



KlappKLAUS zum Selbermachen

Das Spiel KlappKLAUS ist ein simples Werkzeug für die Entwicklung oder Reflexion von künstlerischen Projektideen. Die vier Kategorien – Raum, Material, Technik und Herangehensweise – erzeugen ein Gerüst, um sehr flexibel und ad hoc künstlerische Projekte zu konzipieren – oder auch zu reflektieren. Das Prinzip ähnelt einer Reizwort-Geschichte: Durch die Begriffe (Reizworte) werden Assoziationen, Emotionen oder ganz konkrete Vorstellungen ausgelöst, durch die wiederum kreative Prozesse angestoßen werden können.

Es gibt verschiedene Spielvarianten:

1. Der Zufall macht's

Klappen Sie wahllos jeweils einen Begriff in den vier Kategorien auf und lassen Sie sich überraschen, welche künstlerische Herausforderung Sie erwartet.

2. Gut geplant ist halb gewonnen

Stellen Sie verschiedene Kartensets aus den vier Kategorien zusammen und geben Sie diese jeweils einer Schüler*innengruppe zur Umsetzung.

Tipps zur Auswahl: Seien Sie nicht zu harmonisch; wählen Sie ruhig einen Begriff in einer Kategorie, die vielleicht für Irritation oder Verwirrung sorgt. Überlassen Sie nicht immer alles dem Zufall.

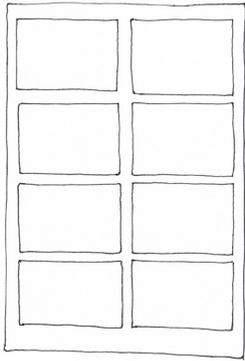
3. Reflexion schadet nie

Blicken Sie auf vergangene Projekte und Arbeiten zurück und überlegen Sie, welche Kategorien dort eine Rolle gespielt haben. Vielleicht ergeben sich dadurch Impulse für zukünftige Ideen.

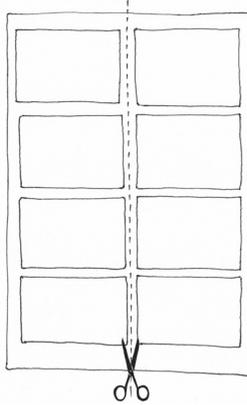
4. Mehr kann mehr

Überlegen Sie sich weitere Kategorien und Begriffe und erweitern Sie den KlappKLAUS!

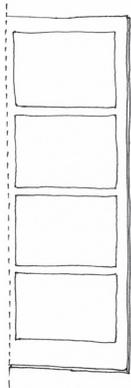
Anleitung:



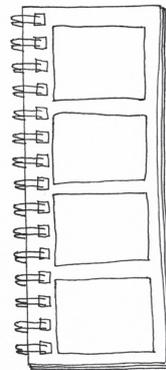
1. Seiten auf A4 ausdrucken.



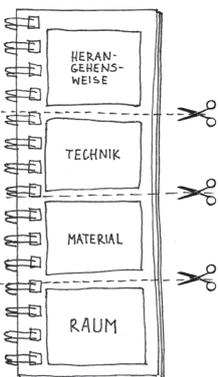
2. Die Ausdrucke der Länge nach halbieren ...



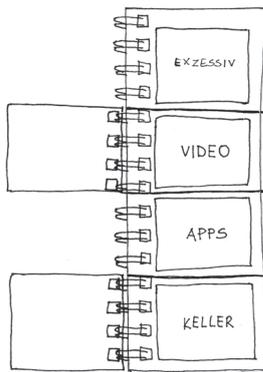
... und beide Hälften auf einem Stapel zusammenbringen. Die nicht bedruckten Außenränder abschneiden (optional).



3. Binden, am besten mit einer Ringheftung/Spiralbindung.



4. Dann die vier Felder einzeln auseinander schneiden.



5. Ausprobieren und erweitern!

Raum

abgesteckter Raum

Material

alte Kleidung

Technik

Action-Painting

Herangehensweise

3-dimensional

an der Wand

an wechselnden Orten

Draht

Essstäbchen

Collage

Comic

4-dimensional

analog

Aula

Draußen

etwas Gefundenes

etwas Gruseliges

Druck

Fotografie

anpassend

digital

Fachraum

Fläche

Farbe

Film

Graffiti

Grafik

ergänzend

erzählerisch

Flur

ganzer Schulraum

freie Auswahl

Fundstücke

Installation

Konstruktion

experimentell

explorierend

geschützter Raum

historischer Raum

Geräusche

Gips

Landart

Mixed Media

exzessiv

grenzüberschreitend

Keller

kleiner Raum

Holz(latten)

Kohle

Musikvideo

Performance

humorvoll

individuell-kollektiv

Lehrerzimmer

mehrere Räume

Körper

Licht

Plastik

Skulptur

irreführend

irritierend

öffentlicher Raum

ohne Bodenkontakt

Metall

Müll

Spiel

Stencil

kombinierend

kontinuierlich

Pausenhof

persönlicher Raum

Musik

Papier

Stop-Motion

Street-Art

langsam

laut

Sanitäreanlage

Treppenhaus

Spielzeug

Sprühdose

Tanz

Text

persönlich

politsch

Turnhalle

unaufgeräumter Raum

Stoff

Videospiele

Theater

Upcycling

raumgreifend

rebellierend

unentdeckte Räume

virtueller Raum

wachsendes Material

Zeitschriften

Video

Zeichnung

wiederholend

wissenschaftlich

