

WO DER

WEIHNACHTSMANN

WOHNT...

Stegreif WiSe 2017/2018

Wo der Weihnachtsmann wohnt...

„Weit oben in Lappland, wo die Winter lang und kalt und dunkel sind, liegt ein kleines Dorf, von dem wohl jedes Kind gern mehr erfahren möchte. Es ist das Dorf, in dem der Weihnachtsmann mit seinen Wichteln wohnt. Das ganze Jahr hindurch, von früh bis spät, wird dort gehämmert und gesägt, gedruckt und geleimt, gedreht und gehobelt, dass die Späne nur so fliegen. Denn der Weihnachtsmann und seine Wichtel sind dafür zuständig, dass die Weihnachtswünsche aller Kinder erfüllt werden. Und die Kinder haben heute viele Wünsche!“ (Auszug aus: Wo der Weihnachtsmann wohnt - Mauri Kunnas)

AUFGABE!

Die Bilder, welche dieser Text bei uns produziert, sind ganz unterschiedlich! Wir wollen in dem Stegreif der Idee dieses Ortes nachgehen und suchen Antworten auf die räumlichen, kulturellen und politischen Herausforderungen sowie auf Fragen zum Verhältnis urban VS. rural.

Wie sieht dieser Ort aus? Ist die funktionale Trennung von Leben, Wohnen und Arbeiten aufgehoben? Welchen Einfluss haben Großereignisse wie Weihnachten? Was sind die Herausforderungen und Potenziale? Was passiert im restlichen Jahr? Wie beweglich und flexibel muss dieser Ort sein, damit die Bewohnerinnen und Bewohner ihn sich aneignen können? Wie können verschiedenste Nutzungen in unterschiedlichsten urbanen (?) Strukturen bestehen und welche Räume werden so generiert?

Diesen Fragestellungen sollen Sie mit folgender Aufgabenstellung im Stegreif des WiSe 2017/2018 nachgehen.

PLAY IT!

Erstellen Sie ein Kartenset, bestehend aus 72 Einzelkarten je 5 x 5cm. Jede Karte erhält einen Baustein Ihrer Vision für den Ort, wo der Weihnachtsmann wohnt!

Wie z.B. bei dem Legespiel „Carcassonne“ werden die Einzelkarten durch anlegen weiterer Karten ergänzt und bilden so ein großes Ganzes.

Hierbei können verschiedene Typen von Spielkarten miteinander kombiniert werden: Legekarten und Joker-Karten.

Legekarten sind mit einem verbindenden Element belegt, welche die übergeordnete Idee z.B. Infrastrukturelemente wie Straßen, Gewässer oder Grünräume beinhalten kann. Die Legekarte kann, folglich ihrer Form, an allen vier Seiten Anknüpfungspunkte für eine weitere Legekarte bieten. Wichtig ist, dass alle Einzelkarten

in ihrer Gesamtheit die Vision transportieren und spielbar sind! Die Infrastruktur kann die Basis zum anknüpfen weiterer Spielkarten bilden.

Joker-Karten werden belegt mit übergeordneten Elementen, wie z.B. einem Park oder einem wichtigen öffentlichen Gebäude. Die Joker-Karten können immer gespielt werden.

Hierbei sollte etwa das Verhältnis von Joker-Karten zu Legekarten bei ca. 1 zu 3 liegen!

Das Spiel kann durch eigene Regeln ergänzt werden. Überlegen Sie sich, wie die Karten zu Beginn des Spiels am besten verteilt werden können. Hierbei ist es wichtig einen Rückziehstapel vorzuhalten. Ziel ist es, die zugeteilten Karten als Erste*r abzulegen. Ist ein Ablegen nicht möglich, muss eine Karte aus dem Kartenstapel nachgezogen werden. Prüfen Sie Ihr Spiel auf Spielbarkeit!

ABGABE!

Die Abgabe ist am **Mo., 11.12.2017 bis 12 Uhr** am ISU:

- 1x CD mit allen Abgabedateien
- 1x Spiel-Set bestehend aus 72 Spielkarten à 5 x 5cm aus Pappe, 2mm stark
- 1x Spiel-Box 20 x 20cm (eigene Ausführung) inkl. Deckel (mit atmosphärischer Darstellung des Ortes). Auf der Rückseite befinden sich Informationen zu Ihrer Person / Matrikelnummer und Titel.
- 1x Anleitung: In der Box liegt eine kleine Anleitung, die Ihre Gedanken zu dem Thema, dem Ort und dem Spiel textlich beschreiben.

Alle Abgabeleistungen müssen den Autor*innen zuzuordnen sein.

In die Bewertung geht nicht nur die Vision für den Ort ein, sondern auch die Komplexität der Idee, die Ausführung in der Qualität und Originalität des Spielsets.

Die Ergebnisse sind bei einer gemeinsamen Spielrunde am **Mi., 20.12. um 10:00 Uhr**, im ISU Seminarraum zu präsentieren.

REFERENZEN!

- Wo der Weihnachtsmann wohnt, Mauri Kunnas, Oetinger Verlag, 1982

