

Create - Du gestaltest

Angebote für Bildungseinrichtungen - Grundschule bis Sekundarstufe II

Bei uns heißt die Vermittlung *Create*, weil jede:r selbst etwas gestalten kann.

Unsere Führungen und Workshops bieten Kindern und Jugendlichen ab sechs Jahren mit ganz unterschiedlichen Kompetenzen und Erfahrungshorizonten individuelle Zugänge zu den vielfältigen Themen des Museums. Neben dem Austausch steht das Experimentieren mit verschiedenen Materialien und Techniken im Vordergrund. Das im Museum Gesehene, Gehörte und Erlebte kann durch die persönliche Auseinandersetzung in die eigene Lebenswelt überführt werden. Ziel ist es, die jedem Menschen innewohnende Kreativität zu fördern und das Entwickeln des eigenen Formbewusstseins zu unterstützen.

Das Angewandte Klassenzimmer

Die kreative Doppelstunde für Schüler:innen im Museum Angewandte Kunst

Dienstags bis freitags findet jeweils von 10 bis 12 Uhr Das Angewandte Klassenzimmer im Museum Angewandte Kunst statt. 3.000 Quadratmeter Ausstellungsfläche und Sammlungspräsentation laden Schüler:innen ein, sich in exklusiven Führungen und Workshops auf ganz eigene Weise mit den Themen des Museums zu beschäftigen. In dieser Zeit bleibt das Museum für andere Besuchende geschlossen, um genügend Abstand und Raum für die Klassenverbände zur Verfügung zu stellen.

Unsere Führungsthemen im Überblick

Je nach Angebot buchbar auf Deutsch, Englisch, Französisch, Tschechisch und in einfacher Sprache

Stilkundeführung

Eine Zeitreise durch die Epochen. Möbelstilkundeführung durch die Ausstellung *Stilräume. Aus den Sammlungen in der Historischen Villa Metzler.*

Das weiße Quadrat. Richard Meier in Frankfurt

Das vom US-amerikanischen Architekten Richard Meier entworfene Gebäude wird zum Exponat angewandter Kunst. 2020 wurde diese Ikone der Architektur 35 Jahre alt. Eine Führung zur Formensprache der Architektur des Hauses.

Führung zur Frage: Was ist angewandte Kunst?

Als lebendiger Ort des Entdeckens richtet das Museum Angewandte Kunst seinen Fokus auf die Wahrnehmung gesellschaftlicher Strömungen und Entwicklungen, mit einem Schwerpunkt auf Design, Mode und Performatives. Vor dem Hintergrund seiner bedeutenden Sammlungen – europäisches Kunsthandwerk vom 12. bis 21. Jahrhundert, Design, Buchkunst und Grafik sowie islamische und ostasiatische Kunst – schafft es Beziehungen zwischen den Geschehnissen und Geschichten rund um die Dinge. Die Führung beschäftigt sich mit der Frage, was angewandte Kunst heute ist und sein kann und zeigt das ihr eigene Spannungsfeld zwischen Funktion und ästhetischem Mehrwert auf.

Sammlungspräsentation *Elementarteile*

Mit der Präsentation *Elementarteile. Aus den Sammlungen* zeigt das Museum Angewandte Kunst ausgewählte Stücke aus allen Sammlungsgebieten des Museums. Die einzigartigen Gegenstände aus Kunsthandwerk, Angewandter Kunst und deren Schnittstellen sind losgelöst von einer Chronologie, historischer Sortierung oder traditionellen Klassifikationen nach Form, Farbe oder Material präsentiert. Dies lässt nicht nur tief in das Sammlungskonzept des Museum Angewandte Kunst blicken, sondern eröffnet auf abwechslungsreiche Weise den Zugang zu Angewandter Kunst selbst.

Zusätzlich zu den ganzjährig buchbaren Führungen bieten wir individuell buchbare Führungen zu unseren Wechselausstellungen an. Bitte kontaktieren Sie uns für weitere Informationen und individuelle Angebote unter 069 212 38522 oder create.angewandte-kunst@stadt-frankfurt.de.

Unser Workshop-Angebot im Überblick

Unsere Workshops starten stets mit einer ca. 20- bis 30-minütigen Führung durch die Ausstellung. Anschließend wird das in der Ausstellung Gesehene in individueller Arbeit vertieft. Gruppen ab 16 Teilnehmer:innen werden durch zwei Kunstvermittler:innen betreut.

Grafik & Buchkunst

Druckwerkstatt

Blume, Gabel, Sieb und Kordel – in diesem Workshop kommt alles zum Einsatz, was interessante Strukturen erzeugt. Die einfachsten Materialien eignen sich zum experimentellen Drucken und inspirieren zu individuellen Mustern auf Papier oder Stoff. Dabei können von der Tasche bis zum Notizbüchlein ganz unterschiedliche Produkte bedruckt werden, die von nun an die eigene Handschrift tragen.

Grundschule, Grundschule und Sekundarstufe I

Dauer: 2 Stunden

Objekt- & Möbeldesign

Living in a Box – Gestalte Dein Traumzimmer

In dem beliebten Workshop-Format werden die Schüler:innen zu Innenarchitekt:innen ihrer eigenen Wohnwelten und bauen ihre Traumzimmer in Pappkartons hinein. Die Räume und Möbel werden in verschiedenen Techniken und aus unterschiedlichen Materialien gestaltet, wie aus Pappe und Papier, Draht und Stoff, mit Kleber und Farbe.

Grundschule, Sekundarstufe I und II

Dauer: 2 Stunden oder 5 Stunden

Skulpturales Gestalten in Keramik

Woher kommen die keramischen Objekte der Museumssammlung, wie sind sie hergestellt und worin besteht ihre besondere Ästhetik? Die Teilnehmenden erlernen die wichtigsten Handgriffe für die Verarbeitung von Ton und fertigen ein keramisches Objekt an, dessen Oberflächen mit dem Abdruck von organischem Material oder den eigenen Fingern (sog. *Pinching*), durch Ritzen, Schlickermalerei oder das Aufsetzen von Ton kunstvoll gestaltet werden. Je nach Schwerpunkt können die Kinder und Jugendlichen auch bildnerisch arbeiten, indem sie beispielsweise Tierfiguren oder andere figürliche Arbeiten modellieren.

Grundschule, Sekundarstufe I und II

Dauer: 2 Stunden oder 5 Stunden

Mehr Prinzip als Material – Pappmöbelworkshop

Einfach gut durchdacht: Möbeldesign nach Ferdinand Kramer. Aus nur einem Stück Sperrholz ohne Reste ein Möbel bauen: Nach dieser cleveren Idee entwarf Ferdinand Kramer eine ganze Serie einfach zusammensteckbarer Tische. Dieser Idee folgend bauen die Teilnehmer:innen im Workshop einen Couch-Tisch aus einem einzigen großen Bogen Pappkarton nach und gestalten die Oberflächen ganz individuell.

Sekundarstufe II

Dauer: 2 Stunden

Ideenwerkstatt – Wege zu nachhaltigem Design

In diesem Workshop lernen die Teilnehmenden wie Gestalter:innen zu denken und zu entwerfen. Mit Überlegungen und Schwerpunktsetzung auf beispielsweise Aussehen, Nachhaltigkeit oder Innovationsgehalt erarbeiten sie Ideen, erstellen Moodboards und zeichnen Entwürfe. Design-Anfänger:innen ausdrücklich erwünscht!

Sekundarstufe II

Dauer: 2 Stunden oder 5 Stunden

Mediales Erzählen**Trickfilm**

Inspiziert von einem themengeleiteten Streifzug durch eine aktuelle Ausstellung animieren und schneiden die Teilnehmenden ihre eigenen Zeichnungen mit unterschiedlichen Techniken zu einem fertigen Trickfilm. Dabei wird eine einfach zu bedienende Animations-App verwendet.

Vorschule, Sekundarstufe I und II

Dauer: 2 Stunden oder 5 Stunden

Mode & Performatives**Modezeichnung**

Wie entsteht ein Kleidungsstück und welche Schritte stehen vor dem eigentlichen Nähen? Bei diesem Workshop sammeln die Teilnehmenden Ideen für individuelle Modeentwürfe, halten sie mit Moodboards fest und finalisieren sie mit eigenen Zeichnungen

Sekundarstufe I und II

Dauer: 2 Stunden oder 5 Stunden

Muster entwerfen

Blumen, geometrische Formen oder Linien – Muster bestehen aus vielen unterschiedlichen Formen und Farben. Besonders in der Mode werden einfache Kleidungsstücke durch auffällige Muster erst zum Hingucker. In diesem Workshop entwickeln die Teilnehmenden individuelle Muster und übertragen sie auf ein Kleidungsstück ihrer Wahl. Zu diesem Zweck sollten alle Teilnehmenden ein helles Kleidungsstück mitbringen.

Sekundarstufe I und II

Dauer: 2 Stunden oder 5 Stunden

Malen und Zeichnen mit Nadel und Faden

Bilder kann man auf verschiedenste Weise erzeugen. Ob Muster, Botschaften oder ganze Geschichten, alles lässt sich mit textilen Materialien bildlich umsetzen. Je nach Schwerpunkt und Alter experimentieren die Teilnehmenden mit den Techniken Flechten, Knüpfen, Knoten und Sticken auf Leinwand, Stoff oder Karton oder stellen mit Nadel und Faden Motive ihres persönlichen Alltags dar, die anschließend zu Postkarten, Schlüsselbändern oder größere Gemeinschaftswerke weiterverarbeitet werden.

Vorschule, Sekundarstufe I und II

Dauer: 2 Stunden oder 5 Stunden

Geschichten-Erfinder:innen

Geschichten erfinden macht Spaß! Wir hören ein Wort oder sehen einen Gegenstand und schon entwickelt sich eine Geschichte in unserem Kopf. Was könnte in dieser Kiste sein? Wem gehörte der Koffer? Und wer hat auf diesem Stuhl gesessen?

Heute suchen die Schüler:innen im Museum einen Gegenstand aus und erfinden zusammen eine aufregende Geschichte, die sie als Theaterstück spielen!

Grundschule, Sekundarstufe I und II

Dauer: 2 Stunden oder 5 Stunden

Furoshiki – die japanische Alternative zur Plastiktüte

Ein Furoshiki ist ein quadratisches Tuch, das in Japan traditionell zum Verpacken oder Transportieren etwa von Geschenken oder Kleidern genutzt wurde. Durch unterschiedliche Knotentechniken wird das Tuch den jeweiligen Anforderungen angepasst. Seit einigen Jahren ist das Furoshiki unter jungen Japaner:innen als nachhaltige Alternative zur Plastiktüte wieder populär und findet zunehmend auch seinen Weg nach Europa.

Sekundarstufe I und II

Dauer: 2 Stunden

Preise für Kita- und Schulgruppen

Führung

Dauer: ca. 1 Stunde

3 Euro inkl. Museumseintritt

2 Begleitpersonen kostenfrei.

Workshop inkl. Führung

Dauer: 2 Stunden

8 Euro Workshopgebühr inkl. Museumseintritt

2 Begleitpersonen sind kostenfrei.

Workshop inkl. Führung

Dauer: 5 Stunden inkl. Pause

16 Euro Workshopgebühr inkl. Museumseintritt

2 Begleitpersonen sind kostenfrei.

Beratung und Anmeldung

Wir beraten Sie gerne individuell und gehen auf Wünsche, Unterrichtsinhalte oder die von Ihnen geplanten Projekte ein.

Simone Richter, Xenia Kitaeva, Hannah Zimmermann und Perssida Trifan

Create – Bildung und Vermittlung

T +49 69 212 38522 oder create.angewandte-kunst@stadt-frankfurt.de