

Programm- Schmiede | 2025

Hier findet ihr Projekte, die das ZAM ab Frühjahr 2025 als Teil eines **öffentlichen Angebotes** plant. **Interessierte** sind eingeladen, sich zu beteiligen: Sowohl bei der **Entwicklung** eines Projektes als auch bei seiner **Umsetzung**. Förderer und Sponsoren sind eingeladen, **Patenschaften** für diese in der Regel noch nicht (aus)finanzierten Projekte zu übernehmen.

Kontakt: jochen.hunger@betreiberverein.de | Künstlerische Leitung

- Ausstellung "Machen in Erlangen" (Arbeitstitel)
- ein Rollenspiel fürs ZAM
- Lange Nacht der Wissenschaften 25.10.2025
- Probier es! - Schulprogramm

Ausstellung "Machen in Erlangen" (Arbeitstitel)

Motivation / Grundidee	<p>Warum ist Selber-Machen so attraktiv? Womit beginnt die Geschichte hinter dem ZAM? Warum ist das ZAM einmalig? Wie sieht ein kreatives Biotop in der Stadt aus? Was kann ich dort alles tun?</p> <p>Mit der neuen Rolle als (fast) täglich geöffneter Treffpunkt mitten in der Stadt wächst uns die Aufgabe zu, neue Besucherkreise über unsere Schwelle zu locken. Wir wollen ihnen auf leicht verständliche, unterhaltsame und im Idealfall ZAM-spezifische Weise den Einstieg ins Zentrum für Austausch und Machen leicht machen. Dabei vermitteln wir ihnen, dass es sich lohnt, wiederzukommen und tiefer zu schürfen.</p> <p>Das Medium Ausstellung bietet sich an, da es alle Menschen verstehen. Interaktive und partizipative Elemente sowie ein Rahmenprogramm sorgen dafür, dass Besucherinnen und Besucher auf vielen Ebenen angesprochen werden, ins "Denken mit den Händen" kommen und bleibende Erlebnisse mitnehmen.</p> <p>Ziel dieser ersten temporären Ausstellung im ZAM ist, eine Brücke vom Post-"Greiner" Zustand des Umbaus bis in die Gegenwart der offenen Werkstätten zu schlagen.</p> <p>Die Ausstellung benutzt Originale - sei es im Print, als Kunstobjekt oder Experimentierstation - und sie richtet sich an Kinder wie Erwachsene. Alle eben, die sich von ihrer Neugierde leiten lassen und dem Entdeckergeist folgen.</p>
Platzbedarf	<p>Ausstellungsbereich im EG Haupthaus (rechts von der Türe, um die Ecke und nach hinten Richtung Rampe; Veranstaltungsbereich offen planen, für Eröffnungssevent und Begleitveranstaltungen.</p>
Ab wann / wie lange	<p>Beginn: mit Eröffnung des ZAM am Wochenende 30.5. - 1.6. 2025, Dauer: 3 Monate, z.B. bis Beginn Herbstsaison, 09.2025</p>

Kontakt

Name, Email oder Telefonnummer?

Jochen Hunger / Künstlerische Leitung0171 938 16 12 | jochen.hunger@betreiberverein.de

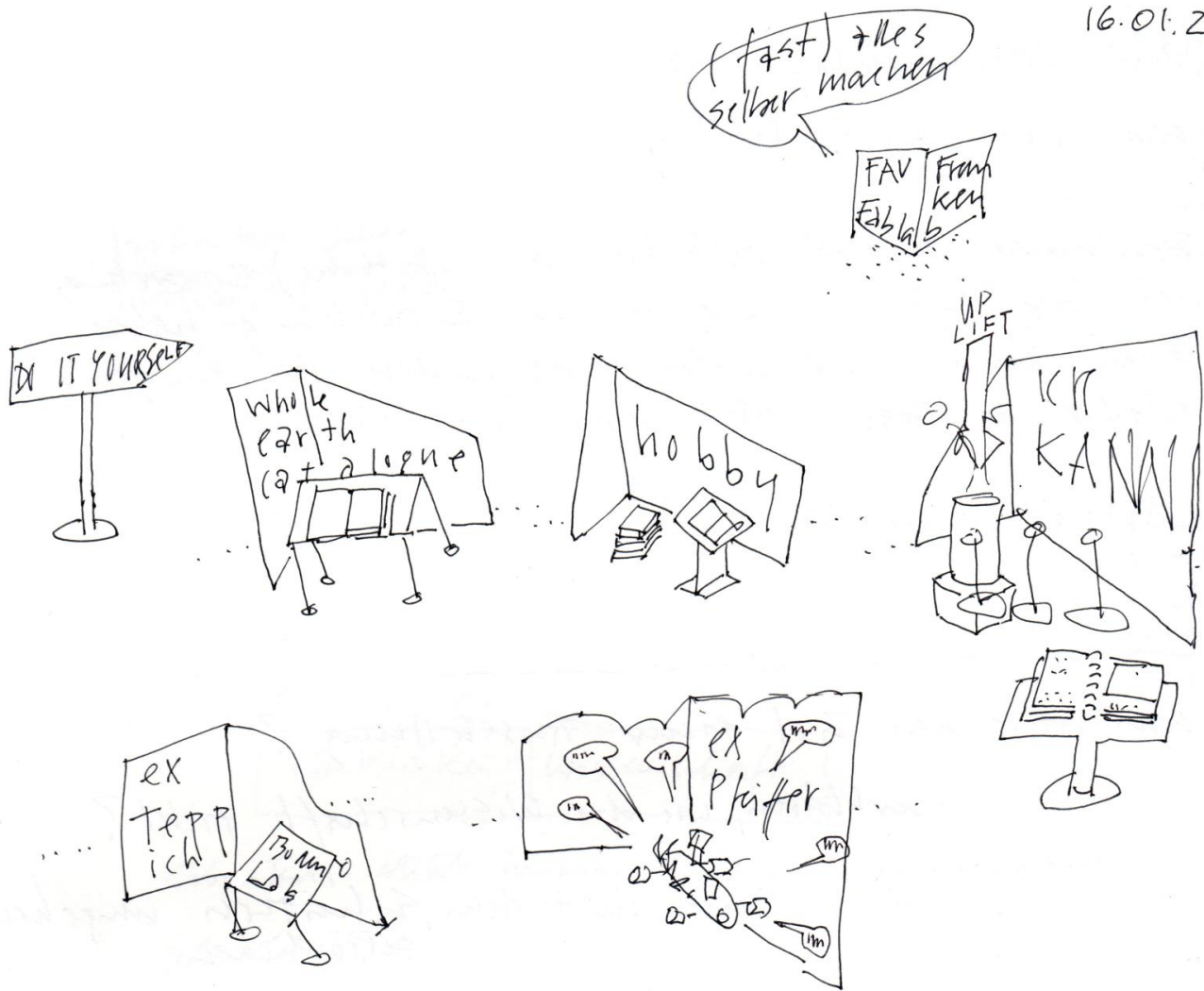
Projektdaten

Wie kann ich mich beteiligen?

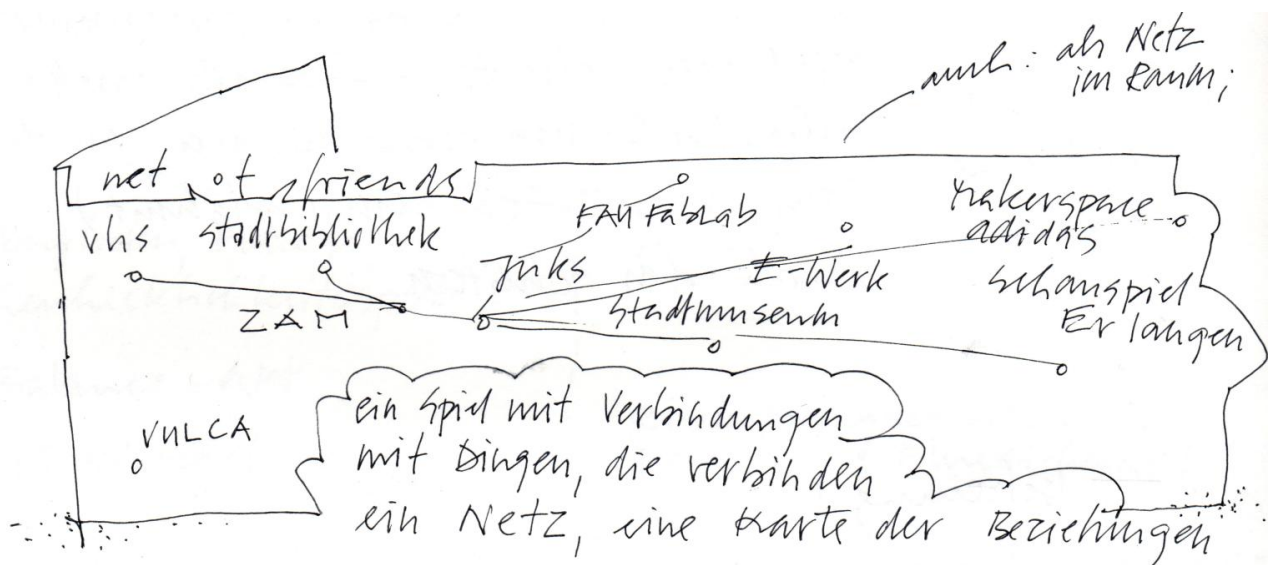
1. Ich habe Ideen und Interesse, an der **Konzeption** der Ausstellung mitzuarbeiten
2. Ich möchte mich gerne an der **Herstellung** beteiligen und würde einzelne Objekte der Ausstellung (mit)bauen - soweit sie im ZAM entstehen. Oder ich beteilige mich am Auf- und am Abbau.
3. Ich habe Interesse, dort nach einem Briefing Gäste zu begrüßen und sie durch die Ausstellung zu führen.
4. Anderes: -

Woraus besteht die Ausstellung?

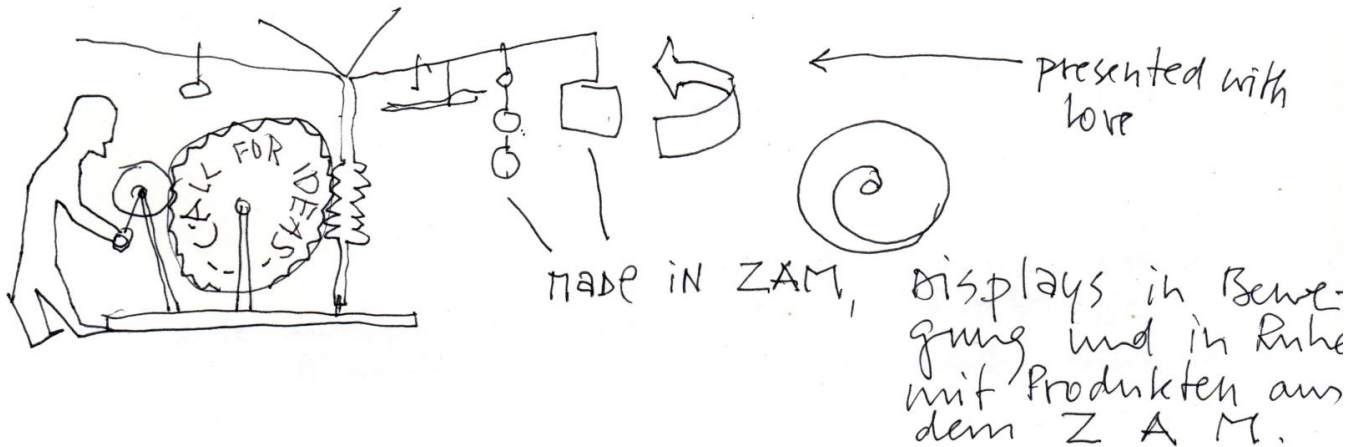
16.01.2025



Eine Geschichte des Machens: was uns inspiriert, wie wir uns inspirieren lassen; Kreativität: ein Modell; Aufwindkanal von ICH KANN!, was aus dem FabLab..., Boden-Lab aus ex-Teppich; das Longboard aus ex-Pfeiffer.



Netz der Freundschaft: Wie das ZAM mit der Stadtbibliothek, der FAU, der JuKs, der vhs , dem TechNat e.V., dem Makrspce von adidas, dem schauspiel, VULCA, etc etc. **verbunden** ist: Wir sammeln kleine Objekte von diesen Einrichtungen im Vorfeld (Bitten sie um Beiträge / **Grüße zur Eröffnung**) und schmücken damit nein, keinen Baum, sondern ein elastisches Netz aus Gummischnüren, die in einen weißen Rahmen gespannt sind. An den Knotenpunkte finden sich die Produktivorte. Eine freie Improvisation über Repräsentation im Raum, Landkarten, Mind-Mapping, Gummitwist undsoweiter.



Kunst bewegt: Nun sind wir aus dem ZAM an der Reihe: Beispiele unserer Künste sind in beweglichen Displays aufgehängt, oder ruhen in Regalen, oder oder. Dazu einen **Call For Ideas**, wer wohl alles was beisteuern mag.



Bild oben: Klanginstallation im ZKM Karlsruhe, die Gummiseile benutzt um Beziehungen zwischen Punkten herzustellen.

Welche Materialien?

Zeitplanung

Logbuch / Schritte

Phase 1 Szenario

Ideenskizze / **Szenario** als Basis

Veröffentlichen und Brainstorm zu möglichen Erweiterungen, Ergänzungen, Änderungen.

Umfang: Räumlich / Ideell / Finanziell; auch: **Betrieb** und **Nachnutzung**

Rahmenprogramm

Phase 2 Entwurf

Entwurf: Durcharbeiten, was man am Ende von Phase 2 festgehalten hat

Phase 3 Herstellplanung

Wo erforderlich Detailplanung, Herstellzeichnungen etc.

Phase 4 Herstellung

Die Ausstellung machen (lassen), eine Mischung aus Selbermachen und Weggeben zur Herstellung;

Aufbau

ein Rollenspiel fürs ZAM

Motivation / **Grundidee**

Rollenspiele strahlen Magie aus: Wer in eine Rolle steigt, hebt die Grenzen der Wirklichkeit auf und spürt die eigene Vortellungs- und Vorstellungswelt. Orte wie "Heldenverlies" in Nürnberg erfreuen sich bei 8 bis 12 Jährigen einer unglaublichen Popularität: Das hat damit zu tun, dass der dort temporär angenommene Charakter (z.B. Zauberer, Krieger, Elf, Heiler) sich im Verlauf des Geschehens, auch über mehrere Besuche hinweg, **entwickelt**, dass man sich durch das Lösen von Aufgaben oder durch Aufenthalt als Monster in der Monsterwelt "aufleveln" kann. Phantasievolle Weiterentwicklung in kommunikativer Gemeinschaft.

Accessoires wie Helme (Krieger), Verbandmaterial (Heiler), Schlüssel (Elfen) bieten als sichtbare Zeichen des "Vorankommens" in der Rolle zusätzlichen Anreiz.

Wesentliches Merkmal des Spieles ist, dass man in gemischten Gruppen mit verschiedenen Charakteren (s. oben) unterwegs ist - denn beim Lösen der Aufgaben greifen immer unterschiedliche Talente ineinander.

Ein Rollenspiel im ZAM würde nicht nur Kindergeburtstage attraktivieren, sondern könnte einen bisher wenig beachteteten spielerischen Zugang in die breite Angebotspalette unserer Häuser bieten.

Auch Erwachsene lassen sich von der Intensität der "aufgabenbasierten Charakterentwicklung" ihrer Kinder anstecken - es herrscht sowas wie generationsüberschreitende "Boxenatmosphäre" in den für den Besuch anzumietenden Gruppenbereichen.

Aufgabe ist, die oben genannten Elemente (Rollen, Accessoires, Räume) auf das ZAM anzuwenden. Dabei existierende Elemente wie Exscape und Schnitzeljagd durchs ZAM integrieren, usw. usw.
Let's go.

Platzbedarf	Ausgangspunkt / Treffpunkt und "Counter" ist bspw. der Bereich um die Stahltreppe im Haupthaus (mit Aufbewahrungsfunktion für die Accessoires) sowie als Spielfläche in einem ersten Schritt die Flächen im EG Haupthaus, inklusive Bio / Ausprobierwerkstatt. In weiteren Entwicklungsschritten sollten auch die Werkstätten in dieses Spiel einbezogen werden. Das ganze Haus kann prinzipiell das Spielbrett für ein großes Rollenspiel werden.
Ab wann / wie lange	Beginn: Erster Umsetzungsschritt während der Eröffnung, 30.05. - 01.06.2025 Dauer: unbegrenzt
Möglichkeit zur Beteiligung	Wenn du dich an der Idee, ein Rollenspiel für das ZAM zu entwickeln, beteiligen willst, gibt es verschiedene Möglichkeiten: Du kannst entweder in einem frühen Stadium am Konzept mitarbeiten. Oder du verfolgst den Prozess und steigst dann bei der Umsetzung - also beim Bau der Accessoires, beim Design der Spiel-Karten usw. ein. Nicht zuletzt suchen wir Menschen, die unsere Besucherinnen und Besucher betreuen, wenn sie das Rollenspiel buchen.
Kontakt Name, Email oder Telefonnummer?	Jochen Hunger / Künstlerische Leitung 0171 938 16 12 jochen.hunger@betreiberverein.de

Projektdaten

Wie kann ich mich beteiligen?

1. Ich habe Ideen und Interesse, mich an der **Konzeption** solch eines Rollenspieles zu beteiligen.
2. Ich möchte mich gerne an der **Herstellung** beteiligen (grafische Gestaltung, ggfalls Sachen bauen,...)
3. Ich habe Interesse, dort Gäste zu begrüßen und sie durch das Spiel zu führen.
4. Anderes: -

Woraus besteht das Rollenspiel?

1. Konzept: Welcher Fantasieraum entsteht im ZAM - Mondbasis, Expeditions-camp, Vereinigte Retter der Erde, ...

2. Karten

1. Charakterkarten
 2. Aufgabenkarten
 3. "Geld", eine Währung als Belohnung für gelöste Aufgaben
 4. Props / Accessoires: Kettenhemd; Schutzbrille; Noise cancellation Kopfhörer; Handschuhe; Bauhelm; Warnweste, ...
3. Schauplätze: Orte, an denen Aufgaben zu lösen, Gefahren zu bestehen und Erfahrungen zu machen sind



Phoenixburg

Spielername: _____

Heilernamen: _____

Elementar Heiler



<input checked="" type="checkbox"/>	Level 5
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 6
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 7
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 8

<input checked="" type="checkbox"/>	Level 5
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 6
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 7
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 8

<input checked="" type="checkbox"/>	Level 5
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 6
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 7
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 8

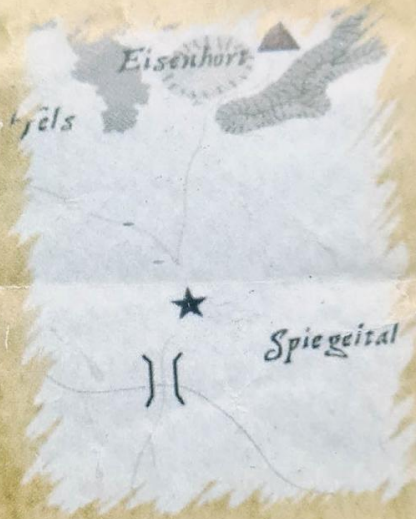
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 5
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 6
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 7
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 8

Oben: Beispiel für eine Charakterkarte

2.8



Das Harpyennest



**In welchem Wald
liegt das Harpyennest?**



© 5D Games

Oben: Beispiel für eine Aufgabenkarte



Oben: Beispiel für eine Währung, mit der das "Aufleveln" funktioniert. Verschiedene solcher Karten bekommt die Gruppe für gelöste Aufgaben. Die Mitglieder der Gruppe nutzen die Karten dann, um ihren persönlichen Charakter zu komplettieren.

Welche Materialien?

Dinge, die wir **selbst herstellen** können, die im ZAM gebraucht oder **nützlich** und für uns **typisch** sind und uns weiter **bekannt machen**.

Zeitplanung

Horizont für die komplette Umsetzung: **2026**

Logbuch / Schritte

Phase 1 Szenario

Ideenskizze / **Szenario** als Basis

Veröffentlichen und Brainstorm zu möglichen Erweiterungen, Ergänzungen, Änderungen.

Umfang: Räumlich / Ideell / Finanziell;

Phase 2 Entwurf

Entwurf: Durcharbeiten, was man am Ende von Phase 2 festgehalten hat: **Wie es gehen kann, wie man es probieren will.**

Phase 3 Test

Das könnte ein erstes Rollenspiel im Rahmen der **Eröffnung** sein; was man daraus lernt, fließt in die weitere Entwicklung ein.

Phase 4 Implementieren

Das Rollenspiel wird mit einem griffigen **Namen** versehen (wenn es ihn bis dahin noch nicht hat), es wird **beworben** und man findet **Personal**, das für Kindergeburtstage, Firmenveranstaltungen oder bei Events im ZAM für das Rollenspiel gebucht werden kann.

Lange Nacht der Wissenschaften 25.10.2025

Motivation / Grundidee	<p>Bei der Langen Nacht der Wissenschaften präsentiert sich das ZAM als Ort für Experimente, handgreifliche Erahrungen und inhaltlichen Austausch.</p> <p>Besonders die spielerischen Zugänge in Wissenschaft und Technik sind gefragt.</p> <p>Wir erreichen ein interessiertes und heterogenes Publikum.</p> <p>Wir haben im ZAM gute Erfahrungen damit gemacht, sowohl im Kinderprogramm ab 14 Uhr als auch im Hauptprogramm (ab 18 Uhr, fließender Übergang) die Türen offen zu haben.</p> <p>https://nacht-der-wissenschaften.de/fc107f6d-4476-2f9b-1260-064e5e5bde28</p>
Platzbedarf	EG Haupthaus, mit Ausprobier- und Biowerkstatt.
Ab wann / wie lange	<p>Beginn: 25.10.2025, 14 Uhr Dauer: 25.10.2025, 24 Uhr</p> <p>Zusätzlich: Aufbau und Abbau</p>
Kontakt Name, Email oder Telefonnummer?	<p>Jochen Hunger / Künstlerische Leitung 0171 938 16 12 jochen.hunger@betreiberverein.de</p>

Projektdaten

Wie kann ich mich beteiligen?

1. Ich habe Ideen und Interesse, am **Inhalt** des ZAM-Angebotes zur Langen Nacht der Wissenschaften mitzuarbeiten
2. Ich möchte mich gerne an der **Durchführung** beteiligen und stehe bereit, dort nach einem Briefing Gäste zu begrüßen und zu informieren, oder bei der Durchführung von

Workshops zu helfen

3. Anderes: Vorbereiten; Aufräumen; ...

Woraus besteht die Veranstaltung?

Offene Tür und Angebot von Experimenten, Basteleien und Präsentationen mit einem wissenschaftlichen Kontext dahinter. Der Einstieg ist niedrigschwellig / manuell, und es gibt eine Erzählung dahinter, die Bezüge zu Wissenschaft und Forschung herstellt.

Welche Materialien?

Gemäß Werkstätten.

Zeitplanung

Themenfindung und Konzept: 02.25 bis 05.25

Ausarbeitung: bis 10.25

Umsetzung: 10.25

Logbuch / Schritte

Phase 1 Themenfindung: Ideen zu Angeboten

In welche Richtung geht unser Angebot bei der Langen Nacht der Wissenschaften?

Brainstorm zu möglichen Angeboten / Sammlung möglicher Angebote

Phase 2 Konzept

Unter welchem Begriff fassen wir unser Angebot im ZAM zusammen?

Phase 3 Ausarbeitung

Ausarbeiten, was man am Ende von Phase 2 festgehalten hat.

Raumplanung

Beschaffung

Phase 4 Umsetzung

Aufbau

Betreuung

Probier es! - Schulprogramm

Motivation / Grundidee	<p>Wir schaffen Angebote für Schulkinder im ZAM. Unsere Zielgruppe sind Kinder von 8 bis 12 Jahren, also dritte bis siebte Klasse. Unsere Angebote haben MINTA zum Thema. (Mathe, Informatik, Naturwissenschaften, Technik, Art/Kunst). Sie fördern Selbstwirksamkeit und handwerkliches praktisches Geschick. Ankerpunkt ist die Ausprobierwerkstatt und der Workshopbereich im Haupthaus. Mit dem Fungarium haben wir ein inhaltliches Alleinstellungsmerkmal. Dafür kooperieren wir mit Schulen, praktischerweise im Stadtgebiet. Augenmerk liegt auf dem Einbinden von bildungsbenachteiligten Kindern (deshalb Blickrichtung Brennpunktschulen). Wir gehen spielerisch heran, und wir setzen auf sinnliche Erfahrungen und Phänomene als Türöffner.</p>
Ort	EG Haupthaus, Ausprobier- und Biowerkstatt; Workshopbereich am Schaufenster
Ab wann / wie lange	<p>Beginn: Kickoff 19.02.2025 Dauer: [31.12.2025]</p> <p>Das Schulprogramm wird über den Förderzeitraum weiterbestehen und ausgebaut werden.</p>
Kontakt	<p>Melanie Wittig / Leitung Ausprobier- und Biowerkstatt melanie.wittig@betreiberverein.de</p> <p>Jochen Hunger / Künstlerische Leitung jochen.hunger@betreiberverein.de</p>

Projektdaten

Wie kann ich mich beteiligen?

1. Ich habe Ideen und Interesse, am **Inhalt** des ZAM-Angebotes für Schulen mitzuarbeiten
2. Ich möchte mich gerne an der **Durchführung** beteiligen und bin bereit, beim Durchführen von Workshops zu helfen
3. Anderes: Vorbereiten; Aufräumen; ...

Woraus besteht die Veranstaltung?

Offene Tür und Angebot von Experimenten, Basteleien und Präsentationen mit einem wissenschaftlichen Kontext dahinter. Der Einstieg ist niedrigschwellig / manuell, und es gibt eine Erzählung dahinter, die Bezüge zu Wissenschaft und Forschung herstellt.

Welche Materialien?

...

Zeitplanung

Januar	Febru ar	März	April	Mai	Juni	Juli	Augus t	Septe mber	Okto ber	Nove mber	Dezem ber
Phase 1			Phase 2		Phase 3A		Ferien	Phase 3B			
Entwicklung Rahmenwerk in der Ausprobier- und Bio- werkstatt. Inhalte, Orga.			Tests mit Schulklassen und Verbesserunge n bei Inhalt und Orga		Workshops mit Schulklassen, auch aus Brennpunkt- schulen.						
					Phase 4 Training		Phase 4 Training		Phase 4 Training		

Optional: Phase 4

Training von Lehrpersonen als Folgeprojekt

Logbuch / Schritte

Phase 1 Inhalte: Ideen zu Angeboten

Brainstorm zu möglichen Angeboten / Sammlung möglicher Angebote; Bitte vermerkt eure Einträge mit [eurem Namen] in Klammern.

Sortierung grob nach MINTA-Themenblöcken, gerne Kategorien ergänzen/Inhalte verschieben.

Ideen passen oft in mehrere Kategorien, im Zweifel einfach unter "weitere Ideen ohne Zuordnung" eintragen.

MATHEMATIK

Mathematik

- Galton-Brett bauen (veranschaulicht Wahrscheinlichkeitsverteilungen) [Andi (über Heike); Kick-Off 19.2.25]
- Escape Room mit mathematischen Rätseln [Andi (über Heike); Kick-Off 19.2.25]
- Spirographen selber lasern [Kevin; Kick-Off 19.2.25]

INFORMATIK

Audio/Video

- „TECHNO“: Geräusche sammeln und kombinieren [Axel; Kick-Off 19.2.25]
- Selbstbau-VR-Brillen [Axel; Kick-Off 19.2.25]
- Stopmotion-Filmchen drehen [Melanie; Kick-Off 19.2.25]

Elektronik

- “Scratch + Makey Makey” Einfaches Programmieren und Controller basteln [Melanie; Kick-Off 19.2.25]
- Schaltkreise kennenlernen und individuelle Objekte daraus bauen
 - Stromkreis mit Krokodilklemmen, einfache Bauteile, Solar... [Manu; Kick-Off 19.2.25]
 - Einfaches Schaltkreise basteln mit Kupferklebeband oder leitfähigem Garn [Melanie; Kick-Off 19.2.25]
 - Lichtobjekte/Minilampen mit LED bauen [Michi; Kick-Off 19.2.25]
 - Bürstenroboter bauen mit exzentrischem Gewicht auf einem Motor, vielleicht Wettrennen o.ä. [Melanie; Kick-Off 19.2.25]
- Nicht-funktionale Dinge basteln aus Elektrobauteilen/Elektroschrott. Figuren, Schmuck, ... Zusammenbiegen und/oder Löten [Melanie; Kick-Off 19.2.25]

NATURWISSENSCHAFTEN

Biologie

- Mikroskopieren

- Minimikroskop bauen, zum Mitnehmen (Kevin: -> Fungis integrieren?) [Max; Kick-Off 19.2.25]
- Mikroskope -> Fungis, siehe E-Werk-Experimentierfest [Kevin; Kick-Off 19.2.25]
- Boden/Erde in Beeten o.ä. untersuchen (Mikroskope, ...) [Ulla; Kick-Off 19.2.25]
- Bakterien: Hefe mikroskopieren bei der Teilung, Bakterien-Klassifizier-(Rollen-)Spiel [Manu; Kick-Off 19.2.25]

Optik

- Sonnenfänger (Acryl) lasern, ggf. mit Fluoreszenz... [Max; Kick-Off 19.2.25]
- Glow in the Dark-Folien bearbeiten etc. [Max; Kick-Off 19.2.25]
- Kaleidoskop basteln, mit "eigener Gestaltung" [Kevin; Kick-Off 19.2.25]
- Camera Obscura, in klein selber bauen, "Fotos" entwickeln (Polaroid oder Cyanotypie o.ä.) [Hanna; Kick-Off 19.2.25]

Physikalische Grundbegriffe

- Experimente zum Thema Dichte (vielleicht eher 5./6.Klasse) [Manu; Kick-Off 19.2.25]

Den eigenen Körper testen

- Luftvolumen testen [Manu; Kick-Off 19.2.25]

TECHNIK

Rapid Prototyping

- Tshirt-Workshop (s. Comicsalon/Halloween; mit Flexfolie und Cutplotter) [Kevin; Axel; Kick-Off 19.2.25]
- Selber Zeichnungen machen und lasercutten (s. ComicSalon) [Melanie; Kick-Off 19.2.25]

Bewegung/Physik/Chemie

- Raketen und Weltall
 - Plastikflaschenexperimente (Raketen, Heißes Wasser, ...) [Max; Kick-Off 19.2.25]
 - "Ab ins All" (Vakuumversuche, Raketen, ...) [Ulla; Kick-Off 19.2.25]
- Fliegen
 - Fliegen: Propeller, Brauseraketen, Druckluft-Raketen, ... [Manu; Kick-Off 19.2.25]
 - Aufwindkanal/-Röhre um Objekte schweben zu lassen [Jochen; Kick-Off 19.2.25]

Statik/Gleichgewicht

- Gleichgewichtsobjekte bauen/stapeln, Balancieren [Jochen; Kick-Off 19.2.25]
- Statik
 - Kappla-Bausteine daneben haben, zum Entspannen [Jochen; Kick-Off 19.2.25]
 - Kuppeln bauen, in groß (quasi Strawbees+ISO-Rohre) [Jochen; Kick-Off 19.2.25]
 - Statik-Experimente mit Kichererbsen + Zahnstochern oder Spaghetti + Klebeband [Melanie; Kick-Off 19.2.25]

Mechanik

- Kurbelautomaten mit relativ fester Grundmechanik, kreativem Aufbau [Melanie; Kick-Off 19.2.25]
- Hebel: Flaschenöffner bauen/individualisieren, verschiedene Hebel, Wippen, ... austesten [Melanie; Kick-Off 19.2.25]
- "Räuberwerkstatt": aus Alltagsmaterialien "Pistolen" mit Gummigeschoßen, Katapulte, Alarmanlagen... bauen [Melanie; Kick-Off 19.2.25]

KUNST

Gemeinschaftsprojekt aus Einzelstücken

- gemeinsame Wand aus Einzelelementen, siehe Vulca Martin Haseney; mit einem Gesamt-Logo, Klassenbezeichnung etc. [Axel; Kick-Off 19.2.25] -> falls 5.Klasse: auch als Kennenlern-Workshop
- Große Maschinen aus Einzelelementen
 - Kugelbahnen Holz oder Pappe (siehe auch WICMP), evtl. modular [Michi; Kick-Off 19.2.25]
 - Kettenreaktionen aus Einzelstücken zusammensetzen [Melanie; Kick-Off 19.2.25]

Farben

- Farben untersuchen
 - Regenbogengucker, die das Licht aufspalten [Max; Kick-Off 19.2.25]
 - Chromatographie mit Filzstiften [Manu; Kick-Off 19.2.25]
 - Manu: Farbmisch-Experimentierkasten [Manu; Kick-Off 19.2.25]
- mit speziellen Farben malen
 - mit fluoreszenten Farben malen, Schwarzlicht [Max; Kick-Off 19.2.25]
 - Komplementärkontraste mit Farbkreis, damit Bilder malen [Manu; Kick-Off 19.2.25]
- Farben selber herstellen und benutzen
 - Pflanzen zermörsern und mit selbstgebastelten Pinseln malen [Ingrid; Kick-Off 19.2.25]
 - Urzeitmalerei mit Erd-Pigmenten und Fingern/Kreiden [Manu; Kick-Off 19.2.25]
 - (Cyanotypie mit Pflanzensaft; mit einer Session schwierig) [Jochen; Kick-Off 19.2.25]

Textiles

- Webrahmen bauen/lasern, und dann weben [Ingrid; Kick-Off 19.2.25]
- Strickliesel bauen, Garn aus alten Shirts [Ingrid; Kick-Off 19.2.25]
- Filzmasken-Workshop (s. Comicsalon) [Kevin; Kick-Off 19.2.25]

WEITERE IDEEN (noch ohne Einordnung)

- ...

Allgemeine Anmerkungen/Ideen zu Inhalten und Durchführung

Vor dem Workshop

- Tshirts oder andere Dinge von daheim mitbringen könnte für manche Kinder (gerade an Brennpunktschulen) schwer sein. Wir sollten das vermeiden oder mindestens Alternativen vorrätig haben. [Kick-Off 19.2.25]

Im Workshop

- Kleine Phänomene in Groß als Auflockerung/mehr AHA!-Erlebnis [Kick-Off 19.2.25]
- Workshopaufteilung in mehrere Experimente/Tische auch möglich [Kick-Off 19.2.25]
- einerseits cool: selber Sachen mitnehmen [Kevin; Kick-Off 19.2.25]
- andererseits auch: große, ungewohnte Maschinen benutzen [Kevin; Kick-Off 19.2.25]
- Geht vermutlich nicht (zeitlich in 2-3 Stunden oder wegen Größe der Gruppe)
 - Siebdruck [Kick-Off 19.2.25]
 - Löten [Kick-Off 19.2.25]

Nach dem Workshop

- Wettbewerb zwischen Schulen/Klassen? [Kick-Off 19.2.25]
- Veröffentlichen wir Ergebnisse der Klassen/Kinder? -> Eher für Ältere? [Kick-Off 19.2.25]
- Kommen die Kinder nochmal wieder? Vermutlich nicht als Schulklasse. Aber: individuell das ZAM bewerben, ggf. Kinder(+Eltern)-Öffnungszeit? [Kick-Off 19.2.25]

Auswahl und Ausarbeiten von mindestens acht Workshops

Phase 2 Testen und verbessern

Phase 3 Umsetzung: Workshops mit Schulklassen

Tests mit Schulklassen