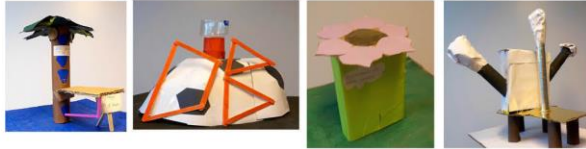


POKERARKITEKTUR

7 trinn på Volla skole var arkitekter for en dag

Fem fabrikker på oppdrag av:

Lady Gaga David Beckham Kronprinsparret ID



Fem universitet på oppdrag av:

Lady Gaga Kaptein Zlatan Bilbo L.



Fem eneboliger på oppdrag av:

Fotballspiller Erna Solberg Petter Northug Lady Gaga Tutta



Foto: Vibeke K. Hegg 2015

EN KREATIV DAG SOM ARKITEKT!

Hva gjør en arkitekt? Sammen med en arkitekt er elevene arkitekter for en dag gjennom spillet «Pokerarkitektur». Målet er å jobbe kreativt under designkriterier som styrer en arkitekts hverdag.

POKERARKITEKTUR er en heldags workshop hvor målet er å formidle arkitektur på en enkel, morsom og oversiktlig måte. Gjennom «Pokerarkitektur» må elevene forholde seg til gitte kriterier, behov og ønsker, og dermed får de et lite innblikk i hva en arkitekt gjør.

Elevene deles inn i grupper som velger et spillkort fra noen utvalgte kategorier, som klient, funksjon, tomt, klima og eller materialer. Eksempelvis kan en gruppe få i oppgave å designe et bygg som tar utgangspunkt i følgende kort: David Beckham, barnehage, på en fjelltopp, permafrost og bambus.

MÅLGRUPPE: 5.-9.trinn

PRAKTISK INFORMASJON

Antall elever: maks 30

Varighet: 5 x 45 minutter

Arena/ praktiske behov: Klasserom eller gjerne kunst- og håndverksrom, pc/prosjektor

Pris: Til en hver tid gjeldende DKS-honorar / materialkostnader / reisegodtgjørelse / diett etter avtale med arkitekt.

KONTAKTINFORMASJON

Yuba Stunt Arkitekt

Vibeke K. Hegg

Tlf.: 920 37 577

E-post: vibeke@yuba.no

LENKER

- www.pokerarkitektur.blogspot.com

DAGSPLAN

Inspirasjon

Lysbilder av utvalgte hus og bygg som illustrerer hvordan behov, klima og ressurser kommer til uttrykk arkitektonisk. Vise eksempler på arkitekttegninger og hvordan en modell kan se ut.

Idéfasen

Gjennomgang av oppgaven og utdeling av «spillkort» til gruppene. Elevene tolker de fem kategoriene og tegner forslag til løsning gjennom å skisse.

Produksjonsfasen

Modellbygging og montering av plan og fasade tegninger som limes på et A3-ark.

Presentasjon

Hver gruppe får noen minutter til å fortelle om hvordan de fem kategoriene er representert i sitt prosjekt. Etterpå kan andre elever stille spørsmål. Vi avslutter dagen med "Kåring av best likte prosjekt": hver elev stemmer på den løsningen de liker best, og det er ikke lov å stemme på sin egen.

KRAV TIL SKOLENE

Arbeidsrom/gruppeinndeling

Vi starter dagen med bildepresentasjon og trenger derfor PC og projektor. Verkstedet fungerer fint i vanlig klasserom.

Lag gruppebord og del klassene inn på forhånd, maks 6 grupper pr. klasse /maks 5-6 elever i hver gruppe. Når elevene begynner å bygge modeller, kan sløydsal eller lignende fungere godt, men intet krav.

Utstysliste redskaper

A4-papir (kopipapir), blyanter, viskelær, sakser, limstift, fargeblyanter, maling om det er greit i rommet.

Fint om skolen kan bidra med litt diverse rester som kan brukes til modellbygging som litt papp, diverse farget papir, hyssing, piperensere, tynn ståltråd, diverse stoff, eller annet resirkulert som man tenker på som søppel.

En lærer må være tilstede under hele verkstedet.