SIGNAL

Århusgade 88, 2.
2100 København K
DK – Denmark

Phone: +45 35 29 30 70
www.signal-arki.dk

Vibesgate 17
N-0356 Oslo
NO – Norway

Phone: +47 91 89 30 17
www.signal-arki.no

IDÉKATALOG TIL AKTIVITETER

I KULTURRUMMET

THISTED VIRTUELLE BIBLIOTEK / 02.07.2014

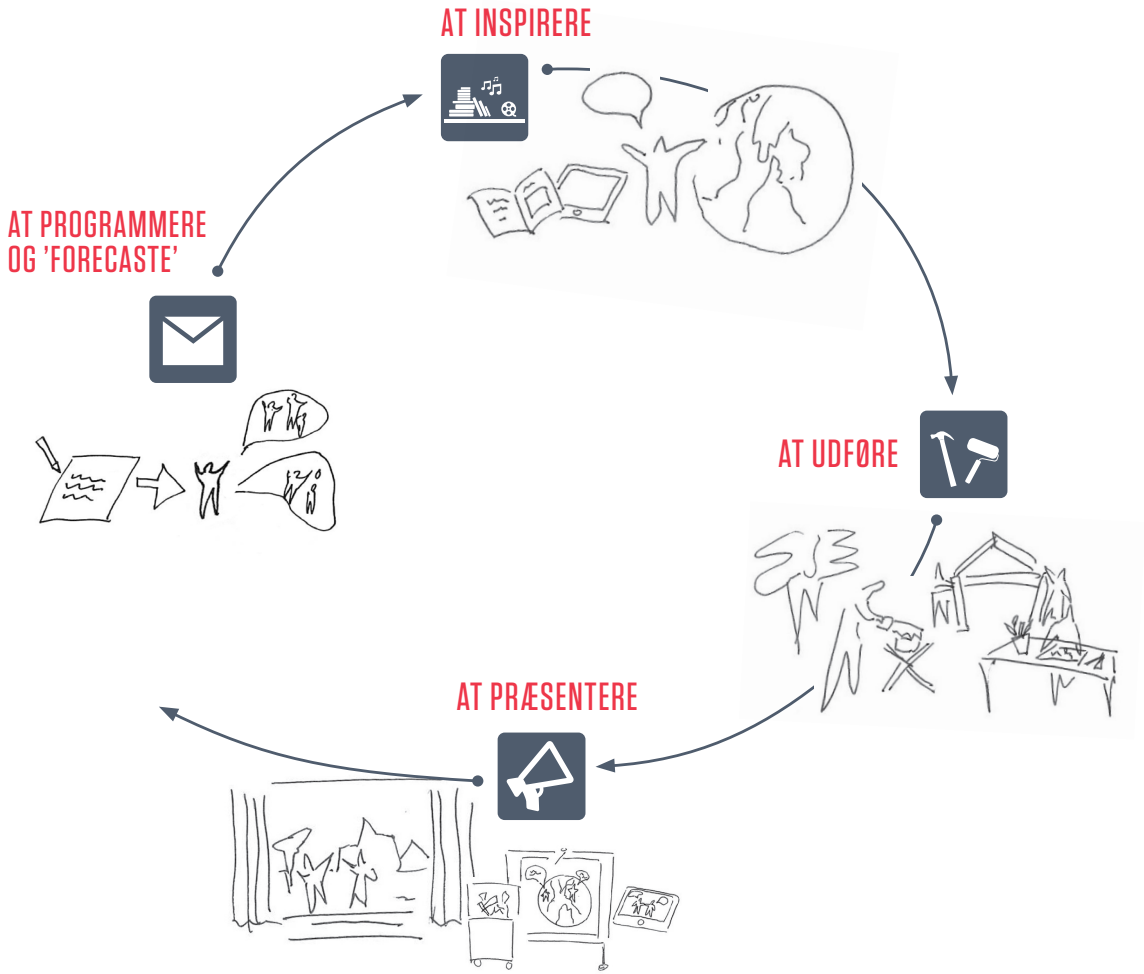
KULTURRUMMET SOM SAMSPILLER OG FØDSELS-HJÆLPER:

KulturRummets fire institutioner ønsker at bidrage med tid, kompetencer og ressourcer til at skabe nye ambitiøse projekter og aktiviteter for Thys borgere med Kulturparken som omdrejningspunkt.

Workshoppen 'Ud med kulturen' indgår sammen med to cafémøder hvor interesserede borgere har diskuteret nyt liv i den gamle park.

De aktiviteter og funktioner, som deltagerne på denne workshop udvikler, skal tage afsæt eller have en eller flere mellemlandinger i én eller flere af KulturRummets institutioner. Værdikædetænkningen skal bruges som projektplanlægningsredskab.

Efter workshoppen producerer SIGNAL et idékatalog som samler deltagernes bud på aktiviteter/funktioner i Kulturparken samt deres værdikæde, visualiseret i korte tekster og billeder, som beskriver, hvem der gør hvad for hvem, hvornår og hvor i processen samt hvordan de forskellige aktiviteter samlet bidrager til at skabe læring, erfaringer med skaben, og præsentationsformater, der sikrer kvalitetsoplevelser for andre borgere i Thy. Jf. illustration. Endelig beskrives, hvordan de forskellige aktiviteter bedst kan understøttes af KulturRummets rum og rammer, og hvor der er størst behov for tilpasninger og opdateringer af disse for at matche de nye aktiviteter.



VÆRDIKÆDETÆNKNINGEN:

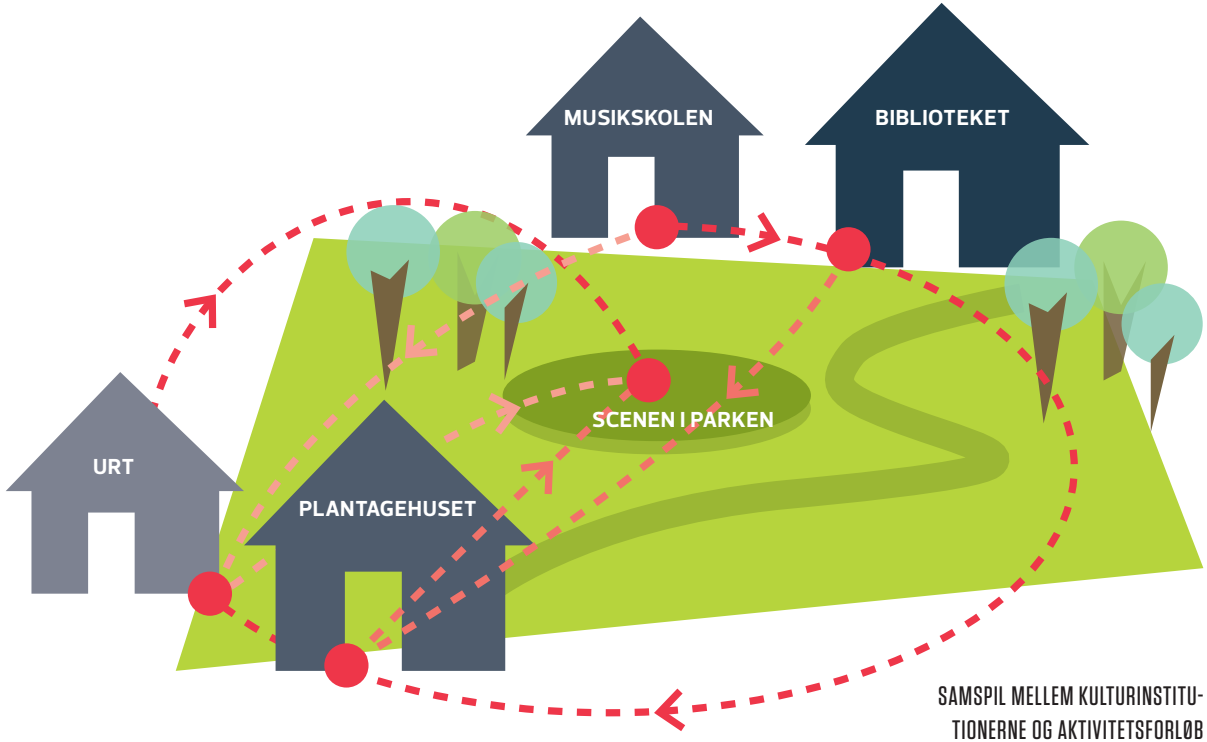
TÆNK AKTIVITETER SOM EN SAMMENHÆNGENDE VÆRDIKÆDE

Den ambitiøst udfoldede aktivitet, der engagerer deltagere og 'leverer' nye oplevelser tilbage til KulturRummet og det virtuelle bibliotek kan med fordel tænkes som en række samspillende elementer. Som en værdikæde:

- At programmere og forecaste projektet fra start til slut
- At inspirere
- At udføre
- At præsentere

I denne konceptuelle tænkning, er det vigtigt at overveje hvordan opgaver og aktiviteter ifm. værdikædens forskellige elementer kan flytte mellem de forskellige kulturinstitutioner i KulturRummet: Hvilke forløb er oplagt at køre i hvilke institutioner? Og hvordan sættes institutionerne og parken i samspil?

I dette notat præsenteres en række eksempler på, hvordan man kan sætte institutioner, aktiviteter og læringsforløb i spil i KulturRummet. Notatet indeholder også en kort introduktion af de øvelser, som deltagerne på workshoppen skal arbejde med.



SAMSPIL MELLEM KULTURINSTITUTIONERNE OG AKTIVITETSFORLØB

SIGNAL

EKSEMPEL PÅ FORLØB I KULTURINSTITUTIONERNE

HVEM INVITERES?
HVORDAN?
HVEM FACILITETERER? – Fra kulturhusdesignede aktiviteter til brugerinitierede aktiviteter til tilbagevendende foreningsaktiviteter.

Hvordan kan de samarbejdende fire institutioner skabe processer, som løbende føder nye projektideer i samspil med andre organisationer? Hvilke anledninger, hvor, og hvem er 'driver'?
Hvor kan man henvende sig med et ønske eller en god idé?
Hvordan opfanges den gode ide?

OPDELING:
- *Større KulturRums faciliterede projekter i samarbejde med eksterne*
- *KulturRummet lægger hus til eksterne projekter, hjælper måske med PR og det praktiske (hvad med økonomi?)*
- *Mindre, tilbagevendende KulturRums faciliterede aktiviteter.*

Tænk på hvordan disse kobles ind i et årshjul eller lignende

LÆRINGSRUMMET
RAMMESÆTNING/INTRO
Biblioteket, multisal, musikskolen

Rum til rammesætning vælges efter deltagerantal, aktivitet og nærhed til relevante faciliteter – hvem står for rammesætningen? Personale eller ekstern?

DET PERFORMATIVE RUM
VÆRKSTEDSFORLØB, BEARBEJDNING, UDFØRSEL
Plantagehuset, Urt, parken

Rum til 'produktion', værkstedsforløb o.lign. vælges efter deltagerantal, aktivitet og nærhed til relevante faciliteter. Hvem faciliterer? Hvad kan KulturRummet gøre for at gøre deres kompetence-felt endnu bredere?

INSPIRATIONSRUMMET
PRÆSENTATION, ISCENESÆTTELSE, PERFORMANCES, UDSTILLING
Biblioteket, multisal, parken, andet steds

Hvordan og hvor kan 'projektets' resultater udstilles eller præsenteres 'live'? Hvem står for PR og invitationer? (Kan der være et læringselement i dette også, hvor kulturhusene faciliterer, men deltagere selv er pennefører?) Hvem bistår med det praktiske? Hvem betaler?

EKSEMPEL PÅ VÆRDIKÆDEAKTIVITETER:

ISCENESÆTTELSE AF H.C. ANDERSEN EVENTYR

Fortolkning og iscenesættelse af et H.C. Andersen eventyr som et stort samspil mellem kulturinstitutionerne.

Forfatterskole på biblioteket skriver manuskriptet. Frivillige skuespillere, børn og unge.

Musikskolen komponerer og spiller teatermusikken og lægger rum til dansernes og musikernes øvere.

Kulisserne bygges i Plantagehuset. Multisalen kan danne ramme for generalprøver. Forstillingen spilles i parken og/eller i multisalen.

HVEM: Børn og unge, skoleklasser fra 5.-10. kl. og gymnasieelever

RAMMESÆTNING/INTRO

HVAD: Introduktion til H.C. Andersen og fortolkning af hans eventyr. Forfatterskole og undervisning i manuskriptskrivning. Musikskolen og dens lærere kan gennemgå hvordan musik med stor og forskellig effekt kan anvendes som stemningsskaber i film, teater, musicals osv.

HVOR: Bibliotekets læringsrum kan være rammen for en fælles rammesætning med smartboard, whiteboards eller tavler. Plads til at samles om en bog eller computer ifm gruppearbejde og plads til at fordybe sig i det skrevne univers. Trådløst internet.
Musikskolens store samspilsrum kan danne ramme for introduktioner til brug af musik i dramaturgien.

PROJEKTFORLØB

HVAD: Kulissebyggeri. Øvere.

HVOR: Plantagehuset - Indret med mobile materialevogne og store robuste værkstedsborde, hvor der er plads til at rode. Etablér let tilgængelighed til værktøj og materialer, og gør det muligt at medbringe det til teaterpladsen. Gør plads til opbevaring af work-in-progress.

Musikskolen - skab adgang til fælles øvere, hvor musikere og dansere begynder at stykke en forestilling sammen ved at øve passager sammen, koordinere musikken og dansen, aftale forløbskulminationerm dramatiske højdepunkter mm. Skuespiller kan også kobles ind. Opgaven kræver bandopstilling, lyd og lys samt dansegulv. Gerne også nærhed til garderobe.

PRÆSENTATION

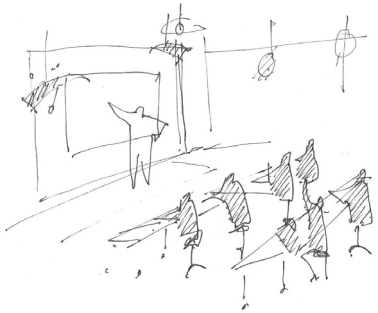
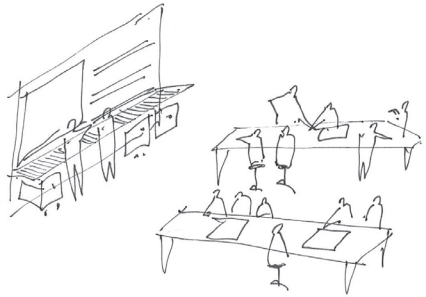
HVAD: Teaterforestilling

HVOR: Parkens overdækkede scene eller multisalen.

Hvis ude: God overdækning, så skuespillere og musikere kan optræde i tørvejr.Siddepladser omkring scenen til publikum, gerne som amfiscene.
Lyd og lys skal understøtte udescenen.
Hvis inde: Multisalens scene, lyd og lys
Plads til 200 publikummer, mulighed for let servering fra café.

SIGNAL

EKSEMPEL PÅ VÆRDIKÆDEAKTIVITETER:

OLE LUND KIRKEGAARDS UNIVERS	RAMMESÆTNING/INTRO	PROJEKTFORLØB	PRÆSENTATION
Ole Lund Kirkegaards univers.....Udfoldelse af Orla Frøsnapper og lille Virgil i et 3D – Hvordan ser deres verden ud.... **HVEM:** Skoleklasser, børn fra 0.–5. kl. og deres forældre 	**HVAD:** Rammesættende introduktion til Ole Lund Kirkegaard og hans fortællinger. Hvem er han og hans figurer? Hvad vil han fortælle? Litterær og læringsorienteret forløb. **HVOR:** Bibliotekets læringsrum. Gør plads til en fælles rammesætning med smartboard, whiteboards eller tavler. Plads til at samles om en bog og fordybe sig i det skrevne univers. 	**HVAD:** At bygge Orla Frøsnappers univers i 3D ud af affaldsmateialer. **HVOR:** Plantagehuset – Indret med mobile materialevogne og store robuste værkstedsborde, hvor der er plads til at rode. Gør plads til opbevaring af work-in-progress.  	**HVAD:** Udstilling af forløbets resultater **HVOR:** I biblioteks inspirationsrum/performative rum Etablér plads til (mobile) montre og podier til udstilling af brugernes produktioner. Præsentér gerne brugerne via kulturkalenderen og ved information om værkerne på stedet.

REDSKAB TIL PROGRAMMERING AF SAMSPILLENDE AKTIVITETER I KULTURRUMMET

KulturRummet ønsker at arbejde videre med at sikre en høj kvalitet af sammenhængende kulturaktiviteter og derfor beskrives her en matrix for, hvordan planlægningen af længerevarende, værdiskabende og lærende projekter kan udvikles og tilrettelægges samt hvilke overvejelser man skal gøre sig for at projektet bliver en succes.

PROJEKTPLAN, UDVIKLES I PROGRAMMERINGSFASEN
(Det kan nogen gange være nemmere at starte med at udfolde det attraktive slutmål og bagefter fylde læringsmæssig værdi på i de to først faser.)

PROGRAMMERINGSFASE

Projektets målsætninger beskrives:
Hvad er det for et projekt? Forestil jer et attraktivt slutmål fra starten.
Hvilke delelementer består projektet af?
Hvem er tovholder/initiativtagere på projektet?
Hvilken målgruppe/deltagerkreds retter projektet sig mod?
Hvem kan indgå som samarbejdspartnere?

NB: *Husk at det skal være attraktivt for både samarbejdspartnere og deltagere at deltage i projektet.*
NB: *Tænk på hvad projektet skal tilføre af værdi for deltagerne ift. læring, udvikling, inspiration.*

Invitation:
Invitation af projektets samarbejdspartnere og deltagere.

RAMMESÆTNING / INTROFORLØB

Rammesætningen er den første del af projektets introforløb der skal give deltagerne en grundig indflyvning til hvilken opgave der skal løses i projektforløbet. Der er her deltagerne får inspiration og får deres første oplevelser med projektet og evt. også deres første hands-on på forløbet f.x. gennem research på projektets fokusområde.

Rammesætningen/introforløbet beskrives:
Hvilke aktiviteter består rammesætningen af? Foredrag med fagprofessionelle, introworkshop, vidensdage...
Hvilke faciliteter kræver rammesætningen?
Hvor lang tid strækker aktiviteterne sig over?
Hvem faciliterer rammesætningen?
Hvor afholdes rammesætningen?
Hvilket læringsmæssigt indhold skal der lægge i rammesætningen?

PROJEKTFORLØB

Projektforløbet er her projektet tager form, det er selve indholdet i hele projektet. Det er her deltagerne selv bidrager og løser den opgave projektet stiller i introforløbet. Deltagerne er aktive hands-on og udvikler kreative løsninger på projektet.

Projektforløbet beskrives:
Hvilke aktiviteter består projektforløbet af?
Hvilke faciliteter kræver projektforløbet?
Hvor lang tid strækker aktiviteterne sig over?
Hvem faciliterer projektforløbet?
Hvor afholdes projektforløbet?
Hvilket læringsmæssigt indhold skal der lægge i projektforløbet?

PRÆSENTATION AF PROJEKT

Projektets præsentation skal være det attraktive slutmål, der i første omgang lokker deltagerne til. Præsentationen er afslutningen på projektet, hvor deltagerne får mulighed for at vise, hvad de har lavet og lært gennem projektforløbet. Præsentationen kan have mange forskellige former afhængig af projektets art.

Præsentationen beskrives:
Hvilke aktiviteter består præsentationen af?
Hvilken form har præsentationen?
Hvilke faciliteter kræver præsentationen?
Er deltagerne en aktiv eller passiv del af præsentationen?
Hvor lang tid strækker præsentationen sig over?
Hvem faciliterer præsentationen?
Hvor afholdes præsentationen?
Hvilket læringsmæssigt indhold skal der lægge i præsentationen?

SIGNAL

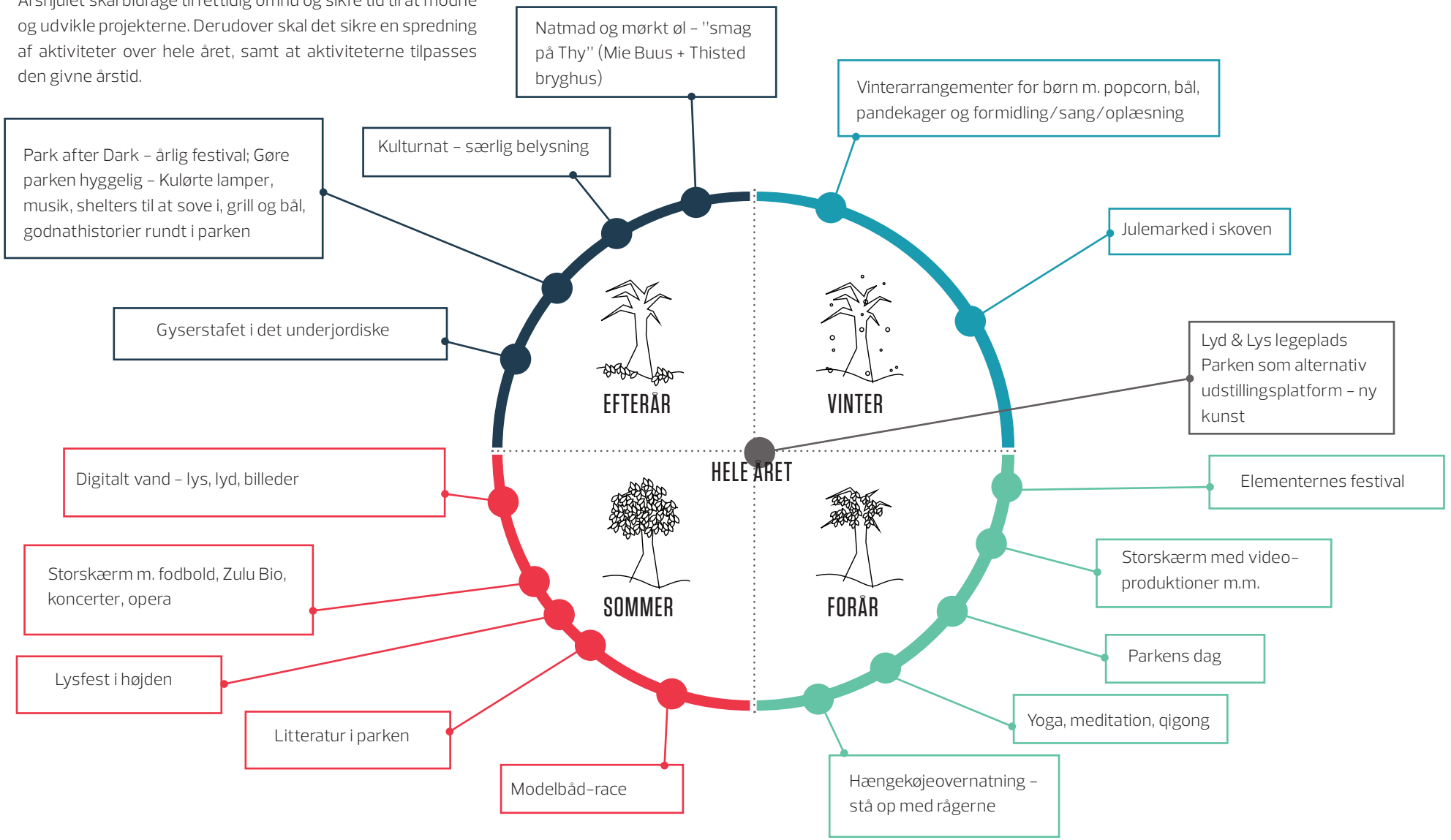
REDSKAB TIL KULTURRUMMETS EGNE WORKSHOPMØDER:

PROJEKT / MÅLSÆTNING	RAMMESÆTNING / INTROFORLØB	PROJEKTFORLØB	PRÆSENTATION AF PROJEKT
HVAD GÅR PROJEKTET UD PÅ? HVAD ER DEN OVERORDNEDE MÅLSÆTNING MED PROJEKTET?: **NB:** Tænk på hvad projektet skal tilføre af værdi for deltagerne ift. læring, udvikling, inspiration, m.m.	**HVILKE AKTIVITETER BESTÅR FORLØBET AF?:**	**HVILKE AKTIVITETER BESTÅR FORLØBET AF?:**	**HVILKE AKTIVITETER BESTÅR PRÆSENTATIONEN AF?:**
	HVOR FOREGÅR OVENSTÅENDE AKTIVITETER?:	**HVOR FOREGÅR OVENSTÅENDE AKTIVITETER?:**	**HVOR FOREGÅR OVENSTÅENDE AKTIVITETER?:**
	HVEM FACILITERER OVENSTÅENDE AKTIVITETER:	**HVEM FACILITERER OVENSTÅENDE AKTIVITETER:**	**HVEM FACILITERER OVENSTÅENDE AKTIVITETER:**

SIGNAL

ÅRSHJUL OVER AKTIVITETER I KULTURRUMMET

Årshjulet skal bidrage til rettidig omhu og sikre tid til at modne og udvikle projekterne. Derudover skal det sikre en spredning af aktiviteter over hele året, samt at aktiviteterne tilpasses den givne årstid.



SIGNAL

VÆRDIKÆDEAKTIVITETER

AKTIVITETER	ARRANGØR	DELTAGERE	FACILITETER	PLACERING
Et længerevarende forløb, der veksler mellem viden/læring, produktion/værkstedsforløb og præsentation af resultatet.	Tværfaglige forløb med flere forskellige aktører der bidrager med forskellige kompetencer. Dyrker samspillet mellem de forskellige kulturinstitutioner og lokaliteter i KulturRummet.	Målrettede aktiviteter til forskellige brugere.	Forskellige lokaliteter i Kultur-Rummet	Forskellige lokaliteter i Kultur-Rummet alt efter hvor i forløbet man befinder sig.

IDÉER TIL AKTIVITETER

- Opdagelse/undersøgelse af vand og indhold
- Digitalt vand – lys, lyd, billeder
- Modelbåd-race
- Din egen fortællerbænk – vælg musik og fortællinger vha. QR-koder – lys i bænken giver stemningen
- Lyskunst
- Lyd & Lys legeplads
- Formidlingsforløb og læringsaktiviteter – natur, video, billedkunst
- Bunkeren som formidling af Geologi og historie
- Udviklingsforløb med skoler, innovation
- Park/3D
- Parken som alternativ udstillingsplatform – ny kunst
- Art camp
- Litteratur i parken
- Fortællerbænke
- Vinterarrangementer for børn m. popcorn, bål, pandekager og formidling/sang/oplæsning
- Teater – "Blairwitch Project"
- Storskærm med videoproduktioner m.m. – gerne som led i undervisnings-forløb f.x. 2. verdenskrigsmission
- Natrollespil i beskyttelsesrum – 2.verdenskrig med thisted museum + bibliotek (kan udføres om dagen)
- "Snittet gennem jorden" – et læringsforløb om jordbund og geologi

SIGNAL

EVENTS / STØRRE ENKELTSTÅENDE ARRANGEMENTER

AKTIVITETER	ARRANGØR	DELTAGERE	FACILITETER	PLACERING
Et overordnet tema/event der strækker sig fra par timer til et par dage. Kan indholde en eller flere aktiviteter.	Events kan afholdes af en enkelt arrangør som sommersjov eller af en samling af foreninger, KulturRummet og ildsjæle fx ifm. en lysfestival.	Målrettede aktiviteter til forskellige brugere.	Forskellige steder i Christiansgave.	Forskellige steder i Christiansgave.

IDÉER TIL AKTIVITETER

- Storskærmsevent – sport, musik
- Små events med forskellige temaer/traditioner; studenter, mærkedage, julemarked, kærlighedstema
- Julemarked i skoven
- Friluftsteater/musik
- Sankt Hans
- Elementernes festival
- Forlystelse med de fire elementer
- Storskærm m. fodbold, Zulu Bio, koncerter, opera
- Slotskoncerter
- Majstang
- Lysfestival
- Kulturnat – særlig belysning
- Børnekulturnat
- Halloween – uhyggenat
- Park after Dark – årlig festival; Gøre parken hyggelig – Kulørte lamper, musik, shelters til at sove i, grill og bål, godnathistorier rundt i parken
- Opera og ballet
- Festival
- Parkens dag
- Korfestival
- International festival
- Juledage
- Natmad og mørkt øl – "smag på Thy" (Mie Buus + Thisted bryghus)
- Flagermus-tur (Elsemarte -BFN)
- Lysfest i højden
- Gregoriansk korsang i højden
- Hængekøjeovernatining – stå op med rågerne
- Træskulpturfestival
- Fejring af Christiansgaves fødselsdag – d. 11. januar

SIGNAL

TILBAGEVENDENDE AKTIVITETER

AKTIVITETER	ARRANGØR	DELTAGERE	FACILITETER	PLACERING
Planlagte tilbagevendende aktiviteter som teakwondo-onsdag eller fredagsfortællinger, der strækker sig over et længere forløb, fx. en sommer, en sæson, et år. Lærene/berigende aktiviteter.	Foreninger, KulturRummet, ildsjæle der har et ønske om at køre et længere lærings-/aktivitetsforløb og som forpligter sig til at levere på undervisning/igangsætning hver gang.	Målrettede aktiviteter til bestemte brugere.	Forskellige steder i Christiansgave, fx. Naturværkstedet. Lokaler i KulturRummet.	Forskellige lokaliteter i KulturRummet alt efter hvilken aktivitet der afholdes. Indendørs aktiviteter kan i godt vejr rykke ud i parken, hvis hensigtsmæssigt.

IDÉER TIL AKTIVITETER

- Gøglerskole
- Lyd & Lys legeplads
- Teakwondo, træning og sikkerhed
- Yoga, meditation, qigong
- Kunstneraktiviteter
- Parken som alternativ udstillingsplatform – ny kunst
- Litteratur i parken
- Udendørs værksted
- Byggeaktiviteter
- Byvandringer
- Musikaktiviteter
- Speakers corner – demokrati i Thy
- Natløb
- Natmad og mørkt øl – "smag på Thy" (Mie Buus + Thisted bryghus)
- Flagermus-tur (Elsemarte -BFN)
- Godnathistorier – stier med lydbøger, lys der følger fortællingen gennem parken – bibliotek
- Ædehjørne, urban gardening
- Snitteværksted
- Musik/læseevents i regi af bibliotek og musikskole
- Fællesspisning

SIGNAL

AD HOC / SPONTANE BRUGERAKTIVITETER

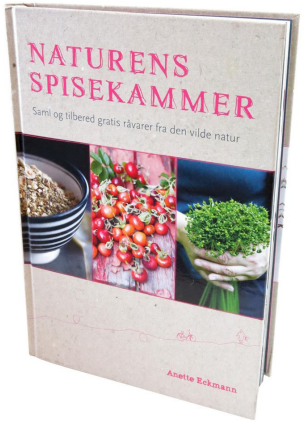
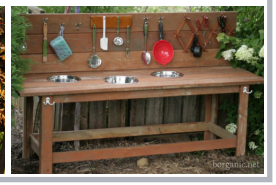
AKTIVITETER	ARRANGØR	DELTAGERE	FACILITETER	PLACERING
Selvforvaltet aktiviteter	Brugerne selv	Individuelle bruger eller forskellige grupper i social sammenhæng	Tilpassede faciliteter - bænke, grillsteder, opholdssteder m.m. i Christiansgave	Forskellige steder i Christiansgave.

IDÉER TIL AKTIVITETER

- Vandkamp
- Grillpladser, picnic-spisepladser, borde-bænke
- Mødesteder
- Skaterbaner i kombination med vandproblemer på stier - befæstede arealer
- Mindre scene til spontane udøvelser
- Opholdsplads/grill
- Hæk-oaser, små grupper
- Indbydende mødesteder
- Klatre - klatrevæg
- Christiansgave i højderne
- Rekreative opholdsområder - afslapning/refleksion
- Klubhuset - det sociale samlingssted for unge
- Hækkehyggekroge - orangeri
- Udebibliotek
- Grille
- Volleyball
- "Thisted by hights" - Se byen fra en trætop både dag og aften
- Sansestier i vildnisset
- Oplyst skaterbane ved kælkebakken
- Kubler på jorden som man kan sætte sig ind i om aftenen som lyser op - læse bøger
- Lysaktiviteter - Følg lyset på stierne, hyggehjørne med rislamper og grill, lys på træerne, vand med lys, kulørte lyskæder med dansegulv
- Godnathistorier - stier med lydbøger, lys der følger fortællingen gennem parken - bibliotek
- Ski/kælkebakke
- Petanque

SIGNAL

VÆRDIKÆDEAKTIVITET FRA WORKSHOP:

AKTIVITET	RAMMESÆTNING/INTRO	PROJEKTFORLØB	PRÆSENTATION
HVAD: "RÅGEKOGEBOG" – Udekøkken, der opbygges events omkring. F.x: · Råger skydes og tilberedes · Urter i urtehaven og frugter fra skoven · Kogebog + video · Besøg af kokke · Bespisning af forældre/bedsteforældre · Konkurrence For børn 	**HVAD:** Efterårsferieaktiviteter Forårsaktivitet Regi af skoler, daginstitutioner, aftenskole, Levnedsmiddelstyrelsen o.a.	**HVAD:** Bogcafé/foredrag: fugle som mad, viden om fugle, viden om vildt som mad, viden om vilde urter i mad. Indsamling/udtænkning af opskrifter Råger skydes, råvarer indsamles	**HVAD:** Rågeretter Kogebog/opskrifter og video kan købes – overskuddet går til Naturværkstedet
HVOR: Udekøkken ifm. naturværkstedet. Indsamling af urter og planter, frugt og nødder. 	**HVOR:** Bibliotek – foredrag, bogcafé Naturværksted / udekøkken – tilbededning af mad (Plantagehusets køkken i tilfælde af dårligt vejr)	**HVOR:** I parken, gerne ved grillpladser/naturværkstedet/udekøkkenet. 
HVEM: Skoler/daginstitutioner i samarbejde med naturvejleder og/eller kok f.x. Nak og Æd 	**HVEM:** Bibliotek, kok, ekspert på vildt som mad Naturvejleder Daginstitution/skoler som elever 	**HVEM:** Børn/elever og pårørende Andre interesserede

PARK AFTER DARK

I denne tekst beskrives på kort form en række aktiviteter, som i samspil kan fylde parken med liv En af de ideer, der fyldte meget på workshop-pen 'Ud med kulturen' var at bruge mørkets dramaturgi i parkens rum. I nedenstående gives to ideer mere krop og aktiviteterne rum og rammer.

LYSFESTIVAL

Alle parkens porte står i lys. Stierne oplyses af fakler. Parken tager imod med illumineret springvand, belyste skulpturer og træer. Lyden af latinske rytmer fra danseteltet svæver gennem luften og blander sig med duften af hyld. Igennem teltåbningen ses de første par slange sig til salsarytmer-ne på det oplyste dansegulv.

Vinteren er over Thisted. Sneen ligger i et tæt lag i parken. I Christiansgave står alle parkens porte i lys, og stierne er oplyst af fakler. Nede på den projekttøroplyste 'slette' står de første sneskulpturer allerede færdige. En familie betragter deres sneheks, mens de spiser glaserede æbler og drikker varm kakao. Andre familier er i fuld gang med at bygge deres. Fra caféen breder duften af brændte mandler sig. Midt i kredsen er besøgen-de iskunstnere fra Finland i gang med at bygge igloo. I sameteltet varmes hænder og gane ved ildstedet til fortællinger om vinter, sne og is.

MØRKE OG GYS

For modige sjæle i alle aldre: Gyserstafet på mørke stier. Hvad gemmer sig i krattet? Hvor ligger næste post? Hvem venter bag træet?
Besøg de underjordiske i parkens bunkers. Her fortæller professionelle storytellers deres bedste gyserhistorier og der inviteres til gyserstafet, hvor de besøgende på tur fortæller om deres mest uhyggelige oplevelser – fiktion er tilladt.

SIGNAL

VÆRDIKÆDEAKTIVITET FRA WORKSHOP:

AKTIVITET	RAMMESÆTNING/INTRO	PROJEKTFORLØB	PRÆSENTATION
HVAD: "MUSIKLEGEPLADS" Hoppe på fliser – lyd Musikbibliotek 	**HVAD:** Legeredskaber der fermbringer lyd Naturmaterialer Indhentning af erfaringer fra andre steder	**HVAD:** Eksperter, emperi Leverandør Afdækning af akustisk kontra digital	**HVAD:** En legeplads med lyd Indvielse – koncert
	HVOR:	**HVOR:** Musikskolen/URT	**HVOR:** Christiansgave
	HVEM: Musikskolen og dens elever	**HVEM:** Drift og anlæg (Christiansgave) Musikskolen	**HVEM:** Drift og anlæg (Christiansgave) Musikskolen

SIGNAL

VÆRDIKÆDEAKTIVITET FRA WORKSHOP:

AKTIVITET	RAMMESÆTNING/INTRO	PROJEKTFORLØB	PRÆSENTATION
HVAD: "SKULPTURPARK" Udstillingsplatforme for permanent og foranderlig kunst – skulptur og installation/ land art Kunstworkshop med børn	**HVAD:** Netværk/kunstnere af udstillingsrække	**HVAD:** Idébeskrivelse, realisering	**HVAD:** Udstillinger, dokumentation
	HVOR: Christiansgave	**HVOR:**	**HVOR:**
	HVEM: Kunstforeningen Kuratorer og kunstnere	**HVEM:**	**HVEM:**

SIGNAL

VÆRDIKÆDEAKTIVITET FRA WORKSHOP:

AKTIVITET	RAMMESÆTNING/INTRO	PROJEKTFORLØB	PRÆSENTATION
HVAD: "PARKEN BY NIGHT" 4 gange årligt Et ikke-kommercielt "by-night" Julen: Kunsthåndværk, Lokale madprodukter, julemusik, aktiviteter for børn, varme drikke, Lanternelys, Kastanjer, Luciaoptog ect. Forår: Plantemarked, Bogbytte-nat, Konkurrencer, årstidens korsange, hjemmebryg-smagning Sommer: Fri-grill, kreative værksteder m. aktiviteter - Lær at lave et Latexsværd. Børneloppemarked Efterår: Halloweenfest med udklædning, græskar, uhygge i bunkers, Tærte-smagning, fællessange, fortællinger	**HVAD:** Foredrag - tematisk: Rollespil, mad	**HVAD:**	**HVAD:**
	HVOR:	**HVOR:**	**HVOR:**
	HVEM:	**HVEM:**	**HVEM:**