

מציתי דמיון



מטרת קלפים אלו לפתוח את
החשיבה בשלבי סיעור המוחות
בפרויקטים חדשים.

השתמשו בהם בשילוב עם
קלפי הפרסונות, המסרים הרוח-
ביים ועקרונות העיצוב של
הפרויקט שלכם.

המלצה לשימוש: בחרו קלף
רנדומלי וראו לאן הוא לוקח
אתכם.

עצבו אלמנט אייקוני

(שאינו שלט)

החוזר על עצמו כל 1 ק"מ

לאורך שביל הנחל ומספר

את סיפור המקום בהמשכים

בחרו בעיניים עצומות שלושה
עקרונות עיצוב מהמאגר של
הקבוצה ועצבו ספסל
בהשראתם

בחרו מסר מרשימת המסרים
ושתי פרסונות ועצבו גשר
המתואם לצורכי הפרסונות
ובהשראת המסר שנבחר

עצבו אלמנט מרחבי שכולם
ירצו להצטלם לידו וכל מי
שיראה אותו בתמונה ידע
שהיא צולמה בציפורי

בחרו פרסונה אחת וחישבו
איזה אלמנט יהפוך את חוויית
הביקור שלהם לטובה יותר

עצבו אלמנט (ללא מילים)
שמספר על חייהם של בעלי
החיים במרחב

בחרו באופן רנדומלי שני
מסרים ועצבו נקודת עצירה
לאורך השביל בהשראתם

בחרו עקרון עיצוב אחד
(או יותר) ומסר אחד ועצבו
פח אשפיה בהשראתם

עצבו מחסום לרכבים על פי
עקרונות העיצוב שבחרתם

עצבו אלמנט שמפנה
את תשומת לב המבקרים
לקולות של הטבע

קחו את שביל הנחל וחישבו כיצד
הוא יכול להשתנות לאורך הדרך
כדי לספר סיפור בהתאם לאחד
המסרים שתבחרו

עצבו גדר המדגישה את השדות
החקלאיים כחלק מנוף המרחב
ועדיין נותנת לחקלאים מענה
לצרכיהם

מה הן נקודות המפגש המעניינות

ביותר במרחב? כיצד תעצבו

נקודת מפגש כזו כדי לספר את

סיפורה? (מפגש נחלים, יובלים,

שבילים, אנשים, בעלי חיים,

צמחים...)

בחרו שתי פרסונות ודמיינו
מפגש בניהן. האם ניתן לעצב
אלמנט שיתווך את המפגש
הזה בוצרה טובה?

עצבו אלמנט אייקוני
הפונה ליותר מחוש אחד
של המבקר על פי עקרונות
העיצוב שבחרתם

עצבו אלמנט (ללא מילים)
העוזר למבקרים למקם
את עצמם במרחב

עצבו אלמנט אייקוני שיכול
להיות רק בציפורי ולא בשום
מקום אחר בעולם

בחרו אלמנט אחד מלוח
המשחק וענו על הפונקציה
שלו בעזרת אלמנט אחר

מהו עקרון העיצוב החשוב
ביותר לדעתכם? עצבו את
נקודת המפגש בין השביל
לנחל בהשראתו

עצבו אלמט פוקנציונלי ואייקוני
שאנשיים יכולים להשתמש בו
לאורך היום ובע"ח בלילה.