

Zieh-Tier

Stelle ein (Fantasie)-Tier her, das du an einer Schnur hinter dir herziehen kannst. Deine Form entsteht zufällig durch vier gerade geschnittene Wegschnitte aus einem A5-Format. Verdeutliche deine Tierform durch die Bemalung, das Einschlagen von verschiedenen Nägeln und das Befestigen von Leder und Filzresten.



Von Simone Blaser

Material/Werkzeug

Material:

- Holz ca. 2cm dick
- Verschiedene Holzräder und dazu passende Holzrundstäbe
- Verschiedene Nägel
- Unterlagsscheiben
- Leder-, Stoff- und Filzreste
- Ringschrauben
- Verschiedene Schnüre
- Holzleim
- Acrylfarbe
- Malerabdeckband

Werkzeug:

- Verschiedene Sägen
- Raspel
- Feile
- Schleifpapier
- Ahle
- Handbohrmaschine
- Nagelbohrer
- Akku-Bohrmaschine
- Hammer
- Beisszange
- Halbrundzange
- Schraubzwinde
- Filzunterlagen oder Tücher

Kompetenzen: Wahrnehmung und Kommunikation

Die Schülerinnen und Schüler untersuchen, erfahren und beschreiben das Thema Rollen. Sie dokumentieren mit den entstandenen Entwürfen und einem Schlussfoto ihren Designprozess. Sie stellen ihr Tier den anderen vor und vergleichen die Produkte.

Bildnerischer Prozess/Designprozess

Sammeln und Ordnen: Gemeinsames Anschauen verschiedener heutiger Spielsachen und Fotos von antikem Kinderspielzeug. Erfindung des Rads thematisieren. Z.B. in zwei Gruppen eine Kiste mit Hilfe von Rundstäben zum Rollen bringen.

Experimentieren, Planen, Realisieren, Begutachten und Weiterentwickeln:

– Form: Aus einem A5-Papier vier gerade geschnittene Schnitze ausschneiden. Was für ein Tier könnte das sein? Eventuell schon ein Auge setzen. Figur auf eine bereits auf A5 zugeschnittene Holzplatte anzeichnen. Aussägen, raspeln, feilen, schleifen.

– Räder: Passende Räder aussuchen und an der Form entsprechend platzieren. Bohrer wählen (immer etwas grösser als Achse), Löcher bohren. Den Umgang mit der Akku-Bohrmaschine besprechen und üben. Achsenlänge durch Abmessen oder Stecken auf den passenden Rundstab anzeichnen und absägen. Rollverhalten testen.

– Gestaltung: Entwurf für Bemalung und zusätzliches Material herstellen. Figur bemalen. Verschiedene Nägel anschauen. Verschiedene Nägel einschlagen üben. Beim Einschlagen der Nägel in die Figur, die Figur zum Schutz auf ein Filzstück oder Tuch legen. Filz und Lederreste mit Leim oder Nägeln befestigen.

– Zugvorrichtung: Zugpunkt durch experimentieren festlegen. Mit der Ahle vorstechen und ev. mit dem Nagelbohrer vorbohren. Eine Ringschraube befestigen. Schnur auswählen und passend abschneiden. Die Schnur an die Ringschraube knoten.

Dokumentieren und Präsentieren: Zieh-Tier spazieren führen! Für Die Figur einen Namen finden. Fotografieren und den anderen Schülerinnen und Schüler vorstellen.

Kontext und Orientierung

Die Schülerinnen und Schüler begutachten altes und neues Spielzeug. Sie finden Gemeinsames und Unterschiedliches. Sie erzählen von eigenem Spielzeug. Sie lernen die Erfindung des Rads und deren Nutzen kennen. Sie kennen den Unterschied von Nagel und Schraube und deren Verwendung.

Dauer

8–10 Lektionen

Tipps

Ich habe diese Arbeit mit einer 1. Klasse durchgeführt. Mit einer Gruppe habe ich den Zuschnitt der Form auf 4, bei einer anderen auf 5 Wegschnitte limitiert. Je nach Alter der SuS lässt sich das variieren. Je mehr Einschnitte, je mehr gibt es zu sägen. Auch das Format ist veränderbar.

Quellen

– Stuber, Thomas, Wyss Barbara u.a. (2020). Technik und Design, Handbuch für Lehrpersonen, Zyklus 1 (1.Aufl.). hep / Rittermann, Antje, Rittermann Susann. (2014). Werkstatt Holz, Techniken und Projekte für Kinder. Haupt Verlag / -Michalski, Ute & Tilman. (2002) Das Ravensburger Werkbuch Holz. Ravensburger

