

„Hipp-Hopp-Spiel“



Lernbereich:

5.1. Gestalten mit Farbe und Form

5.1.1 Farbgestaltung

5.1.2 Formgestaltung

5.1.3 Betrachten und Vergleichen

5.2 Herstellen von Werkstücken

5.3.1 Herstellen eines Werkstücks aus Holz

5.3.2 Herstellen eines Werkstücks aus textilem Material

Werkstück: **Hipp-Hopp-Spiel**

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
1.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.3 Betrachten und Vergleichen	Wir nähen ein Hipp-Hopp-Spiel und wählen die geeigneten Materialien dafür aus - Kennen lernen des Gegenstandes - Spielen mit dem Gegenstand - Grobplanung der Arbeit - Stoffauswahl hinsichtlich - Stoffart - Farbe - Auswahl des Nähgarns hinsichtlich - Musterbildung - Farbe - Aktivierung von Vorwissen über Farben: Grundfarben, Mischfarben, kalte und warme Farben - Farbkontraste: Komplementärkontrast, Kalt-Warm-Kontrast - Farbharmonien: Kombination kalter und warmer Farben	- Fertige Hipp-Hopp-Spiele in verschiedenen Mustern - Abbildungen - Brainstormingplakat und Karten - Bilder und Schriftstreifen zur Arbeitsplanung - Bilder und Schriftstreifen zur Farbgestaltung - Arbeitsauftrag zur Arbeitsplanung, Stoffauswahl, Farbwirkung	Vorerfahrungen sind aus der Grundschule vorhanden: Farblehre, Mischen von Farben mit Wasserfarben, Begriffe wie Grund- und Mischfarben

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
2.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.4 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Wir schneiden den Stoff für das Hipp-Hopp-Spiel zu und lernen die Nähmaschine kennen - Arbeitsplatzgestaltung beim Bügeln - Unfallgefahr am Arbeitsplatz - Zuschneiden der Stoffe für das Wurf Tuch - Vorbereiten der Stoffe durch Bügeln - Wichtigste Teile der Nähmaschine: Zuordnung der Begriffe zur Nähmaschine - Musterentwurf für die Nähübung zur Gestaltung des Mittelteils - Nähen des Musterentwurfs als Nähübung - Informationsaustausch , evtl. im Expertensystem	- Bilder für die Tafel - Brainstormingplakat - Arbeitsaufträge: Arbeitsplatz Bügeln, Zuschneiden, Musterentwurf, Geschichte der Nähmaschine - Medien zu den Arbeitsaufträgen: Merkseite „Unfallvermeidung beim Bügeln, Abbildungen der Schritt-für-Schritt Anleitung - Kreuzworträtsel: Nähmaschinenbegriffe mit Lösung - Scheren, Handmaß Nähmaschinen zum Nähen vorbereiten Medien von CD Patchworkarbeit	Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
3.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.5 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Ohne Faden können wir nicht nähen - Geschichte der Nähmaschine - Anforderungen an den Arbeitsplatz - Arbeitsplatzgestaltung beim Nähen - Unfallverhütung - Nähmaschine betriebsbereit machen - Begriff „betriebsbereit machen“ - Einfädeln des Oberfadens nach Anleitung - Einfädeln des Unterfadens - Heraufholen des Unterfadens - Begriff: „Einfache Naht“ - Arbeitsweise der einfachen Naht - Vorbereiten der einfachen Naht - Nähen der einfachen Naht - Begriff „füßchenbreit Nähen“ - Fachbegriffe: Vorbereitungsarbeiten, Näharbeit, Nachbereitungsarbeiten	- Brainstormingplakat - Bilder für die Tafel - Arbeitsaufträge und Medien zum Einfädeln der Nähmaschine mit Merkseiten von CD (Patchworkarbeit) - Arbeitsanleitung für die einfache Naht - Betriebsanleitungen der vorhandenen Nähmaschinen - Plakate von Nähmaschinenherstellern zum „Betriebsbereit-Machen“ der Nähmaschinen	Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule

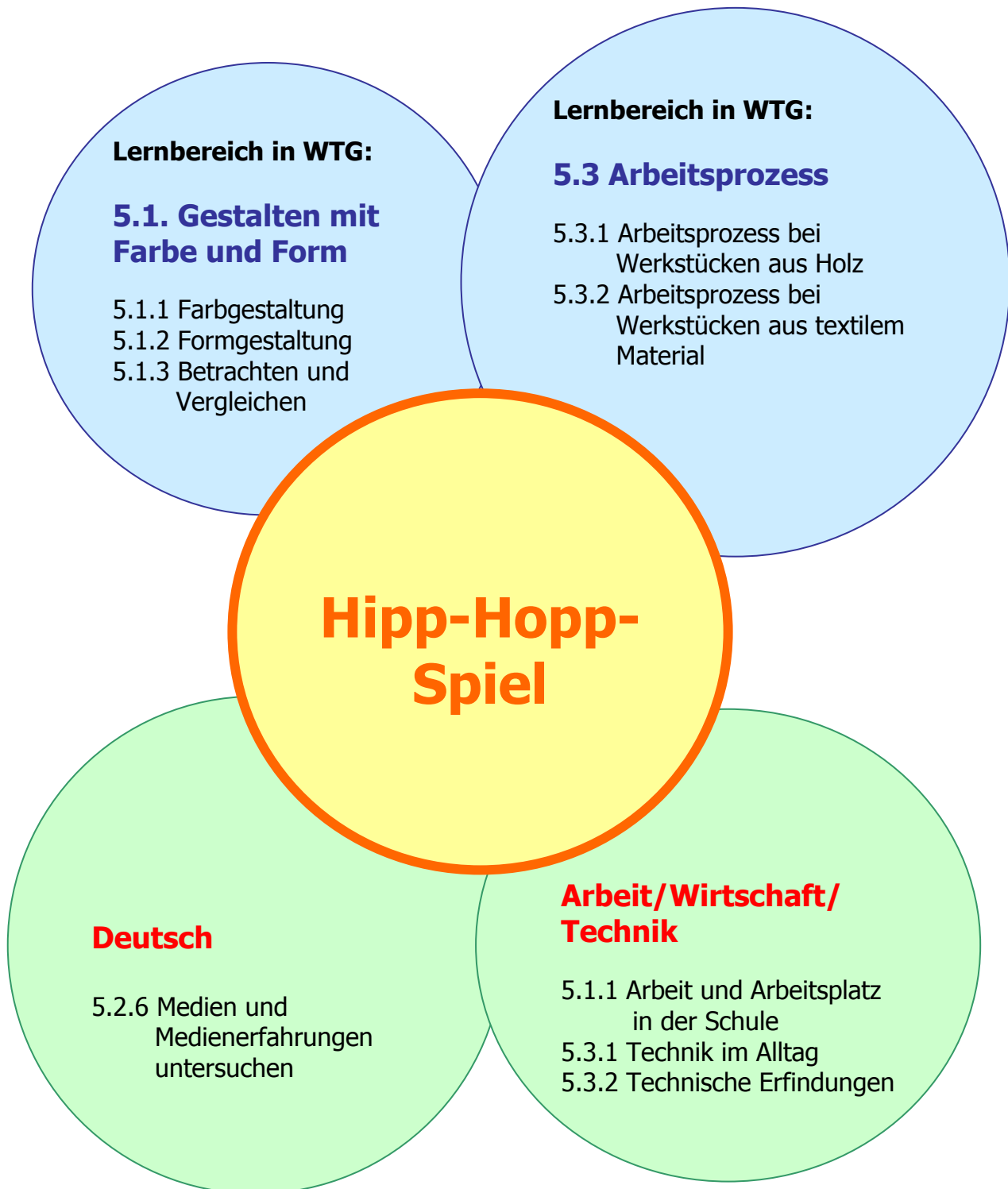
UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
4.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.6 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Wir versäubern unser Wurf Tuch mit einem offenkantigen Saum - Arbeitsplatzgestaltung - Versäuberungsmöglichkeiten kennen lernen - Versäuberungsmöglichkeiten vergleichen - Arbeitsweise des offenkantigen Saumes - Fachbegriffe: Vorbereitungsarbeiten: - Zickzackversäuberung - Messen - Stecken Näharbeit: - füßchenbreit nähen Nachbereitungsarbeiten: - bügeln - Einstellen des Zickzackstiches bei der Nähmaschine nach Betriebsanleitung	- Brainstormingplakat - Bilder und Schriftstreifen zu den Versäuberungsmöglichkeiten - Betriebsanleitungen der Nähmaschinen für die Einstellung des Zickzackstiches - Arbeitsanleitung: offenkantiger Saum - Suchsel: Begriffe zur Versäuberung - Werkzeug: Handmaß	Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
5.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.7 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Wir nähen einen eingeschlagenen Saum zur Befestigung der Stäbe - Arbeitsplatzgestaltung - Vergleich des Aussehens des offenkantigen Saums und des Saums - Vorbereiten des eingeschlagenen Saums: - messen - stecken - Nähen des Saums - Nachbereitungsarbeiten - Wurf Tuch bügeln - Nähfäden abschneiden - Begriff „knappkantig Nähen“	- Brainstormingsplakat - Bild für die Tafel - Bilder der Versäuberungsmöglichkeiten - Fragenkatalog zur Wiederholung der Versäuberungsmöglichkeiten - Schritt-für-Schritt Anleitung - Werkzeuge	Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
6.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.8 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Unser Hipp-Hopp-Spiel wird fertig - Planung der Arbeitsschritte für die Fertigstellung: - Säume schließen - Wurf Tuch bügeln - Kanten des Rundholzes brechen - Rundholz in die Säume schieben - Material und Werkzeug für die Fertigstellungsarbeiten - Arbeitsweise des Überwendlingsstichs - Schließen der Saumöffnungen an einer Seite des Wurftuchs	- Brainstormingplakat - Abbildungen und Schriftstreifen von Material und Werkzeug zur Fertigstellung - Memory aus den Abbildungen und Bezeichnungen - Arbeitsanleitung für den Überwendlingsstich - Werkzeug: Scheren, Nähnadeln, farblich passendes Nähgarn	Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
7.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.9 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Wir bewerten unser Hipp-Hopp-Spiel und spielen damit - Betrachten und Vergleichen der hergestellten Hipp-Hopp-Spielgeräte - Aufstellen von Bewertungskriterien hinsichtlich Gestaltung, Ausführung und Funktion - Beurteilen der eigenen Arbeit - Beurteilung der Arbeit durch eine oder mehrere weitere Personen - Spielen mit den Spielgeräten - Aufstellen von Spielregeln - Finden von Spielmöglichkeiten	- Brainstormingplakat - Abbildungen und Schriftstreifen von Material und Werkzeug zur Fertigstellung - Memory aus den Abbildungen und Bezeichnungen - Beurteilungsbogen	Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule

Lehrplanbezug



Vorbemerkungen

- Bei dieser Ausarbeitung wird die Nähmaschine eingeführt. Anschauungsmittel zu den Lerninhalten Nähmaschine und Teile der Nähmaschine wurden mit freundlicher Genehmigung der Firmen G.M. Pfaff, Karlsruhe, und der Firma Bernina, Steckborn Schweiz, deren Unterlagen und Schulungsmaterialien entnommen. Des weiteren besteht die Möglichkeit pdf. Dateien von der CD (Ordner 5. Jgst) auszudrucken, um weitere Inhalte zum Thema Nähmaschine zu veranschaulichen.
- Die Nähmaschinenhersteller bieten kostenlos Materialien zur Einführung von Nähmaschinen in Schulen an. Über Fachhändler bzw. die Hersteller selbst sind Schulungsmaterialien zu bekommen, auch in entsprechender Größe für Plakate oder Tafelanschriften.
- In dieser Sequenz wird pro Schüler ein Hipp-Hopp-Spiel hergestellt. Bei entsprechender Ausstattung mit Nähmaschinen bzw. schnellen Schülern kann auch ein weiteres Spielgerät entstehen.
- Es handelt sich im weitesten Sinn um ein Rückschlagspiel, dessen Schläger mit beiden Händen gespielt wird. Man kann alleine spielen, indem man den Ball durch plötzliches Spannen in die Luft katapultiert, oder sich mit einem oder mehreren Spielpartnern Bälle bzw. weiche Wurfgegenstände zuspelen.

Checkliste für das Werkstück „Hipp-Hopp-Spiel“

von Sylvia Harant

Material pro Schüler:

- ☐ Material für zwei Schüler: zwei verschiedenfarbige Baumwollstoffzuschnitte, 70 x 40 cm groß (Tauschen des Mittelstücks, siehe Schritt für Schritt)
- ☐ Nähseide in verschiedenen Farben, abgestimmt auf die Stofffarben
- ☐ 2 Rundhölzer mit Durchmesser 15 mm, je 50 cm lang
- ☐ 1 Softball oder andere Bälle

Werkzeug:

- ☐ Schere
- ☐ Nähmaschine
- ☐ Stecknadeln
- ☐ Schneiderkreide
- ☐ Phantomstift
- ☐ Lineal
- ☐ Bügeleisen/Bügelbrett
- ☐ Schleifpapier unterschiedlicher Körnung

Medien:

- ☐ Tafel
- ☐ Overheadprojektor
- ☐ fertige Wurftücher
- ☐ Softball oder andere Wurfgegenstände
- ☐ Arbeitsaufträge
- ☐ Fragenkatalog Versäuberung
- ☐ Suchsel (Suchrätsel: „Versäuberung“ mit Lösung)
- ☐ Kreuzworträtsel: „Nähmaschinenbegriffe“ mit Lösung
- ☐ Medien aus dem Ordner WTG- 5. Jahrgangsstufe (siehe Fotoalbum)
- ☐ Memory: Material und Werkzeug zur Fertigstellung
- ☐ Arbeitsanleitungen: einfache Naht, offenkantiger Saum und Überwendlingsstich

Planung der Arbeitsschritte

Vorbereitungsarbeiten zum Nähgegenstand:

- ☐ Stoffe für die Näharbeit auswählen
- ☐ Stoffe zuschneiden
- ☐ Stoffteile bügeln
- ☐ Muster für die Nähübung entwerfen

Näharbeiten:

- ☐ Nähübung auf den vorgezeichneten Linien
- ☐ Stoffteile füßchenbreit zusammennähen (einfache Naht)
- ☐ Nahtzugaben versäubern mit Zickzackstich
- ☐ Kante oben und unten mit Zickzackstich versäubern
- ☐ obere und untere Kante 1 cm einbücken, knappkantig steppen (offenkantiger Saum)
- ☐ eingeschlagenen Saum rechts und links vorbereiten und knappkantig steppen, fertige Breite 3, 5 cm, Einschlag 1 cm)
- ☐ eingeschlagenen Saum oben mit Überwendlingsstich schließen

Nachbereitungsarbeiten zum Nähgegenstand:

- ☐ Wurf Tuch bügeln
- ☐ Nähfäden abschneiden

Fertigstellungsarbeiten des Werkstücks:

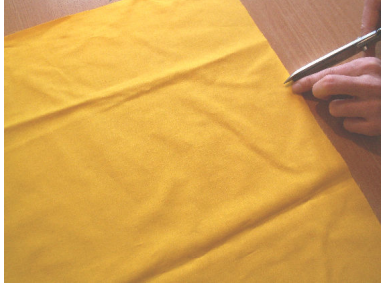
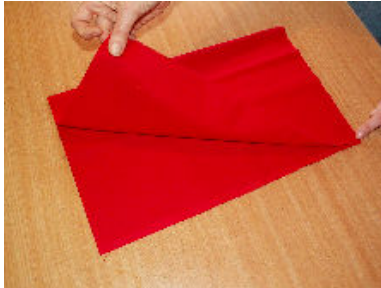
- ☐ Holzstäbe bearbeiten
- ☐ Holzstäbe in die Hohlsäume schieben
- ☐ Überprüfen der Funktionalität

Tipp:

Checkliste kopieren! Bei der Vorbereitung können die einzelnen Punkte abgehakt werden.

Werkstück „Hipp-Hopp-Spiel“

Schritt-für-Schritt

1.  - Messe einen Stoffstreifen von ca. 20 cm Breite ab (Mittelteil).	2.  - Schneide mit der Schere ca. 2 cm ein.
3.  - Reiße die Stoffstreifen auseinander.	4.  - Wähle einen Stoff in einer anderen Farbe aus (Reststück, ca. 50 cm lang). - Lege den Stoff rechts auf rechts.
5.  - Schneide den Stoff an der Bruchkante ca. 2 cm ein. - Reiße die Stoffteile auseinander.	6.  - Ziehe alle Stoffe gleichmäßig in Form. - Bügle alle drei Stoffstreifen gründlich aus.

7.



- Zeichne mit dem Phantomstift geschwungene Linien auf das mittlere (ca. 20 cm breite) Stoffteil.

8.



- Nähe die aufgezeichneten Linien mit andersfarbigem Nähgarn nach.

9.



- Lege das mittlere Stoffteil und ein Seitenteil an einer Längsseite **rechts auf rechts, Kante auf Kante** aufeinander.

10.



- Stecke die Stoffteile zusammen.
- Beachte die Reihenfolge der Stecknadeln.
- Die Nadeln stecken **senkrecht** im Stoff.

11.



- Steppe die Naht **füßchenbreit**: Der Nähfuß läuft beim Nähen an der Stoffkante entlang.
- Streife die Nahtzugaben mit dem Daumnagel aus.

12.



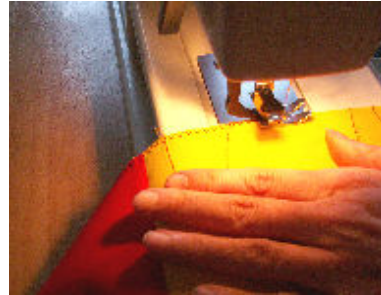
- Lege die Nahtzugaben aufeinander.
- **Versäubere** die Nahtzugaben mit Zickzackstich.
- Wiederhole die Arbeitsschritte 9 bis 12 bei der zweiten Naht.

13.



- Bügle die Nähte auf der Vorder- und Rückseite gründlich aus.

14.



- Versäubere die obere und die untere Kante des Wurfuches mit Zickzackstich.

15.



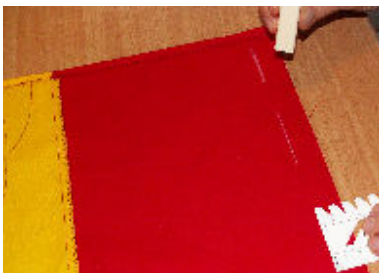
- Zeichne an der versäuberten Kante die **doppelte Einschlagbreite** von 2 cm an.
- Bücke den Einschlag bis zur angezeichneten Linie um.
- Stecke den Einschlag fest.

16.



- Steppe die Kante **füßchenbreit**.
- Wiederhole die Arbeitsschritte 15 und 16 an der unteren Kante des Wurfuches.

17.



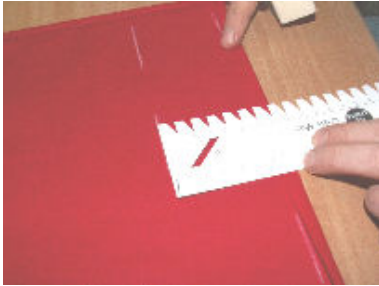
- Zeichne an der offenen Kante die **doppelte Einschlagbreite** (= Markierungslinie) 2 cm an.

18.



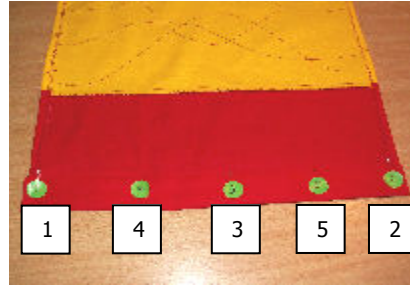
- Bücke den Einschlag bis zur Markierungslinie ein.
- Einschlagsbreite ist 1 cm.
- Streife die Bruchlinie mit dem Daumnagel gründlich aus.

19.



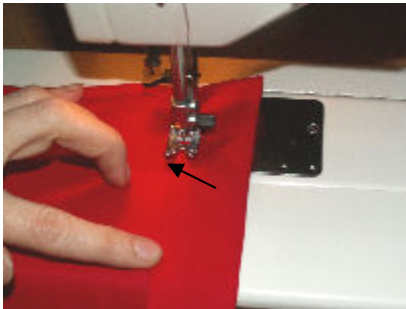
- Messe von der neuentstandenen Kante 7 cm ab.
- Markiere diese Linie und bücke den Stoff bis zur Markierungslinie um.

20.



- Stecke den Umschlag fest.
- Beachte die Reihenfolge der Stecknadeln.
- Die Nadeln stecken **senkrecht** zur Nählinie.

21.



- Steppe den Saum **knappkantig** ab.
- Die Innenseite des linken Nähfußteils befindet sich an der Saumkante.

22.



- Bügle das Wurf Tuch gründlich aus.
- Schneide dabei die weghängenden Fäden ab.

23



- Nur wenn kein Griff gewünscht wird:
- Zeichne die Länge des Rundstabes an.
 - Länge den Rundstab mit der Handsäge ab.

24.



- Breche die Kante des Rundholzes.
- Schleife die Griffe mit feinem Schleifpapier nach.

Definitionen / Materialkunde

➤ **Hipp-Hopp-Spiel**

Das vorgestellte Spiel besteht aus einem Wurf Tuch, das an beiden Seiten mit zwei eingearbeiteten Rundhölzern gespannt werden kann. Die Rundhölzer sind etwas länger, so dass die überstehenden Holzteile als Griffe verwendet werden können.

Beim Spiel stehen sich 2 oder mehr Spieler mit einem gespannten Wurf Tuch gegenüber und werfen sich mit dem „Tuchschläger“ die Bälle zu bzw. fangen sie mit dem Tuch auf.

Abwandlungsmöglichkeiten:

Es kann mit anderen Gegenständen, z. B. Schaumstoffkörpern (Würfel), Kuscheltieren, Luftballons oder ähnlichen weichen Dingen, gespielt werden.

Staffeln, z. B. Bälle mit dem Wurf Tuch transportieren, Werfen über Hindernisse, Zielwürfe, wären weitere Spielmöglichkeiten. Die Schüler entwickeln sicherlich noch eigene Spielideen.

Variation des Wurftuches:

Es könnte ohne Griffe genäht werden. Die Rundhölzer werden so abgelängt, dass sie ganz in den Hohlraum geschoben werden. Sie straffen das Tuch. Man hält das Tuch seitlich an den Säumen und spielt. Diese Variante erscheint einfacher in der Handhabung und verlangt von Schülern weniger motorisches Geschick beim Spielen.

Indianisches Spiel: Jambamarana

Ein schwieriges Ballspiel für ganz besonders geschickte junge Indianer ist Jambamarana. Zwei Indianer stellen sich in ungefähr 3 m Abstand gegenüber. Jeder nimmt ein Handtuch oder ein T-Shirt so in die Hände, dass es wie eine kleine Hängematte aussieht. Ein Spieler legt sich einen Ball in sein Handtuch und versucht nun den Ball aus seinem Tuch in Richtung seines roten Bruders zu schleudern. Der wiederum muss den Ball mit seinem Tuch fangen. Mit etwas Übung wird es sicher bald klappen. Jetzt kommt die Meisterprüfung. Beide Spieler gehen immer weiter auseinander, bis sie es schaffen, zwischen dem Abwurf und dem Fang gemeinsam laut „Jambamarana“ zu rufen. Gelingt dies und kann der Ball auch tatsächlich gefangen werden, so seid ihr beide wirklich ganz besonders geschickte Indianer/-innen.

(Zitat aus „Wir spielen Indianer“ von Jörg Sommer; erschienen im arena-Verlag)

➤ **Begriff: Nähen/Steppen**

In diesem Begriff findet sich das Wort Nähe – sich näher kommen. Durch Nähen werden zwei Stofflagen miteinander verbunden.

Nähmaschine

Lt. Meyers Neuem Lexikon versteht man darunter:

„Eine Maschine mit Hand-Fuß oder elektrischem Antrieb zum Zusammennähen von Textilien, Leder u. a. Die Nähte können mit Hilfe eines Fadens (einfacher Kettstich), zweier (Doppelsteppstich) oder mehr Fäden gebildet werden. Haushaltsnähmaschinen werden als Flachbett-Nähmaschinen oder Freiarm-Nähmaschinen (zum Nähen an unzugänglichen Stellen) gebaut. Sie ermöglichen neben Nutz- und Geradstichen auch zahlreiche Zierstiche, Annähen von Knöpfen, Nähen von Knopflöchern.“

➤ Begriff: **Naht**

Verbindung bzw. Verbindungslinie zwischen zwei zusammengefügt Stofflagen, man unterscheidet z. B. die einfache Naht, die Rechts-Links-Naht oder Doppelnäht und die Kappnaht oder Flachnaht.

Einfache Naht

Sie ist die in der Schneiderei am häufigsten verwendete Naht:

Vorbereitungsarbeiten

- Zwei Stoffe werden **rechts auf rechts** gelegt, das heißt die Stoffoberseiten liegen aufeinander, die Kanten müssen genau aufeinander liegen – **Kante auf Kante**.
- Durch Stecken, eventuell Heften, neben der Nählinie werden die Stoffe vor dem Nähen fixiert.

Hauptarbeit: Nähen

- Durch **füßchenbreites** Steppen werden Nähte oft sehr gleichmäßig.

Nachbereitungsarbeiten

- Nach dem Nähen der Naht werden Stecknadel oder Heftfaden entfernt.
- Die Nahtzugabe wird auseinander gebügelt. Man **streift** dabei die beiden **Nahtzugaben auseinander** und **bügelt** jedes Teil auf eine andere Seite.

In der vorliegenden Näharbeit werden die Nahtzugaben nur ausgestriffen, da sie gemeinsam mit Zick-Zack-Stich versäubert werden. Das Ausbügeln der Nähte erfolgt nach dem Verbinden der 3 Stoffteile zum Wurf Tuch.

➤ Begriff: **Begrenzungsnaht**

Darunter versteht man z. B. einen Saum, der durch ein- oder zweimaliges Umschlagen der Kanten am Rand einer Näharbeit auch zur Versäuberung von Schnittkanten dient. Man findet Begrenzungsnahte an Halsausschnitten, Ärmeln, Hosenbeinen u. ä.

➤ Begriff: **Saum**

Der eingeschlagene Saum (oder doppelter Saum) besteht aus einem oft 1 cm breiten Einschlag mit der Schnittkante und einem je nach Bedarf etwas breiteren Umschlag,

der die offene Kante des Einschlags verdeckt. Davon unterscheidet man den offenkantigen Saum (auch einfacher Saum). Hier wird die Schnittkante durch Zickzackstiche versäubert und nur einmal eingeschlagen.

Vorbereitungsarbeiten

- Messen der doppelten Einschlagbreite
- Umbücken und Ausstreifen des Einschlags mit dem Fingernagel oder Bügeln
- Messen der doppelten Umschlagbreite
- Umbücken des Umschlages
- Stecken
 - „Seite-Seite-Mitte-Mitte“
 - „Stecknadeln stecken senkrecht zur Nählinie“
- eventuell Heften neben der Nählinie

Hauptarbeit: Nähen

- Knappkantiges Steppen befestigt den Saum.

Nachbereitungsarbeiten

- Nach dem Nähen werden Stecknadeln oder Heftfaden entfernt.
- Der Saum wird gebügelt.

➤ Begriff: **Nahtzugabe**

Nahtzugabe nennt man den Stoffstreifen, der zwischen der Nählinie und der Schnittkante dem Schutz der Naht vor dem Ausfransen dient.

➤ Begriff: **Nählinie/Stepplinie**

Darunter versteht man die mit der Hand oder der Maschine genähte Verbindungslinie zwischen zwei Stoffen.

➤ Begriff: **Schnittkante**

Wenn Stoff zugeschnitten werden muss, entsteht eine Schnittkante. Schnittkanten fransen aus, d. h. Fäden lösen sich aus dem Gewebe. Schnittkanten müssen versäubert werden, um die Stabilität der Naht und die Haltbarkeit des Gegenstands zu erhöhen.

➤ Begriff: **Versäuberung**

Die Versäuberung der Schnittkanten eines Nähgegenstands kann mit der Hand (Schlingstich) oder mit der Nähmaschine (Zickzackstich) erfolgen.

➤ Begriff: **Füßchenbreit**

Als „füßchenbreit“ bezeichnet man eine Naht, wenn beim Nähen die Außenkante des Nähfußes an der Stoffkante entlang geführt wird.

➤ Begriff: **Knappkantig**

So nennt man die Nählinie, wenn sie etwa 1 bis 2 mm neben der Kante, meist eines Saumes, genäht wird. Hierbei wird die Innenkante des linken Nähfußteils an der Saumkante entlang geführt. Diese Art des Nähens erfordert etwas Übung.

➤ Begriff: **Webkante**

Die Webkante eines Stoffs entsteht dort, wo beim Weben der Schussfaden umkehrt. Die hier entstehende Verdickung des Stoffes bietet eine Orientierung beim Zuschneiden von Stoffen.

➤ **Materialauswahl**

Stoff

Wichtig für die Verarbeitung ist, dass der Stoff glatt und sauber ist und für Nähanfänger keine technischen Probleme bei der Verarbeitung macht. Eine gestalterische Möglichkeit besteht darin, verschiedenfarbige Stoffteile zu verwenden. Deshalb bieten sich vor allem einfarbige Baumwollstoffe an, die preiswert und zudem leicht zu verarbeiten sind.

Nähgarn

Passend zum Baumwollstoff wird Nähmaschinen-Nähgarn aus Baumwolle verwendet. Für die Verbindungsnahte und Säume wählt man Nähgarn in der gleichen Farbe wie der Stoff. In der Ausarbeitung können die Schüler auf dem mittleren Stoffteil erste Näherfahrungen machen. Hier kann die Farbe des Nähgarns die Gesamtwirkung stark beeinflussen. Wird das Wurf Tuch in einer Stofffarbe genäht, können die Nähgarne unterschiedliche Farben haben. Bei zweifarbigem Wurf Tuch haben wir die Nähgarne farblich passend gewählt.

Rundholz

Für dieses Hipp-Hopp-Spiel sind Rundstäbe mit 2 cm Durchmesser vorgesehen, damit sie genau in die genähten Säume passen.

Schleifpapier

Schleifpapier wird in unterschiedlicher Körnung angeboten. Diese bezeichnet die Korngröße auf dem Schleifpapier pro cm². Hohe Nummern weisen auf feine, niedrige Nummern auf grobe Körnung HIN. Für die Rundstäbe ist es notwendig; 80iger Schleifpapier zum Kantenbrechen zu verwenden, zum Zwischenschleifen wird 120iger und zum Feinschleifen 150iger Schleifpapier eingesetzt.

Tipp:

Die Kanten der Rundhölzer können alternativ entweder nur mit Schleifpapier gebrochen oder mit Raspel und Feile gemustert werden.

Es ist sinnvoll, für eine Musterung eine Unterrichtseinheit mehr im Werkraum einzuplanen.



UE 1: Wir nähen ein Hipp-Hopp-Spiel und wählen die Materialien aus

I. Tafelbild:

Wir nähen ein Hipp-Hopp-Spiel und wählen die Materialien aus

1. Welche Materialien brauchen wir?		2. Welche Bedingungen müssen sie erfüllen?
Stoff	→ Stoffart	→ sauber, glatt, strapazierfähig, preiswert
	→ Farben	→ einfarbig, in viele Farbabstufungen erhältlich, für
		Farbkontraste
		- Komplementärkontrast
		- Warm-Kalt-Kontrast
		Farbharmonien
		- warme Farben
		- kalte Farben
Nähgarn →	Nähte:	→ Stofffarbe
	Nähübung:	→ Kontrastfarbe
Rundhölzer	Ø 2 cm Länge 50 cm	

Bild 1

Bild 2

Bild 3

Bild 4

Merke:

Wir wählen diese Materialien aus, weil wir damit ein möglichst gutes Ergebnis erzielen!

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Einstimmung:

Der Originalgegenstand oder eine Fotografie können die Schüler auf das Ziel der folgenden Sequenz einstimmen.

Besonders motivierend wirkt es, wenn die Schüler das Hipp-Hopp-Spiel ausprobieren dürfen. Dazu benötigen sie 2 Wurfteücher und einen Softball. Hier können die Kinder sicherlich schon Spielvariationen finden.

Zur Charakterisierung des Gegenstands kann ein Brainstorming erfolgen.

Arbeitsauftrag:

„Zu unserer neuen Arbeitsaufgabe fällt dir sicherlich etwas ein!
Schreibe deine Gedanken mit einem dicken Filzstift auf ein Kärtchen und hänge sie zu unserem Plakat!

Tipp: Schreibe in Druckbuchstaben!
 Schreibe groß und deutlich!
 Scheibe maximal 2 Zeilen auf eine Karte!



Ein Brainstorming-Plakat und eine mögliche Anordnung der Kärtchen befinden sich in den Unterlagen des Ordners 5. Jahrgangsstufe und auf der darin befindlichen CD.



Nachdem alle Kärtchen an das Plakat gehängt worden sind, wird **geklustert**, das heißt es werden Übergruppierungen gefunden. Es werden sich folgende Schwerpunkte ergeben:

Vorbereitung:	
- Materialauswahl - Schnitt - Materialbedarf	- Fertigungstechnik - Werkzeugeinsatz - Arbeitsplatzgestaltung

Herstellung:	
- Vorbereitungsarbeiten zum Nähen - Maschinen- und Handnähen - Sachgerechte Verarbeitung	- Regeln zum Nähen - Maßnahmen zur Unfallverhütung - Fachbegriffe, z. B. Naht

Nachbereitung:	
- Fertigstellen des Spiels - Vergleichen und Beurteilen	- Nachbereitung des Arbeitsplatzes

Die Ergebnisse dieser und der folgenden Stunden können unter diesen Schriftstreifen an einer Seitentafel mit dem Brainstorming-Plakat ergänzt werden.

Bilder für die Tafel:

Bild 1: Komplementärkontrast nach Küppers
(neue Farbenlehre; bei Itten ist der Komplementärkontrast gelb/lila)



Bild 2: Kalt-Warm-Kontrast



Bild 3: Kombination warmer Farben



Bild 4: Kombination kalter Farben



Vorwissen über Farben aktivieren:

In dieser UE werden Stoffe für das Wurf Tuch ausgesucht. Vorwissen über Farben aus der Grundschule und dem Kunstunterricht der Hauptschule ist vorhanden und kann mit Anschauungsmitteln wiederholt werden.

Folgende Anschauungsmittel befinden sich auf der CD der 5. Jgst.:

Primärfarben, Sekundärfarben, Farbkreis, Abbildungen über Farbkontrast und Farbharmonien, Lernpyramide Farben mit Lösung, Suchsel: Farben mit Lösung.



Tipp:

Diese Arbeitsmittel können auch zur Erarbeitung oder zur Sicherung eingesetzt werden.

Für die Muster können auch Länderflaggen ausgesucht werden.



Grobplanung des Gegenstands:

Zur selbständigen Grobplanung des Gegenstands können Schüler in Gruppen- oder Partnerarbeit die Hauptarbeitsschritte bei der Herstellung des Wurfspiels in die richtige Reihenfolge bringen.

Arbeitsauftrag:

1. Lies dir die Schriftstreifen genau durch.
2. Wie wird unser Hipp-Hopp-Spiel gearbeitet?
3. Ordne die Arbeitsschritte in der richtigen Reihenfolge.
4. Nummeriere von 1 bis 6!

Nummer:

Arbeitsschritt:

	Stelle das Hipp-Hopp-Spiel fertig.
	Nähe das Wurf Tuch.
	Beurteile das Hipp-Hopp-Spiel.
	Bereite die Stoffe zum Nähen vor.
	Bearbeite die Holzstäbe.
	Wähle Stoffe für die Näharbeit aus.

Schriftstreifen:

Die Reihenfolge der Arbeitsschritte kann auf Schriftstreifen und der Seitentafel fixiert werden.

Auswählen der Stoffe

Vorbereiten der Stoffe zum Nähen

Nähen des Wurftuches

Bearbeitung der Holzstäbe

Fertigstellung des Wurfspiels

Beurteilen des Wurfspiels

Stoffauswahl:

Arbeitsaufträge:

Stoffvoraussetzungen (sauber, glatt)

Sieh dir die beiden Stoffe an!
Welcher dieser Stoffe kann sofort für die Näharbeit verwendet werden?
Begründe deine Entscheidung!

Medienhinweis: Beispielstoffe vorbereiten: z. B. schmutziger und zerknitterter Stoff

Farbwirkungen (Harmonien/Kontraste)

Sieh dir diese Näharbeiten an!
Welche Stoffe wurden verwendet?
Was ist das Besondere an diesen Stoffen?
Wie wirken diese Farbkombinationen auf dich?

Medienhinweis: Abbildungen von Farbharmonien und Farbkontrasten

UE 2: Wir schneiden die Stoffe zu und lernen die Nähmaschine kennen

I. Tafelbild:

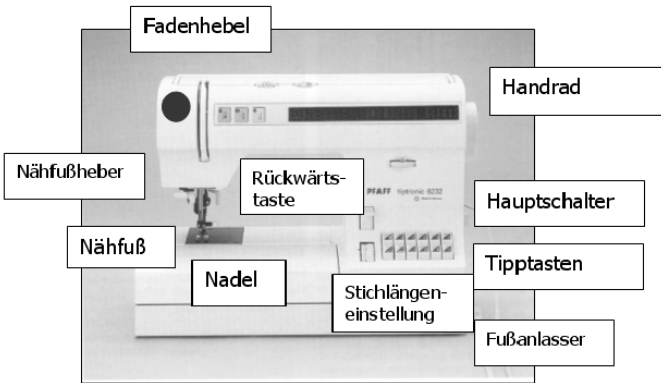
Wir schneiden die Stoffe für das Hipp-Hopp-Spiel zu und lernen die Nähmaschine kennen

Vorbereiten des Stoffes

- ☐ Zuschneiden der Stoffe
Mittelstück ca. 20 cm
Bild 1 Bild 2
- Außenteile ca. 25 cm
Bild 3 Bild 4
- ☐ Bügeln der Stoffe
Bild 5
- Arbeitsplatz zum Bügeln
Bild 6

Merke:
Ein gut vorbereiteter Arbeitsplatz hilft dir Unfälle zu vermeiden!

Die Teile der Nähmaschine



Das Diagramm zeigt eine Nähmaschine mit folgenden Beschriftungen: Fadenhebel, Handrad, Rückwärts-taste, Hauptschalter, Nähfußheber, Nähfuß, Nadel, Stichlängen-einstellung, Tipptasten und Fußanlasser.

Bei den Teilen der Nähmaschine handelt es sich um eine Auswahl, die häufig von Schülern bei der eigenständigen Erkundung entdeckt wird. Es ist darauf zu achten, dass die für die ersten Nähversuche notwendigen Teile bekannt und benannt sind.

Tipp: Bei der selbständigen Erkundung durch Schüler muss die Oberfadenspannung vor dem Verstellen geschützt werden. Es bietet sich an, diese mit einer Markierung (großer Klebepunkt) zu versehen und eine entsprechende Anweisung zu geben.

Bilder 1 bis 4 entsprechen der Schritt-für-Schritt-Anleitung.

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Einstimmung:

Das in der UE 1 verwendete Plakat zum Brainstorming und die Schriftstreifen zur Grobplanung können zur Einstimmung verwendet werden. Sie können den Arbeitsstand und den Lernfortschritt dokumentieren.

Arbeitsaufträge:

Schüler bekommen unterschiedliche Aufträge, bearbeiten sie und stellen ihre Ergebnisse vor. Diese werden an der Tafel fixiert.

Arbeitsplatz beim Bügeln

1. Bereite den Arbeitsplatz zum Bügeln vor.
2. Stelle alle Geräte, die du brauchst bereit.
3. Ordne die Geräte sinnvoll an, damit du unfallfrei arbeiten kannst.
Erkläre deine Anordnung.
4. Worauf musst du deine Mitschüler besonders hinweisen?

Medienhinweis: Merkseite „Unfallvermeidung beim Bügeln“

Zuschneiden der Stoffstreifen

1. Sieh dir die Bilder genau an.
2. Schneide dir die Stoffstreifen in jeder Farbe zu.
Worauf musst du achten?
3. Was sollten deine Mitschüler beachten?

Medienhinweis: Abbildungen 1 bis 5 der Schritt-für-Schritt-Anleitung

Musterentwurf

1. Sieh dir das Bild genau an.
2. Wie wird das Muster der Nählinien entworfen?
3. Worauf muss beim Entwurf geachtet werden?

Medienhinweis: Großformatige Abbildung 7 der Schritt-für-Schritt-Anleitung

Geschichte der Nähmaschine

1. Wann wurde die erste Nähmaschine erfunden und von wem? Welche Stiche konnte sie nähen?
2. Welche besondere Erfindung machte der deutsche Balthasar Krems?
3. Welche Besonderheit hatte die Nähmaschine vom Erfinder Madersperger?
4. Einen wirtschaftlichen Erfolg hatte der Amerikaner mit seiner Maschine. Was waren die Besonderheiten?
5. Auch John Kayser gelang eine Erfindung, die noch heute genutzt wird. Was hat er entdeckt?

Medienhinweis: Geschichte der Nähmaschine

Folgende Arbeitsmittel sind in der Mappe 5. Jahrgangsstufe und auf der darin befindlichen CD vorhanden:

Arbeitsblatt zum Festlegen der Nähmaschinengruppen, Namenskärtchen für die Nähmaschinenteile, Dingsda zu den Nähmaschinenteilen, Infoblatt Geschichte der Nähmaschine.



Unfallvermeidung beim Bügeln

Merkseite

- Bügelbrett in Steckdosennähe aufstellen!
- Kabel so verlegen, dass niemand darüber stolpern kann!
- Kontrolliere, ob die Ummantelung der Kabel bei Bügeleisen und Bügelbrett unbeschädigt ist!
- Defekte Geräte nicht benutzen, sofort der Lehrkraft melden!
- Stecker erst kurz vor Beginn der Arbeit einstecken!
- Richtige Temperatur wählen!
- Am Bügelbrett nur alleine arbeiten, Bügelnden nicht bedrängen!
- Heißes Bügeleisen stets wieder auf der hitzebeständigen, rutschfesten Abstellfläche oder Drahtablage abstellen. Brandgefahr!
- Nach Benutzen des Bügeleisens Stecker herausziehen und an einem sicheren Ort auskühlen lassen!

UE 3: Wir fädeln die Nähmaschine ein

I. Tafelbild:

Wir fädeln die Nähmaschine ein		
1. Oberfaden	2. Unterfaden	
Bild 1	Bild 2	1. Spule in die Spulenkapsel einlegen
Einfädelweg:		2. l
1. Garnrollenhalter	Bild 3	2. Spulenkapsel einsetzen
2. Fadenspannung		
3. Fadenhebel		
4. Nadel		
3. Heraufholen des Unterfadens		
	Bild 4	
Wir nähen füßchenbreit.	Bild 5	
Merke: Die einfache Naht verbindet 2 Stoffteile.		

Die Abbildungen für die Tafelanschrift finden sich auf der CD der 5. Jgst.
Bild 5 entspricht der Abbildung 11 der Schritt-für-Schritt-Anleitung



II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Arbeitsaufträge:

Arbeitsaufträge zur Wahl des richtigen Arbeitsplatzes und zur Unfallvermeidung an der Nähmaschine sowie benötigte Medien, Abbildungen und Merkseiten befinden sich auf der CD oder im Ordner für die 5. Jgst.

Arbeitsaufträge zum selbständigen Einfädeln von Oberfaden, Unterfaden und Heraufholen des Unterfadens sind ebenfalls auf der CD.



Tipp:

Von den Schülern muss auf jeder Nähmaschine eine Probenahrt genäht werden, die der Lehrkraft zu zeigen ist.

Erst dann kann mit der Näharbeit begonnen werden.

Die Lehrkraft kontrolliert die Fadenspannung an der Probenahrt und stellt gegebenenfalls selbst die Spannung neu ein.



Sicherung:

Arbeitsanleitung für die einfache Naht

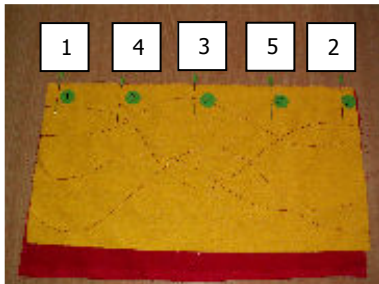
1. Lies dir die Arbeitsanleitung genau durch.
2. Bearbeite die folgenden Arbeitsschritte in der vorliegenden Reihenfolge.

1.



Lege das mittlere Stoffteil und ein Seitenteil rechts auf rechts, Kante auf Kante aufeinander.

2.



Stecke die Stoffteile zusammen.
Beachte die Reihenfolge der Stecknadeln.
Die Nadeln stecken senkrecht im Stoff.

3.



Steppe die Naht füßchenbreit:
Der Nähfuß läuft beim Nähen an der Stoffkante entlang.
Streife die Nahtzugaben mit dem Daumennagel aus.

4.



Lege die Nahtzugaben aufeinander.
Versäubere die Nahtzugaben mit Zick-Zack-Stich.
Wiederhole die Arbeitsschritte bei der zweiten Naht

Tipp:

Die Arbeitsanleitung kann auch als Memory zur Sicherung verwendet werden. Sie sollte dann laminiert und zerschnitten werden. Die Schüler finden die Reihenfolge der Arbeitsschritte und die zugehörige Anleitung.



Das Memory kann auch zur Wiederholung in der nächsten UE eingesetzt werden.

Die Nähmaschinenhersteller bieten für Schulen große Plakate und andere Medien an.

Weitere Möglichkeiten Informationsmaterialien zu erhalten:

G. M. Pfaff Aktiengesellschaft
Gritznerstraße 11
7 Karlsruhe-Durlach
Tel.: 0721/4001-0

Bernina
Seestraße 161
8266 Steckborn, Schweiz

Bayerischer Gemeindeunfallversicherungsverband
Ungererstraße 71
Postfach 400208
80791 München
Tel.: 089/36093-0
Bestell-Nr. GUV 57.1.30.7
Titel: Lebensmittel- und Textilverarbeitung, Handbuch für Lehrkräfte
Kostenlos zu bestellen.

UE 4: Wir versäubern unser Wurf Tuch mit einem offenkantigen Saum

I. Tafelbild:

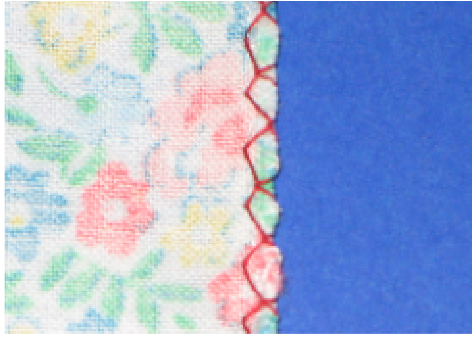
Wir versäubern unser Wurf Tuch mit einem offenkantigen Saum	
Vorbereitungsarbeiten: Kante mit Zickzackstich versäubern Einschlag abmessen: - doppelte Einschlagbreite (4 cm) abmessen, - markieren - bis zur Markierungslinie (2 cm) umbücken Einschlag stecken: - Seite, Seite, Mitte, Mitte - Nadeln stecken senkrecht im Stoff.	Merke: Es gibt verschiedene Versäuberungsmöglichkeiten: Zickzackversäuberung Bild 1 Offenkantiger Saum Bild 2 Eingeschlagener Saum Bild 3
Nähen: füßchenbreit nähen	
Nachbereitungsarbeiten: Saum bügeln	

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Bilder und Schriftstreifen zu den Versäuberungsmöglichkeiten

Tipp: Bilder und Schriftstreifen können auch als Memory und zur Sicherung eingesetzt oder als Vertiefung für schnelle Schüler verwendet werden.





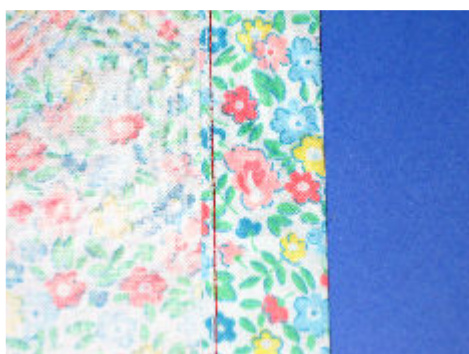
Zickzackstich



Schnitt mit der
Zackenschere

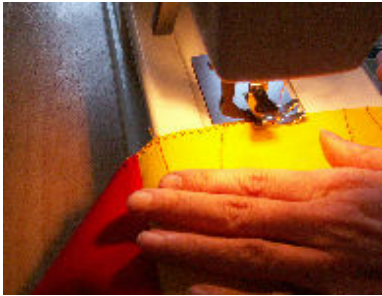
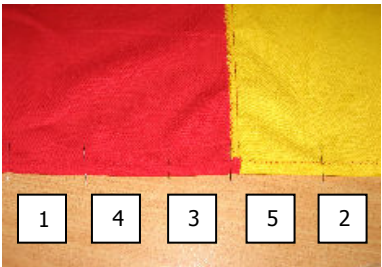
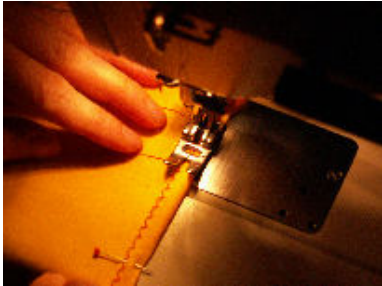


Offenkantiger Saum



Eingeschlagener Saum

Arbeitsanleitung für einen offenkantigen Saum

1. Versäubere die Schnittkante des Stoffes mit Zick-Zack-Stich.	
2. Messe die doppelte Saumbreite auf der linken Stoffseite ab und markiere 2 cm. 3. Bücke den Stoff bis zur Markierungslinie um.	
4. Stecke den Saum mit Stecknadeln fest. Beachte die Reihenfolge: Seite-Seite-Mitte-Mitte. Stecknadeln senkrecht zur Nählinie stecken	
5. Steppe den offenkantigen Saum knappkantig. 6. Bügle den fertigen Saum.	

Suchsel: Versäuberung mit Lösung für schnelle Schüler

WTG	Name:	Datum:	Klasse:	Nr.:
-----	-------	--------	---------	------

Suchsel Begriffe zur Versäuberung

T	S	R	X	D	J	L	I	L	R	Y	Q	S	V	Z	L	N	J	Z
I	N	C	X	S	V	R	U	K	Y	T	Y	J	Q	N	P	G	V	I
E	N	U	E	U	D	R	A	V	O	V	F	X	Z	V	Y	N	M	M
R	M	C	A	X	I	K	A	E	Z	E	U	M	S	C	H	L	A	G
B	Q	E	H	L	F	M	S	T	H	R	A	P	V	W	S	I	V	R
N	H	E	F	T	E	N	X	U	C	S	Z	A	O	C	A	W	X	P
E	E	W	C	Q	Y	O	T	C	I	A	S	W	L	O	A	O	M	U
H	S	W	L	T	W	E	W	Y	T	U	S	D	P	D	M	Z	U	J
C	B	C	V	B	Q	I	I	Z	S	B	A	U	W	K	J	E	A	U
S	B	K	W	J	Z	N	H	C	K	E	H	F	U	L	U	P	S	B
S	O	F	K	P	S	I	G	F	C	R	D	V	M	I	X	E	H	E
E	T	Z	Y	J	T	L	A	E	A	U	O	W	K	K	X	K	S	C
U	Z	Z	C	U	E	S	L	T	Z	N	P	O	X	N	Z	P	L	P
F	M	H	X	H	C	G	H	N	K	G	P	B	P	A	L	P	T	X
Q	L	B	X	L	K	N	C	A	C	N	E	A	Z	P	M	X	M	M
B	J	Z	P	D	E	U	S	K	I	W	L	U	T	P	V	T	U	B
L	D	E	S	K	N	R	N	E	Z	B	T	W	C	K	Q	R	W	D
C	T	A	D	J	Y	E	I	N	G	V	E	N	E	A	Y	J	V	X
S	E	I	P	C	K	I	E	E	F	P	B	B	F	N	X	H	T	I
R	X	Q	C	I	M	K	Z	F	V	O	R	Y	N	T	P	X	B	M
C	F	N	Q	O	E	R	S	F	B	X	E	T	Z	I	A	E	E	J
Q	E	F	V	X	D	A	X	O	O	N	I	Z	S	G	K	C	F	C
F	H	E	C	X	X	M	K	H	K	K	T	V	H	I	R	Q	W	Z
U	V	M	N	Q	J	P	T	U	R	D	E	Y	W	U	C	G	G	Z

MARKIERUNGSLINIE - SAUM - VERSÄUBERUNG - OFFENEKANTE - KNAPPKANTIG - FUßSCHENBREIT - ZICKZACKSTICH - EINSCHLAG - UMSCHLAG - STECKEN - HEFTEN - DOPPELTBREITE

WTG	Name:	Datum:	Klasse:	Nr.:
-----	-------	--------	---------	------

Suchsel Begriffe zur Versäuberung / Lösung

T	S	R	X	D	J	L	I	L	R	Y	Q	S	V	Z	L	N	J	Z
I	N	C	X	S	V	R	U	K	Y	T	Y	J	Q	N	P	G	V	I
E	N	U	E	U	D	R	A	V	O	V	F	X	Z	V	Y	N	M	M
R	M	C	A	X	I	K	A	E	Z	E	U	M	S	C	H	L	A	G
B	Q	E	H	L	F	M	S	T	H	R	A	P	V	W	S	I	V	R
N	H	E	F	T	E	N	X	U	C	S	Z	A	O	C	A	W	X	P
E	E	W	C	Q	Y	O	T	C	I	A	S	W	L	O	A	O	M	U
H	S	W	L	T	W	E	W	Y	T	U	S	D	P	D	M	Z	U	J
C	B	C	V	B	Q	I	I	Z	S	B	A	U	W	K	J	E	A	U
S	B	K	W	J	Z	N	H	C	K	E	H	F	U	L	U	P	S	B
S	O	F	K	P	S	I	G	F	C	R	D	V	M	I	X	E	H	E
E	T	Z	Y	J	T	L	A	E	A	U	O	W	K	K	X	K	S	C
U	Z	Z	C	U	E	S	L	T	Z	N	P	O	X	N	Z	P	L	P
F	M	H	X	H	C	G	H	N	K	G	P	B	P	A	L	P	T	X
Q	L	B	X	L	K	N	C	A	C	N	E	A	Z	P	M	X	M	M
B	J	Z	P	D	E	U	S	K	I	W	L	U	T	P	V	T	U	B
L	D	E	S	K	N	R	N	E	Z	B	T	W	C	K	Q	R	W	D
C	T	A	D	J	Y	E	I	N	G	V	E	N	E	A	Y	J	V	X
S	E	I	P	C	K	I	E	E	F	P	B	B	F	N	X	H	T	I
R	X	Q	C	I	M	K	Z	F	V	O	R	Y	N	T	P	X	B	M
C	F	N	Q	O	E	R	S	F	B	X	E	T	Z	I	A	E	E	J
Q	E	F	V	X	D	A	X	O	O	N	I	Z	S	G	K	C	F	C
F	H	E	C	X	X	M	K	H	K	K	T	V	H	I	R	Q	W	Z
U	V	M	N	Q	J	P	T	U	R	D	E	Y	W	U	C	G	G	Z

MARKIERUNGSLINIE - SAUM - VERSÄUBERUNG - OFFENEKANTE - KNAPPKANTIG - FUESSCHENBREIT - ZICKZACKSTICH - ENSCHLAG - UMSCHLAG - STECKEN - HEFTEN - DOPPELTEBREITE

UE 5: Wir nähen einen eingeschlagenen Saum zur Befestigung der Holzstäbe

I. Tafelbild:

Wir nähen einen eingeschlagenen Saum zur Befestigung der Holzstäbe

Arbeitsweise des eingeschlagenen Saums:

▪ Vorbereitungsarbeiten:

Einschlag von 1 cm

- doppelte Breite (2 cm) abmessen
- bis zur Markierung umbücken

Umschlag von 3,5 cm

- doppelte Breite (7 cm) abmessen
- bis zur Markierung umbücken und stecken

▪ Nähen:

knappkantig steppen

Bild 1

▪ Nachbereitungsarbeiten:

Saum bügeln

Unterschied zum offenkantigen Saum:

- keine Zick-Zack-Versäuberung
- kein Umschlag

Merke: Der eingeschlagene Saum besteht aus Einschlag und Umschlag.

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Bilder:

Bild 1 befindet sich in der Schritt-für-Schritt-Anleitung als Nr. 21.

Fragenkatalog zur Wiederholung:

Wie nennt man eine Schnittkante, die nicht versäubert ist?	offene Kante
Was passiert, wenn Schnittkanten nicht versäubert werden?	Sie fransen aus.
Welche Möglichkeiten zur Versäuberung kennst du?	Zickzackstich, Saum, offenkantiger Saum, Schneiden mit der Zackenschere
Wie stellst du den Zickzackstich auf deiner Nähmaschine ein?	(siehe eigene Nähmaschinenmodelle) mit den Tiptasten
Was ist der Unterschied zwischen einer Naht und einem Saum?	Nähte verbinden Stoffteile, Säume versäubern Schnittkanten.

UE 6: Unser Hipp-Hopp-Spiel wird fertig

I. Tafelbild:

Unser Hipp-Hopp-Spiel wird fertig

Arbeitsschritte:

1. Säume:
Kante oben mit dem Überwend-
lingstich schließen
2. Wurf Tuch bügeln
3. Am Rundholz die Kanten brechen
4. Rundholz in Wurf Tuch schieben

Beachte:

Kleine, dichte Stiche nähen!

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Abbildungen und Schriftstreifen

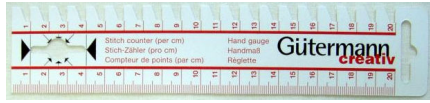
Beide können zur Wiederholung und Sicherung der Begriffe eingesetzt, Bilder für die Tafel verwendet werden.

Tipp: Abbildungen und Schriftstreifen können auch als Memory oder als Domino (Begriffe vertauschen) zur Sicherung oder Vertiefung verwendet werden. Diese Spiele sind auch zur Einstimmung in der nächsten UE einsetzbar.



Bildermemory Material und Werkzeug zur Fertigstellung:

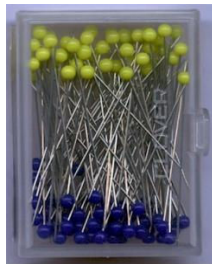
	Schleifpapier
	Stoffschere
	Bügeleisen
	Nähgarn



Handmaß



Nähmaschine



Stecknadeln



Buchenrundstab

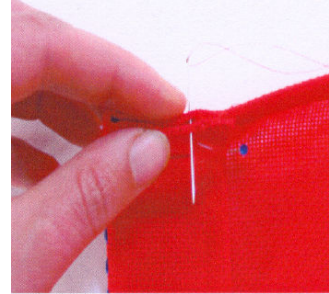


Bügeltisch

Arbeitsanleitung für den Überwendlingsstich:

Arbeitsschritte:

1. Stecke die Kanten des Saumes.
2. Vernähe den Anfangsfaden, indem du ihn von links nach rechts hohl durchziehst.
3. Steche mit der Nadel von hinten nach vorne in beide Saumkanten ein.
4. Befestige den Anfangsfaden, indem du den ersten Stich doppelt nähst.
5. Die Arbeitsrichtung ist von rechts nach links.
Beachte: Nähe kleine, dichte Stiche!
6. Befestige den Schlussfaden, indem du den letzten Stich doppelt nähst.
7. Vernähe den Schlussfaden, indem du ihn hohl durch die Saumkante ziehst.



UE 7: Wir bewerten unser Hipp-Hopp-Spiel und spielen damit

I. Tafelbild:

Wir bewerten unser Hipp-Hopp-Spiel und spielen damit	
Gestaltung - Farbgestaltung des Musters - Form des Musters - Farbgestaltung der Stoffe  Gesamtwirkung	Ausführung Nähtechnik: - gerade Nähte - Überwendlingsstich Holzbearbeitung: - Schleifarbeit
Merke: Wichtig bei einer objektiven Beurteilung ist nur der Gegenstand!	

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Bewertungsbogen

Mit dem vorliegenden Bewertungsbogen sollen die Schüler ihre eigene Arbeit beurteilen.

Wichtig ist, vor allem die positiven Kriterien deutlich herauszustellen, damit die Motivation für das Fach und den Gegenstand weiterhin erhalten bleiben.

Bewertet wird mit Smilies, die aufgemalt oder geklebt werden können. Damit soll vor allem die positive Selbstkritik gefördert werden.

Häufig verlangen Schüler aber auch eine Beurteilung vom Lehrer oder anderen Schülern. Um diesen Wünschen gerecht zu werden, kann man den Bewertungsbogen in der Mitte halbieren und von beiden Seiten beschrieben bzw. bewertet lassen.

Beurteilungsbogen für mein Hipp-Hopp-Spiel

von _____

Ich beurteile die folgenden Gesichtspunkte:

Näharbeiten	Einfache Naht Offenkantiger Saum Eingeschlagener Saum Überwendlings-Stich	
Holzbearbeitung	Kanten gebrochen Holzoberfläche	
Farbauswahl der Stoffe	Farbkombination Gesamtwirkung der Farben	
Musterung des Mittelteils	Gleichmäßiges Muster Gesamtwirkung des Musters	



höchste Punktzahl



niedrigste Punktezahl

Das Hipp-Hopp-Spiel von _____

wird beurteilt von _____

nach folgenden Gesichtspunkten:

Näharbeiten	Einfache Naht Offenkantiger Saum Eingeschlagener Saum Überwendlings-Stich	
Holzbearbeitung	Kanten gebrochen Holzoberfläche	
Farbauswahl der Stoffe	Farbkombination Gesamtwirkung der Farben	
Musterung des Mittelteils	Gleichmäßiges Muster Gesamtwirkung des Musters	

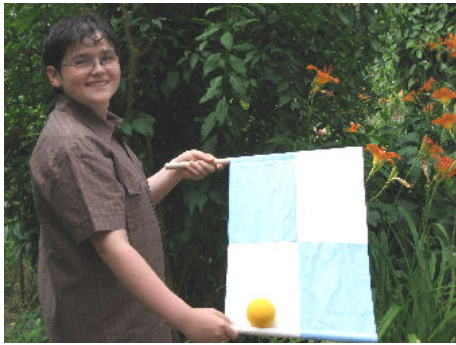


höchste Punktzahl



niedrigste Punktezahl

Abwandlungsmöglichkeiten:



Abwandlungsmöglichkeiten:

Mustervariationen durch
Stofffarbe und Anordnung

Nähgarnfarbe



Kernkompetenzen und Grundwissen

Gestaltung/Ästhetik

- ☐ Eine Möglichkeit der Formgestaltung im Hinblick auf ein gewähltes Material kennen lernen und ausführen
- ☐ Die Bedeutung von Farbe und Form für das Werkstück
- ☐ Die eigenen Werkstücke mit traditionellen Arbeiten oder Arbeiten aus anderen Kulturen vergleichen und wertschätzen lernen
- ☐ Die Wirkung von Farbauftrag und -gestaltung kennen

Verfahren/Technik

- ☐ Immer wieder kehrende Teilschritte des Arbeitsprozesses kennen: Vorbereitung, Herstellung, Nachbereitung
- ☐ Einen Arbeitsplatz aufgabengerecht vor- und nachbereiten können
- ☐ Sicher und unfallfrei mit benötigten Werkzeugen und Maschinen umgehen können
- ☐ Grundlegende Arbeitstechniken im Bereich „Nähen“ durchführen können
- ☐ Erforderliche Planungselemente kennen
- ☐ Grundlegende Fachbegriffe kennen und anwenden

Gebrauchswerterhaltung/Funktionalität

- ☐ Pfleglicher Umgang mit Arbeitsmitteln und Werkzeugen
- ☐ Für ein gewähltes Gestaltungsverfahren das Material entsprechend vorbereiten können