

„Hüpfmaus oder Gummitwist-Maus“



Lernbereich:

1.2 Spiel/Technik

1.2.1 Aus einfachem Material ein Spiel oder Spielzeug herstellen und den Spielwert entdecken

1.2.2 Gestalten mit textilem Material

1.4 Textiles Umfeld

1.4.1 Die Vielfalt von textilem Material sinnhaft erleben

1.4.2 Gestalten mit textilem Material
- Applizieren

1.5 Interkulturelle Begegnungen

Werkstück: Hüpfmaus/Gummitwistmaus

Klasse:

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Lernziel	Fächerübergreifende Hinweise
1.	1.2 Spiel/Technik 1.2.1 Aus einfachem Material ein Spiel oder Spielzeug herstellen und den Spielwert entdecken 1.2.2 Gestalten mit textilem Material (Fäden) 1.4 Textiles Umfeld 1.4.1 Die Vielfalt von textilem Material sinnhaft erleben 1.4.2 Gestalten mit textilem Material - Applizieren - Freies Sticken 1.5 Interkulturelle Begegnungen - Ein einfaches Spielzeug aus einem anderen Land betrachten und beschreiben	Wir arbeiten eine Hüpfmaus aus Filz - Spielzeug aus einfachem Material herstellen und individuell ausgestalten - Begriffe: Hüpfmaus, Gummi - Vorstellung des Werkgegenstands - Grundlegende Erfahrungen von Form, Farbe und Struktur textiler Flächen - Begriffe: Filz, Gewebe - Eigenschaften von textilen Flächen - Textile Flächen durch einfache Bearbeitungsverfahren wie Schneiden sachgerecht verändern - Formen wahrnehmen und benennen - Werkbetrachtung Unfallgefahr beim Schneiden mit der Schere!	1/ 2 .4 1/ 2.1.1 1/ 2.1.2 1.1.1 1.1.2 1.2 1.2.2 1.2.3 1.3 1.3.1 1.3.2	Projektipp Päd. Leitthema Sich anderen öffnen – miteinander leben Für einander da sein D Einander erzählen und einander zuhören Sich und andere informieren M Raumerfahrung und Raumvorstellung Flächenformen HSU Ich und meine Erfahrungen Sinnesleistungen Materialien Wünsche und Bedürfnisse Spielen Spiele im Wandel der Zeit

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Lern- ziel	Fächerübergreifende Hinweise
2.	1.2 Spiel/Technik 1.2.3 Aus einfachem Material ein Spiel oder Spielzeug herstellen und den Spielwert entdecken 1.2.4 Gestalten mit textilem Material (Fäden) 1.5 Textiles Umfeld 1.4.1 Die Vielfalt von textilem Material sinnhaft erleben 1.4.3 Gestalten mit textilem Material - Applizieren - Freies Sticken 1.5 Interkulturelle Begegnungen - Ein einfaches Spielzeug aus einem anderen Land betrachten und beschreiben	Wir nähen unsere Hüpfmaus zusammen - Typische Wirkungen und Eigenschaften von Fäden sinnhaft erfassen, beschreiben und vergleichen - Fadenauswahl unter Berücksichtigung der Materialeignung sowie der ästhetischen Wirkung - Einfache Stickstiche experimentell erproben - Arbeitsweise des Vorderstichs oder Überwendlingstichs - Grundbegriffe, z. B. Ein- und Ausstichpunkt, Nahtzugabe - Ergonomische Arbeitshaltung - Vernähen und Neubeginn - Werkbetrachtung Unfallgefahr beim Umgang mit Nadel und Schere!	1/ 2 .4 1/ 2.1.1 1/ 2.1.2 1.1.1 1.1.2 1.2 1.2.2 1.2.3 1.3 1.3.1 1.3.2 1.4.3	Projekttipp Päd. Leitthema Sich anderen öffnen – miteinander leben Für einander da sein D Einander erzählen und einander zuhören Sich und andere informieren M Raumerfahrung und Raumvorstellung Flächenformen HSU Ich und meine Erfahrungen Sinnesleistungen Materialien Wünsche und Bedürfnisse Spielen Spiele im Wandel der Zeit SpE Kleine Spiele

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Lern- ziel	Fächerübergreifende Hinweise
3.	1.2 Spiel/Technik 1.2.5 Aus einfachem Material ein Spiel oder Spielzeug herstellen und den Spielwert entdecken 1.2.6 Gestalten mit textilem Material (Fäden) 1.6 Textiles Umfeld 1.4.1 Die Vielfalt von textilem Material sinnhaft erleben 1.4.4 Gestalten mit textilem Material - Applizieren - Freies Sticken 1.5 Interkulturelle Begegnungen - Ein einfaches Spielzeug aus einem anderen Land betrachten und beschreiben	Wir nähen unsere Hüpfmaus fertig und gestalten sie durch Applizieren - Einfache Werkverfahren mit Nadel und Faden - Beenden einer Näharbeit - Bildidee passend zum Motiv entwickeln und verwirklichen - Grundlegende Erfahrungen von Form, Farbe und Struktur textiler Flächen - Begriffe: Applizieren - Einfache Bearbeitungsverfahren wie Schneiden - Werkstoffgerechte Arbeitsweisen wie Klebeapplikation oder schräger Spannstich - Zugeschnittene Stoffe bildhaft auf dem Untergrund anordnen und befestigen - Werkbetrachtung - Werkstück aus textilen Resten Unfallgefahr beim Umgang mit Nadel und Schere!	1/ 2 .4 1/ 2.1.1 1/ 2.1.2 1.1.1 1.1.2 1.2 1.2.2 1.2.3 1.3 1.3.1 1.3.2 1.4.3	Projekttipp Päd. Leitthema Sich anderen öffnen – miteinander leben Für einander da sein D Einander erzählen und einander zuhören Sich und andere informieren M Raumerfahrung und Raumvorstellung Flächenformen HSU Ich und meine Erfahrungen Sinnesleistungen Materialien Wünsche und Bedürfnisse Spielen Spiele im Wandel der Zeit SpE Kleine Spiele

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Lern- ziel	Fächerübergreifende Hinweise
4.	1.2 Spiel/Technik 1.2.7 Aus einfachem Material ein Spiel oder Spielzeug herstellen und den Spielwert entdecken 1.2.8 Gestalten mit textilem Material (Fäden) 1.7 Textiles Umfeld 1.4.1 Die Vielfalt von textilem Material sinnhaft erleben 1.4.5 Gestalten mit textilem Material - Applizieren - Freies Sticken 1.5 Interkulturelle Begegnungen - Ein einfaches Spielzeug aus einem anderen Land betrachten und beschreiben	Unsere Hüpfmaus wird fertig. Welche Gruppe gewinnt den Gummihüpf-Cup? - Eigenschaften von Fäden sinnhaft erfassen, beschreiben und vergleichen - Farbauswahl für den Hüpfgummi, Steigerung der ästhetischen Wirkung - Einfache Werkverfahren mit Fäden erproben und anwenden, z. B. Knoten des Gummis, Aufwickeln auf die Hüpfmaus - Werkarbeit fachgerecht fertig stellen - Spielideen entwickeln und realisieren - Regeln zum Gummihüpfen - Einfache Gummihüpfspiele - Gummihüpf-Cup - Werkbetrachtung - Gummihüpfen in Kenia Unfallgefahr beim Umgang mit Nadel und Schere!	1/ 2 .4 1/ 2.1.1 1/ 2.1.2 1.1.1 1.1.2 1.2 1.2.2 1.2.3 1.3 1.3.1 1.3.2 1.4.3	Projekttipp Päd. Leitthema Sich anderen öffnen – miteinander leben Füreinander dasein D Einander erzählen und einander zuhören Sich und andere informieren M Raumerfahrung und Raumvorstellung Flächenformen HSU Ich und meine Erfahrungen Sinnesleistungen Materialien Wünsche und Bedürfnisse Spielen Spiele im Wandel der Zeit SpE Kleine Spiele

Vorbereitung für das Werkstück „Hüpfmaus“

Material pro Schüler:

- Mäusekörper aus sehr stabiler Pappe mit Nahtzugabenrand (*im Materialset*)
- Filzzuschnitt in verschiedenen Farben (*im Materialset*)
- Filzreste, evtl. Klebefilzreste
- Schneiderkreide oder Bleistift
- Klebestift, evtl. doppelseitiges Klebeband
- Woll- und Garnreste
- Wackelaugen zum Aufkleben (*im Materialset*)
- Gummiband in verschiedenen Farben (*im Materialset*)

Werkzeug:

- Unterlage
- Schere
- Stecknadeln
- Sticknadel (spitz)
- Bürolocher

Weitere Medien:

- Fertiges Werkstück
- Tafel
- Plakat oder Folie zur Arbeitsplanung (siehe Schritt für Schritt)
- Eigenschaftskärtchen zum Thema Stoff
- Verschiedene Stoffmuster mit den dazugehörigen Wortkarten
- Arbeitsproben zum Vorstich oder Überwendlichstich
- Memory zu den Eigenschaften verschiedener textiler Fäden
- Anschauungsmaterial, z. B. Bilder und/oder Werkstücke aus den Bereichen Applizieren
- Gummihüpfspiele aus aller Welt

Anmerkung:

Die Hüpfmaus kann in verschiedenen Jahrgangsstufen gearbeitet und auch als anderes Tier, z. B. Hase, Katze und Hund gestaltet werden.

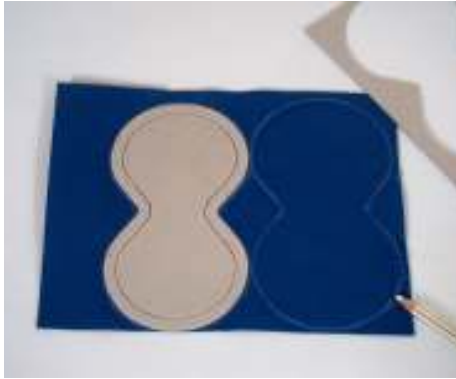
Projekttipp:

Im Fach Deutsch (Lernziel: 1 / 2.1.4 Sprache spielerisch umsetzen) einfache Reime zum Gummihüpfen entwickeln. Dazu evtl. auch Muttersprachen ausländischer Mitschüler einbeziehen, z. B. „Klasse: 1a –Gummi-Twist-saltare (ital. hüpfen)-Song“.

Werkstück „Hüpfmaus“

Lernbereich: Textiles Umfeld (1., 2., 3. und 4. Jgst.)

Schritt für Schritt



1. Filz zuschneiden:

- Stoff auswählen
- Pappschablone mit dem Nahtzugabenrand auf den Filz auflegen, (ggf. Partnerarbeit)
Schablone zweimal anzeichnen
- Stoff zuschneiden



2. Maus zusammennähen:

- Nahtzugabenrand von der Pappschablone lösen
- Mäusekörper mittig auf einen Filzzuschnitt kleben
- Zweiten Filzzuschnitt mit der Außenkante des Stoffes bündig auf die andere Seite der Pappschablone kleben
- Filzkanten mit Überwendlich- oder Vorderstich verbinden



4. Maus ausgestalten :

- Ohren aus Filzrest (evtl. Klebefilz) ausschneiden
- Ohren und Augen auf dem Mäusekörper anordnen und festkleben evtl. doppelseitiges Klebeband verwenden



4. Springmaus fertigstellen:

- mit einem Bürolocher zwei Löcher für die Nase und ein Loch für den Mäuseschwanz stanzen
- Gummifaden durchziehen und verknoten (siehe Bild)

Wir arbeiten eine Hüpf-Maus aus Filz

Die Birkenmaus - eine Hüpfmaus



Birkenmaus *Sicista betulina*

Die Birkenmaus gehört innerhalb der Ordnung der Nagetiere zur Familie der Springmäuse (Dipodidae) und zur Unterfamilie der Hüpfmäuse (Zapodinae). Sie weist eine Kopfrumpflänge von lediglich 5 bis 7 Zentimetern und eine Schwanzlänge von ungefähr 8 bis 10 Zentimetern auf.

Wie bei Garten- und Baumschläfern ist das Gewicht der Birkenmaus im Jahresverlauf erheblichen Schwankungen unterworfen: Ein Tier, das im Herbst, vor dem Winterschlaf, ein Gewicht von 12 Gramm aufweist, wiegt im Frühling gewöhnlich nur noch die Hälfte.

Das Verbreitungsgebiet der Birkenmaus erstreckt sich von Norwegen und Dänemark südwärts bis Tschechien, Deutschland und Österreich und ostwärts durch das ganze zentrale Eurasien bis in den Osten Russlands. Allerdings ist das Vorkommen der Birkenmaus innerhalb dieses riesenhaften Areals sehr lückenhaft.

Der bevorzugte Lebensraum der Birkenmaus sind Waldränder, Feldgehölze und Hecken in unmittelbarer Nachbarschaft von Wiesen und anderen offenen Flächen. Das kleine Nagetier ist gewöhnlich nachts aktiv und bewegt sich dann vornehmlich am Boden und im bodennahen Gezweig von Büschen und Sträuchern. Wie es sich für eine Hüpfmaus geziemt, bewegt sich die Birkenmaus meistens nicht rennend, sondern hüpfend und kann dabei bemerkenswert weite Sprünge ausführen.

Den Tag verschläft die Birkenmaus im Sommerhalbjahr in einem Nest aus Gras und Moos, das sie direkt auf dem Boden angelegt hat. Für den Winterschlaf verschwindet sie hingegen in einer kleinen, untiefen Erdhöhle. Ihre Nahrung setzt sich aus einer breiten Vielfalt von Beeren, Samen, Blättern und kleinen wirbellosen Tieren zusammen.

Wie der Ziesel und die beiden Schläfer, aber im Gegensatz zu vielen anderen Nagetieren, pflanzt sich die Birkenmaus nur einmal im Jahr fort. Nach einer Tragzeit von etwa drei Wochen bringt das Weibchen zumeist im Mai oder Juni drei bis elf Junge zur Welt. Diese sind bereits nach ihrem ersten Winter geschlechtsreif und können drei bis vier Jahre alt werden.

➤ Begriffe:

Filz

ist ein weiches, stoffartiges Material, das aus zusammengepressten, ineinander verschlungenen kurzen Haaren (Haarfilz) oder Wollfäden (Wollfilz) besteht.

Definition von Filz nach DIN 61 205

„Textiles Flächengebilde, dessen Struktur durch die naturgegebenen Eigenschaften der Verfilzung von Schafwolle und verschiedenen tierischen Haaren unter Einwirkung von Druck und feuchter Wärme entsteht.“ (siehe auch Werkstück Schlampermäppchen, 2. Jgst.)

Gewebe

Darunter versteht man den Aufbau eines Gewebes. Längs- und Quersfäden verbinden sich (Kette und Schuss). Die Art, in der sie sich verkreuzen, bezeichnet man als Bindung.

Textile Materialeigenschaften:

Griff	Feinheit	Aufbau/ Struktur	Dichte	Dehnbarkeit/ Elastizität
Die Art, wie sich ein textiles Material anfühlt, z.B. weich, hart, körnig, noppig usw.	Beim Anfühlen bemerkt man auch die Feinheit des Stoffes, z. B. sehr fein, fein, mittelfein, dick oder sehr dick.	Halte je eine Stoffprobe gegen das Licht, damit du deren Aufbau erkennst!	Im Gegenlicht ist auch die Dichte zu erkennen. Stoffe können locker, dicht oder sehr dicht hergestellt sein.	Prüfe die Dehnbarkeit von Stoffen in Längs- und Querrichtung sowie diagonal!
weich	fein	gewebt	locker	dehnbar
hart	dick	verfilzt	dicht	fest

Weiteres Gegensatzpaar:

einfarbig/gemustert

Gummi

Das Wort Gummi kommt aus dem Ägyptischen (Mz. Gummen) und ist eine Bezeichnung für Pflanzensäfte, die an der Luft verharzen und eine feste, elastische Struktur annehmen. Der bekannteste Vertreter ist das Gummiarabikum, das aus verschiedenen arabischen Akazienarten gewonnen und z. B. als Büroleim verwendet wird. Kautschuk wird häufig als Gummi bezeichnet.

Kautschuk (indian.)

Natürliches oder künstlich hergestelltes Gummi.

Der natürliche Kautschuk wird aus dem austretenden Milchsafte (Latex) von angeritzten, tropischen Gummibäumen gewonnen.

Der künstliche Kautschuk wird aus Kohlenwasserstoffen hergestellt.

➤ **Gummihüpfen/Gummitwist**

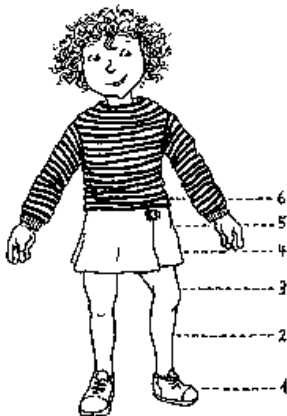
Gummitwist ist ein sog. altes Spiel wie Murmeln, Sackhüpfen..., das gemeinsam mit zwei Freunden oder auch alleine gespielt werden kann.

Zum Gummihüpfen braucht man ein langes Gummiband, das an den beiden Enden verknotet wird. Die zwei Standspieler können eventuell durch zwei Stühle ersetzt werden.

Feste Regeln gibt es beim Gummitwist nicht, jeder kann sich gemeinsam in der Gruppe verschiedene Variationen ausdenken. Grundsätzlich gilt, es darf solange gesprungen werden, bis ein Fehler gemacht worden ist. Fehler können z. B. sein:

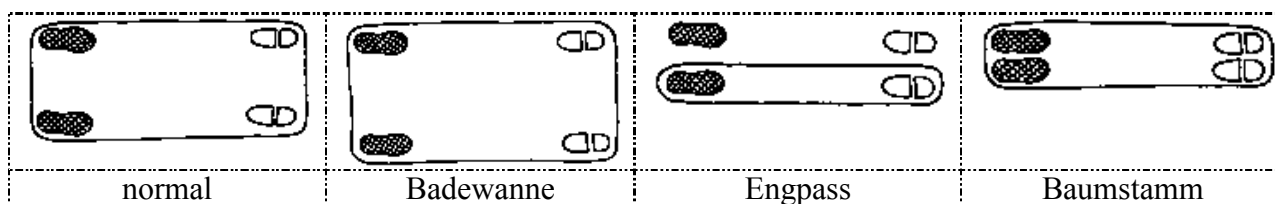
1. mit den Füßen auf einem falschen Gummi landen
2. oder hängen bleiben
3. mit den Fußspitzen einen Gummi berühren
4. einen Sprung auslassen
5. im falschen Feld landen

Typisch für das Gummihüpfen ist der zunehmende Schwierigkeitsgrad. Man beginnt in der Regel in Fußknöchelhöhe. Ist der erste Durchgang geschafft, wird der Gummi über die Wade gespannt. Nach oben sind keine Grenzen gesetzt!



1 = Knöchel, 2 = Wade, 3 = Knie, 4 = unter Po, 5 = Hüfte, 6 = Taille

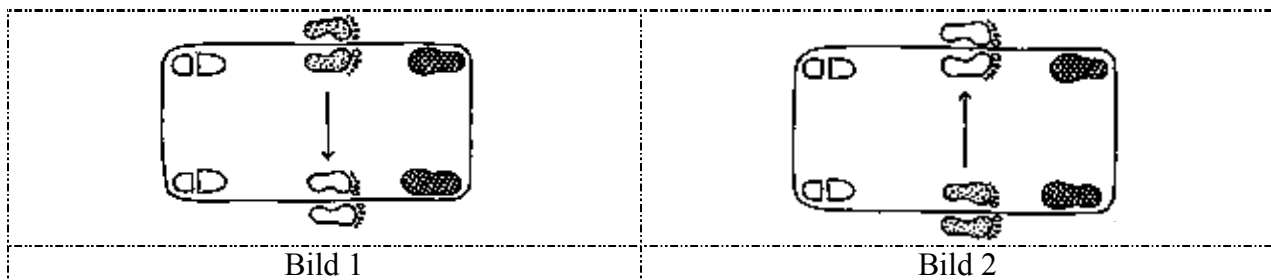
Die beiden Spieler, die den Gummi mit ihren Beinen spannen, können durch Spreizen oder Zusammenstellen ihrer Füße das Springen noch mehr erschweren, z. B.:



Einfaches Gummi-Twist-Spiel:

Während die Standspieler bei dem Spiel "Eine Gummi - Gummi - Geschichte" den Gummi in "Baumstammbreite" spannen, stellt der Springer einen Fuß ins Sprungfeldinnere und wartet. Nun wird eine Geschichte in Versen erzählt. Sobald die Wörter "Gummi- Gummi" auftauchen, muss der Springer schnell hin und her springen (siehe Bild 1 und 2), um dann wieder still auf den Text zu achten:

" Auf einem Gummi- Gummi- Berg steht ein Gummi- Gummi- Zwerg, kratzt sich am Gummi- Gummi- Kopf, bindet den Gummi- Gummi- Zopf, trinkt aus dem Gummi- Gummi- Krug, winkt einem Gummi- Gummi- Zug, beißt von dem Gummi- Gummi- Brot, wartet auf s Gummi- Abendrot."



Tipp: Wir haben den Pappkörper bereits mit einer Nahtzugabe gestanzt um das Aufzeichnen des Querschnitts zu erleichtern. Nach dem Aufzeichnen wird der Grundkörper einfach aus dem Nahtzugaberahmen gedrückt.

Aus den Stanzresten kann z. B. eine Brille für den Fasching und aus den großen Teilen eine Laterne (siehe Bild S. 13) für die Schulhausdekoration gefertigt werden.

Informationen/Bilder zum Schneiden mit der Schere befinden sich im Abo 05 für die 1. Jgst., Werkstück „Blütenwindlicht“.

Feinziele:

Der Schüler soll

- das Spiel Gummihüpfen kennen lernen und erkennen, dass er mit einfachen Mitteln dieses Bewegungsspiel selbst herstellen und individuell ausgestalten kann.
- die Arbeitsschritte anhand des fertigen Werkstücks erkennen und in die richtige Reihenfolge bringen.
- die textilen Flächen im Hinblick auf die Gestaltungsidee, ihre technische Eignung und ästhetische Wirkung gezielt auswählen.
- die den Begriff Nahtzugabe kennen lernen, die fertige Pappschablone dafür verwenden und die erarbeiteten Regeln bei seinem Zuschnitt umsetzen.
- bereit sein, mit der Schere sachgerecht zu schneiden und dabei die Regeln zur Unfallverhütung zu beachten.

Unterrichtsverlauf:

Artikulation	Lernziel-Lerninhalte	Lernweg	Medien
Einstimmung	Förderung der Vorstellungskraft	Kimspiel	Gummi-Hüpfmaus, Tuch, Schachtel
Hinführung/ Motivation	Motivieren anhand des Gegenstandes Begriff: Hüpfmaus (Tier)	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Hüpfmaus, Anschauungsmaterial
Zielangabe Erarbeitung	Wir arbeiten eine Hüpfmaus		Tafel
<i>Teilziel 1</i>	<i>Arbeitsplanung</i>	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Tafel, Plakat
Teilvertiefung	Vorteile		
Teilzusammenfassung	Arbeitsschritte	Wiederholen	Tafel, Plakat, evtl. Originale
<i>Teilziel 2</i>	<i>Auswahl der geeigneten Stoffe</i> - Material - Farbe	Zusammenwirkender Klassenunterricht oder Gruppenarbeit	Verschiedene Stoffe
Teilzusammenfassung	Begriff: Filz/Gewebe		Stoffe
Teilvertiefung	Unterschied zwischen Filz und Gewebe, Vorteile von Filz	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Rupfen, Filz
Konkretisierung der Zielangabe	Wir arbeiten eine Hüpfmaus aus Filz	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Tafel
<i>Teilziel 3</i>	<i>Stoff zuschneiden</i> - Pappschablone auflegen - anzeichnen - zuschneiden	Lehrervorarbeit, ggf. Partnerarbeit	Stecknadeln, Bleistift oder Schneiderkreide, Stoff, Schnitt, Schere
Teilvertiefung	Steck- und Schneideregeln Linkshändigkeit bei Schülern		Linkshänderschere

Artikulation	Lernziel-Lerninhalte	Lernweg	Medien
Teilzusammenfassung	Arbeitsschritte und Regeln	Schülervorarbeit	
Schülerpraxis			
Gesamtsicherung/ Gesamtvertiefung	Inhalte der Stunde	Werkbetrachtung	Entwürfe,
	Eigenschaften von textilen Flächen, Zuordnen von Gegensatzpaaren	Zusammenwirkender Klassenunterricht Evtl. Gruppenarbeit Ausblick	Anschauungsmaterial, Kärtchen und verschiedene Stoffe, z. B. Rupfen, Filz, Chiffon... Arbeitsschritte/ Plakat

Wir nähen unsere Hüpfmaus zusammen

Einstimmung: Wettspiel „Einfädeln“

Die Schüler werden auf zwei gleich große Gruppen verteilt. Jede Gruppe wählt einen Schiedsrichter aus, der bei der anderen Gruppe darauf achtet, dass der Faden wirklich eingefädelt ist und die Regeln zur Unfallverhütung eingehalten werden. Welche Gruppe am schnellsten reihum einfädelt, gewinnt!

➤ Begriff: **Naht**

Sie dient der Verbindung zweier Materialien, zumeist textiler Stoffe mit Hilfe eines Fadens. Diesen Vorgang bezeichnet man als Nähen.

Feinziele:

Der Schüler soll

- den passenden Faden für seine Werkarbeit unter Berücksichtigung der Materialeignung und der ästhetischen Wirkung auswählen.
- den Begriff „Naht“ kennen lernen, die Arbeitsweise des Vorderstiches/Überwendlichstiches experimentell erproben und demonstrieren.
- Grundbegriffe der textilen Arbeit wie Ein- und Ausstichpunkt verwenden.
- die Notwendigkeit des Vernähens begründen und letzteres unter Beachtung einer ergonomischen Arbeitshaltung sorgfältig ausführen.

Eigenschaften von textilen Fäden:

Kopiervorlage für ein Fadenmemory (geeignete Fäden aufkleben)

dick	dünn	glatt	rau
glänzend	matt	weich	spröde

Unterrichtsverlauf:

Artikulation	Lernziel-Lerninhalte	Lernweg	Medien
Einstimmung	Fördern der Feinmotorik	Spiel	Faden, Nadel
Hinführung/ Motivation	Anknüpfen an die letzte Stunde	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Arbeitsplanung, Werkstück

Artikulation	Lernziel-Lerninhalte	Lernweg	Medien
Zielangabe	Wir nähen unsere Hüpfmaus zusammen		Tafel
Erarbeitung			
<i>Teilziel 1</i>	<i>Einkleben des Pappkörpers</i>	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Filzzuschnitt, Pappkörper, Kleber
Teilvertiefung	Begründen der Nahtzugabe		
Teilzusammenfassung	Arbeitsschritte Kleberegeln	Wiederholen	Tafel, Originale
Schülerpraxis			
<i>Teilziel 2</i>	<i>Material und Werkzeug zum Nähen</i>	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Werkstück, Schere, Garn, Sticknadel
Teilvertiefung	Unterscheidung verschiedener Fäden		Verschiedene Fäden
Teilzusammenfassung	Fadenauswahl	Wiederholen	Tafel, Originale
Schülerpraxis			
<i>Teilziel 3</i>	<i>Arbeitsweise einfacher Stiche, z. B. Überwendlingstich, Vorstich...</i>	Arbeitsauftrag: Versuche, mit deinem Partner die Arbeitsweise des Stiches zu erkennen! Auswertung	Arbeitsproben, evtl. Vorarbeitsrahmen, Werkstück
Teilzusammenfassung	Grundbegriffe, z. B. Ein-, Ausstichpunkt	Schülervorarbeit	Vorarbeitsrahmen
Teilvertiefung	Begriff: Naht		
Schülerpraxis			
<i>Teilziel 4</i>	<i>Arbeitsweise: Vernähen und Neubeginn</i>	Schüler-, ggf. Lehrervorarbeit	Werkstück, Faden, Nadel, Schere
Teilvertiefung	Begründung des Vernähens		
Teilzusammenfassung	Arbeitsschritte	Schülervorarbeit Zusammenwirkender Klassenunterricht	Originale
Schülerpraxis			
Gesamtsicherung	Wertschätzung der eigenen Arbeit	Werkbetrachtung	Werkstücke
Gesamtvertiefung	Eigenschaften von Fäden, Ordnen nach Gegensatzpaaren, evtl. Fadenspiele	Zusammenwirkender Klassenunterricht Spiel	Anschauungsmaterial Memory, geeignete Fäden

Wir nähen unsere Hüpfmaus fertig zusammen und gestalten sie durch Applizieren

Einstimmung: „Mein Teekesselchen“

Zwei Spieler vereinbaren einen Begriff, der zwei Bedeutungen haben kann, z. B. Birne = Obst und Glühbirne.

Abwechselnd beschreiben sie jeweils eine Bedeutung, durch die die Mitschüler den Begriff erraten sollen.

Wer die Lösung weiß, darf sich einen Partner aussuchen und ein neues „Teekesselchen“ beschreiben.

Folgende Begriffe bieten sich z. B. an: Schloss, Hahn, Ton, Tor, Pflaster, Bart, Feder, Bank, Strauß, Boxer, Futter, Kätzchen - und Hüpfmaus.

➤ **Begriffe:**

Applikation

Wenn Stoffstücke auf einen Untergrund aufgenäht werden, entsteht eine Applikation, eine Aufnäharbeit. Das Tätigkeitswort „applizieren“ bedeutet „aufbringen, anbringen“. Ursprünglich waren alle Textilapplikationen Aufnäharbeiten, heute werden auch Aufklebearbeiten oder Collagen dazugezählt.

Applikationen können mit der Hand oder mit der Maschine sichtbar und zugleich dekorativ mit Zierstichen oder unsichtbar mit Staffierstichen aufgenäht werden.

Dabei ist Filz für Anfänger am besten geeignet, da er sich leicht verarbeiten lässt und an den Schnittkanten nicht ausfranst.

Merkmale des Mäusegesichts:



Dabei ist zu beachten, dass der Schurrbart und die Nase durch das Gummiband entstehen!

Feinziele:

Der Schüler soll

- seine Näharbeit unter Berücksichtigung der erarbeiteten Regeln fertig stellen
- die typischen Merkmale einer Maus nennen und daraus eine individuelle Gestaltungsidee entwickeln.
- die zugeschnittenen Ohren mit den Augen bildhaft auf dem Untergrund anordnen, anhand der besprochenen Regeln befestigen und dafür den Begriff „Applikation“ kennen lernen.
- Freude über seine individuell gestaltete Hüpfmaus empfinden

Tipp: Evtl. Klebefilz oder Klebevlies zum Befestigen der Ohren verwenden!

Unterrichtsverlauf:

Artikulation	Lernziel-Lerninhalte	Lernweg	Medien
Einstimmung	Förderung des Sprachempfindens	Spiel	
Hinführung/ Motivation	Anknüpfen an die letzte Stunde	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Arbeitsplanung, Entwurf
Zielangabe	Wir nähen unsere Hüpfmaus fertig zusammen		Tafel
Erarbeitung <i>Teilziel 1</i>	<i>Fertigstellen der Näharbeit, z. B. vernähen</i>	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Werkstück, Schere, Garn, Sticknadel...
Teilzusammenfassung Schülerpraxis	Arbeitsweisen	Wiederholen	
<i>Teilziel 2</i>	Merkmale der Maus	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Mausbilder
Teilvertiefung	Unterschied zum Menschen, z. B. Nase, Mund		
Teilzusammenfassung	Ausschneiden der Ohren	Schülervorarbeit	
Schülerpraxis			Werkstück

Artikulation	Lernziel-Lerninhalte	Lernweg	Medien
<i>Teilziel 3</i>	<i>Applizieren des Mausgesichts</i> Begriff: Applikation	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Grundstoff, Filzzuschnitte, Schere, Kleber, Wackelaugen
Teilvertiefung	Begriff: Applikation		
Konkretisierung der Zielangabe	Wir nähren unsere Hüpfmaus fertig zusammen <i>und</i> <i>gestalten sie durch</i> <i>Applizieren</i>	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Tafel
Teilzusammenfassung	Anordnen und Festkleben der Einzelteile Kleberegeln	Schülervorarbeit	
Schülerpraxis		Evtl. Zwischenwerk- betrachtung	Werkstück
Gesamtsicherung Gesamtvertiefung	Ästhetische Wirkung Beispiele für weitere Applikationen deren Befestig- ungsmöglichkeiten Reime zum Gummihüpfen	Werkbetrachtung Zusammenwirkender Klassenunterricht Ausblick Gummi-Twist-Cup	Werkstücke, Anschauungs- material, z. B. eigene Kleidung,



Unsere Hüpfmaus wird fertig

Welche Gruppe gewinnt den Gummihüpf-Cup?

Einstimmung: Spiel „Raupenlaufen“

Die Kinder knien sich hintereinander. Jedes umfasst mit seinen Händen die Fußfesseln des Vordermanns. Wie eine Raupe müssen sich die Kinder nun vorwärts bewegen ohne die Verbindung zu lösen. Dieses Spiel kann auch als Wettbewerb zwischen zwei oder mehr Gruppen über eine bestimmte Distanz gespielt werden

Gummi-Twist – eine Spielversion aus Kenia:

In Kenia, wo das Spiel "Blada" heißt, springen die Kinder nach folgender Regel:
Ein Durchgang hat sieben Sprünge. Der Springer steht außen, neben dem Band. Zuerst springt er dreimal im Zickzack über ein Band, wobei er zum Schluss in der Mitte landet. Dann folgt ein Grätschsprung, bei dem der linke Fuß das linke Band, der rechte Fuß das rechte Band überspringt. Dann mit beiden Beinen zurück in die Mitte, von dort über das rechte Band und zum Schluss ein großer Sprung weit nach links über beide Bänder! Wenn der Springer auf das Band tritt, muss er mit einem der Stehenden tauschen. Wenn alle Mitspieler die Runde geschafft haben, kommt der zweite Durchgang, bei dem das Band ein wenig höher geschoben wird. Mit jedem Durchgang steigt der Schwierigkeitsgrad!

Der Begriff für Gummihüpfen im englischsprachigen Raum ist Twist skipping.

Feinziele:

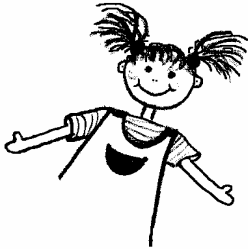
Der Schüler soll

- seine Hüpfmaus unter Beachtung der fachspezifischen Regeln fertig stellen.
- bei der abschließenden Werkbetrachtung die verschiedenen Werkstücke anhand der aufgestellten Kriterien konstruktiv in der Gruppe besprechen.
- einfache Spielideen und Regeln für den Gummi-Twist-Cup entwickeln und gemeinsam in der Gruppe realisieren
- beim gemeinsamen Spielen mit dem fertigem Werkstück Freude empfinden, seinen natürlichen Bewegungsdrang ausleben und die Spielmöglichkeit auch im außerschulischen Bereich nutzen.
- die Kenianische Gummi-Twist Version kennen lernen und dabei entdecken, dass es viele Gemeinsamkeiten zwischen den Spielen in aller Welt gibt.

Unterrichtsverlauf:

Artikulation	Lernziel-Lerninhalte	Lernweg	Medien
Einstimmung	Motorik schulen, Gruppenzusammen- gehörigkeit stärken	Spiel	
Hinführung/ Motivation	Anknüpfen an die letzte Stunde	Schülervorarbeit	Arbeitsplanung, Werkstück
Zielangabe	Unsere Hüpfmaus wird fertig		Tafel
Erarbeitung			
<i>Teilziel 1</i>	<i>Fertigstellen der Hüpfmaus</i> - <i>Lochen</i> - <i>Einfädeln des Gummi- fadens</i>	Lehrervorarbeit	Werkstück, Locher, Gummi- faden
Teilvertiefung	Arbeitsweise des doppelten Knotens	Lehrervorarbeit	
Teilzusammenfassung	Arbeitsschritte	Schülervorarbeit	
Schülerpraxis		Zwischenwerkbetrachtung	
Schülerpraxis			
<i>Teilziel 2</i>	<i>Gummi-Twist-Cup</i> geeignete Reime	Zusammenwirkender Klassenunterricht	Werkstück
Teilvertiefung	Spielregeln und ihre Bedeutung		
Teilzusammenfassung	Spielen		
Gesamtsicherung Gesamtvertiefung	Wettspiel Wertschätzung der eigenen Arbeit Kriterien, z. B. Gesamt- wirkung, Materialauswahl, Verarbeitung ... Gummihüpfen anderswo	Siegerehrung Werkbetrachtung Zusammenwirkender Klassenunterricht	Urkunde Fertige Werkstücke Informations- material

Urkunde



_____. Platz

im Gummi-Twist-Cup

Klasse: _____



Namen der Gruppenmitglieder:

