

Werken und Gestalten

Jahrgangsstufe 1/2

„Meine Spieletasche“



Schwerpunkt: Lernbereich 3

Arbeitstechniken und Arbeitsabläufe

Herstellen des Leiterspiels, Vier-ist-Trumpf und der Radmühle durch Applikation sowie freies und gebundenes Sticken.

2. Sachinformation zu den Kompetenzerwartungen

2.1 Schwerpunkt-Lernbereich 3:

Arbeitstechniken und Arbeitsabläufe

Fachbegriffe/Arbeitstechniken/Arbeitsabläufe

➤ Begriff: **Applikation**

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

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

Applikationen werden meist zur Verschönerung von Textilien genutzt, eignen sich aber auch der Abdeckung von schadhafte Stellen.

Plastische Applikation

Darunter versteht man eine mit Volumenvlies, Molton o. ä. unterlegte Applikation. Dadurch wirkt diese Applikation figürlich und dreidimensional.

➤ Begriffe: **Sticken / freies Sticken / fadengebundenes Sticken**

Sticken ist eine künstlerische Handarbeitstechnik, die zum Verzieren von Stoffen oder Leder angewandt wird. Benötigt werden dazu Garn, Nadel, Stoff und verschiedene Hilfsmittel.

Es werden drei Arten des Stickens unterschieden:
fadengebundenes, motivgebundenes und freies Sticken.

Die klassische Art ist das **fadengebundene Sticken**, bei dem die Stiche unter Berücksichtigung des Stickgrundes dem Gewebe entsprechend angeordnet werden (z. B. Kreuz-, Gobelinstickerei).

Das **freie Sticken** bietet die größten gestalterischen Möglichkeiten (und wird daher auch Nadelmalerei genannt), denn man kann sehr spontan arbeiten, ohne sich an der Bindung des Stickgrundes orientieren zu müssen. Die Fäden des zu bestickenden Stoffes sind meist nicht bzw. nur sehr schwer zählbar.

Das **motivgebundene Sticken** wird nach vorgezeichneten Linien ausgeführt, die man von einem Entwurf auf den Stoff überträgt, und ist dem freien Sticken zugeordnet.

Die vielen unterschiedlichen Stickstiche können in vier Gruppen unterteilt werden:

- | | |
|--|-----------------|
| - Flachstiche, z. B. <i>Vorstich</i> , <i>Steppstich</i> | - Schlingstiche |
| - Kreuzstiche | - Knotenstiche |

➤ Stickstich: **Vorstich**

Der einfache Vorstich ist ein grundlegender Näh- und Stickstich. Er gehört zu der Gruppe der Flachstiche und besteht aus regelmäßigen, geraden Stichen. Im Gegensatz zum Heftstich, der ähnlich gearbeitet wird, ist der Vorstich sowohl ein Zier- als auch ein Nutzstich.

Es gibt eigentlich kein Kleidungsstück, das ohne den Vorstich in irgendeiner Variante auskommt, und auch als Stickstich ist er allgegenwärtig.

Es gibt viele Möglichkeiten, den Vorstich abzuwandeln, z. B.

- Stichbreite
- durchziehen eines neuen Fadens
- umschlingen mit einem neuen Faden

➤ Stickstich: **Steppstich**

Der Steppstich, auch Rückstich genannt, wird meist als Nähstich und als Musterergänzung für Stickereien benutzt, er ist aber auch ein Grundstich für viele komplexere Stickereien wie die Hohlbein-, Blau- und Rot- sowie Schwarzstickerei. Dieser Linienstich gehört zur Gruppe der Flachstiche und kann auf zählbaren wie auf nicht zählbaren Stoffen ausgeführt werden.

2.2 Lernbereich 1: Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien

Gestaltungselemente/Funktionen der Gestaltung/Fachbegriffe

➤ **Gestaltungselemente**

Diese sind die Basis für eine gelungene Gestaltung. Sie machen z. B. das Spielfeld attraktiv, interessant, dynamisch oder langweilig und monoton. Deshalb ist es wichtig, Gestaltungselemente zu kennen und diese bewusst einzusetzen.

Linie

Eine Linie entsteht aus einem Punkt, der sich bewegt, sagen Designer. Eine Linie kann so kurz sein wie ein Punkt oder sehr lang. Linien können gerade sein, kurvig, im Zickzack oder wellig verlaufen, horizontal, vertikal, diagonal, parallel liegen, gepunktet oder gestrichelt sein. Linien können Gefühle und Eigenschaften ausdrücken: Unruhe, Weichheit, Ärger ...

Linien werden erzeugt durch Malen, Stempeln, Sticken, Applizieren, ebenso durch Aussparen wie z. B. beim Malen. Eine dritte Möglichkeit ist die Verschiebung von geschnittenen (Spaltschnitt) oder gerissenen Stücken.

Form

Eine Form unterscheidet sich vom Hintergrund durch Umriss, Farbe, Farbwert, Material, Textur oder Kontrast. Formen können realistisch oder abstrakt sein.

Wann wird eine Linie zu einer Form?

Wenn eine Linie breiter wird, sehen wir sie als Form. Eine Form kann mit Linien erzeugt werden. Eine Linie kann mit Formen erzeugt werden.

Wirkungen werden aber nicht nur durch die Formen allein, sondern auch durch deren Anordnung auf einer Fläche oder in einem Raum erzielt.

Anordnungsprinzipien sind:

Reihung		
Gruppierung oder Verdichtung		Symmetrie entsteht durch gleichmäßiges Wiederholen von gleichen Formen, z. B. durch Reihung.
Streuung oder Auflockerung		Asymmetrie vermeidet Gleichmäßigkeit. Asymmetrische Anordnung von Formen wirkt abwechslungsreich und spannend.

Tonwertkontrast

Dieser bezeichnet das Verhältnis von Hell und Dunkel. Schwarz und Weiß haben den größtmöglichen Tonwertkontrast.

Farbe

Sie ist ein sehr starkes Gestaltungsmittel. Siehe auch Ausarbeitung: „Mein Lieblingstier – gestaltet nach dem Künstler Franz Marc“

Textur

Bezeichnet die haptische und optische Wirkung der Oberflächengestaltung.

Struktur

Die Struktur bezeichnet die Anordnung der Teile eines Ganzen zueinander, den gegliederten Aufbau.

➤ Gestaltungsprinzipien

Diese organisieren eine Komposition als Ganzes. Durch diese Prinzipien wird eine Harmonie zwischen den einzelnen Elementen erzeugt. Dabei gibt es keine festen Regeln, sondern nur das Empfinden des Gestalters.

Balance

Die Gestaltung kann symmetrisch, asymmetrisch, kreisförmig oder flächendeckend sein. Die Balance bewirkt, dass gewisse Gestaltungselemente an anderer Stelle wieder ausgeglichen werden.

Einheit

Die Einheit bewirkt, dass alle Elemente einer Komposition richtig und wichtig erscheinen, um die Wirkung des Ganzen zu erzeugen.

Abwechslung

Ein Bild soll das Interesse wecken, Monotonie sollte vermieden werden.

Fokus

Auf dem Bild soll eine bestimmte Fläche die größte Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Die Komposition kann mehrere Fokuspunkte enthalten, die unterschiedlich dominant sind und das Auge durch die Komposition führen. Der Hauptfokus kann durch die Verwendung von Farbe, Größe, Struktur oder Platzierung gesetzt werden.

Komposition

Die Komposition beschreibt die Beziehung der einzelnen Elemente zueinander.

Regeln dazu sind:

- Hauptfokus auswählen und seine Lage bestimmen.
- Perspektive durch überlappende Formen oder durch die Positionierung einer kleineren Form weiter oben im Bild erzeugen.
- Ruhepunkte für das Auge schaffen, Gegensatz von relativ leeren Flächen zu belebteren Flächen.
- Helle Farbtöne ziehen das Auge ebenso an wie strahlende Elemente.

Tipps zur Überprüfung der Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien

- Einige Meter zurücktreten, das Werk in verschiedene Richtungen drehen.
- Das Bild mal auf den Kopf drehen.
- Die Komposition mit einem Spiegel betrachten.
- Entspricht das Werk noch nicht den Vorstellungen, evtl. die Elemente noch mal neu anordnen oder einzelne wegnehmen.

2.3 Lernbereich 2: Materialien

Materialien/Fachbegriffe

➤ Materialien zum Sticken und Applizieren

Stoffe

Filz ist ein textiles Flächengebilde aus einem ungeordneten, nur schwer zu trennenden Faser-gut. Es handelt sich bei Filz also um eine nicht gewebte Textilie. Filz kann man gut schneiden, und die Schnittkanten fransen nicht aus. Filz ist weich und kann gut bestickt werden.

Für das **freie Sticken** wählt man Stoffe, deren Fäden meist nicht bzw. nur sehr schwer zählbar sind. Für das Spielfeld und für die Radmühle wählen wir Filz aus.

Für die **fadengebundene Stickerei** stehen verschiedene Stoffe mit gleicher Dichte von Schuss- und Kettfäden in Leinwandbindung zur Auswahl. Ihre Feinheit wird mit der Anzahl der Fäden auf 10 cm oder 1 cm angegeben. Aidastoff besteht ebenfalls aus einem gleichmäßi-gen Fadengitter, bei dem jedoch die Anordnung von Kett- und Schussfäden kleine Gewebe-kästchen ergibt. Dadurch wird das Auszählen für das fadengebundene Sticken vereinfacht, so wie bei dem Spiel Vier-ist-Trumpf.

Stickgarne

Die gängigen Stickgarne sind:

- Sticktwist: sechsfädiges merzerisiertes Garn, das auch in einzelne Fäden geteilt werden kann.

- Perlgarn: stark gezwirntes, nicht teilbares Garn mit Glanz, in drei Stärken.
- Vierfach-Stickgarn: verschieden stark, für Weiß- und Zierstickerei
- Mattstickgarn: weiches, fest gezwirntes Garn ohne Glanz.

Außerdem geeignet sind Tapisserie-Wolle, Stickwolle sowie Häkel-, Strick- und Kelimgarne.

➤ Werkzeug zum Sticken

Nadeln

Grundsätzlich gilt: Je dünner das Garn und je feiner der Grundstoff, desto niedriger ist die Nadelstärke. Je dicker das Stickgarn, desto höher sollte die Nadelstärke sein – weil dann auch das Öhr größer ist.

Zum gebundenem Sticken werden Nadeln mit stumpfer Spitze verwendet, da diese die Stofffäden nicht spalten.

Im Gegensatz dazu werden beim freiem Sticken Nadeln mit spitzer Spitze verwendet.

2.4 Lernbereich 4: Kulturelle Zusammenhänge

Traditionelle Objekte/Fachbegriffe

➤ Spiele

Spiel (von althochdeutsch: *spil* für „Tanzbewegung“) ist eine Tätigkeitsform, Spielen eine Tätigkeit, die zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung, aber auch als Beruf ausgeführt werden kann (Theaterspiel, Sportspiel, Violinspiel). *(Wikipedia)*

Leiterspiel

Das Leiterspiel oder auch „Schlangen und Leitern“ (auf Englisch: *Snakes and Ladders*, in der Schweiz: Leiterlispel; manchmal auch Lustiges Leiterspiel) bezeichnet eine Familie von Brettspielen, die dem traditionellen indischen Spiel *Moksha Patamu* nachempfunden wurden. Hatte Moksha Patamu noch eine religiöse Bedeutung, so ist diese in den westlichen Versionen gänzlich verschwunden. Heute ist es in zahlreichen Varianten vor allem als Kinderspiel verbreitet. *(Wikipedia)*

Vier-gewinnt oder Vier-ist-Trumpf

Vier-gewinnt (englisch: *Connect Four* oder *Captain's mistress*) ist ein Zweipersonen-Strategiespiel mit dem Ziel, als Erster vier der eigenen Spielsteine in eine Linie zu bringen. Das von Howard Wexler mit Ideen von Ned Strongin entwickelte Spiel wurde 1973 von der Strongin & Wexler Corp. an Milton Bradley (MB Spiele) lizenziert und 1974 veröffentlicht. *(Wikipedia)*

Radmühle

Radmühle ist ein traditionelles Musterbildungsspiel und kommt aus dem alten Rom. Ob die Regeln authentisch sind, ist unbekannt. Das Spiel wird auch Kreismühle genannt. *(Wikipedia)*

Werken und Gestalten 1. oder 2. Jgst. Werkstück: „Spieletasche“

Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien

Die Schüler und Schülerinnen ...

unterscheiden verschiedene Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien an Objekten aus gestaltetem Alltag und Natur (z. B. Farbe und Anordnung von Blütenblättern), beschreiben die Wirkung auf den Betrachter (z. B. fröhlich, unruhig, bedrohlich) und verwenden dabei Fachbegriffe.
entwickeln eigene Gestaltungsideen im Hinblick auf die Funktion der Gestaltung und tauschen sich mithilfe einfacher Fachbegriffe aus .
experimentieren mit Gestaltungselementen und bewerten die Ergebnisse kriteriengeleitet im Hinblick auf ihre Wirkung.
erkennen eigene Vorlieben in Bezug auf Gestaltungselemente und bringen diese bei Gestaltungsaufgaben zum Ausdruck .
präsentieren ihr Werkstück unter Bezug auf die angewendeten Gestaltungsprinzipien. Dabei beschreiben sie sachlich und selbstkritisch, was aus ihrer Sicht gut bzw. weniger gut gelungen ist, und schildern ihre Überlegungen und Erfahrungen beim Gestaltungsprozess.
Inhalte:
• Gestaltungselemente: Farbe, Form, Struktur und Textur • Funktionen der Gestaltung: ästhetische Funktion, symbolische Funktion, nützliche Funktion, imaginative Funktion • Fachbegriffe: Grundfarben, Mischfarben, Entwurf, Farbkreis, Farbfamilie, Farbkontraste (z. B. Hell-Dunkel-Kontrast), Größenverhältnis

Materialien

Die Schüler und Schülerinnen ...

nehmen ausgewählte Materialien mit verschiedenen Sinnen wahr und beschreiben deren spezifische Eigenschaften mit einfachen Fachbegriffen. Sie setzen den Eigenreiz der Materialien bei der Gestaltung und Herstellung von Werkstücken gezielt ein .
wählen für die Umsetzung eigener Gestaltungsideen gezielt geeignete Materialien und Arbeitstechniken für ihr Werkstück aus .
vollziehen unter Einsatz leicht verständlicher Informationsquellen (z. B. Kinderlexikon) die Herkunft des Materials nach , das für die Herstellung eines Werkstücks verwendet wurde (z. B. Schaf/Wolle).
erkennen die Notwendigkeit eines verantwortungsvollen und nachhaltigen Umgangs mit Materialien und setzen dies bei der Herstellung von Werkstücken um .
Inhalte:
• Materialien: Metallfolie, Papier, plastische Stoffe, gefundene natürliche Materialien, textile Materialien • Fachbegriffe: Aluminium-, Kupferfolie, Papiere (z. B. Falt-, Glanz-, Transparentpapier), Laufrichtung, Pappmaché oder Ton, Fäden, Stoffe, Schafwolle, Baumwolle, Stickgarn, Nähgarn, Filz, Rupfen

Sequenzplanung

1. UE: Wir gestalten ein Leiterspiel und zeichnen dafür einen Entwurf
2. UE: Wir gestalten unser eigenes Leiterspiel durch Applikation
3. UE: Unser Leiterspiel wird heute fertig!
4. UE: Ein neues Spiel für unsere Spieletasche: Vier-ist-Trumpf
5. UE: Wir sticken weiter an unserem Spiel Vier-ist-Trumpf
6. UE: Unsere Spieletasche wird heute fertig

Arbeitstechniken und Arbeitsabläufe

Die Schüler und Schülerinnen ...

beschreiben und gliedern den Arbeitsprozess in Vorarbeit, Hauptarbeit und Nacharbeit, um planvoll zu arbeiten.
erkennen den Nutzen eines sinnvoll vorbereiteten Arbeitsplatzes und die Notwendigkeit, Sicherheitsregeln einzuhalten, und setzen diese Erkenntnisse um .
führen Arbeitstechniken sauber und gewissenhaft aus , um die beabsichtigte Funktion des Werkstücks zu erreichen.
beschreiben Arbeitstechniken und Arbeitsprozesse mit einfachen Fachbegriffen, tauschen sich über ihre Erfahrungen aus und setzen die gewonnenen Erkenntnisse bei zukünftigen Aufgaben um .
erkennen und benennen ihnen bekannte Arbeitstechniken an Gegenständen aus ihrem Alltag.
halten die für die Arbeit vereinbarten Verhaltensregeln ein und gehen bei der Bewertung der Werkstücke respektvoll und wertschätzend miteinander um .
Inhalte:
• Arbeitstechniken: Trennen, Eindrücken, Reißen, Schneiden, Kleben, Falten, Umformen, Weben, freies Stickern, gebundenes Stickern, Applizieren, Wickeln, Schleife binden, Kordel drehen, Flechten • Arbeitsabläufe: Vorarbeit, Hauptarbeit, Nacharbeit, Arbeitsplatz, Arbeitsregeln, Werkzeuge, Fachraumregeln, Verhaltensregeln • Fachbegriffe: Arbeitsplatz, Arbeitsschritte, Werkzeuge, Bruchkante, Faltschnitt, Drücken, Formen, Weben, Kettfäden, Schussfaden, Stickern, Arbeitsrichtung, Vorstich, Steppstich

Kulturelle Zusammenhänge

Die Schüler und Schülerinnen ...

gestalten ein Werkstück zu einem ausgewählten traditionellen Fest, berichten über die Besonderheiten des Festes und vergleichen dieses mit Festen anderer Länder.
beschreiben traditionelle handwerkliche Objekte aus ihrem Alltag und erkennen dadurch den besonderen Wert der eigenen und fremden Kultur.
Inhalte:
• traditionelle Objekte: z. B. Laterne, Windlicht, Krippe, Osternest • Fachbegriffe: Jahreskreis, Tradition, Lebensraum

Werken und Gestalten 1. oder 2. Jgst.

1. UE: Wir gestalten ein Leiterspiel und zeichnen dafür einen Entwurf

Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien

Die Schüler und Schülerinnen ...

unterscheiden verschiedene Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien an Objekten aus gestaltetem Alltag und Natur (z. B. Farbe und Anordnung von Blütenblättern), beschreiben die Wirkung auf den Betrachter (z. B. fröhlich, unruhig, bedrohlich) und verwenden dabei Fachbegriffe.
entwickeln eigene Gestaltungsideen im Hinblick auf die Funktion der Gestaltung und tauschen sich mithilfe einfacher Fachbegriffe aus .
experimentieren mit Gestaltungselementen und bewerten die Ergebnisse kriteriengeleitet im Hinblick auf ihre Wirkung.
erkennen eigene Vorlieben in Bezug auf Gestaltungselemente und bringen diese bei Gestaltungsaufgaben zum Ausdruck .
präsentieren ihr Werkstück unter Bezug auf die angewendeten Gestaltungsprinzipien. Dabei beschreiben sie sachlich und selbstkritisch, was aus ihrer Sicht gut bzw. weniger gut gelungen ist, und schildern ihre Überlegungen und Erfahrungen beim Gestaltungsprozess.
Inhalte:
• Gestaltungselemente: Farbe, Form, Struktur und Textur • Funktionen der Gestaltung: ästhetische Funktion, symbolische Funktion, nützliche Funktion, imaginative Funktion • Fachbegriffe: Grundfarben, Mischfarben, Entwurf, Farbkreis, Farbfamilie, Farbkontraste (z. B. Hell-Dunkel-Kontrast), Größenverhältnis

Materialien

Die Schüler und Schülerinnen ...

nehmen ausgewählte Materialien mit verschiedenen Sinnen wahr und beschreiben deren spezifische Eigenschaften mit einfachen Fachbegriffen. Sie setzen den Eigenreiz der Materialien bei der Gestaltung und Herstellung von Werkstücken gezielt ein .
wählen für die Umsetzung eigener Gestaltungsideen gezielt geeignete Materialien und Arbeitstechniken für ihr Werkstück aus .
vollziehen unter Einsatz leicht verständlicher Informationsquellen (z. B. Kinderlexikon) die Herkunft des Materials nach , das für die Herstellung eines Werkstücks verwendet wurde (z. B. Schaf/Wolle).
erkennen die Notwendigkeit eines verantwortungsvollen und nachhaltigen Umgangs mit Materialien und setzen dies bei der Herstellung von Werkstücken um .
Inhalte:
• Materialien: Metallfolie, Papier, plastische Stoffe, gefundene natürliche Materialien, textile Materialien • Fachbegriffe: Aluminium-, Kupferfolie, Papiere (z. B. Falt-, Glanz-, Transparentpapier), Lauffrichtung, Pappmaché oder Ton, Fäden, Stoffe, Schafwolle, Baumwolle, Stickgarn, Nähgarn, Filz, Rupfen

Unterrichtsplanung

- Vorstellen des Werkstücks
- Spielen des Leiterspiels
- Formulieren der Zielangabe
- Charakterisieren des Werkstücks
- Betrachten des Spielfelds und finden von Regeln zur Gestaltung
- Grobplanung der Arbeitsschritte
- Zeichnen eines eigenen Entwurfs
- Überprüfen der Funktion
- Werkbetrachtung

Arbeitstechniken und Arbeitsabläufe

Die Schüler und Schülerinnen ...

beschreiben und gliedern den Arbeitsprozess in Vorarbeit, Hauptarbeit und Nacharbeit, um planvoll zu arbeiten.
erkennen den Nutzen eines sinnvoll vorbereiteten Arbeitsplatzes und die Notwendigkeit, Sicherheitsregeln einzuhalten, und setzen diese Erkenntnisse um .
führen Arbeitstechniken sauber und gewissenhaft aus , um die beabsichtigte Funktion des Werkstücks zu erreichen.
beschreiben Arbeitstechniken und Arbeitsprozesse mit einfachen Fachbegriffen, tauschen sich über ihre Erfahrungen aus und setzen die gewonnenen Erkenntnisse bei zukünftigen Aufgaben um .
erkennen und benennen ihnen bekannte Arbeitstechniken an Gegenständen aus ihrem Alltag.
halten die für die Arbeit vereinbarten Verhaltensregeln ein und gehen bei der Bewertung der Werkstücke respektvoll und wertschätzend miteinander um .
Inhalte:
• Arbeitstechniken: Trennen, Eindrücken, Reißen, Schneiden, Kleben, Falten, Umformen, Weben, freies Sticken, gebundenes Sticken, Applizieren, Wickeln, Schleife binden, Kordel drehen, Flechten • Arbeitsabläufe: Vorarbeit, Hauptarbeit, Nacharbeit, Arbeitsplatz, Arbeitsregeln, Werkzeuge, Fachraumregeln, Verhaltensregeln • Fachbegriffe: Arbeitsplatz, Arbeitsschritte, Werkzeuge, Bruchkante, Faltschnitt, Drücken, Formen, Weben, Kettfaden, Schussfaden, Sticken, Arbeitsrichtung, Vorstich, Steppstich

Kulturelle Zusammenhänge

Die Schüler und Schülerinnen ...

gestalten ein Werkstück zu einem ausgewählten traditionellen Fest, berichten über die Besonderheiten des Festes und vergleichen dieses mit Festen anderer Länder.
beschreiben traditionelle handwerkliche Objekte aus ihrem Alltag und erkennen dadurch den besonderen Wert der eigenen und fremden Kultur.
Inhalte:
• traditionelle Objekte: z. B. Laterne, Windlicht, Krippe, Osternest • Fachbegriffe: Jahreskreis, Tradition, Lebensraum

Querverbindung

Deutsch (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1)
Mathematik (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1)
Heimat- und Sachkunde (3.1)

Werken und Gestalten 1. oder 2. Jgst.

2. UE: Wir gestalten unser eigenes Leiterspiel durch Applikation

Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien

Die Schüler und Schülerinnen ...

unterscheiden verschiedene Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien an Objekten aus gestaltetem Alltag und Natur (z. B. Farbe und Anordnung von Blütenblättern), beschreiben die Wirkung auf den Betrachter (z. B. fröhlich, unruhig, bedrohlich) und verwenden dabei Fachbegriffe.
entwickeln eigene Gestaltungsideen im Hinblick auf die Funktion der Gestaltung und tauschen sich mithilfe einfacher Fachbegriffe aus .
experimentieren mit Gestaltungselementen und bewerten die Ergebnisse kriteriengeleitet im Hinblick auf ihre Wirkung.
erkennen eigene Vorlieben in Bezug auf Gestaltungselemente und bringen diese bei Gestaltungsaufgaben zum Ausdruck .
präsentieren ihr Werkstück unter Bezug auf die angewendeten Gestaltungsprinzipien. Dabei beschreiben sie sachlich und selbstkritisch, was aus ihrer Sicht gut bzw. weniger gut gelungen ist, und schildern ihre Überlegungen und Erfahrungen beim Gestaltungsprozess.
Inhalte:
• Gestaltungselemente: Farbe, Form, Struktur und Textur • Funktionen der Gestaltung: ästhetische Funktion, symbolische Funktion, nützliche Funktion, imaginative Funktion • Fachbegriffe: Grundfarben, Mischfarben, Entwurf, Farbkreis, Farbfamilie, Farbkontraste (z. B. Hell-Dunkel-Kontrast), Größenverhältnis

Materialien

Die Schüler und Schülerinnen ...

nehmen ausgewählte Materialien mit verschiedenen Sinnen wahr und beschreiben deren spezifische Eigenschaften mit einfachen Fachbegriffen. Sie setzen den Eigenreiz der Materialien bei der Gestaltung und Herstellung von Werkstücken gezielt ein .
wählen für die Umsetzung eigener Gestaltungsideen gezielt geeignete Materialien und Arbeitstechniken für ihr Werkstück aus .
vollziehen unter Einsatz leicht verständlicher Informationsquellen (z. B. Kinderlexikon) die Herkunft des Materials nach , das für die Herstellung eines Werkstücks verwendet wurde (z. B. Schaf/Wolle).
erkennen die Notwendigkeit eines verantwortungsvollen und nachhaltigen Umgangs mit Materialien und setzen dies bei der Herstellung von Werkstücken um .
Inhalte:
• Materialien: Metallfolie, Papier, plastische Stoffe, gefundene natürliche Materialien, textile Materialien • Fachbegriffe: Aluminium-, Kupferfolie, Papiere (z. B. Falt-, Glanz-, Transparentpapier), Laufrichtung, Pappmaché oder Ton, Fäden, Stoffe, Schafwolle, Baumwolle, Stickgarn, Nähgarn, Filz, Rupten

Querverbindung
Deutsch (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1)
Mathematik (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1)
Heimat- und Sachkunde (3.1)

Arbeitstechniken und Arbeitsabläufe

Die Schüler und Schülerinnen ...

beschreiben und gliedern den Arbeitsprozess in Vorarbeit, Hauptarbeit und Nacharbeit, um planvoll zu arbeiten.
erkennen den Nutzen eines sinnvoll vorbereiteten Arbeitsplatzes und die Notwendigkeit, Sicherheitsregeln einzuhalten, und setzen diese Erkenntnisse um .
führen Arbeitstechniken sauber und gewissenhaft aus , um die beabsichtigte Funktion des Werkstücks zu erreichen.
beschreiben Arbeitstechniken und Arbeitsprozesse mit einfachen Fachbegriffen, tauschen sich über ihre Erfahrungen aus und setzen die gewonnenen Erkenntnisse bei zukünftigen Aufgaben um .
erkennen und benennen ihnen bekannte Arbeitstechniken an Gegenständen aus ihrem Alltag.
halten die für die Arbeit vereinbarten Verhaltensregeln ein und gehen bei der Bewertung der Werkstücke respektvoll und wertschätzend miteinander um .
Inhalte:
• Arbeitstechniken: Trennen, Eindrücken, Reißen, Schneiden, Kleben, Falten, Umformen, Weben, freies Sticken, gebundenes Sticken, Applizieren, Wickeln, Schleife binden, Kordel drehen, Flechten • Arbeitsabläufe: Vorarbeit, Hauptarbeit, Nacharbeit, Arbeitsplatz, Arbeitsregeln, Werkzeuge, Fachraumregeln, Verhaltensregeln • Fachbegriffe: Arbeitsplatz, Arbeitsschritte, Werkzeuge, Bruchkante, Fallschnitt, Drücken, Formen, Weben, Kettfaden, Schussfaden, Sticken, Arbeitsrichtung, Vorstich, Steppstich

Kulturelle Zusammenhänge

Die Schüler und Schülerinnen ...

gestalten ein Werkstück zu einem ausgewählten traditionellen Fest, berichten über die Besonderheiten des Festes und vergleichen dieses mit Festen anderer Länder.
beschreiben traditionelle handwerkliche Objekte aus ihrem Alltag und erkennen dadurch den besonderen Wert der eigenen und fremden Kultur.
Inhalte:
• traditionelle Objekte: z. B. Laterne, Windlicht, Krippe, Osternest • Fachbegriffe: Jahreskreis, Tradition, Lebensraum

Werken und Gestalten 1. oder 2. Jgst.

3. UE: Unser Leiterspiel wird heute fertig

Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien

Die Schüler und Schülerinnen ...

unterscheiden verschiedene Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien an Objekten aus gestaltetem Alltag und Natur (z. B. Farbe und Anordnung von Blütenblättern), beschreiben die Wirkung auf den Betrachter (z. B. fröhlich, unruhig, bedrohlich) und verwenden dabei Fachbegriffe.
entwickeln eigene Gestaltungsideen im Hinblick auf die Funktion der Gestaltung und tauschen sich mithilfe einfacher Fachbegriffe aus .
experimentieren mit Gestaltungselementen und bewerten die Ergebnisse kriteriengeleitet im Hinblick auf ihre Wirkung.
erkennen eigene Vorlieben in Bezug auf Gestaltungselemente und bringen diese bei Gestaltungsaufgaben zum Ausdruck .
präsentieren ihr Werkstück unter Bezug auf die angewendeten Gestaltungsprinzipien. Dabei beschreiben sie sachlich und selbstkritisch, was aus ihrer Sicht gut bzw. weniger gut gelungen ist, und schildern ihre Überlegungen und Erfahrungen beim Gestaltungsprozess.
Inhalte:
• Gestaltungselemente: Farbe, Form, Struktur und Textur • Funktionen der Gestaltung: ästhetische Funktion, symbolische Funktion, nützliche Funktion, imaginative Funktion • Fachbegriffe: Grundfarben, Mischfarben, Entwurf, Farbkreis, Farbfamilie, Farbkontraste (z. B. Hell-Dunkel-Kontrast), Größenverhältnis

Materialien

Die Schüler und Schülerinnen ...

nehmen ausgewählte Materialien mit verschiedenen Sinnen wahr und beschreiben deren spezifische Eigenschaften mit einfachen Fachbegriffen. Sie setzen den Eigenreiz der Materialien bei der Gestaltung und Herstellung von Werkstücken gezielt ein .
wählen für die Umsetzung eigener Gestaltungsideen gezielt geeignete Materialien und Arbeitstechniken für ihr Werkstück aus .
vollziehen unter Einsatz leicht verständlicher Informationsquellen (z. B. Kinderlexikon) die Herkunft des Materials nach , das für die Herstellung eines Werkstücks verwendet wurde (z. B. Schaf/Wolle).
erkennen die Notwendigkeit eines verantwortungsvollen und nachhaltigen Umgangs mit Materialien und setzen dies bei der Herstellung von Werkstücken um .
Inhalte:
• Materialien: Metallfolie, Papier, plastische Stoffe, gefundene natürliche Materialien, textile Materialien • Fachbegriffe: Aluminium-, Kupferfolie, Papiere (z. B. Falt-, Glanz-, Transparentpapier), Laufrichtung, Pappmaché oder Ton, Fäden, Stoffe, Schafwolle, Baumwolle, Stickgarn, Nähgarn, Filz, Rupten

Unterrichtsplanung

- Anknüpfen an die letzte Stunde
- Wiederholen der einzelnen Arbeitsschritte
- Formulieren der Zielangabe
- Betrachten und besprechen der einzelnen Spielfelder
- Weiteres Ausgestalten durch Applizieren und evtl. freies Sticken
- Werkbetrachtung und Reflexion
- Spielen des Leiterspiels

Querverbindung

Deutsch (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1)
Mathematik (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1)
Heimat- und Sachkunde (3.1)

Arbeitstechniken und Arbeitsabläufe

Die Schüler und Schülerinnen ...

beschreiben und gliedern den Arbeitsprozess in Vorarbeit, Hauptarbeit und Nacharbeit, um planvoll zu arbeiten .
erkennen den Nutzen eines sinnvoll vorbereiteten Arbeitsplatzes und die Notwendigkeit, Sicherheitsregeln einzuhalten, und setzen diese Erkenntnisse um .
führen Arbeitstechniken sauber und gewissenhaft aus , um die beabsichtigte Funktion des Werkstücks zu erreichen.
beschreiben Arbeitstechniken und Arbeitsprozesse mit einfachen Fachbegriffen, tauschen sich über ihre Erfahrungen aus und setzen die gewonnenen Erkenntnisse bei zukünftigen Aufgaben um .
erkennen und benennen ihnen bekannte Arbeitstechniken an Gegenständen aus ihrem Alltag.
halten die für die Arbeit vereinbarten Verhaltensregeln ein und gehen bei der Bewertung der Werkstücke respektvoll und wertschätzend miteinander um .
Inhalte:
• Arbeitstechniken: Trennen, Eindrücken, Reißen, Schneiden, Kleben, Falten, Umformen, Weben, freies Sticken, gebundenes Sticken, Applizieren, Wickeln, Schleife binden, Kordel drehen, Flechten • Arbeitsabläufe: Vorarbeit, Hauptarbeit, Nacharbeit, Arbeitsplatz, Arbeitsregeln, Werkzeuge, Fachraumregeln, Verhaltensregeln • Fachbegriffe: Arbeitsplatz, Arbeitsschritte, Werkzeuge, Bruchkante, Faltschnitt, Drücken, Formen, Weben, Kettfaden, Schussfaden, Sticken, Arbeitsrichtung, Vorstich, Stepstich

Kulturelle Zusammenhänge

Die Schüler und Schülerinnen ...

gestalten ein Werkstück zu einem ausgewählten traditionellen Fest, berichten über die Besonderheiten des Festes und vergleichen dieses mit Festen anderer Länder.
beschreiben traditionelle handwerkliche Objekte aus ihrem Alltag und erkennen dadurch den besonderen Wert der eigenen und fremden Kultur.
Inhalte:
• traditionelle Objekte: z. B. Laterne, Windlicht, Krippe, Osternest • Fachbegriffe: Jahreskreis, Tradition, Lebensraum

Werken und Gestalten 1. oder 2. Jgst.

4. UE: Ein neues Spiel für unsere Spieletasche: Vier-ist-Trumpf

Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien

Die Schüler und Schülerinnen ...

unterscheiden verschiedene Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien an Objekten aus gestaltetem Alltag und Natur (z. B. Farbe und Anordnung von Blütenblättern), beschreiben die Wirkung auf den Betrachter (z. B. fröhlich, unruhig, bedrohlich) und verwenden dabei Fachbegriffe.
entwickeln eigene Gestaltungsideen im Hinblick auf die Funktion der Gestaltung und tauschen sich mithilfe einfacher Fachbegriffe aus .
experimentieren mit Gestaltungselementen und bewerten die Ergebnisse kriteriengeleitet im Hinblick auf ihre Wirkung.
erkennen eigene Vorlieben in Bezug auf Gestaltungselemente und bringen diese bei Gestaltungsaufgaben zum Ausdruck .
präsentieren ihr Werkstück unter Bezug auf die angewendeten Gestaltungsprinzipien. Dabei beschreiben sie sachlich und selbstkritisch, was aus ihrer Sicht gut bzw. weniger gut gelungen ist, und schildern ihre Überlegungen und Erfahrungen beim Gestaltungsprozess.
Inhalte: • Gestaltungselemente: Farbe, Form, Struktur und Textur • Funktionen der Gestaltung: ästhetische Funktion, symbolische Funktion, nützliche Funktion, imaginative Funktion • Fachbegriffe: Grundfarben, Mischfarben, Entwurf, Farbkreis, Farbfamilie, Farbkontraste (z. B. Hell-Dunkel-Kontrast), Größenverhältnis

Materialien

Die Schüler und Schülerinnen ...

nehmen ausgewählte Materialien mit verschiedenen Sinnen wahr und beschreiben deren spezifische Eigenschaften mit einfachen Fachbegriffen. Sie setzen den Eigenreiz der Materialien bei der Gestaltung und Herstellung von Werkstücken gezielt ein .
wählen für die Umsetzung eigener Gestaltungsideen gezielt geeignete Materialien und Arbeitstechniken für ihr Werkstück aus .
vollziehen unter Einsatz leicht verständlicher Informationsquellen (z. B. Kinderlexikon) die Herkunft des Materials nach , das für die Herstellung eines Werkstücks verwendet wurde (z. B. Schaf/Wolle).
erkennen die Notwendigkeit eines verantwortungsvollen und nachhaltigen Umgangs mit Materialien und setzen dies bei der Herstellung von Werkstücken um .
Inhalte: • Materialien: Metallfolie, Papier, plastische Stoffe, gefundene natürliche Materialien, textile Materialien • Fachbegriffe: Aluminium-, Kupferfolie, Papiere (z. B. Falt-, Glanz-, Transparentpapier), Laufriecht, Pappmaché oder Ton, Fäden, Stoffe, Schafwolle, Baumwolle, Stickgarn, Nähgarn, Filz, Rupten

Unterrichtsplanung

- Anknüpfen an die letzte Stunde
- Vorstellen des neuen Werkstücks
- Spielen des Spiels
- Formulieren der Zielangabe
- Untersuchen von bestickten Textilien
- Ordnen der Textilien nach gebundenem und freiem Sticken
- Arbeitsweise: Vorstich
- Planen der einzelnen Arbeitsschritte
- Beginn der Stickarbeit
- Werkbetrachtung und Reflexion
- Einhalten von Verhaltensregeln

Querverbindung

Deutsch (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1)
Mathematik (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1)
Heimat- und Sachkunde (3.1)

Arbeitstechniken und Arbeitsabläufe

Die Schüler und Schülerinnen ...

beschreiben und gliedern den Arbeitsprozess in Vorarbeit, Hauptarbeit und Nacharbeit, um planvoll zu arbeiten.
erkennen den Nutzen eines sinnvoll vorbereiteten Arbeitsplatzes und die Notwendigkeit, Sicherheitsregeln einzuhalten, und setzen diese Erkenntnisse um .
führen Arbeitstechniken sauber und gewissenhaft aus , um die beabsichtigte Funktion des Werkstücks zu erreichen.
beschreiben Arbeitstechniken und Arbeitsprozesse mit einfachen Fachbegriffen, tauschen sich über ihre Erfahrungen aus und setzen die gewonnenen Erkenntnisse bei zukünftigen Aufgaben um .
erkennen und benennen ihnen bekannte Arbeitstechniken an Gegenständen aus ihrem Alltag.
halten die für die Arbeit vereinbarten Verhaltensregeln ein und gehen bei der Bewertung der Werkstücke respektvoll und wertschätzend miteinander um .
Inhalte: • Arbeitstechniken: Trennen, Eindrücken, Reißen, Schneiden, Kleben, Falten, Umformen, Weben, freies Sticken, gebundenes Sticken, Applizieren, Wickeln, Schleife binden, Kordel drehen, Flechten • Arbeitsabläufe: Vorarbeit, Hauptarbeit, Nacharbeit, Arbeitsplatz, Arbeitsregeln, Werkzeuge, Fachraumregeln, Verhaltensregeln • Fachbegriffe: Arbeitsplatz, Arbeitsschritte, Werkzeuge, Bruchkante, Faltschnitt, Drücken, Formen, Weben, Kettfaden, Schussfaden, Sticken, Arbeitsrichtung, Vorstich, Stepstich

Kulturelle Zusammenhänge

Die Schüler und Schülerinnen ...

gestalten ein Werkstück zu einem ausgewählten traditionellen Fest, berichten über die Besonderheiten des Festes und vergleichen dieses mit Festen anderer Länder.
beschreiben traditionelle handwerkliche Objekte aus ihrem Alltag und erkennen dadurch den besonderen Wert der eigenen und fremden Kultur.
Inhalte: • traditionelle Objekte: z. B. Laterne, Windlicht, Krippe, Osternest • Fachbegriffe: Jahreskreis, Tradition, Lebensraum

Werken und Gestalten 1. oder 2. Jgst.

5. UE: Wir sticken weiter an unserem Spiel Vier-ist-Trumpf

Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien

Die Schüler und Schülerinnen ...

unterscheiden verschiedene Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien an Objekten aus gestaltetem Alltag und Natur (z. B. Farbe und Anordnung von Blütenblättern), beschreiben die Wirkung auf den Betrachter (z. B. fröhlich, unruhig, bedrohlich) und verwenden dabei Fachbegriffe.
entwickeln eigene Gestaltungsideen im Hinblick auf die Funktion der Gestaltung und tauschen sich mithilfe einfacher Fachbegriffe aus .
experimentieren mit Gestaltungselementen und bewerten die Ergebnisse kriteriengeleitet im Hinblick auf ihre Wirkung.
erkennen eigene Vorlieben in Bezug auf Gestaltungselemente und bringen diese bei Gestaltungsaufgaben zum Ausdruck .
präsentieren ihr Werkstück unter Bezug auf die angewendeten Gestaltungsprinzipien. Dabei beschreiben sie sachlich und selbstkritisch, was aus ihrer Sicht gut bzw. weniger gut gelungen ist, und schildern ihre Überlegungen und Erfahrungen beim Gestaltungsprozess.
Inhalte:
Gestaltungselemente: Farbe, Form, Struktur und Textur Funktionen der Gestaltung: ästhetische Funktion, symbolische Funktion, nützliche Funktion, imaginative Funktion Fachbegriffe: Grundfarben, Mischfarben, Entwurf, Farbkreis, Farbfamilie, Farbkontraste (z. B. Hell-Dunkel-Kontrast), Größenverhältnis

Materialien

Die Schüler und Schülerinnen ...

nehmen ausgewählte Materialien mit verschiedenen Sinnen wahr und beschreiben deren spezifische Eigenschaften mit einfachen Fachbegriffen. Sie setzen den Eigenreiz der Materialien bei der Gestaltung und Herstellung von Werkstücken gezielt ein .
wählen für die Umsetzung eigener Gestaltungsideen gezielt geeignete Materialien und Arbeitstechniken für ihr Werkstück aus .
vollziehen unter Einsatz leicht verständlicher Informationsquellen (z. B. Kinderlexikon) die Herkunft des Materials nach , das für die Herstellung eines Werkstücks verwendet wurde (z. B. Schaf/Wolle).
erkennen die Notwendigkeit eines verantwortungsvollen und nachhaltigen Umgangs mit Materialien und setzen dies bei der Herstellung von Werkstücken um .
Inhalte:
Materialien: Metallfolie, Papier, plastische Stoffe, gefundene natürliche Materialien, textile Materialien Fachbegriffe: Aluminium-, Kupferfolie, Papiere (z. B. Falt-, Glanz-, Transparentpapier), Laufrichtung, Pappmaché oder Ton, Fäden, Stoffe, Schafwolle, Baumwolle, Stickgarn, Nähgarn, Filz, Rupten

Unterrichtsplanung

- Anknüpfen an die letzte Stunde
- Formulieren der Zielangabe
- Wiederholen der einzelnen Arbeitsschritte
- Weitersticken des Vorstichs
- Vernähen der Fäden
- Differenzierung Arbeitstechnik: Rückstich/Stepstich
- Werkbetrachtung

Arbeitstechniken und Arbeitsabläufe

Die Schüler und Schülerinnen ...

beschreiben und gliedern den Arbeitsprozess in Vorarbeit, Hauptarbeit und Nacharbeit, um planvoll zu arbeiten .
erkennen den Nutzen eines sinnvoll vorbereiteten Arbeitsplatzes und die Notwendigkeit, Sicherheitsregeln einzuhalten, und setzen diese Erkenntnisse um .
führen Arbeitstechniken sauber und gewissenhaft aus , um die beabsichtigte Funktion des Werkstücks zu erreichen.
beschreiben Arbeitstechniken und Arbeitsprozesse mit einfachen Fachbegriffen, tauschen sich über ihre Erfahrungen aus und setzen die gewonnenen Erkenntnisse bei zukünftigen Aufgaben um .
erkennen und benennen ihnen bekannte Arbeitstechniken an Gegenständen aus ihrem Alltag.
halten die für die Arbeit vereinbarten Verhaltensregeln ein und gehen bei der Bewertung der Werkstücke respektvoll und wertschätzend miteinander um .
Inhalte:
Arbeitstechniken: Trennen, Eindrücken, Reißen, Schneiden, Kleben, Falten, Umformen, Weben, freies Sticken, gebundenes Sticken, Applizieren, Wickeln, Schleife binden, Kordel drehen, Flechten Arbeitsabläufe: Vorarbeit, Hauptarbeit, Nacharbeit, Arbeitsplatz, Arbeitsregeln, Werkzeuge, Fachraumregeln, Verhaltensregeln Fachbegriffe: Arbeitsplatz, Arbeitsschritte, Werkzeuge, Bruchkante, Faltschnitt, Drücken, Formen, Weben, Kettfäden, Schussfaden, Sticken, Arbeitsrichtung, Vorstich, Stepstich

Kulturelle Zusammenhänge

Die Schüler und Schülerinnen ...

gestalten ein Werkstück zu einem ausgewählten traditionellen Fest, berichten über die Besonderheiten des Festes und vergleichen dieses mit Festen anderer Länder.
beschreiben traditionelle handwerkliche Objekte aus ihrem Alltag und erkennen dadurch den besonderen Wert der eigenen und fremden Kultur.
Inhalte:
traditionelle Objekte: z. B. Laterne, Windlicht, Krippe, Osternest Fachbegriffe: Jahreskreis, Tradition, Lebensraum

Querverbindung

Deutsch (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1)
Heimat- und Sachkunde (3.1)

Werken und Gestalten 1. oder 2. Jgst.

6. UE: Unsere Spieletasche wird heute fertig

Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien

Die Schüler und Schülerinnen ...

unterscheiden verschiedene Gestaltungselemente und Gestaltungsprinzipien an Objekten aus gestaltetem Alltag und Natur (z. B. Farbe und Anordnung von Blütenblättern), **beschreiben** die Wirkung auf den Betrachter (z. B. fröhlich, unruhig, bedrohlich) und **verwenden** dabei Fachbegriffe.

entwickeln eigene Gestaltungsideen im Hinblick auf die Funktion der Gestaltung und **tauschen sich** mithilfe einfacher Fachbegriffe **aus**.

experimentieren mit Gestaltungselementen und **bewerten** die Ergebnisse kriteriengeleitet im Hinblick auf ihre Wirkung.

erkennen eigene Vorlieben in Bezug auf Gestaltungselemente und **bringen** diese bei Gestaltungsaufgaben **zum Ausdruck**.

präsentieren ihr Werkstück unter Bezug auf die angewendeten Gestaltungsprinzipien. Dabei beschreiben sie sachlich und selbstkritisch, was aus ihrer Sicht gut bzw. weniger gut gelungen ist, und **schildern** ihre Überlegungen und Erfahrungen beim Gestaltungsprozess.

Inhalte:

- **Gestaltungselemente:** Farbe, Form, Struktur und Textur
- **Funktionen der Gestaltung:** ästhetische Funktion, symbolische Funktion, nützliche Funktion, imaginative Funktion
- **Fachbegriffe:** Grundfarben, Mischfarben, Entwurf, Farbkreis, Farbfamilie, Farbkontraste (z. B. Hell-Dunkel-Kontrast), Größenverhältnis

Materialien

Die Schüler und Schülerinnen ...

nehmen ausgewählte Materialien mit verschiedenen Sinnen **wahr** und **beschreiben** deren spezifische Eigenschaften mit einfachen Fachbegriffen. Sie **setzen** den Eigenreiz der Materialien bei der Gestaltung und Herstellung von Werkstücken gezielt **ein**.

wählen für die Umsetzung eigener Gestaltungsideen gezielt geeignete Materialien und Arbeitstechniken für ihr Werkstück **aus**.

vollziehen unter Einsatz leicht verständlicher Informationsquellen (z. B. Kinderlexikon) die Herkunft des Materials **nach**, das für die Herstellung eines Werkstücks verwendet wurde (z. B. Schaf/Wolle).

erkennen die Notwendigkeit eines verantwortungsvollen und nachhaltigen Umgangs mit Materialien und

setzen dies bei der Herstellung von Werkstücken **um**.

Inhalte:

- **Materialien:** Metallfolie, Papier, plastische Stoffe, gefundene natürliche Materialien, **textile Materialien**
- **Fachbegriffe:** Aluminium-, Kupferfolie, Papiere (z. B. Falt-, Glanz-, Transparentpapier), Laufrichtung, Pappmaché oder Ton, **Fäden**, **Stoffe**, Schafwolle, Baumwolle, **Stickgarn**, **Nähgarn**, **Filz**, Rupten

Unterrichtsplanung

- Anknüpfen an die letzte Stunde
- Wiederholen der einzelnen Arbeitsschritte
- Formulieren der Zielangabe
- Beenden der Stickarbeit
- Fertigstellen des Werkstücks
- Arbeitstechnik: Kordel drehen, flechten und Schleife binden
- Präsentieren der Werkstücke
- Werkbetrachtung mit Dokumentation über die Herstellung
- Reflexion über die Ergebnisse
- Differenzierung: Radmühle

Querverbindung

Deutsch (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1)
Mathematik (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1)
Heimat- und Sachkunde (3.1)

Arbeitstechniken und Arbeitsabläufe

Die Schüler und Schülerinnen ...

beschreiben und **gliedern** den Arbeitsprozess in Vorarbeit, Hauptarbeit und Nacharbeit, **um planvoll zu arbeiten**.

erkennen den Nutzen eines sinnvoll vorbereiteten Arbeitsplatzes und die Notwendigkeit, Sicherheitsregeln einzuhalten, und **setzen** diese Erkenntnisse **um**.

führen Arbeitstechniken sauber und gewissenhaft **aus**, um die beabsichtigte Funktion des Werkstücks zu erreichen.

beschreiben Arbeitstechniken und Arbeitsprozesse mit einfachen Fachbegriffen, **tauschen** sich über ihre Erfahrungen **aus** und **setzen** die gewonnenen Erkenntnisse bei zukünftigen Aufgaben **um**.

erkennen und **benennen** ihnen bekannte Arbeitstechniken an Gegenständen aus ihrem Alltag.

halten die für die Arbeit vereinbarten Verhaltensregeln **ein** und **gehen** bei der Bewertung der Werkstücke respektvoll und wertschätzend miteinander **um**.

Inhalte:

- **Arbeitstechniken:** Trennen, Eindrücken, Reißen, Schneiden, Kleben, Falten, Umformen, Weben, freies Sticken, gebundenes Sticken, Applizieren, Wickeln, Schleife binden, Kordel drehen, Flechten
- **Arbeitsabläufe:** Vorarbeit, Hauptarbeit, Nacharbeit, Arbeitsplatz, Arbeitsregeln, Werkzeuge, Fachraumregeln, Verhaltensregeln
- **Fachbegriffe:** Arbeitsplatz, Arbeitsschritte, Werkzeuge, Bruchkante, Faltschnitt, Drücken, Formen, Weben, Kettfäden, Schussfaden, **Sticken**, Arbeitsrichtung, **Vorstich**, **Steppstich**

Kulturelle Zusammenhänge

Die Schüler und Schülerinnen ...

gestalten ein Werkstück zu einem ausgewählten traditionellen Fest, **berichten** über die Besonderheiten des Festes und **vergleichen** dieses mit Festen anderer Länder.

beschreiben traditionelle handwerkliche Objekte aus ihrem Alltag und **erkennen** dadurch den besonderen Wert der eigenen und fremden Kultur.

Inhalte:

- **traditionelle Objekte:** z. B. Laterne, Windlicht, Krippe, Osternest
- **Fachbegriffe:** Jahreskreis, Tradition, Lebensraum

4. Methodische Arbeitsmittel für den Unterricht

4.1 Planung zum Werkstück

Arbeitstechniken: **Applikation, freies und gebundenes Sticken**

Werkstück: „Spieletasche aus Filz“

Material pro Schüler für das Werkstück „Spieletasche“:

- Papierzuschnitt A3 für den Entwurf *(im Materialset enthalten)*
- Filzzuschnitt in Taschenform *(im Materialset enthalten)*
- Filzzuschnitt, groß, für das Leiterspiel *(im Materialset enthalten)*
- Filzstreifen *(im Materialset enthalten)*
- Filzzuschnitt für die Kreismühle *(im Materialset enthalten)*
- Stickstoffzuschnitt für das Spiel Vier-ist-Trumpf *(im Materialset enthalten)*
- Material für die Spielsteine, z. B. bemalte Kieselsteine, Ton oder Pappmaché, Knöpfe, Holzstäbchen, dicke Filzkreise, laminierte Papierkreise, Flaschenverschlüsse ...
- Würfel

Weiteres Material pro Schüler:

- Filzreste
- Stickgarn
- Evtl. Acrylfarben für die Kieselsteine, Zeitungspapier zum Abdecken des Arbeitsplatzes ...
- doppelseitiges Klebeband

Werkzeug:

- Papierschere
- Stoffschere
- Bleistift, Buntstifte und Filzstifte
- Phantomstift oder Schneiderkreide zum Anzeichnen
- Sticknadel mit Spitze
- Sticknadel ohne Spitze
- Stecknadeln
- Lineal
- Evtl. Pinsel zum Bemalen der Steine ...

Weitere Medien:

- Tafel
- Fertige Spiele
- Phasenbilder
- Arbeitsproben
- Vorarbeitsmodell

Tipps für die Lehrkraft:

Die Spielsteine können aus unterschiedlichen Materialien angefertigt oder z. B. Flaschenverschlüsse upgecyclet werden. Bitte dies bei der Unterrichtsplanung berücksichtigen.

Der Würfel für das Leiterspiel kann auch aus einer Würfelabwicklung, siehe UE 1, zur Differenzierung hergestellt werden.

Die weitere Ausgestaltung des Leiterspiels mit freiem Sticken ist optional. Je nach Leistungsstand der Werkgruppe kann dafür auch eine zusätzliche Unterrichtseinheit eingeplant werden.

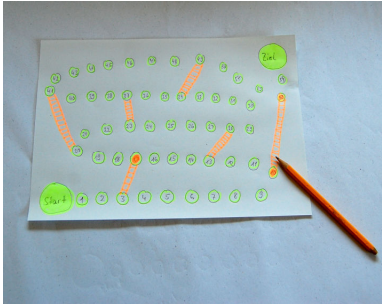
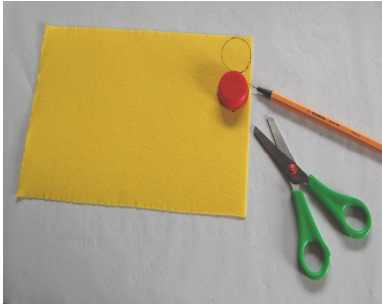
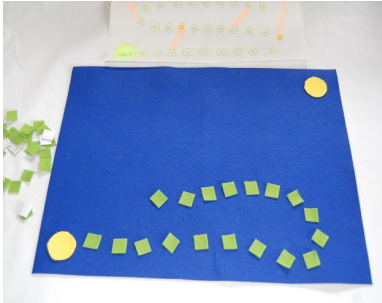
Als Differenzierung können auf der zweiten Außenseite des Leiterspiels weitere Spiele, z. B. Kreismühle oder Tic-Tac-Toe, angefertigt werden.

Einsatz in den Jahrgangsstufen:

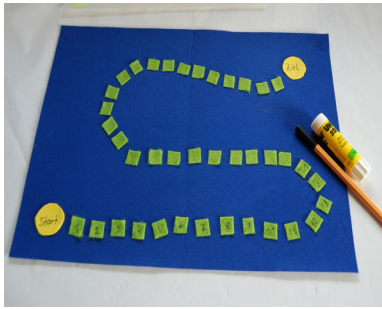
Empfehlenswert ist es, das Werkstück, vor allem in Verbindung mit der Webtasche, in der zweiten Klasse einzusetzen, wie es im Folgenden auch geplant ist.

Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Spiele in der „Spieletasche“

Leiterspiel entwerfen und herstellen:

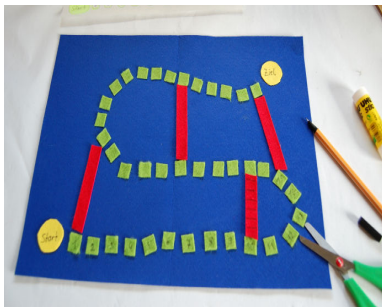
1. 	☐ Spiele das Leiterspiel. ☐ Überlege dir Regeln für die Spielfeldgestaltung. ☐ Zeichne dein eigenes Spielfeld auf. Tipp: Spiele dein eigenes Leiterspiel und überprüfe seine Funktion.
2. 	☐ Zeichne an den Filzstreifen jeweils fingerbreite Markierungen an. ☐ Schneide die Rechtecke mit der Schere zu.
3. 	☐ Schneide aus Filzresten zwei Kreise für den Start- und den Zielpunkt aus. ☐ Verwende z. B. einen Flaschenverschluss als Kreisschablone. Beachte: Zeichne platzsparend auf!
4. 	☐ Lege die Filzteile auf den Untergrundfilz auf. ☐ Überprüfe noch mal die Anordnung und ändere sie ggf. ab.

5.



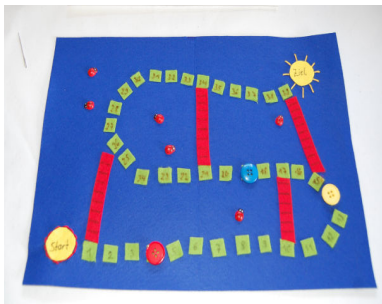
- ☐ Klebe die Kreise und die Rechtecke mit Klebestift auf den ausgewählten Platz.
- ☐ Beschrifte den Start- und den Zielpunkt.
- ☐ Nummeriere evtl. die einzelnen Felder.

6.



- ☐ Nimm einen andersfarbigen Filzstreifen.
- ☐ Miss den Abstand zwischen dem Anfangs- und Endpunkt der gewünschten Leiter damit ab.
- ☐ Markiere das Maß mit einem Stift und schneide den Streifen an der gewünschten Stelle ab.
- ☐ Klebe die Streifen fest.
- ☐ Zeichne noch Leitersprossen ein.

7.

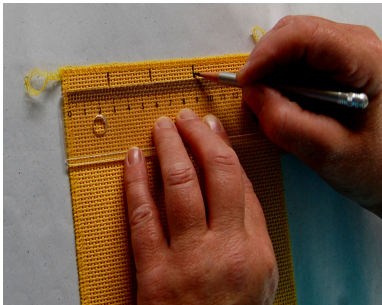
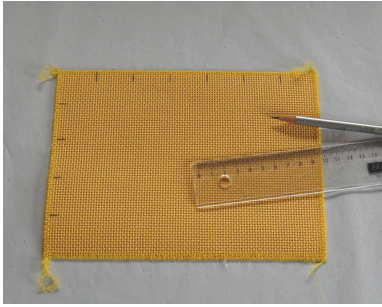
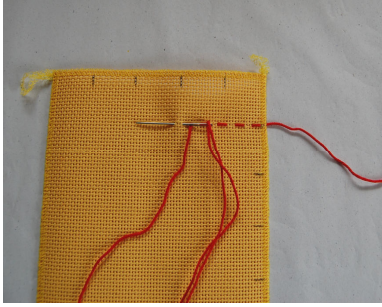


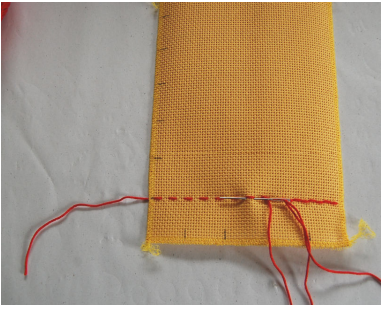
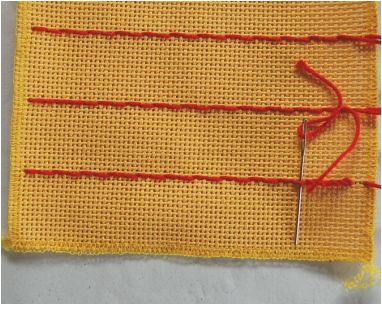
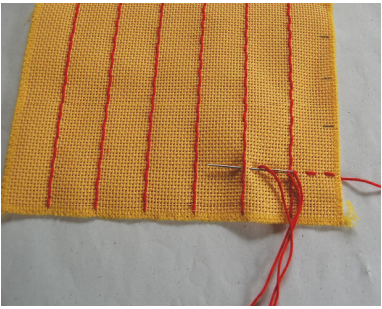
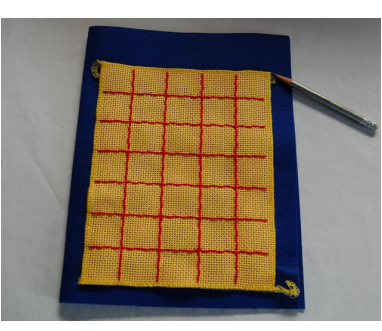
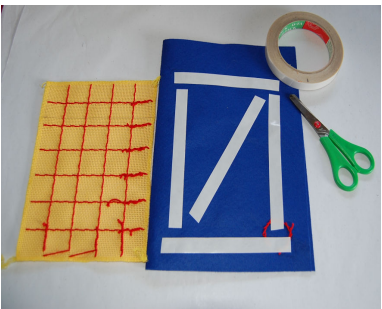
- ☐ Gestalte das Spielfeld evtl. noch weiter aus, z. B. mit freiem Sticken und weiteren Applikationen.

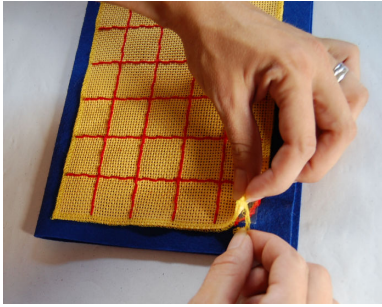
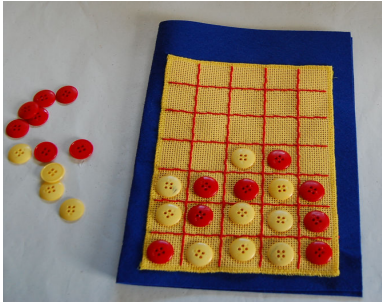
Beachte: Lass beim freien Sticken einen Rand von ca. 2 cm ringsherum unbestickt, da die Stiche auf der Rückseite sonst zu sehen sind.

- ☐ Spiele das Leiterspiel.
- ☐ Verwende als Spielsteine z. B. Knöpfe, Verschlüsse von Plastikflaschen, bemalte Kieselsteine...

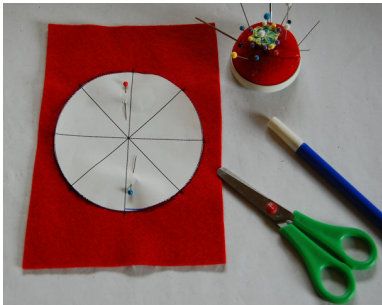
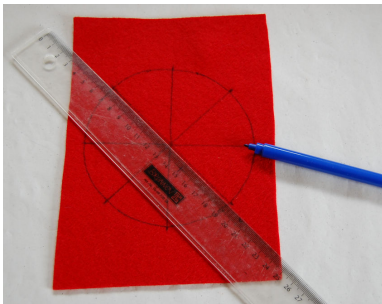
Vier-ist-Trumpf-Spiel herstellen

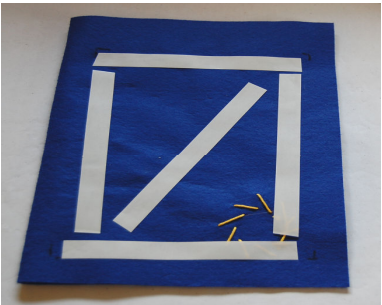
1. 	☐ Finde verschiedene Möglichkeiten für Spielsteine, z. B. Flaschenverschlüsse, Knöpfe, bemalte Kieselsteine ... ☐ Wähle geeignete aus oder fertige sie an. Wir brauchen jeweils 19 Stück in zwei Farben. ☐ Miss die Spielsteine ab. Beachte: Unsere Knöpfe sind 2 cm groß, deshalb sticken wir die Kästchen in der Größe von 3 x 3 cm.
2. 	☐ Miss an der Stoffkante jeweils 3 cm ab und markiere das Maß mit einem Bleistiftstrich. Beachte: Wenn deine Spielsteine größer sind, musst du das Maß abändern.
3. 	☐ Miss auch auf der anderen Seite jeweils 3-cm-Spalten ab und markiere sie mit Bleistift.
4. 	☐ Beginne an der obersten Markierung mit einer Vorstichreihe, z. B. über drei Fäden.

5. 	☐ Sticke die Vorstichreihe bis zum Ende. ☐ Drehe den Stickstoff und sticke die Vorstichreihe wieder zurück, so dass sich die Lücken schließen. Tipp: Probiere evtl. auch den Rück- oder Steppstich für die Linien aus!
6. 	☐ Vernähe die Fäden auf der Rückseite, indem du von oben nach unten 6- bis 8-mal durch die Stiche stichst.
7. 	☐ Beginne nun, die Querreihen zu sticken. ☐ Vernähe die Fäden auf der Rückseite.
8. 	☐ Falte das Leiterspiel einmal zusammen, sodass das Spielfeld innen liegt. ☐ Wähle den Platz für das Vier-ist-Trumpf-Spielfeld so, dass der bestickte Bereich der Leiterspiel-Rückseite abgedeckt ist. ☐ Zeichne den Ausschnitt an.
9. 	☐ Klebe innerhalb des aufgezzeichneten Ausschnitts mit doppelseitigem Klebeband einen Rahmen und eine Diagonale.

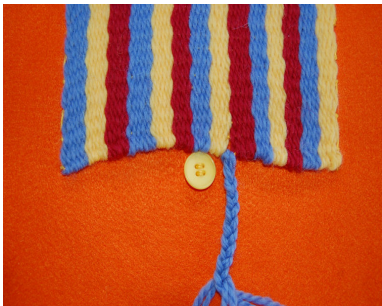
10. 	☐ Ziehe die Schutzstreifen des Klebebands ab. ☐ Klebe das Spielfeld exakt auf. ☐ Stecke die Endfäden unter das Spielfeld (siehe Bild) und drücke den Stickstoff gut fest.
11. 	☐ Viel Spaß beim Spielen! Beachte: Das Spiel kann sowohl auf der schmalen als auch auf der langen Seite gespielt werden.

Differenzierung / Spiel: Radmühle herstellen

1. 	☐ Schneide die Vorlage aus. ☐ Stecke die Vorlage auf dem Filzzuschnitt fest. ☐ Zeichne die Kreislinie mit einem Stift auf dem Filz auf und markiere die Punkte für die Querlinien.
2. 	☐ Entferne die Kreisvorlage wieder. ☐ Verbinde die Punkte, so wie in der Vorlage dargestellt. Tipp: Alle Linien kreuzen sich im Mittelpunkt.

3. 	☐ Sticke die Linien mit dem Vorstich oder Rückstich nach. ☐ Vernähe die Fäden auf der Rückseite.
4. 	☐ Falte das Leiterspiel einmal zusammen, sodass das Spielfeld innen liegt. ☐ Wähle den Platz für das Radmühle-Spielfeld so, dass der bestickte Bereich der Leiterspiel-Rückseite abgedeckt ist. ☐ Zeichne den Ausschnitt an.
5. 	☐ Klebe innerhalb des aufgezzeichneten Ausschnitts mit doppelseitigem Klebeband einen Rahmen und eine Diagonale.
6. 	☐ Ziehe die Schutzstreifen des Klebebands ab. ☐ Klebe das Spielfeld exakt auf. ☐ Viel Spaß beim Spielen!

Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Fertigstellung der „Spieletasche“

1. 	☐ Falte das Spielfeld einmal und kniffe den Bug mit dem Daumennagel ein. ☐ Lege das Spielfeld innen auf die Tasche, mit der Kante an die vorgestanzten Löcher der Filztasche.
2. 	☐ Fädle einen ca. armlangen Faden in eine Nadel mit Spitze. ☐ Stich mit der Nadel durch zwei vorgestanzte Löcher der Tasche. ☐ Fixiere das Spielfeld mit einem langen Spannstich. ☐ Binde auf der Rückseite des Spielfelds eine Schleife (siehe Bild) Tipp: Das Spielfeld kann aus der Tasche rausgenommen werden, indem die Schleife gelöst wird.
3. 	Bei kleinen Spielsteinen ist es sinnvoll, zum Verschließen der Webtasche einen Knopf anzunähen: ☐ Nähe den Knopf an der Filztasche an (siehe Infokarte). ☐ Ziehe zwischen dem ersten und zweiten Kettfaden drei Fäden durch und lege sie doppelt. ☐ Flechte die Fäden.
4. 	☐ Überprüfe die Länge der Schlinge. ☐ Ziehe drei Fäden durch den ersten und zweiten Kettfaden hindurch (siehe Bild). ☐ Knote die Fäden fest und schneide sie in der gewünschten Länge ab.

4.2 Mögliche Stundenbilder

UE 1

Wir gestalten ein Leiterspiel und zeichnen dafür einen Entwurf

➤ Vorüberlegungen zur Stunde

Material:	Papierzuschnitt A3 Stifte
Werkzeug:	
Medien:	Vorbereitete Leiterspiele für alle Schüler Würfel Spielsteine Infokarte Schriftstreifen
Vorkenntnisse:	
Tipps:	Vorlage für Start/Ziel-Spiele z. B. http://www.paulusgemeinde-em.de/spiele/leiterspiel.htm https://muster-vorlage.ch/leiterlenspiel-vorlage/ In Verbindung mit Mathe: https://www.mathemonsterchen.de/sachrechnen.html
Differenzierung:	Herstellen eines Würfels, z. B. Vorlagen bei http://www.kidsworld.de/spiele/wuerfel_basteln/wuerfel_basteln.html

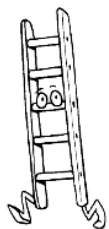
➤ Kompetenzerwartungen: siehe Lehrplan

➤ Mögliche kompetenzorientierte Aufgabenstellungen

- Vorstellen und spielen des Leiterspiels zur Einstimmung
- Formulieren der Zielangabe
- Betrachten des Spielfelds und finden von Regeln zur Gestaltung
- Grobplanung der Arbeitsschritte zur Herstellung des Spiels
- Zeichnen eines eigenen Entwurfs für das Spiel
- Überprüfen der Funktion des Spielfelds (durch Spielen)
- Finden von Verbesserungsmöglichkeiten
- Werkbetrachtung, evtl. noch mal Spielen mit den fertigen Entwürfen

➤ Angebote methodischer Arbeitsmittel zur Umsetzung

Infokarte: Leiterspiel



Spielanleitung für das Leiterspiel

Ein Leiterspiel-Spielplan enthält eine Kette von Spielfeldern, die von einem Start- zu einem Zielfeld führt und sich spiralförmig oder im Zickzack windet. An mehreren Stellen sind zwei nicht direkt aufeinanderfolgende Felder durch Leitern oder andere Zeichnungen verbunden.

Jeder Spieler beginnt mit einer Spielfigur auf dem Startfeld. Üblicherweise wird reihum ein einzelner Würfel geworfen. Dessen Ergebnis gibt an, wie viele Felder sich die Spielfigur vorwärtsbewegen darf. Endet ihr Zug auf dem Anfangsfeld einer Leiter, wird sie auf deren Endfeld vorgesetzt. Endet er auf dem Endfeld, rutscht die Spielfigur wieder runter, d. h. näher an den Startpunkt.
Gewonnen hat, wer als erster genau den Zielpunkt erreicht.

Grobe Arbeitsplanung / Schriftstreifen

Die Schüler können die Schriftstreifen der Reihenfolge nach ordnen und im Werkraum aufhängen.

Am Ende jeder Stunde wird abgehakt, wie weit die Schüler gekommen sind.

Am Anfang einer Stunde schätzen die Schüler ein, wie weit sie in dieser Stunde kommen werden.

Spielentwurf erstellen

Spielentwurf überarbeiten

Material und Werkzeug auswählen

Arbeitsplatz vorbereiten

Zuschneiden der Filzteile

Auflegen der Stoffteile

Überprüfen der Anordnung

Festkleben der Filzteile

Fertigstellen des Werkstücks

Bewerten der Werkstücke

Schriftstreifen: Arbeitsablauf

Schriftstreifen zur Einteilung der Arbeitsabläufe. Die Schüler können die Arbeiten der Unterrichtsstunde den Überpunkten zuordnen.

Vorarbeit

Hauptarbeit

Nacharbeit

UE 2

Wir gestalten unser eigenes Leiterspiel durch Applikation

➤ Vorüberlegungen zur Stunde

Material:	Filzstifte Filzzuschnitt A3 Filzstreifen in verschiedenen Farben Filzreste Klebestift
Werkzeug:	Lineal Schere Klebeunterlage
Medien:	Entwürfe aus der letzten Stunde Würfel Spielfiguren, z. B. Kieselsteine, Flaschenverschlüsse ... Arbeitsaufträge Wortkarten
Vorkenntnisse:	Arbeitsplatzgestaltung zum Kleben und Schneiden Schneiden mit der Schere Abmessen von einfachen Fingermaßen
Tipps:	

➤ Kompetenzerwartungen: siehe Lehrplan

➤ Mögliche kompetenzorientierte Aufgabenstellungen

- Anknüpfen an die letzte Stunde
- Grobplanung der weiteren Arbeitsschritte
- Formulieren der Zielangabe
- Betrachten und besprechen der Entwürfe
- Erkunden verschiedener Stoffe
- Auswahl der Stoffe für das Spielfeld
- Kennenlernen der Arbeitstechnik Applikation
- Zuschneiden der Filzteile
- Werkbetrachtung, Reflexion über die Ergebnisse

➤ Angebote methodischer Arbeitsmittel zur Umsetzung

Arbeitsauftrag 1: Wahrnehmen von Stoffen



Schau dir die Stoffe genau an.

Befühle das Material mit Daumen und Zeigefinger.

Welche Eigenschaften kannst du fühlen und sehen?

Überlege, welche Eigenschaften für unser Spielfeld wichtig sind?

Medien: verschiedene Stoffe, Wortkarten

Wortkarten: Stoffauswahl (evtl. passende Stoffe aufkleben)

dick	dünn	glatt	rau
glänzend	matt	weich	hart

einfarbig	gemustert	flauschig	durch- sichtig
klebend	fransend	empfindlich	unemp- findlich

Arbeitsauftrag 2: Materialauswahl und Bestimmung der Stoffe



Schau dir das Spielfeld noch mal genau an.

Lies den Infotext.

Überlege, warum dieser Stoff verwendet wird.

Medien: fertiges Spielfeld, Infotext

Infokarte: Filz

Materialprobe aufkleben

Was ist Filz?

Filz ist eine Fläche aus ungeordneten, nur schwer zu trennenden Fasern.

Filz kann aus Wolle oder Kunstfasern hergestellt werden. Die Fasern werden durch Hitze, Reibung oder feine Nadeln miteinander verbunden.

Filz kann man **gut schneiden**, und die Schnittkanten **fransen nicht aus**.

Filz ist weich und kann gut bestickt werden.

Begriff: Applikation



Applikation bedeutet Aufnäharbeit, das heißt, Stoffstücke werden auf einen Stoff aufgenäht oder aufgeklebt.

UE 3

Unser Leiterspiel wird heute fertig

➤ Vorüberlegungen zur Stunde

Material:	Filzstifte Filzzuschnitt A3 Filzstreifen in verschiedenen Farben Filzreste Klebestift
Werkzeug:	Lineal Schere Klebeunterlage
Medien:	Entwürfe für das Leiterspiel Würfel Spielfiguren, z. B. Kieselsteine, Flaschenverschlüsse ... Fragekarten
Vorkenntnisse:	Arbeitsplatzgestaltung zum Kleben und Schneiden Schneiden mit der Schere Abmessen von einfachen Fingermaßen Evtl. freies Sticken
Tipps:	Differenzierung: Evtl. weiteres Ausgestalten durch Applizieren und freies Sticken

➤ Kompetenzerwartungen: siehe Lehrplan

➤ Mögliche kompetenzorientierte Aufgabenstellungen

- Anknüpfen an die letzte Stunde
- Grobplanung der weiteren Arbeitsschritte
- Formulieren der Zielangabe
- Betrachten und besprechen der einzelnen Spielfelder
- Finden von weiteren Ausgestaltungsmöglichkeiten durch Applizieren
- Evtl. freies Sticken
- Werkbetrachtung, Reflexion über die Ergebnisse
- Spielen des Leiterspiels

Arbeitsauftrag: Galerie-Rundgang, z. B. als Zwischenwerkbetrachtung



Gehe langsam und schweigend durch die Ausstellung.

Betrachte die einzelnen Spielfelder.

Gibt es Leiterspiele, die dir besonders gefallen? Überlege, warum.

Gibt es Bilder, zu denen du noch einen hilfreichen Tipp hast? Dann trage ihn bei der Besprechung kurz und knapp vor.

Tipp: Auf den Tischen der Ausstellung sollten nur die Spielfelder liegen.

➤ **Angebote methodischer Arbeitsmittel zur Umsetzung**

Fragekarten:

Was bedeutet „Applikation“?	Wie muss der Stoff für die Applikation sein?
Wie heißt der Stoff, aus dem das Spielfeld ist?	Beschreibe die Reihenfolge der Arbeitsschritte beim Zuschneiden der Stoffteile!
Wie werden die Stoffteile auf dem Spielfeld befestigt?	Welche Gegenstände kannst du mit Applikationen verschönern?

Nenne drei Regeln für das Leiterspiel!	Wieviele Augen hat ein Würfel?
Beschreibe den Stoff für das Spielfeld!	Nenne zwei Eigenschaften von unserem Stoff!
Welche Vorarbeiten sind beim Applizieren wichtig?	Welche Nacharbeiten sind wichtig?

Blitzlicht: z. B. als Reflektion zur Werkbetrachtung

Erste einfache Formen der Selbstreflexion von Lernprozessen lassen sich einführen, indem die Kinder am Ende einer Stunde in einer Blitzlichtrunde formulieren, was sie in dieser Stunde entdeckt haben, was sie gelernt haben, was ihnen leicht- oder schwergefallen ist usw. Dabei sitzen sie im Stuhlkreis. Die Lehrkraft gibt eine prägnante Frage, einen Impuls oder ein Satzmuster vor, zu dem sich alle äußern. Die Äußerungen werden weder kommentiert noch bewertet.

Satzmuster, die sich eher auf den Prozess beziehen: Es war schön, ... Es war schwierig, Es war leicht, ... Es war anstrengend, ... Ich habe mich gefreut, ... Ich habe mich geärgert, ... Es war interessant, ...	Satzmuster, die sich eher auf das Produkt beziehen: Ich habe gelernt, ... Ich habe entdeckt, ... Ich weiß jetzt, ... Ich will noch länger darüber nachdenken, ob/wie/warum ... Mich interessiert noch genauer, ... Mir ist ganz wichtig geworden, ...
--	--

UE 4

Ein neues Spiel für unsere Spieletasche: Vier-ist-Trumpf

➤ Vorüberlegungen zur Stunde:

Material:	Stickstoffreste Stoffproben Stickgarne bzw. verschiedene Fäden Stickstoffzuschnitt für das Spiel
Werkzeug:	Unterschiedliche Sticknadeln Schere
Medien:	Verschiedene bestickte Textilien, evtl. Alltagskleidung Vorarbeitsrahmen Arbeitsaufträge Infokarten „Materialauswahl“ Infokarte zum Sticken „Der Vorstich“ Schritt-für-Schritt-Anleitung
Vorkenntnisse:	Einfädeln der Nadeln
Tipps:	Am fingerlangen Fadenende eine kleine Schlaufe (Anfangsschlinge der Luftmaschenkette) bilden, die später wieder aufgezogen werden kann. So kann der Faden bei den ersten Stichen nicht durchgezogen werden. Sehr schöne Seite über das gebundene Sticken: https://www.youtube.com/watch?v=Q2T5Mfl0J_M&feature=related

➤ Mögliche kompetenzorientierte Aufgabenstellungen:

- Vorstellen des neuen Werkstücks, spielen des Spiels Vier-ist-Trumpf
- Formulieren der Zielangabe
- Untersuchen der bestickten Textilien, finden von Gemeinsamkeiten
- Wahrnehmen der Stickerei mit verschiedenen Sinnen (Sehen, Fühlen)
- Ordnen der Textilien in zwei Gruppen, Begriffe: gebundenes und freies Sticken
- Finden von Stickereien auf der eigenen Alltagskleidung
- Kennenlernen und experimentelles Erproben des Vorstichs
- Erlernen der Arbeitsweise des Vorstichs
- Planen der einzelnen Arbeitsschritte
- Beginn der Stickarbeit
- Werkbetrachtung

➤ Angebote methodischer Arbeitsmittel zur Umsetzung

Infokarte: Vier-ist-Trumpf

Spielanleitung für Vier-ist-Trumpf

Das Spielfeld besteht aus Spalten (senkrecht) und Reihen (waagrecht). Jeder der zwei Spieler besitzt mindestens 18 gleichfarbige Spielsteine. Diese werden abwechselnd von unten nach oben auf die Spielfelder gelegt. Dabei darf immer nur ein Stein gelegt werden.



Gewinner ist der Spieler, der es als Erster schafft, vier seiner Spielsteine waagrecht, senkrecht oder diagonal in eine Linie zu bringen. Das Spiel endet unentschieden, wenn das Spielbrett komplett gefüllt ist, ohne dass ein Spieler gewonnen hat.

Station/Lerntheke 1: Bestickte Textilien



Betrachte die verschiedenen bestickten Stoffe.

Wie wurden diese Textilien verschönert?

Findest du auf deiner Kleidung Ähnliches?

Kennst du den Fachbegriffe dafür?

Wer trägt eure Ergebnisse vor?

*Diese Wörter können euch helfen:
Fäden, Stoff, Sticken*

Medien: unterschiedlich bestickte Textilien

Station/Lerntheke 2: Unterschied zwischen gebundenem und freiem Sticken



Betrachte die verschiedenen bestickten Stoffe.

Findest du Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Stoffe?

Kannst du die bestickten Stoffe den zwei Stoffproben zuordnen?

Kennst du die Fachbegriffe dafür?

Wer trägt eure Ergebnisse vor?

*Diese Wörter können euch helfen:
Sichtbare, verkreuzte Fäden,
schwer sichtbare Fäden*

Medien: unterschiedlich bestickte Textilien, zwei Stoffproben, je eine zum gebundenen und freien Sticken, evtl. auch zum Auftrennen

Station/Lerntheke 3: Unterschied zwischen gebundenem und freiem Sticken



Betrachte die verschiedenen bestickten Stoffe.

Findest du Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei den Mustern?

Kannst du die bestickten Stoffe den zwei Stoffproben zuordnen?

Kennst du die Fachbegriffe dafür?

Wer trägt eure Ergebnisse vor?

*Diese Wörter können euch helfen:
zählbare Fäden, immer gleicher Abstand;
nicht zählbare Fäden, unregelmäßiger Abstand;
freies Sticken, gebundenes Sticken*

Medien: unterschiedlich bestickte Textilien, zwei Stoffproben, je eine zum gebundenen und freien Sticken

Station/Lerntheke 4: Unterschied zwischen gebundenem und freiem Sticken



Betrachte die verschiedenen bestickten Stoffe.

Findest du Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei den verwendeten Fäden?

Kannst du die bestickten Stoffe in zwei Gruppen ordnen?

Kennst du die Fachbegriffe dafür?

Wer trägt eure Ergebnisse vor?

*Diese Wörter können euch helfen:
gleichmäßiger Faden, ungleichmäßiger Faden;
freies Sticken, gebundenes Sticken*

Medien: unterschiedlich bestickte Textilien, verschiedene Fadenmuster

Station/Lerntheke 5: Unterschied zwischen gebundenem und freiem Sticken



Betrachte die beiden verschiedenen Nadeln.

Welchen Unterschied stellst du fest?

Probiere die Nadeln auf den zwei Stoffproben aus.

Was stellst du fest?

Versuche, die Nadeln den Stoffproben zuzuordnen, und begründe deine Wahl?

Wer trägt eure Ergebnisse vor?

*Diese Wörter können euch helfen:
stumpfe Nadel, spitze Nadel;
freies Sticken, gebundenes Sticken*

Medien: zwei Stoffproben, je eine zum gebundenen und freien Sticken, stumpfe und spitze Sticknadel

Infokarte: Materialauswahl zum gebundenen Sticken

*Material und Werkzeug
ankleben (Stoff, Garn, Nadel)*

Stoff:

- zählbare Fäden
- waschbar

Garn:

- Stärke (= Garndicke) passend zum Stoff
- farbig
- waschbar

Nadel:

- ohne Spitze (stumpfes Ende)
- passend zum Stoff
(beim Durchstechen bilden sich keine Löcher)
- passend zum Garn (leichtes Einfädeln)

Infokarte: Materialauswahl zum freien Sticken

*Material und Werkzeug
ankleben (Stoff, Garn, Nadel)*

Stoff:

- nicht zählbare Fäden
- waschbar

Garn:

- Stärke (= Garndicke) unterschiedlich
- farbig
- waschbar

Nadel:

- mit Spitze
- passend zum Stoff
(beim Durchstechen bilden sich keine Löcher)
- passend zum Garn (leichtes Einfädeln)

Station/Lerntheke 6: Eigenschaften von Garn



Auf deinem Arbeitstisch liegen unterschiedliche Garne bereit.

Betrachte und befühle die Garne.

Welche Eigenschaften kannst du erkennen?

Überlege, welche Eigenschaften für das Sticken wichtig sind.

Medien: unterschiedliche Garne, Schriftstreifen

Schriftstreifen/Formulierungshilfen: Materialeigenschaften

flauschig

weich

matt

glänzend

rau

locker gedreht

fest gedreht

Station/Lerntheke 7: Der Vorstich

*Materialprobe mit
Wäscheklammer befestigen*

Betrachte die Stickprobe.

Versuche vorsichtig, zwei bis drei Stiche aufzutrennen.

Lies auch die Infokarte

Sticke zwei bis drei Stiche.

Vergleiche das Ergebnis.

Medien: Stickprobe, Wäscheklammern, Infokarte, Garn, Nadel

Infokarte 1 zum Sticken: Der Vorstich für Rechtshänder

Der Vorstich

besteht aus gleichmäßig in eine Richtung gestickten Stichen.

So geht's:

- Stich von hinten nach vorn in den Stoff ein.
- 1. Zähle drei Fäden nach links.
- 2. Stich in den Stoff ein.
- 3. Fasse drei Fäden auf und stich wieder aus.
- Jetzt zähle wieder drei Fäden nach links und wiederhole die Punkte 1 bis 3 fortwährend.

Beachte:

- Das Fadenende ist mindestens fingerlang!
- Bleibe in einer Fadenrille!

Vernähen:

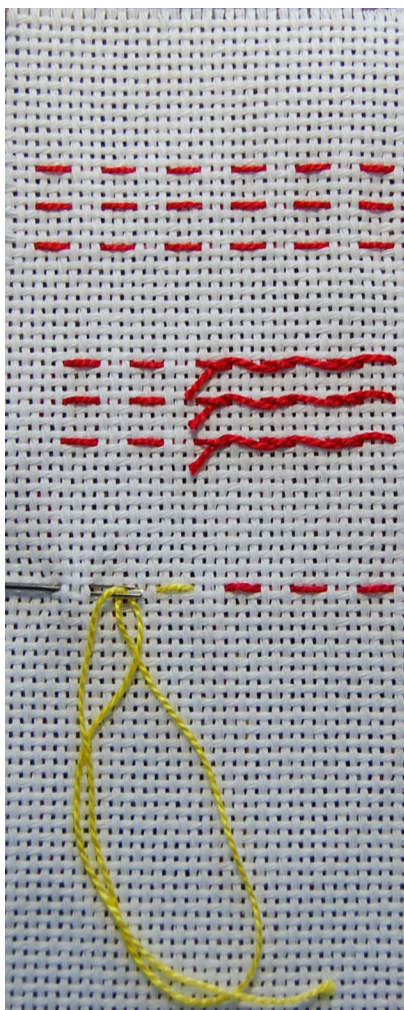
Vernäht werden der Anfang und das Ende des Fadens auf der Rückseite der Stickarbeit, indem der Faden 6- bis 8-mal durch die Stiche gezogen wird.

Neubeginn:

- Stich von hinten nach vorn, drei Fäden links nach dem letzten Stich, in den Stoff ein.
- Überspringe drei Fäden und stich wieder ein.
- Jetzt zähle wieder drei Fäden nach links und wiederhole die Punkte 1 bis 3 (oben) fortwährend.

Arbeitsrichtung:

Der Vorstich wird waagrecht von rechts nach links gearbeitet.



UE 5

Wir sticken weiter an unserem Spiel Vier-ist-Trumpf

➤ Vorüberlegungen zur Stunde:

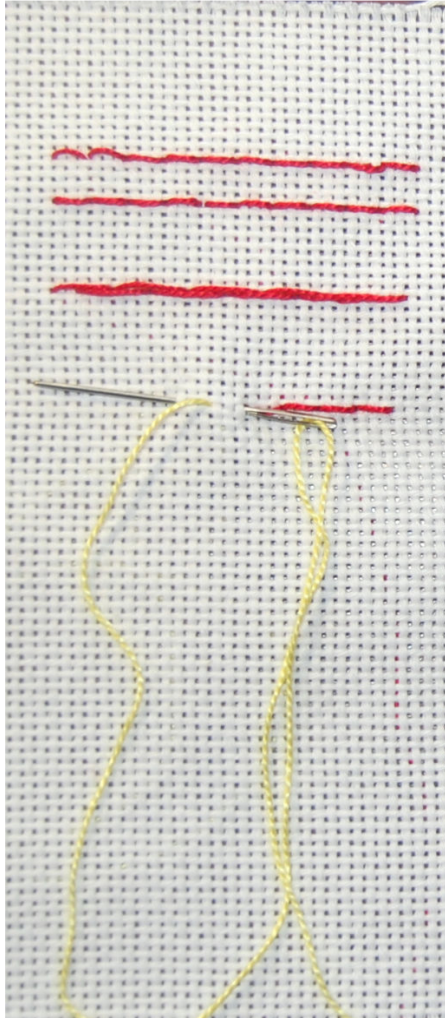
Material:	Stickstoffreste Stoffproben Stickgarne bzw. verschiedene Fäden Stickstoffzuschnitt für das Spiel
Werkzeug:	Unterschiedliche Sticknadeln Schere
Medien:	Verschiedene bestickte Textilien, evtl. Alltagskleidung Vorarbeitsrahmen Arbeitsaufträge Infokarten „Materialauswahl“ Infokarte zum Stickten „Der Vorstich“ Schritt-für-Schritt-Anleitung
Vorkenntnisse:	Einfädeln der Nadeln
Tipps:	Lerntheke zum Stickten während der nächsten Stunden aufgebaut lassen bzw. ergänzen.
Differenzierung:	Erlernen des Rückstichs

➤ Mögliche kompetenzorientierte Aufgabenstellungen:

- Anknüpfen an die letzte Stunde
- Formulieren der Zielangabe
- Planen der einzelnen Arbeitsschritte
- Weiterstickten des Vorstichs
- Vernähen des Fadens
- Differenzierung: Erlernen des Rückstichs
- Werkbetrachtung
- Wiederholen der Inhalte mithilfe der Fragekarten

➤ Angebote methodischer Arbeitsmittel zur Umsetzung

Infokarte zum Sticken: Der Steppstich für Rechtshänder



Der Steppstich oder Rückstich

Er besteht aus gleichmäßig in eine Richtung gestickten Stichen.

So geht's:

- Zähle drei Fäden nach links.
- Stich von hinten nach vorn in den Stoff ein.
- 1. Zähle drei Fäden nach rechts.
- 2. Stich in den Stoff ein.
- 3. Fasse sechs Fäden nach links auf und stich wieder aus.
- 4. Jetzt zähle wieder drei Fäden nach rechts und stich in die Einstichstelle des letzten Stiches.
- Wiederhole die Punkte 1 bis 4 fortwährend.

Beachte:

- Das Fadenende ist mindestens fingerlang!
- Bleibe in einer Fadenrille!

Vernähen:

Vernäht werden der Anfang und das Ende des Fadens auf der Rückseite der Stickerarbeit, indem er 6- bis 8-mal durch die Stiche gezogen wird.

Neubeginn:

- Stich von hinten nach vorn, drei Fäden links nach dem letzten Stich, in den Stoff ein.
- Fasse drei Fäden nach rechts auf und stich wieder in die Einstichstelle des letzten Stiches ein.
- Wiederhole die Punkte 1 bis 4 fortwährend.

Arbeitsrichtung:

Der Steppstich wird waagrecht von rechts nach links gearbeitet.

Fragekarten zum Thema „Gebundenes Sticken“, z. B. als Sicherung, Differenzierung ... evtl. auch mit den Fragekärtchen zur Applikation ergänzen.

Beschreibe deine Arbeitshaltung beim Sticken!	Der Stoff muss besondere Kriterien erfüllen. Nenne sie!
Wie sieht der Vorstich von vorn aus?	Beschreibe die Rückseite des Steppstichs!
Wie können große Löcher beim Sticken verhindert werden? Erkläre dies!	Wie zählst du?
Beschreibe, wie du die Nadel hältst!	Wie lang ist unser Faden?
Wie hoch und breit ist unser Stich?	Erkläre, worauf du beim Einstechen achtest!
Wie lang ist der Stickfaden?	Erkläre, wie das Fadenende vernäht wird!

Wie lang ist das Fadenende?	Welche Sicherheitsregeln beachten wir beim Sticken?
Welche Vorarbeiten sind beim Sticken zu erledigen?	Welche Nacharbeiten sind wichtig?
Beschreibe unsere heutige Hauptarbeit!	

Spiel „Wahrnehmen“: Meine fünf Sinne – z. B. zum Einstieg, zur Lockerung

Der Fünf-Sinne-Reim
Meine zwei kleinen Augen sehen alles überall. Meine zwei kleinen Ohren nehmen wahr den kleinsten Schall. Meine kleine Nase riecht von Weitem, was stinkt und duftet fein. Mein kleiner Mund schmeckt alles, mag's süß, sauer, salzig oder bitter sein. Meine zwei kleinen Hände fühlen heiß und kalt, hart und weich, fein und rau. Meine fünf Sinne sind echt eine Schau! Jeweils auf das passende Sinnesorgan deuten, zum Schluss einen Luftsprung machen.

UE 6

Unsere Spieletasche wird fertig

➤ Vorüberlegungen zur Stunde

Material:	Filztasche Leiterspiel Vier-ist-Trumpf-Spiel Stickgarn Doppelseitiges Klebeband
Werkzeug:	Sticknadel Schere
Medien:	Schritt-für-Schritt-Anleitungen für die Fertigstellung Arbeitsauftrag: Fertigstellen Arbeitsauftrag: Präsentieren Tafel, Magnet, Buzzer, Muggelsteine, CD-Player, CD mit klassischer Musik
Vorkenntnisse:	gebundenes Sticken: Vorstich, evtl. Rückstich Einfädeln der Sticknadel Einfacher Knoten
Tipps:	Schmales doppelseitiges Klebeband eignet sich am besten zum Ankleben der Spielfelder. Es klebt sehr haltbar und sauber und kann von den Schülern selbst verwendet werden. Die Lehrerin sollte allerdings das Aufkleben des Klebebands beaufsichtigen, z. B. in Kleingruppen. Lerntheke zum Sticken aufgebaut lassen bzw. ergänzen. Evtl. eine weitere Unterrichtseinheit einplanen.
Differenzierung:	Weiteres Ausgestalten des Leiterspiels mit freiem Sticken. Planen und umsetzen von weiteren Spielen, z. B. Radmühle auf der Rückseite des Leiterspiels. Dazu evtl. eine weitere UE einplanen.

➤ Kompetenzerwartungen: siehe Lehrplan

➤ Mögliche kompetenzorientierte Aufgabenstellungen

- Anknüpfen an die letzte Stunde
- Planen der Arbeitsschritte für diese Unterrichtseinheit
- Formulieren der Zielangabe
- Evtl. beenden der Stickarbeit
- Nennen der einzelnen Arbeitsschritte für die Fertigstellung
- Gliedern der Arbeiten in Vorarbeit, Hauptarbeit und Nacharbeit
- Fertigstellen der Werkstücke
- Differenzierung: Knopf annähen und Leiterspiel weiter ausgestalten
- Evtl. erarbeiten eines weiteren Spiels, z. B. Radmühle
- Werkbetrachtung, präsentieren und bewerten der Werkstücke

➤ Angebote methodischer Arbeitsmittel zur Umsetzung

Arbeitsauftrag: Fertigstellen des Werkstücks



Lies die Anleitung.

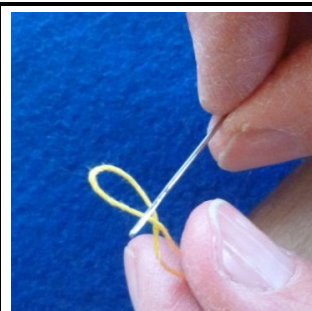
Erkläre, welche Arbeitsschritte zur Fertigstellung
deines Werkstücks notwendig sind?

Welches Material und welches Werkzeug wird
benötigt?

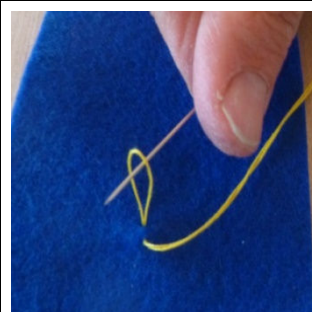
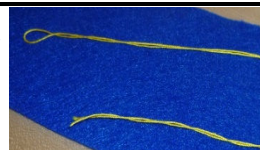
Wer trägt eure Ergebnisse vor?

Medien: Schritt-für-Schritt-Anleitung, benötigtes Material und Werkzeug

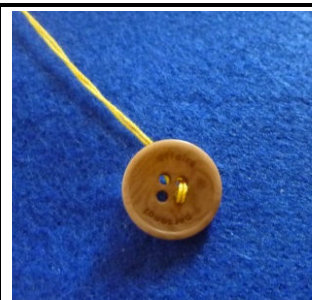
Infokarte: Knopf annähen



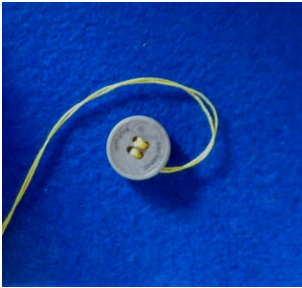
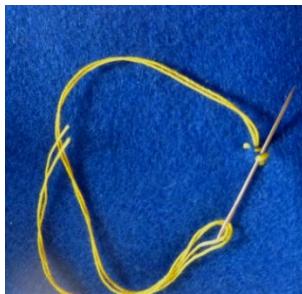
1. Lege den Faden doppelt.
2. Fädle das geknickte Ende (Schleife)
durch das Nadelöhr.
3. Ziehe den Faden durch, bis das
Schlaufenende deutlich länger
als das offene Ende ist.



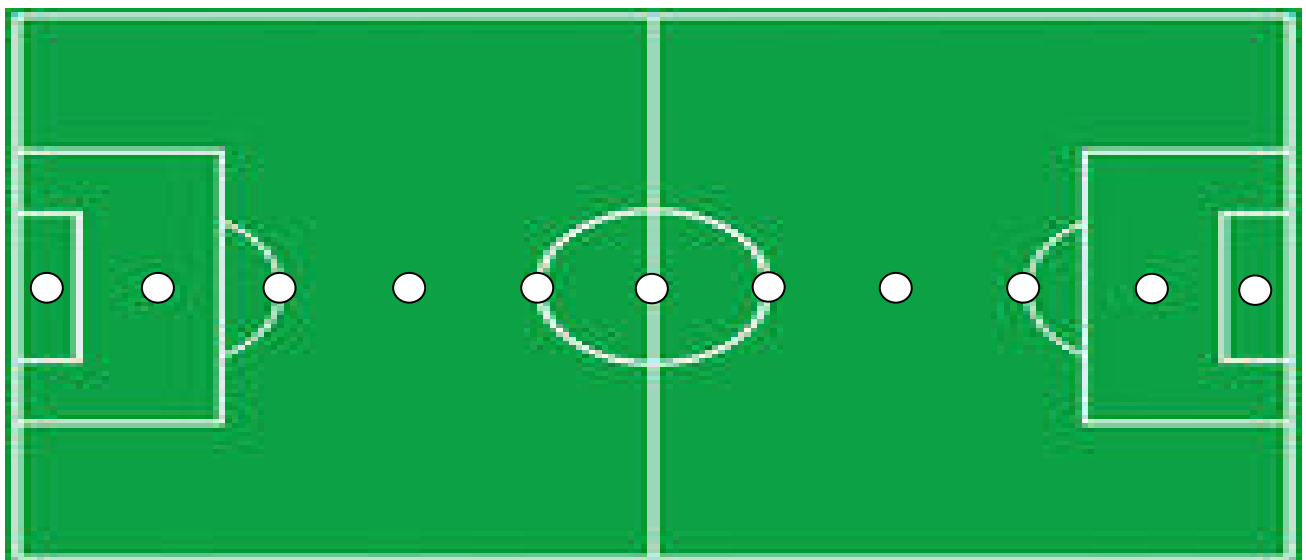
4. Stich an der Stelle, wo der Knopf sitzen soll, durch den
Stoff.
5. Zieh den Faden durch bis zur Schleife.
6. Stich mit der Nadel durch die Schleife und zieh den
Faden hindurch. Dadurch ist der Faden befestigt. Nun
kannst du beginnen, den Knopf anzunähen.



7. Stich durch ein Loch nach oben und durch das andere
wieder nach unten. Fasse mit der Nadel ein Stück Stoff
auf und stich wieder nach oben.
8. Wiederhole Punkt 7, bis die Löcher im Knopf mit
Faden gefüllt sind. Ziehe dabei den Faden nicht zu fest.

	9. Wickle den Faden unter dem Knopf dreimal um den „Fadenhals“.
	10. Vernähe den Faden auf der Rückseite.

Spiel: Fußballquiz – z. B. zum Wiederholen und Sichern



Auf die Tafel wird ein Fußballfeld gezeichnet.

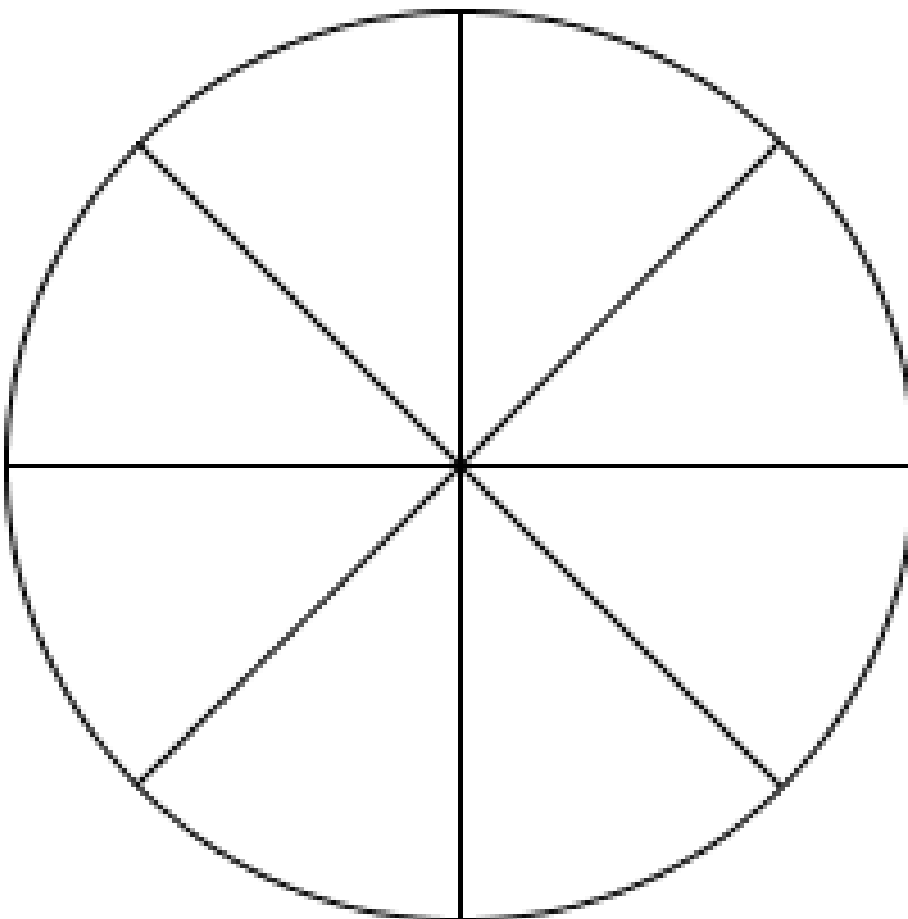
- Ein Tafelmagnet dient als Fußball und liegt auf dem Anstoßpunkt.
- Die Klasse wird in zwei Mannschaften eingeteilt.
- Jede Mannschaft erhält ein akustisches Signal (Buzzer, Glocke).
- Der Spielleiter stellt eine Frage. Wer glaubt, die Frage beantworten zu können, gibt das Signal und darf die Antwort geben.
- Wurde die Frage richtig beantwortet, rückt der Ball eine Markierung näher zum Tor der gegnerischen Mannschaft.
- Wurde die Frage falsch beantwortet, rückt der Ball in die Gegenrichtung.
- Die Mannschaft, die das Tor des Gegners zuerst erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Fragekarten (mit den anderen aus 2. UE und 4. UE ergänzen)

Nenne einen Stoff, der nicht ausfranst!	Nenne zwei Eigenschaften von Filz!
Wie heißt der Stickstich, den wir verwendet haben?	Was machst du mit dem Endfaden?
Was machst du mit dem Anfangsfaden?	Nenne zwei Merkmale von Stickgarnen!
Welche Grundfarben kennst du?	Beschreibe einen Komplementärkontrast!
Beschreibe einen Warm-Kalt-Kontrast!	Beschreibe einen Hell-Dunkel-Kontrast!
Wo siehst du runde Formen?	Wo siehst du eckige Formen?

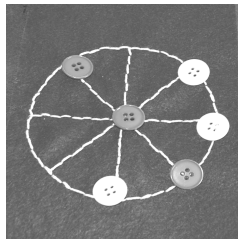
Wirkt das Spielfeld voll oder leer?	Motiviert das Spielfeld zum spielen?
Welche Materialien kommen vor?	Wie fühlen sich die Materialien an?

Vorlage für die Radmühle



Infokarte: Radmühle

Spielanleitung für die Radmühle



Die zwei Spieler erhalten je drei Spielsteine einer Farbe.
Zu Beginn des Spiels werden die Spielsteine abwechselnd in das Spielbrett gesetzt. Sind alle Spielsteine auf dem Spielbrett, werden sie entlang der Verbindungslinien gezogen, aber immer nur in die nächstgelegene freie Position.

Überspringen von Spielsteinen ist nicht erlaubt. Aussetzen ist ebenfalls nicht erlaubt, es besteht Zugzwang.

Das Spiel ist beendet, wenn es einem Spieler gelingt, eine Mühle zu setzen, d. h. drei Spielsteine in eine Reihe zu bringen, die über die Mitte läuft (also auf eine Diagonale).

Arbeitsauftrag: Reflektion/Werkbetrachtung



Betrachte die Spieltaschen.

- Bei welchem Spielfeld ist die Farbauswahl besonders gelungen?
- Welches Leiterspiel möchte man gleich spielen?
- Welches Vier-ist-Trumpf-Spiel ist sehr sorgfältig bestickt worden?

Medien: Formulierungshilfen

Durchführung:

- Die Kinder sitzen im Halbkreis um die ausgestellten Arbeiten (Tafel, Pinnwand oder Vorarbeitstisch)
- Leise Musik lässt die Kinder ruhig werden und stimmt sie auf das Betrachten der Arbeiten ein.
- Jedes Kind erhält einen Muggelstein.
- Anschließend legt jedes Kind seinen Muggelstein zu dem Bild, das ihm am besten gefällt.
- Im Gesprächskreis begründet jedes Kind seine Wahl.

Formulierungshilfen, z. B.:

Diese Spieltasche gefällt mir besonders gut, weil ...

Besonders gelungen finde ich ...

Dies ist mein Lieblingsspiel, weil ...

An diesem Spielfeld spricht mich besonders ... an.

Beurteilungsbogen „Spieletasche“

Klasse	Fachkompetenz					Methodenkompetenz			Arbeitsverhalten		Sozialverhalten		Punkte/ Note
	Spielfeld: Leiterspiel	Spielfeld: Vier-ist-Trumpf	Spielfeld: Radmühle	Fertigstellung			Präsentation	Einschätzung der eigenen Arbeit	Ausdauer, Sorgfalt	Selbstständigkeit	Hilfsbereitschaft, Rücksicht	Mitarbeit/ Gesprächsregeln	
	5 P.	5 P.	5 P.	3 P.			2 P.	2 P.	2 P.	2 P.	2 P.	2 P.	39 P.