

„Poi“



Lernbereich:

5.1. Gestalten mit Farbe und Form

5.1.1 Farbgestaltung

5.1.2 Formgestaltung

5.1.3 Betrachten und Vergleichen

5.3 Herstellen von Werkstücken

5.3.2 Herstellen eines Werkstücks aus textilem Material

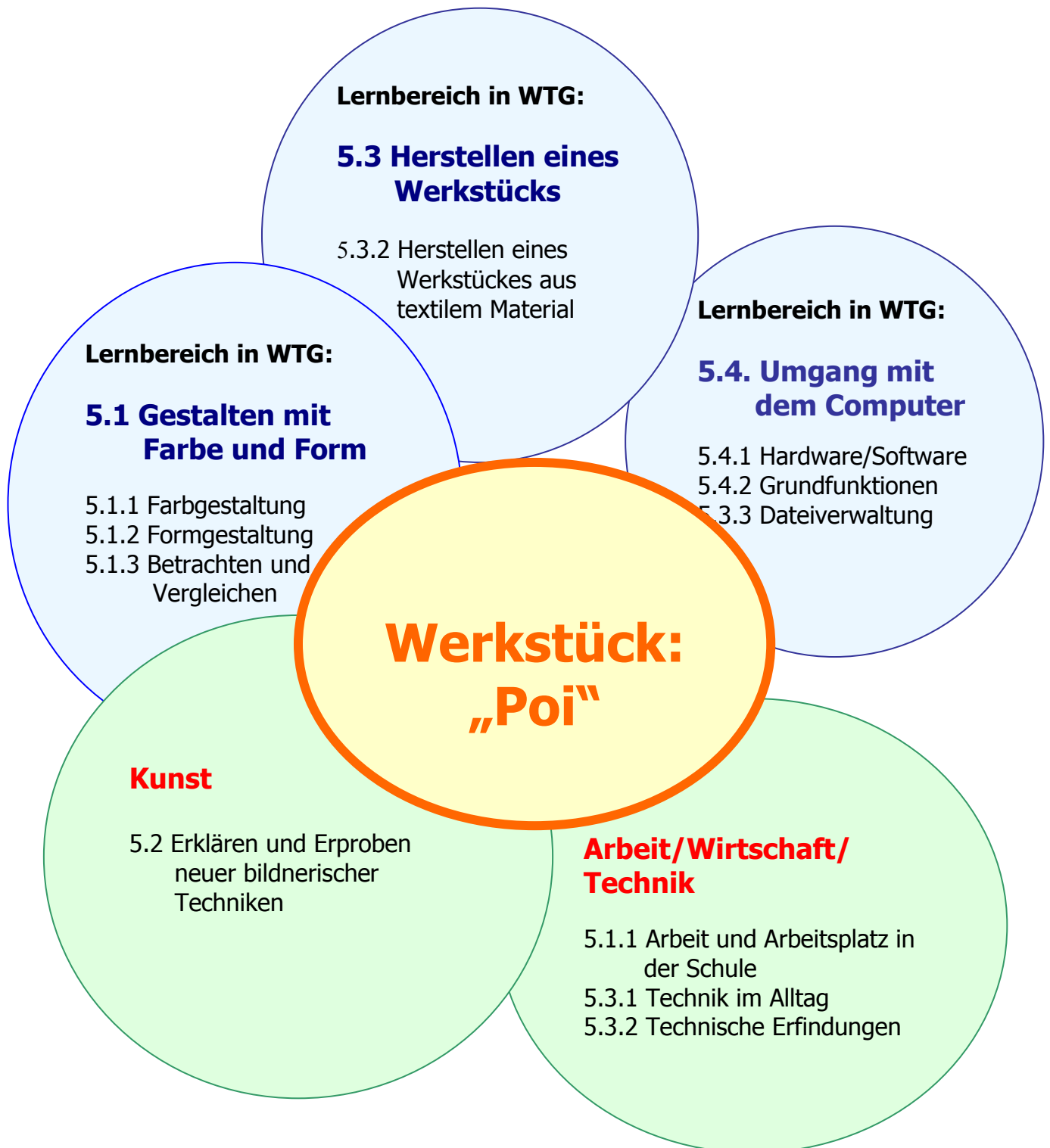
5.4 Umgang mit dem Computer

5.4.1 Hardware/Software

5.4.2 Grundfunktionen der Programmbedienung

5.4.3 Dateiverwaltung

Lehrplanbezug



Auf Querverbindungen z. B. Englisch wird im Lehrplan nicht explizit hingewiesen, sie ergeben sich aber aus dem hergestellten Gegenstand.

Vorbemerkungen zur Unterrichtssequenz:

- Bei dieser Ausarbeitung wird die **Nähmaschine eingeführt**.
- **Anschauungsmittel** zu den Lerninhalten Nähmaschine und Teile der Nähmaschine wurden mit freundlicher Genehmigung der Firmen G. M. Pfaff, Karlsruhe und der Firma Bernina, Steckborn, Schweiz deren Unterlagen und Schulungsmaterialien entnommen.
- Die Nähmaschinenhersteller bieten **kostenlos Materialien** zur Einführung von Nähmaschinen in Schulen an. Diese kann man über den Fachhändler bzw. die Hersteller selbst erhalten (z. B. große Plakate).
- Das **CD-Zeichen** zeigt, welche Medien von der CD des Kreativordners der 5. Jgst. eingesetzt wurden. Diese können aber auch per E-Mail, unter Angabe der Kundennummer bei amann-media-verlag@t-online.de angefordert werden.
- In dieser **Sequenz** wird pro Schüler **ein Poi** hergestellt. In der Regel werden aber zwei Pois gleichzeitig geschwungen, in jeder Hand einer.
- Pois fördern die **Konzentrationsfähigkeit** und die **Motorik**. Sie können im Sportunterricht oder zur Meditation eingesetzt werden. Für **Schulveranstaltungen** lassen sich eindrucksvolle Vorführungen einstudieren.
- Pois eignen sich gut zum **Verkauf** auf Basaren etc. Dieses Werkstück ist auch für eine Schülerfirma geeignet.



Werkstück: **Poi**

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ Vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
1.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.3 Betrachten und Vergleichen	Wir nähen einen Poi - Kennenlernen des Gegenstandes - Spielen mit dem Gegenstand - Grobplanung der Arbeit - Stoffauswahl hinsichtlich * Stoffart * Farbe - Auswahl des Nähgarns hinsichtlich * Musterbildung * Farbe - Weitere Materialien für den Poi - Vorwissen über Farben aktivieren Grundfarben, Mischfarben, kalte und warme Farben - Farbwirkungen in Hinblick auf den Gegenstand erkunden	- Fertige Poes in verschiedenen Ausführungen - Abbildungen - unterschiedliche Wurfgegenstände - Brainstormingplakat und Karten - Bilder und Schriftstreifen zur Arbeitsplanung - Bilder und Schriftstreifen zur Farbgestaltung - Arbeitsauftrag zur Arbeitsplanung, Stoffauswahl, Farbwirkung	Vorerfahrungen sind aus der Grundschule vorhanden. Farblehre, Mischen von Farben mit Wasserfarben, Begriffe wie Grund- und Mischfarben Kunst - Erklären und Erproben neuer bildnerischer Techniken - Experimentieren mit neuen Werkmitteln und Verfahren

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ Vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
2.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.4 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Wir erstellen einen Schnitt für den Poi und schneiden den Stoff zu - Planung der Formgebung - Entwurf zeichnen - Papierschnitt erstellen - Fachbegriffe: Nählinie, Nahtzugabe, Schnittkante, Fadenlauf - Vorbereiten der Stoffe - Zuschneiden der Stoffe für den Poi - Informationsaustausch, evtl. im Expertensystem	- Bilder für die Tafel - Brainstormingplakat - Arbeitsaufträge * Zuschneiden * Formgebung/Schnitt - Medien zu den Arbeitsaufträgen: * Merkseite: Zuschneiden * Abbildungen der Schritt für Schritt Anleitung - Scheren, Handmaß Medien von der CD (5. Jgst.)	Kunst - Erklären und Erproben neuer bildnerischer Techniken - Experimentieren mit neuen Werkmitteln und Verfahren Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule Mathematik - Messen

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ Vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
3.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.5 Betrachten und Vergleichen 5.4 Umgang mit dem Computer 5.4.1 Hardware/Software 5.4.2 Grundfunktionen der Programmbedienung Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Wir entwerfen ein Motiv für unseren Poi am Computer - vorhandenes Vorwissen der Schüler am PC abrufen - Begriffe klären: * Hardware (Geräte, die vorhanden sind) * Software (Word mit seinen Werkzeugen zur Gestaltung) - Zeichensymbolleiste kennenlernen - Formen/ Autoformen - Formen verändern in Größe und Farbe - Formen drehen - Erstellung eines Entwurfs - Entwurf speichern - Entwurf einfügen	- Brainstormingplakat - Bilder für die Tafel - Arbeitsaufträge und Aktiv- und Infokarten Regeln zum Verhalten im Computerraum in Absprache mit dem Systembetreuer - Erkundungsaufträge - Infokarte Zeichnen mit Autoformen - Aktivkarte Autoformen einfügen	Kunst - Erklären und Erproben neuer bildnerischer Techniken - Experimentieren mit neuen Werkmitteln und Verfahren Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule Mathematik - Messen

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ Vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
4.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.6 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Wir lernen die Nähmaschine kennen - Anforderungen an den Arbeitsplatz - Arbeitsplatzgestaltung beim Nähen - Unfallverhütung - Nähmaschine betriebsbereit machen - Begriff „betriebsbereit machen“ - Oberfaden einfädeln nach Anleitung - Unterfaden einfädeln - Heraufholen des Unterfadens - Begriff: „Einfache Naht“ - Arbeitsweise der Einfachen Naht - Vorbereiten der Einfachen Naht - Nähen der einfachen Naht - Begriff „füßchenbreit“ - Fachbegriffe: Vorbereitungsarbeiten, Näharbeit, Nachbereitungsarbeiten	-- Bilder für die Tafel - Brainstormingplakat - Arbeitsaufträge: * Arbeitsplatz zum Nähen * Geschichte der Nähmaschine - Medien zu den Arbeitsaufträgen: * Merkseite * Abbildungen der Schritt für Schritt Anleitung - Kreuzworträtsel Nähmaschinenbegriffe mit Lösung - Scheren, Handmaß - Betriebsanleitungen der Nähmaschinen - Skizze Nähmaschine - Namenskärtchen - Nähblätter Medien von der CD 5. Jgst. Patchworkarbeit	Kunst - Erklären und Erproben neuer bildnerischer Techniken - Experimentieren mit neuen Werkmitteln und Verfahren Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule Mathematik - Messen

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ Vorbereitende Hinweise	Fächerüber- greifende Hinweise
5.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.7 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Wir bereiten die Nähmaschine vor und nähen unseren Poi - Arbeitsplatzgestaltung - Einfädeln des Oberfadens - Einsetzen des Unterfadens - Nähmaschine betriebsbereit machen - Arbeitsweise der einfachen Naht - Fachbegriffe: Vorbereitungsarbeiten - Stoff legen, Stecken Näharbeit - füßchenbreit nähen Nachbereitungsarbeiten - Fäden abschneiden, Nahtzugaben austreifen - Einstellen des Zickzackstiches an der Nähmaschine nach Betriebsanleitung	- Brainstormingsplakat - Bild für die Tafel - Arbeitsanleitung Einfache Naht - Schritt für Schritt Anleitung - Stoffe für die Probenabt - Werkzeuge - Betriebsanleitungen der Nähmaschinen - Memory Nähmaschinenteile - Merkseite Nähmaschine betriebsbereit machen	Kunst - Erklären und Erproben neuer bildnerischer Techniken - Experimentieren mit neuen Werkmitteln und Verfahren Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule Mathematik - Messen

UE	Lernziel	Grobziel / Lerninhalt	Medien/ Vorbereitende Hinweise	Fächerübergreifende Hinweise
6.	5.1 Gestalten mit Farbe und Form 5.1.1 Farbgestaltung (Textiles Material) 5.1.2 Formgestaltung (Textiles Material) 5.1.8 Betrachten und Vergleichen 5.3 Arbeitsprozess beim Herstellen von Werkstücken 5.3.2 Arbeitsprozess bei Werkstücken aus textilem Material Wiederholen, Üben, Anwenden, Vertiefen	Wir stellen unseren Poi fertig und bewerten ihn! - Planung der Arbeitsschritte für die Fertigstellung - Nähte ausbügeln - Verstärken - Füllen - Schweiß vorbereiten und annähen - Griff befestigen - Schnur anknoten - Wirbel einsetzen - Material und Werkzeug für die Fertigstellungsarbeiten - Fertigstellungsarbeiten ausführen - Betrachten und Vergleichen der hergestellten Poi - Aufstellen von Bewertungskriterien hinsichtlich Gestaltung, Ausführung und Funktion - Beurteilen der eigenen Schülerarbeit - Spielen mit den Pois	- Brainstormingplakat - Abbildungen und Schriftstreifen von Material und Werkzeug zur Fertigstellung - Memory aus den Abbildungen und Bezeichnungen - Werkzeug: Scheren, Nähnadeln, Bewertungsbogen	Kunst - Erklären und Erproben neuer bildnerischer Techniken - Experimentieren mit neuen Werkmitteln und Verfahren Arbeit-Wirtschaft-Technik - Arbeit und Arbeitsplatz in der Schule Mathematik - Messen

Checkliste für das Werkstück „Poi“

nach einem Vorschlag von Frau Margarete Kopilke,
Schulamtsbezirk: Deggendorf

Material pro Schüler:

- ☐ Polyestergewebe für den Körper, 2 x (12 cm x 21 cm), davon ein Zuschnitt mit einer Öse (mittig, ca. 6,5 cm vom Rand) *(im Materialset)*
- ☐ Nähseide in verschiedenen Farben
- ☐ Polyestergewebe für den Schweif in verschiedenen Farben und Längen *(im Materialset)*
- ☐ Schnur, ca. 1 m lang *(im Materialset)*
- ☐ Synthetik-Gurtband 1,5 cm breit, ca. 19 cm *(im Materialset)*
- ☐ Füllwatte und Kunststoffgranulat *(im Materialset)*
- ☐ kleine Plastiktüte *(im Materialset)*
- ☐ Transferfolie zum Aufbügeln des Motivs *(im Materialset)*
- ☐ Schnittpapier 10 x 20 cm *(im Materialset)*
- ☐ Holzperle *(im Materialset)*
- ☐ Metallwirbel *(im Materialset)*

Werkzeug:

- ☐ Schere (Papierschere, Stoffschere)
- ☐ Schnitt
- ☐ Bleistift
- ☐ Stecknadeln
- ☐ Schneiderkreide
- ☐ Phantomstift
- ☐ Lineal
- ☐ Bügeleisen mit harter Unterlage
- ☐ Silikonpapier oder Backpapier zum Aufbügeln der Transferfolie
- ☐ Nähmaschine

Medien:

- ☐ Tafel
- ☐ Overheadprojektor
- ☐ fertige Pois
- ☐ Arbeitsaufträge
- ☐ Informationstexte
- ☐ Medien aus dem Ordner WTG- 5. Jahrgangsstufe (siehe Fotoalbum, Computer und Abo 05)
- ☐ Info und Aktivkarten

Planung der Arbeitsschritte

Vorbereitungsarbeiten:

- ☐ Stoffe für die Näharbeit auswählen
- ☐ Schnitt erstellen und zuschneiden
- ☐ Motiv für den Aufdruck entwerfen, ausdrucken und aufbügeln
- ☐ Evtl. heften der Verschlussnaht

Näharbeiten:

- ☐ Stoffteile rechts auf rechts an der Nahtlinie steppen (einfache Naht)
- ☐ Schweifbänder zusammennähen
- ☐ Schweif einnähen (einfache Naht)
- ☐ Verschlussnaht nähen
- ☐ Griffband zusammennähen

Nachbereitungsarbeiten:

- ☐ Nähte und Kanten ausstreifen
- ☐ Nahtzugabe zurückschneiden, einschneiden
- ☐ Nähfäden abschneiden
- ☐ Poi umdrehen

Fertigstellungsarbeiten:

- ☐ Schweifbänder aus Nylongewebe zuschneiden
- ☐ Schnur durch Öse in den Poi fädeln und am Granulatsäckchen festknoten
- ☐ Schnur mit Wirbel verknoten

Tipp:

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

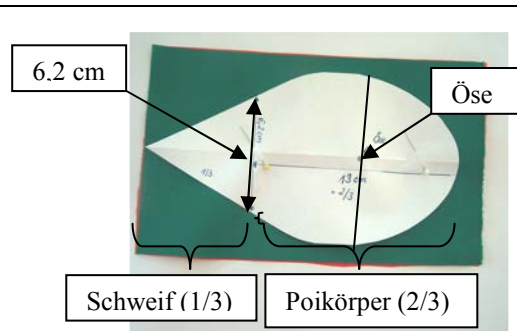


Werkstück: „Poi“

Lernbereiche:

5.1 Gestalten mit Farbe und Form, 5.3 Herstellen von Werkstücken
5.4 Umgang mit dem Computer

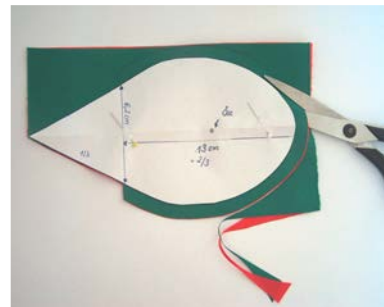
Schritt für Schritt



- Stelle den Schnitt auf dem Papierzuschnitt (10 cm x 20 cm) her
- Beachte dabei:**
- falte das Papier der Länge nach
 - teile die Länge (20 cm) in drei Teile (1 Teil = ca. 6,6 cm)
 - auf dem ersten Kreuzungspunkt liegt die Öse
 - die zweite Linie teilt den Schnitt in Poikörper (2/3) und Poischweif (1/3), an dieser Stelle muss der Schnitt eine Breite von 6,2 cm haben
- Zeichne eine beliebige Poiform
 - Schneide den Schnitt aus und stecke ihn auf beide Stoffteile fest

Beachte dabei:

- die Stoffzuschnitte rechts auf rechts (matte Seite) legen
- den Fadenlauf
- dass der Stoffzuschnitt mit der Öse richtig liegt
- dass der Stoffzuschnitt rund um den Poikörper 1 cm übersteht (Nahtzugabe)
- dass die Schweifspitze direkt an der Schnittkante anliegt



- Zeichne die Nählinie und die Nahtzugabe (=Schnittlinie) von 1 cm an

Beachte dabei:

- am Schweif liegt die Schnittlinie direkt am Papierschnitt
- Schneide den Stoff zu
 - Gestalte die Vorderseite des Poizuschnitts beliebig, z. B. mit Computeraufdrucken, Stoffmalstiften, Nahtlinien in Kontrastfarben ...



- Lege die beiden Zuschnitte rechts auf rechts aufeinander
- Stecke die Teile zusammen
Seite – Seite – Mitte – Mitte
Stecknadeln quer zur Nählinie
- Steppe den Poikörper an der aufgezeichneten Nahtlinie zusammen

Beachte:

Anfang und Ende mit Rückstichen gut sichern!



- Schneide die Nahzugabe zurück
- Zwicke die Nahtzugabe an den Rundungen bis kurz vor der Naht ein. Sie legt sich dadurch beim Umdrehen besser in Form.



- Fädle die Schnur durch die Öse und verknote sie um den Plastikbeutel mit Granulat
- Sichere den Beutel an der Öffnung zusätzlich mit Klebefilm



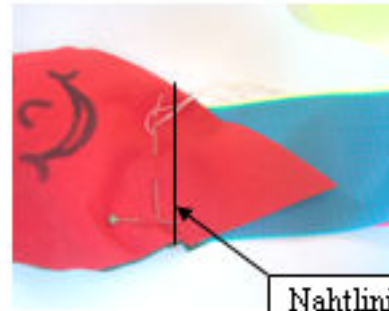
- Drehe den Poi vorsichtig um und streife die Nähte gut aus
- Stopfe den Poi oben und an den Seiten mit Füllwatte aus
- Schiebe das Granulatsäckchen in die Öffnung
- Überprüfe das Ergebniss

Beachte:

Den Poi nicht zu prall füllen, da sonst die Verschlussnaht sehr schwierig zu nähen ist.



- Stecke die Schweifbänder am oberen Ende zusammen
- Nähe sie fußchenbreit zusammen, dies erleichtert das Einnähen
- Schneide die Bänder der Länge nach auseinander



Nahtlinie

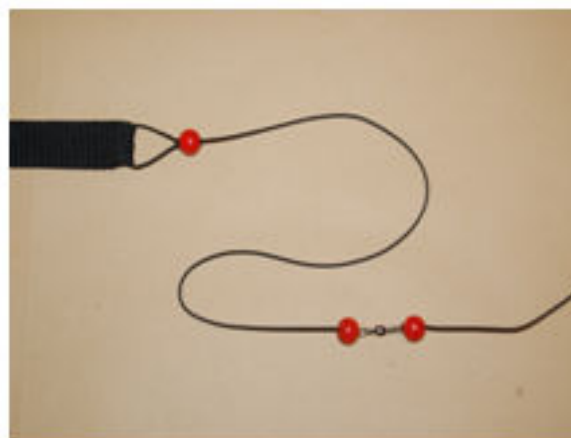
- Zeichne mit dem Phantomstift die Nahtlinie an der Öffnung des Pois an
- Führe die Schweifbänder genügend weit in den Poikörper ein und stecke sie fest
- Hefte ca. 0,5 cm überhalb der Nahtlinie (Bei Problemen kann Füllwatte entnommen werden!)



- Nähe an der Nahtlinie entlang und schließe dabei den Poi
- Vernähe am Anfang und Ende durch Rückstiche



- Fädle die Schnur mit Hilfe einer Nadel durch die Holzperle, durch die kleinere Öse des Wirbels und wieder durch die Holzperle zurück
- Verknote die Schnur haltbar



- Knote den Wirbel wie auf der Abbildung zu sehen in das Schwungband ein.

Definitionen / Materialkunde

Poi

Pois stammen von den Ureinwohnern Neuseelands, den Maoris. Man findet als Übersetzung gelegentlich den Begriff „Fisch“. Möglicherweise kommt die Idee von "fliegenden Fischen". Poi sind Bestandteile ritueller Tänze der Maorifrauen, Männern dienten sie als Koordinations- und Trainingsmittel für den Kampf.

Aus Wikipedia, freie Enzyklopädie:

Poi ist ein Jongliergerät, das aus einer Kette oder Schnur mit einem Gewicht am Ende besteht. Es werden meist in jeder Hand ein Poi in verschiedenen Bahnen um den Körper geschleudert. Wird das Ende der Poi in eine brennende Flüssigkeit wie Petroleum getaucht und in Brand gesetzt, so nennt man sie auch Feuerpoi oder Feuerkette.

Die am häufigsten vorkommende Abwandlung, auch unter dem geschützten Namen Kiwido (der Firma „Aktive People“) bekannt, basiert auf einem ähnlichen Grundprinzip, es werden jedoch an einem kleinen Sandsack am Ende der Schnur mehrere bunte Bänder befestigt, welche beim Kreisen um den Körper nachziehen und flattern.

Ein weiterer Name für Poi ist der im spanischen Sprachraum gebräuchliche Begriff Carioca.

Material:

Stoff für den Poikörper

Es handelt sich hierbei um ein teflonbeschichtetes Polyestergewebe, das Wasser, Fett und Schmutz abweist. Es ist besonders strapazierfähig und kann bei 30 ° C in der Maschine gewaschen werden. Das Gewebe lässt sich auf der nicht glänzenden Seite, mit geeigneten Stiften bemalen, und wie in dieser Ausarbeitung beschrieben, mit der beiliegenden Transferfolie bedrucken. Er bleibt trotzdem bei 30 ° C waschbar.

Der Stoff lässt sich mit haushaltsüblichen Nähmaschinen problemlos nähen. Einstiche von Stecknadeln oder Stichlöcher von falschen Nähten bleiben nicht zu sehen. Markierungen zum Zuschneiden oder Nähen können mit Schneiderkreide oder wasserlöslichen Stiften vorgenommen werden. (Wird bei der ersten Wäsche entfernt.)

Stoff für den Poischweif

Der Schweif besteht aus "Schikarex" der Firma Wokenstürmer. Dieses Material wird hauptsächlich im Drachenbau verwendet. Das Polyestergewebe ist farbenfroh, leicht und flattert sehr schön.

Nähgarn

Passend zum Material wird hier mit einem synthetischen Nähmaschinengarn gearbeitet. Es handelt sich in der Regel um Garn aus 100 % Polyester.

Griffschlaufe

Für die Schlaufe wird ein 1,5 cm breites Synthetik-Gurtband verarbeitet. Die hohe Strapazierfähigkeit und die Waschbarkeit des Gegenstands bleiben gewährleistet. Die Verarbeitung mit handelsüblichen Haushaltsnähmaschinen ist problemlos möglich. Der Poi kann durch die Schlaufe an der Kordel besser fest gehalten werden.

Kordel

Eine Kordel (aus dem franz. Cordelle: kurzes oder dünnes Seil = Verkleinerungsform von corde: Seil, Strick, Leine) ist eine aus Baumwolle oder Seiden- oder Kunstseidenfäden zusammengedrehte Schnur. Sie wird aufgrund ihrer hohen Strapazierfähigkeit zum Verpacken und Verschnüren aber auch in Spiel und Sport eingesetzt.

Wirbel

Es handelt sich um meist 2 beweglich verbundene Metallringe. Im Angel- und Segelsport werden Wirbel mit Angel- bzw. Segelschnüren verbunden, so reduziert sich das Verdrehen der Schnüre erheblich.

Transferfolie

Die verwendete Transferfolie eignet sich zum Übertragen von eigenen Motiven, die mit Tintenstrahldruckern ausgedruckt werden. Sie kann für alle hellen und dunklen Baumwolltextilien und Mischgewebe, die bis 40 ° C waschbar sind, verwendet werden, allerdings nicht auf dehnbaren Textilien, wie z. B. Elasthan. Bevor das Bild endgültig auf die Folie gedruckt wird, empfiehlt sich ein Testausdruck auf herkömmlichem Papier, um die Gestaltung besser kontrollieren zu können. Um die Ausdruck- und Papierkosten zu sparen ist es sinnvoll, die Entwürfe mehrerer Schüler auf ein Papier, bzw. eine Transferfolie zu kopieren.

Die Transferfolie erst kurz vor dem Aufbügeln auf die Poistoffe ausdrucken, da bei längerem Lagern die Aufdruckqualität nicht gewährleistet werden kann. Ausdruck und Aufbügeln erfolgen am besten in der gleichen UE.

Zusammenfügen der Schüleraufdrucke

Die für das Einfügen der Schüleraufdrucke zu erstellende Tabelle (zwei Spalten, vier Zeilen) sollte von jeder Schülergruppe beim Entwerfen der Aufdrucke benutzen werden, um die Größe der Aufdrucke einzuhalten. Je nach örtlichen Gegebenheiten werden die Motive der ganzen Gruppe in unterschiedlicher Form gesammelt.

Ist kein Zugriff vom Lehrerrechner auf die Schülerrechner möglich, sollten die Schüler ihre Entwürfe in die Vorlage speichern, die als Datei auf eine Diskette übertragen wird.

Die Schüler öffnen die Datei: **Vorlage Motiv**, kopieren ihr Motiv und fügen es in ein Feld der Vorlage ein. Die Disketten werden von kundigen Schülern oder der Lehrkraft zu einem Dokument zusammengefügt und für den Ausdruck vorbereitet. Bei den meisten Computeranlagen ist es möglich, vom Lehrerrechner auf die Schülerrechner zuzugreifen. Hier kann die Lehrkraft die Schülermotive direkt in ein auf ihrem Rechner vorhandenes Dokument speichern und auch hier ausdrucken.

Genauere Informationen müssen beim Systembetreuer der jeweiligen Anlage eingeholt werden, da jedes System anders arbeitet.

Weitere Gestaltungsmöglichkeiten:

Falls kein Farbdrucker zur Verfügung steht, lassen sich Gestaltungsmöglichkeiten mit Autoformen finden, deren Ausdruck in schwarz/grau/weiß effektiv ist.

Mit wasserfesten Stoffmalfarben oder mit entsprechenden Stoffmalstiften kann auch ein handgemaltes Motiv entstehen.

Die Vorderseite des Poi kann für erste Nähübungen verwendet werden. Die Schüler zeichnen evtl. Linien auf und nähen diese nach.

Begriff: Zuschneiden

Beim Zuschneiden werden ausgesuchte und vorbereitete Stoffe, glatt rechts auf rechts gelegt (meist 2 Stoffteile). Der Schnitt (entspricht der fertigen Größe) wird aufgelegt, und die Nahtzugabe angezeichnet. Beim Auflegen der Stoffe und des Schnittes ist der Fadenlauf zu beachten.

Begriff: Fadenlauf

Der Fadenlauf eines Stoffes wird durch die Webkante gekennzeichnet. In Längsrichtung (Fadenlauf) können Stoffe beim Waschen stärker eingehen. Deshalb wird der Papierschnitt vor dem Zuschneiden in Fadenlaufrichtung auf den Stoff aufgelegt. Zugaben für Nähte und Säume in Fadenlaufrichtung werden etwas großzügiger eingeplant.

Begriff: Nahtzugabe

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

Begriff: Nähen/Steppen

In diesem Begriff findet sich das Wort Nähe – sich näher kommen. Durch Nähen verbinden sich zwei Stofflagen. Der Begriff „Steppen“ hat Ähnlichkeit mit dem englischen Word „step“ – dt. Schritt. Schritt für Schritt – Stich für Stich, so lässt sich Steppen bildlich erklären.

Begriff: Nähmaschine

„Eine Maschine mit Hand-Fuß oder elektrischem Antrieb zum Zusammennähen von Textilien, Leder u. a. Die Nähte können mit Hilfe eines Fadens (einfacher Kettstich), zweier (Doppelsteppstich) oder mehr Fäden gebildet werden.

Haushaltsnähmaschinen werden als Flachbett-Nähmaschinen oder Freiarm-Nähmaschinen (zum Nähen an unzugänglichen Stellen) gebaut. Sie ermöglichen neben Nutz- und Geradstichen auch zahlreiche Zierstiche, Annähen von Knöpfen, Nähen von Knopflöchern.“

(Lt. Meyers Neues Lexikon)

Begriff: Naht

Verbindung bzw. Verbindungslinie zwischen zwei zusammengefügtten Stofflagen, man unterscheidet z. B. die einfache Naht, die Rechts-Links-Naht oder Doppelnäht und die Kappnäht oder Flachnäht.

Einfache Naht

Ist die häufigste in der Schneiderei verwendete Naht.

Die Arbeitsweise:

Vorbereitungsarbeiten

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

Herstellung: Nähen

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

Nachbereitungsarbeiten

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

In der vorliegenden Näharbeit werden die Nahtzugaben nur mit dem Daumen ausgestriffen.

Begriff: Begrenzungsnaht

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

Begriff: Nahtzugabe

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

Begriff: Nählinie/Stepplinie

Auf dieser Linie wird mit der Nähmaschine genäht.

Begriff: Schnittkante

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

Begriff: Versäuberung

Die Versäuberung der Schnittkanten eines Nähgegenstands kann mit der Hand oder mit der Nähmaschine erfolgen. Mit Schlingstichen könnte beispielsweise eine Schnittkante von Hand versäubert werden, an der Nähmaschine am gebräuchlichsten ist der Zickzackstich.

Eine Versäuberung der Schnittkanten ist bei der vorliegenden Ausarbeitung nicht notwendig. Das Polyestergewebe franst nicht aus. Durch das Umdrehen der Poi wäre eine Versäuberung auch bei Baumwollstoffen wegen des Ausfransens nicht notwendig.

Begriff: Füßchenbreit

Damit bezeichnet man den Abstand der Naht zur Schnittkante, wenn beim Nähen die Außenkante des Nähfußes an der Stoffkante entlang geführt wird.

Begriff: Knappkantig

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

UE 1: Wir nähen einen Poi

I. Tafelbild:

Wir nähen einen Poi

1. Was brauchen wir?

Körper
Stoff
Schweif

→ Stoffart

→ Farben

Nähgarn → Stofffarbe

Schnur mit Griff
Metallwirbel

Merke:
Wir wählen Polyestergewebe aus, weil es den verschiedenen Anforderungen entspricht.

2. Was müssen wir beachten?

Der Stoff muss sauber, glatt, strapazierfähig sein.

Der Grundstoff soll

- ☐ einfarbig
- ☐ bedruckbar sein

Der Schweifstoff soll

- ☐ verschieden farbig und leicht sein.
- ☐ gut flattern

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Einstimmung:

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

Je nach Ausstattung der Schule können unter folgenden Internetadressen Bildsequenzen und kleine Videos abgerufen werden:
www.poi-store.de oder www.poi-performance.de

Besonders motivierend wirkt es, wenn die Schüler die Pois ausprobieren dürfen. Dazu benötigen sie einen oder zwei Pois.

Zum Charakterisieren des Gegenstands kann ein Brainstorming erfolgen.

Eine genaue Beschreibung des Brainstormings kann im Kreativordner der 5. Jgst. oder im Abo 05 für die 5. Jgst. nachgelesen werden.

Das Brainstormingplakat kann während der gesamten Sequenz eingesetzt werden.

Vorwissen über Farben aktivieren:

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

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

- Primärfarben, Sekundärfarben, Farbkreis
- Lernpyramide Farben mit Lösung
- Suchsel Farben mit Lösung



Tipp:

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



Grobplanung des Gegenstands:

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

Arbeitsauftrag:

1. Lies dir die Schriftstreifen genau durch.
2. Wie werden unsere Pois gearbeitet?
3. Ordne die Arbeitsschritte in der richtigen Reihenfolge.
4. Nummeriere von 1 bis 5

Nummer:

Arbeitsschritt:

	Gestalten des Motivs
	Erstellen des Schnittes und Zuschneiden der Stoffe
	Fertigstellen und Beurteilen des Poi
	Zusammennähen des Poi
	Auswählen der Stoffe und Materialien

Schriftstreifen:

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

Auswählen der Stoffe und Materialien

Erstellen des Schnittes und Zuschneiden der Stoffe

Gestalten des Motivs

Zusammennähen der Poi

Fertigstellung und Beurteilen des Poi

Stoffauswahl:

Arbeitsaufträge:

Stoffvoraussetzungen (sauber, glatt, strapazierfähig, Näheigenschaften)

- ☞ Sieh dir die beiden Stoffe an!
Welcher dieser Stoffe kann sofort für die Näharbeit des Poikörpers verwendet werden? Begründe deine Entscheidung!
- ☞ Sieh dir die genähten Linien genau an.
Welcher Stoff lässt sich gut nähen?
- ☞ Teste die Reißfähigkeit der Stoffe! Welcher Stoff ist strapazierfähig?

Medienhinweis: Stoffe vorbereiten – unsauberer Stoff - zerknitterter Stoff, dünner Baumwollstoff und Polyestergewebe mit Nählinien

Farbwirkungen (Stofffarbe/Motiv)

- ☞ Sieh dir diese Arbeiten an!
Welche Stoffe wurden verwendet?
Wie sollte der Stoff im Hinblick auf das Motiv sein?
- ☞ Lies die Anleitung der Transferfolie durch.
Welche Stoffe können bedruckt werden?

Medienhinweis: Gemusterte Stoffe mit undeutlichem Motivaufdruck, Infoblatt der Transferfolien

Stoffauswahl für den Schweif

- ↗ Sieh dir diese Bänder genau an!
- ↗ Schleudere sie und beurteile die Wirkung!
- ↗ Welche Bänder eignen sich für den Schweif der Pois? Begründe deine Wahl!

Medienhinweis: Baumwollbänder und Nylonstreifen in unterschiedlichen Farben
Der Schweif soll leicht sein und Flattergeräusche machen.

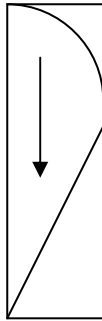
UE 2: Wir erstellen einen Schnitt für den Poi und schneiden den Stoff zu

Tafelbild:

Wir erstellen einen Schnitt für die Pois und schneiden den Stoff zu

Schnitt erstellen

1. Schnittpapier längs falten
2. Rundung anzeichnen
3. Schweifspitze anzeichnen



Merke:

Der Schnitt zeigt Größe und Form des fertigen Pois.

Zuschneiden

Beachte beim Zuschneiden:

1. Stoff bügeln
2. Stoff rechts auf rechts legen
3. Schnitt im Fadenlauf ↓ auflegen
4. Schnitt Stoff sparend auflegen und feststecken
5. Nahtzugabe anzeichnen
6. Stoff mit Nahtzugabe ausschneiden

Beachte: An der Schweifspitze liegt die Schnittlinie direkt am Papierschnitt
Keine Nahtzugabe!

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Einstimmung:

Durch mehrere unterschiedlich geformte Pois und/oder vorbereitete Schnitte in unterschiedlicher Form werden die Schüler auf die Inhalte der Stunde vorbereitet.

Tipp:

Die Pois können am Kopf runder oder flacher sein. Die Spitze kann kürzer oder länger sein.



Arbeitsaufträge:

Formgebung/Schnitt

- ⇒ Falte das rechteckige Papier genau in der Länge.
- ⇒ Beginne an der oberen Bugkante und zeichne eine Rundung bis zur Schnittkante ein.
- ⇒ Zeichne jetzt mit dem Lineal eine Spitze ein, die von der Schnittkante bis zur Bugkante des Schnittes führt.
- ⇒ Kontrolliere deine Zeichnung:
Ist der Schnitt so breit wie das Papier?
Ist die Spitze mindestens $\frac{1}{3}$ der Länge des Schnittpapiers?

Medienhinweis: Schnittpapier (beiliegend, 10 x 20 cm!)

Zuschneiden

- ⇒ Lies die Merkseite zum Zuschneiden genau durch!
- ⇒ Bereite deinen Stoff zum Zuschneiden vor!
- ⇒ Kontrolliere die Vorbereitung!
- ⇒ Bitte die Lehrerin oder einen Mitschüler, deine Vorbereitung zu kontrollieren!

- ⇒ Schneide deinen Poi genau auf der Linie zu!

Medienhinweis: Merkseite Zuschneiden

Beachte beim Zuschneiden

M

- ↪ Stoff vorbereiten:
 - fadengerade schneiden
 - verzogene Stoffe zurecht ziehen

E

- ↪ Fadenlauf wird mit einem Pfeil gekennzeichnet. Er läuft in die gleiche Richtung wie die Webkante

R

- ↪ Stoffe zum Zuschneiden im Fadenlauf aufeinander legen

K

- ↪ Stoffe zum Zuschneiden mit den rechten Stoffseiten aufeinander legen
"rechts auf rechts"

S

- ↪ Papierschnitt auf den Stoff legen
 - glatt auflegen
 - Nahtzugaben oben, unten und an den Seiten
 - Stoff sparend auflegen

E

- ↪ Schnitt mit Stecknadeln feststecken

I

- ↪ Nahtzugabe an allen Schnittkanten aufzeichnen

T

- ↪ Nahtzugabe mit Schneiderkreide oder Phantomstift anzeichnen

E

- ↪ Genau auf der Schnittlinie ausschneiden
- ↪ Stoff bleibt beim Zuschneiden auf dem Tisch liegen

UE 3: Wir entwerfen ein Motiv für unseren Poi am Computer

Tafelbild

Wir entwerfen ein Motiv für unseren Poi am Computer	
Arbeiten mit dem Computer	Zeichnen mit Autoformen
Das gehört zur Hardware: Bildschirm/Monitor Scanner Abbildungen mit Hardwaregeräten Rechner Drucker Maus Das gehört zur Software: Systemsoftware, z. B. Windows Anwendersoftware, z. B. Word Merke: Das Gesicht unseres Poi wird mit der Anwendersoftware Word gezeichnet.	Zeichensymbolleiste einblenden Autoformen: 1. auswählen 2. einfügen 3. bearbeiten - Größe - Drehung - Farbe 4. anordnen

Die Abbildungen für die Tafelanschrift finden sich auf der CD und/oder im Ordner 5 Jhgst.



II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Bei der ersten UE im Computerraum werden Regeln zum Verhalten im Computerraum kennen gelernt. Dazu befinden sich häufig Informationsmaterialien an den Arbeitsplätzen.

Vorschläge:

- ☐ Essen und Trinken ist im Computerraum nicht gestattet.
- ☐ Benutze nur von der Lehrkraft erlaubte Disketten bzw. CDs! Virengefahr!
- ☐ Arbeite genau nach Anweisung der Lehrkraft und nur an erarbeiteten Programmen.

Infokarten und Aktivkarten:

Die Schüler bringen sehr unterschiedliche Erfahrungen und Kenntnisse zum Arbeiten am Computer in den Unterricht mit. Eine Möglichkeit, dass sich die Lernenden selbstständig und je nach Kenntnisstand informieren und ihr Wissen festigen, ist unser Kartensystem.

Das System ist in zwei Bereiche eingeteilt: **Info-** und **Aktivkarten**.

Infokarten:

Die Infokarten informieren über wichtige Grundbegriffe zum Thema Computer. Beim Einsatz der Infokarten sind verschiedene Sozialformen denkbar, z. B. selbstständiges Arbeiten, Partnerarbeit oder Kleingruppen.

Es sind Infokarten zu folgenden Themen vorhanden:

- | | |
|--|---|
| * Hardware | * Software |
| * Was ist ein Computer? | * Die Tastatur |
| * Das Schreibprogramm | * Einen Text überarbeiten |
| * Was ist ein Computer II? | * Das „EVA-Prinzip“ |
| * Das Programmfenster | * Schriftart und Schriftgröße festlegen |
| * Die Standardsymbolleiste | * Was ist WordArt? |
| * Was ist das Internet? | * Was ist eine Suchmaschine? |
| * Was brauche ich um ins Internet zu kommen? | |
| * Die Internetadresse | * Wichtige Internetadressen |

Aktivkarten:

Bei den Aktivkarten können die Schüler grundlegende Arbeitsvorgänge in der Textverarbeitung selbstständig erlernen. Dies kann über gezielte Arbeitsaufträge in verschiedenen Sozialformen erfolgen bzw. die Lernenden können bei Bedarf die Aktivkarten als Informationsquelle nutzen.

Es sind Aktivkarten zu folgenden Themen vorhanden:

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| * Das Öffnen eines Word Dokumentes | * Seite einrichten |
| * Das Verbessern von Tipp- und | * Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) |
| * Schreibfehlern | * Das Drucken |

* Texte speichern auf Festplatte

* Wie komme ich ins Internet

* Suche von Bildern im Internet

* Effektrahmen

* Suche von Informationen aus dem Internet

* Suche im Internet mit Suchmaschinen

* Texte speichern auf Diskette

* Seitenrand ändern

* WordArt einfügen

* Papierformat ändern

Tipp: Karten mehrfach herstellen und laminieren!

Erkundungsaufträge:

Die Schüler lernen anhand der Erkundungsaufträge WordArt besser kennen. Dazu stehen die Infokarte 19 und die Aktivkarte 12 zur Verfügung. Die Schüler können am PC selbstständig ausprobieren.

Erkundungsauftrag 1

- ↗ Lies mit deinem Partner die Aktivkarte 13 genau durch.
- ↗ Probiert die Arbeitsschritte aus.
- ↗ Welche Möglichkeiten habt ihr, die Form des Textes mit WordArt zu verändern?



Erkundungsauftrag 2

- ↗ Lies mit deinem Partner die Aktivkarte 13 genau durch.
- ↗ Probiert die Arbeitsschritte aus.
- ↗ Welche Möglichkeiten habt ihr, die Farbe des Textes mit WordArt zu verändern?



Erkundungsauftrag 3

- ↗ Lies mit deinem Partner die Infokarte 20 genau durch.
- ↗ Was sind AutoFormen?
- ↗ Was kann man mit AutoFormen machen?



Zeichnen mit AutoFormen

Bunte Logos, Zeichnungen oder Symbole verbessern das Aussehen vieler Gegenstände. Das Textverarbeitungsprogramm „Word“ von Microsoft bietet die Möglichkeit, einfache Bilder zu verwenden bzw. zu entwerfen.

Zum Zeichnen mit Word muss die Zeichensymbolleiste aktiviert sein.

Du kannst verschiedene **Formen** auswählen,

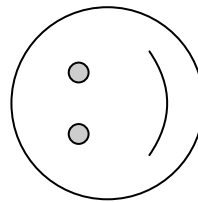
die **Formen** verändern



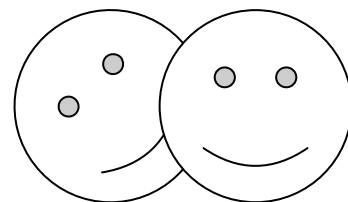
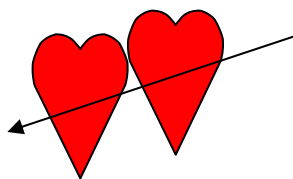
und auch mit den **Farben** spielen,



die **Richtung** ändern,



für ganz besondere Gestaltungen können auch mehrer Formen übereinander oder nebeneinander gelegt werden.



Es gibt im Fachhandel Transferfolien, die mit einem Tintenstrahldrucker bedruckt werden. Auch hier kannst du kreativ werden und mit dem Computer – mit Autoformen – ein Motiv entwerfen, ausdrucken und z. B. dein Motiv auf ein T-Shirt aufbügeln.

Setze die Effekte sparsam ein, damit sich die Gestaltung nicht überlagert und die Wirkung dadurch abnimmt.

Aktivkarte 20



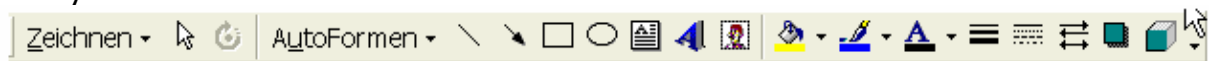
Autoformen einfügen

Mit Autoformen kannst du tolle Muster für Logos, T-Shirts oder Deckblätter gestalten.

Bei Gestaltungsaufgaben kann es vorteilhaft sein, einige Leerzeilen zu schalten, dann setzt man weiteren Text einfach auf das folgende Zeilenschaltungssymbol.

1. Symbolleiste „Zeichnen“ sichtbar machen:

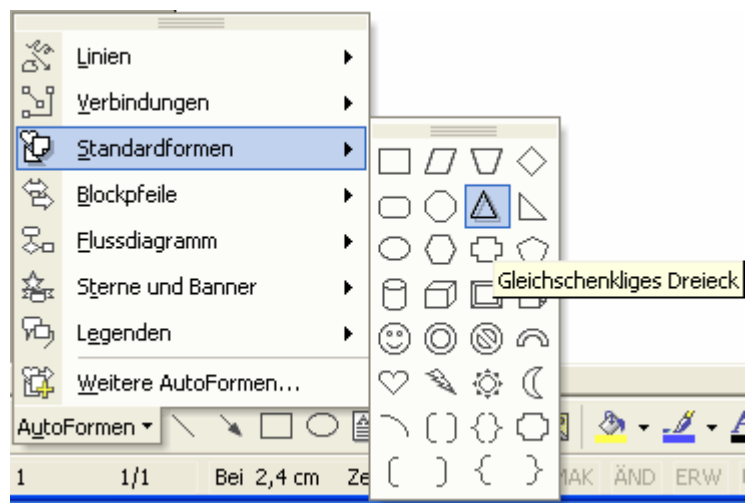
Gehe auf der Menüleiste auf den Button **Ansicht**, wähle den Unterpunkt **Symbolleisten**. Es öffnet sich eine Liste, wähle „Zeichnen“. Sofort erscheint die Symbolleiste am Bildschirm:



2. Autoformen einfügen

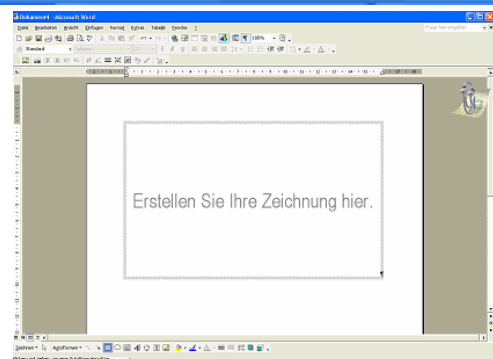
Gehe in der Zeichensymbolleiste auf den Button **AutoFormen**.

Es öffnet sich ein Listenfeld.



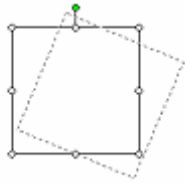
Wähle Standardformen und eine der gezeigten Formen.

Word erzeugt einen Zeichnungsbereich und fügt das Objekt ein.



3. Autoformen bearbeiten

Die Autoform muss zum Bearbeiten immer markiert sein.



Du erkennst es an den **Anfassern**.

Am **grünen** Anfasser kannst du die **Form** drehen, an den **farblosen** Anfasser die **Größe** und die **Form** verändern.

Dazu musst du den Cursor der Maus auf einen Anfasser schieben. Die Form des Cursors ändert sich in einen Pfeil oder ein Kreuz. Du musst die linke Maustaste gedrückt lassen und die Form in eine Richtung ziehen.

Farbeffekte kannst du durch die beiden folgenden Buttons erzielen.



Füllfarbe



Linienfarbe

Die Linien veränderst du mit diesen Buttons



Linienart

Strichart

3. Autoformen kopieren

Damit du dieselbe Form nicht noch einmal zeichnen musst, kann sie kopiert werden.

Markiere die Form, drücke auf die Strg.-Taste und ziehe mit der Maus. Die Form wird noch einmal erzeugt.

Merke: Zeichnungsbereiche erleichtern die Arbeit beim Zeichnen, weil damit Formen als Einheit verschoben, verkleinert und vergrößert werden können.

Info 3



Was ist ein Computer?

Der Begriff COMPUTER lehnt sich an das englische „to compute“ an, das „berechnen“ heißt, bzw. an das lateinische „computator“, das mit „Berechner“ übersetzt wird. Computer werden daher umgangssprachlich auch als **Rechner** bezeichnet. Rechner ist eigentlich eine irreführende Bezeichnung, da ein Computer keinesfalls nur eine Rechenmaschine ist. Vielmehr ist er eine elektronische und universelle Maschine, die aufgrund ihrer Fähigkeiten zur Symbolverarbeitung verschiedene Arten von Daten (Informationen) verarbeiten kann.

Computer können Befehlssätze oder Programme aufnehmen und die enthaltenen Befehle ausführen bzw. von Bedingungen abhängige logische Entscheidungen treffen. Man kann einen Computer daher treffender als **Datenverarbeitungsanlage** bezeichnen.

Info 4



Das „EVA-Prinzip“

Von einem Computer werden Eingabedaten (Informationen) nach einem Algorithmus in Ausgabedaten (Ergebnisse) verarbeitet. Dieses grundsätzliche Arbeitsprinzip wird

EVA-Prinzip (Eingabe-Verarbeitung-Ausgabe) genannt.

Um die Fähigkeit eines Computers zur automatischen Informationsverarbeitung zu verstehen, muss man den Computer als Einheit von Geräten (Hardware) und Betriebssystem (Systemsoftware) betrachten. Erst durch das Zusammenspiel dieser Komponenten können Daten in den Computer **eingegeben, verarbeitet** und **ausgegeben** werden.

Eingabe → Verarbeitung → Ausgabe

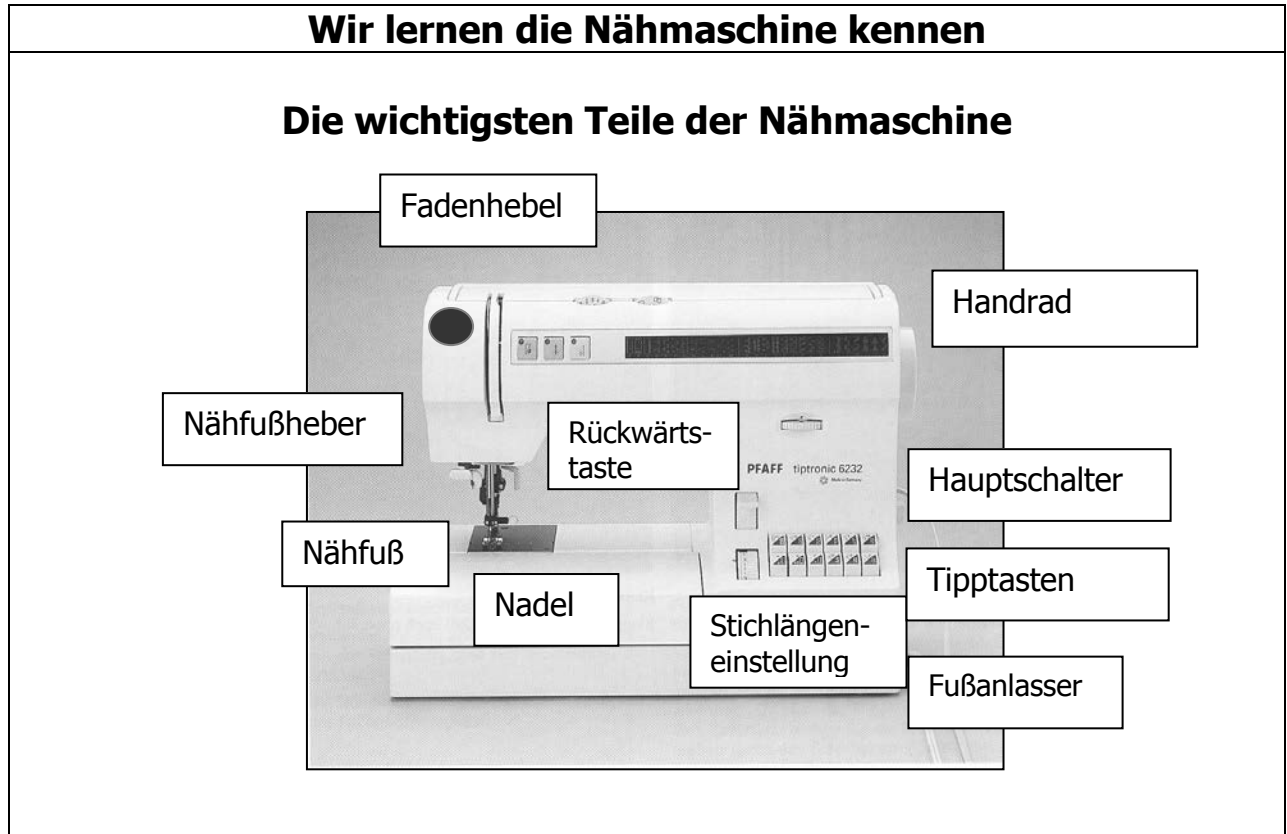
z. B.
Tastatur, Maus,
Bildschirm, ...

z. B.
Betriebssystem, Text-
verarbeitungsprogramm, ...

z. B.
Bildschirm,
Drucker, ...

UE 4: Wir lernen die Nähmaschine kennen

I. Tafelbild:



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

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



II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Aufteilung der Nähmaschinen:

In dieser UE können erste Nähversuche ohne Faden stattfinden.

Damit sich die Schüler später noch daran erinnern, an welcher Nähmaschine sie arbeiten, eignet sich folgendes Blatt:

Wer ist für welche verantwortlich?
Nähmaschine 1:
Nähmaschine 2:
Nähmaschine 3:
Nähmaschine 4:
Nähmaschine 5:
Nähmaschine 6:
Nähmaschine 7:
Nähmaschine 8:
Nähmaschine 9:

Arbeitsaufträge:

Geschichte der Nähmaschine

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

Medienhinweis: Geschichte der Nähmaschine im Ordner

Teile der Nähmaschine

1. Welche Teile an der Nähmaschine bewegen sich? Beobachte genau!
Vorsicht! Abgeklebten Regler nicht verändern!
2. Zeichne die Teile auf der Nähmaschinenabbildung ein.
3. Wie würdest du die Teile nennen?
4. Suche aus der Betriebsanleitung die Namen der Teile heraus.
5. Befestige die Namenskärtchen an der großen Abbildung an der Tafel.

Medienhinweis: Betriebsanleitung der benutzen Nähmaschine. Kärtchen mit den Namen der Nähmaschinenteile, Skizze einer Nähmaschine für die Schüler, große Abbildung für die Tafel.

Namenskärtchen, Skizze einer Nähmaschine und Abbildung für die Tafel finden sich im Ordner 5. Jhgst.

Tipp: Erfundene Namen bringen viel Spaß in den Unterricht, zugleich beobachten die Schüler bei der Namensfindung die Funktion der Teile genauer. Da die verschiedenen Hersteller unterschiedliche Begriffe für die Nähmaschinenteile verwenden, ist es sinnvoll, die Bezeichnungen in der Betriebsanleitung nachzuschlagen.



Wahl des richtigen Arbeitsplatzes

1. Abbildung 1 zeigt einen sinnvollen Arbeitsplatz an der Nähmaschine.
Weshalb wird eine Lampe benötigt?
Von welchen Seiten des Arbeitsplatzes ist der Lichteinfall sinnvoll.
Vergleiche mit unserem Nähmaschinenplatz! Beurteile!
2. Abbildung 2 zeigt zwei Näherinnen.
Welche Näherin hat die richtige Arbeitshaltung? Warum?
Beobachte auch die Hände!

Medienhinweis: Abbildung 1 und 2 befinden sich auf dem Arbeitsauftrag auf der CD.

Unfallverhütung

Lies vorher die Merkseite „Unfallvermeidung an der Nähmaschine.
Mache die Nähmaschine betriebsbereit!
Folge der Merkseite „Nähmaschine betriebsbereit machen“

Medienhinweis: Merkseite „Nähmaschine betriebsbereit machen“, Merkseite „Unfallvermeidung an der Nähmaschine“
Die Arbeitsaufträge und die Medien befinden sich im Ordner.

Abbildungen für die Tafel:

Namenskärtchen:

Hauptschalter	Nähfuß	Nadel
---------------	--------	-------

Diese und weitere Kärtchen finden sich im Ordner.

Tipp: Kärtchen laminieren und ausschneiden.

Sicherung:

Die Kärtchen können mit Klebpunkten (doppelseitiges Klebeband) direkt an der Nähmaschine befestigt werden.

„Dingsda“ Begriffe Nähmaschinenteile:

Einem Schüler wird ein Begriff gezeigt und er soll diesen Begriff umschreiben, ohne den Begriff oder einen Teil davon zu nennen. Die anderen Schüler sollen das gesuchte Wort herausfinden.

Begriffe befinden sich im Ordner und müssen ausgeschnitten werden. Begriffe mit den Herstellerangaben vergleichen, eventuell ändern. Nur Begriffe finden lassen, die schon bekannt sind.

Nähmaschine	Fadenhebel	Rückwärtstaste
-------------	------------	----------------

Tipp: Für die ersten Nähversuche bieten die Hersteller, z. B. Firma Pfaff, Karlsruhe, Nähblätter an. Es können aber auch von den Schülern Linien auf Tonpapier genäht werden, die später, z. B. mit Lackstiften ausgestaltet und zu Karten gefaltet werden können.

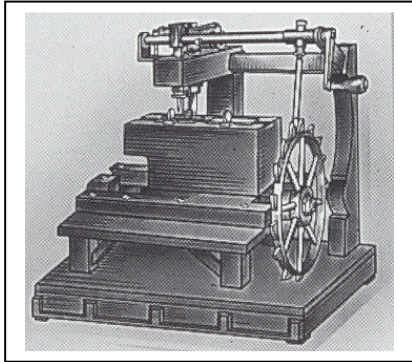


Alle vorgenannten Medien befinden sich auf der CD, im Ordner oder können beim Amann-Media-Verlag angefordert werden.

Eine in dieser UE mögliche Abänderung der Gestaltung kann durch das Vorbereiten der Nähmaschinen erfolgen. Die Schüler können die Vorderseiten der Pois auch durch Nählinien (Nähversuche) gestalten. Dann kann die UE: Der Motiventwurf am Computer" entfallen und hier bei den Nähversuchen mehr Zeit eingeplant werden.

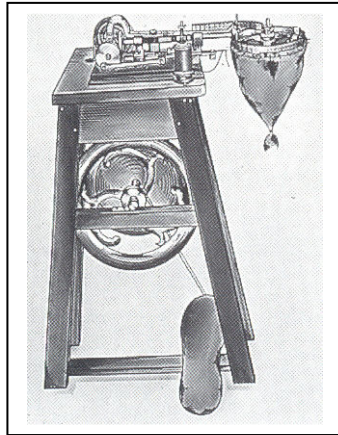
Die Entwicklung der Nähmaschine

Einer weiteren Vereinfachung, der Erfindung der Nähmaschine, standen die Menschen sehr feindlich gegenüber, man hielt sie sogar für Hexerei. Deshalb wurde den ersten Erfindern wenig Erfolg für ihre Bemühungen zuteil.

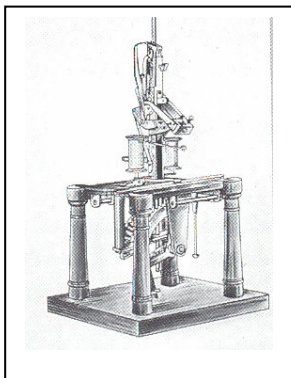


Die erste Nähmaschine soll 1755 vom Deutschen **Weisenthal** erfunden worden sein. Die Nadel dieser Maschine hatte das Öhr in der Mitte und soll einen dem Heftstich ähnlichen Stich genäht haben. Die erste Maschine, die einen dem heutigen Kettenstich entsprechenden Nähstich erzeugt, wurde vom Engländer **Thomas Saint** von 1790 hergestellt.

Balthasar Krems gelang Erfindung. Er verlegte das Nähmaschine an die „Schlingenfänger“ einfachen Kettenstich und Maschine fortlaufend Mützennäher aus dem 300 Stiche in der Minute



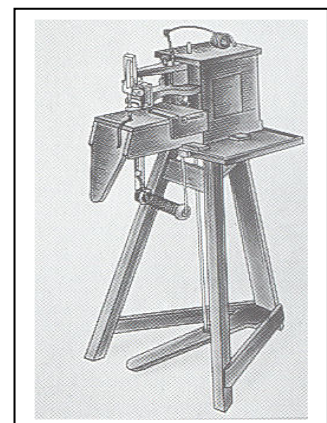
um 1800 eine geniale Nadelöhr bei seiner Spitze, ein ermöglichte einen der Stoff wurde von der transportiert. Der Rheinland konnte bis zu nähen.



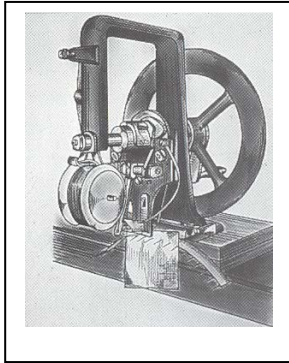
Der Schneidermeister **Madersperger** aus Österreich entwickelte die Idee von seinen Vorgängern weiter. Er erfand eine Zweinadelmaschine, die einen verknoteten Doppelsteppstich nähte und 200 Stiche in der Minute bewältigte. Leider blieb der wirtschaftliche Erfolg seiner Erfindung aus und er endete im

Armenhaus.

Der Franzose Bartholomäus **Thimonnier** aus St. Etienne baute eine einfache Kettenstich-Nähmaschine, bei der der Stoff nach jedem Stich mit der Hand weiter geschoben werden musste. Bis 1829 verkaufte er ca. 80



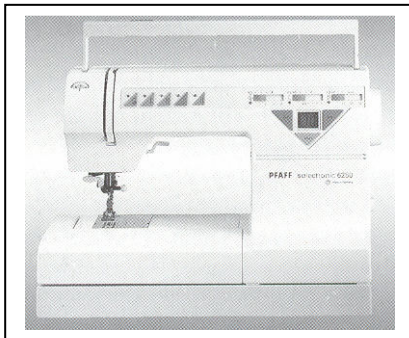
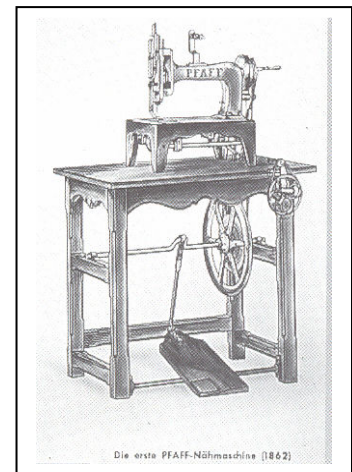
Maschinen. Jedoch brachte einige Schneider dieser Erfolg, die um ihre Existenz fürchteten, zu einem zerstörerischen Plan. Sie zerschlugen seine Werkstatt und die Maschinen. Thimonnier allerdings konnte sein Leben und eine seiner Maschinen retten, so dass er durch Vorführungen auf Märkten etwas Geld verdienen konnte.



Ein Amerikaner, Elias **Howe**, kam als erster zu Anerkennung und Reichtum durch die Erfindung einer Doppelstich-Nähmaschine. Sie nähte 5 Mal so schnell wie die schnellste Näherin. Aber auch er konnte seinen Erfolg nicht ungetrübt genießen, denn zunächst machten andere die neue Maschine durch Reklame bekannt und verdienten an ihr. Howe musste sich keine Erfinderrechte erkämpfen. Doch er konnte sich nicht mehr lange an seinem Erfolg freuen, denn der Kampf

um seine Rechte hatte seine Gesundheit angegriffen und ihn stark geschwächt.

Immer neue Erfinder und Fabrikanten verbesserten die ursprüngliche Idee einer Maschine, die schneller als die besten Näherinnen arbeiten konnte. Die Namen dieser Erfinder sind heute noch bekannt. Zu ihnen gehörten **G.M. Pfaff**, der seine erste Maschine 1862 baute, **J.M. Singer**, **Max Gritzner** und **John Kayser**, der Erfinder der Zickzack-Nähmaschine.



Nach 200 Jahren haben Technik und Elektronik viele Verbesserungen bei Nähmaschinen gebracht. Haben die ersten Modelle 200 Stiche in der Minute genäht, schaffen heutige Haushaltsmaschinen 1500 Stiche in der Minute.

Die Bedienung ist erleichtert worden, man benutzt Strom als Antrieb, Stickereien können hergestellt werden und moderne Textilien wie Stretch- und Trikotstoffe mit speziellen Stichen genäht werden.

Dennoch sind alle Haushaltsnähmaschinen in ihrem Bauprinzip gleich geblieben, das gilt für „Omas Fußbetrieb-Nähmaschine“ bis zum elektronisch gesteuerten Modell, denn sie bestehen aus Kopf, Arm, Ständer Grundplatte und Stichplatte.

UE 5: Wir bereiten die Nähmaschine vor und nähen unseren Poi

I. Tafelbild:

Wir bereiten die Nähmaschine vor und nähen unseren Poi			
Nähmaschine vorbereiten		Einfache Naht	
1. Oberfaden	Bild	Vorbereitung Stoff legen - rechts auf rechts - Kante auf Kante	Bild
2. Unterfaden	Bild	Stecken - Nadeln quer zur Nählinie	
3. Heraufholen des Unterfadens	Bild	Nähen füßchenbreit	Bild
		Nachbereitung Fäden abschneiden Nahtzugabe ausstreifen	
Merke: Die einfache Naht verbindet 2 Stoffteile.			

Die Abbildungen für die Tafelanschrift finden sich in der Schritt für Schritt Anleitung (Ordner oder aktuelle Ausarbeitung).

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Arbeitsaufträge:

➤ Wiederholung aus der letzten UE durch Fragenkärtchen:

Wann wurden die ersten Nähmaschinen erfunden?	Um 1800
---	---------

Welche Erfindung gelang John Kayser, die wir noch heute nutzen?	Zick-Zack-Nähmaschine
Worauf muss man am Arbeitsplatz Nähmaschine achten?	Gutes Licht von der Seite oder von hinten.
Wie sitzt man richtig an der Nähmaschine?	Gerader Rücken, beide Füße auf dem Boden
Welche Teile an der Nähmaschine bewegen sich?	Handrad, Nähfuß, Fadenhebel, Nadel, Hauptschalter
Nenne 2 Regeln zur Unfallverhütung an der Nähmaschine.	Erst Gerätestecker, dann Netzstecker einstecken Bei Nähen Finger nicht in die Nähe der Nadel bringen.
Was heißt die Nähmaschine „nähbereit machen“?	Nähmaschine auf den Tisch stellen, Kofferdeckel abnehmen, Kabel anschließen, Fadenhebel nach oben stellen.
Warum muss man erst den Gerätestecker und dann den Netzstecker an der Nähmaschine einstecken?	Damit kein Kontakt zur Steckdose besteht, um einen Stromschlag zu vermeiden.

➤ **Arbeitsaufträge:**

Spule in die Spulen kapsel einlegen, Einsetzen der Spulen kapsel

Betrachte die Abbildungen genau.
 Versuche nach dieser Anleitung die Spule in die Spulen kapsel einzulegen.
 Beachte die Richtung, in die der Faden läuft.

Medienhinweis: Abbildungen auf dem Blatt oder der Betriebsanleitung

Heraufholen des Unterfadens

Betrachte die Abbildungen genau.
Lies die Beschreibung genau durch.
Hole den Unterfaden nach oben.

Medienhinweis: Nähmaschine vorbereiten, Ober- und Unterfaden einfädeln,

Abbildungen in der Betriebsanleitung

Falls alle Schüler in Partnerarbeit die Arbeitsaufträge nacheinander durchführen, muss für den zweiten Arbeitsauftrag die Nähmaschine nicht vorbereitet werden.

Tipp: Jeder Schüler muss an seiner Nähmaschine eine Probennaht nähen und diese der Lehrkraft zeigen.



UE 6: Wir stellen unseren Poi fertig und bewerten ihn

I. Tafelbild:

Wir stellen unseren Poi fertig und bewerten ihn	
Fertigstellungsarbeiten	
1. Poi füllen (Füllwatte, Granulat)	Bild
2. Schweif zusammennähen und feststecken	Bild
3. Nahtlinie einzeichnen, heften, steppen	Bild
4. Kordel durch die Öse fädeln, innen befestigen	Bild
5. Griffband anbringen	Bild

Merke:
Beobachte und betrachte genau und beurteile überlegt!

II. Methodische Arbeitsmittel zur individuellen Auswahl:

Bilder und Text zu den Fertigstellungsarbeiten siehe Schritt-für-Schritt-Anleitung

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



Bewertungsbogen

Beim vorliegenden Bewertungsbogen sollen die Schüler ihre eigene Arbeit beurteilen. Wichtig ist, vor allem die positiven Kriterien deutlich heraus zu stellen, damit die Motivation für das Fach und den Gegenstand weiterhin erhalten bleiben.

Beurteilungsbogen für die Pois von:

Meine Pois sind fertig

Ich beurteile die folgenden Gesichtspunkte:



höchste Punktzahl



niedrigste Punktezahl

Gestaltung	Farbgestaltung Form der Pois Motiv Gesamtwirkung	
Ausführung	Näharbeiten: - Einfache Naht - Riegel Fertigstellungs- arbeiten - Schweiß - Kordel/ Griffband	
Funktion	Flug - gleichmäßig - ruhig - Band straff	

Die Pois von _____

werdend beurteilt von Frau _____

nach folgenden Gesichtspunkten:



höchste Punktzahl



niedrigste Punktezahl

Gestaltung	Farbgestaltung Form der Pois Motiv Gesamtwirkung	
Ausführung	Näharbeiten: - Einfache Naht - Riegel Fertigstellungs- arbeiten - Schweiß - Kordel/ Griffband	
Funktion	Flug - gleichmäßig - ruhig - Band straff	

Kernkompetenzen und Grundwissen

Gestaltung/Ästhetik

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

Verfahren/Technik

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

Gebrauchswerterhaltung/Funktionalität

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