

Laufzettel

für _____



Stationenarbeit: _____

Stationsnummer	erledigt	kontrolliert
Nummer _____		
Nummer _____		
Nummer _____		
Nummer _____		
Nummer _____		
Nummer _____		
Nummer _____		
Nummer _____		
Nummer _____		
Nummer _____		

Gestaltungsstationen

Stationsnummer	erledigt	kontrolliert
G1: Brennen		
G2: Bemalen		
G3: Lackieren		
G4: Bekleben		



Station G1

Name: _____

Brennen

Material: Holzwerkstück, Bleistift, Brandmalgerät mit verschiedenen Aufsätzen

So wird's gemacht:

- 1 Überlege dir ein Motiv und skizziere es mit Bleistift auf dem Werkstück.
- 2 Wähle einen „Aufsatz“, mit dem du arbeiten möchtest, und befestige ihn am Brandmalgerät.
- 3 Schalte es ein.
- 4 Wenn das Gerät seine Betriebstemperatur erreicht hat, führe das Gerät an deiner Skizze entlang.
- 5 Je langsamer du arbeitest, desto intensiver wird dein Motiv.
- 6 Wenn du fertig bist, stelle das Gerät in die Station.
- 7 Die Aufsätze darfst du nur bei ausgeschaltetem und abgekühltem Gerät auswechseln.



Es besteht Verbrennungsgefahr! Arbeite vorsichtig!

Station G2

Name: _____

Bemalen

Material: Holzwerkstück, Bleistift, Papier, Lack-Malstifte, deckende Holzfarben, Lasurfarben, Farbbeize, Pinsel, Malerrollen, Klarlack, Wasser, Reiniger



Holzwerkstücke kann man auf verschiedene Arten bemalen.

- 1 Mit Lack-Malstiften kannst du dein Motiv einfach auf das Holz malen.
- 2 Mit deckenden oder lasierenden Farben gibst du deinem Werkstück eine individuelle Note, gerade wenn du verschiedene Farben verwendest.
 - a Bei der deckenden Farbe siehst du anschließend nicht mehr die Holzsorte, die du verwendet hast.
 - b Bei der lasierenden Farbe kann man die Struktur des Holzes noch erahnen.
- 3 Wenn du die Holzmaserung hervorheben möchtest, beize dein Werkstück.

So wird's gemacht:

- 1 Bereite deinen Arbeitsplatz mit den ausgewählten Materialien vor.
- 2 Mache dir eventuell eine Skizze, wie du dein Werkstück bemalen möchtest.
- 3 Bemale dein Werkstück. Flüssige Farben trägst du mit einem weichen Pinsel oder einer weichen Rolle auf.
- 4 Die Beize löst du zuvor in heißem Wasser auf. Wenn sie abgekühlt ist, trägst du sie ebenso mit einem Pinsel satt auf das zuvor angefeuchtete Holz auf.
- 5 Lass die Farbe gut trocknen.
- 6 Lackiere dein Werkstück anschließend mit Klarlack (siehe **Station G3**).
- 7 Denke an die Reinigung der Arbeitsutensilien.



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Mensch ärgere dich nicht

Lehrerinformation

In dieser Stationenarbeit wird ein einfaches und kompaktes Gesellschaftsspiel hergestellt. Der besondere Clou ist, dass der Spielplan in die Spielebox integriert ist und das komplette Spiel zusammengeklappt werden kann. Wie bei den Stationenarbeiten „**Am Arbeitsplatz: Stuhl**“ (siehe S. 27) und „**Bleistiftlampe**“ (siehe S. 50) können unterschiedliche Holzreste verwendet werden und die Arbeitsgänge sowohl mit der Hand als auch mit der Tischkreissäge durchgeführt werden.

Zunächst werden Skizzen für den Spielplan, die Figuren und den Würfel angefertigt. Dies ermöglicht ein planvolles und überlegtes Vorgehen. Den Spielplan können die Schüler frei gestalten, er kann also vom im Handel erhältlichen Originalspiel abweichen. Der Charakter des Spiels sollte aber erhalten bleiben. Sehr individuelle Ergebnisse können bei den Figuren erzielt werden. Bei der Herstellung des Würfels sollten die Schüler sich aber an einem handelsüblichen Würfel orientieren.

Im Anschluss wird die technische Zeichnung für die Spielebox gelesen und ggf. erläutert. Im weiteren Verlauf werden die benötigten Teile hergestellt. Nach dem Zusammenbau sollen die Spielebox (v. a. der Spielplan), die Figuren und der Würfel mithilfe der Gestaltungsstationen G1–G4 (siehe S. 6/7) gestaltet werden. Das benötigte Material ist in diesen Stationen aufgeführt. Folgende Techniken wenden die Schüler bei der Herstellung und Gestaltung des Spiels an: Sägen, Schleifen, sicherer Umgang mit Werkzeugen, Oberflächengestaltung, Umgang mit dem Computer etc.

Als Alternative kann anstelle des Spiels „Mensch ärgere dich nicht“ auch ein Schachspiel oder ein selbst erfundenes Spiel gefertigt werden. Die Skizzen, Figuren und der Spielplan sind entsprechend abzuändern.

Materialaufstellung

Alle Stationen: Bleistift, Radiergummi, ggf. Spielwürfel als Modell, Kantholzleiste, Maßstab, Winkel, Säge, ggf. Schnitzwerkzeuge, Bohrer, Feile, Schleifpapier, Handspitzsenker, ggf. Permanentmarker („Eddingstift“), Sperrholzplatte (2 mm), Kantholzleiste (10 x 10 mm), Schraubzwingen, Leim, Hammer, 28 Nägel (10 mm), 2 Schattenscharniere, 1 Verschluss

Station 1 (Skizzen): Bleistift, Radiergummi, ggf. Spielwürfel als Modell

Station 3 (Figuren): Kantholzleiste, Bleistift, Maßstab, Säge, ggf. Schnitzwerkzeuge, Bohrer, Schleifpapier

Station 4 (Würfel): Kantholzleiste, Bleistift, Maßstab, Winkel, Säge, Feile, Schleifpapier, Handspitzsenker, ggf. Permanentmarker

Station 5 (Spielebox): Sperrholzplatte (2 mm), Kantholzleiste (10 x 10 mm), Bleistift, Maßstab, Winkel, Schleifpapier, Schraubzwingen

Station 6 (Spielplan): Bleistift, Radiergummi

Station 7 (Zusammenbau und Gestalten): Gefertigte Einzelteile, Leim, Hammer, 28 Nägel (10 mm), Schleifpapier, 2 Schattenscharniere, 1 Verschluss

Station 1

Name: _____

Skizzen

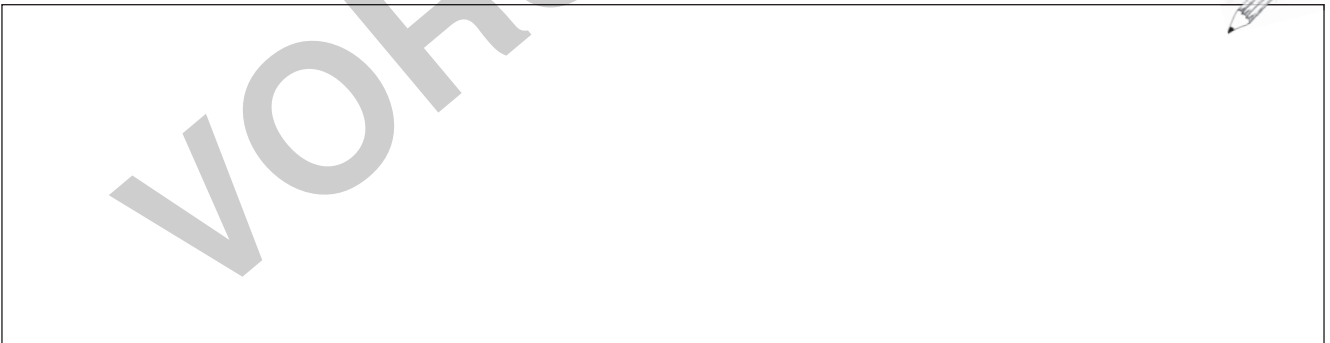

- i** Diese Station soll dir bei der Planung deines Spiels helfen. Fertige bei den **Schritten 1 und 2** die Objekte aus verschiedenen Blickrichtungen an.

So wird's gemacht:

- 1 Skizziere deine **Spielfiguren** auf.



- 2 Fertige nun eine Skizze des **Spielwürfels** an. Skizziere dazu auch ein **Würfelnetz**. Du kannst einen Würfel als Modell nehmen.



- i** Bei einem handelsüblichen Spielwürfel ergänzen sich die Augenzahlen der gegenüberliegenden Flächen immer auf 7 (also 1 und 6, 3 und 4, 5 und 2).

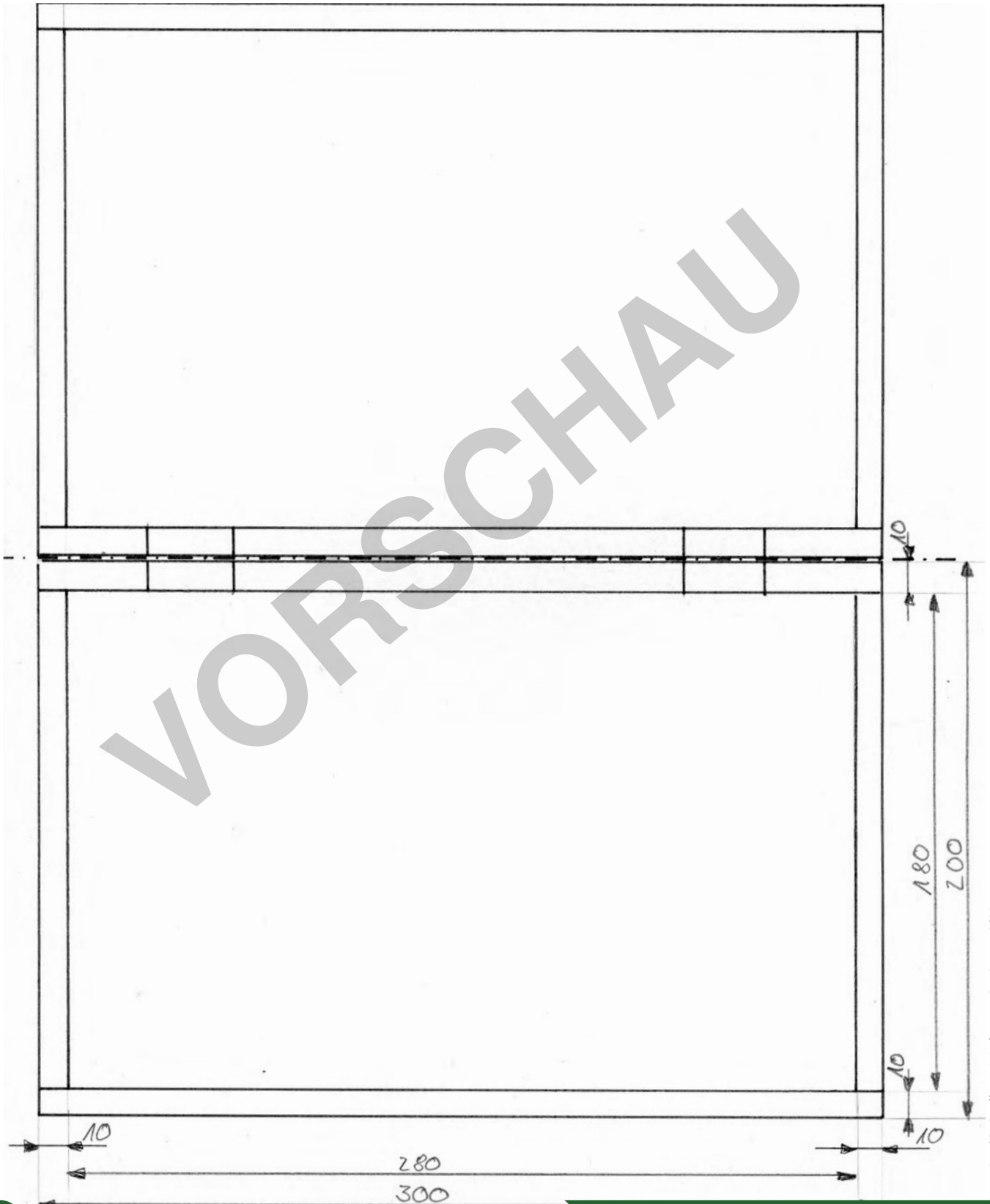
- 3 Schließlich benötigst du noch eine Skizze deines Spielplans. Fertige sie auf der Rückseite dieses Blattes oder auf ein extra Blatt an. Berücksichtige dabei die Anzahl der Teilnehmer, den jeweiligen Startpunkt und das Zielfeld für jede Person, aber auch die Größe der einzelnen Felder sowie die gleiche Anzahl von Feldern zwischen zwei Startpunkten.



Mensch ärgere
dich nicht

Technische Zeichnung Spielebox

Draufsicht (Spielebox aufgeklappt), Maßstab 1:2



Mensch ärgere dich nicht



netzwerk lernen

zur Vollversion