

Nervtöter

mechanische Klappermaschinen

Ein Projekt mit Kindern zum Thema
Bewegung macht mehr Spaß als keine Bewegung |
im Spannungsfeld von Kunst + Technik

mit den bildenden Künstler*innen
Julia Ziegler & Christian Bilger

Paul-Klee Grundschule |
Berlin | Tempelhof-Schöneberg

Projekt | 7. November - 11. November 2022

eine Projektwoche mit der

Klasse 4d

und

Herr Danis

gefördert durch:

STARK TROTZ CORONA

www.erdsaugkraft-fliegschwung.de
2022



BEWEGUNG MACHT MEHR SPAß ALS KEINE BEWEGUNG
PROJEKTE IM SPANNUNGSFELD VON KUNST + TECHNIK

Nervtöter

mechanische Klappermaschinen

NERVTÖTER

mechanische Klappermaschinen

Innerhalb einer Projektwoche baut jedes Kind ein kinetisches Objekt, das ihm gehört.

Kunst & Technik-Projektwoche an der **Paul-Klee-Grundschule** in Berlin Tempelhof
mit der **Klasse 4d** und **Herr Danis**
von Julia Ziegler und Christian Bilger
7. November - 11. November 2022

Töne und Geräusche umgeben uns fast ununterbrochen. Eigentlich nichts bewegt sich, ohne dabei ein Geräusch zu verursachen, und neben dem Kratzen, Knallen, Schaben und Quietschen gibt es noch die ganzen zusätzlichen Geräusche aus Lautsprechern und Kleingeräten, die Stimmen auf Pausenhöfen und leiser Gesang während dem Unterricht kommt auch vor. Das alles kann einem ganz schön auf die Nerven gehen. Aber es kann auch schön klingen. Wir konzentrieren uns bei unseren Nervtöttern auf nur ein einziges Geräusch: auf das Klopfen von Holz auf Holz. An einer Holzplatte montiert, durch eine Kurbel zu bedienen, können 5 Elemente in einer von den Kindern festgelegten Reihenfolge einen Rhythmus auf diese Platte klopfen, einzeln oder paarweise, gleichmäßig oder in Synkopen. Und eben im Galopp der Ungeduld. Jedes Kind entwirft für seine Maschine ein eigenes „Programm“.

Der Aufbau der Maschine ist vorgegeben, die Ausführung ist bei jedem Kind anders. Unser Modell ist eine Hand. Manche machen Hände. Es gibt lange, gerade, gebogene, kurze, lackierte, helle und dunkle Finger. Und es gibt noch allerlei andere Bögen.

Zuerst analysieren wir einfache Bewegungsmuster anhand von mitgebrachtem beweglichem Spielzeug. Wir reflektieren die einfachen Bewegungsgesetze: wie funktionieren Kurbel, Pfeil, Wippe, Pendel, Kreisel... was bedeuten Antrieb, Reibung, Fliehkraft, Hebel, Stabilität. Dann nutzen wir die Theorie für die Praxis.

Ein Tagebuch für Texte, Bilder und Skizzen begleitet die praktische Arbeit der Teilnehmer. Wir arbeiten darin täglich gemeinsam, es kann aber auch jederzeit frei gearbeitet werden. Hier werden Entwürfe gemacht, Ergebnisse und Ideen festgehalten, man kann sich auch mal zurückziehen und vertiefen, um in Ruhe zu zeichnen, wenn sonst an anderer Stelle gewartet werden muss.

Die Kinder lernen die Mechanik begreifen, bekommen einen Physikcrashkurs und viel viel Praxis im Umgang mit Werkzeugen und Farbe. Gefördert werden: Experimentierfreude, handwerkliches Geschick, sprachlicher Ausdruck, logisches Denken, poetische Offenheit, Sinn für Komik und Absurdität.







Montag | 7. November 2022

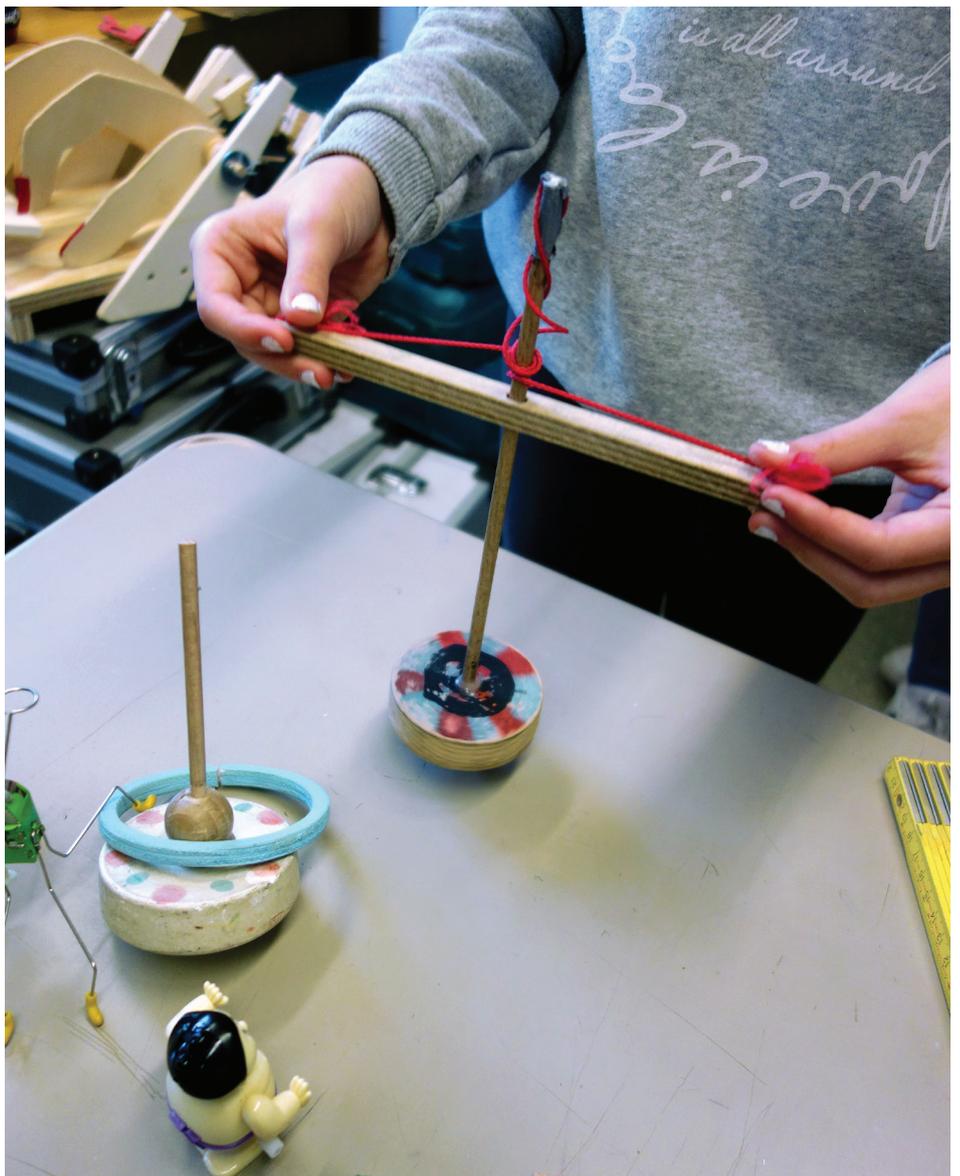
Drei Wochen werden wir bleiben, Klasse 4d beginnt und muss alles hochtragen. Das machen sie gern und schnell, schon sind alle mit ihren Namen beschriftet und blicken erwartungsvoll auf eine blaue Kiste: beim Physikcrashkurs werden Stück für Stück mechanische Spielsachen daraus hervorgeholt und den Kindern vorgeführt. Sie sollen nun sagen, wie alles funktioniert.

Warum fällt der Ball nach unten (geschenkt), warum bleibt der Kreisel auf der Spitze stehen (schon schwieriger), warum bewegt der Schmetterling die Flügel, wenn seine Räder rollen? Und warum schnappt die Mausefalle zu? Alles ist gut sichtbar bei unseren Schauobjekten, so dass man mit Aufmerksamkeit alles versteht. Außerdem darf alles selbst getestet werden. Am Ende malt jedes Kind ein Spielzeug in sein Werktagebuch.

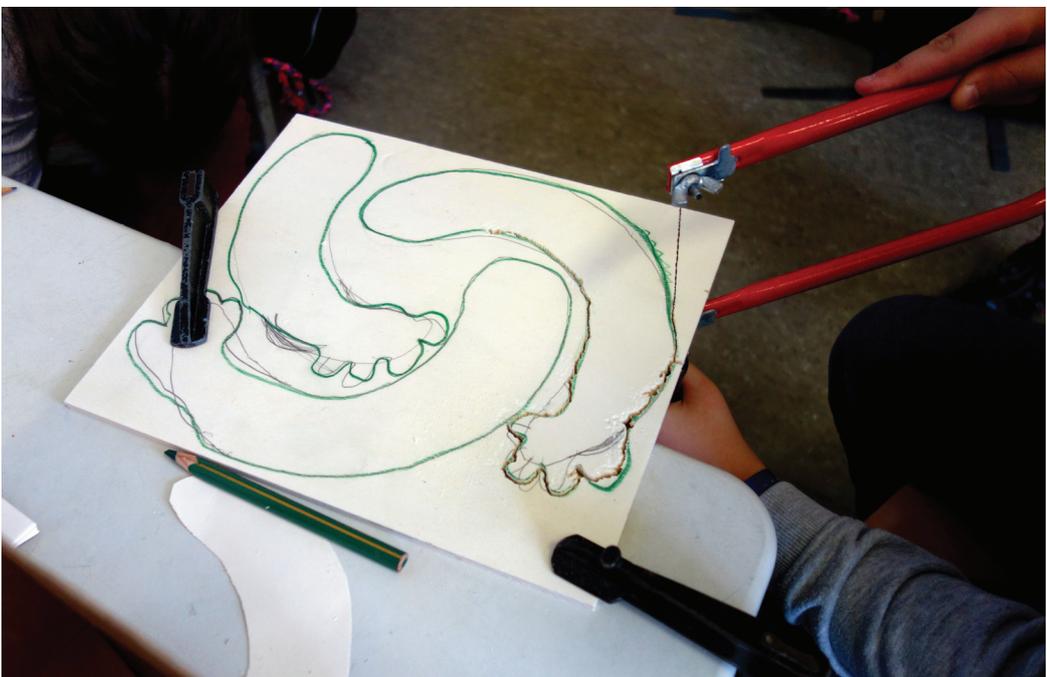
Beim Vorstellen des Modells reden wir ein bisschen über Nervenkostüme, Geräusche aller Art und Situationen, in denen man genervt ist. Aber vor allem blicken wir auf die Mechanik und besprechen die ersten Bauschritte.

Auf dicke Sperrholzplatten werden 5 gebogene Formen gezeichnet. Für Finger gibt es Schablonen, für andere Formen nur Papierbögen, damit die Größe stimmt. Neben Fingern gibt es Füße, Pepperoni, Bananen, Rabenteile, einen Bären im Sprung, einen Ziegenfuß, Fische...so bunt und absurd das klingt, das war in den Köpfen und ist amüsant.

Alles gut schleifen, besser schleifen, glatt schleifen. Manche schaffen alle 5 Teile, andere nur 2, völlig in Ordnung, es geht nicht um Zeit.



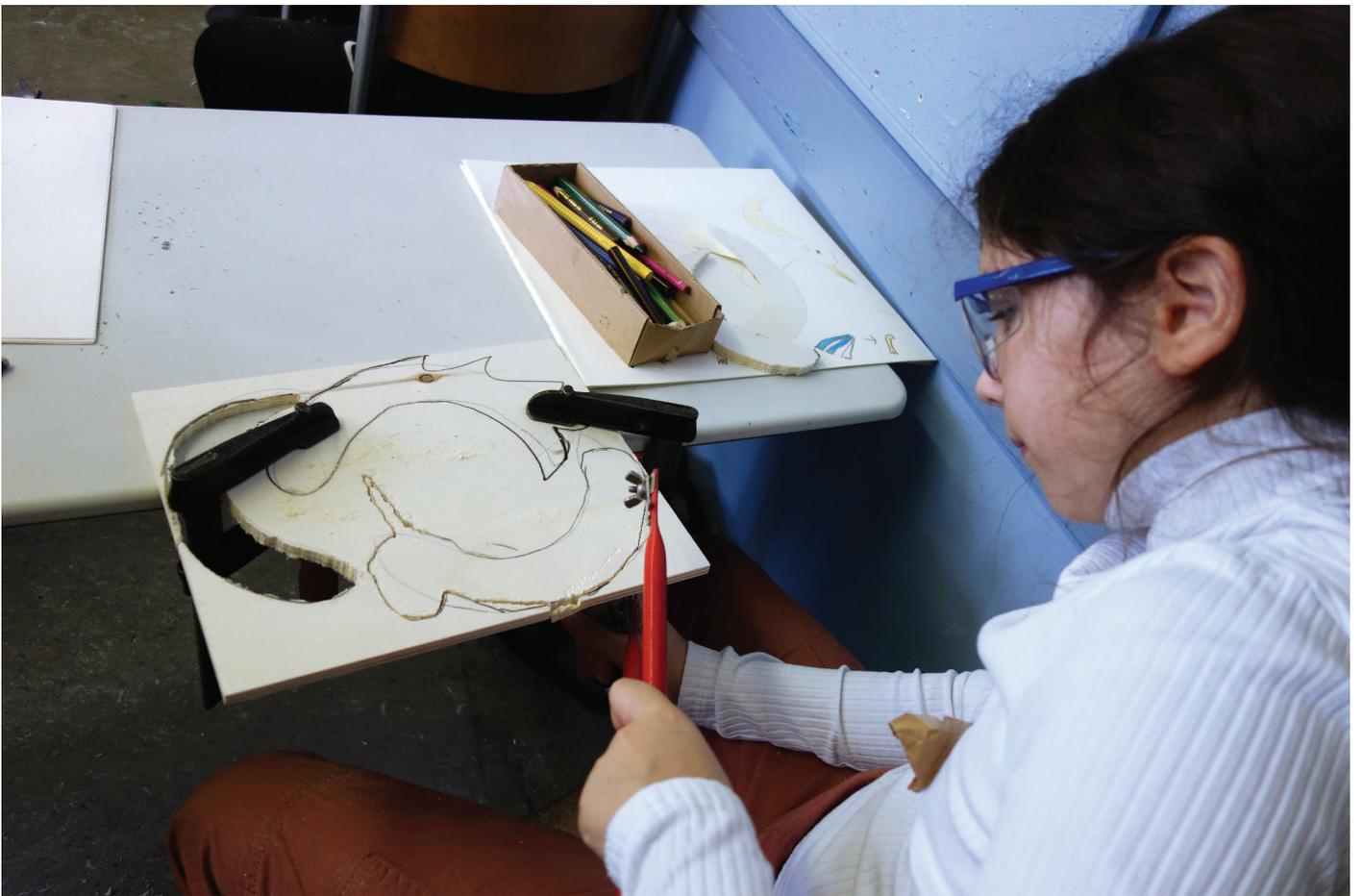


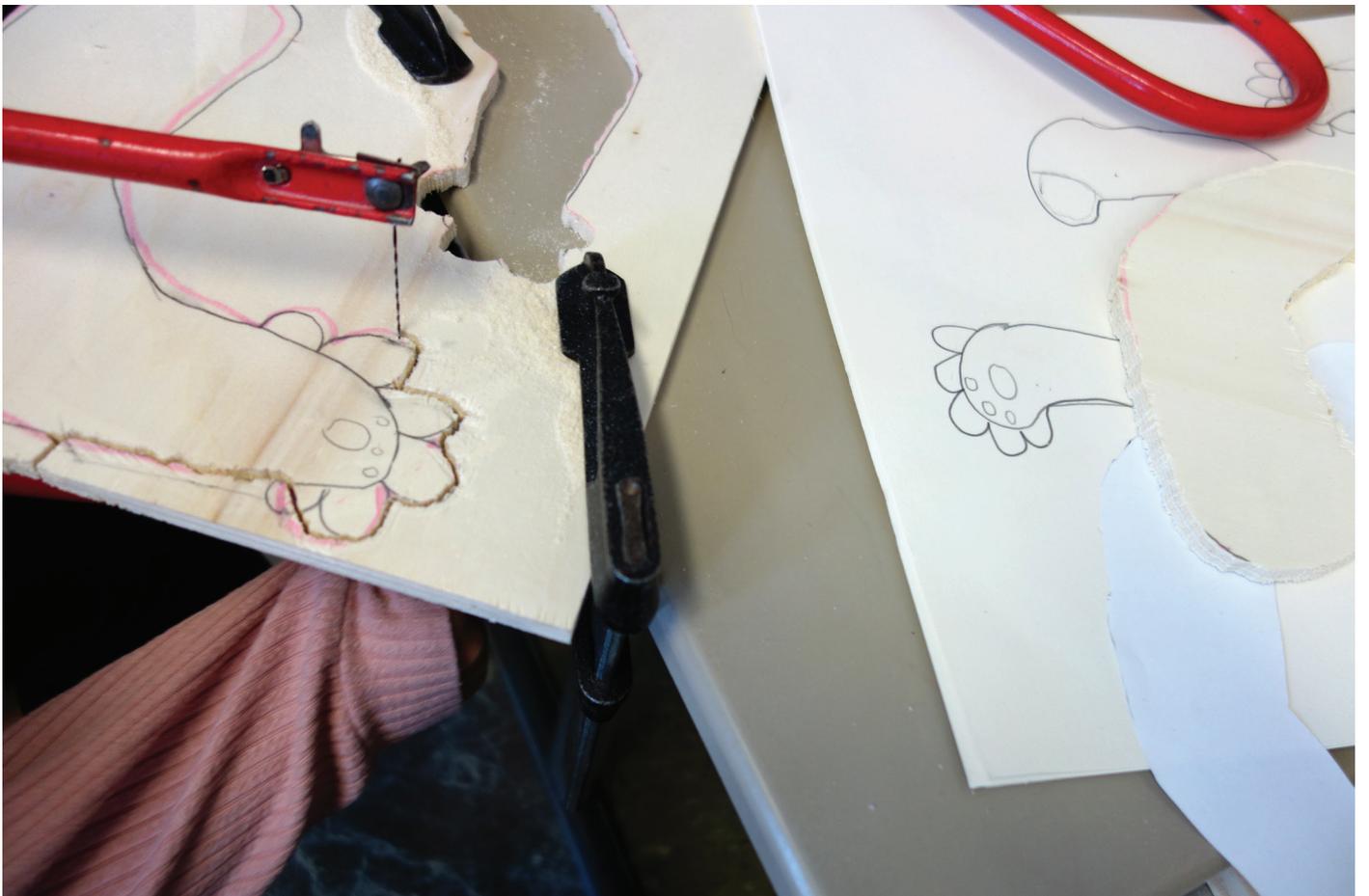




Dienstag | 8. November 2022

Weiter geht's mit dem Sägen von Oktopusarmen und Pepperonis, kleinen und großen Fingern. Daneben muss eine Grundplatte geschliffen werden. Holzfüße aus Leistenteilen, mit der japanischen Zugsäge zugesägt. Angeschraubt werden sie mit dem Akkuschauber und etwas Körpergewicht. Auch die Seitenstützen werden mit der Japanischen Säge zugesägt und mit dem Akkubohrer angebracht. Im Tagebuch werden alle 5 Teile umrandet und mit Buntstiften entsteht ein Farbwurf. Dann werden an der Ständerbormaschine Löcher hineingebohrt, damit die Klopfelemente locker auf der Achse bewegt werden können. Aus großen Resten kann noch Kleinkram ausgesägt werden: Hasen, Katzen, Buchstaben...was gefällt. Kommt alles an die Maschine.

















Mittwoch | 9. November 2022

Farbtag. Wasserlösliche Malkreiden und Guache stehen bereit, von allen Seiten werden die Klopf-Elemente bemalt, mit Mustern und vielen Farben bitte, wir wollen hören UND was sehen. Parallel beginnen die Kinder, jeweils 5 Hämmerchen zu bauen, die Gestelle vorzubereiten, Achsen zu bestecken....Die Finger bekommen Stäbchen-Fortsätze, und jeder Hammer muss auf ein Stäbchen treffen. Man denkt sich einen Rhythmus aus, dann wird es festgeschraubt. Die Maschine ist programmiert. Auf die Grundplatte malen sie einen Glücksknoten, einen in endlosen Schlingen verschlungener Knoten. Dafür muss man seinen Kopf anstrengen und gut hingucken.

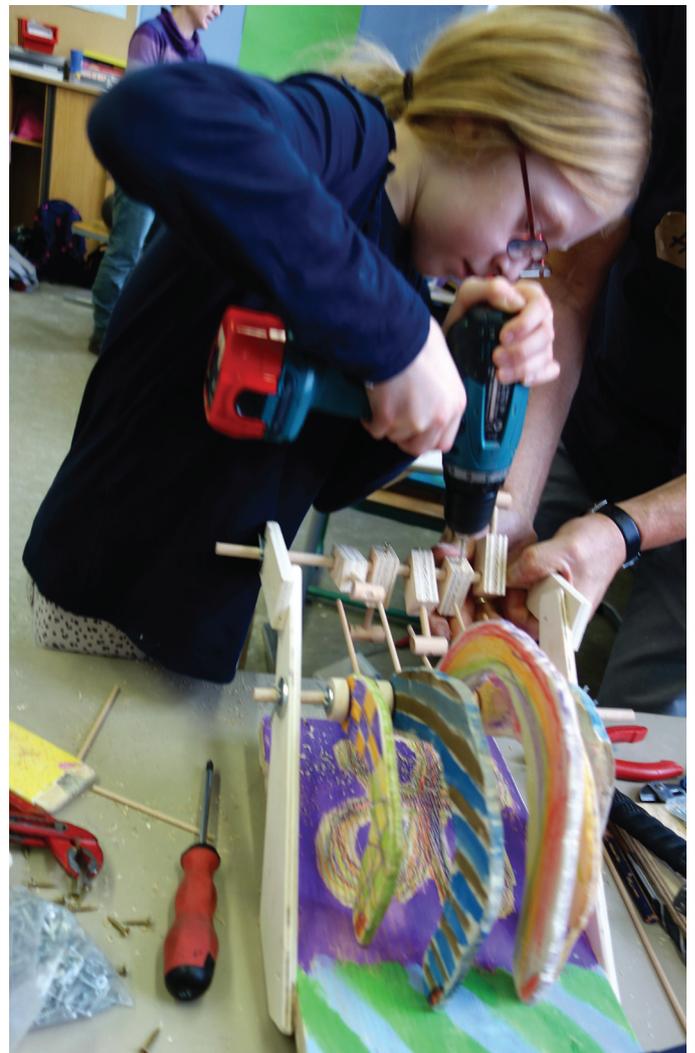




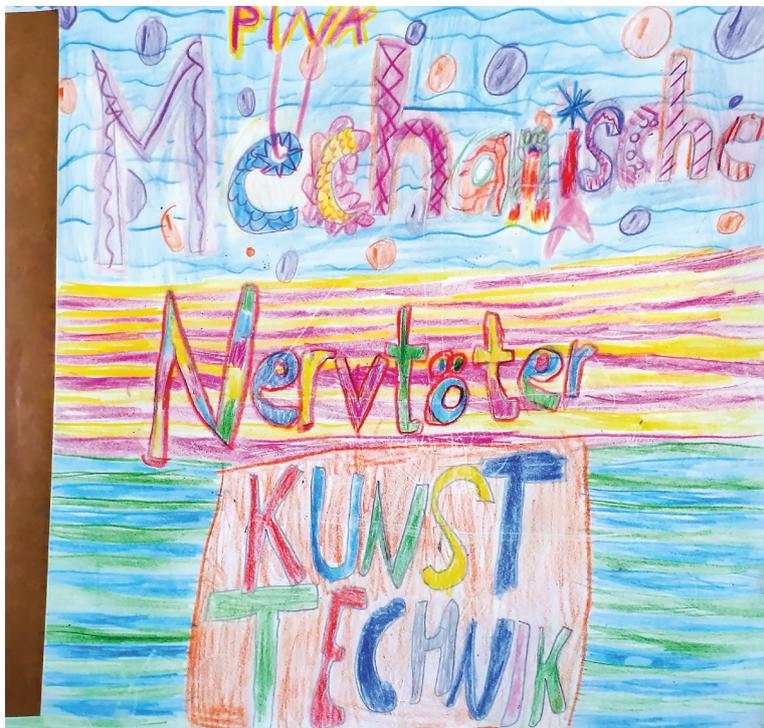
Donnerstag | 10. November 2022

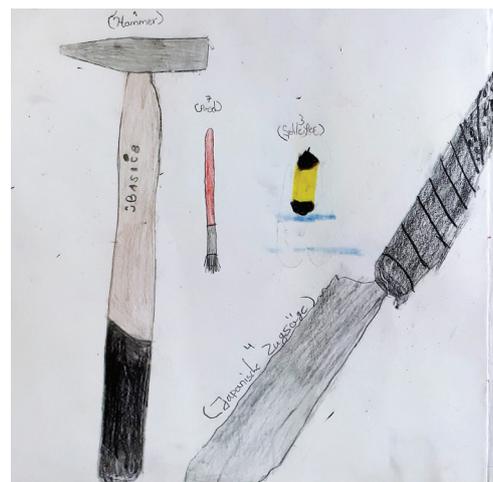
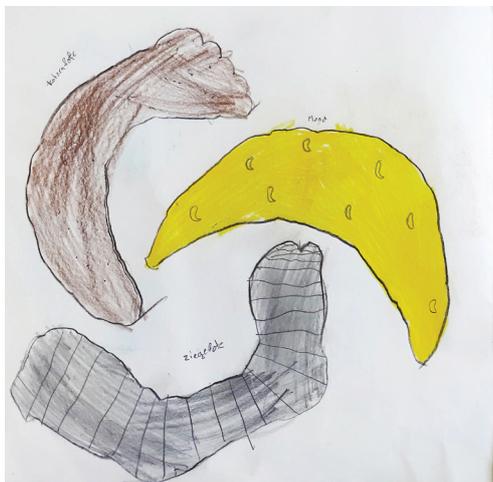
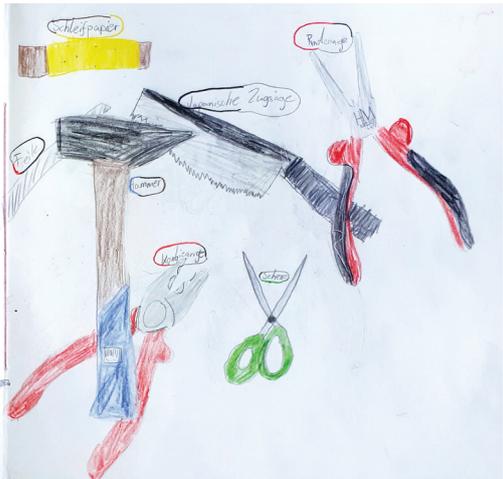
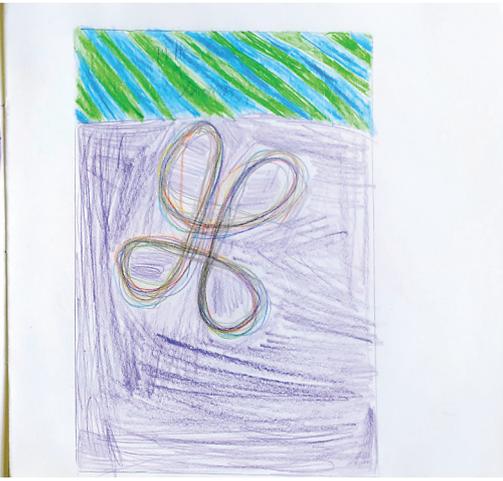
Für „oben“ auf der Maschine muss auch etwas gesägt werden. Namen, Tiere, Sternzeichen machen das Rennen, vor allem die Symbole für die Tierkreiszeichen, abstrakte Zeichen. Ein Widderkopf, ein Krebs als Bilder. Ein Kind baut ein Schachspiel. Pferd, Läufer und Bauer sind noch auf dem Spielfeld. Alle sind beschäftigt. Im Tagebuch wird eine Werkzeugkiste gemalt.

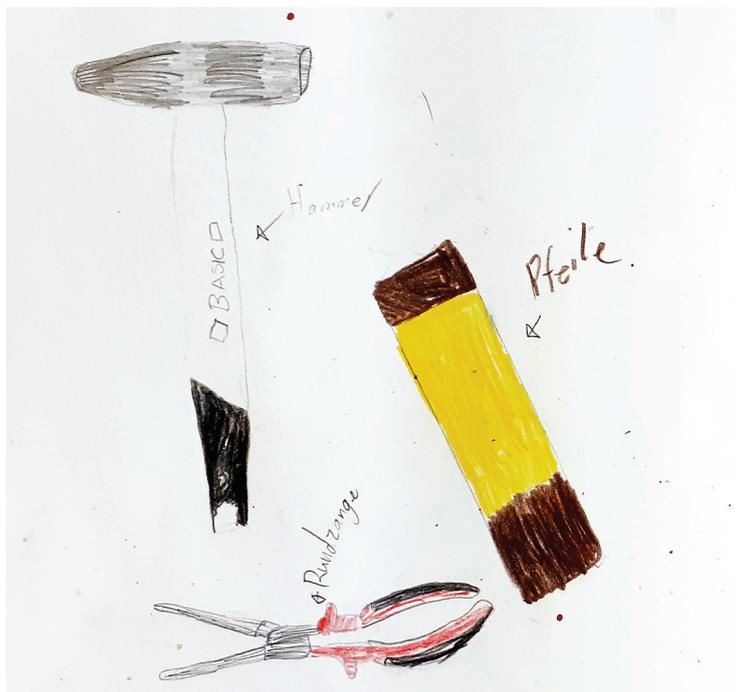
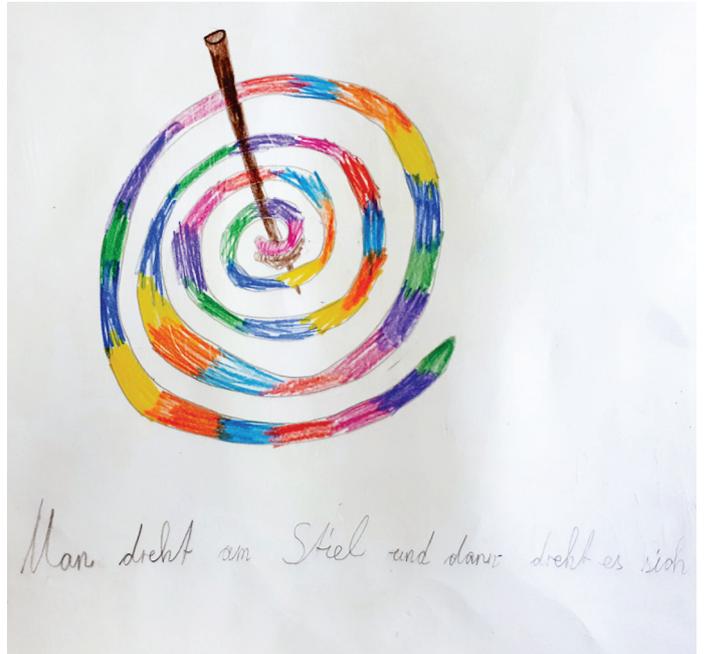


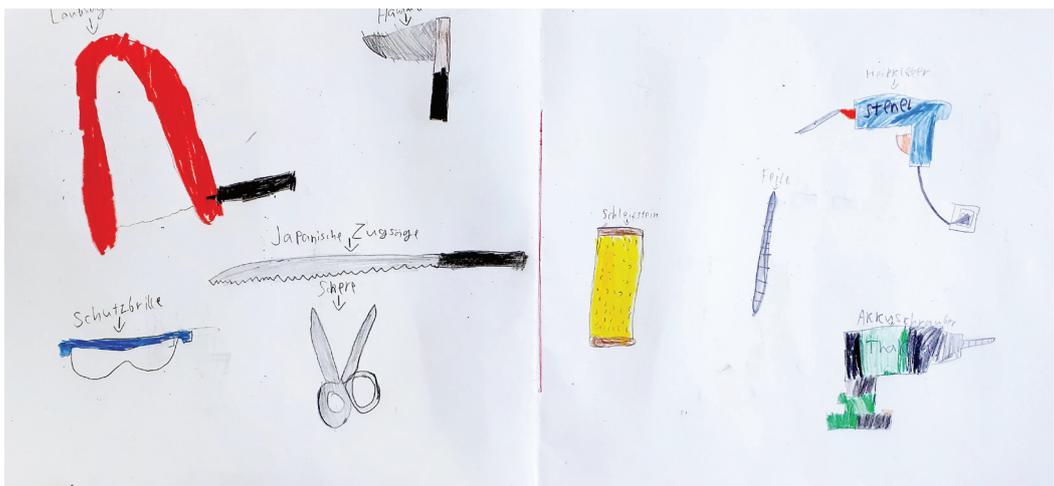
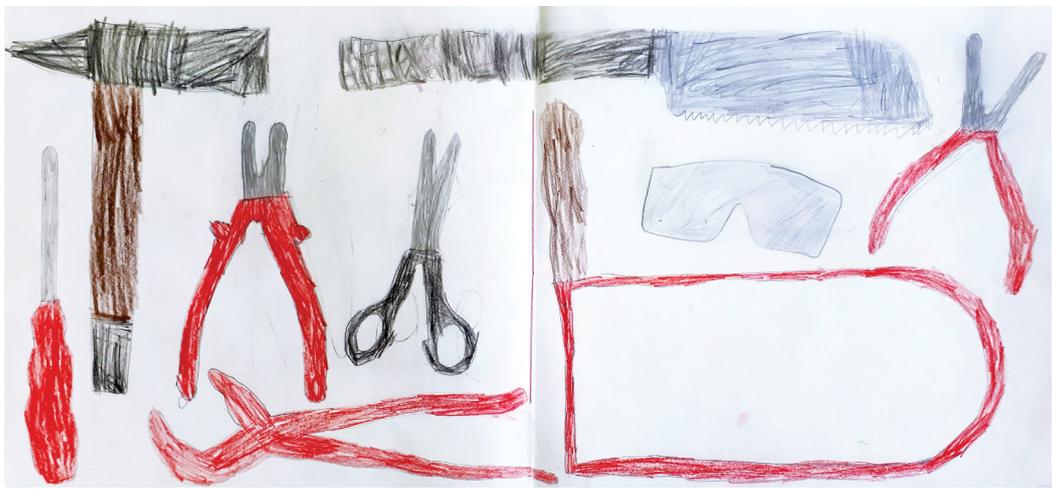














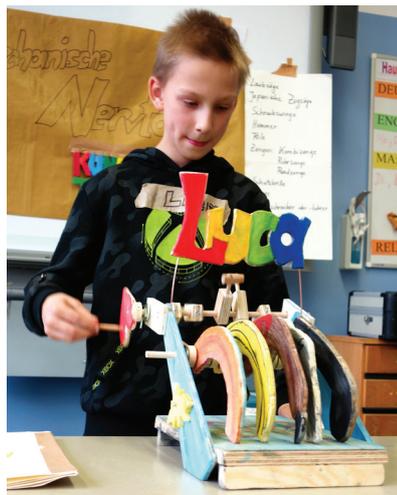
Freitag | 11. November 2022

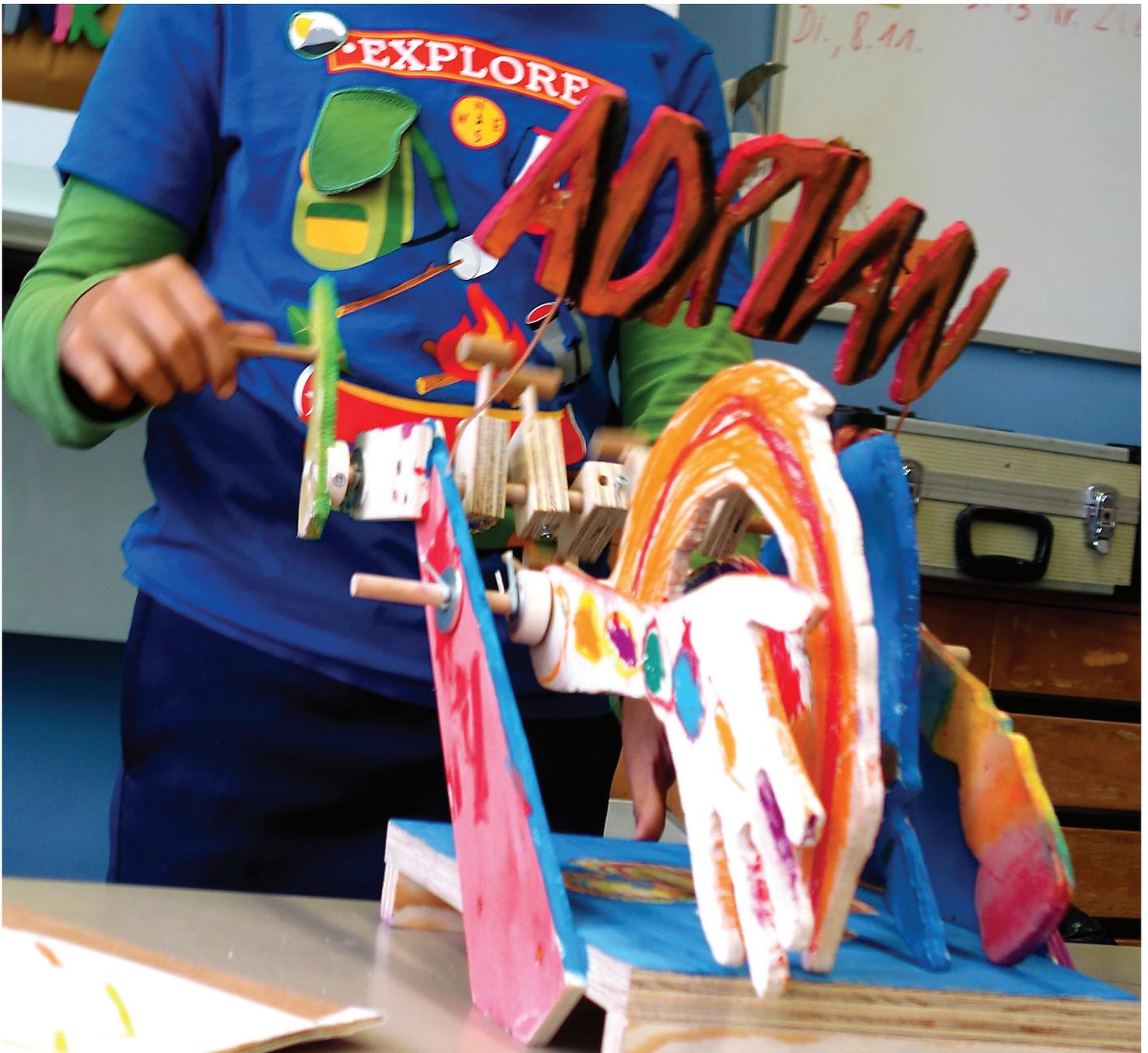
Heute werden nur noch die Namen und Krabben und Kraken über die Klopfer gespannt, damit zu weit geflogene Finger wieder zurückkommen. Kurbeln anbringen. Im Tagebuch die fertige Maschine zeichnen, wobei tolle Bilder entstehen!!

Bei der Vorstellung steht jedes Kind einmal vorne und dreht an seinem Rhythmusgerät. Jedes klingt anders, wirklich unterschiedlich, mit hypnotisierender Wirkung – manche Kinder verlieren sich drehend ganz in Gedanken, stehen und drehen und stehen und drehen...bis der Applaus sie









Bewegung macht mehr
Spaß als keine Bewegung

Projekte im Spannungsfeld
von Kunst + Technik
www.erdsaugkraft-fliegschwung.de
Julia Ziegler&Christian Bilger

