






Nageln

Lehrerinformation



1/3

<p>Arbeitsauftrag</p> 	<p>Die SuS versuchen im Team mit den wenigsten Hammerschlägen einen Nagel zu versenken.</p>
<p>Ziel</p> 	<p>Wer den Nagel am schnellsten Versenkt hat, ist der GewinnerIn.</p>
<p>Material</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Massiver Holzbock, massiver Holzbalken • Nägel • Hammer • Evtl. Unterlage, um den Boden zu schonen • Stoppuhr • Regelblatt/Rangliste • Verbandsmaterial
<p>Sozialform</p> 	<p>2 Klassenteams</p>
<p>Zeit</p> 	<p>je nach Grösse der Klasse evt. über die ganze Zeit des Themas</p>

➤ **Wichtige Regeln:**

- Nicht zu nahe am Holzbock stehen, wenn genagelt wird
- Nagel immer ein wenig einschlagen, bevor man die Zeit stoppt
- Das Kommando der Lehrperson genau einhalten
- Reihenfolge einhalten
- Werkzeuge nur in einwandfreiem Zustand verwenden
- Fairplay

Zusätzliche
Informationen:

- Nageln bietet für verhaltensauffällige SuS eine gute Möglichkeit, ihre überschüssige Energie zu fokussieren.

Nageln

Lehrerinformation



2/3

1. Vorbereitung

Die Lehrperson teilt die Klasse in zwei Teams ein, welche in den kommenden Wochen beim Hammer Interrupt gegeneinander antreten werden. Die Zeittabelle wird an einer Wand im Schulzimmer befestigt. Holzbock, Nägel, Hammer und Stoppuhr bereitlegen. Verbandsmaterial organisieren.

Die Reihenfolge der gegeneinander antretenden Personen wird festgelegt und auf der Zeittabelle festgehalten.

2. Runde eins

Die ersten beiden Kontrahenten treten gegeneinander an. Die erste Person bereitet ihren Nagel vor (3–4 mm ins Holzstück einhämmern), legt den Hammer mit der Schlagfläche auf den Nagel und wartet auf das Kommando der Lehrperson. Wichtig: Sicherheit – kein Schüler, keine Schülerin befindet sich vor dem Nagelnden!

Auf das Kommando beginnt der Schüler, die Schülerin in möglichst kurzer Zeit den Nagel einzuschlagen. Die Zeit wird von der Lehrperson per Stoppuhr gemessen.

Anschliessend folgt der Jugendliche aus dem zweiten Team.

3. Nachbereitung

Die Resultate werden in die Zeittabelle eingetragen, und am Schluss die Wettbewerbszeit zusammengezählt. Das Team, welches insgesamt am wenigsten Zeit benötigt hat, ist der Gewinner!

4. Zusatz

Das Hammer-Interrupt kann, wenn erwünscht, auch in Pausen, Werkstattpausen etc. von den SuS angewendet werden, sofern dies von der Lehrperson erlaubt ist. Der Sicherheitsaspekt sollte aber immer an erster Stelle stehen.

Weiterführende Ideen:

- Nägel wieder mit einer Zange aus dem Block herausziehen.
- SuS verfassen das Regelblatt selber.
- Nicht auf Zeit, sondern auf die Anzahl Hammerschläge schauen.
- **Steigerungsmöglichkeit:** Den Nagel mit der schmalen Seite einschlagen.

