

## Dokument für die Lehrperson

**Lektionsdauer:** 12–16 Lektionen von 50 Min.

**Lektionsbeschrieb:** Das Thema Eishockey und den Erfindergeist von Jean Tinguely in einer Siegestrophäe vereinen.

**Lernziele / Bezug Lehrplan:** TTG-Prozesse und Produkte A-E

Lektionsbeschrieb:	Material
Eine BG-Sequenz zu einem Eishockey Anlass. Verschiedene Ideen und Ressourcen, mit denen Sie Ihre Sequenz gestalten und an die verfügbare Zeit und das Alter ihrer SuS anpassen können.	Ein oder mehrere Materialien nach Wahl der LP
Sie können das SuS-Dossier nach Belieben ändern.	

## Einführung

Die SuS denken sich eine Belohnung für die Gewinner eines Turniers in Form einer Trophäe oder eines Pokals aus.

Der Pokal kann einzeln oder in Kleingruppen gebastelt werden. Die Aufgabe besteht darin, eine Trophäe mit den folgenden Eigenschaften zu entwerfen und zu konstruieren:

- Verkörpert den Eishockeysport
- Ein oder mehrere Elemente im Stil von Jean Tinguely
- Bewegliches bzw. mechanisches Element
- Stabil und selbststehend
- Aus Materialien, die von der LP zur Verfügung gestellt werden.

Optional:

- Enthält Flüssigkeit
- Schriftelemente, Daten oder Symbole, Name, Slogan usw.



**Inspirationsquellen**

- Kurzer Film über [die schönsten Tore](#) aus der Hockeywelt
  - Tischhockeymatch in Kleingruppen (4–6 Spielende) in einer grossen Schachtel auf dem Tisch, mit einem Puck aus Alufolie und Stöcken aus Karton oder Eisstengeln
  - [Fotos](#) eines Teams mit Siegestrophäe (HC Fribourg-Gottéron, Spengler Cup 2025)
- Welche Emotionen werden ausgelöst? Bei den Spielern, beim Publikum?

**Einstiegsmöglichkeiten**

- Film, der die Stimmung an einem [Gottéron-Match](#) zeigt
- [Logos](#) der Teams aus der National League zeigen, Wappentiere und -gegenstände studieren. Gibt es Gemeinsamkeiten?
- [Frauen im Eishockey](#). Was gibt es für Unterschiede?
- Zwischen Sport und Tradition: [Der HC-Gottéron und die Tradition der Kuhreihen](#)

**Beispiele für die Mechanik**

- Einfache, aber raffinierte Maschinen [Video](#)
- Einfache Seilwinde [Tutorial](#)
- Tee-Maschine [Tutorial](#)
- Murmelmaschine [Video](#)
- Mechanisches Objekt [Video](#)
- Drehendes Objekt [Video](#)
- Mechanismus für eine Drehbewegung [Video](#)
- Zahnradsystem [Video](#)
- Zahnradsystem aus Karton [Video](#)

**Einige Ideen aus der Kunst**

- [Werke von Jean Tinguely](#) betrachten und analysieren
- Video einer Tinguely-Maschine zeigen, Diskussion über Bewegung und Mechanik  
[Tinguely-Maschine – Google-Suche](#)
- [Jean Tinguely | Klash! Kunst in Aktion | ARTE](#)
- Die Trophäe einer Künstlerin / eines Künstlers betrachten und analysieren



Jean-Pierre Rives, Trophäe von Paris-Bercy

### Inspiration: Einige Siegestrophäen





## Bilder vom Spengler Cup 2025



Zyklus 2–3

## BG&TG: Siegestrophäe

7H–11H



FRIBOURG 2026  
ASSOCIATION EVENTS & LEGACY  
SWITZERLAND

Autor/in: Mireille Blanc

Fonds Jean Tinguely



*Jean Tinguely*

**Dokument für die Schüler/innen****Ziel**

Verbinde das Thema Eishockey und den Erfindergeist von Jean Tinguely in einer Siegestrophäe.

**Aufgabenstellung****Bastle eine Trophäe mit den folgenden Eigenschaften:**

- Masse: 30–50 cm hoch
- Aus Materialien, die von der LP zur Verfügung gestellt werden.
- Ein oder mehrere Elemente, die den Hockeysport verkörpern
- Ein oder mehrere Elemente im Stil von Jean Tinguely
- Bewegliches Element oder einfacher Mechanismus
- Stabil und selbststehend

**Optional:**

- Praktische Funktion (Möglichkeit, Flüssigkeit einzufüllen, Medaillen aufzuhängen usw.)
- Schriftelelemente, Daten oder Symbole
- Name oder Slogan

**Das hilft dir bei der Umsetzung**

- Teile deine Zeit gut ein.
- Zeichne einen genauen Entwurf deines Pokals (dein Projekt wird sich im Lauf der Arbeit verändern).
- Setze mindestens 3 verschiedene Techniken ein.
- Such Informationen und mach Tests für die beweglichen Elemente oder den Mechanismus (notiere dir, wo du sie gefunden hast).
- Finde heraus, wie du Elemente miteinander verbinden kannst (analysiere und begründe deine Entscheidungen).

## Beurteilung

Erstelle eine Liste der Werkzeuge und Techniken, die du einsetzen willst.

Liste	Beherrsche ich	Muss ich repetieren	Muss ich lernen

## Selbstbeurteilung

- Beurteile nach jeder Lektion, wie du vorangekommen bist, um die Zeit besser einzuteilen.
- Mach ein Kreuz bei «Ja», wenn du die Anforderung erfüllt hast.
- Wenn dein Pokal fertig ist, füll die Tabelle aus und schau, was du alles geschafft hast.

Auswertung	Ja	Nein
Ich habe einen Entwurf meiner Trophäe gezeichnet.		
Ich habe die Masse eingehalten: 30–50 cm hoch		
Ich habe ein oder mehrere erkennbare Hockeyelemente eingebaut.		
Ich habe ein oder mehrere Elemente im Stil von Jean Tinguely eingebaut.		
Ich habe mindestens 3 verschiedene Nähtechniken gebraucht.		
Mit meinen Recherchen und Tests konnte ich ein bewegliches Element oder einen Mechanismus einbauen.		
Ich habe geeignete Lösungen für die Befestigung gefunden.		
Mein Pokal ist stabil und selbststehend.		

Das hat gut funktioniert:	Das war schwierig:	Das habe ich gelernt:

