

Fidget Spinner



TTG Zwischenarbeit /Zyklus 3



Fidget Spinner sind cool und waren im Jahr 2017 extrem angesagt. Vielleicht hast du sogar auch noch den einen oder anderen Spinner bei dir zu Hause? Inzwischen ist der Hype bereits etwas abgeflacht und nach ausverkauften Regalen könnte man sich solche Drehgeräte heute relativ günstig kaufen. Aber...

Leitfragen

- Kann man nicht sogar selber einen persönlichen Fidget Spinner bauen?
- Was ist ein „guter“ Fidget Spinner“?
- Welche Kriterien muss er erfüllen?
- Welches Material müsste man verwenden?
- Welche Formen sind ideal?
- Wie erreiche ich ein gutes Resultat?

Wettbewerb

Der grosse „Spinner-Contest“

Aufgabe:

Kreiere eigene Fidget Spinners.

Experimentiere dazu mit den verschiedensten Materialien.

Der Entwickler / die Entwicklerin des Fidget Spinners, welcher am Tag X vor einer Fachjury am längsten und dreht, gewinnt einen tollen Preis.

Zulassung:

Alle EntwicklerInnen mit einem eigens kreierten „Drehgerät“ inklusive schriftlicher Dokumentation (Arbeitsprotokoll) sind zum grossen „Spinnerfinale“ zugelassen.

Ausgangslage:

Neben deinen eigenen Erfahrungen mit Fidget Spinners liegen auch noch einige Modelle, teilweise auch selbst kreierte, vor.

Damit der Contest fair abläuft, bekommen alle „Tüftler pro eingereichten Fidget-Spinner das gleich Kugellager (22mm Aussendurchmesser).

**FIDGET SPINNER
SELBER MACHEN!!**



Arbeitsauftrag:

Lies zur Einstimmung den Text zum „Fidget Spinner“

Probiere die bestehenden Modelle aus.

Mach dir eigene Überlegungen und recherchiere, was ein gutes Drehgerät ausmacht. Das Ganze hat viel mit Physik zu tun. Vielleicht erkundigst du dich auch bei Fachleuten oder suchst nach Hinweisen und Anleitungen. Auch im Internet findest du dazu einige spannende Tutorials.

Teste verschiedene Formen und Materialien aus.

Dokumentiere deine Vorgehen in einem kurzen Arbeitsprotoll (Papiervorgabe oder digital unter deinem Namen auf dem Laufwerk „P“ unter „Lehrpersonen/Franz Mueller/Fidget Spinner“). Dort findest du auch die Bilder abgelegt, welche du dir während der Arbeit mit meiner Kamera selber knipsen kannst.

Beurteilung:

Deine Arbeit rund um das Spielgerät „Fidget Spinner“ wird im Anschluss unter den folgenden Kriterien fremd- und selbstbeurteilt. Aus den beiden Beurteilungen resultiert dann eine Note im Fach TTG fürs laufenden Semester.

Viel Spass bei deinen «Tüfteleien»!

Beurteilungskriterien (Selbstbeurteilung)

	++	+	-	--
Dokumentation: Planen und Entwickeln				
Ich dokumentiere meine Entwicklungs- und Arbeitsschritte schriftlich und bildnerisch.				
Meine Dokumentation (Arbeitsjournal, Muster, Testobjekte) ist vollständig und sauber geführt.				
Umsetzung: Realisieren und Weiterentwickeln				
Ich habe beim Austesten meiner Objekte mit verschiedenen Formen und Materialien gespielt und Erkenntnisse daraus gewonnen.				
Ich habe bei der Umsetzung der Fidget Spinner die wesentlichen Arbeitsschritte sauber und fachgerecht ausgeführt (sägen, bohren, leimen, schleifen senken...)				
Endprodukt Fidget Spinner				
Die Materialien des Endprodukts sind genau und sauber verarbeitet.				
Mein Fidget Spinner läuft gut und ist auch optisch schon designt.				
Arbeitsverhalten				
Ich arbeite sorgfältig und selbstständig.				
Ich kann meine Arbeitsschritte so einteilen, dass ich mich sinnvoll und nutzbringend beschäftigen kann.				

Fidget Spinners «Ich glaub, mein Finger kreiselt»

Sie sehen aus wie eine Kreuzung aus Propeller und Ninja-Wurfstern: Fidget Spinners sind weltweit auf Schulhöfen der Hit. Sie schütteln jetzt den Kopf? Dann schauen Sie sich mal die schlimmsten Trends der letzten 30 Jahre an.

Wer cool war, hatte einen Vogel. Oder grünen zähen Schleim. Oder ein Äffchen mit Nuckeldaugen. Wer jemals eine Schule besucht hat, kennt das Phänomen: Es gibt da auf einmal dieses eine, megatolle Ding, keiner weiß, woher es kommt, aber eines ist sofort klar: Das muss man haben! Jetzt! Sofort!

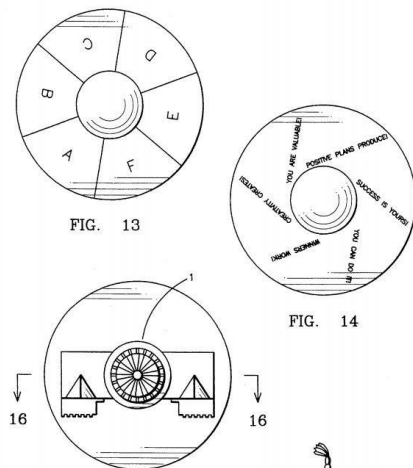
Geschäfte können gar nicht genug Nachschub besorgen, Eltern verzweifeln, Lehrer schimpfen: Jede Schüलगeneration hat ihr eigenes Trendspielzeug. Und aktuell heißt es Fidget Spinner.

Die flachen Kreisel sind etwa handtellergroß und sehen aus wie eine Kreuzung aus Propeller, Ninja-Wurfstern und Ersatzteil aus der Eisenwarenabteilung im Baumarkt. Einmal angeschubst, drehen sie sich irre schnell. Manche erzeugen dabei Muster, blitzen auf oder leuchten im Dunkeln. Zehn bis 20 Sekunden zwirbelt ein Spinner für gewöhnlich - vorausgesetzt, man schafft es, ihn so lange auf der Fingerkuppe zu balancieren.

Hinter den Fidget Spinners steht kein großer Spielehersteller. Niemand weiß, wie und wo genau der Hype begann. Erfunden haben soll die Mini-Drehscheibe in den Achtzigerjahren Catherine Hettinger, eine US-Amerikanerin, die ein Patent für ein Spielzeug anmeldete - das aber ganz anders aussieht als die aktuellen Fidget Spinners.

Fest steht: Die Beliebtheit des Spielzeugs "geht durch die Decke", wie Adrienne Appell, Sprecherin des US-Spielzeugverbands Toy Association sagt. Firmen in China produzieren die Fidget Spinners so schnell sie können. Der Spielwarenkonzern Toys 'R' Us lässt sie mittlerweile in die USA einfliegen, weil der Transport per Schiff zu lange dauert.

U.S. Patent Jan. 7, 1997 Sheet 3 of 3 5,591,062



Die erste Version des Fidget Spinners im Patent.

Schulen in den US-Staaten Massachusetts, Connecticut, Florida und Indiana haben Fidget Spinners bereits aus den Klassenzimmern verbannt. An der Swanson Middle School in Arlington dürfen Schüler sie allerdings im Unterricht benutzen, wenn ihre Eltern dies schriftlich erlauben - mit dem Verweis darauf, dass sie sich dann besser konzentrieren können.

Ob das Spielzeug tatsächlich beim Konzentrieren hilft, ist umstritten. Auf Kinder mit einer Aufmerksamkeits-Defizit-Hyperaktivitäts-Störung (ADHS) oder Autismus wirke es beruhigend, heißt es. Wissenschaftlich nachgewiesen ist das aber nicht. Judith Falero, Professorin für Sonderpädagogik an der Quinnipiac University in Connecticut, hält diese Form des Marketings für "ungerecht".

Allerdings: Auch viele Erwachsene sind davon überzeugt, dass sie sich besser konzentrieren können, wenn sie an etwas herumfriemeln. Sie verbiegen Büroklammern, reiben Magnete aneinander, brechen die Clips von Stiften ab.

Vielleicht schaffen die Fidget Spinners also den Einzug in deutsche Büros? Ihr Schicksal in Schulen ist jedenfalls schon klar: Sie werden genauso verschwinden wie Diddl-Mäuse, Schnullerketten und Slime.

TTG Zwischenarbeit /Zyklus 3
(Artikel aus Spiegel Online vom 19.5 2017)