

Tannenbaum Upcycling

Was kann man mit alten Tannenbäumen machen?

Bald ist Weihnachten.

Bald ist Weihnachten vorbei - und dann?

Was geschieht mit dem Tannenbaum?

Ich hatte die 32 Stämme der ersten 32 Tannenbäume, unter denen meine Tochter Weihnachten feierte aufgehoben,.

Mir schien das Holz der Stämme immer zu schade um es einfach zu verbrennen.

Im August war jetzt ihre Hochzeitsfeier und ich dachte mir: „Mach doch eine Schatulle für das Hochzeitspaar!“.

[grafik.png](#)

Aber wie?

Die Stämme längs in „Bretter“ sägen ging nicht – die „Stämme“ sind zu klein.

Also:

- in Scheiben schneiden.
- aus den mehr oder weniger kreisförmigen Scheiben regelmäßige Sechsecke lasern
- die Sechsecke („Bienenwaben“) flächig zu „Brettern“ zusammenleimen
- Holz arbeitet. Also die Bretter symmetrisch dreilagig aufbauen: 5 mm Holz – 3 mm HDF -5 mm Holz.
- zusätzlich Verzierungen in der Art von Intarsien laserschneiden und einpassen.

[grafik.png](#)

Erst mal die Dimensionen festlegen. Ich orientiere mich am Goldenen Schnitt und es soll nicht zu groß werden - also 29,5 cm tief.

[grafik.png](#)

Stämme in Scheiben sägen:

[grafik.png](#)

Scheiben auf Dicke 5 mm +0,3 mm schleifen:

[grafik.png](#)

In Inkscape die Vektor-Dateien zum Laserschneiden erstellen:[grafik.png](#)

[Laserschneiden:](#)

[grafik.png](#)

Das sind die Einzelteile:

[grafik.png](#)

Schlüsselloch für's Schloss:

Schloss 2.jpg	Schloss 3 .jpg
-------------------------------	--------------------------------

Frontseite unten:

[Scloss x.jpg](#)

Bretter verleimen:

[Leimen 2.jpg](#)

Inschrift auf die Innenseite des Deckels lasern:

[Lasern x.jpg](#)

Eine Spieluhr muss auch rein:

[grafik.png](#)

Die Spieluhr hat keinen Ausschalter, deshalb die gekürzte weiße Kugelschreibermine mit Feder. Der Deckel drückt beim Schließen die Minenspitze in den Drehzahlregler der Spieluhr und unterbricht das Spiel:

[grafik.png](#)

Zum Schluss noch schleifen und ölen.

[grafik.png](#)

[grafik.png](#)

Kontakt:
Reiner Schulz
Mobile 0172 670 9969
reiner@schulz-art.com

Revision #10
Created 2023-10-28 15:10:27 UTC by Reiner Schulz
Updated 2023-10-29 17:34:21 UTC by Reiner Schulz