
5. Zusätzliche MAKER-Aufgaben

Nachdem Sie diese ersten drei Aufgaben bearbeitet haben, können Sie den gleichen MAKER-Konstruktionsprozess nutzen, um eine oder mehrere der unten aufgeführten Übungen auszuprobieren.

1. Brettspiel

Mit Brettspielen kann man neue Freunde gewinnen, sich mit anderen unterhalten, neue Ideen austauschen und einfach Spaß haben. Einige Beispiele sind: Mini-Sportspiele, Puzzle sowie Spiele, die einem helfen, sich an das zu erinnern, was man heute in der Schule gelernt hat.

2. Zeichenmaschine

Es gibt viele verschiedene Maschinen und Geräte, die Muster zeichnen oder Bilder ausdrucken können. Diese Geräte werden beispielsweise verwendet, um sich wiederholende Muster zu erstellen oder abstrakte Kunst zu erschaffen.

3. Tragbares Gerät

Geräte, die man am Körper tragen kann, sogenannte Wearables, werden immer beliebter. Beispiele für tragbare Geräte sind Fitnesstracker, gedanken- und gestengesteuerte Geräte, VR-Brillen zum Erkunden der virtuellen Realität oder auch Smartwatches, mit denen man sogar im Supermarkt bezahlen oder auf dem Flughafen die Bordkarte vorzeigen kann. Das sind nur einige der vielen Produkte, die es bereits gibt.