



Auftrag

Gestalte ein Rennspiel mit Magneten. Wähle ein Thema und achte darauf, das mindestens zwei Spieler gegeneinander antreten können. Die Steuerung der Spielfiguren erfolgt mit Magneten.

Ziele

- Das Phänomen Magnetismus erforschen und aus den Erfahrungen und Erkenntnissen eine eigene Spielidee entwickeln.
- Thematisch eigenständige Lösungen gestalten und sorgfältig ausarbeiten.
- Das Spiel erweitern mit einer Forscheridee, Spielregeln erarbeiten und das Spiel mit einer Testgruppe als Wettkampf durchführen.

Material

- Wellkarton zweiwellig für Spielschachtel
- Sperrholzplatte oder Halbkarton für Spielfläche
- Neodymmagnete
- Holzleisten als Schiebestäbe
- Stahlkugel
- Weiteres Material nach eigener Planung unter Berücksichtigung des Werkstofflagers

Forschermaterial

- Batterie, Blechstücke, Schalt draht und Leuchtdiode mit entsprechendem Widerstand

Kriterien für die Selbst- und Fremdbeurteilung

Kriterium	S	Bemerkungen S	L	Bemerkungen L
Ziel 1: Ist eine eigene Spielidee entstanden?				
Ziel 1: Sind die magnetischen Kräfte zweckgemäss eingesetzt?				
Ziel 2: Ist thematisch eine eigenständige Arbeit entwickelt worden?				
Ziel 2: Ist das Thema handwerklich sorgfältig umgesetzt?				
Ziel 3: Erweitert eine umgesetzte Forscheridee das Spiel?				
Ziel 3: Sind die Spielregeln eindeutig festgelegt? Ist das Spiel durch Testpersonen erprobt und sind die Ergebnisse der Erprobung umgesetzt worden?				