

# Werkzeug richtig tragen

Achte darauf, wer sich in deiner Nähe befindet und wie du dein Werkzeug transportierst, um niemanden zu verletzen.

Kleine Utensilien wie Schraubenzieher und Draht lassen sich am besten in einem kleinen Werkzeugkasten verstauen.



Richte scharfe Spitzen immer nach unten in Richtung Fußboden.

# Brauchst du die Hilfe eines Erwachsenen?

Bitte einen Erwachsenen um Hilfe!

Wenn du die Projekte in diesem Buch umsetzt, achte auf diesen Hinweis. Das Werkzeug ist ungefährlich, solange es sachgemäß benutzt wird. Aber bei den schwierigen Arbeitsschritten ist es immer am besten, einen Erwachsenen um Hilfe zu bitten.

# Arbeitsplatz einrichten

Bevor du mit deinem Projekt beginnst, prüfe, ob dein Arbeitsplatz freigeräumt ist, die richtige Höhe hat und genug Platz für Werkzeug und Arbeitsmaterial bietet.

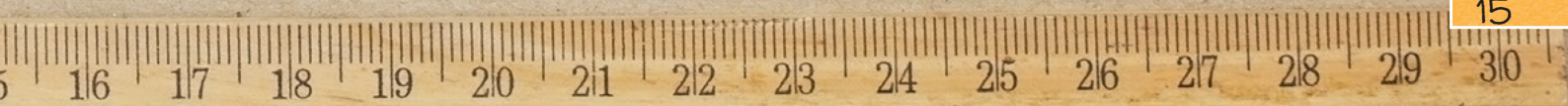
# Nicht ablenken lassen

Suche dir einen Ort, an dem du in Ruhe arbeiten kannst, damit du dich auf deine Aufgabe konzentrieren kannst. Wenn du auch nur einen Moment nicht aufpasst, kannst du dich oder andere ernsthaft verletzen.

# Richtiges Werkzeug wählen

Verwende immer das richtige Werkzeug für die Aufgabe, die du gerade hast.

Es kann gefährlich werden, wenn man Werkzeug für etwas benutzt, wofür es nicht gedacht ist.





# SO WIRST DU EIN MAKER!

BEI DER ARBEIT AN IHREN PROJEKTEN FOLGEN DIE MEISTEN MAKER BESTIMMTEN PRINZIPIEN – GENAU WIE DESIGNER, INGENIEURE UND ANDERE KREATIVE MENSCHEN.

Selbst wenn man sich an die Anleitung hält, laufen die Dinge nicht immer wie geplant.

Während der Arbeit hast du vielleicht Einfälle, wie du den Entwurf oder das Modell verbessern kannst.

Der Maker-Zyklus gibt einen Rahmen vor, in dem du anfangen kannst, eigene Ideen zu entwickeln, dein Design umzusetzen und auszuprobieren ...

... und, am allerwichtigsten, um herauszufinden, wie du den Prozess noch optimieren kannst.



**Frage**

dich, was  
du umsetzen  
oder verbessern  
willst.

**Teste**

aus, ob  
man etwas  
verbessern  
kann.

**Forsche**

nach, was  
andere schon  
ausprobiert  
haben.

# DER MAKER- ZYKLUS

**Mach**

etwas Tolles!

**Überlege**

wie dein  
Projekt aussehen  
könnte.

**Plane**

dein  
Arbeitsmaterial  
und deinen  
Arbeitsprozess.



---

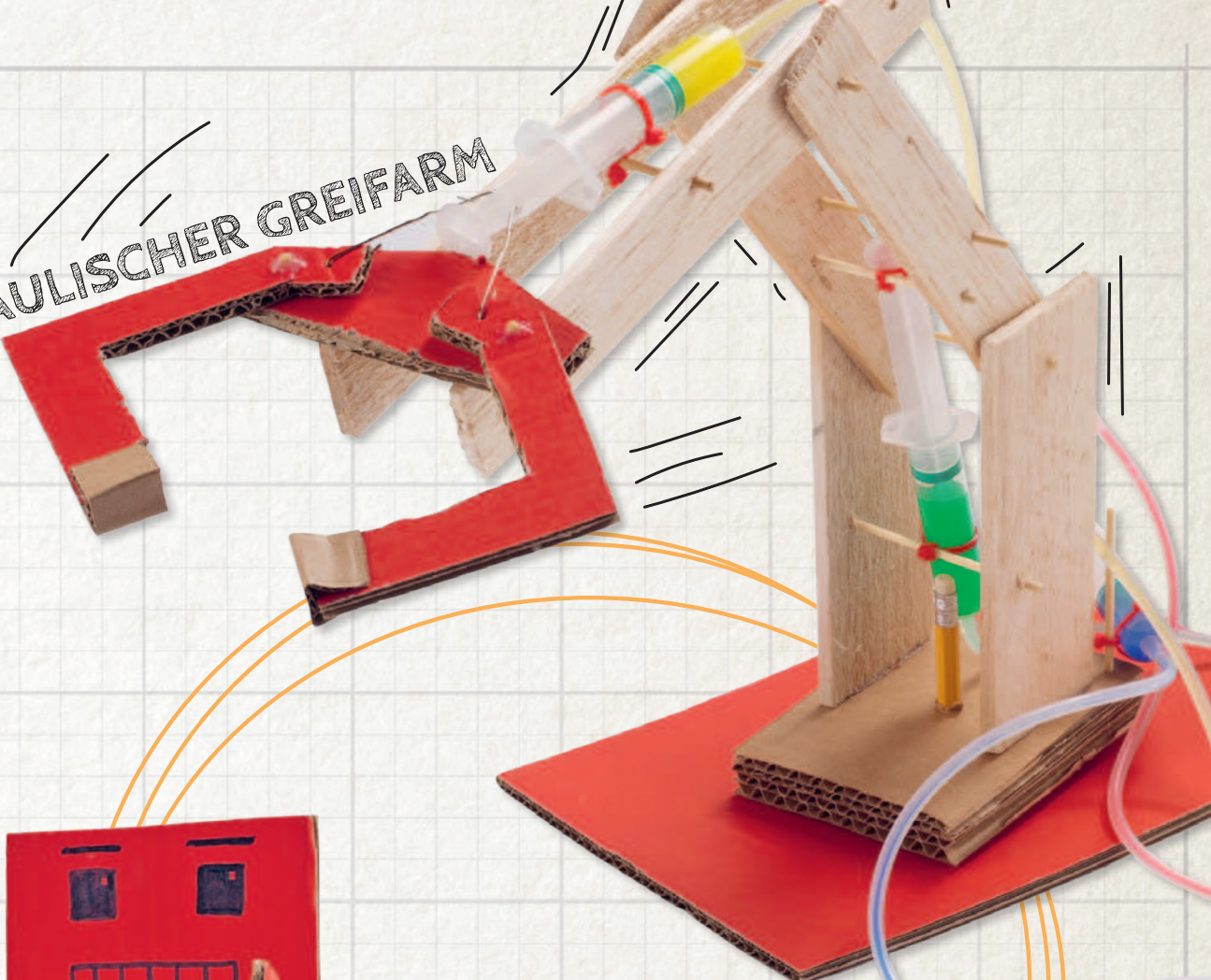
# BIONISCHE BOTS

---

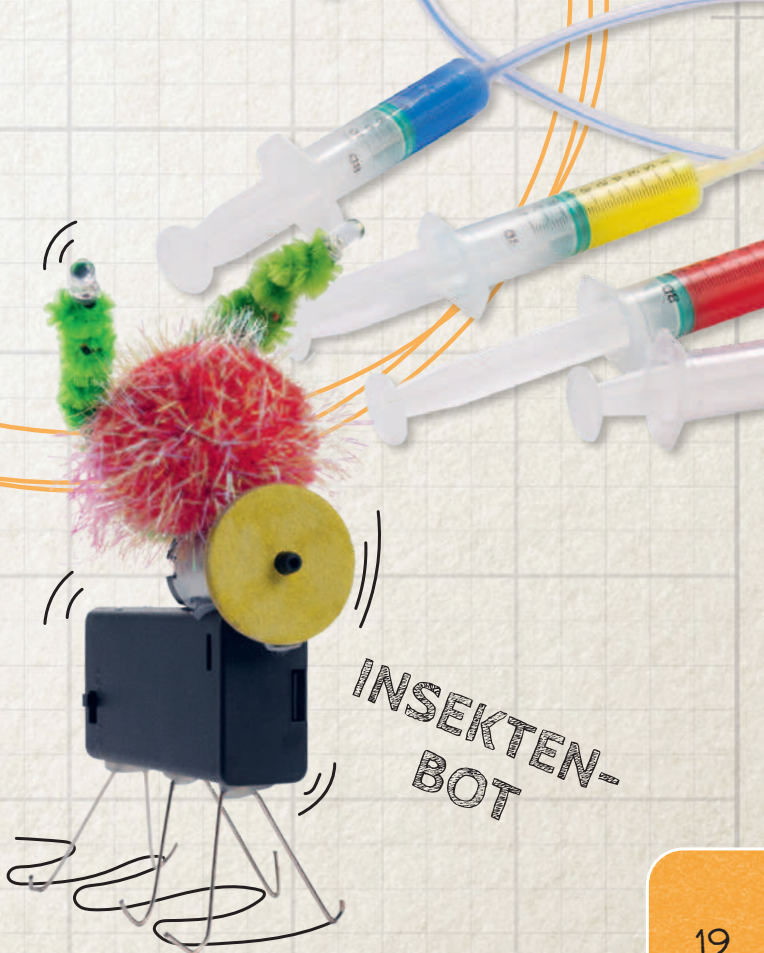
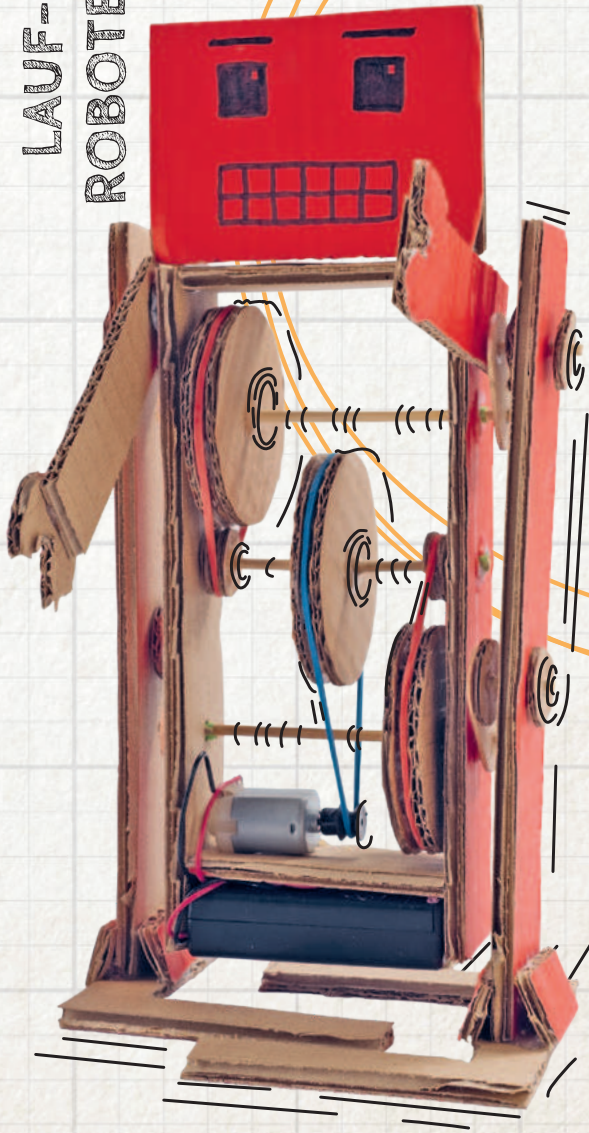
NICHTS IST COOLER, ALS DEINEN EIGENEN  
FUNKTIONIERENDEN ROBOTER ZU BAUEN!  
HIER SIND DREI TOLLE PROJEKTE, DIE DIR  
ALS INSPIRATION DIENEN SOLLEN.



HYDRAULISCHER GREIFARM



LAUF-ROBOTER



INSEKTEN-BOT