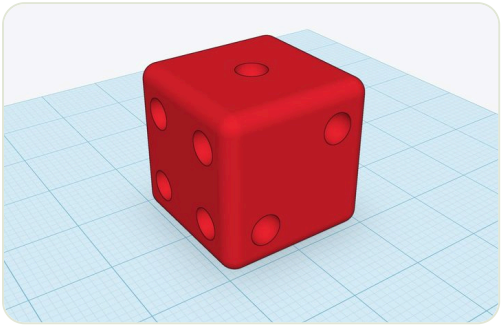
TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 10 · LOCH-PROFI

10 Mein Spielwürfel

Würfel mit deinen eigenen Zeichen

Name: _____ **Klasse:** _____ **Datum:** _____



Arbeitsebene	35 min	ca. 30 min
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Gefühle-Würfel mit Gesichtern
- Rechen-Würfel + − × ÷
- Tier-Würfel für ein eigenes Spiel

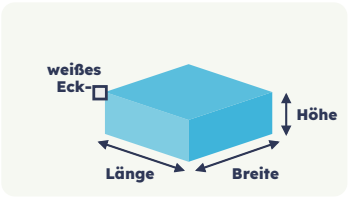
Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – ganz genau

1 Würfel

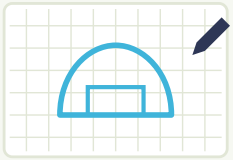
1. Quader holen: 20–25 mm, alle Seiten gleich.
2. „Radius“ 2 = runde Kanten, dann rollt er besser.





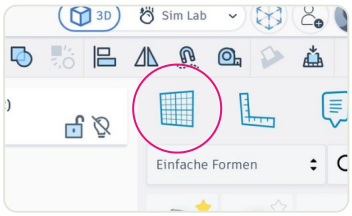
2 Deine Idee

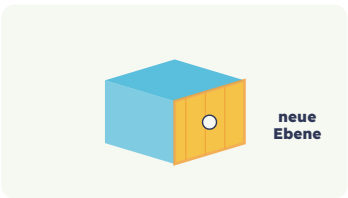
1. Was kommt auf die 6 Seiten? Augen, Zahlen, Tiere, Gesichter, Rechenzeichen?
2. Zeichne einen Würfel-Plan auf Papier (Würfelnetz).
3. Normaler Würfel: Gegenüber ergibt immer 7.



3 Arbeitsebene setzen

1. Rechts oben „Arbeitsebene“ antippen.
2. Dann auf eine Seite des Würfels tippen.
3. Eine orange Fläche liegt jetzt auf dieser Seite. Neue Formen landen dort.

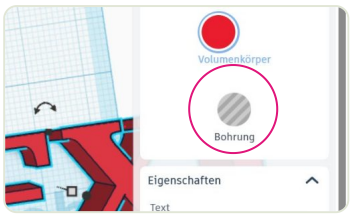




10 Mein Spielwürfel – Fortsetzung

4 Zeichen eindrücken

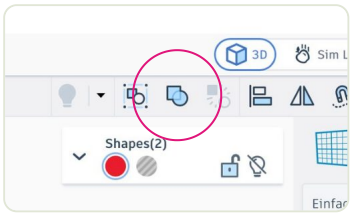
1. Kleine Form auf die Seite ziehen und zur Bohrung machen.
2. Sie soll nur ca. 1 mm tief im Würfel stecken.
3. Für jede Seite eine neue Arbeitsebene setzen.

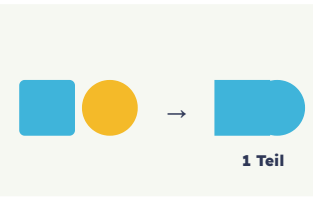




5 Fertig

1. Arbeitsebene zurück: Knopf antippen, dann leere Fläche antippen.
2. Alles auswählen → Gruppieren.





6 Abschicken

1. Tippe oben links auf das Tinkercad-Logo. Du kommst zur Übersicht deiner Entwürfe.
2. Tippe auf deinen Entwurf. Er heißt Name-Nummer, z. B. Anna-04.
3. Tippe auf „Herunterladen“ und dann bei „Download für 3D-Druck“ auf .STL.
4. Im Teilen-Fenster LocalSend antippen und dann das Ziel MINT2Go.

! Nur .STL-Dateien kann der Drucker lesen.





Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Normaler Würfel: gegenüber ist immer 7.

DRUCK-TIPP
Zeichen danach mit Stift ausmalen.

Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-10