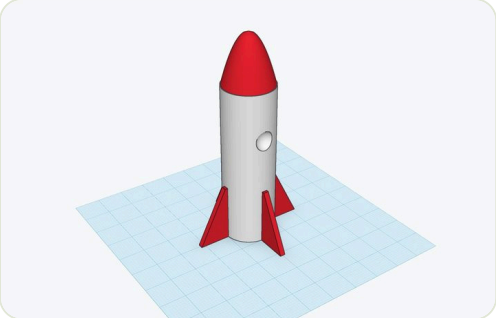
13 Meine Rakete

Rakete in deinem Design

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



Duplizieren + Drehen
Du lernst

40 min
Bauen

ca. 1,5 h
Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Rakete mit 3 Stufen
- Rakete mit Fenstern
- Rakete mit 3 Flossen (je 120°)

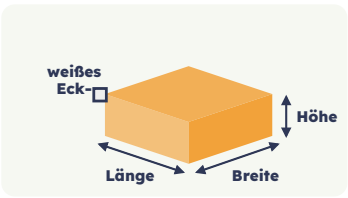
Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – ganz genau

① Rumpf

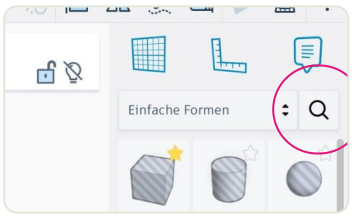
1. Zylinder: 15–25 mm dick, 50–80 mm hoch.
2. Das ist der Körper deiner Rakete.

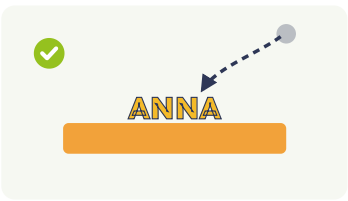




② Deine Spitze

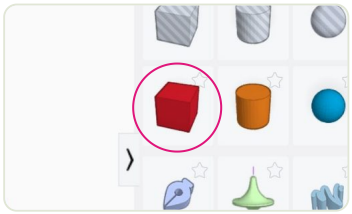
1. Paraboloid (Lupe), Kegel oder Halbkugel.
2. Gleich dick wie der Rumpf.
3. Direkt auf den Rumpf ziehen.

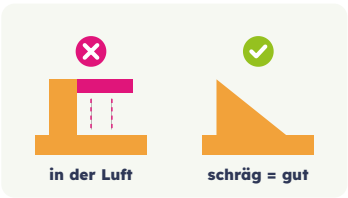




③ Deine Flosse

1. Eine flache Form, 2 mm dick, quer durch die Mitte des Rumpfs.
2. So entstehen gleich 2 Flossen.
3. Unten bis zum Boden – dann braucht der Drucker keine Stützen.

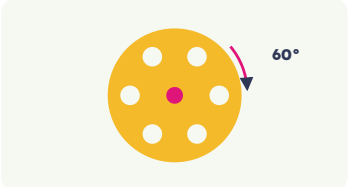




④ Kreuz machen

1. Flosse antippen → Duplizieren.
2. Bogen-Pfeil: 90 Grad drehen.
3. Schon hast du 4 Flossen!





13 Meine Rakete – Fortsetzung

5 Details

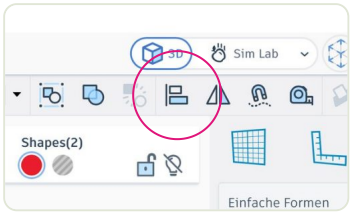
1. Fenster als Bohrung, Streifen, dein Name …
2. Alles muss den Rumpf berühren.

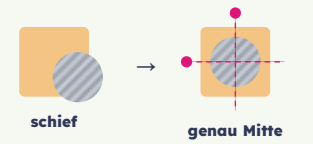




6 Mitte & fertig

1. Alles auswählen → Ausrichten → Mitte.
2. Dann Gruppieren.





7 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
Teile durch die Mitte drehen sich perfekt im Kreis.

DRUCK-TIPP
Flossen bis zum Boden = keine Stützen.

Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-13