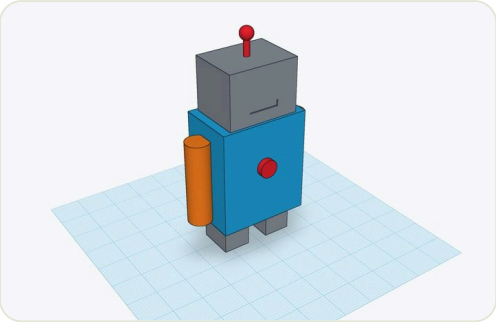
15 Mein Roboter

Erfinde deinen eigenen Roboter

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



Spiegeln	45 min	ca. 2 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

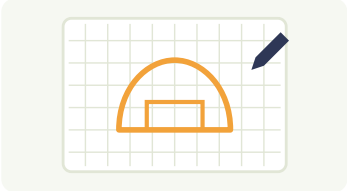
- Roboter-Hund
- Roboter auf Rädern
- Roboter mit Riesen-Kopf

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – ganz genau

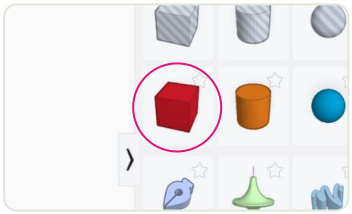
1 Skizze

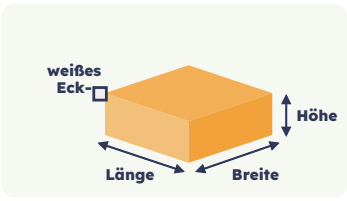
1. Wie sieht dein Roboter aus? Was kann er?
2. Zeichne ihn von vorne.



2 Körper

1. Wähle Quader, Zylinder oder Kugel.
2. Größe ca. 30 × 20 × 35 mm.
3. Unten flach lassen, damit er gut steht.

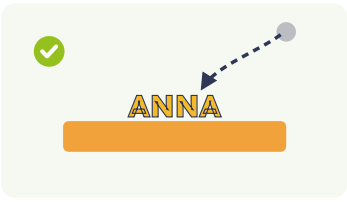




3 Kopf

1. Kopf-Form direkt auf den Körper ziehen.
2. Beide auswählen → Ausrichten Mitte.

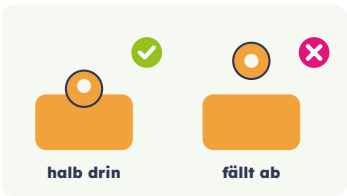




4 Ein Arm

1. Zylinder oder Quader seitlich an den Körper.
2. Unten bis zum Boden – nicht in der Luft!
3. Leicht in den Körper schieben.

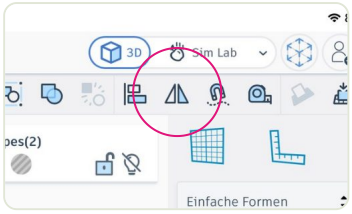


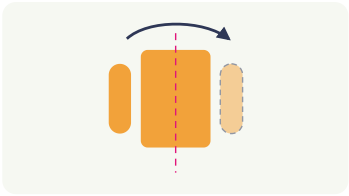


15 Mein Roboter – Fortsetzung

5 Zweiter Arm

1. Arm antippen → Duplizieren.
2. „Spiegeln“ antippen und die Richtung wählen.
3. Auf die andere Seite schieben.

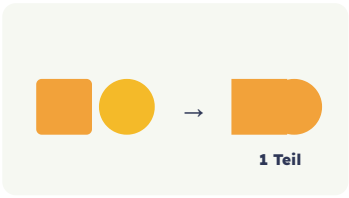




6 Ausstattung

1. Augen, Antenne, Display, Räder, Knöpfe.
2. Erst die Kopf-Teile gruppieren, dann alles zusammen.



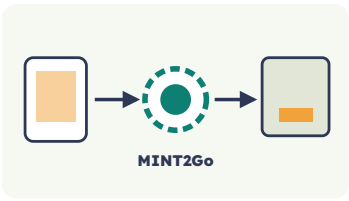


7 Abschicken

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
Gleiche Seiten? Spiegeln statt neu bauen.

DRUCK-TIPP
Arme anlegen – sonst braucht es Stützen.

Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-15