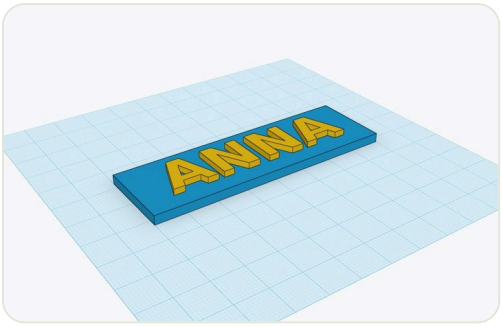
TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 1 · STARTER

1 Mein Türschild

Schild mit deinem Namen und deiner Deko

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



Text	25 min	ca. 45 min
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Name + Lieblingstier
- Wolken-Schild aus Kugeln
- Platte und Schrift in 2 Farben

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Platte holen ☐
Rechts bei „Einfache Formen“ den roten Quader auf die Arbeitsebene ziehen.

2 Deine Platte ☐
Weißes Eck-Quadrat antippen: höchstens 80 × 30 mm, Höhe 3 mm. „Radius“ = runde Ecken.

3 Text direkt auf die Platte ☐
Die rote Form „TEXT“ nicht auf die Arbeitsebene, sondern direkt auf deine Platte ziehen. Dann liegt sie gleich obendrauf!

4 Dein Name ☐
Im Form-Fenster bei „Text“ antippen, TEXT löschen und deinen Namen tippen.

5 Deine Schrift ☐
Bei „Schriftart“ antippen und eine Schrift aussuchen, die zu dir passt.

6 Schrift flach machen ☐
Bei „Höhe“ eine 2 eintragen. Jetzt ist die Schrift nur 2 mm dick.

7 Passt alles drauf? ☐
Mit dem weißen Eck-Quadrat die Schrift kleiner oder größer ziehen, bis sie schön auf der Platte sitzt.

8 Deine Deko ☐
Herz, Stern oder dein Lieblingssymbol auch direkt auf die Platte ziehen.

9 Zusammenkleben ☐
Alles auswählen → Gruppieren.

10 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

PROFI-TRICK
Form direkt auf eine andere Form ziehen = sie liegt sofort obendrauf.

DRUCK-TIPP
Zwei Farben? Die Lehrperson wechselt bei 3 mm das Filament.

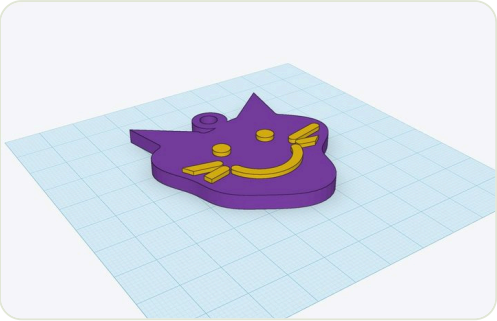
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-01

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 2 · STARTER

2 Mein Schultaschen-Anhänger

Mit Scribble: zeichne deinen eigenen Anhänger

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



Scribble	30 min	ca. 40 min
Du lernst	Bauen	Drucken

Wichtig: Alles muss zusammenhängen! Alle Linien müssen sich berühren. Teile, die frei herumschweben, fallen nach dem Druck ab – und die Öse muss deine Form überlappen.

Mach es zu DEINEM!

- Blume mit Blatt am Stiel
- Dein Anfangsbuchstabe in Schreibschrift
- Umriss von deinem Lieblingstier
- Monster mit Zacken

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Idee skizzieren ☐
Auf Papier: Was wird dein Anhänger? Tier, Blume, Monster, Blitz, dein Buchstabe … Eine Form, die zusammenhängt!

2 Scribble holen ☐
Bei „Einfache Formen“ die blaue Scribble-Form auf die Arbeitsebene ziehen. Das Zeichen-Fenster geht auf.

3 Mit Scribble zeichnen ☐
Der Stift unten ist blau: Jetzt mit dem Finger zeichnen. Dicke Linien, keine Lücken!

4 Fehler weg ☐
Radiergummi antippen und wegwischen – oder den Pfeil zurück. „Löschen“ macht ALLES weg.

5 Voransicht ☐
Oben rechts „Voransicht anzeigen“: Hängt alles zusammen? Keine Lücke?

6 Fertig ☐
Unten rechts „Fertig“ antippen. Jetzt steht dein Scribble auf der Arbeitsebene.

7 Höhe 4 mm ☐
Scribble antippen. Im Form-Fenster bei „Höhe“ eine 4 eintragen.

8 Größe ☐
Weißes Eck-Quadrat: höchstens 60 × 60 mm. Zu klein? Größer ziehen!

9 Öse für den Ring ☐
Zylinder 10 × 10 mm, Höhe 4 mm an den Rand – zur Hälfte IN deine Form schieben.

10 Loch in die Öse ☐
Zylinder 5 × 5 mm, Höhe 10 mm → Bohrung. Genau in die Mitte der Öse.

11 Zusammenkleben ☐
Alles auswählen → Gruppieren. Jetzt ist es EIN Teil!

12 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

PROFI-TRICK
Nochmal ändern? Scribble antippen → „Entwurf bearbeiten“.

DRUCK-TIPP
Flach, 4 mm dick: ca. 40 Minuten Druck.

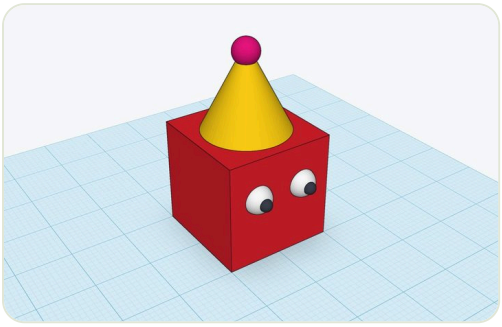
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-02

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 3 · STARTER

3 Mein Würfel

Dein Würfel mit deinem eigenen Extra-Teil

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



Formen kombinieren
Du lernst

20 min
Bauen

ca. 20 min
Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Partyhut: gelber Kegel oben drauf
- Monster: 2 Kugel-Augen vorne
- Haus: Dach oben drauf
- Katze: 2 kleine Kegel als Ohren

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Quader holen ☐
Rechts bei „Einfache Formen“ den roten Quader auf die Arbeitsebene ziehen.

2 Deine Größe ☐
Weißes Eck-Quadrat antippen. Wähle 15 bis 25 mm – bei Länge, Breite und Höhe gleich.

3 Deine Farbe ☐
Im Form-Fenster auf den Farbkreis tippen und deine Lieblingsfarbe aussuchen.

4 Dein Extra-Teil ☐
Hol eine zweite Form: Kegel, Kugel, Dach oder Zylinder – und zieh sie direkt auf deinen Würfel. Ideen siehst du unten.

5 Zusammenkleben ☐
Würfel und Extra-Teil auswählen → Gruppieren. Jetzt ist es ein Teil!

6 Rundherum ansehen ☐
Mit 1 Finger wischen: Gefällt dir dein Würfel von allen Seiten?

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Tinkercad misst in mm. 10 mm = 1 cm.

DRUCK-TIPP
Klein = schnell gedruckt. Perfekt zum Testen!

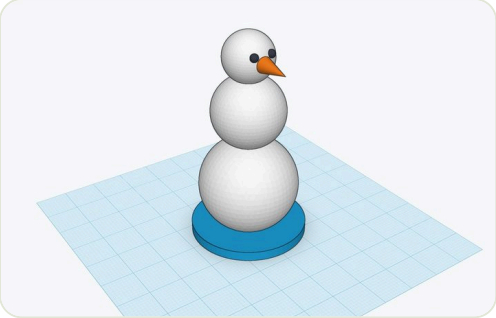
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-03

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 4 · STARTER

4 Schnee-Figur

Übung: deine eigene Figur aus Kugeln

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



Hochheben	20 min	Nur Übung
Du lernst	Bauen	nicht drucken

Mach es zu DEINEM!

- Schneekatze mit Kegel-Ohren
- Schneemann mit Zylinder-Hut
- Schneebär mit runden Ohren

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Schnee-Teller ☐
Zylinder holen: 35 × 35 mm, Höhe 3 mm.

2 Bauch ☐
Kugel zwischen 25 und 35 mm. Mitten auf den Teller schieben.

3 Hochheben ☐
Den schwarzen Kegel über der Kugel nach oben ziehen: 3 mm. Jetzt sitzt sie auf dem Teller.

4 Deine Figur ☐
Wer wird es? Schneemann, Schneekatze, Schneebär? Stapel Kugeln für Kopf, Ohren, Arme.

5 Gesicht ☐
Kegel als Nase oder Ohren, kleine Kugeln als Augen. Mit dem Bogen-Pfeil kippen.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Kugeln 2 mm ineinander schieben – dann halten sie zusammen.

DRUCK-TIPP
Nur Übung: nicht abschicken! Du lernst das Hochheben.

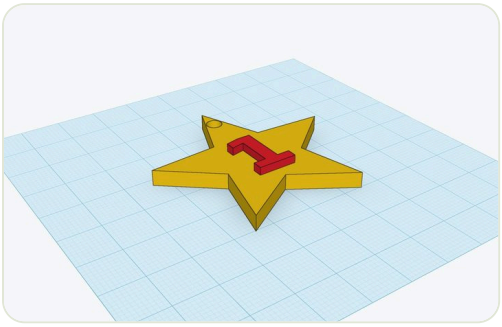
Nur Übung: Dieses Projekt wird nicht gedruckt.

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 5 · STARTER

5 Meine Medaille

Medaille für etwas, das DU geschafft hast

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



Alles kombinieren
Du lernst

25 min
Bauen

ca. 40 min
Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Medaille „Beste Freundin“ / „Bester Freund“
- Sport-Medaille mit Ball
- Medaille mit deinem Lieblingstier

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 ☆ Deine Grundform ☐
Stern, Kreis oder Vieleck (Polygon)? 40 bis 60 mm, 4 mm hoch.

2 Wofür ist sie? ☐
Zahl, Wort oder Symbol: „1“, „Super“, ein Ball … direkt auf die Medaille ziehen. Höhe 2 mm.

3 Schön anordnen ☐
Mit dem Finger genau in die Mitte schieben. Passt alles drauf?

4 Loch für das Band ☐
Zylinder 4 × 4 mm als Bohrung oben an den Rand.

5 Fertig machen ☐
Alles auswählen → Gruppieren.

6 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Loch mindestens 3 mm vom Rand.

DRUCK-TIPP
Band durchfädeln – fertig ist dein Orden.

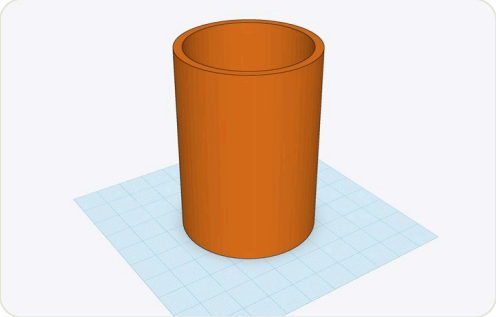
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-05

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 6 · LOCH-PROFI

6 Stifte-Monster

Stiftehalter mit deinem eigenen Look

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



Ausrichten	30 min	ca. 2 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Monster mit Kugel-Augen
- Burg mit Zinnen
- Katze mit Kegel-Ohren

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Deine Grundform ☐
Zylinder, Quader oder Vieleck: ca. 50 × 50 mm, 60–70 mm hoch.

2 Innen-Form ☐
Die gleiche Form 6 mm kleiner (z. B. 44 × 44 mm) → Bohrung.

3 Boden lassen ☐
Bohrung 3 mm hochheben. So bleibt unten ein Boden.

4 Genau in die Mitte ☐
Beide auswählen → Ausrichten. Die mittleren Punkte antippen (vorne und seitlich).

5 Aushöhlen ☐
Gruppieren. Jetzt ist der Becher hohl!

6 Dein Look ☐
Augen, Ohren, Zähne, Zinnen oder dein Name außen dran. Nichts darf in der Luft hängen.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Wand = 3 mm pro Seite. Dünner bricht.

DRUCK-TIPP
Großer Druck (ca. 2 h): früh abschicken!

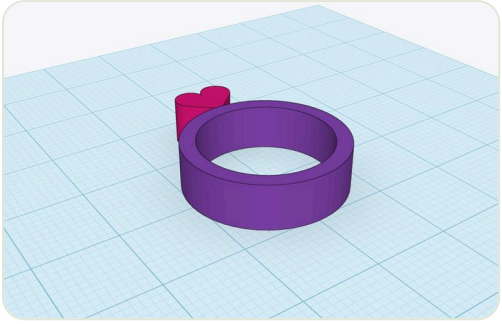
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-06

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 7 · LOCH-PROFI

7 Mein Ring

Ring in deiner Größe mit deinem Schmuckstück

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



Genau messen	20 min	ca. 20 min
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Initialen-Ring
- Kronen-Ring
- Ring mit Kugel-Edelstein

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Finger messen ☐
Einen passenden Ring aufs Lineal legen. Innen sind es meist 16–18 mm.

2 Ring-Form ☐
Zylinder: dein Maß + 4 mm (z. B. 21 × 21 mm), 4–8 mm hoch.

3 Fingerloch ☐
Zylinder in deinem Maß (z. B. 17 × 17 mm), höher als der Ring → Bohrung.

4 Mitte & ausschneiden ☐
Beide auswählen → Ausrichten Mitte → Gruppieren.

5 Dein Schmuckstück ☐
Herz, Stern, Krone, Buchstabe oder Kugel-Edelstein außen an den Ring setzen.

6 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Lieber 0,5 mm größer – dann passt er.

DRUCK-TIPP
Zwei Größen schicken und probieren.

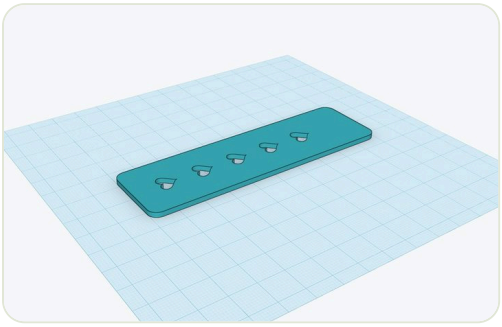
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-07

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 8 · LOCH-PROFI

8 Mein Lesezeichen

Lesezeichen mit deinem Muster

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



Duplizieren	25 min	ca. 30 min
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Katze schaut oben raus
- Sternen-Himmel
- Dein Name als Loch-Schrift

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Streifen ☐
Quader 100 × 30 mm, Höhe 2 mm. „Radius“ 4 = runde Ecken.

2 Dein Muster-Teil ☐
Herz, Stern, Kreis oder Buchstabe, ca. 8 mm → Bohrung. Oben aufs Lesezeichen legen.

3 Duplizieren ☐
Teil auswählen → Duplizieren-Knopf. Die Kopie ein Stück weiterschieben.

4 Wiederholen ☐
Nochmal Duplizieren: Die Kopie springt von allein gleich weit! So oft du willst.

5 Dein Kopf oben ☐
Eine Figur, die oben rausschaut: Katze, Eule, Monster …

6 Ausschneiden ☐
Alles auswählen → Gruppieren.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Duplizieren merkt sich deinen letzten Schritt.

DRUCK-TIPP
2 mm dünn – es biegt sich schön.

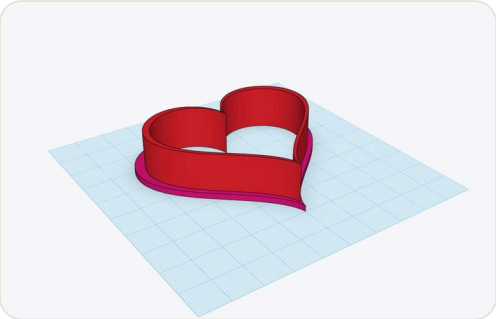
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-08

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 9 · LOCH-PROFI

9 Meine Ausstechform

Keksausstecher in deiner eigenen Form

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



Kleiner machen
Du lernst

30 min
Bauen

ca. 1 h
Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Maus aus 3 Kreisen
- Dein Anfangsbuchstabe (Text-Form)
- Stern mit runden Spitzen

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Deine Form ☐
Herz, Stern, Vieleck – oder Formen kombinieren (Kreis + 2 Kreise = Maus). Gruppieren! 60 mm, 15 mm hoch.

2 Rand unten ☐
Form duplizieren → 66 × 66 mm, nur 2 mm hoch. Daran drückst du später.

3 Innen-Form ☐
Nochmal duplizieren → 56 × 56 mm, 20 mm hoch → Bohrung.

4 Alles in die Mitte ☐
Alle drei auswählen → Ausrichten → Mitte.

5 Aushöhlen ☐
Gruppieren. Jetzt ist es innen leer!

6 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
60 – 56 = 4 mm. Pro Seite 2 mm Wand.

DRUCK-TIPP
Nur mit Erwachsenen und nur für Teig.

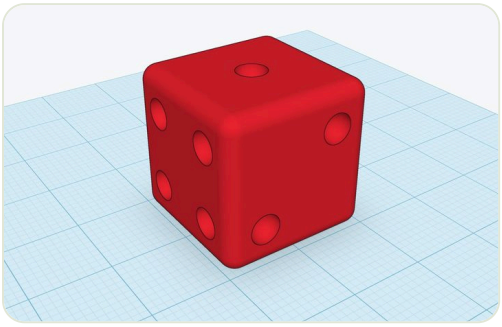
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-09

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 – abhaken!

1 Würfel ☐
Quader 20–25 mm. „Radius“ 2 = runde Kanten.

2 Deine Idee ☐
Was steht auf den Seiten? Augen, Zahlen, Tiere, Gesichter, Rechenzeichen?

3 Arbeitsebene setzen ☐
Knopf „Arbeitsebene“ → eine Würfel-Seite antippen. Jetzt baust du dort.

4 Zeichen eindrücken ☐
Deine Form ca. 1 mm tief eindrücken → Bohrung. Für jede Seite neue Arbeitsebene.

5 Fertig ☐
Alles auswählen → Gruppieren. Arbeitsebene zurück: Knopf → leere Fläche antippen.

6 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Normaler Würfel: gegenüber ist immer 7.

DRUCK-TIPP
Zeichen danach mit Stift ausmalen.

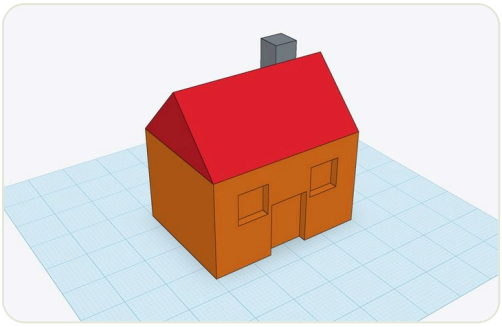
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-10

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 11 · BAUMEISTER

11 Mein Traumhaus

Haus, Burg oder Turm – so wie du es willst

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



Formen kombinieren	40 min	ca. 1,5 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Baumhaus auf einem Zylinder-Stamm
- Leuchtturm aus Zylindern
- Burg mit vier Türmen

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Erst skizzieren ☐
Zeichne dein Traumhaus auf Papier: Wie viele Fenster? Turm? Balkon?

2 Wände ☐
Quader, höchstens 50 × 50 mm, 20–35 mm hoch.

3 Dein Dach ☐
Dach, Pyramide, Kegel oder Halbzylinder? Hochheben und aufsetzen.

4 Fenster & Tür ☐
Kleine Formen als Bohrung, nur 2 mm in die Wand. Runde Fenster? Gerne!

5 Extras ☐
Kamin, Turm, Treppe, Briefkasten … deine Ideen.

6 Gruppieren ☐
Alles auswählen → Gruppieren.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Schräge Dächer drucken ohne Stützen.

DRUCK-TIPP
Fenster nur 2 mm tief – dann bleibt das Haus stabil.

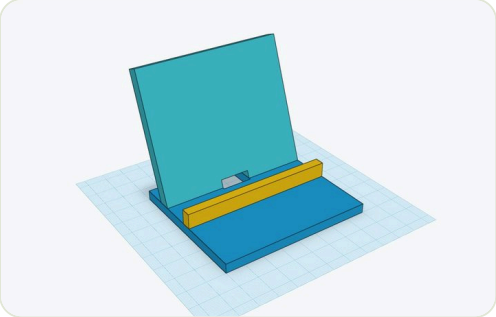
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-11

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 12 · BAUMEISTER

12 Mein Handyständer

Ständer, der zu dir und deinem Handy passt

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



Drehen	40 min	ca. 2 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Ständer mit Katzen-Ohren
- Name auf der Lehne
- Lehne mit Loch-Muster

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Messen ☐
Wie dick ist das Handy mit Hülle? Meist 10–12 mm.

2 Bodenplatte ☐
Quader ca. 80 × 70 mm, 5 mm hoch. Gerne mit runden Ecken.

3 Lehne ☐
Quader 80 × 6 mm, ca. 70 mm hoch. Ans hintere Ende stellen.

4 Dein Winkel ☐
Bogen-Pfeil ziehen: Wähle 15–30° nach hinten. Steiler oder flacher?

5 Halte-Kante ☐
Vorne Quader 80 × 5 × 8 mm. Abstand zur Lehne: Handy-Dicke + 2 mm.

6 Dein Design ☐
Ohren oben an der Lehne, dein Name, ein Herz-Loch … Dann gruppieren.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Beim Drehen zeigt Tinkercad die Grad-Zahl an.

DRUCK-TIPP
Die Lehne muss die Platte berühren.

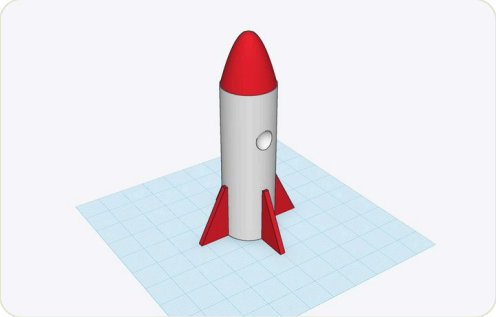
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-12

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 13 · BAUMEISTER

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 – abhaken!

1 Rumpf ☐
Zylinder 15–25 mm dick, 50–80 mm hoch. Du entscheidest!

2 Deine Spitze ☐
Paraboloid, Kegel oder Halbkugel? Hochheben und aufsetzen.

3 Deine Flosse ☐
Eine Form quer durch die Mitte: Quader, Keil oder Dreieck, 2 mm dick.

4 Kreuz machen ☐
Flosse duplizieren → Bogen-Pfeil 90° drehen. Schon 4 Flossen!

5 Details ☐
Fenster (Bohrung), Streifen, dein Name, zweite Stufe …

6 Mitte & fertig ☐
Alles auswählen → Ausrichten Mitte → Gruppieren.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Teile durch die Mitte drehen sich perfekt im Kreis.

DRUCK-TIPP
Flossen bis zum Boden = keine Stützen.

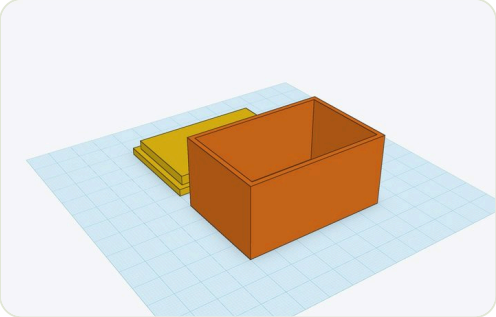
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-13

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 14 · BAUMEISTER

14 Meine Schatzkiste

Kiste mit passendem Deckel und deiner Deko

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



Teile, die passen	45 min	ca. 2,5 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Piraten-Kiste mit X-Karte
- Schmuckkästchen mit Herz-Griff
- Geheim-Box mit deinem Namen

Meine Idee: _____

✓ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Deine Kiste ☐
Quader in deiner Größe, höchstens 60 × 60 × 40 mm.

2 Hohl machen ☐
Quader 4 mm kleiner (Länge und Breite) als Bohrung. 2 mm hochheben, Mitte ausrichten, gruppieren.

3 Deckel ☐
Neben der Kiste: Quader gleich groß wie die Kiste, 3 mm hoch.

4 Passender Rand ☐
Innen-Maß minus 1 mm (z. B. 55 × 35) mittig auf den Deckel, 4 mm hoch. 0,5 mm Luft pro Seite.

5 Deine Deko ☐
Griff, Schloss, Juwelen, Initialen auf die andere Deckel-Seite.

6 Zwei Teile ☐
Deckel mit dem Rand nach oben neben die Kiste legen.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Rand = Innen-Maß minus 1 mm. Dann passt er.

DRUCK-TIPP
Deko + Deckel: Lehrperson druckt evtl. mit Stützen.

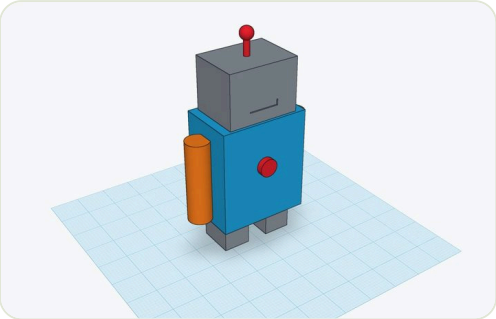
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-14

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 15 · BAUMEISTER

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 – abhaken!

1 Skizze ☐
Wie sieht dein Roboter aus? Was kann er? Zeichne ihn kurz.

2 Körper ☐
Quader, Zylinder oder Kugel – ca. 30 × 20 × 35 mm.

3 Kopf ☐
Deine Kopf-Form oben drauf, Mitte ausrichten.

4 Ein Arm ☐
Arm oder Greifer seitlich an den Körper, unten auf dem Boden.

5 Zweiter Arm ☐
Arm duplizieren → Spiegeln → auf die andere Seite schieben.

6 Ausstattung ☐
Augen, Antenne, Display, Räder, Knöpfe – erst Kopf-Teile gruppieren, dann alles.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Gleiche Seiten? Spiegeln statt neu bauen.

DRUCK-TIPP
Arme anlegen – sonst braucht es Stützen.

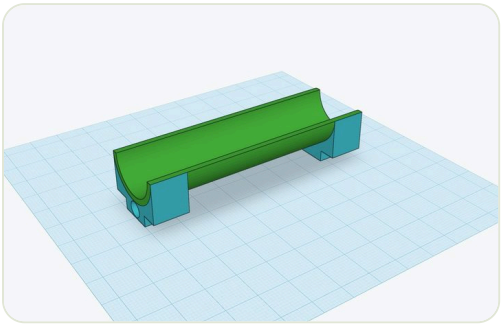
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-15

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 16 · ERFINDER

16 Meine Murmelbahn

Dein Bahn-Stück – passt zu allen anderen

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



Röhre & Stecker	50 min	ca. 2 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Rampe: vorne hohe Füße
- Tunnel-Stück
- Ziel-Becher am Ende

Meine Idee: _____

✔ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Plan ☐
Was baust du? Gerade, Rampe, Tunnel oder Ziel? Steck-Maße bleiben für alle gleich!

2 Röhre holen ☐
Röhre: 24 × 24 mm, Wandstärke 2, Länge 60–80 mm.

3 Hinlegen ☐
Bogen-Pfeil: 90° kippen. Die Röhre liegt jetzt.

4 Halbieren ☐
Großer Quader als Bohrung über die obere Hälfte → gruppieren. Für einen Tunnel: weglassen!

5 Füße ☐
Unter jedes Ende einen Klotz 12 × 12 mm. Verschieden hoch = Gefälle.

6 Stecker ☐
Ein Ende: Zapfen Ø 5 mm, 6 mm lang. Anderes Ende: Bohrung Ø 5,5 mm → gruppieren.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Loch 0,5 mm größer als der Zapfen.

DRUCK-TIPP
Alle Teile der Klasse passen zusammen!

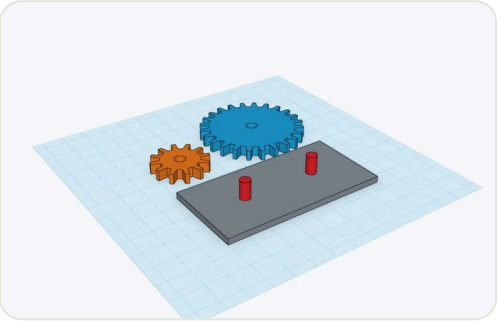
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-16

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 17 · ERFINDER

17 Meine Zahnrad-Maschine

Zahnräder, die deine Maschine antreiben

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



Form-Generatoren	50 min	ca. 1,5 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Kurbel mit Griff
- Zahnrad-Blume
- 3 Räder in einer Reihe

Meine Idee: _____

✔ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Zahnrad finden ☐
Rechts die Formen-Liste öffnen → „Formgeneratoren“ → Zahnrad.

2 Deine Zähne ☐
Rad A und Rad B: wähle die Zähne (z. B. 10 & 20 oder 12 & 36). Gleich große Zähne!

3 Achs-Löcher ☐
In jede Mitte: Bohrung Ø 5,5 mm.

4 Grundplatte ☐
Quader ca. 80 × 40 × 3 mm mit 2 Stiften: Zylinder Ø 5, 10 mm hoch.

5 Abstand ☐
Stift-Abstand = halber Durchmesser von A + halber von B.

6 Deine Maschine ☐
Kurbel, Gesicht, Windrad-Flügel oder Blüten aufs große Rad.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Doppelt so viele Zähne = halb so schnell.

DRUCK-TIPP
Räder flach neben die Platte legen.

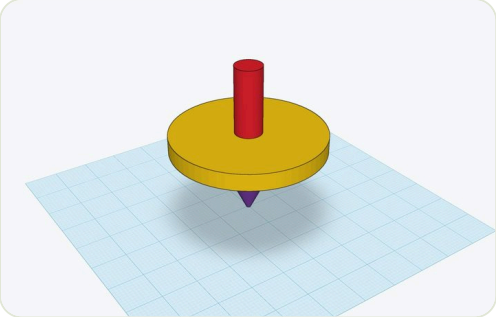
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-17

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 18 · ERFINDER

18 Mein Kreisel

Kreisel in deiner Form, der lange dreht

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



Symmetrie	45 min	ca. 1 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Stern-Kreisel
- Kreisel mit Loch-Muster
- Kreisel mit Doppel-Scheibe

Meine Idee: _____

✔ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Spitze ☐
Kegel 20 × 20 mm, 20 mm hoch → Spiegeln (oben/unten). Spitze zeigt nach unten.

2 Deine Scheibe ☐
Kreis, Stern oder Vieleck: 35–50 mm, 5 mm hoch. 20 mm hochheben.

3 Griff ☐
Zylinder 8 × 8 × 20 mm. Auf die Scheibe heben.

4 Dein Muster ☐
Löcher oder Deko gleichmäßig rundherum: Duplizieren + Drehen.

5 Genau Mitte ☐
Alles auswählen → Ausrichten: beide Richtungen auf Mitte → Gruppieren.

6 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Alles symmetrisch und mittig = dreht lange.

DRUCK-TIPP
Die Spitze schwebt: Die Lehrperson druckt mit Stützen.

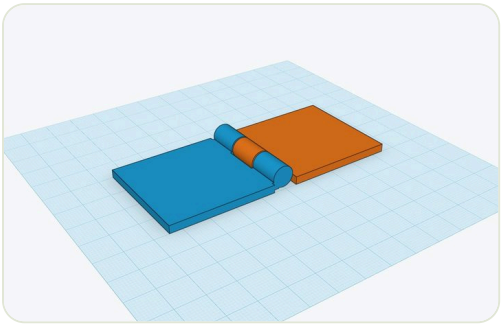
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go** · Entwurfs-Name: Name-18

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 19 · ERFINDER

19 Meine Klapp-Erfindung

Etwas mit Gelenk – du entscheidest was

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



Print-in-Place	60 min	ca. 1,5 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Schmetterling mit Flügel-Muster
- Mini-Buch mit Titel
- Krokodil-Maul mit Zähnen

Meine Idee: _____

✔ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Deine Idee ☐
Was klappt auf? Schmetterling, Mini-Buch, Muschel, Krokodil-Maul …

2 2 Teile ☐
Zwei flache Teile in deiner Form, 3 mm hoch, 9,2 mm Abstand.

3 3 Rollen ☐
Zylinder Ø 8, je 12 mm lang, liegend in die Lücke: links – Mitte – rechts, 0,6 mm Spalt.

4 Verbinden ☐
Außen-Rollen mit kleinem Quader an das linke Teil. Mittel-Rolle an das rechte.

5 Loch ☐
Mittel-Rolle: Bohrung Ø 4 der Länge nach → mit rechter Seite gruppieren.

6 Stift ☐
Zylinder Ø 3 durch alle Rollen → mit linker Seite gruppieren.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
0,6 mm Luft = es bewegt sich nach dem Druck.

DRUCK-TIPP
Nach dem Druck vorsichtig hin und her knicken.

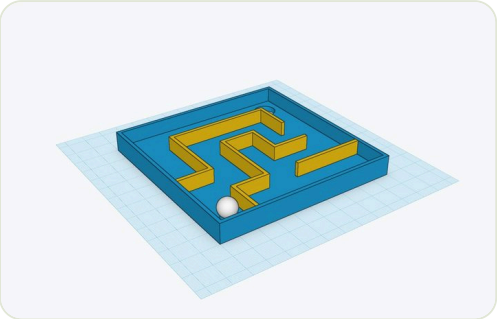
Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-19

TINKERCAD-WERKSTATT · PROJEKT 20 · ERFINDER

20 Mein Labyrinth

Dein eigenes Murmel-Labyrinth mit Thema

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



Selbst planen	1,5 h	ca. 4 h
Du lernst	Bauen	Drucken

Mach es zu DEINEM!

- Labyrinth mit Fallen-Löchern
- Dein Name im Labyrinth
- Weltraum-Labyrinth mit Sternen

Meine Idee: _____

✔ Schritt für Schritt – abhaken!

1 Plan zeichnen ☐
Karopapier: 10 × 10 Kästchen, 1 Kästchen = 10 mm. Start, Ziel und Wege einzeichnen.

2 Dein Thema ☐
Weltraum, Dschungel, Burg, Unterwasser? Plane Deko dazu.

3 Boden ☐
Quader 100 × 100 × 3 mm.

4 Rand ☐
4 Quader 100 × 2 mm, 11 mm hoch, rundherum.

5 Wände ☐
Wand: Quader 2 mm dick, 8 mm hoch. Mit Duplizieren nach deinem Plan.

6 Ziel & Fallen ☐
Ziel-Loch Ø 12 mm als Bohrung. Fallen-Löcher? Dann alles gruppieren.

7 Abschicken ☐
Zur Übersicht → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → „MINT2Go“.

Meine Skizze & Notizen

PROFI-TRICK
Wege mindestens 14 mm breit.

DRUCK-TIPP
Großer Druck (ca. 4 h) – früh abschicken!

Abschicken: Tinkercad-Logo → Entwurf antippen → Herunterladen → .STL → LocalSend → **MINT2Go**
· Entwurfs-Name: Name-20