

Unser Abenteuerspielplatz

Bunte Modelle aus Verpackungsmaterialien bauen

Klassen 3 und 4

Ein Beitrag von Esther Barde, Stuttgart

Klettern, wippen, schaukeln – Kinder nutzen Spielplätze, um ihrem Bewegungs- und Spielbedürfnis nachzukommen. Heutzutage machen etliche Videospiele dem Waldspielplatz Konkurrenz und tragen dazu bei, dass der Kontakt zu Natur und zu Spielgeräten durch virtuelles Nachempfinden ersetzt wird. Nach einer Auseinandersetzung mit ihren individuellen Bewegungs- und Spielbedürfnisse, planen die Kinder in Zeichnungen und Modellen Spielplatzgeräte ganz nach ihren Vorlieben. Während der Realisierung der Modelle mit Verpackungsmaterialien kommen die Kinder nicht nur mit gestalterischen Herausforderungen, die sich auch ein Architekt stellt, in Kontakt, sondern ebenfalls mit den zu berücksichtigenden Konstruktionsprinzipien, die ein Bauwerk stabil und sicher machen.



Planen, zeichnen, konstruieren.

Das Wichtigste auf einen Blick

Lerninhalte

- Freude am Spiel entdecken
- Ideen zu Spielgeräten skizzieren
- Sich mit architektonischen Themen (Gleichgewicht, Stabilität) auseinandersetzen
- Verpackungsmaterial kreativ verwenden
- Modelle mit Funktion planen, bauen und ausgestalten

Kompetenzen

- Kennen und Anwenden architektonischer und plastischer Gestaltungstechniken
- Ausbauen von handwerklichem Geschick
- Erweiterung der eigenen Planungs- und Gestaltungskompetenz in Bezug auf Konstruktionsprinzipien
- Anwendung von Schneide-, Konstruktions- und Befestigungstechniken
- Soziales Lernen

Fächerübergreifender Einsatz

- Deutsch: Aufsatz „Mein Tag auf dem Abenteuerspielplatz“
- Mathematik: Geometrische Grundformen
- Sportunterricht: Spielparcours mit Kleingeräten bauen

Dauer

3 Doppelstunden

Vorbereitung	Material
Organisation vorab	
<input type="checkbox"/> Vor der Unterrichtseinheit Mitbringauftrag erteilen: Bringe bis zum ... diverse Verpackungsmaterialien mit. Infos dazu auf Seite 3.	
1./2. Stunde: Überlegen, zeichnen, bauen – von der Skizze zum Modell	
Materialtisch	
<input type="checkbox"/> Verpackungsmaterialien auf einem Materialtisch bereitstellen	<input type="checkbox"/> <u>Materialtisch:</u> Verpackungsmaterialien • Garn • Krepp- und Klebeband • Zeitungspapier • Musterbeutelklammern • Tacker • Flüssigkleber • Schaschlikspieße • ggf. Heißklebepistole
Lesen, staunen, planen	
<input type="checkbox"/> Einstimmung M 1, Tafelbild M 2 und Tipps M 5 lesen	
Skizzieren	
<input type="checkbox"/> Vorlage M 4 im Klassensatz kopieren	<input type="checkbox"/> <u>Schüler:</u> 1 Bleistift • Radiergummi
Modellbau	
	<input type="checkbox"/> <u>Schüler:</u> Schere • Flüssigkleber • Verpackungsmaterial • Skizze
Präsentation/Reflexion	
<input type="checkbox"/> Leitfragen M 6 lesen	
3.–6. Stunde: Jetzt noch Farbe! – Wir bemalen unsere Modelle	
Malwerkstatt	
<input type="checkbox"/> Objekte mit Farbe gestalten M 7 lesen <input type="checkbox"/> Farbstation einrichten	<input type="checkbox"/> <u>Farbstation:</u> Acrylfarben • Pappteller als Paletten • Pinsel • Zeitungspapier
Farbige Gestaltung der Modelle	
<input type="checkbox"/> Platz zum Lagern der Schülerarbeiten einrichten	<input type="checkbox"/> <u>Farbstation:</u> siehe oben <input type="checkbox"/> <u>Schüler:</u> Pinsel • Malerhemd • Modelle
Präsentation/Reflexion	
<input type="checkbox"/> Meine Gedanken M 8, Bewertungsbogen M 9 und Urkunde M 10 im Klassensatz kopieren	
Angebot zur Leistungsbeurteilung: Beobachtungsbogen M 12	

Was sollten Sie zu diesem Thema wissen?

Schaukeln, Springen, Klettern – der Spielplatz als Erfahrungsort

Der Spielplatz erfreut sich bei fast allen Kindern großer Beliebtheit und vermittelt ihnen ein Gefühl von Freiheit und Abenteuer. Je nach Bewegungsangebot kommen die Kinder ihrem individuellen Bewegungsbedürfnis auf die Spur und bekommen die Gelegenheit, bestimmte Bewegungs- und Erfahrungsvorlieben zu entdecken. Sich bestimmten Bewegungsherausforderungen zu stellen und durch wiederholtes Ausführen zu immer stärkerer motorischer Sicherheit zu gelangen, stellt einen wichtigen Prozess in der Bildung des kindlichen Körperbewusstseins dar.

Nutzen Sie die **Bildimpulse M 3**, um die Kinder bei der Entwicklung von Spielgeräten zu unterstützen oder besuchen Sie gemeinsam einen nahegelegenen Spielplatz.

Mehr als nur Spielen – Bauen im Kindesalter

Ausprobieren, verwerfen und Lösungen finden – Bauen ist grundlegender Bestandteil des kindlichen Spiels. Kinder erleben sich beim Konstruieren und Bauen nicht nur als kreative Schöpfer und Gestalter ihrer Umwelt, sondern erarbeiten sich sukzessiv physikalische Gesetzmäßigkeiten. Im Rahmen dieser Unterrichtseinheit wird dem Ausdrucks- und Mitteilungsbedürfnis der Kinder Raum gegeben und die Gestaltungsaufgaben unterstützen sie dabei, zielgerichtetes und planvolles Handeln mit dem Wunsch, etwas zu erschaffen, das verwendet werden kann, zu erfahren. Hin und wieder werden die Kinder auf Konstruktionsprobleme stoßen und dabei durch Experimentieren herausfinden, welche Bauweisen sowohl für Stabilität als auch für eine besondere Optik sorgen. Begleiten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler¹ beim Experimentieren und beraten Sie sie auf Grundlage der **Tipps M 5**.

Von der Skizze zum Modell – wie Architekten arbeiten

Beim Lerngegenstand des statisch-konstruktiven Bauens spielt auch das zeichnerische Entwerfen und Darstellen eine große Rolle. Das Skizzieren des Modells erleichtert den Kindern den Planungsprozess und bietet Orientierung während der Gestaltungsphase. Nach der dreidimensionalen Nachgestaltung dienen die Zeichnungen als Dokumentations- und Reflexionsinstrumente und bieten eine gute Gesprächsgrundlage für Problemlösestrategien.

Im Rahmen der **Einstimmung M 1**, die Sie den Schülern vorlesen, erfahren die Kinder etwas über den Beruf des Architekten. Sie werden dazu angeregt, Ideen zu entwickeln, Skizzen dieser Ideen anzulegen und schließlich ein Modell ihres Fantasiespielgeräts umzusetzen.

Nutzen Sie das **Tafelbild M 2** als Visualisierungs- und Planungshilfe. Erarbeiten Sie es Schritt für Schritt gemeinsam mit den Kindern.

Aus Papier oder Naturmaterialien? – Entscheidung der Materialauswahl

Selbstverständlich könnte das vorgestellte Thema auch mithilfe von Naturmaterialien umgesetzt werden. Dies ist jedoch recht anspruchsvoll, was die Materialbereitstellung, die Ausstellungsfläche sowie die benötigten Kompetenzen und Kenntnisse der Kinder bezüglich verschiedener Verbindungstechniken angeht.

Die Arbeit mit Verpackungsmaterial erleichtert das Bauen. Bereits vorgeformte Objekte können durch entsprechende Bearbeitung schnell verändert und gut miteinander verbunden werden. Durch falzen, falten, kleben oder ineinander stecken gelingt den Kindern eine stabile Konstruktion.

Nutzen Sie die vorliegende Unterrichtseinheit dazu, mit den Kindern auch Themen wie Nachhaltigkeit und Up-Cycling zu thematisieren. Die Schüler erfahren, dass Gestaltungsmittel nicht teuer sein müssen und jedem zur Verfügung stehen.

Beginnen Sie schon recht früh mit dem Sammeln von geeigneten Verpackungsmaterialien wie z. B. Chipsdosen, Kekspackungen, Obst- und Gemüseboxen, Eierkartons, Pralinschachteln usw.

Geben Sie einen entsprechenden Sammelauftrag an die Schüler aus. Je vielfältiger und umfangreicher das Materialangebot ist, desto differenziertere Modelle können die Schüler damit realisieren.

¹ Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

Mit oder ohne Wettbewerbscharakter – Motivation und Reflexion

Der Wettbewerb ist eine Möglichkeit, die Motivation der Schüler zu fördern und gibt der ganzen Unterrichtseinheit einen Rahmen. Wichtig sind in diesem Zusammenhang auch Reflexionsphasen und Präsentationsmöglichkeiten. Nutzen Sie die **Leitfragen M 6**, um mit den Kindern über ihre Gestaltungsprozesse und -lösungen ins Gespräch zu kommen. Die Kinder sollten dabei möglichst auch eine Verbindung zu ihren Skizzen herstellen.

Wie können Sie die Einheit verkürzen/weiterführen/variieren?

Planen Sie bei ausreichend Zeit eine gemeinsame Begehung eines Spielplatzes und sammeln Sie mit den Kindern Ideen für die folgende Gestaltung.

Im Rahmen einer Ausstellungsplanung können Sie sich zusammen mit den Kindern Gedanken dazu machen, ob sich einige Spielgeräte miteinander verbinden ließen, sodass eine Art Bewegungsparcours mit größeren zusammenhängenden Elementen entsteht.

Verzichten Sie bei wenig Zeit auf die farbige Ausgestaltung der Modelle.

Welche fächerübergreifenden Bezüge können Sie herstellen?

Deutsch

- Fantasiegeschichte: „Mein Tag auf dem Abenteuerspielplatz“
- Formulieren von Verhaltensregeln auf dem Spielplatz sowie von Gebrauchshinweisen zu den Spielgeräten

Mathematik

- Geometrische Grundformen (z. B. Rechteck, Quadrat etc.)
- Würfelnetze
- Symmetrien, Muster und Wiederholungen (im Rahmen von Falt- und Schneidarbeiten)

Sport

- Einen Spielparcours mithilfe von Klein- und Großgeräten bauen

Welche Medien können Sie zusätzlich nutzen?

Zolg, Monika; Wodzinski Rita; Wöhrmann Holger (Hrsg.): *Materialien für den naturwissenschaftlichen und technischen Sachunterricht.* Lambert, Anette; Reddeck, Petra: *Brücken-Türme-Häuser. Statisch-konstruktives Bauen in der Grundschule.* Kassel University Press GmbH, Kassel 2007.

In diesem Buch werden Konzeptionen und praktische Umsetzungen zum statisch-konstruktiven Bauen vorgestellt. Neben fachlichen Informationen erhalten Sie viele didaktisch-methodische Anregungen sowie nützliche Hinweise für Ihre Unterrichtspraxis.

1./2. Stunde: Überlegen, zeichnen, bauen – von der Skizze zum Modell

Phase	Verlauf	Hilfen	Vorbereitung & Material
Einstieg	<p>Materialtisch</p> <p>Die Kinder legen ihre mitgebrachten Verpackungsmaterialien auf einen von Ihnen eingerichteten und für alle gut zugänglichen Materialtisch ab.</p> <p>Lesen, staunen, planen</p> <p>Lesen Sie den Kindern die Einstimmung M 1 vor. Prüfen Sie über die Fragen, ob die Kinder die Textinhalte sowie die Aufgabe verstanden haben und visualisieren Sie den weiteren Ablauf sukzessiv an der Tafel. Nutzen Sie dazu das Tafelbild M 2. Die Kinder sammeln erste Ideen für Spielgeräte. Wägen Sie ab, ob und wie viel Inspiration Ihre Schüler benötigen und führen Sie als Ergänzung zu einer Präsentation der Bildimpulse M 3 eine Spielplatzbegehung durch.</p> <p>Teilen Sie die benötigten Materialien mit und leiten Sie zum selbstorganisierten Arbeiten an. Die Schüler bereiten ihren Arbeitsplatz vor und decken die Tische mit Zeitungen ab. Zeigen Sie mit ein bis zwei Materialien und den Tipps M 5, wie die Kinder differenziert gestalten und verschiedene Konstruktionsherausforderungen meistern können.</p>	<p>Tipp</p> <p>Stellen Sie ganz konkrete Fragen, wie z. B. „Wie kannst du eine Hängebrücke bauen? Wie gestaltest du künstlerische Elemente?“</p> <p>Die Kinder formulieren ihre Ideen. Unterstützen Sie sie dabei, möglichst viele unterschiedliche Lösungen zu denken.</p>	<p>Materialtisch: Verpackungsmaterialien • Garn • Klebefilm • Tacker • Musterbeutelklammern • Kreppklebeband • Schaschlikspieße • Zeitungspapier</p> <p>Einstimmung M 1 • Tafelbild M 2 • Bildimpulse M 3 • Tipps M 5</p> <p>Schüler: Schere • Kleber • Bleistift</p>
Hauptteil	<p>Skizzieren</p> <p>Geben Sie die Vorlage M 4 aus. Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass Sie sich nach dem Fertigstellen ihrer Skizze das gezeichnete Modell gleich mit den zur Verfügung stehenden Materialien umsetzen dürfen. Beraten Sie die Kinder im Rahmen einer Zwischenbesprechung bei ihrem Bauvorhaben.</p> <p>Gestaltung Spielplatzgerät</p> <p>Die Kinder bauen ihr gezeichnetes Spielgerät nach und achten darauf, dass Sie die vorgegebenen Kriterien (siehe Einstimmung M 1, Kasten) berücksichtigen.</p>	<p>Differenzierung</p> <p>Entscheiden Sie, ob die Kinder allein, in Partnerarbeit oder in Gruppen arbeiten.</p> <p>Tipp</p> <p>Schreiben Sie die Kriterien an die Tafel.</p>	<p>Vorlage M 4</p> <p>Materialien siehe oben</p>
Abschluss	<p>Präsentation/Reflexion</p> <p>Stellen Sie die Arbeitsergebnisse auf einem Besprechungstisch aus und lassen Sie sie von den Kindern z. B. nach den Funktionen (Kleffern, Schaukeln usw.) ordnen.</p> <p>Nutzen Sie die Leitfragen M 6 und geben Sie den Kindern die Möglichkeit, vor allem über Gestaltungsherausforderungen zu sprechen.</p>	<p>Tipp</p> <p>Bereiten Sie zur Kennzeichnung der Modelle Aufkleber mit Namen der Schüler vor.</p>	<p>Leitfragen M 6</p> <p>Schüler: Arbeitsergebnisse</p>

3.–6. Stunde: Jetzt noch Farbe! – Wir bemalen unsere Modelle

Phase	Verlauf	Hilfen	Vorbereitung & Material
Einstieg	<p>Einrichten der Arbeitsplätze</p> <p>Stellen Sie die Farbstation vor und leiten Sie die Kinder zum Einrichten ihrer Arbeitsplätze an.</p> <p>Erklären Sie den Ablauf und die Regeln beim Holen der Farben mit der Palette.</p> <p>Klären Sie wichtige Verhaltensregeln und zeigen Sie den Kindern, dass jeweils ein kleiner Klecks Farbe, den sie sich auf die Palette tupfen, ausreicht. Die Schüler können sich auch zu zweit eine Palette teilen.</p>	<p>Tipp</p> <p>Bereiten Sie Farbstation und Materialfisch bereits vor Unterrichtsbeginn vor.</p>	<p>Objekte mit Farbe gestalten M 7</p> <p>Zeitungspapier</p> <p>Farbstation: Acrylfarben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pappteller <p>Schüler: Pinsel</p>
Hauptteil	<p>Farbige Gestaltung der Modelle</p> <p>Die Kinder bereiten ihren Arbeitsplatz vor und legen einen Kleidungsschutz an.</p> <p>Geben Sie die Gestaltungsaufgabe M 7 aus. Lassen Sie den Arbeitsauftrag von einem ausgewählten Kind vorlesen und von einem anderen Kind in eigenen Worten wiederholen. Klären Sie offene Fragen.</p> <p>Beraten Sie die Kinder während der Gestaltung. Die Kinder bemalen Teile ihrer Modelle und stellen Sie anschließend an einen geeigneten Platz zum Trocknen.</p>	<p>Tipp</p> <p>Stellen Sie den Schülern Pinsel in unterschiedlichen Größen zur Verfügung.</p>	<p>Gestaltungsaufgabe M 7</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pinsel • Acrylfarben <p>Pappteller als Paletten</p> <p>Wasserbehälter</p> <p>Schüler: Modelle</p> <p>Pinsel</p>
Abschluss	<p>Präsentation/Reflexion</p> <p>Die Schüler arrangieren ihre Modelle auf einer Fläche, die sich zur Präsentation eignet, z. B. auf dem Schulhof oder im Foyer der Schule. Nutzen Sie die Materialien M 8–M 10 für eine ausführliche Reflexion und entsprechende Würdigung der Leistung.</p>		<p>Meine Gedanken M 8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewertungsbogen M 9 • Urkunde M 10 <p>Schüler: Arbeitsergebnisse</p>

Wir werden Architekten – Einstimmung

M 1

Stell dir vor, du hättest die Möglichkeit in dem Ort, in dem deine Schule ist, an einem Architekturprojekt teilzunehmen. Die Stadt bzw. die Gemeinde möchte gemeinsam mit einem Architekten, Herrn Stein, einen Abenteuerspielplatz gestalten. Der Architekt ist aber schon ein älterer Mann, der schon lange nicht mehr auf einem Spielplatz gespielt hat. Deshalb holt er sich lieber Unterstützung. Er braucht dich, weil er zuerst wissen muss, was du überhaupt auf einem Spielplatz machen möchtest, bevor er der Stadt seine Planung vorlegt. Er hält seine Ideen und Vorstellungen üblicherweise in verschiedenen Zeichnungen fest. Seine Zeichnungen werden dann als Grundlage zum Bauen verwendet.

Der Architekt baut die Spielgeräte bzw. die Spielumgebung nicht selbst. Dafür sind dann Techniker, Handwerker, Tischler und andere Menschen zuständig. Der Architekt achtet aber bei seinen Planungen von vornherein darauf, dass das, was er plant, zusammen passt, gut aussieht, vor allem aber auch stabil ist und kein Verletzungsrisiko darstellt. Wenn einem Menschen durch eine Fehlplanung eines Architekten etwas passieren würde, z. B. weil dieser einen Turm geplant hat, der kein stabiles Fundament hat und zusammenbricht, dann muss der Architekt auch für den Schaden aufkommen. Dazu gibt es natürlich auch verschiedene Regeln und Gesetze.

Nach der Zeichnung und den ersten Überlegungen möchte Herr Stein ein kleines Modell bauen, um sich alles noch besser vorstellen zu können. Das Modell hat auch den Vorteil gegenüber einer Zeichnung, dass es sich von allen Seiten betrachten lässt.

Du wirst heute die Gelegenheit bekommen, den Beruf des Architekten ein bisschen näher kennenzulernen und einen Spielplatz mitzuplanen.

Dazu überlegst du zuerst, was du gern auf einem Abenteuerspielplatz tun würdest und welche Fantasiespielgeräte und Bewegungslandschaften du planen möchtest. Du hältst deine ersten Ideen zuerst in einer Zeichnung fest. Anschließend wirst du aus verschiedenen Verpackungsmaterialien ein Modell deines Lieblingsspielgeräts bauen. Du darfst dies auch in Gruppenarbeit tun.

Mit deinem Modell nimmst du automatisch an einem Architekturwettbewerb teil. Dein Modell wird ganz genau betrachtet und es wird dabei Folgendes festgestellt:

Dein Bauwerk hat mehrere Funktionen. Du kannst z. B. nicht nur schaukeln, sondern auch wippen und klettern. Plane mindestens drei unterschiedliche Spielmöglichkeiten ein. Wie fantasievoll ist dein Modell gebaut? Ist es stabil? Sieht es interessant aus? Lädt es zum Spielen ein? Was gibt deinem Spielgerät das besondere Etwas? Ist dein Modell stabil gebaut und sauber verarbeitet?

☀ Hast du gut zugehört?

1. Was ist Herr Stein von Beruf?
2. Was ist deine Aufgabe?
3. In welcher Reihenfolge gehst du vor?
4. Auf was sollst du ganz besonders achten?



M 2

Phasenplanung – Tafelbild

1. Idee finden**Was möchtest du auf einem Abenteuerspielplatz tun?**

Mich verstecken, wippen, klettern, schaukeln, krabbeln, Seilbahn fahren, schwingen, etwas überqueren, mich drehen, im Sand spielen, hüpfen, balancieren, reiten ...

Welche Geräte könntet ihr dafür bauen?

Kletterwand, Schaukel, Sandkasten, Trampolin, Rutsche, Kreisel, Kletterspinne, Wippe, Hängebrücke, Wipptiere, Tunnel, ...

2. Arbeitsauftrag: Zeichnen

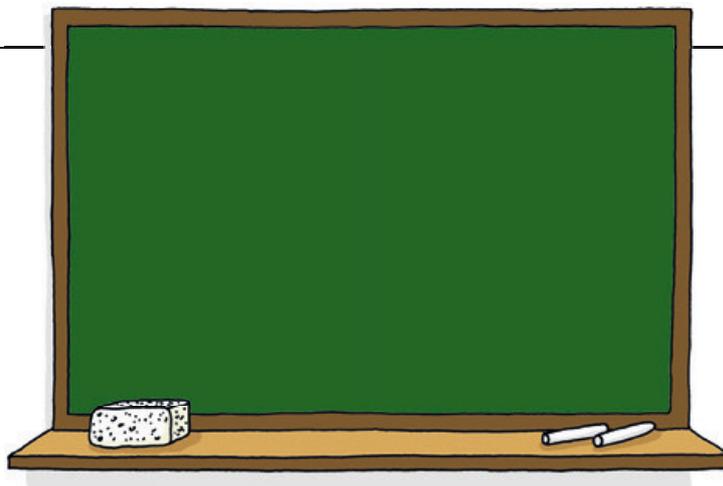
Zeichne dein Lieblingsspielgerät mit mindestens 3 Funktionen und vielen Besonderheiten. Plane es stabil.

3. Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit

Entscheidet, ob ihr in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit bauen möchtet. Alles hat seine Vor- und Nachteile: Gemeinsam schafft ihr wahrscheinlich schneller, ein großes besonderes Modell zu bauen.

4. Arbeitsauftrag: Bauen

Sucht euch das nötige Baumaterial für euer Modell zusammen und baut ein Spielgerät.



M 4

Planen und beschreiben – meine Skizze

☀️ **Meine Idee für ein Spielgerät auf unserem Abenteuerspielplatz in einer Zeichnung:**



☀️ **Mit meinem Spielgerät kann man mindestens drei Dinge tun:**

Klettern Wippen Schaukeln Schwingen Sich verstecken

Etwas überqueren _____

☀️ **Das macht mein Spielgerät zum Kunstwerk:**

Stabil konstruieren – Tipps

M 5

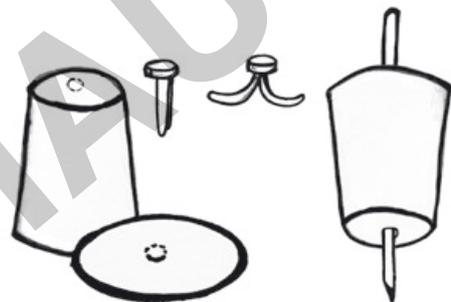
1 Materialien für Rutschen

Küchenpapier- oder Klorollen eignen sich am besten für diese Gestaltung. Man kann sie mit Klebstoff oder einem Tacker verbinden. Wichtig dabei ist, dass sich die einzelnen Materialien beim Verbinden überlappen. Dies verleiht dem Modell Stabilität.



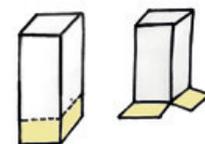
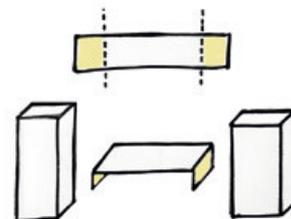
2 Drehverbindungen für Karusselle

Papierobjekte mit einer Drehfunktion lassen sich einfach mithilfe von Musterbeutelklammern oder Schaschlikspießen umsetzen. Dazu einfach ein Loch in die zwei Bauelemente stechen und den Schaschlikspieß oder die Klammer durchschieben.



3 Falztechniken für Brücken und Türme

Durch einfache Falztechniken lassen sich einzelne Papierobjekte sinnvoll miteinander verbinden.



4 Rolltechniken für Türme und Stelen

Gerolltes und zusammengeklebtes Papier kann erstaunlich stabil sein. Die Rollen können ganz einfach mit Kreppklebeband fixiert werden.



So war's ... – meine Gedanken

M 8

Name: _____

1 Bist du mit deinem Modell zufrieden?

Ja

Nein

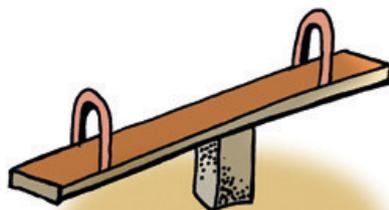


2 Was gefällt dir besonders gut?

Begründe.

3 Was würdest du beim nächsten Mal anders machen?

Begründe.



M 9

Ich sehe und staune – Bewertungsbogen

Name	Das Spielplatzgerät ...			
	... hat drei Funktionen.	... ist ansprechend gestaltet.	... ist stabil gebaut.	... hat eine künstlerische Besonderheit.

M 10

Gut gemacht! – Urkunde

Urkunde



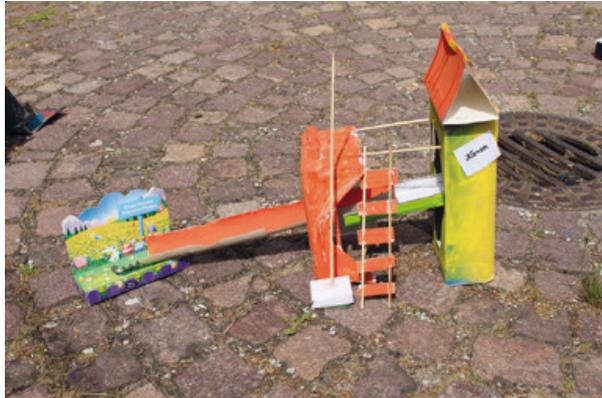
hat erfolgreich an unserem Architektur-Wettbewerb „Abenteuerspielplatz“ mit einem Spielplatzgerät-Modell teilgenommen.

Herzlichen Glückwunsch!

Datum _____ Unterschrift

Unsere Ausstellung – Schülerarbeiten

M 13



M 14

Beobachtungsbogen

Name des Schülers: _____ Datum: _____

Bewertungskriterien	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... entwickelt eine interessante Idee von einem Spielgerät mit drei Funktionen und hält diese in einer Skizze fest.				
... nutzt Verpackungsmaterialien kreativ für das Gestaltungsvorhaben.				
... nutzt die Materialeigenschaften konstruktiv für eine stabile Bauweise.				
... baut ein Modell unter funktionalen Gesichtspunkten, d. h. dass es zum Spielen geeignet ist.				
... berücksichtigt den künstlerisch-ästhetischen Aspekt beim Modellbau.				
... gestaltet viele Details.				
... nutzt vorgestellte Verbindungstechniken geschickt.				
... färbt das Modell so, dass sich die verschiedenen verwendeten Materialien optisch verbinden und ein ansprechender Gesamteindruck entsteht.				
Kreativität und Originalität	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... entwickelt eine besondere Gestaltungsidee und setzt diese erfolgreich um.				
Organisation	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... sammelt diverse Verpackungsmaterialien und stellt diese fristgerecht bereit.				
... geht bei der Gestaltung planvoll und zielgerichtet vor.				
... zeigt ökonomisches Vorgehen bezüglich der Zeit und des Materials.				
Sozialverhalten und Kommunikation	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... verhält sich im Gruppenprozess konstruktiv und empathisch.				
... gibt den Mitschülern konstruktives Feedback.				
Reflexion	😊	😐	☹️	Bemerkungen
... reflektiert eigene Arbeitsprozesse und -ergebnisse.				