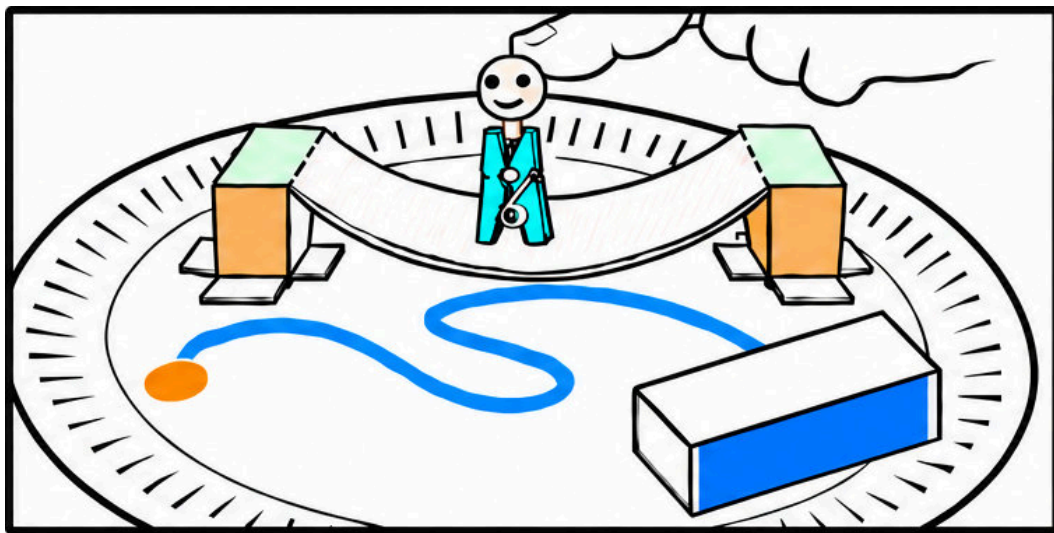


Klammer, fertig, los!



So kann dein fertiges Werk aussehen.

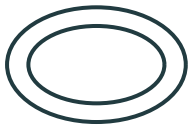
Anleitung, Materialliste und passende Druckvorlagen in einer Datei.
Projektversion 1.0 · Sammlung R10 · Ausgangsstand V9-P3
Ideengebung und Bildsichtung: Christine Janischek
Texte und Zeichnungen mit generativer KI erarbeitet.

10 · Klammer, fertig, los!

Klasse 1-4 · etwa 30-45 Minuten · Trockenzeit zusätzlich

Projektstart

Das brauchst du · für ein Werkstück



Pappteller

1 Stück

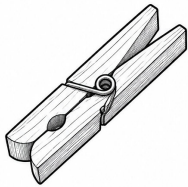
etwa 28 cm Durchmesser; möglichst feste Qualität



Streichholzschachtel

1 Stück

vollständig leer und geschlossen; etwa 5 × 3,5 cm



Mini-Wäscheklammer

1 Stück

etwa 2-2,5 cm lang; fertig bunt oder naturfarben



Bastelkleber und Holzleim

je etwas

Bastelkleber für Pappe; Holzleim für Perle, Stiftchen und Klammer



Filz- oder Acrylstifte

3 Stück

für Teller und Holz geeignet; Blau, Türkis und Orange oder Wunschfarben



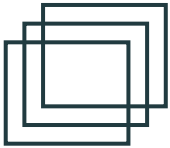
Zeige auf das Bild. Lies das Wort und die Menge. Hake das Material ab.

10 · Klammer, fertig, los!

Klasse 1-4 · etwa 30-45 Minuten · Trockenzeit zusätzlich

Projektstart

Das brauchst du · Fortsetzung



Karton für Fahrfläche und Stützen



3 Zuschnitte

nach Vorlage 04: 1 Fahrfläche aus 8 × 12 cm biegsamem Karton; 2 Stützen aus je 12 × 8 cm festem Karton, mit vier Klebefüßen



Holzperle



1 Stück

etwa 8 mm Durchmesser; als Kopf aufkleben



Holzstiftchen



1 vorbereitetes Stück

etwa 1 cm lang, beide Enden stumpf; Dicke passend zum Perlenloch



Klebeband



8 vorbereitete Stücke

je etwa 2 cm; zum Schließen der seitlichen Stützenflächen

Zeige auf das Bild. Lies das Wort und die Menge. Hake das Material ab.

10 · Klammer, fertig, los!

Klasse 1–4 · etwa 30–45 Minuten · Trockenzeit zusätzlich

Projektstart

Vorbereitung durch Erwachsene

Bereite nach der aktuellen Druckvorlage eine Fahrfläche vor: Mittelstreifen 6 × 12 cm mit vier seitlichen 1 × 2 cm Klebeflügeln; Gesamtbreite 8 cm. Die beiden 2-cm-Auflagen bleiben eben, die mittleren 8 cm werden sanft gebogen. Berechne zwei Stützen vor: Kern 6 × 8 cm, dazu zwei seitliche 2 × 2 cm Flächen mit je 1 cm angefügter Fußlasche; Gesamtbreite 12 cm. Falte jede Stütze in 1–2–2–2–1 cm und klappe die seitlichen Flächen nach unten. Sichere die vier seitlichen Flächen mit acht vorbereiteten Klebebandstücken an den benachbarten Kanten. Erwachsene bereiten ein etwa 1 cm langes stumpfes Holzstiftchen passend zum Loch der 8-mm-Holzperle vor. Kopf, Stiftchen und obere Klemmbacken mit Holzleim sichern. Vor dem Spielen alles trocknen lassen und Stabilität prüfen. Jede Stütze hat vier Klebefüße. Die ergänzten seitlichen Füße werden nach außen gefaltet und auf dem Teller festgeklebt. Die Rampenflügel kleben an den aufrechten Seitenflächen darüber.

Prüfe dein Werk

Kleber und Farbe sind trocken. Die Halfpipe steht auf ihren Pappwinkeln fest. Der Perlenkopf hält an der Mini-Klammer. Die Spielfigur lässt sich durch den Parcours führen.

Zum Weiterdenken

Wie kommst du vom Start durch die Halfpipe und am Hindernis vorbei? Probiere eine andere Strecke.

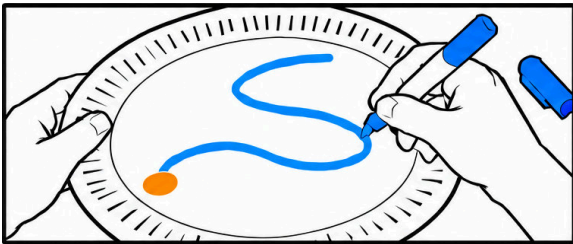
So nimmst du es mit

Trage den Skatepark flach auf einem Tablett. Nimm die Klammer separat mit.

10 · Klammer, fertig, los!

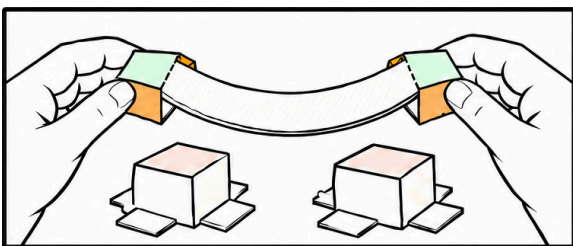
Klasse 1-4 · etwa 30-45 Minuten · Trockenzeit zusätzlich

Projektstart



1. Strecke malen

Male eine kurvige Strecke auf den Pappteller. Setze einen farbigen Startpunkt.



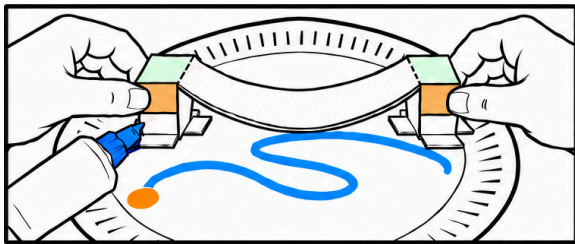
2. Fahrfläche biegen

Falte die vier orangefarbenen Flügel seitlich nach unten. Die grünen Auflagen bleiben eben. Biege nur die weiße Mitte sanft zur Mulde.

10 · Klammer, fertig, los!

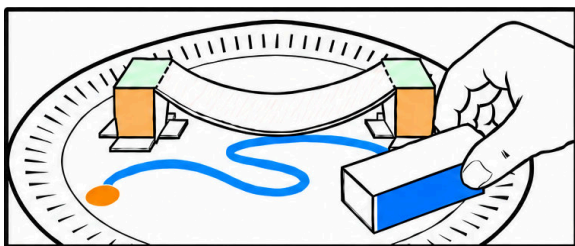
Klasse 1-4 · etwa 30-45 Minuten · Trockenzeit zusätzlich

Projektstart



3. Stützen falten und kleben

Falte beide Stützen. Klebe ihre je vier Füße auf den Teller und sichere die Seiten. Klebe die grünen Auflagen oben und die orangen Flügel seitlich an. Lass alles trocknen.



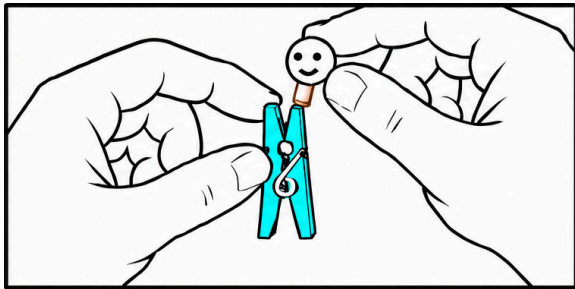
4. Hindernis aufkleben

Klebe eine leere, geschlossene Streichholzschachtel auf den Teller. Lass neben ihr Platz für deine Spielfigur.

10 · Klammer, fertig, los!

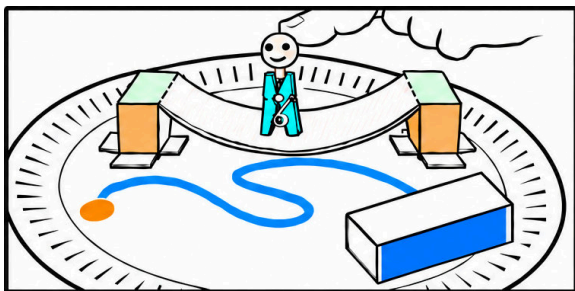
Klasse 1-4 · etwa 30-45 Minuten · Trockenzeit zusätzlich

Projektstart



5. Klammer-Männchen bauen

Stecke das kurze Holzstiftchen mit Leim in die Perle. Klemme das freie Ende oben in die Mini-Klammer und klebe es fest. Die Griffe sind Beine. Male ein Gesicht.



6. Parcours ausprobieren

Schiebe dein Klammer-Männchen mit den Fingern über die Strecke und durch die Halfpipe. Es fährt nicht von allein. Erfinde eigene Wege und Tricks.

Fertig? Prüfe Halt, Stand und trockene Verbindungen.

Quellen und Nutzung

Entstehung und Stand der freigegebenen Fassung

Entstehung

Die Texte, Schrittfolgen und Zeichnungen wurden mithilfe generativer KI erarbeitet. Christine Janischek gab Ideen und prüfte die Motive und Korrekturen. Maßvorlagen wurden technisch gezeichnet. Ein Motiv von Oscar diente als Vorlage für den Hubschrauber in Projekt 08.

Bildherkunft

Die ursprünglichen Internetfotos wurden nicht als Seitenbilder übernommen. Die neuen Bildfolgen sind KI-Illustrationen auf Grundlage der besprochenen Bastelhandlungen. Eine juristische Einzelfallprüfung der ursprünglichen Bildquellen und Motive liegt nicht vor.

Erprobung

Die Motive und die Gesamtfassung sind redaktionell freigegeben. Eine vollständige Bastelprobe mit Kindern, reale Pass- und Drucktests und ein Barrierefreiheitsnachweis stehen noch aus.

Lizenz

CC BY-NC-SA 4.0, soweit an einzelnen Bestandteilen Rechte bestehen. Fremd- und Markenrechte werden durch diese Angabe nicht übertragen. Die KI-Mitwirkung bei Text und Bild ist bei der Weitergabe zu nennen.

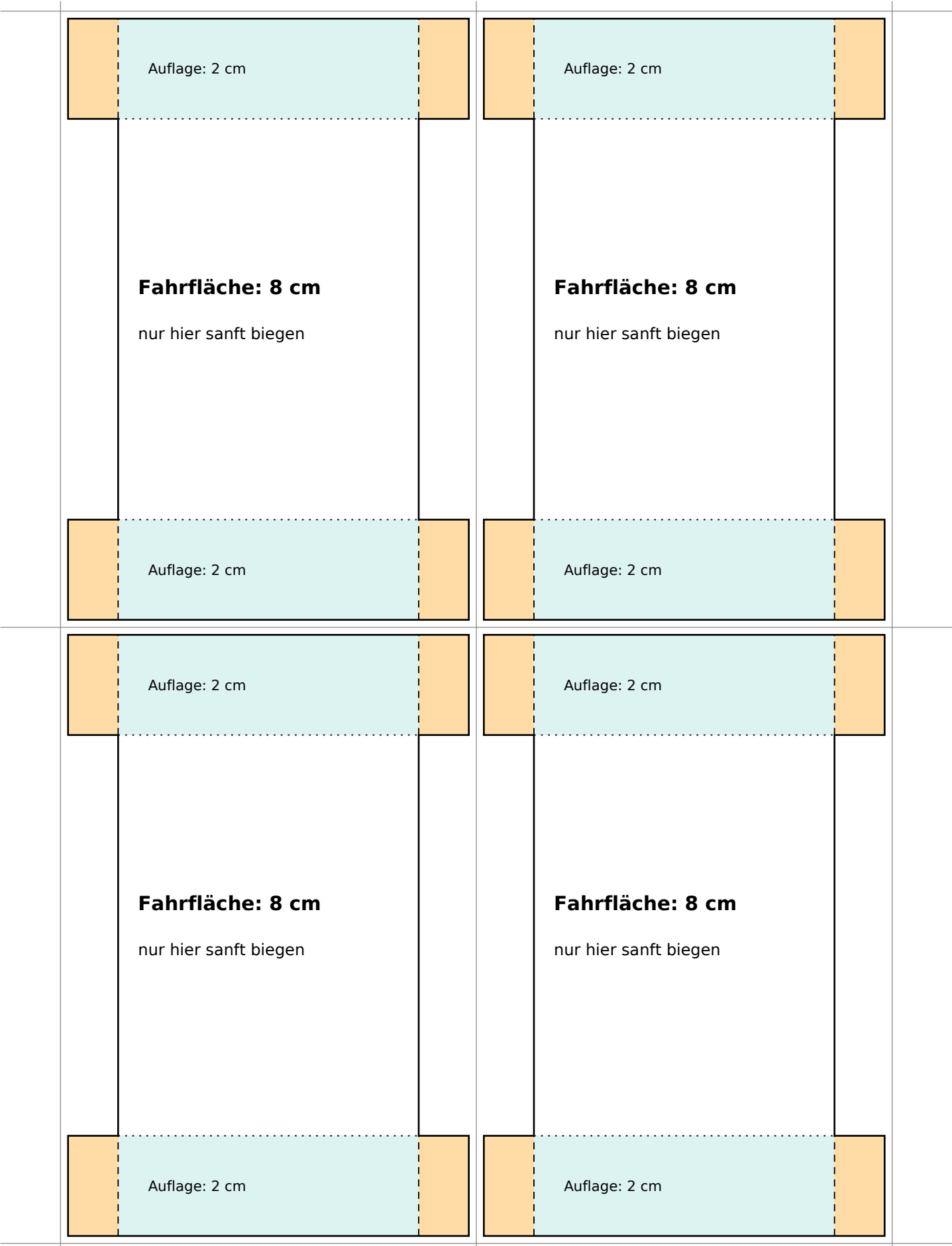
Kontakt

Edu-Blog: edublog.emotionalspirit.de · Stand: 14.10.2026

Fahrfläche · vier Klebeflügel bleiben dran · V9-P3

4 Stück/Sätze je A4 · unveränderte Originalgröße · 100 %

Grau: Vorschnitt mit Schneidemaschine · Schwarz: Kontur · gestrichelt: falten



Stützen · 2 Stück je Fahrfläche · V9-P3

4 Stück/Sätze je A4 · unveränderte Originalgröße · 100 %

Grau: Vorschnitt mit Schneidemaschine · Schwarz: Kontur · gestrichelt: falten

