

Euer Auftrag

„Entwickelt ein Tier, das perfekt in seiner Umgebung leben kann.“

1. Wählt eine Zone aus

Entscheidet euch für eine Umgebung, in der euer Tier leben soll. Zum Beispiel:

- Wüste
- Dschungel
- Eiswelt
- Unterwasserwelt

2. Erfindet ein neues Tier

Überlegt:

- Wie sieht euer Tier aus?
- Was kann es besonders gut?
- Wie überlebt es in seiner Zone?

3. Baut mindestens eine elektronische Komponente ein

Euer Tier muss eine programmierte Funktion besitzen.

4. Dreht einen kurzen Film

Wenn euer Tier fertig entwickelt ist, erstellt ihr einen kleinen Film:

- Stellt euer Tier vor
- Zeigt seine besonderen Fähigkeiten
- Erklärt, warum es in seiner Zone gut leben kann

In diesem Umschlag findet ihr außerdem:

- Tippkarten, die euch beim Entwickeln helfen
- Hefte mit den einzelnen Schritten, damit ihr euer Projekt gut planen könnt

Ich bin gespannt auf eure kreativen Erfindungen und freue mich auf eure Forschungsergebnisse! Viel Erfolg, junge Entwicklerinnen und Entwickler!

Euer Professor Lumo