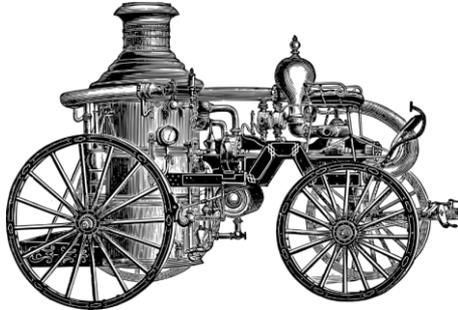


## Die Würfelmaschinencollage



Einmal ein verrückter Erfinder sein!

Begeht euch in die Welt von Caractacus Potts und entwerft eure eigene Wundermaschine!

Das geht so: Ihr braucht die Tabelle auf dieser Seite und einen Würfel. Jetzt würfelt jede/r dreimal und bekommt auf diese Weise eine Wortkombination. 5 – 1 – 1 wäre also ein »Wasserkraft-Geschmacks-Entzerrer«.

	<u>Ressource</u>	<u>Objekt</u>	<u>Gerät</u>
	GAS	GESCHMACKS	ENTZERRER
	ELEKTRO	SCHÖNHEITS	ELIMINATOR
	WINDKRAFT	NÜTZLICHKEITS	INTENSIVIERER
	KLANG	UNGLÜCKLICHKEITS	GENERATOR
	WASSERKRAFT	WOLKEN	WANDLER
	TURBO	MÖWEN	BESCHLEUNIGER

### Aber wie könnte eine solche Maschine aussehen?

Unten findet ihr Vorlagen mit einzelnen Teilen zum Ausschneiden, die ihr für eure Maschine verwenden könnt. Natürlich könnt ihr auch eigene Zeichnungen machen oder Bilder aus Zeitungen oder Katalogen ausschneiden – was ihr eben für eure Maschine braucht.

Wenn ihr mögt, gebt eurer Erfindung neben dem technischen Namen noch einen eigenen Namen. Meine Maschine heißt... !

### Weitere Spielmöglichkeiten

a) In Paaren: Die Paare zeichnen einen Entwurf ihrer Maschine und halten dann einen Werbeauftritt vor den anderen: Was kann diese Maschine und warum muss man sie unbedingt haben? Ihr könnt euch auch überlegen, welche Musik zu eurem Werbeauftritt passt.

b) Alle erfinden gemeinsam nach dem Wort-für-Wort-Prinzip eine Geschichte zu der erwürfelten Maschine.

c) Die Tabelle kann mit eigenen Ideen ausgefüllt werden.

