



GRAZ  
KULTUR

Aus Bananen Bongos bauen, ein Klavier aus Löffeln basteln oder aus Knete Controller für Spiele formen – mit „Makey Makey“ kein Problem! „Makey Makey“ sind kleine Leiterplatten, die alltägliche Gegenstände zur Tastatur verwandeln. Unsere „Dingbox“ enthält 20 Stück davon sowie Zubehör.

Mithilfe von Krokodilklemmen und leitfähigen Gegenständen konstruiert man einfache Schaltkreise. Die Platinen können so im Unterricht rasch und einfach für kleinere wie größere Projekte eingesetzt werden. Zahlreiche kostenfreie Web-Apps – direkt im Browser ausführbar – bieten eine große Menge an vorbereiteten Spielen und Anwendungen. Mit der visuellen Programmiersprache „Scratch“, die speziell für Anfänger:innen konzipiert ist, können sogar selbst Erweiterungen programmiert werden. Die „Dingbox“ beinhaltet außerdem diverse Lehrmaterialien, Sachbücher und Anleitungen zu den „Makey Makeys“ und „Scratch“, die beim Planen des Unterrichts helfen. So lernen Kinder ab 7 Jahren spielerisch die Grundlagen des Programmierens und der Elektronik und vertiefen ihr Wissen über Stromkreise.

Nach „Dingeborg – der Bibliothek der Dinge“ gibt es jetzt auch Themenpakete mit Objekten. Die „Dingeborgen“ stellen vielfältiges Material für den Unterricht wie zum Beispiel Lernroboter und Lernspiele zur Verfügung.

**Zielgruppe:** Kinder von 7 bis 14 Jahren

**Leihfrist:** 6 Wochen mit der Möglichkeit 2 Mal um je 2 Wochen zu verlängern, wenn das Themenpaket nicht vorbestellt ist

#### **Inhalt:**

Dieses Themenpaket enthält 281 Medien:

Makey Makey Platine mit Verpackung	20
Usb Ladekabel	20
6-teiliges Jumper Kabelset	20
Makey Makey Anleitung	20
7-teiliges Verbindungskabelset	20
10-teiliges Verbindungskabelset	5
Erdungsarmband	5
Bücher und Unterrichtsmaterialien	6

**Stand:** September, 2024

**Da wir mit unseren Themenpaketen Ihren pädagogischen Interessen und Bedürfnissen gerecht werden möchten, stehen wir Ihnen für Rückfragen, Anfragen, Verbesserungsvorschläge, Anregungen und Anschaffungswünsche gerne zur Verfügung.**

#### **Kontakt:**

**Stadtbibliothek Graz**  
**Themenpaketservice**  
Lauzilgasse 21  
8020 Graz

**Telefon:** +43 316 872-4968

**E-mail:** [stadtbibliothek.themenpakete@stadt.graz.at](mailto:stadtbibliothek.themenpakete@stadt.graz.at)

**Internet:** [www.stadtbibliothek.graz.at](http://www.stadtbibliothek.graz.at)

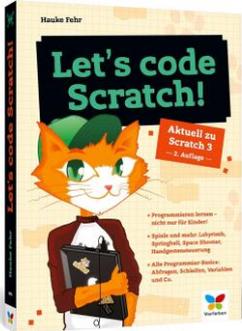
## Inhaltsverzeichnis:

<b>1. Makey Makey Platine mit Verpackung .....</b>	<b>4</b>
Makey Makey Platine mit Verpackung .....	4
<b>2. Sachbücher und Unterrichtsmaterialien .....</b>	<b>4</b>
Let's code Scratch! .....	4
Programmieren lernen mit der Maus .....	5
Das Maker-Buch für Kita und Grundschule .....	5
Coding und Making mit Scratch und MakeyMakey .....	6
Makey Makey .....	6
MaKey MaKey - Projektideen .....	7
<b>3. Zusatzmaterialien .....</b>	<b>8</b>
10-teiliges Verbindungskabelset mit Krokodilklemmen .....	8
Erdungskabel .....	8

## 1. Makey Makey Platine mit Verpackung

	<b>Makey Makey Platine mit Verpackung</b>	
	<b>Verlag:</b>	Joylabz
	<b>Inhalt:</b>	1 Makey Makey Platine, 7 Kabeln mit Klemmen (weiß, grau, hellgrün, dunkelgrün, gelb, orange, rot), 1 USB-Kabel (rot), 6 Verbindungs-Drähte (weiß), 1 Anleitung
	<b>Erschienen:</b>	2021
	<b>Alter:</b>	Ab 8 Jahren
	<b>Preis:</b>	45 €
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	Mit Makey Makey erste Programmiererfahrungen machen und einen Einblick in die Welt der Elektronik bekommen. Durch das Verbinden der Platine mit verschiedenen Alltagsgegenständen können programmierbare Tasten erzeugt und so interaktiv genutzt werden.	
<b>Exemplar</b>	1	

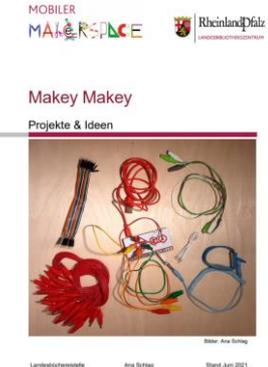
## 2. Sachbücher und Unterrichtsmaterialien

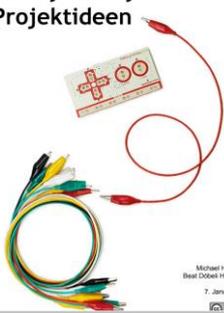
	<b>Verfasser:in:</b>	Fehr, Hauke
	<b>Let's code Scratch!</b>	
	<b>Verlag:</b>	Vierfarben
	<b>Umfang:</b>	370 Seiten
	<b>Sprache:</b>	Deutsch
	<b>Ausgabe:</b>	Taschenbuch
	<b>Erschienen:</b>	2022
	<b>Alter:</b>	Ab 10 Jahren
	<b>Preis:</b>	20,95€
<b>ISBN:</b>	978-3-8421-0875-2	
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	Werde ein echter Programmierer und schreibe deine eigenen Spiele und andere Programme: Scratch ist eine Programmiersprache extra für Kinder und Jugendliche, die leicht zu erlernen ist. Du brauchst kein Vorwissen und lernst in tollen Projekten schrittweise alle Funktionen kennen. Setze dein Wissen ein, um Bälle hüpfen, Katzen tanzen oder Luftballons zerplatzen zu lassen. Deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Ganz nach dem Motto von Scratch: Ausdenken, entwickeln, teilen. Für Desktop-Rechner und Tablets.	
<b>Exemplar</b>	1	

	<b>Verfasser:in:</b>	Kiefer, Philip
	<b>Programmieren lernen mit der Maus</b>	
	<b>Titelzusatz:</b>	einfach programmieren mit Scratch
	<b>Verlag:</b>	Vierfarben
	<b>Umfang:</b>	192 Seiten
	<b>Sprache:</b>	Deutsch
	<b>Ausgabe:</b>	Hardcover
	<b>Erschienen:</b>	2023
	<b>Alter:</b>	Ab 07 Jahren
	<b>Preis:</b>	20,95€
<b>ISBN:</b>	978-3-8421-0975-9	
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	<p>Mit der Maus und Scratch macht Programmieren lernen Spaß!          Kinderleicht in die Welt der Programmierung einsteigen          Viele spannende Projekte mit der Programmiersprache Scratch          Vom ersten Mausklick zum fertigen Spiel &amp; ganz ohne Vorkenntnisse!          Lerne Programmieren mit der Maus!</p>	
<b>Exemplar</b>	1	

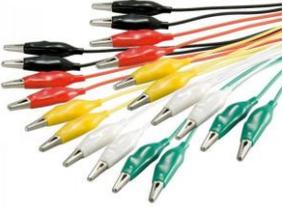
	<b>Verfasser:in:</b>	Jammer, Juliane / Narr, Kristin
	<b>Das Maker-Buch für Kita und Grundschule</b>	
	<b>Paralleltitel:</b>	The maker book for nurseries and primary schools
	<b>Personen:</b>	Dietl, Barbara
	<b>Verlag:</b>	Bananenblau
	<b>Umfang:</b>	107 Seiten
	<b>Sprache:</b>	Deutsch, Englisch
	<b>Ausgabe:</b>	Spiralbindung
	<b>Erschienen:</b>	2018
	<b>Preis:</b>	20,40€
<b>ISBN:</b>	978-3-946829-18-8	
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	<p>Probieren, hinterfragen und kreieren; ist das Motto dieses Buchs, das sich an Eltern und Pädagogen richtet, die mit kleinen Tüftlerinnen und Tüftlern im Alter von fünf bis zehn Jahren spannende Projekte durchführen wollen. Ausprobieren und Experimentieren sind die Basis von neuem Wissen. Statt passiven Konsumenten wünschen wir uns aktive Gestalter, die mit Erfinder- und Entdeckergeist ihre eigenen Ideen umsetzen und durch erwachsene Begleiter zum eigenständigen Basteln und Denken animiert werden. Von ersten Stromkreisen bis zum Malroboter: Mit den präzisen Fotoanleitungen richtet sich das Buch sowohl an Anfänger als auch Fortgeschrittene.</p>	
<b>Exemplar</b>	1	

	<b>Verfasser:in:</b>	Brandhofer, Gerhard
	<b>Coding und Making mit Scratch und MakeyMakey</b>	
	<b>Personen</b>	Bernhard Abfalter, Sabine Apfler, Moritz Brinnich, Elieser Grill, Duy Ho David Tran, Natalie Traxler und Andreas Weiner
	<b>Verlag:</b>	Bod, Eigenverlag
	<b>Umfang:</b>	94 Seiten
	<b>Sprache:</b>	Deutsch
	<b>Ausgabe:</b>	Taschenbuch
	<b>Erschienen:</b>	2023
	<b>Preis:</b>	37,95€
	<b>ISBN:</b>	978-3-7568-8124-6
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	<p>Scratch ist eine visuelle Programmiersprache, sie wurde von der Lifelong Kindergarten Group am MIT entwickelt. Viele neuere erziehungsorientierte Programmiersprachen nehmen sich das Design von Scratch als Vorbild (Snap!, Ozoblockly, Touchdevelop). Scratch ist so einfach in der Bedienung, dass bereits Volksschulkinder damit erste Erfahrungen im Programmieren machen können. Scratch läuft ab Version 2 im Browser, eine Installation ist nicht nötig. Die einzelnen Befehle werden per Drag &amp; Drop zu Sequenzen verbunden, eine kindgerechte Bedienung steht im Vordergrund. Die Projekte werden online gespeichert und können veröffentlicht werden, so sind erste Ergebnisse schnell online verfügbar, aber auch ein lokales Speichern ist möglich.</p>	
<b>Exemplar</b>	1	

	<b>Verfasser:in:</b>	Schlag, Ana	
	<b>Makey Makey</b>		
	<b>Titelzusatz</b>	Projekte & Ideen	
	<b>Verlag:</b>	Rheinland-Pfalz, Landesbüchereistelle	
	<b>Umfang:</b>	20 Seiten	
	<b>Sprache:</b>	Deutsch	
	<b>Ausgabe:</b>	Gelocht	
	<b>Erschienen:</b>	2021	
	<b>Annotation/ Beschreibung</b>	<p>Das Makey Makey ist ein Technikbaukasten im Miniformat. Die eigentliche Hardware ist eine Platine, die die zur Verfügung stehenden Eingabemöglichkeiten, die den Tasten auf einer Tastatur oder einer Maus entsprechen, symbolisiert. Mit Hilfe von Krokodilklemmen können stromleitende Alltagsgegenstände an das Makey Makey angeschlossen und zu Computerasten werden. Jedes Programm, das die vom Board unterstützten Tasten verwendet, kann mit der Platine gesteuert werden. Ebenso können auch eigene Programme mit der Programmiersprache „Scratch“ entwickelt werden. Mit dem Makey Makey können Kinder und Jugendliche die Erfahrung machen, wie unterschiedlich man Computer steuern kann und gestalten kreativ eigene „Eingabegeräte“. In den folgenden Beispielen wird dieses noch verdeutlicht.</p>	
	<b>Exemplar</b>	1	

<p>pädagogische hochschule schwyz</p> <p><b>MaKey MaKey</b> Projektideen</p>  <p>Michael Hielscher Beat Döbeli-Honegger 7. Januar 2019</p> <p><b>Exemplar</b></p>	<b>Verfasser:in:</b>	Hielscher, Michael / Döbeli-Honegger, Beat
	<b>MaKey MaKey - Projektideen</b>	
	<b>Verlag:</b>	Pädagogische Hochschule Schwyz
	<b>Umfang:</b>	6 Seiten Seiten
	<b>Sprache:</b>	Deutsch
	<b>Ausgabe:</b>	Gelocht
<b>Erschienen:</b>	2019	
	<b>Exemplar</b>	1

### 3. Zusatzmaterialien

	<b>10-teiliges Verbindungskabelset mit Krokodilklemmen</b>	
	<b>Inhalt:</b>	Verbindungskabel mit Krokodilklemmen
<b>1 Exemplar</b>	5	

	<b>Erdungskabel</b>	
	<b>Inhalt:</b>	Erdungskabel mit Schlaufe
<b>1 Exemplar</b>	5	