

---

## 5. Fler MAKER-uppgifter

När ni har slutfört de tre första aktiviteterna, kan ni använda samma Maker-process för att prova en eller flera av aktiviteterna nedan.

### 1. Bordsspel

Spel och lek kan vara ett sätt att träffa nya vänner, kommunicera och dela med sig av tankar och idéer, eller att bara ha roligt tillsammans. Exempel på spel kan vara "mini-sport-spel", problemlösningsspel eller minnesspel som hjälper dig att komma ihåg vad du har lärt dig under en lektion.

### 2. Ritmaskin

Vi omges av mekanismer och maskiner som kan rita figurer eller skriva ut bilder. Den här typen av apparater används ofta för att rita upprepade mönster och skapa abstrakt konst.

### 3. Bärbar teknik

Kroppsnära eller bärbar teknik, s.k. wearables, används mer och mer i vardagen. Kroppsnära teknik finns i form av hälsomätare, tanke- och geststyrda enheter, dolda enheter, VR-headset och smarta armbandsklockor som kan betala när du handlar eller till och med visa upp boardingkort på flygplatser. Det här är bara ett fåtal exempel på produkter som redan finns.