

Station	Material	Beschreibung
Magnet herstellen (Einzelarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Nagel • 1 Stabmagnet • mehrere Büroklammern 	Die Kinder erfahren an dieser Station, dass Gegenstände aus Eisen magnetisiert werden können. Dafür streichen die Kinder mit einem Stabmagnet mehrmals (mind. 20x) über den Eisennagel. Dabei richten sich die Elementarmagnete im Nagel in eine Richtung aus. Wenn der Nagel anschließend in die Nähe der Büroklammern gehalten wird, werden diese von dem Nagel angezogen.
Die fliegende Büroklammer (Einzelarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • Büroklammer • Faden • Magnet • Klebestreifen 	Die Kinder binden einen Faden an die Büroklammer. Das andere Ende des Fadens kleben sie mit einem Klebestreifen am Tisch fest. Anschließend lassen sie die Büroklammer von einem Magnet anziehen. Wenn der Magnet nun vorsichtig von der Büroklammer gelöst wird, beginnt diese zu schweben. Die Kraft des Magneten ist so stark, dass dieser die Büroklammer auch dann anzieht, wenn er sie nicht berührt. Je weiter der Magnet von der Büroklammer entfernt wird, desto weniger zieht der Magnet die Büroklammer an und sie fällt wieder zu Boden.
Schatzsuche (Einzelarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • Sand/ Holzspäne in einer flachen Box oder einem Schuhkarton • Gegenstände aus Eisen • Magnet 	Für diese Station muss eine flache Box mit Sand oder Holzspänen vorbereitet werden. Im Sand bzw. in den Holzspänen werden Gegenstände aus Eisen versteckt. Die Kinder müssen nun herausfinden, wie sie die Gegenstände aus dem Sand bzw. aus den Holzspänen bekommen, ohne den Sand zu berühren. Der Trick ist, dass sie einen Magnet benötigen, um die Gegenstände aus dem Sand zu ziehen. Wichtig: Es darf nicht zu viel Sand in die Box getan werden, da ansonsten die Magnetkraft zu schwach ist.
Magnet-Führerschein (Einzelarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Spielzeugauto • 2 Stabmagnete • Klebestreifen • Startlinie und vorbereitete Parkbucht 	Bei dieser Station sollen die Kinder das Auto mithilfe der Magnete in die Parkbucht bekommen. Dafür muss eine Startlinie und eine Parkbucht vorbereitet werden. Die Parkbucht kann z.B. mit einem farbigen Klebestreifen oder mit Bauklötzen erstellt werden. Die Kinder dürfen das Auto nicht berühren und sollen alleine auf die Idee kommen, dass sie das Auto mithilfe der Magnete steuern können. Dafür müssen sie einen Magnet mit einem Klebestreifen auf das Dach kleben. Da zwei gleichnamige Pole sich abstoßen, kann das Auto mit dem anderen Magnet angesteuert werden.
Autorennen (Partnerarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Spielzeugautos • 4 Stabmagnete • Klebestreifen • Start und Ziellinie 	Die Kinder können an dieser Station eine kleine magnetische Autorallye veranstalten. Dafür bekommt jedes Kind 2 Stabmagnete und 1 Spielzeugauto. Ein Stabmagnet wird auf dem Dach des Spielzeugautos befestigt und mit dem anderen Magnet wird das Auto angesteuert. Für die Station sollte eine Start- und Ziellinie vorbereitet werden, sodass das Autorennen starten kann. Wer schiebt sein Auto ohne jegliches Anfassen zuerst über die Ziellinie?
Magnetisches Schweben (Einzelarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Ringmagnete • 1 Bleistift 	Bei dieser Station sollen die Kinder die Magnete zum Schweben bringen. Dafür sollen die Ringmagnete über den Bleistift geschoben werden. Stoßen sich die Ringmagnete ab, so beginnen sie zu schweben.
Magnetfischen (Einzelarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 durchsichtiges Glas mit Wasser • 1 Magnet • Gegenstände aus Eisen 	Für diese Station wird ein Glas mit Wasser gefüllt. In dem Wasser werden verschiedene Gegenstände aus Eisen versenkt. Ziel ist es, die Gegenstände, ohne die Hände zu nutzen, aus dem Wasser zu fischen. Der Magnet muss dafür von außen an das Glas gehalten werden, und zwar möglichst genau dort, wo die Gegenstände aus Eisen am nächsten dran sind. Mit etwas Geduld lassen sich die Gegenstände mithilfe des Magneten aus dem Glas angeln.

Station	Material	Beschreibung
Kompass bauen (Einzelarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Nadel • 1 Magnet • 1 Stück Papier • 1 Flaschendeckel • Ein Behälter mit Wasser 	<p>Bei dieser Station sollen die Kinder einen eigenen Kompass herstellen. Dafür müssen sie mehrmals mit dem Nordpol des Stabmagneten über die Nadel streichen. Anschließend wird die Nadel durch das Papier gestochen und auf die offene Seite des Flaschendeckels gelegt. Der Deckel wird dann auf das Wasser gesetzt. Hierbei kann beobachtet werden, wie sich die Nadel zum Norden hin ausrichtet. Das liegt daran, weil unsere Erde ein riesiger Magnet ist. Achtung Verwirrungsgefahr: Am Nordpol liegt der magnetische Südpol. Und am Südpol liegt der magnetische Nordpol. Da über die Nadel mit dem Nordpol des Stabmagneten gestrichen wurde, wird sie von dem magnetischen Südpol (befindet sich am Nordpol) angezogen. Die Nadelspitze dreht sich also nach Norden.</p>
Magnetlabyrinth (Einzelarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • ausgedrucktes Labyrinth • Magnet • Büroklammer • Figur 	<p>An dieser Station sollen die Kinder den Hund durch das Labyrinth zum Knochen bringen. Dafür ist es gut, wenn das Labyrinth auf dickes Papier ausgedruckt bzw. auf Karton geklebt wird (Achtung: Unbedingt vorher testen, ob die Magnetkraft durch das Papier hindurchwirkt). Die Figur (hier: der Hund) soll auf die Büroklammer geklebt oder geklemmt werden. Indem der Magnet unter das Papier gehalten wird, kann der Hund durch das Labyrinth geführt werden. Als weitere Möglichkeit bietet sich an, dass die Kinder auch eigene Labyrinth und Figuren erstellen. Das macht den Kindern immer große Freude.</p>
Angelspiel (Partnerarbeit)	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Stifte/ Stäbe • 2 Magnete • Faden • Fische zum Angeln • Büroklammern • Karton 	<p>An dieser Station haben die Kinder die Möglichkeit, sich ein eigenes Angelspiel zu erstellen. Die Kinder basteln zunächst die Angel mit einem Faden, einem Magnet und einem Stift bzw. Stab. Dafür kneten sie den Faden an dem Magnet fest und binden das andere Ende um den Stift bzw. den Stab. Anschließend werden die Fische ausgeschnitten. Jeweils eine Büroklammer wird an den Fischen geklemmt. Die Fische werden entweder auf dem Boden oder in einen Karton gelegt. Die Kinder müssen nun abwechselnd blind einen Fisch angeln. Wenn der Teich leergefischt wurde, können die Kinder ihre Punkte auf den Fischen zusammenzählen. Das Kind mit den meisten Punkten hat gewonnen.</p>
Weitere Stationen	<ul style="list-style-type: none"> • beliebig 	<p>Mithilfe der Blanko-Vorlagen habt ihr die Möglichkeit, auch eigene Stationen zu erstellen.</p>