

## Übung 4.3: Affordances

### Diskussion der Affordances für Dreiergruppe 1 (Hämmer):

Der Begriff **Affordance** (Angebotscharakter) beschreibt, welche Handlungen ein Objekt einem Nutzer "anbietet" oder ermöglicht, basierend auf seinen wahrnehmbaren Eigenschaften.

Gemeinsame Affordances:

Alle drei Objekte besitzen einen Griff (Stiel) und einen Kopf. Sie alle bieten die Affordance des Greifens (am Griff) und des Schlagens (mit dem Kopf).

### Unterschiede der Affordances:

#### 1. Gummihammer (links):

- **Beschreibung:** Der große, schwere Kopf aus schwarzem Gummi und der einfache Holzstiel bieten die Affordance, mit kontrollierter Kraft auf empfindliche Oberflächen zu **schlagen**, ohne diese zu beschädigen (z.B. Fliesen oder Pflastersteine setzen). Er bietet *nicht* die Affordance, einen Nagel einzuschlagen.

#### 2. Klauenhammer (mitte):

- **Beschreibung:** Der Kopf besteht aus hartem Metall. Die flache Seite (Bahn) bietet die Affordance, harte Objekte wie Nägel präzise **einzuschlagen**. Die andere Seite, die "Klaue" (Finne), bietet spezifisch die Affordance, Nägel zu **hebeln** und zu **ziehen**. Der gummierte, ergonomische Griff bietet eine Affordance für festen, rutschsicheren Halt.

#### 3. Richterhammer (rechts):

- **Beschreibung:** Das Objekt besteht komplett aus (oft edlem) Holz. Der zylindrische Kopf und der mitgelieferte Holzblock (Sounding Block) bieten die Affordance, ein lautes, aufmerksamkeitsregendes **Geräusch** zu erzeugen (darauf zu **klopfen**), um Stille oder Ordnung einzufordern. Er bietet *nicht* die Affordance für handwerkliches Arbeiten.