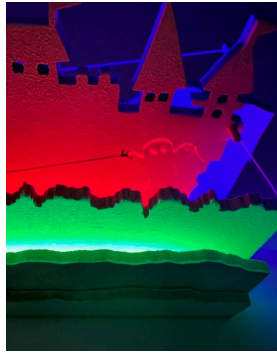
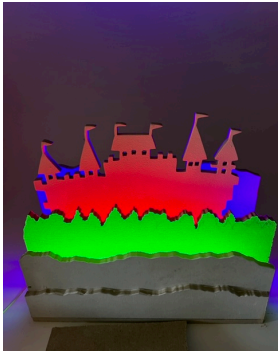


22.08 Geisterschloss



Aufgabe

Entwickle ein Geisterschloss. LED-Leuchtbänder beleuchten dabei die Landschaft und die beweglichen Figuren. Plane dein Geisterschloss und säge die benötigten Teile aus einer Holzplatte zu. Erstelle den Sockel mit Holzleisten, so dass du die mittleren Platten später einschieben kannst. Nun erstellst du den Stromkreis mit den LED-Leuchtbändern, dem Schalter und dem Anschlusskabel. Teste deine Beleuchtung.

An die mittleren Platten montierst du nun Figuren, die sich durch Schnurzug bewegen lassen. Teste mögliche Bewegungen und baue sie nachher in dein Geisterschloss ein. Führe nun dein Geisterschloss in der Dunkelkammer vor.

Kompetenzen

- Sich mit funktionalen und konstruktiven Eigenschaften von Stromkreisen und Schaltungen auseinander setzen (insbesondere LED-Leuchtbänder) und diese an eigenen Produkten einsetzen können; (TTG 2.B 1c5)
- Zu ausgewählten Funktionen spielerisch Konstruktionen erfinden können; (TTG 2.B 1b4)

Tüftelidee

- Verwende statt dünner Schnur zum Teil Gummikordeln, so dass deine Figuren wieder von selber an den Ausgangspunkt zurück gezogen werden. Tüftle, bis alles gut funktioniert.

Material

Holzwerkstoff-Platten, z.B. MDF, Dicke ca. 8 mm, Holzleisten, LED-Leuchtbänder oder andere LED-Bauteile, Schalter, Kabel, Buchse und Netzgerät.
Acrylglas, dünne Schnur, dünne Gummikordeln, Ringschrauben, Rundstäbe, div. Kleinmaterial aus dem Werkstofflager

Notizen