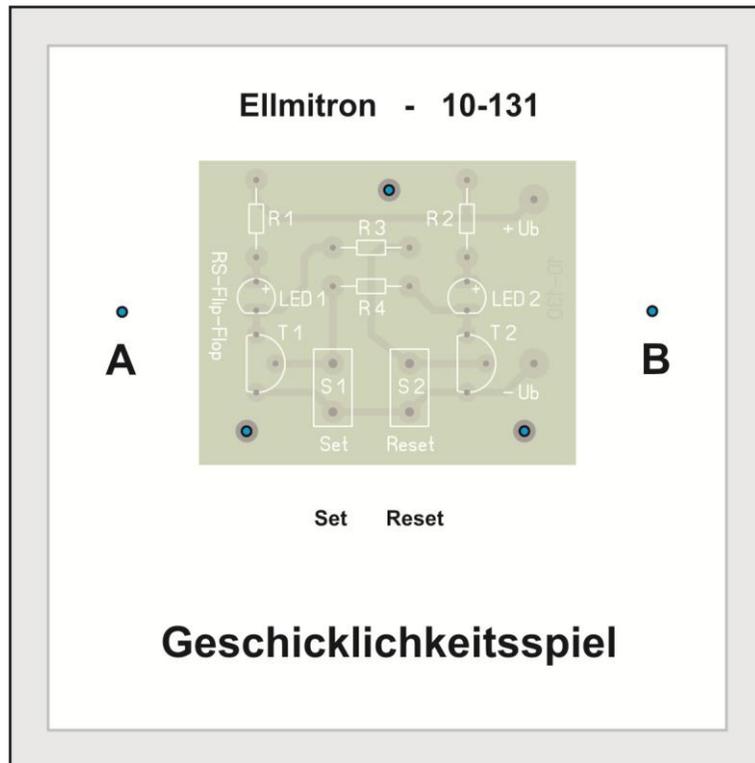


Arbeitsschritte - Geschicklichkeitsspiel Best.Nr.: 10-131

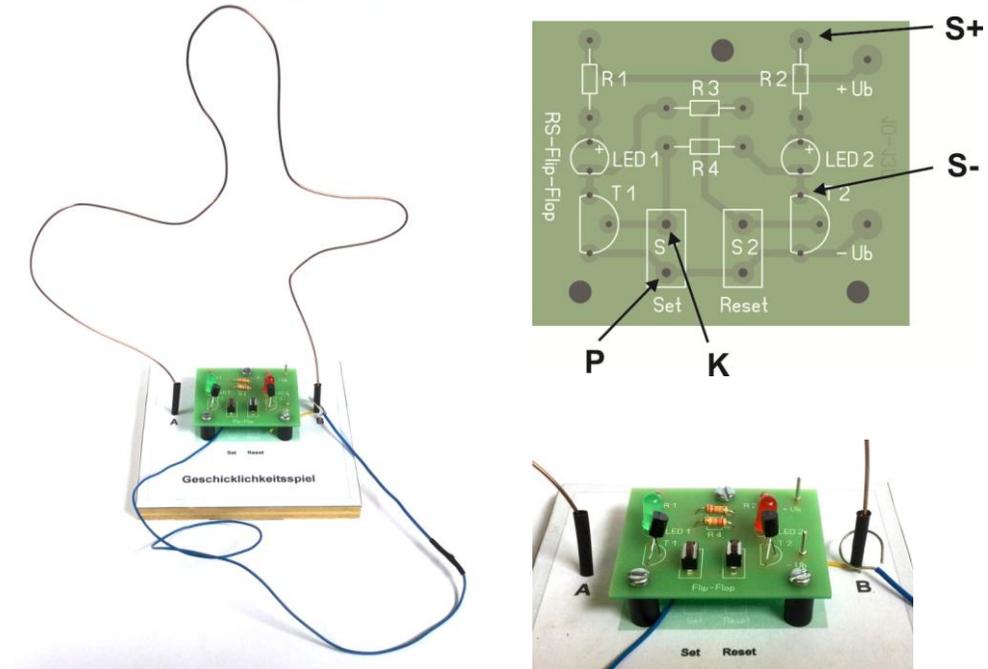
- Vorlage ausschneiden und auf das Brettchen 10cm X 10cm aufkleben.
- Die 5 Markierungs-Punkte auf der Vorlage vorstechen.
- Die Punkte **A** und **B** mit 1mm vorbohren.
- Ein ca. 40cm langes Stück Schaltlitze am Punkt **K** von unten an die Platine löten.
- Ein ca. 10cm langes Stück Schaltlitze am Punkt **P** von unten an die Platine löten.
- Die Platine mit Blechschrauben und Distanzrollen auf der Grundplatte befestigen.
- Den Schweißdraht 1mm am Punkt **A** einstecken und wie gewünscht formen. Es entsteht der Parcours. 2 Stücke Schrumpfschlauch mit je 2cm auf den Schweißdraht schieben. Schweißdraht an Punkt **B** einstecken und dort mit dem kurzen Stück Schaltlitze verlöten. Anschließend die Schrumpfschlauchstücke wie in der Abb. zu den Punkten **A** und **B** schieben, sodass der untere Teil des Parcours isoliert ist.
- Am längeren Stück Schaltlitze den Schaltdraht anlöten und die Lötstelle mit Schrumpfschlauch isolieren.
- Ca. 6cm vom Schaltdraht abisolieren und den blanken Draht um ein geeignetes Rundholz oder einen Stift mit ca. 1,5cm Durchmesser wickeln, sodass ein Ring entsteht. Je kleiner der Ring, desto schwieriger wird das Spiel.



Geschicklichkeitsspiel

Ellmitron-Best.Nr.: 10-131 (passend zu 10-130)

(Abbildung zeigt das Geschicklichkeitsspiel in Verbindung mit dem Platinenbausatz RS-Flip-Flop)



Funktion

Ist das Geschicklichkeitsspiel nach Anleitung hergestellt, wird der Kontaktring am Punkt **B** so abgelegt, dass er den Parcours nicht berührt (Abb. rechts unten). Dann wird die Reset-Taste gedrückt und die grüne LED leuchtet. Nun muss man versuchen, den Kontaktring vom Punkt **A** zum Punkt **B** zu führen, ohne den Parcours-Draht zu berühren.

Das Berühren des Parcours-Drahtes mit der Kontaktschleife ist gleichbedeutend mit einem Tastendruck auf "Set" und setzt die Schaltung in den Set-Zustand. Dann leuchtet die rote LED und man hat verloren.

Wer den ganzen Parcours von **B** nach **A** oder umgekehrt ohne Berührung schafft, hat gewonnen. Um das Ganze noch dramatischer zu machen, kann man einen Summer an den Punkten **S+** und **S-** von unten an die Platine löten. Dann wird das Berühren durch ein lautstarkes Piepsen angezeigt und man kann nicht schummeln.