

Autorampe mit Schalter und Zahnradfigur

Art.-Nr. 35460 • Oktober 2004 • Printed in Germany

FAN-CLUB

fischertechnik



NEWS

AUSGABE 02/04



AKTUELL – SEITE 2

Allgemeines
und Wichtiges

TECHNIK – SEITE 3

Roboter-
wettbewerb
ft-Convention

ACTION – SEITE 5

Action-Corner –
Spiele und Rätsel!

REPORT – SEITE 6

Wissenschafts-
sommer Stuttgart

EINHEFTER

Clubmodell Nr. 25

Hallo liebe Fans,

ich freue mich sehr, euch zur neuen FAN-CLUB-News begrüßen zu dürfen. Neu, im wahrsten Sinne des Wortes: Wir haben für euch eine ganz neue Seite kreiert. Auf Seite 5 findet ihr unsere „Action-Corner“. Hier könnt ihr nun so richtig aktiv werden und bei unserer Fehler-suche auf Entdeckungstour gehen. Findet ihr alle Fehler? Es gibt sogar etwas zu gewinnen...! Also spitzt euren Bleistift und los geht's!

Nun aber erst mal von vorne. Auf der zweiten Seite erfahrt ihr etwas zu unserem virtuellen fischertechnik Spiel, welches ab sofort auf unserer Homepage auf eifrige Spieler wartet. Bitte beachtet auch unsere Termine für die Messen und Lagerverkäufe, denn wir werden zukünftig nicht mehr zusätzlich mit einem Mailing darauf hinweisen. Auf Seite 3 erzählen wir euch, wie sechs Schülerinnen bei einer Roboterwettbewerb mit fischertechnik den ersten Platz gewonnen haben!!!

Wie gehabt ist dann auf Seite 4 unser Briefkasten mit den tollen Modellen von euch zu sehen. Ist euer Bild auch dabei? Schaut gleich mal nach! Unser 25. Fan-Club-Modell ist mal wieder etwas ganz besonderes: „Autorampe mit Schalter und Zahnradfigur“. So, nun wünsche ich euch viel Spaß beim Lesen und Stöbern in unserer neuen Herbstnews! Eure

Bianca



AKTUELL AKTUELL AKTUELL

Tolles, neues Online-Spiel



Ab sofort habt ihr die Möglichkeit, die Presse aus unserem brandneuen Universal II-Baukasten online auszuprobieren.

Ihr könnt sie also nicht nur anschauen, sondern gleich schon mal damit spielen. Wie das? Wir haben um die Presse ein Spiel entwickelt, dass es zu testen gilt. Und wo könnt ihr das machen? Das Spiel gibt es auf unserer Homepage als fischertechnik-Gewinnspiel „fisherman's-press“. Schaut einfach mal vorbei.

Ein bißchen Übung ist allerdings schon nötig, also nicht gleich aufgeben.

Spielerklärung:

Ziel des Spieles ist es, so viele lustige Fische zu produzieren wie möglich. Dazu müßt ihr vorher die Presse zusammenbauen, damit die Produktion losgehen kann. Achtet immer auf eure Uhranzeige, denn sobald ihr das erste Bauteil ausgewählt habt, startet die Zeit. Habt ihr also die Presse zusammengebaut, geht der Spaß erst richtig los. Bausteine werden in die Presse transportiert, die ihr an der richtigen Stelle pressen müßt. Je besser ihr trefft, um so mehr Punkte könnt ihr erreichen. Ihr habt oben eine Anzeige, die euch zeigt,

wie viele Rohstoffe ihr noch habt. Wird sie rot, solltet ihr mal an das Nachfüllen denken. Nachfüllen könnt ihr an Zapfsäulen, die hinter der Maschine angebracht sind. Ihr müßt sie also drehen, um an die Rohstoffe zu kommen. Das kostet Zeit und Punkte. Euer „Hilfsarbeiter“, gibt euch immer wieder wichtige und nützliche Tipps.

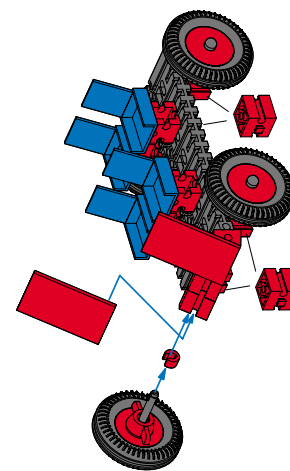
Also rechtzeitig die Vorräte auffüllen, damit die Produktion nicht steht oder sogar die Maschine kaputt geht. Füllt ihr zu früh auf verliert ihr wertvolle Punkte. Dies könnte euren Platz im Highscore kosten. Zusammengezählt wird, wenn die Zeit vorbei ist. **Viel Spaß wünscht euch das fischertechnik-Team!!!**



Hintergrund:

„fisherman's press“ ist ein dreidimensionales Spiel, das auf Echtzeitberechnungen basiert. Das heißt, dreht ihr die Presse, läuft kein fertiger Film ab, sondern die Bilder werden im gleichen Augenblick berechnet. Ihr könnt die Presse drehen wie ihr möchtet und von allen Seiten anschauen.

Das Spiel entstand im Rahmen einer Diplomarbeit von Christine Hofer, unterstützt von der Hochschule der Medien www.hdm-stuttgart.de, der Abteilung Marketing e-Business / Internet der Unternehmensgruppe fischer sowie von Rolf Hauger, der die Betreuung übernahm.



Einzelteilübersicht

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 10x | 2x | 4x | 1x | 4x | 2x | 2x | 12x | 3x | 1x | 1x | 5x | 2x | 2x | 1x |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| 4x | 4x | 6x | 2x | 13x | 1x | 16x | 6x | 13x | 2x | 4x | 12x | 1x | 1x | 3x |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| 1x | 1x | 11x | 2x | 1x | 1x | 2x | 7x | 7x | 2x | 6x | 20x | 12x | 12x | 32x |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| 6x | 1x | 1x | 6x | 2x | 4x | 2x | 8x | 2x | 2x | 4x | 5x | 1x | 4x | 5x |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| 4x | 1x | 14x | 16x | 4x | 1x | 1x | 1x | 4x | 2x | 5x | 4x | 19x | 2x | 21x |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| 10x | 11x | 4x | 1x | 2x | 1x | 7x | 11x | 3x | 1x | 1x | 1x | 1x | 7x | 19x |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| 60° | 30° | | | 110° | 60° | 31032 | 31038 | 15° | 30° | 31078 | 31082 | 31336 | 31337 | 31426 |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| 31010 | 31011 | 31018 | 31019 | 31031 | 31032 | 31038 | 31060 | 31061 | 31078 | 31082 | 31336 | 31337 | 31426 | 31436 |
| | | | | | | | | | | | | | | |

Neuheiten:



Das Universalgenie Universal II, der ultimative Technik-Baukasten Profi Mechanic & Static und die neue fischertechnik Computing-Generation mit den Artikeln ROBO Mobile Set, ROBO Pro Software, ROBO Interface, ROBO I/O-Extension und ROBO RF Data Link sind nun lieferbar. Viel Spaß mit den neuen Kästen! Über euer Feedback und Fotos eurer Modelle freuen wir uns schon jetzt!

Die 10 spannendsten Fragen an fischertechnik
Wir suchen sie, die 10 spannendsten Fragen an fischertechnik. Was wolltet ihr schon immer einmal von und über fischertechnik wissen? Egal ob zu unseren Produkten oder an eine bestimmte Person von fischertechnik (Entwickler, Modellbauer, Geschäftsführer...). Schickt eure Fragen per Post oder E-Mail an uns. Die witzigsten, besten, außergewöhnlichsten... davon werden wir in der nächsten FAN-CLUB-News veröffentlichen. Wir sind schon sehr auf eure Fragen gespannt!

**Nächste NEWS
kommt im Frühjahr**

SO KÖNNT IHR UNS ERREICHEN:

Per Telefon:
montags bis freitags
von 8.30 bis 12.00 Uhr und
von 13.00 bis 16.00 Uhr
Telefon 0 74 43/12-43 69
Telefax 0 74 43/12-45 91

Per Post:
fischertechnik GmbH
fischertechnik-FAN-CLUB
Weinhalde 14-18
72178 Waldachtal

Internet:
www.fischertechnik.de
e-mail:
fanclub@fischertechnik.de

I M P R E S S U M
Zeitschrift des fischertechnik FAN-CLUBS,
Gedruckt auf Recycling Papier,
fischertechnik GmbH,
Postfach 115 2, 72176 Waldachtal,
Redaktion:
Laurenz Wohlfarth (verantwortlich),
Bianca O'Sullivan,
Nachdruck nur mit Genehmigung der
Redaktion

TERMINE 2004

Der „Club Dag“ des fischertechnik Club Nederland in Schoonhoven (bei Utrecht) ist am 06.11.2004.

Wir stellen dieses Jahr noch auf folgenden Messen aus:

| | | |
|--|-----------|-------------------|
| Worlddidac (Halle 1, Stand G88) | Basel | 27.10.-29.10.2004 |
| Modellbau Süd (Halle 4, Stand 4.0.130) | Stuttgart | 29.10.-01.11.2004 |
| SPS/IPC Drives (Halle 5, Stand 139) | Nürnberg | 23.11.-25.11.2004 |

Hier die Termine für eure Lager- bzw. Sonderverkäufe in diesem Herbst:

| | |
|------------|-------------------------|
| 06.11.2004 | Tumlingen |
| 13.11.2004 | Wuppertal / Weiterstadt |
| 20.11.2004 | Herbolzheim |

Die Lagerverkäufe finden jeweils samstags von 9:00 Uhr bis ca. 12:00 Uhr statt. Eventuelle Änderungen erhaltet ihr auf unserer Homepage www.fischertechnik.de unter Service > Events.



BAUANLEITUNG

FAN-CLUB

CLUBMODELL: „Autorampe mit Schalter und Zahnradfigur“

Vorbild für dieses Modell konstruiert aus dem Inhalt des Baukastens Universal und des neuen Profi Mechanic-Static sind die motorbetriebenen Skulpturen aus Draht und Blech des schweizer Künstlers Jean Tinguely. Für den einen oder anderen unter euch mögen diese „kinetischen Mechanismen“ etwas merkwürdig erscheinen, doch verbirgt sich allerlei aus der Mechanik dahinter.



Mit Hilfe eines Schneckengetriebes lässt sich die Hebebühne mit Auto manuell hochkurbeln. An oberster Stelle löst sich dann das Auto selbstständig aus und rollt über die Rampe auf die Wippe, die wiederum durch das Eigengewicht des Autos nach vorne kippt. Als Folge daraus rollt das Auto gegen eine Längsachse, die schließlich auf die dahinter liegende Querachse fällt. Durch diesen Kontakt, den man als „Schalter“ bezeichnet, bekommt der Motor seinen Strom. Planetengetriebe, Kegelräder und weitere Getriebeübersetzungen sorgen letztendlich für die vielen Bewegungen der Fantasiefigur.

Viel Spaß wünschen wir euch nun beim Bauen der „Maschine die keiner braucht“.

SEITE 2
SEITE 7

fischertechnik



Wissenschaftssommer Stuttgart: Großer Andrang bei fischertechnik

Trotz herbstlichen Schmuddelwetters herrschte beim fischertechnik-Tag am Sonntag großer Andrang. Dauerregen und das Volksfest hielten viele Technikinteressierte nicht vom Besuch des Wissenschaftssommers in Stuttgart ab. Im Aktionszelt bei fischertechnik herrschte schon am Vormittag drangvolle Enge. Die jüngeren Besucher drängten sich vor allem um die fischertechnik-Spielstraße, die fischertechnik-Simulationsmodelle und reichten sich in die lange Schlange beim Bulldozer-Rennen ein.



Aber nicht nur die Kleinen bekamen beim Anblick eines 2,90 m hohen Free-falls-Towers oder des Riesenrades aus fischertechnik, konstruiert von Wilhelm und Wilhelm Brickwedde jun., große Augen. Etwas fürs Auge bot auch das Team der Fachhochschule Köln. Zwei Studenten präsentierten einen Fotoapparat und ein Mikroskop aus fischertechnik-Bauteilen. Dass die Möglichkeiten von fischertechnik mit dem Konstruieren nicht erschöpft sind, demonstrierte Dr. Bernd Aschendorf von der Fachhochschule Dortmund mit einem jugend-forscht-Projekt und dem Roboter-Cup.



1. Platz beim Roboterwettbewerb



Sechs Schülerinnen des Informatikkurses der Realschule der Stadt Rees nahmen am 17.07.2004 am 3. Roboterwettbewerb der Fachhochschule Dortmund teil. Die Leitung und Organisation der Veranstaltung übernahm Prof. Dr. Bernd Aschendorf. Die Schülerinnen sicherten sich mit ihrem Modell „Scooby-doo“ den ersten Platz. Herr Haizmann, Verkaufsleiter bei fischertechnik, würdigte die Arbeit der Mädchen und das Modell mit einem zusätzlichen Preis.

An 14 Nachmittagen bauten und programmierten die Mädchen in etwa 30 Stunden einen Industrieroboter, an dessen Arm Sitze befestigt sind. Das Besondere: Die Fahrgäste können die Bewegungsabläufe des Roboters vor der Fahrt selbst bestimmen und in das Steuerprogramm eingeben.

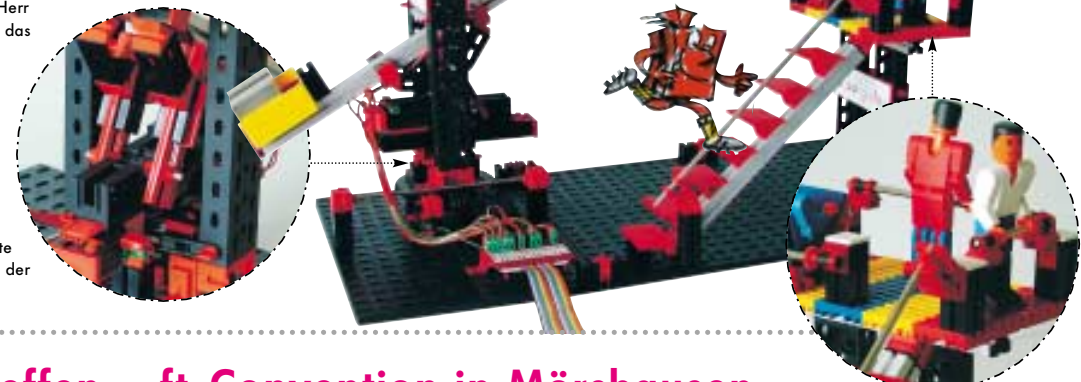
Die Idee zum Wettbewerb hatte Herr Prof. Dr. Bernd Aschendorf als er das „Karussell“ in einem Freizeitpark entdeckte, welches dort im Original als Weltneuheit steht.

Vom Originalroboter gab es jedoch kein Photo, sondern nur eine Funktionsbeschreibung. Daher war neben Konstruieren und Programmieren auch viel Phantasie gefragt. Einige benötigte Programmierkenntnisse werden an der

Realschule Rees erst in der Jahrsstufe 9 unterrichtet. Die Mädchen der Jahrsstufe 8 mußten hier also „vorarbeiten“.

Die Bewegungen des Modells werden von 4 Motoren gesteuert. Der erste Motor dreht das ganze Modell in 45°-Schritten um bis zu 180°. Der zweite Motor schwenkt den Roboterarm nach oben und unten. Ein dritter Motor läßt Sitze um 180° hin- und her-schwenken oder im Kreis rotieren.

Der vierte Motor dreht die gesamte Sitzanordnung in bis zu zwei 90°-Schritten nach unten. Die „Fahrgäste“ rotieren



dann auf dem Kopf stehend. Die Steuerung des Modells ist sehr flexibel. Der „Fahrgast“ kann eingeben, welche Bewegungen der Roboter wie oft mit welcher Geschwindigkeit durchführen soll.

Die Dreh- und Schwenkvorrichtung lehnt sich an das fischertechnik-Modell „Schweißroboter“ (aus dem Industry Robots) an. Der dort benutzte Schneckenantrieb war für ein „Karussell“ jedoch zu langsam und wurde deshalb durch einen schnelleren Direktantrieb über Zahnstangen ersetzt.

Die Plattform mit den drehbaren Sitzen, die sich zudem auf den Kopf drehen läßt, ist eine Eigenentwicklung des Teams.

Das dritte Treffen... ft-Convention in Mörshausen

► Marsrover von Jens Mewes
Dieses Modell ist ein Nachbau des Marsrovers im Verhältnis 2:1. Der Antrieb geschieht originalgetreu mit sechs unabhängigen Antriebsmotoren und sechs Motoren für die Lenkung. Besonderes Schmankerl ist die selbstentwickelte Fernsteuerung und das Live-Kamerabild, das über Funk übertragen wird.



Dorfgemeinschaftshaus im hessischen Mörshausen bei Homberg.

Die ft-Convention fand bereits zum 3. Mal statt. Den Grundstein hierfür legte der fischertechnik-Club Nederland, für dieses Event schon mehr oder weniger eine Tradition darstellt. Am 06.11.04 findet übrigens der „Club Dag“ in Schoonhoven bei Utrecht statt.

Das Treffen mit den erstaunlichen und beeindruckenden Ausstellungsstücken

Am 18. September fand wieder die lang ersehnte ft-Convention statt. Treffpunkt für alle ft-Fans war, wie schon wie im Vorjahr, das

(siehe Bilder) war ein krönender Erfolg. Die Exponate waren verschiedene technische Modelle, unter anderem ein Mährescher, ein Brennofen, ein Power-Tower, Break Dancer oder einen Raketenbahnhof. Wieder einmal super Ideen!

Da allerdings die Convention „nur“ von 10–17 Uhr geöffnet war und diese Zeit den meisten wie im Fluge verging, gab es in unserem Forum den Vorschlag nach einem „ft-Convention-Weekend“. Vielleicht ist dieser Gedanke ja schon bald umsetzbar?!?!?

In diesem Sinne, auf die nächste Convention im kommenden Jahr 2005!

Weitere Informationen zu der ft-Convention erhaltet ihr unter www.ftcommunity.de

► Dieser 6-Achs-Roboter von Frank Linde hat einen Arbeitsraum, der dem von kleineren Profi-Industrierobotern entspricht.



▲ Der Brennofen von Uwe Schmeijtal ist ein so genannter Stoßofen. Die Blöcke werden von hinten aufgelegt und mit dem Blockdrücker in den Ofen „gestoßen“.

▼ Beim fischertechnik-Hexapod von Martin Romann bilden Rahmen, Seilwinde und Plattform eine funktionsfähige Einheit, die mit erstaunlicher Genauigkeit feinste Bewegungen im Raum zulässt.



► Flugsimulator „FluSi 3“ von Markus Mack
Der Besucher kann hier mit einem Joystick ein Flugzeug auf dem Bildschirm steuern, das durch eine virtuelle 3D-Landschaft fliegt. Gleichzeitig macht das fischertechnik-Modell diese Bewegungen mit. Das Flugzeug ist einer Cessna „Skyhawk“ nachempfunden.



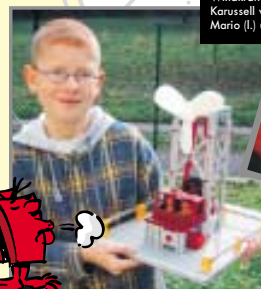
BRIEFKASTEN



Auch diesmal wieder ein herzliches Dankeschön an alle, die uns Fotos von selbstentwickelten fischertechnik-Modellen gesendet haben. Weitere Ideen findet Ihr in der „Galerie“ auf www.fischertechnik.de



Windkraftanlage und Karussell von Mario (1.) und Kevin Feil



FAN-CLUB

NEWS 02/04

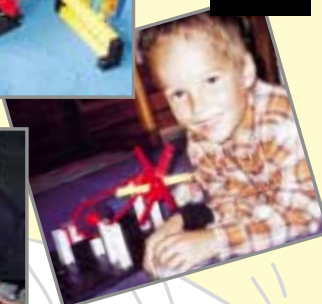
Stapler von Rafael Huber



Rotationsmaschine von Matthias Kremer



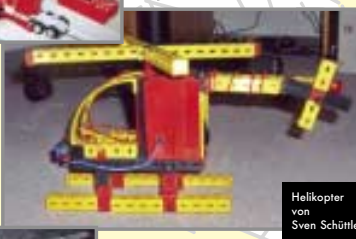
Ventilator von Moritz Martin



Zugbrücke von Rafael Genal



Roboterarm von Felix Gollmer



Helikopter von Sven Schüttle



Fahrzeug von Mario Sprenger

Tunnelbohrer von Varin Buff



Expeditionsmobil und Kran von Gerald Kammererr



Zeitmesser von Elias Martin



Schaukel von Erik Clemens



Greifarmbagger von Matthias Blochberger



Rennauto von Vitus Benson



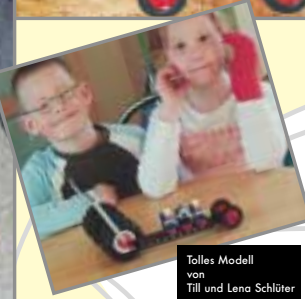
Propellermodell von Bernhard Seifert



Wasserpumpen von Stefan Bombeck



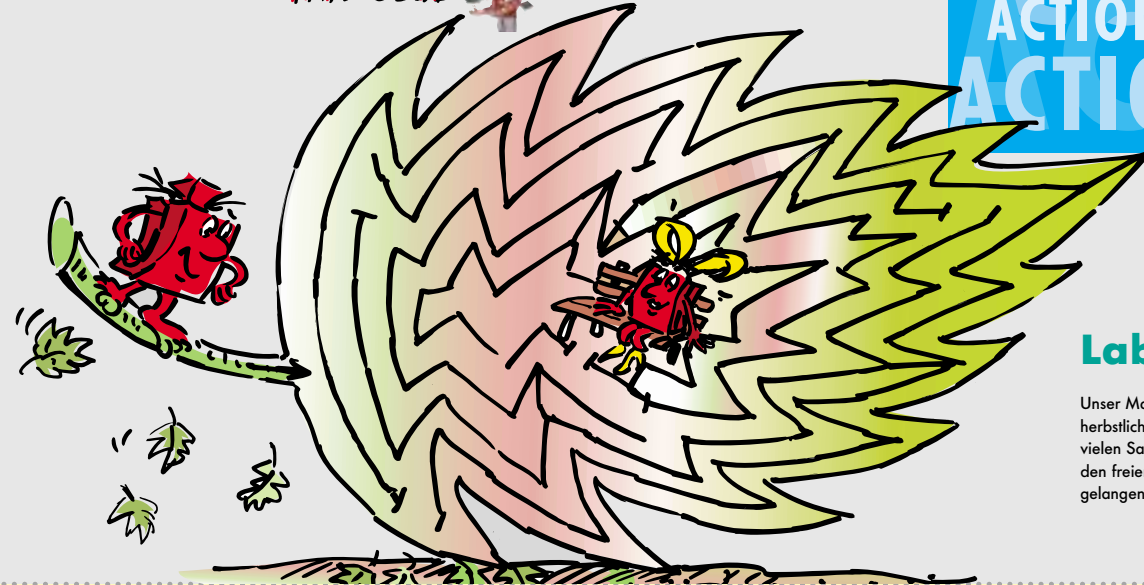
Tollies Modell von Till und Lena Schlüter



SEITE 4

SEITE 5

NEWS 02/04 FAN-CLUB



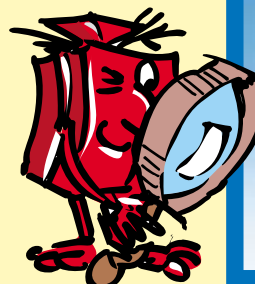
CORNER

Labyrinth

Unser Maskottchen möchte trotz herbstlich fliegender Blätter und vielen Sackgassen unbedingt auf den freien Platz auf der Bank gelangen. Helft ihr ihm? Viel Spass!

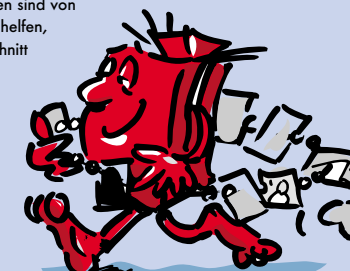
Fehler-suche

Im rechten Bild haben sich 15 Fehler eingeschlichen!! Findet ihr sie alle? Also: Auf die Plätze! – Fertig! – Suchen!



Bilderkette

Sieh dir die kleinen Bildausschnitte genau an. In welchem Streifen des grossen Bildes kannst du sie wiederfinden? Die Streifen sind von 1 bis 11 durchnummeriert. Diese Nummern sollen dir helfen, den Buchstaben, der sich unter dem kleinen Bildausschnitt befindet, dem entsprechenden Streifen zuzuordnen. Unter dem Bildausschnitt befindet sich ein Buchstabe. Setze ihn in das Kästchen mit der Zahl des entsprechenden Bildstreifens, in dem du den Ausschnitt entdeckt hast. Zum Schluss kannst du das Lösungswort ablesen.



N C T K A H J R I E H

1 2 3 4 der 5 6 7 8 9 10 11