

JEDEN TAG EIN NEUER BASTELEPASS

ELEKTRONIK RETRO-SPIELE Adventskalender

15

Kopf oder Zahl

24

Tennis

5

Heißer Draht

12

Lügendetektor

22

Tresorknacker

6

Reaktion

24 SPIELE
DER 70ER UND 80ER
ZUM SELBERBAUEN!

SPIELE-KALENDER

Dieser Elektronik-Kalender bietet Ihnen 24 spannende Experimente mit elektronischen Spielen. Jeden Tag finden Sie ein neues Bauteil, und jeden Tag bauen Sie Ihr Spiel um. Spiel und Spaß in der Adventszeit.

Viele Spiele erinnern an die Anfangszeit der ersten elektronischen Spielgeräte in den 1970er-Jahren. Vielleicht kennen Sie ja noch die vielen Arcade-Games in den Spielhallen. Später kamen Spielecomputer und kleine elektronische Spiele in den Handel. Und auch die ersten Home-Computer der 1980er-Jahre wurden oft für Computerspiele verwendet. Heutige Spielekonsolen sind dagegen wesentlich weiter entwickelt und deutlich leistungsfähiger.

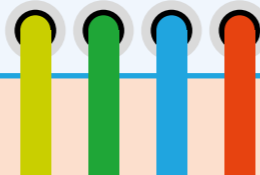
Hier geht es um die ganz einfachen Spiele und um einen Blick zurück auf die Anfänge – Nostalgie pur. Was früher einen ganzen Computer erforderte, passt dank großer Fortschritte in der Mikrocontrollertechnik heute auf einen Chip. Und deshalb ist es nun möglich, dass Sie alles selbst zusammenbauen.

Der Aufbau der Spiele gelingt auch ohne Vorerfahrungen, weil die Aufbauzeichnungen alle Bauteile und alle Drähte genau in ihrer Position zeigen. Sie müssen es nur genau so nachbauen, dann wird es funktionieren. Oft findet man am nächsten Tag ein weiteres Bauteil, das nur noch eingefügt werden muss. Manchmal werden auch Bauteile aus dem Aufbau entfernt, die man dann gut aufbewahren muss, denn sie können später wieder eingesetzt werden.

Viel Erfolg und viel Spaß in der Vorweihnachtszeit!

Hinweis

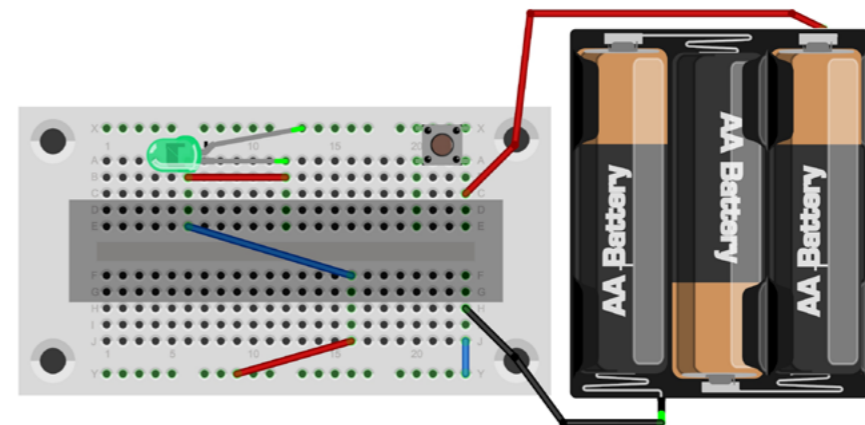
Benötigen Sie Hilfe oder haben Sie Fragen zum Adventskalender? Unter <https://www.franzis.de/FAQ> finden Sie Antworten auf die häufigsten Fragen und Kontaktmöglichkeiten zu unserem Support-Team.



Es ist der erste Tag im Dezember, also Zeit, das erste Türchen des Kalenders zu öffnen. Dahinter finden Sie gleich mehrere Bauteile: neben dem Batteriefach, einem Tastschalter und einer LED auch einen aufgewickelten Draht, von dem einige Stücke für das erste Spiel gebraucht werden. Es geht um ein Suchspiel. Ein Draht in der Mitte (blau gezeichnet) wird mit einem Stück Karton abgedeckt. Ein Spielpartner muss die richtigen Anschlüsse suchen und die beiden rot gezeichneten Drähte einsetzen. Drückt

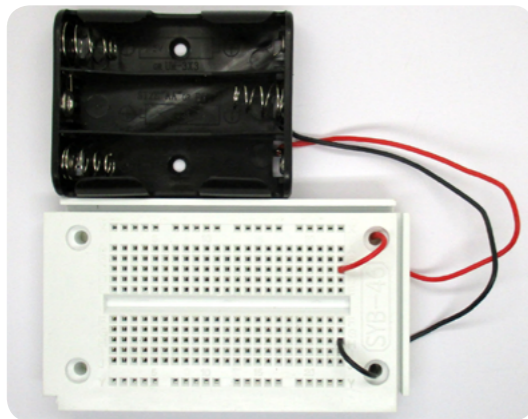
er dann auf den Knopf, leuchtet die LED. Wer möchte, kann das Spiel noch erweitern und mehrere geheime Drähte einbauen. Auf den Karton könnte man ein Labyrinth mit mehreren Wegen zeichnen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Das Spiel dient auch dazu, das Steckboard kennenzulernen und den Aufbau eines Stromkreises zu verstehen. Unter der Kunststoffplatte mit den vielen Löchern befinden sich Metallfedern, die jeweils mehrere



DIE VERBORGENE LEITUNG

Anschlüsse verbinden. Es gibt zweimal 23 vertikale Streifen mit jeweils fünf Kontakten und zwei längere horizontale Streifen mit jeweils 20 Anschlüssen. Ein Draht muss exakt von oben in die Kontakte gedrückt werden. Dabei hilft eine kleine Flachzange. Drahtstücke müssen passend mit einer Zange abgetrennt, und die Enden müssen abisoliert werden. Dazu ziehen Sie an beiden Enden mit den Fingernägeln oder mit einer Zange auf einer Länge von 5 mm die Isolierung ab, sodass das blanke Metall des Drahts zum Vorschein kommt.



Die Anschlüsse des Batteriefachs bestehen aus weicher Drahtlitze, die am Ende abisoliert und verzinkt ist. Die Enden lassen sich in die Kontakte stecken. Sie sollten möglichst nur einmal eingesteckt werden und dann immer an ihrer Position bleiben, weil sie sich bei mehrfachem Einstecken leicht abnutzen und weicher werden. Stechen Sie Löcher in die untere Abdeckfolie der Steckplatine und führen Sie die Drähte von unten hindurch. Damit erreicht man eine Zugentlastung und eine stabile Befestigung. Das schwarze Kabel soll genau in Kontakt H23 stecken, das rote in Anschluss C23. Dann muss die Position bis zum 24. Spiel nicht mehr geändert werden. Immer wenn Sie Ihr Spiel ausschalten wollen, entfernen Sie eine Batterie aus dem Batteriefach.

Info: LED mit eingebautem Widerstand

Die grüne LED benötigt nur eine Spannung von etwa 2 V, die Batterie hat aber 4,5 V. Eine ganz normale LED dürfte niemals so angeschlossen werden, wie es das Aufbaubild zeigt. Sie würde dann stark überlastet und könnte zerstört werden. Die allgemeine Regel lautet: LEDs dürfen nur mit Vorwiderständen verwendet werden. Die in diesem Kalender verwendeten Spezial-LEDs besitzen bereits einen eingebauten Widerstand, den man sogar sehen kann. Die LED hat einen kürzeren Draht, der innen zu einem kleinen Kelch geformt ist, in den der LED-Kristall eingesetzt ist. Dieser Anschluss heißt Kathode und ist der Minus-Anschluss. Der längere Draht ist die Anode, also der Pluspol. Im Kunststoff der LED kann

man auf der Spitze dieses Drahts einen kleinen Block erkennen. Das ist der eingebaute Widerstand, der übrigens ein Kiloohm ($1\text{ k}\Omega$) hat. Die Gehäuse dieser Spezial-LEDs sind kürzer als bei anderen LEDs. Das schützt vor Verwechslungen.

Alle LEDs haben übrigens ein weiteres Kennzeichen für die Anschlüsse. Der kleine Kragen am unteren Rand ist an der Kathoden-Seite abgeflacht, sodass man den Minuspol auch leicht erkennen kann, wenn die LED eingebaut ist. Wenn etwas mal nicht so funktioniert wie geplant, kann es ja an einer falsch herum eingebauten LED liegen. Das ist aber nicht weiter schlimm, man kann sie einfach umdrehen.



2

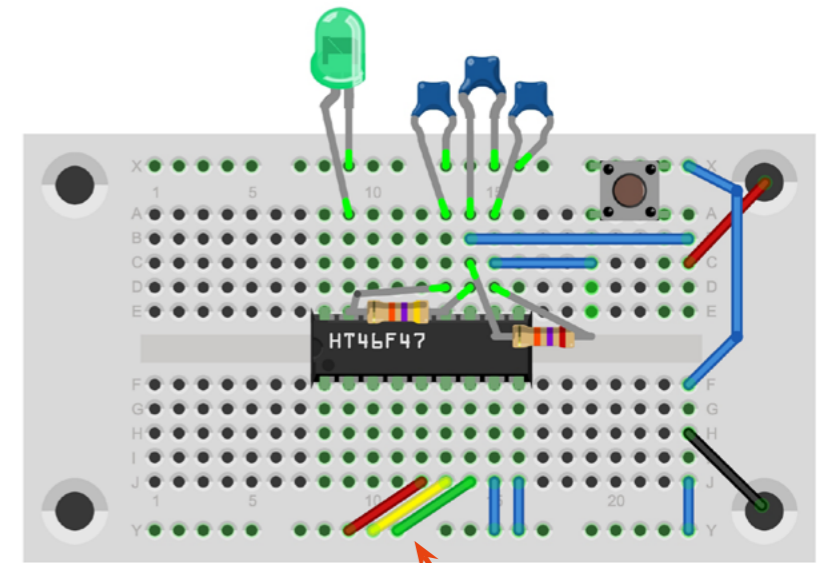
EINE BOMBE ENTSCHÄRFEN

Hinter dem heutigen Türchen befinden sich mehrere ganz wichtige Bauteile. Das wichtigste ist der Mikrocontroller HT46F47 mit seinen 18 Anschlussbeinchen. Diese vielen Anschlüsse deuten darauf hin, dass man diverse Möglichkeiten für unterschiedliche Spiele hat. Aber einige Anschlüsse werden immer gleich verwendet und sind unbedingt erforderlich, damit der Mikrocontroller überhaupt funktioniert. Dazu muss man einige Drähtchen und zusätzlich zwei Widerstände mit 47 k Ω (Gelb, Violett, Orange) und 27 k Ω

(Rot, Violett, Orange) sowie drei Kondensatoren mit 100 nF (Aufdruck 104) anschließen. Rechts oben auf der Steckplatine findet man den Reset-Schalter.

Zuerst einmal werden nur die blauen Drähte gesteckt. Nachdem alles richtig angeschlossen und noch einmal sorgfältig kontrolliert wurde, darf die Batterie eingelegt werden. Nun blinkt die grüne LED. Das ist ein großer Erfolg, denn das gesamte System arbeitet damit korrekt. Fast alle Verbindungen können bei den folgenden Spielen so bleiben.

Und jetzt kommt das Spiel! Der ganze Aufbau ist eine tickende Zeitbombe, die unbedingt entschärft werden muss. Im Plan sind drei Drähte eingezeichnet: ein roter, ein gelber und ein grüner. Nur einer dieser Drähte allein entschärft die Bombe; welcher der entscheidende ist, muss man herausfinden.



Welcher der drei Drähte ist der richtige und entschärft die Bombe?

Probieren Sie die Verbindungen nacheinander aus. Wenn man den richtigen Draht zum richtigen Zeitpunkt einsteckt, bleibt die LED aus; macht man es falsch, bleibt die LED an, und die Bombe explodiert.

Anders als im richtigen Leben kann man aber den Draht entfernen, auf den Reset-Schalter drücken und es noch einmal probieren. Wer erkennt die Regel? Wie genau muss man diese Bombe entschärfen?

Achtung! Die drei farbig gekennzeichneten Drahtpositionen sollen beim Start noch frei bleiben!

Info: Bauteile und Anschlüsse

Der Mikrocontroller vom Typ HT46F47 hat 18 Anschlüsse. Wenn man ihn wie im Bild gezeigt einsetzt, ist die Beschriftung lesbar. Außerdem gibt es am linken Rand eine Kerbe. Der erste Pin unten links ist Pin 1. Er soll genau im Kontakt F8 stecken. Pin 9 unten rechts steckt dann im Kontakt F16. Pin 10 liegt oben rechts und belegt Kontakt E16, Pin 18 oben links Kontakt E8.

Die richtige Position ist ganz wichtig, weil später weitere Bauteile hinzukommen, die nur so passen werden. Außerdem ist es ganz wichtig, dass die Batterie an den richtigen Anschlüssen liegt. Der Anschluss für die negative Betriebsspannung (GND) ist Pin 9, der positive Pol (VCC) liegt an Pin 12. **Falls die Batterie falsch angeschlossen wird, kann der Mikrocontroller**

zerstört werden. Deshalb muss vor dem ersten Einlegen der Batterien alles ganz genau kontrolliert werden. Die obere und die untere horizontale Kontaktleiste sind an den Minuspol gelegt. Das bleibt bei allen folgenden Spielen so. Wenn eine LED angeschlossen wird, muss der kürzere Draht (die Kathode) grundsätzlich an diesem Minus-Anschluss liegen.

KOPF ODER ZAHL

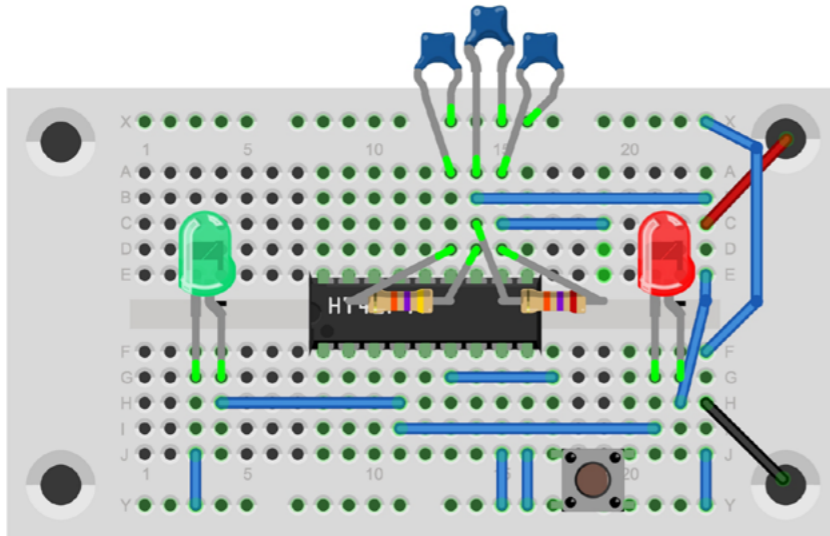


3



Hinter dem dritten Türchen kommt eine rote LED zum Vorschein. Mit zwei Farben kann man schon einiges anfangen. Kopf oder Zahl heißt das Spiel, Rot oder Grün ist hier die Frage. Zu Beginn blinken beide LEDs so schnell, dass es wie ein Flackern aussieht. Der bisherige Reset-Schalter ist nun an anderer Stelle eingebaut und kann das Flackern beenden. Wenn man ihn gedrückt hält, bleibt eine der Farben stehen, aber man weiß vorher nicht, welche.

Was genau damit gespielt wird, bleibt jedem selbst überlassen. Beispielsweise könnten sich zwei Personen besondere sportliche Übungen ausdenken. Einer sagt: „Rot!“, der andere sagt: „Grün!“ – derjenige, dessen Farbe kommt, muss sich an der Aufgabe versuchen.



Info: Reihenschaltung und Schaltausgang

Die rote und die grüne LED sind bei diesem Spiel in Reihe geschaltet und liegen direkt an der Batterie. Das ist übrigens wieder nur deshalb erlaubt, weil die LEDs eingebaute Widerstände haben. Ohne den Mikrocontroller würden beide LEDs leuchten. Pin 4 des Mikrocontrollers hat aber einen internen elektronischen Um-

schalter, der den Pin abwechselnd an GND und an VCC legt. Damit wird jeweils eine der LEDs abgeschaltet und die andere voll eingeschaltet. Dieser und andere Anschlüsse werden als sogenannte Ausgänge verwendet, die man am besten mit einem automatischen Schalter vergleichen kann.

Montage-Tipp

Für einen besseren Halt des Tastschalters auf der Platine ist es sinnvoll, die Anschlüsse mit einer Flachzange zu begradigen. Die beiden Anschlüsse an

der Minus-Schiene sollten um 90 Grad verdreht werden, damit sie zur Richtung der Kontaktfedern auf der Steckplatine passen.

4

SPIELAUTOMAT

Hinter dem vierten Türchen finden Sie eine weitere grüne LED. Mit insgesamt drei LEDs kann nun ein kleiner Spielautomat gebaut werden, wie er sonst nur im Kasino oder in der Kneipe zu finden ist. Alle drei LEDs werden in einer Reihe an die benachbarten Anschlüsse des Mikrocontrollers gelegt. Die kurzen Anschlüsse (Kathoden) müssen wieder an die untere Minus-Schiene angeschlossen werden.

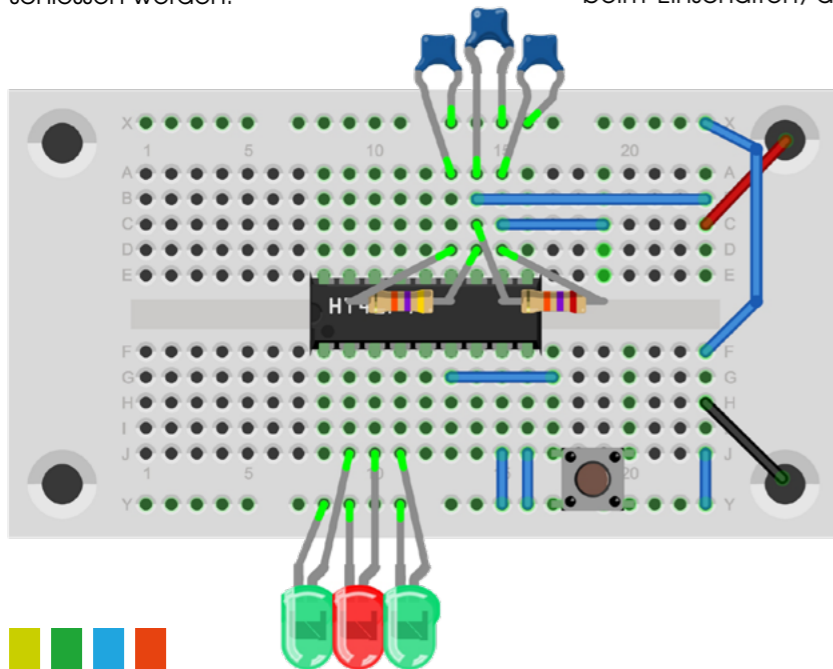
Nun blinken alle LEDs schnell, ähnlich wie sich die Rollen eines Automaten drehen. Ziel des Spiels ist es, mit dem Button die LEDs so anzuhalten, dass alle drei LEDs gleichzeitig leuchten (111). Nur so können Sie den Jackpot knacken.

Das Spiel beinhaltet auch ein Unterprogramm zum Würfeln. Dazu müssen Sie beim Einschalten, also beim Einlegen der

Batterien, den Taster gedrückt halten. Wenn man ihn dann loslässt, erscheint die erste gewürfelte Zahl, nach jedem neuen Tastendruck erscheint eine weitere Zahl. Ein Würfel mit nur drei LEDs?

Ja, das geht tatsächlich, wenn man das Ergebnis als Binärzahl abliest:

1 = 001 2 = 010 3 = 011
4 = 100 5 = 101 6 = 110



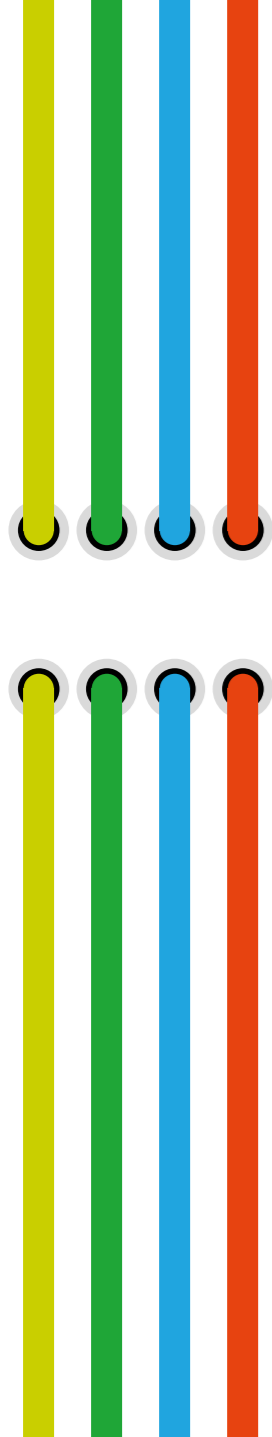
Info: Binärzahlen

Computer rechnen mit Binärzahlen, weil dabei jede Ziffer nur zwei Zustände kennt, 0 oder 1, die sich leicht mit Stromkreisen abbilden lassen: Sie sind dann an oder aus. Mit vier Stellen (4 Bit) kann man Zahlen bis 15 (dezimal) darstellen. Das Bit ganz rechts hat die Wertigkeit 1, das links daneben die Wertigkeit 2. Jeweils eine Stelle weiter nach links verdoppelt den Wert eines Bits. Und wenn man alle vier addiert (1 + 2 + 4 + 8), erhält man die höchste darstellbare Zahl: 15. Bei allen Zahlen bis 7 ist die vierte Stelle eine Null. Daher braucht man nur drei LEDs, um Zahlen bis 6 dazustellen.

8	4	2	1	Dezimal
0	0	0	0	0
0	0	0	1	1
0	0	1	0	2
0	0	1	1	3
0	1	0	0	4
0	1	0	1	5
0	1	1	0	6
0	1	1	1	7
1	0	0	0	8
1	0	0	1	9
1	0	1	0	10
1	0	1	1	11
1	1	0	0	12
1	1	0	1	13
1	1	1	0	14
1	1	1	1	15

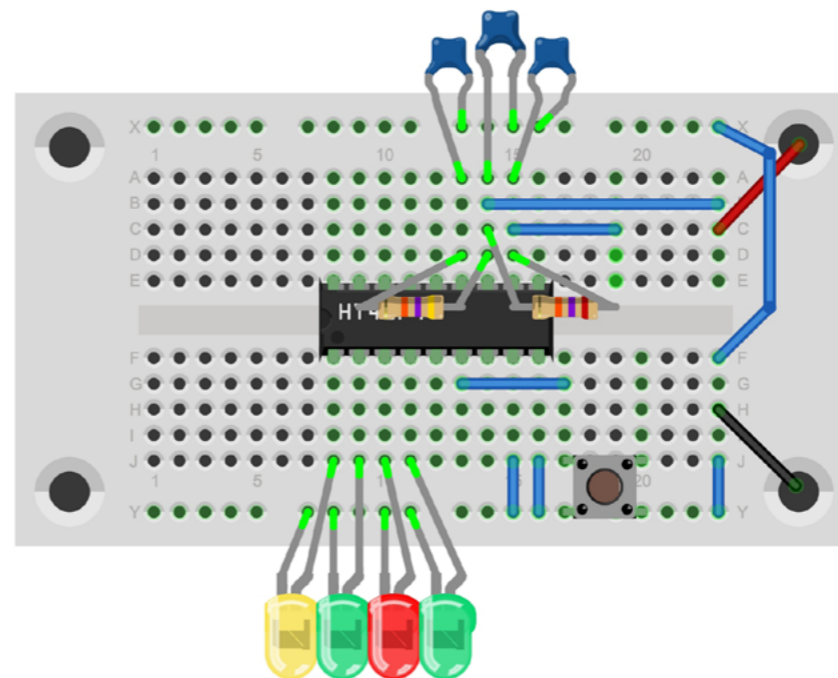


SPIELAUTOMAT MIT VIER LEDS



Öffnen Sie das fünfte Türchen, und Sie finden eine gelbe LED. Damit wird der Spielautomat erweitert und das Spiel noch schwieriger. Wieder blinken alle LEDs und müssen mit dem Taster gestoppt werden. Zur Abwechslung soll diesmal erreicht werden, dass alle LEDs aus sind (0000).

Das ist ein reines Glücksspiel, denn die LEDs blinken so schnell, dass es unmöglich ist, den richtigen Zeitpunkt zu sehen. Theoretisch sollte im Durchschnitt auf 16 Spiele ein Treffer kommen. Überprüfen Sie das einmal mit einer größeren Anzahl von Durchläufen. Aber erst bei sehr vielen Spielen werden sich Theorie und Praxis annähern.



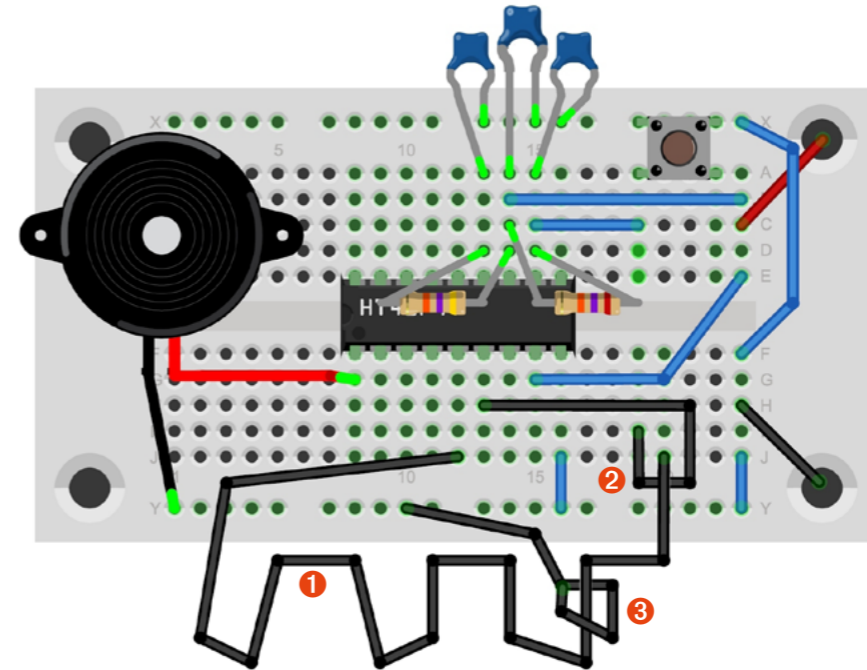
6

HEISSER DRAHT

Hinter dem heutigen Türchen befindet sich ein Piezo-Schallwandler, der als kleiner Lautsprecher dienen soll. Er wird im heutigen Spiel gebraucht, um akustische Signale zu erzeugen, und zwar für das bekannte Geschicklichkeitsspiel „Heißer Draht“. Darin muss eine Drahtschleife so an einem gebogenen Draht entlanggeführt werden, dass sich beide nie berühren. Bei jeder Berührung entsteht ein Warnton, der anzeigt, dass das Spiel verloren wurde. Wenn am Ende der Zielkontakt berührt wird, ohne dass man vorher am heißen Draht angestoßen ist, ertönt dagegen ein Siegerklang. Für dieses Spiel muss ein neues Programm gestartet werden. Pin 8 des Mikrocontrollers liegt dazu nicht mehr an GND (Minus), sondern diesmal an VCC (+4,5 V).

Zu Vorbereitung müssen Sie einen etwa 30 cm langen Draht ❶ abschneiden und komplett abisolieren. Das ist der Draht, an dem man sich entlanghangeln muss, ohne ihn zu berühren. Ein zweiter, etwa 5 cm

langer Draht ❷, der ebenfalls komplett abisoliert ist, fungiert als Kontakt am Ende. Ein dritter Draht von ca. 15 cm Länge ❸ dient als Kontaktschleife. Bei ihm müssen nur die Enden abisoliert werden, und zwar auf der einen Seite so lang, dass sich eine Schleife bilden lässt. Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich daraus, wie genau der heiße Draht gebogen und wie groß die Schleife ist.



Info: Eingänge des Mikrocontrollers

Während die meisten Anschlüsse des Mikrocontrollers als Ausgänge für den Anschluss der LEDs und des Lautsprechers verwendet werden, dienen einige als Eingänge. Hier sind es die Pins 5 und 6. Intern wird jeweils ein Widerstand gegen VCC zugeschaltet. Wenn der Mikrocontroller den Zustand dieser Eingänge liest, wird im

Normalfall eine hohe Spannung erkannt, also ein Eins-Zustand gelesen. Wird aber über die Drähte oder einen Schalter eine Verbindung nach GND geschlossen, erkennt der Controller einen Null-Zustand. In diesem Fall wird der zugehörige Ton eingeschaltet. In einigen der folgenden Spiele gibt es übrigens zwei weitere Ein-

gänge an den Anschlüssen 3 und 4 des Controllers. Und zusätzlich gibt es zwei analoge Eingänge an den Eingängen 7 und 8, an denen nicht nur An und Aus unterschieden werden können, sondern auch eine Messung der Spannung ausgeführt wird.



HEISSER DRAHT 2

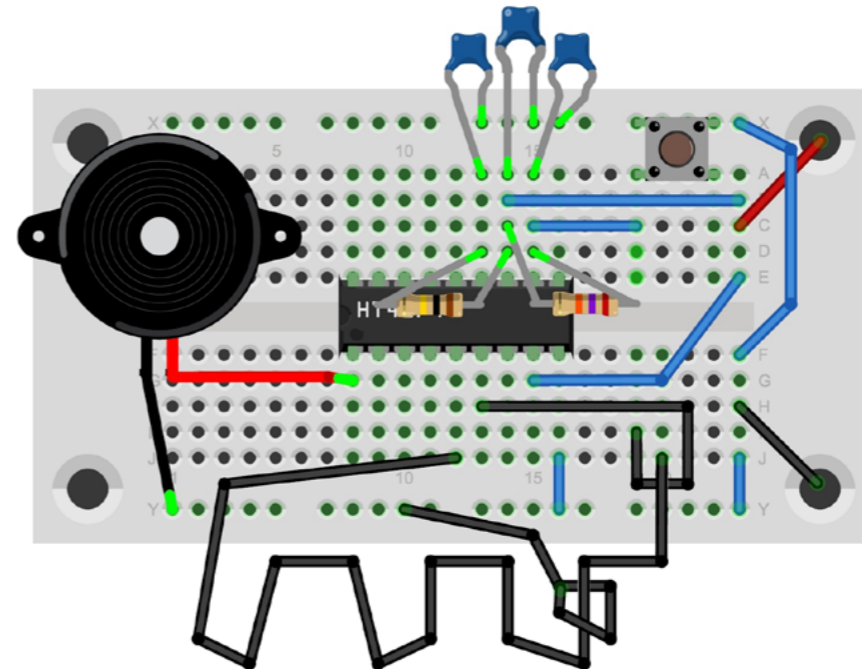
Türchen Nummer 7 hält einen Widerstand mit $100\text{ k}\Omega$ (Braun, Schwarz, Gelb) für Sie bereit. Er wird nun anstelle des kleineren Widerstands von $47\text{ k}\Omega$ (Gelb, Violett, Orange) eingesetzt.

Das Ergebnis ist, dass der Mikrocontroller nur noch mit halber Geschwindigkeit arbeitet. Alles andere bleibt gleich. Der heiße Draht funktioniert genauso wie vorher, aber diesmal sind die erzeugten Töne um eine Oktave tiefer.

Info: Taktfrequenz

Jeder Computer und jeder Mikrocontroller arbeitet mit einer Taktfrequenz, die oft mit einem Quarz stabilisiert wird. Der Mikrocontroller HT46F47 besitzt einen internen Oszillator, mit dem eine Taktfrequenz bis 12 MHz eingestellt werden kann. Die Frequenz wird über den Widerstand an Pin 13 festgelegt. Mit $47\text{ k}\Omega$ bekommt man eine Frequenz von etwa $4,5\text{ MHz}$. Bei $100\text{ k}\Omega$ ist die Frequenz ungefähr halbiert, man hat also nur noch

$2,25\text{ MHz}$, der Controller wird langsamer. Zum Vergleich: Der Home-Computer Sinclair ZX81 von 1981 lief mit $3,25\text{ MHz}$ und hatte einen Arbeitsspeicher von 1 KB . Inzwischen ist alles in einem Chip integriert, daher läuft beim HT46F47 alles deutlich schneller und mit wesentlich mehr Speicher, nämlich 2 KB . Deshalb sind sämtliche Spiele schon im Speicher vorhanden.

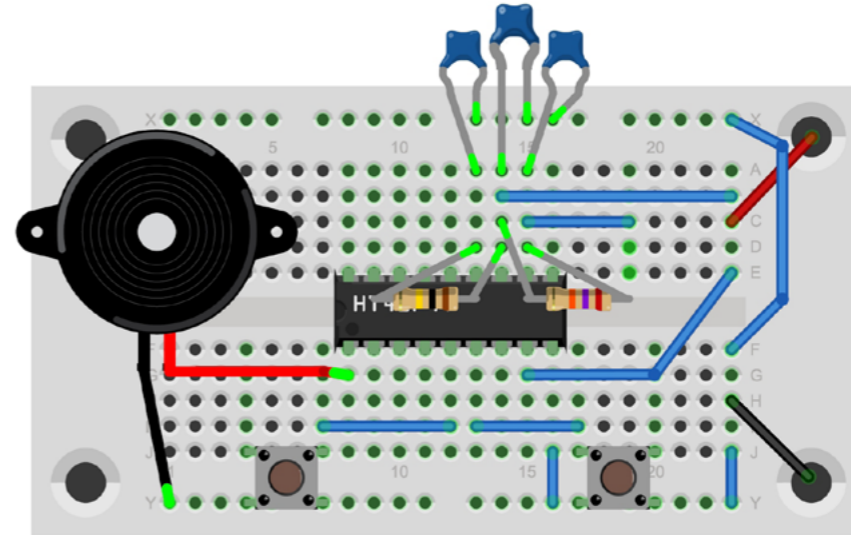


8

QUIZ-BUZZER

Hinter dem heutigen Türchen versteckt sich ein weiterer Tastschalter. Mit ihm ist es möglich, einen Quiz-Buzzer zu bauen, um spannende Quizduelle zu bestreiten. Dazu muss man den heißen Draht abbauen und stattdessen zwei Tastschalter gegen GND anschließen. Es läuft weiterhin dieselbe Software, deshalb bleibt der Programm-Auswahl-Pin an VCC. Der bisherige Reset-Schalter wird als zweiter Taster gebraucht. Weil Sie nicht mehr auf Reset drücken können, muss das Spiel durch Anlegen der Batteriespannung gestartet werden. Für einen Neustart nehmen Sie eine Batterie aus dem Fach heraus und setzen sie wieder ein.

Nun benötigen Sie noch einen Quizmaster, der schwierige Fragen stellt, sowie zwei würdige Kontrahenten, die die Antworten finden sollen. Der Quizmaster stellt eine Frage, und wer seinen Button zuerst drückt, darf zuerst antworten. Weil zu jedem Button ein anderer Ton gehört, ist es immer klar, wer zuerst gedrückt hat.



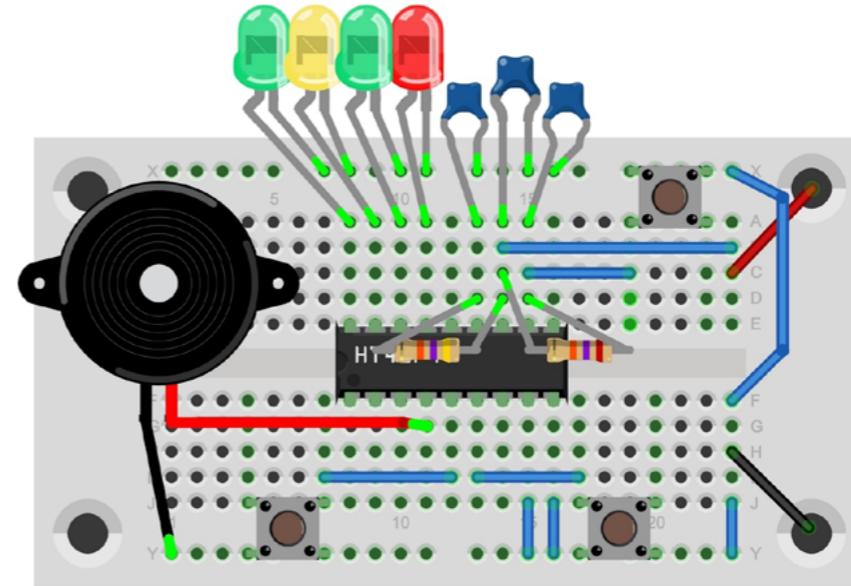
KONZENTRATIONSSPIEL



Das neunte Türchen verbirgt einen weiteren Tastschalter. Damit hat man wieder den bewährten Reset-Schalter für den Controller zur Verfügung, Sie müssen also nicht immer die Batterie vom Board trennen, um ein Programm neu zu starten. Das ist diesmal besonders wichtig, denn Sie werden bei dem Reaktionsspiel des heutigen Tages mit Sicherheit mehrere Versuche benötigen. Der Piezo-Schallwandler ist diesmal an einem anderen Pin angeschlossen und erzeugt während des Laufs des Spielautomaten ein ratterndes Geräusch. Die LEDs werden jetzt an den oberen Ausgängen angeschlossen. Sie blinken diesmal so langsam, dass man es gut verfolgen kann. Damit es nicht zu langsam wird, ist wieder der Widerstand mit $47\text{ k}\Omega$ am Takt-Eingang Pin 13 angeschlossen.

Das Spiel geht folgendermaßen: Sie drücken den Reset-Schalter, um das Spiel neu zu starten, und müssen dann die LEDs genau beobachten. Sobald erstmalig die beiden linken LEDs an sind (1100), müssen Sie ganz schnell reagieren und den Stopp-Button (rechts) drücken. Wenn eine der beiden rechten LEDs leuchtet, haben Sie das Spiel verloren. Aber Sie können über die Reset-Taste einen neuen Versuch starten. Alternativ können Sie auch den linken Knopf drücken. Dann gehen alle LEDs an (1111). Sobald Sie loslassen, folgen erst der nächste Zustand 0000 und danach alle weiteren bis zum Ziel 1100.

Achtung! Der Pin 8 des Controllers liegt nun nicht mehr an Plus, sondern wieder an Minus. Vergessen Sie nicht, den Draht nach Plus zu entfernen, denn sonst gäbe es einen Kurzschluss, bei dem die Drähte und die Batterien extrem heiß werden können.

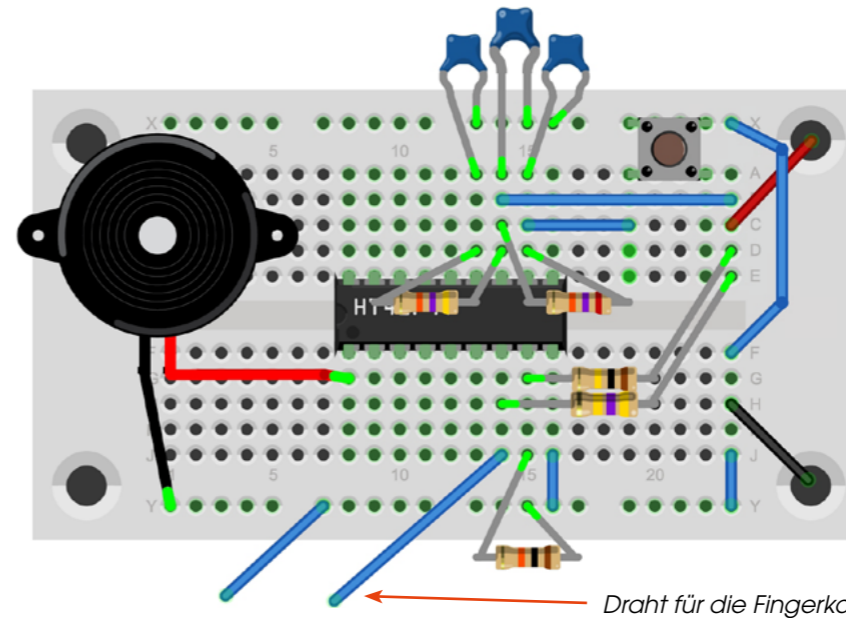


LÜGENDETEKTOR

Hinter dem heutigen Türchen befindet sich wieder ein Widerstand, der für das heutige Spiel gebraucht wird. Er hat $470\text{ k}\Omega$ (Gelb, Violett, Gelb) und wird diesmal nicht für die Programmauswahl, sondern für eine Spannungsmessung gebraucht. Am Eingang liegt ein Spannungsteiler aus diesem Widerstand und einem zweiten Widerstand, der durch Drahtkontakte an zwei Fingern der Testperson gebildet wird. So entsteht ein Lügendetektor, der den Hautwiderstand misst und in eine Tonhöhe umsetzt. Wenn die Testperson bei einer strengen Befragung lügt, gerät sie ins Schwitzen, was die Leitfähigkeit der Haut erhöht. Das hört man an einem höheren Ton. Das Programm ist übrigens immer noch das gleiche wie das der automatischen Orgel vom letzten Tag und wird deshalb wieder mit dem Widerstand von $10\text{ k}\Omega$ ausgewählt.

Die Fingerkontakte werden aus am Ende abisolierten Drahtstücken hergestellt, die nicht zu fest um zwei Finger gewickelt werden. Anschließend beginnt das Spiel für

zwei Personen. Der eine stellt Fragen, der andere muss sie beantworten – mit oder ohne Lügen. Man muss natürlich immer bedenken, dass dieser Lügendetektor nur ein Spiel ist und nicht zweifelsfrei beweisen kann, dass jemand lügt. Die Befragung beginnt ganz harmlos, sodass erst einmal eine Entspannung eintritt, wobei der Ton tiefer wird. Dann wird ganz langsam ein unangenehmes Thema aufgeworfen, das den Befragten unter Druck setzt. Und wenn schließlich die entscheidende Frage mit einer Lüge beantwortet wird, kann sich der Ton erhöhen. Das hängt allerdings davon ab, wie sensibel jemand ist. Eine Person mit extrem starken Nerven kann auch eine Lüge verbergen, sodass der Lügendetektor versagt. Aber die meisten Menschen reagieren mit schnellerem Puls und stärkerem Schwitzen, was die Leitfähigkeit der Haut messbar erhöht. Wenn man zusätzlich hört, wie der Ton höher wird, fühlt man sich erappt, was die Sache noch schlimmer macht.

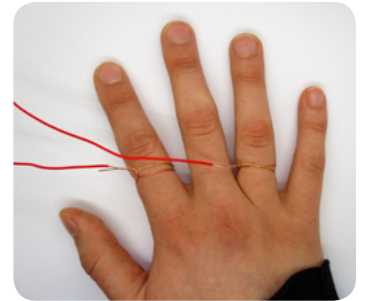


Draht für die Fingerkontakte

Info: Hautwiderstand

Der menschliche Körper leitet elektrischen Strom, weil er Wasser enthält. Das ist auch der Grund dafür, dass höhere Spannungen wie die Netzspannung gefährlich sind. Unterhalb von 24 V kann aber nichts passieren, weil der Widerstand der Haut so groß ist, dass nur noch ein sehr kleiner Strom unter 1 mA fließt. Im Normalfall liegt der Hautwiderstand zwischen etwa $100\text{ k}\Omega$ und $1\text{ M}\Omega$. Hier wird der Strom zu-

sätzlich durch den Widerstand mit $470\text{ k}\Omega$ begrenzt. Der maximale Strom liegt unter $10\text{ }\mu\text{A}$ und ist absolut nicht spürbar. Gefährlich wird es ab 100 mA , also einem zehntausendfachen größeren Strom, der erst bei sehr viel größeren Spannungen fließen kann. Aber auch der sehr kleine Strom reicht schon für eine Messung aus, die Auskunft über den Hautwiderstand und über eventuelle Lügen geben kann.



12

HÖRTEST

Hinter dem 12. Türchen befindet sich ein Widerstand mit 15 k Ω (Braun, Grün, Orange). Er dient wieder dazu, das aktuelle Programm auszuwählen. Das heutige Spiel ist ein Hörtest, mit dem jeder feststellen kann, welchen höchsten Ton er noch hört.

Nach dem Start des Spiels hören Sie zuerst einen relativ tiefen Ton. Er wird schnell höher, und Sie müssen den Knopf drücken, sobald Sie den eigentlichen Ton nicht mehr wahrnehmen. Man hört dann zwar immer noch mit jedem Umschalten auf einen neuen

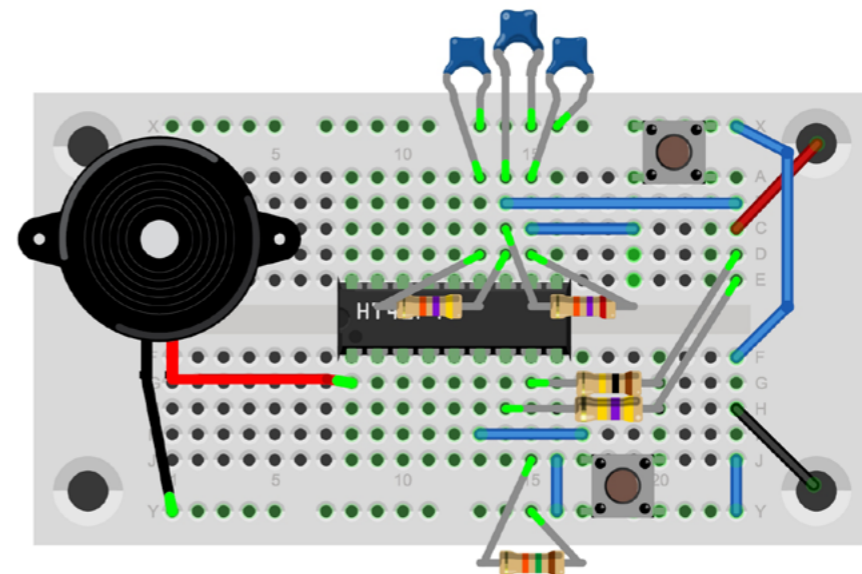
Ton ein Knacken, aber nicht mehr den Ton selbst. Die letzte Tonhöhe wird dann festgehalten, damit andere überprüfen können, ob sie diesen Ton noch wahrnehmen. Meist können Kinder die höchsten Töne hören, ältere Menschen dagegen erreichen ihre

Grenze schon eher. Jugendliche und junge Erwachsene hören normalerweise den vollen Frequenzumfang. Allerdings kann das Gehör durch übermäßige Lärmbelastung vorschnell altern.

Info: Töne und Frequenzen

Der Ton beginnt bei 1,5 kHz und endet bei etwa 40 kHz. Ein junger Mensch hört Töne bis etwa 20 kHz, im Alter kann die Grenze dagegen deutlich unter 10 kHz liegen. Aber erst wenn man Töne von 3 kHz nicht mehr hört, wird man ernsthaft schwerhörig. Den letzten Ton von 40 kHz sollte kein Mensch mehr wahrnehmen

können. Für Hunde und Katzen kann der Ton aber sehr unangenehm sein. Schalten Sie dann schnell ab. Sie können den höchsten Ton auch verwenden, um einen Fledermausdetektor zu testen, denn die Rufe von Fledermäusen liegen ebenfalls in diesem Bereich.



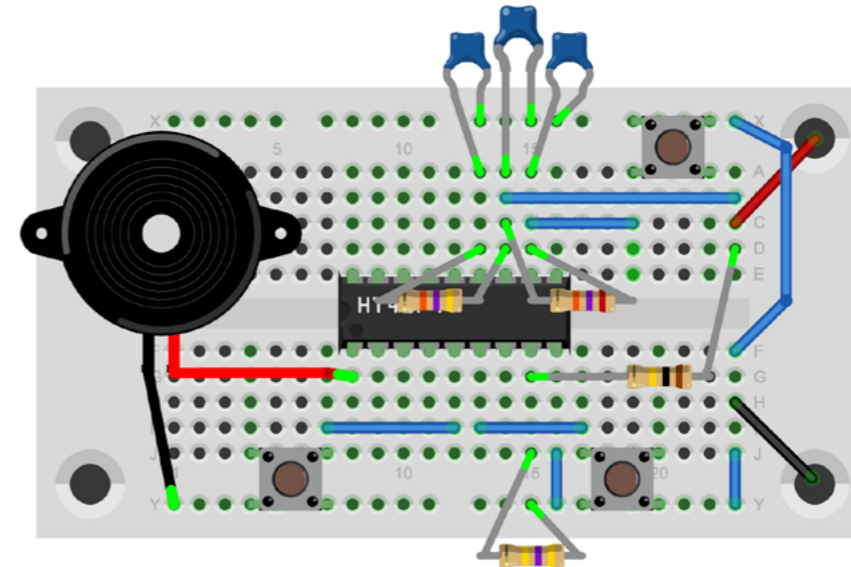
TRESORKNACKER

13

Hinter dem heutigen Türchen findet sich ein weiterer Tastschalter. Er wird für das geheime Codeschloss eines Tresors benötigt. Das Schloss hat lediglich zwei Tasten, aber nur der rechtmäßige Besitzer (in diesem Fall die Königin von England) weiß, wie man sie bedient. Werden Sie zum Panzerknacker und finden Sie den geheimen Code heraus. Der Aufbau startet ein neues Programm. Dazu braucht man bekanntlich einen neuen Widerstand. In diesem Fall ist er mit $470\text{ k}\Omega$ (Gelb, Violett, Gelb) schon vorhanden, weil er für den Lügendetektor gebraucht wurde.

Nun können Sie das Spiel starten. Sie haben zwei Taster, die in einer ganz bestimmten Reihenfolge gedrückt werden müssen. Sie wissen aber weder, mit welchem Taster Sie beginnen müssen, noch, wie viele Tastendrucke insgesamt gebraucht werden. Probieren Sie es einfach mal aus. Immer wenn

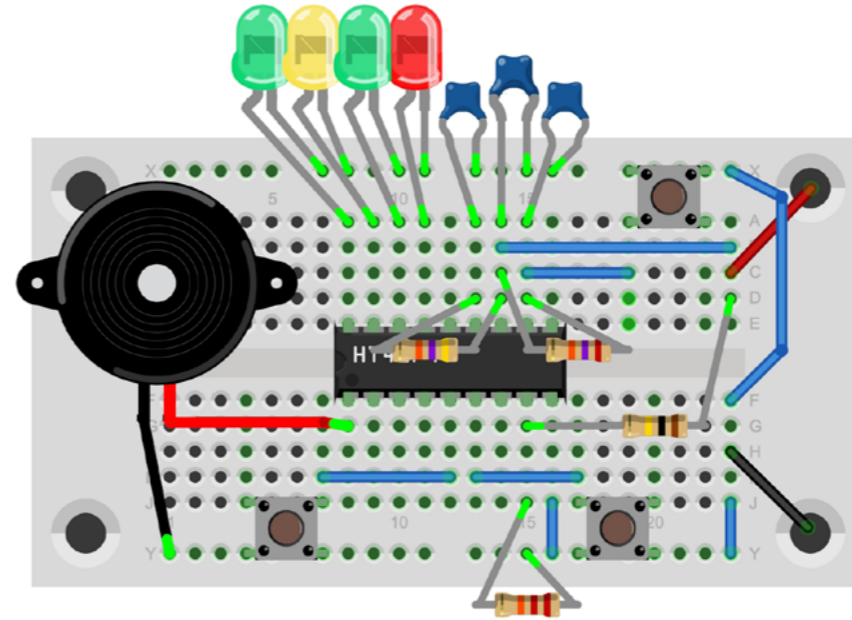
das Schloss eine falsche Eingabe erkennt, hören Sie einen tiefen Ton. Sobald Sie die richtige Kombination gefunden haben, entsteht dagegen eine aufsteigende Tonfolge, die anzeigt, dass sich das Schloss öffnet. Sie können eigentlich beliebig viele Versuche unternehmen, um die geheime Kombination herauszubekommen. Bedenken Sie aber, dass jeder Fehlversuch über eine Standleitung direkt an Scotland Yard gemeldet wird. Es dauert dann nur wenige Minuten, bis Sie verhaftet werden.



BALLTRAINER

Hinter Türchen Nummer 14 finden Sie einen Widerstand mit $22\text{ k}\Omega$ (Rot, Rot, Orange), der zur Auswahl eines weiteren Programms gebraucht wird. Diesmal handelt es sich um ein Sportspiel. Sie müssen mit dem rechten Taster einen Ball hochschlagen, der dann wieder herunterkommt. Genau im richtigen Moment schlagen Sie erneut zu, und zwar solange Sie es schaffen. Die linke Taste ist noch ohne Funktion, aber sie darf aufgebaut bleiben, weil sie morgen schon wieder gebraucht wird.

Die Ballhöhe wird durch vier LEDs dargestellt. Ganz rechts ist der obere Punkt erreicht. Außerdem wird der Ball nach oben langsamer, bis er seinen Umkehrpunkt erreicht hat – genau so, wie es im Physikbuch steht. Die Wurfdauer ist konstant, sodass man sicher weiß, wann der Ball wieder unten ankommt. Genau in dem Moment soll er erneut abgeschlagen werden. Wenn man zu spät schlägt, erkennt man das daran, dass für einen Moment alle LEDs aus sind. Also trainieren Sie gut, sei es für Tennis oder für Volleyball.





BALLTRAINER FÜR ZWEI

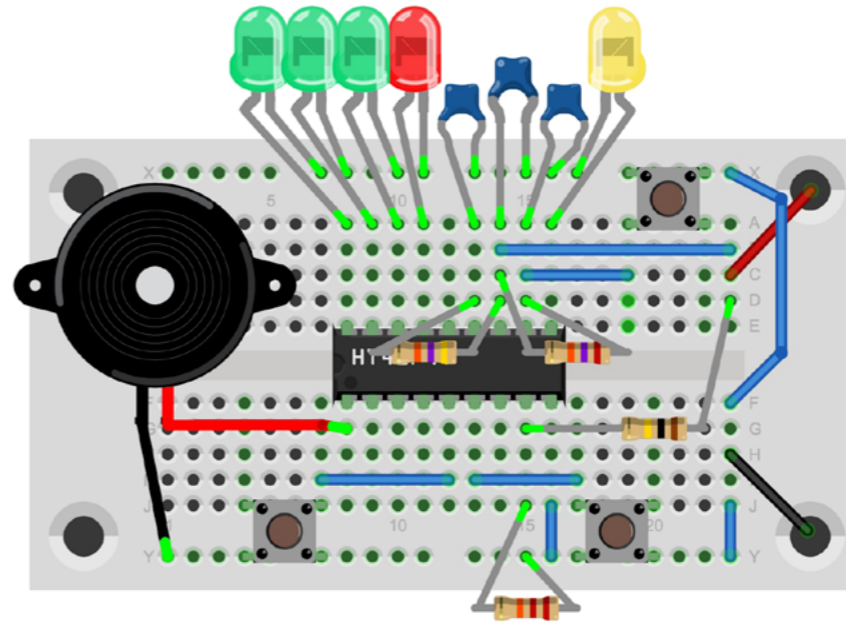
Heute finden Sie eine weitere grüne LED im Kalender. Damit bauen Sie die LED-Reihe so um, dass die ersten drei LEDs grün sind. Zusätzlich wird eine fünfte LED an Pin 10 angeschlossen. Nun können zwei Personen

den Ball abwechselnd abschlagen. Die fünfte LED ändert laufend ihre Helligkeit. Sie wird heller, je höher der Ball fliegt – sozusagen der Sonne entgegen!

Info: Helligkeitssteuerung

Bisher wurden alle LEDs entweder ganz an- oder ganz ausgeschaltet. Das entspricht dem normalen Verhalten eines Schalters, und im Mikrocontroller befinden sich ja elektronische Schalter. An Pin 10 liegt ein ganz besonderer Ausgang, mit dem man mehr machen kann, als ihn nur ein- und auszuschalten. Hier kann

die Helligkeit in vielen Stufen verändert werden. Tatsächlich verbirgt sich dahinter auch ein Schalter, der so schnell ein- und ausgeschaltet wird, dass man nur die mittlere Helligkeit sieht. Das Verfahren nennt sich Pulsweitenmodulation (PWM). Man verändert dabei das Verhältnis zwischen An-Zeit und Aus-Zeit.



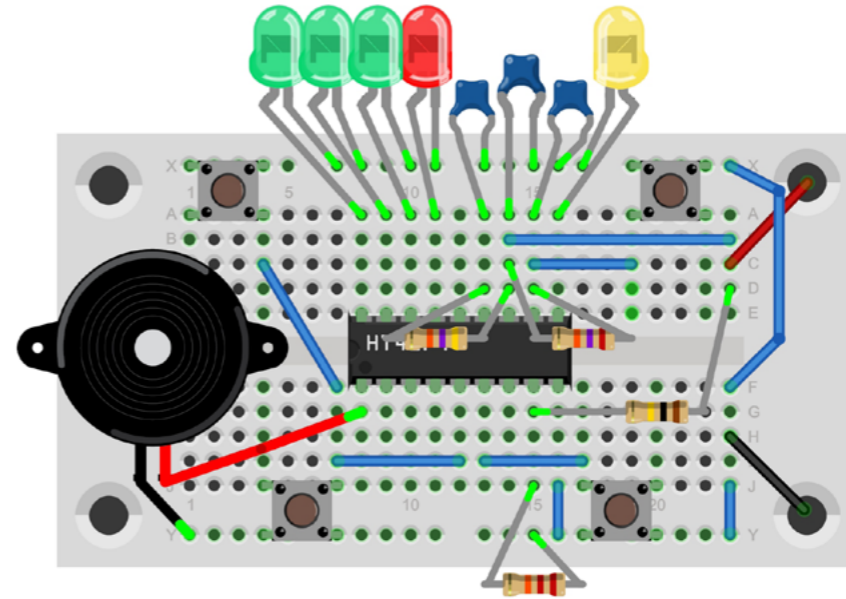
16

BALLTRAINER FÜR DREI UND ENTSPANNUNGSLICHT

Hinter Türchen Nummer 16 kommt ein weiterer Tastschalter zum Vorschein. Damit erweitern Sie das Spiel, sodass drei Personen reihum den Ball abschlagen. Das erfordert noch mehr Konzentration. Wer wird der Erste sein, der seinen Abschlag verpasst?

Nach einer harten Spielrunde sollte man sich auch einmal entspannen. Und dafür gibt es nun ein Entspannungsprogramm, genauer gesagt, ein Unterprogramm zum Balltrainer. Um es zu starten, drückt man Reset und den linken Taster. Anschließend lässt man zuerst Reset los und dann erst den linken Taster. Nun sieht man nur noch die ganz rechte LED, die sanft blinkt und dabei immer wieder heller und dunkler wird.

Sie können die Blinkgeschwindigkeit nach Belieben einstellen. Mit der rechten Taste wird es schneller, mit der linken langsamer. Stellen Sie die Geschwindigkeit zum Beispiel so ein, dass das Blinken Ihrem Atemrhythmus entspricht. Konzentrieren Sie sich dann ganz auf Ihren Atem und erreichen Sie damit vollständige Entspannung.



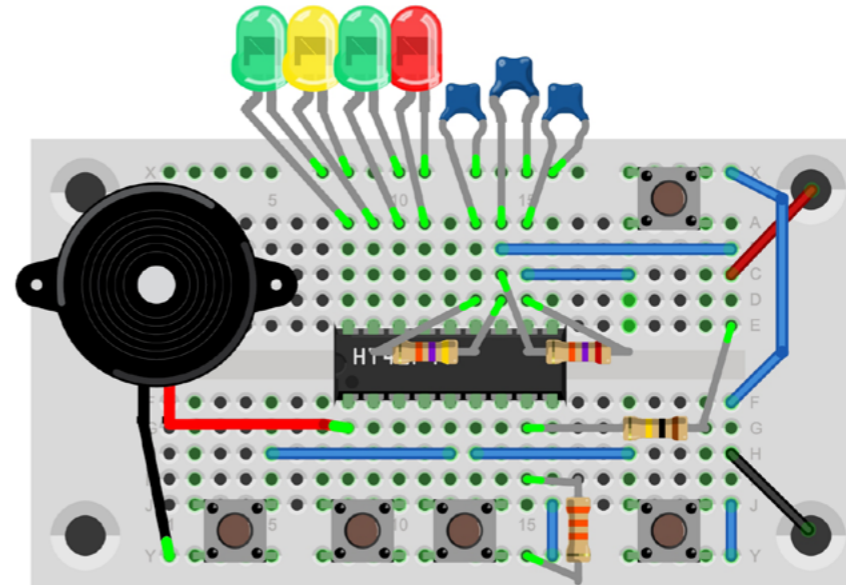


HAU DEN MAULWURF

Hinter dem heutigen Türchen befindet sich ein Widerstand mit 33 K Ω (Orange, Orange, Orange), mit dem Sie wieder ein neues Spiel auswählen können. Es handelt sich um ein altes Jahrmarktspiel, bei dem man versuchen muss, aus Löchern schauende Maulwürfe mit dem Hammer zu treffen. „Whack a Mole“ – „Hau den Maulwurf!“

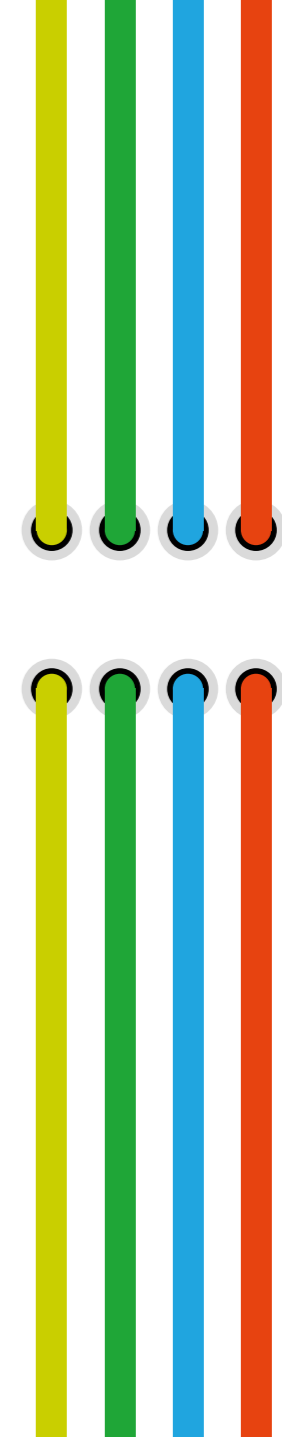
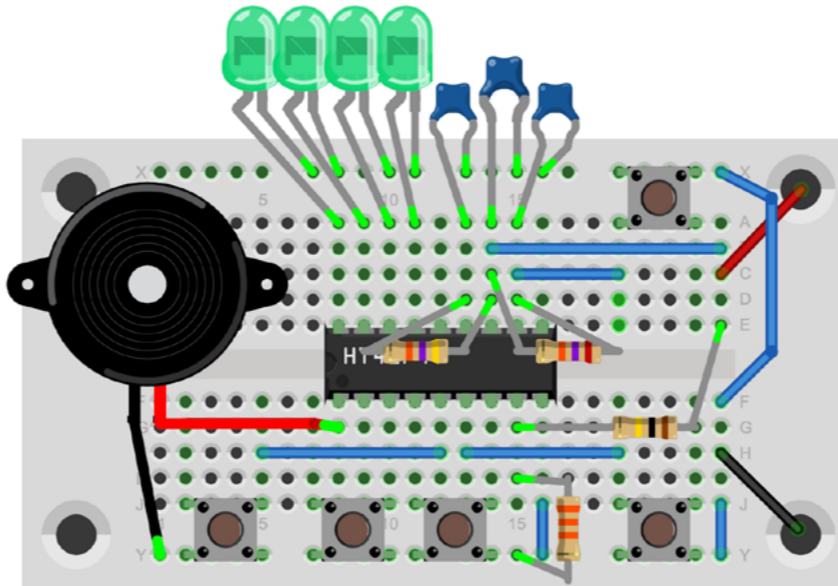
Sie starten das Spiel und sehen eine der LEDs leuchten. Sie haben nur wenig Zeit, den zu dieser LED passenden Taster zu drücken. Es ist also ein Reaktionsspiel, denn der Maulwurf wird nicht lange aus genau diesem Loch schauen. Wenn Sie rechtzeitig gedrückt, den Maulwurf also getroffen haben, erklingt ein Ton. Haben Sie falsch oder zu spät gedrückt, hören Sie einen anderen Ton.

Aber es dauert nicht lange, und schon schaut der Maulwurf durch ein anderes Loch heraus! Wenn Sie zehnmals getroffen haben, hören Sie die Siegerfanfare. Wenn Sie dagegen mehrmals danebengehen haben, kommt ein Verloren-Klang, und das Spiel startet neu.



18

Hinter Türchen Nummer 18 entdecken Sie eine weitere grüne LED. Damit haben Sie insgesamt vier grüne LEDs. Jetzt haben alle Maulwürfe die gleiche Farbe, womit das Spiel noch schwieriger wird. Aber so ist das eben – in der Dunkelheit der Nacht sind alle Maulwürfe grau, besonders wenn sie aus ihren Löchern schauen.



PONG

Hinter dem 19. Türchen verbirgt sich ein Widerstand mit $47\text{ k}\Omega$ (Gelb, Violett, Orange). Damit wählen Sie ein einfaches Tennisspiel aus. Es ist dem bekannten Spieleklassiker „Pong“ von Atari nachempfunden, wenn auch in einer stark vereinfachten Form.

Der Ball fliegt von ganz allein immer hin und her. Sie müssen gar nichts tun. Aber wenn Sie mitspielen wollen, müssen Sie genau dann auf den Taster drücken, wenn der

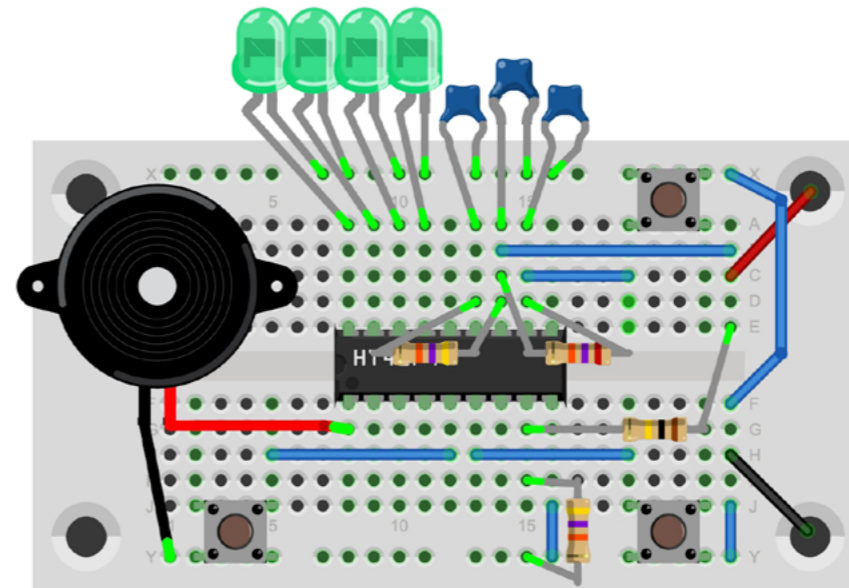
Ball gerade an der betreffenden Seite angekommen ist. Stimmt der Zeitpunkt, hören Sie jedes Mal einen kurzen Ton. Drücken Sie zu lange, wird der Ball aufgehhalten. Sie können mit zwei Händen oder mit zwei Personen spielen. Spielen Sie gut, sind absolut gleichmäßige Abschläge zu hören. Das ist gar nicht so einfach. Schaffen Sie mehr als 20 fehlerfreie Schläge?

Kostenloses E-Book „Schnelleinstieg Elektronik“

Sie möchten gerne genauer wissen, wie die Schaltungen des Adventskalenders funktionieren? Sichern Sie sich jetzt Ihr kostenloses E-Book „Schnelleinstieg Elektronik“. Auf 160 Seiten werden wichtige Grundlagen und Begriffe aus der Elektronik anschaulich und einsteigerfreundlich erklärt – auch für Schüler geeignet.

Der perfekte Einstieg in Ihr neues Hobby!

Folgen Sie einfach dem Link <https://www.franzis.de/schnelleinstieg-elektronik-adventskalender> und besorgen Sie sich Ihr kostenloses Exemplar.



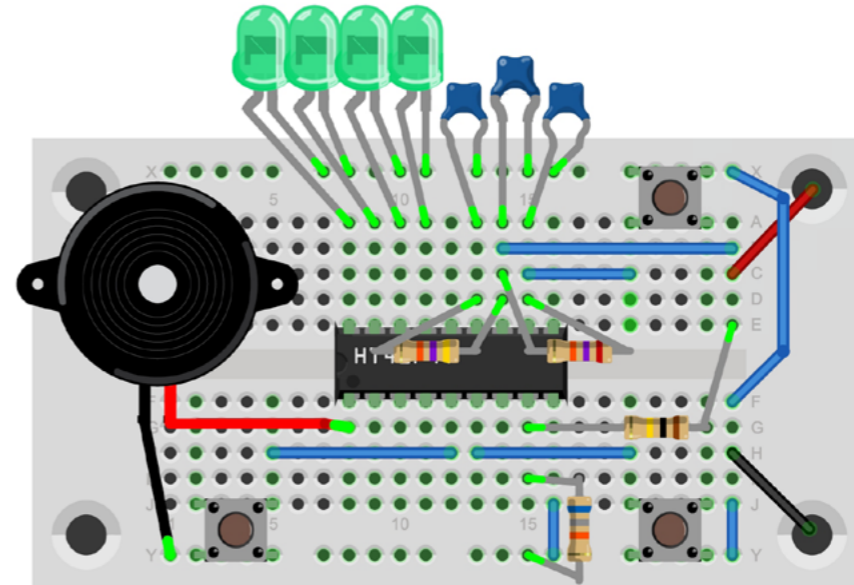
19

**20**

Hinter Türchen Nummer 20 kommt ein neuer Widerstand mit $68\text{ k}\Omega$ (Blau, Grau, Orange) zum Vorschein. Damit starten Sie eine zweite Tennis-Version, die wesentlich schwieriger zu spielen ist. Diesmal muss alles ganz genau stimmen. Wieder spielen zwei Spieler, die den Ball genau zu dem Zeitpunkt zurückschlagen müssen, an dem er auf ihrer Seite ankommt. Der präzise Zeitpunkt wird diesmal genau überwacht. Wenn Sie zu früh oder zu spät schlagen, ertönt ein Fehler-Ton, und das Programm hält an, bis Sie den Taster wieder loslassen.

PINGPONG FÜR PROFIS

Nur wenn Sie ganz präzise spielen, läuft das Spiel gleichmäßig weiter, und Sie hören bei jedem Schlag den gleichen Ton. Auch ein unbeteiligter Dritter hört also den gleichmäßigen Schlagabtausch. Das klingt wie bei einer Tennis-Übertragung im Fernsehen. Sie müssen gar nicht hinsehen und hören trotzdem das gleichmäßige Geräusch der Abschlüge, Pingpong für Profis eben.



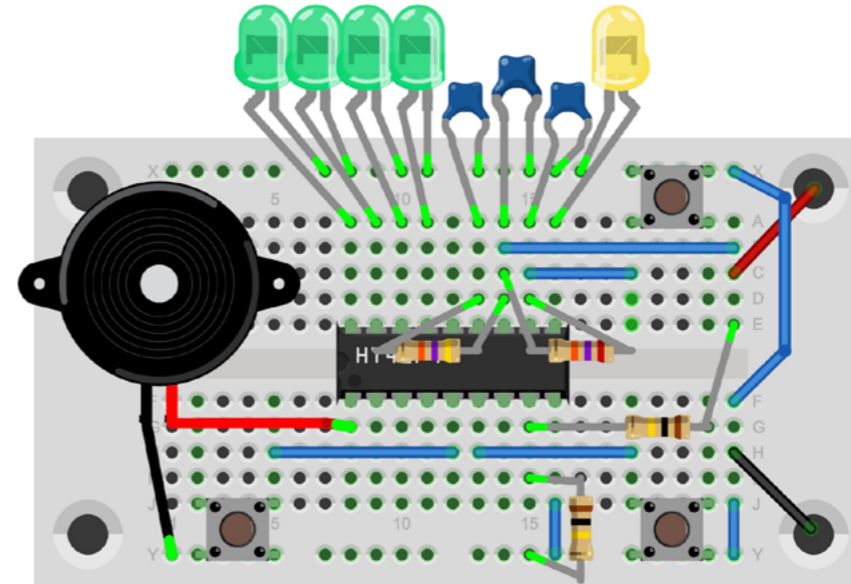


REAKTIONSTEST

Hinter dem heutigen Türchen finden Sie einen Widerstand mit 100 k Ω (Braun, Schwarz, Gelb), mit dem Sie ein Reaktionsspiel starten können. Sie sehen einen schnell von links nach rechts wachsenden Leuchtbalken aus bis zu vier LEDs. Sobald die erste LED an ist, sollen Sie den Knopf drücken. Meist schaffen Sie das aber nicht ganz, und dann leuchten schon zwei oder drei LEDs. Jede LED steht für eine Zehntelsekunde. Die übliche Reaktionszeit zieht sich über 0,2 bis 0,3 Sekunden. Aber wenn Sie es in einer Zehntelsekunde schaffen, ertönt eine Sieger-Fanfare.

Falls Sie den Taster erst drücken, wenn alle vier LEDs an sind, wissen Sie, dass Sie dringend einmal richtig entspannen müssen.

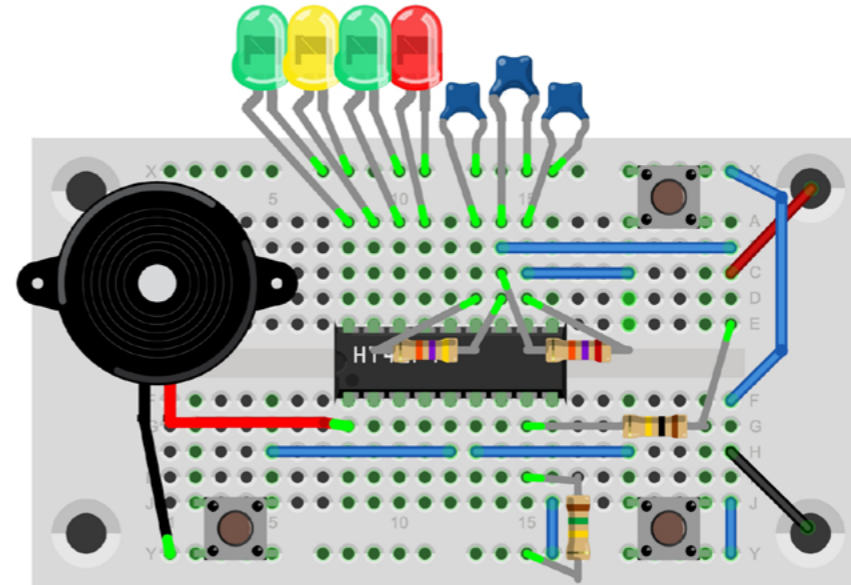
Das Programm wechselt dann automatisch zum Entspannungslicht, das Sie ja schon von Tag 16 kennen. Die Helligkeit der LED ganz rechts ändert sich in einem langsamen Rhythmus. Falls Sie schon vorher wissen, dass Sie Entspannung brauchen, können Sie das Entspannungslicht auch direkt starten, indem Sie den linken Taster gedrückt halten und einen Reset ausführen. Die für Sie optimale Geschwindigkeit können Sie wieder mit den beiden Tasten einstellen. Soll es dann mit dem Reaktionstest weitergehen, drücken Sie einfach noch einmal die Reset-Taste.



Hinter Türchen Nummer 22 befindet sich ein Widerstand mit $150\text{ k}\Omega$ (Braun, Grün, Gelb). Damit starten Sie das Stroboskop. Das ist ein Blitzlicht, bei dem alle angeschlossenen LEDs gemeinsam kurze Lichtblitze abgeben. Mit den beiden Tastern können Sie die Geschwindigkeit einstellen. Betrachten Sie bei völliger Dunkelheit bewegte Gegenstände allein im Licht des Stroboskops. Bewegungen werden dabei in Einzelbilder aufgelöst. Wenn Sie einen drehenden Motor oder einen Lüfter an Ihrem Computer beleuchten, können Sie eine Stroboskop-Geschwindigkeit einstellen, bei der die Drehbewegung scheinbar einfriert oder sehr langsam wird.

Ein ähnlicher Effekt ist aus dem Piezo-Lautsprecher zu hören. Er erzeugt einen Ton, der im Takt des Stroboskops immer nur ganz kurz eingeschaltet wird. Wenn die Tonfrequenz und die Stroboskop-Frequenz fast genau in einem ganzzahligen Verhältnis zueinander stehen, entstehen besondere Ton-Effekte. Mal hört es sich an wie ein Klingelton, mal wie ein Dieselmotor. Sie können mehrere markante Geräusche einstellen und dann jemanden raten lassen, welches Geräusch wohl gemeint ist.

STROBOSKOP UND SOUNDEFFEKTE



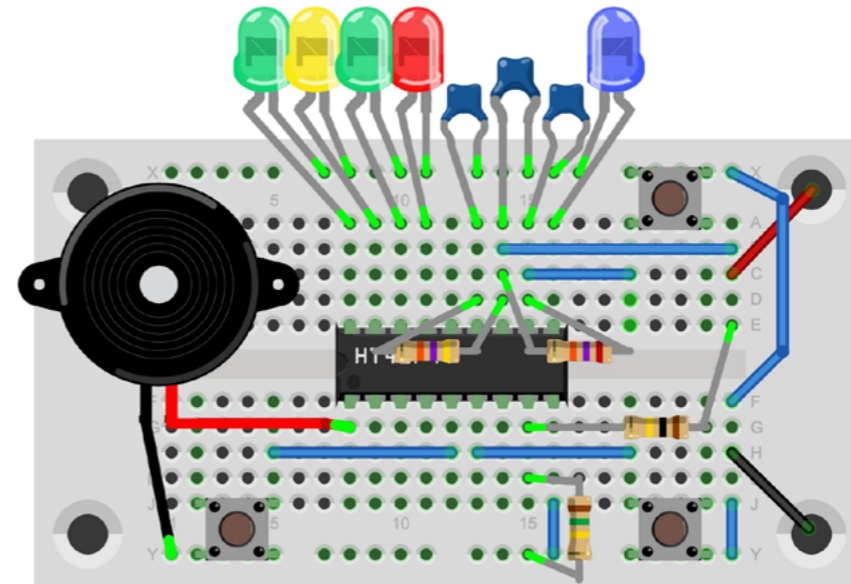


DIE ELEKTRONISCHE GRILLE

Hinter dem vorletzten Türchen finden Sie eine blaue LED. Damit kommt noch mehr Farbe in Ihr Spiel. Mit einem blauen Licht kann man in der Dunkelheit geheimnisvolle Lichteffekte erzielen. Hinzu kommen die besonderen Geräusche einer Grille. Dieser ganz andere Soundeffekt entsteht, wenn man das Unterprogramm des Stroboskops mit der linken Taste und Reset startet: Sie halten die linke Taste gedrückt, während Sie einmal kurz auf Reset drücken.

Die elektronische Grille erzeugt seltene, sehr hohe Töne, die man nur schlecht orten kann. Zusätzlich entstehen in unregelmäßiger Folge ganz schwache blaue Lichtblitze.

Eine Grille im Haus nervt! Also sucht man sich ein passendes Opfer. Das ganze Gerät wird irgendwo in einem Raum versteckt, und anschließend beginnt die Suche, erschwert durch die hohen Töne und das schwache Licht. Sobald die Grille gefunden ist, muss nur auf den rechten Knopf gedrückt werden. Dann ertönt die Sieger-Fanfare, das Licht geht für kurze Zeit voll an, um das Versteck zu beleuchten, und danach ist endlich wieder Ruhe.

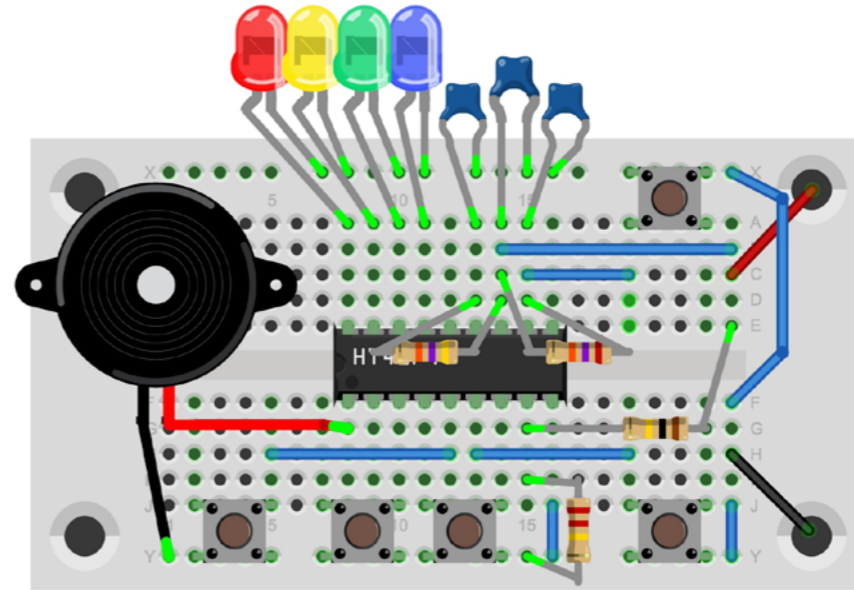


Das letzte Türchen bringt einen Widerstand von 220 k Ω (Rot, Rot, Gelb) zum Vorschein. Damit starten Sie ein anspruchsvolles Spiel, das seit 1978 unter dem Namen „Senso“ bekannt ist und im englischen Sprachraum „Simon“ genannt wird, manchmal auch „Simon Says“. Es wurde von mehreren Firmen, darunter Atari, als kleines Handgerät gebaut. Später erschien es immer wieder in neuen Varianten.

Bei diesem Spiel gibt es vier unterschiedliche Farben, die in einer zufälligen Reihenfolge aufleuchten. Zu jeder Farbe gibt es einen eigenen Ton. Die Aufgabe besteht darin, sich die Farben zu merken und die Folge mit den Tasten zu wiederholen. Die linke Taste schaltet die rote LED ein, die zweite von links die gelbe und so weiter. Außerdem werden die zugehörigen Töne

gespielt. Beim ersten Durchlauf müssen Sie sich nur eine Farbe merken, beim zweiten schon zwei. So geht es weiter bis zu einer Abfolge von zehn Farben und Tönen. Wenn Sie die Zehnerfolge korrekt wiederholen können, haben Sie das Spiel gewonnen. Es ertönt die bekannte Sieger-Fanfare. Sollten Sie aber vorher eine falsche Taste drücken, endet das Spiel vorzeitig mit dem Verlierer-Sound. Man muss sich dabei sehr konzentrieren. Veranstalten Sie ein Turnier. Wer schafft die meisten fehlerfreien Spiele?

Überlegen Sie am Ende im Kreis der Familie oder Ihrer Freunde einmal, welches der 24 Spiele Ihnen am besten gefallen hat. Und das kann dann mit wenigen Änderungen wieder aufgebaut werden. So bleibt der Spaß auch über die Weihnachtszeit hinaus erhalten.



Hat Ihnen dieser Adventskalender gefallen? Dann freuen wir uns sehr über eine Bewertung auf dem Händlerportal Ihrer Wahl. Vielen Dank und eine schöne Weihnachtszeit!

Ihr FRANZIS Verlag



GTIN 4019631670830

FRANZIS

© 2019 Franzis Verlag, Richard-Reitzner-Allee 2, 85540 Haar 2019/01