

---

# fischertechnik<sup>®</sup>

---

**Club-Modell 2-75**

## **Bauanleitung Spielautomat**

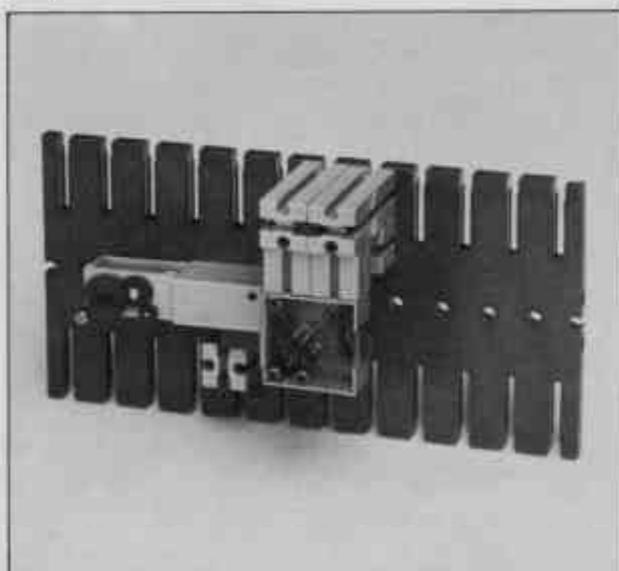


## Von der Automation zum Spielautomaten

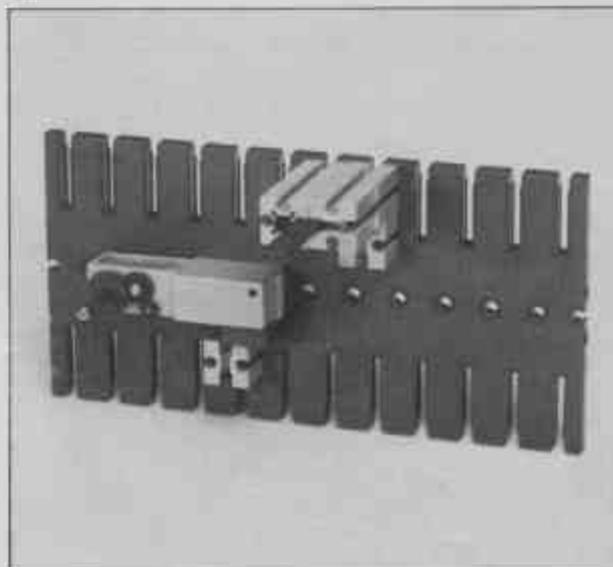
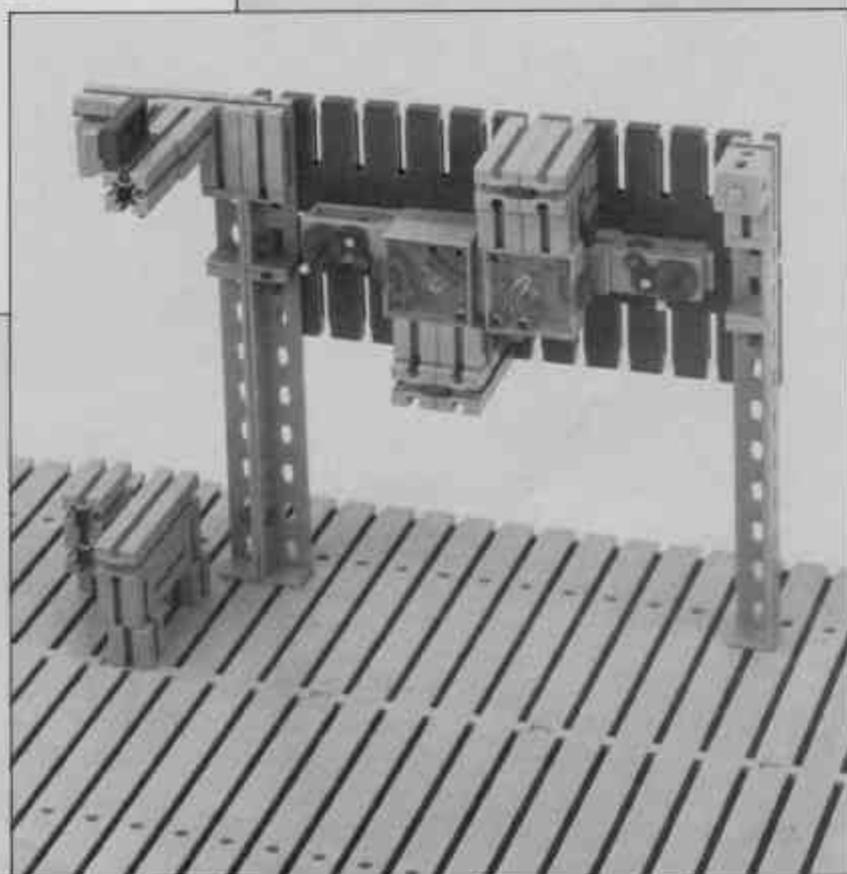
Wenn es heute etwas gibt, vor dem wir noch mehr Angst haben als vor einem Nuklearkrieg, so vor den „Robotern“, vor der rapide fortschreitenden Automation, den Computern schlechthin. Wenn oft auch nur unterbewußt, stellt sich jedem von uns die Frage: wird die Automatisierung auf allen Gebieten den Menschen nicht bald überflüssig machen?

Nicht so eilig! – der heutige technische Wissensstand beweist, daß ein Computer ohne den Menschen ein Vollidiot ohne Beispiel ist. Vor gut 100 Jahren allerdings, um 1860, zu Beginn der Mechanisierung, dachte noch niemand an die „selbstdenkende Maschine“.

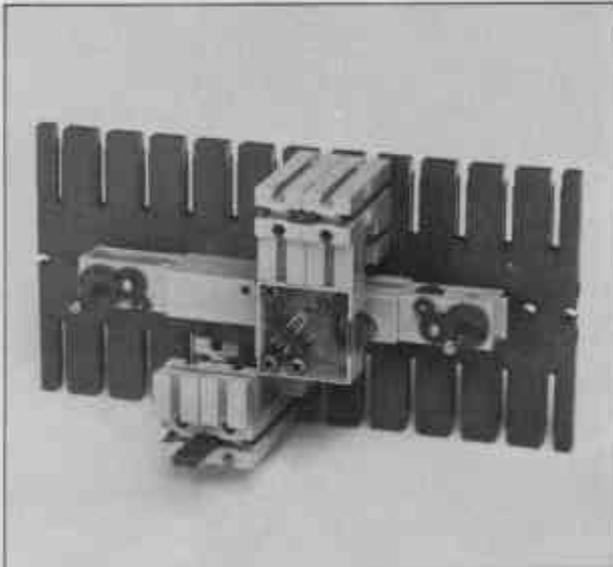
**2**



**5**



### 3



Damals war die Existenz mit dem rapiden Fortschritt der Technik gefährdet und somit die Angst begründet.

Zu dieser Zeit war man brennend interessiert an neuen Produktionsweisen, die die Aufmerksamkeit der Menschen zunächst auf technische Probleme und Neuerungen lenkte. Die Technik beschäftigte alle.

Diese industrielle Revolution verwischte teilweise die Tatsache, daß immer noch der arbeitende Mensch und nicht die Maschine im Vordergrund stand.

**1** Eine rote Grundplatte 180 x 90, zwei Bausteine 30, zwei Bausteine 15, ein minimot mit Hubgetriebe, ein Verbindungsstück 30 und eines 15 und ein Baustein 5. Hiermit können wir beginnen.

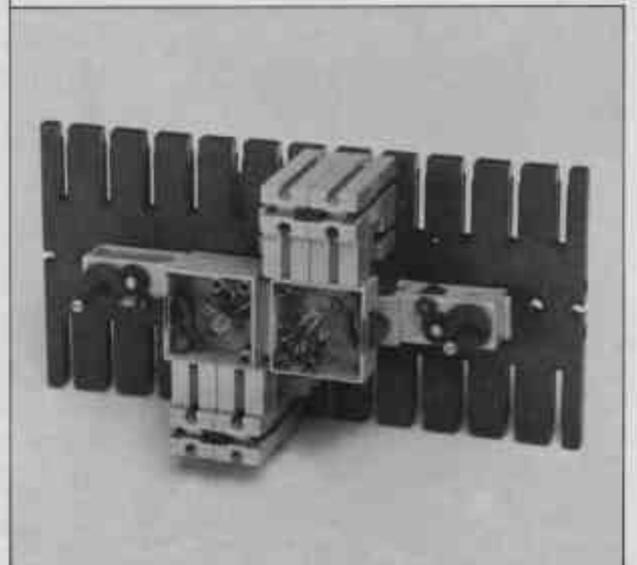
**2** Drei Bausteine 15, ein Baustein 5 und einen Taster, legen wir uns für die nächste Baustufe bereit.

**3** Und jetzt die Wiederholung. Wenn du genau hinsiehst, fällt es dir sofort auf. Die Seite mit dem herausstehenden Verbindungsstück ist identisch mit der gegenüberliegenden Seite. Also auch hier sind: 2 Bausteine 30, 4 Bausteine 15, 1 Verbindungsstück 15 und 2 Bausteine 5 zu verbauen.

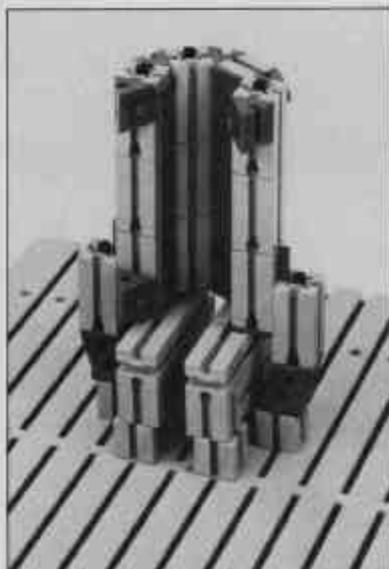
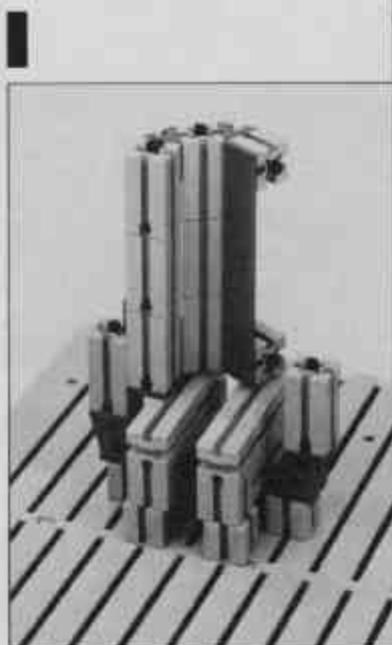
**4** Noch eine Wiederholung: ein zweiter minimot mit Hubgetriebe, ein zweiter Taster.

**5** Schon sind wir auf der Großbauplatte. Wenige Bausteine, einige Winkelträger als Stütze, die mit Riegel zusammengehalten werden. Hänge die fertige Bauplatte in die Zapfen der oberen Bausteine 30 ein und befestige sie unten mit zwei Riegel. Nun sieh dir die separat auf der Großbauplatte befestigten Bausteine an und baue es genauso.

### 4



Verschiedene internationale Organisationen haben dieses Problem erkannt und es sich zu eigen gemacht. Seit Jahren setzen sie sich für die Abhilfe dieser Mißstände ein. Bekannt sind UNICEF (United Nations International Childrens Emergency Fund), Rotes Kreuz, SOS-Kinderdörfer und Terre des Hommes. Auch der Staat hat im Haushaltsplan die Entwicklungshilfe vorgesehen. **2** Nicht zu vergessen die vielen Schulklassen, Sportvereine und Jugendverbände, die mit Sonderveranstaltungen und engagiertem persönlichen Einsatz ihr Scherflein beitragen.

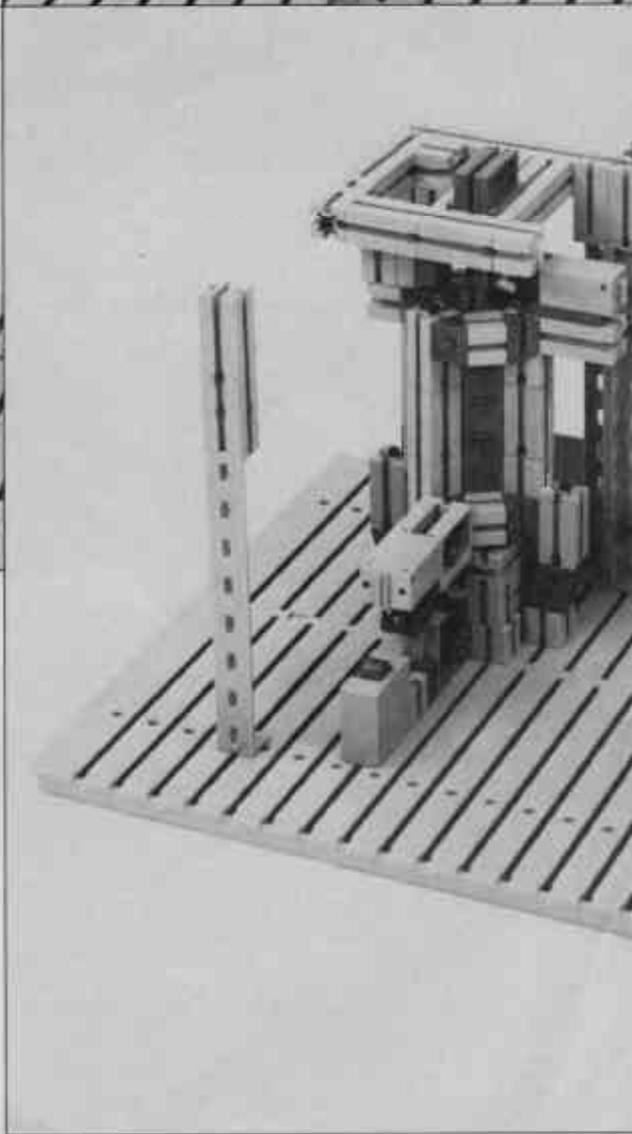
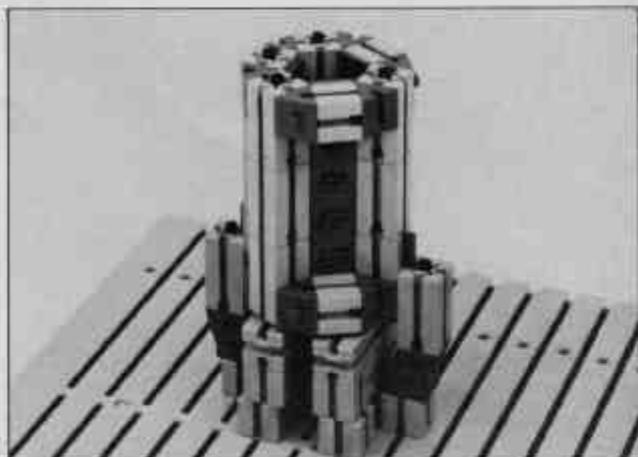


**1** Plötzlich haben sich die wenigen Bausteine von Foto 5 auf Seite 1 zu einem stattlichen Turm gestreckt. Zunächst eine Bauplatte, Bausteine 30 und Winkelsteine benötigen wir für diesen Turmbau.

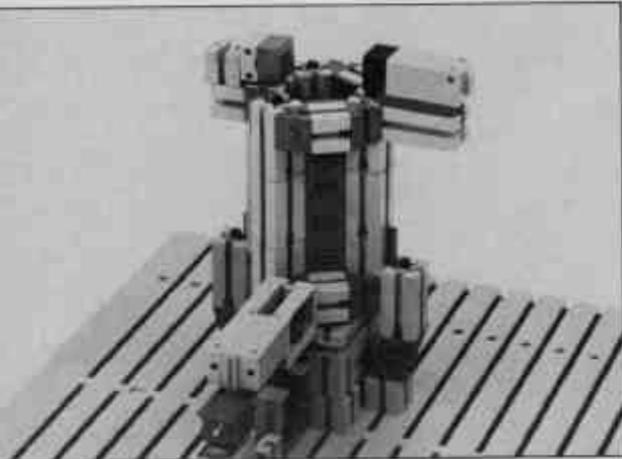
**2** Damit der Turm auch rund wird ... immer weiter bauen; hier die erste Hälfte.

**3** Jetzt ist unser Turm fertig und wir können gleich mit der Baustufe 4 weitermachen.

**3**



**4**

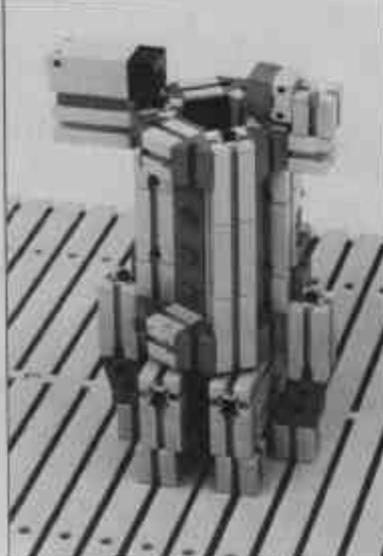
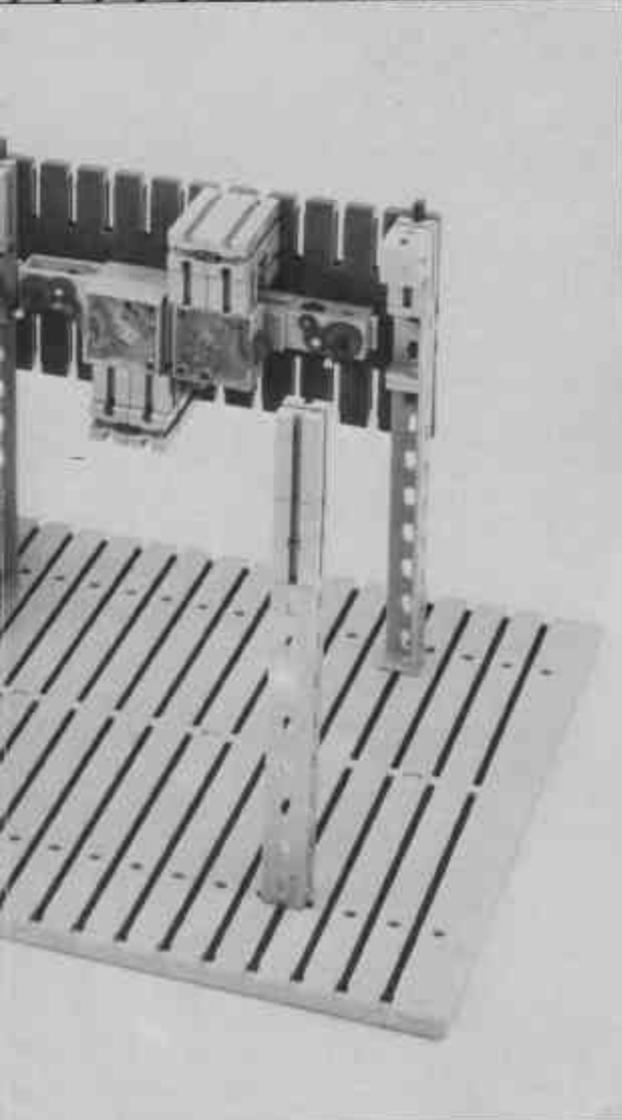


... Und das war es! ... Menschen in der Not zu helfen. Dieser Gedanke ließ uns nicht mehr los. Wir vertieften uns in die Entwicklung eines Spielautomaten. Unsere Überlegungen gingen dahin, aus der Untugend eines kleinen Roboters (Spilleidenschaft!) eine Tugend zu machen. Ein Redaktionsmitglied lieferte uns ein konkretes

Beispiel hierzu:

**5**

„Die Klasse meiner Tochter veranstaltete in der letzten Woche einen Bazar zu Gunsten der Aktion Sorgenkind im Klassenzimmer. Rege Beteiligung der Mitschüler, so berichtet meine Tochter. Schon eine Woche vorher wurde gehämmert, gemeis-

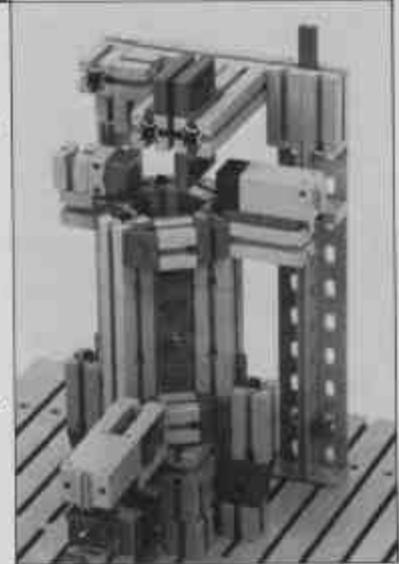


**6**

**4** Ein Fotowiderstand mit einer roten Leuchtkappe und gegenüberliegend ein Leuchtstein-Unterteil ebenfalls mit Leuchtkappe sollen später den Kontakt zum spielen des Automaten herstellen. Sieh es dir genau an.

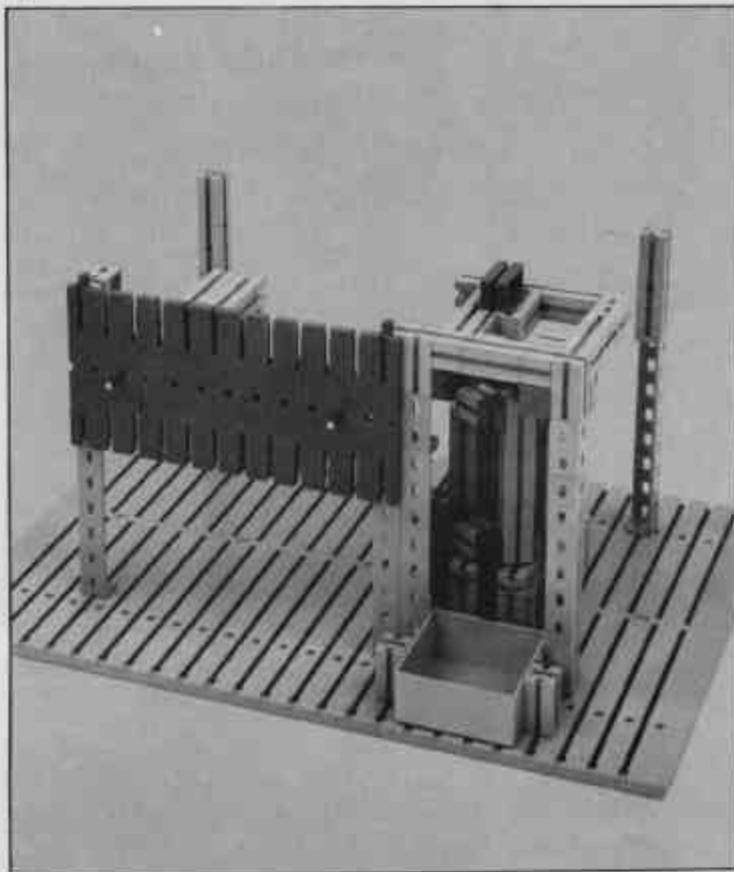
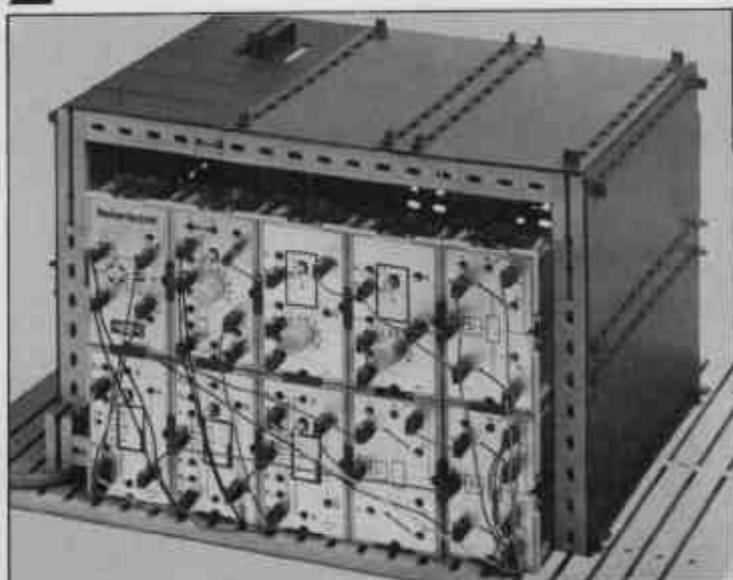
**5** Kontrolle: stimmt die Rückseite deines Turms mit unserem Turm überein.

**6** Den Beginn dieser Bau-stufe haben wir dir schon auf Seite 1 mit dem Foto 5 vorgestellt. Bist du auch so weit? Wenn du bisher alles recht gemacht hast, sieht dein Modell jetzt wie unseres auf dem Mittelfoto aus.



selt, umfunktioniert, geschraubt, gestrickt und gehäkelt. Was nur den Anschein eines Verkaufsknüllers erweckte wurde entsprechend hergerichtet. Schließlich kam zusammen: 7 gehäkeltte Häubchen für Toilettenpapier, 21 kunterbunt bemalte Ostereier aus verschiedenen Materialien, etliche Buchhüllen und viele, viele andere Dinge, die ihren Zweck und ihre Nützlichkeit erst beweisen sollten. Ein

## 2



### Stückliste - Spielautomat

#### Kästen

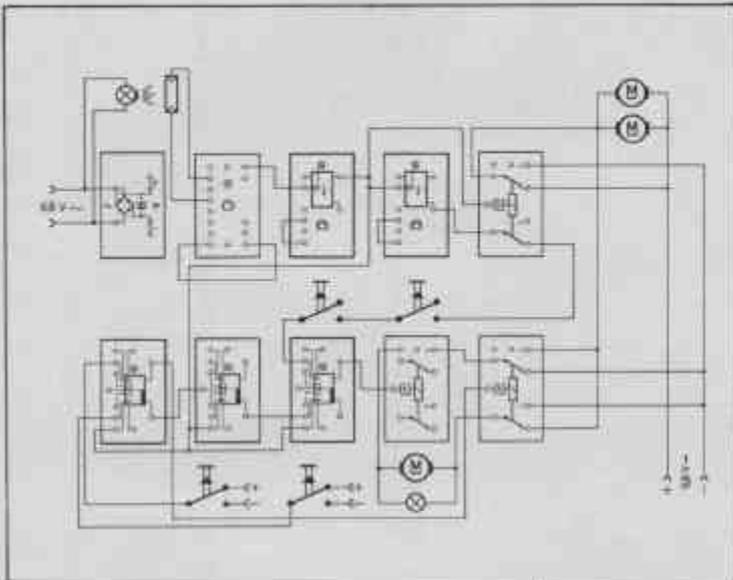
- 1 Kasten 400
- 1 Kasten 400 S
- 1 mini-mot 1
- 1 Zusatzpackung 010
- 1 Zusatzpackung 013
- 1 Zusatzpackung 015
- 1 Zusatzpackung 017
- 4 Zusatzpackungen 054

#### Aus Service-Box

- 2 mini-mot
- 2 Achsen 60
- 2 U-Getriebe
- 2 Schleifringe
- 4 Taster
- 2 Leuchtstein-Unterteile
- 1 Leuchtkappe rot mit Loch
- 1 Leuchtkappe grün
- 1 Fotowiderstand

### Einzelteile

- 33 Bausteine 30
- 36 Bausteine 15
- 12 Bausteine 15 mit 2 Zapfen
- 4 Bausteine 7,5
- 4 Bausteine 5
- 4 Bausteine 30 mit Bohrung
- 4 Winkeisteine gleichschenkelig
- 12 Winkelsteine gleichseitig
- 6 Winkelträger mit 2 Zapfen
- 2 Winkelträger 15
- 6 Winkelträger 30
- 3 Winkelträger 60
- 8 Winkelträger 120
- 3 Achsen 60
- 4 Bauplatten 15 x 90
- 6 Bauplatten 30 x 90
- 5 Bauplatten 30 x 15
- 4 Bauplatten 33 x 30
- 3 Winkelklammern 15 x 30
- 4 Verbindungsstücke 15
- 3 Verbindungsstücke 30
- 2 Verbindungsstücke 45



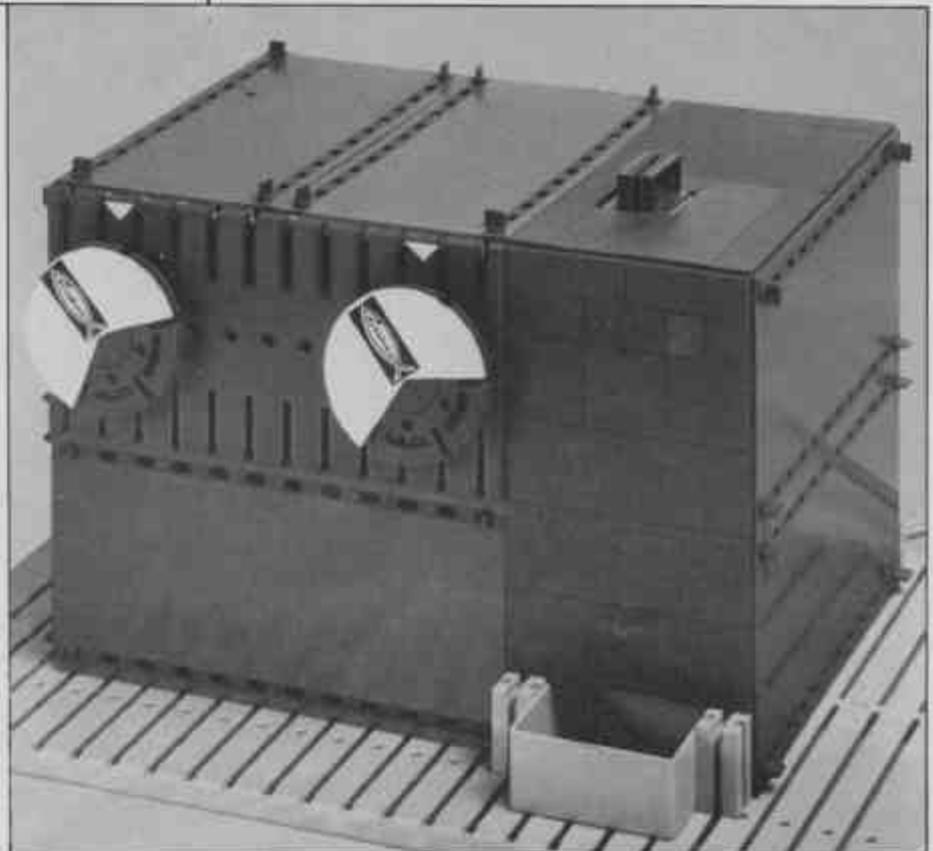
meterhoher geschnitzter Elefant wandte sich an Kunstkenner unter den Käufern. Es war so ziemlich alles vertreten. Hart wurde um das Gelingen dieses Bazars gerungen. Die Schüler überboten sich gegenseitig. Der abschließende Kassensturz brachte es dann an den Tag“.

Ein großartiger Erfolg und eine nachahmenswerte Idee, finden wir.

**1** Stimmt die Vorderfront deines Modells auch mit dem Foto überein? Auf die aus der Grundplatte herausragenden Achsstifte schiebst du jetzt zwei Drehscheiben mit Flachnabe. Fertig!

**2** Es ist soweit! Noch wenige Winkelträger als Rahmen angebracht und darauf die Verkleidung aus Platten und Riegel. Die Anordnung der Relais-, Grund- und Elektronik-Bausteine kannst du ablesen; einmal auf dem Foto 2 und zum anderen auf dem Foto 3, dem Verdrahtungsplan, nach dem du dann anschließend die Verdrahtung vornehmen kannst.

Alles gelungen? Dann toi, toi, toi!



# Bauanleitung Spielautomat

Erspiele dir mit deinen Freunden einen hübschen Gewinn, es macht einen Riesenspaß. Dann denk dir eine nette Sache aus. Wie wäre es mit Dieter. Hatte er nicht neulich, als es um die Abrechnung der Klassenfahrt in den Sommerferien ging, so herumgedrückt und gemeint, er könne nicht mitfahren? Peter sprach ihn darauf an und konnte herausbekommen, daß seine Mutter es sich nicht leisten kann. –

Muß er deswegen auf die gemeinsame Klassenfahrt verzichten?

Vielleicht hast du es aber auch auf ein Tier abgesehen. Streunende Hunde und Katzen werden täglich zu mehreren in den Tierheimen eingeliefert. Oder geh' einer armen Rentnerin in deiner Straße zur Hand. Hilf nebenbei einkaufen und Blumen gießen oder Gardinen aufhängen.

Hier wird unsere Spielleidenschaft zur echten Tugend, eingefädelt von der fortschreitenden Automation. Jeder weiß es: Roboter, Computer und elektronische Steuerungen bestimmen längst unser Leben, doch es läßt sich nicht verleugnen, sie werden von Menschen programmiert, d. h. wir treffen die Entscheidung wann und wo sie auf Knopfdruck reagieren sollen. Auch der fischertechnik-Spielautomat.



Der „Schreiber“ von Pierre-Jacquet Droz schrieb in Schönschrift: „Willkommen in Neuchâtel!“, nachdem er die Feder ins Tintenfaß getaucht und sie zweimal ausgeschüttelt hatte. Dies ist der Mechanismus, der ihn antrieb. Konstruktive Phantasie und handwerkliche Geschicklichkeit dienen hier dem Spieltrieb.

## Titelseite

Über den „Zeichner“ von Droz sagt 1783 ein Ausstellungskatalog: „Dieser Automat führt verschiedene Zeichnungen ordentlich aus, wobei er zuerst die Hauptzüge skizziert. Er beachtet die Stellen, die frei bleiben, dann setzt er die Schatten, und zuletzt verbessert er sein Werk. Dabei hebt er ab und zu die Hand, damit er besser sieht, was er tut. Die verschiedenen Bewegungen der Hände und der Augen imitieren genau die Natur.“



Fischer-Werke · Artur Fischer  
7241 Tumlingen/Waldachtal  
Kreis Freudenstadt  
Tel. 074 43 / 121

Ref. Nr. 7/3/8/5/10 (D)



Kinderarbeit in englischen Kohlenbergwerken, um 1850