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 Fehlersuche 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 eine 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

Tolles, neues Online-Spiel

Ab sofort habt ihr die Möglichkeit, die Presse aus unserem brandneuen Universall 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 „fischerman'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:

„fischerman'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.

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

TERMINE 2004

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

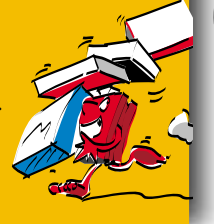
Wir stellen dieses Jahr noch auf folgenden Messen aus:

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.



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

IMPRESSUM
Zeitschrift des fischertechnik FAN-CLUBS,
Gedruckt auf Recycling Papier,
fischertechnik GmbH,
Postfach 1152, 72176 Waldachtal,
Redaktion:
Laurenz Wohlfarth (verantwortlich),
Bianca O'Sullivan,
Nachdruck nur mit Genehmigung der Redaktion

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.

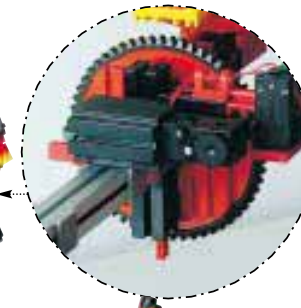
Vom Originalroboter gab es jedoch kein Photo, sondern nur eine Funktionsbeschreibung. Daher war neben Konstruieren und Programmieren auch viel Phantasie gefragt. Einige benötigte Programmiertechniken werden an der Realschule Rees erst in der Jahrstufe 9 unterrichtet. Die Mädchen der Jahrstufe 8 mußten hier also „vorarbeiten".

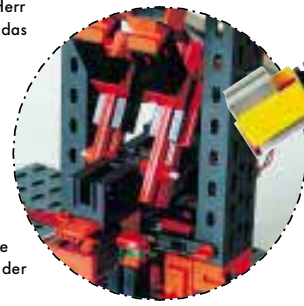
Die Bewegungen des Modells werden von 4 Motoren gesteuert. Der erste Motor dreht das ganze Modell in 45°-Schritten um bis zu 180°. Der zweite Motor schwenkt den Roboterarm nach oben und unten. Ein dritter Motor läßt Sitze um 180° hin- und her-schwenken oder im Kreis rotieren.

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.

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

Die ft-Convention fand bereits zum 3.Mal statt. Den Grundstein hierfür legte der fischertechnik-Club Nederland, für die 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 (siehe Bilder) war ein krönender Erfolg. Die Exponate waren verschiedene technische Modelle, unter anderem ein Mähdrescher, 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 Schmejkal 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 (l.) und Kevin Feil

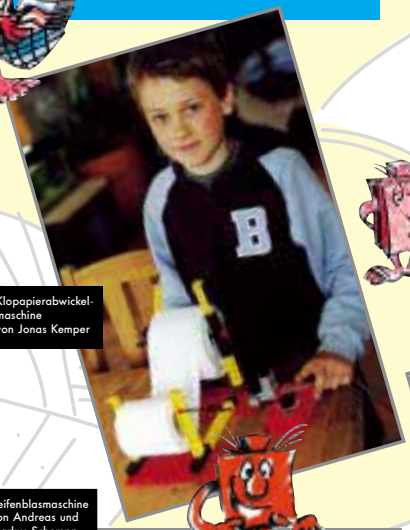
Stapler von Rafael Huber

Rotationsmaschine von Matthias Kremer

Jaucherührmaschine von Marius Pauli

Ventilator von Moritz Martin

Zugbrücke von Rafael Genal



Klopapierabwickelmaschine von Jonas Kemper

Roboterarm von Felix Gollmer

Helikopter von Sven Schüttle

Seifenblasmaschine von Andreas und Markus Schempp

Tunnelbohrer von Varin Buff

Fahrzeug von Mario Sprenger

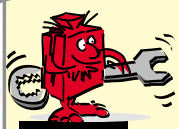
Expeditionsmobil und Kran von Gerald Kämmererr

Schaukel von Erik Clemens

Zeitmesser von Elias Martin

Greifarmbagger von Matthias Blochberger

Blinkende Haltekelle von Tobias Mantel



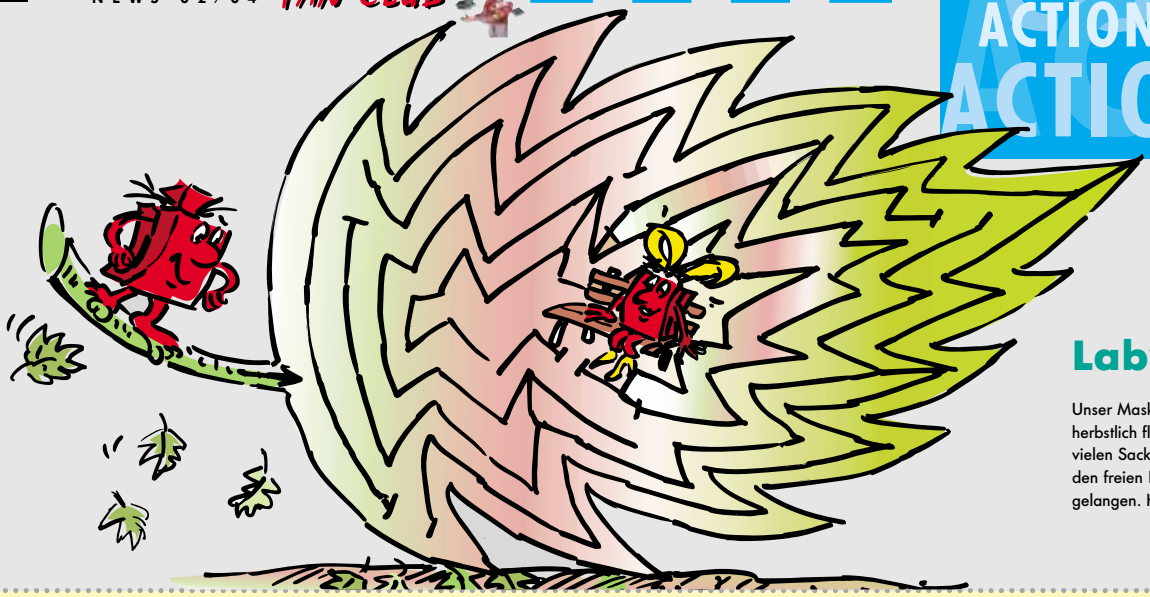
Rennauto von Vitus Benson

Propellermodell von Bernhard Seifert

Wasserwagen von Stefan Bombeck

Tolles Modell von Till und Lena Schlüter

ACTION CORNER

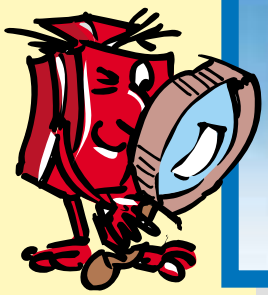


Labyrinth

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

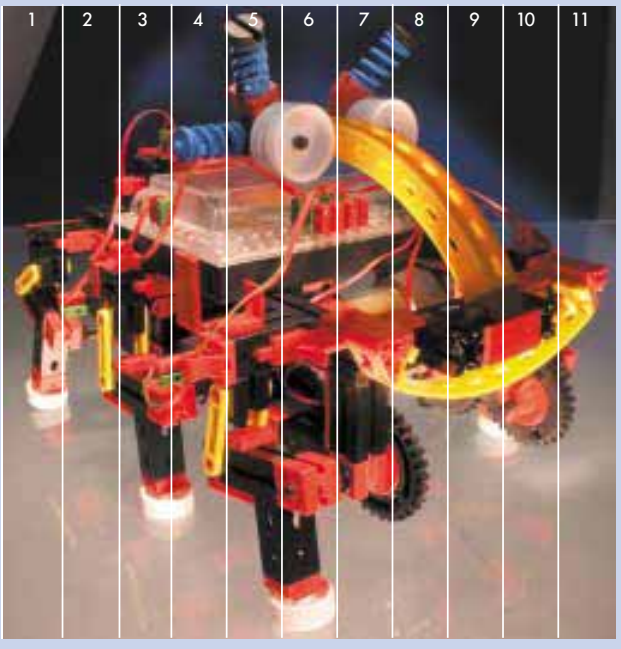
Fehler-suche

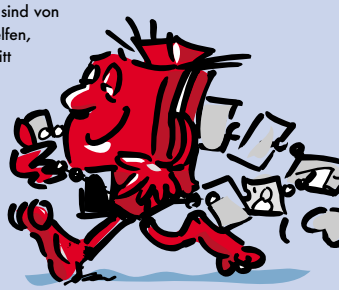
Im rechten Bild haben sich 15 Fehler eingeschlichen!!
Findet ihr sie alle?
Also: Auf die Plätze ! – Fertig ! – Suchen !

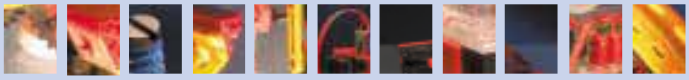


Bilderkette

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.







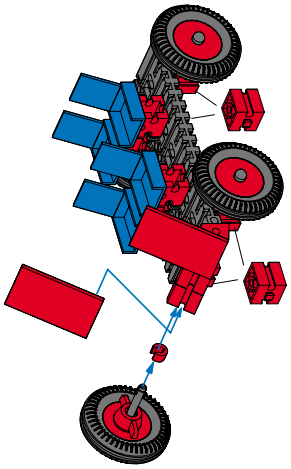
N	C	T	K	A	H	J	R	I	E	H

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

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 reihten sich in die lange Schlange beim Bulldozer-Rennen ein.

Aber nicht nur die Kleinen bekamen beim Anblick eines 2,90 m hohen Freefalls-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.



Einzelteilübersicht

10 x	2 x	4 x	1 x	4 x	2 x	2 x	12 x	3 x	1 x	1 x	5 x	2 x	2 x	1 x
38 240	38 241	38 242	38 245	38 248	38 260	38 277	38 423	38 428	38 464	38 531	38 538	38 544	38 545	68 535
4 x	4 x	6 x	2 x	13 x	1 x	16 x	6 x	13 x	2 x	4 x	12 x	1 x	1 x	3 x
36 326	36 327	36 328	36 341	36 819	36 977	37 237	37 238	37 468	37 527	37 636	37 679	37 858	37 925	37 926
1 x	1 x	11 x	2 x	1 x	1 x	2 x	7 x	7 x	2 x	6 x	20 x	12 x	12 x	52 x
35 065	35 066	35 073	35 087	35 088	35 129	35 694	35 945	36 727	36 764	36 794	36 797	36 798	36 799	36 323
6 x	1 x	1 x	6 x	2 x	4 x	2 x	8 x	2 x	2 x	4 x	5 x	1 x	4 x	5 x
32 882	32 958	32 985	35 031	35 049	35 031	35 052	35 053	35 054	35 055	35 059	35 061	35 062	35 063	35 064
4 x	1 x	14 x	16 x	4 x	1 x	1 x	1 x	4 x	2 x	5 x	4 x	19 x	2 x	21 x
31 690	31 915	31 982	32 064	32 071	32 233	32 263	32 293	32 850	32 854	32 859	32 870	32 879	32 880	32 881
10 x	11 x	4 x	1 x	2 x	1 x	7 x	11 x	3 x	1 x	1 x	1 x	1 x	7 x	19 x
31 010	31 011	31 018	31 019	31 031	31 032	31 058	31 060	31 061	31 078	31 082	31 336	31 337	31 426	31 436

BAUANLEITUNG

FAN-CLUB

Nr. 25
ZUM SAMMELN

CLUBMODELL:

„Autorampe mit Schalter und Zahnradfigur"

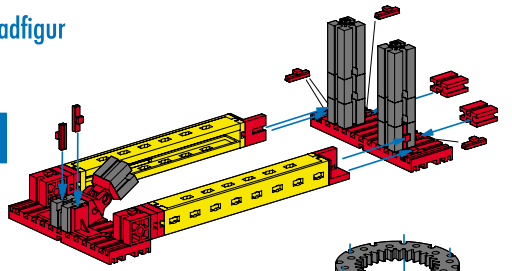
Vorbild für dieses Modell konstruiert aus dem Inhalt des Baukasten Universal und des neuen Profi Mechanic+Static sind die motorbetriebenen Skulpturen aus Draht und Blech des schweizer Künstlers Jean Tinguely. Für den einen oder anderen unter euch mögen diese „kinetischen Mechanismen" etwas merkwürdig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

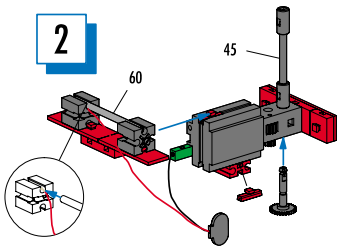
Mit Hilfe eines Schneckengetriebes lässt sich die Hebebühne mit Auto manuell hochkurbeln. An oberster Stelle löst sich dann das Auto selbsttätigend aus und rollt über die Rampe auf die Wippe, die wiederum durch das Eigengewicht des Autos nach vorne kippt. Als Folge daraus rollt das Auto gegen eine Längsachse, 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.

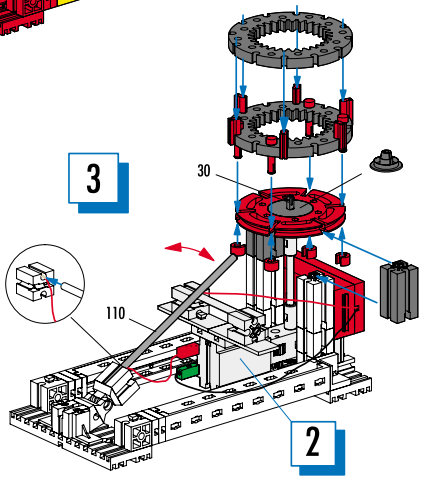
Viel Spaß wünschen wir euch nun beim Bauen der „Maschine die keiner braucht".

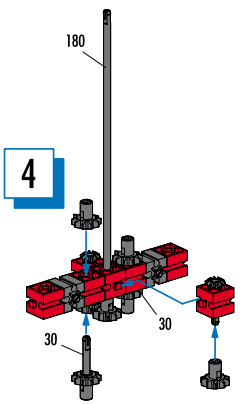
fischertechnik®

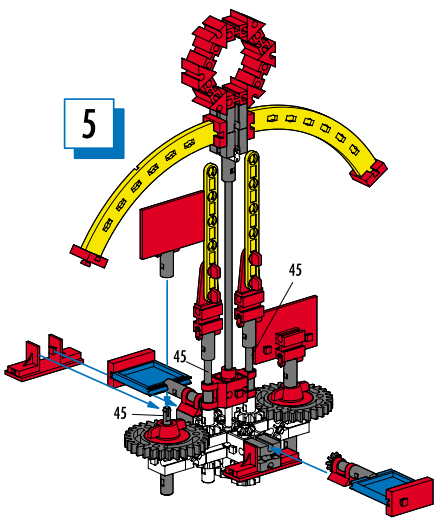
Autorampe mit Schalter und Zahnradfigur

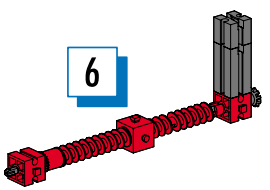


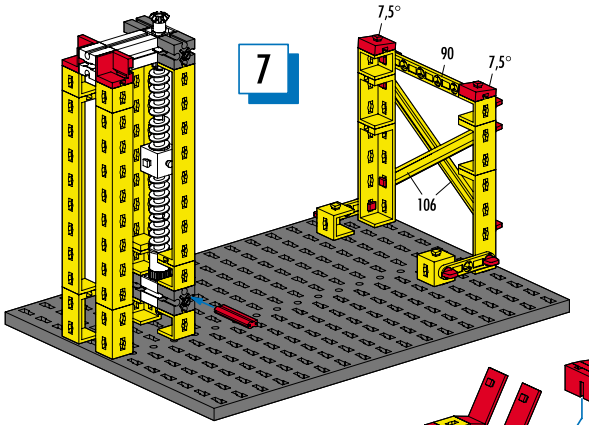


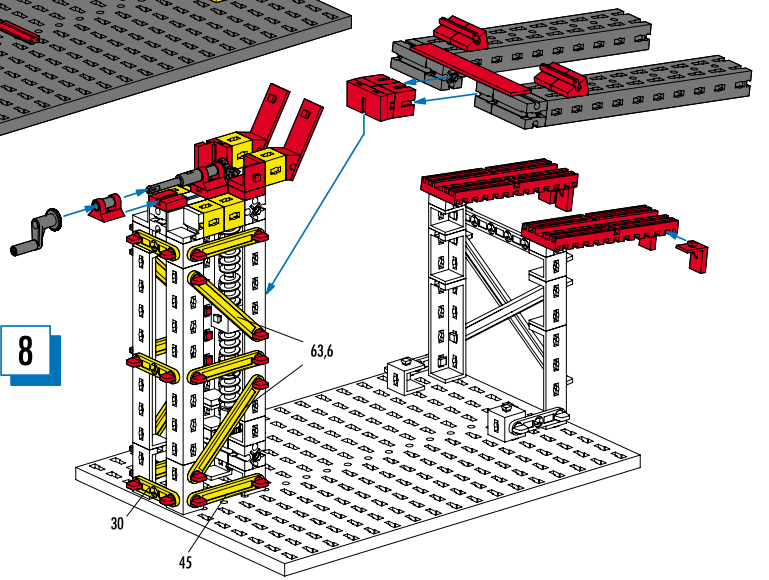


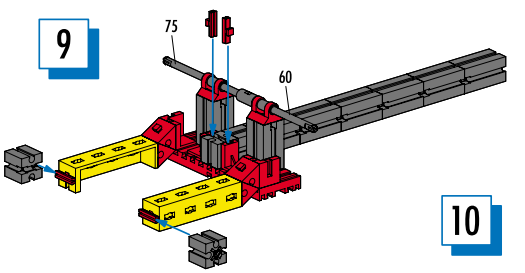


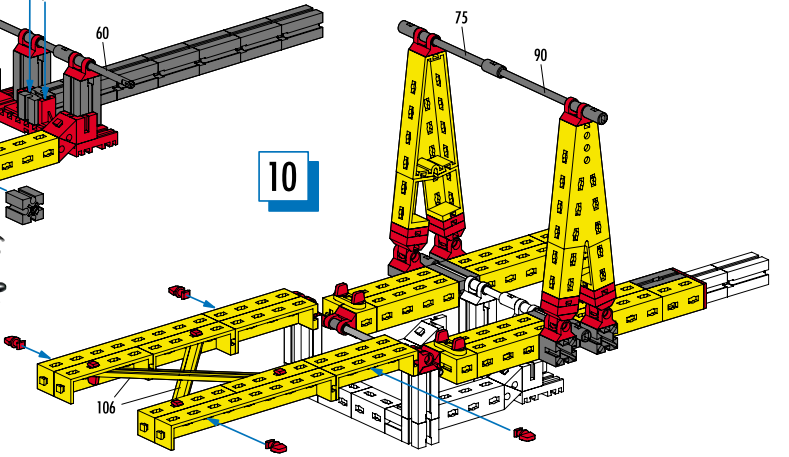












Art.-Nr. 35460 • Oktober 2004 • Printed in Germany