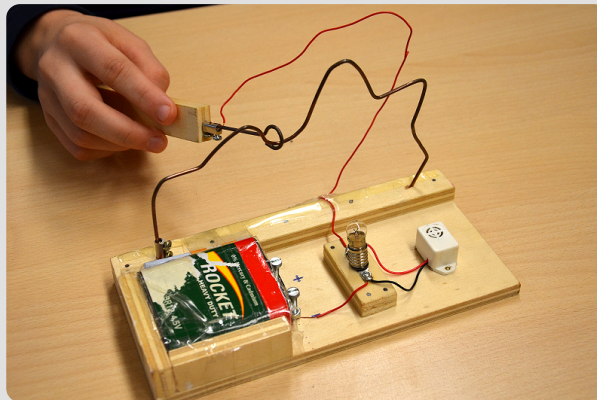


## Geschicklichkeitsspiel - Der heiÙe Draht



Aufwand: \*\*

Dieses Geschicklichkeitsspiel kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden, je nachdem wie der Draht gebogen wird. Auf dem Bild ist eine Version ohne der Verwendung eines Microkontrollers zu sehen.



Quelle: <https://commons.wikimedia.org>

Das Spiel besteht aus einem langen gebogenen Draht, Parcours genannt und einem Stab an dessen Ende sich eine Ring, bzw. Schlaufe befindet. Mit dem Stab soll die Schlaufe entlang des Parcours geföhrt werden ohne ihn zu beröhren. Beide Teile müssen aus einem metallischen Material bestehen damit der Kontakt über einen Stromfluss registriert werden kann.

Anforderungen:

- Das Spiel muss stabil sein, von alleine stehen und transportierbar sein.
- Bei einem Kontakt soll der Microkontroller ein Lichtsignal geben.
- Bei einem Kontakt soll der Microkontroller auch noch ein Lautsignal geben.
- Der Parcours sollte biegsam sein.
- Das Spiel soll von einem Microprozessor gesteuert werden.
- Zusätzlich kann noch eine Start- und Stop-Taste verwendet werden.



Andreas Kiener, Private Pädagogische Hochschule der Diözese Linz