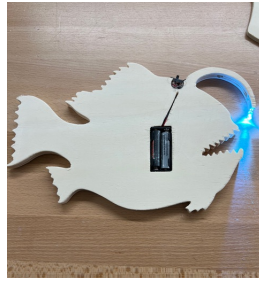
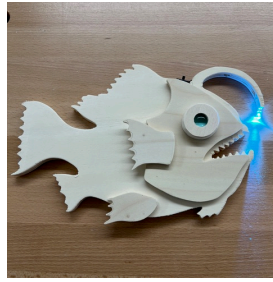
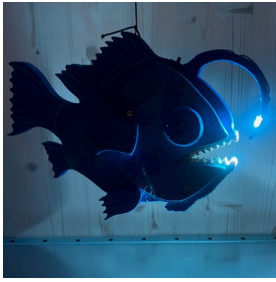


26.07 Anglerfisch



Aufgabe

Entwickle einen Anglerfisch mit einem Leuchtköder, wie es sie in der Tiefsee wirklich gibt. Die Batterie sollte im Bauch des Fisches Platz haben. Plane deinen Fisch mit mehrerer Schichten, dann kannst du die Batterie und den Stromkreis gut verstecken und erzielst eine 3D-Wirkung. Säge die Holzteile zu und schleife sie. Baue den Stromkreis, den Schalter und das LED ein. Bemale die einzelnen Schichten, bevor du siefügst. So kannst du schöne Farbabstufungen erzeugen. Klebe und / oder schraube am Schluss deinen Anglerfisch zusammen und achte darauf, dass du die Batterie wechseln kannst.

Kompetenzen

- Das Verfahren Sägen mit zunehmender Selbstständigkeit und Genauigkeit ausführen; (TTG.2D 1 2b)
- Sich mit Eigenschaften von Stromkreisen (Leuchtdioden) auseinander setzen und in einem Produkt einsetzen können (TTG 2.B.1, 5c)

Tüftelidee

- Sammle Informationen zum Leben der Tiefseeangler und finde heraus, wie sie ihren Köder zum Leuchten bringen.
- Lasse zusätzlich mit einem weiteren Stromkreis die Augen deines Anglerfischs leuchten.

Material

Sperrholzplatte, LEDs, evtl. Widerstand, Batterien, evtl. Batteriekästchen, Schalter, Schalt draht

Notizen