



Frankensteins Augenlabor

Dein Auftrag: Bringe 3 Spinnenaugen zum Leuchten!

Wähle 3 LEDs in derselben Leuchtfarbe.

LEDs sind die kleinen Lämpchen für deine Spinnenaugen.

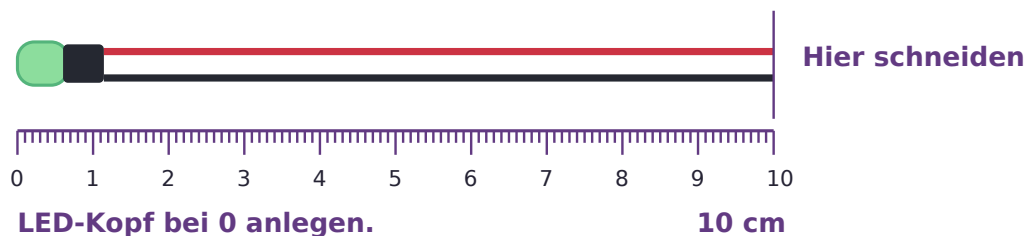
Das Stück Eierkarton nennen wir „Spinnenkörper“.

1 Kabel kürzen



Miss bei jeder LED ab dem LED-Kopf 10 cm ab.

Schneide das rote und das schwarze Kabel mit der Schere ab.



2 Augen einsetzen



Stich mit der Pinnadel für jedes Auge ein Loch.

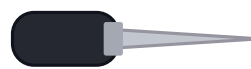
Lass Platz dazwischen.

Vergrößere die Löcher mit der Ahle ein wenig.

Stecke die Kabel von außen durch die Löcher nach innen.

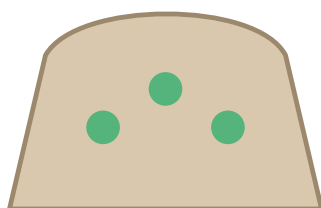


Pinnadel

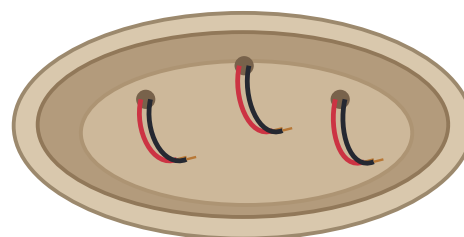


Ahle

Blick in die offene Unterseite



Augen außen



Alle Kabelenden liegen innen.



Frankensteins Augenlabor

Erst die Kabelenden vorbereiten, dann verbinden.

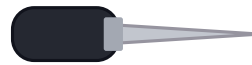
3 Kabelenden freilegen



Miss 10 mm direkt an der Skala der Abisolierzange ab.
Entferne mit der Zange an jedem LED-Kabelende die Hülle.
Die dünnen Metalldrähte darunter bleiben ganz.



Abisolierzange



Ahle

Für die Löcher in Schritt 2

Vorher



Nachher



1 cm

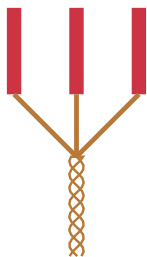
Das Bild ist vergrößert.

4 Kabelenden zusammendrehen

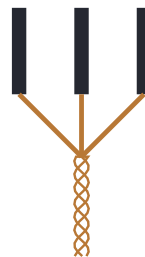


Drehe die blanken Enden aller roten Kabel zusammen.
Drehe danach die Enden aller schwarzen Kabel zusammen.

ROT



SCHWARZ



Rot und Schwarz bleiben getrennt!



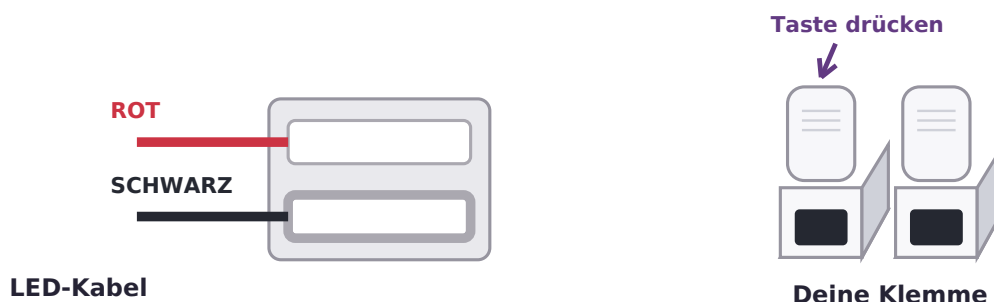
Frankensteins Augenlabor

Jetzt bekommt deine Spinne leuchtende Augen.

5 LED-Kabel in die Klemme stecken



Drücke eine Taste der Klemme. Stecke das blanke Ende hinein.
Lass die Taste los. Ziehe ganz leicht am Kabel: Es hält!
Rot kommt in einen Kanal, Schwarz in den anderen.



Die blanken Enden stecken ganz in der Klemme.

6 Batteriehalter anschließen



Lass den Schalter auf AUS (OFF).
Stecke die Kabel des Batteriehalters auf der anderen Seite ein:
Rot gegenüber Rot. Schwarz gegenüber Schwarz.

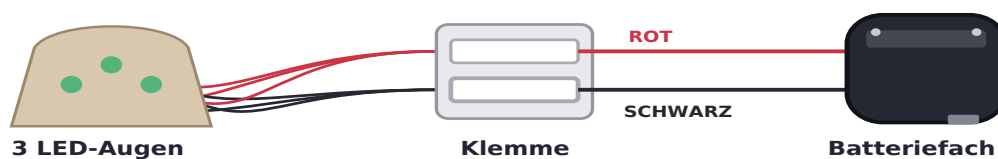


Auch hier: Taste drücken, Kabel hinein, Taste loslassen.

7 Licht an!



Schiebe den Schalter auf EIN (ON).
Leuchten alle deine Augen? Geschafft!
Kein Licht? Suche den Fehler und hole Hilfe,
wenn du nicht weiterkommst.



Schalte wieder aus. Nimm deine Spinne mit zu Station 2.