

UK-Tipp 04_Mai 2008

Batteriebetriebene Spielsachen mit Taster ausstatten (TEIL 2)

Kapitel: Ein- und Ausschaltfunktion

Kinder aber auch Erwachsene sind meist sehr davon fasziniert, Dinge ihrer Umgebung in Bewegung zu setzen oder ihre Umgebung zu verändern. Beispiele dafür sind das Licht ein- und ausschalten oder einen Ventilator in Betrieb setzen. Menschen mit motorischen Einschränkungen ist das oft nur über die Adaptierung von elektrischen Geräten und Spielsachen möglich. Im ersten Teil dieser Anleitung wurde erklärt, wie man Taster mit einem batteriebetriebenen Spielzeug verbindet – die Aktivierung des Spielzeugs erfolgt solange der Taster gedrückt wird. In diesem Teil wird erklärt, wie man Geräte mit einem Taster ein- und ausgeschaltet kann, in derselben Art, wie man eine Lampe mit dem Lichtschalter ein- und ausschaltet.

Wozu?

- Manchen Menschen ist das längere Drücken eines Tasters nicht möglich (z.B. wegen Muskelschwäche oder Nutzerinnen eines Saug/Blaseschalters).
- das Ursache-Wirkungs-Prinzip ist verinnerlicht und es geht um den nächsten Lernschritt: das Erlernen der Schaltfunktion.

Wie benötigt man dazu?

Man benötigt nebst Taster und Batterieunterbrecher einen *Switch Latch & Timer Dual*.

Dieses kleine Gerät ermöglicht zusätzlich zur Schalterfunktion (auf engl. „latch“) ein zeitgesteuertes Einschalten eines Gerätes auf Sekunden- oder Minutenbasis. Weiters ist es möglich, ein zweites Gerät und einen zweiten Taster damit zu verbinden. Somit kann das Kind zwischen 2 verschiedenen Geräten wählen!



Wie geht man vor?

Der Switch Latch & Timer Dual kommt zwischen Spielzeug und Taster. Das heißt: der Taster wird an die Buchse des Switch Latch & Timers mit der Beschriftung „Switch 1“ angesteckt, das Kabel des Switch Latch&Timer wird an den Batterieunterbrecher angesteckt.



So sieht die Reihenfolge aus: Taster – Switch Latch & Timer – Batterieunterbrecher (im Gerät)

Am Switch Latch & Timer lassen sich nun folgende Möglichkeiten wählen:

- **Latch:** das erste Drücken des Tasters schaltet das Gerät ein, das zweite Drücken schaltet das Gerät aus.
- **Timed Min.:** wird diese Einstellung gewählt, kann man auf dem Drehregler die Anzahl der Minuten (zw. 1 und 60) wählen, die das Spielzeug aktiviert sein soll. Wählt man z.B 15, so bleibt das Gerät 15 Minuten lang in Betrieb und schaltet sich dann selbständig aus.
- **Timed Sec.:** das Gerät bleibt die auf dem Drehregler eingestellte Anzahl von Sekunden in Betrieb.



Weitere Möglichkeit: 2 Spielsachen aktivieren

Um ein 2. Spielzeug anzuhängen, benötigt man ein Klinkenkabel mit Klinkenstecker.

Ein Stecker wird in die Buchse des Switch Latch & Timer mit der Beschriftung „Toy/Appl 2“ gesteckt, der andere in die Buchse des Batterieunterbrechers. Der 2. Taster wird in die Buchse des Switch Latch & Timer mit der Beschriftung „Switch 2“ gesteckt.



Nun ist es möglich, eine Anwendung von zweien auszuwählen oder auch 2 Spielsachen gleichzeitig zu aktivieren!

Beispiele:

- 2 Tiere, die laufen können, werden nebeneinandergestellt und gleichzeitig aktiviert: Welches Tier ist am schnellsten bei mir?
- 2 Tiere stehen hintereinander und werden nacheinander aktiviert: gelingt es dem zweiten, das vordere anzustupsen?
- 1 Radio oder bunte Discokugel und 1 Tier: das Tier bewegt sich zur Musik des Radios/zur Discokugel!

