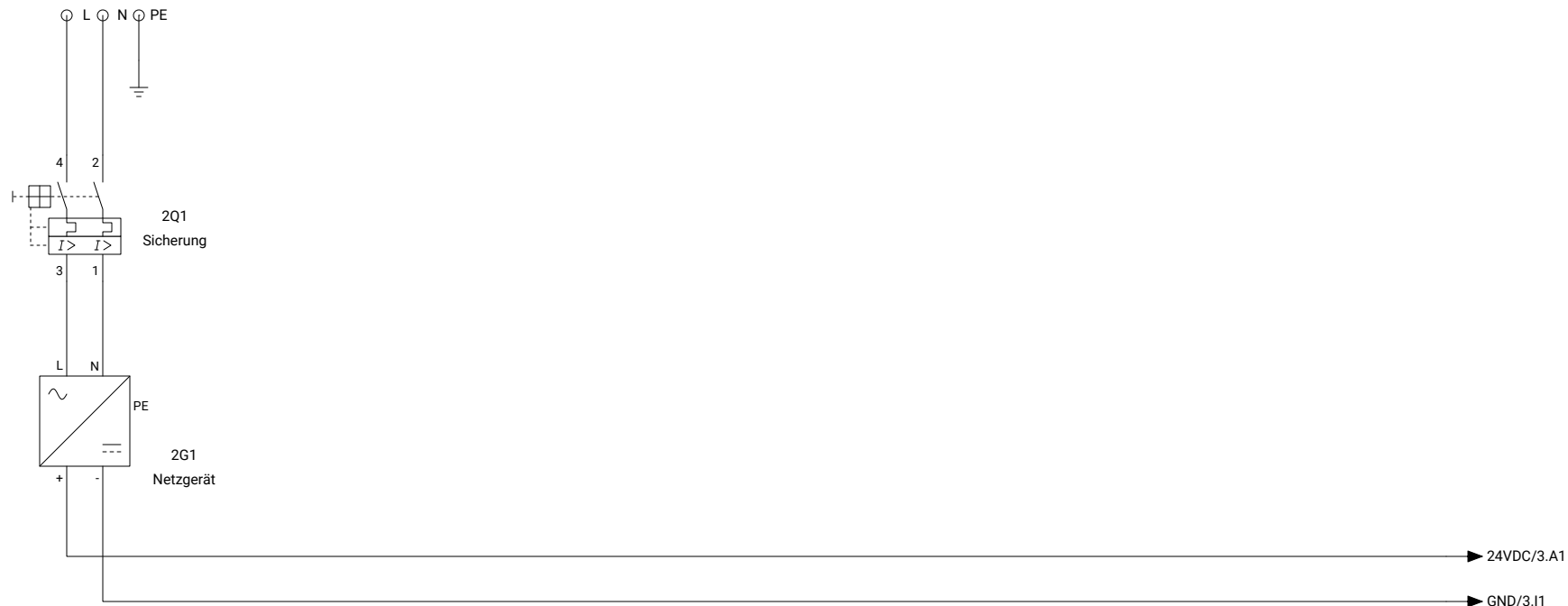
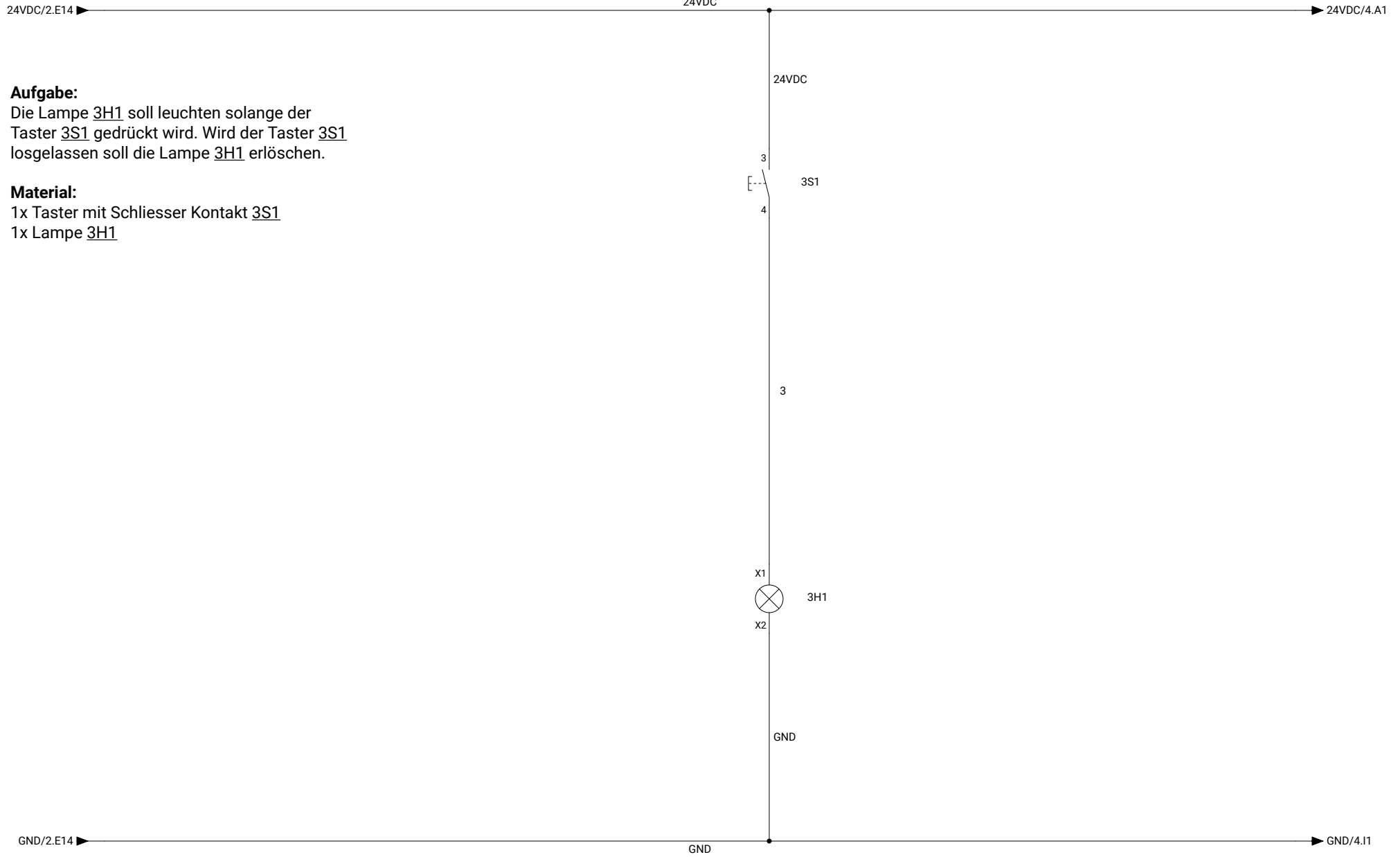


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J





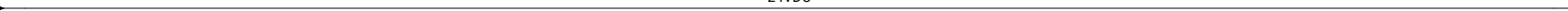

Aufgabe:

Die Lampe 3H1 soll leuchten solange der Taster 3S1 gedrückt wird. Wird der Taster 3S1 losgelassen soll die Lampe 3H1 erlöschen.

Material:

- 1x Taster mit Schliesser Kontakt 3S1
- 1x Lampe 3H1

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

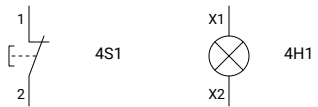
24VDC/3.A14  24VDC  24VDC/5.A1



Aufgabe:

Die Lampe 4H1 soll leuchten wenn der Taster 4S1 nicht betätigt wird. Wird er gedrückt, soll die Lampe erlöschen.

Material:

1x Taster mit Schliesser Kontakt 4S1
1x Lampe 4H1



GND/3.I14  GND  GND/5.I1

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

Page Title	Aufgabe 2	Project	Schnupperlehre	Drawing	Steckbrett Schaltschrankbau	Drawing No.	-	Edited	4 June 2022	Scale	1:1	
		Client	Pamasol Willi Mäder AG			Creator	Philipp Bruhin	Created	30 May 2022	Page	4 of 20	

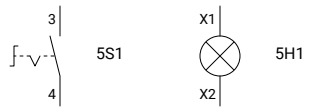
24VDC/4.A14 $\xrightarrow{24VDC}$ 24VDC/6.A1

Aufgabe:

Die Lampe 5H1 soll leuchten wenn der Drehschalter 5S1 eingeschaltet ist.

Material:

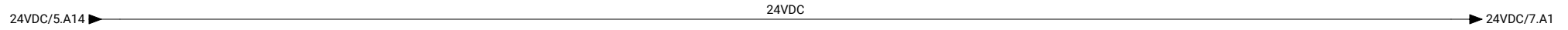
1x Drehschalter rastend mit Schliesser 5S1
1x Lampe 5H1



GND/4.I14 \xrightarrow{GND} GND/6.I1

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

Page Title	Aufgabe 3	Project	Schnupperlehre	Drawing	Steckbrett Schaltschrankbau	Drawing No.	-	Edited	3 June 2022	Scale	1:1	
		Client	Pamasol Willi Mäder AG			Creator	Philipp Bruhin	Created	30 May 2022	Page	5 of 5	

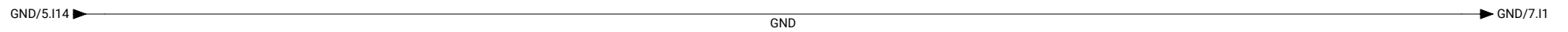
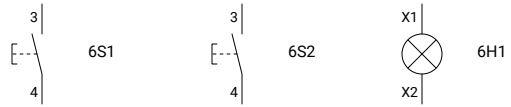


Aufgabe:

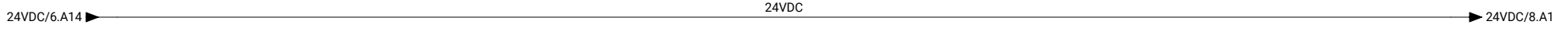
Die Lampe 6H1 soll leuchten wenn die Taster 6S1 **oder** 6S2 gedrückt werden.

Material:

2x Taster mit Schliesser Kontakt 6S1 & 6S2
 1x Lampe 6H1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

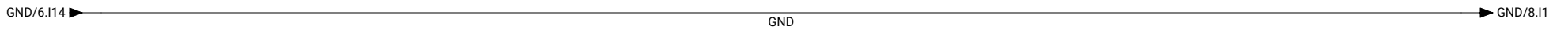
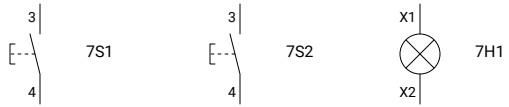


Aufgabe:

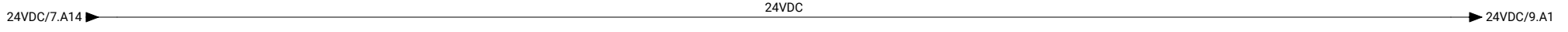
Die Lampe 7H1 soll leuchten wenn die Taster 7S1 und 7S2 gedrückt werden.

Material:

2x Taster mit Schliesser Kontakt 7S1 & 7S2
 1x Lampe 7H1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

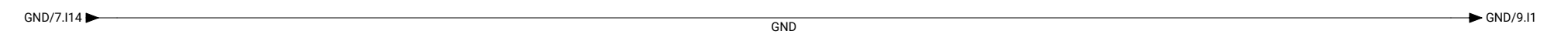
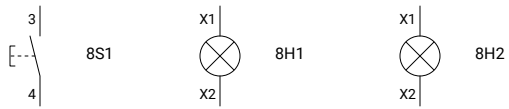


Aufgabe:

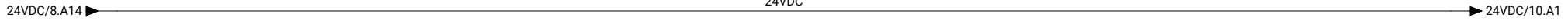
Die Lampen 8H1 und 8H2 sollen gemeinsam leuchten, solange der Taster gedrückt wird. Wird der Taster losgelassen, sollen die Lampen erlöschen.

Material:

- 1x Taster mit Schliesser Kontakt 8S1
- 2x Lampe 8H1 & 8H2



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

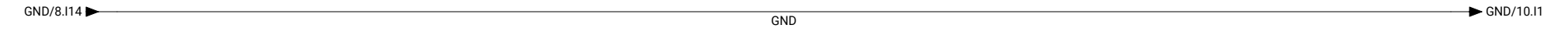
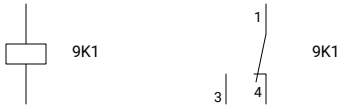
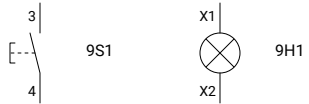


Aufgabe:

Die Lampe 9H1 soll leuchten, solange der Taster 9S1 gedrückt wird. Wird der Taster 9S1 losgelassen, soll die Lampe 9H1 erlöschen. Die Ansteuerung der Lampe muss indirekt mittels Relais 9K1 erfolgen.

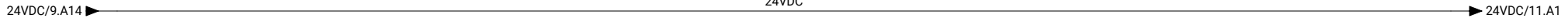
Material:

- 1x Taster mit Schliesser Kontakt 9S1
- 1x Lampe 9H1
- 1x Relais 9K1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

Page Title	Aufgabe 7	Project	Schnupperlehre	Drawing	Steckbrett Schaltschrankbau	Drawing No.	-	Edited	4 June 2022	Scale	1:1	
		Client	Pamasol Willi Mäder AG			Creator	Philipp Bruhin	Created	30 May 2022	Page	9 of 20	

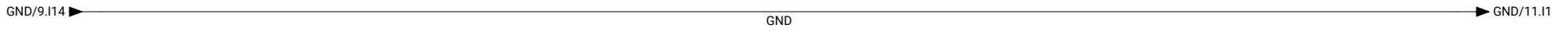
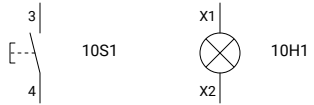


Aufgabe:

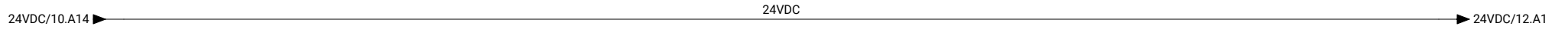
Die Lampe 10H1 soll **nicht** leuchten, solange der Taster 10S1 gedrückt wird. Wird der Taster losgelassen, soll die Lampe erlöschen. Die Ansteuerung der Lampe muss indirekt mittels Relais 10K1 erfolgen.

Material:

- 1x Taster mit Schliesser Kontakt 10S1
- 1x Lampe 10H1
- 1x Relais 10K1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

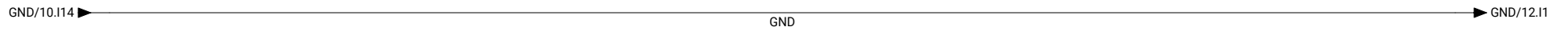
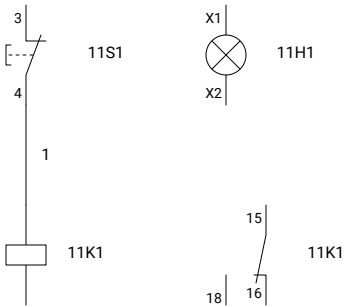


Aufgabe:

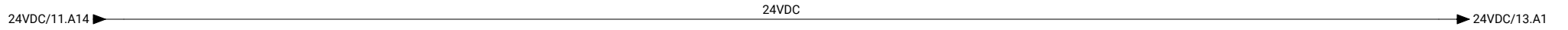
Die Lampe 11H1 soll leuchten, solange der Taster 11S1 gedrückt wird. Wird der Taster losgelassen, soll die Lampe erlöschen. Die Ansteuerung der Lampe muss indirekt mittels Relais 11K1 erfolgen.

Material:

- 1x Taster mit Öffner Kontakt 11S1
- 1x Lampe 11H1
- 1x Relais 11K1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J



Aufgabe:

Die Lampe 12H1 soll leuchten, wenn der Taster 12S1 gedrückt wird. Wird der Taster losgelassen, soll die Lampe erlöschen.

Die Lampe 12H2 soll leuchten, wenn der Taster 12S2 gedrückt wird. Wird der Taster losgelassen, soll die Lampe erlöschen.

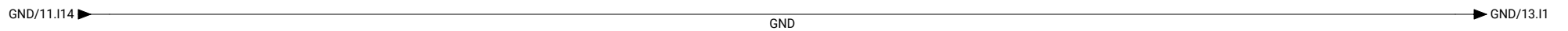
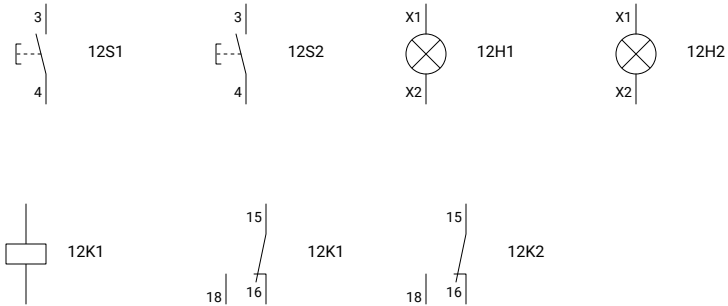
Die Ansteuerung der Lampen muss indirekt mittels Relais 12K1 und 12K2 erfolgen.

Material:

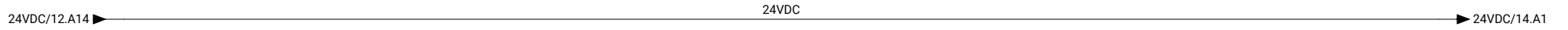
2x Taster mit Schliesser Kontakt 12S1 & 12S2

2x Lampe 12H1 & 12H2

1x Relais 12K1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J



Aufgabe:

Die Lampe 13H1 soll leuchten, wenn der Taster 13S1 gedrückt wird. Wird der Taster losgelassen, soll die Lampe erlöschen.

Die Lampe 13H2 soll leuchten, wenn der Taster 13S2 gedrückt wird. Wird der Taster losgelassen, soll die Lampe erlöschen.

Die Ansteuerung der Lampen muss indirekt mittels Relais 13K1 und 13K2 erfolgen.

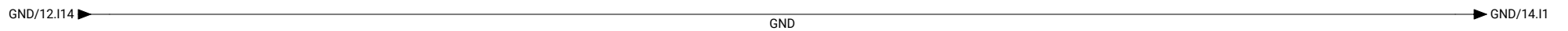
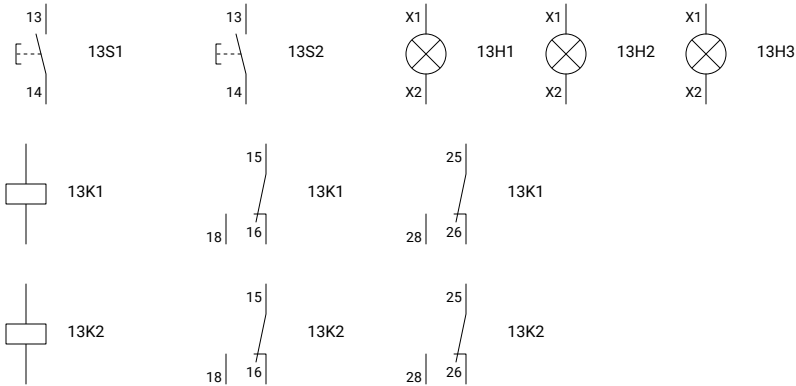
Werden beide Taster 13S1 und 13S2 gleichzeitig gedrückt, sollen die drei Lampen 13H1, 13H2 und 13H3 leuchten.

Material:

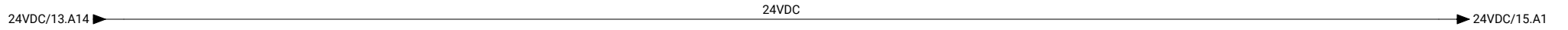
2x Taster mit Schliesser Kontakt 13S1 & 13S2

3x Lampe 13H1 & 13H2 & 13H3

2x Relais 13K1 & 13K2



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J



Aufgabe:

Die Lampe 14H1 soll leuchten, wenn der Taster 14S1 gedrückt wird. Wird der Taster losgelassen, soll die Lampe erlöschen.

Die Lampe 14H2 soll leuchten, wenn der Taster 14S2 gedrückt wird. Wird der Taster losgelassen, soll die Lampe erlöschen.

Die Ansteuerung der Lampen muss indirekt mittels Relais 14K1 und 14K2 erfolgen.

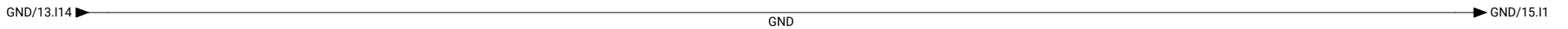
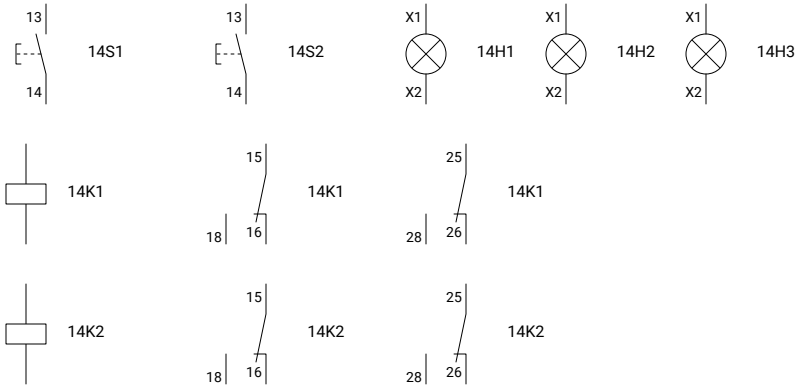
Werden beide Taster 14S1 und 14S2 gleichzeitig gedrückt, soll **nur** die Lampe 14H3 leuchten.

Material:

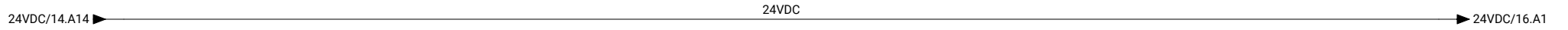
2x Taster mit Schliesser Kontakt 13S1 & 13S2

3x Lampe 14H1 & 14H2 & 14H3

2x Relais 14K1 & 14K2



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

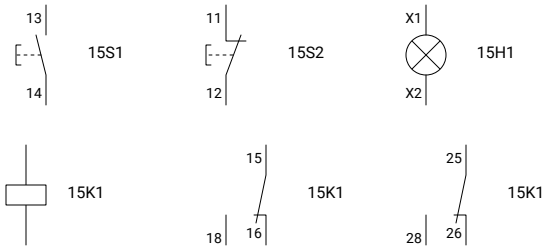


Aufgabe:

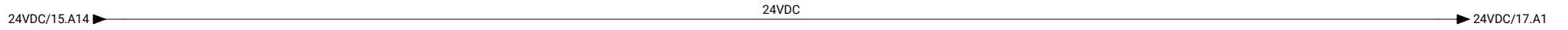
Die Lampe 15H1 soll leuchten, wenn Taster 15S1 kurz gedrückt (getippt) wird. Die Lampe darf erst erlöschen wenn Taster 15S2 kurz gedrückt wird.

Material:

- 1x Taster mit Schliesser Kontakt 15S1
- 1x Taster mit Öffner Kontakt 15S2
- 1x Lampe 15H1
- 1x Relais 15K1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

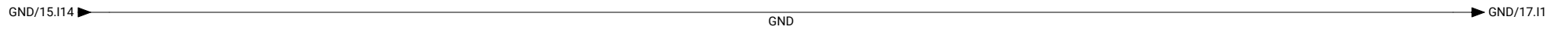
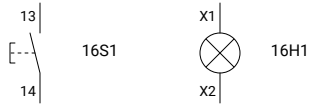


Aufgabe:

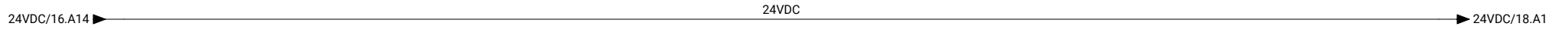
Die Lampe 16H1 soll erst leuchten, wenn der Taster 16S1 5 Sekunden gedrückt wird.

Material:

- 1x Taster mit Schliesser Kontakt 16S1
- 1x Lampe 16H1
- 1x Zeitrelais anzugsverzögert 16KT1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

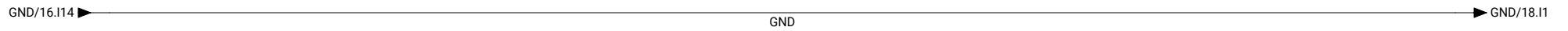
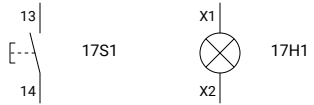


Aufgabe:

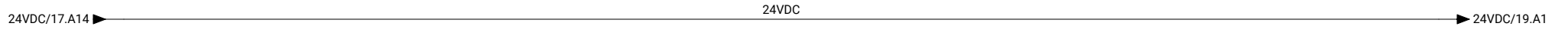
Die Lampe 17H1 soll noch 5 Sekunden leuchten, nachdem der Taster 17S1 losgelassen wird.

Material:

- 1x Taster mit Schliesser Kontakt 17S1
- 1x Lampe 17H1
- 1x Zeitrelais abfallverzögert 17KT1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

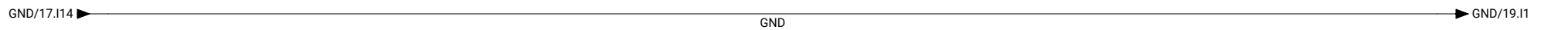
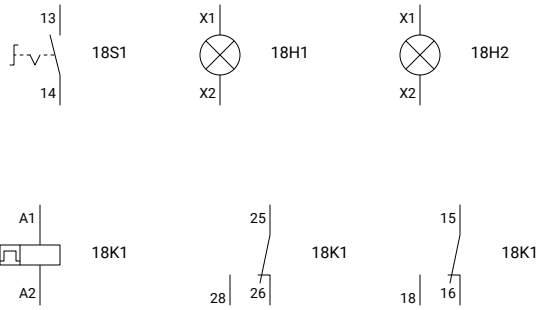


Aufgabe:

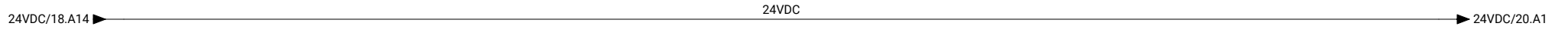
Ein Bahnübergang soll ein rotes Blinklicht mit zwei Lampen erhalten. Die Lampen müssen abwechslungsweise aufleuchten. Das Blinklicht kann mit dem Drehschalter 18S1 ein- und ausgeschaltet werden.

Material:

- 1x Drehschalter mit Schliesser Kontakt 18S1
- 2x Lampe 18H1 & 18H2
- 1x Relais mit Blinkelektronik 18KT1



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

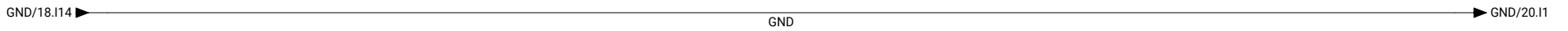
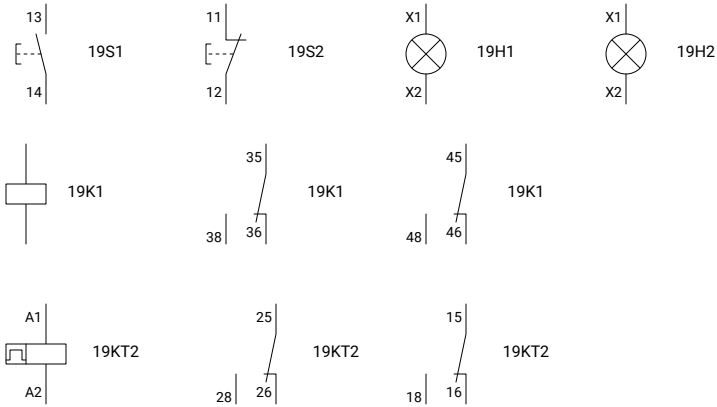


Aufgabe:

Ein Bahnübergang soll ein rotes Blinklicht mit zwei Lampen erhalten. Die Lampen müssen abwechslungsweise aufleuchten. Das Blinklicht kann mit einem kurzen Tastendruck auf Taster 19S1 eingeschaltet und mit einem kurzen Tastendruck auf Taster 19S2 ausgeschaltet werden.

Material:

- 1x Taster mit Schliesser Kontakt 19S1
- 1x Taster mit Öffner Kontakt 19S2
- 2x Lampe 19H1 & 19H2
- 1x Relais 19K1
- 1x Relais mit Blinkelektronik 19KT2



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

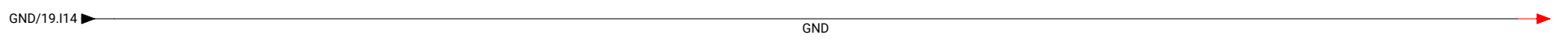
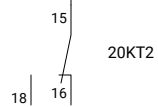
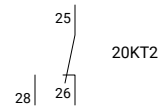
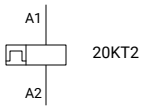
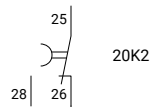
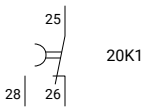
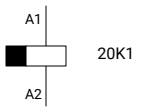
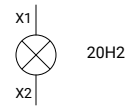
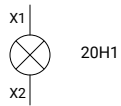
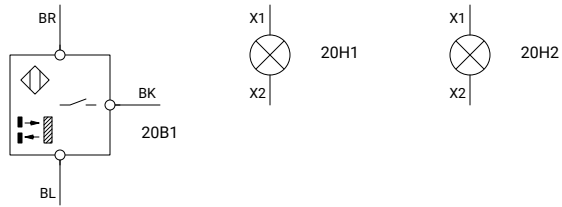


Aufgabe:

Ein Bahnübergang soll ein rotes Blinklicht mit zwei Lampen erhalten. Die Lampen müssen abwechslungsweise aufleuchten. Das Blinklicht wird mit einem Sensor 20B1 aktiviert. Nach der Aktivierung muss das Blinklicht 30 Sekunden blinken.

Material:

- 1x Optischer Sensor 20B1
- 2x Lampe 20H1 & 20H2
- 1x Relais mit Abfallverzögerung 20KT1
- 1x Relais mit Blinkelektronik 20KT2



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

Page Title	Aufgabe 18	Project	Schnupperlehre	Drawing	Steckbrett Schaltschrankbau	Drawing No.	-	Edited	4 June 2022	Scale	1:1	
		Client	Pamasol Willi Mäder AG			Creator	Philipp Bruhin	Created	30 May 2022	Page	20 of 20	