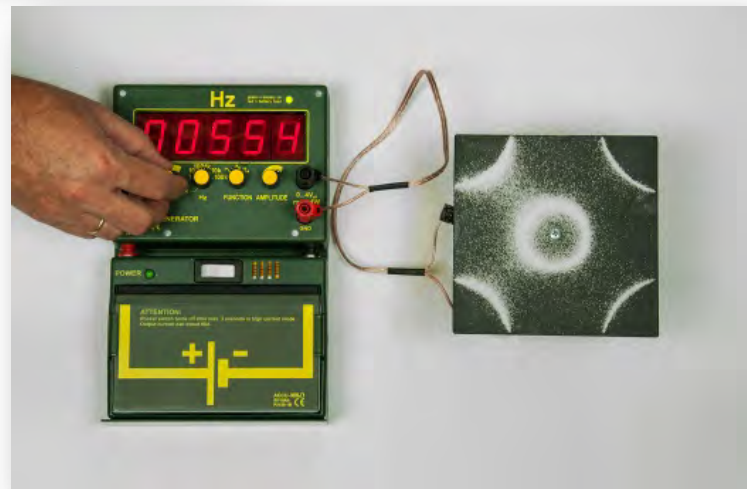


CHLADNISCHE KLANGFIGUREN

AKD 04.05



Material:

Art.-Nr.	Anz.	Bezeichnung
DW116-2S	1	Klangfigurenplatte mit Stecker, quadratisch
DW116-2R	1	Klangfigurenplatte mit Stecker, rund
DW115-2S	1	Dose Streupulver, 100 g
DW452-2S	1	Schwingungserreger
DG520-1C	1	Doppelkabel, 50 cm
P3120-4A	1	Aufstellplatte L
P3120-1G	1	Funktionsgenerator mit Digitalanzeige „inno“
P3120-1B	1	Akku „inno“

CHLADNISCHE KLANGFIGUREN

AKD 04.05

Aufbau:

Der Schwingungsgenerator wird mit dem Funktionsgenerator verbunden und auf ebenen Grund gestellt. Eine Klangfigurenplatte wird auf den Schwingungsgenerator gesteckt und mit Sand bestreut.



Es ist zu beachten, dass die Platte nur dann eingesteckt bzw. ausgesteckt werden sollte, wenn der eingebaute Hebel auf „Lock“ gestellt ist.



Versuch:

Der Hebel am Schwingungsgenerator wird auf „Unlock“ gestellt. Nun werden auf dem Frequenzgenerator verschiedene Frequenzen eingestellt. Folgende Frequenzen werden empfohlen (es können Variationen in einem Bereich von 30 Hz auftreten):

Rund	Quadratisch
230	160
240	180
250	200
940	230
1020	480
	550
	940

Ergebnis:

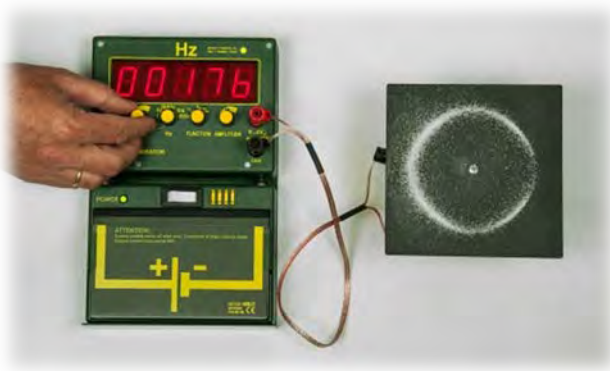
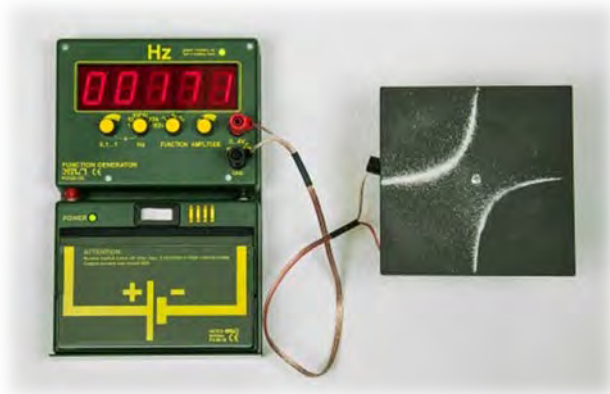
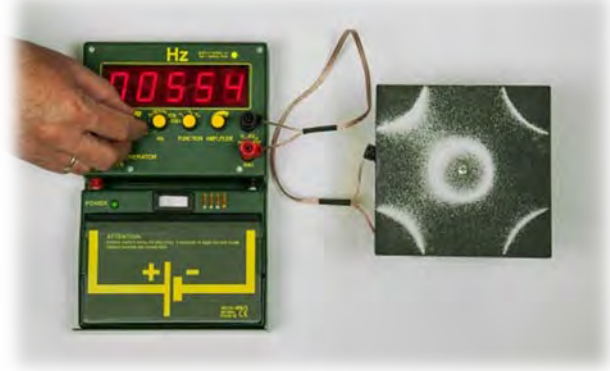
Sobald die angelegte Frequenz in Resonanz zu einer Eigenfrequenz steht, bilden sich im Sand Klangfiguren. Es handelt sich um stehende Transversalwellen an deren Knoten sich die Körner sammeln. Da die Platten verschiedene Eigenfrequenzen aufweisen, können verschiedene Klangfiguren entstehen.

Hinweis:

Greift man an einen Punkt der Platte, können andere Klangfiguren entstehen.

CHLADNISCHE KLANGFIGUREN

AKD 04.05



CHLADNISCHE KLANGFIGUREN

AKD 04.05

