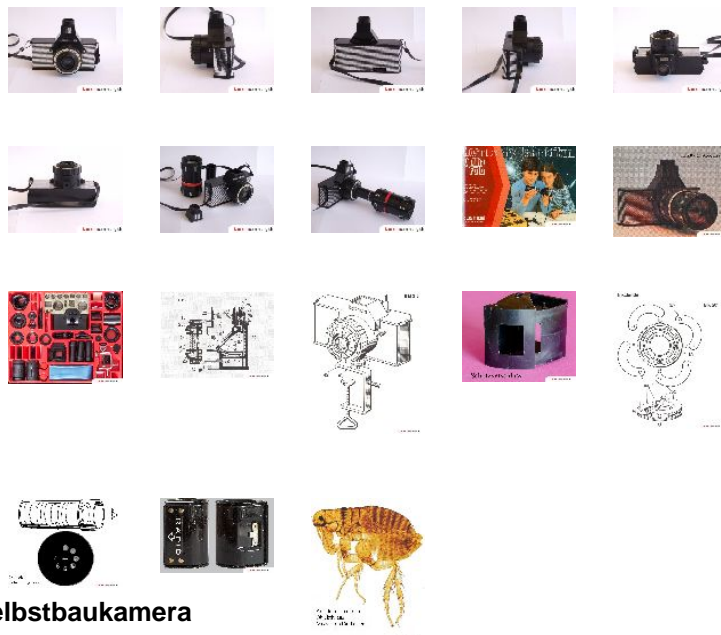


Kosmos Optikus Selbstbaukamera

Sheet created by www.kamerasammlung.ch



Marke	Kosmos
Kamera	Kosmos Optikus Selbstbaukamera
Baujahr	1965/1977
Objektiv	Wechselobjektive: 1:5,6 71,4mm Teleobjektiv
Verschluss	Vertikaler Schlitzverschluss
Filmformat	Agfa Rapid 24x36mm
Besonderheiten	Mit dem Normalobjektiv, dem Tubus und dem aufgesetzten Teleobjektiv konnten sogar Makroaufnahmen gemacht werden.
Zubehör	Teleobjektiv Tubus Sucherlupe
Eigentum	T. Ochsenbein / H. Rotermund
Hersteller	Franckh'sche Verlagshandlung W. Keller & Co., Stuttgart, Deutschland
Typ	Spielzeugkamera

Diese Kamera war in einem Experimentierkasten für Optik enthalten. Nach 100 Experimenten konnte als Krönung diese Spiegelreflexkamera zusammengebaut werden. Und sie funktionierte sogar!

Anmerkung: Experimentier-Baukasten zum Thema 'Geometrische Optik und ihre Anwendungen'.

Kamera: Spiegelreflexkamera mit Sucherschacht. Normalobjektiv 1:5,6/71,4mm und Teleobjektiv 1:11/131mm. Aus den Bauteilen zweier Kästen Teleobjektiv 1:22/556mm. Mikroaufnahmen 7,5:1 mit einem Objektiv aus dem Kosmos Baukasten MIKROMANN, Schlitzverschluss 1/125.

Der Kasten enthält alle Bausteine, die zur Durchführung vieler klassischen Versuche, wie sie aus dem Physikunterricht bekannt sind, durchgeführt werden können. Der Schwerpunkt liegt auf der Anwendung der Erkenntnisse zur geometrischen Optik im Alltag von Spiegel und Lupe bis zu Fernrohr, Mikroskop und Fotografie.

Filmformat: Agfa Rapid Kassette deren ASA-Codierung (je länger die Nase am Metallstreifen umso empfindlicher ist der Film) jedoch nicht von der Kamera gelesen werden kann. Die Rapid-Kassette ist kernlos, der belichtete Film wird nicht aufgewickelt sondern hinein geschoben und nach der Belichtung nicht zurückgespult. Da an einer Kassette nicht erkennbar ist, ob der Film frisch oder belichtet ist, trägt das Filmmende die Marke EXPON. Für die Kosmos-Kamera wird ein Film mit 21 DIN empfohlen.

Anmerkung: Heute können alle Experimente des Experimentierkastens im Internet also virtuell durchgeführt werden. Dabei gilt: Anleitungen muss man nicht lesen und verstehen, nichts geht schief, man kann spielen statt zu lernen ...

Den virtuellen Experimenten fehlt jedoch die `Reale Begegnung` bei der schon einmal etwas herunterfällt, etwas knickt oder zerbricht, ein Schraubchen unter dem Tisch gesucht werden muss, der erste Versuchsablauf nicht genau die im Experimentierbuch beschriebene Beobachtung liefert.

Geduld und handwerkliches Experimentieren können virtuell auch nicht eingeübt werden.