

Szene	Werkstück & Pistole	VR-Meister	Monitor und Werkbank	Interaktion	Anmerkung Autorenwerkzeug
1	Rechteckiges weißes Werkstück	Dies ist die erste von drei zusätzlichen Übungen in dieser Aufgabenklasse, in der du üben sollst, den idealen Abstand zum Werkstück während des Lackierens einzuhalten. Was ist nochmal der ideale Abstand zum Werkstück?	MC-Frage: Was ist der ideale Abstand zum Werkstück beim Lackieren? 1. 5-10 cm 2. 15-20cm 3. 25-30cm	Kiste mit 1 Kugel auf Werkbank. Kugel in vorgesehenes Loch befördern  Grüne Münze einsammeln  Korrektes Ergebnis wird gezeigt	
2		Der ideale Abstand beträgt also 15-20cm. Vielen Auszubildenden fällt es schwer, sich permanent im korrekten Abstand zu befinden. Das kann je nach Werkstück und Rahmenbedingungen auch gar nicht so einfach sein. Bedenke im Vorhinein, ob du das Werkstück noch anders ausrichten muss. Es kann auch gut sein, dass du in die Knie gehen oder dich strecken musst. <i>Pause</i> . Verändert sich dein Abstand zum Werkstück, wirkt sich das auch auf das Ergebnis deiner Lackierung aus. Was passiert, wenn du dich zu nah am Werkstück befindest?	MC-Frage: Was passiert, wenn du dich zu nah am Werkstück befindest? 1. <b>Läufer und Verlaufsstörungen können entstehen</b> 2. Du musst langsamer lackieren 3. <b>Du musst schneller lackieren</b> 4. Orangenhaut entsteht eher	Kiste mit 2 Kugeln auf Werkbank. Kugeln in vorgesehene Löcher befördern  Grüne Münze einsammeln  Korrektes Ergebnis wird gezeigt	
3		Stehst du zu nah dran, müsstest du schneller lackieren, sonst verteilt sich mehr Farbe auf weniger Fläche, was zu Läufern und Verlaufsstörungen führen kann. Positioniere dich nun mit Hilfe des Distanzstrahls im idealen Abstand zum Werkstück und lackiere anschließend			

		das gesamte Werkstück in einem deckenden Gang. Achte dabei besonders darauf, die ganze Zeit den idealen Abstand einzuhalten. Dabei wird dir der Distanzstrahl helfen.			
<b>4</b>	Distanzstrahl durchgehend aktiv.			Grüne Münze einsammeln.	
<b>5</b>	Heatmap und Lupe		Auswertungskriterien	Goldene Münze einsammeln	