

13

Décembre

Jeu d'adresse



Défi :

Construis un jeu d'adresse. Le principe est de parcourir un chemin avec un fil sans qu'il touche un autre fil auquel cas la lampe s'allumera.

Matériel :

- Un soquet + ampoule
- 1 pile 4,5V
- 6 trombones
- 1 fil de fer A de 55 cm
- 1 fil de fer B de 22cm
- 1 paille
- 1 fils électriques de 30cm
- 1 carton de 25cm x 5 cm

Comment faire ?

- Ouvre 2 trombones et plies-les en L pour les insérer et les fixer avec du papier collant sur les 2 bouts du carton C
- Attache le fil de fer A sur les 2 trombones en le tordant selon un parcours accidenté.
- Insère le fil de fer B dans une paille.
- Fais une boucle non fermée à une de ses extrémités
- Relie l'autre bout libre à une borne de la pile.
- Relie le fil de fer B à une borne de la pile.
- Le soquet est lui relié par un fil à un trombone du carton C et par l'autre fil à l'autre borne de la pile
- Au contact du fil A et du fil B la lampe s'allumera.
- A noter que tu peux réaliser ce circuit selon d'autres possibilités de connexion

Explications :

Le circuit sera fermé au contact des fils métalliques A et B.
Le but du jeu est de parcourir le fil A sans le toucher avec le fil B.