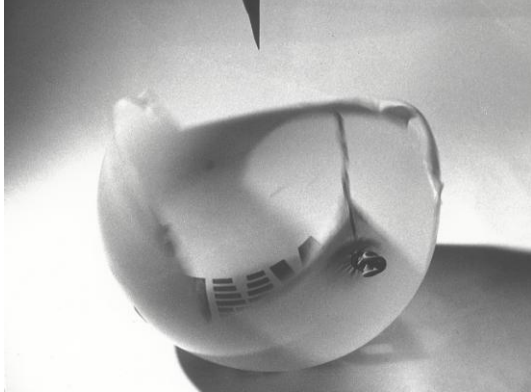


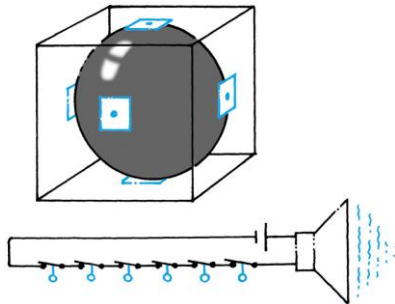
Traagheid betrapt

De schakeling waarmee deze foto gemaakt is, kun je vinden op www.stevin.info. Vlak voor de flitser afging, prikte het mesje de ballon stuk. Een deel van de ballon is al weg, de rest heeft zijn vorm nog behouden. De scheur heeft tijd nodig om zich over het hele oppervlak te verspreiden. Maak ook eens zo'n foto als de ballon gevuld is met water.



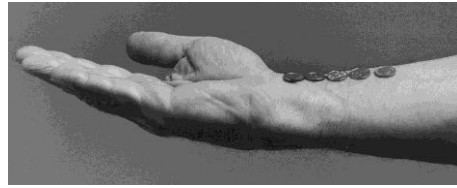
Gewichtloosheid

Monteer in de zes vlakken van een kubus breek-schakelaars. Schakel ze met een zoemer en een batterij in serie. Een zware bol die in de kubus verstopt is, houdt minstens één van de schakelaars open. Verpak het geheel in schuimplastic zodat je een zachte bal krijgt. Als je die weggooit, wordt de bol gewichtloos en gaat de zoemer geluid geven totdat de bal gevangen wordt.



Trage munten

Trek je arm snel onder de munten weg en probeer ze allemaal uit de lucht te vissen.



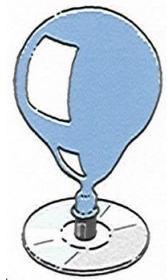
De trage dobbelsteen

Je hebt vast wel ontdekt dat je van binnen tegen de ring moet slaan. De dobbelsteen blijft dan door zijn traagheid 'even hangen' en valt in de fles. Sla je van buiten, dan vliegt hij met de ring weg.

Een wrijvingsarme puck

Op een oude cd (of een plaatje perspex) monteer je een ballonnetje. Het gaatje waar de lucht uitstroomt, maak je met een boortje van 1 mm. Deze puck glijdt goed over een gladde tafel.

Gebruik een ballonnenpomp.



Een ballonkar

Bepaal met videometen de $v(t)$ -grafiek van een ballonkar. Deze rijdt 10 m ver en kan ook varen.

