

# 28 Uitdagers

NVOX, 33, nr. 1 januari 2008, p. 32

**Soms moet je ze uitdagen, zeker die heel goede leerlingen. Maar ook anderen trek je erbij als je er maar voor zorgt dat de puzzel uit twee delen bestaat, een redelijk makkelijk deel en een pittig deel. Of je geeft een paar puzzels tegelijk, voor elk wat wils, zoals hier.**

## Aftellen

Ontwerp een schakeling voor het systeembord waarbij je het getal op het scherm van de teller terug ziet lopen, dus: 9, 8, 7, 6, ... , alsof je aftelt voor een lancering. Zorg er dan wel voor dat er bij de 0 iets dramatisch gebeurt, zoals bijvoorbeeld bij deze menselijke kanonskogel (zie NVOX 29<sup>e</sup> jaargang, september 2004, nr. 7, p. 365).



## Wie en hoe?

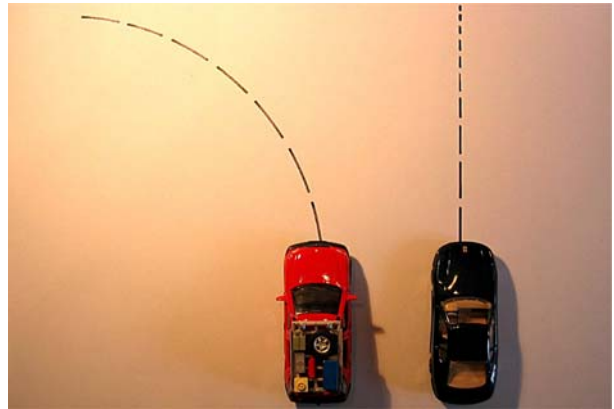
Trek het koord tussen deze twee vissen uit en laat ze los. De kleine vis wordt na korte tijd verzvolgen door de grote. Welke van de twee is eigenlijk aangedreven? En waarom vliegt de grote vis nooit uit de bocht bij de achtervolging?



## Rechtdoor of niet?

Bij een autoracegame duikt plotseling een muur op, recht voor je. Wat kun je het beste doen? Uit alle macht remmen of met dezelfde vaart een scherpe bocht maken?

De weerstandskracht is in beide gevallen even groot en constant.



## Zwaartepunt

Deze zware jongen loopt alleen ontspannen de helling af als zijn zwaartepunt Z op de goede plek zit. Waar zit Z? Je mag hem alleen bij zijn staart grijpen. Antwoorden op de sites.

