

35 Klimmers (1)

NVOX, 33, nr. 8 oktober 2008, p. 331

Een voorwerp laten zweven of dansen aan een onzichtbaar draadje is niet zo moeilijk, maar voor de meeste mensen toch onbegrijpelijk. Denk maar aan die toeristen die een poppetje kopen dat danst op radiomuziek ergens voor een muur en zich thuis bekocht voelen. Houdin liet een bol om een koord op commando dalen of stoppen. Dat kun je maken van een verrassingsei. Een keukenrol laten dalen, stoppen of zelfs wat laten stijgen is ook te doen; kijk op onze site.

Twee touwtjes

Het touwtje door de voorpoten van de kikker breng je op spanning door onder in de latten te knijpen. De resultanten van de twee spankrachten veroorzaken een koppel en de kikker stijgt. Doe je dat wild, dan gaat hij over de kop.



Spin pakt wesp

Zo gauw als deze wesp, met zijn draad uitgetrokken, wordt losgelaten en lawaai maakt, laat de spin zich vallen om even later op dezelfde manier als de wesp weer omhoog te klimmen. Vleugels, bek en angel van de wesp bewegen en ook alle acht poten van de spin doen mee via excentriekjes.



Wrijving

Drie voorbeelden over hoe nuttig wrijving kan zijn als je hogerop wilt komen. De voeten van de bergbeklimmers worden telkens als je laat vieren door elastiek naar de nek getrokken.

Wil je als echte techneut alle bewegingen volledig in de hand hebben, dan zul je het klimmende aapje als voorbeeld moeten nemen. Trekken aan het onderste touwtje leidt tot een draaiing van de dubbele katrol. Daardoor wordt echter het bovenste touwtje opgewonden en klimt de aap. Sommige leerlingen offerden hun knuffelbeertje van vroeger op voor een extra punt.

