

# HET ELECTRO-EXPERIMENT.

## KLEEDJE / AANBRENG

Tuur Acel, een erg verwarde techniker, heeft zitten experimenteren in zijn kelder en heeft wat uitvindingen ontwikkeld. Bij zijn laatste testen is er wat misgelopen waardoor hij al zijn medewerkers is kwijtgespeeld. Woeps. Tijd voor een nieuw publiek.

## MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek [www.materiaalmagazijn.be](http://www.materiaalmagazijn.be)

Batterijen, lampjes (met fitting), drukknoppen bv. aan/uit knop van een licht, elektriciteitsdraad, striptang, zoemer, oude elektrische apparaten, dikke ijzerdraad, dunne ijzerdraad, lijm, karton, splitpennen,...

## SPEELIMPULSEN

**Quizknop:** met een lichtknop, een elektriciteitsdraad en een lampje kan je echte afdrukkoppen maken voor je quiz. Heb je graag een gekleurd lampje? Dan kan bijvoorbeeld wat glasverf of crèpepapier een oplossing bieden. Heb je een echte 'stroomkenner' in huis, dan kan je er zelfs voor zorgen dat er maar één lampje kan branden zodat er geen discussie is over wie nu het snelst heeft afgedrukt.

**Bibberspel:** Je neemt een platte batterij. Aan het ene uiteinde maak je een stuk ijzerdraad met een oog. Voor het handvatje gebruik je best tape, kwestie van niet op het onverwacht aan d'n ellentrik te hangen. Aan het andere kant van de batterij voorzie je een lampje of een zoemer. Na het lampje komt het eigenlijk bibberspel. Daarvoor monteer je een dik stuk ijzerdraad op bijvoorbeeld een houten blok of kistje. Je buigt de ijzerdraad in een willekeurige figuur. Je kan rustpunten inbouwen door stukjes tape te gebruiken.

Wie brengt het bibberspel het snelst tot een goed einde? Wie heeft het minste aantal pogingen nodig? Of een race met twee identieke spellen.

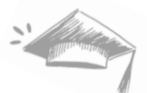
Variatie: je kan het bibberspel ook vervangen door een schoendoos. Uit het deksel knip je een figuur uit en je bekleeft het deksel met aluminiumfolie. In de schoendoos leg je kleine voorwerpen. Het stuk ijzerdraad met oog vervang je door een pincet. Op die manier maak je je eigen dokter bibberspel.

**Hersteldienst:** een oude wekker, een fietslicht, en ander oud materiaal en het werkt niet meer! Krijgt iemand de dingen terug aan de praat? Of vijs alles uit elkaar en dan terug in elkaar als een puzzel voor gevorderden. Of twee ploegjes de onderdelen van een toestelletje geven à wie laat het fietslicht als eerste branden?

**Maak je eigen elektrospel:** bedenk wat vragen en antwoorden en kleef die in twee kolommen op een stuk karton. Duw naast elke vraag en elk antwoord een splitpen in het karton. Verbind op de achterkant de splitpennen van de vragen met de splitpennen van de juiste antwoorden met een stukje elektriciteitsdraad. Maak een stroomkring met nog meer draad, een batterij en een lampje. Laat de uiteinden van de draden loshangen. Als je met de uiteinden van de draden de splitpennen bij de vraag en het antwoord raakt dan brandt het lampje als je de juiste keuze hebt gemaakt.

**Inbraakalarm:** knip twee stukken karton uit. Plak er aluminiumfolie omheen en maak aan één kant een gat in het karton. Plak de twee stukken karton op elkaar, maar wel met rietjes ertussen. De stukken karton mogen elkaar net niet raken. Maak een stroomdraad aan elk stuk karton vast. Verbind de twee draden met de batterij en de zoemer (of het lampje met fitting)

## BEGELEIDERSTIPS



Zorg dat je iemand hebt rondlopen met wat basiskennis elektriciteit. Er zijn echt dingen die te gevaarlijk zijn. Probeer met batterijen te werken waar het kan. Recht opstaand haar kan leuk zijn maar liefst met een potje gel...

Dit maf speelidee is afkomstig van [www.speelidee.be](http://www.speelidee.be)