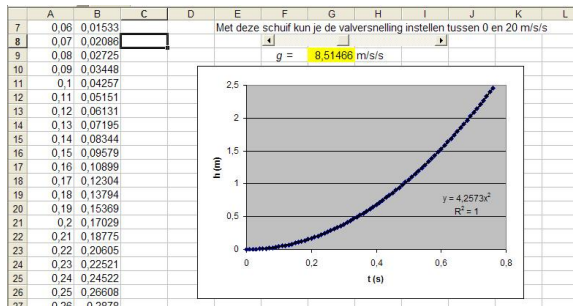


Maak Excel interactief

Met een schuifje is Excel interactief te maken. Daarvoor moet je eerst bij *Beeld* en *Werkbalken* de werksat *Besturingselementen* toevoegen. Op de site is een werkblad te vinden waarin wordt voorgedaan hoe dit moet. Hieronder staat een voorbeeld van een schuifje waarmee de valversnelling ingesteld kan worden.

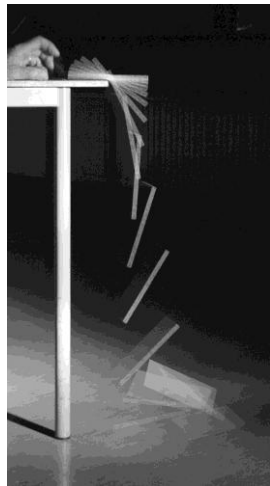


De wet van Murphy

De eenvoudigste vorm van de wet die Murphy ooit formuleerde is: 'Als iets mis kán gaan, gaat het ook mis.'

Misschien ken je deze variant:

Als je een boterham met jam van tafel laat vallen, komt die altijd neer met de jamkant onder. Onderzoek dit met een videometing en witte plankjes.



The toy that returns

Op de site kun je het werkblad ophalen van *The toy that returns*. Dit is een cilinder die na een zetje 'vanzelf' terugrolt.

Bouw de *toy* en maak zelf een film van de beweging (eventueel kun je die ook downloaden). Bepaal met een videometing of de snelheid waarmee de cilinder is weggeduwd gelijk is aan de snelheid waarmee hij even later terugkomt.

De Belgische raket

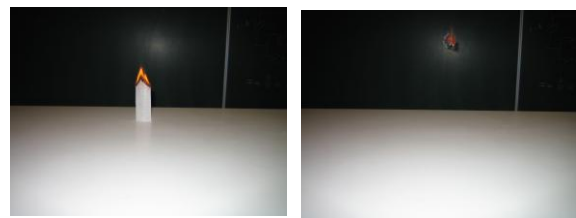
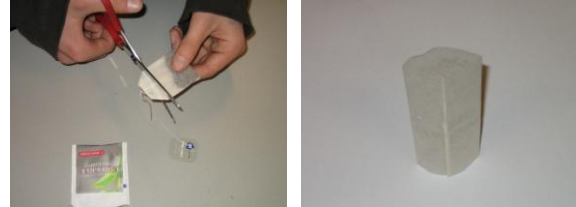
Knip een theezakje open aan de kant waar het draadje zit.

Verwijder de inhoud en zet het zakje als een holle cilinder op tafel.

Steek de bovenkant van het theezakje aan en een brandende raket zal het luchtruim kiezen.

Van deze Belgische raket is heel goed een film te maken die je met videomaten kunt analyseren.

Onderzoek of de raket eenparig versnelt.



Gro Beast

Er zijn speelgoedbeesten te koop die enorm opzwellen als je ze in water legt.

Op de badkamervloer ligt een krokodil die net uit de verpakking is gehaald en daarnaast een hagedis die al een paar dagen in een emmer water heeft gelegen.



Meet iedere ochtend de massa m en lengte L van het beest en onderzoek met de trendlijn *Macht* of m evenredig is met L^3 .