## **Swingo**

Est-ce que vous avez déjà rêvé de faire voler des jouets? Maintenant c'est possible et grâce à notre jouet innovant qui rassemble la pétanque et l'incontournable hélice volante! Un maximum de fun à partager avec votre enfant autant durant la construction que l'utilisation! Grâce à Swingo, votre enfant aura le jeu le plus cool de la cour de récré! Yeah!



♠ Difficulté Facile

① Durée 5 heure(s)



Catégories Jeux & Loisirs



① Coût 5 USD (\$)

### **Sommaire**

#### Introduction

Étape 1 - Acquisition du matériel

Étape 2 - Impression des pièces plastiques

Étape 3 - Personnalisation du corps du jouet

Étape 4 - Assembler le crayon et l'hélice

Étape 5 - Monter la base du Swingo

Étape 6 - Placer la base dans la poignée de lancement

Commentaires

### Introduction

Swingo est basé sur le jeu de pétanque. Au début de la partie, le plus jeune lance la balle à la distance qu'il souhaite. Ensuite, les joueurs tirent leurs hélices volantes et essayent de les faire atterrir le plus proche possible de la balle. Celui qui a son Swingo le plus proche gagne. A vos jouets!

Vous pouvez imprimer une hélice et un pignon par joueur et vous passer la poignée de lancement.

- Boule de ping pong pour le cochonnet
- Crayon
- Filament plastique pour impression 3d

#### Outils

- Lime, pour élargir le passage de la crémaillère dans la poignée si nécessaire
- Pinceaux

#### Machines

- Imprimante 3D

#### Matériaux

**Outils** 

- Swingo\_Boule\_Swingo.stl
- Swingo\_He\_lice\_Swingo.stl
- Swingo\_Tirette\_Swingo.stl
- Swingo\_Manche\_Swingo.stl

## Étape 1 - Acquisition du matériel

La première étape est de récupérer le matériel nécessaire.

Il faut un crayon par Swingo.

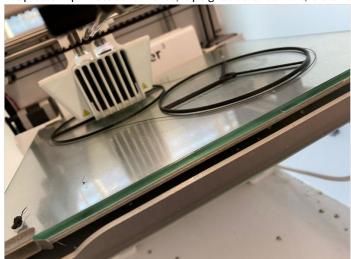
Il faut une balle de ping pong pour faire le cochonnet.



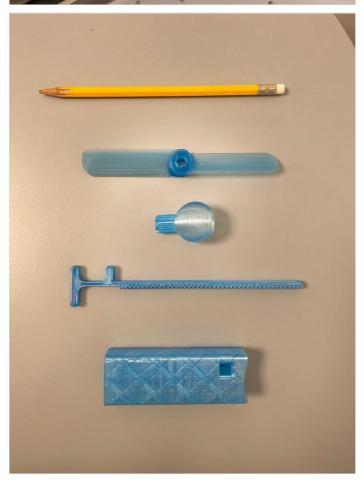
### Étape 2 - Impression des pièces plastiques

Téléchargez les modèles 3d et lancez l'impression. Allez vous faire un café pendant ce temps et laissez votre enfant observer l'imprimante travailler!

Les pièces imprimées sont l'hélice, la poignée de lancement, la crémaillère et le pignon d'élancement.







### Étape 3 - Personnalisation du corps du jouet

En attendant que les différentes pièces s'impriment, amusez-vous à peindre les parties du corps du jouet et le rendre unique! Les possibilités sont illimitées, sculpter ou peindre le crayon, choisir la couleur du plastique ou peindre les pièces imprimées. Laissez libre court à votre imagination!

# Étape 4 - Assembler le crayon et l'hélice

Passez le crayon au travers de l'hélice comme illustré dans l'image. Il ne faut pas que l'hélice puisse glisser le long du crayon. N'hésitez pas à ajouter une cale ou une pointe de colle.



### Étape 5 - Monter la base du Swingo

Il est possible d'avoir besoin de forcer le passage du pignon, n'hésitez pas à forcer! Ici aussi, la pièce ne doit pas bouger sinon gaffe aux accidents de vol!

Une fois que c'est fait, vous pouvez mettre la base dans la poignée de lancement.







### Étape 6 - Placer la base dans la poignée de lancement

Glissez la base dans la poignée de lancement et passez la crémaillère. Vous êtes prêt à jouer!

Attention au sens de rotation de l'hélice. Si vous échouez à faire voler votre Swingo plusieurs fois, essayez de changer le sens de tirage de la crémaillère

La taille du crayon influera également sur le vol, essayez d'utiliser plusieurs tailles!

#### Fini!

https://wikifab.org/wiki/Fichier:Swingo\_VID-20200116-WA0051.mp4

 $https://wikifab.org/wiki/Fichier: Swingo\_VID-20200123-WA0008.mp4\\$ 



Page 6 / 6