


Fliper

un flipper qui pose des question

 Difficulté **Moyen**

 Durée **8 heure(s)**

 Catégories **Électronique, Jeux & Loisirs, Recyclage & Upcycling, Robotique, Science & Biologie**

 Coût **80 EUR (€)**

Sommaire

Introduction

Étape 1 - découpe de la boîte

Étape 2 - fabrication des cales

Étape 3 - perçage du trou et fabrication du lanceur

Étape 4 - confection du lanceur pt2

Étape 5 - fabrication des obstacles

Étape 6 - façonnement de l'emplacement pour la carte microbit

Étape 7 - façonnement des trous pour marqués des points

Étape 8 - Et enfin la construction des cales

Commentaires

Introduction

Ce jeu de table est fait de manière recyclé par des lycéens de première STI2D, le jeu de table est composé de carton recyclé, capteurs, de ressort et c'est tout.



Matériaux

- 1 boîte en carton
- 1 ressort assez puissant
- 1 peu de colle chaude
- 1 petite balle

Outils

- 1 cutter
- 1 règle ou équerre
- 1 pistolet à colle chaude

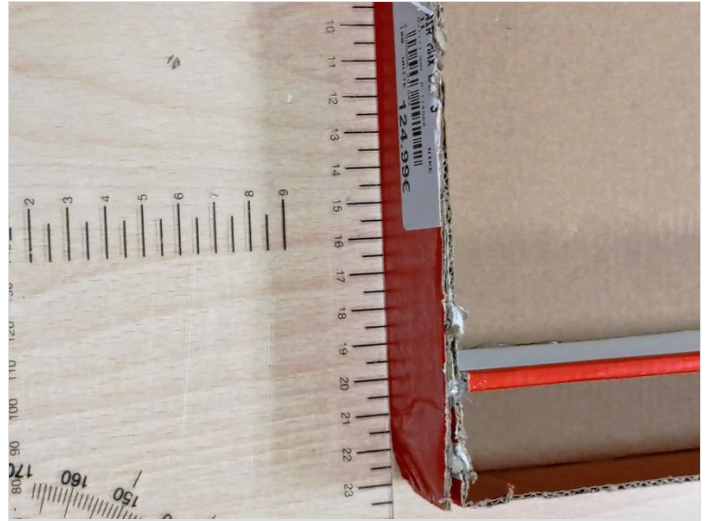
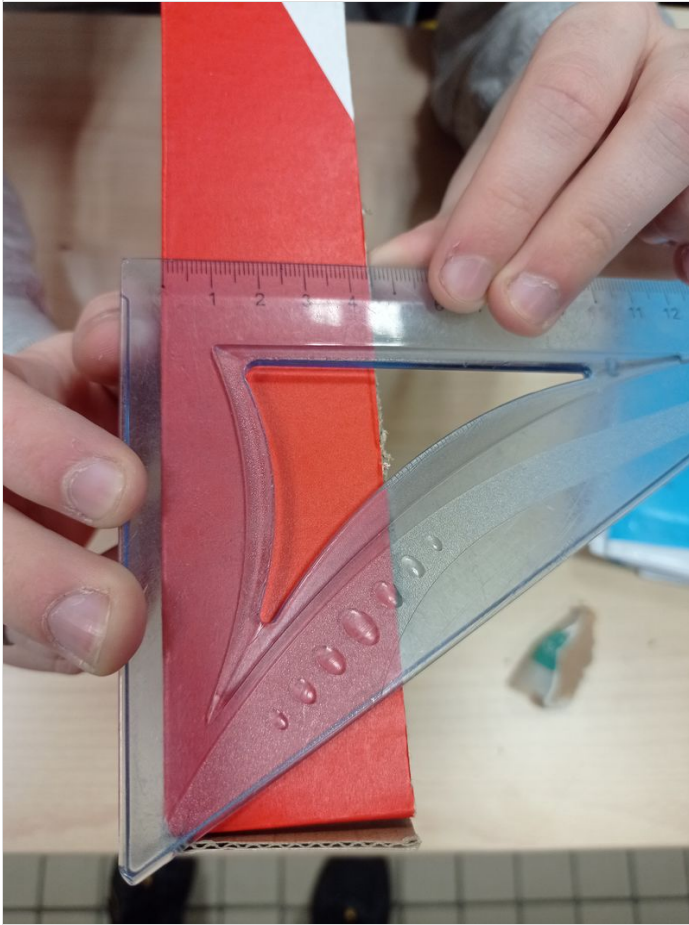


Étape 1 - découpe de la boîte

outils:

- cutter
- règle ou équerre

découper la boîte avec des mesures de 4,4cm de profondeur, 23cm de longueur et



Étape 2 - fabrication des cales

découper un morceau de carton de 12,5cm de longueur puis la placer dans les coins et mettre un peu de colle.



Étape 3 - perçage du trou et fabrication du lanceur

outils:

- perceuse
- ressort
- petit baton

avec la perceuse, faire un trou dans un des coins. Pour fabriquer le lanceur, prendre le bâton et y mettre le ressort puis coller un support en carton au bout du bâton.



Étape 4 - confection du lanceur pt2

mise en place du ressort dans son emplacement permettant la projection de la balle.

mettre le support du ressort dans le trou puis mettre le ressort. Et enfin placer la balle devant le lanceur.



Étape 5 - fabrication des obstacles

placées des petits morceaux de carton sur les cotés, de façon a faire des obstacles qui feront rebondir la balle.



Étape 6 - façonnement de l'emplacement pour la carte microbit

découper un carré, puis plier un peu le bout. Pour tenir la carte dans son emplacement.



Étape 7 - façonnement des trous pour marqués des points

percer 6 trous au milieu de du jeu et en forme de pyramide. Le trou le plus haut vaudra 100 points, 50 points pour les 2 trous en dessous du 100 points. Puis 10 points pour les 3 derniers trous restants.



Étape 8 - Et enfin la construction des cales

prendre plusieurs pièces en carton de formes carrées puis en empiler 5 dans chaque de coté, de façon à incliner le jeu.



