


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

 Durée 5 heure(s)

 Catégories Jeux & Loisirs

 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.

Matériel

- 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.

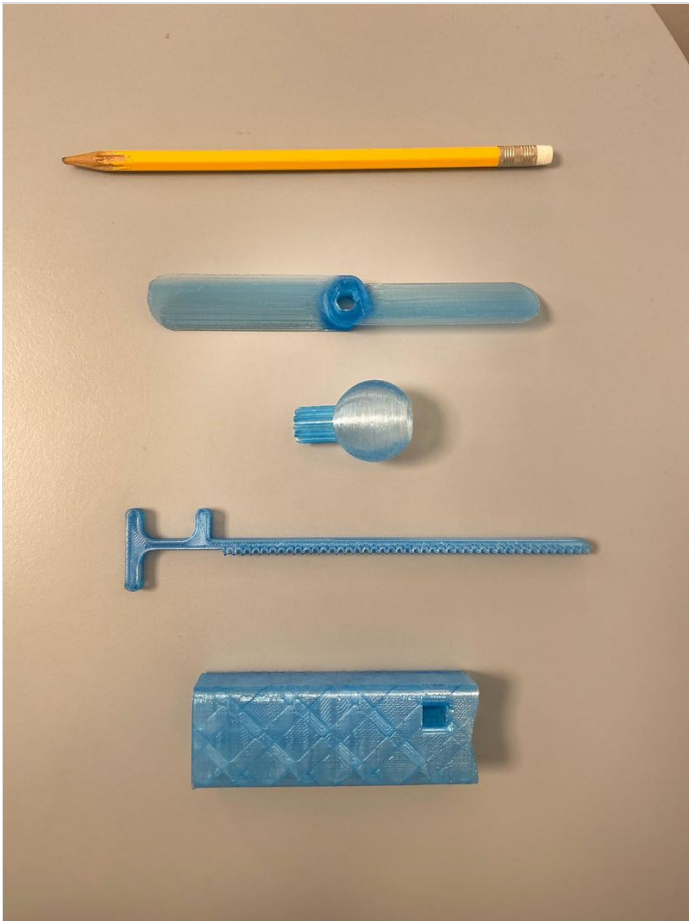
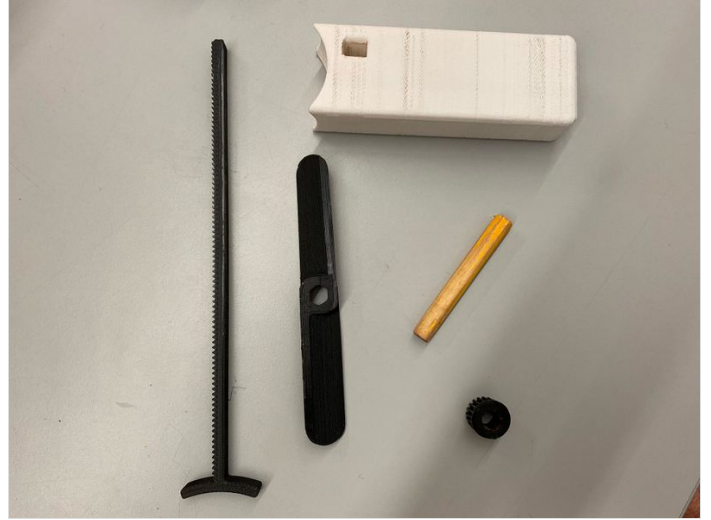
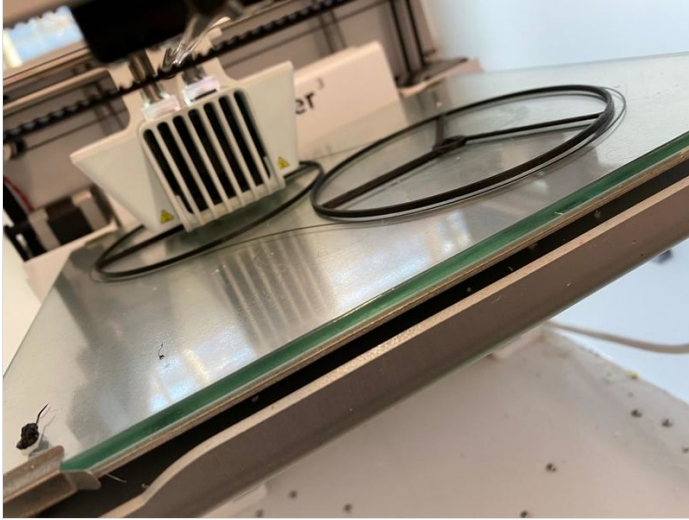
Il faut une balle de ping pong pour faire le cochonnet.



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

