

8+

В мире электроники

# ЭВРИКИ

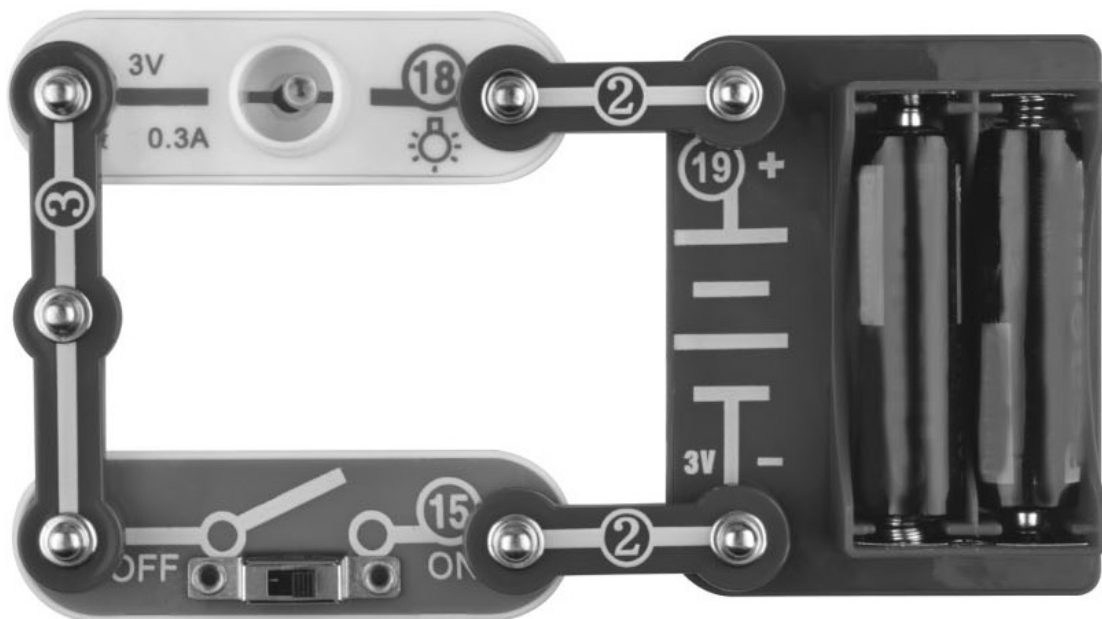


**12**  
схем

SL-00461B

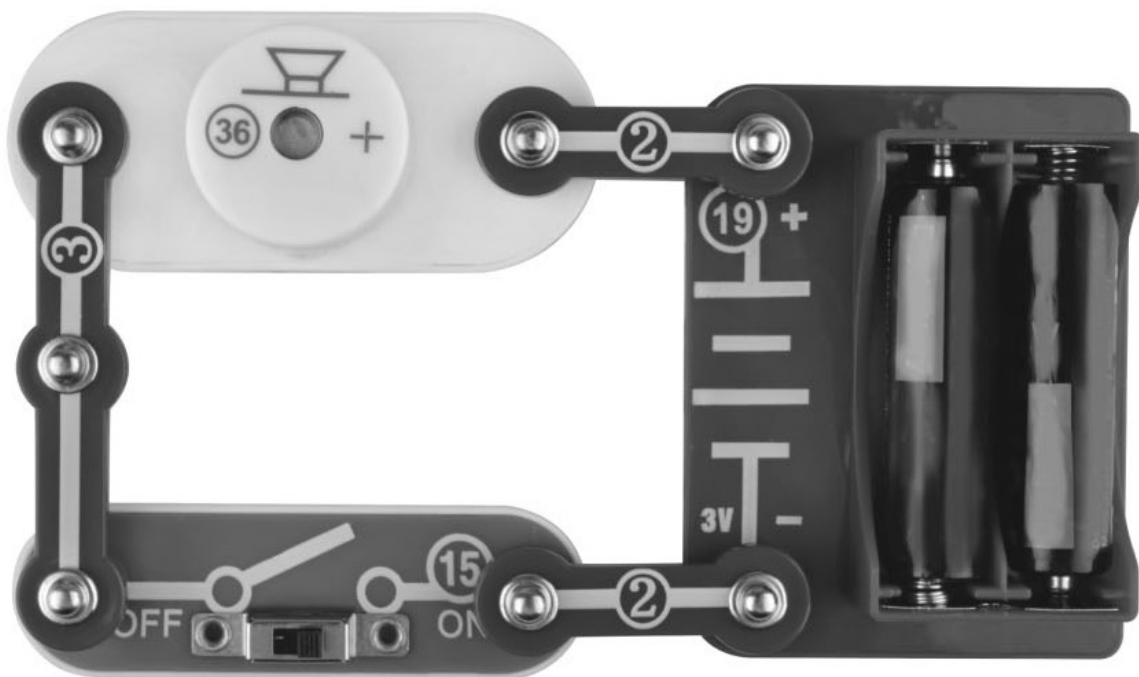
# ИНСТРУКЦИЯ

## Лампа



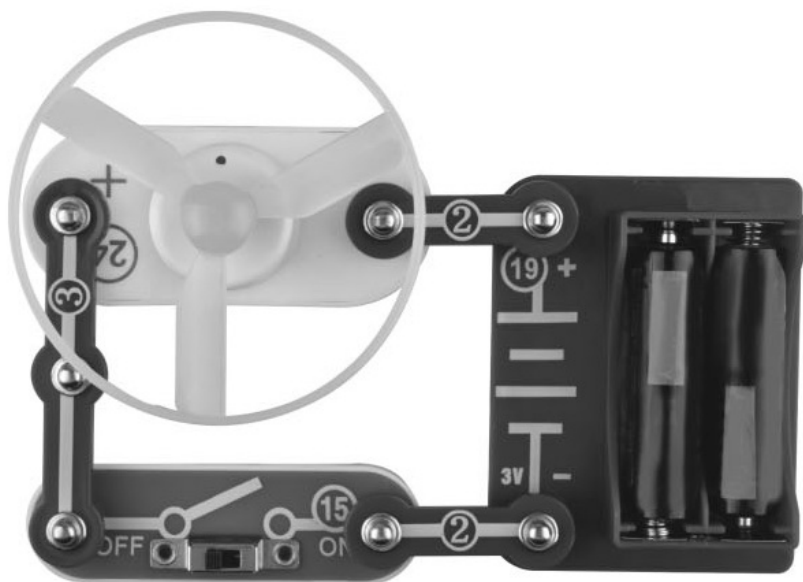
Включите переключатель 15, и загорится лампа 18.

## Музыка



Включите переключатель 15, и динамик 36 начнет воспроизведение музыки.

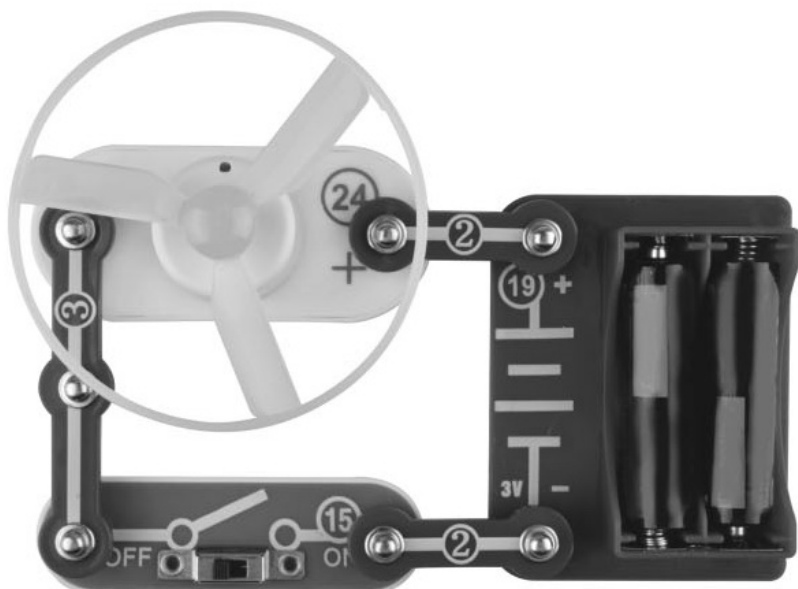
## Летающая тарелка



**Осторожно:** движущиеся части. Не касайтесь мотора или вентилятора во время работы, пока не выключен переключатель. Не направляйте вентилятор на людей, животных и предметы. Рекомендуется использовать средства для защиты глаз.

Включите переключатель 15, мотор начнет медленно набирать скорость. Когда мотор достигнет максимальной скорости вращения, выключите переключатель 15, лопасти должны подняться и парить в воздухе, как летающая тарелка. Вентилятор светится в темноте. Он будет светиться лучше, если подержать его на солнце.

## Электрический вентилятор



**Осторожно:** движущиеся части. Не касайтесь мотора или вентилятора во время работы, пока не выключен переключатель. Не направляйте вентилятор на людей, животных и предметы. Рекомендуется использовать средства для защиты глаз.

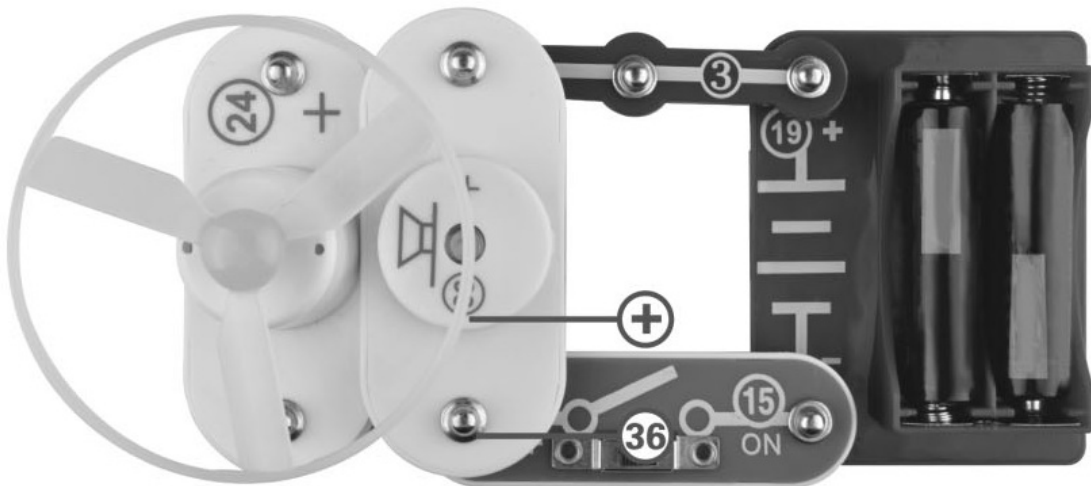
Включите переключатель 15. Мотор 24 будет вращаться, как электрический вентилятор, не слетая.

## Светильник с музыкальным динамиком



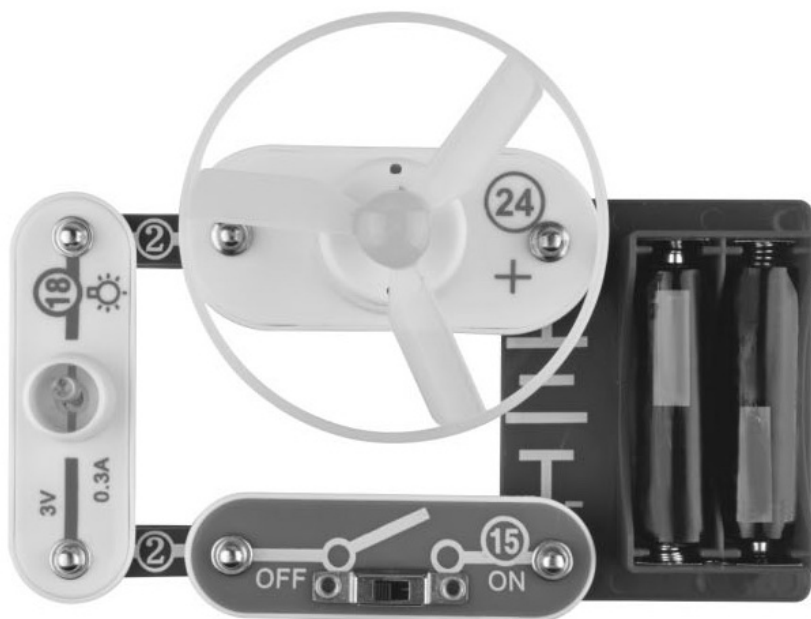
Включите переключатель 15 – заработает музыкальный динамик 36 и загорится лампа 18.

## Музыкальный динамик с вентилятором



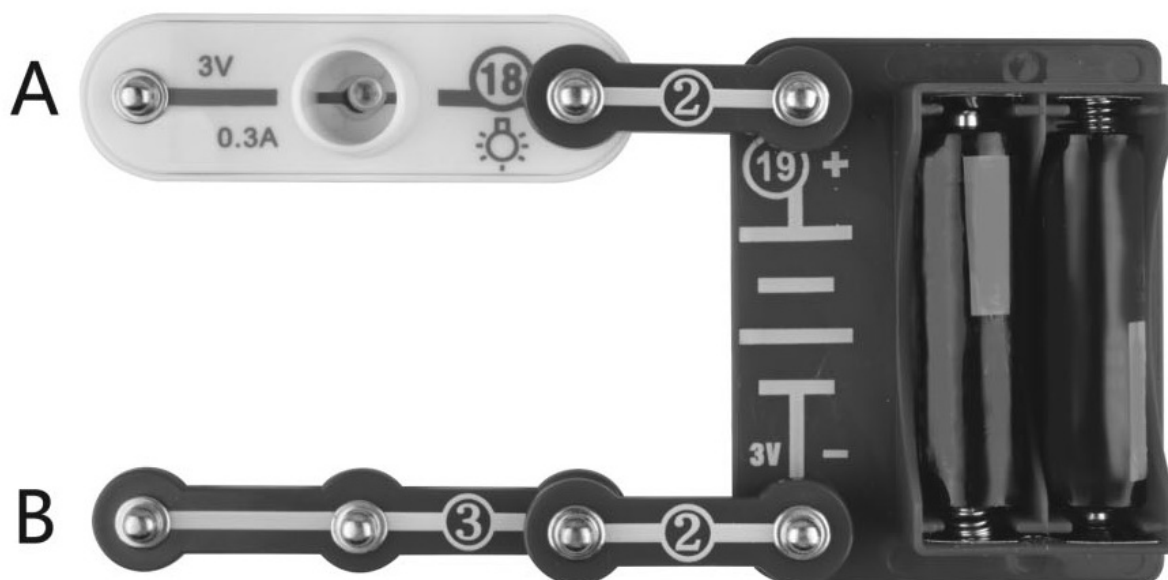
Включите переключатель 15 – заработают музыкальный динамик 36 и вентилятор.

## Светильник с вентилятором



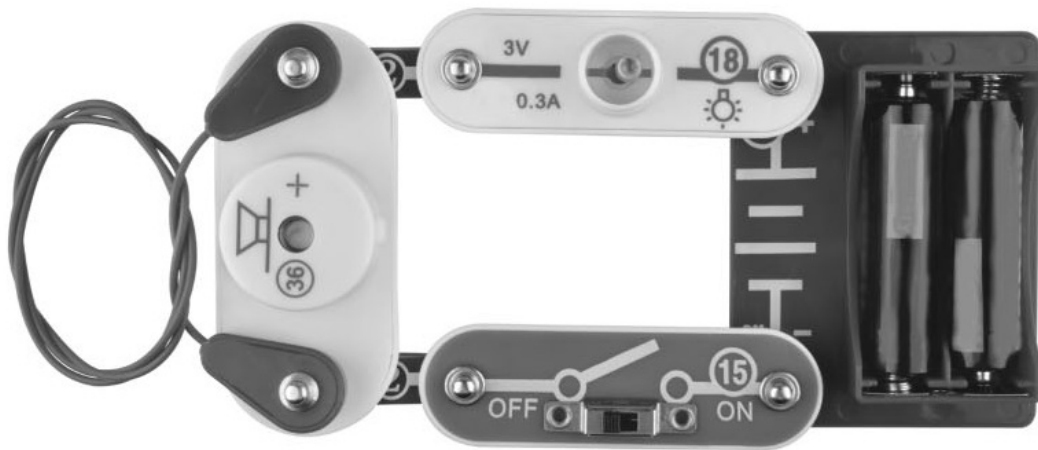
Включите переключатель 15 – загорится лампа 18 и заработает вентилятор.

## Детектор проводимости



Поместите объект поперек клемм А и В. Если загорится лампа 18, значит, объект – проводник (например, нож или металлическая скрепка). Если лампа 18 не горит – объект не проводит ток (например, пластик или дерево).

## Музыкальный сигнал



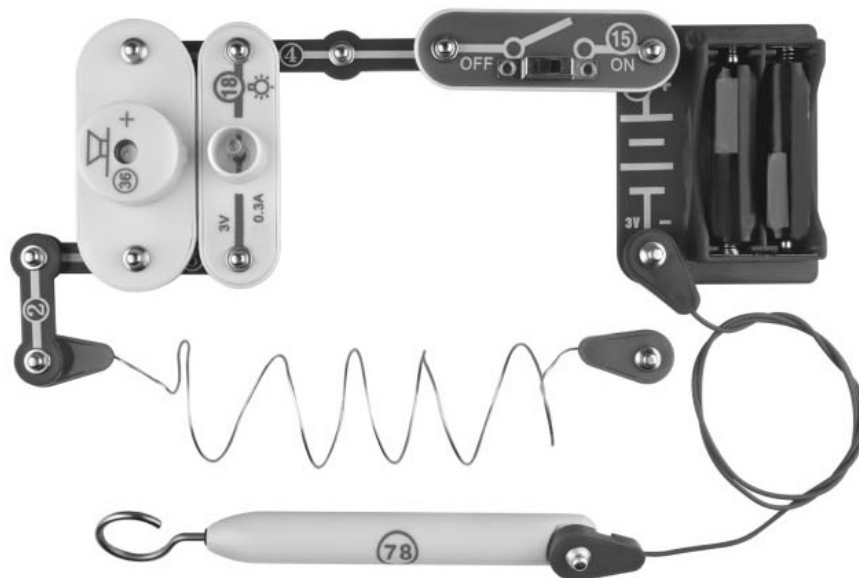
Составьте цепь с подключенной перемычкой, как показано на рисунке, и включите переключатель 15 – загорится лампа 18. Если разорвать соединение перемычки, лампа 18 погаснет, а музыкальный динамик 36 начнет воспроизведение музыки. Можно натянуть перемычку в дверном проеме, и когда кто-нибудь войдет, раздастся звуковой сигнал.

## Сложный лабиринт



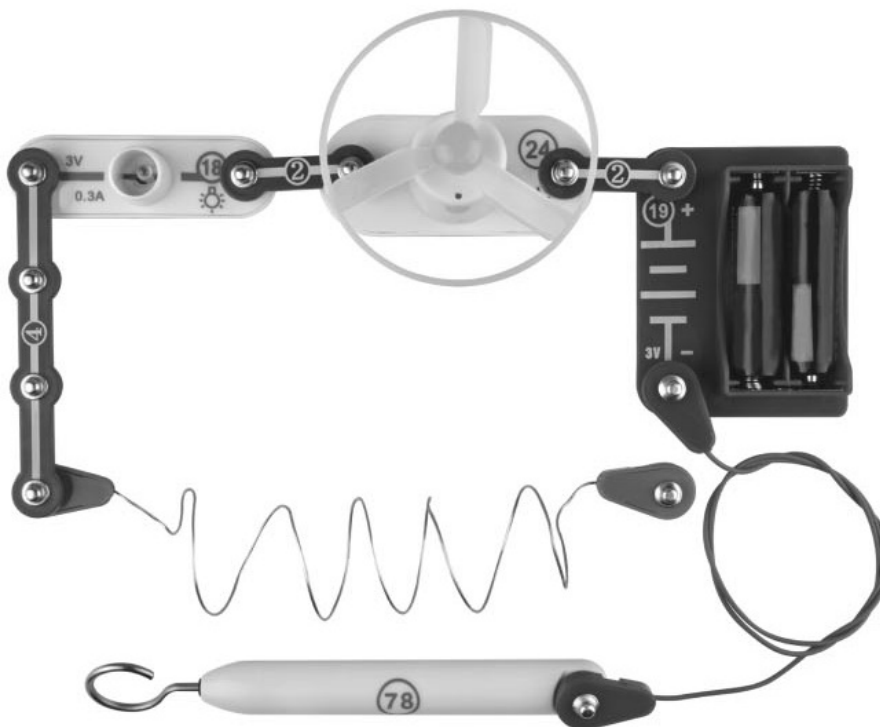
Поместите крюк на ручке вокруг металлической проволоки с помощью открытой части кольца. Держите руку ровно и аккуратно двигайте кольцо крюка вокруг металлической проволоки, стараясь не коснуться ее. Если кольцо коснется проволоки, из динамика 36 заиграет музыка – значит, вы проиграли. Вы можете заменить динамик 36 на лампу 18 или мотор 24.

## Сложный лабиринт 2





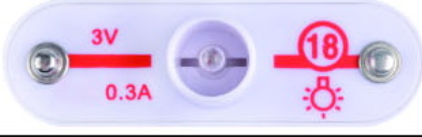











Если кольцо коснется металлической проволоки, включится лампа 18 и музыкальный динамик 36. Вы можете заменить лампу 18 или музыкальный динамик 36 на мотор 24.

## Сложный лабиринт 3



Если кольцо коснется металлической проволоки, включится лампа 18 и мотор 24.

№	Кол-во	Деталь	Наименование
2	2		Соединение с 2 клеммами
3	1		Соединение с 3 клеммами
4	1		Соединение с 4 клеммами
15	1		Переключатель
18	1		Лампа
19	1		Батарейный блок работает от 2 батареек АА 1,5V (не включены)
24	1		Мотор
36	1		Музыкальный динамик
78	1		Ручка для лабиринта
	1		Большой/маленький металлический крюк
	1		Перемычка
	1		Светящийся вентилятор
	1		Металлическая проволока
	1		Базовая решетка (5x7)