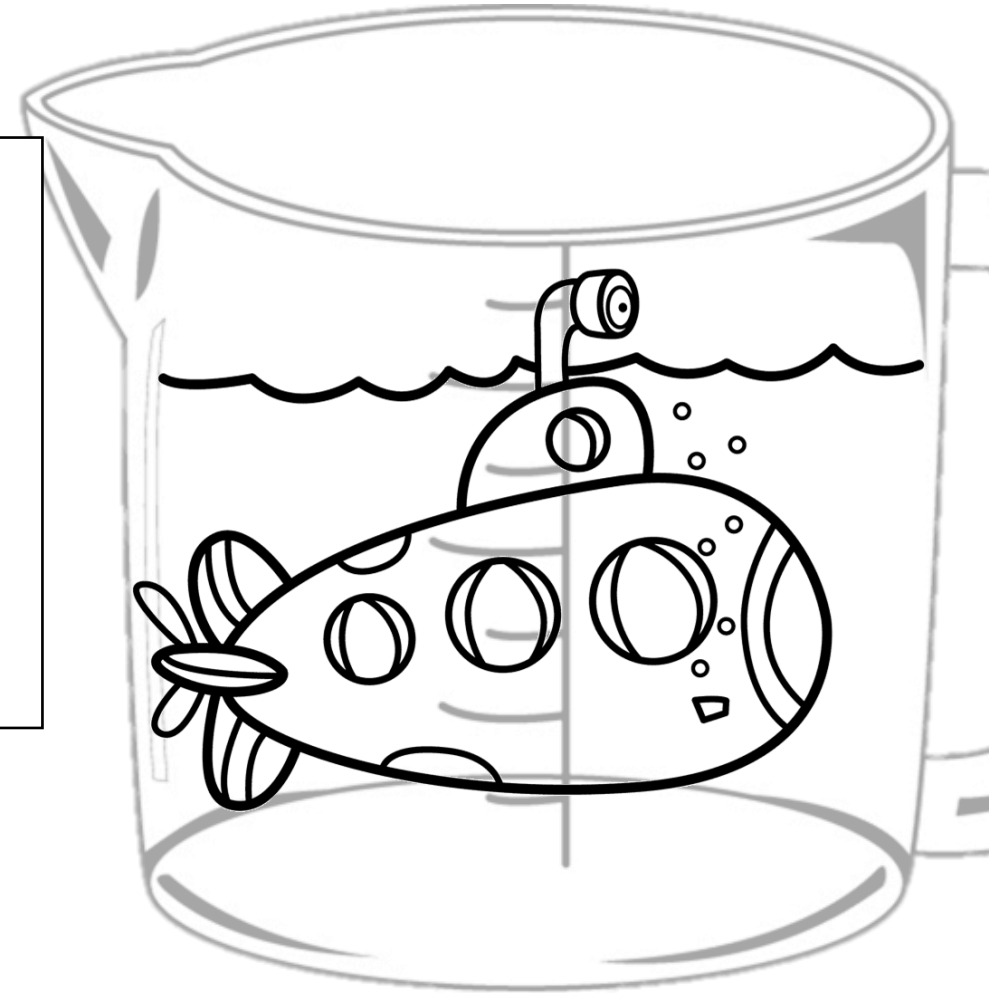


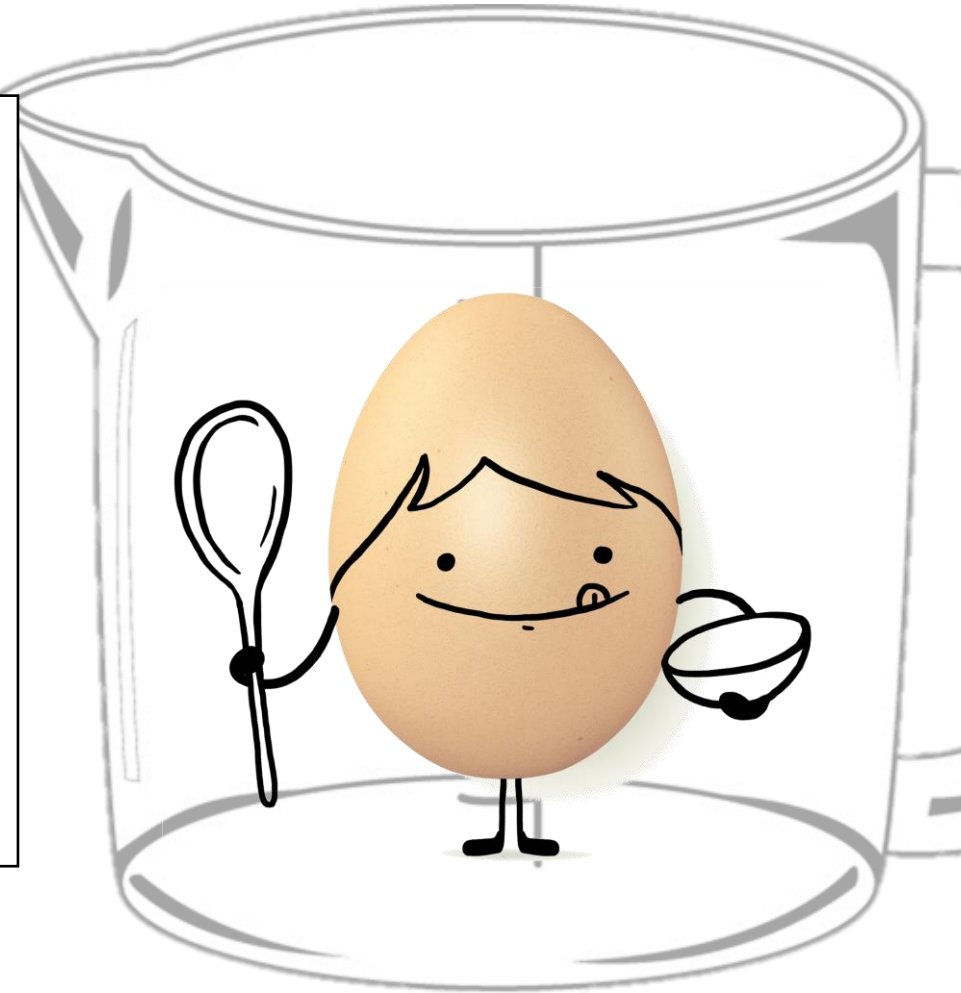
Duikbootje

1. Maak 2 aluminium propjes, één dat drijft en één dat zinkt.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Hoe komt het dat het ene propje drijft en het andere zinkt?
4. Toon jullie duikbootjes aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Gooi de aluminium propjes in de afvalbak. Laat de beker water staan voor de volgende groep.



Niet overdr-ei-ven

1. Laat het ei zweven onder water. Dit betekent dat het ei niet drijft, niet zinkt, maar zweeft in het water.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Wat gebeurt er met het ei als je te weinig/ te veel zout toevoegt?
4. Laat het zwevend ei zien aan de wetenschappers en beantwoord de vragen.
5. Ruim het proefje op. Giet het water in de afvalbak. Zet het glas en het ei terug.



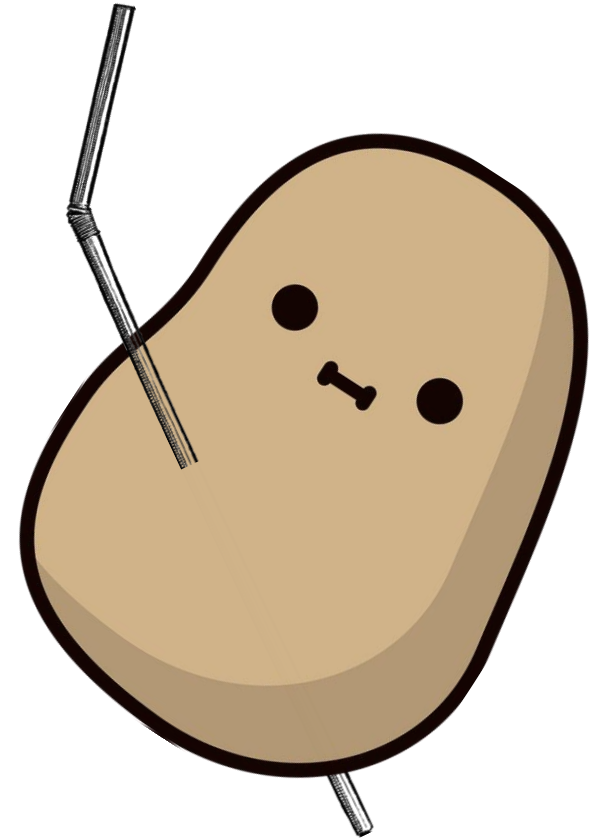
Ping Pong dop

1. Zorg ervoor dat er geen water uit het glas loopt als je het omdraait (met de opening naar beneden).
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Hoe komt het dat het water er niet uitloopt?
4. Laat beide proeven zien aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Zet alles terug op zijn plaats.



favoRIETJE

1. Vind het voorwerp waarmee je door een aardappel kan steken. Je mag niet blijven duwen, het moet in een snelle, korte beweging door de aardappel gestoken worden.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Wat moest je met het voorwerp doen voordat je het door de aardappel kon steken? En waarom?
4. Laat de proef zien aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Gooi de aardappel in de afvalbak. Zet alles terug op zijn plaats.



Overloper

1. Knoop de moer aan het touw vast. Verplaats het water van de ene beker naar de andere beker door gebruik te maken van het touw. Je mag het niet gewoon overgieten of water opnemen in je mond/handen.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Waarom werkt het beter als het touw nat is?
4. Laat de proef zien aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Gooi de aardappel in de afvalbak. Zet alles terug op zijn plaats.



Walk on water

1. Plooi een insectje uit ijzerdraad, dit moet op het water kunnen blijven staan.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Wat zie je ontstaan op het water aan de pootjes? Hoe komt dit?
4. Laat de proef zien aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Gooi je ijzeren insectje weg. Zet alles terug op zijn plaats.



Drijfriest

1. Probeer het flesje, gevuld met rijst, op te tillen door het stokje in de rijst te steken. Je mag het flesje niet optillen met je handen.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Waarom blijft het stokje zitten?
4. Laat de proef zien aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Zet alles terug op zijn plaats.



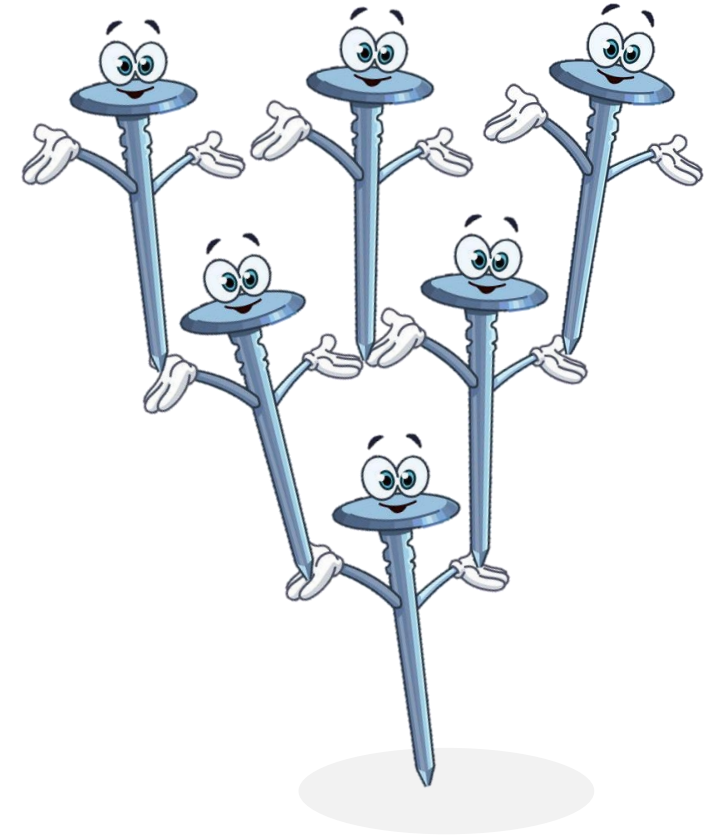
Zwaartekracht omzeilen



1. Knoop het ene einde van het touw aan de fles (dop) en het andere uiteinde aan de sleutel. Neem de sleutel in je rechterhand en het potlood in je linkerhand. Hou het touw horizontaal door het te ondersteunen met het potlood. Probeer het potlood zo dicht mogelijk bij het flesje te houden. Laat de sleutel los.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Hoe komt het dat het flesje niet op de grond valt?
4. Laat de proef zien aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Maak het touw los van het flesje en de sleutel. Zet alles terug op zijn plaats.

Stabiliteit

1. Balanceer 6 nagels op het topje van je vinger.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Welke constructie heb je gemaakt? Was er links en rechts evenveel gewicht?
4. Laat de proef zien aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Zet alles terug op zijn plaats.



Sesam open u

1. Doe water in het bord. Strooi peper op het water. Laat de peper uit elkaar gaan. Je mag maar 1 KEER tegen het water TIKKEN.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Wat is het effect van zeep op water?
4. Laat de proef zien aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Giet het water weg en was het bordje goed af zodat er geen zeep meer opzit. Zet alles terug op zijn plaats.



Magische gieter

1. Doe water in de fles. Laat het water stoppen met lopen zonder de fles om te draaien en zonder de gaatjes dicht te houden.
2. Lukt het niet? Je kan steeds een tip vragen aan de wetenschappers of de astronaut.
3. VRAAG: Waarom stopt het water met stromen?
4. Laat de proef zien aan de wetenschappers.
5. Ruim het proefje op. Zet alles terug op zijn plaats.

