

LISTE DE PIÈCES

QTÉ.	ID	NOM	N° DE PIÈCE
2	2	2-module snap	6SC02
3	3	3-module snap	6SC03
1	B3/ B3B	Porte-batterie	6SCB3/ 6SCB3B
1		Grille de base	6SCBGM
1	M1	Moteur	6SCM1
1		Hélice fluorescente	6SCM1FG
1		Fixation de roue	6SCM1W
1		Hélice verte	6SCM4B
1	S1	Interrupteur à glissière	6SCS1
1	X2	Module snap rouleau	6SCX2
3		Balle en mousse	6SCX2B

ATTENTION:

Si des pièces manquent ou sont abîmées, **NE LES RENDEZ PAS AU DÉTAILLANT**, envoyez-nous un courriel à l'adresse suivant: support@elenco.com.
Vous pourrez éventuellement commander des pièces additionnelles/de remplacement sur le site elenco.com/replacement-parts

STEMSTIM

SNAP CIRCUITS

FLIGHT DECK

Modèle SCFLTKITFR

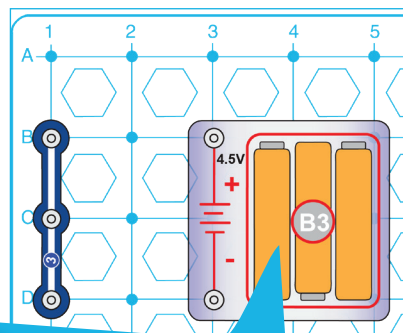
Installation des piles:

- Enlevez le couvercle de sécurité du porte-piles (si votre porte-piles en a un) à l'aide d'un tournevis plat.
- Insérez trois (3) piles AA 1,5V (non-incluses) dans le porte-piles. Assurez-vous d'orienter la pile avec le signe « + » conformément à l'indication dans le porte-piles.
- Remettez le couvercle (si votre porte-piles en avait un). Lorsque vous installez les piles, veillez à ce que le ressort se comprime de façon droite et non pas de travers.
- L'installation des piles devrait être faite sous la supervision d'un adulte.



Projet 1: Soucoupe volante

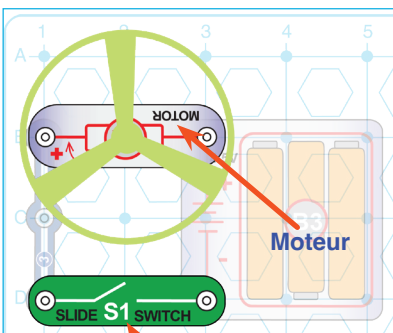
ÉTAPE 1



Piles: X3

Installez trois (3) piles «AA» (Les consignes et avertissements de l'installation des piles se trouvent avec les informations techniques)

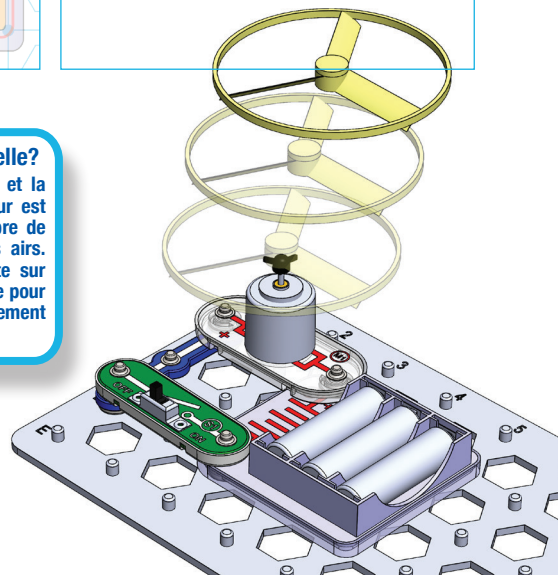
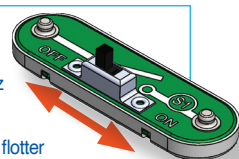
ÉTAPE 2



Interrupteur à glissière

DÉCOLLAGE!

- Allumez l'interrupteur.
- Lorsque l'hélice atteint sa vitesse maximale, éteignez l'interrupteur.
- L'hélice devrait se lever et flotter dans les airs comme une soucoupe volante.
- Si l'hélice ne se décolle pas, allumez et éteignez l'interrupteur plusieurs fois rapidement lorsque l'hélice est à sa vitesse maximale.



AVERTISSEMENT: Pièces mobiles. Ne touchez pas le moteur, ni l'hélice pendant son fonctionnement. Ne vous penchez pas au-dessus du moteur. Il se peut que l'hélice ne se soule pas tant que l'interrupteur n'est pas relâché. Ne faites pas voler l'hélice dans la direction d'autres personnes, d'animaux ou d'objets. Il est recommandé de se protéger les yeux.

Projet 2: Propulseur d'avion en papier

ÉTAPE 1

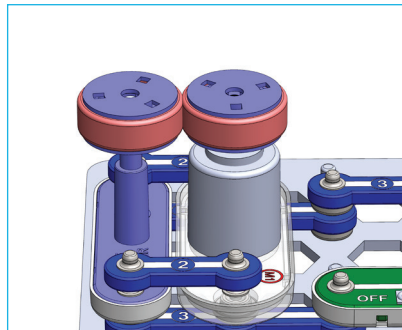


ASSISTANCE D'ADULT REQUISE
Demandez l'aide d'un adulte pour retirer le haut du moteur de l'arbre à l'aide d'un tournevis ou d'un fil 2-snap, ensuite mettez l'hélice verte sur l'arbre du moteur.

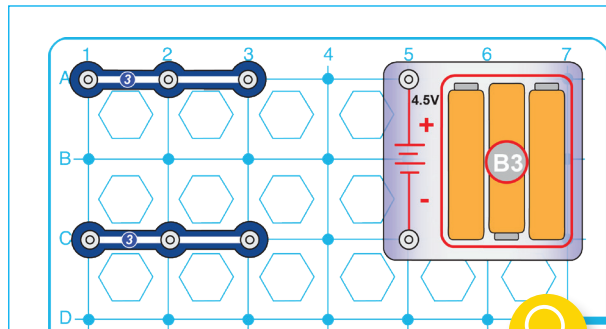
ÉTAPE 2



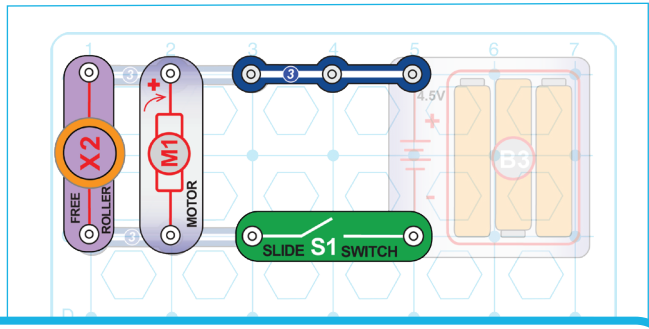
INSTALLEZ LA ROUE



ÉTAPE 4



ÉTAPE 5

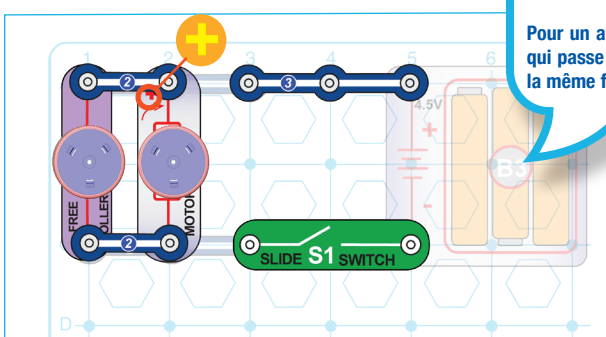


Qu'est-ce qui fait voler un avion en papier?

Les moteurs d'un avion propulsent l'avion vers l'avant et font circuler l'air au-dessus des ailes. Les ailes ont une forme spéciale qui oblige l'air à passer sous l'aile. Quand l'avion s'accélère, cela crée une pression plus élevée en dessous de l'aile qu'au-dessus, ce qui soulève l'aile et donc l'avion.

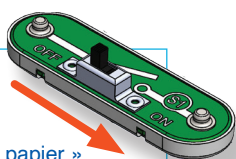
Pour un avion en papier, la roue tournante sur l'arbre attrape l'avion et le propulse vers l'avant. L'air qui passe au-dessus des ailes de l'avion maintient l'avion en l'air. Si les ailes de l'avion ont la même forme que celles d'un vrai avion, alors l'avion peut s'élever dans les airs.

ÉTAPE FINALE

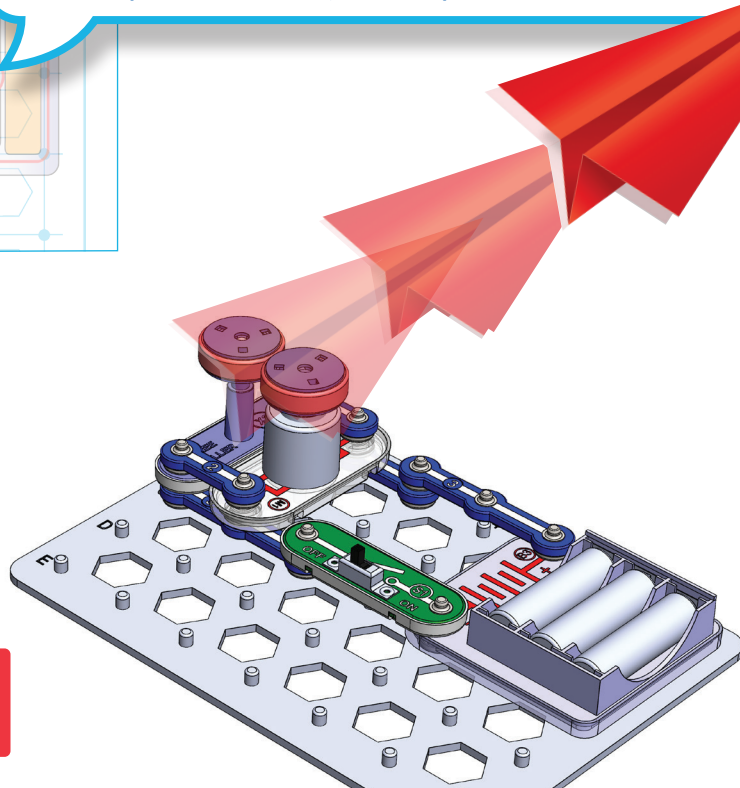


C'est l'heure de voler!

- Faites un avion en papier (pour de l'inspiration, cherchez « conception avion en papier » sur internet à l'aide de vos parents)
- Allumez l'interrupteur S1
- Pour lancer votre avion, poussez doucement l'avion entre les rouleaux.

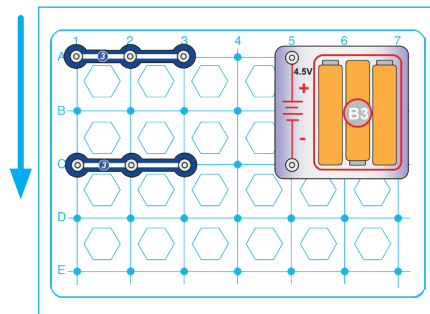


AVERTISSEMENT: Pièces mobiles. Ne touchez pas le moteur, ni l'hélice pendant son fonctionnement. Ne vous penchez pas au-dessus du moteur. Il se peut que l'hélice ne se soule pas tant que l'interrupteur n'est pas relâché. Ne faites pas voler l'hélice dans la direction d'autres personnes, d'animaux ou d'objets. Il est recommandé de se protéger les yeux.

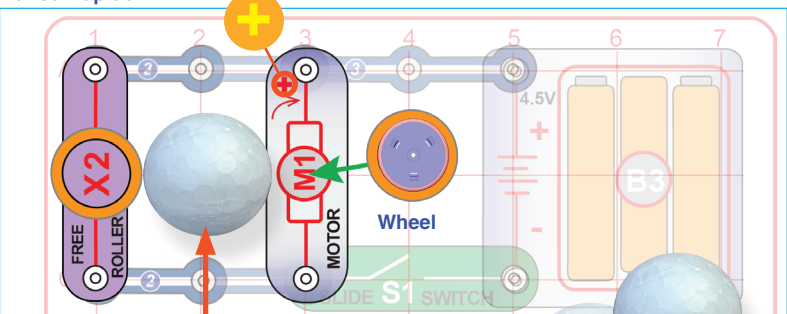


Projet 3: Lanceur de balle

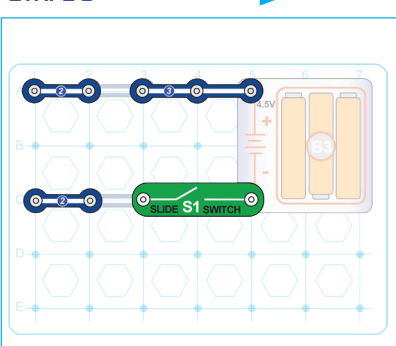
ÉTAPE 1



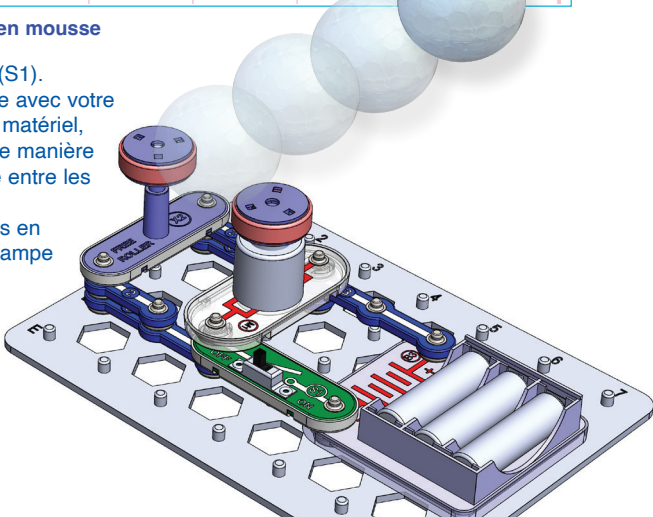
Lancer rapide!



ÉTAPE 2



- Allumez l'interrupteur (S1).
- Faites une petite rampe avec votre main ou avec un autre matériel, positionnez la rampe de manière à ce qu'elle soit dirigée entre les rouleaux.
- Laissez l'une des balles en mousse descendre la rampe jusqu'à ce qu'elle soit attrapée et qu'elle soit lancée.

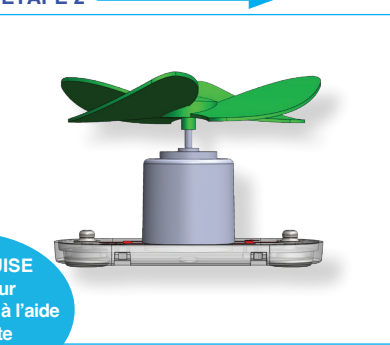


Projet 4: Tourneur de balle

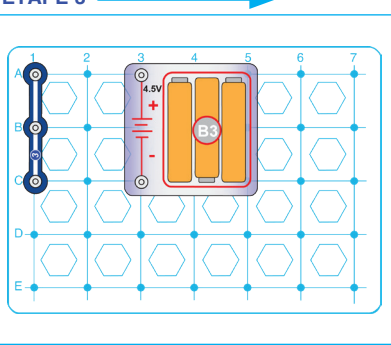
ÉTAPE 1



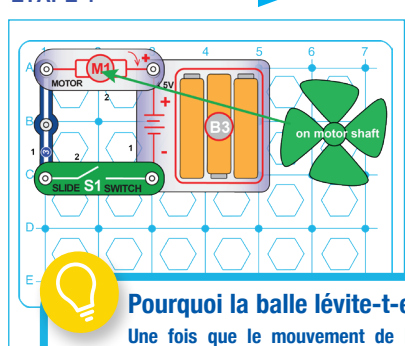
ÉTAPE 2



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



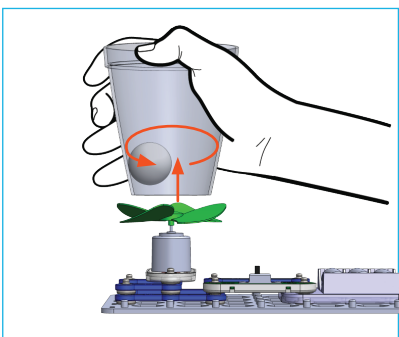
- Prenez un gobelet en plastique ou en papier, ou bien une bouteille en plastique, (non inclus) qui fait à peu près la taille de l'hélice verte, et demandez à un adulte de couper le fond. (Vous pouvez également utiliser une grande feuille de papier (dimensions : 28 x 43 cm), façonnée en forme d'entonnoir.)
- Placez le gobelet/la bouteille sur l'hélice verte, avec l'ouverture plus grande en haut (du côté opposé de l'hélice verte).
- Allumez l'interrupteur à glissière (S1)
- Laissez tomber la balle en mousse à l'intérieur. L'air soufflé vers le haut par l'hélice verte fait tourner et monter la balle à l'intérieur du gobelet/de la bouteille.



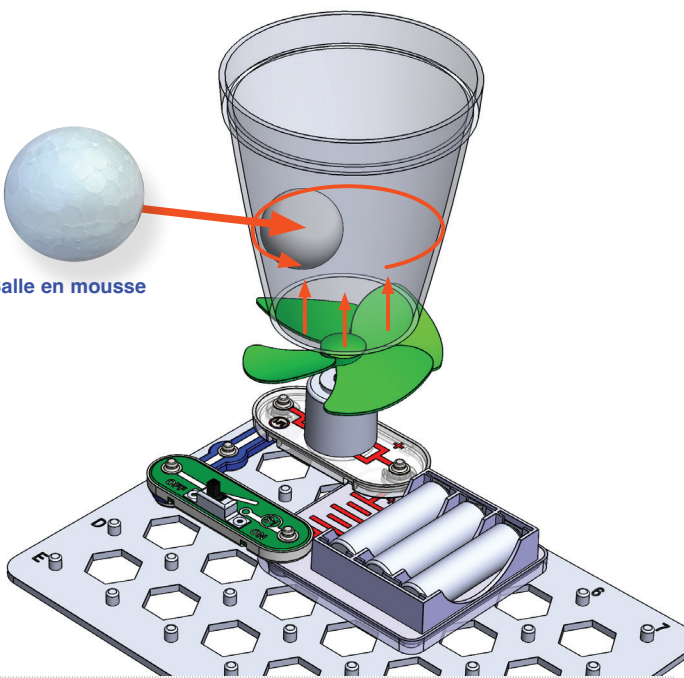
Pourquoi la balle lévite-t-elle?

Une fois que le mouvement de l'air créé par l'hélice devient assez puissant, il pousse contre la balle, ce qui la fait monter. Comme le gobelet ou la bouteille s'élargit vers le haut, l'air provenant de l'hélice se disperse et la pression de l'air diminue, ce qui fait flotter la balle dans les airs. L'hélice tourne en mouvement circulaire, de sorte que l'air soufflé vers le haut a également un mouvement circulaire, ce qui fait tourner la balle.

C'est comme de la magie!



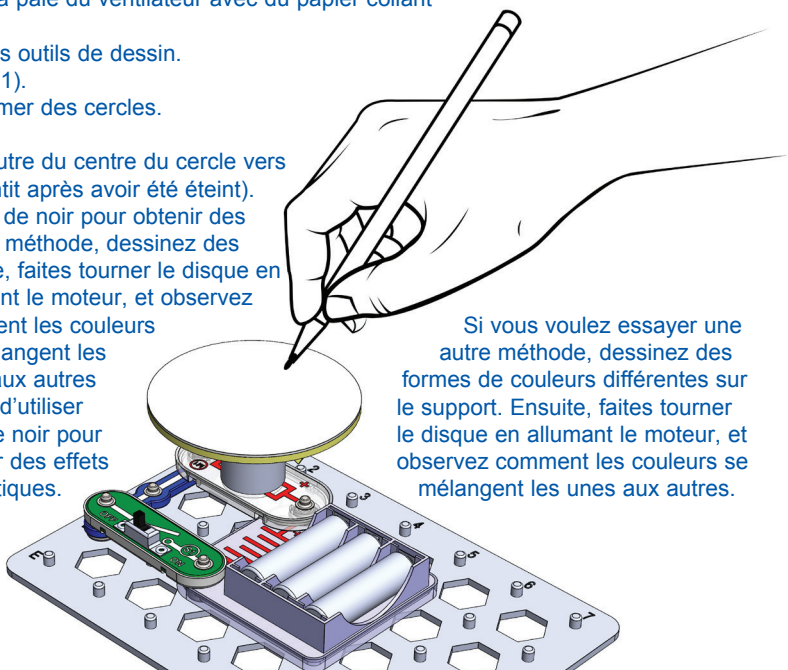
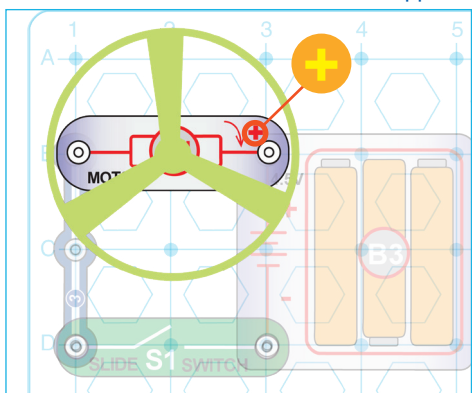
Balle en mousse



Projet 5: Dessins en rotation

- En utilisant l'hélice comme modèle, dessinez un cercle sur un morceau de papier ou de carton.
- Découpez le cercle avec des ciseaux, et fixez-le à la pale du ventilateur avec du papier collant pour pouvoir le retirer plus facilement plus tard.
- Procurez-vous de feutres fins et épais; ce seront vos outils de dessin.
- Faites tourner le papier en allumant l'interrupteur (S1).
- Appuyez légèrement le feutre sur le papier pour former des cercles.

Pour réaliser des spirales, déplacez rapidement le feutre du centre du cercle vers l'extérieur (ceci est plus facile lorsque le moteur ralentit après avoir été éteint). Changez souvent les couleurs et évitez d'utiliser trop de noir pour obtenir des effets hypnotiques. Si vous voulez essayer une autre méthode, dessinez des formes de couleurs différentes sur le support. Ensuite, faites tourner le disque en allumant le moteur, et observez comment les couleurs se mélangent les unes aux autres évitez d'utiliser trop de noir pour obtenir des effets hypnotiques.



Si vous voulez essayer une autre méthode, dessinez des formes de couleurs différentes sur le support. Ensuite, faites tourner le disque en allumant le moteur, et observez comment les couleurs se mélangent les unes aux autres.

Supervision par un adulte: Puisque les capacités des enfants varient de manière importante, même dans le même groupe d'âge, l'évaluation d'un adulte est requise pour assurer que les expériences sont adéquates et sécuritaires (les instructions doivent permettre à l'adulte qui supervise le projet d'établir que l'expérience est adéquate pour l'enfant). Assurez-vous que votre enfant respecte toutes les instructions pertinentes et les procédures de sécurité, et conservez ce manuel à portée pour références futures. Ce produit est conçu pour une utilisation par des adultes et des enfants qui ont une maturité suffisante pour lire et respecter toutes les instructions et les avertissements.



AVERTISSEMENT: RISQUE DE CHOC: Ne jamais connecter les Snap CircuitsMD dans une prise de courant de votre domicile, de quelque manière que ce soit!



ATTENTION: Très chaude enceinte de la moteur.



AVERTISSEMENT: Il faut toujours vérifier votre filage avant de mettre en marche un circuit. Ne jamais laisser un circuit sans surveillance alors que les piles sont installées. Ne jamais connecter des piles additionnelles ou d'autres sources d'alimentation sur vos circuits.



AVERTISSEMENT: RISQUE DE SUFFOCATION! Contient des petites pièces. Non prévu pour un usage par des enfants âgés de moins de 3 ans.



AVERTISSEMENT: Pièces mobiles. Ne touchez pas le moteur ou l'hélice pendant le fonctionnement. Ne vous penchez pas au-dessus du moteur. L'hélice pourrait ne pas s'envoler tant que le commutateur n'aura pas été éteint. Ne pas lancer l'hélice en direction de personnes, d'animaux, ni vers des objets. Il est recommandé d'utiliser une protection oculaire.

Ce manuel d'instructions doit être conservé en lieu sûr pour référence future, puisqu'il contient des informations importantes

Batteries: X3



- Utilisez uniquement des piles de type alcaline et de taille AA 1.5V (non incluses).
- Insérez les piles en respectant la polarité.
- Ne mélangez pas des piles neuves et anciennes.
- Retirez les piles lorsqu'elles sont épuisées.
- Ne mélangez pas des piles alcalines, standards (carbon-zinc), et rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne connectez pas les piles ou les porte-piles en parallèle.
- Ne court-circuitiez pas les bornes des piles.
- Ne jetez jamais les piles dans un feu, ni essayez d'ouvrir leur boîtier externe.
- Les piles sont dangereuses si avalées, il est donc impératif de les garder hors de la portée des petits enfants.
- Ne rechargez pas les piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la supervision d'un adulte et ne peuvent pas être rechargées lorsqu'elles sont toujours insérées dans le porte-batterie.

En cas de soucis, contactez: ELENCO® ELECTRONICS, LLC

150 Carpenter Ave. Wheeling, IL USA 60090 | (800) 533-2441 | support@elenco.com | elenco.com

REV-A | 753344

Copyright © 2024 ELENCO® Electronics, LLC. Tous Droits Réservés.