

<u>Х МИНСКИЙ ОБЛАСТНОЙ</u> ТУРНИР ЮНЫХ ФИЗИКОВ

(декабрь, 2018 г.)



Задания X Минского областного Турнира Юных Физиков

Автор новой концепции, как правило, обнаруживает, что гораздо сложнее выяснить, почему другие люди его не понимают, нежели открыть новую истину. Герман фон Гельмгольц

1. Воронка и шарик

Лёгкий шарик (например, для пинг-понга), можно удерживать в воронке, продувая через неё воздух. Объясните явление и исследуйте существенные для него параметры.

2. Заполнение бутылки

Когда вертикальная струя воды входит в бутылку, может возникнуть звук, свойства которого могут меняться по мере заполнения бутылки. Исследуйте, как существенные параметры такой системы, такие как скорость и размеры струи, размер и форма бутылки или температура воды, повлияют на звук.

3. Громкий голос

Горн в виде конуса или рожка можно использовать для улучшения передачи человеческого голоса удалённому слушателю. Исследуйте, как получившийся звук зависит от существенных параметров — формы, размера и материала горна.

4. Звук бластера

Постукивание по спиралевидной пружине может дать звук, похожий на «лазерный выстрел» в научно-фантастических фильмах. Объясните и исследуйте это явление.

5. Оптика соевого соуса

Пропуская лазерный луч через тонкий слой (около 200 мкм) соевого соуса, можно наблюдать эффект тепловой линзы. Исследуйте это явление.

6. Петлевой маятник

Соедините ниткой два груза, тяжёлый и лёгкий, и перекиньте её через горизонтальный стержень, опустив вниз лёгкий груз и подняв вверх тяжёлый. Отпустите лёгкий груз, и верёвка с ним будет наматываться на стержень, так что тяжёлый груз не упадёт. Исследуйте это явление.

7. Колыбель Ньютона

Колебания в «колыбели Ньютона» будут постепенно затухать, пока шары не остановятся. Исследуйте скорость затухания в зависимости от существенных параметров, таких как число, материал и расположение шариков.

8. Тонущие пузыри

Когда ёмкость с жидкостью (например, водой) колеблется вертикально, пузыри в жидкости могут двигаться вниз, а не подниматься. Объясните это явление.