

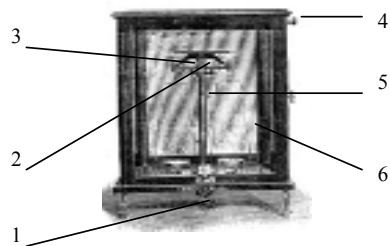
## Muzeális eszközök

### IV. – rész

Társítsátok az ábrázolt fizikai készülékek\* összetevőit jelölő számokhoz a szójegyzékből nekik megfelelő szavak betűjelét! A szám-betű párokon kívül maximum öt-öt sorban írjátok le az eszközök működését. A szerkesztőségbe határidőig eljuttatott megfejtéseket és leírásokat értékeljük, a helyes megfejtők között nyereményeket sorsolunk ki. A fődíj egyhetes nyári táborozás. Minden esetben írjátok meg a neveteken és osztályotokon kívül a pontos címeteket és az iskolát is. A borítékra írjátok rá: *Vetélkedő*.

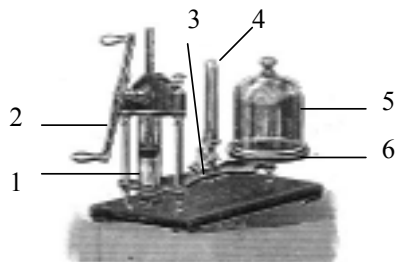
#### I. Analitikai mérleg

- lovassúly tolóka
- kiegyensúlyozott tolóajtó
- aranyozott kar
- öntött rézoszlop
- akhát-él ágyazat
- felfüggesztő csavar



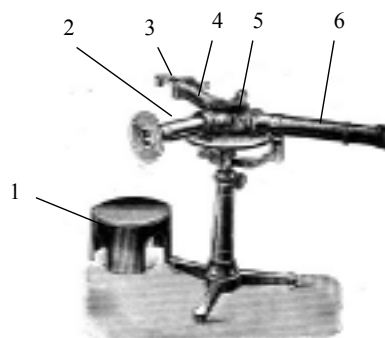
#### II. Egyköpűs légszivattyú

- barométerpróba
- csap
- üvegköpű
- recipiens
- üvegtányér
- hajtókar



#### III. Spektroszkóp Kirchhoff-Bunsen után

- kicsapható összehasonlító prizma
- okulár-fonalkeresztes távcső
- kollimátorcső  
mikrométerrel állítható réssel
- 60°-os flintüveg-prizma
- skálacső fényképezett  
hullámhossz skálával
- sötétítő fedő



Beküldési határidő: 2004. március 15.

Kovács Zoltán

\* A fizikai eszközök rajzait Erdély és Szabó budapesti tudományos műszergyárának 1929. évi árjegyzékéből vettük.

## Tartalomjegyzék

### Fizika

A digitális fényképezőgép – VI.....	135
Az Univerzum gyorsulva tágul – I.....	142
Fizikai témájú példák aktív oktatási eljárásokra – III.....	155
A fényvisszaverődés és a fénytörés törvénye vektorosan – II.....	156
Alfa-fizikusok versenye.....	159
Kitűzött fizika feladatok.....	162
Megoldott fizika feladatok.....	163
Vetélkedő.....	174

### Kémia

Újszerű szénstruktúrák, nanocsövek a 21. század építőkövei.....	139
Alapfogalmak a biofizikából.....	151
Kísérletezzünk.....	154
Kitűzött kémia feladatok.....	161
Megoldott kémia feladatok.....	162
Híradó.....	170

### Informatika

Programozási technikák felülnézetből – I.....	145
A programozási nyelvek osztályozása.....	148
Megoldott informatika feladatok.....	164
Híradó.....	173