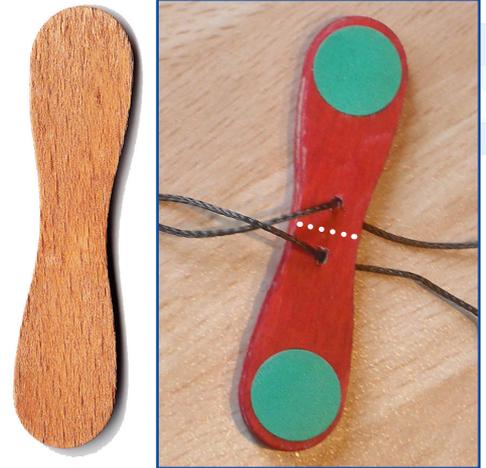


 Utilisez une ficelle très solide, comme par exemple des liens de sac-poubelle.

Prenez la boucle de ficelle dans chaque main.
Faites tourner le bouton de quelques tours.
Tendez fortement la ficelle : le bouton tournera alors rapidement et, sur son élan, tordra la ficelle dans l'autre sens si vous relâchez votre tension.
Plus vous tirez, plus vous communiquez de l'énergie à la ficelle. Cette énergie potentielle sera transmise au bouton sous forme d'énergie cinétique.
C'est un bon exercice de coordination motrice.

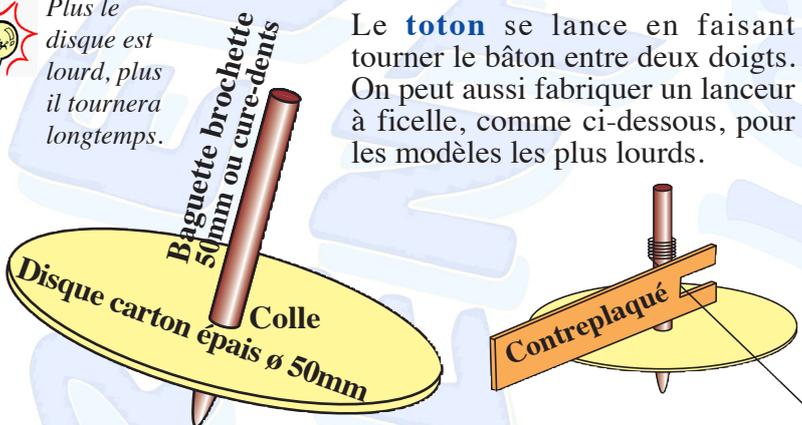


Vous n'avez pas de gros bouton ?
Collez ensemble deux ou trois bâtons de crème glacée.
Percez au centre deux trous espacés de 1 cm pour passer la ficelle.

Le toton



Plus le disque est lourd, plus il tournera longtemps.

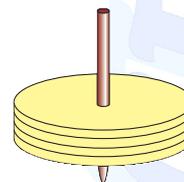
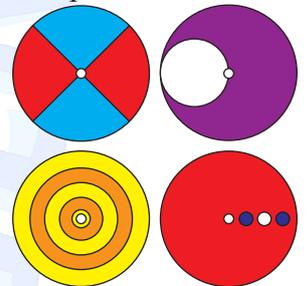


Le **toton** se lance en faisant tourner le bâton entre deux doigts. On peut aussi fabriquer un lanceur à ficelle, comme ci-dessous, pour les modèles les plus lourds.

On peut remplacer le disque en carton par un disque en contreplaqué fabriqué avec une scie à cloche. Plusieurs disques collés ensemble augmentent l'inertie.

Décorations de totons

Variez les couleurs et observez pendant qu'ils tournent.



Toton pour jouer aux dés



Vrombeur et **toton** sont des applications du **volant d'inertie**.

Quelques applications pratiques :

- le tour de potier
- les voitures-jouets à moteur à friction
- le gyroscope, la toupie, le diabolo, le yoyo, le fresbee.

Arène à totons

Découpez un cercle d'environ 40 cm de diamètre dans du carton.
Entaillez-le et donnez-lui la forme d'un cône presque plat.
Posez-le à plat.
Lancez les totons dans votre arène.

Toton : n.m. 1- Sorte de toupie marquée de différents signes ou lettres sur les faces latérales, et tournant sur un pivot.
2- Nom donné à toutes les petites toupies qu'on fait tourner entre le pouce et l'index. *Larousse - Dictionnaire de la langue française*