

1. JAPONSKÁ HRAČKA

Pohyb vyrobené hračky závisí na podložce, na níž se bude hračka pohybovat. Je nutné si uvědomit, že pohyb nejen této hračky (ale i lidské chůze, jízdy autem, ...) je zprostředkován třecí silou působící mezi povrchem hračky a podložkou, na které stojí. Pokud bude podložka příliš hladká (tj. součinitel smykového tření mezi hračkou a podložkou bude příliš malý), hračka bude podkluzovat a pohybovat se příliš dobře nebude. Proto je vhodné položit hračku na hrubší povrch; plně dostačuje běžný kancelářský papír.

Pokud hračku položíme těžší stranou dolů a uvedeme jí do pohybu, hračka se překlopí maximálně o úhel 90 stupňů a její pohyb ustane. Těžší část nebude mít dostatek energie, aby se dostala do nejvyššího místa, kde byla původně lehčí část hračky.

Pokud bude těžší část hračky nahoře, pak se hračka po uvedení do pohybu otočí celá. Pohybu hračky pomůže její těžší část, která svou setrvačností uvede do pohybu i spodní část hračky a zvedne jí do požadované výšky, z níž se poté samovolně překlopí do finální koncové polohy.

V případě dominového efektu je nutné všechny hračky položit těžší částí nahoru ve vhodných vzájemných rozestupech od sebe. Impulsem k pohybu následující hračky je padající předcházející hračka.