



А.И. ШАПИРО



Волна волне не может помешать

Несколько небольших камешков, часы с секундной стрелкой и лужа помогут вам разобраться в этом явлении. Постарайтесь как можно дальше бросить камень в воду. Засеките время, за которое волна дойдет до вас. Попросите вашего товарища бросить камень одновременно с вами, но ближе к берегу, а вы постарайтесь попасть камнем в то же место, что и в первый раз. Обратите внимание: волна от вашего камня и теперь придет к берегу за тот же промежуток времени, что и в первый раз, хотя теперь ей навстречу двигалась волна от камня вашего товарища. Объяснение этому опыту может быть таким: каждая волна движется собственным путем, словно не существует волны, «идущей» ей навстречу. Волны могут проходить одна сквозь другую и при этом не мешать друг другу.



Любая игра – условность.
В игре можно превратиться
в индейца, в полевую ромашку,
в частичку воды.
Предложите вашим
товарищам стать
участниками необычного
превращения – изображать
частицы воды
на поверхности водоема.



