



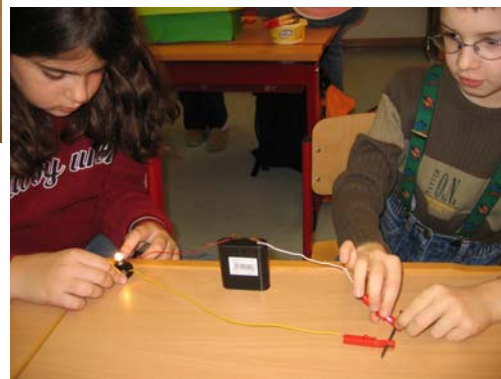
## Projekttag Forschen und Entdecken - 4c

Im November hatten wir unseren 1. Projekttag „Forschen und entdecken“.



Jede 4. Klasse experimentierte mit Strom. In Gruppen machten wir verschiedene Versuche. Wir probierten z. B. wie sich ein Luftballon elektrisch auflädt oder machten mit Strom eine Büroklammer magnetisch oder erfanden Spiele.

Wenn man eine Kettenschaltung hat und eine Lampe herausdreht, gehen gleich alle



Lämpchen aus. Dieses und noch vieles andere fanden wir heraus. Der Projekttag war ein richtiges Erlebnis für alle. Einige der Versuche sind hier zu sehen und aufgeschrieben.

Aline, Moritz, Stefan G.,

Stefan D.

Strommännchen: Man braucht eine Wäscheklammer, 3 Drähte, eine Batterie mit Lämpchen.

Man formt ein Männchen aus Draht. Dann muss man die Beine an die Batterie anschließen. Mit der Wäscheklammer hält man den Körper (3 Drähte) fest. Die Arme werden zur Seite gebogen. Wenn man das Birnchen oben an die Drähte hält, leuchtet es.

Alex, Lukas Seite 1



Schule ist mehr





# Aktuell

## Lernspiel

Wir haben versucht, ein elektrisches Fragequiz herzustellen und es ist uns auch gelungen. Man braucht dazu Pappe, Musterklammern, Drähte, Batterie, Lämpchen.

Wir haben 5 Drähte mit Musterklammern verbunden, einen Stromkreis geschlossen und so das Lämpchen zum Leuchten gebracht. Wenn man jetzt 2 Worte richtig verbindet, z. B. Haar und hair, dann leuchtet das Lämpchen.

Katrin A. und Kim



## Türkasten oder Schwätzkasten

Man braucht 2 Batterien, 2 Lämpchen (rot und grün), 2 Schalter, 2 Fassungen, 8 Drähte, einen Schuhkarton, viel Klebe- und Isolierband



## Bauanleitung:

Bohre in die breite Seite vier Löcher und vier Löcher in die obere Seite.

Dann nehmt ihr die Fassungen mit den Birnchen und befestigt sie an der Vorderseite des Kartons. Oben befestigt ihr die Schalter. Nun müsst ihr nur noch die Stromkreise richtig bauen.

Seite 2

Schule ist mehr





# Aktuell

Wenn das rote Lämpchen leuchtet, darf man nicht hereinkommen oder schwätzen, beim grünen Lämpchen darf man hereinkommen oder schwätzen.

Leila, Tamara, Daniel M., Michael, Steffen,

## Die Magnetangel

Man braucht Draht, einen Nagel, Schnur mit Stab, ein Glas, 2 Krokodilklemmern, eine Batterie (mit +Pol und -Pol), 7 Büroklammern, ein Glas.

Binde an den Stab eine Schnur. Befestige eine Krokodilklemme an der Schnur. Mit dem Draht wird der Nagel umwickelt. Nun hast du einen Halter aus Draht und einen aus Holz. Nimm die 7 Büroklammern und kette sie aneinander. Nimm die Batterie und halte die Büroklammern an sie ran. Wenn sie heiß werden, schmeiße sie ins Glas. Jetzt kannst du sie angeln, denn sie sind magnetisch.

Stefanie, Judith



Seite 3

