

Strampeln für Strom

LÖSUNGEN ARBEITSBLÄTTER

AB 01 Strampeln für Strom – der Film

Das Spielauto wird mit Strom aus der Batterie betrieben. Das Lämpchen leuchtet. Aus dem Motor ist ein Generator geworden. Ein Tritt in die Pedale erzeugt Strom. Das Licht geht an. Das Licht wird richtig hell und flackert nicht mehr. Wenn die Drehzahl höher ist, fließt mehr Strom, die Lampe leuchtet heller. Das Filmteam schafft es. Die Profis schaffen, dass das Karussell sich dreht und die Festbeleuchtung leuchtet.

Muskelkraft, Strom, Karussell, Schwung

AB 02 Mit Muskelkraft betrieben?

Bunt: Fernseher, Laptop, Monitor, schnurloses Telefon, Energiesparlampe, elektrische Zahnbürste, Lautsprecher

AB 03 Strom mit dem Dynamo

Von oben nach unten: Fahrradlampe, Antriebsrädchen, Drehachse, Magnet, Spule aus Kupferdraht, Draht

Fahrradrahmen aus Metall

AB 04 Bewegung für den Generator

Von links nach rechts: Wasserdampf, Wasser, Wind

Muskelkraft, Strom, Wassers, Drehung, Wasserdampf, Turbinen, Windes, Bewegung

AB 05 Profis im Haus

50; 29; 4; 2; 43; 40; 15; 30; 20; 60

AB 06 Fremdwörter

Lösungswort: Generator

z. B. Ein Generator ist eine Maschine, die Bewegung in Strom verwandelt. (s. AB 4)

AB 07 Mein Sätze-Generator

Turbinen sind große Räder. Die Kraft des Windes treibt die Turbinen. Ein Dynamo ist ein Generator. Das Antriebsrädchen drückt gegen den Reifen. Das Antriebsrädchen dreht den Magneten. Eine Drehachse verbindet Magnet und Antriebsrädchen. Die Profis im Film bewegen ein Karussell.

Margret Datz

Grundschule Jungeroth, Kölsch-Büllesbach