

Materialliste für Experimente pro Kiste

Elektrizität – Grundlagen + Spiele

- 15 Flachbatterien
- 30 Glühbirnen (3.5 V)
- 30 Fassungen
- 75 Kabel mit Krokodilklemmen (beidseitig)
- 60 Kabel ohne Krokodilklemmen
- 30 Kabel mit Krokodilklemmen (einseitig)
- 15 Schalter
- 240 Musterklammern
- 15 x 1m Aludraht (Ø 2mm)
- 5m Aludraht (Ø 1mm)
- 15 Rundstäbe (Länge: 25cm; Ø 8mm)
- Station 1
 - o 3 Korkzapfen
 - o 3 Glacestängel aus Holz
 - o 3 Gummibänder
 - o 3 Topfreiniger
 - o 3 Kupfermünzen
- Station 2
 - o 3 Magnete
 - o 3 Eisennägel
 - o 3 Teelichter
 - o 3 Büroklammern mit Gummiüberzug
 - o 3 Büroklammern aus Metall
- Station 3
 - o 3 Glaskugeln (Murmeln)
 - o 2 Metallkugeln
 - o 3 Styroporkugeln
 - o 3 Wattekugeln
 - o 3 Holzkugeln
- Station 4
 - o 1 Karton mit Kupferklebeband
 - o 3 Bleistifte
 - o 1 Kugelschreibermine
 - o 3 Radiergummi
 - o 3 Inbusschlüssel
- Station 5
 - o 3 Moosgummi
 - o 3 Karton
 - o 3 Stoff
 - o 3 Alufolie
 - o 3 Filz

Materialliste für Experimente pro Team

Elektrizität – Grundlagen

Einfacher Stromkreis, Teil I

- 1 Flachbatterie
- 1 Glühbirne (3.5 V)
- *Taschenlampe*

Einfacher Stromkreis, Teil II

- 1 Flachbatterie
- 2 Glühbirnen (3.5 V)
- 2 Fassungen
- 4 Kabel mit Krokodilklemmen

Schalter

- 1 Flachbatterie
- 1 Schalter
- 2 Glühbirnen (3.5 V)
- 2 Fassungen
- 5 Kabel mit Krokodilklemmen

Leiter/ Nichtleiter

- 1 Flachbatterie
- 1 Fassung
- 1 Glühbirne (3.5 V)
- 3 Kabel mit Krokodilklemmen
- *Knete*
- Station 1 (Material für ganze Klasse)
 - o Korkzapfen
 - o Glacestängel aus Holz
 - o Gummiband
 - o Topfreiniger
 - o Kupfermünze
- Station 2 (Material für ganze Klasse)
 - o Magnet
 - o Eisennagel
 - o Teelicht
 - o Büroklammer mit Gummiüberzug
 - o Büroklammer aus Metall
- Station 3 (Material für ganze Klasse)
 - o Glaskugel (Murmel)
 - o Metallkugel
 - o Styroporkugel
 - o Wattekugel
 - o Holzkugel
- Station 4 (Material für ganze Klasse)
 - o Karton mit Kupferklebeband
 - o Bleistift
 - o Kugelschreibermine
 - o Radiergummi
 - o Inbusschlüssel
- Station 5 (Material für ganze Klasse)
 - o Moosgummi
 - o Karton
 - o Stoff
 - o Alufolie
 - o Filz
- Station 6 (Material für ganze Klasse)
 - o *Eigene Materialien*

Elektrizität – Spiele

Spiele:

- Elektroquiz
 - 16 Musterklammern
 - 1 Karton (A4) oder dickes Papier (A4) oder Vorlage (Tabelle auf dickem Papier analog zum Beispiel)
 - 3 Kabel (mit Krokodilklemmen)
 - 4 Kabel (ohne Krokodilklemmen)
 - 1 Fassung
 - 1 Glühbirne
 - 1 Flachbatterie

- Labyrinth
 - 1 Karton (mind. A4)
 - 1 Rolle Alufolie
 - 1 Rolle schmales Kreppklebeband
 - 4 Kabel mit Krokodilklemmen
 - 1 Aludraht, kurzes Stück für Fühler (\varnothing 1-2mm)
 - 1 Fassung
 - 1 Glühbirne
 - Rundstab (Länge: 25cm; \varnothing 8mm)
 - 1 Flachbatterie

- Angelspiel
 - 1 Flachbatterie
 - 5 Kabel mit Krokodilklemmen
 - 10 Büroklammern
 - 1 Glühbirne (3.5 V)
 - 1 Fassung
 - 1 Schuhschachtel
 - 2 Rollen Alufolie (Material für ganze Klasse)
 - 1 Leimstift
 - Rundstab (Länge: 25cm; \varnothing 8mm)
 - Rolle Kreppklebeband (Material für ganze Klasse)
 - 1 Schere

- Der heiße Draht
 - 1 Flachbatterie
 - 3 Kabel mit Krokodilklemmen
 - 1 Fassung
 - 1 Glühbirne
 - 1 Aludraht, kurzes Stück für Schlaufe (\varnothing 1-2mm)
 - 1 Aludraht, langes Stück für Parcours (\varnothing 2mm)
 - 1 Schuhschachtel
 - Rolle Kreppklebeband (Material für ganze Klasse)
 - 1 Schere

- Morsenspiel
 - 1 Wäscheklammer aus Holz
 - 2 Reissnägel (mit einer Spitze) aus Metall, ohne Kunststoffhaube
 - 1 Kabel mit Krokodilklemmen (beidseitig)
 - 2 Kabel mit Krokodilklemmen (einseitig)
 - 1 Flachbatterie
 - 1 Fassung
 - 1 Glühbirne

Kursiv: durch die Schule zu organisieren

Nicht kursiv: in der Materialkiste enthalten und dort verbleibend (kein Verbrauchsmaterial)