

Klasse 3b im Neftorama

In diesem Schuljahr ist das Neftorama dem Thema «Elektrizität & Magnetismus» gewidmet. Die Kinder lernen etwas zu Leiter - Isolator, Reihenschaltung - Parallelschaltung, Superkraft Magnetismus usw. Das neue Wissen aktiv anwenden können die Kinder an Making-Posten wie Solarmobile, Leuchtkarte oder Alarmanlage. Zudem konnten wir einige Exponate vom Technorama ausleihen. Magnetische Spielereien wie Circuit maze, Clixo oder Magnetic sticks runden das Angebot ab.

Unsere Neftorama-Assistentin Cornelia Nesensohn (siehe Foto unten, zweite von rechts) spielt eine wichtige Rolle. Sie kennt alle Posten in- und auswendig und führt die Klassen gekonnt durch die Experimente. Als Lehrpersonen sind wir für diese Unterstützung sehr dankbar.

E. Schlittler
Lehrperson Schule Auenrain

Am 5.12.24 wurde das Neftorama in Luzern mit dem LISSA-Preis ausgezeichnet ☺
<https://www.presseportal.ch/de/pm/100004650/100926619>
www.lissa-preis.ch



Die stolze Delegation mit der BBF-Lehrperson, N. Madjpour (dritte von rechts)

Lesen Sie nun die Berichte der Kinder, um mehr zu erfahren:

Superleiter

Wir hatten eine riesige Kette nur aus Batterien und Kabeln. Sie war ungefähr 5 Meter lang. Wir brauchten ungefähr 20 Batterien. Wir hatten fast einen Kurzschluss, weil wir haben + mit – verbunden und wenn man das macht, gibt es einen Kurzschluss, weil der Kreislauf nicht mehr stimmt. Wenn es einen Kurzschluss gibt, dann sind alle Batterien leer. Dann hätte das Neftorama keine Batterien mehr, denn wir hätten alle verbraucht. Aber zum Glück ist das nicht passiert. Dann haben wir so eine Platte mit Propeller drangesetzt und der Propeller ist davongeflogen.

TK + NR

Mein Schalter

Wir mussten einen Schalter bauen. Wir hatten eine Platte und Material. Wir mussten das Lämpchen befestigen und die Kabel an der Batterie anschliessen. Kupfer leitet Strom, das ergibt einen guten Schalter.

SR + TS

Konfettimagnet

Man reibt ein Tuch an einer CD-Hülle. Man reibt das Tuch 50 Mal. Dann hält man die CD-Hülle über eine Schüssel mit Konfetti. Das Konfetti wird an die CD-Hülle angezogen wie ein Magnet. Das Tuch muss flauschig sein. Es geht auch mit flauschigen Socken.

JR + LR

Unser Thema ist der Strom

Wir haben in der Schule Batterien. Wenn wir einen Kurzschluss haben, dreht sich der Kreislauf viel schneller, es kann explodieren. Wenn man + und – verbindet gibt es Strom. Hat es keine Glühbirne dazwischen, gibt es einen Kurzschluss.

JC + MS

Leitet Wasser Strom?

1. Man muss zuerst drei Gläser mit einem Deckel haben.
2. Man muss in die Gläser Wasser einfüllen.
3. Dann musst du in zwei Gläser Salz reinton aber nicht genau gleich viel.
4. Dann muss man die Deckel zumachen, schütteln und wieder aufmachen.
5. Dann muss man + und – zusammentun.
6. Dann merkst du, dass es verschiedene Töne gibt.

SV + TS

Let's play music!

An diesem Posten hat man gelernt, dass Menschen leitfähig sind. Wir haben rausgefunden, dass Holzklammern nicht leitfähig sind und Kupferplatten sind leitfähig. Zuerst muss man alles gut verbinden und wenn man alles richtig gemacht hat, dann läuft die Musik.

LZ + EG



Stromvelo

Das Stromvelo benötigt sehr viel Energie. Mit dem Stromvelo kann man das Wasser zum Kochen bringen. Das Stromvelo ist ein echtes Velo auf das man sitzen kann.

SB + JT + RD

Das Stromvelo

Beim Velo musste man ganz fest trampen. Es gab 2 Varianten: entweder mit Glühbirne oder mit einem Wasserkocher. Beim Wasserkocher musste man ganz fest trampen, dass das Wasser heiss wurde. Bei der Glühbirne musste man auch ganz fest trampen. Dort hat's ein Glas mit Glühbirnen drin und wenn man ganz fest trampt, dann gehen so viele Glühbirnen an wie es anzeigt. Wir haben 4 Glühbirnen geschafft. Das war unsere Stromvelo Vorstellung.

LH + LB

Was leitet?



Wir erzählen euch etwas zum Experiment: Was leitet?

Wir haben im Neftorama herausgefunden, was Strom leitet. Dafür braucht man eine Dose mit zwei Kabeln. Man muss die zwei Kabel an etwas, das aus Metall ist, ranhalten. Dann leuchtet die Lampe, die an der Dose befestigt ist.

NH + LK

Makey makey Piano

Bei diesem Experiment muss man die Kabel an die Batterie anschliessen und die Glühbirnen zum Leuchten bringen. Wenn man eine Glühbirne herausdreht, dann müssen die anderen noch leuchten. Das Experiment hat lange gedauert.

GG + MH

