

Groupe :

Carnet de Sciences

DÉFI:

Comment fabriquer pour nos correspondants un jeu électrique de question/réponse qui s'allume quand la réponse est exacte ?

Cahier des charges :

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)
- 6)
- 7)
- 8)
- 9)
- 10).....

« Electroquizz » - Séance 2 : Elaboration des questions / réponses

Consigne : Choisis un thème, puis rédige les questions et les réponses pour ton jeu.

.....

Q1 :

R1 :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

« Electroquizz » - Séance 3 : expérimentation

Consigne : Comment connecter une pile et une ampoule pour que l'ampoule s'allume ?

1) Hypothèses :

.....

.....

.....

.....

2) Dessin du montage à réaliser :



Va maintenant chercher le matériel nécessaire pour réaliser l'expérience (un seul élève par groupe).

3) Réalise le montage que tu viens de dessiner.

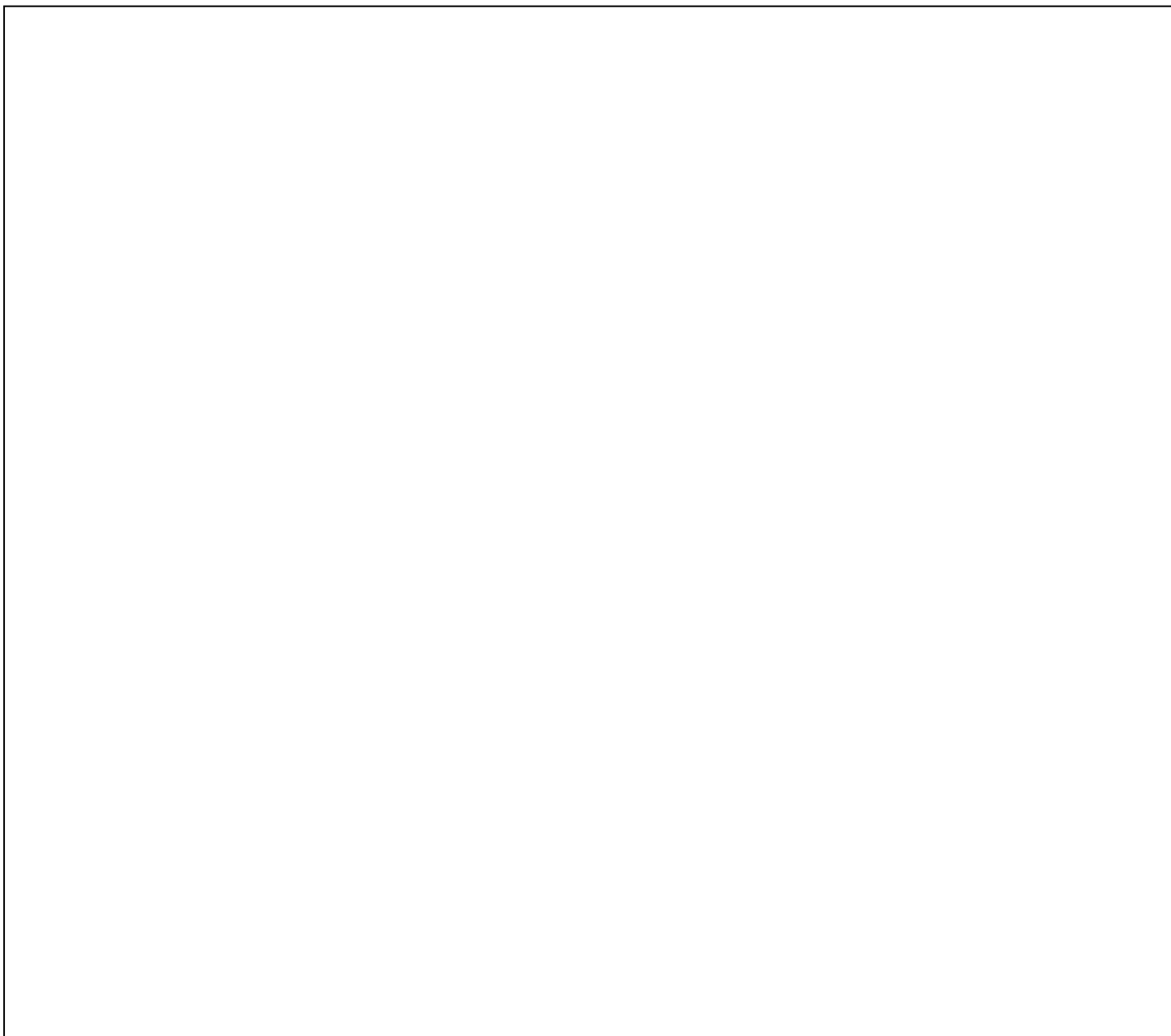
4) Observation et conclusion :

Que se passe-t-il ? Le montage réalisé fonctionne-t-il ? Pourquoi ?

.....
.....
.....
.....
.....

5) Si le montage ne fonctionne pas, redessine-le en corrigeant ce qui n'allait pas.

Réalise ensuite le nouveau montage.



Trace écrite :

A large rectangular box with a solid black border, containing ten horizontal dotted lines for writing. The lines are evenly spaced and extend across the width of the box.

« Electroquizz » - Séance 5 : expérimentation

Première Partie

Consigne : En utilisant le montage de la séance 3, teste les objets et matériaux qui sont dans les boîtes.

Nom de l'objet	Matière de l'objet	Hypothèse : l'ampoule s'allume		Expérimentation : l'ampoule s'allume	
		OUI	NON	OUI	NON

Deuxième Partie

Problème : l'air et l'eau ?

.....
.....

Trace écrite:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

« Electroquizz » -Séance 7

Consigne 1: Dessine le devant de ton électroquizz.

Consigne 2 : Dessine le montage électrique du jeu par « transparence ». (*Comment c'est derrière ?*)

