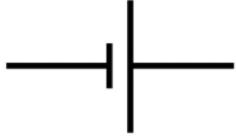
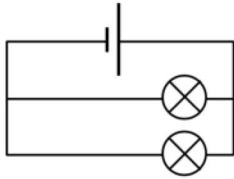
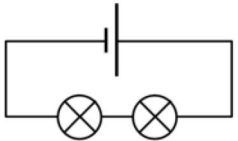
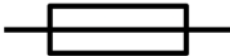


START	Beispiele für elektrische Geräte (Verbraucher)		Spannung eines elektrischen Verbrauchers oder einer elektrischen Quelle im Normalbetrieb
	geschlossenes System mit elektrischer Quelle und mindestens einem Verbraucher, die durch Leiter verbunden sind.	NENNSPANNUNG	Körper, der Strom nicht leitet
STROMKREIS	Beispiele für elektrische Quellen	ISOLATOR	Beispiel für eine Quelle mit 1.5V Nennspannung
	Schaltzeichen für eine Leitung	MIGNONZELLE 	Schaltzeichen für eine Batterie
	wird zum Öffnen und Schließen von Stromkreisen benötigt		3.5V Glühlampe angeschlossen an einen 3V Batteriehalter
SCHALTER 	Körper, der Strom leitet	LEUCHTET NORMAL 	Beispiel für eine Quelle mit 15000V Nennspannung
LEITER	Schaltzeichen für eine Glühlampe	OBERLEITUNG 	Schaltzeichen für ein Gerät

	3.5V Glühlampe angeschlossen an eine 1.5V Batterie	VOLTMETER 	Schaltzeichen für eine Anschlussstelle
LEUCHTET SCHWACH 	Beispiel für eine Quelle mit 230V Nennspannung		Beispiel für eine Quelle mit 12V Nennspannung
STECKDOSE 	Schaltzeichen für einen Schalter	AUTOBATTERIE 	Beispiel für eine Parallelschaltung
	Beispiel für eine Serienschaltung		3.5V Glühlampe angeschlossen an einen 7.5V Batteriehälter
	Schaltzeichen für eine elektrische Quelle	BRENNT DURCH 	Schaltzeichen für eine Sicherung
	Schaltzeichen für einen Motor		Schaltzeichen für Erdung
	Spannungsmesser		ENDE

Dominospiel



Vorbereitung

- Dominospiel ausdrucken und laminieren (evtl mehrere Kopien, um ein Klassenset zu erstellen)
- Einzelne Dominokarten ausschneiden (siehe unten)
- Spielen!

Spielidee und Anleitung

- Dominospiele bestehen aus einem Satz Karten mit zwei Hälften (z.B. mit einem Symbol und einem Stichwort, einem Stichwort und einer Definition, einer Frage und einer Antwort, usw).
- Die Schüler versuchen alle Karten aneinanderzulegen, so dass die angrenzenden Hälften zusammen passen (siehe Beispiel unten)
- Das Dominospiel ist so konzipiert, dass alle Karten zusammen einen Kreis bilden, wenn sie richtig aneinandergereiht sind.
- Lösung: die Reihenfolge der Karten auf dem Arbeitsblatt zeigt die richtige Lösung an (erst die linke Spalte nach unten, dann die rechte Spalte)
- Das Spiel eignet sich am besten für Gruppen von 3-5 Schülern.
- Jede Gruppe erhält einen Satz Karten und versucht, diese korrekt aneinander zu reihen. Dabei diskutieren die Schüler ihre Ideen und Wissen.
- Dominospiele eignen sich gut zum Einstieg in ein Thema, zum Stundenabschluss oder zum Üben der Thematik. Sie können auch als “Wettbewerb” gespielt werden (welches Team schafft es zuerst, alle Karten korrekt aneinanderzureihen?).

