

## Stoffe erkennt man an ihren Eigenschaften

In der letzten Stunde haben wir bereits zur Stoffeigenschaft Wärmeleitfähigkeit experimentiert. Im Folgenden kannst du dein erworbenes Wissen vertiefen und darüberhinaus weitere Stoffeigenschaften kennenlernen. Die benötigten Materialien findest du hoffentlich bei euch zuhause. Sollte das nicht der Fall sein, ist das nicht schlimm. Überspringe den entsprechenden Versuch/Versuchsteil und bearbeite den nächsten Versuch!

**Wichtig:** *Notiere für Versuch 1 und Versuch 2 deine Beobachtung sowie eine passende Erklärung auf einem Blatt und hefte das Blatt in deinem Schnellhefter ab.*

### Versuch 1: Wärmeleitfähigkeit

**Material:** 2 etwa gleich große Löffel aus verschiedenen Materialien (z.B. Edelstahl, Kunststoff, Holz,...), 2 gleich große Tassen oder Gläser, kalte Butter, 2 Legosteine, heißes Wasser

**Durchführung:** Befülle die Tassen / Gläser vorsichtig mit heißem Wasser. Achte darauf, dass sich in beiden Gefäßen dasselbe Wasservolumen befindet! Klebe dann an jeden Löffelstiel ein etwa gleich großes Stück Butter und befestige den Legostein an der Butter. Beachte, dass sich die Butterstückchen in etwa auf derselben Höhe am Löffel befinden. Stelle anschließend beide Löffel mit dem Stiel nach oben gleichzeitig in je ein Glas / eine Tasse und beobachte was passiert.

### Versuch 2: Löslichkeit

**Material:** Teelöffel, Glas, Wasser, Salz, Zucker, Backpulver, Mehl

**Durchführung:** Gib zwei einen Teelöffel Salz in ein Glas, fülle dieses zur Hälfte mit Wasser und rühre um. Führe den Löseversuch nun nacheinander mit Zucker, Backpulver und Mehl durch.

### Versuch 3: Dichte

**Material:** Verschiedene Dinge, die du daheim findest. Wichtig ist dabei, dass die Gegenstände in etwa die gleiche Größe haben (z.B. Stein, Nuss, Würfel, Korken, Ball aus Knete,...) sowie eine große Schüssel gefüllt mit Wasser

**Durchführung:** Lege die verschiedenen Gegenstände ins Wasser, beobachte ihr Verhalten im Wasser und *fertige auf deinem Lösungsblatt eine Tabelle nach folgendem Muster an.*

Gegenstand	schwimmt	schwimmt nicht
z.B. Korken	ja/nein	ja/nein