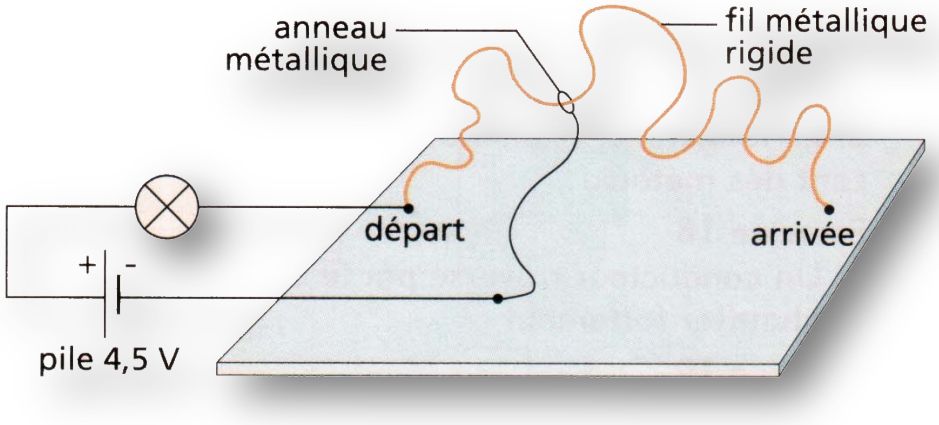
Exercices - Série 3

1) Exercice 1 : Le jeu du serpentin

Tu as sûrement vu ce jeu où il faut déplacer un anneau dans un serpentin sans le toucher. Si l'anneau touche le serpentin, un buzzer sonne ou une lampe s'allume.



Q1. Pourquoi la lampe s'allume-t-elle lorsque l'anneau touche le fil métallique rigide ?

Q2. Pourquoi l'anneau et le fil rigide sont-ils en métal ?

Q3. Pourrait-on les remplacer par un fil de laine ou de coton ? Pourquoi ?

2) Exercice 2 : Des situations d'électrisation

Les dessins ci-dessous représentent des situations d'électrisation dangereuses.

(a) (b) (c) (d)

Q1. Décris, en quelques mots, les dangers présentés dans chaque situation.

Q2. Indique, dans chaque cas, une règle de sécurité permettant d'éviter tout risque d'électrisation