



Eòlica

02. CURSA DE PAPERETS

CM
CS

Tema

Energia eòlica

La força de l'aire

Què ens proposem

amb aquesta activitat?

Que els nois i noies descobreixin quines són les millors maneres de bufar perquè un paper es mogui, que estableixin relacions entre la forma, la mida o el pes del paper i la distància a la qual arriba o la manera com es desplaça, que elaborin i acceptin normes per a organitzar un joc.

// Materials a l'escola

(per grup de 6 alumnes)

Rectangles de paper de la mateixa superfície (20 x 30 cm que és la mida aproximada d'un Din A4) de diferents gruixos: paper normal din A4, paper de seda, cartó o cartolina

Rectangles dels mateixos papers però de diferents mides

Descripció de l'activitat

L'activitat s'inicia proposant als nois i noies que explorin lliurement la manera d'aconseguir que un foli de paper col·locat a terra es mogui sense tocar-lo amb les mans.

Els preguntem:

- Com cal bufar perquè el paper es mogui?
- Com hem de bufar si no volem que es desplaci?
- Fins a on arribarà el paper amb una sola bufada?
- Com cal bufar perquè avanci en línia recta?

L'experiència els portarà a concloure que com més a prop col·loquin la boca del marge del paper més avançarà. Això s'explica pel coixinet d'aire que es forma a sota.



Seguim plantejant noves qüestions:

- El paper avança més si fem una sola bufada llarga o si es en fem diverses de curtes i continuades?
- És millor bufar estirat o de quatre grapes? Per què?
- Què passa si dobleguem un xic el paper (estil aleró)?
- I si canviem el gruix del paper (cartolina o cartó)?
- I la mida?

A continuació s'organitza una carrera de paperets, dividint el grup perquè puguin jugar millor. Cada alumne pensa la seva estratègia (manera de bufar, tipus de paper, mida, forma...) per aconseguir arribar el primer a la línia d'arribada i ser el guanyador.

Abans d'iniciar-se la cursa han de quedar clares les normes del joc. Hem de discutir, consensuar i decidir.

Comentaris i suggeriments

Aquest joc pot tenir moltes variants. Una d'elles consisteix a organitzar dos equips, un que bufant faci avançar els seus papers i l'altre que intenti interceptar-los, ja sigui bufant en contra o bé de costat. Totes les variants del joc poden incloure objectes entre la bufada i el paper, per exemple, palletes.

En finalitzar la carrera podran relacionar la velocitat o la direcció del paper en desplaçar-se, en funció de la grandària, el pes o la forma. És important decidir quin ha estat el model més ràpid per poder comprendre millor aquestes relacions.

Notes de l'educador/a:

