

# Thema "Schall" im Sachunterricht

**Beitrag von „ani1112“ vom 31. Januar 2006 16:33**

Hallo!

In meiner Prüfungsstunde im SU werde ich das Phänomen der Schallausbreitung behandeln.  
Hat jemand das schon einmal gemacht oder hat gute Ideen für Experimente bzw. Links, Literatur für mich?

Bin für alles dankbar!!

Anika 

---

**Beitrag von „UBI“ vom 31. Januar 2006 17:56**

Hallo,

bin zwar keine Lehrerin, aber Physikerin...

spontan fällt mir ein:

Schnurtelefon,

Schlauchtelefon

Klangfiguren (mit Sand auf Stahlplatte oder Kaffeepulver auf Trommel)

Pappgeige (eine Saite)

Wenn du in Google "Schall Experimente" eingibst, kommt auch Einiges hoch.

Gerne mehr Details, wenn irgendwas von oben dein Interesse findet.

Gruß

UBI

---

**Beitrag von „Tristan“ vom 31. Januar 2006 18:50**

### **Beitrag von „klavichtel“ vom 31. Januar 2006 20:17**

eine Regentonne im Naturzustand, eine mit Teppich ausgekleidet. Wenn man den Kopf da rein steckt und singt/ spricht, ist der Klang sehr unterschiedlich.

---

### **Beitrag von „schlauby“ vom 31. Januar 2006 21:37**

schallwellen lassen sich bei gefüllten sekt- oder weingläsern beobachten. mit einem feuchten finger am rand entlangfahren bis ein ton entsteht ... die schallwellen zeigen sich auf der wasseroberfläche.

---

### **Beitrag von „SarahMS“ vom 1. Februar 2006 10:23**

Hallochen!

Mir faellt dazu ein: Schalltelefon mit Schnur, am Treppengeländer, Loeffelglocke (einen loeffel in die mitte einer schnur binden, gleichlange rest-schnüre an die ohren halte und loeffel an den tisch schwingen lassen, schallübertragung durch andere medien als luft wie zb einen wasserdichtverpackten wecker ins wasser schmeißen, evtl. in einen luftleeren raum, gucken durch welche medien schall besser/schlechter übertragen wird (zb wecke mit kerze, holzstab und metallgegenstand "abhören")...evtl. ein Ohr-Modell - wie funktioniert die Schallübertragung im Ohr durch trommelfell und die ganzen knöchelchen und so...

Ist ein schönes Thema, mach ich grad in nem Seminar! (Uni)  
viel spass!