

Nom :
 Prénom :
 Classe :

EVALUATION N.1 :

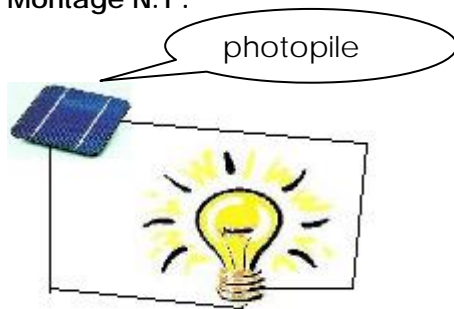
	E1	E2	R7	définition	propriétés	symboles	SFE1	SFE2	SFE3	SFE5
élève										
professeur										

I/ Pour chaque dessin de montage,

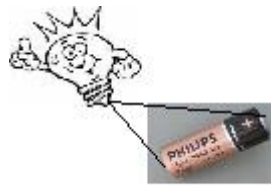
- Expliquer s'il y a danger pour les humains ou pour les appareils.
- Indiquer si la lampe peut s'allumer ou non et les transferts d'énergie qui ont lieu.

Pour chaque réponse, expliquer en récitant les définitions et propriétés du cours adaptées.

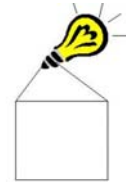
Montage N.1 :



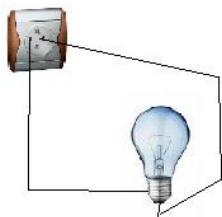
Montage N.2 :



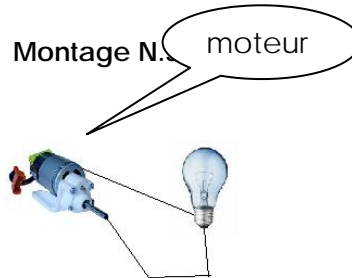
Montage N.3 :



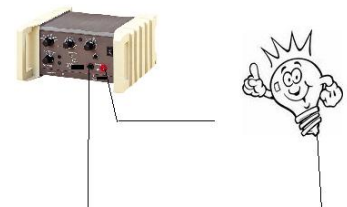
Montage N.4:
N.6:













Montage N.5 :



Montage N.6 :



II/ Complétez les symboles dans le tableau suivant

JEU DES PAIRES		
Dipôle	Photo	Symbole
Pile		
Lampe		
Moteur		
Diode		
DEL		
Interrupteur		
Résistance		



Définition

Un générateur est nécessaire pour qu'une lampe éclaire ou qu'un moteur tourne.

Une pile est un générateur.

Propriétés :

Un générateur transfère de l'énergie électrique à une lampe ou un moteur qui la convertit en d'autres formes.

Propriété :

Un générateur est mis en court-circuit quand un fil relie directement les deux bornes entre elles.

Le court-circuit d'un générateur peut user très rapidement la pile et échauffer fortement les matériaux jusqu'à provoquer un incendie.

Propriété :

En présence d'un générateur, un circuit électrique doit être fermé pour qu'il y ait transfert d'énergie. Il y a alors circulation d'un courant électrique.