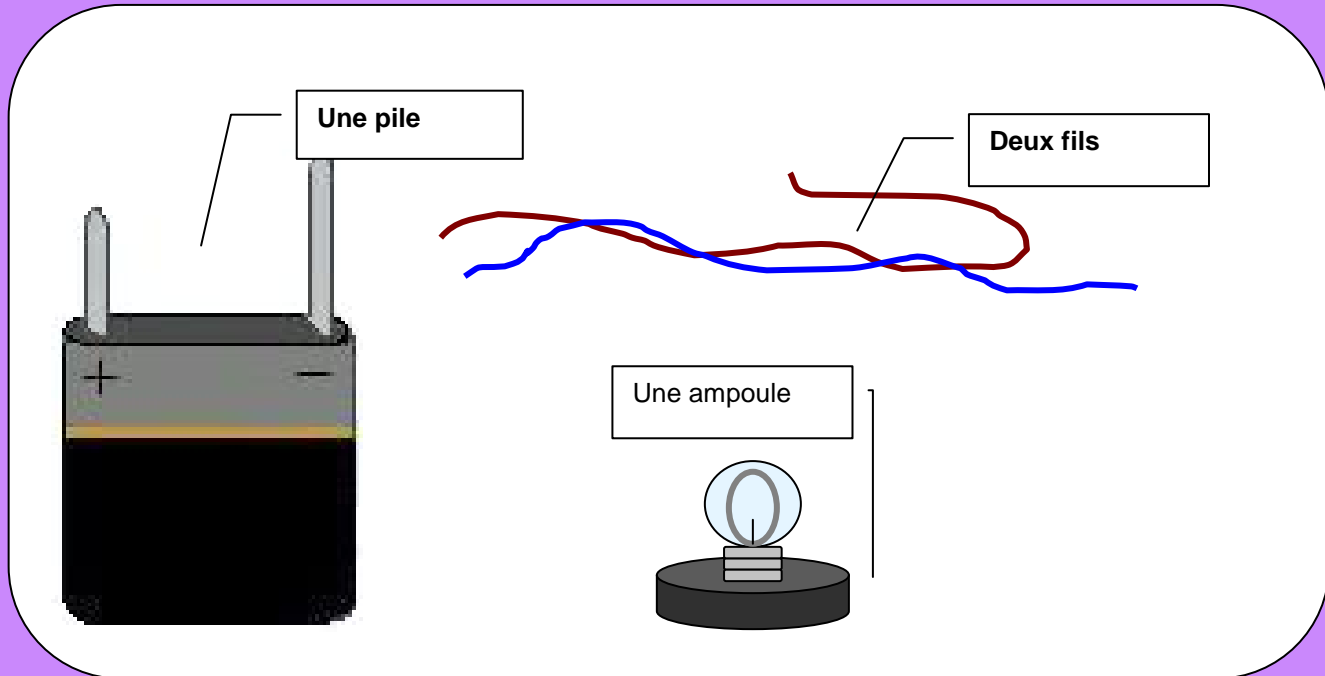
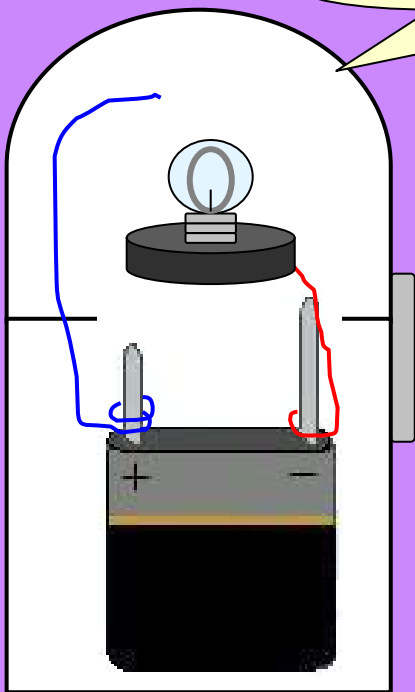


Activité 16 : Pour construire une lampe de poche il faut...



Je vérifie que :

- l'ampoule n'est pas grillée
- la pile n'est pas usée
- les deux fils sont conducteurs (en métal)



Pour que la lampe s'allume, le circuit doit être fermé

