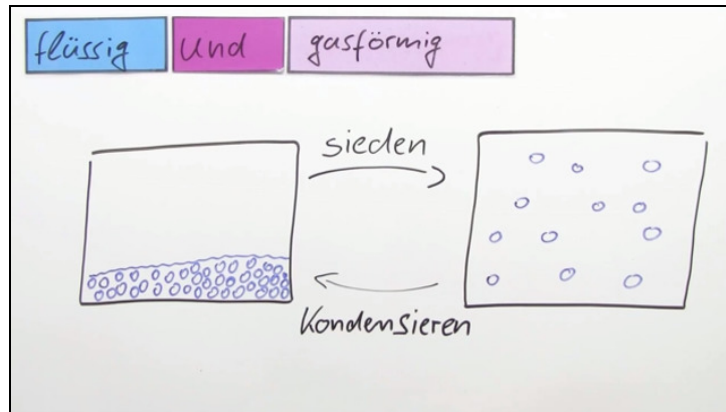




Arbeitsblätter zum Ausdrucken von [sofatutor.com](https://www.sofatutor.com)

Verdampfen und Kondensieren



- 1 **Benenne die Stoffe, die bei Raumtemperatur flüssig sind.**
- 2 Beschreibe die dargestellten Prozesse.
- 3 Benenne die Ursachen für die beschriebenen Phänomene beim Stoff Wasser.
- 4 Vergleiche Verdampfungs- und Verdunstungswärme.
- 5 Berechne die Verdampfungswärme von unterschiedlichen Mengen Wasser.
- 6 Erkläre, weshalb das Klima am Meer in unseren Breiten relativ mild ist.
- + mit vielen Tipps, Lösungsschlüsseln und Lösungswegen zu allen Aufgaben



Das komplette Paket, inkl. aller Aufgaben, Tipps, Lösungen und Lösungswege gibt es für alle Abonnenten von [sofatutor.com](https://www.sofatutor.com)



Benenne die Stoffe, die bei Raumtemperatur flüssig sind.

Wähle die richtigen Stoffe aus.

Gegeben sind die Siedetemperaturen folgender Stoffe unter Normaldruck:

Helium: -268°C

Ammoniak: -33°C

Alkohol: 78°C

Wasser: 100°C

Eisen: 2880°C

Welche dieser Stoffe sind bei Raumtemperatur (20°C) flüssig?

Wasser A

Eisen B

Helium C

Alkohol D

Ammoniak E



Unsere Tipps für die Aufgaben

1
von 6

Benenne die Stoffe, die bei Raumtemperatur flüssig sind.

1. Tipp

Welche Stoffe sind bei Raumtemperatur definitiv gasförmig?

2. Tipp

Vorsicht: Alkohol hat eine Schmelztemperatur von -114°C , Wasser von 0°C und Eisen von über 1500°C !



Lösungen und Lösungswege für die Aufgaben

1
von 6

Benenne die Stoffe, die bei Raumtemperatur flüssig sind.

Lösungsschlüssel: A, D

Alkohol und Wasser sind bei Raumtemperatur flüssig, weil ihre Siedetemperatur oberhalb der Raumtemperatur liegt und ihr Schmelztemperatur unterhalb dieser.

Eisen ist bei Raumtemperatur fest, da sowohl Schmelz- und Siedetemperatur über der Raumtemperatur liegen.

Helium und Ammoniak sind bei Raumtemperatur gasförmig, da ihre Siedetemperatur unterhalb der Raumtemperatur liegt.

Das Ammoniak aus dem Chemieunterricht ist genau wie Salzsäure ein in Wasser gelöstes Gas. Dies gilt auch für viele weitere chemische Substanzen.