



Volcanes con Slime

Tus estudiantes amarán esta actividad.



Ingredientes:

- 177 mL de Pegamento Elmer's® Glitter Morado
- 177 mL de Pegamento Elmer's® Glitter Rojo
- ½ cucharada de bicarbonato de sodio por cada color hecho
- 1¼ cucharada de solución para lentes de contacto para cada color hecho
- 2 tazones (uno para cada color del Slime)
- Utensilios para mezclar
- Cucharas medidoras
- Video de YouTube de SciShow sobre volcanes
- Kinetic Sand® color café. Kinetic Sand® es un marca registrada de Spin Master Ltd.

Consejo al profesor

Prueba varias formas de montañas para crear diferentes patrones de flujo de lava.

Instrucciones:

1. Muestra a tus alumnos el video de YouTube de SciSchow sobre volcanes. Hablen sobre todas las diferentes características de los volcanes y el flujo de lava.
2. ¡Haz volcanes! Vierte toda la botella de Pegamento Elmer's® Glitter Morado en el recipiente. Agrega ½ cucharada de bicarbonato de sodio y mezcla bien. Luego agrega 1¼ cucharada de solución para lentes de contacto y mezcla hasta que comience a formarse el Slime. Haz lo mismo con el color rojo.
3. Saca el Slime morado y comienza amasarlo con ambas manos. Si es necesario, agrega ¼ de cucharada de solución de lentes de contacto para hacer el Slime menos pegajoso.
4. Agrega Kinetic Sand® hasta que el Slime esté lo suficientemente fuerte como para mantener su forma.
5. Moldea tu Slime con arena para formar una montaña, luego cuidadosamente forma un cráter en lo alto. Agrega el Slime rojo para crear un flujo de lava.



* Se requiere la supervisión de un adulto; este proyecto es no apropiado para niños menores de 3 años de edad. Lávese siempre las manos antes y después de hacer y jugar con Slime. Advertencia: si se ingieren accidentalmente grandes cantidades de la solución de lentes de contacto (mayor a una cucharada), busca atención médica inmediatamente.

* Algunas marcas de soluciones de contacto funcionan mejor que otras. Echa un vistazo a la sección de consejos de Slime en elmers.com/slime para obtener más detalles.