

2000471

Dreipunktewurf

Aufgabe



🕒 30–45 Minuten

📦 Einsteiger

🎓 Klassen 3–4

Einführen (Ganze Klasse, 5 Minuten)

- Regen Sie eine kurze Diskussion über Basketball an.
- Stellen Sie Fragen, um Ihre Klasse zum Nachdenken anzuregen.

Hier sind einige Vorschläge:

- Was ist ein „Dreipunktewurf“? (Für einen Dreipunktewurf muss ein Spieler hinter der Dreipunktlinie stehen und von dort den Korb treffen.)
 - Welche Kräfte versetzen den Ball in Bewegung? (Zug-/Schubkräfte)
 - Welche Kraft sorgt dafür, dass der Ball wieder auf den Boden fällt? (Erdschwerkraft)
- Gehen Sie dann zur Bauaufgabe über.

Erforschen (Einzelarbeit, 20 Minuten)

- Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler einzeln das Basketball-Modell bauen, indem sie die Schritte 1 bis 20 auf Seite 16 der Bauanleitung (im Set enthalten) befolgen.
- Das Schülerarbeitsblatt leitet sie bei ihren Untersuchungen an, während sie versuchen, Bewegungsmuster des Balls zu erkennen.

Erklären (Ganze Klasse, 10 Minuten)

- Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler erklären, wie sie den Korb getroffen haben.
- Stellen Sie Fragen, wie zum Beispiel:
 - Welche Muster habt ihr bei der Bewegung des Balls beobachtet, als ihr die Korbhöhe verändert habt? (Je größer die Höhe, desto schwieriger war es, den Korb zu treffen.) Diesen Aspekt können Sie auch zum Ausgangspunkt einer Diskussion darüber machen, warum die Höhe von Basketballkörben genormt ist.)
- Wie habt ihr vorhergesagt, was als Nächstes geschieht?

Erweitern (Einzelarbeit, 10 Minuten)

- Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die Korbhöhe auf Position 8 einstellen. Dann sollen sie versuchen, aus maximaler Distanz zu treffen, indem sie die Schwenkposition des Wurfarms anpassen. Hinweis: Diese Erweiterung ist nicht auf dem Schülerarbeitsblatt enthalten.

Evaluieren (Einzelarbeit)

- Bitten Sie alle Schülerinnen und Schüler, jeweils ein Beispiel für ein Bewegungsmuster zu nennen, das sie bei ihrem Modell beobachtet haben.

Wie kann man jedes Mal treffen?

- Baue einen Wurfarm und einen Basketballkorb. Schlag Seite 16 im Bauanleitungsheft auf. Befolge die Schritte 1 bis 12.
- Stell die Korbhöhe auf Position 1.
- Platziere den Korb und den Wurfarm auf den Quadraten rechts neben diesem Arbeitsblatt.
- Leg den Ball in den Becher, zieh den Wurfarm zurück und lass ihn dann für den Dreipunktewurf los.
- Übe weiter. Stell den Korb auf eine höhere Position ein und platziere den Arm an verschiedenen Positionen.
- Welche Korbhöhe und Armposition haben am besten funktioniert?
- Beschreibe die Bewegungsmuster des Balls, die du beobachtet hast.

