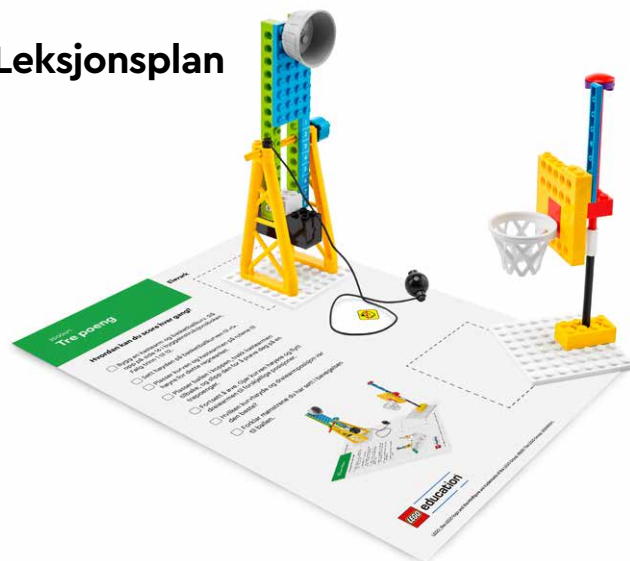


2000471

Tre poeng

Leksjonsplan



Utforsk bevegelsen til en basketball når du utfører et trepoengskast.
Hvordan kan du treffe perfekt hver gang?
I denne leksjonen skal elevene dine observere hvordan en basketball beveger seg for å gjenkjenne et mønstre i bevegelsen.

🕒 30–45 minutter

📦 Nybegynner

🎓 3.–5. klassesertrinn

Engasjere (hele klassen, 5 minutter)

- Start en liten diskusjon om basketball.
- Still spørsmål for å få elevene til å tenke. Her er noen forslag:
 - Hva er en «trepoenger»?
(En «trepoenger» er alle kast utenfor trepoengslinjen som treffer kurven.)
 - Hvilke krefter får ballen til å bevege seg? (Skyve/trekke)
 - Hvilken kraft får ballen til å komme ned igjen? (Tyngdekraften.)
- Klargjør elevene for byggeutfordringen.

Utforske (individuellt arbeid, 20 minutter)

- Be elevene om å arbeide uavhengig av hverandre for å bygge basketballmodellen ved å følge trinn 1–20 på side 16 i byggeinstruksjonene (finnes i esken).
- Elevarket veileder dem når de eksperimenterer med å oppdage mønstre i bevegelsen til ballen.

Forklare (hele klassen, 10 minutter)

- Be elevene om å forklare hvordan de har klart å treffe kurven.
- Still spørsmål som:
 - Hvilke mønstre kjente du igjen i bevegelsen til ballen etter hvert som kurv høyden endret seg? (Etter hvert som høyden økte, ble det vanskeligere å treffe kurven.) Dette kan føre til en diskusjon om hvorfor profesjonelle basketballkurver har en standard høyde.)
- Hvordan utviklet du en hypotese om hva som ville skje videre?

Utdype (individuellt arbeid, 10 minutter)

- Be elevene om å sette høyden på kurvene sine til posisjon 8 og prøve å score fra den lengste avstanden ved å endre svingposisjonen til kastearmen. Merk: Dette er ikke nevnt på elevarket.

Evaluere (individuellt arbeid)

- Be hver elev om å gi et eksempel på et bevegelsesmønster de har observert på modellen sin.

Hvordan kan du score hver gang?

- Bygg en kastearm og basketballkurv. Slå opp på side 16 i byggeinstruksjonsboken. Følg trinn 1 til 12.
- Sett høyden på basketballkurven til «1».
- Plasser kurven og kastearmen på rutene til høyre for dette regnearket.
- Plasser ballen i koppen, trekk kastearmen tilbake, og slipp den for å prøve deg på en trepoenger.
- Fortsett å øve. Gjør kurven høyere og flytt dreiearmen til forskjellige posisjoner.
- Hvilken kurvhøyde og dreiearmposisjon var den beste?
- Forklar mønstrene du har sett i bevegelsen til ballen.

