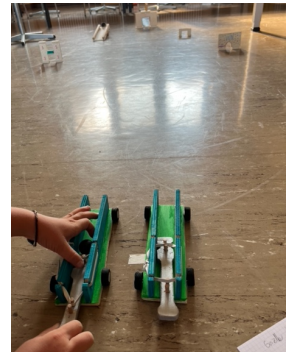
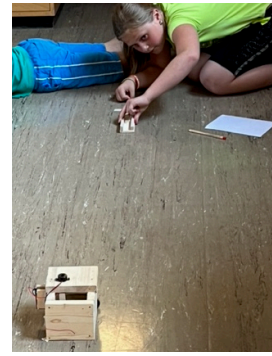
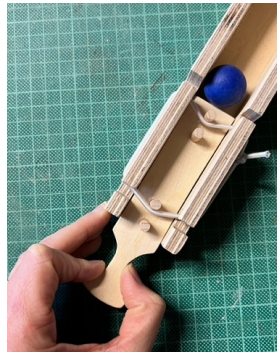


23.06 Kugelspicker



Aufgabe

Entwickle einen Kugelspicker für eine Holz- oder Glaskugel. Säge die Bodenfläche und die beiden Seitenwände zu. Säge in die Seitenwände Ausschnitte, in die du das Gummiband einhängen kannst. Montiere die Seitenwände mit Leim, Nägeln oder Schrauben. Stelle den Spicketeil her und achte darauf, dass der Griff zum Ziehen gut geformt und geschliffen ist, damit du gut spicken kannst. Experimentiere nun mit verschiedenen Gummiringen, Elastik oder Gummibändern und teste auch, wie stark du sie spannen musst, damit dein Spicker richtig gut funktioniert. Teste deinen Kugel-Spicker zum Beispiel in der Sporthalle.

Kompetenzen

- Funktions- und Konstruktionsprinzipien von Objekten aus dem Bereich Spiel und Freizeit erkennen und für eigene Umsetzungen nutzen können (z.B. Geschicklichkeitsspiel, technisches Spielzeug, Sportgerät); (TTG 2.B 1d3)
- Ideen und Informationen sammeln und nach eigenen Kriterien ordnen können; (TTG 2.A 1b)

Tüftelidee

- Startet einen Mini-Tüftelwettbewerb: Wer kann seine Kugel in der Sporthalle möglichst weit exakt der Linie entlang losspicken?
- Und wer kann mit seinem Kugelspicker am besten Ziele treffen?

Material

Sperrholzplatte, z.B. Birke 9 mm, Gummiband oder Rundelastik, Holz- oder Glaskugel

Notizen