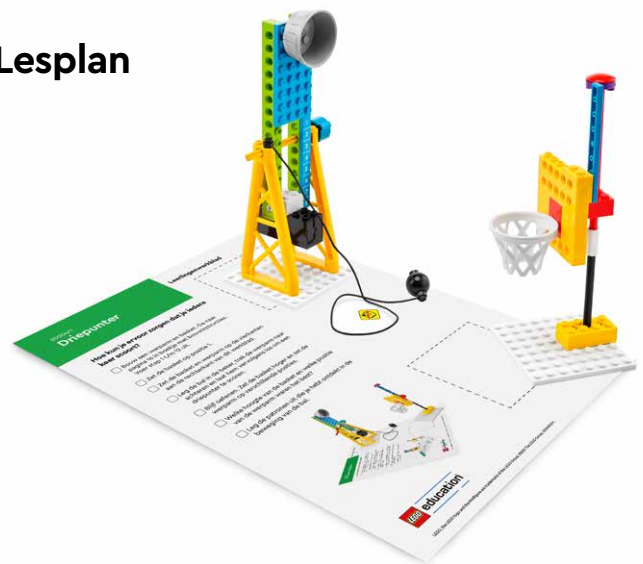


2000471

Driepunter

Lesplan



🕒 30–45 minuten

📦 Beginner

🎓 Groep 5–7

Activeren (hele klas, 5 minuten)

- Breng een kort gesprek op gang over basketbal.
- Stel vragen om je leerlingen aan het denken te zetten. Enkele suggesties:
 - Wat is een 'driepunter'? (*Een speler scoort een 'driepunter' wanneer hij de bal van buiten de driepuntlijn in de basket weet te schieten.*)
 - Welke krachten zorgen ervoor dat de bal beweegt? (*Duw-/trekkracht*)
 - Welke kracht zorgt ervoor dat de bal weer naar beneden komt? (*Zwaartekracht*)
- Laat de leerlingen zich nu op de bouwuitdaging richten.

Onderzoeken (Individueel, 20 minuten)

- Laat iedere leerling zelfstandig het basketbalmodel bouwen aan de hand van stap 1 t/m 20 op pagina 16 van de bouw instructies (de instructies zitten in de doos).
- Het leerlingenwerkblad is bedoeld als ondersteuning voor de leerlingen tijdens het experimenteren om zo de patronen in de beweging van de bal te kunnen ontdekken.

Uitleggen (hele klas, 10 minuten)

- Laat de leerlingen uitleggen hoe ze erin zijn geslaagd om te scoren.
- Stel vragen als:
 - Welke patronen heb je ontdekt in de beweging van de bal toen de hoogte van de basket werd veranderd? (*Naarmate de hoogte toenam, werd het lastiger om te scoren. Deze vraag kan leiden tot een gesprek over de reden waarom professionele baskets een standaardhoogte hebben.*)
- Hoe heb je weten te voorspellen wat er daarna ging gebeuren?

Uitbreiden (individueel, 10 minuten)

- Laat de leerlingen hun basket op positie 8 zetten en laat ze van de verste afstand proberen te scoren door de draaipositie van de werparm te veranderen. Let op: Dit staat niet op het leerlingenwerkblad.

Evalueren (individueel)

- Laat iedere leerling een voorbeeld geven van een bewegingspatroon van hun model.

Hoe kun je ervoor zorgen dat je iedere keer scoort?

- Bouw een werparm en basket. Ga naar pagina 16 in boekje met bouw instructies. Voer stap 1 t/m 12 uit.
- Zet de basket op positie 1.
- Zet de basket en werparm op de vierkanten aan de rechterkant van dit werkblad.
- Leg de bal in de beker, trek de werparm naar achteren en laat hem vervolgens los om een driepunter te scoren.
- Blijf oefenen. Zet de basket hoger en zet de werparm op verschillende posities.
- Welke hoogte van de basket en welke positie van de werparm waren het best?
- Leg de patronen uit die je hebt ontdekt in de beweging van de bal.

