

Arbeitsblatt 2.3: Katapult

Durch das Demontieren der Mausefalle und die Experimente mit dem Draht hast du dir erste Erfahrungen angeeignet.

Eine Möglichkeit, wie mit der Mausefalle eine Bewegung ausgelöst werden kann, ist, etwas wegzuspicken, also zu katapultieren.

Aufgabe

Stelle deinen eigenen Katapult her. – Wer aus deiner Klasse kann mit der Mausefalle und mit Draht den besten Katapult kreieren?

Das Ziel ist, einen Papierball (geformt aus einem A5-Papier/80 g/m²) möglichst weit zu spicken.

Vorgehen

1. Nimm deine Notizen aus den vorherigen Lektionen zu Hilfe.
2. Setze die Experimente, die du schon angefangen hast, fort.
3. Überlege, wie die Bewegung noch verstärkt oder verändert werden kann.

4. Wie befestigst du den Draht respektive die Drähte am besten an der Mausefalle?
5. Experimentiere und optimiere deinen Katapult so lange, bis du zufrieden bist und es deiner Meinung nach nicht mehr möglich ist, den Papierball weiter zu spicken.

Beachte

Du darfst die Mausefalle nur mit einem Bleistift oder Holzstab auslösen, um den Papierball wegzuspicken.

Skizzen und Notizen: