

Lösungskarten: Bewegungsdiagramme – Squat-Jump, Countermovement-Jump, Drop-Jump

Lösungskarte 1

Aufgabe 1: Beispiele

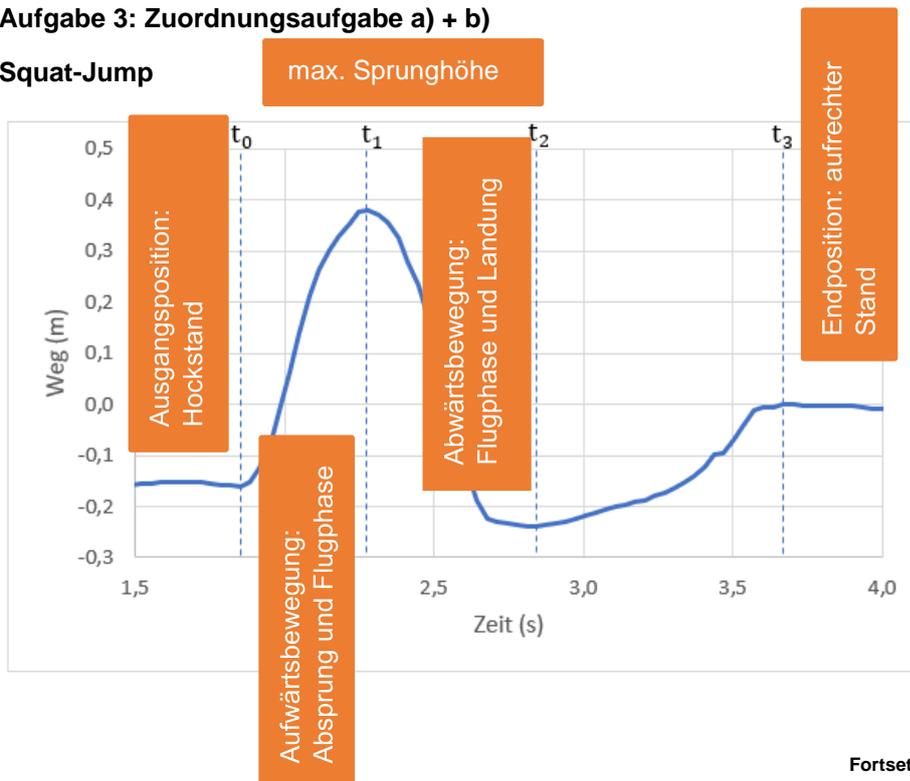
Squat-Jump:	Absprung beim Skispringen
Countermovement-Jump:	Block beim Volleyball
Drop-Jump:	Turnen → Einspringen auf das Sprungbrett vor dem Sprungtisch

Andere Beispiele wären möglicherweise auch richtig.

Lösungskarte 2

Aufgabe 3: Zuordnungsaufgabe a) + b)

Squat-Jump

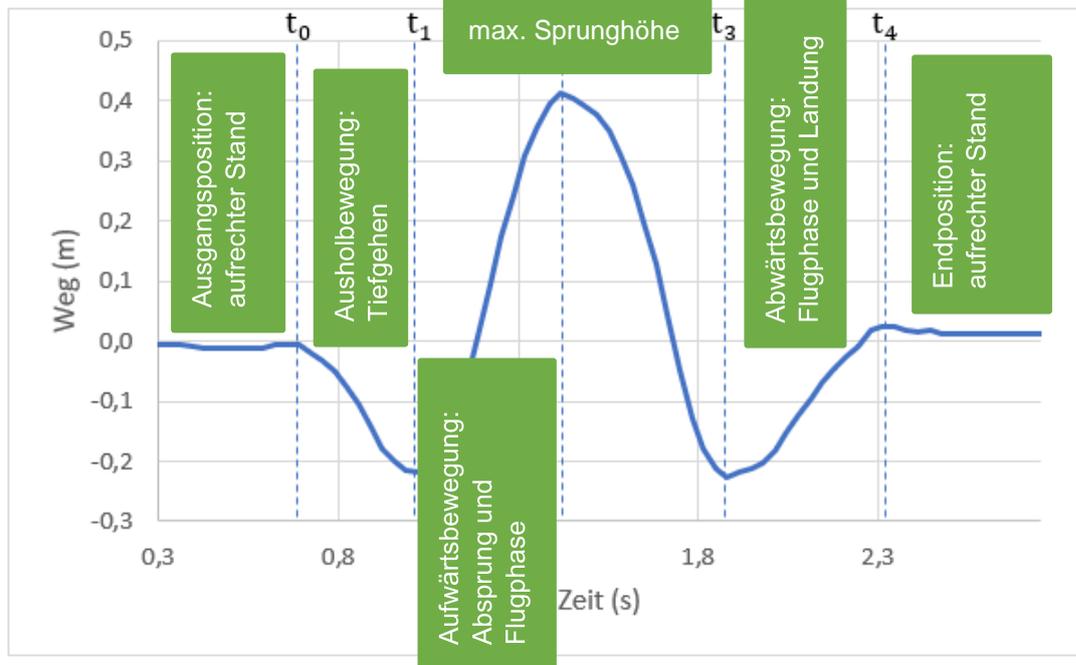


Fortsetzung auf der nächsten Seite →

© Springer-Verlag GmbH Deutschland, ein Teil von Springer Nature 2023

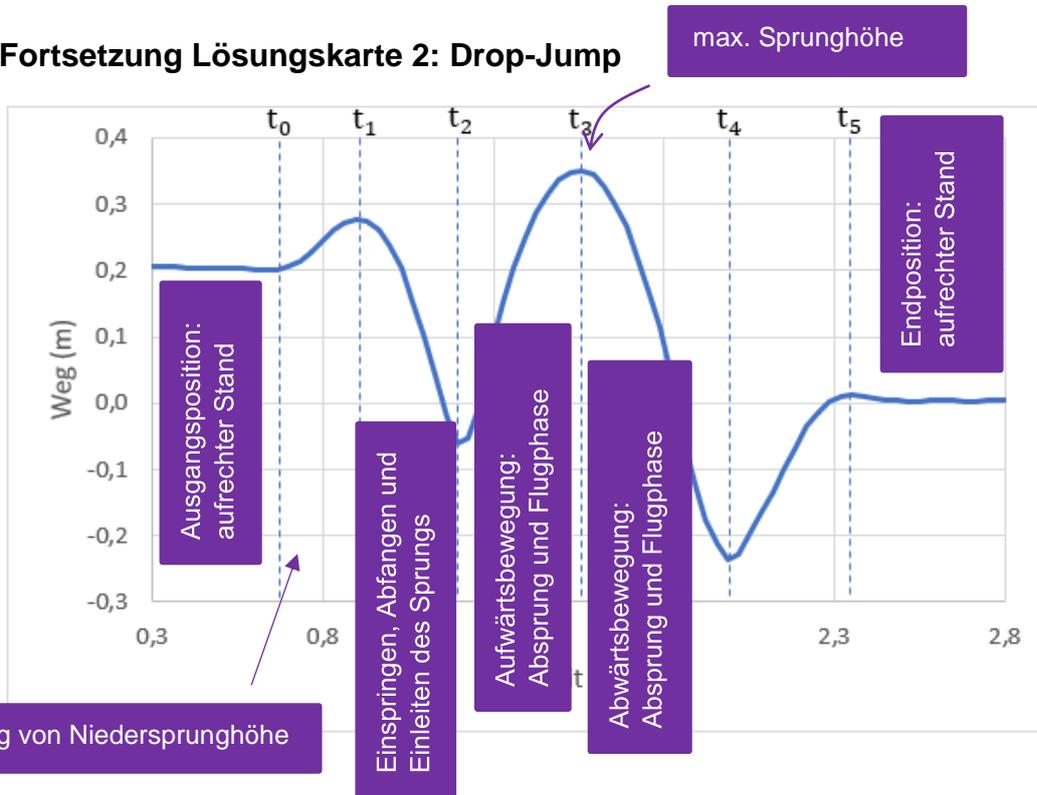
Aus: Wagner, I. & Neher-Asybekov, S. (2023). MINT in Bewegung - Anwendungsbezogene Lernstationen für interdisziplinären Unterricht. Springer.

Fortsetzung Lösungskarte 2: Countermovement-Jump



Fortsetzung auf der nächsten Seite →

Fortsetzung Lösungskarte 2: Drop-Jump



Lösungskarte 3

Aufgabe 3 c) maximale Sprunghöhe

Squat-Jump:	$\approx 0,38\text{m}$
Countermovement-Jump:	$\approx 0,41\text{m}$
Drop-Jump:	$\approx 0,35\text{m}$

Die maximale Sprunghöhe kann von Teilnehmer*in zu Teilnehmer*in variieren.

Jedoch sollte jede*r Teilnehmer*in beim Countermovement-Jump die größte Sprunghöhe erreichen.

Lösungskarte 4

Aufgabe 3 d)

Die Geschwindigkeit ist immer dann null, wenn keine Ortsänderung vorliegt.

Dies ist in der Ausgangs- und Endposition, sowie an den Extrempunkten (Hochpunkt und Tiefpunkt) der Kurve der Fall.