



Meteorietkraters maken 25 min.



Als een meteoriet vanuit de ruimte op aarde aankomt, laat dat een krater op aarde achter. Verdeel de leerlingen in groepjes van vier. Zet de bakken met zand op de grond. Geef elk groepje één bak met zand. Geef iedere leerling een ander voorwerp: een pingpongballetje, jeu de boules bal of steentje. Laat de leerlingen de voorwerpen één voor één in de bak gooien. Ze gooien het voorwerp van twee hoogtes. Een keer van dichtbij en een keer vanaf stahoogte. Ze verwijderen het voorwerp voorzichtig en vullen vervolgens de opdracht op het doblad in. Daarbij letten ze op de grootte en diepte van het gat dat het voorwerp heeft veroorzaakt. Zorg ervoor dat het zand steeds glad gestreken wordt tussen de verschillende onderzoeken door, zodat de afdruk van het voorwerp duidelijk te zien is.

Wat is het verschil tussen de verschillende voorwerpen? Heeft het ook invloed als een voorwerp van dichtbij of van veraf in de bak gegooid wordt?



Bespreek de opdracht. Wat liet de grootste kraters achter? Wat liet de diepste kraters achter? Zijn meteorieten over het algemeen gevaarlijk voor mensen? Vertel aan de leerlingen dat de steen uit het begin van de les niet een echte meteoriet was. Er bestaat jammer genoeg een heel kleine kans dat iemand tijdens een wandeling ineens een meteoriet vindt.



Meteorieten

1 Meteorietkraters maken

1 Teken hoe het gat in de bak eruit ziet.

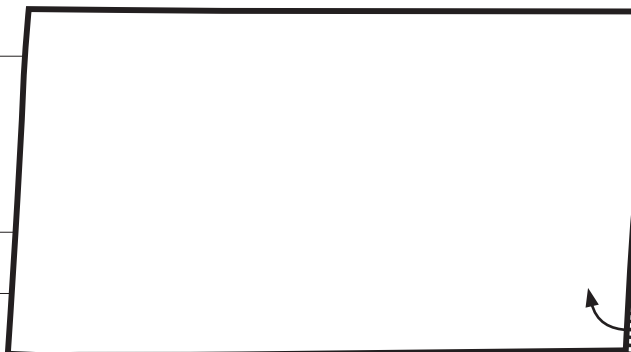
a Is het gat diep?

b Is het gat groot?

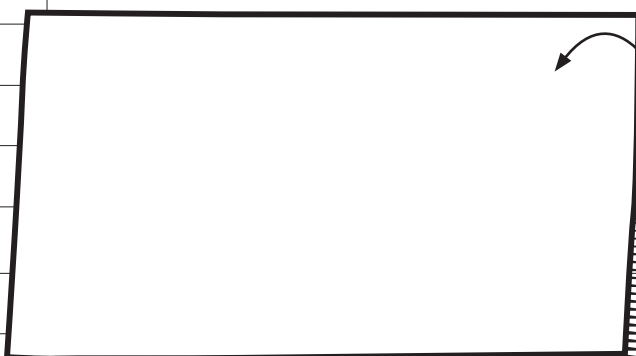
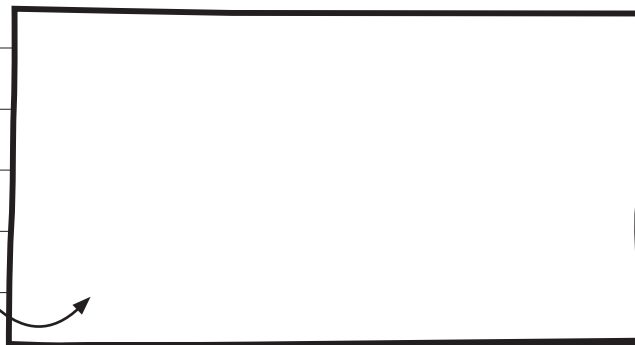


steentje

maak HIER een tekening van de krater van het steentje als je staat



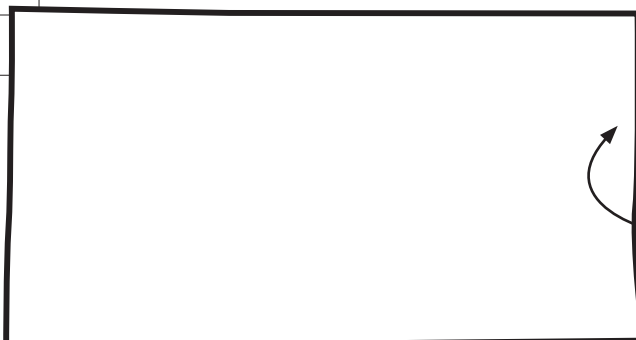
maak HIER een tekening van de krater van het steentje van dichtbij



maak HIER een tekening van de krater van de pingpongbal van dichtbij



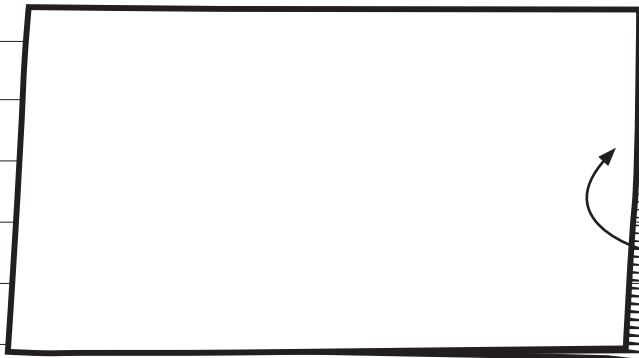
pingpongbal



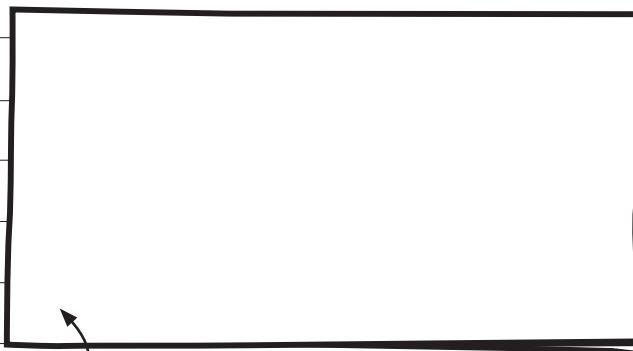
maak HIER een tekening van de krater van de pingpongbal als je staat



jeu de boules bal



maak HIER
een tekening
van de krater
van de jeu de
boules bal
van dichtbij



maak HIER
een tekening van
de krater van de
jeu de boules bal
als je staat