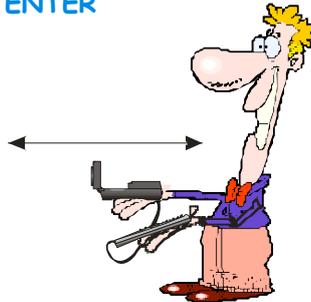


CBR - spielerisches Kennen lernen

ON
 APPS
 CBL/CBR > ENTER
 CBL/CBR Version 1.00
 PRESS ANY KEY
 RANGER > ENTER
 Anfangsbildschirm > ENTER
 MAIN MENU
 SETUP / SAMPLE



Starte den Rechner - gehe zum **MAIN MENU**

ändere **REALTIME** in **YES** (ENTER)

TIME ==> 10

und gehe mit dem Cursor zu

START NOW (ENTER)

Zeichne die Ergebnisse in die ersten 6 Diagramme ein!

Starte den Rechner - gehe zum **MAIN MENU**

ändere **REALTIME** in **NO** (ENTER)

TIME ==> 10

und gehe mit dem Cursor zu

START NOW (ENTER)

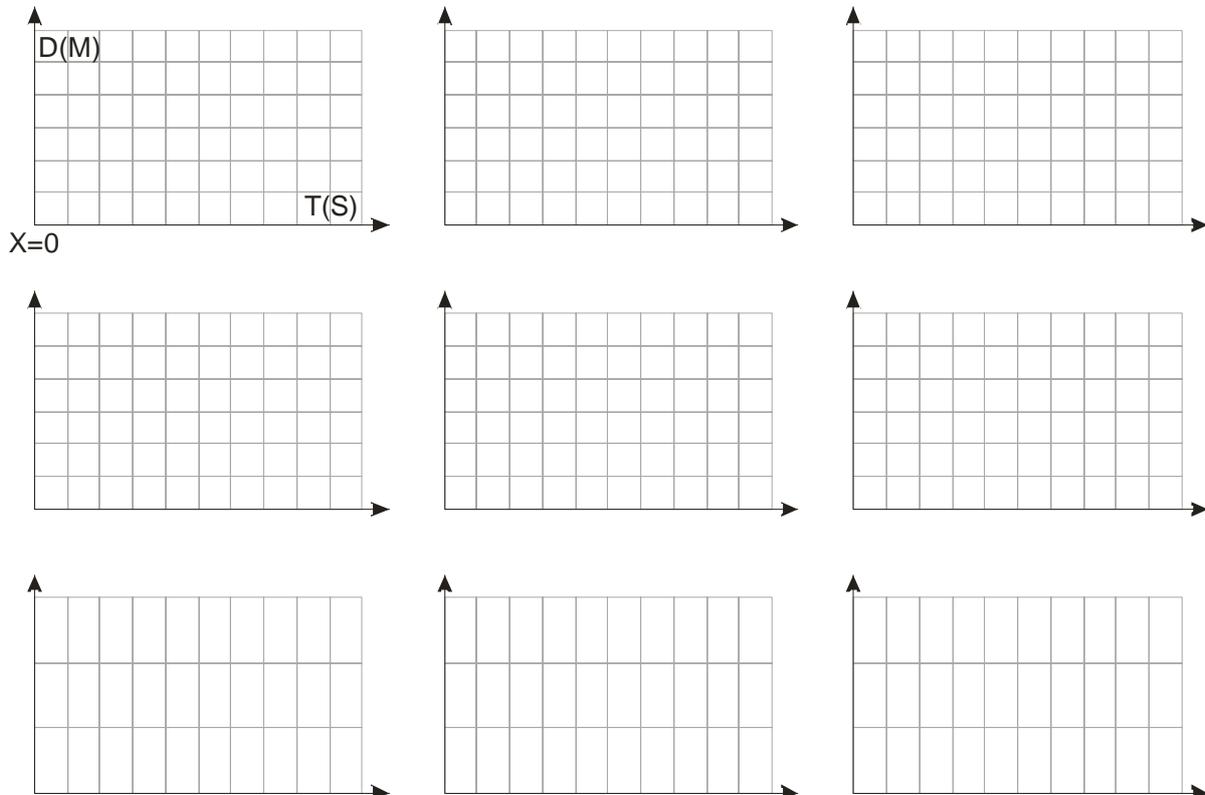
Zeichne die Ergebnisse in die letzten 3 Diagramme ein!

Wie sieht die Kurve (der Graph) aus, wenn du dich nicht bewegst?

Wie sieht er aus, wenn du dich der Wand näherst?

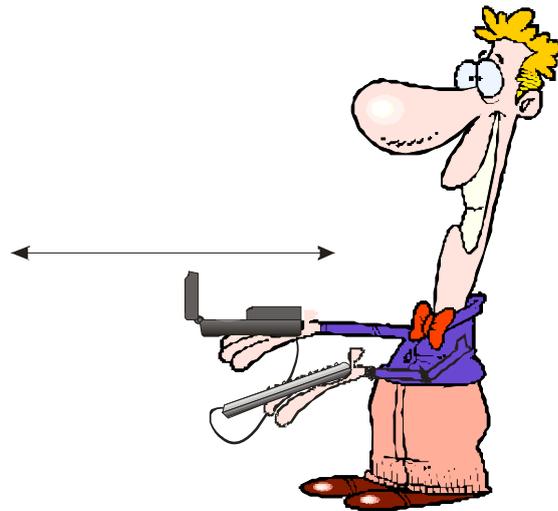
Wie sieht er aus, wenn du dich entfernst?

Probiere einiges aus und sprich dann darüber.



CBR - DISTANCE MATCH - VELOCITY MATCH

ON
APPS
CBL/CBR > ENTER
CBL/CBR Version 1.00
PRESS ANY KEY
RANGER > ENTER
Anfangsbildschirm > ENTER
MAIN MENU
SETUP / SAMPLE
APPLICATIONS > ENTER
METER > ENTER
DIST MATCH > ENTER



```
APPLICATIONS
1: DIST MATCH
2: VEL MATCH
3: BALL BOUNCE
4: MAIN MENU
```

Vor den Versuchen solltest du aber mit deiner Gruppe ein Trockentraining mit dem Arbeitsblatt „Einige Beispiele für“ durchführen. Sieh dir gemeinsam mit deinen Kollegen die ersten sechs Graphen an.

Wo ist die x - Achse?

Wo ist die y - Achse?

Distance = _____ 4 m Abstand finde ich wo
und auf welcher Achse?

Time = _____



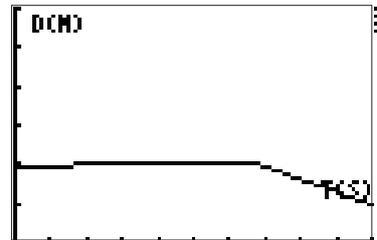
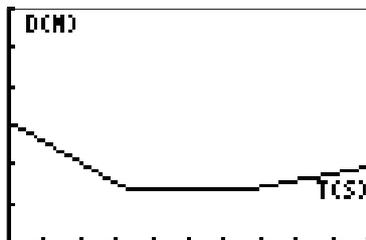
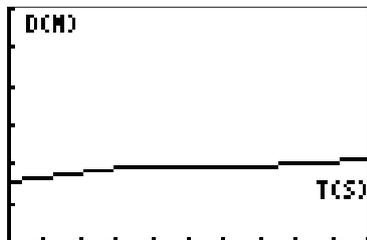
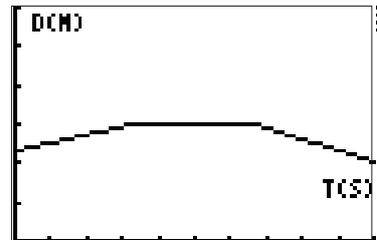
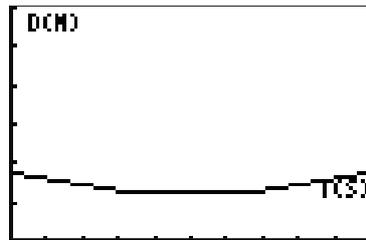
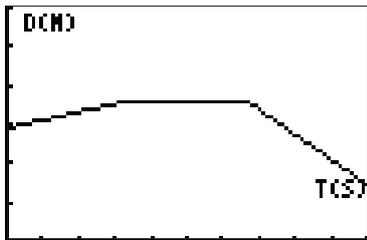
Muss ich mich zur Wand bewegen, oder muss ich von der Wand weggehen?

Wähle zuerst einmal die leichtere Variante **DISTANCE MATCH > ENTER > ENTER**.
Überdenke den Graph und versuche durch deine Bewegung den Graph richtig
„nachzuzeichnen“. Anschließend wage dich über **VELOCITY MATCH** .

Einige Beispiele für DISTANCE MATCH

D(M) T(S)

Wie viele Sekunden werden vom CBR gemessen?Sekunden. Lies aus dem Diagramm den Abstand von markanten Punkten ab und schreibe ihn zu diesen Punkten im Diagramm.



Einige Beispiele für VELOCITY MATCH

D(M) T(S)

