

Objektspiel zum Basketballturnier

Das Objektdiagramm und die Spielergebnisse zum Basketballturnier werden als bekannt vorausgesetzt und sind Arbeitsgrundlage für dieses Arbeitsblatt. Außerdem sollte das Informationsblatt zum Objektspiel vorliegen.

Das Objektspiel auf diesem Arbeitsblatt befasst sich ausschließlich mit den ersten beiden Spielen des Basketballturniers in Halle A (siehe Spielplan des Basketballturniers). Es spiegelt also nur einen kleinen Teil des Turnierverlaufs wieder.

Problembeschreibung für das Objektspiel:

Zum ersten Spiel des Tages in Halle A kommt Team A leider zu spät. Die Turnierleitung (repräsentiert durch das Objekt `basketBallTurnier`) ändert daher die Startzeit auf 10 Uhr und passt dementsprechend auch die Endzeit an. Auch beim zweiten Spiel verschieben sie die Zeiten um 5 Minuten nach hinten. Team A gewinnt das Spiel trotz ihrer Verspätung verdient mit 32:20. Team A möchte einen Überblick über ihre erzielten Körbe im Turnierverlauf behalten. Daher informieren Sie sich über die erzielten Körbe im 1. Spiel und notieren diese. Außerdem möchte Team A wissen, wer ihr nächster Gegner ist. Auch darüber informieren Sie sich und notieren sich den Teamnamen.

Team B ist frustriert nach der Niederlage und möchte daher unbedingt die Trikotfarbe wechseln. Sie waren so begeistert von Team A, dass sie deren Trikotfarbe einfach kopieren möchten. Außerdem ändern sie ihren Teamnamen in "Die Jordans".

Team C spielt im Spiel 2 in Halle A. Das Team hat aber leider vergessen, ob Halle A der Altbau oder der Neubau ist. Nachdem sie es herausgefunden haben, findet Spiel 2 pünktlich statt und endet mit 31:22 für Team A. Team A notiert sich danach erneut ihre erzielten Körbe.

.....

Arbeitsaufträge/Aufgaben

1. Ermitteln Sie alle beteiligten Objekte an den ersten beiden Spielen in Halle A mit Hilfe des Spielplans und des Objektdiagramms und geben Sie diese an:
 - a)
 - b)
 - c)
 - d)
 - e)
 - f)
 - g)
 - h)
 - i)
 - j)
2. Erstellen Sie in Gruppenarbeit für je ein Objekt ein Plakat nach Vorgaben der Regeln für das Objektspiel. Nehmen Sie dafür das Objektdiagramm als Grundlage. Die Eigenschaften der Objekte sollten den Moment direkt vor Turnierbeginn widerspiegeln. Ergebnisse sind also z. B. noch unbekannt.



3. Führen Sie das Objektspiel mit der angegebenen Problembeschreibung durch.

