

Kom igång

Rör | 45026 | Från 3–6 år | För 2–4 barn

Det här Kom igång-kortet hjälper dig att introducera setet Rör för din förskolegrupp. Aktiviteterna är utformade så att barnen kan bekanta sig med de unika delarna i setet som innehåller två olika sorters rör, röda ringar och gula dörrar. När barnen är klara med dessa aktiviteter kan ni utforska fler roliga övningar med rör genom att använda er av inspirationskortet eller kombinera setet Rör med andra inlärningslösningar från LEGO® Education för att skapa ännu fler lekfulla inlärningsupplevelser.



1. Färg, form och mönster

Instruera barnen att sortera klossarna efter färg eller form och att uppmärksamma skillnaderna på de olika rören. Koppla sedan ihop rören för att skapa olika färgmönster.



2. Telefon och teleskop

Koppla ihop fyra böjda rör för att göra en telefon. Låt sedan barnen prata i "telefonen". Fråga därefter:

- Vad hörde ni?
- Låt nu barnen viska i "telefonen". Fråga därefter:
- Kan ni fortfarande höra er själva tydligt?
- Varför eller varför inte?



Förvandla telefonerna till teleskop genom att vrida på rören. Barnen kan också använda teleskopet som en ljudförstärkare.

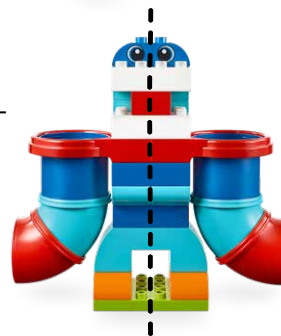
3. Bygg ditt drömdjur

Visa barnen alla de gulliga djuren på inspirationskortet. Be dem att bygga sitt favoritdjur och sedan visa det för de andra barnen. Låt dem sedan berätta varför just det djuret är deras favoritdjur.



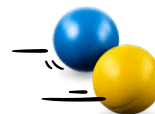
4. Symmetri

Många av modellerna på inspirationskortet är symmetriska. Be barnen att bygga en eller två modeller och beskriva modellernas högra och vänstra sidor. Är de balanserade eller likadana? Varför?



5. Vilken boll rullar längst?

Uppmuntra barnen att bygga några av modellerna på inspirationskortet. Låt dem testa att rulla bollen genom rören för att se hur placeringen av rören påverkar hur långt bollen rullar. Vilken modell får bollen att rulla längst och varför?



Inlärningsmål

Barnen får:

- Kategorisera material efter en eller två egenskaper (t.ex. form, storlek, färg)
- Uppleva designprocessen
- Utveckla finmotorik
- Tänka, ifrågasätta och resonera kring iakttagelser och antaganden
- Utveckla rumsuppfattning

