

Byg et bord-ishockey spil. Hvor hårdt eller blødt skal du skubbe minifiguren, hver gang du vil score et mål?

I denne lektion skal eleverne undersøge virkningerne af forskellige skubbekræfters styrke på en genstands bevægelse.

🕒 30-45 minutter 📦 Begynder 🎓 1.-2. klasse

Inddrag eleverne (hele klassen, 5 minutter)

- Start en kort samtale om, hvordan spillerne bevæger pucken under en ishockeykamp.
- Stil spørgsmål for at sætte tankerne i gang hos eleverne. Her er nogle forslag:
 - Hvordan bevæger pucken sig?
 - Hvordan bruger spillerne hockeystaven til at få pucken til at bevæge sig enten hurtigt eller langsomt? (Med et større skub bevæger den sig hurtigere. Et blødt eller mellemhårdt skub kan være nok til at score et mål).
- Lad eleverne gå i gang med byggeudfordringen.

Undersøg (individuel arbejde, 20 minutter)

- Bed eleverne om at arbejde hver for sig med at bygge en ishockeyspiller, puck, mål og resultattavle.
- Byggetrinnene er forklaret i elevarket. Der er ingen bestemt byggevejledning.
- Eleverne kan blive inspireret af billederne i elevarket eller bruge deres fantasi.

Forklar (hele klassen, 10 minutter)

- Få eleverne til at forklare, hvordan de har brugt deres minifigur-ishockeyspillere til at score mål.
- Stil spørgsmål som:
 - Hvilken kraft brugte du til at få din minifigur til at score et mål? (Minifiguren bruger en skubbekraft til at bevæge pucken).

Udbyg (individuel arbejde, 10 minutter)

- Få eleverne til at lave et spil for to spillere ved at bygge endnu en spiller eller bygge en målmand, der skal forsøge at blokere skuddene.

Evaluer (individuel arbejde)

- Bed hver elev om at give et eksempel på en skubbekraft i deres model.

2000471

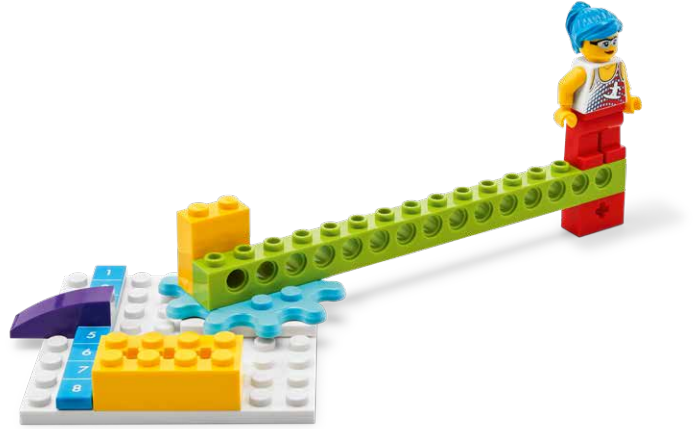
Ishockey-øvelse

Elevark

Byg et bord-ishockey-spil!

Byg:

En minifigur-ishockeyspiller



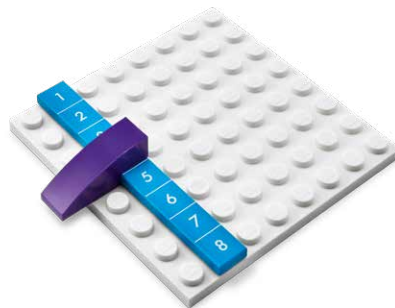
Et mål



En puck



En resultattavle



Forklar, hvordan din ishockey-spiller skød og scorede mål

Hvor hårdt eller blødt skubbede du?