

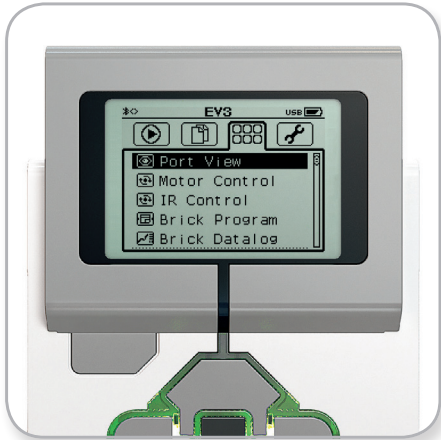
## Ekstra lærernotater

### Valgfrie materialer

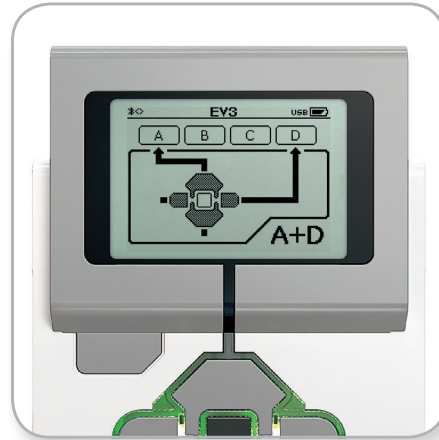
- Plast- eller pappkopper
- Små musikinstrumenter, som for eksempel klokkespill, klokker og små trommer

### Forhåndskunnskap

Før du begynner på denne Maker-aktiviteten, anbefales det at elevene vet hvordan de bruker motorkontrollfunksjonen på klossen, og også hvordan de programmerer en motor til å bevege seg.



Klossprogram-skjermen



Motorkontroll

## Utforskingseksempler

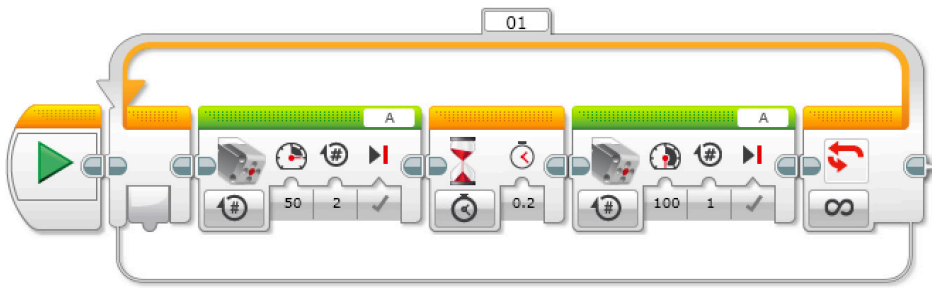
Noen elever kan trenge litt inspirasjon og rammeverk for å komme i gang. Elevene kan bygge om en eksisterende modell, eller finne opp et nytt design.

**Merk: Du bør ikke dele disse bildene med elevene.**



## Lydmaskin

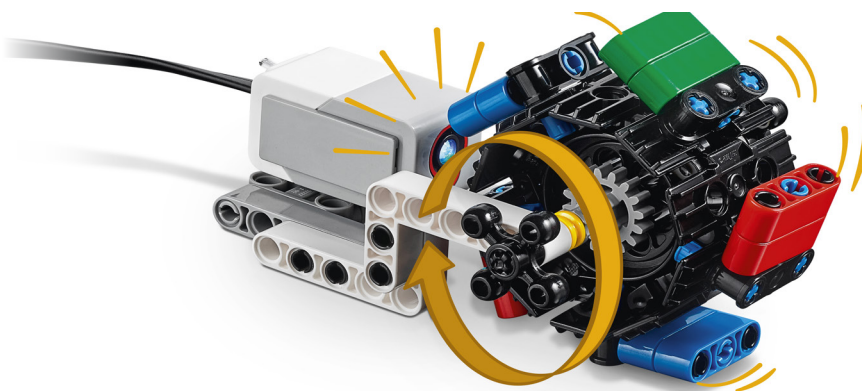
Dette eksempelprogrammet kombinert med den lille modellen blir en takt og rytme på en hvilken som helst overflate, når programmet kjøres.



## Utforskingseksempler

Merk: Du bør ikke dele disse bildene med elevene.

Du kan også utforske med bruk av sensorer.



## Lydmaskin

Dette programmet vil spille av forskjellige lyder når hjulet dreies. Lyden er bestemt av hvilken farge som er plassert foran fargesensoren.

