

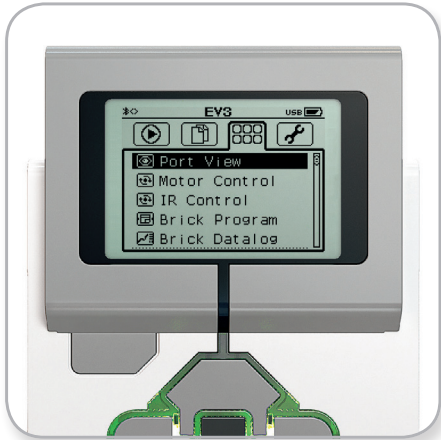
## Flere lærernotater

### Valgfrie materialer

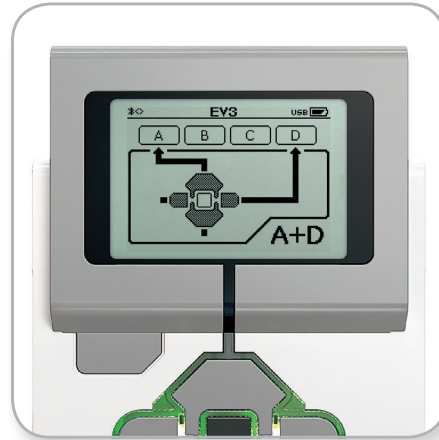
- Plast- eller papbægre
- Små musikinstrumenter, f.eks. klokkespil, klokker og små trommer

### Forudsætninger

Før eleverne påbegynder denne Maker aktivitet, anbefales det, at de sætter sig ind i, hvordan de bruger den indbyggede motorstyringsfunktion på klodsen, og hvordan de programmerer en motor til at bevæge ting.



Skærmen Klods-app



Motorstyring

## Eksempler på manuelle eksperimenter

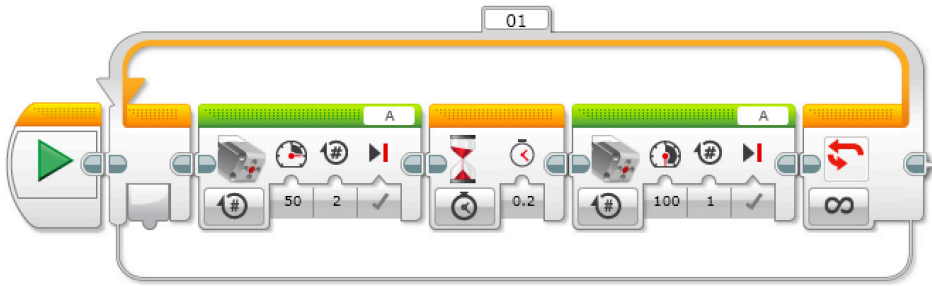
Nogle elever kan have brug for lidt inspiration og vejledning til at komme i gang. Eleverne kan ombygge en eksisterende model eller opfinde et nyt design.

**Bemærk:** Disse billeder bør ikke deles med eleverne.



## Lydmaskine

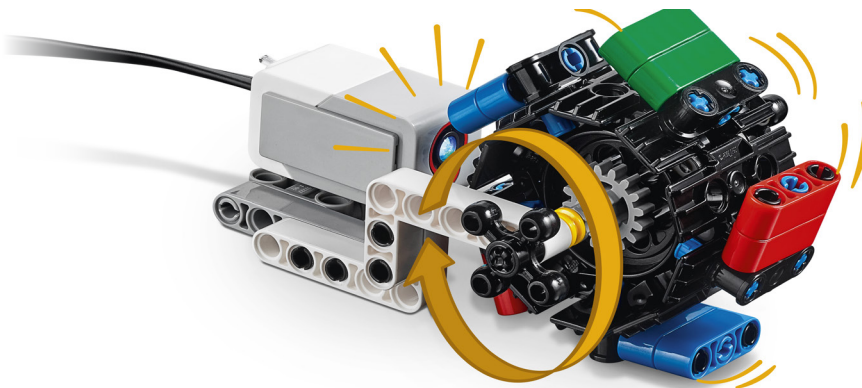
Dette programeksempel kombineret med den lille model vil frembringe en takt og rytme på enhver overflade, når programmet køres.



## Eksempler på manuelle eksperimenter

Bemærk: Disse billeder bør ikke deles med eleverne.

Du kan også eksperimentere med brugen af sensorer.



## Lydmaskine

Dette program afspiller forskellige lyde, når hjulet drejes. Lyden bestemmes af, hvilken farve der placeres foran farvesensoren.

