

45024 STEAM Park

3-5 år * For 2-4 børn

Dette sæt motiverer børn til at undersøge natur/teknologi, design og matematiske begreber på en sjov måde. Pædagogen kan bruge sættet til at skabe en sjov læringsoplevelse, hvor børnene selv designer og konstruerer deres egne forlystelsesparker. Byggekortene kan bruges til at introducere aktiviteter som vejledning til børnene under byggeriet og som inspiration til at bygge frit fra fantasien.



Download lærer-vejledning:

www.LEGOeducation.com/Preschoolsupport

LEGOeducation.com

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/son des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2017 The LEGO Group. 20170501V1



* **Undersøg bevægelse:** Bed børnene om at beskrive den sjoveste eller farligste forlystelse, de kender. Snak om de forskellige bevægelser i forlystelserne. Lad børnene være "STEAM Park designere", og lad dem bygge forskellige forlystelser.

* **Undersøg årsag og virkning, og lav forudsigelser:** Bed børnene om at beskrive spil, de har set i forlystelsesparker. Snak om, hvordan man spiller disse spil for at vinde præmier. Bed børnene om at bygge deres eget spil. Få dem til at lave regler og vælge præmier, og bed dem om at spille spillene for at afprøve deres design.

* **Undersøg kvalificerede gæt og målinger:** Bed børnene om at bygge en model af et spil, en forlystelse eller en madbod og vise, hvordan modellen fungerer. Snak om forskellige måder at måle på, f.eks. afstand, højde, vægt og længde. Bed børnene om

Fokuspunkter for læring:

- Tidlig matematik og natur/teknologi
- Stille spørgsmål
- Observere og beskrive
- Problemløsning

at fortælle, hvad der kan måles i hver enkelt model. Lav sammenligninger og kvalificerede gæt for vægt, afstand, pris osv.

* **Undersøg rumlig opfattelse og kortlægning:** Snak om de forskellige områder, man finder i en forlystelsespark. Spørg børnene om, hvordan områderne er indrettet. Bed dem om at bygge de forskellige områder og indrette dem. Få børnene til at bruge talklodser til at vise, hvor de besøgende skal gøre deres første, andet og tredje stop. Få dem til at give forlystelsesparken et navn og tegne et kort over den.

* **Undersøg rolleleg, udtryksformer og kreativitet:** Snak om de forskellige typer forestillinger (f.eks. optog, trylleshows, levende musik osv.), man kan opleve i en forlystelsespark. Bed børnene om at bygge en scene og skabe en liveoptræden med rekvisitter, kostumer, kulisser og pladser til publikum.

Tips til pædagogen:

En grøn kant på byggekortene viser, at modellen er mindre udfordrende, mens en blå kant angiver en mere udfordrende model. Alle modeller med samme kantfarve kan bygges på samme tid.



education