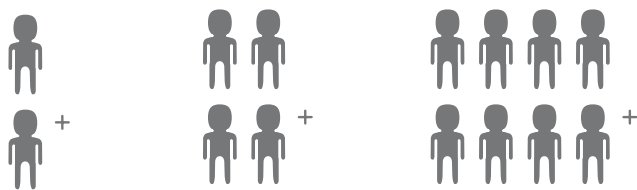


The LEGO Foundation

Six Bricks Hæfte



Ikoner i dette hæfte:



Anbefalet antal børn



5-10



10-20



30-40

Aktivitetens anslåede varighed i minutter

Indhold

Lær Six Bricks at kende • 6

Brick Breaks • 8

Spil • 20

Teamwork • 25

Indledning • 4
Lær Six Bricks at kende I • 6
Lær Six Bricks at kende II • 7
Tårn tricks • 8
Kan I huske? • 9
Ryg mod ryg • 10
Hvad kan I bygge? • 11
Byg en terning • 12
Sorter i farver • 13
Mønstre • 14

Kan I kopiere? • 15
Huskeleg • 16
Slangen Sammy • 17
Klodsmajor • 20
Dobbelt eller halv • 21
Talspring • 22
Hvad er det? • 23
Spil nu • 24
Tårnhøjt tårn • 25
To-til-tops • 26

Byg i blinde • 27
Byg billedet • 28
Mere terningsjov • 29
Byg en bro • 30
Ophængt • 31
Kommunikationshus • 32
Tips og tricks • 33
Aktivitetsskabelon • 34

Hvad er Six Bricks?

Six Bricks er et praktisk læringsværktøj. Gennem små, sjove aktiviteter med sæt af LEGO® DUPLO® klodser i seks klare farver træner børnene deres hukommelse, bevægelse, kreativitet og meget mere. Du kan tilpasse aktiviteterne og selvfølgelig også tilføje dine egne aktiviteter, som matcher børnenes færdigheder og interesser.



Hvilke færdigheder øver børn?

Når børn engageres og udfordres på en legende måde, træner de deres evner til at lære:

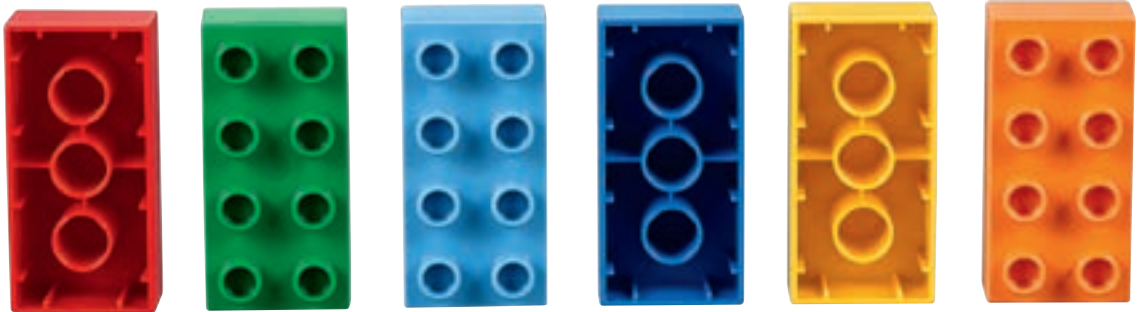
- **Sprog**, f.eks. beskrive ting i detaljer, give klare instrukser, begrunde tanker og handling og fortælle historier, der fremmer kommunikation med andre og udtrykker idéer.
- **Problemløsning**, herunder at bevare fokus, huske en opgave eller udfordring, sætte mål og lægge planer, finde på kreative idéer og reflektere over, hvad man gør, og hvordan.
- **Samarbejde**, f.eks. samarbejde i par eller hold, prøve på skift, dele de materialer, de arbejder med, lære af andre og deres idéer og give hinanden roller og ansvar.

Hvordan kommer vi i gang?

Alle børn og voksne skal have et sæt DUPLO klodser. Vælg en aktivitet, eller lad børnene vælge én. Hæftet indeholder 25 idéer til aktiviteter for en gruppe på op til 50 børn.

Giv først børnene mulighed for at vænne sig til klodserne med enkle, korte aktiviteter som dem, der findes i starten af dette hæfte, *Lær Six Bricks at kende* og *Brick Breaks*.

Når de er mere øvede, kan de prøve mere udfordrende gruppeaktiviteter, f.eks. *Spil* og *Teamwork*, som kommer senere i hæftet.



Hvilken rolle har den voksne?

Børnene lærer af dit eksempel. Hvad du siger og gør påvirker det sprog, de bruger, hvordan de forsøger at løse udfordringer, og hvordan de samarbejder med andre.

Her er nogle tips til, hvordan du kan hjælpe dem:

- Vejled børnene i at prøve selv – hjælp dem, hvis de bliver frustrerede eller beder om det.
- Støt dem, når de prøver sig frem, giv dem nyttige tips og idéer, og brug altid et positivt tonefald.
- Sid sammen med børnene, læg mærke til, hvad de gør, og brug det som udgangspunkt, når du hjælper dem.
- Vær nysgerrig, og stil åbne spørgsmål som "Hvad bygger du?" og "Hvordan gjorde du?"
- Giv børnene valgmuligheder, og sørg for, at de spiller en aktiv rolle i at løse udfordringerne.

Hvor kan jeg finde ud af mere?

Del dine erfaringer, få inspiration, og find tips og tricks fra andre, der arbejder med Six Bricks. Bliv medlem af vores Facebook-gruppe, eller besøg LEGO Fondens hjemmeside for at finde flere aktiviteter, videoer, baggrundsinformation om børns læring og udvikling og historien om, hvordan det hele startede:

www.LEGOfoundation.com

[www.facebook.com – Six Bricks Community](https://www.facebook.com/SixBricksCommunity)



Lær Six Bricks at kende I

Hvad lærer børnene?

At lege og vænne sig til klodserne

At lytte og besvare spørgsmål

At beskrive for andre

Grundaktivitet

1. Hvert barn skal adskille sine klodser og sprede dem ud foran sig.
2. Med lukkede øjne skal de blande deres klodser.
3. Stadig med øjnene lukket skal hvert barn vælge en tilfældig klods og holde den op.
4. Så skal de åbne øjnene og se, hvilken farve de har.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilken farve klods har I?
 - Kan I nævne alle de forskellige farver?
 - Kan I sortere klodserne i varme og kolde farver?
 - Kan I lave en regnbue af jeres klodser?
5. Lad børnene vælge en tilfældig klods, se grundigt på den og vende og dreje den i hænderne.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilken farve har jeres klods? Beskriv klodsen (ru, glat, hård, blød, skinnende, mat osv.)?
 - Hvilke mellemrum og former kan I se på klodsen? Hvor mange knopper er der på hver klods?
6. Børnene skal stable deres seks klodser igen.



Sammenlign højder og antal

Gennemfør trin 1-4 af grundaktiviteten.

5. Børnene skal se sig om i lokalet for at se, hvem der har den samme farve.
6. De skal hurtigt samle sig i grupper efter farver.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilken farvegruppe har flest, færrest eller samme antal klodser? Hvordan kan vi tjekke det?

(Prøv at lade børnene udtænke løsninger – f. eks. at bygge farvede tårne for hver gruppe).



Find matchende farver

Gennemfør trin 1-4 af grundaktiviteten.

5. Børnene skal finde noget i lokalet (eller udenfor) i samme farve og matche det med deres klods.

Hjælpe spørgsmål

- Hvordan kan man kontrollere, om farven er nøjagtigt den samme, lysere eller mørkere?
- Er der noget i naturen, der har samme farve som jeres klods?





5-10



Lær Six Bricks at kende II

Hvad lærer børnene?

At bruge deres rumlige orienteringsevne

At holde fokus og ikke lade sig distrahere

At igangsætte aktiviteter

Grundaktivitet

1. Børnene skal lægge deres klodser frem i vilkårlig rækkefølge (se billedet).
2. Derefter skal de sætte en finger på den røde klods og flytte den til venstre.
3. Så skal de vende den mørkeblå klods på hovedet (eller på siden).
4. Børnene skal sætte den grønne klods på den røde, så alle knopperne er dækket.

(Varier de instrukser, du giver, f.eks. farver, flyt klodserne til højre/venstre og positioner).

Hjælpspørgsmål

- *Hvordan kunne I holde koncentrationen (bed nogle af børnene om at forklare på skift)?*
- *Hvordan kan vi gøre denne aktivitet sværere? (Give flere instrukser, sig dem hurtigere... ?).*



5-10



Prøv med to hænder

Gennemfør trin 1 af grundaktiviteten.

2. Børnene skal samle den første og sidste klods op og bytte dem om (hav lidt sjov med at prøve et par gange).
3. Derefter skal de samle den røde og grønne klods op og bytte dem om (varier farverne).
4. Med venstre hånd skal børnene samle den blå klods op lægge den i skødet.

(Varier farver, hånd og placering i dine instrukser).

Hjælpspørgsmål

- *Hvilke instrukser kan I selv komme på? (Lad børnene komme med forslag og afprøve deres instrukser).*



5-10



"Tænk" med hænderne

Gennemfør trin 1 af grundaktiviteten.

2. Børnene skal tage to klodser og se, på hvor mange forskellige måder de kan sætte dem sammen.
3. Ved hjælp af alle deres klodser skal hvert barn prøve at finde ud af, hvilke former man kan lave med seks klodser.

Hjælpspørgsmål

- *På hvilke måder satte I klodserne sammen?*
- *Hvilke figurer eller former lavede I med jeres klodser? (F.eks. trappe, tårn...).*
- *Hvad var sjovt ved at bygge med klodser?*





Tårn tricks

Hvad lærer børnene?

At bruge fingre og hænder med præcision

At fortsætte, selvom det er svært

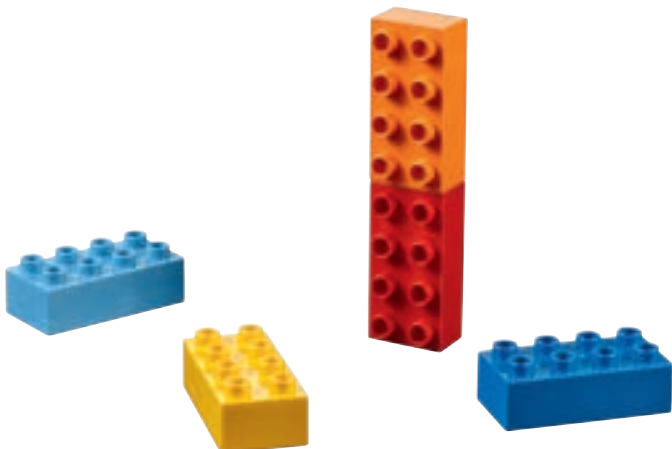
At udvikle deres egne måder at udføre opgaver på

Grundaktivitet

1. Børnene skal adskille deres klodser og lægge dem i vilkårlig rækkefølge.
2. Derefter skal de stable alle deres seks klodser med de korte ender mod hinanden, så de bygger et tårn.
3. Lad børnene forsøge at skifte hånd, mens de bygger.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan fik I klodserne til at balancere? (Lad børnene forklare på skift, hvad de gjorde).*
 - *Hvis I skulle prøve at få klodserne til at balancere på en ny måde, hvad ville I så gøre?*
4. Afslut aktiviteten ved at lade børnene stable deres seks klodser igen.



Eksperimentér med at bygge tårne

Gennemfør trin 1 af grundaktiviteten.

2. Prøv på forskellige måder at stable klodserne til et tårn uden at klikke knopperne sammen.
3. Prøv at bruge venstre eller højre hånd, kun en eller to fingre, eller en tøjklemme til at samle klodserne op.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan byggede I jeres tårn? (Lad børnene forklare og vise det med deres klodser).*
- *Hvad gør et tårn stabilt? Hvordan kan I lave det højeste eller laveste tårn?*



Byg tårne i par

1. Børnene skal parvis kombinere alle deres klodser og bygge et tårn ved at balancere dem oven på hinanden. (Giv forskellige instrukser til at bygge tårne).

Hjælpe spørgsmål

- *Hvad er forskellen, når man bygger med 12 klodser?*
- *Hvad er godt eller svært ved at arbejde parvis?*



5-10



Kan I huske?

Hvad lærer børnene?

At huske informationer

At holde fokus og ikke lade sig distrahere

At tale om, hvordan de har udført noget

Grundaktivitet

1. Den voksne tager to tilfældige klodser og sætter den ene oven på den anden, så alle knopper er dækket.
2. Vis dem til børnene.
3. Børnene skal nu kopiere klodsernes rækkefølge.

Hjælpspørgsmål

- Sæt jeres klodser i samme rækkefølge som mine. Er rækkefølgen den samme?
 - Hvis den er anderledes, kan I så forklare forskellen?
 - Hvis den er anderledes, hvordan kan den så blive den samme som min?
4. Gentag denne aktivitet med to klodser i tilfældige farver, indtil du føler, at børnene er klar til at gå videre til at kopiere tre og derefter fire, fem og seks klodser.



5-10



Vis og gem væk

1. Den voksne tager to tilfældige klodser og sætter i det skjulte den ene oven på den anden, så alle knopper er dækket.
2. Vis dem til børnene i 5 sekunder, og gem dem derefter væk.
3. Børnene skal nu kopiere klodsernes rækkefølge.

Hjælpspørgsmål

- Hvem kunne huske rækkefølgen ved at gentage farverne igen og igen?
- Var der nogen, som brugte en anden metode til at huske rækkefølgen?
- Hvilke andre metoder kan I forestille jer til at huske rækkefølgen?



5-10



Byg i flere retninger

1. Den voksne tager to klodser og sætter dem sammen i det skjulte, så kun nogle af knopperne er dækket.
2. Vis klodserne frem i 5 sekunder, gem dem, og bed derefter børnene om at kopiere modellen.

(Prøv at distrahere dem med spørgsmål, før de bygger, f.eks. "Hvad er din yndlingsret"? eller "3 x 4 er...?").

Hjælpspørgsmål

- Hvordan kunne I huske modellen?
Hvordan kan man lære at huske på andre måder?



10-20

Ryg mod ryg

Hvad lærer børnene?

At beskrive for andre

At tænke ud fra en anden persons perspektiv

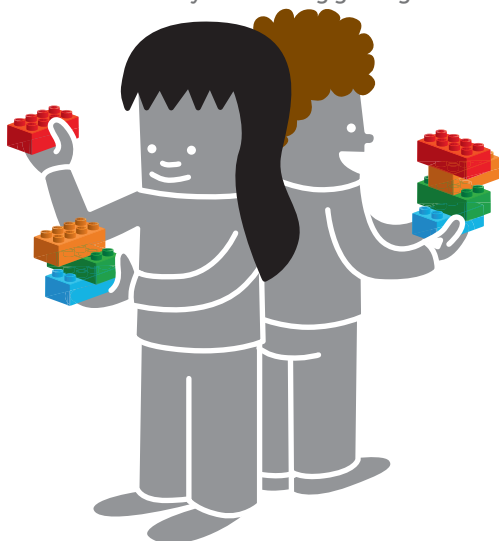
At tale om deres egen og andres adfærd og konsekvenser

Grundaktivitet

1. Børnene skal sidde eller stå parvis med de samme tre klodser.
2. Ét barn skal bygge en model og derefter forklare makkeren, hvordan han/hun bygger den samme model.
3. Makkeren skal bygge uden at kigge eller stille spørgsmål.
4. Parrene skal sammenligne deres modeller og tale om, hvordan det gik.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan forklarede I, hvordan modellen skulle bygges?*
 - *Hvilke instrukser er klare og nyttige?*
5. Bed børnene bytte roller og gentage aktiviteten.



10-20

Stil tre spørgsmål

Gennemfør trin 1-2 af grundaktiviteten.

3. Makkeren skal bygge uden at kigge, men kan stille tre spørgsmål undervejs.
4. Parrene skal sammenligne deres modeller og tale om, hvordan det gik.
5. Bed børnene bytte roller og gentage aktiviteten.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvilke spørgsmål stillede I?*
- *Hvilke spørgsmål fungerede godt? Hvorfor?*



10-20

Prøv med "ja" og "nej"

Gennemfør trin 1 af grundaktiviteten.

2. Ét barn bygger en model, men må nu kun sige "ja" og "nej".
3. Makkeren skal bygge den samme model ved at stille spørgsmål, f.eks. "Er den nederste klods rød?"
4. Parrene skal sammenligne deres modeller og tale om, hvordan det gik.
5. Bed børnene bytte roller og gentage aktiviteten.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvilke spørgsmål hjælper jer med at få klodserne sat rigtigt?*
- *Hvad er det sværeste ved denne aktivitet, og hvorfor?*
- *Hvad kan I gøre for at klare det?*



Hvad kan I bygge?

Hvad lærer børnene?

At opfinde og beskrive figurer (i historier)

At finde på historier i grupper

At stille spørgsmål og foreslå svar

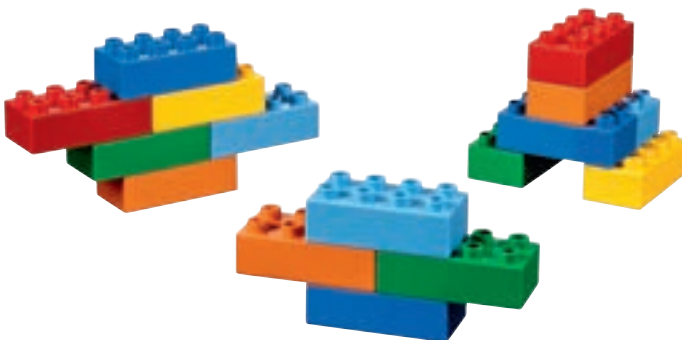
Grundaktivitet

1. Børnene skal bruge deres seks klodser til at bygge et væsen efter eget valg.
2. Derefter skal de skiftes til at beskrive deres væsen.

Denne aktivitet kan også kombineres med et tema, en historie eller en bog, og den kan udføres parvis.

Hjælpe spørgsmål

- Har den et navn?
- Hvilken lyd siger den?
- Hvordan bevæger den sig?
- Har den en magisk kraft?
- Har I nogle spørgsmål, I kan stille jeres venner om deres model?



Byg for at huske en historie

Kombiner denne aktivitet med en historie, du læser sammen med børnene dagen før.

1. Arbejd i par eller små grupper, og bed børnene om at tænke tilbage på historien og snakke om den.
2. Lad børnene bygge noget (ikke kun væsener) fra den historie, de hørte i går.

Hjælpe spørgsmål

- Hvad har I bygget (børnene forklarer deres historie og model)?
- Hvilke spørgsmål kan I stille jeres venner om deres model?



Gå og sortér efter væsen

Gennemfør trin 1-2 af grundaktiviteten. Bed børnene om at rejse sig op, så de kan gå rundt.

3. Lad børnene finde på måder at fordele sig i grupper på i forhold til deres byggede væsen, f.eks. kendetegn (vinger, fødder osv.).
4. Hvert barn skal derefter gå til en anden del af lokalet i henhold til sorteringsreglen.

Hjælpe spørgsmål

- Hvordan fandt I ud af, hvor I skulle gå hen? Var det det eneste sted, I kunne gå hen? Hvis ikke, hvor så?
- Hvordan kunne vi ellers vælge at gå og sortere med jeres væsner?



10-20

Byg en terning

Hvad lærer børnene?

At koordinere og balancere med hele kroppen

At være motiveret for at løse problemer

At indgå i samarbejde med andre

Grundaktivitet

1. Børnene skal bygge en terning med seks klodser, så den ikke falder fra hinanden (se eksempel på billedet).

Hjælpe spørgsmål

- Hvilke to farver er øverst, i bunden og i midten?
 - Når I arbejder i par, hvordan kan én af jer så give, og den anden følge, instrukser om at bygge en terning?
 - Hvilke instrukser er lettest og sværest at bruge?
2. Børnene skal dreje deres terning, mens de har den bag ryggen (eller over hovedet).
 3. De skal kaste terningen op i luften og gribe den igen.
 4. Kaste den fra den ene hånd til den anden.
 5. Holde den under hagen.

Hjælpe spørgsmål

- Hvad kan man ellers gøre? På hvor mange forskellige måder kan I holde jeres terning?
- Hvor længe kan I balancere med terningen på hovedet? Kan I gå omkring med den?



10-20

"Kongens efterfølger" med terninger

Gennemfør trin 1 af grundaktiviteten.

2. Børnene skal parvis eller i små grupper af 3-4 skiftes at gøre nogle ting, som de andre skal eftergøre. (Lad børnene finde på regler, f.eks. "Hvis man taber terningen, så..." eller "Man har tre forsøg").

Hjælpe spørgsmål

- Hvordan kan en ven hjælpe, hvis du har problemer med at gøre det rigtigt?



10-20

Mål med terninger

Gennemfør trin 1 af grundaktiviteten.

2. Lad to børn stå, så alle kan se dem. Resten skal bruge deres terninger til at bygge et måletårn med samme højde som de to børn.

Hjælpe spørgsmål

- Hvordan kan vi bruge terningerne til at måle børnene? Hvor mange terninger har vi brug for?
- Hvad kan man ellers måle?



Sortering

Hvad lærer børnene?

At filtrere oplysninger og bemærke specifikke detaljer

At beskrive og forklare med passende ordvalg

At finde ud af, hvornår og hvordan de skal udføre opgaver

Grundaktivitet

1. Børnene skal parvis eller i grupper af 3-4 blande deres klodser sammen.
2. Derefter skal de sortere alle klodserne i bunker efter farve.

Hjælpe spørgsmål

- Hvor hurtigt kan I lave en bunke med hver farve?
- Hvordan var det at lave denne aktivitet?

3. Hvert barn skal vælge en bunke og bygge et væsen.

Hjælpe spørgsmål

- Kan I lave en historie sammen i gruppen om jeres væsner?



Sortér efter position

Start med at forklare positionerne:

Stående, liggende, på siden, med knopperne nedad og med knopperne opad.

- Saml dine seks klodser op med begge hænder, og lad dem falde ned foran dig.
- Bed nogle af børnene om at sortere dem efter position.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilke andre regler kan I finde på til denne sorteringsleg?
- Hvordan kan I arbejde sammen om at sortere hurtigt?

Lad børnene lege denne sorteringsleg parvis.



Skift sorteringsregel

1. Børnene skal parvis samle deres klodser op og lade dem falde.
2. Så skal de rulle en rød klods. Hvis den ligger med knopperne nedad, skal de sortere efter farve. Hvis den ligger med knopperne opad, skal de sortere efter position. Hvis den ligger på siden, skal de beslutte sorteringen i fællesskab.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilke andre regler kan I finde på til denne sorteringsleg?



10-20

Mønstre

Hvad lærer børnene?

At lægge mærke til og følge mønstre

At eksperimentere med egne kreative idéer

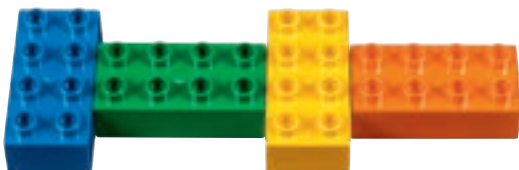
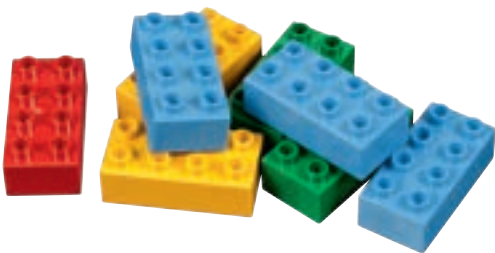
At deles om og skiftes til at gøre noget

Grundaktivitet

1. Børnene skal kopiere dit mønster og se, om de kan fortsætte dem. (Den voksne bygger starten på et gentaget mønster, som børnene skal følge).
2. Gør dette 4-5 gange med forskellige mønstre.
3. Indsæt mellemrum i mønstrene (ligesom mellemrum mellem bogstaver og ord på et papir). Hjælp børnene med at lægge mærke til mellemrummene.

Hjælpe spørgsmål

- Kan I forklare dette mønster?



10-20

Lav mønstre i par

1. Børnene skal arbejde sammen om at lave deres eget gentagne mønster.
2. Et af børnene skal påbegynde et mønster med seks klodser, og den anden skal fortsætte det.

Hjælpe spørgsmål

- Hvad er jeres mønster – kan I forklare det?
- Hvordan adskiller jeres mønster sig fra andre i lokalet?



10-20

Rytmer og bevægelser

1. Børnene skal arbejde sammen om at lave deres eget gentagne mønster.
2. Denne gang skal de tilføje en lyd, et bank, et klap eller en bevægelse til hver klods.
3. De får det sjovt med at spille mønsteret og eksperimentere med forskellige rytmer.

Hjælpe spørgsmål

- Hvad er jeres mønster – kan I spille det?
- Hvordan adskiller jeres mønster sig fra andre i lokalet?



Kan I kopiere?

Hvad lærer børnene?

At lægge mærke til dybde og perspektiv

At holde fokus og ikke lade sig distrahere

At udvikle deres egne måder at udføre opgaver på

Grundaktivitet

1. Forbered denne aktivitet ved at bygge en model i 3D. (Find inspiration på billedet).
2. Lad børnene kopiere din model.

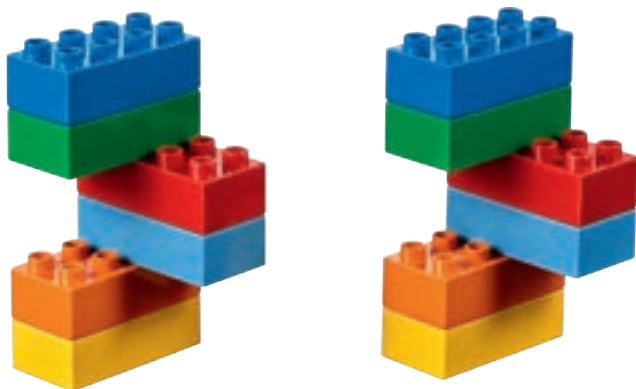
Hjælpe spørgsmål

- Hvilke farver er forrest/bagest/øverst osv.?
- Hvilke former kan I se? Hvilke vinkler?
- Hvad er forskellene?

3. Gentag aktiviteten, men denne gang skal børnene kopiere på afstand.

Hjælpe spørgsmål

- Hvad er forskellen, når modellen er længere væk?



Byg et spejlbillede

1. Børnene skal arbejde parvis, hvor ét barn bygger en 3D-model.
2. Makkeren skal derefter bygge et spejlbillede af denne model (brug om muligt et spejl til hjælp).

Hjælpe spørgsmål

- Hvordan er modellen et spejlbillede af originalen?
- Hvordan kan man gøre denne aktivitet nemmere eller mere udfordrende?



Brug et 2D-billede

1. Den voksne viser et 2D-billede af en model.
2. Børnene skal prøve at bygge en 3D-model ved at se på billedet.

Hjælpe spørgsmål

- Hvordan passer jeres model til billedet?
- Fra hvilken vinkel er det lettest og sværest at regne ud, hvordan modellen skal bygges?



10-20

Huskeleg

Hvad lærer børnene?

At håndtere nye opgaver med tiltro til sig selv

At holde fokus og ikke lade sig distrahere

At udvikle deres egne måder at udføre opgaver på

Grundaktivitet

1. Forbered aktiviteten ved at lægge tre klodser på en A4-side. (Se eksempel på billedet nedenfor).
2. Børnene skal se på klodserne i 10 sekunder.
3. Derefter dækker du dem til med et stykke stof.

Hjælpe spørgsmål

- Hvor mange klodser tror I, I kan huske?
 - Hvordan kan I huske og arrangere klodserne på samme måde, som de er placeret under stoffet?
 - Hvordan kan I også huske klodsernes placering?
4. Børnene skal forsøge at bygge klodsarrangementet med deres egne seks klodser.

Brug fire eller flere klodser, når børnene har let ved at huske placeringen af tre klodser.



10-20

Gå og husk

1. Den voksne arrangerer tre klodser og skjuler dem udenfor eller bag et skab eller en stol.
2. Børnene skal se modellen fire eller fem ad gangen og derefter vende tilbage til deres klodser og bygge fra hukommelsen.
3. Børnene må gå tilbage tre gange for at tjekke, om de har husket rigtigt.

Hjælpe spørgsmål

- Hvordan husker I klodserne?
- Kan I lære af, hvad andre gør?



10-20

Leg med svære ændringer

1. Børnene skal parvis vise hinanden en kombination af klodser i et par sekunder.
2. Makkeren skal huske, hvad han/hun har set og derefter bygge det.
3. Bed børnene bytte roller og gentage aktiviteten.
4. Børnene kan også prøve at udskifte 1, 2 eller 3 klodser i det skjulte og derefter bede makkeren om at kigge igen.

Hjælpe spørgsmål

- Kan I få øje på ændringerne? Hvordan gør I det?
- Hvordan kan man gøre denne aktivitet sværere for hinanden? Eller rigtig nem?
- Kan I komme på måder til at hjælpe hinanden med at huske flere klodser?



Slangen Sammy

Hvad lærer børnene?

At bruge metoder, som de har lært tidligere (mønstre)
 At finde ud af, hvornår og hvordan de skal udføre en opgave
 At forestille sig og fortælle historier

Grundaktivitet

1. Børnene skal parvis blande deres klodser og bygge en slange.

Hjælpe spørgsmål

- Hvordan kan I vise bevægelse, farver, mønstre eller camouflage i jeres slange?
- Hvordan kan I præsentere jeres slange for de andre?

2. Giv parrene tid til at forberede, hvad de vil præsentere.
3. Parrene skal skiftes til præsentere deres slanger.

Hjælpe spørgsmål

- Hvad betyder det at være god til at lytte?



Slange i par

1. Lad hvert barn bygge sin egen slange med seks klodser.
2. Derefter skal de gå sammen parvis og fortælle hinanden, hvordan deres slange bevæger sig, hvordan de byggede den osv.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilke spørgsmål kan I stille for at lære mere om hinandens slanger?
- Kan I lave en lille historie om jeres slanger, der mødes?



1-minuts slange

1. Børnene skal i grupper af seks blande deres klodser sammen.

Hjælpe spørgsmål

- Hvor lang en slange tror I, at I kan bygge på ét minut?
- Hvordan kan I arbejde sammen om at bygge hurtigt?

2. Grupperne får ét minut til at bygge, og stopper, når den voksne siger "væk med hænderne".

Hjælpe spørgsmål

- Kom I tæt på den længde, I troede?
- Hvilken slange er længst? Hvor mange klodser brugte I?



10-20



Klodsmajor

Hvad lærer børnene?

At bruge fingre og hænder med præcision

At deles om og skiftes til at gøre noget

At bruge metoder, som de har lært tidligere (hukommelse)

Grundaktivitet

1. Børnene inddeles i små grupper og får en terning.
2. Start spillet med én klods på bordet.
3. Det første barn ruller terningen. Hvis den viser to, skal barnet vælge en klods og dække to knopper på klodsen på bordet (og så fremdeles).
4. Tallet fem er svært, for man kan ikke dække fem knopper:

Hjælpe spørgsmål

- *Hvad kan man gøre, hvis man slår fem (springe en tur over, fjerne en klods osv.)?*

5. Bliv ved med at bygge opad, og prøv at finde på måder til at holde modellen i balance.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvilken gruppe kan bygge den højeste model, uden at den vælter?*
- *Hvordan holder I modellen i balance?*



10-20



Lige og ulige tal

1. Spil spillet, men denne gang skal der tilføjes klodser, når terningen viser 2-4-6, og fjernes klodser, når den viser 1-3-5.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan kunne man ellers spille spillet?*



10-20

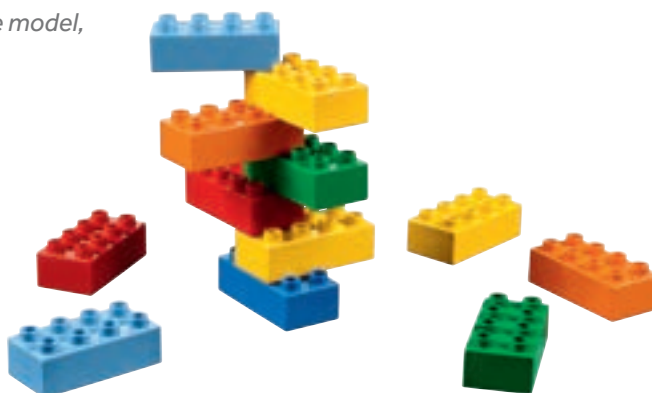


Husk tallene

1. Spil spillet, og tæl løbende, hvor mange knopper der er dækket.
2. 2-3 gange stopper den voksne spillet for at få det samlede antal:

Hjælpe spørgsmål

- *Uden at se på modellen, hvilke knopper har I så dækket?*
- *Hvordan kan I huske det? Kan I huske som en gruppe?*





10-20

Dobbelt eller halv

Hvad lærer børnene?

At foretage begrundede valg og beslutninger

At håndtere nye opgaver med selvtillid

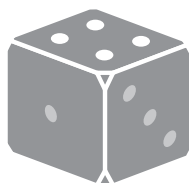
At være motiveret for at løse problemer

Grundaktivitet

1. Børnene får en terning to og to. Det første barn ruller terningen og finder tallet på den, f.eks. to.
2. Hvis det første barn siger "dobbelt", skal makkeren tilføje to klodser, så der i alt er fire klodser.
3. Hvis det første barn siger "halv", skal makkeren fjerne én klods, så der i alt er én klods.
4. Makkeren skal forklare, hvad vedkommende gør, og sige det nye tal.
5. Bed børnene bytte roller og gentage aktiviteten.

Hjælpspørgsmål

- Hvordan gik jeres samarbejde? Hvordan kan man være en hjælpsom makker?
- Hvad sker der, hvis man siger "halv" til et ulige antal, f.eks. tre?



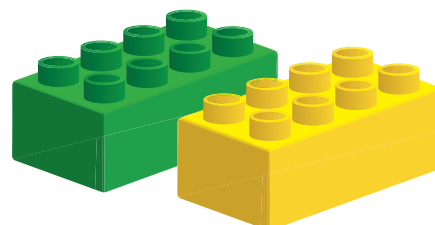
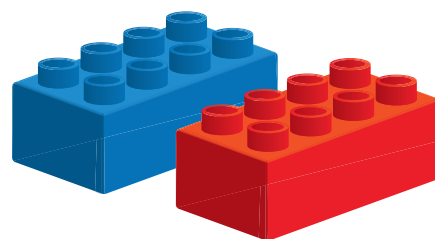
10-20

Spil i grupper

1. Spil dette spil i grupper af 3-4.

Hjælpspørgsmål

- Hvilke andre regler kan I finde på til dette spil?





10-20



Talspring

Hvad lærer børnene?

At holde fokus og ikke lade sig distrahere

At fortsætte, selvom det er svært

At lade øjnene følge med, når de tæller

Grundaktivitet

Dette er en tælleaktivitet. Hvert barn skal tælle sine egen klodser, og det næste barn skal tælle videre.

1. Børnene skal sidde i en cirkel i små grupper og lægge alle deres klodser ind i cirklen, én ad gangen.
2. Det første barn skal tælle sine egne klodser, 1-6, det næste barn skal fortsætte, 7-12, og så fremdeles.
3. Bliv nu enige om en farve, f.eks. grøn.
4. Tæl alle klodserne igen, men denne gang skal alle grønne klodser tælles lydløst.

Børnene skal tælle inde i hovedet, når de kommer til en grøn klods.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvad er svært eller let ved denne aktivitet?*
- *Hvordan kan I holde tal på, hvor I er i talrækken?*
- *Hvilke andre regler kan I finde på til dette spil?*



10-20



Prøv med ugedage

1. Gentag aktiviteten, men i stedet for at tælle, så prøv at nævne ugedagene fra mandag til søndag.
2. Reglerne er de samme – vælg en farve, der skal springes over.

Hjælpe spørgsmål

- *Kan I huske den rigtige rækkefølge af ugedagene?*
- *Hvad skete der, da I kom til den farve, der skulle springes over?*



10-20



Årets måneder

1. Gentag aktiviteten, men sig navnene på årets måneder fra januar til december i stedet for at tælle.
2. Reglerne er de samme – vælg en farve, der skal springes over.

Hjælpe spørgsmål

- *Kan I huske den rigtige rækkefølge af årets måneder?*
- *Hvad skete der, da I kom til den farve, der skulle springes over?*





Hvad er det?

Hvad lærer børnene?

At deles om og skiftes til at gøre noget

At bruge fantasien og tænke kreativt

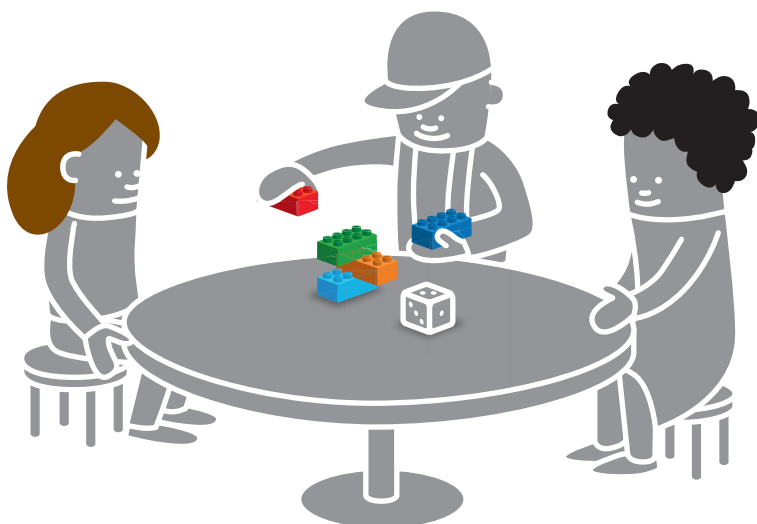
At lægge mærke til ord, der forbinder eller beskriver i sætninger

Grundaktivitet

1. Børnene får en terning i små grupper.
2. Det første barn ruller med terningen og bygger en model med det samme antal klodser, som terningen viser.
3. Modellen og terningen gives videre til det næste barn, som ruller med terningen og tilføjer det antal klodser, som øjnene viser.
4. Fortsæt, indtil alle børn i gruppen har prøvet.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvad ligner modellen, når runden er færdig?*
- *Hvordan kan I sammen beslutte jer?*
- *Hvad fik jer til at vælge denne idé?*



To modeller mødes

Gennemfør trin 1-4 af grundaktiviteten.

5. Sæt to grupper sammen, og lad deres modeller "mødes".

Hjælpe spørgsmål

- *Hvad sker der? Kan I lave en historie med begge jeres modeller?*



Sig tre ord på skift

Gennemfør trin 1-4 af denne aktivitet.

Øv jer i at lytte til og afslutte hinandens sætninger:

5. I skal skiftes til at sige tre ord sådan her:
Det er en... Kat og den... Har en hat... og en sjov...

I skal lave jeres egne sætninger i grupperne.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvilke ord hjælper jeres sætninger med at fortsætte og vokse sig længere (f.eks. "og", "men", "så" osv.)?*
- *Hvilke ord beskriver jeres model (f.eks. "sjov", "kat", "hat" osv.)?*



10-20



Spil nu

Hvad lærer børnene?

At udvikle deres egne måder at udføre opgaver på

At holde fokus og ikke lade sig distrahere

At huske og koordinere bevægelser

Grundaktivitet

1. Børnene skal sidde i små grupper ved et bord med deres egne klodser liggende løst i skødet (skjult for de andre).
2. Når det første barn siger "Spil nu!", skal alle børnene holde en klods op.
3. Hvis klodsen har samme farve som det første barns, skal de aflevere klodsen til ham eller hende.
4. Spil to runder for hvert barn i gruppen.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilke andre måder kan man spille dette spil på?



10-20



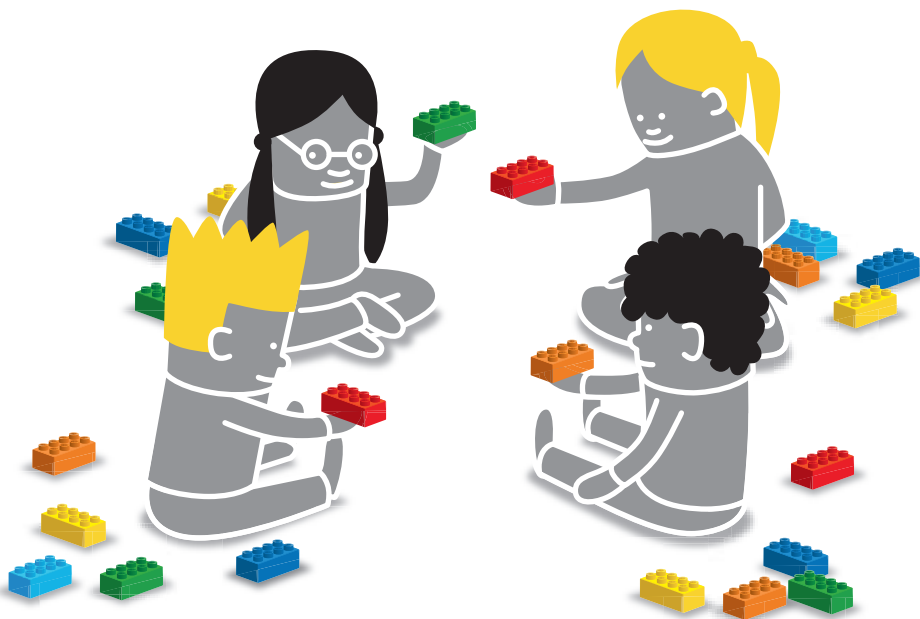
Farver og bevægelser

Gennemfør trin 1-4 af grundaktiviteten, men klap, hver gang du skal aflevere en rød klods.

Gentag aktiviteten med forskellige bevægelser og farver.

Hjælpe spørgsmål

- Hvordan kan I huske den rigtige farve og de rigtige bevægelser?
- Hvad sker der, hvis I skal huske to bevægelser og farver?





Tårnhøjt tårn

Hvad lærer børnene?

At håndtere nye opgaver med selvtillid

At indgå i samarbejde med andre

At strække sig og balancere med hele kroppen

Grundaktivitet

Start denne aktivitet ved at tale med børnene om tårne og høje bygninger. (Du kan bruge det billede, som er vist her).

1. Del børnene op i to store grupper, og se, hvem der kan bygge det højeste tårn.
2. Giv grupperne nogle minutter til at drøfte idéer, før de begynder at bygge.
3. Sammenlign tårnene, når begge grupper er færdige.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilken gruppes tårn er højest?
- Hvilket tårn er stærkest (find metoder til at teste dette ved at løfte tårnene)?
- Går tårnet i stykker? Hvorfor/hvorfor ikke?



Tårn-stafet

Gennemfør trin 1-3, men denne gang skal hvert barn tilføje én klods ad gangen for at bygge tårnet.

Den gruppe, der slutter først, vinder.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilke byggeidéer virkede godt i jeres gruppe?
- Hvordan kan I lære af, hvad andre gør?



Snoede tårne

Gennemfør trin 1-3, men variér måden at bygge på, i stedet for at stable klodser direkte oven på hinanden.

Hjælpe spørgsmål

- Hvilke former eller mønstre kan I lave?
- Hvordan kan I bygge et snoet tårn? Hvad gør det stabilt eller ustabil?





10-20



To-til-tops

Hvad lærer børnene?

*Forklare, hvad de gjorde, og hvad de har lært
At snakke om planlagte fremtidige aktiviteter
At bruge rumlig orienteringsevne til at bygge*

Grundaktivitet

1. Børnene skal skiftes i mindre grupper til at bygge på en klods i midten af gruppen.
2. Hver gang de sætter en klods på, må den kun dække to knopper.

Se, hvor højt I kan bygge, før modellen vælter.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan gik det i jeres gruppe?*
 - *Hvad har I lært om at holde balance?*
 - *Hvad vil I gøre næste gang?*
3. Giv børnene tid til at drøfte idéer til at holde balancen.
 4. Gentag aktiviteten.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan virkede jeres plan?*



10-20



Dæk flere knopper

Gennemfør trin 1-4, men sådan, at der skal dækkes tre eller fire knopper i stedet for.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan er dette anderledes end kun at dække to knopper?*
- *Hvilke andre idéer har I til at spille dette spil?*





Byg i blinde

Hvad lærer børnene?

At holde fokus og ikke lade sig distrahere

At fortsætte, selvom det er svært

At bruge følesansen til at løse en udfordring

Grundaktivitet

1. Børnene skal arbejde parvis. Det ene barn skal lukke øjnene (eller dække dem med et tørklæde), mens makkeren bygger en model med seks klodser.
2. Det "blinde" barn skal føle på modellen og mærke, hvordan den er bygget.
3. Modellen skal gives tilbage til makkeren, som så skjuler den.
4. Åbn øjnene (eller fjern tørklædet), og byg modellen.

Farverne er ikke vigtige, kun formen.

5. Makkeren kan give ledetråde, der hjælper hukommelsen.
6. Børnene skal sammenligne deres modeller, når de er færdige.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan var det at lave denne aktivitet?*
 - *Hvordan kunne I huske modellen?*
 - *Hvilke ledetråde var til mest hjælp, da I byggede?*
7. Bed børnene bytte roller og gentage aktiviteten.



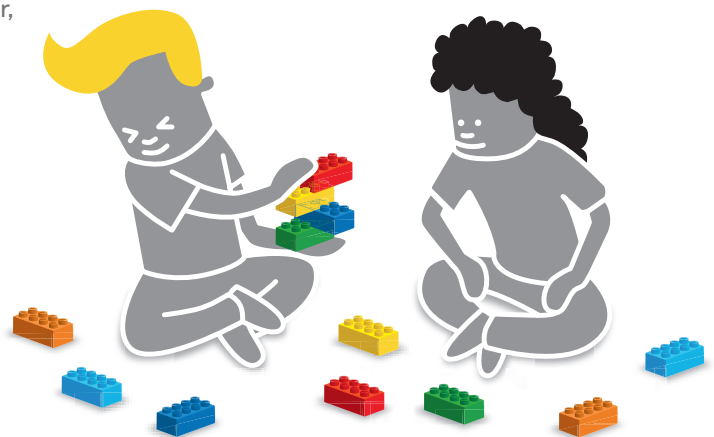
Hold øjnene lukkede

Gennemfør trin 1-3, men forbliv "blinde" også under bygningen af modellen.

4. Sammenlign de to modeller, når de er færdige.
5. Bed børnene bytte roller og gentage aktiviteten.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan føles det at bygge uden at kunne se?*
- *Hvad er sværere, lettere eller anderledes?*





10-20



Byg billedet

Hvad lærer børnene?

At indgå i kreativ problemløsning

At snakke om planlagte fremtidige aktiviteter

At bruge metoder, som de har lært tidligere (symbolsk gengivelse)

Grundaktivitet

1. Børnene skal i grupper af 3-4 blande deres klodser sammen og vælge en leder.
2. Den voksne hvisker et ord, f.eks. "træ", til lederen.
3. Tilbage i gruppen skal lederen hurtigt bygge ordet, og de andre skal gætte det.
4. Gruppen må ikke stille spørgsmål, men de må gerne sige ord. Lederen må gerne sige til, når gruppen gætter rigtigt.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan regnede den første gruppe ordet ud?*
 - *Hvad kan I gøre for at hjælpe gruppens næste leder?*
5. Vælg en ny leder, og gentag aktiviteten med et nyt ord.

Fortsæt, indtil alle børn i gruppen har prøvet at være leder.



10-20



Gæt en sætning

Gennemfør trin 1-4, men brug sætninger på 3-4 ord (lederne kan stave med klodserne).

5. Når gruppen gætter ordet, skal en ny leder hente det næste ord med det samme.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan regnede den første gruppe sætningen ud?*
- *Hvilke tricks eller strategier fungerer godt til at bygge ord?*





Mere terningesjov

Hvad lærer børnene?

At håndtere nye opgaver med selvtillid

At bevæge sig fysisk

At udvikle deres egne måder at udføre opgaver på

Grundaktivitet

1. Børnene skal stå i rækker af 4-6.
2. Hver række har en leder forrest, der holder én terning.
3. Lederen giver terningen videre gennem benene til personen bag sig, som giver den videre over hovedet til næste person.
4. Fortsæt med denne under/over-bevægelse.
5. Det sidste barn i rækken skal give terningen tilbage til lederen.

Hjælpe spørgsmål

- På hvilke andre måder kan man give terningen videre (f.eks. ved at dreje sig, med en eller to arme osv.)?
6. Lav om på en bevægelse, og gentag aktiviteten med en ny leder.



Bevægelser med terninger

1. Børnene skal stå i en cirkel – hver holder sin egen terning.
2. Hvert barn skal gå ind i cirklen og vise en bevægelse eller et trick med terningen (f.eks. holde den under hagen, balancere den på en fod eller arm, kaste den op i luften, holde den på hovedet osv.).

Hjælpe spørgsmål

- Hvad er nemt eller svært at gøre med terningen?
- Hvilke andre idéer har I til spil med terninger?



10-20



Byg en bro

Hvad lærer børnene?

At indgå i kreativ problemløsning

At finde ud af, hvornår og hvordan de skal udføre opgaver

At foretage begrundede valg og beslutninger

Grundaktivitet

Start denne aktivitet ved at tale med børnene om broer og deres funktioner. (Du kan bruge det billede, som er vist her).

1. Lad børnene arbejde samme i grupper af fire om at kombinere deres klodser og udtænke metoder til at bygge en bro over en "flod". (Brug et stykke blåt materiale eller papir på gulvet, som børnene kan forestille sig som floden).
2. Giv børnene tid til at drøfte og planlægge, hvordan de vil komme over floden.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan kan I måle den længde, I skal nå over med klodserne?*
- *Hvad kunne gøre broen stabil? Hvad sker der, hvis den er tung?*
- *Hvordan vil I fordele de forskellige opgaver i gruppen?*

3. Giv børnene tid til at bygge deres bro. Sig til, når tiden næsten er gået.
4. Test styrken af hver bro (bed børnene om idéer, f.eks. vha. et stykke legetøj eller bøger).

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan virkede jeres plan? Hvilke idéer ændrede I undervejs, og hvorfor?*
- *Hvordan arbejdede I sammen i gruppen?*



10-20



Byg over en afstand

Gennemfør trin 1-4, men denne gang skal børnene bygge en bro over et 10 cm mellemrum mellem to stole.

5. Lad børn genoverveje deres bro og drøfte, hvad der kan ændres for at forbedre deres konstruktion.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvordan kan I bruge mellemrum i brobyggeriet for at gøre konstruktionen længere og lettere?*



30-40



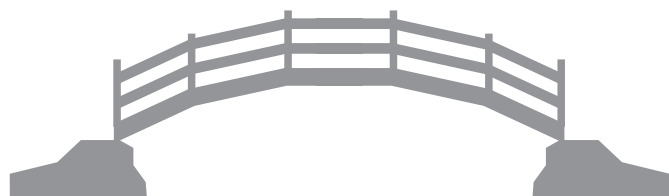
Kombiner broen med historiefortælling

Gennemfør trin 1-4 af denne aktivitet.

5. Sæt broen i relation til en historie, du har læst med børnene, eller lad børnene finde på deres egen.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvad sker der i nærheden af eller på broen i historien? Hvilke rekvisitter kan I bruge til at udspille historien?*





Ophængt

Hvad lærer børnene?

At håndtere nye opgaver med selvtillid

At holde fokus og ikke lade sig distrahere

At udvikle deres egne måder at udføre opgaver på

Grundaktivitet

1. Hvert barn lægger én klods tæt på en bordkant.

Opgaven er at se, hvor mange klodser der kan hænge ned fra bordet.

Hjælpe spørgsmål

- Hvor mange klodser kan I få til at hænge fra bordkanten? I skal bruge klodser som modvægt i takt med, at I bygger.
- Hvilken løsning ser ud til at virke bedst?



Arbejd parvis

Gennemfør trin 1 i denne aktivitet, og lad børnene arbejde parvis og kombinere deres klodser.

Hjælpe spørgsmål

- Hvor langt kan I komme med jeres 12 klodser?
- Hvordan beslutter I, hvad I skal gøre, og hvem der skal gøre hvad?



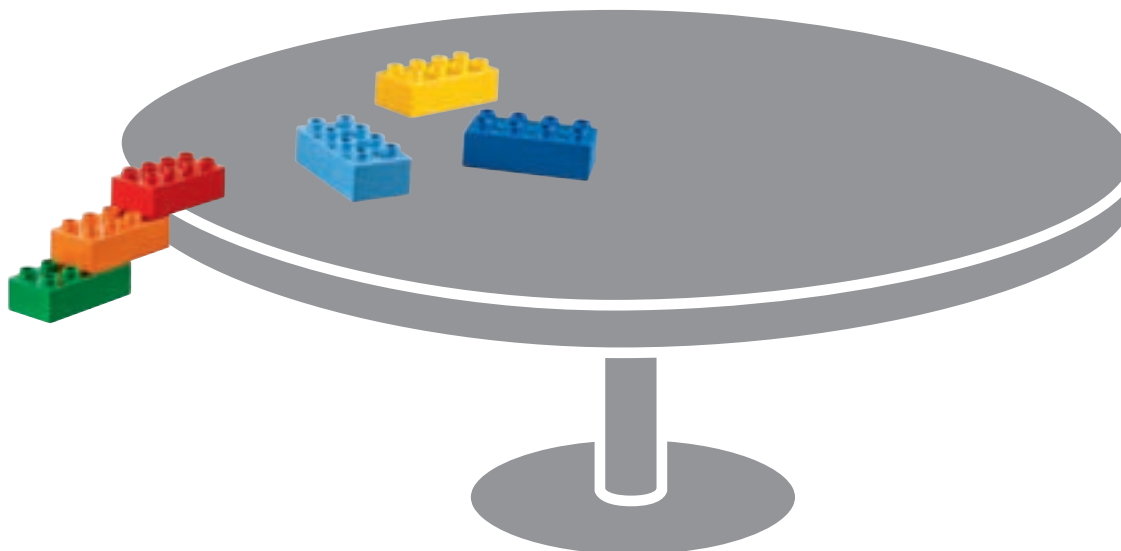
Arbejd i grupper (eller alle børn sammen)

Gennemfør trin 1 i denne aktivitet, og lad børnene arbejde i grupper på 4-6 eller flere.

2. Lad børnene eksperimentere med at bygge fra overflader højere oppe.

Hjælpe spørgsmål

- Kan I finde et højere sted at bygge fra?
- Hvad skal der til for at nå ned til gulvet?





10-20



Kommunikationshus

Hvad lærer børnene?

At beskrive og forklare ved hjælp af passende ordvalg

At tænke ud fra en anden persons perspektiv

At bruge metoder, som de har lært tidligere (hukommelse)

Grundaktivitet

1. Børnene skal kombinere deres klodser parvis.
2. Den voksne bygger en simpel model og skjuler den ude af syne et sted i lokalet.
3. Ét barn fra hvert par går hen for at se, hvordan modellen er bygget, og vender tilbage og forklarer det til makkeren.
4. Makkeren skal bygge modellen (det første barn må ikke bygge).

Det første barn må gå frem og tilbage flere gange for at tjekke og huske detaljer.

5. Efter fem minutter skal makkerparret sammenligne deres model med originalen.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvad var let eller svært ved at huske modellen?*
- *Hvilke "tricks" brugte I til at huske?*
- *Hvordan var det at skulle følge instrukserne?*
- *Hvordan kan I hjælpe hinanden næste gang?*

6. Den voksne ændrer modellen, og børnene bytter roller.



10-20



Tjek kun tre gange

Gennemfør trin 1-6 af denne aktivitet i par eller grupper, men denne gang må børnene kun tjekke tre gange.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvor tæt var I på at bygge den originale model?*



10-20



Byg uden at tale

Gennemfør trin 1-2 af denne aktivitet parvis eller i grupper. Denne gang må begge børn både kigge og bygge. Men når de først begynder at bygge, må de ikke tale sammen eller gå tilbage for at tjekke den originale model.

3. Efter fem minutter skal makkerparrene sammenligne deres model med originalen.

Hjælpe spørgsmål

- *Hvor tæt var I på at bygge den originale model?*



Tips og tricks

Opbevaring af klodserne

Opbevar stablerne med Six Bricks i en boks eller på en bakke, så de er lette at transportere. Ældre børn kan lære at opbevare klodserne på deres borde, og efter ca. 2-3 uger med påmindelser kan de lære at lade dem være.

Hænderne på og væk

En god regel at lære i forbindelse med Six Bricks-aktiviteter er "hænderne væk", når der gives instrukser. Start derefter en aktivitet ved at sige "Sæt igang". Snak om, hvordan man kan huske reglen, og gør det til en leg med børnene.

Opsamling af klodserne

Under gruppeaktiviteter som "Lær Six Bricks at kende I" eller "Tårnhøjt tårn" kan I brede et tyndt tæppe eller lagen ud på gulvet og bygge på det. Når I er færdige, kan I samle alle klodserne op på én gang.

Rengøring af LEGO® DUPLO® klodserne

Klodserne kan vaskes med en mild sæbeopløsning eller opvaskemiddel i varmt vand (ikke varmere end 40 °C) med en blød klud, svamp eller blød børste. Skyl klodserne i rindende vand, og lad dem tørre (ikke i direkte sollys!).

Byg stabile konstruktioner

Hvis I bygger ved at stable klodserne direkte oven på hinanden, vil jeres tårn eller konstruktion blive mindre stabil. Prøv i stedet at forskyde klodserne for hinanden, lidt ligesom murere gør med mursten i et hus.

Byg på faste og stabile overflader

Det er meget lettere at bygge på en fast, jævn og stabil overflade, f.eks. et bord eller et plant gulv.

Aktivitetsskabelon

Hvad lærer børnene?



Grundaktivitet

1.

2.

3.

4.

5.

Hjælpe spørgsmål

•

•

•

•

Aktivitetsskabelon

Hvad lærer børnene?



Grundaktivitet

1.

2.

3.

4.

5.

Hjælpe spørgsmål

•

•

•

•

Kun sammen kan vi skabe læring gennem leg



Lær os bedre at kende på LEGOFoundation.com
Følg os på Twitter [@LEGOFoundation](https://twitter.com/LEGOFoundation)
Send os en e-mail på LEGOFoundation@lego.com

LEGO Fonden
Koldingvej 2
7190 Billund

