

Bygg et ishockeyspill på en bordflate. Hvor hardt eller mykt trenger du å skyve minifiguren for å score et mål hver gang? I denne leksjonen kommer elevene til å utforske innvirkningen av ulike styrker av skyvekrefter på bevegelsen til et objekt.

🕒 30–45 minutter 📦 Nybegynner 🎓 1.-2. klassetrinn

### Engasjere (hele klassen, 5 minutter)

- Start en liten diskusjon om hvordan spillerne beveger pucken i løpet av en hockeykamp.
- Still spørsmål for å få elevene til å tenke. Her er noen forslag:
  - Hvordan beveger pucken seg?
  - Hvordan bruker spillerne hockeykøllen til å få pucken til å bevege seg raskt eller sakte? *(Et hardere skyv gjør at den øker hastigheten raskere. Et mykt eller middels skyv kan være alt som trengs for å score et mål.)*
- Klargjør elevene for byggeutfordringen.

### Utforske (individuellt arbeid, 20 minutter)

- Be elevene om å bygge en hockeyspiller, puck, mål og en resultattavle alene.
- Elevarket forklarer byggetrinnene. Det finnes ikke spesifikke byggeinstruksjoner.
- Elevene kan se bildene på elevarket for inspirasjon, eller bruke fantasien sin.

### Forklare (hele klassen, 10 minutter)

- Be elevene om å forklare hvordan de har brukt minifigurene sine til å score mål.
- Still spørsmål som:
  - Hvilken kraft brukte du til å få minifiguren til å score et mål? *(Minifiguren bruker en skyvkraft til å bevege pucken.)*

### Utdype (individuellt arbeid, 10 minutter)

- Be elevene om å lage et spill for to spillere ved å bygge en annen spiller, eller bygge en keeper for å prøve å blokkere skuddene.

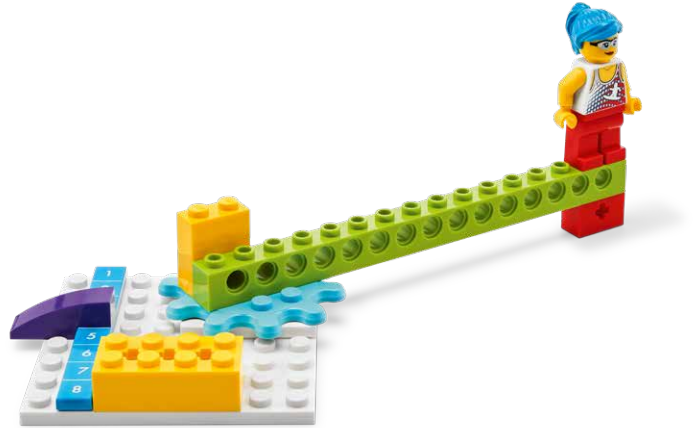
### Evaluere (individuellt arbeid)

- Be hver elev om å gi et eksempel på en skyvkraft som er til stede i modellen.

## Bygg en ishockeyspill på et bordflate!

Bygg:

En hockeyspiller-minifigur



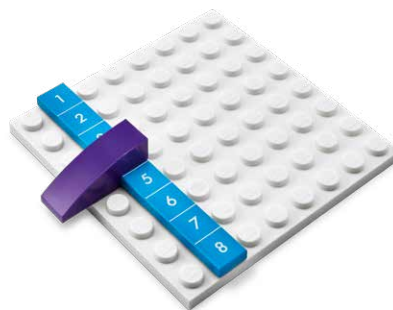
Et mål



En puck



En resultatavle



Forklar hvordan hockeyspilleren din skjøt og scoret mål

Hvor hardt eller mykt skjøv du?