

Kom igång

Djur | 45029 | Från 2–6 år | För 2–4 barn

Det här aktivitetskortet hjälper dig att introducera setet Djur för din förskolegrupp. Aktiviteterna är utformade för att barnen ska bekanta sig med setet. När barnen är klara med dessa aktiviteter kan du skapa fler roliga inlärningsupplevelser genom att kombinera setet Djur med andra inlärningslösningar från LEGO® Education.



1. Sånger eller berättelser om djur

Be varje barn att välja ett djur. Fråga om barnen har en favoritsång eller en berättelse om djuret de har valt. Uppmuntra dem i så fall att dela den med gruppen. Om de inte har det ska du uppmuntra barnen att skapa en sång eller en berättelse om sitt favoritdjur.



2. Sortera djuren

Be barnen att sortera djuren efter olika egenskaper, som:

- Antal ben
- Färg
- Livsmiljö (använd inspirationskorten för att beskriva olika miljöer)
- Vad de äter (t.ex. köttätare, växtätare, allätare)

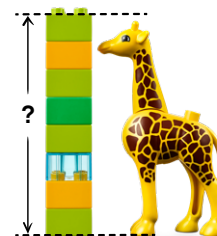


3. Ta väl hand om djuren omkring oss

Diskutera hur man tar hand om djur hemma eller på förskolan (husdjur) eller utanför förskolan (vilda djur). Uppmuntra barnen att leka rollekar eller berätta om hur man tar hand om djur.

4. Mäta längd

Ställ minst fem djur på rad, från det lägsta till det högsta. Försök att använda 2x2-klossar för att mäta hur högt varje djur är. Fråga barnen varför vissa djur är högre eller större än andra. Gör en koppling mellan djurets storlek och miljön det lever i.



5. Gissa djuret

Be ett barn att beskriva ett visst djur (t.ex. dess färg, storlek, föda, miljö) och låt resten av barnen gissa vilket djur det är utifrån kamratens beskrivning.



Upptäck mer på [LEGOeducation.com](https://www.LEGOeducation.com)

Inlärningsmål

Barnen får:

- Kategorisera material efter en eller två egenskaper
- Utveckla sitt ordförråd och sin kommunikationsförmåga
- Använda icke-standardiserade mått för att erfara och förstå begreppet mätning
- Använda berättelser eller sånger för att uttrycka sig kreativt

