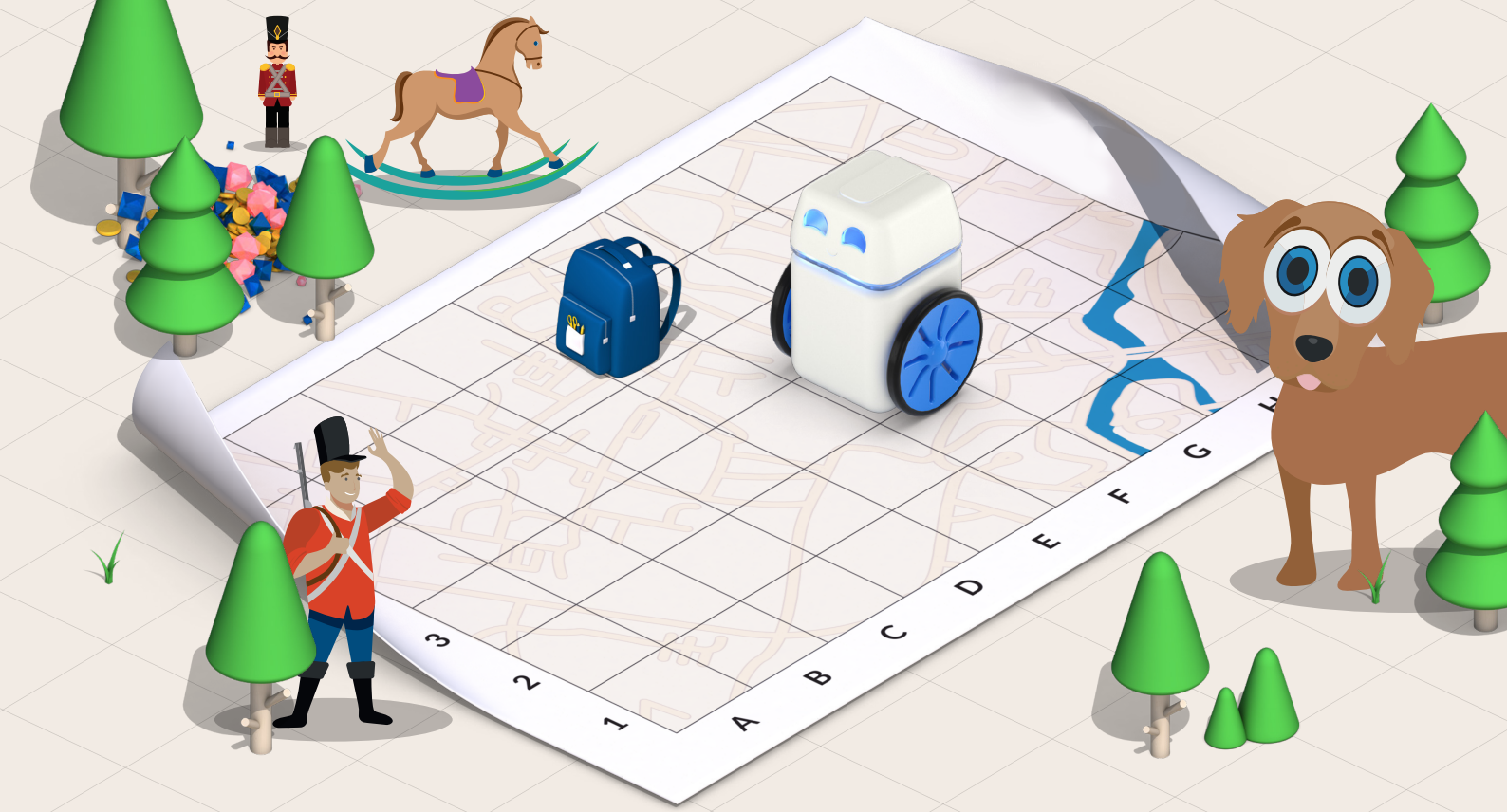




Besøg H.C. Andersens hjemby

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start med at bruge 30 minutter på at sidde i en rundkreds på gulvet.

Pædagogen introducerer H.C. Andersen og fortæller, at han var en berømt dansk forfatter født i 1805. Han har skrevet verdenskendte eventyr såsom *Fyrtøjet*, som

vi skal høre nu! H.C. Andersen drømte om at blive skuespiller og sanger, men han var bedst til at skrive eventyr.

Efter at have fortalt lidt om H.C. Andersen læser pædagogen eventyret *Fyrtøjet* højt.

2

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet

Lad KUBO lege en turist, der besøger H.C. Andersens hjemby, Odense.

Børnene inddeles i par, og pædagogen deler et A4-kort over Odense, en KUBO-robot og et KUBO Coding Startsat ud til hvert par. Kortet viser centrale gader i H.C. Andersens hjemby, Odense.

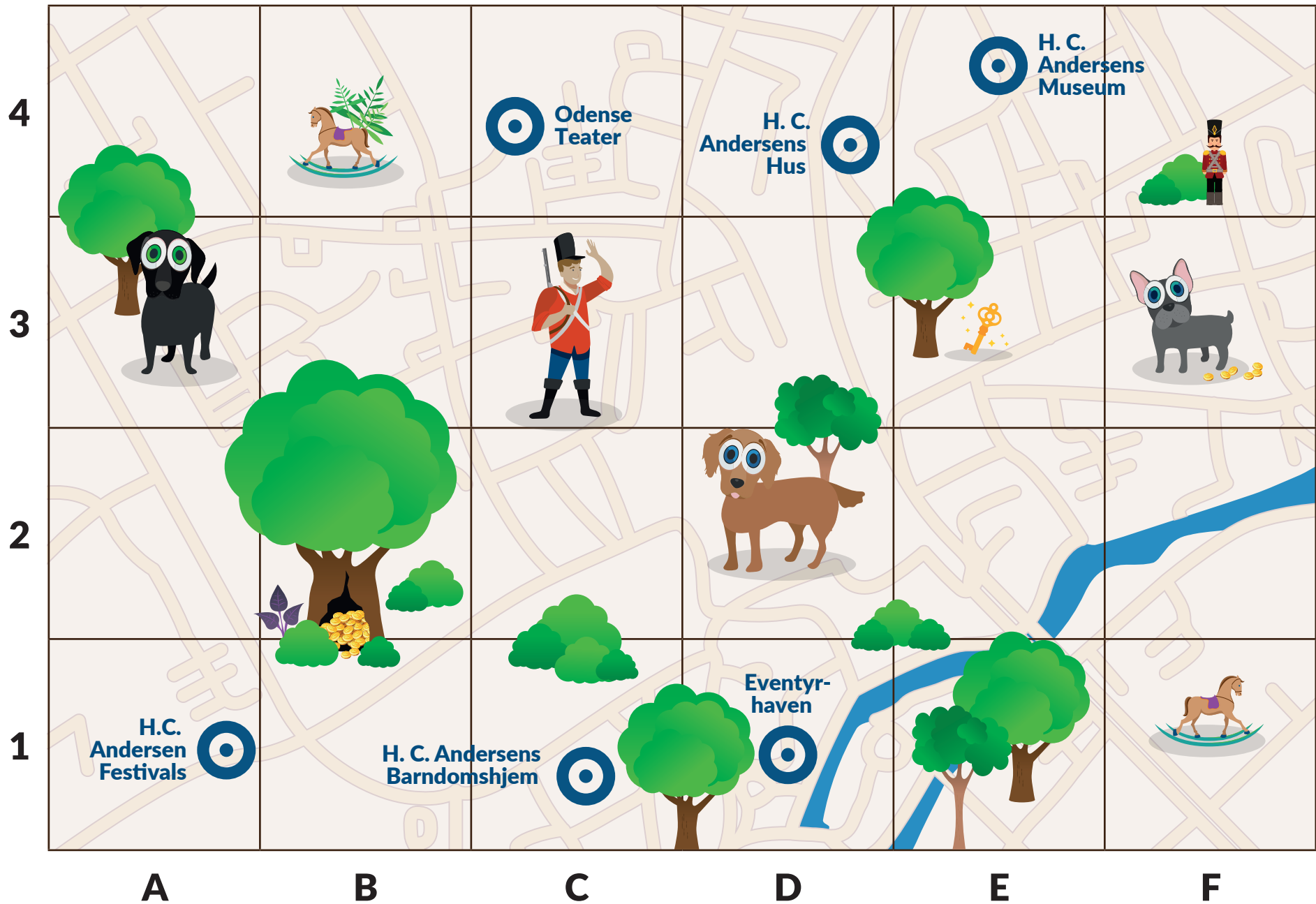
› Lav en rute fra H.C. Andersens Barndomshjem til H.C. Andersens Hus.

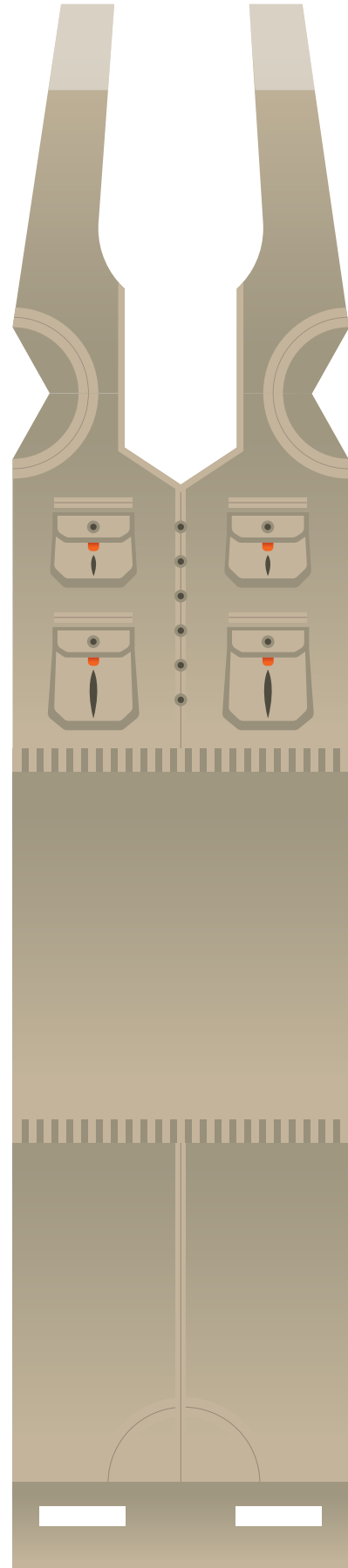
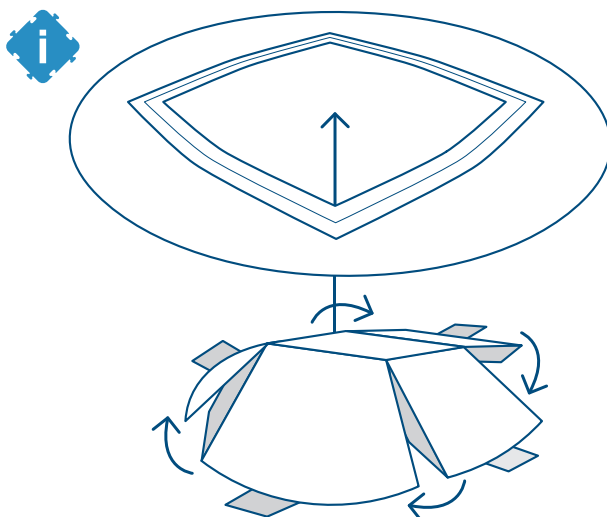
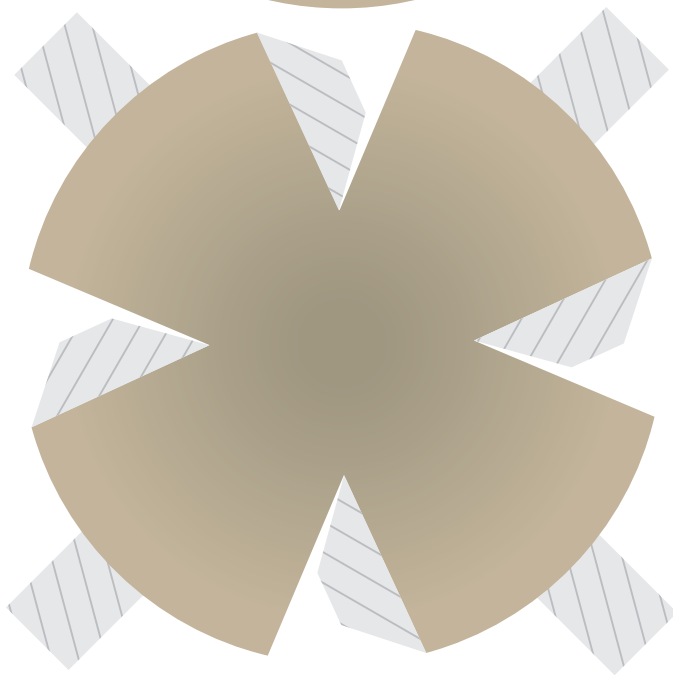
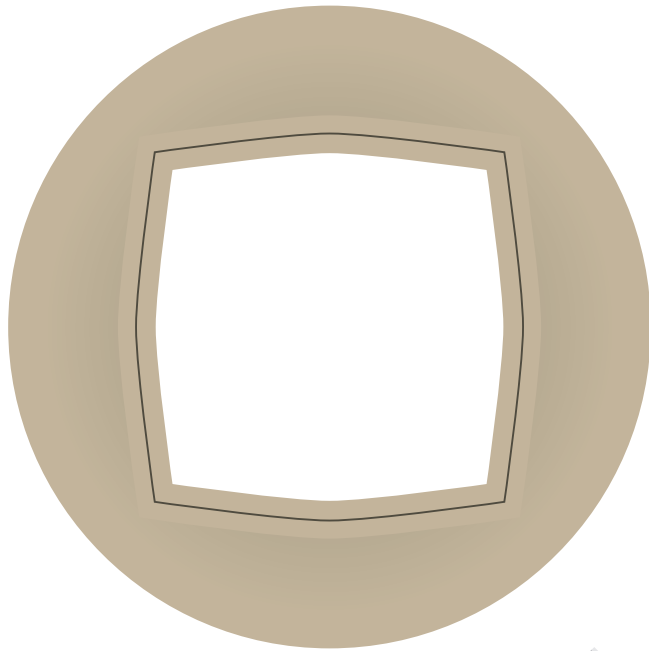
› Lav en anden rute fra H.C. Andersens Hus til H.C. Andersens Museum.

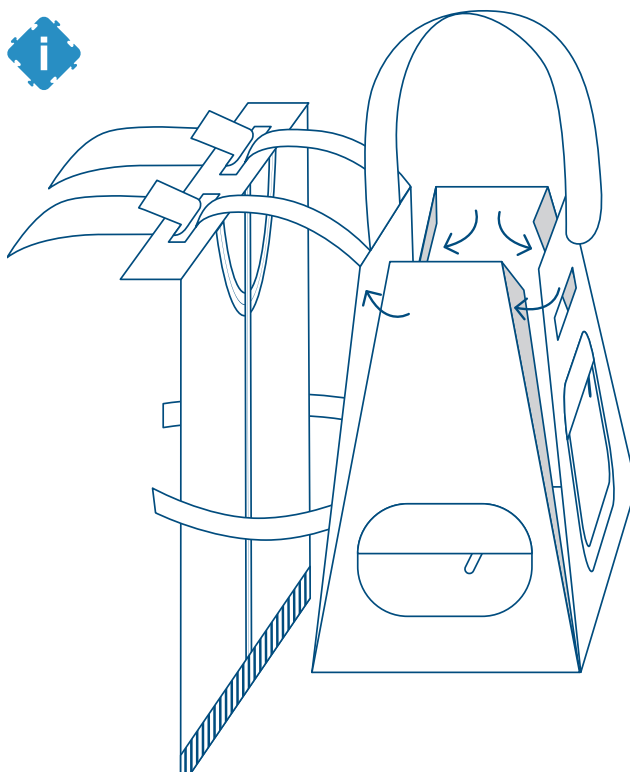
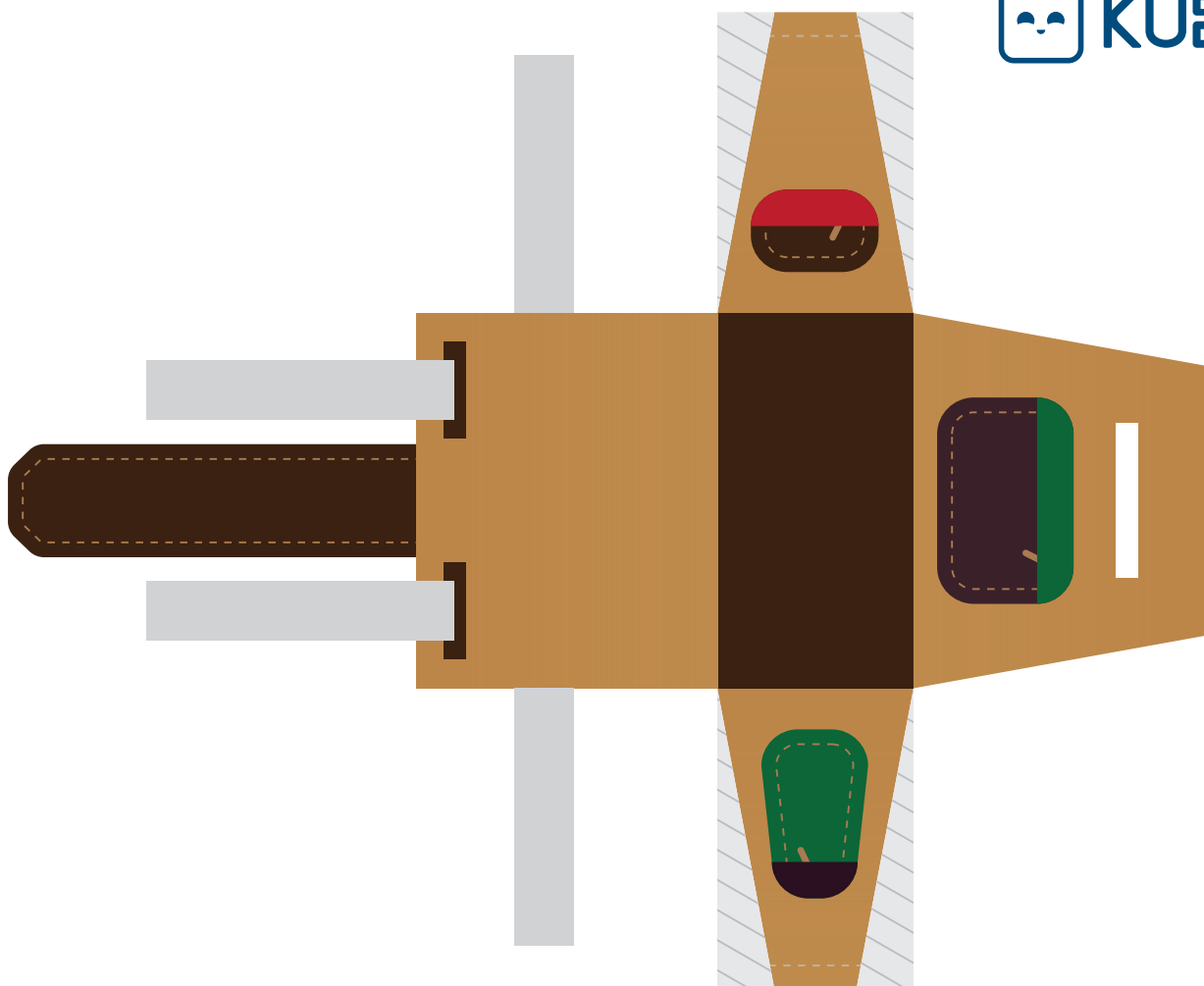
› Lav en tredje rute fra H.C. Andersens Museum til Eventyrhaven.

› Lav en fjerde rute fra Eventyrhaven til H.C. Andersen Festivals.

› Lav en femte rute fra H.C. Andersen Festivals til Odense Teater.









Indsaml bogstaver med KUBO

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start med at bruge 20 minutter på at bevæge jer i en rundkreds på gulvet.

Placer børnene i en stor rundkreds. Pædagogen stiller følgende spørgsmål:

- › Hvilke ord kender I, som starter med bogstavet A?
- › Prøv at vise et A med jeres kroppe!
- › Hvilke ord kender I, som starter med bogstavet B?
- › Prøv at vise et B med jeres kroppe!

› Hvilke ord kender I, som starter med bogstavet K?

› Prøv at vise et K med jeres kroppe!

› Hvilket bogstav starter ordet "ko" med? › Prøv at se ud som en ko!

› Hvilket bogstav starter ordet "giraf" med? › Prøv at gå som en giraf.

› Osv... Pædagogen kan finde på flere ord.

2

Tal om alfabetet. Har børnene lært om alfabetet?

Hvilke bogstaver starter alfabetet med, og hvordan fortsætter det?

Prøv at sige alfabetet højt (fra A-Å).

3

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet

Lad KUBO indsamle bogstaver (A, B, K, osv.)

Pædagogen læser nedenstående historie højt:

KUBO kommer ind i en eventyrverden på et A3-kort. KUBO skal hjælpe prinsessen med at finde kodeordet til at komme ind på slottet på F4. Først skal KUBO

indsamle et ord for at komme ind på slottet. Så skal KUBO indsamle et andet ord for at tale med kongen.

Alle bogstaverne findes på kortet. KUBO skal ind på slottet to gange med to forskellige ord. Kan du hjælpe KUBO?



Lad KUBO starte på A1.

- › Lav en rute fra A1 til urterne, som findes på et bestemt koordinat på kortet. Hvilket bogstav kan KUBO indsamle her? (K)
- › Lav en rute fra A1 til træerne. Hvilket bogstav kan KUBO indsamle her? (A)
- › Lav en rute fra A1 til bonden. Hvilket bogstav kan KUBO indsamle her? (T)
- › Lav en rute fra A1 til slottet og stav ordet, når KUBO ankommer til slottet for at komme ind.

Lad KUBO starte på A1.

- › Nu skal KUBO indsamle et andet ord og tage det med til slottet.
- › Lav en rute fra A1 til narren med den sjove hat. Hvilket bogstav kan KUBO indsamle her? (G)
- › Lav endnu en rute fra A1 til vagten med trompeten. Hvilket bogstav kan KUBO indsamle her? (R)
- › Lav en rute fra A1 til den sovende vagt. Hvilket bogstav kan KUBO indsamle her? (I)
- › Lav en rute fra A1 til de røde hjerter. Hvilket bogstav kan KUBO indsamle her? (S)
- › Lav en rute fra A1 til slottet og stav ordet, når KUBO ankommer til slottet for at tale med kongen.

6

5

4

3

2

1



A

B

C

D

E

F

G

H

I



Indsaml skatte

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start denne aktivitet med at bruge 30 minutter på at bevæge jer udendørs eller i en stor firkant på gulvet indendørs. Brug tape til at afmærke 24 kvadrater (25x25 cm hver), så I ender med en stor "spilleplade" på mindst 100x150 cm.

Lad børnene arbejde i par, hvor det ene barn er programmør/navigatør, og det andet barn er robotten, som bliver styret af programmøren.

Hvis der er plads nok, kan børnene blive inddelt i fire grupper, som hver har sin egen spilleplade at arbejde på. Det er en rigtig god udendørs aktivitet. Hvis der ikke er plads nok, kan parrene skiftes til at tage en runde.

Pædagogen placerer genstande rundt omkring på spillepladen i bestemte felter.

Giv programmøren/navigatøren et par farvede briller, et halstørklæde eller andet på, og giv robotten en sjov hat eller lignende.

- › Nu begynder programmøren at guide robotten i den rigtige retning for at samle de genstande op, som pædagogen har lagt ud. F.eks. ved at sige:
- › Du skal tage to skridt frem og så dreje til venstre.
- › Så skal du dreje til højre og tage et skridt frem.
- › Saml genstanden op.
- › Drej til højre og tag to skridt frem.

2

Lad børnene skiftes til at være programmør og robot.

3

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet

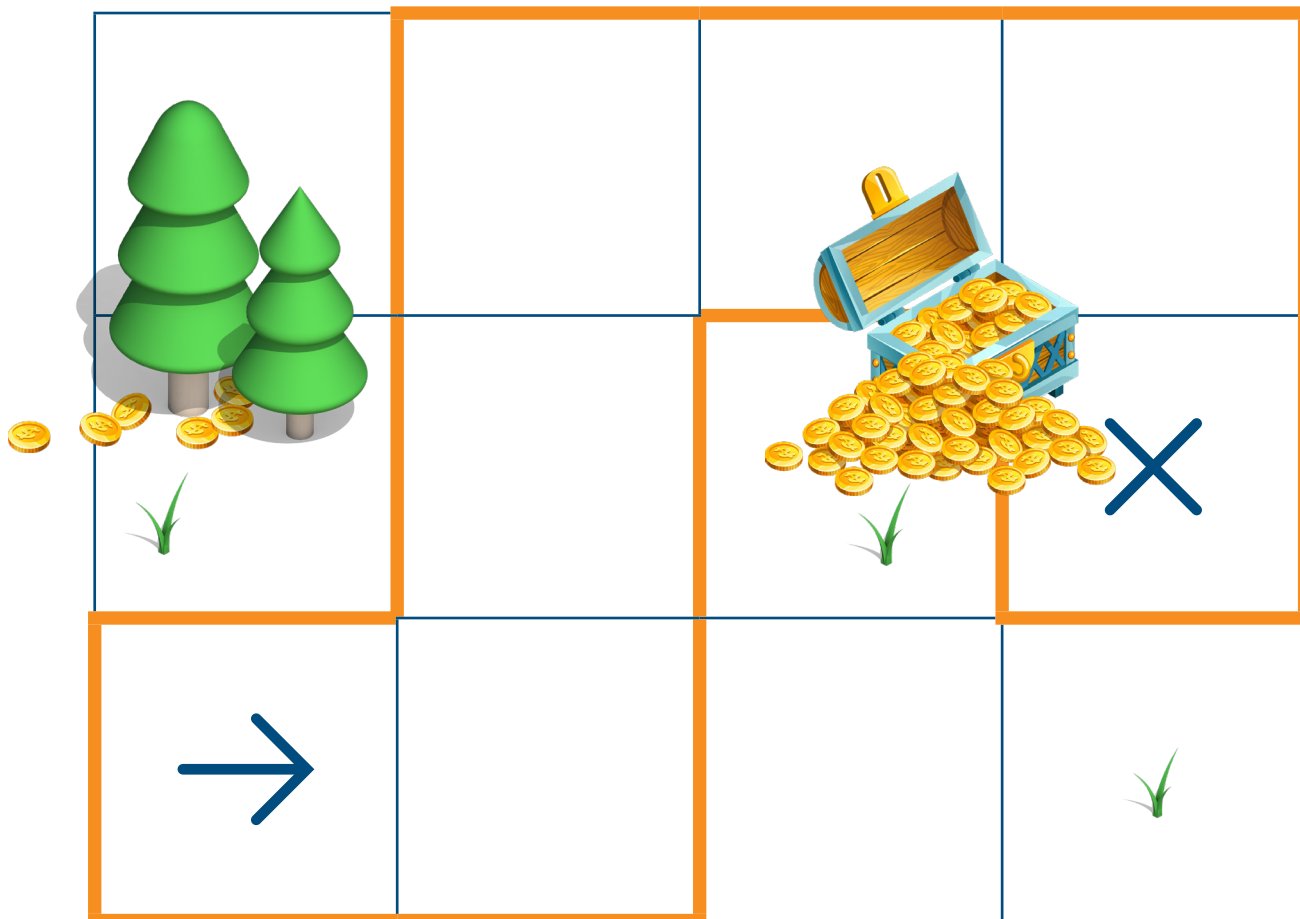
Når I er færdige med den første aktivitet, sætter børnene sig ved bordene og inddeles i grupper af to eller tre børn.

Del fire A5-skattekort (et kort ad gangen), en KUBO-robot og et KUBO Coding-sæt ud til hver gruppe. Brug noget tid på at tale om TagTiles®.

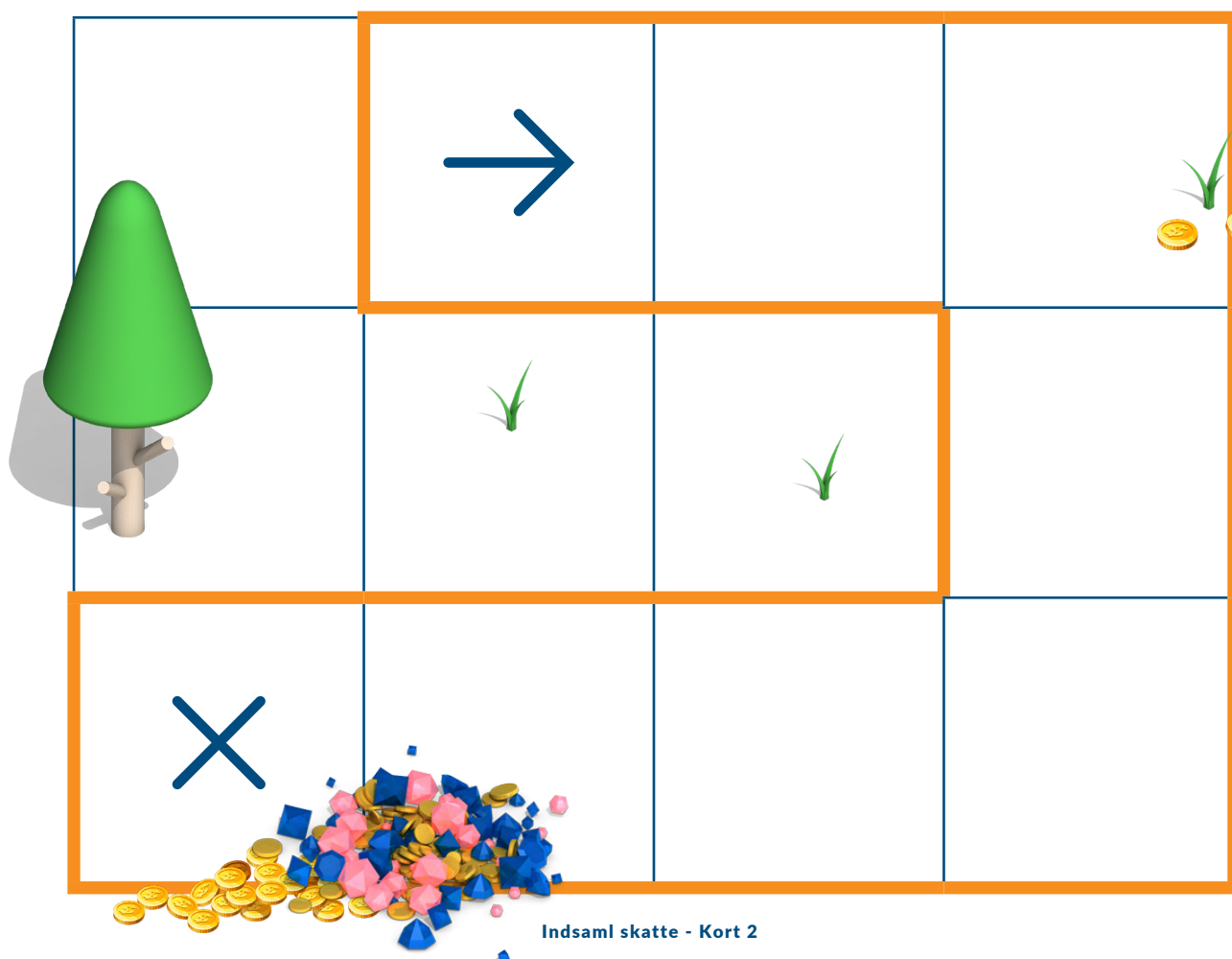
Hvilken drejer til højre? Hvilken drejer til venstre?

Sørg for, at børnene forstår, at KUBO drejer og tager et skridt frem, når den placeres på "gå til venstre" eller "gå til højre".

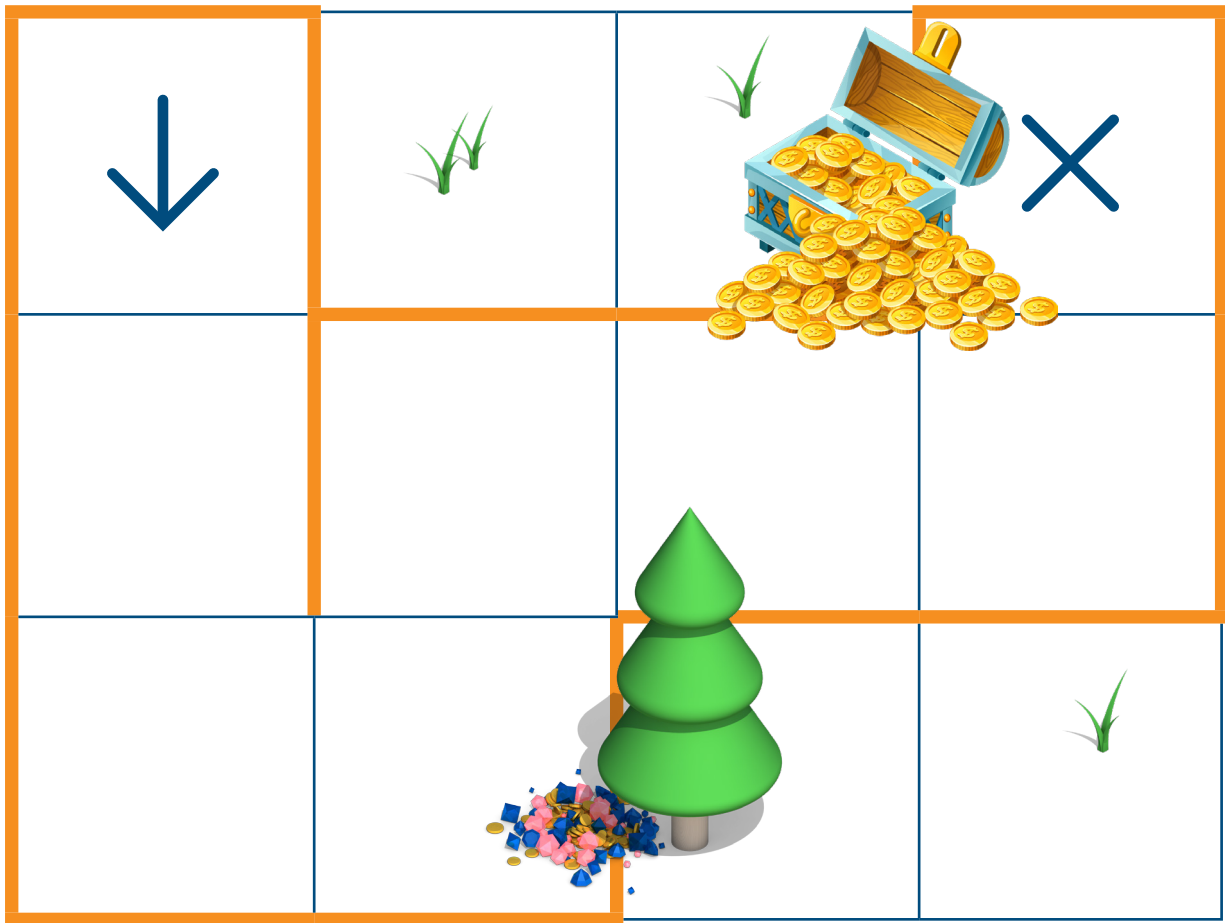
Lad børnene lave en rute fra A1, så KUBO indsamler skatten for enden af den markerede rute. Når opgaven er fuldført, kan I prøve det næste skattekort.



Indsaml skatte - Kort 1

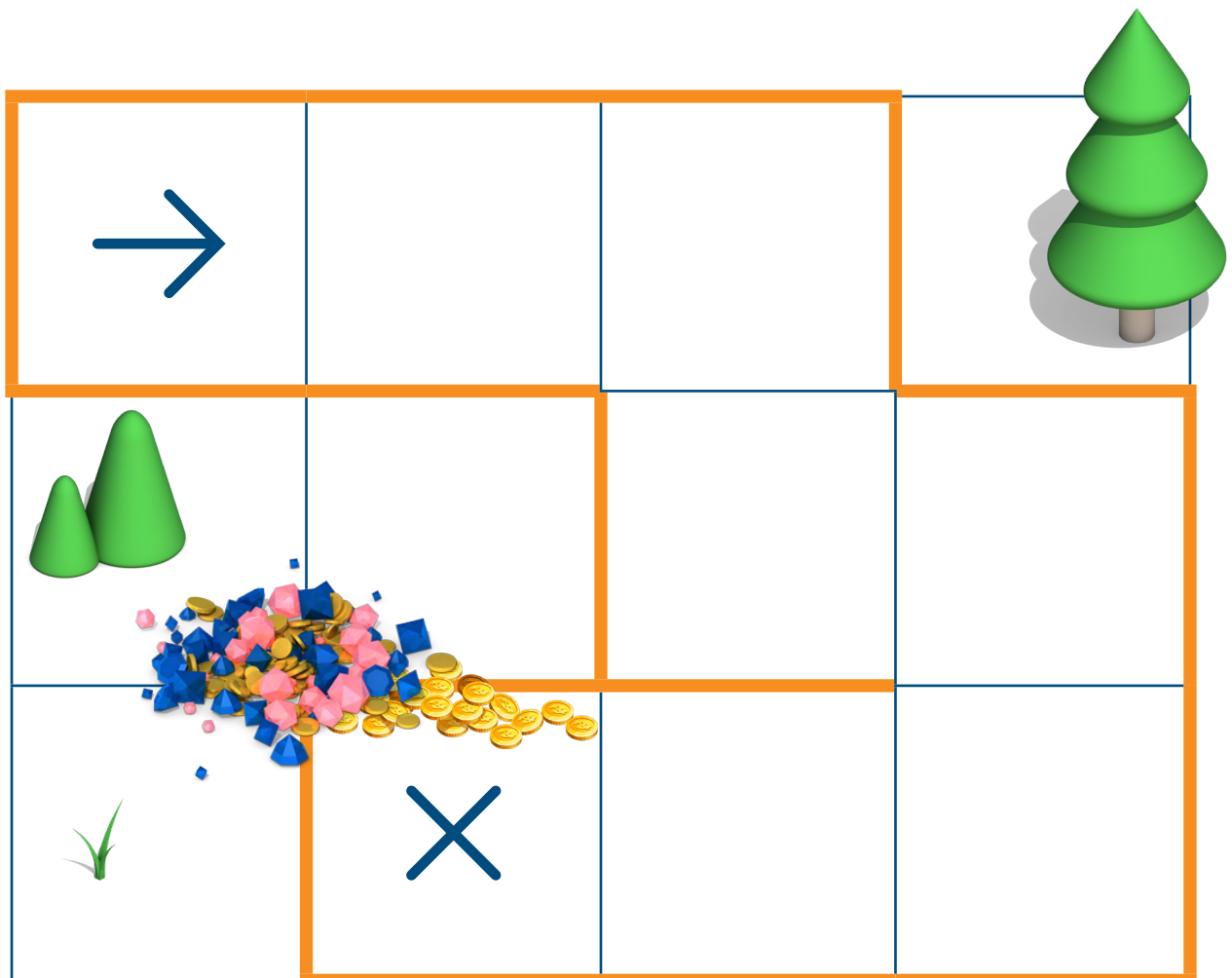


Indsaml skatte - Kort 2



KUBO

Indsaml skatte - Kort 3



KUBO

Indsaml skatte - Kort 4



Kropsdele

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start med at bruge 20 minutter på at bevæge jer i en rundkreds på gulvet.

Placer børnene i en stor rundkreds. Pædagogen siger følgende:

- › Alle stikker højre arm frem
- › Alle stikker venstre ben frem

- › Alle stikker hovedet frem
- › Alle stikker venstre arm frem - og drejer kroppen til højre
- › Alle hopper op og ned
- › Alle bevæger maven

2

Vælg et barn, som skal føre gruppen, og lad ham/hende bestemme, hvilken kropsdel man skal bevæge:

- › Alle stikker ... frem
- › Alle stikker ... frem
- › Osv.

Når barnet er færdig, vælges et andet barn, som skal føre gruppen.

3

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet

Lad børnene sætte sig ved bordene i grupper af to eller tre børn.

Del et A4 Kropsdele-kort, en KUBO-robot og et KUBO Coding Startsæt ud til hver gruppe. Brug noget tid på at tale om TagTiles®. Hvilken TagTile drejer til højre? Hvilken TagTile drejer til venstre? Sørg for, at børnene forstår,

at KUBO drejer og tager et skridt frem, når den placeres på "gå til venstre" eller "gå til højre".

Lad børnene lave en rute fra A1, så KUBO indsamler alle kropsdele, og man kan sammensætte et helt menneske med hoved, arme, ben og mave.

 i

Vejledning og spørgsmål fra pædagogen

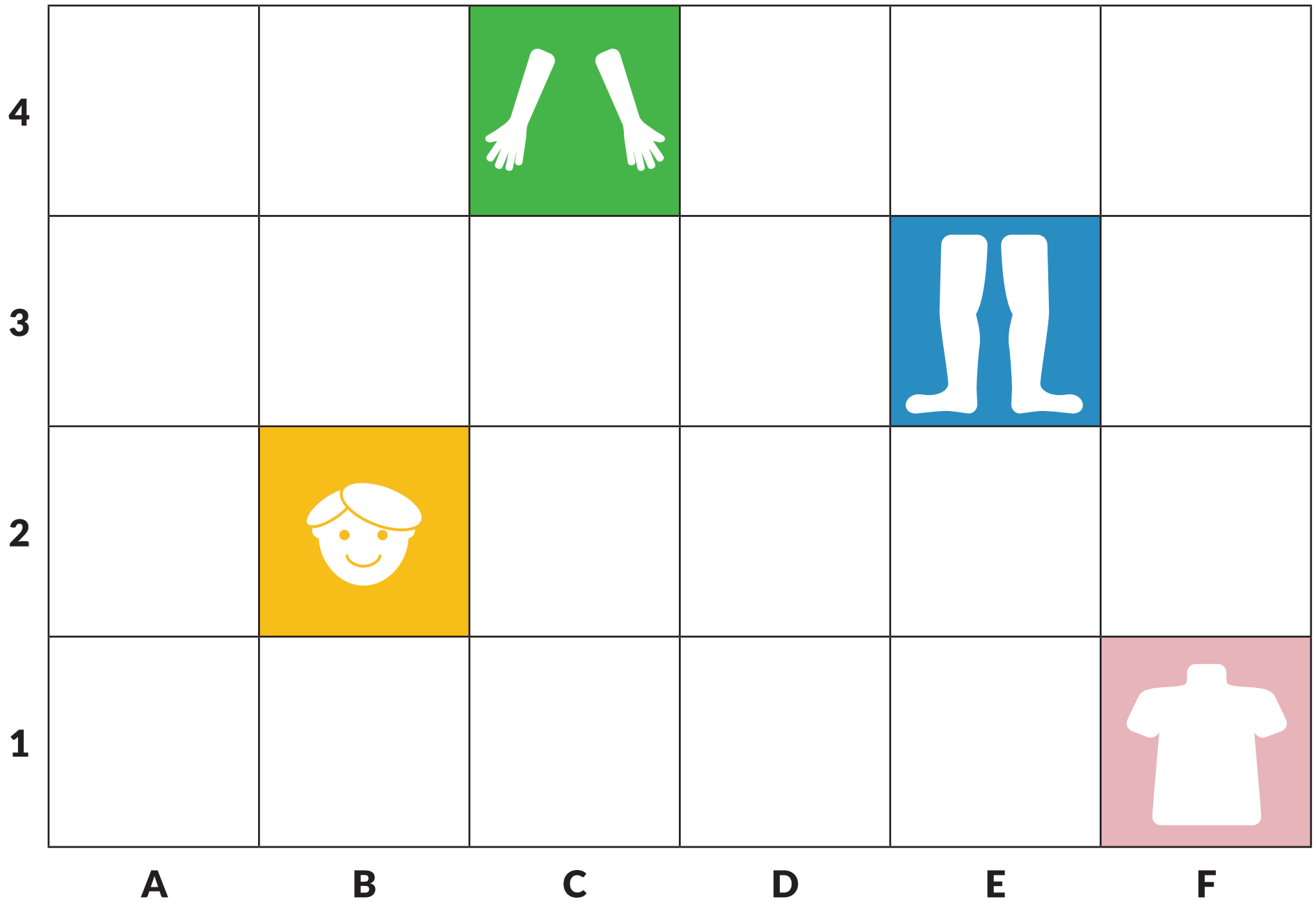
Hvis børnene har brug for vejledning undervejs, kan pædagogen hjælpe ved at sige en sætning ad gangen:

- › Lad KUBO starte fra A1, og lav en rute hen til hovedet.
- › Lav så en rute fra hovedet til armene.
- › Lav en rute fra armene til benene.
- › Lav en rute fra benene til maven.

For at udfordre børnene kan man lade dem bestemme selv, hvilken rækkefølge kropsdelene skal indsamles i med start fra A1.

Når alle kropsdelene er samlet ind, stilles følgende spørgsmål som udgangspunkt for en samtale med børnene:

- › Hvad hedder de forskellige kropsdele?
- › Hvad hedder kropsdelen, hvis vi kun indsamler en (ental)? ben arm
- › Hvad hedder kropsdelen, hvis vi indsamler to (flertal)? ben, arme
- › Hvilke TagTiles har I brugt til at indsamle alle kropsdelene? (gå frem, gå til venstre, gå til højre) retnings-TagTiles
- › Kan I lave en lang rute, hvor KUBO indsamler alle kropsdelene på samme rute?





KUBO henter is

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start med at bruge 20 minutter på at bevæge jer i en rundkreds på gulvet.

Lad børnene stå i en stor rundkreds. Pædagogen spørger følgende:

› Hvor mange børn kan I se med rødt tøj på? (tæl dem)

- Hvilken slags tøj kan I se, som er rødt? (bluser, bukser, sko, strømper, T-shirts osv.)
- Alle med rødt tøj på danser en lille dans.

› Hvor mange børn kan I se med blåt tøj på? (tæl dem)

- Hvilken slags tøj kan I se, som er blåt?
- Alle med blåt tøj på hopper 10 gange.

› Hvor mange børn kan I se med grønt tøj på?

- Hvilken slags tøj kan I se, som er grønt?
- Alle med grønt tøj på klapper 8 gange.

› Hvor mange børn kan I se med sort tøj på?

- Hvilken slags tøj kan I se, som er sort?
- Alle med sort tøj på står på ét ben i 7 sekunder.

› Hvor mange børn kan I se med gult tøj på?

- Hvilken slags tøj kan I se, som er gult?
- Alle med gult tøj på strækker hænderne ned mod tæerne 7 gange (op og ned).

› Osv... Pædagogen kan selv finde på flere idéer.

2

Tal om, hvilke farver I har nævnt indtil videre, og hvilke I ikke har nævnt.

Er der nogen, der har en yndlingsfarve?

Hvilke ting i naturen har den farve? (blomster, træer, dyr osv.)



3

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet

Lad børnene sætte sig ved bordene i grupper af to eller tre børn.

Del et A4-kort med farvede flag, en KUBO-robot og et KUBO Coding Start sæt ud til hver gruppe. Brug noget tid på at tale om TagTiles®. Hvilken TagTile drejer til højre? Hvilken TagTile drejer til venstre? Sørg for, at børnene forstår, at KUBO drejer og tager et skridt frem, når den placeres på "gå til venstre" eller "gå til højre".

Start med at læse følgende introduktion højt for børnene:

- › Det er sommer, og KUBO vil meget gerne have en is.
- › Hjælp KUBO med at få en is ved først at indsamle alle de farvede flag på kortet.
- › Start ved A1, og lav en rute, hvor KUBO skal stoppe ved det røde flag, så ved det grønne flag og til sidst ved det blå flag.
- › Når KUBO har indsamlet alle flagene, skal den gå hen til isbuden på F4.

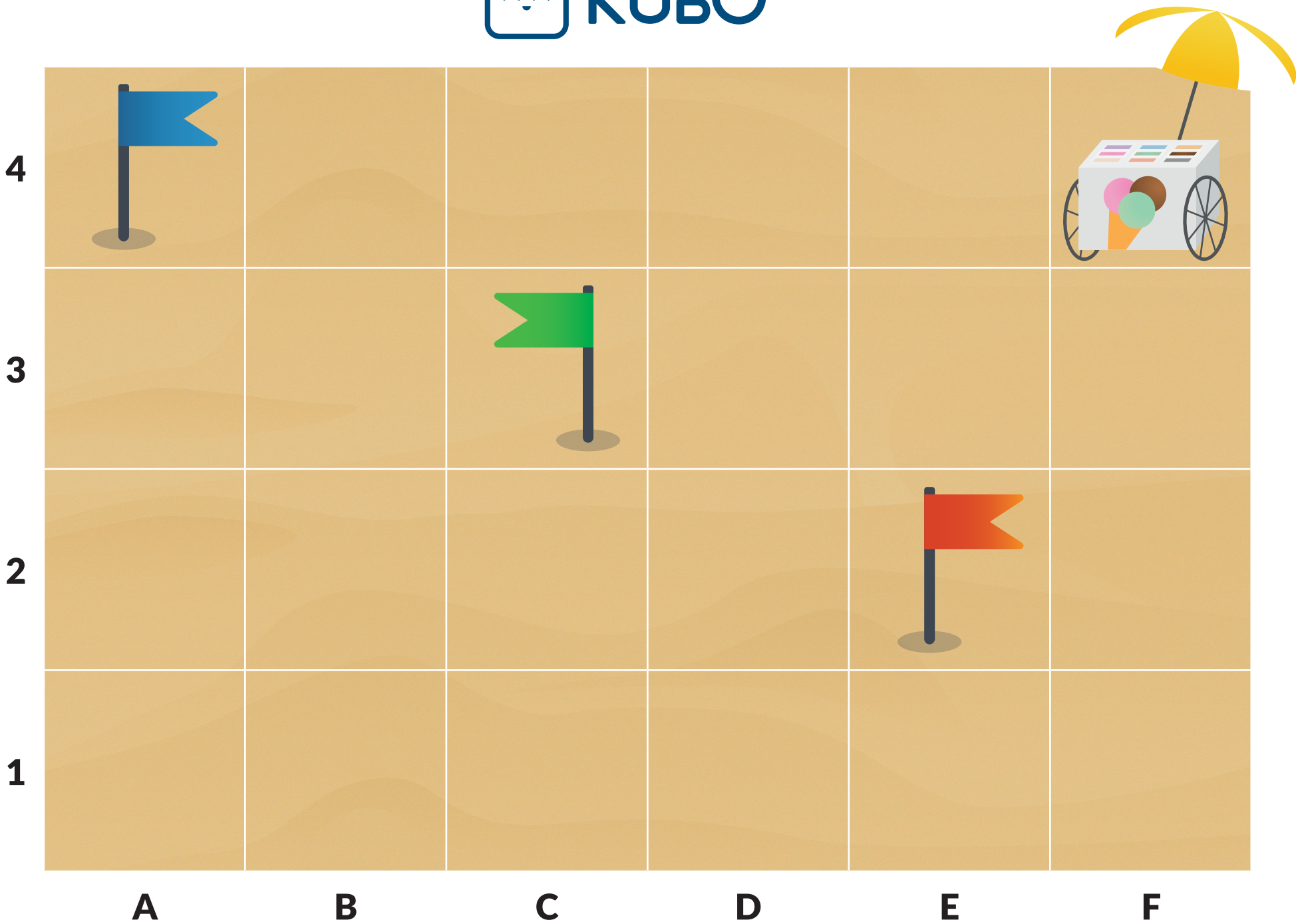
Børnene arbejder i par.

i

Vejledning og spørgsmål fra pædagogen

Hvis børnene har brug for vejledning undervejs, kan pædagogen hjælpe ved at sige en sætning ad gangen:

- › Lad KUBO starte fra A1, og lav en rute hen til det røde flag.
- › Lav så en rute fra det røde flag til det grønne flag.
- › Lav en rute fra det grønne flag til det blå flag.
- › Lav en rute fra det blå flag til isbuden.





KUBO rejser

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start med at bruge 20 minutter på nedenstående spørgsmål og bevægelse på gulvet.

Lad børnene sidde i en stor rundkreds. Pædagogen introducerer temaet, som er transportmidler, og stiller nedenstående spørgsmål, som diskuteres i plenum:

- › Hvilke transportmidler har I prøvet? (lad børnene tænke selv, men nogle eksempler kunne være tog, bil, bus cykel osv.)
- › Hvilke andre transportmidler kender I? (børnene kan nævne andre transportmidler, som de kender, men som de ikke nødvendigvis har prøvet)
- › Hvilke transportmidler tror du er hurtige?
- › Hvilke transportmidler er langsomme?

Pædagogen siger: Nu bevæger vi os lidt ude på gulvet, så stil jer i en rundkreds. Drej til højre, og læg hænderne på skuldrene af personen foran jer.

Nu danner børnene et langt tog. Pædagogen bestemmer, hvem der skal være lokomotivfører. Lokomotivføreren går forrest og bestemmer, hvor toget skal køre hen. Man kan køre ligeud, køre i halvcirkler, køre ned ad bakke ved at gå i knæ osv.

Når det første barn - lokomotivføreren - har bestemt i et stykke tid, rykker han/hun bagest i toget, og den næste i rækken bestemmer nu, hvad toget skal. Der er ikke tid til, at alle kan få en tur, men øvelsen kan gentages en anden dag.

2

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet

Lad børnene sætte sig to og to ved bordene.

Pædagogen deler et A4-kort med transportmidler, en KUBO-robot og et KUBO Coding Startsæt ud til hver gruppe. KUBO skal nu besøge hvert transportmiddel, et ad gangen.

Lad KUBO starte på A1, og lav en rute, så den kan besøge hvert transportmiddel. Når KUBO står på et

koordinat med et transportmiddel, kan børnene fortælle hinanden historier to og to om deres oplevelser med dette transportmiddel. Har de set sådan et transportmiddel i virkeligheden? Kunne de godt tænke sig at prøve det? Hvor hurtigtigt tror de, at det er? Osv.

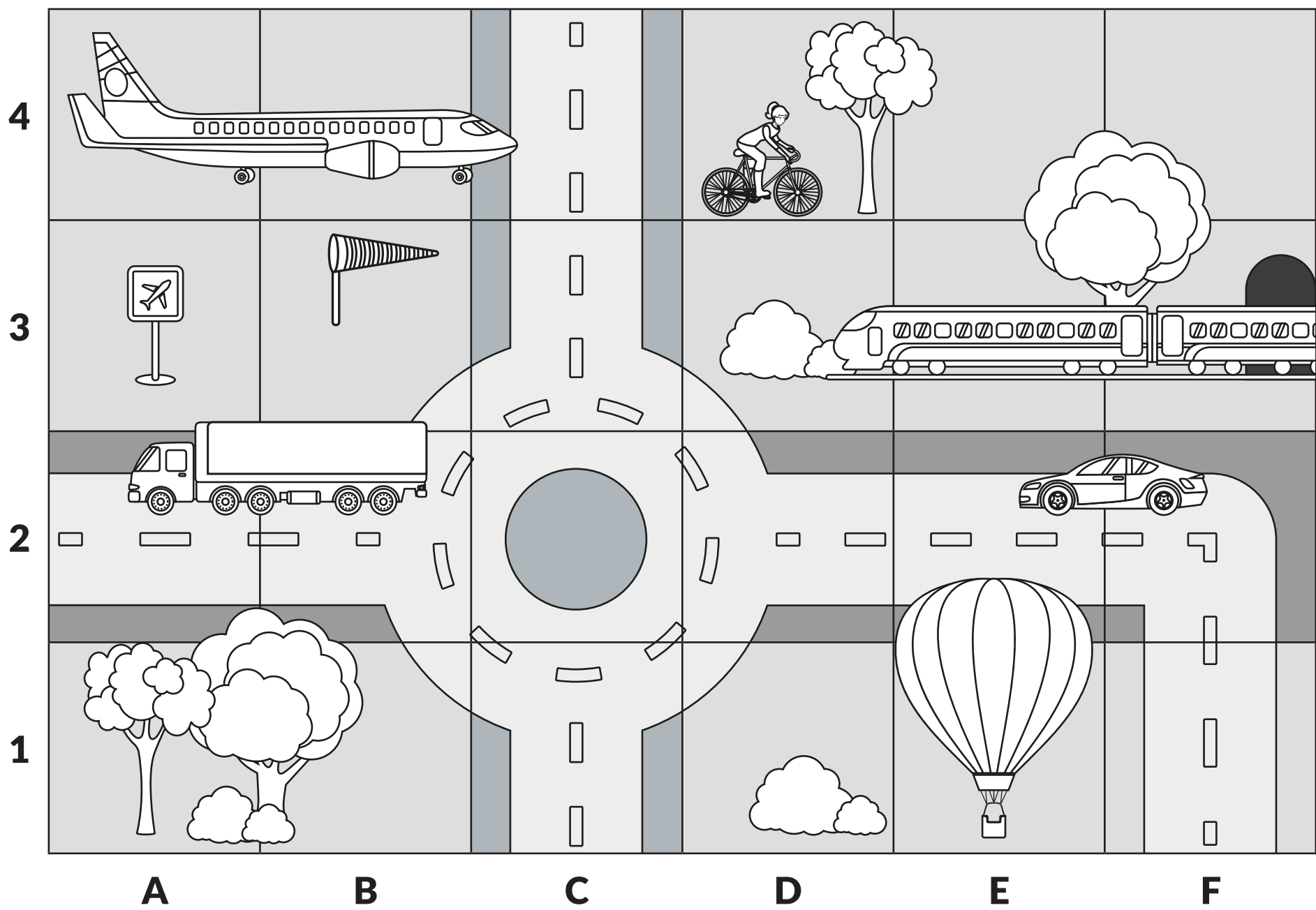
Når KUBO har besøgt alle transportmidlerne på kortet, kan børnene farvelægge dem.

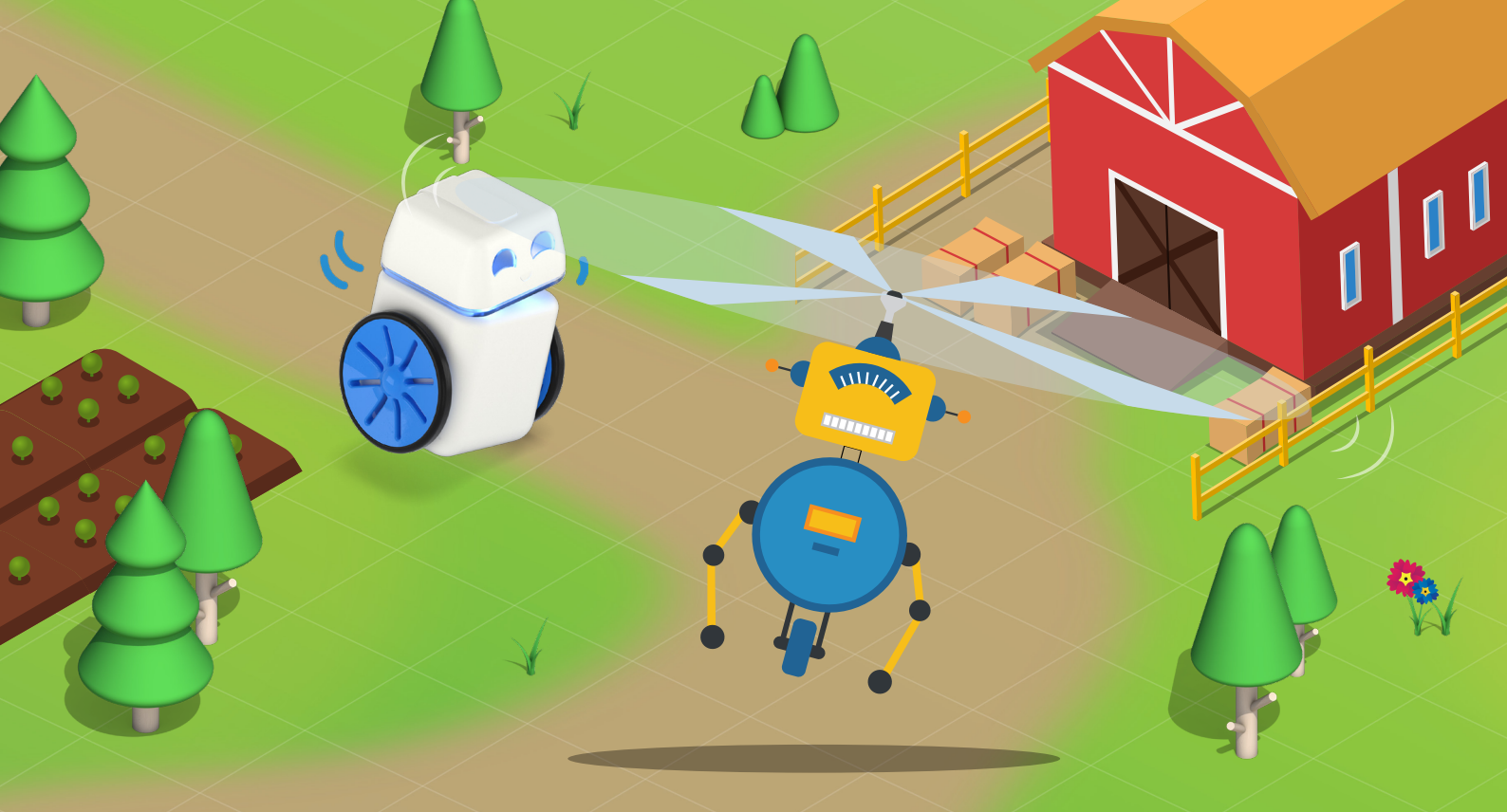
 i

Bemærkning til pædagogen / forberedelse

Hvis børnene har arbejdet med ruter i længere tid, og hvis de har lært retninger - "drej til venstre" og "drej til højre" - kan pædagogen begynde at introducere funktioner. Hver gruppe børn, som arbejder to og to, tager den første rute fra A1 til det første transportmiddel og laver ruten om til en funktion ved at placere en TagTile® ad gangen i en lige linje med en "startfunktion"-TagTile ved begyndelsen og en "slutfunktion"-TagTile for enden af linjen. Få KUBO til at huske funktionen (enten rød eller blå), og placer så KUBO på den matchende Afspil-TagTile på A1 for at se, hvad der sker, når KUBO udfører kommandoen.

Vi anbefaler, at læreren først ser denne [introduktionsvideo](#) om funktioner.





KUBO vil synge!

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start med at bruge 20 minutter på at bevæge jer på gulvet.

Lad børnene stå i en stor rundkreds. Pædagogen foreslår at synge en kendt sang - det kan være en gammel traditionel sang eller en kendt børnesang.

Tal derefter om, hvad sangen handler om. Har sangen nogen budskaber?

Pædagogen beder børnene om at finde på en anden sang, som de skal synge. Tal ligeledes om sangens budskab.

Afhængigt af hvor meget tid der er til rådighed, kan man vælge tre til fire sange.

2

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet

Lad børnene sætte sig to og to ved bordene.

Pædagogen deler et KUBO-bondegårdskort med en flyvende dronerobot, en KUBO-robot og et KUBO Coding Startsæt ud til hver gruppe. KUBO skal nu besøge folkene og dyrene på bondegårdskortet.

Begynd med at klæde KUBO ud som en flyvende dronerobot.

Lad KUBO starte på A1, og lav en rute, så den kan besøge folkene og/eller dyrene på kortet, et efter et.

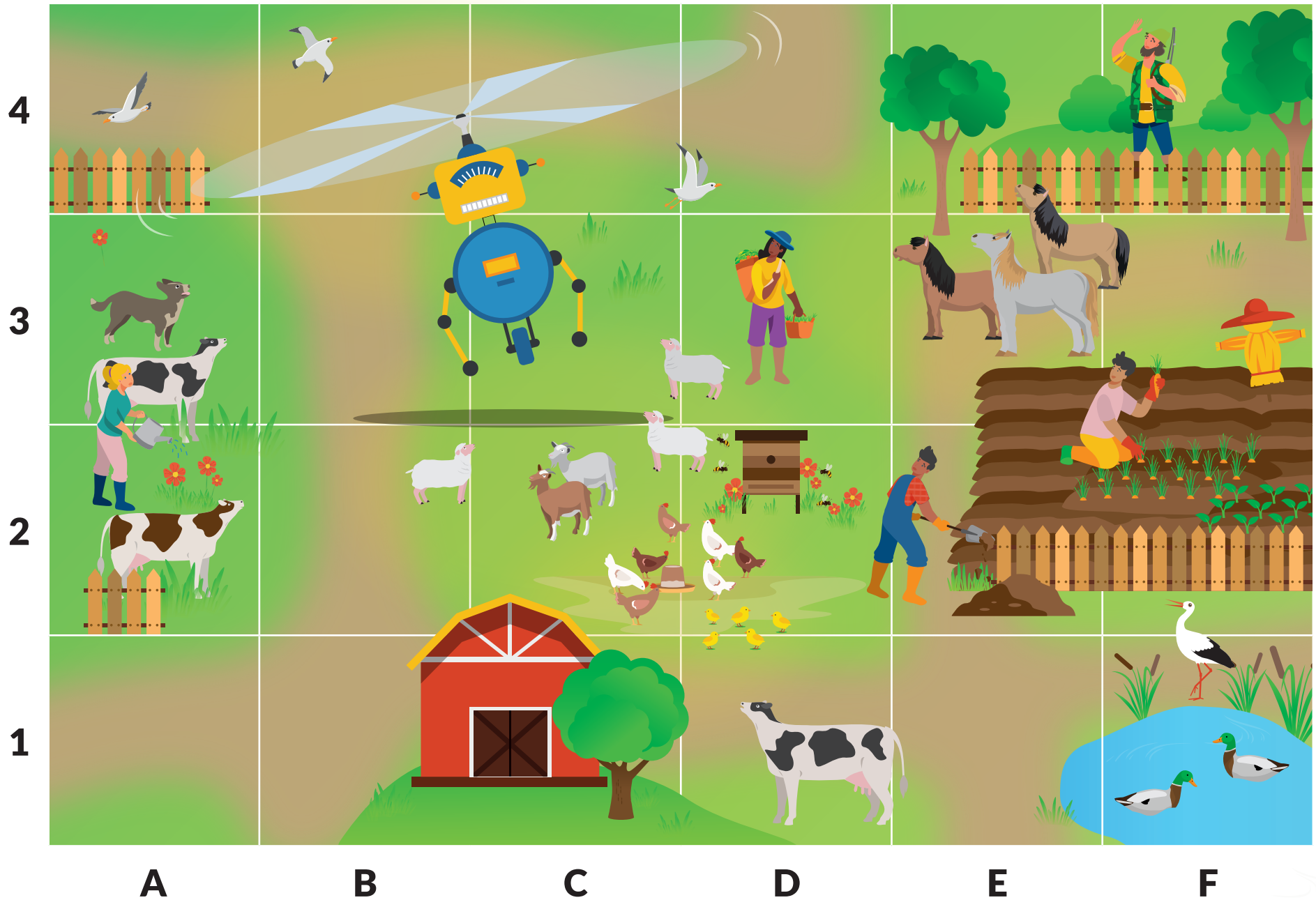
Hver gang KUBO stopper ved en figur, skal gruppen finde på et vers eller en linje til en sang. Måske kan børnene lave en sang om "den flyvende dronerobot".

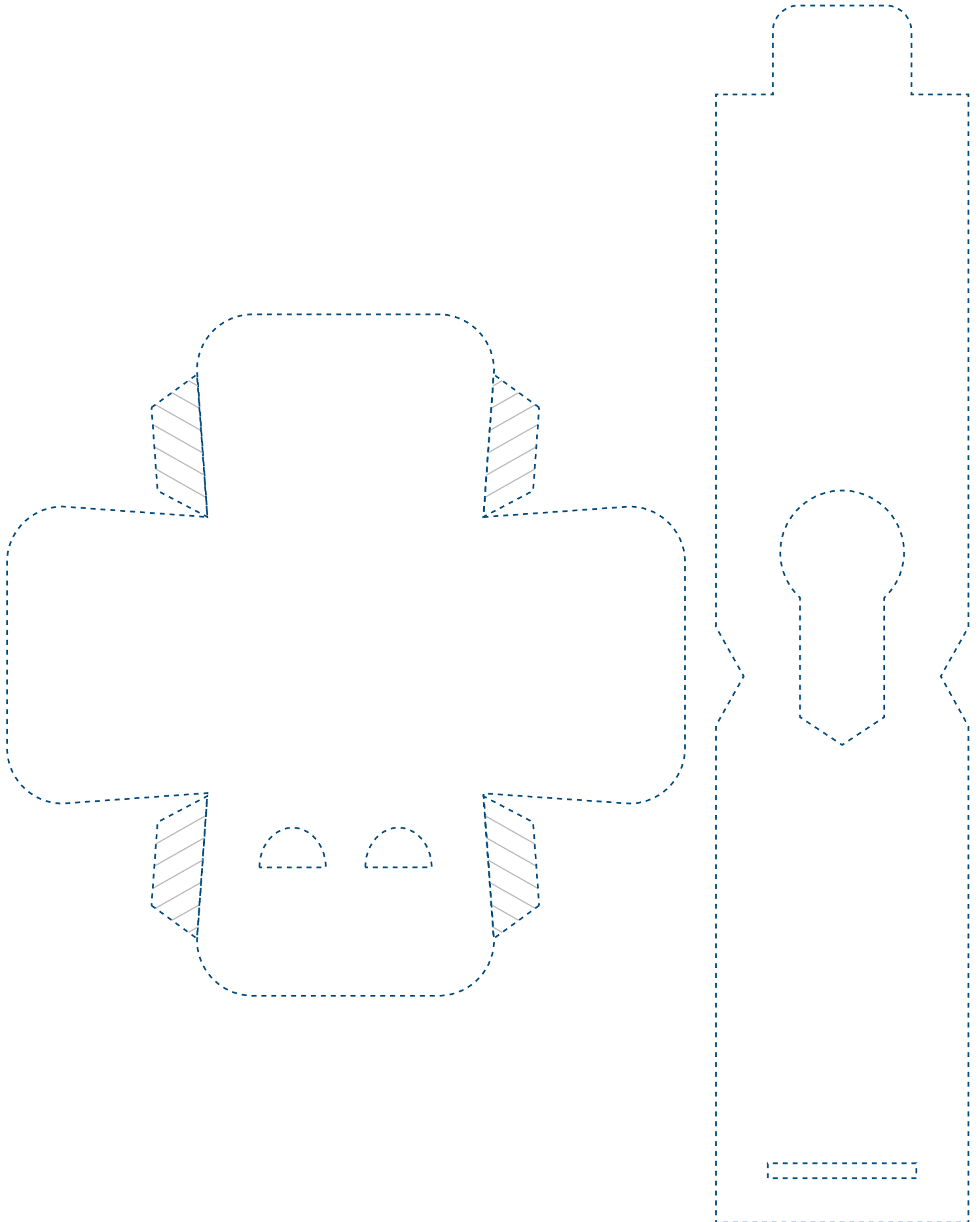
i

Bemærkning til pædagogen

Lad børnene have det sjovt, og lad dem øve vrøvl til en sang om KUBO som den flyvende dronerobot. De kan også udfordres til at prøve at få teksten til at rime. Har deres sang et budskab?

Børnene vil få brug for mere end 30 minutter ved bordene til at klæde KUBO ud og arbejde med kodning inklusive den tid, der er brug for til at lave en sang. Denne aktivitet kan derfor være et lille projekt, som børnene kan bruge en halv dag på.







Lad os spille skuespil!

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start med at bruge 20-30 minutter på at bevæge jer på gulvet.

Fortæl børnene, at i dag skal alle spille skuespil.

- › Pædagogen siger højt: "Lad, som om I er en stor bjørn, der spiser honning."
- › Alle prøver at ligne en stor bjørn, der spiser honning. Børnene må gerne efterligne hinanden.
- › Pædagogen siger højt: "Sceneskift", og alle står stille i normal position.
- › Nu siger pædagogen højt: "Lad, som om I er en tiger, der lugter noget grimt."
- › Alle prøver at ligne en tiger, der lugter noget grimt.

› Pædagogen siger højt: "Lad, som om I er en robot, der går."

› Imens kan pædagogen stille spørgsmål såsom:

"Hvordan bevæger en robot sig anderledes end et menneske?", "Hvordan bevæger en robot sine arme?", "Hvad sker der, hvis robotten er ved at løbe tør for batteri?" (gå langsomt med langsomme bevægelser)

› Pædagogen siger til sidst: Lad, som om I er ... (en person fra en bog, som børnene kender) osv.

Forslag: Pædagogen kan tage en hat, en stok, et halstørklæde, en butterfly osv. med, så børnene kan skiftes til at efterligne en kendt eller en fiktiv person.

2

Lad nu alle børnene stille sig på en række. Det forreste barn i rækken begynder at gå på en bestemt måde, som alle i rækken skal efterligne. Gør det i 10-15 sekunder, hvorefter det forreste barn rykker ned bagest i rækken, og det er det næste barns tur til at lave en bevægelse, som alle skal efterligne, osv.

3

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet.

Nu er det KUBOs tur til at spille skuespil! Lad børnene sætte sig to og to ved bordene.

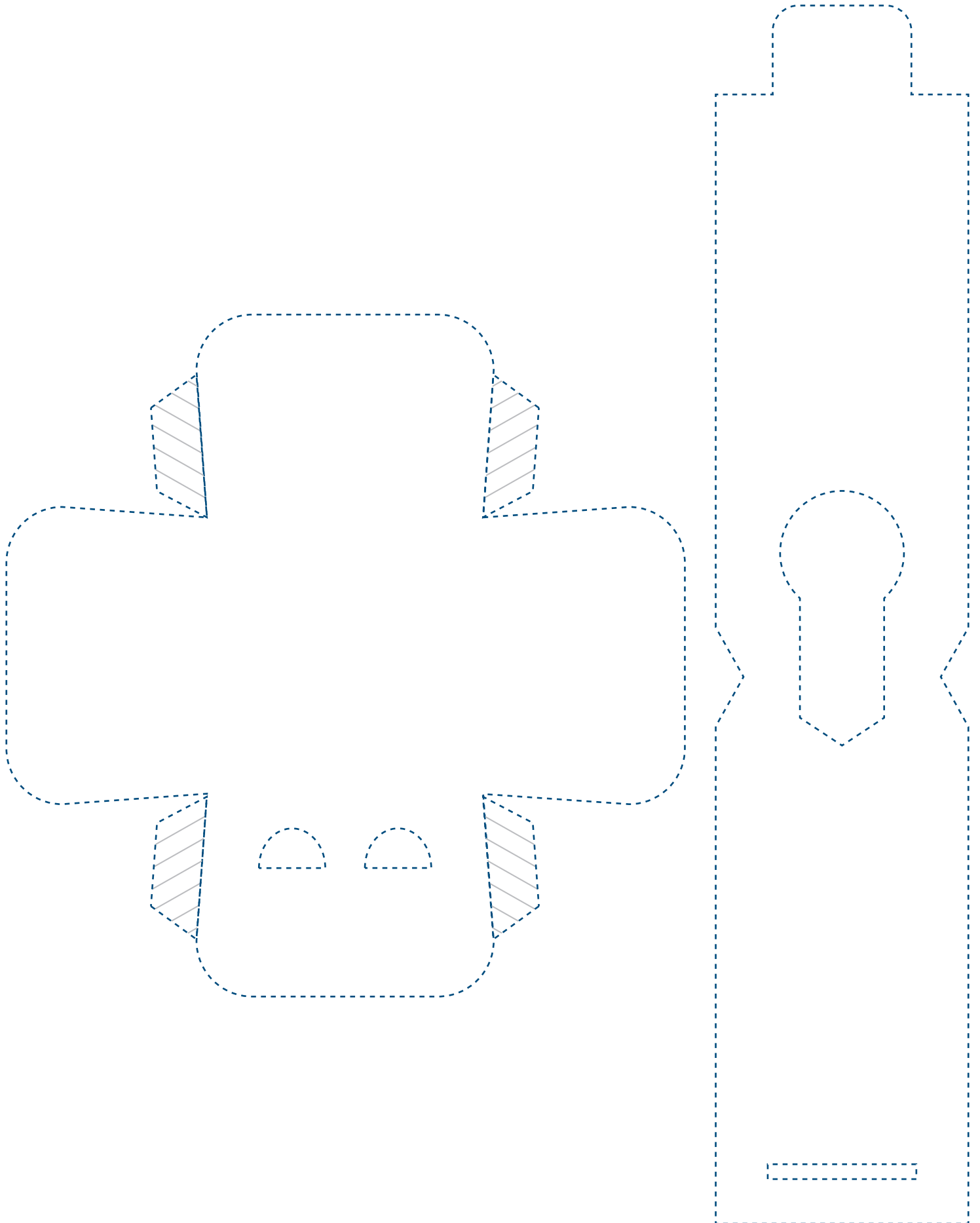
Pædagogen deler et blankt kort og et blankt kostume ud, som allerede er klippet ud, til hver gruppe. Hver gruppe får brug for tre-fire farveblyanter og et lille stykke tape til at sætte kostumet fast på KUBO med.

Hver gruppe skal bruge en KUBO-robot og et KUBO Coding Startsæt. Børnene starter med at tegne et sæt tøj, som KUBO kan få på. Det kan være et superheltekostume,

et eventyrkostume eller et dyrekostume.

Så klæder de KUBO ud - med lidt hjælp fra pædagogen, som sørger for, at kostumet sidder fast på KUBO (med et lille stykke tape).

Nu skal børnene finde på en historie til deres robot og en matchende kode, der passer til historien. Børnene kan tegne på deres A4- eller A3-kort for at gøre omgivelserne synlige.





4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

6

5

4

3

2

1

A

B

C

D

E

F

G

H

I





Undslip og konfronter monstre

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start med at bruge 20 minutter på at bevæge jer på gulvet.

Lad børnene stå i en stor rundkreds. Pædagogen siger følgende:

"Om lidt vil jeg bede jer om at lukke øjnene.

Så vil jeg liste rundt i rundkredsen og prikke to af jer på ryggen. De to, jeg har prikket på ryggen, må ikke lade de

andre vide, at de er blevet prikket. De er nu blevet valgt som de hemmelige monstre.

Når jeg siger "nu", åbner I alle sammen øjenene og begynder at gå normalt rundt mellem hinanden på gulvet. Hvis I får øjenkontakt med et monster (en af dem, der er blevet prikket på ryggen), siger monstret "fanget", og I skal gå ud af rundkredsen og sætte jer og se på. Når der er tre tilbage i rundkredsen udover de to monstre, starter vi forfra, og jeg vælger nogle nye monstre".

2

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet

KUBO konfronterer monstrene på kortet.
Lad børnene sætte sig to og to ved bordene.

Pædagogen deler et A4-monsterkort med fire forskellige monstre på forskellige koordinater, en KUBO-robot og et KUBO Coding Startsæt ud til hver gruppe.

KUBO har hørt om monstrene i området og vil gerne hjælpe menneskerne, som er bange for monstrene. KUBO har derfor besluttet at konfrontere monstrene og besøge dem et ad gangen på kortet.

Lad KUBO starte på A1, og lav en rute hen til et af monstrene.

Når KUBO er nået til det koordinat, hvor monstret er, skal børnene hjælpe KUBO med at finde ud af, hvorfor monstret er der. Hvad spørger KUBO monstret om? Hvad svarer monstret? Bliv enige om, hvad de taler om.

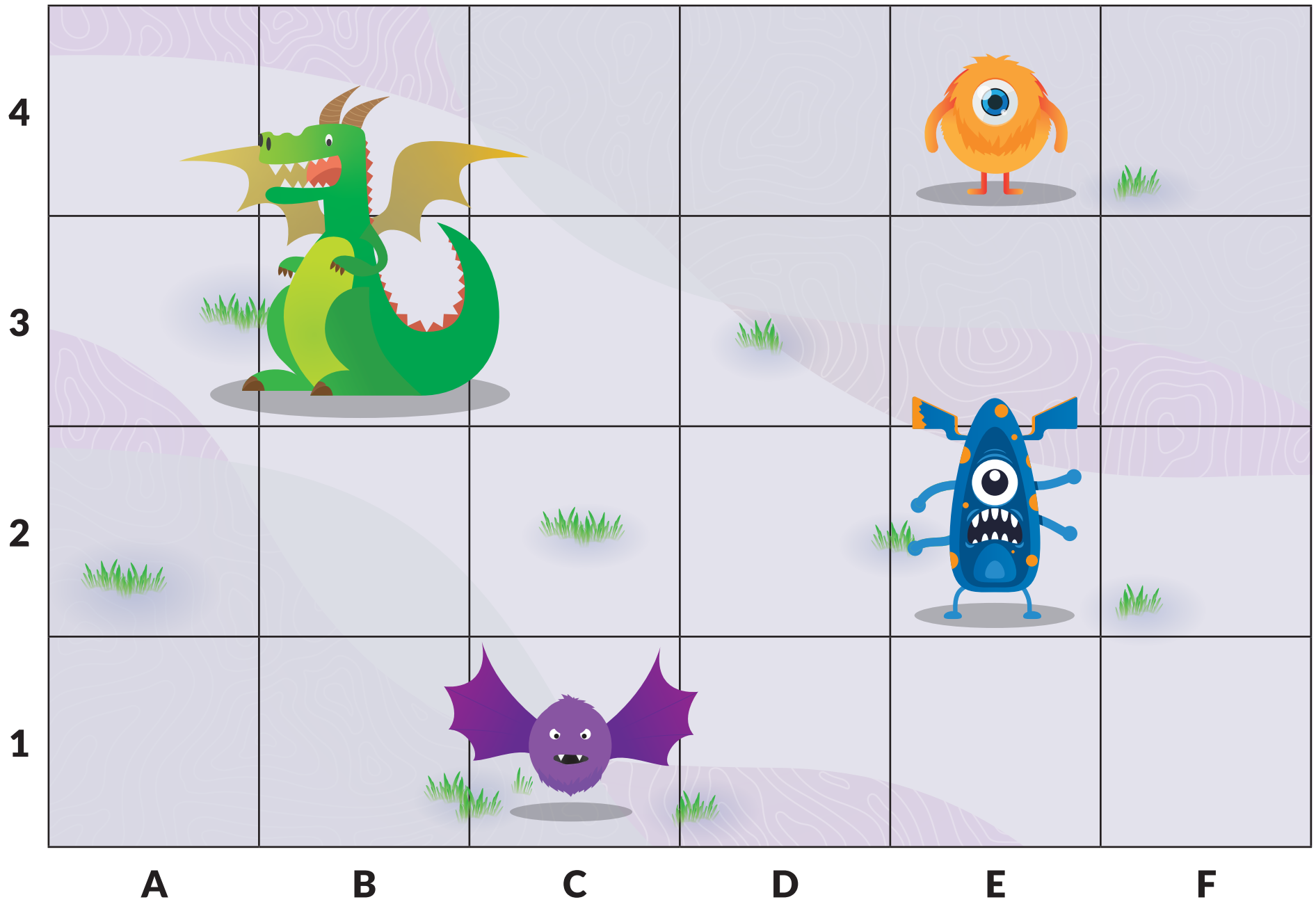
Når KUBO har fået et svar, laver børnene en ny rute, så KUBO kan besøge monster nummer to (= et af de andre monstre på kortet) og finde ud af, hvorfor monstret er der osv.

 i

Bemærkning til pædagogen

Som introduktion til - eller opfølgning på - temaet og hands on-aktiviteten med KUBO kan man snakke med børnene om følgende spørgsmål:

- › Tal om monstre. Hvad karakteriserer et monster?
- › Har nogen af forestillet jer et monster under jeres seng?
- › Hvis I fik mulighed for at tale med et monster, hvad ville I så spørge om?
- › Tal om drager. Kan drager sammenlignes med monstre? Hvordan er de, og hvad karakteriserer en drage?





Zoologisk Have

For børn på ca. 4 til 5 år

1

Start med at bruge 20 minutter på at bevæge jer.

Lad børnene stå i en stor rundkreds, tal om hver af de nedenstående punkter, og lad alle prøve at gøre følgende, når pædagogen spørger:

- › Hvem kan se ud som en løve?
- › Hvem kan se ud som en abe?

- › Hvem kan se ud som en elefant?
- › Hvem kan se ud som et egern?
- › Hvem kan se ud som en svane?
- › Hvem kan se ud som en krokodille?

2

Hav en lille samtale om hvert dyr:

- › Har nogen set en giraf? Hvordan ser den ud?
- › Har nogen set en tiger? Hvordan ser den ud?
- › Har nogen set et rådyr?
- › Hvilke dyr har I set?

3

30 minutters hands on-aktivitet ved bordet

Når I er færdige med den første aktivitet, sætter børnene sig ved bordene og inddeles i grupper af to eller tre børn.

Del et A4-zookort, en KUBO-robot og et KUBO Coding Start sæt ud til hver gruppe. Brug noget tid på at tale om retninger. Hvilken TagTile® drejer til højre? Hvilken

TagTile drejer til venstre? Sørg for, at børnene forstår, at KUBO drejer og tager et skridt frem, når den placeres på "gå til venstre" eller "gå til højre".

Lad børnene starte på A1, så KUBO er klar til at besøge alle dyrene i zoologisk have, et ad gangen.

 i

Vejledning og spørgsmål fra pædaogen

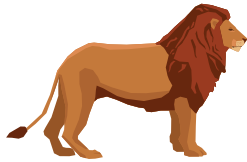
Hvis børnene har brug for vejledning undervejs, kan pædagogen hjælpe ved at sige en sætning ad gangen:

- › Lad KUBO starte fra A1, og lav en rute hen til løverne i zoologisk have.
- › Lav så en rute fra løverne og hen til zebraerne.
- › Lav en rute fra zebraerne og hen til krokodillerne.
- › Osv.

Hvis børnene skal udfordres, kan man lade dem bestemme selv, hvilke dyr KUBO skal besøge og i hvilken rækkefølge med start fra A1.

Lad børnene skrive antallet af de dyr, de møder. De kan skrive antallet på det medfølgende opgaveark (side 3).

Zoologisk Have - Opgaveark



=

.....



=

.....



=

.....



=

.....



=

.....



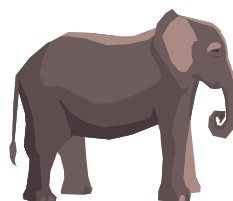
=

.....



=

.....



=

.....

6

5

4

3

2

1

A

B

C

D

E

F

G

H

I



