

4.6 Windkar race

4.6

Lesblad voor de leerkracht

Aantal kinderen: 2



Doel(en) van deze activiteit:

- Kinderen maken een constructie die zich voortbeweegt op wind.
- Kinderen passen naar eigen inzicht vaardigheden op het gebied van constructie toe.
- Kinderen experimenteren met factoren die de snelheid van de kar beïnvloeden: windkracht, vorm en grootte van het zeil.

Materiaal dat in de doos moet zitten:

- witte en zwarte Lego blokjes
- wattenstokjes (wattendragers)
- plakband
- schaar
- haardroger
- stopwatch
- plakgom

Opmerkingen:

Suggestie(s):

Laat de kinderen een wedstrijd doen met de zelfgemaakte karretjes. Bespreek waarom het ene karretje sneller is dan het andere.

Wat nog meer nodig is:

Uit de centrale kast:

2x miniset Lego Dacta Wielen en Assen
(en eventueel als achtergrondinformatie de handleiding hiervan)

A4 papier gekleurd voor het zeil

A4 papier wit voor een nieuw ontwerp

Beschrijving van de activiteit:

De leerlingen bekijken de tekening van de windkar. Nagedacht wordt over de vorm en constructie van het zeil. Met Lego maken de kinderen een windkar. Zowel het karretje als het zeil worden naar eigen inzicht met de materialen uit de doos gemaakt.

Als het model klaar is, wordt het op werking getest door middel van de haardroger.

Als er nog tijd over is maakt iedere leerling een eigen ontwerp voor een windkar.

4.6 Windkar race

4.6

Lesblad voor de leerling

† †



Wat er in de doos zit: (en er dus ook weer in moet zitten na afloop van de activiteit)

- witte en zwarte Lego blokjes
- wattenstokjes (wattendragers)
- plakband
- schaar
- haardroger
- stopwatch
- plakgom

Wat je nog meer nodig hebt:

Uit de centrale kast:

2x miniset Lego Dacta Wielen en Assen

A4 papier gekleurd voor het zeil

A4 papier wit voor een nieuw ontwerp

Wat je moet doen:

1. Kijk naar de tekening. Jullie gaan straks ieder een karretje maken. Het zeil moet stevig zijn. Welke vorm krijgt het zeil, vierkant, driehoek of anders?
2. Maak ieder een windkar met Lego.
3. Maak het zeil van gekleurd papier.
4. Als je kar klaar is, test je met de haardroger of hij vooruit komt. Begin op de laagste stand. Gebeurt er iets? En als je de haardroger op de hoogste stand zet?
5. Als er nog tijd over is, kun je zelf een windkar tekenen die je later kunt bouwen. Misschien kun je wel een ontwerp bedenken voor een kar waar je zelf in kunt zitten!