



education™

Build
Solve
invent™

45201



1



Hey!

Bonjour !

Chez LEGO® Education, nous éveillons la curiosité et donnons aux enfants les moyens de prendre leur apprentissage en main. Depuis plus de 40 ans, LEGO Education propose des expériences qui associent la vision du groupe LEGO de l'apprentissage par le jeu et une connaissance approfondie du monde éducatif.

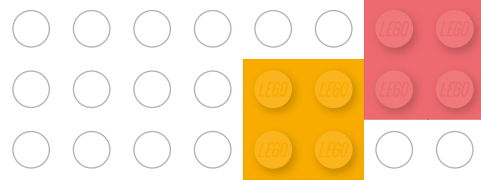
Nous savons que les enfants apprennent mieux en s'adonnant à des expériences pratiques et ludiques. **Et si vous aviez le pouvoir de les aider à approfondir encore davantage leurs apprentissages ?** En suscitant l'émerveillement, en valorisant leurs idées et en les laissant explorer leurs propres solutions, nous créons un espace dans lequel leur confiance et leur capacité d'adaptation pourront se développer et rayonner.

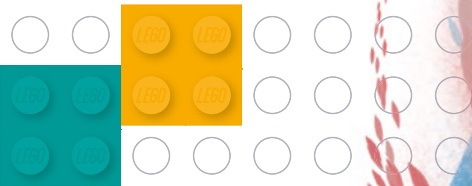
Chaque expérience contenue dans cette boîte comporte trois phases de jeu : Construire, Résoudre et Inventer.

Votre enfant sera amené(e) à :

Construire un modèle LEGO passionnant qui définit le contexte de l'activité, **Résoudre** l'activité à sa façon en faisant appel à des compétences en résolution de problèmes et **Inventer** une création qui poussera sa créativité encore plus loin.

En insufflant de la joie au cœur de l'apprentissage des enfants et en les aidant à développer des compétences essentielles, nous encourageons une nouvelle génération à relever les défis de demain et à reconstruire le monde, une brique LEGO à la fois.







Pourquoi les manchots glissent-ils sur le ventre ?



Construire
Résoudre
Inventer

Cette expérience consacrée au Vivant explore la façon dont certains traits des animaux favorisent leur survie dans des habitats tels que l'Antarctique. En glissant sur le ventre, les manchots peuvent se déplacer plus facilement et plus rapidement sur la neige glacée de ce milieu naturel. Ainsi, ils économisent leur énergie.



Construire

Construire : Construis une pente et deux manchots qui doivent atteindre l'eau en glissant sur le ventre.



Résoudre

Résoudre : Crée un chemin pour amener les manchots jusqu'à l'eau.



Inventer

Inventer : Conçois un bateau qui permettra au scientifique de suivre les manchots et de prendre des photos.

Vous pouvez favoriser l'apprentissage et susciter la curiosité en posant des questions telles que :

- Comment as-tu amené les manchots jusqu'à l'eau ?
- Selon toi, qu'est-ce que le scientifique veut prendre en photo ?
- Selon toi, par quels autres moyens les manchots peuvent-ils se déplacer ?

