

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

DISCOVER

Teambijeenkom- stengids



FIRST® LEGO® League
globale sponsors

The **LEGO** Foundation



Welkom!

Voordat je aan de slag gaat, vragen we de leerlingen om de QR-code te scannen en individueel een korte vragenlijst in te vullen. Zo krijgen wij beter inzicht in de impact van het programma. Dankjewel alvast!



In **FIRST® LEGO® League Discover** maken kinderen kennis met de grondbeginselen van

STEM terwijl ze samenwerken om leuke uitdagingen op te lossen en modellen te bouwen met LEGO® DUPLO®-stenen. Leerlingen ontwikkelen gaandeweg hun leergewoonten, zelfvertrouwen en teamvaardigheden.

FIRST LEGO League Discover is één van de drie divisies op basis van leeftijdsgroep van het **FIRST LEGO League**-programma en richt zich op de jongste kinderen. Dit programma inspireert kinderen

om te experimenteren en hun zelfvertrouwen, kritisch denken en ontwerpvaardigheden te vergroten door hands-on STEM-leren. **FIRST LEGO League** is tot stand gekomen door een alliantie tussen **FIRST®** en **LEGO® Education**.



FIRST® AGE™ en UNEARTHED™

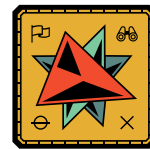
Welkom bij het **FIRST® AGE™** seizoen gepresenteerd door Qualcomm. Dit jaar ontdekken **FIRST LEGO League**-teams wat mensen uit het verleden hebben achtergelaten en wat we daarvan kunnen leren wanneer deze vondsten worden opgegraven.

Bereid je voor op een archeologisch avontuur! Dit seizoen bestaat het team uit junior archeologen. Als groep gaan jullie op ontdekking naar

opgravingsplaatsen, bouwen en bestuderen jullie coole vondsten en lossen jullie mysteries uit het verleden op.

Kinderen gaan samenwerken in teams met behulp van DUPLO-stukken uit STEAM Park van LEGO Education en de Discover-set. Kinderen moeten worden aangemoedigd om met hun teamgenoten te werken, naar

elkaar te luisteren, om de beurt te spelen en ideeën en onderdelen te delen.



UNEARTHED



Resultaten

De kinderen zullen:

- De **FIRST** Core Values gebruiken en toepassen, leerpatronen hanteren en de ontwerpcyclus toepassen om oplossingen te creëren.
- **Het seizoensthema en hun ideeën verkennen** door middel van samenwerking, bouwen en speels leren.
- **Hun ideeën en oplossingen maken** en testen.
- **Delen** en communiceren wat ze hebben geleerd met elkaar en anderen.

Spelend leren in de praktijk

Onderzoek toont aan dat wanneer jonge kinderen speelse STEM-ervaringen opdoen, ze hun natuurlijke nieuwsgierigheid aanwakken, hun kennis vergroten en leergewoonten ontwikkelen. Wanneer leerkrachten deze geboren wetenschappers stimuleren, bouwen kinderen een brug tussen de echte wereld, STEM-vaardigheden en geletterdheid.

In *FIRST*® LEGO® League Discover krijgen kinderen zinvolle problemen om op te lossen. Ze werken samen om te verwonderen en vragen te stellen, te bouwen en te experimenteren, te luisteren en te delen. Aan het einde van hun ervaring komen kinderen zelfverzekerder en beter uitgerust tevoorschijn om toekomstige uitdagingen aan te gaan.

Rol van de teamcoach

Als teamcoach is het jouw doel om een leuke en ondersteunende omgeving te creëren waarin jonge kinderen samen kunnen ontdekken, bouwen en creëren. Je hoeft geen expert in STEM te

zijn of een ervaren leerkracht, jouw rol is om te begeleiden en aan te moedigen, en kinderen te helpen hun natuurlijke nieuwsgierigheid en teamwerkvaardigheden te ontwikkelen.

Teamcoaches in *FIRST* LEGO League Discover zijn verantwoordelijk voor:

- **Lerend spelen begeleiden:** Moedig verkenning, creativiteit en probleemoplossend denken aan terwijl je de kinderen door elke sessie begeleidt.
- **Teamwork stimuleren:** Samenwerken is even belangrijk als wat teams bouwen. Zorg ervoor dat kinderen delen, om de beurt gaan en effectief communiceren.
- **Core Values uitdragen:** Geef het goede voorbeeld met de *FIRST* Core Values en waardeer het teamwork, doorzettingsvermogen en de vriendelijkheid van de kinderen in elke sessie.
- **Ouders betrekken:** Deel regelmatig wat de kinderen leren en moedig gezinnen aan om ook thuis samen verder te ontdekken en te spelen.
- **Een rolmodel zijn:** Vier elk klein succes en moedig kinderen aan om nieuwe dingen uit te proberen. Jouw positiviteit en enthousiasme zullen hen vertrouwen en enthousiasme geven.



FIRST® Core Values

De *FIRST*® Core Values zijn fundamenteel voor het programma en sluiten aan bij veel van de sociale en emotionele lessen die je je leerlingen nu al probeert bij te brengen.

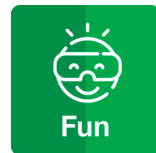
De inhoud van de sessies helpt leerlingen om het belang van inclusie en samenwerking te herkennen en in te zien hoe hun beslissingen impact hebben op hun medeleerlingen.



We staan sterker als we samenwerken.



We passen toe wat we leren om onze wereld te verbeteren.



We genieten en vieren wat we doen!



We verkennen nieuwe vaardigheden en ideeën.



We respecteren elkaar en omarmen onze verschillen.



We gebruiken creativiteit en doorzettingsvermogen om problemen op te lossen.

Gezinsbetrokkenheid

Gezinnen die samen deelnemen aan *FIRST*® LEGO® League ontdekken de kracht van nieuwsgierigheid, creativiteit en het oplossen van problemen, waardoor de basis wordt gelegd voor een leven lang vertrouwen in STEM-leren.

Het delen van gezinsbetrokkenheidsactiviteiten is een geweldige manier om het leren thuis voort te zetten tussen de sessies door.



Scan voor
gezinsbetrokkenheids-
activiteiten (Engels)

Vóór je begint

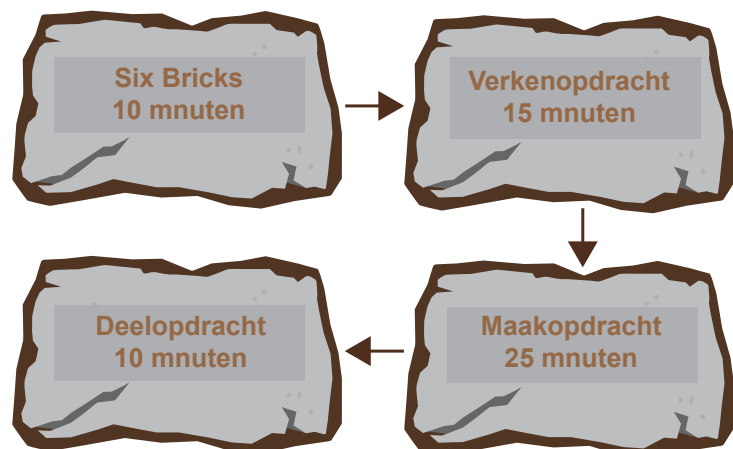
Hieronder vind je enkele handige stappen om te starten met *FIRST*® LEGO® League Discover.



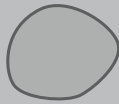
Vóór je eerste sessie:

- ☐ Lees de volledige *Teambijeenkomstengids* voordat je begint, om nuttige tips te leren die je helpen het team door de sessies te begeleiden.
- ☐ Verzamel alle materialen die je nodig hebt om het programma uit te voeren. Zie pagina's 8–9 voor een overzicht van wat je nodig hebt.
- ☐ Bepaal waar je samenkomt en hoe je de materialen tussen de sessies door zal bewaren.
- ☐ Beslis hoe vaak je aan het programma werkt. Zie hieronder voor suggesties rond timing. Je kan een volledige sessie in één keer doen of de sessietaken over meerdere dagen spreiden.
- ☐ Kies een datum en locatie voor het **feestmoment** (sessie 10). Deel deze informatie met de gezinnen indien ze uitgenodigd worden om aanwezig te zijn. Het feestmoment wordt besproken op pagina 20.
- ☐ Verdeel de kinderen in kleine teams voor de sessietaken. De aanbevolen teamgrootte is vier kinderen.
- ☐ Pak je **STEAM Park** en **Discover Sets** uit en sorteer ze.
- ☐ Speel met de STEAM Park Set om jezelf vertrouwd te maken met de onderdelen. Probeer de lessen op pagina 9 als je nog niet bekend bent met het lesgeven van *FIRST* LEGO League Discover.
- ☐ Maak jezelf vertrouwd met het **Discover-verhaal** op pagina 10. Kinderen gaan in dit verhaal zonder woorden op zoek naar aanwijzingen om het thema te verkennen en ideeën op te doen terwijl ze de sessietaken uitvoeren.
- ☐ Bekijk de **Discover seizoenspagina** en de **multimediabronnen**.
- ☐ Deel informatie over het programma met de gezinnen, waaronder wat de kinderen gaan doen, en geef na sessie 1 een Discover More Set mee naar huis met elk kind.

De voorgestelde tijden per sessie zijn slechts richtlijnen. Je merkt misschien dat je meer of minder tijd nodig hebt om de taken in een sessie te verkennen en af te ronden. Wees flexibel en onthoud dat je de taken over meerdere dagen mag verdelen indien nodig.



Sessies in een oogopslag



Sessie 1: We ontdekken

Wat doen archeologen?



Sessie 2: Spannende opgraving

Heb jij ooit een ontdekking gedaan?



Sessie 3: Kaartenmakers

Waarom gebruiken archeologen kaarten?



Sessie 4: Wegen en sorteren

Waarom sorteren archeologen wat ze vinden?



Sessie 5: Oude huizen

Hoe denk je dat huizen er vroeger uitzagen?



Sessie 6: Archeologisch gereedschap

Welke gereedschappen gebruikt een archeoloog?



Sessie 7: Archeologisch Avontuur

Kan je een archeologie-avonturenverhaal vertellen?



Sessie 8: Tijdcapsule

Wat zou jij in een tijdcapsule voor de toekomst stoppen?



Sessie 9: Oude stad

Kan jij een oude stad bouwen?



Sessie 10: Feestmoment

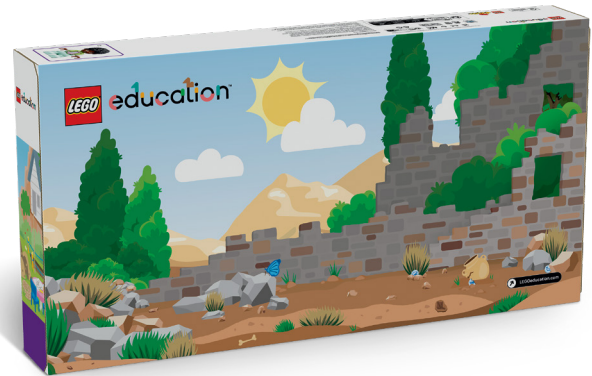
Voltooi de laatste uitdaging en deel wat je hebt geleerd over archeologie!

Seizoensmaterialen

Discover Set (1 per 4 kinderen)

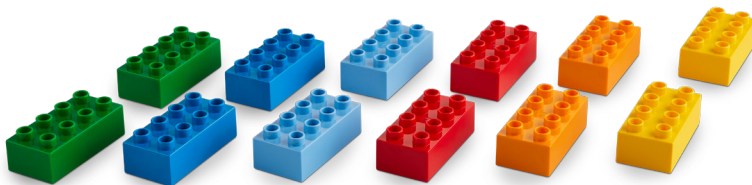
De Discover Set bestaat uit het Discover model, LEGO® DUPLO® figuren, mat, bouwkaarten en vier Six Bricks Sets. Het Discover-model is ontworpen om kinderen te helpen zich te verbinden met het thema en een basis voor discussies te creëren. De mat is een plek waar de modellen samen worden gebracht en samen nieuwe bouwideeën kunnen verzinnen.

De Six Bricks-sets uit de Discover-set zijn bedoeld voor gebruik in de klas tijdens de sessies. Elk kind heeft één van elk van de zes gekleurde stenen nodig; deze sets moeten in de klas blijven of tussen sessies worden opgeborgen.



Discover More-set (1 per kind)

De Discover More-set is bedoeld om mee naar huis te nemen en te bewaren, ook nadat de Discover-ervaring is afgerond.



Elk kind zou één Discover More-set mee naar huis kunnen nemen. Deze bevat twee sets Six Bricks.

Tip!

De STEAM Park-set zit in een kartonnen doos. Je kan de set bewaren in een plastic opbergdoos, die handiger is als je ze vaak gebruikt.

STEAM Park-set (1 per 8 kinderen)

Alle teams zullen de STEAM Park-set gebruiken om STEM-concepten te verkennen en de basis te vormen van hun teammodel. Deze set wordt gebruikt tijdens de sessies en het feest.

Het kan nuttig zijn om volgende sessies uit de handleiding op voorhand te bekijken als de klas of de kinderen nog niet eerder met STEAM Park gewerkt hebben.

1. Functionele onderdelen
2. Welkom bij STEAM Park
3. Tandwielen

Techneutenschrift (1 per kind)

Elk kind heeft een *Techneutenschrift* nodig om ideeën en tekeningen in te noteren. Geef elk kind één werkschrift.



Ondersteunend materiaal

Of je nu voor het eerst lesgeeft in *FIRST® LEGO® League Discover* of al eens eerder hebt meegedaan, er zijn heel wat hulpmiddelen beschikbaar om jou en je leerlingen te ondersteunen tijdens de sessies. De lijst met **multimediatekeningen** is een goed startpunt als je op zoek bent

naar websites, uitlegvideo's, handleidingen en online tools die passen bij de inhoud van elke sessie.

Discover-verhaal



Het Discover-verhaal staat ook op pagina 4 van het Techneutenschrift.

Maak je geen zorgen als je tijdens deze sessies niet alle antwoorden weet. Laat de kinderen vragen stellen, ontdekkingen doen en hun ontwerpen herhaaldelijk uitproberen.

Wat doen archeologen?

Elke sessie heeft een grote vraag die je kan gebruiken om het onderwerp in te leiden.

Six Bricks-opwarming 1

Ontdek Six Bricks I (zie aanvulling voor de volledige activiteit)

Zoek de Six Bricks-sets in de UNEARTHED™ Discover-set. Geef elk kind een Six Bricks-set. Ze gebruiken deze Six Bricks-set tijdens de sessies om nieuwe vaardigheden te leren en nieuwe ideeën te verkennen. Als de opwarming voorbij is, verzamel dan de Six Bricks-sets en bewaar ze tot de volgende sessie.

Ontdek-opdracht

Leg aan de kinderen uit wat **FIRST® LEGO® League Discover** is [pagina's 3–5]. In de volgende sessies gaan we het thema **archeologie** verkennen, een wetenschap die bestudeert hoe mensen vroeger leefden. Mensen die in dit vak werken, noemen we archeologen.

Bekijk het **Discover-verhaal** en praat samen over wat de jonge archeologen doen op de tekeningen. Vraag aan de kinderen wat ze denken dat een archeoloog nog meer zou kunnen doen.

Een archeoloog kan bijvoorbeeld:

- In de grond graven met **gereedschap** zoals scheppen, harken en borstels.
- Zoeken naar oude dingen die mensen vroeger gebruikten.
- Schatten vinden, zoals munten of kunstwerken, die ons iets vertellen over hoe mensen vroeger leefden.

Maak-opdracht 2

Verdeel de kinderen in teams van vier. De kinderen blijven tijdens de hele ervaring in hetzelfde team werken, zodat ze samen kunnen leren en groeien. Laat de kinderen iets bouwen dat met archeologie te maken heeft, met de STEAM Park-set. Moedig hen aan om vrij te bouwen en zo het thema te verkennen. Ze kunnen bijvoorbeeld gereedschap, schatten, gebouwen of een **opgravingsplaats** bouwen. Bekijk het Discover-verhaal voor inspiratie.

Deel-opdracht

Laat de kinderen tonen wat ze gebouwd hebben en uitleggen wat dat met archeologie te maken heeft. Ze kunnen per twee of binnen hun team delen als ze zich niet op hun gemak voelen om dit voor de hele klas te doen. Alle bouwwerken van de kinderen zijn waardevol – er is geen foute manier om deze opdrachten te doen.

Laat de kinderen sessie 1 invullen op pagina 5 van hun *Technuteurschrift*.

Als de opdrachten klaar zijn, moet alles wat gebouwd is weer uit elkaar gehaald worden en opgeborgen.

Resultaten

Teams gaan spelen met de STEAM Park-set, creatief bouwen en nieuwe dingen uitproberen.

Teams gaan LEGO®-stenen herkennen en linken aan wat ze al weten over archeologie.

Tips

- 1 Geef elk kind de Discover More-set mee naar huis, zodat ze er thuis mee aan de slag kunnen. Kijk op pagina 7 hoe deze set thuis gebruikt kan worden.



Scan voor
STEAM
Park-lessen
(Engels)

- 2 Bekijk de Functionele Onderdelen les voor voorbeelden.

Kernwoorden

Archeologie, gereedschap, opgravingsplaats

Stel tijdens de sessie vragen op verschillende niveaus om het begrip van de kinderen over het thema te verdiepen. Moedig de kinderen aan om hun ideeën uit te leggen wanneer ze iets delen.

Heb jij ooit een vondst gedaan?

Six Bricks-opwarming

Ontdek Six Bricks II (zie aanvulling voor de volledige activiteit)

Ontdek-opdracht 1

Laat de kinderen vertellen of ze ooit een schat of iets verloren voorwerp gevonden hebben. Wat was het en waar hebben ze het gevonden? Bekijk het Discover-verhaal opnieuw om te zien waar de jonge archeologen aan het verkennen waren toen ze hun **vondst** deden. Waar vinden archeologen nog schatten?

Archeologen doen vondsten:

- In jungles of woestijnen, waar iets onder planten of zand **begraven** ligt.
- Op bouwruines waar diepe gaten zijn gegraven of **opgegraven**.
- In oude scheepswrakken die onder water zijn gevonden.
- Overall!

Maak-opdracht 2

Bouw op de mat het opgravingsmodel uit de Discover-set met behulp van de bouwkaarten. Archeologen moeten heel voorzichtig graven zodat de vondsten niet beschadigd raken. Oefen om de beurt met het uit elkaar halen en weer in elkaar zetten van het model.

Gebruik de STEAM Park-set om rondom het opgravingsmodel te bouwen. Laat het team creatief bouwen rond het opgravingsmodel en beschrijven waar hun model zich bevindt (bijvoorbeeld in een stad, woestijn of bos). Kan het team het bot uit de opgravingsplaats halen zonder de rest van hun model te beschadigen?

Deel-opdracht

Laat de kinderen delen en omschrijven wat ze gebouwd hebben.

Laat de kinderen in hun *Techneutenschrift* schrijven of tekenen over een plek waar archeologen vondsten doen.

Als de opdrachten klaar zijn, moet alles wat gebouwd is weer uit elkaar gehaald worden en opgeborgen.

Resultaten

Teams leren waar archeologen vondsten doen.

Teams verkennen het opgravingsmodel uit de UNEARTHED™ Discover-set.

Tips

1 Het Discover-verhaal staat ook op de achterkant van de mat.

2 De bouwkaarten in de Discover-set geven visuele instructies om de verschillende onderdelen van het Discover-model te maken.

Kernwoorden

Ontdekking, begraven, opgraven



Deze sessie combineert creativiteit, eerste stappen in probleemoplossend denken en de basis van wetenschappelijk noteren. Gebruik wat de teams geleerd hebben en daag hen uit om nog een stapje verder te gaan.

Waarom gebruiken archeologen kaarten?

Six Bricks-opwarming

Weet je nog? (Zie aanvulling voor de volledige activiteit.)

Ontdek-opdracht

Praat met de kinderen over wat er allemaal te zien is op de mat. De mat lijkt op een **kaart** die een archeoloog maakt om aan te duiden waar vondsten zijn gevonden. Archeologen steken **vlaggetjes** in de grond dicht bij vondsten die **vastgelegd** moeten worden.

Plaats een vlaggetje op de mat naast een vondst en vraag aan de kinderen wat ze denken dat het is. Laat de kinderen om de beurt vlaggetjes op de mat plaatsen.

Leg uit dat archeologen kaarten gebruiken om precies te noteren waar ze iets gevonden hebben. Zo leren ze meer over hoe mensen vroeger leefden. Verbind dit met de kaart die de kinderen in hun werkschrift maken, en benadruk het belang van kaarten om informatie vast te leggen.

Maak-opdracht 1

Teken in het *Techneutenschrift* een kaart van een kamer. Dat kan het leslokaal zijn of een andere kamer. Teken op de kaart de deur, ramen, meubels en andere belangrijke dingen in de kamer.

Laat de kinderen vlaggetjes uit de Discover-set plaatsen op iets dat ze getekend hebben. Leg uit dat vlaggetjes archeologen helpen onthouden waar belangrijke vondsten gedaan zijn – net zoals de kinderen nu vlaggetjes gebruiken in deze opdracht.

Of plaats een vlaggetje op een echt voorwerp in de kamer. Laat de kinderen het vlaggetje zoeken en het voorwerp in hun werkschrift tekenen.

2

Deel-opdracht

Laat de kinderen vertellen over de kaart die ze van een kamer hebben getekend. Ze kunnen uitleggen wat ze allemaal getekend hebben en waar ze hun vlaggetjes geplaatst hebben.

Als de opdrachten klaar zijn, moet alles wat gebouwd is weer uit elkaar gehaald worden en opgeborgen.

Resultaten

Teams leren hoe archeologen kaarten maken van hun vondsten.

Teams maken een eenvoudige kaart van een kamer in hun *Techneutenschrift*.

Tips

- 1 Help het team begrijpen waarom kaarten niet alleen bij archeologie handig zijn.
- 2 Gebruik kleurpotloden om de kaart te tekenen en kies één kleur voor de vlaggetjes.

Kernwoorden

Kaart, vlag, vastleggen



Begin de opdracht door echte voorbeelden te tonen van vondsten die bij opgravingen zijn gedaan, via de **multimediatronnen**. Moedig de kinderen aan om goed met elkaar te praten en ideeën te delen. Loop rond en help de kinderen terug bij de opdracht te komen indien dat nodig is.

Waarom sorteren archeologen wat ze vinden?

Six Bricks-opwarming

Wat kan je bouwen? (Zie aanvulling voor de volledige activiteit.)

Ontdek-opdracht

Laat de kinderen het Discover-verhaal opnieuw bekijken en bespreken wat de jonge archeologen in de tunnel gevonden hebben. **Vondsten** van voorwerpen moeten worden vastgelegd zodat anderen weten wat er gevonden is, waar het lag en om vergelijkingen te kunnen maken. Vondsten kunnen waardevolle schatten zijn, maar ook gewone voorwerpen die mensen vroeger gebruikten. Voorwerpen die ons iets leren over het dagelijks leven zijn heel belangrijk om te begrijpen hoe mensen vroeger leefden. Laat de kinderen de **sorteeroefening** invullen in het *Techneutschrift*.

Bekijk de vondsten die in de Discover-set zitten. Bespreek de step en de **weegschaal**. Vraag aan de kinderen hoe ze denken dat die lang geleden werden gebruikt. Hoe verschillen deze van elkaar?

Maak-opdracht

1

Kies stenen uit de STEAM Park-set om vondsten voor te stellen. Laat de kinderen die sorteren in categorieën, zoals een archeoloog dat zou doen. De categorieën kunnen bijvoorbeeld zijn:

- Grootte
- Plezier
- Werk
- Vorm
- Gewicht
- Vervoer
- Kleur
- Voedsel

Herhaal de activiteit met een nieuwe set vondsten of met andere categorieën. Het sorteren of groeperen van vondsten helpt archeologen om vergelijkingen te maken. Je kan ook de weegschaal gebruiken om stenen op gewicht te sorteren. Soms moeten archeologen raden waarvoor een vondst vroeger werd gebruikt.

2

Deel-opdracht

Laat de kinderen vertellen waarom ze de stenen op die manier gesorteerd hebben. Ze kunnen uitleggen hoe het groeperen op die manier een archeoloog zou helpen.

Als de opdrachten klaar zijn, moet alles wat gebouwd is weer uit elkaar gehaald worden en opgeborgen.

Resultaten

Teams oefenen met het sorteren van voorwerpen in verschillende categorieën.

Teams ontdekken hoe archeologen de dingen die ze opgraven sorteren.

Tips

1

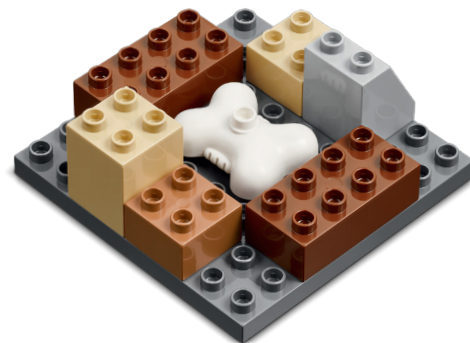
Begin eenvoudig met twee categorieën en voeg nieuwe stenen toe naarmate de kinderen vorderingen maken.

2

Je kan de kinderen kleine modellen laten bouwen van andere soorten vondsten.

Kernwoorden

Vondst, sorteren, weegschaal



De Six Bricks-opwarmactiviteiten zijn een leuke manier om kennis te maken met ideeën die tijdens de sessie verder worden verkend. Oefen samen met de stenen bouwen, zodat de kinderen goed voorbereid zijn op de maak-opdracht.

Hoe denk je dat huizen er lang geleden uitzagen?

Six Bricks-opwarming

Bouw de afbeelding (zie aanvulling voor de volledige activiteit)

Ontdek-opdracht 1

Vraag aan de kinderen hoe ze denken dat huizen er lang geleden uitzagen. De huizen waarin mensen toen woonden, zagen er anders uit dan de huizen waarin wij nu wonen.

Vraag aan de kinderen welke materialen volgens hen geschikt zijn om een stevig huis mee te bouwen. Soms worden gebouwen gemaakt van natuurlijke **materialen** zoals hout, modder of steen. Die kunnen na lange tijd uit elkaar vallen. Archeologen hopen vondsten te doen die nog in goede staat zijn.

Als archeologen beschadigde gebouwen vinden, proberen ze uit te zoeken hoe die er vroeger uitzagen. **Met technologie** kunnen archeologen digitale of echte modellen maken van hoe gebouwen er vroeger uitzagen.

Maak-opdracht 2

Laat het team met de STEAM Park-set een model bouwen van een eenvoudig huis op de mat. Als het team klaar is met bouwen, vertel dan dat ze het huis steen per steen moeten afbreken en opnieuw **opbouwen** aan de andere kant van de mat. Het opnieuw gebouwde model moet zo goed mogelijk lijken op het originele. Dit lijkt op wat een archeoloog doet: op een opgravingsplaats graven en iets reconstrueren om het te bestuderen.

Deel-opdracht

Laat de kinderen in hun *Techneutenschrift* tekenen hoe zij denken dat een oud huis eruitzag.

Als de opdrachten klaar zijn, moet alles wat gebouwd is weer uit elkaar gehaald worden en opgeborgen.

Resultaten

Teams gebruiken kritisch denken om verbanden te leggen tussen vroeger en nu.

Teams noteren hun ideeën over oude huizen in hun *Techneutenschrift*.

Tips

1 Deel hoe oude of heel oude huizen eruitzagen in de streek waar jij woont.

2 Dit is een leuke activiteit om te doen met één set Six Bricks. Als het team een extra uitdaging wil, kunnen er meer stenen worden toegevoegd.

Kernwoorden

Materialen, technologie, opnieuw bouwen



Gebruik echte voorbeelden, zoals foto's en video's, om te laten zien welke gereedschappen archeologen gebruiken. Vergeet zeker niet om ook voorbeelden van technologie te laten zien.

Welk gereedschap gebruikt een archeoloog?

Six Bricks-opwarming

Achter elkaar (zie aanvulling voor de volledige activiteit)

Ontdek-opdracht 1

Laat de kinderen nadenken over wat er allemaal gebeurt op een opgravingsplaats. Ze kunnen praten over graven, schoonmaken, vondsten vastleggen of voorwerpen verplaatsen. Vraag aan de kinderen welk gereedschap handig zou zijn voor die taken.

Archeologen gebruiken allerlei gereedschappen op een opgravingsplaats. Bespreek:

- **Schep**
- **Borstel**
- **Kruiwagen**
- Computer
- Meetlat
- Emmer
- Notitieboekje
- Fototoestel

Maak-opdracht

Laat het team met de STEAM Park- en Discover-sets voorbeelden bouwen van gereedschap dat op een opgravingsplaats wordt gebruikt. Laat het team eerst een schep bouwen en daag ze daarna uit om een ander gereedschap te bedenken dat een archeoloog zou kunnen helpen.

Wijs een plek aan op de mat en daag hen uit om iets te bouwen dat daar nuttig zou zijn.

Deel-opdracht 2

Laat de kinderen vertellen over het gereedschap dat ze gebouwd hebben en waarom dat nuttig is op een opgravingsplaats. Laat de kinderen de activiteit invullen in hun *Techneutenschrift*.

Als de opdrachten klaar zijn, moet alles wat gebouwd is weer uit elkaar gehaald worden en opgeborgen.

Resultaten

Teams verkennen verschillende soorten gereedschap en technologie die archeologen gebruiken op een opgravingsplaats.

Teams leren waarom archeologische vondsten belangrijk zijn.

Tips

1 Praat over veiligheid bij het gebruik van gereedschap. Archeologen moeten zichzelf én de vondsten die ze ontdekken beschermen.

2 Laat de kinderen beschrijven welke stukken er in de Discover-set zitten.

Kernwoorden

Schep, borstel, kruiwagen



Moedig samenwerking aan door de kinderen elkaar te laten helpen bij taken, zoals samen modellen bouwen of om de beurt iets toevoegen aan het verhaal.

Kan jij een avontuurlijk archeologieverhaal vertellen?

Six Bricks-opwarming

Er is een team voor nodig (zie aanvulling voor de volledige activiteit)

Ontdek-opdracht

Als iets nieuws en spannends wordt gevonden, moeten archeologen soms snel een plan maken om het op te graven. Soms worden vondsten op onverwachte plekken gedaan. Bijvoorbeeld: hoe zou een archeoloog een vondst **opgraven** die onder een huis of school ligt?

Om je voor te bereiden op de volgende opdracht, laat je de fantasie van het team werken door een personage te verzinnen voor een **archeologisch avontuur**. Stel het personage voor aan de kinderen en leg uit dat ze een verhaal zullen vertellen over een archeoloog die een oude schat vindt en die met de gemeenschap **deelt**. Beschrijf de plek waar de opgraving zal plaatsvinden.

1

Maak-opdracht

Laat de kinderen een model bouwen en het verhaal vertellen van een archeoloog die een vondst doet. Gebruik hiervoor de Discover-set of de STEAM Park-set. Het model moet deze dingen bevatten:

- Archaeoloog
- Gereedschap
- Opgravingsplaats
- Begraven schat of vondst

Kijk voor inspiratie in het Discover-verhaal of op de mat. Het team kan hun model op de mat bouwen. Dat helpt om het verhaal voor zich te zien.

2

Deel-opdracht

Laat de kinderen hun verhaal tekenen of opschrijven in hun *Techneutschrift*. Wat was de vondst die ze ontdekt hebben? Moedig hen aan om te bedenken wat ze zouden doen als ze echte archeologen waren.

Als de opdrachten klaar zijn, moet alles wat gebouwd is weer uit elkaar gehaald worden en opgeborgen.

Resultaten

Teams vertellen een verhaal over een archeologisch avontuur om een vondst op te graven.

Teams denken na over het archeologische proces: van iets ontdekken tot delen wat ze gevonden hebben.

Tips

1 Je kan één van de LEGO DUPLO figuren uit de Discover of STEAM Park sets gebruiken.

2 Het team kan de vondst bouwen die ze proberen op te graven.

Kernwoorden

Opgraven, avontuur, delen



Scan voor STEAM Park Hellingbanen-lessen (Engels)



In eerdere sessies hebben de kinderen nagedacht over het verleden. Het idee van een tijdcapsule helpt hen begrijpen waarom het waardevol is om herinneringen en vondsten van vandaag te bewaren voor de toekomst.

Wat zou jij in een tijdcapsule stoppen voor mensen in de toekomst?

Six Bricks-opwarming

Bouw een kubus (zie toevoeging voor de volledige activiteit)

Ontdek-opdracht 1

Vraag aan de kinderen of ze ooit al gehoord hebben van een **tijdcapsule**. Tijdcapsules zijn een manier om informatie door te geven aan **toekomstige** generaties, zodat zij kunnen zien hoe mensen toen leefden. Tijdcapsules helpen om hun inhoud lang te **bewaren**. Archeologen vinden en bestuderen soms tijdcapsules om meer te leren over het verleden.

Bespreek wat voor soort dingen in een tijdcapsule kunnen zitten. Je kan aan de kinderen vragen wat mensen in de toekomst interessant zouden vinden aan hun leven vandaag. Wat zou iemand denken als die deze dingen over vele jaren zou terugvinden?

Maak-opdracht

Laat de kinderen iets kleins bouwen dat voorstelt wat ze in een tijdcapsule zouden willen stoppen. Bouw een kleine capsule met LEGO®-stenen of andere materialen om het voorwerp binnenin te beschermen. Moedig de kinderen aan om na te denken over hoe archeologen verborgen vondsten terugvinden. Wat willen de kinderen dat mensen in de toekomst ontdekken? Waar zou de capsule geplaatst kunnen worden zodat ze goed beschermd is? Sluit de capsule zodra het team klaar is met bouwen.

Bepaal hoe lang de capsule gesloten blijft. Dat kan een week, een maand of zelfs langer zijn! Wanneer de capsule opengaat, kunnen de kinderen terugdenken aan wat ze over archeologie geleerd hebben.

Deel-opdracht

Vraag de kinderen of ze zich herinneren wat een tijdcapsule is en waarom archeologen daarin geïnteresseerd zijn. Laat de kinderen op hun pagina in het *Technetenschrijf* tekenen wat zij in een tijdcapsule zouden stoppen en erbij vertellen wat mensen daarover moeten weten.

Als de opdrachten klaar zijn, moet alles wat gebouwd is weer uit elkaar gehaald worden en opgeborgen.

Resultaten

Teams leren hoe archeologen geschiedenis bestuderen via tijdcapsules.

Teams maken een tijdcapsule die in de toekomst geopend kan worden.

Tips

1

Kijk of er in de buurt tijdcapsules zijn die nog gesloten zijn of pas geopend werden.

2

Plan om de tijdcapsule te openen vóór het einde van jullie tijd als team.

Kernwoorden

Tijdcapsule, toekomst, bewaren



Teams hebben geleerd over archeologie en hoe vondsten ons iets kunnen vertellen over hoe mensen vroeger leefden. In deze sessie worden teams uitgedaagd om zich voor te stellen hoe een oude stad er vroeger uitzag. Toon foto's uit de echte wereld ter inspiratie.

Kan jij een oude stad bouwen?

Six Bricks-opwarming

Bouw een brug (zie aanvulling voor de volledige activiteit)

Ontdek-opdracht

Vraag aan de kinderen om **terug te kijken** op wat ze allemaal geleerd hebben tijdens de sessies. Het feestmoment komt eraan! De jury zal vragen stellen over wat ze geleerd hebben tijdens het UNEARTHED™-seizoen. Ze kunnen vertellen over:

- Wat een archeoloog doet (verzamelen, graven en in kaart brengen).
- Vondsten (schatten, tijdcapsules of dingen die mensen vroeger gebruikten).
- Gereedschap (scheppen, borstels en kruiwagens).

Leg uit dat archeologen met het juiste gereedschap en de juiste informatie kunnen beschrijven hoe mensen vroeger leefden. Toon foto's van oude steden en vraag de kinderen hoe het zou geweest zijn om daar te wonen.

Maak-opdracht 1

Vertel de kinderen dat ze moeten samenwerken om een oude stad op de mat te bouwen. Ze moeten plaatsen bouwen waar mensen hebben gewoond. Hun model moet dingen laten zien die belangrijk waren voor de (bedachte) mensen die daar leefden. Moedig de kinderen aan om tijdens het bouwen verhalen te bedenken over hun oude stad. Je kan hen vragen stellen zoals:

- Wat maakt jullie oude stad bijzonder?
- Welke spelletjes speelden kinderen in die stad?
- Hoe werden de gebouwen gebouwd?
- Als jij in deze stad zou wonen, welk beroep zou je dan hebben?

Archeologen zijn eigenlijk **verhalenvertellers**, want ze ontdekken aanwijzingen uit het verleden. Door hun eigen model van een oude stad te bouwen, ontdekken de kinderen het belang van vondsten, gereedschap en **geschiedenis**, terwijl ze ook hun creativiteit, samenwerking en vertelvaardigheden ontwikkelen.

Deel-opdracht

Als de kinderen klaar zijn met bouwen, laat hen dan vertellen over hun oude stad. Ze kunnen als team antwoorden geven op de bovenstaande vragen, of vertellen wat zij zelf hebben bijgedragen.

Laat de kinderen sessies 9 en 10 invullen in hun *Technuteurschrift* vóór het feestmoment.

Resultaten

Teams reflecteren tijdens de sessies op hun ervaringen.

Teams werken samen om een oude stad te bouwen.

Tips

1 Moedig de kinderen aan om verhalen te bedenken over de mensen die in hun oude stad woonden.

2 Je kan samenwerking stimuleren door rollen te geven zoals stedenbouwkundige, bouwer, hersteller en verhalenverteller.

Kernwoorden

Reflecteren, verhalen vertellen, geschiedenis

**HET
FEESTMOMENT
KOMT ERAAN!**



De laatste sessie van de *FIRST® LEGO® League* Discover-ervaring is een feestmoment. Alle kinderen moeten aan het feest deelnemen. Het slotmoment kan doorgaan in jullie gebruikelijke ontmoetingsruimte, een klaslokaal, een bibliotheek of een plek waar er genoeg ruimte is voor de teams om zich te verspreiden, te bouwen en plezier te maken.



VOOR DE FEESTELIJKE AFSLUITING:

- Kies een moment en een geschikte plek voor het feestmoment.
- Lees goed **sessie 10** om te begrijpen wat de teams en toeschouwers tijdens het evenement zullen doen.
- Stuur uitnodigingen naar ouders, verzorgers, leerkrachten en vrienden.
- Zoek en wijs vrijwillige juryleden aan die luisteren naar wat de kinderen geleerd hebben en opbouwende feedback geven.
- Print de juryvragen op pagina 22 en de deelnamecertificaten.

TIJDENS DE FEESTELIJKE AFSLUITING:

- Leg de matten neer zodat teams erop kunnen bouwen. Je kan twee matten tegen elkaar leggen zodat teams samen kunnen werken.
- Deel de juryvragen uit en wijs minstens één volwassen jurylid toe aan elke twee teams.
- Zorg dat de kinderen enthousiast zijn voor de laatste uitdaging.
- Zorg ervoor dat de juryleden in gesprek gaan met de kinderen.
- Deel aan het einde van het feest de certificaten uit.
- Maak er een leuk moment van en vier wat de kinderen hebben bereikt.

NA DE FEESTELIJKE AFSLUITING:

- Blijf verder STEAM Park-lessen geven.
- Geef extra STEAM-activiteiten rond het thema.
- Zoek kansen om de nieuwe woordenschat die tijdens de ervaring geleerd werd te blijven gebruiken.

Teams verwelkomen (15 minuten) 1

Verwelkom de kinderen op het feestmoment. Vertel hen dat er een laatste uitdaging komt, gevolgd door een moment om te delen en vragen te beantwoorden over wat ze geleerd hebben, samen met de juryleden. Heet ook de gasten en juryleden welkom en leg hen uit wat ze tijdens het feestmoment mogen doen.

De teams gebruiken hun ideeën om een model te bouwen dat een vondst op een opgravingsplaats voorstelt. Ze gebruiken alle onderdelen van hun UNEARTHED™ Discover-set. De juryleden stellen vragen over wat de teams gebouwd en geleerd hebben, en geven dan bemoedigende feedback. De juryvragen helpen ervoor te zorgen dat teams verband kunnen leggen tussen het evenement en de sessies die ze gevolgd hebben.

Laatste uitdaging (30+ minuten) 2

- 5 minuten:** Laat de kinderen een klein voorwerp kiezen of bouwen dat iets voorstelt dat hun team geleerd heeft. Het voorwerp moet klein genoeg zijn om in het volgende deel van de uitdaging bedekt te kunnen worden. Ze kunnen hiervoor onderdelen gebruiken uit de Discover- of STEAM Park-set of andere LEGO® DUPLO®-elementen. Het team plaatst hun voorwerp op de mat.
- 10 minuten:** Vertel de teams dat ze met LEGO-elementen bovenop hun voorwerp moeten bouwen, zodat het minstens gedeeltelijk bedekt is. Dit is de eerste stap in het maken van een opgravingsplaats. De stenen moeten aan elkaar vastgemaakt worden.
- 10–15 minuten:** Laat hen nu als archeologen heel voorzichtig hun teamvoorwerp onder de LEGO-structuur vandaan halen. Herinner hen eraan dat archeologen gereedschap gebruiken en een plan maken vóór ze iets opgraven. Laat de kinderen hun voorwerp voorzichtig verwijderen en daarna de LEGO-structuur weer opbouwen.
- Optioneel:** Laat teams van opgraving wisselen en kijken of een ander team het voorwerp kan terugvinden.

Teams beoordelen (5 minuten per team) 3

De juryleden observeren de teams tijdens de laatste uitdaging. Als de teams klaar zijn met bouwen, kunnen de juryleden met hen in gesprek gaan, vragen stellen en hun *Technuteurschrift* bekijken. De juryleden kunnen de vragen gebruiken om het gesprek op gang te brengen en positieve feedback te geven.

Slotviering (10+ minuten) 4

Voorzie voldoende tijd om de prestaties van elk team te vieren, voor alle aanwezigen. Je kan dit moment verlengen en de kinderen zelf laten presenteren wat ze geleerd hebben.

Tips

- Het is belangrijk dat teams verband kunnen leggen tussen wat ze op het evenement doen en wat ze in de sessies geleerd hebben.
- Wijs indien mogelijk minstens één volwassene toe aan elke twee teams. Die persoon kan helpen om de teams gefocust te houden.
- De juryleden beslissen over de Awards voor elk team. De juryvragen staan op pagina 22.
- Print een certificaat voor elk kind. Laat de kinderen één voor één, of als team, naar voren komen om erkend te worden en applaus te ontvangen. Een geweldig *FIRST*® LEGO® League Discover-evenement eindigt altijd in een feest.



Juryvragen

Deze vragen zijn bedoeld als suggesties voor juryleden om een gesprek te starten met de kinderen en hen bemoedigende feedback te geven.

Voor elk onderdeel van het evenement kunnen juryleden het volgende aan de teams vragen:

Tip!

Kopieer deze pagina om uit te delen aan de juryleden.

Laatste uitdaging

Vertel eens over:

- Jouw ontwerp en hoe het werkt.
- Waarom je het zo gebouwd hebt.
- Hoe jullie als team beslist hebben wat jullie zouden bouwen.
- Hoe je de uitdaging hebt aangepakt.

Seizoensthema

Vertel eens over:

- Iets nieuws dat je geleerd hebt tijdens het seizoen.
- Iets wat je geschreven of getekend hebt in je *Techneutschrift*.
- Hoe je samen met je team het seizoensthema hebt verkend.
- Hoe jullie bouwwerken met het thema te maken hadden.

Samenwerken als team

Vertel eens over:

- Hoe jullie hebben samengewerkt.
- Welke rol jij had in je team.
- Hoe je ideeën deelde met je team.
- Hoe je je teamgenoten geholpen hebt.
- Hoe jullie als team problemen hebben opgelost.

Feedback van de jury

- Ik ben onder de indruk van hoe jullie de uitdaging hebben opgelost door. . . .
- Ik vind het leuk hoe het thema jullie inspireerde om. . . .
- Je liet echt zien dat je goed kon samenwerken toen je. . . .

Awards

Aan het einde van het evenement moet elk team een prijs krijgen. Meer dan één team mag dezelfde prijs winnen. Teamcoaches of juryleden mogen de prijzen uitreiken aan de teams.

Kies uit deze lijst met officiële *FIRST*® *LEGO*® *League Discover*-awards:

- Uitmuntende Uitvinders
- Vindingrijke Vrienden
- Uitstekende Uitleggers
- Bijzondere Bouwers
- Top Techniekers
- ... of bedenk je eigen Awards!



Download in
de digitale
leeromgeving de
certificaten

Six Bricks-activiteiten

Ontdek Six Bricks I

Basisactiviteit

1. Elk kind haalt zijn of haar bouwstenen uit elkaar en verspreidt ze.
2. Met gesloten ogen mengen de stenen door elkaar.
3. Met de ogen nog dicht pakt elk kind een willekeurige steen en steekt die omhoog.
4. Vervolgens openen ze hun ogen en zien welke kleur ze hebben.

Deel 2

5. Laat ze een willekeurige bouwsteen uitkiezen, er zorgvuldig naar kijken en deze in hun handen heen en weer draaien.

Begeleidende vragen

- Welke kleur bouwsteen heb je?
- Kan jij alle verschillende kleuren opnoemen?
- Kan jij de bouwstenen sorteren in warme en koude kleuren?
- Kan jij een regenboog maken met je bouwstenen?
- Hoe voelt jouw steen aan (bijvoorbeeld ruw, glad, hard, zacht, glanzend of dof)?
- Welke plekken en vormen zie je op je steen?
- Hoeveel noppen heeft elke bouwsteen?

Kinderen leren:

- Spelen en vertrouwd raken met de bouwstenen.
- Luisteren en reageren op vragen.
- Omschrijvende woorden gebruiken.



Ontdek Six Bricks II

Basisactiviteit

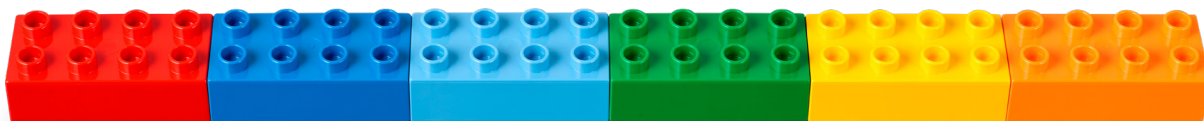
1. Kinderen leggen hun bouwstenen in willekeurige volgorde neer. (Zie afbeelding.)
2. Geef duidelijke instructies over wat de kinderen met de stenen moeten doen en vraag hen om mee te doen. Bijvoorbeeld:
 - Leg een vinger op de rode steen en schuif hem naar links.
 - Draai de donkerblauwe steen om.
 - Plaats de groene steen op de rode en bedek alle noppen
 - Varieer in de instructies die je geeft. Denk aan verschillende kleuren, links en rechts, en afwisselende posities.

Begeleidende vragen

- Hoe heb jij je aandacht erbij gehouden? (Moedig enkele kinderen aan om beurtelings uit te leggen.)
- Hoe kunnen we deze activiteit moeilijker maken? (Geef meer opdrachten, spreek sneller, enzovoort.)

Kinderen leren:

- Ruimtelijke vaardigheden gebruiken om hen te oriënteren.
- Aandacht vasthouden en afleiding weerstaan.
- Beginnen aan activiteiten.



Six Bricks-activiteiten

Wat kan je bouwen?

Basisactiviteit

1. In groepjes van vier mengen de kinderen hun stenen.
2. De kinderen gebruiken hun stenen om een model te bouwen van een huis waarin mensen lang geleden woonden.
3. Ze beschrijven om de beurt het model en leggen uit welke onderdelen het heeft.

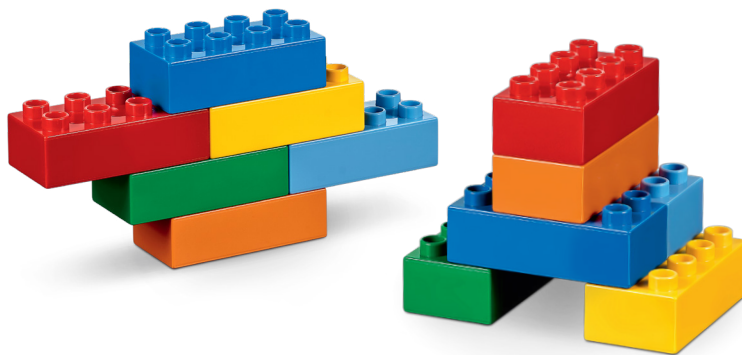
Deze activiteit kan ook gekoppeld worden aan een thema, verhaal of boek.

Begeleidende vragen

- *Waar staat het huis?*
- *Waarvan is het huis gemaakt?*
- *Wie woonde er in het huis?*

Kinderen leren:

- Bedenk en beschrijf personages (voor verhalen).
- Maak verhalen in groepjes.
- Vragen stellen en antwoorden bedenken.



Bouw de afbeelding

Basisactiviteit

1. In groepjes van vier mengen de kinderen hun stenen en kiezen een leider.
2. Fluister een woord dat met archeologie te maken heeft (bijv. schep, weegschaal, borstel of vondst) in het oor van de leider.
3. Terug bij de groep bouwt de leider snel een voorstelling van dat woord, zodat de anderen het kunnen raden.
4. De groep mag geen vragen stellen maar mag woorden roepen. De groep mag geen vragen stellen, maar wel woorden roepen.

Deel 2

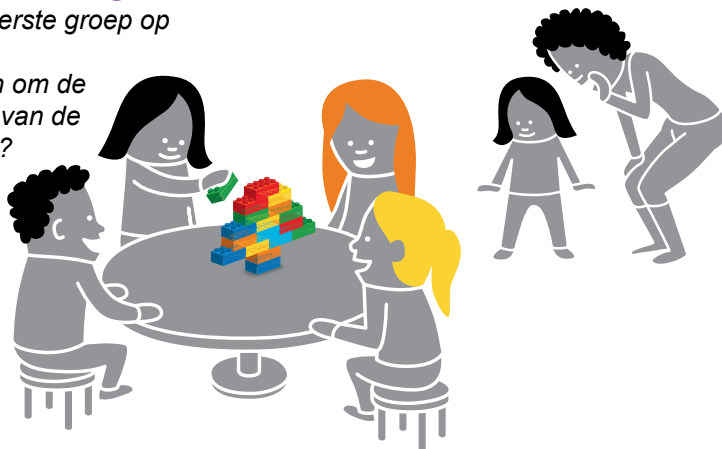
5. De groep kiest een nieuwe leider en herhaalt de activiteit met een nieuw woord.
6. Ga door totdat alle kinderen in de groep leider zijn geweest.

Begeleidende vragen

- *Hoe kwam de eerste groep op het woord?*
- *Wat kan je doen om de volgende leider van de groep te helpen?*

Kinderen leren:

- Creatief problemen oplossen.
- Hun eigen manier ontwikkelen om taken uit te voeren.
- Eerder geleerde strategieën gebruiken (representeren).



Six Bricks-activiteiten

Weet je nog?

Basisactiviteit

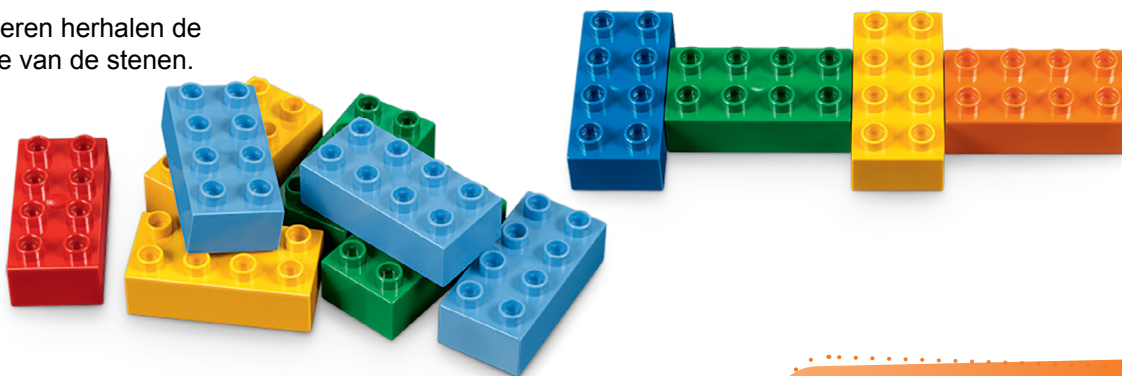
1. Neem twee willekeurige stenen en bouw ze op elkaar zodat alle noppen bedekt zijn, zonder dat de kinderen het zien.
2. Houd ze vijf seconden lang omhoog zodat de kinderen ze kunnen zien en verstop ze daarna.
3. De kinderen herhalen de volgorde van de stenen.

Begeleidende vragen

- *Vergelijk jouw volgorde met de mijne. Zijn ze hetzelfde?*
- *Als het anders is, hoe kan je het dan hetzelfde maken?*

Kinderen leren:

- Informatie onthouden.
- Aandacht vasthouden en afleiding weerstaan.
- Uitleggen hoe ze iets gedaan hebben.



Achter elkaar

Basisactiviteit

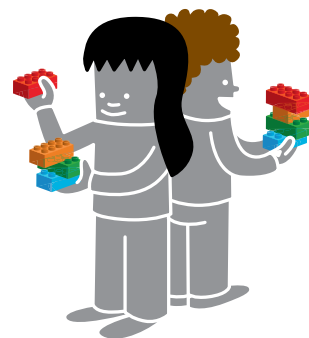
1. Kinderen zitten of staan per twee met dezelfde vier stenen.
2. Eén kind bouwt een model en legt vervolgens aan de partner uit hoe hetzelfde model moet worden gebouwd.
3. De partner bouwt zonder te kijken of vragen te stellen.
4. De koppels vergelijken hun modellen en bespreken hoe het ging.
5. Kinderen wisselen dan van rol en herhalen de activiteit.

Begeleidende vragen

- *Hoe heb je uitgelegd hoe je het model moet bouwen?*
- *Welke instructies waren het nuttigst?*

Kinderen leren:

- Omschrijvende woorden gebruiken.
- Denken vanuit het perspectief van een ander.
- Praten over hun eigen en andermans gedrag en gevolgen.



Six Bricks-activiteiten

Er is een team voor nodig

Basisactiviteit

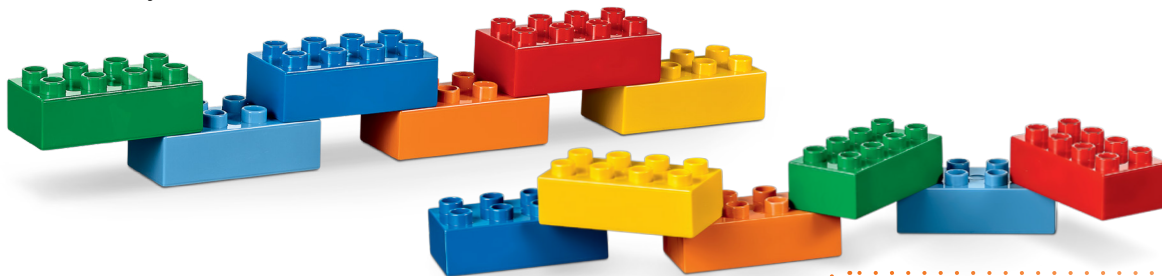
1. In groepjes van vier mengen de kinderen hun stenen.
2. De kinderen werken samen om een lange rij verbonden stenen te bouwen. Die stelt een persoon voor die deel uitmaakt van een team, en toont hoe ze elkaar steunen om samen succes te behalen.
3. De kinderen moeten nadenken over wat er gebeurt als er een bouwsteen uit de lijn ontbreekt.

Begeleidende vragen

- Welke taak vertegenwoordigt elke bouwsteen?
- Hoe werken de verschillende jobs samen?
- Wat zou er gebeuren als er een breuk in de lijn was?

Kinderen leren:

- Aangeleerde strategieën leren (patronen).
- Bespreken hoe en wanneer taken uit te voeren.
- Verhalen bedenken en vertellen.



Bouw een kubus

Basisactiviteit

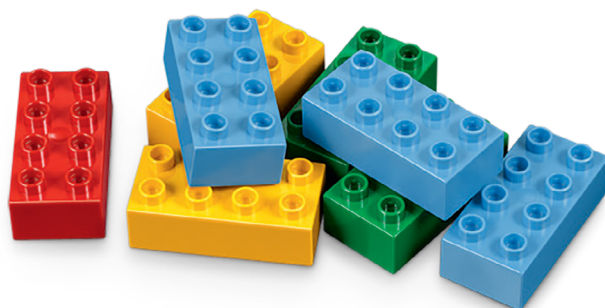
1. Kinderen bouwen een kubus met Six Bricks die niet uit elkaar valt.

Begeleidende vragen

- Welke twee kleuren zitten bovenaan, onderaan en in het midden?
- Hoe kan één van jullie in een duo uitleg geven zodat de ander een kubus kan bouwen?
- Welke soorten instructies zijn makkelijker of moeilijker om te gebruiken?

Kinderen leren:

- Plezier beleven aan het oplossen van problemen.
- Samenwerken aan taken met hun klasgenoten.



Six Bricks-activiteiten

Bouw een brug

Basisactiviteit

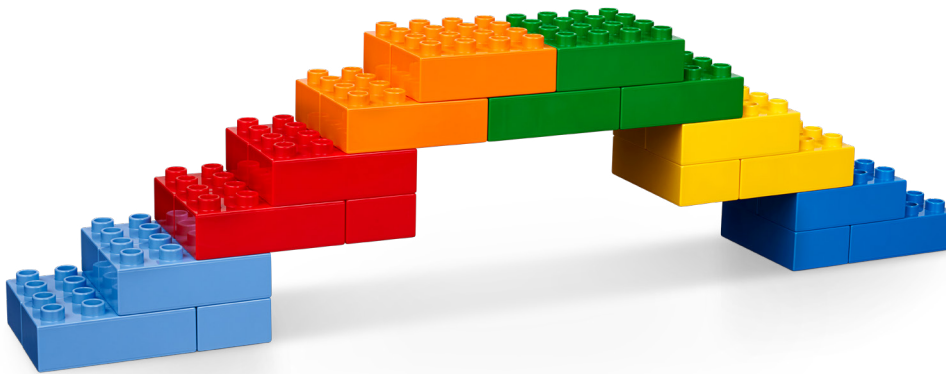
1. In groepjes van vier combineren de kinderen hun stenen en bedenken manieren om een brug te bouwen. De brug kan op de Discover Mat worden gebouwd om twee gebieden met elkaar te verbinden.
2. Geef de kinderen de tijd om te bespreken en te plannen welke gebieden ze zullen verbinden en hoe ze ze zullen verbinden.

Begeleidende vragen

- *Waarom heb je ervoor gekozen om deze twee delen van de Discover Mat met elkaar te verbinden?*
- *Heeft je oorspronkelijke plan gewerkt? Welke ideeën heb je veranderd?*
- *Hoe heb je samengewerkt met je team?*

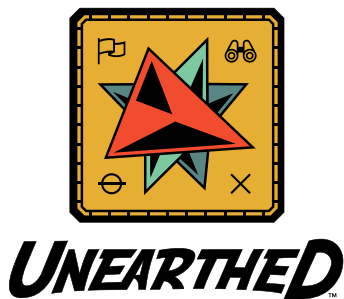
Kinderen leren:

- Creatief problemen oplossen.
- Bespreken hoe en wanneer taken uit te voeren.
- Beredeneerde keuzes en beslissingen maken.



Wil je ons nog één keer helpen?
Scan de QR-code en beantwoord
een paar vragen. Dankjewel!





LEGO, the LEGO logo, the LEGO Foundation logo, DUPLO and the DUPLO logo are trademarks of the/ sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2025 The LEGO Group. All rights reserved/Tous droits réservés/ Todos los derechos reservados.

FIRST®, the *FIRST*® logo, and *FIRST*®AGE™ are trademarks of For Inspiration and Recognition of Science and Technology (*FIRST*). LEGO® is a registered trademark of the LEGO Group. *FIRST*® LEGO® League and UNEARTHED™ are jointly held trademarks of *FIRST* and the LEGO Group. ©2025 *FIRST* and the LEGO Group. All rights reserved. 10082501 V1