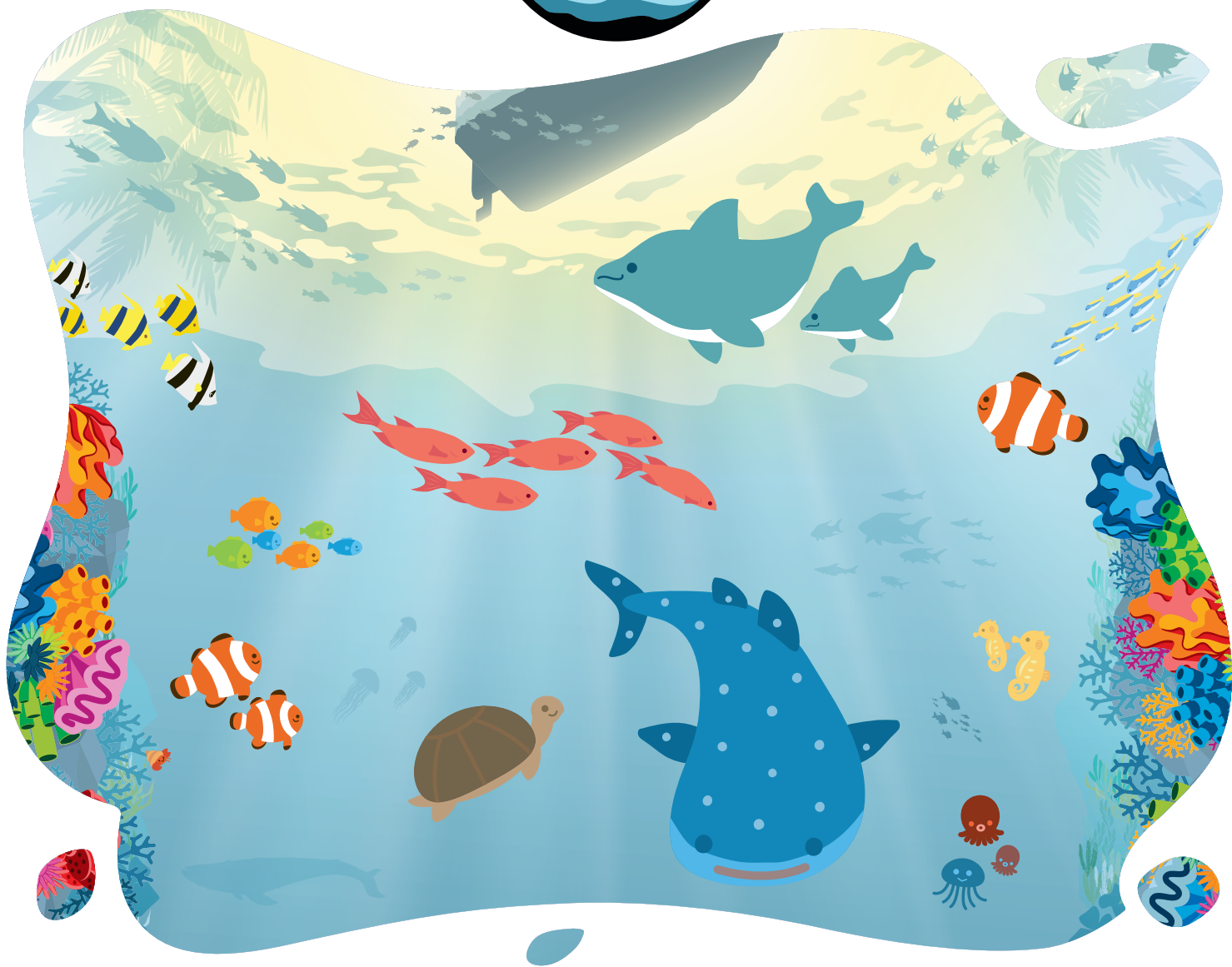


**FIRST
LEGO
LEAGUE**

DISCOVER

TEAMBIJEEN- KOMSTENGIDS





FIRST® LEGO® League Wereldwijde Sponsors

The LEGO Foundation



Welkom!

Met *FIRST*[®] LEGO League Discover maken kinderen kennis met de grondbeginselen van STEM (STEM staat voor wetenschap en techniek) terwijl ze samenwerken om leuke uitdagingen op te lossen en modellen te bouwen met LEGO[®] DUPLO[®] blokjes. De kinderen ontwikkelen technisch zelfvertrouwen, ontdekken hun talenten en leren samen te werken.

FIRST LEGO League Discover is een van de drie leeftijdsgebonden divisies van het *FIRST* LEGO League programma en is bedoeld voor de jongste kinderen. Dit programma inspireert jonge kinderen om, door middel van STEM hun zelfvertrouwen te laten groeien, kritisch te denken en ontwerpvaardigheden te ontwikkelen.

FIRST LEGO League is een samenwerking tussen *FIRST*[®] en LEGO[®] Education.



FIRST[®] DIVESM en SUBMERGEDSM

Welkom bij het *FIRST*[®] DIVESM seizoen aangeboden door Qualcomm. De *FIRST* LEGO League uitdaging van dit jaar heet SUBMERGEDSM.

Meer dan 80% van de oceaan is nog niet onderzocht, wat veel kansen biedt om spannende ontdekkingen te doen. Kinderen zullen in de oceaan duiken en leren hoe we het leven onder

water bestuderen om een gezonde toekomst te zorgen voor de planten en dieren die daar wonen.

Kinderen werken samen in teams en maken gebruik van de DUPLO blokjes van de STEAM Park van LEGO Education set en de Discover set. Het is de bedoeling dat de kinderen worden aangemoedigd om samen te werken met hun teamgenoten, om te luisteren naar elkaar en hun ideeën te delen.



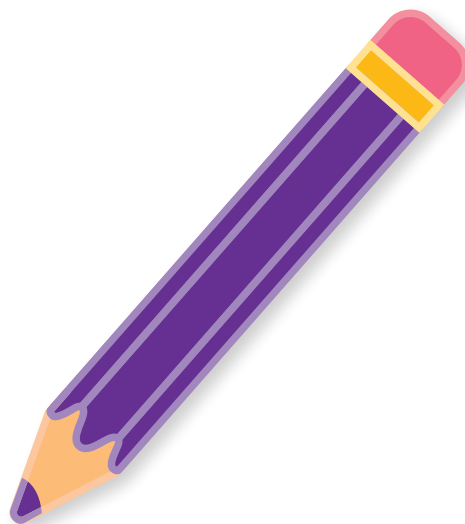
Resultaten

De kinderen:

- Gebruiken en passen de Core Values, leergewoontes en het ontwerpproces toe om oplossingen te creëren.
- Ontdekken hun ideeën en het thema van dit seizoen door samen te werken, te bouwen en spelenderwijs te leren.
- Maken en testen hun ideeën en oplossingen.
- Delen wat ze geleerd hebben.

Voordat je begint!

Lees deze *Teambijeenkomstengids* voordat je met de sessies begint. Bekijk voor elke sessie de belangrijke begrippen en taken om te begrijpen wat er van de kinderen wordt gevraagd. Deze gids bevat nuttige informatie en begeleidingstips om je door het lesprogramma te leiden.



- Zorg ervoor dat je alle materialen hebt ontvangen die nodig zijn om het programma uit te voeren. Zie [pagina's 8-9](#) voor alle benodigdheden.
- Kies een ruimte waar het programma kan worden uitgevoerd en waar de materialen kunnen worden opgeborgen tussen de sessies door.
- Denk na over de feestelijke afsluiting. Vindt deze plaats in het klaslokaal? En worden families van de kinderen uitgenodigd? De feestelijke afsluiting staat verder beschreven op [pagina 10](#). Meer details vind je op [pagina's 25-26](#).
- Maak een plan voor hoe je het programma gaat volgen. Hoe vaak in de week ga je ermee aan de slag? Wordt er telkens één sessie in één keer afgerond, of verspreid je de taken over verschillende dagen of tijden?
- Bepaal hoe je de kinderen in teams indeelt. De aanbevolen teamgrootte is vier kinderen.
- Zorg ervoor dat de STEAM Park sets uitgepakt en gesorteerd zijn vóór sessie 1.
- Zorg dat de kinderen vertrouwd raken met STEAM Park. Gebruik de lessen op [pagina 9](#).
- Moedig de betrokkenheid van familie aan. Geef de Discover More sets mee naar huis en stuur een link naar het Discover More spel.



Scan mij
voor handige
bronnen
(Engelstalig)

Spelend leren in de praktijk

Onderzoek toont aan dat wanneer jonge kinderen betrokken zijn bij speelse STEM-ervaringen, hun natuurlijke nieuwsgierigheid wordt aangewakkerd, hun kennis groter wordt en leergewoonten worden ontwikkeld.

Wanneer opvoeders deze van nature geboren wetenschappers koesteren, slaan ze een brug tussen de echte wereld, STEM-vaardigheden en geletterdheid.

FIRST® Core Values

De FIRST® Core Values zijn de bouwstenen van het programma. Ze behoren tot de fundamentele elementen die de FIRST LEGO® League onderscheiden van andere programma's van dit soort. Door de Core Values te omarmen, gebruiken kinderen ontdekking en verkenning van het thema en leren ze dat elkaar helpen de basis is van teamwork.



Teamwork

We bereiken meer als we samenwerken.



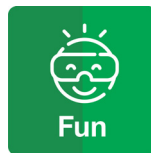
Inclusion

We respecteren elkaar en omarmen onze verschillen.



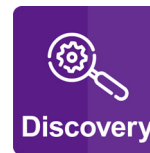
Impact

We passen toe wat we hebben geleerd om onze wereld te verbeteren.



Fun

We hebben plezier en vieren wat we doen!



Discovery

We verkennen nieuwe vaardigheden en ideeën.



Innovation

We gebruiken creativiteit en doorzettingsvermogen om problemen op te lossen.



Gewoonten van Leren

Bij FIRST® LEGO League Discover lossen de kinderen betekenisvolle problemen op. Ze werken samen, verwonderen zich, stellen vragen, bouwen en experimenteren, luisteren en delen. Aan het einde van hun ervaring hebben de kinderen meer zelfvertrouwen gekregen en zijn ze beter uitgerust om toekomstige uitdagingen aan te gaan.

Het is belangrijk dat kinderen plezier hebben. Hoe speelser de sessies zijn, hoe gemotiveerder en enthousiaster ze zullen zijn. Maak je geen zorgen als je niet alle antwoorden weet, en onthoud, mislukking bestaat niet! Als er iets misgaat, leer je ervan en probeer je het opnieuw.



Eerste STEM-vaardigheden

Kinderen zullen eerste STEM-vaardigheden ontwikkelen, waaronder:

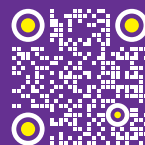
- **Wetenschap (Science):** oorzaak en gevolg, zwaartekracht, kracht, beweging en eenvoudige machines
- **Technologie (Technology):** gereedschappen en onderzoek naar hoe dingen werken
- **Techniek (Engineering):** ontwerpen, maken, oplossingen bouwen en problemen oplossen
- **Wiskunde (Math):** abstract en kwantitatief redeneren, eigenschappen van objecten en vormherkenning

Betrokkenheid van de familie

Families die samen deelnemen aan *FIRST*® LEGO® League, ontdekken de kracht van nieuwsgierigheid, creativiteit en probleemoplossing, waarmee ze de basis leggen voor levenslang vertrouwen in STEM-leren.



Elk kind moet een Discover More set mee naar huis nemen, die twee sets van Six Bricks bevat. Moedig de families aan om het spel thuis te spelen. De set is voor hen om te houden. Je kunt altijd meer bestellen voor je toekomstige lessen.



Scan mij
bekijk handige
bronnen
(Engelstalig)

Materialen van het seizoen

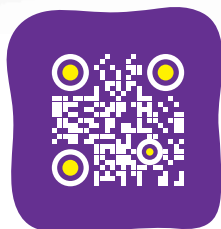
Discover Set (voor 4 kinderen)

De Discover set bestaat uit het Discover model, LEGO® DUPLO® figuren, Six Bricks sets, een mat en bouwkaarten. Het Discover model is bedoeld om kinderen te helpen verbinding te maken met het thema en dient als startpunt voor discussies. De mat wordt gebruikt als samenwerkingsruimte om de modellen samen te brengen en ideeën te genereren voor het bouwen.

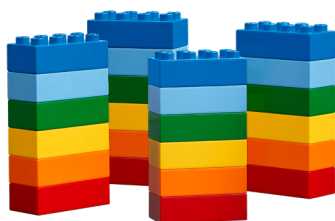
Elk Discover set bevat vier sets Six Bricks voor gebruik in de klas. Er zijn genoeg sets om er één aan elk kind te geven. Elk kind heeft één van elk van de zes gekleurde stenen nodig.



Bouwkaarten



Scan mij en
bekijk de
Discover Set
Video



Six Bricks Sets*



Mat

Tip!

De achterkant van de Discover set doos kan worden gebruikt om de mat uit te breiden!

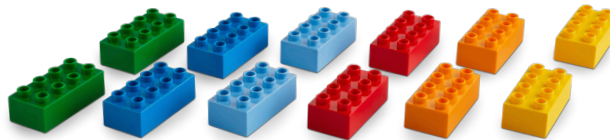
*De Six Bricks uit de Discover set moeten in het klaslokaal blijven.



Techneutenschrift (per kind)

In de digitale leeromgeving kun je de *Techneutenschriften* downloaden. Hierin kunnen kinderen tekenen en ideeën

opschrijven. Er is één pagina om in te vullen voor elke 2 sessies. Geef één *Techneutenschrift* aan elk kind.



Discover More Set (per kind)

De Discover More set is ontworpen zodat kinderen het mee naar huis kunnen nemen en kunnen houden, zelfs nadat hun Discover ervaring is afgerond. De families krijgen twee sets Six Bricks zodat

een volwassene en een kind samen kunnen deelnemen aan de activiteiten en samen kunnen spelen. Ze houden de Discover More sets, deze hoeven niet terug te komen naar het klaslokaal.

STEAM Park van LEGO® Education (voor 8 kinderen)



Scan me voor
STEAM Park
lessen

Alle teams gebruiken de STEAM Park set om STEAM concepten te verkennen en dienen als basis voor hun teammodel. Deze set zal gebruikt worden gedurende de sessies, evenals tijdens de viering.

We raden aan om de volgende sessies uit de Teacher Guide vooraf aan te bieden wanneer de kinderen nog niet bekend zijn met STEAM Park:

Er is ook een STEAM Park Teacher Guide (Engelstalig) die lesplannen bevat, evenals andere ideeën en inspiratie.

1. Functional Elements
2. Welcome to STEAM Park
3. Gears

Tip!

STEAM Park wordt geleverd in een kartonnen doos. Je kunt STEAM Park opbergen in een plastic opbergbak, wat misschien handiger is bij veelvuldig gebruik.



Feestelijke afsluiting

De laatste sessie in de *FIRST*® LEGO® League Discover ervaring is een feestelijke afsluiting waaraan alle kinderen deelnemen. De kinderen zullen het geweldig vinden om met anderen te delen wat ze hebben gebouwd en geleerd. De afsluiting kan worden gehouden in jullie gebruikelijke sessieruimte, een klaslokaal, een bibliotheek of ergens anders waar de teams voldoende ruimte hebben om zich te laten zien, te bouwen en plezier te hebben.

Tip!

Zie [pagina's 25-26](#) voor meer details over de feestelijke afsluiting.



VOOR DE FEESTELIJKE AFSLUITING:

- Kies een goede ruimte.
- Nodig familie, verzorgers, leerkrachten en vrienden uit.
- Zoek vrijwilligers die de kinderen beoordelen. Zij zijn jurylid.
- Print beoordelingsformulieren ([pagina 26](#)) en oorkondes.
- Lees sessie 10 over de feestelijke afsluiting.

TIJDENS DE FEESTELIJKE AFSLUITING:

- Leg de matten zó neer, dat twee teams samen kunnen werken.
- Laat ten minste één volwassene de twee teams beoordelen.
- Maak de kinderen enthousiast voor de laatste uitdaging.
- Zorg dat de volwassenen die een beoordeling geven met de kinderen praten.
- Deel na afloop oorkondes uit.
- Maak plezier en vier de prestaties van de kinderen.

NA DE FEESTELIJKE AFSLUITING:

- Volg de andere STEAM Park lessen.
- Ga door met het onderwijzen van andere STEM-activiteiten die verband houden met het thema.
- Vind mogelijkheden om de geleerde woordenschat te gebruiken.
- Laat de kinderen hun teamworkvaardigheden in andere sessies gebruiken.

* Juryleden zijn volwassenen die luisteren naar wat de kinderen hebben geleerd tijdens hun ervaring en bemoedigende feedback geven.

Sessie-opbouw



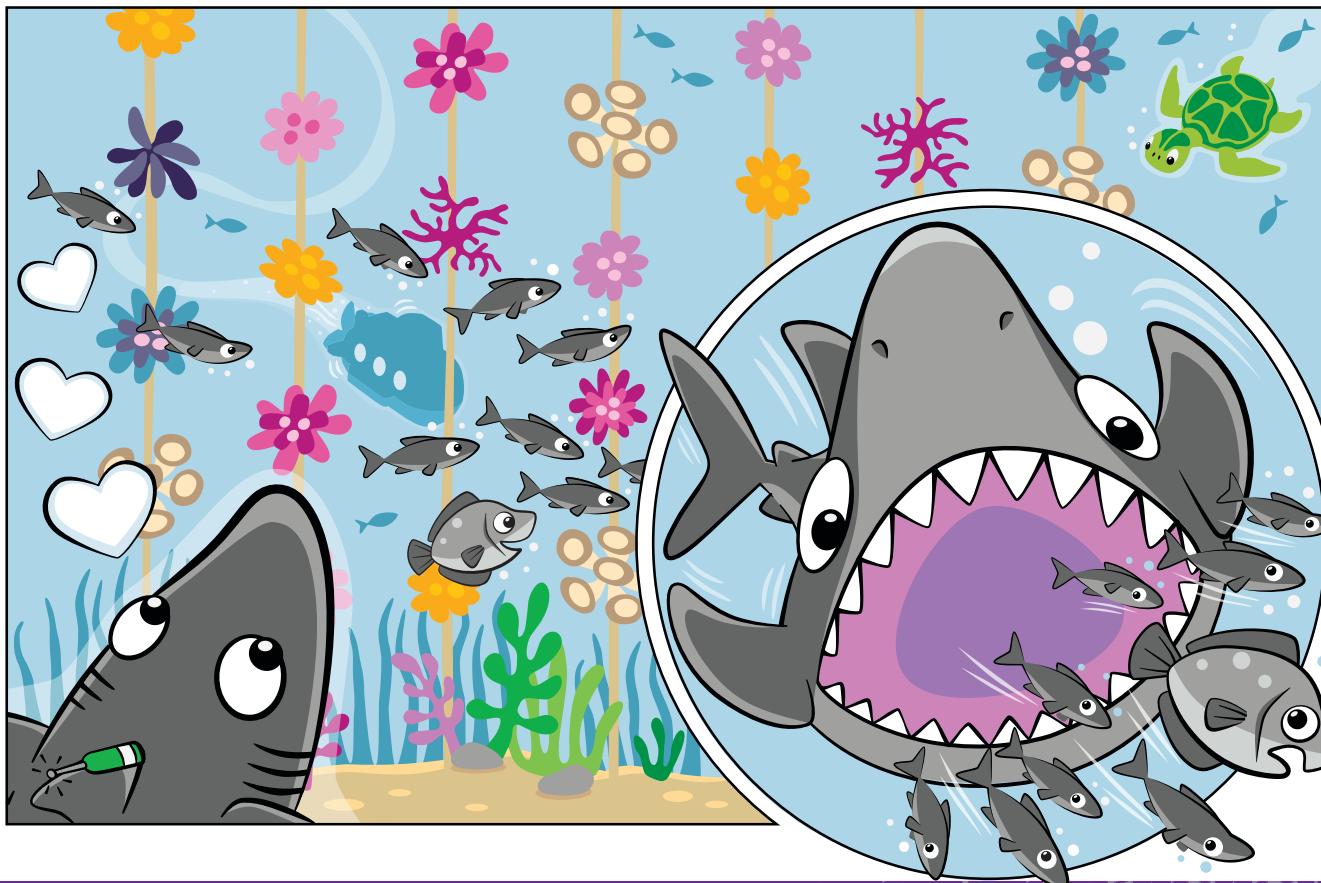
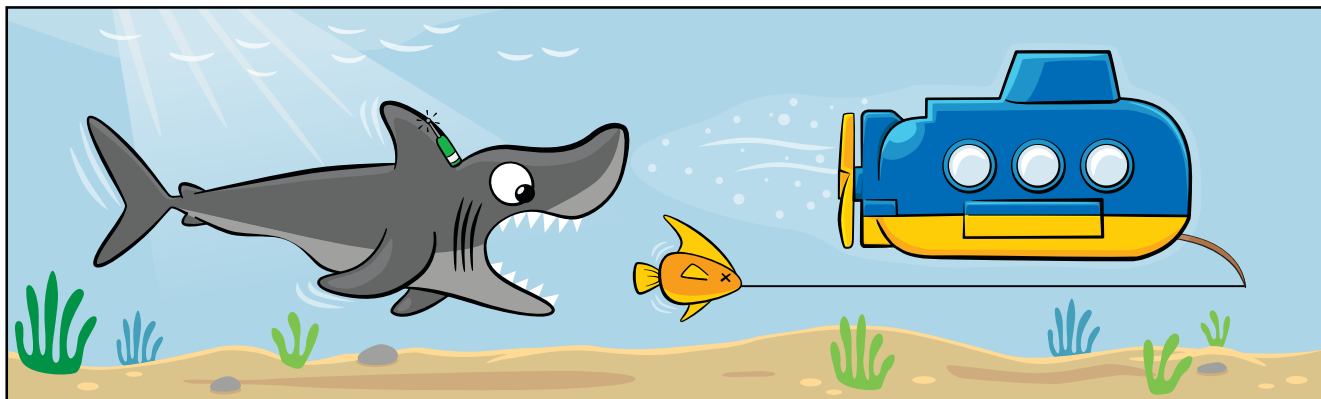
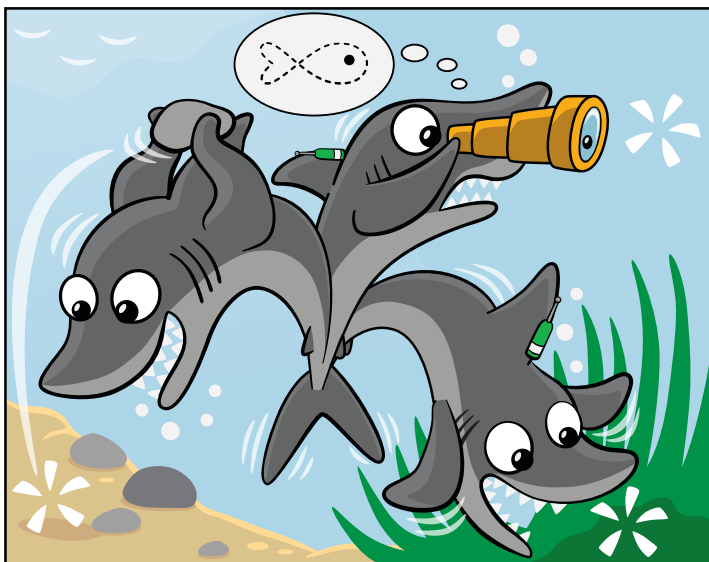
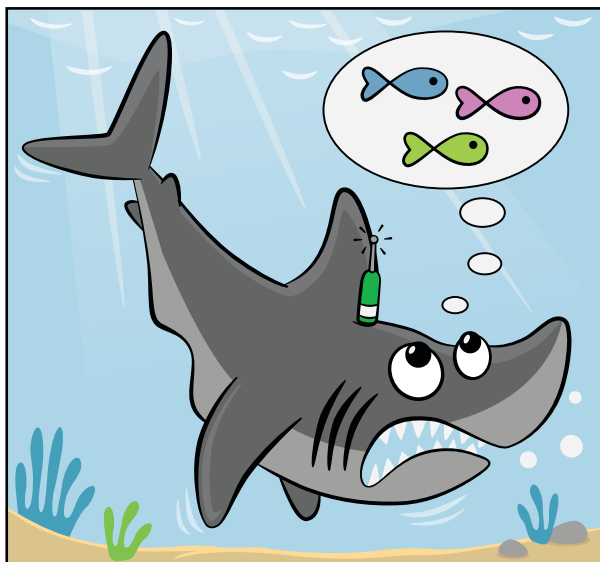
	Six Bricks Warming-Up 10 minuten	Ontdektak 10 minuten	Maaktaak 25 minuten	Deeltaak 15 minuten
Sessie 1 We ontdekken	Ontdek Six Bricks I <input type="checkbox"/>	Overzicht van de Oceaan <input type="checkbox"/>	Ontdek STEAM Park <input type="checkbox"/>	Deel <input type="checkbox"/>
Sessie 2 Oceaanreis	Ontdek Six Bricks II <input type="checkbox"/>	Klaar voor het avontuur <input type="checkbox"/>	Bouwen onderzeeër <input type="checkbox"/>	<i>Techneuten-schrift pagina</i> <input type="checkbox"/>
Sessie 3 Zonlichtzone	Wat kun je bouwen? <input type="checkbox"/>	Koraalrif <input type="checkbox"/>	Bouwen koraalrif <input type="checkbox"/>	Deel <input type="checkbox"/>
Sessie 4 Kunstmatig rif	Bouw de afbeelding <input type="checkbox"/>	Scheepswrakken <input type="checkbox"/>	Bouwen kunstmatig rif <input type="checkbox"/>	<i>Techneuten-schrift pagina</i> <input type="checkbox"/>
Sessie 5 Diepe oceaan	Kun je het onthouden? <input type="checkbox"/>	Diepe oceaan <input type="checkbox"/>	Bouwen voertuig diepe oceaan <input type="checkbox"/>	Deel <input type="checkbox"/>
Sessie 6 Oceaan onderzoek	Back-to-Back <input type="checkbox"/>	Banen en gereedschappen <input type="checkbox"/>	Bouwen bijlage <input type="checkbox"/>	<i>Techneuten-schrift pagina</i> <input type="checkbox"/>
Sessie 7 Oceaan beschermen	Bouw een brug <input type="checkbox"/>	Dierenverzorging <input type="checkbox"/>	Dierenbescherming <input type="checkbox"/>	Deel <input type="checkbox"/>
Sessie 8 Oceaan weetjes	Schip van de toekomst <input type="checkbox"/>	Oceaan recensie <input type="checkbox"/>	Bouwen oceaan <input type="checkbox"/>	<i>Techneuten-schrift pagina</i> <input type="checkbox"/>
Sessie 9 De toekomst van de oceaan	Samen sterker <input type="checkbox"/>	Reflectie <input type="checkbox"/>	Bouw schip van de toekomst <input type="checkbox"/>	Deel <input type="checkbox"/>

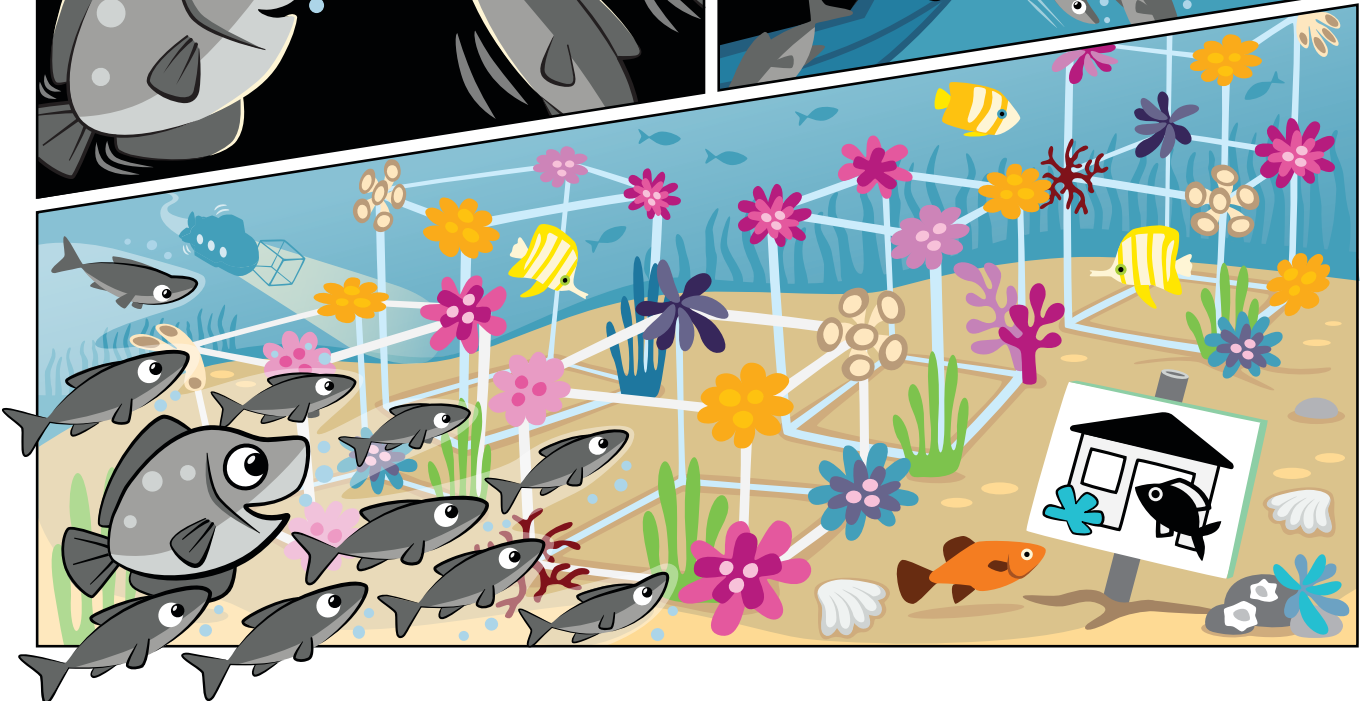
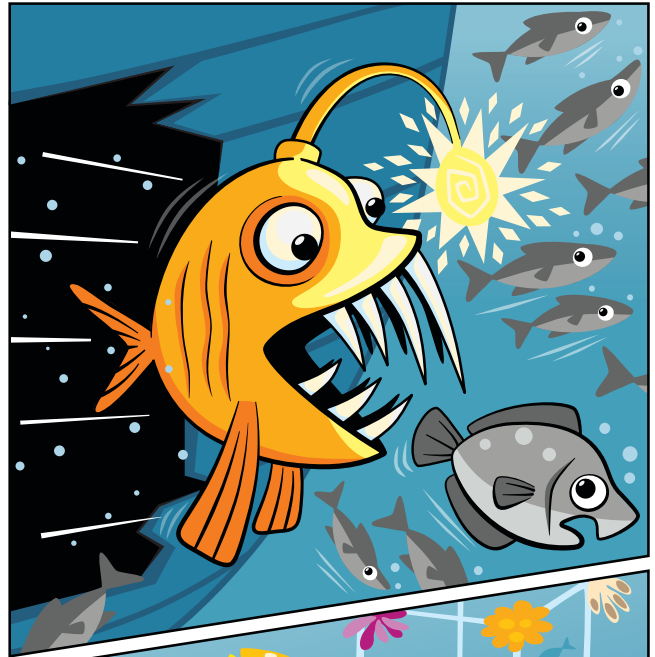
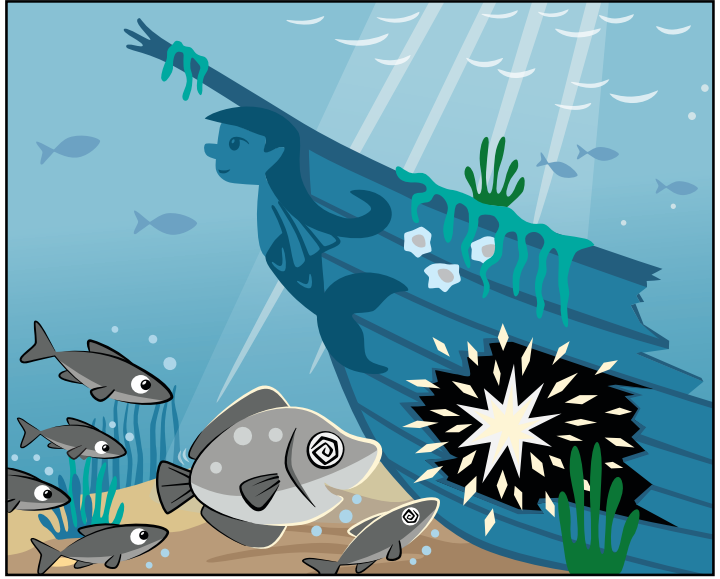
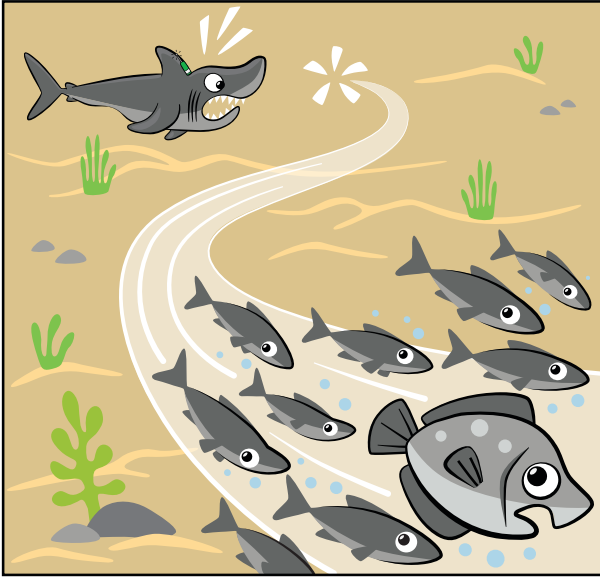


Sessie 10
Tijd voor een feestje!

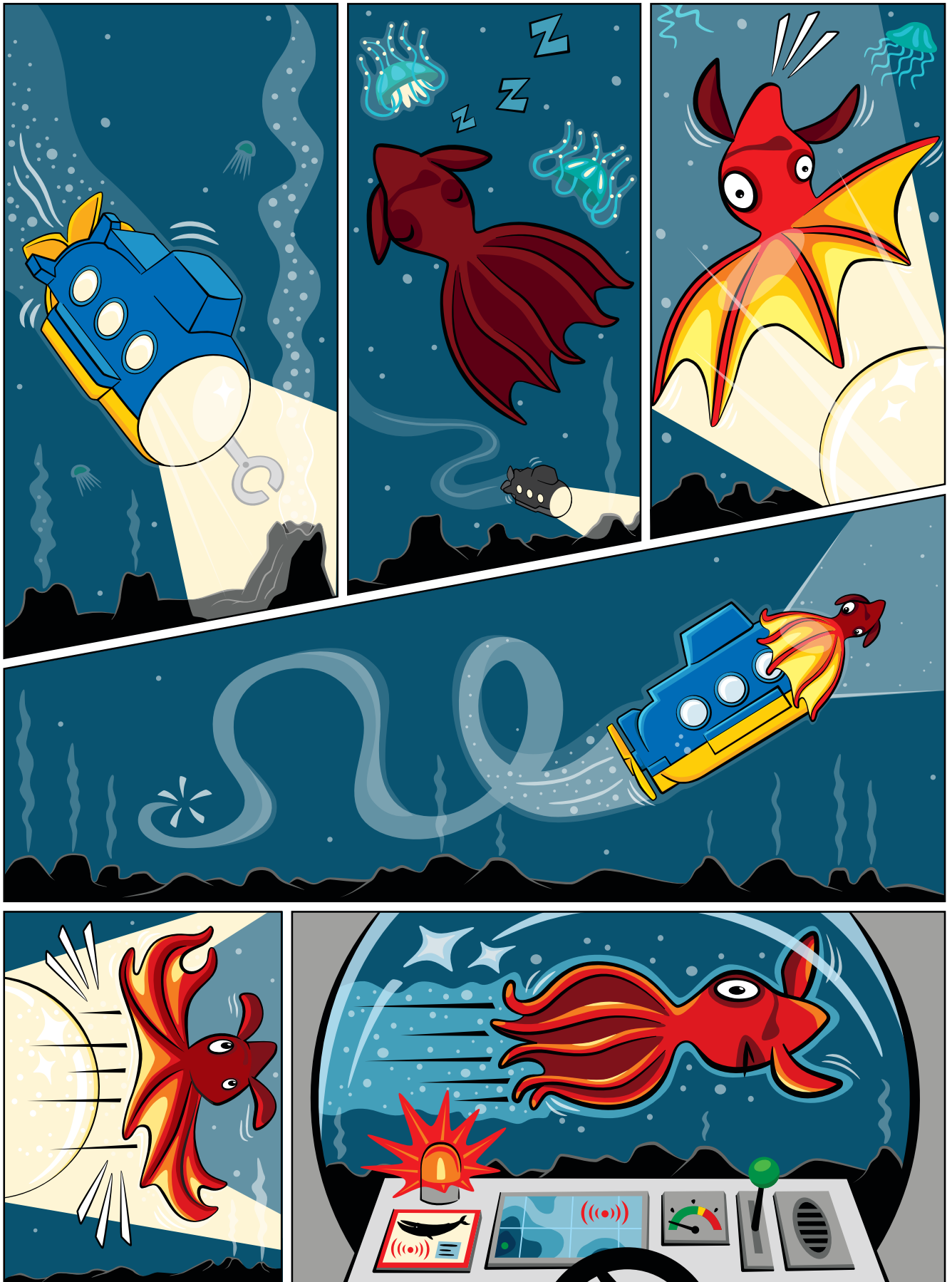
FEESTELIJKE AFSLUITING

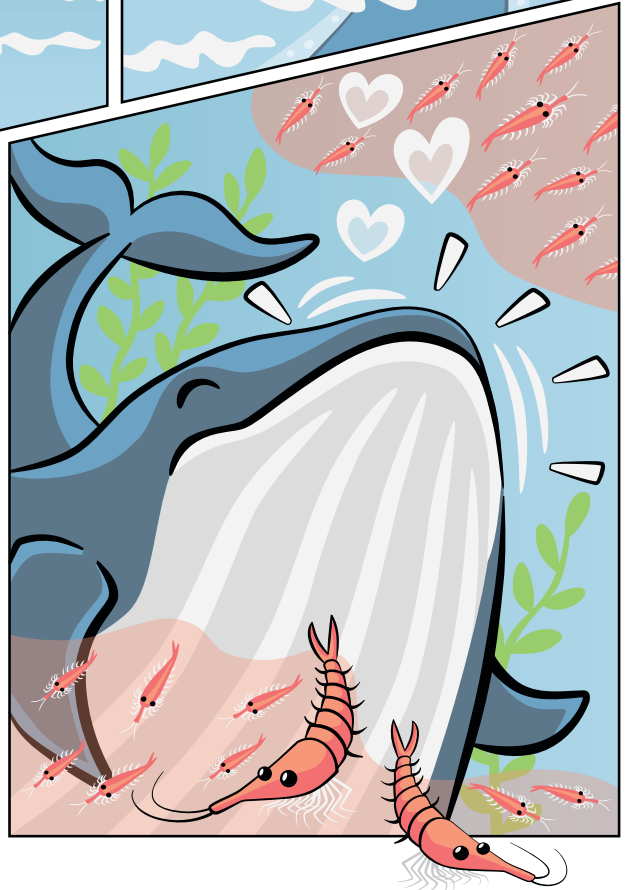
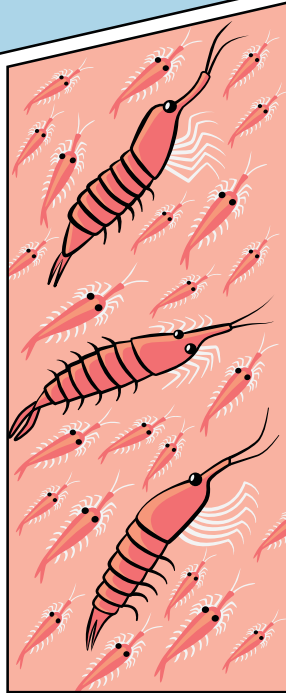
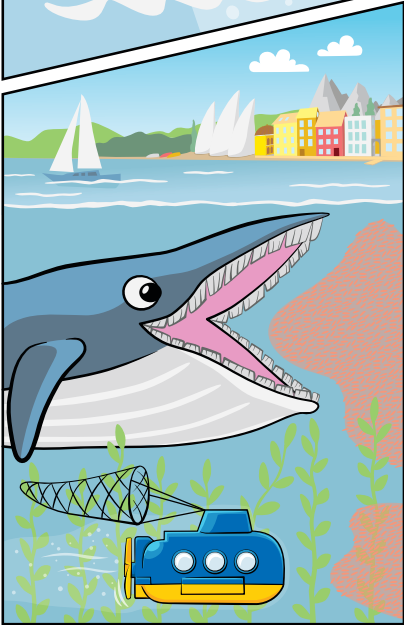
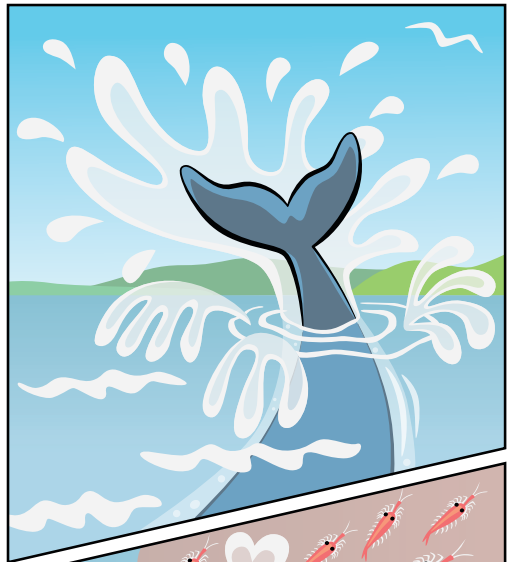
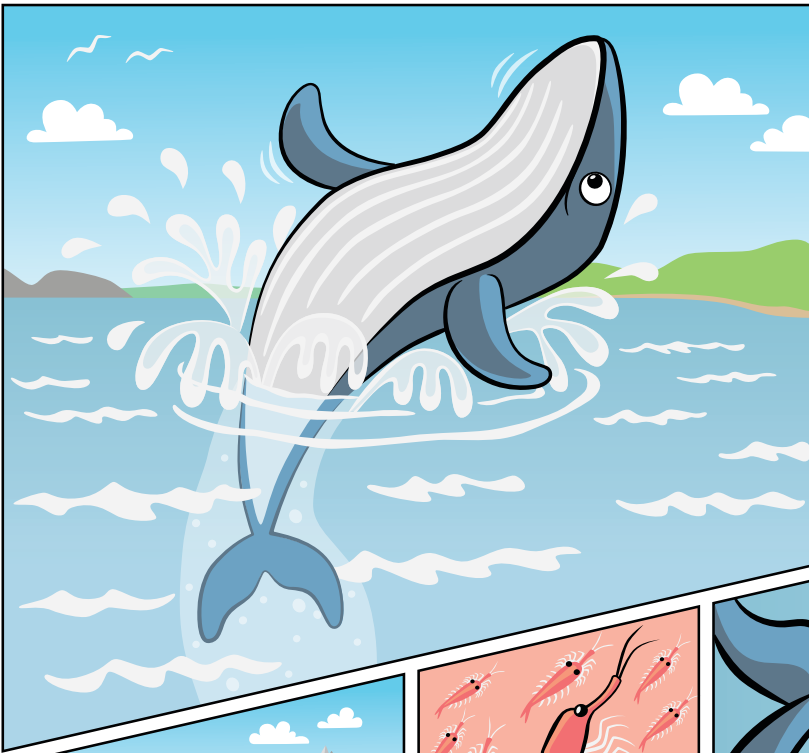
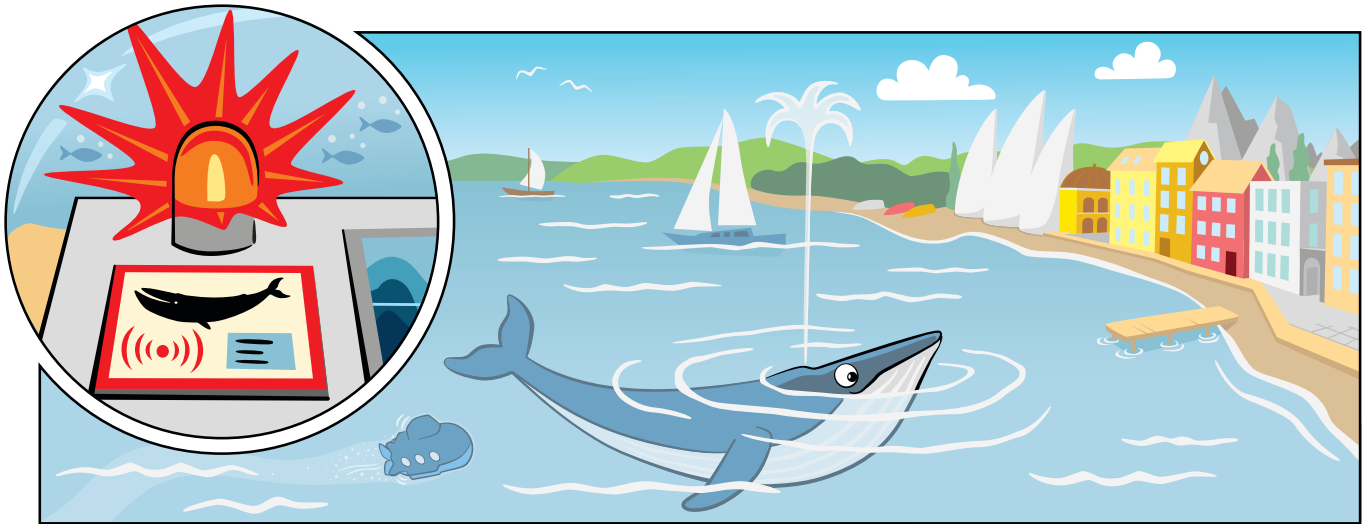
Discover-verhaal





Discover-verhaal





Elke sessie biedt ondersteuning om je te helpen bij het lesgeven.

Het is oké als je gedurende de sessies niet alle antwoorden weet. Weet ook dat kinderen fouten mogen maken en dat ze hun ontwerpen kunnen blijven aanpassen.

Elke sessie start met een vraag. Deze kan worden gedeeld om de sessie de juiste richting op te duwen.

Wat weten we over oceanen?

Six Bricks Warming-Up (10 minuten)

Ontdek Six Bricks I (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Zoek de sets van zes stenen in het SUBMERGED Discover set. Geef elk kind een set van Six Bricks. Ze zullen deze Six Bricks gebruiken gedurende de sessies om nieuwe vaardigheden te leren en nieuwe ideeën te verkennen.

Ontdektaak (10 minuten)

Voer een gesprek over de **oceanen**. Laat de kinderen alles delen wat ze weten over oceanen over de hele wereld. Laat ze nadenken over de verschillende **leefgebieden** in de oceaan. Bespreek welke planten of dieren in verschillende delen van de oceaan leven.

Kijk naar de pagina's van het Discover-verhaal en bespreek wat er te zien is op elke illustratie. Vraag de kinderen wat ze opvalt.

Leg *FIRST*® LEGO® League Discover uit aan de kinderen en ga door naar de volgende taak.

Maaktaak (25 minuten)

Laat de kinderen bouwen met de verschillende stukken in STEAM Park. Moedig hen aan om vrij te spelen en alles te bouwen wat te maken heeft met de oceanen of hoe ze worden verkend. Ze kunnen iets bouwen zoals een schip, een dier of een habitat.

Deeltaak (15 minuten)

Laat de kinderen delen wat ze hebben gebouwd. Zorg dat ze uitleg geven over hoe het gebouwde hun hobby of interesse naar voren laat komen. Ze kunnen deze opdracht in tweetallen of in teams doen als ze het niet fijn vinden om het met de hele klas te delen. Alle bouwwerken van de kinderen zijn goed. Er is geen één juist antwoord.

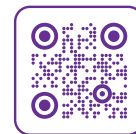
Resultaten

De kinderen zullen spelen met STEAM Park, creatief bouwen en nieuwe dingen proberen.

De kinderen zullen LEGO®-stukken identificeren die verband houden met wat ze weten over de oceanen.

Tips

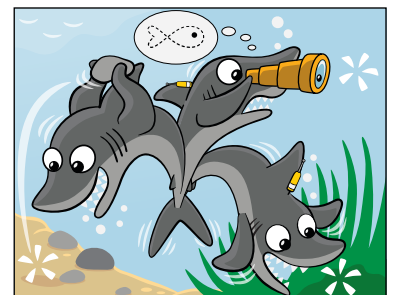
- 1 Geef de Discover More set mee naar huis, zo kunnen de kinderen ook thuis verder leren en verkenning. Bekijk pagina 7 voor hoe je de set kunt gebruiken voor betrokkenheid thuis.
- 2 Bekijk de les Functionele Elementen voor voorbeelden.



Scan voor STEAM Park Lessen van LEGO® Education (Engelstalig)

Belangrijke woorden

ocean, leefgebied



Bekijk de discussiepunten bij de ontdeektaak en zie hoe deze verschillende input vereisen van de kinderen. Zoek manieren om verschillende vraagvormen te gebruiken tijdens de activiteiten die de kinderen doorlopen.

Wat heb je nodig voor een oceaanreis?

Six Bricks Warming-Up (10 minuten)

Ontdek Six Bricks II (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Ontdeektaak (10 minuten)

Laat het Discover-verhaal opnieuw aan de kinderen zien en wijs de onderzeeër op elke pagina aan. Vertel de kinderen dat ze zich gaan voorbereiden op een ontdekkingsreis in de oceaan.

Oceaanavonturen beginnen aan de **kust**. Bespreek hoe een **bemanning** zich zal voorbereiden op de reis.

- Hoe zal hun **schip** eruitzien?
- Wat hebben oceaanverkenner nodig voor hun reis?

Maaktaak (25 minuten)

Laat elk team de onderzeeër bouwen uit de Discover-set, met behulp van de bouwkaarten. Ze kunnen de onderzeeër op de mat plaatsen om hun avontuur te beginnen. In de volgende sessies zullen de kinderen verschillende oceandiepten verkennen en de wezens die daar leven ontdekken.

Laat de teams de STEAM Park-set gebruiken om extra onderdelen voor hun oceaanavontuur te bouwen. Laat ze naar de mat kijken en nadenken over waar ze als oceaanavonturiers zouden kunnen verkennen. Net als in Sessie 1, moedig ze aan om vrij te bouwen, hun creativiteit en verbeeldingskracht te gebruiken om nieuwe en geweldige ontwerpen te maken.

Deeltaak (15 minuten)

Laat de kinderen in hun *Techneutenschrift* opschrijven of tekenen hoe hun schip eruit zal zien tijdens een oceaanreis. De kinderen kunnen ook delen en beschrijven wat ze hebben gemaakt.

Resultaten

De teams beschrijven hoe ze zich moeten voorbereiden op een oceaanreis.

De kinderen maken aantekeningen van hun schip in hun *Techneutenschriften*.

Tips

- 1 Het Discover-verhaal vind je ook op de mat.
- 2 Bouwkaarten in de Discover set bevatten visuele instructies om de verschillende onderdelen van het Discover model te maken.

Belangrijke woorden

- kust, bemanning, schip



In deze sessie worden taken geïntroduceerd die gaan over probleemoplossingen. Het oplossen van problemen is iets waarmee de kinderen moeten oefenen. Moedig de teams aan om door te gaan met het creëren van oplossingen. Daarna kunnen de teams hun oplossingen met anderen delen.

Hoe kunnen we koraalriffen beschermen?

Six Bricks Warming-Up (10 minuten)

Wat kun je bouwen? (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Ontdektak (10 minuten)

In de **zonlichtzone** van de oceaan, waar **koraalriffen** te vinden zijn, bruist het van leven. Koraalriffen kunnen gemakkelijk beschadigd raken en wetenschappers moeten voorzichtig zijn wanneer ze deze speciale plekken verkennen.

Vissen en andere dieren maken koraalriffen tot hun thuis. Vraag de kinderen of er iets in hun huis is dat kwetsbaar is en beschermd moet worden. Laat voorbeelden zien van natuurlijke riffen over de hele wereld (bijv. het Great Barrier Reef). Deel voorbeelden van de levende wezens die in een koraalrif te vinden zijn.

Maaktaak (25 minuten) **1**

Laat de kinderen het koraalrif en de zeegrasweide uit de Discover-set in elkaar zetten en op de mat plaatsen. Ze kunnen de bouwkaarten gebruiken om hen op weg te helpen.

Laat elk team hun koraalrif uitbreiden door voorbeelden van **oceanleven** of andere onderwaterstructuren toe te voegen. Ze kunnen bijvoorbeeld zeewier, vissen, walvissen of slakken bouwen. Gebruik de Discover-set en laat de kinderen stukken uit de STEAM Park-set toevoegen om het creatief bouwen aan te moedigen.

Deeltaak (15 minuten) **2**

Laat elk team delen wat ze hebben gekozen om op te nemen in hun rif. De kinderen kunnen de verschillende kenmerken van hun rif beschrijven en uitleggen hoe ze voorzichtig door het water zouden bewegen om meer te ontdekken over de dieren die daar leven.

Resultaten

De kinderen onderzoeken in teams hoe wetenschappers meer te weten komen over levende wezens in de zonlichtzone van de oceaan.

De teams bouwen een koraalrif en praten over de dieren die daar leven.

Tips

- 1** De kinderen kunnen geïnspireerd raken om hun eigen ontwerpen te maken die anders zijn dan de voorbeelden op de bouwkaarten.
- 2** Moedig de teams aan om te vertellen over hun rif, de dieren die daar te vinden zijn, en hoe ze deze zullen observeren.

Belangrijke woorden

- zonlichtzone, koraalrif, oceanleven



Gebruik echte voorbeelden, foto's en video's bij het introduceren van de taken. Deel verwachtingen over hoe gepraat wordt over het delen van ideeën. Verwacht productieve gesprekken, beweging en interactie tussen de kinderen. Laat de kinderen afwisselen van en terugkeren naar taken waar nodig.

Waarom maken mensen een kunstmatig rif?

Six Bricks Warming-Up (10 minuten)

Bouw de afbeelding (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Ontdektak (10 minuten)

Vraag de kinderen om terug te denken aan de vorige sessie over koraalriffen en de dieren die daar leven.

Kunstmatige riffen worden om vele redenen gecreëerd, maar meestal om nieuwe leefgebieden voor oceaandleven te creëren. **Scheepswrakken** en andere grote objecten kunnen **onderdak** bieden aan vissen en andere dieren. Een kunstmatig rif is te zien op de tweede pagina van het Discover-verhaal. Geef voorbeelden van materialen die worden gebruikt om een kunstmatig rif te maken (bijvoorbeeld rotsen, beton en metaal).

Maaktaak (25 minuten) 1

Laat elk team een kunstmatig rif bouwen met de STEAM Park-set. Het team moet hun kunstmatig rif op de mat bouwen. Het team kan verwijzen naar het Discover-verhaal om hen op weg te helpen.

De kinderen moeten samenwerken om hun rif te maken. Ze kunnen hun verbeelding gebruiken om na te denken over waar het van gemaakt is, waar in de oceaan het zich bevindt en wat er allemaal leeft. Als er extra water-gerelateerde onderdelen nodig zijn, mogen ze de Discover-set gebruiken.

Deeltaak (15 minuten)

Laat de kinderen in hun *Techneutenschrift* schrijven over of een tekening maken van hun kunstmatige rif. Aan het einde van de sessie laten de kinderen zien wat ze hebben gebouwd in de maaktaak.

Resultaten

De teams begrijpen waarom kunstmatige riffen nuttig kunnen zijn voor het milieu.

De kinderen zullen hun kunstmatig rif documenteren in hun *Techneutenschrift*.

Tips

- 1 Laat de kinderen hun fantasie en creativiteit gebruiken en alles inzetten om hun rif tot leven te brengen.
- 2 Het team kan de taken verdelen en samen aan verschillende delen van het rif werken.

Belangrijke woorden

kunstmatig rif, scheepswrak, onderdak



Bespreek met de teams wat ze hebben geleerd en daag ze uit om een stap verder te gaan. Let tijdens deze sessie op hoe de kinderen de kennis kunnen toepassen van de functionele elementen in het STEAM Park set. Bekijk de les over Functionele Elementen voor meer begeleiding.

Hoe verken je de diepste delen van de oceaan?

Six Bricks Warming-Up (10 minuten)

Kun je het onthouden? (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Ontdektak (10 minuten)

Introduceer het idee om de **diepste** delen van de oceaan te verkennen. Gebruik de volgende vragen om het gesprek te voeren:

- Hoe kun je veilig de bodem van de oceaan verkennen (bijvoorbeeld met **onderzeeërs**, autonome onderwater voertuigen [AUV])?
- Hoe leer je over het milieu (bijvoorbeeld door water te testen, thermometers, foto's)?
- Waarom is het belangrijk om meer te leren over de bodem van de oceaan?

Maaktaak (25 minuten)

Laat de kinderen een onderzeeër of een ander type diepzeevoertuig bouwen dat kan reizen naar het diepste deel van de oceaan met behulp van de STEAM Park set. Kinderen kunnen er ook voor kiezen om de onderzeeër uit het Discover set aan te passen.

Laat elk team de **functionele** stukken in de STEAM Park set selecteren en laten zien hoe ze bewegen. Het voertuig moet gebruik maken van functionele stukken die helpen om voorzichtig door het water te bewegen. Het voertuig en de bewegende onderdelen moeten worden geplaatst op het deel van het matje dat de grootste diepten vertegenwoordigt.

Deeltaak (15 minuten) 2

Laat de teams uitleggen hoe hun modellen bewegen. Door samen te presenteren, krijgen ze meer vertrouwen om voor mensen te spreken. Ze kunnen vertellen over het ontwerp van hun voertuig, de speciale kenmerken ervan, en wat ze hopen te ontdekken op de bodem van de oceaan.

Resultaten

De teams gebruiken hun fantasie en creativiteit om een diepzeevoertuig te maken.

De teams zullen hun kennis van de functionele stukken gebruiken om een model met bewegende onderdelen te maken.

Tips

- 1 De kinderen kunnen het Discover-verhaal raadplegen om ideeën te krijgen.
- 2 Het team kan hun voertuigen in elkaar houden voor gebruik in de volgende sessie.

Belangrijke woorden

diepste, onderzeeërs, functioneel



Scan voor een les STEAM Park Functional Elements (Engelstaalig)



Geef voorbeelden uit de echte wereld, inclusief foto's en video's, van mensen met een beroep dat te maken heeft met het bestuderen van de oceanen. Zorg ervoor dat je voorbeelden geeft van de technologie, gereedschappen en voertuigen die zij gebruiken in hun werk.

Wie zijn de mensen die de oceanen onderzoeken?

Six Bricks Warming-Up (10 minuten)

Back-to-back (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Ontdektak (10 minuten) 1

Laat de kinderen nadenken over de verschillende beroepen die mensen hebben wanneer ze deel uitmaken van een team dat de oceaan verkent.

Je kunt de kinderen vragen:

- Wat doet een **kapitein**?
- Wat doet een **mariene bioloog**?
- Welke **gereedschappen** gebruiken deze mensen tijdens hun werk?

Laat sommige kinderen verschillende beroepen gerelateerd aan oceaanverkenning uitbeelden, en laat anderen raden wat ze proberen te doen. Herhaal dit spel door de rollen om te wisselen, zodat verschillende kinderen de kans krijgen om te uit te beelden en te raden.

Maaktaak (25 minuten)

Vertel elk team dat ze een manier moeten ontwerpen om iets te verzamelen van de bodem van de oceaan. Ze kunnen hun schip aanpassen ten opzichte van de vorige sessie of een scheepsbijlage maken. Herinner de kinderen aan de verschillende beroepen om hen ideeën te geven over wat ze willen verzamelen (water, steen, plant).

De teams kunnen stukken uit de Discover-set en STEAM Park en de verschillende LEGO® DUPLO® figuren gebruiken om verschillende werknemers, hun gereedschappen en apparatuur uit te beelden.

Deeltaak (15 minuten)

Laat de kinderen in hun *Techneutenschrift* een tekening maken of schrijven over een persoon met een eerder besproken beroep. Ze kunnen ook een tekening maken van de gereedschappen, voorwerpen of vaartuigen die nodig zijn bij het uitoefenen van het beroep.

Resultaten

De teams leren over verschillende beroepen die verbonden zijn met de oceaan wereld.

De teams kunnen gereedschappen, voorwerpen of voertuigen benoemen die gebruikt worden door mensen die in de oceanen werken.

Tips

- 1 Geef voorbeelden van beroepen en benodigde gereedschappen door met elkaar in gesprek te gaan.
- 2 De teams kunnen de verschillende functies van hun model uitleggen door ze uit te beelden.

Belangrijke woorden

kapitein, mariene bioloog, gereedschappen



Denk na over hoe de STEM-inhoud wordt verkend in deze les. Wanneer de kinderen een vraag stellen, moedig hen dan aan door zelf een vraag te stellen om hun leerproces te begeleiden in plaats van direct het antwoord te geven. De kinderen zouden in staat moeten zijn weetjes te delen uit meerdere sessies.

Hoe kun je hulp bieden aan een dier dat in de oceaan leeft?

Six Bricks Warming-Up (10 minuten)

Bouw een brug (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Ontdektak (10 minuten)

Bespreek de verschillende dieren die in de Discover set zijn opgenomen. Vraag de kinderen waar deze dieren leven in de oceaan (bijvoorbeeld koraalriffen, diepzee). Leg uit dat dieren in het wild soms gewond of verdwaald raken en **hulp** nodig hebben.

Je kunt de kinderen vragen:

- Heb je ooit een dier moeten helpen?
- Welke experts weten hoe zij dieren kunnen helpen? (Bijvoorbeeld mariene biologen, dierenartsen, etc.)

Maaktaak (25 minuten)

Vraag de kinderen om na te denken over hoe ze een schildpad of een ander zeedier kunnen redden. Laat ze een veilige plek bouwen voor het dier terwijl het wordt vervoerd naar een **dierenarts**. Ze moeten mensen en dieren in hun bouwwerk opnemen.

Laat de teams daarna iets bouwen waarmee ze het gezonde dier weer terug in de oceaan kunnen laten. Ze kunnen een **helling** of de functionele elementen uit de STEAM Park set gebruiken.

Deeltaak (15 minuten)

Laat de teams hun oplossing delen en laten zien wat ze hebben gebouwd om hun dieren veilig te verplaatsen. Elk team kan ook een verhaal delen over de redding van het dier.

Resultaten

De teams onderzoeken hoe mensen betrokken zijn bij het redden van zeedieren.

De kinderen zullen empathie tonen voor de oceanen en zeedieren.

Tips

- 1 Gebruik de DUPLO figuren in het STEAM Park set.
2. Bekijk de STEAM Park lessen om voorbeelden van hellingen te zien.

Belangrijke woorden

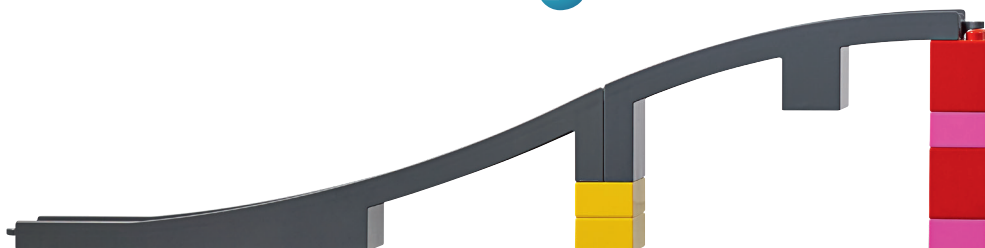
hulp, dierenarts, hellingen

1



Scan voor een les STEAM Park Park Ramps (Engelstalig)

2



Deze sessie gaat over het delen van kennis. Moedig de kinderen aan om zich te richten op het maken van iets waarover ze anderen willen leren. Geef de kinderen de ruimte om te bouwen.

Wat heb je allemaal geleerd over de oceanen?

Six Bricks Warming-Up (10 minuten)

Schip van de toekomst (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Ontdektak (10 minuten) 1

Bespreek de verschillende onderwerpen die de teams gedurende de sessies hebben geleerd. Moedig de kinderen aan om weetjes te delen die ze over de oceanen hebben geleerd. Vraag de kinderen of er iets is dat we kunnen verbeteren in de manier waarop we de oceanen verkennen (bijvoorbeeld betere navigatie, kunstmatige riffen, gereedschappen om informatie te verzamelen).

Je kunt de kinderen vragen:

- Hoe zou je het **veiliger** maken om naar verschillende delen van de oceaan te reizen?
- Waarom is het belangrijk om voor de oceanen te zorgen?
- Welke andere vragen heb je over de **onbekende** delen van de oceanen?

Maaktaak (25 minuten) 2

Wijs een van de teams een gebied van de Discover-mat aan waarop ze zich moeten concentreren voor de bouwtaak (bijvoorbeeld koraalrif, diepe oceaan). Vertel het team dat ze iets moeten bouwen in hun toegewezen gebied om anderen te helpen leren wat ze hebben geleerd. Gebruik stukken uit de Discover- en STEAM Park-sets om meer mogelijkheden te maken.

Hun model kan een schip, een rif, een leefomgeving of iets anders zijn dat ze zich kunnen voorstellen. Ze moeten kunnen praten over hun model en hoe het past in het gebied van de oceaan dat ze hebben toegewezen gekregen. Ze kunnen hun ontwerpen verbeteren terwijl de teams nieuwe ideeën vormen.

Laat de teams delen wat ze hebben gebouwd met de andere kinderen.

Deeltaak (15 minuten)

Laat de kinderen in hun *Techneutenschrift* schrijven of tekenen over hun toegewezen gebied van de oceaan. Ze kunnen schrijven over een verandering of verbetering die ze aan hun model hebben aangebracht.

Resultaten

De teams passen kennis en ervaring uit de vorige sessies toe.

De teams leren anderen wat ze over de oceanen hebben geleerd.

Tips

- 1 Bekijk het Discover-verhaal en de woordenschatwoorden om het gesprek te ondersteunen.
- 2 Teams kunnen een gebied kiezen dat hen interesseert of meerdere gebieden proberen als de tijd het toelaat.

Belangrijke woorden

informatie, veiliger, onbekend



De teams hebben geleerd wat er nodig is om op een oceaanreis te gaan en waarom het verkennen van de oceaan belangrijk is. In deze sessie worden de teams uitgedaagd om na te denken over hoe innovatie kan helpen bij het verkennen van de oceanen in de toekomst.

Hoe zullen mensen in de toekomst de oceanen verkennen?

Six Bricks Warming-Up (10 minuten)

Samen sterker (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Ontdektak (10 minuten) 1

Vraag de kinderen om te **reflecteren** op hun ervaringen gedurende de sessies.

Bespreek de verschillende plaatsen die oceaanverkenner bezoeken en de uitdagingen van elke omgeving (bijvoorbeeld slecht zicht, koude temperaturen, etc.). Vraag de kinderen om creatieve manieren te bedenken om uitdagingen te overwinnen bij het verkennen van de oceaan vanaf hun eigen schip.

Je kunt de kinderen vragen:

- Hoe zou je een onderzeeër verbeteren zodat hij een rif kan bezoeken zonder koraal te beschadigen?
- Welk soort gereedschap of uitrusting heeft een duiker nodig om warm te blijven onder water?

Maaktaak (25 minuten)

Vertel de teams dat ze alles wat ze dit seizoen hebben geleerd moeten toepassen om een **innovatief** en **futuristisch** voertuig voor oceaanverkenning te bouwen. Ze moeten nadenken over de hele oceaanreis, vanaf de kust tot de diepste diepten. Wie zijn de mensen aan boord van het voertuig en wat willen ze ontdekken? Met welke soorten dieren zullen ze te maken krijgen? Hoe zal hun voertuig navigeren in het donker?

De teams kunnen stukken gebruiken uit de Discover-set en STEAM Park. Laat ze beslissen waar hun model op de mat moet worden geplaatst.

Deeltaak (15 minuten)

Laat de kinderen delen wat ze hebben gebouwd met de hele klas. Vraag hen om hun voertuig uit te leggen en wat het team wil leren.

Resultaten

De teams reflecteren op hun ervaringen gedurende de sessies.

De teams bouwen een innovatief voertuig dat mensen helpt meer te leren over de oceanen.

Tips

- 1 Moedig de kinderen aan om terug te denken aan wat ze hebben geleerd tijdens de verschillende sessies. Je kunt hiervoor gebruik maken van visuele hulpmiddelen zoals de mat of het Discover-verhaal.
- 2 Laat de kinderen een verhaal vertellen over het verkennen van de oceaan.

Belangrijke woorden

reflecteren, innoveren, toekomst

DE FEESTELIJKE AFSLUITING IS HIERNA!



Vorbereiding voor de teams (10 minuten) 1

Verwelkom de kinderen en deel wat ze gedurende deze sessie gaan doen. In deze speciale sessie gebruiken ze hun ideeën om samen een model te bouwen. Ook worden de *Techneutenschriften* gedeeld met de juryleden. De beoordelingsvragen helpen de teams om dat wat ze op het evenement moeten doen te koppelen aan de vorige sessies.

Laatste uitdaging (30+ minuten)

Daag de teams uit om de volgende modellen te bouwen op de Discover mat:

- De complete Discover set
- Een schip of ander zee-vaartuig met ten minste één gereedschap of stuk apparatuur. Ze kunnen het futuristische schip bouwen dat ze hebben gemaakt in sessie 9. Het is prima als ze enkele onderdelen van de Discover set gebruiken in hun schipmodel.

Na 10 minuten kunnen de kinderen doorgaan met werken in hun teams, of kunnen teams worden samengevoegd om samen te werken. Laat de teams hun modellen updaten met een of meer van de volgende opdrachten:

- Bouw een container om veilig een gewond dier te redden.
- Navigeer je schip naar een nieuw gebied op de mat (of op de mat van een ander team) en verzamel onderweg een wetenschappelijk monster.
- Pas je schipmodel aan zodat het een of meer functionele onderdelen bevat.

Beoordeel de teams (tijdens het festival) 2

Juryleden moeten tijdens de laatste uitdaging de teams bezoeken, met hen praten, vragen stellen en hun *Techneutenschriften* bekijken. Ze kunnen de beoordelingspunten op de volgende pagina gebruiken om een gesprek te beginnen. Moedig de beoordelaars aan

Vier feest (10+ minuten) 3

Hoewel het bouwen, oplossen van problemen en het beoordelen de belangrijkste doelen van het evenement zijn, is het ook belangrijk voldoende tijd te besteden aan het vieren van de prestaties van ieder team. Je kunt zelf bepalen hoeveel tijd hieraan wordt besteed. Je kunt kinderen bijvoorbeeld uitnodigen om te delen wat ze hebben geleerd.

Tips

- 1 Het is belangrijk dat teams dat wat ze op het evenement doen kunnen koppelen aan vorige sessies.
- 2 Wanneer mogelijk, zorg dat er minstens één volwassene aan elk paar teams wordt toegewezen. Zij kunnen met de kinderen praten en ervoor zorgen dat ze gefocust blijven. De beoordelaars beslissen over de prijzen die elk team ontvangt. De beoordelingsvragen staan op [pagina 26](#).
- 3 Print voor alle kinderen een certificaat die tijdens het laatste evenement worden uitgereikt. Laat de kinderen één voor één of als team naar voren komen om gezien te worden en applaus te krijgen. Een geweldig *FIRST® LEGO® League Discover* evenement eindigt altijd met een feestje.



Beoordelvingsvragen

Deze vragen zijn bedoeld voor volwassenen om gesprekken te beginnen met de kinderen tijdens de feestelijke afsluiting.

Juryleden kunnen de teams vragen:

Laatste uitdaging

Vertel me...

- Over jullie ontwerp en bouwwerk.
- Waarom jullie het op die manier hebben gebouwd.
- Welke onderdelen jullie in je model hebt opgenomen.
- Hoe jullie hebben besloten wat jullie wilden bouwen.
- Hoe het werkt.

- Over de STEAM Park onderdelen die jullie gebruikt hebben om iets te laten bewegen.
- Hoe jullie de uitdaging hebben opgelost.
- Hoe jullie, na het horen van de ideeën van anderen, besloten hebben om jullie teammodel aan te passen..
- Wat jullie hebben geleerd van de andere teams.

Werken als een team

Vertel me...

- Hoe jullie samenwerkten.
- Welke taak je had in het team.
- Hoe ideeën werden gedeeld in het team.
- Hoe jullie een team vormden.



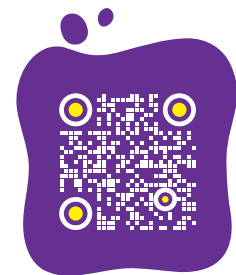
Prijzen

Elk team wint een prijs en meer dan één team kan dezelfde prijs winnen

Je kunt zelf prijzen bedenken, of één van onderstaande Discover trofeeën uitreiken:

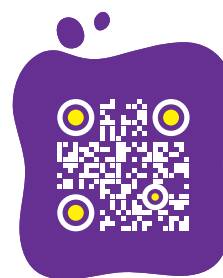
- Samenwerkende bouwers
- Super probleemoplossers
- Uitstekende uitleggers
- Creatieve ontwerpers
- Verbazingwekkende uitvinders

... of maak je eigen prijs!



**Scan mij om
templates van
prijzen te vinden!**

Six Bricks activiteiten



Scan mij
voor meer
activiteiten
(Engelstalig)

Naast de Six Bricks activiteiten die in deze *Teambijeenkomstengids* worden genoemd, zijn er aanvullende (Engelstalige) activiteiten te vinden op learningthroughplay.com.

Ontdek Six Bricks I

Basisactiviteit

1. Elk kind haalt de blokjes uit elkaar en legt ze verspreid neer.
2. Met gesloten ogen schuiven ze hun stenen door elkaar.
3. Met gesloten ogen pakt elk kind een blokje en houdt het omhoog.
4. Nu openen ze hun ogen om te zien welke kleur ze vasthouden.

Deel 2

5. Laat de kinderen een blokje uitkiezen, er goed naar kijken, en de steen ronddraaien in hun handen.

Begeleidende vragen:

- *Welk kleur heeft jouw blokje?*
- *Kun je alle verschillende kleuren noemen?*
- *Kun je de blokjes sorteren op lichte en donkere kleuren?*
- *Kun je een regenboog maken met je blokjes?*
- *Hoe voelt het blokje aan? (Denk aan: ruw, glad, hard, zacht, etc.)*
- *Welke ruimtes en vormen kun je zien op je blokje? Hoeveel noppen heeft ieder blokje?*

Kinderen leren:

- Spelen en vertrouwd te raken met de bouwstenen.
- Luisteren en te reageren op vragen.
- Beschrijvende taal te gebruiken.



Ontdek Six Bricks II

Basisactiviteit

1. Kinderen leggen hun blokjes in willekeurige volgorde neer (zie afbeelding).
2. Dan leggen ze een vinger op het rode blokje en verplaatsen deze naar links.
3. Ze draaien het donkerblauwe blokje ondersteboven (of op zijn kant).
4. Kinderen klikken het groene blokje op het rode blokje en bedekken daarmee alle noppen.

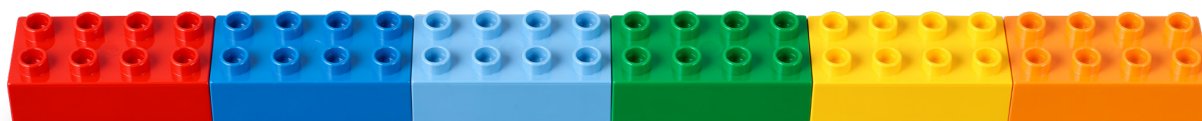
Begeleidende vragen:

- *Hoe heb je je aandacht erbij gehouden? (Stimuleer kinderen om dit uit te leggen).*
- *Hoe kunnen we deze activiteit moeilijker maken? (Bijvoorbeeld door meer instructies te geven of ze sneller te geven)*

Varieer met de instructies die je geeft. Je kunt bijvoorbeeld iets zeggen over de kleuren of het verplaatsen van de blokjes naar links/rechts en de posities.

Kinderen leren:

- Spelen en raken vertrouwd met de blokjes
- Luisteren en vragen beantwoorden.
- Een duidelijke uitleg geven.



Wat kun je bouwen?

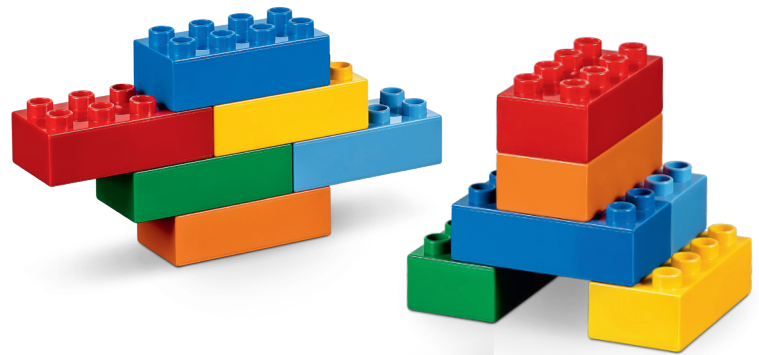
Basisactiviteit

1. In groepjes van vier mengen de kinderen hun stenen door elkaar.
2. Laat de kinderen met hun blokjes een model bouwen. Laat de kinderen hun bouwstenen gebruiken om een model te bouwen dat iets voorstelt dat ze in de oceaan zouden vinden.
3. Laat ze daarna om de beurt hun model beschrijven en uitleggen waar in de oceaan het te vinden is.

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

Begeleidende vragen:

- *Waar in de oceaan kun je dit vinden?*
- *Maakt het geluid?*
- *Is het levend?*



Kinderen leren:

- Personages bedenken en beschrijven (voor verhalen).
- Verhalen creëren in groepen.
- Vragen stellen en beantwoorden.

Bouw het plaatje

Basisactiviteit

1. In groepjes van vier mengen de kinderen hun stenen door elkaar en kiezen ze een leider.
2. De volwassene neemt de leider apart en fluistert deze een oceaan-gerelateerd woord toe (bijvoorbeeld vis, koraal, etc.).
3. De leider keert terug naar het team en beeldt het woord uit, zodat de anderen het kunnen raden.
4. De groep mag geen vragen stellen, maar wel woorden roepen. De leider mag zeggen wanneer ze het goed hebben.

Deel 2

5. Kies een nieuwe leider en herhaal de activiteit met een nieuw woord.
6. Ga door tot alle kinderen in de groep een keer de leider zijn geweest.

Begeleidende vragen:

- *Hoe heeft de eerste groep het woord geraden?*
- *Wat kun je doen om de volgende leider van de groep te helpen?*



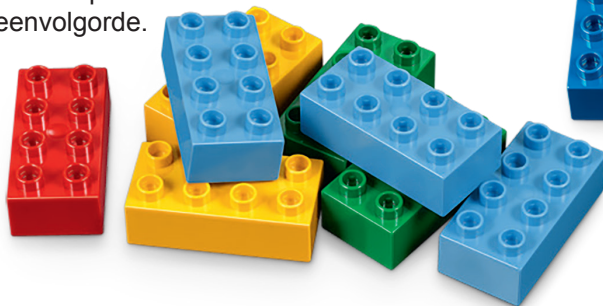
Kinderen leren:

- Creatieve oplossingen bedenken voor problemen.
- Eigen manieren ontwikkelen om taken uit te voeren.
- Hoe je eerder geleerde strategieën kunt gebruiken.

Kun je het onthouden?

Basisactiviteit

1. De volwassene neemt twee willekeurige bouwstenen en bouwt deze in het geheim op elkaar, waarbij alle noppen bedekt zijn.
2. Houd de bouwstenen vijf seconden omhoog zodat de kinderen ze kunnen zien en verberg ze daarna.
3. De kinderen kopiëren de bouwsteenvolgorde.



Begeleidende vragen:

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

Kinderen leren:

- Informatie onthouden.
- Aandachtig en geconcentreerd werken.
- Vertellen hoe ze iets hebben gedaan.

Back-to-Back

Basisactiviteit

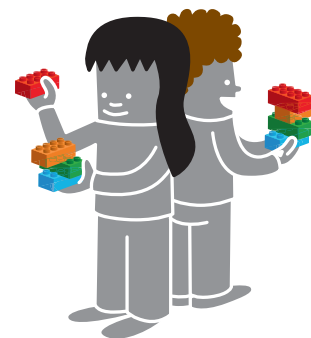
1. Kinderen zitten of staan in tweetallen en hebben ieder dezelfde vier blokjes.
2. Eén kind bouwt een model en legt dan aan de ander uit hoe die hetzelfde model kan bouwen.
3. De partner bouwt vervolgens het model zonder naar het voorbeeld te kijken of vragen te stellen.
4. De tweetallen vergelijken hun modellen en vertellen elkaar hoe het ging.
5. Kinderen wisselen nu van rol en herhalen de activiteit.

Begeleidende vragen:

- *Hoe gaf je uitleg over het bouwen van het model?*
- *Welke instructies bleken het meest waardevol?*

Kinderen leren:

- Hoe je iets duidelijk kunt uitleggen.
- Dingen vanuit het perspectief van een ander te bekijken.
- Te praten over hun eigen gedrag en het gedrag van de ander, en de consequenties daarvan.



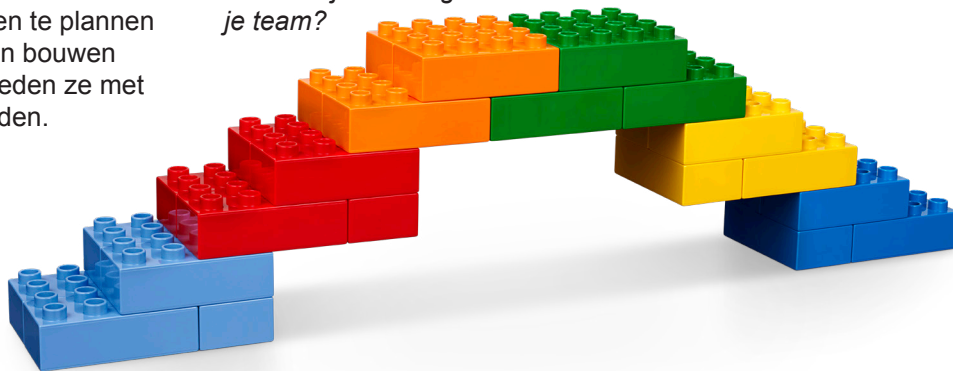
Bouw een brug

Basisactiviteit

1. In groepen van vier proberen de kinderen hun blokjes zo te combineren dat er een brug ontstaat. De brug kan op de Discover mat gebouwd worden en zo twee gebieden met elkaar verbinden.
2. Geef de kinderen tijd om erachter te komen en te plannen hoe ze de brug gaan bouwen en welke twee gebieden ze met elkaar willen verbinden.

Begeleidende vragen:

- *Waarom heb je ervoor gekozen om deze twee gebieden op de Discover mat met elkaar te verbinden?*
- *Werkte je originele plan? Wat voor aanpassingen heb je gemaakt?*
- *Hoe heb je samengewerkt met je team?*



Kinderen leren:

- Creatieve oplossingen bedenken voor problemen.
- Onderhandelen over wanneer en hoe ze taken moeten uitvoeren.
- Beredeneerde keuzes en beslissingen maken.

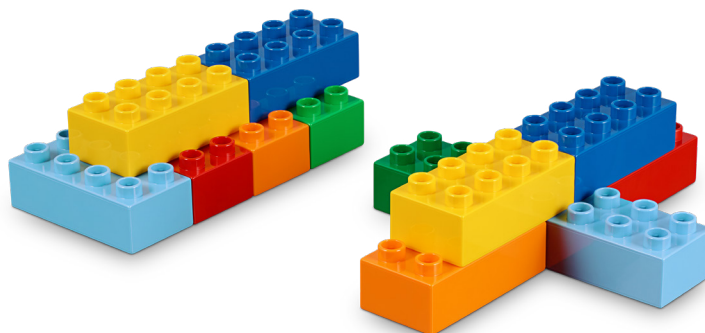
Schip van de toekomst

Basisactiviteit

1. Kinderen gebruiken hun zes stenen om een vaartuig van de toekomst te bouwen dat in de oceaan gebruikt kan worden.
2. Vervolgens beschrijven ze om de beurt hun vaartuig. Ze kunnen vertellen wie het vaartuig gebruikt en hoe het helpt om de oceanen te verkennen.

Begeleidende vragen:

- *Hoe zal jouw vaartuig in de oceaan worden gebruikt?*
- *Hoe beweegt jouw vaartuig?*
- *Wie bestuurt het vaartuig?*
- *Heb je vragen voor de anderen, over hun model?*



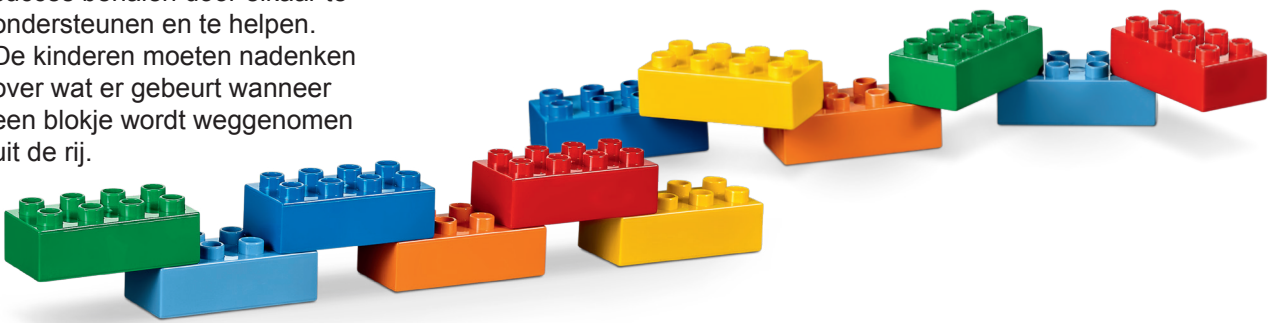
Kinderen leren:

- Creatieve oplossingen bedenken voor problemen.
- Verhalen bedenken en vertellen.
- Strategieën gebruiken, die ze eerder geleerd hebben.

Samen sterker

Basisactiviteit

1. In groepjes van vier mengen de kinderen hun stenen door elkaar.
2. De kinderen werken samen om een lange rij van aaneengesloten blokjes te bouwen. De rij staat symbool voor de teamleden en hoe die succes behalen door elkaar te ondersteunen en te helpen.
3. De kinderen moeten nadenken over wat er gebeurt wanneer een blokje wordt weggenomen uit de rij.



Begeleidende vragen:

- *Voor welke functie staat elk blokje?*
- *Hoe werken de verschillende functies samen?*
- *Wat gebeurt er als er een breuk in de rij ontstaat?*

Kinderen leren:

- Strategieën gebruiken, die ze eerder geleerd hebben.
- Overleggen over wanneer en hoe ze de taken gaan uitvoeren.
- Verhalen bedenken en vertellen.

Ondersteunende activiteiten

Seizoensgebonden

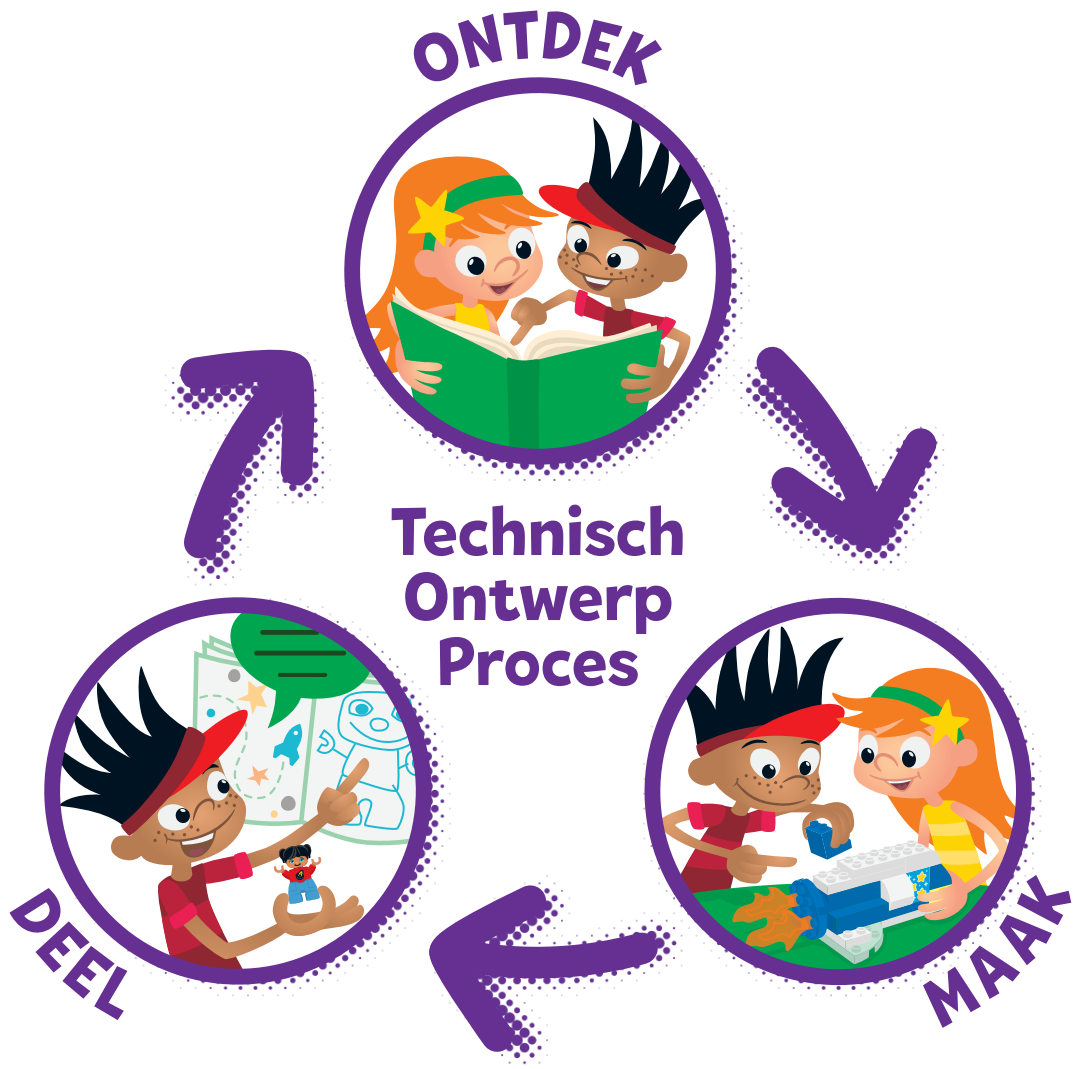
Elk jaar brengt *FIRST*[®] middelen uit die specifiek zijn voor het seizoensthema. Op de pagina Seizoenbronnen vind je digitale versies van de gidsen, video's, certificaten en een veelheid aan ondersteunende middelen, waaronder sessiedia's en multimediate bronnen.

Kahoot! Serie

De *FIRST*[®] LEGO[®] League Discover Kahoot! serie behandelt onderwerpen zoals de *FIRST* Core Values, het engineering ontwerpproces, computationeel denken en meer. Deze Kahoot! activiteiten zijn een geweldige manier om de kinderen op een leuke manier te betrekken en hen kennis te laten maken met wat *FIRST* LEGO League Discover is en de belangrijkste onderdelen ervan. Zorg ervoor dat je je abonneert op de *FIRST*-gemeenschap op de Kahoot! pagina om op de hoogte te blijven van updates.

Tijdens elke sessie raden we aan om kinderen aan te moedigen hun modellen opnieuw te bouwen en ermee te spelen nadat ze zijn gebouwd. Vraag de kinderen om een klein rollenspel te bedenken met hun modellen en/of figuren.

Als je extra tijd hebt in een sessie of de kinderen verder wilt uitdagen, kun je deze ondersteunende middelen verkennen.



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. ©2024 The LEGO Group.

All rights reserved/Tous droits réservés/Todos los derechos reservados.

FIRST®, the FIRST® logo, and FIRST DIVESM 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 SUBMERGEDSM are jointly held trademarks of FIRST and the LEGO Group. ©2024 FIRST and the LEGO Group. All rights reserved. 10082401 V1