

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

DISCOVER

TEAMBIJEEN- KOMSTENGIDS

MOGELIJK GEMAAKT DOOR:





In Nederland mogelijk gemaakt door:



FIRST® LEGO® League wereldwijde sponsors

The LEGO Foundation



Welkom!

Bij **FIRST**® LEGO League Discover maken kinderen kennis met wetenschap en techniek door samen leuke uitdagingen op te lossen en modellen te bouwen met LEGO® DUPLO® blokjes. Leerlingen ontwikkelen gaandeweg 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 (Science, Technology, Engineering & Math), hun zelfvertrouwen te laten groeien, kritisch te denken en ontwerpvaardigheden te ontwikkelen. **FIRST** LEGO League is een samenwerking tussen **FIRST**® en LEGO® Education.



FIRST® IN SHOWSM en MASTERPIECESM

Welkom bij het **FIRST**® IN SHOWSM seizoen aangeboden door Qualcomm. De **FIRST** LEGO League uitdaging van dit jaar heet MASTERPIECESM. Kinderen leren over hoe iemands passie voor kunst wordt gedeeld door middel van STEM.

kinderen worden aangemoedigd om samen te werken met hun teamgenoten, naar elkaar te luisteren, allemaal aan het woord te komen en hun ideeën te delen.

Kinderen werken samen in teams en maken gebruik van de DUPLO blokjes van de LEGO Education STEAM Park set en de Discover set. Het is de bedoeling dat de



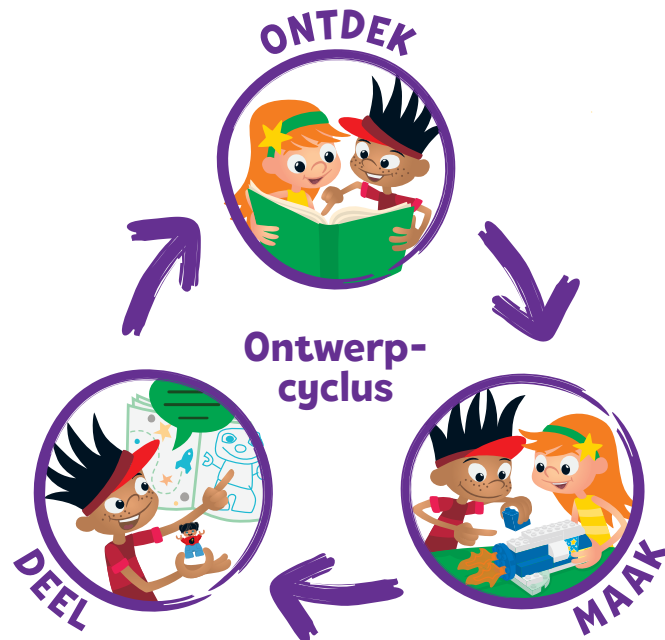
PRESENTED BY Qualcomm



Programmaresultaten

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.
- Creëren en testen hun ideeën en oplossingen.
- Delen wat ze hebben geleerd met anderen.



Discover-verhaal

Izzy houdt van de **geluiden** en **lichten** tijdens de muziekshow



Izzy vindt het **leuk** om over kunst en geschiedenis te **leren** in een museum.



Ontdek en verken!

Welkom bij MASTERPIECESM! De kinderen onderzoeken op welke manieren mensen hun passies, interesses of hobby's aan elkaar laten zien. Ze ontdekken op welke plekken nieuwe ideeën worden gedeeld, met wie deze ideeën worden gedeeld en welke mensen er achter de schermen helpen om alles soepel te laten verlopen.

Bouw en creëer!

De kinderen bouwen een podium dat gebruikt kan worden voor een muziekconcert, een theatervoorstelling of om iets in een museum tentoon te stellen. Ze gebruiken hierbij onderdelen uit de STEAM Park set. Ze creëren een plek waar ze hun interesses kunnen delen en houden daarbij rekening met het publiek. Hun ontwerpen en creaties worden vervolgens getest en verbeterd.

Izzy is onder de indruk van het **bewegende podium** bij een theatervoorstelling.



Deel!

De kinderen leggen hun ideeën en ontwerpen vast in hun *Techneutenschrift*. Ze laten hun ontwerpen aan anderen zien en delen wat ze hebben geleerd. Aan het eind nemen ze deel aan de feestelijke afsluiting waarvoor ze familie en vrienden kunnen uitnodigen. Het allerbelangrijkste is dat de kinderen...

Izzy en haar vrienden hebben een aantal geweldige **ideeën** voor hun eigen show!



Welke andere leuke ideeën heb je voor het geven van een goed optreden?



...PLEZIER
HEBBEN!

Spelenderwijs leren in de praktijk

Onderzoek toont aan dat jonge kinderen die spelenderwijs bezig zijn met STEM-activiteiten, hun natuurlijke nieuwsgierigheid prikkelen, kennis vergroten en leergewoonten ontwikkelen. Wanneer leerkrachten deze jonge wetenschappers op de juiste manier aanmoedigen, leren ze om deze STEM- en taalvaardigheden te gebruiken in de echte wereld.



Leergewoonten

In *FIRST*® LEGO League Discover gaan kinderen betekenisvolle problemen oplossen. Ze werken samen om zich te verwonderen, vragen te stellen, te bouwen, knutselen, luisteren en delen. Aan het eind van deze ontdekkingsreis zijn de kinderen zelfverzekerder en beter voorbereid om toekomstige uitdagingen aan te gaan. En niet onbelangrijk: het is belangrijk dat de kinderen plezier hebben tijdens het leren.

Hoe speelser de sessies zijn, hoe gemotiveerder en enthousiaster de kinderen zullen zijn. Maak je geen zorgen als je niet alle antwoorden weet. Onthoud: falen bestaat niet! Als er iets fout gaat, leer je ervan en probeer je het opnieuw.



Spelenderwijs leren in de praktijk

FIRST® Core Values

De FIRST® Core Values vormen de basis van het programma. Ze zijn een fundamenteel onderdeel van de FIRST® LEGO® League en maken het anders dan andere programma's. Door de Core Values te

omarmen, ontdekken en verkennen de kinderen het thema van iedere sessie en leren ze dat elkaar helpen de basis is van teamwork.



We bereiken meer als we samenwerken.



We respecteren elkaar en omarmen onze verschillen.



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



We hebben plezier en vieren wat we doen!



We verkennen nieuwe vaardigheden en ideeën.



We gebruiken creativiteit en doorzettingsvermogen om problemen op te lossen.

STEM-vaardigheden op jonge leeftijd

Kinderen ontwikkelen vroeg STEM-vaardigheden, waaronder:

- **Science** (wetenschap): oorzaak en gevolg, zwaartekracht, kracht, beweging en eenvoudige machines
- **Technology** (technologie): hulpmiddelen en onderzoeken hoe dingen werken
- **Engineering** (techniek): ontwerpen, oplossingen bouwen en problemen oplossen
- **Math** (wiskunde): abstract en kwantitatief redeneren, eigenschappen van voorwerpen en vormen herkennen

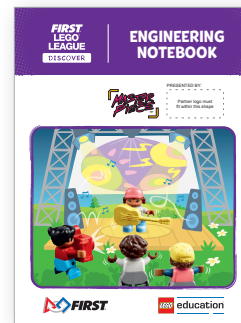


Wat heb je nodig?

Techneutenschrift (per kind)

Print het aantal benodigde *Techneutenschriften*. Deze kunnen de kinderen gebruiken om te tekenen of ideeën in

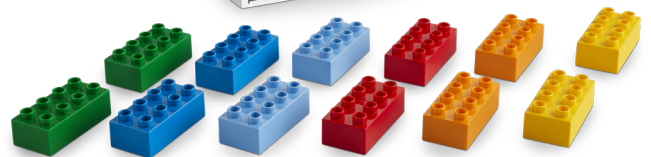
op te schrijven tijdens hun ontdekkingsreis. Per sessie wordt één pagina ingevuld. Geef elk kind één *Techneutenschrift*.



Discover More set (per kind)

Kinderen mogen de Discover More set mee naar huis nemen en houden, zelfs nadat hun Discover ervaring is afgerond. De set bevat twee sets van zes stenen, één voor een volwassene en één voor

het kind. Ze worden gebruikt om deel te nemen aan activiteiten en om samen een spel te spelen. Verdere informatie is te vinden op de 'Familie betrokkenheid'-pagina.



LEGO® Education STEAM Park set (voor 8 kinderen)

Alle teams gebruiken de STEAM Park set om de STEM-concepten te ontdekken en om de basis van hun teammodel te bouwen. Deze set zal zowel tijdens de sessies als op de viering gebruikt worden.

De *STEAM Park Teacher Guide* bevat lesideeën en andere ideeën en inspiratie voor leerkrachten.

We stellen voor dat je deze sessies uit de Teacher Guide doorneemt als STEAM Park helemaal nieuw is voor de kinderen:

1. Functionele elementen
2. Welkom bij het STEAM Park
3. Tandwielen



Tip

De STEAM Park set wordt geleverd in een kartonnen doos. Ga je de set regelmatig gebruiken, dan raden we aan de onderdelen in een stevige (plastic) krat of kist te bewaren.



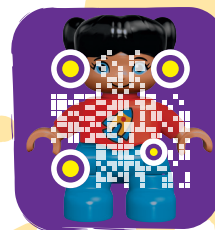
Scan mij voor meer STEAM Park lessen

Wat heb je nodig?

Discover set (voor 4 kinderen)

De Discover set bestaat uit het Discover model, de 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 een startpunt te bieden voor discussies en verdere ontwikkeling. De mat wordt gebruikt als een samenwerkingsruimte om de modellen bij elkaar te brengen.

Elke Discover set bevat vijf Six Bricks sets om in de klas te gebruiken. Er zijn genoeg sets om ieder kind en de leraar één set te geven. Elk kind heeft één van alle zes gekleurde blokjes nodig.



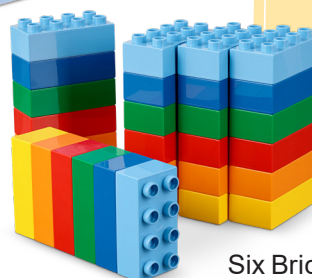
Scan mij en bekijk de Discover set video



Bouwkaarten



DUPLO-figuren



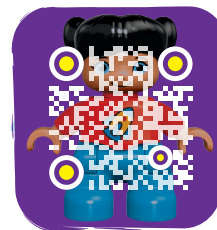
Six Bricks set

Tip

Je kan de Six Bricks van de kinderen in een aparte, kleinere bak bewaren.

Familie betrokkenheid

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



Scan mij en bekijk de 'familie-betrokkenheid' bronnen



Elk kind neemt een Discover More set mee naar huis, die bestaat uit twee sets van Six Bricks. Je kunt daarnaast ook het Discover More spel mee naar huis geven. Ieder gezin mag de Discover More sets houden - ze hoeven niet teruggebracht te worden naar het klaslokaal.

Tip

Als je de mogelijkheid hebt, is het leuk om een bijeenkomst voor ouders/familie te organiseren. Zo kunnen ze kennis maken met het programma.

Deze bijeenkomst kan gaan over:

- Wat *FIRST* LEGO League Discover is
- Wat de leergewoonten zijn
- Welke Core Values er zijn
- De feestelijke afsluiting
- De Discover More set en het spel
- Hoe kinderen thuis ondersteund kunnen worden

Als je niet in staat bent om een bijeenkomst te organiseren, kun je alle informatie op een andere manier (brief, video, website, sociale media) met het de familie delen.

Het Discover More spel bevat alle instructies voor de familie om samen te spelen. Om aan de slag te gaan zijn deze instructies, een Discover More set, een dobbelsteen en een fiche voor elke speler nodig.

Praat over de activiteiten die de kinderen thuis hebben gedaan. Dit zorgt ervoor dat ze de verbinding maken tussen thuis en school en dat ze op beide plaatsen kunnen leren.





WAT IS DE FEESTELIJKE AFSLUITING?

Aan het eind van de ervaring mogen alle leerlingen deelnemen aan de feestelijke afsluiting ([Sessie 10](#)). Ze delen daar met anderen wat ze gebouwd en geleerd hebben. Vaak genieten de kinderen hier enorm van! De afsluiting kan plaatsvinden op de locatie waar de sessies plaatsvonden, in een klaslokaal, een bibliotheek of een andere leuke locatie. Zolang de kinderen maar genoeg ruimte hebben om te zitten, te bouwen en plezier te maken!

VÓÓR DE FEESTELIJKE AFSLUITING:

- Kies een goede ruimte.
- Nodig familie, verzorgers, leraren en vrienden uit.
- Vind vrijwilligers die de kinderen beoordelen.
- Print beoordelingsformulieren (pagina [24](#)) en [oorkondes](#).
- Lees de pagina over de feestelijke afsluiting.

TIJDENS DE FEESTELIJKE AFSLUITING:

- Leg de matten zó neer dat twee teams samen kunnen werken.
- Laat tenminste één volwassene twee teams beoordelen.
- Maak de kinderen enthousiast voor de laatste uitdaging.
- Zorg dat de beoordelaars met de kinderen praten over wat ze hebben gebouwd en geleerd.
- Deel oorkondes uit aan het einde van het evenement.
- Maak plezier en vier de prestaties van de kinderen.

NA DE FEESTELIJKE AFSLUITING:

- Volg de andere STEAM Park lessen.
- Ga door met het geven van andere W&T-lessen die verder gaan op dit thema.
- Vind mogelijkheden om de geleerde woordenschat te gebruiken.
- Laat de kinderen hun teamworkvaardigheden in andere sessies gebruiken.

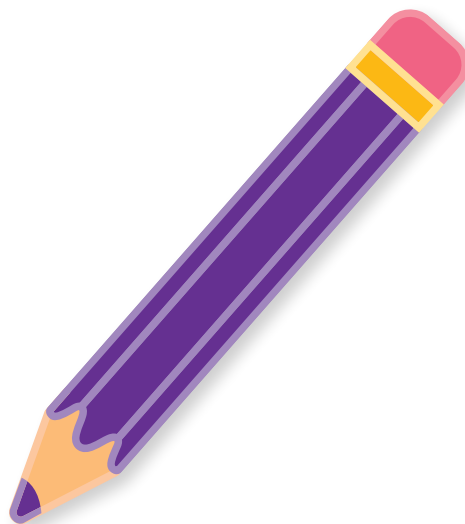
Tip

Zie pagina's [23](#) en [24](#) voor meer details.



Pre-sessie checklist

Lees het *Techneutenschrift* en deze *Teambijeenkomstengids* voordat je met de sessies begint. Ze staan vol met nuttige informatie om je door de sessies te begeleiden. Gebruik deze checklist om je op weg te helpen en je te begeleiden naar een geslaagd programma.



- Zorg ervoor dat je alle materialen hebt ontvangen die nodig zijn om het programma uit te voeren. Zie [pagina's 8 en 9](#) voor alle benodigdheden.
- Kies een ruimte waar het programma kan worden uitgevoerd en waar je de materialen tussen de sessies door kunt opslaan.
- Denk na over de feestelijke afsluiting. Vindt deze plaats in het klaslokaal? Worden families van de kinderen uitgenodigd? De feestelijke afsluiting staat verder beschreven op [pagina 11](#). Meer details vind je op [pagina's 23 en 24](#).
- Beslis 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 ervoor dat de kinderen vertrouwd raken met STEAM Park. Gebruik de lessen op [pagina 8](#).
- Stimuleer betrokkenheid van familie. Geef de Discover More sets mee naar huis en stuur een link naar het Discover More spel.



Scan
mij voor
handige
bronnen

Sessie-opbouw

- Warming-up**
(Six Bricks)
10 minuten
- Verkennings-
opdracht**
10 minuten
- Maak-
opdracht**
25 minuten
- Deel-
opdracht**
15 minuten

Sessie 1
We ontdekken

Ontdek Six Bricks I

Het podium klaarmaken

Verken STEAM Park

Deel

Sessie 2
Muziekconcert

Ontdek Six Bricks II

Muziek-concert

Bouwen concert-podium

Techneuten-schrift pagina

Sessie 3
Museum-tentoonstelling

Wat kun je bouwen?

Museumten-toonstelling

Bouwen van de tentoon-stelling

Deel

Sessie 4
Theatershow

Bouw de afbeelding

Theatershow

Bouwen theater-podium

Techneuten-schrift pagina

Sessie 5
Je eigen show

Ritme en bewegingen

Je eigen show

Je show met bewegende delen

Deel

Sessie 6
Achter de schermen

Rug-tegen-rug

Wat doen mensen?

Banen en gereed-schappen

Techneuten-schrift pagina

Sessie 7
Het publiek

Bouw een brug

Het publiek

Iedereen vermaken

Deel

Sessie 8
Plekken van de toekomst

Auto van de toekomst

Plekken van de toekomst

Bouw een plek van de toekomst

Techneuten-schrift pagina

Sessie 9
Generale repetitie

Samen sterker

Reflectie

Combineer je ideeën

Deel

Sessie 10
Tijd voor een feestje!

FEESTELIJKE AFSLUITING!

Sessie 1: We ontdekken

Elke sessie geeft verdieping om jou en je lessen te ondersteunen.

Maak je geen zorgen dat je niet alle antwoorden weet wanneer je deze sessies doorloopt. En onthoud, falen bestaat niet! Bedenk ook dat de kinderen fouten zullen maken en hun ontwerpen gaan bijstellen.

Wat kunnen we bouwen met STEAM Park zodat we kunnen laten zien wat we graag doen?

In elke sessie staat een andere vraag centraal.

Six Bricks warming-up (10 minuten)

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

De kinderen gebruiken de Six Bricks zowel in de klas als thuis, samen met de Discover More set, om nieuwe vaardigheden te leren en nieuwe ideeën op te doen.

Verkenningsofdracht (10 minuten)

Introduceer het onderwerp **hobby's** en interesses. Ga met de kinderen in gesprek om erachter te komen wat ze graag doen of waar ze in geïnteresseerd zijn. Hoe laten ze aan anderen weten wat ze leuk vinden om te doen?

Stel je voor dat er een **voorstelling** op school is waar de kinderen zelf mogen kiezen wat ze met het **publiek** willen delen.

- Wat zouden jullie laten zien?
- Hoe zou dit eruit zien?
- Wat voor soort ruimte hebben jullie daarvoor nodig?
- Wie zit er in het publiek?

Maakopdracht (25 minuten)

Laat de kinderen bouwen met behulp van de verschillende onderdelen van STEAM Park. Stimuleer hen om vrij te spelen en alles te bouwen wat ze willen. Zolang het maar iets te maken heeft met hun hobby of interesse delen met een publiek. Bijvoorbeeld tijdens een voorstelling of optreden.

Deelopdracht (15 minuten)

Laat de kinderen vertellen en uitleggen wat ze hebben gebouwd en hoe dit verband houdt met hun hobby of interesse. Ze kunnen deze opdracht in tweetallen of in teams doen als ze het niet fijn vinden om met de hele klas te delen. Alle bouwwerken van de kinderen zijn goed. Er is niet één juist antwoord voor deze sessie.

Resultaten

De kinderen spelen met STEAM Park. Ze bouwen creatief en proberen nieuwe dingen uit.

De kinderen benoemen LEGO® onderdelen die verband houden met iets waar ze om geven.

Tips

Geef ieder kind het Discover More spel (zie pagina 10) en de Discover More set mee naar huis.

Bekijk de 'Functionele elementen' les voor voorbeelden.



Scan voor de STEAM Park 'Functionele elementen' les



Belangrijke woordenschat

hobby, voorstelling, publiek

Spelenderwijs leren in de praktijk

De kinderen gebruiken de Core Value **ontdekking** om nieuwe ideeën te verkennen met STEAM Park. Ze zullen zich **verwonderen en afvragen** wat de verschillende onderdelen doen.



Sessie 2: Muziekconcert

Kijk naar de vragen in de Verkenningsoopdracht. Hier zie je dat er verschillende soorten antwoorden worden verwacht van de kinderen. Zoek manieren om op verschillende niveaus vragen te stellen in alle activiteiten die de kinderen op hun leertrajecten tegenkomen.

Wat gebruiken muzikanten om het publiek van een show te laten genieten?

Six Bricks warming-up (10 minuten)

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

Verkenningsoopdracht (10 minuten)

Leg FIRST® LEGO® League Discover uit aan de kinderen. Lees het Discover-verhaal voor. Vertel dat ze gaan ontdekken hoe **muzikanten** een **concert** nog leuker maken.

Zoek de muziekelementen op de mat (muzieknoten, luidsprekers, enz.). Wat heeft een muzikant nodig om een waanzinnig en **vermakelijk** optreden neer te zetten?

- Zijn er speciale lichten op het podium?
- Welke instrumenten worden tijdens de voorstelling gebruikt?
- Heeft het podium een videoscherm?
- Waar staan de luidsprekers?

Maakopdracht (25 minuten)

Laat elk team met behulp van de bouwkaart het podium bouwen uit de Discover set. Ze kunnen dit in het muziekgebied op de mat plaatsen. **Opmerking:** als de ruimte het toelaat, kan het podium na deze sessie blijven staan. Het podium kan dan in toekomstige sessies worden aangepast.

Wanneer het podium staat, kunnen de kinderen de STEAM Park set gebruiken om extra effecten voor hun concert te bouwen of het type concert te veranderen. Laat ze nadenken over het aantal artiesten dat op het podium staat, de muziek die gespeeld wordt en de locatie van het concert. Net als in sessie 1 is het belangrijk dat ze vrij durven te bouwen. Ze mogen hun creativiteit en verbeelding gebruiken om nieuwe, fantastische ontwerpen te creëren.

Deelopdracht (15 minuten)

Laat de kinderen in hun *Techneutenschrift* schrijven over of een tekening maken van hun concert. De kinderen kunnen ook beschrijven wat ze hebben gebouwd.

Resultaten

Teams beschrijven en bouwen een concertpodium.

De kinderen leggen de kenmerken van een concert vast in hun *Techneutenschrift*.

Tips

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

AZ

Belangrijke woordenschat

muzikant, concert, vermaken

Spelenderwijs leren in de praktijk

Teams passen de Core Values **teamwork** en **ontdekking** toe om de thema's van het seizoen te verkennen.



Sessie 3: Museumtentoonstelling

Deze sessie introduceert probleemoplossende taken. Kinderen leren hoe ze probleemoplossend kunnen denken. Stimuleer de leerlingen om vol te houden in het creëren van hun oplossingen. Vervolgens kunnen de teams hun oplossingen delen met anderen.

Wat leer je als je een museum bezoekt?

Six Bricks warming-up (10 minuten)

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

Verkenningsoopdracht (10 minuten)

In musea worden **objecten** verzameld en tentoongesteld. Mensen leren graag meer over deze objecten.

Vraag de kinderen of ze ooit een **museum** hebben bezocht en laat ze delen welke soorten **tentoonstellingen** ze hebben gezien.

- Geef voorbeelden van verschillende soorten musea (kunst, geschiedenis, techniek)
- Geef voorbeelden van verschillende soorten tentoonstellingen (schilderijen, beeldhouwwerken, fossielen, enz.).

Zoek de museumelementen op de mat (dinosaurusbotten, lichten, luidsprekers, enz.).

Maakopdracht (25 minuten)

Laat elk team een plek bouwen om een object dat belangrijk is voor hen tentoon te stellen. Plaats deze tentoonstelling op de mat. Ze kunnen de bouwkaart gebruiken om hen op weg te helpen. Gebruik de Discover-set en sta toe om stukken toe te voegen uit de STEAM Park-set.

Musea creëren vaak tentoonstellingsruimtes die leuk, interessant en interactief zijn (bijvoorbeeld touchscreens, aanraakbare objecten, video's en geluidseffecten). Laat de kinderen nadenken over hoe ze hun tentoonstelling interactief kunnen maken en hoe het mensen kan helpen leren.

Deelopdracht (15 minuten)


Laat elk team delen wat ze hebben gekozen om tentoon te stellen. Ze kunnen uitleggen waarom het object belangrijk is, wat mensen ervan zouden moeten leren en welke technologie nodig kan zijn om mensen te helpen bij het leren.


Resultaten

Teams ontdekken hoe musea objecten tentoonstellen om bezoekers iets te leren.

Teams bouwen een tentoonstelling voor iets dat belangrijk voor hen is.

Tips

 Kinderen kunnen worden geïnspireerd om hun eigen ontwerpen anders te maken dan hoe het op de bouwkaarten staat.

 Moedig de teams aan om te bespreken hoe ze ervoor hebben gekozen om het object tentoon te stellen en wat het interactief maakt.

AZ

Belangrijke woordenschat

museum, tentoonstelling, object

Spelenderwijs leren in de praktijk

• Teams gebruiken **teamwork** en **probleemoplossend denken** om met oplossingen te komen

Sessie 4: Theatershow

Geef bij de introductie van de opdrachten praktijkvoorbeelden. Foto's en video's kunnen hierbij helpen. Laat de kinderen hun ideeën met elkaar delen en met elkaar in gesprek gaan. Het is belangrijk dat ze goed samenwerken en naar elkaar luisteren. Als ze te veel afdwalen, wijs ze dan weer naar de opdracht.

Kun je een voorstelling maken die een interessant verhaal vertelt?

Six Bricks Warming-up (10 minuten)

Bouw de afbeelding (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Verkenningsopdracht (10 minuten)


Laat de kinderen nadenken over een moment waarop ze een toneelstuk in het theater hebben gezien of er zelf aan hebben meegedaan. Welke dingen zijn er nodig om een goed verhaal te vertellen in een toneelstuk? Zoek de theaterelementen op de mat (bijvoorbeeld maskers, lichten, luidsprekers).

Je kunt de teams vragen om de volgende dingen te bespreken:

- De rollen van acteurs en de regisseur
- De scènes en decorstukken
- Effecten (belichting, geluid, **speciale effecten**)
- Rekwisieten (voorwerpen die door de acteurs in het verhaal worden gebruikt)

Maakopdracht (25 minuten)

Laat elk team een podium bouwen en een eigen voorstelling maken met de Discover set. Ze kunnen de bouwkaarten en STEAM Park onderdelen gebruiken om aan de slag te gaan.

De kinderen werken samen om een kort verhaal te vertellen. Hierbij  gebruiken ze hun podium en extra STEAM Park onderdelen. Laat de kinderen nadenken over wat voor technologie kan worden ingezet om iets speciaals te laten gebeuren op het podium. Ze kunnen bijvoorbeeld de achtergrond of rekwisieten veranderen om een nieuwe scène te creëren.

Deelopdracht (15 minuten)


Laat de kinderen in hun *Techneutenschrift* schrijven over of een tekening maken van de verschillende technologieën of bewegende delen waar hun podium gebruik van maakt.

Resultaten

Teams herkennen wat er nodig is om een voorstelling te maken.

De kinderen leggen hun gebruik van technologie of bewegende delen vast in het *Techneutenschrift*.

Tips

-  Stimuleer de kinderen om creatief te zijn en alles te gebruiken dat helpt om een interessant verhaal te vertellen
-  Elk team kan hun korte verhaal opvoeren en vertellen wat ze hiervoor aan het podium hebben toegevoegd.



Belangrijke woordenschat

theater, speciale effecten, rekwisieten

Spelenderwijs leren in de praktijk

De kinderen **luisteren** en leven zich in in elkaars ideeën. De leerlingen luisteren naar ieders ideeën en laten de Core Value **inclusie** zien.



Sessie 5: Je eigen show

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



Scan voor STEAM Park les functionele elementen

Kun je een innovatieve plek creëren waar je (over) je interesses deelt?

Six Bricks warming-up (10 minuten)

Ritmes en bewegingen (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Verkenningsoopdracht (10 minuten)

Laat de kinderen nadenken over verschillende soorten voorstellingen en plekken waar mensen hun interesses, talenten of hobby's delen. Benoem plekken die voorheen nog niet besproken zijn.

Vragen die je het team kunt stellen:

- Heb je thuis een zelfgemaakt kunstwerk staan of opgehangen?
- Op welke plekken heb je wel eens naar een film gekeken (bijvoorbeeld een bioscoop, theater of thuis)?
- Heb je weleens een show gezien in het theater?
- Waar zou je jouw show, concert, toneelstuk of tentoonstelling willen opvoeren of laten zien?

Maakopdracht (25 minuten)

Laat de kinderen hun eigen plek bouwen met behulp van de Discover set. De plek moet technologie of **innovatie** inzetten om een hobby, speciaal voorwerp, talent of kunstwerk op een andere manier te presenteren dan in eerdere sessies.

Zorg dat elk team de **functionele** onderdelen van het STEAM Park eruit haalt en laat zien hoe deze bewegen. Ze moeten deze gebruiken om de plek te creëren waar hun interesses kunnen worden gedeeld. Ze kunnen tandwielen gebruiken om een object of artiest te laten bewegen. Aan de hand van de interesse die ze delen tijdens hun show, kiezen ze de juiste plek op de mat.

Deelopdracht (15 minuten)



Vraag de teams om de **beweging** in hun bouwwerken aan elkaar te beschrijven. Laat de teams samenwerken om hun zelfvertrouwen te vergroten bij het spreken voor een groep. Ze kunnen vertellen over welke interesse of hobby ze delen, maar de focus moet liggen op de plek waar ze dat doen. Gaat het plaatsvinden in het theater, bioscoop, tijdens een concert of hebben ze een andere creatieve plek bedacht? Vraag de teams om het woord innovatief te gebruiken tijdens hun presentatie.

Resultaten

Teams gebruiken verbeelding en creativiteit om een innovatieve plek te creëren waar ze (over) hun interesses kunnen delen.

Teams passen kennis van functionele elementen toe om een model met bewegende onderdelen te maken.

Tips

-  De kinderen kunnen nadenken over plekken in hun eigen omgeving.
-  Ieder kind in het team kan een ander deel van hun innovatieve ruimte ontwerpen.

AZ

Belangrijke woordenschat
innovatie, functioneel, beweging

Spelenderwijs leren in de praktijk

- Teams zetten **kennis** van vorige sessies in en gebruiken **innovatie** om creatieve ontwerpen te bouwen.



Voorbeeldmodel dat een kind kan bouwen

Sessie 6: Achter de schermen

Geef echte voorbeelden, inclusief foto's en video's van mensen die werken op het podium of achter de schermen. Gebruik voorbeelden van de technologie, de voorwerpen en de voertuigen die zij gebruiken in hun werk.

Wie zorgen er voor dat een voorstelling kan plaatsvinden?

Six Bricks warming-up (10 minuten)

Rug-tegen-rug (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Verkenningsopdracht (10 minuten)

Laat de kinderen nadenken over de verschillende beroepen die mensen kunnen hebben wanneer ze werken in het theater, een museum of een concertzaal. Laat een aantal kinderen de verschillende beroepen uitbeelden en zorg dat de anderen raden wat wordt uitgebeeld. Laat de kinderen vervolgens wisselen en herhaal.

Vragen die je de kinderen kunt stellen:

- Wat doet een **stagemanager** in een theater?
- Hoe selecteert een **curator** voorwerpen die in een museum worden tentoongesteld?
- Wat moeten artiesten doen om zich voor te bereiden op hun concert of voorstelling?
- Wie bedient de **projector** in een bioscoop?
- Welke voorwerpen gebruiken deze mensen in hun werk?

Maakopdracht (25 minuten)

Kijk naar de beroepen die zijn besproken in de verkenningsopdracht. Laat elk team voorwerpen of voertuigen bouwen die bijdragen aan het succes van deze banen. Kijk naar mensen die op het podium en die achter de schermen werken.

Het team mag onderdelen van de Discover set, de STEAM Park set en de verschillende LEGO® DUPLO® figuren gebruiken om verschillende medewerkers, voorwerpen en hun uitrusting uit te beelden.

Deelopdracht (15 minuten)

Laat de kinderen in hun *Techneutenschrift* een tekening maken of schrijven over een persoon die een beroep heeft die in deze sessie besproken is. De kinderen kunnen ook voorwerpen of voertuigen tekenen die nodig zijn om het werk te doen.

Resultaten

Teams hebben kennis van verschillende kunst-gerelateerde beroepen.

Teams herkennen voorwerpen die gebruikt worden in deze beroepen.

Tips

Welke voorwerpen maken concerten, musea of theaters uniek? Geef voorbeelden zodat de kinderen meer verschillende beroepen bedenken.

Teams kunnen de voorwerpen die ze gebouwd hebben op de passende plek op de Discover mat leggen.



Belangrijke woordenschat

stagemanager, curator, projector

Koppeling met Core Values

Door **teamwork** in te zetten, wordt nagedacht over de **impact** die verschillende kunst-gerelateerde beroepen hebben.



Sessie 7: Het publiek

Hoe wordt wetenschap en technologie (STEM) ontdekt in deze les? Als de kinderen een vraag stellen, geef ze dan niet altijd direct het antwoord, maar stel ook vragen terug. Zo help jij hen in hun leerproces en zelfstandig denken.



Scan voor
STEAM Park
helling-
lesse

Hoe zorgen we ervoor dat het publiek plezier heeft?

Six Bricks warming-up (10 minuten)

Bouw een brug (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Verkenningsoopdracht (10 minuten)

Bespreek wat de verschillen zijn tussen het **publiek** bij een muziekconcert en bij een museumtentoonstelling. Laat de kinderen inzien dat mensen verschillende interesses en behoeftes hebben en dat daarin geen goed of fout is. De kinderen kunnen delen waar zij het liefst in het publiek willen staan.

Vragen die je de kinderen kunt stellen:

- Als je naar een concert gaat, wat maakt jou dan enthousiast?
- Wat zou een theatervoorstelling **interessanter** voor je maken (kleurrijke kostuums, speciale effecten, enz.)?
- Wat voor soort museum zouden je vrienden willen bezoeken?

Maakopdracht (25 minuten)

Creëer een plek waar een podium kan staan of iets tentoongesteld kan worden. Laat de kinderen nadenken over het publiek van deze show of tentoonstelling. Vraag ze ook te denken aan de **toegankelijkheid** van de locatie. Hoe kan het publiek veilig naar binnen en naar buiten? Het team kan hellingen van de STEAM Park set gebruiken om het makkelijker en toegankelijker te maken voor het publiek.

Vraag de kinderen wat zij zouden doen om ervoor te zorgen dat het publiek geïnteresseerd is en vermaakt wordt. Laat ze de hele ruimte erbij betrekken, van het podium/tentoonstelling tot de ruimte waar het publiek staat of zit. Ze kunnen nadenken over het verlichten van een kamer met felle kleuren, het spelen van deuntjes of het inzetten van andere speciale effecten. De mogelijkheden zijn eindeloos!

Deelopdracht (15 minuten)

Wat hebben de teams bedacht en gebouwd om het publiek te betrekken en te vermaken? Laat de teams hun oplossing delen met elkaar. Daarnaast delen ze meer over de toegankelijkheid van de locatie: hoe hebben ze ervoor gezorgd dat iedereen de ruimte veilig naar binnen en naar buiten kan?

Resultaten

Teams ontdekken dat mensen verschillende interesses en behoeftes hebben.

Teams ontdekken hoe ze een plek kunnen creëren die mensen veilig kunnen betreden en verlaten.

Tips

- Denk na over hoe het publiek de locatie veilig in en uit kan.
- Laat de kinderen eerst een ruimte creëren en stel daarna pas verdere vragen.



Belangrijke woordenschat
publiek, interessant, toegankelijk

Spelenderwijs leren in de praktijk

Teams beleven **plezier** aan het bouwen en testen van hun voertuigen op de helling. Ze zetten **communicatie** in om hun ideeën en ontwerpen te delen.



Sessie 8: Plekken van de toekomst

Deze sessie draait helemaal om het testen en verbeteren van ideeën. Stimuleer kinderen om vrij te creëren in plaats van grenzen te stellen aan wat ze bouwen.

Hoe kunnen we onze ideeën combineren om een plek te creëren waar we onze hobby's en interesses delen met anderen?

Six Bricks warming-up (10 minuten)

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

Verkenningsofdracht (10 minuten)

Praat over verschillende plekken waar mensen hun hobby's en interesses laten zien aan anderen. Stel je voor dat we in de **toekomst** nieuwe of bijzondere plekken kunnen bouwen! Wat willen de kinderen dan graag zien? Denk aan een concertarena op de maan, een gigantisch museum op het dak van een wolkenkrabber of een onderzee-theater.

Vraag de kinderen:

- Hoe kunnen toekomstige plekken technologie op een creatieve manier inzetten (bijvoorbeeld virtual reality of 3D-printen)?
- Wie is het publiek op deze plekken?
- Wat voor beroepen hebben mensen die op deze plekken werken?

Vertel de kinderen dat ze gaan samenwerken om hun ideeën te **combineren** en een geheel nieuwe plek te creëren. Een plek van de toekomst waar iedereen hun hobby's en interesses kan laten zien!

Maakopdracht (25 minuten)

Bepaal van tevoren wie welk onderdeel van de plek gaat bouwen. Elk kind heeft de vrijheid een eigen idee uit te werken, om deze vervolgens met andere ideeën te **combineren**. Deze ideeën samen vormen de toekomstige plek van het team. Laat de kinderen nadenken voor wie de plek is bedoeld. Gebruik onderdelen van de Discover set en STEAM Park set om meer mogelijkheden te creëren.

Hun plek kan ergens zijn waar hobby's of interesses worden uitgevoerd, tentoongesteld en/of gedeeld met anderen. Ze moeten hun verbeelding gebruiken en zo creatief mogelijk zijn bij het zoeken naar innovatieve manieren om alle ontwerpen met elkaar te **verbinden**. Ze mogen hun onderdeel een beetje aanpassen zodat alles beter te combineren is.

Deelopdracht (15 minuten)

Laat de kinderen de ideeën van hun toekomstige plek in hun *Techneutenschrift* schrijven of tekenen. Vraag hen om uit te leggen hoe ze hun ideeën hebben gecombineerd om tot deze oplossing te komen.

Resultaten

De teams zetten kennis en ervaring van de vorige sessies in om een probleem op te lossen.

De teams werken samen om ideeën te combineren en een goede samenhangende oplossing te bedenken.

Tips



De kinderen verbeteren hun ideeën, niet per se hun modellen uit vorige sessies.



Je kunt elk kind een deel van de toekomstige plek laten ontwerpen.



Belangrijke woordenschat

toekomst, combineren, verbinden

Spelenderwijs leren in de praktijk

Teams creëren oplossingen waarbij ze rekening houden met de **impact** op hun omgeving. Door het verbeteren van hun ontwerpen, tonen de kinderen **vertrouwen** in hun vermogen om te bouwen en te verbeteren.



Sessie 9: Generale repetitie

Het is tijd om de teamwork-vaardigheden te versterken, zoals samen delen, overleggen en samenwerken. Let op hoe de kinderen met elkaar omgaan en bespreek hoe het team hierin is gegroeid gedurende het programma.

Hoe creëren we een plek in onze omgeving waar we onze hobby's en interesses laten zien aan anderen?

Six Bricks warming-up (10 minuten)

Samen sterker (zie bijlage voor de complete beschrijving)

Verkenningsoopdracht (10 minuten)

Vraag de kinderen om na te denken over hun ervaringen tijdens de sessies.

Bespreek de verschillende behoeftes die mensen in jullie omgeving hebben. Welke hobby's of interesses willen zij aan anderen laten zien?

Herinner de kinderen aan de verschillende mensen in hun omgeving voor wie ze iets hebben gebouwd.

Vragen die je de kinderen kunt stellen:

- Wat voor verschillende muziekgenres en soorten dans bestaan er?
- Hoe kun je een theater in je omgeving **verbeteren**?
- Hoe zou je **reflecteren** op jullie oplossingen van vorige sessies?
- Hoe kun je vorige ideeën **testen** en verbeteren?

Maakopdracht (25 minuten)

Vertel de kinderen om alle opgedane kennis in te zetten. Laat ze als team een plek bouwen waar mensen met een publiek delen (over) wat ze graag doen. Laat de kinderen nadenken over het publiek dat aanwezig is, de mensen die er werken en welke creatieve manieren worden gebruikt om iedereen te vermaken.

De teams kunnen onderdelen uit de Discover set en de STEAM Park set gebruiken. Laat ze zelf beslissen waar hun model op de mat komt te staan. Laat ze bespreken wie wat deelt over hun oplossing voor de verkenningstaak.

Deelopdracht (15 minuten)


Laat de kinderen hun creaties delen met de hele klas. Laat ze uitleggen welke plek ze hebben gebouwd en wat het publiek gaat ervaren. Laat de teams ook terugkijken op welke ideeën ze hebben gekozen, waarom ze die keuze hebben gemaakt en hoe ze hebben samengewerkt tijdens deze sessie.


Resultaten

Teams reflecteren op hun ervaringen tijdens de sessies.

Teams bouwen hun verbeterde oplossing voor de plek waar hobby's en interesses worden gedeeld.

Tips

 Stimuleer leerlingen om na te denken over en te kiezen voor het beste idee dat ze in vorige sessies hebben gehad.

 Het is belangrijk dat teams samenwerken om hun ideeën te combineren tot een samenhangende oplossing.

AZ

Belangrijke woordenschat

verbeteren, reflecteren, testen

Spelenderwijs leren in de praktijk

De leerlingen **zetten door** om iets gezamenlijks te bouwen en gebruiken **teamwork** om alles samen te voegen.



Sessie 10: Tijd voor een feestje!

Vorbereiding voor de teams (10 minuten)

Verwelkom de kinderen bij de feestelijke afsluiting en vertel ze wat ze tijdens de sessie gaan doen. Ze gebruiken hun ideeën om tijdens deze speciale uitdaging samen het teammodel te bouwen en de *Techneutenschriften* te delen. De beoordelingsvragen helpen de teams om de activiteiten tijdens deze feestelijke afsluiting te koppelen aan de vorige sessies.

Uitdaging 1 en uitdaging 2 (20 minuten)

Daag de teams uit om hun teammodel binnen 10 minuten op de Discover mat te bouwen.

- Ze bouwen de plek die ze in sessie 9 hebben gecreëerd om hun gezamenlijke hobby of interesse te delen en gebruiken hiervoor alle onderdelen van de Discover set.
- Gebruik STEAM Park onderdelen om de plek te verbeteren. Zo maken ze de plek unieker en toegankelijker voor het publiek.

Introduceer na 10 minuten de speciale uitdaging en laat de teams hun teammodel updaten. De uitdaging van dit jaar is om:

- Een podium te creëren zodat een skateboard-show kan plaatsvinden.
- Het teammodel zo aan te passen, dat het één of meer functionele onderdelen bevat.
- Een plek te bouwen waar aliens van een andere planeet vermaakt worden.

Maakopdracht (10+ minuten)

Laat elk team vertellen over hoe ze hun teammodel hebben aangepast voor deze speciale uitdaging. Ze beschrijven hun favoriete onderdelen van het model en leggen uit hoe ze op hun ideeën zijn gekomen.

Als er genoeg tijd is, kun je de teams vragen om na het horen van de ideeën van de andere teams, hun bouwwerk aan te passen. Een alternatieve optie is om twee of meer teams te laten samen werken om hun modellen te combineren tot een groter geheel.

Beoordeling (tijdens deze sessie)

Tijdens de laatste uitdaging zijn de beoordelaars aanwezig. Ze praten met het team, stellen vragen en bekijken hun *Techneutenschriften*. Moedig de volwassenen aan om met de kinderen in gesprek te gaan. Het is de bedoeling dat ze vragen stellen aan de teams over wat ze tijdens het programma hebben gedaan.

Nu gaan we het vieren! (10+ minuten)

Het bouwen, het oplossen van problemen en het beoordelen zijn de belangrijkste onderdelen van deze feestelijke afsluiting. Maar het vieren van de prestaties is minstens zo belangrijk, deze sessie heet niet voor niets **tijd voor een feestje!** Laat de kinderen stil staan bij hun fantastische ideeën en geef ze de kans om iets te delen over wat ze hebben geleerd.

Tips

-  Het is belangrijk dat teams de activiteiten tijdens de feestelijke afsluiting relateren aan de vorige sessies.
-  Indien mogelijk, wijs elk team toe aan minstens één volwassene (een ouder of vrijwilliger). Zij kunnen de teams helpen op koers te blijven en met hen praten. De juryleden zullen uiteindelijk beslissen over de prijzen voor elk team. De beoordelingsvragen staan op pagina [24](#).
-  Print voor de afsluiting genoeg oorkondes (voor elk kind één). Laat de kinderen één voor één of als team naar voren komen om applaus te ontvangen. Een geweldig *FIRST*® LEGO® League Discover evenement eindigt altijd met een feest!



Beoordelvingsvragen

Deze vragen zijn bedoeld voor volwassenen zodat ze het gesprek aan kunnen gaan met de kinderen tijdens de feestelijke afsluiting.

Juryleden kunnen de teams de volgende vragen stellen:

Teammodel

Vertel me...

- Over jullie ontwerp en bouwwerk.
- Waarom jullie het op die manier hebben gebouwd.
- Waarom jullie plek geschikt is om (over) een interesse of hobby te delen.
- Waarom jullie plek geschikt is om (over) een interesse of hobby te delen.
- Hoe jullie hebben besloten wat jullie wilden bouwen.
- Hoe het werkt.
- Over de STEAM Park onderdelen die jullie gebruikt hebben.

Speciale uitdaging

Vertel me...

- Hoe jullie de speciale uitdaging hebben opgelost.
- Hoe jullie hebben besloten om het teammodel te veranderen nadat jullie andere ideeën hadden gehoord.
- Wat jullie hebben gebouwd om de twee teammodellen te verbinden.

Samenwerken als 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.



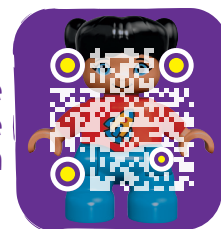
Awards

Elk team wint een award en meer dan één team kan dezelfde award winnen.

Je kunt zelf awards verzinnen, of één van onderstaande Discover awards uitreiken:

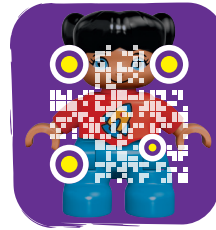
- Samenwerkende bouwers
- Super probleemoplossers
- Uitstekende uitleggers
- Creatieve ontwerpers
- Verbazingwekkende uitvinders

Scan mij om de oorkondes te vinden



Six Bricks activiteiten

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



Scan mij
voor meer
activiteiten

Ontdek Six Bricks I

Basisactiviteit

1. Elk kind haalt de blokjes uit elkaar en legt ze verspreid voor zich neer.
2. Met gesloten ogen schudden 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 en er vervolgens goed naar kijken en aan voelen.

Begeleidende vragen:

- *Welke kleur blokje heb je?*
- *Kun je alle verschillende kleuren benoemen?*
- *Kun je de blokjes sorteren op warme en koude kleuren?*
- *Kun je een regenboog maken met je blokjes?*
- *Welke kleur heeft jouw blokje? Hoe voelt het aan (ruw, glad, hard, zacht, glanzend, dof enz.)?*
- *Welke vormen herken je op je blokje? Hoeveel noppen heeft ieder blokje?*

Kinderen leren:

- Te spelen en vertrouwd te raken met de blokjes.
- Te luisteren en antwoord te geven op vragen.
- Duidelijke woorden te gebruiken in hun antwoorden.



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 de rode en bedekken daarmee alle noppen.

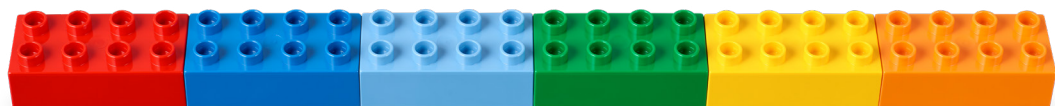
Varieer met de instructies die je geeft. Je kunt bijvoorbeeld iets zeggen over de kleuren, het verplaatsen van de blokjes naar links/rechts en de posities.

Begeleidende vragen:

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

Kinderen leren:

- Ruimtelijke vaardigheden te gebruiken om zichzelf te oriënteren.
- Aandacht vast te houden en afleidingen te weerstaan.
- Zelf activiteiten te ondernemen.



Six Bricks activiteiten

Wat kun je bouwen?

Basisactiviteit

1. In groepjes van vier mengen de kinderen hun blokjes door elkaar.
2. Laat de kinderen een model bouwen met hun blokjes. Dit model moet een speciaal voorwerp voorstellen dat in een museum wordt tentoongesteld.
3. Laat de kinderen om de beurt uitleggen hoe ze op dit voorwerp zijn gekomen en waarom het belangrijk is voor ze.

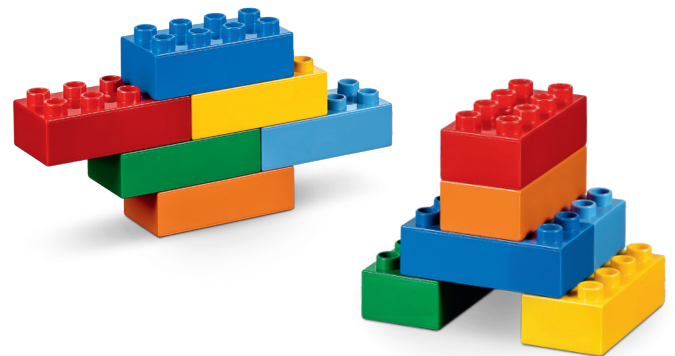
Deze activiteit kan ook gekoppeld worden aan een thema, verhaal of boek.

Begeleidende vragen:

- *Heeft het voorwerp speciale beveiliging nodig?*
- *Wie hoop je dat het voorwerp ziet?*
- *Hoe helpt het voorwerp om een verhaal te vertellen?*

Kinderen leren:

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



Bouw het plaatje

Basisactiviteit

1. In groepjes van vier mengen de kinderen hun blokjes door elkaar en kiezen een leider.
2. De volwassene neemt de leider apart en fluistert deze een theater-gerelateerd woord toe (bijvoorbeeld podium, acteur, licht, luidsprekers).
3. De leider keert terug naar het team en bouwt snel een voorstelling van het woord 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

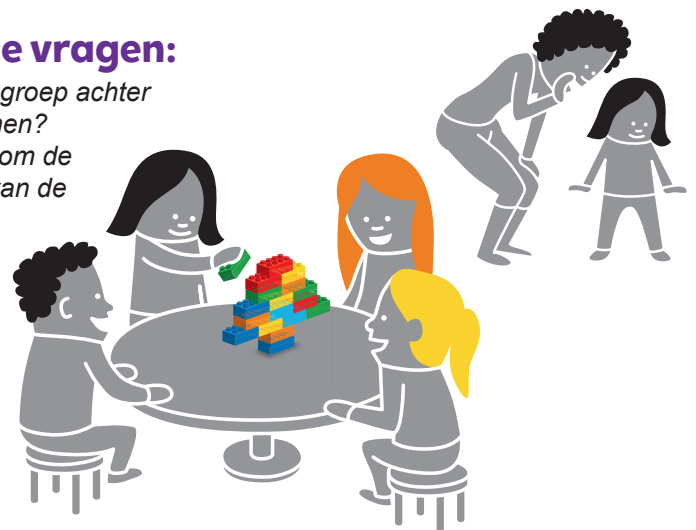
5. Kies een nieuwe leider en herhaal de activiteit met een nieuw woord.
6. Ga door tot alle kinderen in de groep de leider zijn geweest.

Begeleidende vragen:

- *Hoe is de eerste groep achter het woord gekomen?*
- *Wat kun je doen om de volgende leider van de groep te helpen?*

Kinderen leren:

- Met creatieve oplossingen te komen voor problemen.
- Eigen manieren ontwikkelen om taken uit te voeren.
- Eerder geleerde strategieën te gebruiken.



Six Bricks activiteiten

Ritme en bewegingen

Basisactiviteit

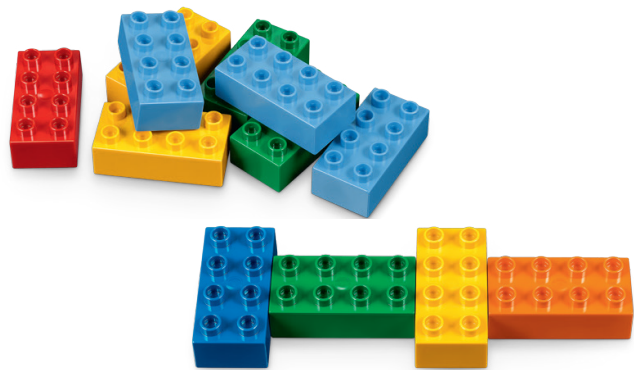
1. Kinderen werken samen in teams om een herhalend patroon te creëren met de blokjes.
2. Koppel een geluid, ritme of dansbeweging aan elk gekleurd blokje. Oefen een paar keer om te zien of de kinderen het patroon consequent kunnen herhalen.
3. Verander nu het patroon van de blokjes. Het geluid, ritme of de dansbeweging die bij een bepaalde kleur hoorde, blijft gekoppeld aan deze kleur.
4. De kinderen leren begrijpen hoe artiesten repeteren om hun optreden te perfectioneren.

Begeleidende vragen:

- *Wat is er anders aan jullie patroon vergeleken met andere teams?*
- *Kun je jullie patroon uitdagender maken?*

Kinderen leren:

- Patronen te herkennen en volgen.
- Zich fysiek in te zetten.
- Te experimenteren met creatieve ideeën.



Rug-tegen-rug

Basisactiviteit

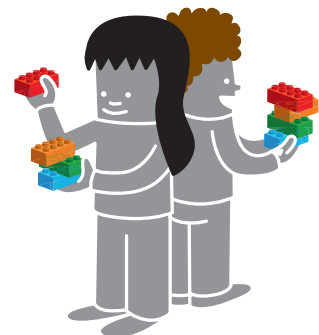
1. Kinderen zitten of staan in tweetallen en hebben ieder dezelfde vier blokjes. Het is belangrijk dat ze elkaar niet zien.
2. Eén kind bouwt een model en legt dan aan diens partner uit hoe hij of zij hetzelfde model kan bouwen.
3. De partner bouwt vervolgens het model zonder naar het voorbeeld te kijken of vragen te stellen.
4. De tweetallen vergelijken hun modellen en discussiëren 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?*
- *Hoe verhoudt deze activiteit zich tot een acteur die wacht om het podium op te gaan?*

Kinderen leren:

- Duidelijke uitleg te geven.
- Dingen vanuit het perspectief van een ander te bekijken.
- Te praten over hun eigen en andermans gedrag en de consequenties daarvan.



Six Bricks activiteiten

Bouw een brug

Basisactiviteit

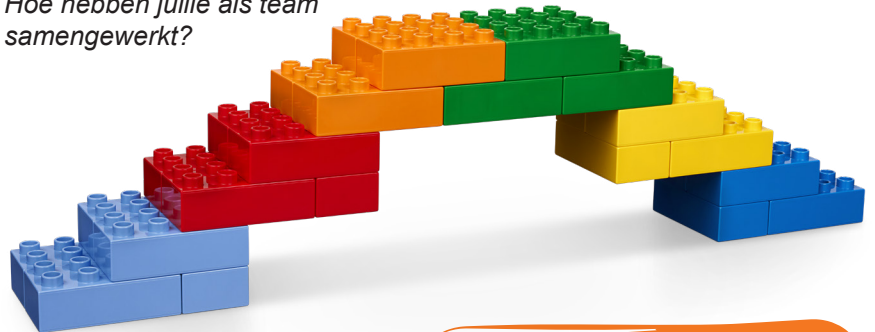
1. In groepjes van vier proberen kinderen hun blokjes zo te combineren dat er een brug ontstaat. De brug kan op de Discover mat gebouwd worden en zo twee gebieden met elkaar verbinden.
2. Geef de kinderen tijd om erachter te komen en te bespreken hoe ze de brug gaan bouwen en welke twee gebieden ze met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

Begeleidende vragen:

- *Waarom hebben jullie ervoor gekozen om deze twee gebieden op de Discover mat met elkaar te verbinden?*
- *Is de brug bedoeld voor het publiek om zich op en naar de nieuwe plek te verplaatsen?*
- *Werkte jullie originele plan? Wat voor aanpassingen hebben jullie gemaakt?*
- *Hoe hebben jullie als team samengewerkt?*

Kinderen leren:

- Met creatieve oplossingen te komen voor problemen.
- Te onderhandelen over wanneer en hoe ze taken moeten uitvoeren.
- Bedachtzame keuzes en beslissingen te maken.



Toekomstige auto

Basisactiviteit

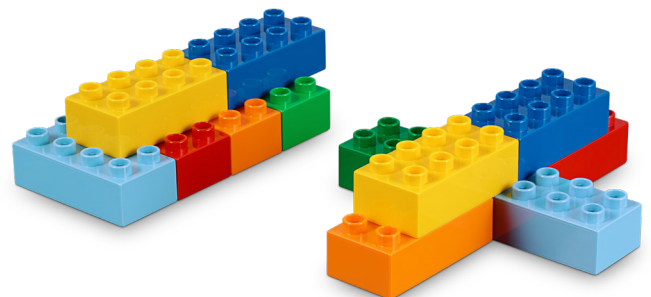
1. Kinderen gebruiken de zes blokjes om een voertuig van de toekomst te bouwen. Dit voertuig moet gebruikt kunnen worden in een theatervoorstelling.
2. De kinderen beschrijven om de beurt hun voertuig. Ze kunnen bijvoorbeeld uitleg geven over wie het voertuig gebruikt en hoe het helpt om anderen over hun interesses te laten delen.

Begeleidende vragen:

- *Hoe wordt jullie voertuig gebruikt tijdens een voorstelling?*
- *Hoe beweegt het voertuig?*
- *Wie bestuurt het voertuig?*
- *Hebben jullie vragen over de voertuigen van de anderen?*

Kinderen leren:

- Met creatieve oplossingen te komen voor problemen.
- Verhalen te bedenken en vertellen.
- Strategieën in te zetten die ze eerder geleerd hebben.



Six Bricks activiteiten

Samen sterker

Basisactiviteit

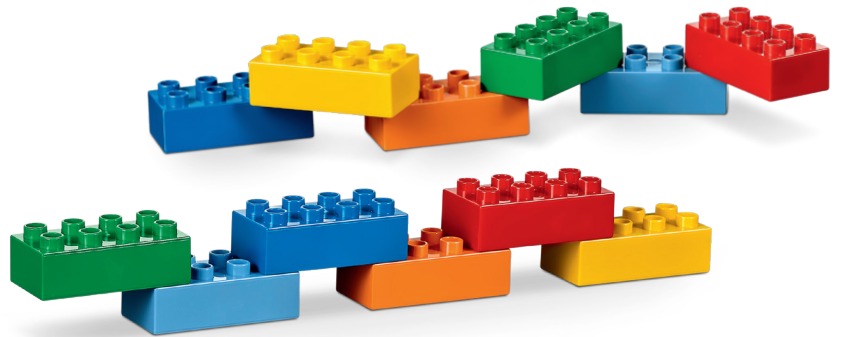
1. In groepjes van vier mengen de kinderen hun blokjes door elkaar.
2. De kinderen werken samen om een lange rij van aaneengesloten blokjes te bouwen. De rij staat voor de teamleden en hoe zij successen behalen door elkaar te ondersteunen en te helpen.
3. De kinderen moeten nadenken over wat er gebeurt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

Begeleidende vragen:

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

Kinderen leren:

- Strategieën in te zetten die ze eerder geleerd hebben.
- Te onderhandelen over wanneer en hoe ze taken moeten uitvoeren.
- Verhalen te bedenken en vertellen.

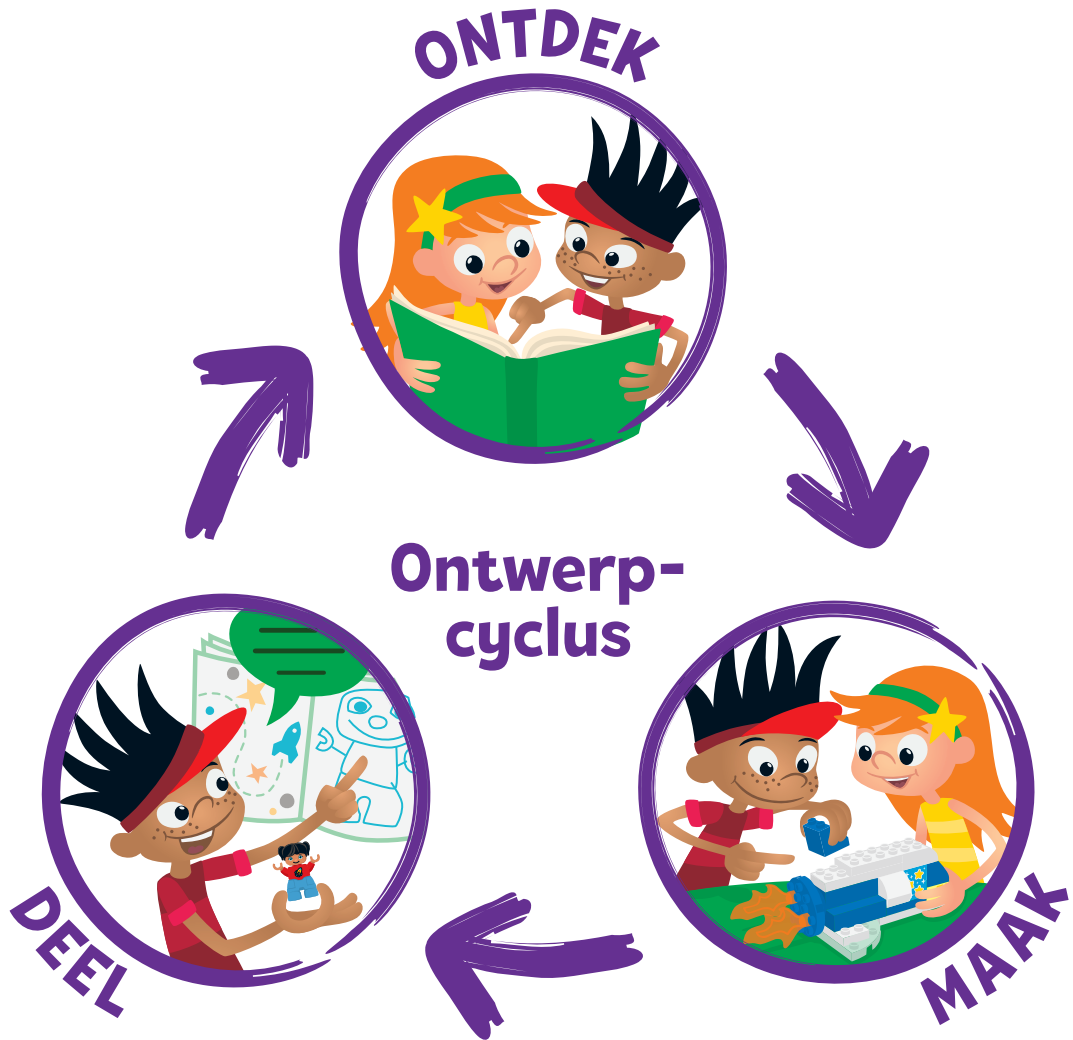


Ondersteunende activiteiten

- Met een camera, mobiele telefoon of tablet kunnen kinderen foto's maken van hun creaties. Deze kunnen tijdens toekomstige sessies worden getoond.
- Laat de kinderen verder nadenken over wat ze met de groep willen delen. Nodig ze uit een talent, hobby of speciaal voorwerp te laten zien tijdens jullie eigen voorstelling.
- Deel een aantal relevante woorden met de kinderen. Elk woord hoort bij één van de LEGO® DUPLO blokjes. De kinderen kunnen vervolgens een eigen gedicht creëren over hun interesses door de blokjes aan elkaar vast te maken. Zo ontstaat er een ware poëzietoren.
- Vraag de kinderen om korte animatiefilms te maken van hun modellen of voorstelling. Dit kan met behulp van een tablet en een animatie-app.
- Vraag kinderen om een eenvoudig pop-upboek te maken over een speciale plek in hun omgeving waar nieuwe ideeën en talenten worden gedeeld. Er zijn websites die tips delen voor het maken van zulke boeken.

We raden aan de kinderen tijdens elke sessie te stimuleren om hun modellen te herbouwen en om met de modellen te spelen nadat ze deze hebben gebouwd. Vraag de kinderen bijvoorbeeld een kort rollenspel te spelen met hun modellen.

Als je tijdens een sessie extra tijd hebt of de kinderen verder wil uitdagen, kun je deze ondersteunende activiteiten gebruiken.



FIRST. IN SHOWSM



**FIRST[®]
LEGO[®]
LEAGUE**

PRESENTED BY **Qualcomm**

LEGO, the LEGO logo, the LEGO Foundation logo, DUPLO and the DUPLO logo are trademarks of the/sonnt des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2023 The LEGO Group. All rights reserved/Tous droits réservés/Todos los derechos reservados.

FIRST[®], the FIRST[®] logo, and FIRST IN SHOWSM 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 MASTERPIECESM are jointly held trademarks of FIRST and the LEGO Group. ©2023 FIRST and the LEGO Group. All rights reserved. 10082301 V1