

1. Mini-minigolf

Knotsgekke kermispelletjes (8–10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET Taal 2.9

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) het gepaste taalregister hanteren als ze op basis van vergelijking, hetzij met hun eigen mening, hetzij met andere bronnen: in een gesprek kritisch reageren op de vragen en opmerkingen van bekende volwassenen.

ET Taal 4.8

- De leerlingen ontwikkelen bij het realiseren van de eindtermen voor spreken, luisteren, lezen en schrijven de volgende attitudes:
 - luister-, spreek-, lees- en schrijfbereidheid;

ET WO 1.16

- De leerlingen kunnen met enkele voorbeelden aantonen dat energie nodig is voor het functioneren van levende en niet-levende systemen en kunnen daarvan de energiebronnen benoemen.

ET WO 1.2

- De leerlingen kunnen, onder begeleiding, minstens één natuurlijk verschijnsel dat ze waarnemen via een eenvoudig onderzoek toetsen aan een hypothese.

ET Wiskunde 3.6

- De leerlingen kunnen de begrippen symmetrie, gelijkvormigheid en gelijkheid ontdekken in de realiteit. Ze kunnen zelf eenvoudige geometrische figuren maken.

2. Bowlingplezier

Knotsgekke kermispelletjes (8–10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET WO 1.16

- De leerlingen kunnen met enkele voorbeelden aantonen dat energie nodig is voor het functioneren van levende en niet-levende systemen en kunnen daarvan de energiebronnen benoemen.

ET WO 2.17 (uitbreiding)

- De leerlingen kunnen illustreren dat techniek en samenleving elkaar beïnvloeden;

STEM (no specific official goals yet for that age):

- Science: Het verband tussen energie en kracht onderzoeken.

STEM:

- Engineering: een systeem optimaliseren.

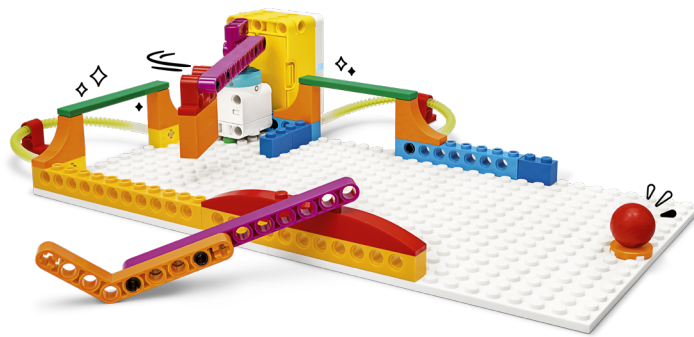
CT (computationeel denken):

- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.
Competentie: voorspellen.

3. De ster van het hockeyveld

Knotsgekke kermispetletjes
(8-10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/brick-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET WO 1.2

- De leerlingen kunnen, onder begeleiding, minstens één natuurlijk verschijnsel dat ze waarnemen via een eenvoudig onderzoek toetsen aan een hypothese (energie).

ET O 1.16

- De leerlingen kunnen met enkele voorbeelden aantonen dat energie nodig is voor het functioneren van levende en niet-levende systemen en kunnen daarvan de energiebronnen benoemen.

ET Wiskunde 1.4 (uitbreiding)

- De leerlingen herkennen in voorbeelden dat breuken kunnen uitgelegd worden als: een stuk (deel) van, een verhouding, een verdeling, een deling, een vermenigvuldigingsfactor (operator), een getal (met een plaats op een getallenlijn), weergave van het kans. De leerlingen kunnen volgende terminologie hanteren: stambreuk, teller, noemer, breukstreep, gelijknamig, gelijkwaardig.

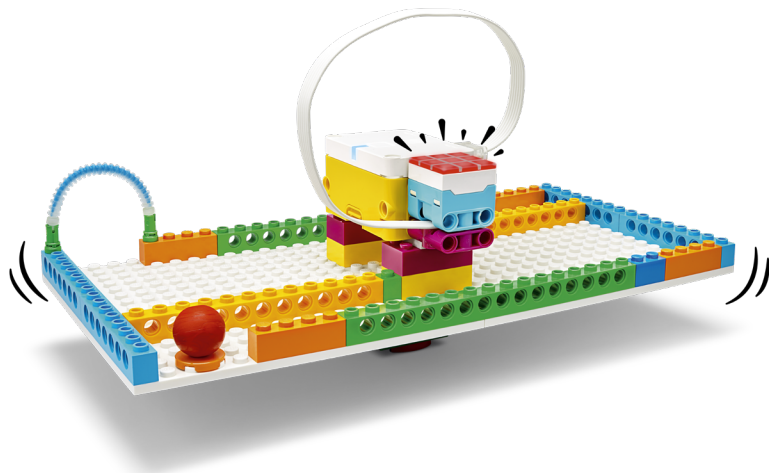
CT (computationeel denken):

- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.
Competentie: algoritme en procedure.

4. Doldwaas doolhof

Knotsgekke kermispetletjes (8–10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/brick-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET Wiskunde 1.6

- De leerlingen kunnen volgende symbolen benoemen, noteren en hanteren: $= \neq < > + - \times . : \div \%$ en $()$ in bewerkingen.

ET WO 1.2

- De leerlingen kunnen, onder begeleiding, minstens één natuurlijk verschijnsel dat ze waarnemen via een eenvoudig onderzoek toetsen aan een hypothese (energie).

ET O 1.16

- De leerlingen kunnen met enkele voorbeelden aantonen dat energie nodig is voor het functioneren van levende en niet-levende systemen en kunnen daarvan de energiebronnen benoemen.

STEM:

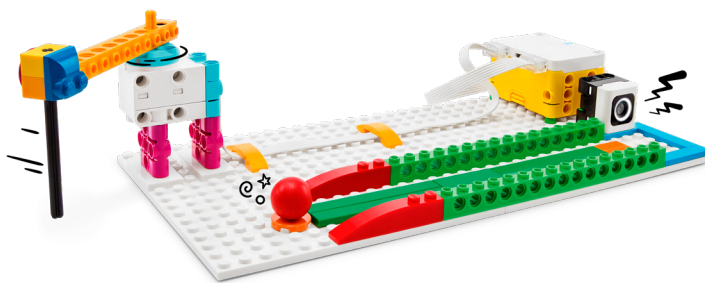
- Energieomzettingen (Science), een kermispetlet ontwerpen (Technology), testen (engineering)

LEGO® Education SPIKE™ Essential

5. Blijf weg van de rand

Knotsgekke kermis­pel­letjes
(8–10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET WO 1.2

- De leerlingen kunnen, onder begeleiding, minstens één natuurlijk verschijnsel dat ze waarnemen via een eenvoudig onderzoek toetsen aan een hypothese (energie).

ET O 1.16

- De leerlingen kunnen met enkele voorbeelden aantonen dat energie nodig is voor het functioneren van levende en niet-levende systemen en kunnen daarvan de energiebronnen benoemen.

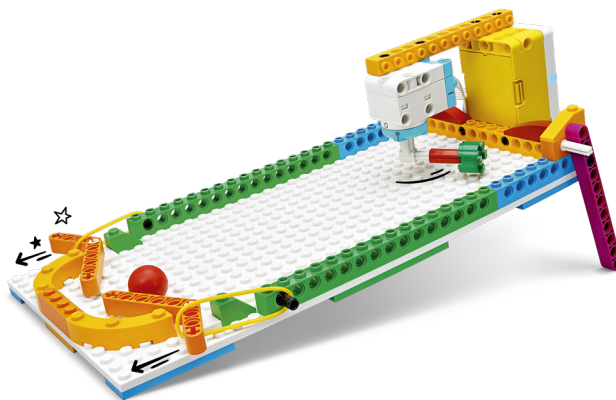
LOET SV 1.4

- De leerlingen kunnen hulp vragen en zich laten helpen.

6. Kleine flipperkast

Knotsgekke kermispetletjes (8–10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET Taal 2.8

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: een instructie geven zodat iemand die vertrouwd is met de situatie, ze kan uitvoeren (speluitleg).

ET WO 1.2

- De leerlingen kunnen, onder begeleiding, minstens één natuurlijk verschijnsel dat ze waarnemen via een eenvoudig onderzoek toetsen aan een hypothese (energie).

ET O 1.16

- De leerlingen kunnen met enkele voorbeelden aantonen dat energie nodig is voor het functioneren van levende en niet-levende systemen en kunnen daarvan de energiebronnen benoemen.

7. Creatieve kermis spelletjes

Knotsgekke kermis spelletjes
(8-10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET WO 1.2

- De leerlingen kunnen, onder begeleiding, minstens één natuurlijk verschijnsel dat ze waarnemen via een eenvoudig onderzoek toetsen aan een hypothese (energie).

ET O 1.16

- De leerlingen kunnen met enkele voorbeelden aantonen dat energie nodig is voor het functioneren van levende en niet-levende systemen en kunnen daarvan de energiebronnen benoemen.

STEM:

- Energieomzettingen (Science), een kermis spel ontwerpen (Technology), testen (engineering)