

1. Meerkamp

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-winning-with-science/track-and-field#voorbereiden>



ET Wiskunde 2.9 De leerlingen kunnen op een concrete wijze aangeven hoe ze de oppervlakte en de omtrek van een willekeurige, vlakke figuur en van een veelhoek kunnen bepalen.

ET Wiskunde 2.4 De leerlingen kunnen de functie van de begrippen „schaal” en „gemiddelde” aan de hand van concrete voorbeelden verwoorden.

ET WO 2.11 De leerlingen kunnen ideeën genereren voor een ontwerp van een technisch systeem;

ET WO 2.12 De leerlingen kunnen keuzen maken bij het gebruiken of realiseren van een technisch systeem, rekening houdend met de behoefte, met de vereisten en met de beschikbare hulpmiddelen;

LOET SV 1.5 De leerlingen kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken.



2. Racewagen

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-winning-with-science/race-car#voorbereiden>



ET Wiskunde 2.8 De leerlingen kunnen schatten met behulp van referentiepunten.

ET Taal 5.2 De leerlingen kunnen bij de eindtermen luisteren, lezen, spreken en schrijven de volgende strategieën inzetten: hun manier van luisteren, lezen, spreken en schrijven afstemmen op het luister-, lees-, spreek- en schrijfdoel, en voor spreken en schrijven ook op de luisteraar of lezer (Gegevens noteren en analyseren).

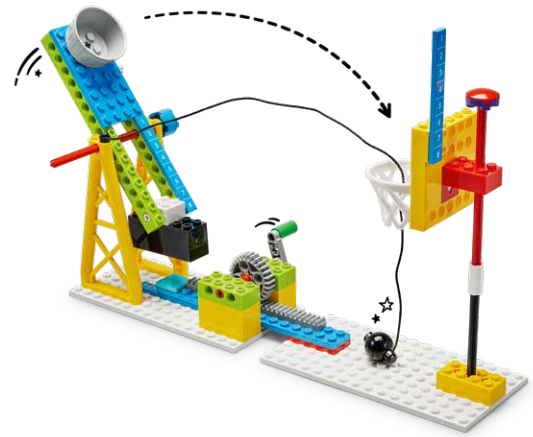
CT Gegevens noteren en in eigen woorden het verband tussen twee grootheden verklaren/ Patronen herkennen bij het wijzigen van één variabele /Patronen benoemen en toepassen bij het maken van een voorspelling.

ET Wiskunde 2.1 De leerlingen kennen de belangrijkste grootheden en maateenheden met betrekking tot lengte, oppervlakte, inhoud, gewicht(massa) tijd, snelheid, temperatuur en hoekgrootte en ze kunnen daarbij de relatie leggen tussen de grootte en de maateenheid (maateenheden, gewicht).



3. Vrije worp

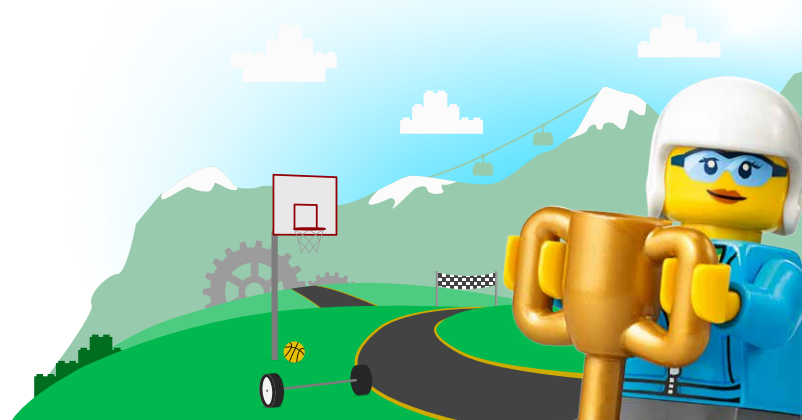
<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-winning-with-science/free-throw#voorbereiden>



CT Patronen herkennen bij het wijzigen van één variabele.

ET Wiskunde 2.2 De leerlingen kennen de symbolen, notatiewijzen en conventies bij de gebruikelijke maateenheden en kunnen meetresultaten op veelzijdige wijze noteren en op verschillende wijze groeperen.

ET WO 2.7 De leerlingen kunnen in concrete ervaringen stappen van het technisch proces herkennen (het probleem stellen, oplossingen ontwikkelen, maken, in gebruik nemen, evalueren);



4. Bobslee

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-winning-with-science/bobsled#voorbereiden>



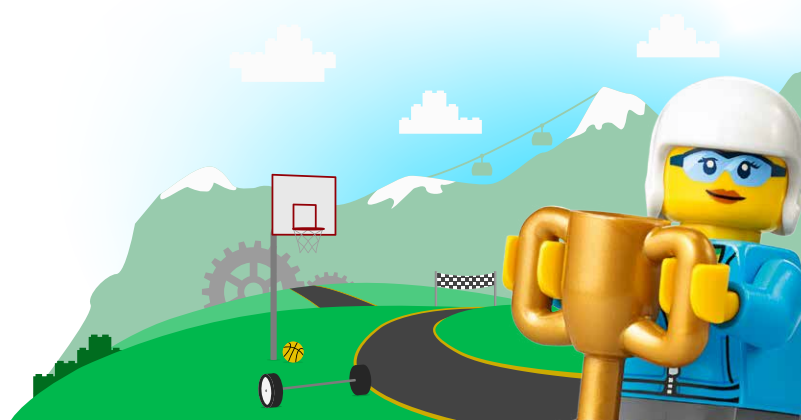
ET Taal 2.3 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) het gepaste taalregister hanteren als ze: over een op school behandeld onderwerp aan de leerkracht verslag uitbrengen. (Het onderscheid tussen massa en volume beschrijven).

ET Wiskunde 2.1 De leerlingen kennen de belangrijkste grootheden en maateenheden met betrekking tot lengte, oppervlakte, inhoud, gewicht(massa) tijd, snelheid, temperatuur en hoekgrootte en ze kunnen daarbij de relatie leggen tussen de grootheid en de maateenheid (afstand meten).

ET Wiskunde 2.4 De leerlingen kunnen de functie van de begrippen „schaal" en „gemiddelde" aan de hand van concrete voorbeelden verwoorden (gemiddelde uitrekenen).

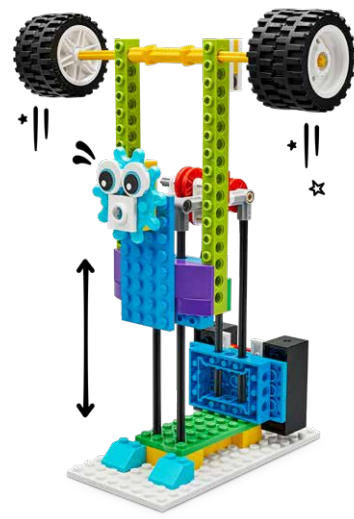
CT Patronen herkennen bij het wijzigen van één variabele/

STEM: Gegevens noteren in een grafiek/ Een grafiek aflezen en conclusies daaruit afleiden.



5. Gewichtheffer

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-winning-with-science/weightlifter#voorbereiden>



ET Wiskunde 2.1 De leerlingen kennen de belangrijkste grootheden en maateenheden met betrekking tot lengte, oppervlakte, inhoud, gewicht(massa) tijd, snelheid, temperatuur en hoekgrootte en ze kunnen daarbij de relatie leggen tussen de grootheid en de maateenheid (totaal gewicht berekenen).

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 2.2 De leerlingen kunnen specifieke functies van onderdelen bij eenvoudige technische systemen onderzoeken door middel van hanteren, monteren of demonteren;

STEM: Het concept katrollen onderzoeken.

CT Gegevens noteren met variabelen.



6. Zeepkistenrace

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-winning-with-science/gravity-car-derby#voorbereiden>



ET Wiskunde 1.17 De leerlingen kunnen schatprocedures vinden bij niet exact bepaalde of niet exact te bepalen gegevens.

ET Wiskunde 2.2 De leerlingen kennen de symbolen, notatiewijzen en conventies bij de gebruikelijke maateenheden en kunnen meetresultaten op veelzijdige wijze noteren en op verschillende wijze groeperen (Gemeten afstanden noteren en de relatie tussen gewicht en afstand verwoorden).

LOET LL 4 De leerlingen kunnen eenvoudige problemen op een systematische en inzichtelijke wijze oplossen.

ET WO 2.10 De leerlingen kunnen bepalen aan welke vereisten het technisch systeem dat ze willen gebruiken of realiseren, moet voldoen.



7. Juichende menigte

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-winning-with-science/cheering-crowd#voorbereiden>



ET WO 2.2 De leerlingen kunnen illustreren dat technische systemen evolueren en verbeteren.

STEM: Het concept 'katrollen' onderzoeken. Het begrip 'nokkenas' onderzoeken.

CT Gegevens noteren met variabelen.

