

# 1. Hindernisbaan voor honden

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#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 (De begrippen duwen/trekken, omhoog/omlaag, over/onder, door/eromheen omschrijven en toepassen).

**ET WO 1.1** De leerlingen kunnen gericht waarnemen, met alle zintuigen en kunnen waarnemingen op een systematische wijze noteren. (In eigen woorden de gedachtengang bij het bouwen beschrijven).



BricQ Motion Essential

## 2. Voetjes van de vloer

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-train-to-win/get-up-and-dance#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 (Verwoorden hoe duwkracht de beweging van een object kan beïnvloeden).

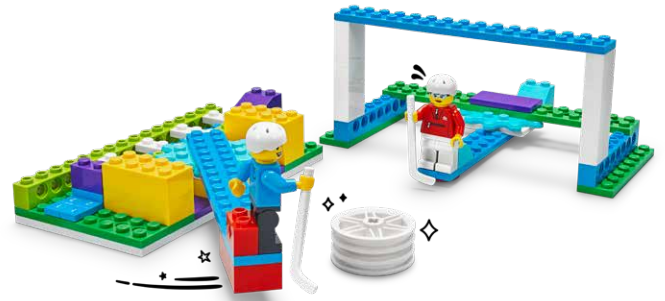
**ET Wiskunde 1.4** De snelheid en richting berekenen van tandwielen van verschillende groottes of dezelfde grootte die in elkaar grijpen (breuken, vanaf 8j).

**ET WO 1.1** De leerlingen kunnen gericht waarnemen, met alle zintuigen en kunnen waarnemingen op een systematische wijze noteren.



## 3. Ijshockeytraining

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-train-to-win/hockey-practice#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 verband tussen harder duwen/trekken en de snelheid van een object leggen).

**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. (In eigen woorden de werking van een tandheugel uitleggen).

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



## 4. Duwautorace

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-train-to-win/push-car-derby#voorbereiden>



**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).

**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 begrip 'wrijving' in eigen woorden omschrijven. Het verband tussen wrijving en afstand verwoorden).

**ET WO 1.1** De leerlingen kunnen gericht waarnemen, met alle zintuigen en kunnen waarnemingen op een systematische wijze noteren (noppen als maat gebruiken, afstand meten en herleiden).

**ET Wiskunde 2.8** De leerlingen kunnen technische systemen, het technisch proces, hulpmiddelen en keuzen herkennen binnen verschillende toepassingsgebieden van techniek (Schatten met behulp van de vlaggetjes).

**LOET LL 6** De leerlingen kunnen op hun niveau leren met: nauwkeurigheid, efficiëntie, wil tot zelfstandigheid, voldoende zelfvertrouwen, voldoende weerbaarheid, houding van openheid, kritische zin.



## 5. Koorddanser

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-train-to-win/tightrope-walker#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 grootte en de maateenheid (Referentiematen gebruiken om de lengte van de assen te meten).

**ET Wiskunde 1.1** De leerlingen kunnen tellen en terugtellen met eenheden, tweetallen, vijftallen en machten van tien (tellen en terugtellen).

**ET Wiskunde 1.2** De leerlingen kunnen de verschillende functies van natuurlijke getallen herkennen en verwoorden (functies van natuurlijke getallen).

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

**LOET LL 3** De leerlingen kunnen op een systematische wijze samenhangende informatie (ook andere dan teksten) verwerven en gebruiken.



## 6. Zeilwagen

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-train-to-win/sail-car#voorbereiden>



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

**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 (meten). STEM: De relatie leggen tussen de grootte en de vorm van een zeil en de snelheid.

**ET Wiskunde 5.4** De leerlingen zijn bereid zichzelf vragen te stellen over hun aanpak voor, tijdens en na het oplossen van een wiskundig probleem en willen op basis hiervan hun aanpak bijsturen.

**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.



## 7. Estafetterace

<https://education.lego.com/nl-nl/lessons/bricq-motion-train-to-win/relay-race#voorbereiden>



**ET WO 2.5** De leerlingen kunnen illustreren dat technische systemen evolueren en verbeteren;

**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;

**ET Wiskunde 2.19** De leerlingen kunnen klokkezen (analoge en digitale klokken). Zij kunnen tijdsintervallen berekenen en zij kennen de samenhang tussen seconden, minuten en uren (tijd).

