



2015 Coach handleiding



... om een wereld te scheppen waarin wetenschap en techniek gevierd worden ... waar jongeren dromen een held te worden op het gebied van wetenschap en techniek ...

Dean Kamen, oprichter FIRST

Inhoud

Inleiding - Over <i>FIRST</i>	3
❖ Jr.FLL Coaching basisvaardigheden	4
❖ Jr.FLL Core Values	5
❖ Gracious Professionalism	5
Je team samenstellen	6
❖ De Coach	6
❖ Het Team	7
Het seizoen	7
❖ Teamnaam	8
❖ Teambuilding activiteiten	8
❖ Ondersteunende, niet competitieve leeromgeving	8
❖ Materialen en mechanica	9
❖ Wat is de Jr.FLL teambijeenkomstengids?	10
❖ Seizoensplanning	12
❖ Team Budget	12
Jr.FLL EXPO	13
Een laatste woord aan de coaches	13
Bijlage I – Voorbeeld activiteitenplanning	15
❖ Stappenplan	15
❖ Planning	18
Bijlage II – Teambuilding activiteiten	20

2015 Coach handleiding Junior *FIRST*® LEGO® League



Inleiding - Over *FIRST*

FIRST® (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) is opgericht door uitvinder Dean Kamen met als doel jongeren te inspireren zelf een carrière te overwegen in de wetenschap en techniek. *FIRST* is een non-profit organisatie met als thuisbasis Manchester, New Hampshire in de Verenigde Staten.

FIRST® is een organisatie die grotendeels draait op vrijwilligers, waarbij samenwerking wordt gezocht met individuen, het bedrijfsleven, onderwijs en de overheid. Een aantal zeer vooraanstaande bedrijven ondersteunt *FIRST*® in de vorm van geld, mankracht en deskundige mentoren, materialen, etc. om de *FIRST* programma's mogelijk te maken. Als teamcoach maak je deel uit van een groep van meer dan 60.000 gedreven en toegewijde vrijwilligers. Zij zorgen ervoor dat meer dan 130.000 jongeren het plezier ontdekken in het creatief oplossen van problemen gebruikmakend van wetenschap en techniek en spelen daarbij een hoofdrol.

FIRST kent verschillende programma's om jongeren te inspireren en te motiveren:

- *FIRST* Robotics Competition (FRC) voor jongeren van 15 jaar en ouder
- *FIRST* Tech Challenge (FTC) voor jongeren van 12 jaar en ouder
- *FIRST* LEGO® League (FLL) voor kinderen van 8 tot 15 jaar
- Junior *FIRST* LEGO League (Jr.FLL) voor kinderen van 6 tot 9 jaar

FIRST heeft daarnaast ook nog een eigen research- en ontwikkel faciliteit, *FIRST* Place, gevestigd in het hoofdkantoor in Manchester (VS).

Sinds 1992 heeft de FRC jongeren van 15 jaar en ouder al uitgedaagd samen met professionele mentors op een intensieve en competitieve manier oplossingen te vinden voor een technisch ontwerpprobleem. Deelname aan het programma heeft een grote impact op het dagelijks leven van de jongeren, op hun perceptie van wetenschap en techniek, het laat jongeren sneller een carrière in wetenschap en techniek overwegen, maar is bovenal heel LEUK! FTC is een soortgelijke robotcompetitie als FRC, maar met kleinere en daardoor minder kostbare robotmaterialen.

In 1998 bundelden *FIRST* oprichter Dean Kamen en LEGO Group's Kjeld Kirk Kristiansen hun krachten om de FLL op te starten. De FLL is een krachtig programma dat kinderen op een speelse maar toch zinvolle wijze laat leren en ze het plezier laat ontdekken in het bezig zijn met wetenschap en techniek via de '*FIRST* experience'. Sinds 1998 wordt FLL wereldwijd gespeeld in meer dan 80 landen. In 2004 werd gehoor gegeven aan een wens om ook een *FIRST* programma te hebben voor jongere kinderen, middels de start van de Jr.FLL, een uitbreiding van de FLL voor kinderen van 6 tot 9 jaar.

Jr.FLL Coaching basisvaardigheden

Een Jr.FLL team coachen is voor veel coaches een activiteit die ze ontzettend veel voldoening geeft. Zoals bij elke beloning, vergt coaching een investering in zowel tijd als energie. Onthoud: de kinderen van je team hebben jou als coach echt nodig voor het aanbrengen van structuur, de juiste motivatie, maar bovenal voor het beleven van een hoop plezier! Om het project tot een goed eind te brengen moeten de coach, de teamleden en ouders zich committeren aan de Jr.FLL Challenge, bestaande uit het doen van een onderzoek, het bouwen van een model, het maken van de “Laat Zien” poster en het samenwerken als een team gedurende het 6 tot 8 weken durende Jr.FLL seizoen.

Het Jr.FLL programma verschilt van de andere *FIRST* programma's: er is geen competitie-element. Het programma richt zich op kinderen te laten leren, samenwerken en samen plezier te laten hebben. Elk team heeft daarvoor ten minste één volwassen coach nodig (de coach moet 18 jaar of ouder zijn). Goede coaches kunnen vele achtergronden en expertises hebben, denk aan leraren, ingenieurs, ouders, wetenschappers, studenten van een universiteit of scoutingleiders. Voor goede coaching heb je geen speciale opleiding nodig, enkel geduld, toewijding en de bereidheid om samen met je team dingen te ontdekken en leren. Als coach begeleid je het leerproces, waarbij je de kinderen de ruimte geeft zelf de Challenge op te lossen zonder ze deze kant-en-klaar aan te bieden. De *Coaches hulpbronnen* kunnen zowel de startende als ervaren coach helpen bij het opstarten van een team. Het [Jr.FLL forum](#) biedt coaches de mogelijkheid hun tips en ervaringen te delen met andere teams.

Als coach ben je ook verantwoordelijk voor het onder de aandacht brengen en naleven van de Jr.FLL Core Values bij de teamleden, vrijwilligers en andere betrokkenen. Van alle Jr.FLL teams wordt tevens verwacht dat zij zich houden aan de regels en richtlijnen, zoals deze nu bekend zijn en eventueel later in de loop van het seizoen worden toegevoegd. Alle wijzigingen en toevoegingen worden aan de teamcoach gecommuniceerd per email. Lees in ieder geval de “Belofte van de Coach” en de informatie over Core Values, zodat je de Jr.FLL en de bijbehorende verantwoordelijkheden volledig begrijpt.

De Belofte van de coach

- 1) Kinderen staan op de eerste plaats. Jr.FLL gaat over kinderen die plezier hebben en enthousiast worden van bezig zijn met wetenschap en techniek. Alles wat mijn team doet begint en eindigt met dat principe.
- 2) Kinderen doen het werk. Dit is hun kans om te leren en groeien. De kinderen doen het onderzoek, het vinden van oplossingen en bouwen zelf. Volwassenen mogen helpen om antwoorden te vinden, maar geven de antwoorden niet. De kinderen maken de belangrijke keuzes en nemen de beslissingen, niet de volwassenen.
- 3) Mijn team bestaat uit maximaal zes teamleden, die allemaal maar aan één officieel geregistreerd Jr.FLL team deelnemen. Teamleden zijn niet ouder dan 9 jaar op 1 november in het jaar dat de Challenge bekend werd gemaakt. Met uitzondering van maximaal 1 teamlid dat op 1 november van dat jaar maximaal 10 jaar mag zijn.
- 4) Ik ben verantwoordelijk voor het lezen en doorspelen van alle onderdelen van de Jr.FLL richtlijnen en regels aan het team, andere coaches, vrijwilligers en ouders. (Alle Jr.FLL communicatie naar jouw team zal worden verstuurd naar het emailadres dat jij bij registratie hebt opgegeven.)

- 5) Ik zal mijn teamleden, andere coaches, vrijwilligers en supporters motiveren om de Jr.FLL Core Values te ontwikkelen en uit te voeren. Deze Jr.FLL Core Values reflecteren het doel van *FIRST* om een positieve cultuurverandering te weeg te brengen door anderen te inspireren middels de woorden en daden van het team.

Jr.FLL Core Values

Jr.FLL is een programma waarin het kind centraal staat en is erop gericht het kind een unieke en stimulerende leerervaring te geven. *FIRST* vindt het belangrijk jongeren de waarde van teamwork te laten ervaren en ze te leren ieders ideeën en bijdragen aan het team te respecteren. Jr.FLL Core Values gaan over het waarderen van elkaars verschillen en leren hoe deze verschillen ons leven kunnen verrijken. Jr.FLL is het meest succesvol als een team deze waarden ook nog in hun eigen omgeving kan toepassen.

We verwachten dat iedereen die betrokken is bij een Jr.FLL team de volgende Core Values begrijpt en naleeft:

- Wij zijn een team.
- Wij doen het werk zelf. Onze coaches en mentoren helpen ons om te leren, maar we vinden de antwoorden zelf.
- Wij delen onze ervaringen en uitvindingen met anderen.
- Wij zijn behulpzaam, aardig en respectvol als we werken, spelen en delen. We noemen dit Gracious Professionalism®.
- Wij zijn allemaal winnaars.
- Wij hebben plezier.

Gracious Professionalism

Regelmatig kom je in *FIRST* documentatie de term Gracious Professionalism tegen.

Dr. Woodie Flowers, National Advisor van *FIRST*, licht de term Gracious Professionalism als volgt toe:

Het idee van de FIRST-gedachte is dat mensen worden aangemoedigd tot het doen van kwalitatief hoogwaardig werk op een manier waarbij iedere betrokkene zich gewaardeerd en gerespecteerd voelt. Gracious Professionalism lijkt een goede omschrijving voor delen van het ethos van FIRST. Het is het deel dat FIRST bijzonder en prachtig maakt. Gracious Professionalism kan en/of zal voor iedereen een verschillende betekenis hebben. Het is echter wel mogelijk sommige betekenissen te formuleren:

- *Een gracieuze mentaliteit en gracieus gedrag zijn win-win.*
- *Gracieuze mensen respecteren anderen en dat respect wordt weerspiegeld in hun acties.*
- *Gracieuze professionals zorgen voor een gewaardeerde bijdrage op een zodanige manier dat zijzelf en anderen daar tevreden over zijn. Zij bezitten specifieke kennis en worden vertrouwd door de maatschappij om deze kennis op een verantwoorde manier te gebruiken.*

Op lange termijn, maakt Gracious Professionalism deel uit van een betekenisvol leven. Iemand kan bijdragen aan de maatschappij en voldoening halen uit het feit dat hij of zij met gevoel en integriteit heeft gehandeld. Dat is een goede zaak!

Je team samenstellen

Een Jr.FLL team bestaat uit maximaal zes leden en minste één volwassen coach of mentor.

Teamleden kunnen vanuit verschillende achtergronden een team vormen: vanuit school, buiten- of naschools, clubs of verenigingen of als vriendenteam.

Moedig mentorschap vanuit FLL teams uit je regio, familie, technische professionals, school en vrijwilligers aan. Hun medewerking en support zijn onbetaalbaar. Ze kunnen helpen met sponsoring, logistiek, teambuilding, mentoring, het delen van hun ervaring en het zelfs beschikbaar stellen van accommodaties voor teammeetings. Elke vrijwilliger heeft je iets te bieden. Misschien kan een ouder de coördinatie doen van alle benodigde materialen tijdens het seizoen. Een technicus uit de buurt kan helpen bij het vinden van (online) bronnen voor de Jr.FLL Challenge of kan helpen tijdens de brainstorm. Een oudere broer of zus kan helpen met teambuilding activiteiten.

Tot slot kunnen sommige ouders helpen met het organiseren van een lokaal evenement voor het eigen team en misschien een aantal andere teams uit de buurt.

De Coach

Als coach ben je verantwoordelijk voor het begeleiden van je team bij de Jr.FLL Challenge van het seizoen, evenals de planning, het beleggen van bijeenkomsten, bezoek van experts en excursies. Jij bent de schakel tussen teamleden, mentoren, ouders en vrijwilligers. Het is belangrijk dat je kinderen en ouders informeert over wat er precies van hen wordt verwacht met betrekking tot hun verplichtingen ten opzichte van het team.

Er zijn net zoveel verschillende manieren om een team te coachen als er verschillende teams zijn. Jr.FLL moedigt creatief denken aan. Laat je team naar hartenlust zijn eigen stijl ontwikkelen en uitvoeren. Kies een werkwijze die voor zowel jou als je teamleden logisch is. Dat gezegd hebbende zijn hier wat richtlijnen om in je achterhoofd te houden:

- In de Jr.FLL nemen de kinderen alle kritische beslissingen bij het bouwen en bij de projectontwikkeling. Door je team te sterk te sturen richting een bepaalde oplossing, help je ze niet. Onthoud dat je wilt dat je team zelf creatief leert te denken. Bovendien wil je zeker geen revolutionaire ideeën van je team verloren laten gaan.
- Een wederzijds vertrouwen en respect zijn essentieel voor een ondersteunende leeromgeving. Ieders stem moet worden gehoord en alle ideeën moeten met geduld en zonder vooroordelen kunnen worden toegelicht.
- Moedig je team aan te experimenteren. Sta ze toe verschillende opties te onderzoeken.
- Hoewel je zelf wellicht veel plezier hebt in het bouwen met LEGO, moeten de kinderen van je team het model ontwerpen en bouwen, niet jij of een andere volwassene.
- Als een coach al het werk doet, stuur je daarmee een duidelijke boodschap naar de kinderen in het team: jullie zijn niet capabel.

Betekent het bovenstaande dat je enkel als toeschouwer aan de zijlijn toekijkt hoe je team met de Challenge worstelt? Absoluut niet!

Je moet zeker betrokken zijn, maar je rol is de kinderen te coachen en te motiveren om zelf het denkwerk te verrichten. In plaats van je team te instrueren “Hier een as te plaatsen” en “De rubber

banden als wielen te gebruiken”, kun je ook vragen stellen die het team laten nadenken: “Wat zou het beste zijn rupsbanden of gewone wielen?” Presenteer ook de verschillende opties (variërend van zeer praktisch tot totaal absurd) om het brainstormproces op gang te brengen en je team op weg te helpen naar een oplossing. Een goede optie is vaak een vraag van je team te beantwoorden met een nieuwe (zorgvuldig geformuleerde) vraag die je team aanmoedigt zijn kennis over wetenschap te gebruiken en een uitkomst logisch te beredeneren:

- Wat zou er gebeuren als ...
- En dan
- Hoe gaat dat precies werken?

Coaches verschillen in het aantal instructies dat ze hun teams geven. Sommigen geven erg weinig instructies; anderen veel meer. Een succesvolle Jr.FLL coach stuurt het proces, maar niet de inhoud. Coaches faciliteren, helpen hun team om tot een eindresultaat te komen en hun teamproces te verbeteren.

Kinderen worden probleemoplossers door zelf problemen op te lossen! We snappen dat volwassenen net zo enthousiast over de Jr.FLL kunnen zijn als de kinderen, maar onthoud altijd:

DE KINDEREN KOMEN OP DE EERSTE PLAATS!

Het Team

Bespreek de verschillende rollen en verantwoordelijkheden met het hele team. Het is belangrijk specifiek te zijn als het hierom gaat. De kinderen hebben vaak zelf al een heel helder beeld over wat ze graag zouden willen doen – bouwen, onderzoek, de “Laat Zien” poster maken, presenteren – maar vaak ervoor dat sommige kinderen van je team worden weggehouden van datgene wat ze echt zouden willen doen door verbaal sterkere en enthousiastere kinderen. Heb ook oog voor kinderen die bepaalde taken vermijden. Herinner kinderen vaak aan het belang van samenwerken en teamwork. Roteer rollen zodat iedereen de kans krijgt verschillende dingen te proberen.

Het seizoen

Naast het plannen van bijeenkomsten, bezoeken en excursies, is het ook handig je op het seizoen voor te bereiden door:

- De seizoenskalender te lezen
- De Coach hulpbronnen te bekijken
- Wat teambuilding activiteiten en pauze-activiteiten voor te bereiden.

Je kunt de seizoensafhankelijke materialen vinden op de Jr.FLL website.

Teambuilding kan soms lastig zijn als je een te strak schema aanhoudt. Even pauze houden en de kinderen samen plezier laten maken zorgt vaak ook voor de ontwikkeling van de communicatieve vaardigheden van de teams, het zorgt voor wederzijds respect, lost conflicten spelenderwijs op en leidt tot een vloeiender voortgang als er weer verder gewerkt moet worden.

Teamnaam

Het is gebruikelijk voor *FIRST* teams om een teamnaam te verzinnen. Het kiezen van een naam kan een effectieve teambuilding activiteit zijn voor een eerste bijeenkomst. Verzin veel namen voordat je kiest – je ontdekt wellicht dat de beste naam elementen combineert van verschillende ideeën, dus zorg ervoor dat je de lijst van brainstormresultaten met je team bespreekt. Je gebruikt je teamnaam in ieder geval op de “Laat Zien” poster. Misschien besluit je later ook nog om team T-shirts te maken, een teamlogo te ontwerpen en een teamyell te verzinnen.

In Bijlage II vind je de activiteit ‘het namenspel’ dat je kunt gebruiken bij het vaststellen van je teamnaam.

Teambuilding activiteiten

Teambuilding activiteiten zorgen ervoor dat kinderen elkaar leren kennen en op een positieve manier leren hun gevoelens met elkaar te delen. Ze stimuleren Gracious Professionalism doordat je team toewerkt naar een gezamenlijk doel. Het doen van teambuilding activiteiten geeft veel plezier en is een geweldige manier om het seizoen of elke teammeeting af te trappen. Je werkt niet alleen aan een sterker team: tegelijkertijd verzamel je ook informatie over de teamleden voor op de “Laat Zien” poster.

In Bijlage II vind je voorbeelden van een aantal teambuilding activiteiten.

Een goed boek om inspiratie op te doen wat betreft teambuilding activiteiten is “Energize” van uitgeverij Eduactief b.v. te Meppel (ISBN 97 890 75749 28 1).

Ondersteunende, niet competitieve leeromgeving

Jr.FLL is bedoeld als programma dat een ondersteunende niet competitieve leeromgeving creëert, waar kinderen de doelen en plannen bepalen, het werk doen en volwassenen het team ondersteunen en faciliteren.

Vertrouwen en respect – Een wederzijdse basis van vertrouwen en respect is essentieel voor een ondersteunende leeromgeving. Ieders stem moet worden gehoord en er moet naar alle ideeën worden geluisterd met geduld en een open houding. Een deel van jouw rol is te luisteren naar je teamleden en alle communicatielijnen geopend te houden. Zorg ervoor dat je, hoewel je misschien lang niet alle ideeën en voorstellen kunt gebruiken, toch ieder kind de kans geeft om zijn/haar ideeën te vertellen. Een goede uitleg over een idee kunnen geven en andere kunnen overtuigen van je ideeën is een geweldige leerervaring. Zorg er in ieder geval voor dat je jongste teamleden het concept “Geen enkel idee is een slecht idee” begrijpen.

Kind gedreven proces – Zodra de Challenge bekend wordt, zullen kinderen vanzelf de doelen van het team gaan bepalen. Dit is prima en geeft jou de kans een stapje terug te doen en hun voortgang in de gaten te houden. Moedig kinderen aan om te brainstormen, want dit is een belangrijk deel van het planningsproces van het team. Het brengt creatieve ideeën naar boven en produceert beter doordachte oplossingen. Zodra je zelf discussies leidt of suggesties gaat geven, probeer dan je team altijd keuzes aan te bieden. Coaches mogen (en moeten) het teamproces faciliteren en sturen, maar

er moet altijd ruimte zijn voor het team om binnen dat proces zelf te kiezen. Een manier om dit voor elkaar te krijgen is je team een aantal opties voor te leggen waarbij iedere keuze acceptabel is. Op die manier zijn er geen foute oplossingen. Als coach help je jouw team vervolgens op een eerlijke manier consensus over de opties te krijgen. Er zijn vele wegen die naar succes leiden.

Keep it Simple, Silly. – Introduceer het KISS principe (Keep it Simple, Silly) in je team. Terwijl je team leert samen te werken binnen de Challenge van dit jaar, zal het veel grote en kleinere problemen tegenkomen. In de wereld van de engineering, zijn simpele oplossingen veel wenselijker dan complexe. Een complexe oplossing kent veel meer zwakke punten of plaatsen waar dingen mis kunnen gaan, is lastiger te repareren, is vaak duurder en is vaak lastiger te bedienen.

Slagen alle hightech-apparaten voor de KISS test? Natuurlijk niet! Denk maar eens aan magnetron popcorn. Het is een technisch veel ingewikkelder manier om popcorn te maken in vergelijking met de ouderwetse manier met olie en mais in de pan, maar is veel makkelijker (en veiliger) te maken en op te ruimen.

Zelfs de jongste teams zullen soms geneigd zijn te kiezen voor een complexe oplossing. Blijf hameren op het KISS-principe. Stel vragen die je team helpen de ideeën te destilleren en hun Challenge en model op een zo simpel mogelijke manier op te lossen.

Teamwork faciliteren – probeer alert te zijn op verbale en niet-verbale aanwijzingen en interpreteer het gesprek zodanig dat je typische communicatieproblemen en valkuilen herkent en je team over deze hobbels helpt. Als je teamleden toestaat hun gevoelens (op een goede manier) uit te spreken, zullen ze eerder problemen ter sprake brengen. Soms kan het al voldoende zijn bepaalde zaken te bevestigen of positieve feedback te geven. Een prachtige manier om te werken met een kind dat dit soort feedback nodig heeft, is uit zijn/haar plan één goed punt te selecteren en dit uit te lichten bij de rest van het team. Dit valideert het idee, maar staat je ook toe andere, minder relevante ideeën niet te gebruiken.

Een gefrustreerd kind kan misschien met zijn armen over elkaar gaan zitten en verder weigeren met zijn/haar mede teamleden samen te werken. Het is jouw taak dit kind weer bij het team te betrekken. Houd in je achterhoofd dat we allemaal op een andere manier met stress omgaan. Het ene kind heeft misschien even een wandelingetje nodig zonder de rest van het team terwijl een ander teamlid het conflict juist heel direct en in de groep wil aanpakken. Bereid je in ieder geval voor op kinderen die een activiteit los van de groep nodig hebben. Denk daarbij aan onderzoek doen op de computer, f puzzels en spelletjes doen of plaatjes zoeken gerelateerd aan de Challenge.

Materialen en mechanica

Je team zal een model (waar ten minste één gemotoriseerd bewegend onderdeel en een simpele 'machine' in zit) en een *Laat Zien* poster gaan maken. Voor beiden mag je de materialen overal vandaan halen, zolang ze maar aan de volgende minimale eisen voldoen:

- Het model mag niet groter zijn dan een 38 cm bij 38 cm, een LEGO basisplaat van de juiste afmeting maakt het gemakkelijk het model binnen de gestelde grootte te houden.
- Het model moet gemaakt zijn van enkel LEGO onderdelen, je kunt alle soorten LEGO stenen, figuren of bewegende onderdelen gebruiken. Gemiddeld gebruikt een team per seizoen 400 tot 1.000 LEGO onderdelen.

- Het model moet minimaal één gemotoriseerd bewegend onderdeel bevatten. Je team kan een motor gebruiken zoals degene uit de Jr.FLL basis set. Je kunt ook de LEGO motor uit de LEGO WeDo™ set gebruiken die je middels software kunt programmeren om te bewegen.
- Het model moet één simpele machine bevatten. Met een ‘machine’ bedoelen we bijvoorbeeld het gebruik van tandwielen, een riemoverbrenging, of iets soortgelijks. Je team moet de machine ontwerpen en bouwen met behulp van LEGO onderdelen. Om een simpele machine te bouwen, kun je veel bruikbare onderdelen vinden in de Jr.FLL basis set of de LEGO WeDo set. Voorbeelden van machines worden ook gegeven in de LEGO WeDo software. Klik hiervoor in het venster linksboven op het LEGO blokje en daarna wederom linksboven op het tandwielletje.
- Je team mag de LEGO onderdelen niet verven of decoreren. Ze mogen geen ander handvaardigheidsmateriaal gebruiken in het model.
- Maak de “Laat Zien” poster op een poster bord van 55 cm bij 70 cm dat uit één stuk bestaat of gebruik een posterbord van 90 cm bij 120 cm, dat is opgedeeld in drie delen (30 cm | 60 cm | 30 cm) waarbij de buitenste delen naar binnen gevouwen kunnen worden zodat je poster zelfstandig kan staan. Maak je poster niet groter!
- Je team mag woorden, tekeningen, foto’s en kleine spulletjes op de poster aanbrengen om te vertellen wat ze hebben geleerd.
- Vertel over je team – je teamnaam, je teamleden (reserveer wat ruimte om iets speciaals over ieder teamlid te delen) en jij ... de coach.
- Vertel over de plaatsen waar je op zoek bent gegaan naar antwoorden en vertel over de mensen die je hebt gesproken.
- Vertel over het onderwerp die het team onderzocht heeft en laat zien wat het team heeft geleerd.
- Vertel over het LEGO model en de machine die door je team zijn gemaakt. Wat beweegt er, waarom en hoe.

Op de website www.juniorfirstlegoleague.nl staan de materialen die je voor Junior *FIRST* LEGO League kunt aanschaffen.

Wat is de Jr.FLL teambijeenkomstengids

De Jr.FLL teambijeenkomstengids bestaat uit een serie activiteiten die je met teams kan doen. Er zijn 4 focusgebieden in de gids die overeenkomen met de secties in het Challenge-document. Elk focusgebied is onderverdeeld in twee tot vier sessies met activiteiten om je team te helpen tijdens de fases.

Additionele Drop-in sessies zijn toegevoegd om teamleden te helpen hun vaardigheden (cruciaal voor het Jr.FLL proces) te ontwikkelen en/of uit te breiden. Elke sessie duurt 1 tot 1,5 uur.

Focusgebieden

- Focusgebied 1: Denk er eens over na!
2 sessies: Teams beginnen met het verkennen van het onderwerp en starten met het opzetten van het team voor het seizoen.
- Focusgebied 2: Leer erover!
4 sessies: Teams kiezen welk onderwerp van de Challenge ze willen onderzoeken, waar ze over willen discussiëren, van een echte bron willen leren en willen delen wat ze hebben geleerd.
- Focusgebied 3: Bouw het!
4 sessies: Leer teams hoe ze moeten ontwerpen en bouwen. De teams leren hoe ze een robot moeten bouwen en testen en beoordelen elkaars model/ontwerp.
- Focus gebied 4: Deel het!
2 sessies: Teams maken een 'Laat zien' poster en bereiden hun presentatie voor door deze te oefenen voor een Jr.FLL Expo.

Drop-in sessies

- Sessie A: Teambuilding
1 sessie: Teamleden ontwikkelen een sterker teamgevoel en saamhorigheid door middel van leuke en interactieve spelletjes.
- Sessie B: Simpele machines
1 sessie: Teamleden ontwikkelen een beter technisch begrip over mechanische bewegingen door simpele machines te onderzoeken.
- Sessie C: Bouw uitdaging
1 sessie: Teamleden ontwikkelen bouw- en ontwerpvaardigheden door middel van een leuke en creatieve ontwerpuitdaging.
- Sessie D: Nazorg
1 sessie: Teamleden vieren de behaalde successen en kijken terug op het afgelopen Jr.FLL seizoen.

Seizoensplanning

Het Jr.FLL programma kan het gehele jaar gedraaid worden. Hieronder volgen een aantal belangrijke data die je in je achterhoofd kunt houden bij het maken van een planning:

Belangrijke data:

25 augustus 2015	Wereldwijde bekendmaking van de Waste Wise seizoen
25 augustus 2015	Start inschrijvingen Waste Wise seizoen
augustus 2015 tot juni 2015	Jr.FLL EXPO seizoen

Voor data en locaties van de verschillende Jr.FLL Expo's die door het jaar worden gehouden, kun je kijken op www.juniorfirstlegoleague.nl.

De meeste coaches merken dat teambijeenkomsten soepeler verlopen met een gedetailleerde planning. In bijlage I vind je een voorbeeld planning voor een team die 6 weken bijeenkomt voor sessies van 1,5 uur. Voel je vrij dit schema te gebruiken of aan te passen zodat het voldoet aan jouw wensen of eisen ten aanzien van je team en je locatie.

Team Budget

Een team dat voor het eerst meedoet, dient voor het bouwen van het model te beschikken over LEGO inclusief materialen waarmee een bewegend gemotoriseerd onderdeel gemaakt kan worden.

Aangeraden wordt bij eerste deelname een aanschaf van materialen te doen die zorgt voor een goede basis voor deelname aan de Jr.FLL voor de komende jaren. Een overzicht van mogelijke materialen vind je op <http://juniorfirstlegoleague.nl/voor-teams/benodigdheden/>. Afhankelijk van hoe uitgebreid deze set is, betaal je voor deze basissets tussen de € 120 en € 300.

De Jr.FLL in Nederland kent geen vastgesteld inschrijfgeld. De organiserende regiopartner bepaalt of er voor deelname aan een Jr.FLL EXPO inschrijfgeld gehanteerd wordt en indien dat het geval is, hoe hoog het inschrijfgeld is. Inschrijfgeld is normaliter niet hoger dan € 50.

Naast deze kosten dien je rekening te houden met een klein budget dat je team nodig heeft voor zaken zoals:

- Knutselmaterialen voor de "Laat Zien" poster.
- Optioneel wat budget voor zelfgemaakte team T-shirts.
- Snacks voor tijdens de meetings.
- Wat drank en snacks voor je laatste feestelijke teambijeenkomst.

Jr.FLL EXPO

De afsluiting van het Jr.FLL project is een (lokale) EXPO. Deze kan georganiseerd worden op school waarbij teams afkomstig van de school hun resultaten met elkaar, ouders en juryleden delen op de “Laat Zien” poster en het LEGO model. Het is aan de school zelf om hun EXPO open te stellen voor teams van andere scholen en instanties uit de omgeving. Daarnaast wordt in sommige regio’s tijdens de regiofinale van de *FIRST* LEGO League (FLL) een regionale EXPO georganiseerd.

Kijk op de pagina ‘Data EXPO’s’ (<http://juniorfirstlegoleague.nl/EXPOs/data-EXPOs/>). Daar vind je alle data van de regionale of lokale EXPO’s van de Jr.FLL, voor zover deze bij ons bekend zijn.

Wil jij je lokale Jr.FLL EXPO openstellen voor Jr.FLL teams uit jouw regio? Stuur dan een mailtje naar JrFLL@techniekpromotie.nl, zodat wij jouw lokale EXPO kunnen toevoegen aan de lijst met EXPO’s. Wie weet, krijg je wel meer aanmeldingen van teams die willen deelnemen aan jouw EXPO.

Jr.FLL EXPO’s zijn geen wedstrijden, maar evenementen om het door de teams behaalde resultaat te exposeren en te ‘vieren’. De duur van een event is meestal 2 uur.

Teams die deelnemen aan een Jr.FLL EXPO nemen hun model en “Laat Zien” poster mee naar het evenement. Juryleden komen tijdens de EXPO langs bij de teams. Ze bekijken de posters en het model en stellen vragen. De juryleden begrijpen dat het voor kinderen erg spannend kan zijn hun poster en model te laten zien en zijn dan ook geïnstrueerd op een kindvriendelijke en positieve manier vragen te stellen. Vertel je team dan ook dat de jury niet ‘eng’ is, maar juist heel erg benieuwd is te horen wat het team heeft geleerd en ontdekt.

Je team zal het leuk vinden te zien wat andere teams geleerd en gebouwd hebben. Het is een geweldige manier voor kinderen om van elkaar te leren. Misschien kun je zelf nadenken over ideeën om dit leerproces verder aan te moedigen.

Een laatste woord aan de coaches

Neem je taak niet te serieus! We willen dat jij en je teamleden genieten van deze ervaring. Ons doel is dat jij de kinderen helpt plezier te hebben tijdens het bouwen en het leren over problemen uit de echte wereld. Teamleden winnen al door aan de Jr.FLL mee te doen.

Aan het eind van het seizoen moet je team trots zijn op het bereikte resultaat. Je teamleden hebben veel over een onderwerp geleerd door te bouwen en te onderzoeken, hebben een model ontworpen en gebouwd en hebben geleerd succesvol in een team samen te werken. Het is belangrijk je successen te vieren. Veel teams doen dat op Jr.FLL events, anderen doen dat op hun eigen manier. Doe wat het beste is voor jouw team, maar zorg er in ieder geval voor dat je dit feestje opneemt in je planning. Dit vieren kan zelfs al op een hele simpele manier door lekker samen ijsjes te eten of door samen als team naar het park te gaan.

Zorg er ook voor dat je wat één-op-één tijd reserveert voor elk van je teamleden. Vertel ieder teamlid wat hij/zij heeft bijgedragen aan het team. Herinner ieder teamlid aan zijn/haar goede ideeën, de problemen die hij/zij heeft opgelost, de manier waarop hij/zij teamleden heeft geholpen,

en de dingen die hij/zij geleerd heeft tijdens het seizoen. Dit is een van de belangrijkste taken als coach, dus neem even de tijd om voor te bereiden wat je ieder kind wilt vertellen. Het is vaak ook een goed idee elk teamlid een klein aandenken te geven als herinnering aan deze ervaring. Jonge kinderen vinden het geweldig om kleine, tastbare spulletjes te krijgen als waardering voor het bereikte resultaat.

Vertel je team hoe speciaal, innovatief en uniek het door het team bereikte resultaat is. Vertel ze dat datgene wat ze gedaan hebben, jou heeft veranderd en ook de manier waarop je naar de kinderen kijkt. Soms is dat lastig in woorden te vatten, maar het is belangrijk dat je team begrijpt wat het coachen voor jou heeft betekend. Het team als geheel waarderen, evenals alle kinderen individueel te complimenteren in het bijzijn van de andere teamleden, zorgt voor een blijvende herinnering bij jou en je team aan de Junior *FIRST* LEGO League.

En last but not least ... geef jezelf een enorme schouderklop. Je hebt het leven van deze kinderen op een positieve manier beïnvloed en hebt hun horizon verbreed.

Gefeliciteerd met dit knap staaltje werk!

Bijlage I – Voorbeeld activiteitenplanning

Stappenplan

In dit voorbeeld hebben we de Challenge verdeeld over 10 stappen en 1 strategische stap. Hoeveel stappen je per bijeenkomst neemt, is afhankelijk van de tijd per bijeenkomst en het aantal weken dat je hebt. Over het algemeen duurt een Jr.FLL Challenge tussen de 6 tot 8 bijeenkomsten van ongeveer 1,5 tot 2 uur.

Mocht je te weinig tijd hebben dan kun je het team in 2 groepjes verdelen. Ons advies is dit pas na de 3^{de} of 4^{de} bijeenkomst te doen, zodat iedereen in eerste instantie betrokken is bij het onderzoek en het experimenteren met LEGO. Je zou bijvoorbeeld een groep LEGO model en een groep onderzoek kunnen maken zodat dit parallel verloopt of een groepje LEGO model en “Laat Zien” poster. Je kunt de groepjes ook per bijeenkomst laten afwisselen. Het is handig alle stappen en informatie te bewaren. Je kunt dit doen door een plakboek aan te leggen waarin je alle informatie verzamelt.

Stap 1

Verken het onderwerp

Introduceer het thema. Lees samen de Challenge door en leg de opdracht uit aan het team. Leg uit dat ze dit seizoen op onderzoek gaan naar informatie over het thema, laat ter introductie een filmpje zien zodat de kinderen een beeld krijgen bij het thema. Het thema kan bij sommige kinderen angsten los maken, zorg dat je dit bespreekbaar maakt.

Stap 2

Interview

We starten deze Challenge met het stellen van vragen aan je eigen familieleden en vrienden. Maak samen met het team een lijstje met vragen en met mensen die je wilt interviewen.

Vragen die je kunt stellen zijn:

- Wat is er gebeurd?
- Wanneer is het gebeurd?
- Was u alleen?
- Wat hebt u geleerd?
- Hoe wisten ze dat?

Stap 3

Inventariseren

Ieder teamlid maakt een lijstje met de antwoorden die de door hen gesproken mensen hebben gegeven. Kijk nu samen met het team naar de lijstjes en bespreek met elkaar hoe je meer te weten kunt komen over het onderwerp en de mensen die helpen.

Stap 4

Kiezen

Kies samen uit de lijst die is gemaakt een specifieke onderwerp om meer over te leren. Zorg ervoor dat je een onderwerp kiest die het hele team interesseert.

Stap 5

Op stap

Is het mogelijk een persoon uit te nodigen bij een bijeenkomst of is het mogelijk op excursie te gaan?

Stap 6

Leren

We gaan nu kijken of we meer te weten kunnen komen over het onderwerp die het team heeft uitgekozen. Hoe begint het? Wat gebeurt er?

Je kunt meer te weten komen over het onderwerp door filmpjes te bekijken op internet (zie document coaches hulpbronnen) of door boekjes te lezen.

Je kunt alles samen doen of de taken verdelen (2 aan 2).

Stap 7

Experimenteren

Niets is leuker dan zelf experimenteren en daarbij maakt het niet uit hoe jong of oud je bent. Kijk op het internet of je proefjes of experimenten kunt vinden over het onderwerp.

Stap 8

Communicatie

Als jullie meer weten over het onderwerp onderzoek dan wat het team kan leren over hoe de mensen onderling communiceren. Bedenk dat communicatie heel belangrijk is om te leren. Je kunt verschillende groepsspelletjes doen die dit bewijzen.

Een kringspel waarbij communicatie centraal staat.

In een kring worden een zender en een ontvanger aangewezen. De zender verzint een kort bericht en fluistert dit in het oor van de buurman. Deze fluistert het weer door en zo verder tot het bericht bij de ontvanger aankomt. Deze vertelt het hardop aan de zender en zo wordt vergeleken of het ontvangen bericht overeenkomt met het oorspronkelijke bericht.

Strategische stap (Het is aan te raden deze stap al nemen voor of tijdens de 4^{de} bijeenkomst, bij deze stap moet je namelijk beslissen waar jullie LEGO model over gaat!)

Verdiepen

Als het goed is, is alle informatie verzameld en hoeft het alleen nog maar specifiek toegespitst te worden op de oplossing die het team kiest.

Dus verzamel alle informatie die het team heeft gekozen.

In de Challenge-omschrijving staat meer informatie.

Dit is ook het stukje onderzoek waar jullie LEGO model over gaat. Laat het team een oefenmodel bouwen van hun eerste ontwerp. Het kan handig zijn je team eerst een tekening te laten maken van het beoogde model.

Stap 9

Evalueren en uitwerken

In deze stap gaan we alle informatie bespreken die is gevonden en verzameld. Wat hebben we geleerd? De verzamelde informatie moet nu kort en bondig worden weergegeven zodat het straks op de "Laat Zien" poster geplakt kan worden. Wat willen we laten zien? Het is handig het plakboek erbij te halen.

Stap 10

Oefenen

Ten slotte de voorbereiding op de EXPO. Het is verstandig de presentatie van de poster en het model te oefenen. Doe net alsof jij een jurylid op de Jr.FLL EXPO bent. Vraag je teamleden naar hun onderzoek, "Laat Zien" poster en model. Dit helpt je team zich voor te bereiden op de Jr.FLL EXPO en helpt ze zichzelf op hun gemak te voelen op het evenement.

Planning

Voorbeeld van een middagplanning van ongeveer 1,5 tot 2 uur

Tijdsduur	Activiteit	Omschrijving / Opmerkingen
Bijeenkomst 1 t/m 3		
15 min	Inleiding	Het gezamenlijk eten van een snack aan het begin van de bijeenkomst is vaak een goed idee, zeker als het een naschoolse activiteit betreft. Dit zorgt er tevens voor dat je jouw team bij elkaar hebt zitten en de activiteiten voor deze bijeenkomst kunt bespreken. Je kunt de snacks opnemen in je teambudget, teamleden afwisselend voor iedereen wat te laten meenemen of kinderen individueel elke week zelf een snack te laten meenemen. Tijdens het snacken kun je eventueel al wat videobronnen over het jaarthema bekijken.
10 min	Team building activiteit	Speel een ijsbreker, naamspelletje of teambuilding activiteit. Stel jezelf voor, brainstorm over een teamnaam en logo.
30 min	Challenge Onderzoek	Bekijk het stappenplan van de Challenge en plan elke week een of meerdere stappen. Verdeel de stappen over het aantal weken dat je wilt/kunt besteden.
10 min	Pauze	Even iets drinken en naar toilet.
30 min	Model bouwen	Laat kinderen al spelend de Jr.FLL basiskit of WeDo set ontdekken. Maak je nog niet te druk als kinderen dingen bouwen die niet gerelateerd zijn aan het thema. Sommige kinderen hebben misschien nog nauwelijks met LEGO gespeeld en hebben een tijdje nodig om het gevoel te krijgen hoe je de blokjes het beste kunt gebruiken. Onthoud: Jr.FLL is bedoeld om PLEZIER te hebben!
15 min	Vat samen en ruim op	Ruim op, vat alle activiteiten van de dag samen en herinner de kinderen aan hun taken.

Vanaf bijeenkomst 4 komt het werk aan de "Laat zien" poster erbij.

Tijdsduur	Activiteit	Omschrijving / Opmerkingen
Bijeenkomst 4 t/m 6		
15 min	Inleiding	Vertel wat je vandaag met het team gaat doen, terwijl de kinderen hun snack opeten.
10 min	Team building activiteit	Speel een teambuilding spel.
20 min	Challenge onderzoek	Zie het stappenplan.
20 min	"Laat Zien" poster	Het team maakt een "Laat Zien" poster. Zorg ervoor dat ieder kind aan de poster kan werken (zie beschrijving in het Challenge-document)
20 min	Model bouwen	Laat de team een model (oefen) bouwen. Het kan handig zijn je team eerst een tekening te laten maken van het beoogde model.
10 min	Samenvatten en opruimen	Ruim op, zet materialen weg, vat de activiteiten van de dag samen en herinner de kinderen aan de taken

Na bijeenkomst 6 is het verstandig het werk aan de “Laat Zien” poster en het LEGO model af te ronden.

Tijdsduur	Activiteit	Omschrijving / Opmerkingen
Bijeenkomst 8		Organiseer deze sessie nadat het team deel heeft genomen aan een Jr.FLL EXPO
<p>Gebruik deze sessie om alles wat je team dit seizoen bereikt heeft te vieren. Je kunt overwegen je teamleden een certificaat, prijsje of klein cadeautje te geven en je teamleden allemaal een klein persoonlijk verhaaltje te vertellen over iets speciaals wat ze dit seizoen hebben bereikt. Nodig gerust ouders en betrokkenen uit om het succes van het team mee te vieren. Als je team dit jaar voor het laatst mee kan doen aan de Jr.FLL, zorg dan dat je ze ook kennis laat maken met de FLL. Misschien kun je jouw team meenemen naar een FLL event of op bezoek gaan bij een FLL team uit de regio.</p>		

Bijlage II – Teambuilding activiteiten

Het namenspel

Elke naam heeft een betekenis of bedoeling. Denk bijvoorbeeld aan de namen van dingen die we in ons dagelijks leven zien (een tafel, een robot, een wolk, LEGO® blokjes) en die dus meteen een beeld oproepen. Andere dingen, zoals de namen van mensen (Einstein, Napoleon, Rembrandt, ...) hebben meestal eerst wat onderzoek nodig voordat we hun betekenis begrijpen. De naam van jouw team zou ook een betekenis moeten hebben.

Om teamleden te helpen bij het nadenken over een betekenisvolle naam, kun je beginnen met een onderzoek te doen naar de betekenis van de voornamen van teamleden en coaches op een babynamen website of in een babynamen boekje. <http://www.jongensenmeisjesnamen.nl> heeft een hele lijst met namen en weinig reclame) Laat teamleden gokken wat de betekenis van elk van de namen van teamleden en coaches zou kunnen zijn en bespreek de gevonden betekenissen. Genereer middels een brainstorm ook namen voor het team, bespreek hun betekenis en laat teamleden vertellen waarom ze juist deze naam hebben voorgesteld.

Het interviewspel

Speel het interviewspel met je team. Jij bent de reporter! Laat je teamleden (en coaches) in een kring zitten. Stel een of meer vragen die iedereen helpen het desbetreffende teamlid beter te leren kennen en om je een gevoel te geven van hun interesse en kennisniveau. Kies steeds voor iedere vraag een nieuw teamlid die de vraag zal beantwoorden en zorg dat je niemand vergeet. Voorbeeldvragen voor het interview zijn:

- Wat vind je het allerleukst om te doen?
- Als je een uitvinder was wat zou je dan uitvinden? Wat doet je uitvinding precies?
- Heb je een huisdier? Wat voor dier is het? Wat is zijn/haar naam? Vertel eens een verhaal over jouw huisdier. (Als de geïnterviewde geen huisdier heeft, vraag dan welk huisdier hij/zij dan graag zou willen hebben, hoe ze het huisdier zouden noemen en waarom hij/zij juist kiest voor dat huisdier.)
- Wat is je favoriete vak op school? Waarom?
- Wat is je favoriete kleur? Noem iets dat die kleur heeft.
- Uit hoeveel mensen bestaat je familie? Ben jij de jongste, middelste of oudste thuis?
- Wat doen wetenschappers en ingenieurs eigenlijk?
- Wat is het leukste dat je vandaag is overkomen?
- Wat wil je later als je groter bent gaan doen?

Overweeg ook vragen over de Jr.FLL Challenge van dit jaar toe te voegen. Onthoud: in dit spel zijn er geen foute antwoorden.

Leukste / minst leuke – ideaal voor gegiechel en gemopper aan het eind van de dag. Verzamel je team en vrijwilligers in een cirkel op het eind van je bijeenkomst, evenement of seizoen en vraag iedereen hun leukste en minst leuke ervaring te delen met de rest. Deel ook zeker je eigen leukste

en minst leuke ervaring met de groep. Het zou best wel eens zo kunnen zijn dat het meest uitdagende stukje werk van de dag eenieders leukste moment zou kunnen zijn. Wees anderzijds ook niet teleurgesteld als je, op een moeilijke dag, de snack als beste moment terugkrijgt. Leer van de genoemde ervaringen.

De leer-elkaar-kennen-workout – Jonge kinderen bruisen van de energie! Deze ijsbreker leert je jouw team kennen en biedt een uitlaatklep voor ‘opgehoopte wiebels’. Verzamel je teamleden en vrijwilligers en ga in een kring staan, je armen uitgestoken zonder elkaars vingers aan te raken. Leg nu het spel uit:

“Ik ga jullie mijn naam vertellen en daarna iets doen. Luister naar mijn naam en kijk goed naar wat ik doe. Als ik klaar ben, zegt iedereen tegelijk: “Hallo <jouw naam>!” en doet wat ik zojuist deed. Daarna zegt de persoon rechts van mij zijn/haar naam en doet wederom wat ik deed en we zeggen allemaal weer “Hallo”. Elke keer als we de cirkel rond gaan, leren we wat nieuws over iemand uit het team, dus let goed op.”

“Hallo, ik ben Ted!” Ted klapt 2 x in z’n handen

“Hallo Ted!” Iedereen klapt 2 x in z’n handen

“Hallo, ik ben Jenny!” Jenny klapt 2 x in haar handen

“Hallo Jenny!” Iedereen klapt 2 x in z’n handen.

Ga de hele cirkel rond totdat iedereen aan de beurt is geweest.

Bij iedere nieuwe ronde begin je opnieuw, maar voeg je een nieuw stukje informatie en een nieuwe beweging toe. Ren op je plaats, spring op en neer, dans, wiebel, draai, kijk scheel. Je creativiteit, energie en flexibiliteit zijn de enige beperkingen.

“Hallo, ik ben Ted en ik houd van honden!” Ted rent op zijn plaats.

“Hallo Ted! Jij houdt van honden!” Iedereen rent op zijn plaats.

“Hallo, ik ben Jenny en ik houd van slangen!” Jenny rent op haar plaats.

“Hallo Jenny! Jij houdt van slangen!” Iedereen rent op zijn plaats.

De eerste keer dat je het spel speelt, zal je je teamleden wellicht wat moeten aansporen, maar over het algemeen haken kinderen snel aan. Ga de kring 3 of 4 keer rond. Verander de bewegingen, voeg een nieuwe ‘ik houd van’ of juist ‘ik heb een hekel aan’ toe of vertel een weetje.

De ‘ontknooping’ van m’n team – Hier is een andere teambuilding oefening die het teveel aan energie weg laat vloeien. Ter voorbereiding op dit spel heb je zes tot acht touwtjes van ongeveer 30 centimeter met aan iedere kant een lus die je met je hand kunt vasthouden; een voor elk duo van teamleden. Als je een oneven aantal teamleden hebt, kun je zelf meedoen, maar laat de kinderen het initiatief nemen om uit de knoop te komen.

Leg de stukjes touw voordat je team binnenkomt al klaar op de vloer, in de vorm van spaken in een wiel met de lussen aan de buitenkant en de middenstukken van de touwen over elkaar in het midden van het 'wiel'. Haal nu verschillende touwen onder andere touwen door, draai ze om andere heen (maar zonder te knopen) zodat in het midden een groot knooppunt van touwen ontstaat. Het doel van het spel is zodanig samen te werken in het team, zonder de lussen los te laten, dat de touwen uit de knoop worden gehaald. Voor hele jonge teams kan het handig zijn touwen van verschillende kleur te gebruiken.

Verzamel je team (en eventueel een coach of vrijwilliger om een even aantal te maken) in een cirkel om het wiel van touw – armen uitgestoken zonder elkaars vingers aan te raken. Leg nu het spel uit:

“Jullie hebben allemaal al eerder samengewerkt en gespeeld met andere kinderen. Soms worden ideeën door elkaar gehaald en lijkt het wel alsof je nooit een oplossing zult vinden. Maar als iedereen helpt, naar elkaar luistert en deelt, kunnen alle ideeën uit de knoop worden gehaald en kunnen we het oplossen. Dat gaan we vandaag ook doen. Haal ons team uit de knoop.”

“Pak nu allemaal één van de lussen vast en kijk goed naar de knoop in het midden. Werk nu samen zonder je lus los te laten en haal de kluwen touw in het midden van de kring uit de knoop. Als je klaar bent, zal je jouw geheime partner voor vandaag ontdekken. “

“Slechts één teamlid mag tegelijk bewegen dus je moet overleggen en samenwerken om te bepalen wie er mag bewegen en hoe dat precies moet om ons team uit de knoop te halen. Klaar voor de start? Af!”.

Als je team begint met kijken naar de knoop en begint te praten over mogelijke oplossingen, laat ze dan hun gang gaan. Als je team echter stil is en naar elkaar staart omdat ze niet weten hoe te beginnen, zorg dan dat je gaat faciliteren. Vraag bijvoorbeeld aan een van de teamleden: “Wat denk jij Joey? Wie zou er moeten bewegen en waar zou hij/zij naar toe moeten bewegen?”. Ga zo de cirkel van teamleden af om wat meer ideeën te krijgen. Als het team nog steeds niet op gang komt, stel dan een eerste beweging voor. “Wat zou er gebeuren als Joey met zijn lus onder de knoop door zou lopen en tussen Lisa en Tommy gaan zitten?”

Neem ongeveer 5 tot 7 minuten de tijd voor het 'ontknopen'. In de resterende tijd kun je de ene geheime partner van een duo de ander iets over zichzelf laten vertellen wat hij/zij nog niet weet en vice versa. Kom weer bij elkaar en laat ieder teamlid met de rest delen wat hij van zijn geheime partner heeft geleerd.