

3130 | 3de leerjaar | Techniek & Wetenschap





## BEESTIG LEUK onderzoekende activiteiten

GULLIVER'S REIS

Opdrachtfiches voor leerlingen

CEEO education

**RATO** Education

 $( \subset$ 



000000

<u></u> education

INNOVATION STUDIO

"In beweging" - Activiteiten met onderzoek - "Gullivers reis"



![](_page_3_Picture_0.jpeg)

![](_page_3_Picture_1.jpeg)

![](_page_3_Picture_2.jpeg)

![](_page_3_Picture_3.jpeg)

![](_page_3_Picture_4.jpeg)

![](_page_3_Picture_5.jpeg)

Maak daarom in groepjes onderstaande 3 modellen en voer om beurt de bijbehorende opdrachten uit.

2 Schrijf bij het bouwwerk dat jij hebt gebouwd jouw naam!

1/3 van de klas bouwt	1/3 van de klas bouwt	1/3 van de klas bouwt		
redding per vliegtuig (opdracht 1 p. 7).	zeilen door de storm (opdracht 2 p). nog invullen!	reuzenontsnapping (opdracht 3 p). (nog invullen)		
Naam:	Naam:	Naam:		
OPGELET!	L			
Zorg dat je alle opstellingen	een keertje getest hebt!			
Zorg ook dat je de opstelling	en bij de juiste opbergdozen ho	oudt.		

<u></u> education

VATION STUDIO

"In beweging" - Activiteiten met onderzoek - "Gullivers reis"

	Opdrachtfiche 3 – "Bekend met	rt transport"
Naam: Vak: Leerkracht:		Nr.: Klas:
Datum:		Behaalde punten:
Max en transpoi vraagjes	Mia zijn benieuwd of jij - iets weet over transp rtmiddelen. Help jij hen met het oplossen van de vo s ?	volgende
🗾 1 Ken jij	j 5 beroepen die je op een luchthaven tegenkom	nt?
2 Hoe h	eet men de linker- en rechterzijde van een schip?	
3 Welke kapitein	oude en nieuwe navigatiesystemen ken je die de van een schip gebruikt?	

![](_page_5_Picture_0.jpeg)

![](_page_5_Picture_1.jpeg)

![](_page_5_Picture_2.jpeg)

INNOVATION STUDIO

<u> colucation</u>

![](_page_6_Picture_2.jpeg)

![](_page_7_Picture_0.jpeg)

## education

Ο V Α Τ Ι	ON STUDIO "In beweging" - Activiteiten met onderzoek - "C	Gullive
A- kno	op en vliegtuig stijgend	
A-kno	p en vliegtuig dalend	
Waar	wilde Max naartoe vliegen ?	
Hoe k	wam hij veilig terug?	
5 Spee	el het verhaal na. Laat het vliegtuig geluid maken 💦 🗞	
als he Gebru	t op en neer beweegt? ik de kantelsensor.	
6 Con	troleer of onderstaand programma voldoet aan het gevraagde.	
7 Dee	d het vliegtuig wat het moest doen?	
0 144-		
o vvee Je ma	es creatiej en programmeer net vilegtuig voor Max naar eigen hartenlust. g de opstelling ook aanpassen.	

![](_page_9_Picture_0.jpeg)

![](_page_9_Picture_1.jpeg)

![](_page_9_Picture_2.jpeg)

X 0

*gewisseld* worden!

1 Kun je de boot stormbestendig maken voor Mia?

groepje van 2 leerlingen. Zorg dat de taken bij het bouwen nu

![](_page_9_Picture_5.jpeg)

Bekijk het introfilmpje en volg de stappen . 2 Klik linksboven op het gele bouwblokje.

3 Kies vervolgens voor het gele LEGO-hoofdje.

![](_page_9_Picture_8.jpeg)

Als het goed is, krijg je nu onderstaand venster met 2 keuzemogelijkheden. Twee LEGO-hoofdjes met daarbij de tekst "Activities".

![](_page_9_Picture_10.jpeg)

![](_page_9_Picture_11.jpeg)

Activities

![](_page_9_Picture_13.jpeg)

![](_page_10_Picture_0.jpeg)

![](_page_11_Picture_0.jpeg)

![](_page_11_Picture_1.jpeg)

![](_page_12_Picture_0.jpeg)

www.ontdektechniektalent.be - www.legoeducation.be

![](_page_13_Picture_0.jpeg)

![](_page_13_Picture_1.jpeg)

![](_page_14_Picture_0.jpeg)

![](_page_14_Picture_1.jpeg)

education

VATION STUDIO

![](_page_15_Picture_1.jpeg)

INNOVATION STUDIO

![](_page_15_Picture_3.jpeg)

![](_page_16_Picture_0.jpeg)

![](_page_17_Picture_0.jpeg)

″In	beweging"	_	Activiteiten	met	onderzoek	_	"Gullivers	reis"
-----	-----------	---	--------------	-----	-----------	---	------------	-------

0	pdrachtfiche 8 –	"Opruimen"	
Naam:		Nr.:	Klas:
Datum:		Doos nr.:	Pc-nr.:
1 Demonteer de opstell	ing volledig. Zorg dat alle	onderdelen	
intact blijven en berg a	lles netjes op in de opberg	gdoos op de juiste	
plaats/in het juiste vakj	e.		
(Internet )			
A			
C Ball			
	R		
2 Gebruik deze onderde	elenliist ter controle of ie	allos juist	
gesorteerd hebt.			
<b>y</b>			
A	G C C C C C C C C C C C C C C C C C C C		
	3 2 2 2 2 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	2 2 0 x 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
		и до и	
14 <b>1</b> 5 <b>1</b> 5	N <sup>2</sup> 2 2 2 N <sup>2</sup> N <sup>3</sup>		
B			
		N 57 10 59	
м <sup>2</sup> м <sup>2</sup> м <sup>2</sup>		10 20 2	
C	1:1		
		X1	

![](_page_18_Picture_0.jpeg)

![](_page_18_Picture_2.jpeg)

# **BIJLAGE:**

symbolen

geluiden

achtergronden

www.ontdektechniektalent.be - www.legoeducation.be

INNOVATION STUDIO

<u> con</u>education

	Symbolen:		
	Start		Stuur bericht
	Start met toetsenbord	X	Wachten op
<b>7</b>	Boodschap	<mark>ି ଓ</mark>	Herhaling
	Motor rechtsom	ABC	Letters invoegen
C		123	Cijfers invoegen
5	Motor linksom		Toeval invoegen
<b>**</b>	Motor power		Opnemen Stop Spelen
<b>N</b>	Motor aan met tijd		Beweging sensor
×	Motor uit	<b>1</b>	Kantelsensor
1	Geluid	<b>1</b>	Kantel omhoog
	Display	<b>1</b>	Kantel neer
<b>P</b>	Display met optellen	alle .	Kantel zijdelings
<b></b>	Display met aftrekken		Kantel zijdelings
<b></b>	Display met vermeniavuldiaen		Kantel alle kanten op Geluidsensor
	Display met delen		Display input
	Display met achtergrond	$\bigcirc$	Tekstwolk

education

INNOVATION STUDIO

"In beweging" - Activiteiten met onderzoek - "Gullivers reis"

Geluiden:

![](_page_20_Picture_4.jpeg)

4

Fluiten op vingers

![](_page_20_Picture_6.jpeg)

Kwaken

![](_page_20_Picture_8.jpeg)

Bubbels 6

![](_page_20_Picture_10.jpeg)

Draaien

Magie

![](_page_20_Picture_12.jpeg)

5

Plons

Boing

5 9

![](_page_20_Picture_15.jpeg)

Donder

![](_page_20_Picture_17.jpeg)

Juichen

![](_page_20_Picture_19.jpeg)

Fluiten

Kraken

![](_page_20_Picture_21.jpeg)

Snurken

![](_page_20_Picture_23.jpeg)

![](_page_20_Picture_24.jpeg)

![](_page_20_Picture_25.jpeg)

Kloink

![](_page_20_Picture_28.jpeg)

Kauwen

![](_page_20_Picture_30.jpeg)

Vogels fluiten

![](_page_20_Picture_32.jpeg)

Klap 18

8

Achtergronden

## <u> con</u>education

INNOVATION STUDIO

![](_page_21_Picture_4.jpeg)

![](_page_21_Picture_5.jpeg)

![](_page_21_Picture_6.jpeg)

3

![](_page_21_Picture_7.jpeg)

![](_page_21_Picture_8.jpeg)

![](_page_21_Picture_9.jpeg)

![](_page_21_Picture_10.jpeg)

![](_page_21_Picture_11.jpeg)

![](_page_21_Picture_12.jpeg)

![](_page_21_Picture_13.jpeg)

![](_page_21_Picture_14.jpeg)

![](_page_21_Picture_15.jpeg)

![](_page_21_Picture_16.jpeg)

![](_page_21_Picture_17.jpeg)

![](_page_21_Picture_18.jpeg)

![](_page_21_Picture_19.jpeg)

![](_page_21_Picture_20.jpeg)

![](_page_21_Picture_21.jpeg)

![](_page_22_Picture_0.jpeg)

### Ontdek Techniektalent

Meer info over het project "Ontdek Techniektalent" vind je op www.ontdektechniektalent.be

![](_page_22_Picture_3.jpeg)

Ontdek Techniektalent is een initiatief van de Provincie Limburg – Provinciaal Steunpunt Onderwijs.

Speciale dank gaat uit naar iedereen die meegewerkt heeft aan de realisatie van dit project, waaronder Mark Vandeweyer en Jasper Vandeweyer.

Verantwoordelijke uitgever: Bart Bisschops, directeur Provinciaal Steunpunt Onderwijs.

![](_page_23_Picture_0.jpeg)

![](_page_23_Picture_1.jpeg)

Een initiatief van de provincie Limburg Universiteitslaan 1, 3500 Hasselt