



COACHIN-CHECKLISTE – AM WETTBEWERBSTAG

Nach vielen Wochen intensiver Vorbereitung ist der Wettbewerbstag für die meisten Teams der Höhepunkt der *FIRST*® LEGO® League Challenge Saison. Endlich können sie ihre Ergebnisse präsentieren und andere Teams aus der Region treffen. Folgende Punkte sollten Sie und Ihr Team am Tag beachten:

Anreise

Haben Sie die Kontaktdaten des/der regionalen Veranstalters/Veranstalterin parat, damit sie ihn/sie ggf. kontaktieren können, falls Sie und Ihr Team sich z.B. durch Zugausfall, Stau, oder schlechte Witterungsbedingungen verspäten.

- Kontaktdaten parat

Fotoerlaubnis

Gegebenenfalls fragt der/die regionale VeranstalterIn im Vorfeld die Abgabe von Fotoerlaubnissen für die Teammitglieder bei Ihnen an. Bringen Sie diese zum Wettbewerb mit, falls Sie diese nicht bereits schon per E-Mail übermittelt haben.

- Fotoerlaubnisse abgeben
- Informieren Sie das Wettbewerbspersonal gesondert, falls für Teammitglieder keine Fotoerlaubnis vorliegt.

Material

Am Wettbewerbstag braucht Ihr Team folgendes Material/Equipment:

- Roboter + weiteres Material für den Roboter (Anbauten, etc.)
- Laptop mit Software
- Verlängerungskabel (Der/die VeranstalterIn stellt sicher, dass jedes Team im Teambereich einen Stromanschluss nutzen kann. Ist der Anschluss zu weit vom Teamtisch entfernt, hilft ein Verlängerungskabel.)
- Equipment für das Forschungsprojekt
- Snacks und Getränke für Zwischendurch
- ggf. Team-T-Shirts

Location

Erkunden Sie mit Ihrem Team die Location. Folgende Bereiche sind wichtig:

- Bereich für Eröffnung/Preisverleihung
- Wettbewerbsbereich (für die Robot-Game Testrunden am Vormittag und die Robot-Games am Nachmittag)
- Vorbereitungsbereich mit den Übungstischen
- Teambereich
- Bewertungsraum für die Kategorie „Forschungsprojekt“
- Bewertungsraum für die Kategorie „Roboterdesign“
- Bewertungsraum für die Kategorie „Teamwork“
- Cateringbereich (Mittagessen)
- Toiletten

Zeitplan

Sie und Ihr Team müssen den Zeitplan für den Tag kennen. Wichtige Zeiten für jedes Team sind:

- ggf. Coachbriefing vor der Eröffnung
- Eröffnungsfeier (Bitte pünktlich zur Eröffnung gehen.)
- Bewertung des Forschungsprojekts, des Roboterdesigns und des Teamworks (Bitte beachten Sie, dass eine verpasste Jurybewertung nicht nachgeholt werden kann. Stellen Sie sicher, dass Sie und Ihr Team ca. 10 Minuten vor der Bewertung vor dem Bewertungsraum stehen.)
- Robot-Game Testrunde (auf den Wettbewerbstischen)
- 1., 2. und 3. Robot-Game-Vorrunde
- Mittagessen (ggf. bekommt ihr Team einen bestimmten Zeitslot dafür genannt)
- ggf. öffentliche Präsentation der drei besten Forschungsprojekte
- Preisverleihung

Feedback

In der Regel erhalten Sie am Wettbewerbstag vom/von der regionalen VeranstalterIn einen Feedbackbogen, den Sie am Ende des Wettbewerbstages ausgefüllt wieder abgeben können.

- Feedbackbogen ausgefüllt und abgegeben

Sie erhalten im Gegenzug nach der Preisverleihung die von der Jury ausgefüllten Bewertungsbögen zurück. Sprechen Sie ggf. den/die VeranstalterIn darauf an.

- Bewertungsbögen erhalten

Entspannen Sie sich und trinken Sie einen Kaffee oder Tee ☺

Sie begleiten das Team am Wettbewerbstag, greifen aber nicht aktiv in die Leistung des Teams ein.

Geben Sie den Kids die Möglichkeit selbstständig den JurorInnen ihre Ergebnisse zu präsentieren. Bei der Bewertung des Forschungsprojekts und des Roboterdesigns können Sie als Zuschauer dabei sein. In den Bewertungsraum für das Teamwork, werden jedoch nur die Teammitglieder gebeten. Bleiben Sie auch beim Robot-Game im Zuschauerbereich. Am Tisch agieren die zwei TechnikerInnen, die auch gemeinsam mit den SchiedsrichterInnen das Match auswerten.

Bitte beachten Sie, dass offensichtliches Eingreifen des/der Coaches/Coachin zur Disqualifikation vom Wettbewerb führen kann.

- Ich überlasse den Kids die Arbeit.

HANDS on TECHNOLOGY e.V. wünscht Ihnen und Ihrem Team eine spannende FIRST LEGO League Challenge Wettbewerbssaison 2020/21!

Bei Fragen können Sie uns Montag bis Freitag zwischen 8:00 und 16:00 Uhr telefonisch bzw. per E-Mail an fll@hands-on-technology.org erreichen.