

## TEILNAHMEBEDINGUNGEN

*FIRST® LEGO® League Explore Im Klassenzimmer*  
in Deutschland, Österreich und der Schweiz

Als Coach:in deiner Klasse stimmst du mit der Anmeldung zum Bildungsprogramm zu, die folgenden Teilnahmebedingungen gelesen zu haben und danach zu handeln. Du bist dafür verantwortlich, die Teilnahmebedingungen an alle SchülerInnen/Kinder, ggf. Co-Coaches, Mentor:innen sowie alle weiteren betroffenen Personen weiterzuleiten.

### 1. Coach:in

Jede Klasse muss mindestens eine:n erwachsene:n Coach:in (mindestens 18 Jahre alt) ernennen. Diese:r ist während der gesamten Saison für die Klasse und ggf. die Co-Coaches verantwortlich.

Für die Kommunikation mit der *FIRST LEGO League Organisation* (HANDS on TECHNOLOGY e. V.) muss die/der Coach:in eine gültige E-Mail-Adresse angeben, da sie/er alle wichtigen Informationen zum Bildungsprogramm auf diesem Weg erhält.

Die/der Coach:in betreut die Klasse während der gesamten Saison (von der Anmeldung der Klasse bis zur schulinternen Abschlussveranstaltung). Sollte die/der Coach:in innerhalb der Saison wechseln, muss dies binnen fünf Werktagen an HANDS on TECHNOLOGY e. V. gemeldet werden. Um die bestehende Klasse weiter betreuen zu können, muss auch die/der neue Coach:in den Teilnahmebedingungen zustimmen. Widerspricht die/der neue Coach:in den Teilnahmebedingungen nicht binnen fünf Werktagen nach Übernahme der Klasse, gelten die Teilnahmebedingungen als angenommen.

Die/der Coach:in kann sich Unterstützung und Beratung von weiteren Co-Coaches holen. Volljährige Co-Coaches können sich einen eigenen Coaches-Account anlegen und sich dann von dir mit dem Team verknüpfen lassen (siehe Menüpunkt „Co-Coach:in anmelden“ im Account). Sie erhalten in der Folge vollen Zugriff auf die Teamdaten und erhalten automatisch die Saison Updates mit allen relevanten Informationen zum Bildungsprogramm.

Minderjährige Co-Coaches können aus jugendschutzrechtlichen Gründen keinen eigenen Coaches-Account anlegen, aber das Team während der Treffen und des Wettbewerbs begleiten und unterstützen. Du kannst als Coach:in minderjährige Co-Coaches manuell mit dem Team verknüpfen (siehe Menüpunkt „Co-Coach:in anmelden“ im Account).

Um das Wohlergehen der teilnehmenden Kinder zu gewährleisten, behält sich HANDS on TECHNOLOGY e. V. vor, von Coaches, Regionalpartner:innen und Mentor:innen ein aktuelles erweitertes Führungszeugnis einzuholen.

## 2. Klasse

Jede Klasse, die an *FIRST LEGO League Explore Im Klassenzimmer* teilnehmen möchte, muss von der/dem Coach:in bei HANDS on TECHNOLOGY e.V. online im Coach:in-Account angemeldet werden. Sie darf aus max. 30 Kindern im Alter von 6 bis einschließlich 10 Jahren bestehen.

Sollten mehr als 30 Kinder je Coach:in an *FIRST LEGO League Explore Im Klassenzimmer* teilnehmen wollen, muss eine zusätzliche Klasse angemeldet werden.

Die jeweils zugeteilte Klassennummer muss in jeglicher Korrespondenz mit HANDS on TECHNOLOGY e.V. angegeben werden, dazu zählen z. B. Überweisungen und Adressangaben. Sollten aufgrund der fehlenden Angabe der Klassennummer Verzögerungen innerhalb der Logistik (z. B. durch einen nicht zuordenbaren Zahlungseingang) entstehen, darf HANDS on TECHNOLOGY e.V. zusätzliche Kosten weiterberechnen.

## 3. Kosten

Nach der Anmeldung erhält jede Klasse eine Rechnung über die Teilnahmegebühr und die Kosten für die Materialien (detaillierte Kosten siehe Preisliste im Anhang). Klassen, die eine Förderung erhalten, bekommen vor der Anmeldung einen Fördercode, den sie im Anmeldeprozess eingeben. Klassen, deren Teilnahmekosten bereits beglichen sind, sind nicht förderfähig.

Der rechtzeitige Zahlungseingang bei HANDS on TECHNOLOGY e.V. ist Voraussetzung für die Teilnahme an *FIRST LEGO League Explore Im Klassenzimmer* und den Versand der Materialien.

Bereits entrichtete Gebühren für die Teilnahme und das Material können grundsätzlich nicht zurückerstattet werden.

## 4. Material

Sämtliches Material der aktuellen Saison wird ab Ende Juli/Anfang August der laufenden Saison (bei bezahlter Rechnung) an die angegebene Lieferadresse versendet.

Sollte das Paket nicht zugestellt werden können (z. B. aufgrund von Ferienzeit, falscher Adresse etc.), darf HANDS on TECHNOLOGY e.V. den erneuten Versand in Rechnung stellen.

## 5. Abmeldung

HANDS on TECHNOLOGY e.V. muss umgehend schriftlich informiert werden, wenn eine Klasse nicht am Programm teilnehmen kann. Bei einer Abmeldung werden keine Kosten zurückerstattet.

Bei maßgeblichen Gründen (z. B. bei schwerwiegendem Eingriff der Coach:in oder des Coaches in die Arbeit der Klasse) ist HANDS on TECHNOLOGY e.V. berechtigt, eine Klasse aus dem Bildungsprogramm auszuschließen. Bereits entrichtete Gebühren werden einbehalten.

## Anhang: Preisliste

Folgende Kosten entstehen bei der Teilnahme an *FIRST LEGO League Explore Im Klassenzimmer* (je Klasse):

|   |             |
|---|-------------|
| Teilnahmegebühr                               | 200,00 Euro |
| Materialien (Explore Sets, inkl. Drucksachen) | 305,00 Euro |
| Verpackung und Porto                          |             |
| Deutschland                                   | 45,00 Euro  |
| Österreich                                    | 84,00 Euro  |
| Schweiz                                       | 113,00 Euro |
| <b>Gesamtkosten</b>                           |             |
| Deutschland                                   | 550,00 Euro |
| Österreich                                    | 589,00 Euro |
| Schweiz                                       | 618,00 Euro |