

Mit Kreativität können wir andere von unseren Hobbys und Interessen überzeugen. Menschen mit künstlerischen Berufen können uns zeigen, wie wir uns mitteilen oder wie wir ganz unterschiedliche Zielgruppen ansprechen und unterhalten können. Was können wir von Museen, Theatern und Filmen lernen, um andere mit unseren Leidenschaften zu begeistern? In der MASTERPIECE™ Saison werden die Teams der FIRST® LEGO® League neue Wege finden, sich kreativ auszudrücken, um andere für ihre Hobbys zu begeistern.



### 1. FORSCHUNG

Jedes Jahr erforschen die Teams ein neues Thema und stellen ihre innovative Lösung in einer 5-minütigen Präsentation vor.



### 3. GRUNDWERTE

Die Grundwerte des Teams werden bei und den Jurysessions und ihr *Freundliches Miteinander* bei den Robot-Game-Vorrunden bewertet.



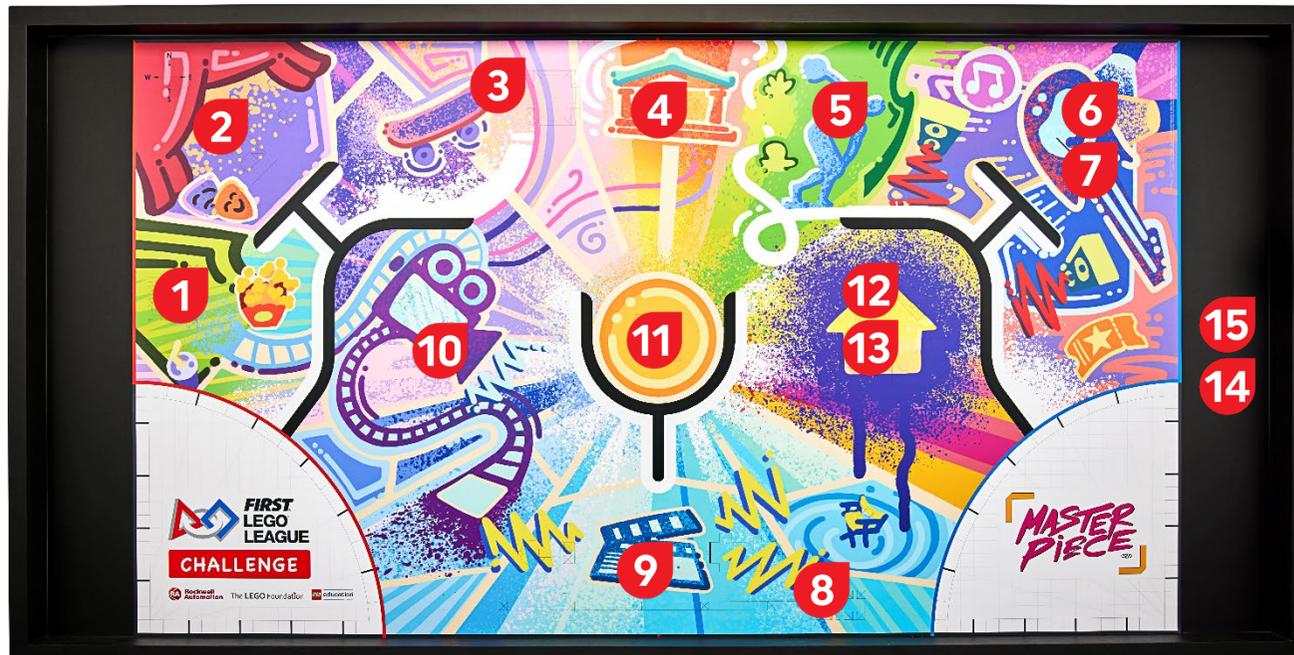
### 2. ROBOTERDESIGN

Das Team erklärt der Jury, mit welchen Sensoren und Motoren es seinen Roboter konstruiert und wie es ihn programmiert hat.



### 4. ROBOT-GAME

Das Team programmiert einen LEGO® Roboter, der autonom möglichst viele Aufgaben in 2,5 Minuten auf dem Spielfeld löst.



## ROBOT-GAME AUFGABEN

- **BONUS MATERIALINSPEKTION** Der Roboter und das gesamte Material passen vollständig in eine Startzone und sind bei der Inspektion vor dem Match nicht höher als 30,5 cm.
- 1 **3D-KINO** Die 2D-Kinoleinwand wird in ein 3D-Erlebnis verwandelt.
- 2 **SZENENWECHSEL** Die Szenerie wird geändert und Teams müssen darauf achten, was das andere Team tun wird, damit sie am Ende passende Szenen haben.
- 3 **INTENSIVES ERLEBNIS** Das intensive Erlebnis wird für den Zuschauer im Modell ausgelöst.
- 4 **MASTERPIECE** Jedes Team wird ihr eigenes Kunstwerk präsentieren.
- 5 **AUGMENTED REALITY** Die Statue wird gedreht, um ein Augmented-Reality-Erlebnis zu ermöglichen.
- 6 **LICHT- UND TONTECHNIK** Das Konzert wird vorbereitet, indem das Licht und der Ton eingeschaltet wird.
- 7 **HOLOGRAMM** Die Bühne wird für die Hologrammkünstlerin vorbereitet, damit die Show beginnen kann.
- 8 **ROLLENDE KAMERA** Die Kamera wird die Schiene hinunterfahren, um die Filmszene zu drehen.
- 9 **FILMSET** Die Filmszene: ein Boot auf dem Wasser.
- 10 **MISCHPULT** Für eine optimale Audioaufnahme wird der Tonpegel im Studio angepasst.
- 11 **LICHTSHOW** Die Bügel werden angehoben und die Show kann beginnen.
- 12 **VIRTUAL REALITY** Das Modell wird mehrfach gedreht, um eine kunstvolle Skulptur zu erschaffen.
- 13 **DRUCKMASCHINE** Die Kreation wird aus der Druckmaschine gezogen.
- 14 **ZUSCHAUERINNENTRANSFER** Alle ZuschauerInnen werden in ihr Zielgebiet gebracht: Filmset, Museum, Konzert, Skatepark oder Kino?
- 15 **EXPERTINNENTRANSFER** Auch die ExpertInnen werden ihr entsprechendes Zielgebiet gebracht.
- **PRÄZISIONSMARKEN** Die Teams beginnen das Spiel mit sechs Präzisionsmarken, welche das Punkteguthaben von 50 Punkten darstellen. Wenn der Roboter außerhalb der Homezones unterbrochen wird, entfernt die/der SchiedsrichterIn eine Marke. Das Team erhält Punkte für die Anzahl der verbleibenden Marken am Ende des Matches.