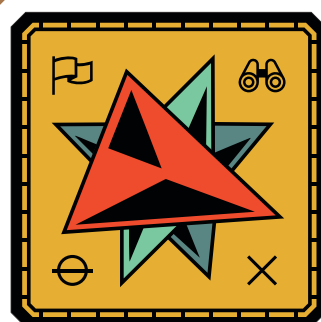


**FIRST
LEGO
LEAGUE**

EXPLORE

INŽENIRSKI ZVEZEK

KI GA PREDSTAVLJA:



UNEARTHED™





SUPER GLAVCE – USTVARJALCI PRIHODNOSTI!

Zavod Super Glavce je neprofitna, nevladna organizacija s statusom organizacije v javnem interesu na področju vzgoje in izobraževanja. S preverjenimi, vplivnimi, učinkovitimi vzgojno- izobraževalnimi programi s področja STEAM, opremljamo otroke in mlade z znanji in kompetencami za 21. stoletje.

Vključujemo jih v svet raziskovanja, inženirstva, znanosti, seznanjamo in učimo jih uporabe tehnologij v koristne namene.

Spodbujamo ustvarjalnost, skupinsko delo, samoiniciativnost, sodelovanje, podjetnost in povezovanje. Učiteljem ponujamo orodje – odlično koncipirane programe - katerih osnova sta izobraževalna robotika in raziskovanje, učenje projektnega in inženirskega načina dela, posebnost temeljne vrednote, ki so rdeča nit naših programov in dogodkov. Povezujemo formalno in neformalno učenje, izobraževanje in gospodarstvo.

Zavod Super Glavce je pogodbeni partner *FIRST*® (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) in LEGO® Education. Nosilec licence *FIRST*® LEGO® League za Slovenijo, Hrvaško, Srbijo in Črno goro. Organizator in izvajalec programov in dogodkov *FIRST* LEGO Liga.

FIRST® LEGO® Liga globalna sponzorja

The LEGO Foundation



ODKOPANO, Inženirski zvezek 2025;

prevod in priredba: Aljoša Šip; grafični prelom: Na oblaku d.o.o.; tisk: Podoba d.o.o.;

izdal: Zavod Super Glavce; za Zavod: Natalija Premužič, Ljubljana 2025;

izvirni naslov: Engineering Notebook, UNEARTHED™

Dobrodošli!

Člani ekipe:

1.

2.

3.

4.

5.

6.



To leto se pripravite na pravo arheološko pustolovščino! Ti in tvoja ekipa mladih arheologov boste pomagali razreševati skrivnosti preteklosti. Skupaj boste raziskovali arheološka najdišča in preučevali zanimive predmete, ki so jih pustili ljudje iz davnih časov.

S pomočjo kompleta LEGO® Education SPIKE™ Essential boste razvijali svoje spretnosti programiranja in ustvarjali, sestavljali izjemne modele, ki se bodo premikali. Kar boste spoznali in kaj se boste naučili boste vključili na skupinski plakat, ki ga boste predstavili radovednežem na festivalu in prijateljem, učiteljem, staršem v šoli.



Zgodba letošnjega izziva



Kaj počnejo arheologi?

Več o poklicih in tehnologiji, povezanih z arheologijo, lahko najdete na straneh 28-29.

Arheolog

Arheologi so pripovedovalci preteklosti. Opravljajo različna dela, da bi ljudem pomagali razumeti preteklost. Lahko raziskujejo, izkopavajo zaklade izpod zemlje, delajo v laboratoriju ali skrbijo za zbirke starodavnih predmetov.



Laboratorijski tehnik

Laboratorijski tehniki pomagajo organizirati predmete, ki jih najdejo arheologi. Previdno jih očistijo, izmerijo in včasih sestavijo polomljene kose skupaj kot sestavljanke. Mikroskopi, kamere in 3D-tiskalniki so nekateri izmed pripomočkov, ki jih uporabljajo v laboratoriju.



Učenje o tem, kako so ljudje živeli v preteklosti, nam lahko pomaga pri boljših odločitvah v prihodnosti. Arheologi si zastavljajo vprašanja, kot so:

- Kdo je živel tukaj?
- Kakšne hiše so gradili?
- Kaj so jedli?
- Katere pripomočke so uporabljali?
- Katere igre so igrali?

Napredek ekipe

Na te strani se vračaj skozi celo sezono in zapisuj cilje ekipe, svoje cilje in napredek.

Moji cilji za to sezono so ...

Začetek!

Do zdaj sem se naučil/-a ...
Rad/-a bi izvedel/-a več o ...

Kaj te je do zdaj
najbolj presenetilo?

**Na
polovici!**

Ponosna/-en sem na svojo ekipo, ker smo ...

**Čas za
festival!**

Katera je tvoja
najljubša značilnost
modela ekipe?

Temeljne vrednote

Nariši ali napiši primer, kako je vaša ekipa na srečanjih uporabljala vsako temeljno vrednoto.

Pri skupinskem delu in ko sodelujete razvijate nove veščine.

ODKRITJE

Odkrivamo nove veščine in ideje.

VKLJUČENOST

Spoštujemo drug drugega in upoštevamo medsebojne razlike.

INOVATIVNOST

Pri reševanju problemov smo ustvarjalni in vztrajni.

SKUPINSKO DELO

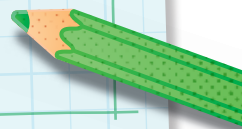
Če sodelujemo, smo močnejši.

VPLIV

Kar se naučimo, uporabimo za izboljšanje našega sveta.

ZABAVA

Uživamo v tem, kar počnemo, in smo ponosni na svoje dosežke!



Srečanje 1

Naloge pri 1. aktivnosti:

- ☐ Zberite se kot ekipa in izberite ime ekipe za sezono ODKOPANO.
- ☐ Oglejte si zgodbo izziva na strani 4. Dobro si oglejte vsako sliko in razmislite, kaj liki razmišljajo ali počnejo.
- ☐ Povejte vse, kar veste o arheologiji.
- ☐ Napišite ali narišite, kar ste povedali.
- ☐ Na strani 6 zapišite cilje svoje ekipe.

Vaša ekipa potrebuje:

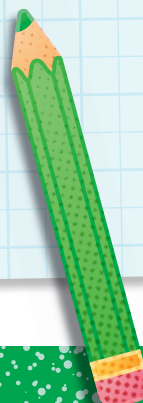


Katere besede
poznaš, ki
so povezane
z arheologijo?

Kaj se je zgodilo
v zgodbi
letošnjega
izziva?



**Arheologi so znanstveniki,
ki preučujejo, kako so ljudje
živel v preteklosti!**

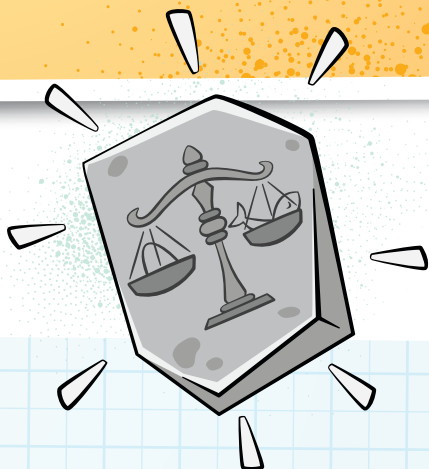


Vaša ekipa potrebuje:



Gradniki za prototipe iz seta Explore so v vrečkah 7-12. Uporabljali jih boste pri sestavljanju.

Včasih arheologi nimajo vseh informacij, ki jih potrebujejo, da bi obnovili najdene predmete. Tehnologija jim lahko pomaga predstavljati si, kako so predmeti izgledali v preteklosti.



Arheološka pustolovščina

Naloge pri 2. aktivnosti:

- ☐ Razdelite se v dve skupini in si razdelite gradnike za prototipe.
- ☐ Sestavite majhen predmet. Kaj so sestavili v drugi skupini?
- ☐ Postavite predmet na podlago.
- ☐ Narišite predmet, ki ste ga sestavili.

Izziv:

- ☐ Razstavite predmet in zamenjajte dele ter risbo z drugo skupino.
- ☐ Predstavljajte si, da ste arheologi, ki ste prišli do izjemnega odkritja. Najdeni predmet je razpadel na več delov. Našli ste risbo tega predmeta. Bo risba pomagala pri ponovni sestavi?
- ☐ Sestavite predmet po risbi. Ali vam je uspelo sestaviti pravilen predmet?

Srečanje 2

Naloge pri 1. aktivnosti:

- ☐ Oglejte si postopek arheološkega raziskovanja na strani 30.
- ☐ Pogovorite se o tem, kako arheologi izberejo kraj za izkopavanje.
- ☐ Uporabite vrečko 1 in knjižico 1 za sestavo modela radar.
- ☐ Postavite radar na podlago.
- ☐ Izmenjujte se pri premikanju modela na različne točke podlage. Kakšne predmete bi radar lahko zaznal?
- ☐ Pogovorite se o drugih orodjih, ki jih uporabljajo arheologi. Katera orodja potrebujejo za izkopavanje? Katera orodja uporabljajo za dokumentiranje ali preučevanje najdb?
- ☐ Svoje ideje zapišite spodaj.

Vaša ekipa potrebuje:



Arheološko najdišče je kraj, kjer arheologi odstranjujejo (izkopavajo) predmete iz zemlje.

Z instrumenti kot je radar pomagajo najti predmete, ki so globoko zakopani. Bager pa lahko pomaga izkopati večje območje.



Nekatera orodja, ki jih uporabljajo arheologi, so ...

Vaša ekipa potrebuje:



**Na koncu srečanja
pustite model
arheološkega
najdišča sestavljen.**

**Na strani 31
so slike, ki
prikazujejo, kako
se model razstavi.**

**Arheologi iščejo
predmete iz preteklosti,
kot so artefakti ali
relikvije. Najdejo lahko
lončevino, kovance,
orodja ali celo stare
igrače.**

Reševanje relikvij

Naloge pri 2. aktivnosti:

- ☐ Uporabite vrečke 2-5 in knjižico 2 za sestavo modela arheološkega najdišča.
- ☐ Postavite model na podlago.
- ☐ Raziščite različne plasti modela arheološkega najdišča. Uporabite arheološka orodja za odstranjevanje delov. Katere predmete lahko najdete v notranjosti?
- ☐ Pogovorite se o najdenih predmetih. Kako mislite, da so jih uporabljali?
- ☐ Vadite odstranjevanje plasti in izkopavanje modela. Ga znate ponovno sestaviti?
- ☐ Oglejte si različne prostore v modelu in se pogovorite, čemu so bili namenjeni.

Izziv:

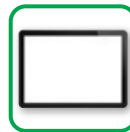
- ☐ Previdno izkopljite en artefakt iz modela.
- ☐ Ponovno sestavite model in izzovite drugega člana ekipe, naj izkoplje drug artefakt. Naj vsak pride na vrsto.
- ☐ Povejte, kaj ste se naučili o predmetih in izkopavanju.

Srečanje 3

Naloge pri 1. aktivnosti:

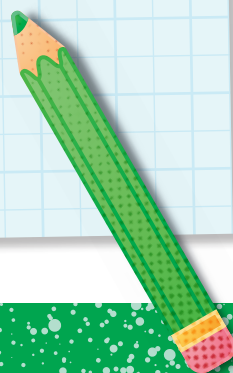
- ☐ Odprite aplikacijo SPIKE™ Essential.
- ☐ Dokončajte lekcijo 1 iz programiranja v sklopu FIRST® LEGO® League Explore Unit- Classic Carousel (Klasični vrtiljak).
- ☐ Spremenite program tako, da se vrtiljak vrti v nasprotno smer.
- ☐ Pogovorite se, kako bi ta model lahko pomagal arheologu. Kaj na njemu bi spremenili?
- ☐ Svoje ideje zapišite spodaj.

Vaša ekipa potrebuje:



Arheologi iščejo namige, kje bi lahko kopali. Uporabljajo stare zemljevide in tehnologijo, da ugotovijo, kje so nekoč živeli ljudje.

Arheolog bi lahko to uporabil za ...



Vaša ekipa potrebuje:



Da bi se preslikale lokacije najdišč in artefaktov ter tako ugotovilo, kako so ljudje, ki so tam živeli, uporabljali določeno območje, je treba teren pregledati oziroma posneti.

V ta namen se lahko uporabljajo droni, ki preletavajo območje najdišča, posnetki pa se nato uporabijo za izdelavo zemljevidov ali odkrivanje novih mest za izkopavanja.

Pregledovalci najdišč

Naloge pri 2. aktivnosti:

- ☐ Spremenite model vrtiljaka, da ga bo lahko arheolog uporabil na najdišču. Lahko zgradite enega izmed svojih prejšnjih predlogov.
- ☐ Izberite predmet na podlagi, ki je vaši ekipi zanimiv.
- ☐ Postavite model na podlago blizu predmeta.

Izziv:

- ☐ Odprite aplikacijo SPIKE.
- ☐ Spremenite program, da se bo model vrtil in ustavil nad izbranim predmetom.
- ☐ Predstavite, kaj ste zgradili in kako ste model programirali.

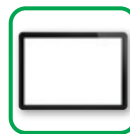
Svoj program zapišite tukaj:

Srečanje 4

Naloge pri 1. aktivnosti:

- ☐ Odprite aplikacijo SPIKE.
- ☐ Dokončajte lekcijo 2 iz programiranja v sklopu FIRST® LEGO® League Explore Unit - Animal Alarm (Živalski alarm).
- ☐ Spremenite program tako, da se na alarmu prikaže drugačna barva.
- ☐ Pogovorite se, kako bi ta model lahko pomagal arheologom.
- ☐ Zapišite svoje ideje spodaj.

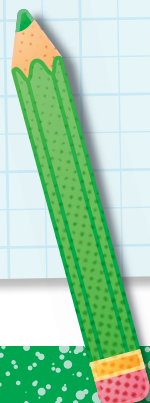
Vaša ekipa potrebuje:



Senzorji lahko arheologom pomagajo zaznati stvari, ki jih s prostim očesom ne vidimo.

Kako nam senzorji pomagajo izvedeti več o predmetih?

Senzorji lahko arheologom pomagajo tako, da ...



Vaša ekipa potrebuje:



Arheologi uporabljajo senzorje za preučevanje artefaktov, da jih ne bi poškodovali.

Nekateri senzorji lahko zaznajo, iz katerih materialov so predmeti, ali če se v njih kaj skriva.

Detektivi zemlje

Naloge pri 2. aktivnosti:

- ☐ Spremenite model Živalskega alarma tako, da bo primeren za pregledovanje predmetov. Lahko uporabite svoje ideje iz prejšnje naloge.
- ☐ Izberite predmet na podlagi ali kateri koli predmet, ki ga bo ekipa preučevala.

Izziv:

- ☐ Spremenite program tako, da bo model predvajal zvok, ko senzor zazna predmet. Lahko spremenite tudi svetlobni vzorec.
- ☐ Ostalim pokažite in predstavite, kaj ste sestavili in kako ste programirali model.

Svoj program zapišite tukaj:

Srečanje 5

Naloge pri 1. aktivnosti:

- ☐ Odprite aplikacijo SPIKE.
- ☐ Dokončajte lekcijo 3 v sklopu programiranja *FIRST*® LEGO® League Explore Unit – Arctic Ride (Arktična vožnja).
- ☐ Spremenite program, da se bo model vozil vzvratno.
- ☐ Pogovorite se, kako bi ta model lahko pomagal arheologom.
- ☐ Zapišite svoje ideje spodaj.

Vaša ekipa potrebuje:



Na arholoških najdiščih lahko vidimo različna vozila - tovornjake, avtomobile, bagre in žerjave.

Arheolog bi lahko to uporabil za ...

Vaša ekipa potrebuje:



Arheologi
uporabljajo vozila
za odstranjevanje
zemlje ali
premikanje starih
predmetov.



Odlični izkopavalci

Naloge pri 2. aktivnosti:

- ☐ Spremenite model Arktične vožnje tako, da bo predstavljal vozilo, ki ga uporablja arheolog. Lahko uporabite eno izmed prejšnjih idej.

Izziv:

- ☐ Izberite dva predmeta na podlagi.
- ☐ Spremenite program tako, da se bo vaš model peljal med obema predmetoma in se ustavil nad vsakim.
- ☐ Predstavite ostalim, kaj ste zgradili in kako ste model programirali.

Zapišite svoj program tukaj:

Srečanje 6

Naloge pri 1. aktivnosti:

- ☐ Pogovorite se o orodjih, ki jih uporabljajo arheologi. Katere za izkopavanje? Katere za dokumentiranje ali preučevanje najdb?
- ☐ Zapišite svoje ideje spodaj.
- ☐ Izberite orodje, ki ga boste zgradili skupaj.
- ☐ Uporabite dele za prototipe in ustvarite orodje, ki ga uporabljajo arheologi.
- ☐ Postavite orodje na podlago.

Izziv:

- ☐ Skupaj zgradite tri orodja, ki jih arheologi uporabljajo pri izkopavanjih.
- ☐ Pogovorite se, kako se vsako orodje uporablja.
- ☐ Predstavite, kaj ste zgradili.

Vaša ekipa potrebuje:



Poglejte si poklice na straneh 5, 28 in 29 in raziščite, katera orodja in tehnologije se uporabljajo v arheologiji.

Nekatera orodja, ki jih uporabljajo arheologi, so ...

Vaša ekipa potrebuje:



Iskalci signalov

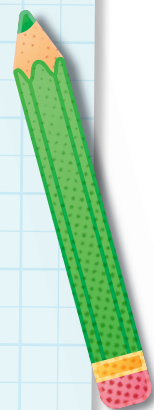
Naloge pri 2. aktivnosti:

- ☐ Poiščite model radarja iz srečanja 2 ali ga sestavite z vrečko 1.
- ☐ Uporabite navodila v knjižici 1 in pritrdite pametno kocko ter senzor na model radarja.
- ☐ Odprite aplikacijo SPIKE. Na modelu radarja preizkusite program, ki ste ga uporabili na srečanju 4.
- ☐ Izmenjujte se pri premikanju modela na različna mesta na podlogi. Katere predmete bi lahko zaznal radar?

Izziv:

- ☐ Sprogramirajte model tako, da bo prikazal drugačen svetlobni vzorec.
- ☐ Pogovorite se s svojo ekipo o drugih orodjih, ki jih uporabljajo arheologi. Katera orodja potrebujejo za izkopavanje? Katera pa za preučevanje najdenih predmetov?
- ☐ Spodaj zapišite svoje ideje.

Nekatera orodja za izkopavanje in preučevanje najdb so ...



Srečanje 7

Naloge pri 1. aktivnosti:

- ☐ Odprite strani 5, 28 in 29 ter raziščite poklice vezane na področje arheologije.
- ☐ Izberi tistega, ki te najbolj pritegne. Razmisli: kakšno znanje potrebuješ? Katere zanimive pripomočke uporabljaš?
- ☐ Svoje ideje nariši ali zapiši spodaj.
- ☐ Vzemite gradnike iz seta Explore in sestavi model, ki prikazuje tvoj izbrani poklic.
- ☐ Na koncu svoje ideje in model pokaži ekipi in jim razloži, kaj si ustvaril!

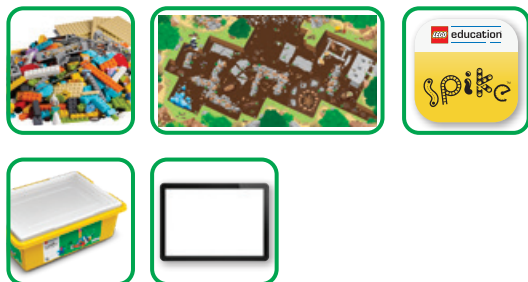
Vaša ekipa potrebuje:



Arheologi so pravi detektivi preteklosti - natančno in skrbno raziskujejo stare predmete in rešujejo skrivnostne uganke, da odkrijejo zgodbe ljudi iz davnih časov!

Moje ideje:

Vaša ekipa potrebuje:



Arheologi so kot prava ekipa pustolovcev - uspe jim samo, če se dobro poslušajo, veliko pogovarjajo in sodelujejo pri raziskovanju!

Raziskovalci zgodovine

Naloge pri 2. aktivnosti:

- ☐ Poiščite model arheološkega najdišča iz 2. srečanja ali pa uporabite vrečke 2-5 in knjižico 2, da ga zgradite.
- ☐ Po navodilih v knjižici 2 pritrdite pametno kocko in motor na model arheološkega najdišča.
- ☐ Odprite aplikacijo SPIKE. Preizkusite program iz knjižice 2 za aktivacijo mlinskega kamna v modelu.

Izziv:

- ☐ Zamislite si, da vsi delate na arheološkem najdišču. Za vsakega člana ekipe izberite določeno nalogo, ki jo tam opravlja.
- ☐ Programirajte model tako, da se premika na drugačen način.
- ☐ Uporabite gradnike za prototip, da nadgradite model tako, da predstavlja vašo ekipo.
- ☐ Pogovarjajte se med seboj o svojih vlogah na najdišču.
- ☐ Pokažite ostalim članom ekipe, kaj ste izdelali.



Srečanje 8

Naloge pri 1. aktivnosti:

- ☐ Pogovorite se s svojo ekipo o tem, kaj ste se naučili o arheologiji.
- ☐ Na naslednji strani preverite, katere dele mora imeti model vaše ekipe.
- ☐ Oblikujte model, ki prikazuje arheologe kako odkopavajo predmete na podlagi Explore.
- ☐ Spodaj narišite načrt modela. Označite različne dele.

Naloge pri 2. aktivnosti:

- ☐ Skupaj zgradite model vaše ekipe. Uporabite podlago!
- ☐ Pogovorite se o različnih delih vašega modela.

Vaša ekipa potrebuje:



Čas je, da zgradite model!
Na festivalu boste predstavili
vaše ekipe predstavili
posebni skupini ljudi, ki
jim pravimo radovedneži.

Tukaj nariši model
vaše ekipe in označi
dele:



Model vaše ekipe

Zahteve za model

- ☐ Vključite arheologa,
arheološko najdišče, orodja
in poseben predmet.

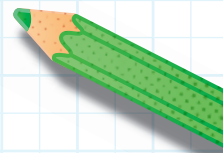
Pomislite, kaj vse so arheologi odkrili. Kako je bilo videti življenje ljudi, ki so tu nekoč živel?

- ☐ Vključite vse dele iz seta Explore in podlago.



- ☐ Uporabljajte samo elemente LEGO

- Uporabite SPIKE™ Essential, da motorizirate katerikoli del modela.



Srečanje 9

Naloge pri 1. aktivnosti:

- ☐ Pogovorite se, kaj boste vključili v skupinski plakat.
- ☐ Na naslednji strani zapišite svoje ideje.

Naloge pri 2. aktivnosti:

- ☐ Določite, kako boste izdelali plakat in katere materiale potrebujete.
- ☐ Pripravite karton za plakat, papir in potrebščine za ustvarjanje.
- ☐ Pri izdelavi plakata sodelujte vsi. Teamwork makes the Dreamwork! Bodite ustvarjalni. Na vašem plakatu so lahko besede, risbe in fotografije.

Vaša ekipa potrebuje:



Vaš skupinski plakat naj predstavi potovanje vaše ekipe skozi vsa srečanja.



Srečanje 10

Naloge:

- ☐ Pripravite dokončan model vaše ekipe in skupinski plakat.
- ☐ Pogovorite se, kako boste radovednejšem predstavili svoje delo in popotovanje skozi šolsko leto.
- ☐ Izpolnite naslednjo stran.

Čas je za festival
FIRST LEGO Liga
Raziskovalci!

Na festivalu vas bodo
radovedneži spraševali
o tem, kaj ste se naučili,
in vam podali povratne
informacije. Postavljali vam
bodo vprašanja o modelu vaše
ekipe in vašem skupinskem
plakatu.

Primeri vlog na festivalu

Jaz bom
povedala,
kaj smo
raziskovali.

Jaz bom opisala
model naše
ekipe.

Pojasnil bom
program, kako
smo motorizirali
naš model.

Mi bomo predstavili,
kako plakat opisuje
popotovanje naše
ekipe!

Jaz bom povzel,
kako je naša ekipa
spoznavala in upo-
rabljala temeljne
vrednote.



Pripravite se na dogodek

Kaj bomo povedali radovednežem in ostalim?

- Lahko opišeš model vaše ekipe?
- Kako ste v ekipi uporabili inovativnost in ustvarjalnost pri raziskovanju arheologije?

- Kaj si se naučil/-a o temi sezone?
- Kako ste uporabili temeljne vrednote?

- Kateri del modela je motoriziran?
- Kako ste programirali motoriziran del?

- Kaj ste vključili v skupinski plakat?
- Kako plakat prikazuje vašo ekipo in njeno pot?

Daj petko! Super je, ker smo se vsi veliko naučili in skupaj smo ogromno naredili. Veliko bolj zabavno je, ko sodelujemo vsi člani ekipe.



Poklici in tehnologija



Antropolog

Antropologi se zanimajo za to, kako so ljudje živeli v preteklosti. Tesno sodelujejo z arheologi pri preučevanju človeške zgodovine in sprememb skozi čas. Proučujejo predmete, ki jih je izdelal človek, in z uporabo namigov z najdišča razlagajo njihovo uporabo.



Vodja najdišča

Vodja najdišča skrbi, da vse na izkopavanju poteka gladko. Pomaga organizirati ljudi in pripomočke, da ekipa lahko učinkovito dela. Če se zgodi kaj pomembnega, je vodja pogosto prva oseba, ki jo pokličejo. Skrbi tudi za vozila in prevoze ljudi.

Vprašanja za raziskovanje:

(Priporočena za uporabo pri Srečanju 7.)

Poglejte si poklice na tej in naslednji strani. Izberite poklic, ga preučite in se pogovorite o spodnjih vprašanjih:

- Kakšne naloge opravlja ta poklic vsak dan?
- Kakšna izobrazba ali usposabljanje je potrebno?
- Kaj je pri tem poklicu vznemirljivega?
- Kakšna orodja ali tehnologija se uporabljajo?



Restavrator

Restavrator je strokovnjak za obnovo in zaščito predmetov, da jih lahko dolgo preučujemo. Predmeti, ki jih najdejo arheologi, so lahko umazani, poškodovani ali razpadli. Restavrator mora včasih hitro ukrepati, ker se nekateri predmeti lahko hitro uničijo.



Geolog

Geologi pomagajo na najdiščih, ker so strokovnjaki za kamnine in prst. Ugotovijo lahko starost kamnin, kar pomaga razumeti, kako se je najdišče spreminjalo. Geologi pomagajo določiti, kje kopati in katera orodja so potrebna.

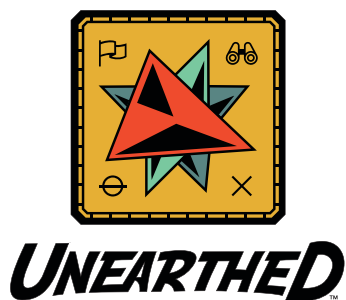
Drugi poklici, povezani z arheologijo:

- Paleontolog
- Kustos muzeja
- Zgodovinar
- Naravovarstvenik
- Ilustrator
- Izobraževalec

Arheološki proces







LEGO, logotip LEGO, logotip SPIKE so blagovne znamke skupine LEGO Group.

©2025 Skupina LEGO Group. Vse pravice pridržane.

FIRST®, logotip FIRST®, Gracious Professionalism® in FIRST® AGE™ so registrirane blagovne znamke For Inspiration and Recognition of Science and Technology (FIRST). LEGO® je registrirana blagovna znamka skupine LEGO Group.

FIRST® LEGO® Liga in UNEARTHED™ sta skupni blagovni znamki FIRST in skupine LEGO Group.

Zavod Super Glavce jih uporablja s posebnim dovoljenjem.

©2025 FIRST in skupina LEGO Group. Vse pravice pridržane. 20082502 V1