

מחברת הנדסית

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

EXPLORE





נותני חסות עולמיים של **FIRST® LEGO® League**

The **LEGO** Foundation

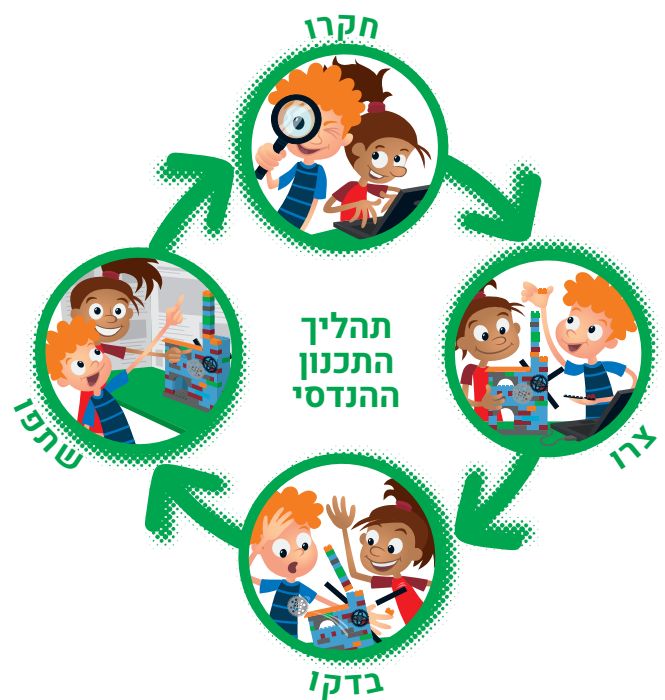


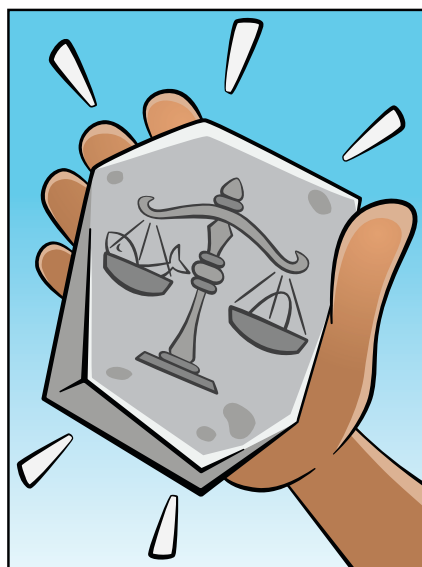
שלום! חברי וחברות הקבוצה:

.4	.1
.5	.2
.6	.3

התכוננו להרפתקה ארכיאולוגית!
בעונה זו אתם וקבוצתכם של ארכיאולוגים צעירים,
תסייעו בפתרון תעלומות מהעבר. כקבוצה תחקרו אתרי
חפירות ותלמדו על חפצים מגניבים שהושארו על ידי
אנשים שחיו בעבר הרחוק.

השתמשו בערכת ה-LEGO® Education SPIKE™ Essential שלכם על־מנת לפתח את כישורי התכנות שלכם, צרו דגמים מדהימים ושתפו את מה שלמדתם בפוסטר הקבוצתי בפסטיבל!





מה עושים ארכיאולוגים?

למדו על עוד מקצועות וטכנולוגיות הקשורים לארכיאולוגיה בעמודים 28 - 29.

ארכיאולוג/ית

ארכיאולוגים הם מספרי הסיפורים של העבר. ארכיאולוגים עוסקים במגוון עבודות שונות על-מנת לעזור לאנשים ללמוד על העבר. הם עשויים לבצע מחקר, לחפור ולהוציא אוצרות מהאדמה, ללמוד במעבדה או לנהל אוספים של חפצים עתיקים.



טכנאי/ת מעבדה

טכנאי המעבדה עוזרים לארגן את הפריטים שמוצאים הארכיאולוגים. הם מנקים ומודדים את החפצים בזהירות, ולעיתים מחברים חתיכות שבורות ביחד בחזרה כמו בפאזל. מיקרוסקופים, מצלמות ומדפסות תלת-מימד הם חלק מהציוד שעשוי לשמש במעבדה.



למידה על איך בני האדם חיו בעבר עשויה לעזור לנו לקבל החלטות טובות יותר בעתיד. ארכיאולוגים עשויים לרצות לדעת:

- מי חיו שם?
- באילו כלים הם השתמשו?
- מה הם אכלו?
- איזה סוגי בתים הם בנו?
- באילו משחקים הם שיחקו?

התקדמות הקבוצה

חזרו לדפים אלה לאורך העונה עלימנת לעדכן את המטרות האישיות והקבוצתיות שלכם וכדי לשתף את התקדמותכם.

המטרות שלי לעונה זו הן...

התחילו
כאן!

עד כה, למדתי...
אני רוצה ללמוד עוד על...

בחצי
הדרך!

מה היה הדבר הכי
מפתיע שלמדתי?

אני גאה בקבוצה שלי כי אנחנו...

מהו המרכיב המועדף
עליכם בדגם הקבוצתי?

זמן
לפסטיבל!

תפתחו מיומנויות
חדשות כשתעבדו
ביחד!

ערכי הליבה

תנו דוגמה כתובה או מצוירת של הקבוצה שלכם מיישמת כל אחד מערכי הליבה, כפי שתונחו במהלך המפגשים.

גילוי

אנו חוקרים מיומנויות ורעיונות חדשים.

הכלה

אנו מכבדים זה את זה ומכירים בהבדלים שבינינו.

חדשנות

אנו משתמשים ביצירתיות ובהתמדה לפתרון בעיות.

עבודת צוות

אנחנו חזקים יותר כשאנחנו עובדים ביחד.

השפעה

אנו מיישמים את מה שאנו לומדים על מנת לשפר את העולם שלנו.

הנאה

אנחנו נהנים וחוגגים את מה שאנחנו עושים!

מפגש 1

משימות לפעילות 1

☐ אספו את חברי הקבוצה שלכם ובחרו שם לקבוצה לעונת UNEARTHED™.

☐ ראו את סיפור האתגר בעמוד 4. בחנו מקרוב כל תמונה וחשבו על מה הדמויות המופיעות בה עשויות לחשוב או לעשות.

☐ שתפו עם חברי הקבוצה מה אתם יודעים על ארכיאולוגיה.

☐ כתבו או ציירו מה הקבוצה שיתפה.

☐ כתבו את מטרות הקבוצה בעמוד 6.

קבוצתכם צריכה:



אילו מילים אתם מכירים שקשורות לארכיאולוגיה?

מה קרה בסיפור האתגר?

ארכיאולוגים הם מדענים החוקרים כיצד אנשים חיו בעבר!

הרפתקה ארכיאולוגית

משימות לפעילות 2

- ☐ חלקו את קבוצתכם לשני צוותים וחלקו ביניהם את חלקי ה-LEGO®.
- ☐ בנו חפץ קטן. מה חברי הקבוצה שלכם בנו?
- ☐ הניחו את החפץ על שטיח המשחק.
- ☐ ציירו תמונה של החפץ שבניתם.

אתגר

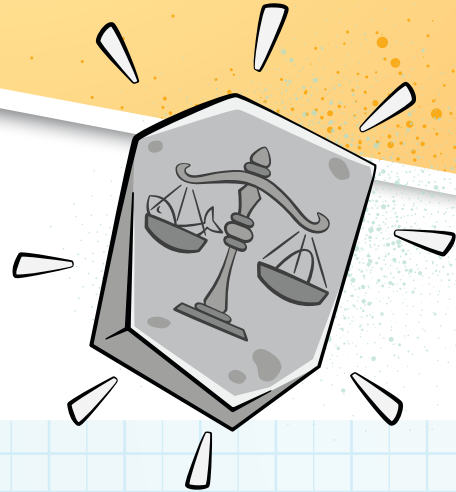
- ☐ פרקו את החפץ שהרכבתם והחליפו את חלקי ה-LEGO® שלכם ואת התמונה שציירתם עם אלו של צוות אחר.
- ☐ אתם ארכיאולוגים שעשו תגלית מדהימה. החפץ שמצאתם מפורק להרבה חתיכות שיש לחברן מחדש. נמצא ציור של החפץ. האם הציור יסייע לכם בהרכבת החפץ?
- ☐ בנו את החפץ מחדש לפי הציור. האם צוותכם הצליח לבנות מחדש את החפץ בצורה נכונה?

קבוצתכם צריכה:



חלקי ה-LEGO® מערכת ה-Explore
נמצאים בשקיות 7 - 12. הם יישמשו
אתכם בפעילויות בנייה.

לפעמים לארכיאולוגים אין את כל
המידע הנדרש כדי לשחזר חפץ. ניתן
להשתמש בטכנולוגיה כדי לדמיין כיצד
חפצים נראו בעבר.



מפגש 2

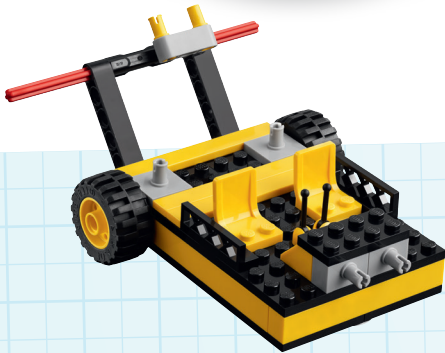
קבוצתכם צריכה:



משימות לפעילות 1

- ☐ הסתכלו על התהליך הארכיאולוגי המתואר בעמוד 30.
- ☐ דברו עם קבוצתכם על איך ארכיאולוגים בוחרים היכן לחפור.
- ☐ השתמשו בשקית 1 ובספר 1 כדי לבנות את דגם המכ"ם.
- ☐ הניחו את דגם המכ"ם על שטיח המשחק.
- ☐ הזיזו את דגם המכ"ם למקומות שונים על השטיח לפי התור. אילו חפצים ניתן לגלות באמצעות מכ"ם?
- ☐ דברו עם קבוצתכם על אילו כלים אחרים משמשים ארכיאולוגים. אילו כלים נדרשים כדי לחפור? באילו כלים משתמשים לתיעוד או לחקר חפצים?
- ☐ כתבו את רעיונותיכם מטה.

אתר חפירות הוא מקום בו ארכיאולוגים מסירים או חושפים חפצים מהאדמה. כלים כמו מכ"ם מסייעים למצוא חפצים שאבדו או נקברו עמוק באדמה. ניתן להשתמש במחפר כדי לחפור שטח גדול.



כמה כלים שארכיאולוגים משתמשים בהם הם...



השאירו את דגם
החפירה מורכב בסיום
המפגש.

עמוד 31 מציג
תמונות של דגם
החפירה מפורק.

ארכיאולוגים מחפשים פריטים
מלפני זמן רב, כמו חפצים או
שרידים. הם עשויים למצוא
כלי חרס, מטבעות, כלי עבודה
ואפילו צעצועים ישנים.

הצלת שריד

משימות לפעילות 2

- ☐ השתמשו בשקיות 2-5 ובספר 2 כדי לבנות את דגם החפירה.
- ☐ הניחו את הדגם על שטיח המשחק.
- ☐ חקרו את השכבות של דגם החפירה. השתמשו בכלי הארכיאולוגיה כדי להסיר חלקים. אילו חפצים ניתן למצוא בפנים?
- ☐ דברו עם קבוצתכם על החפצים שבתוך דגם החפירה. איך לדעתכם השתמשו בחפצים אלו?
- ☐ התאמנו בהסרת שכבות ובחפירת הדגם. האם תוכלו להרכיב אותו בחזרה?
- ☐ בחנו את החדרים השונים בתוך הדגם ודונו עם קבוצתכם כיצד השתמשו בהם.

אתגר

- ☐ חפרו את הדגם בזהירות כדי לשלוף את אחד החפצים.
- ☐ הרכיבו את הדגם בחזרה ואתגרו חבר קבוצה אחר לחשוף חפץ אחר. ודאו שלכל חברי הקבוצה הייתה הזדמנות לעשות זאת.
- ☐ שתפו מה למדתם על חפצים ועל חפירה.

מפגש 3

משימות לפעילות 1

פתחו את היישום SPIKE בהתקן הקבוצתי שלכם. ☐

השלימו את שיעור תכנות 1 ביחידת **FIRST®**
Classic - LEGO® League Explore שיעור **Carousel**. ☐

שנו את התוכנית כך שהקרוסלה תסתובב בכיוון הנגדי. ☐

דברו עם חברי הקבוצה על איך שהדגם יכול לסייע לארכיאולוגים. אילו שינויים הייתם עושים? ☐

כתבו את רעיונותיכם מטה. ☐

קבוצתכם צריכה:



ארכיאולוגים מחפשים
רמזים כדי למצוא
את האתרים הטובים
ביותר לחפור בהם. הם
משתמשים במפות
ישנות ובטכנולוגיה כדי
ללמוד היכן אנשים חיו
לפני הרבה זמן.

ארכיאולוגים יכולים
להשתמש בזה כדי...

סוקרי אתרים

משימות לפעילות 2

☐ שנו את דגם הקרוסלה כך שארכיאולוגים יוכלו להשתמש בו באתר חפירות. תוכלו לבנות את אחד מהרעיונות שרשמתם בפעילות 1.

☐ בחרו חפץ שנמצא על שטיח המשחק שמעניין אתכם.

☐ הניחו את הדגם על שטיח המשחק ליד החפץ.

אתגר

☐ פתחו את היישום SPIKE בהתקן הקבוצתי שלכם.

☐ שנו את התוכנית כך שהדגם יסתובב ויעצור מעל החפץ שבחרתם.

☐ שתפו במה שבניתם והסבירו כיצד תכנתתם את הדגם.

קבוצתכם צריכה:



סקירות של השטח מסייעות
למפות את מיקומם של
אתרים וחפצים כדי להבין
כיצד האנשים שחיו בשטח זה
השתמשו בו.

ניתן להטיס רחפנים מעל אתר
חפירות כדי לסייע ביצירת מפות
או במציאת מקומות חדשים
לחפירה.

כתבו את התוכנית שלכם כאן:

מפגש 4

משימות לפעילות 1

- ☐ פתחו את היישום SPIKE בהתקן הקבוצתי שלכם.
- ☐ השלימו את שיעור תכנות 2 ביחידת LEGO® FIRST® League Explore - שיעור **Animal Alarm**.
- ☐ שנו את התוכנית כך שצבע אחר יוצג על האזעקה.
- ☐ דברו עם חברי הקבוצה שלכם על כיצד הדגם יכול לסייע לארכיאולוגים.
- ☐ כתבו את רעיונותיכם מטה.

קבוצתכם צריכה:



חיישנים יכולים לסייע לארכיאולוגים לגלות דברים שאנחנו לא יכולים לראות עם העיניים שלנו.

כיצד חיישנים יכולים לסייע לנו ללמוד עוד על חפצים?

חיישנים יכולים לסייע לארכיאולוגים...

בלשי עפר

משימות לפעילות 2

☐ שנו את דגם **Animal Alarm** כך שהוא יוכל לשמש לבדיקת חפצים. תוכלו לבנות את אחד מהרעיונות שרשמתם במשימה הקודמת.

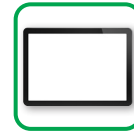
☐ בחרו חפץ על שטיח המשחק, או כל חפץ אחר שקבוצתכם מעוניינת לחקור.

אתגר

☐ שנו את התוכנית כך שהדגם ישמיע צליל כאשר החיישן מזהה את החפץ שלכם. תוכלו גם לשנות את דפוס האור.

☐ שתפו במה שבניתם והסבירו כיצד תכנתתם את הדגם.

קבוצתכם צריכה:



ארכיאולוגים
משתמשים בחיישנים
כדי ללמוד על חפצים
מבלי לפגוע בהם.
חיישנים מסוימים
יכולים לזהות אילו
חומרים נמצאים בחפץ,
או אם משהו מוסתר
בתוכו.

כתבו את התוכנית שלכם כאן:

מפגש 5

משימות לפעילות 1

- ☐ פתחו את היישום SPIKE בהתקן הקבוצתי שלכם.
- ☐ השלימו את שיעור תכנות 3 ביחידת *FIRST*®.
- ☐ *LEGO*® League Explore - שיעור *Arctic Ride*.
- ☐ שנו את התוכנית כך שהדגם ינוע לאחור.
- ☐ דברו עם חברי הקבוצה שלכם על כיצד הדגם יכול לסייע לארכיאולוגים.
- ☐ כתבו את רעיונותיכם מטה.

קבוצתכם צריכה:



משאיות, מכוניות,
מחפרים ומנופים, כל
אלו הם כלי רכב שאתם
עשויים למצוא באתרי
חפירה.

ארכיאולוגים יכולים
להשתמש בזה כדי...

חופרים מצוינים

משימות לפעילות 2

☐ שנו את דגם **Arctic Ride** כך שהוא ייצג כלי רכב בו משתמשים ארכיאולוגים. אתם יכולים לבנות את אחד מהרעיונות שהעליתם בפעילות הקודמת.

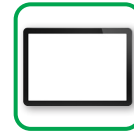
אתגר

☐ בחרו שני חפצים על שטיח המשחק.

☐ שנו את התוכנית כך שהדגם ינוע בין שני החפצים שבחרתם. נסו לעצור את הדגם על אחד החפצים.

☐ שתפו במה שבניתם והסבירו כיצד תכנתתם את הדגם.

קבוצתכם צריכה:



ארכיאולוגים משתמשים בכלי רכב כדי לפנות עפר או להזיז חפצים ישנים.



כתבו את התוכנית שלכם כאן:

מפגש 6

קבוצתכם צריכה:



משימות לפעילות 1

☐ דברו עם קבוצתכם על הכלים בהם משתמשים ארכיאולוגים. אילו כלים נדרשים לחפירה? אילו כלים נדרשים לתיעוד או לחקר חפצים?

☐ כתבו את רעיונותיכם מטה.

☐ בחרו בכלי אותו תבנו עם קבוצתכם.

☐ השתמשו בחלקי ה-LEGO® כדי ליצור כלי בו משתמשים ארכיאולוגים.

☐ הניחו את הכלי על שטיח המשחק.

אתגר

☐ בנו שלושה כלים שקבוצתכם חושבת כי ארכיאולוגים באתר חפירות יוכלו להשתמש בהם.

☐ דונו עם קבוצתכם כיצד משתמשים בכל אחד מהכלים הללו.

☐ שתפו את מה שבניתם עם הקבוצה.

קראו על המקצועות
המתוארים בעמודים
28, 5 ו-29 כדי
לראות באילו כלים
וטכנולוגיה משתמשים
בארכיאולוגיה.

מספר כלים בהם משתמשים
ארכיאולוגים הם...

מחפשי אותות

משימות לפעילות 2

- ☐ מצאו את דגם המכ"ם ממפגש 2, או השתמשו בשקית 1 כדי לבנות אותו.
- ☐ השתמשו בהוראות הבנייה שבספר 1 כדי לחבר את הבקר ואת החיישן לדגם המכ"ם.
- ☐ פתחו את היישום SPIKE. נסו להריץ את התוכנית שהשתמשתם בה במפגש 4 על דגם המכ"ם.
- ☐ הניעו את הדגם לפי התור אל מקומות שונים על שטיח המשחק. איזה סוג של חפצים ניתן לזהות באמצעות המכ"ם?

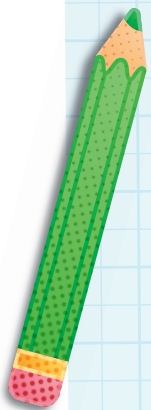
אתגר

- ☐ תכנתו את הדגם להציג דפוס אור אחר.
- ☐ דברו עם חברי הקבוצה על כלים אחרים בהם משתמשים ארכיאולוגים. אילו כלים נדרשים לחפירה? אילו כלים משמשים לחקר חפצים?
- ☐ כתבו את רעיונותיכם מטה.

קבוצתכם צריכה:



מספר כלים לחפירה ולחקר
חפצים הם...



מפגש 7

קבוצתכם צריכה:



ארכיאולוגים חוקרים
בזהירות חפצים עתיקים
ופותרים חידות מהחיים
האמיתיים כדי לגלות את
סיפורם של אנשים שחיו
לפני זמן רב!

משימות לפעילות 1

☐ חקרו את המקצועות בתחומי הארכיאולוגיה המתוארים בעמודים 28 ו-29.

☐ בחרו במקצוע המעניין אתכם. איזה סוג של הכשרה נדרשת כדי לעסוק בו? באילו כלים משתמשים במקצוע זה?

☐ כתבו או ציירו את רעיונותיכם מטה.

☐ השתמשו בחלקים של ערכת ה־Explore כדי לבנות דוגמה של המקצוע שבחרתם.

☐ שתפו את רעיונותיכם עם הקבוצה.

הרעיונות שלי:

עוזרי ההיסטוריה

משימות לפעילות 2:

- ☐ מצאו את דגם אתר החפירות ממפגש 2 או השתמשו בשקיות 2-5 ובספר 2 כדי לבנות אותו.
- ☐ השתמשו בהוראות הבנייה בספר 2 כדי לחבר את הבקר והמנוע לדגם אתר החפירות.
- ☐ פתחו את היישום SPIKE. נסו את התוכנית המסופקת בספר 2 כדי להפעיל את אבן הרחיים בתוך דגם אתר החפירות.

אתגר

- ☐ בחרו מקצוע לכל אחד מחברי הקבוצה ודמיינו כי כולכם עובדים באתר החפירה.
- ☐ תכנתו את הדגם לנוע בדרך אחרת.
- ☐ השתמשו בחלקי ה-LEGO® והוסיפו אותם לדגם כך שהוא ייצג את קבוצתכם.
- ☐ דברו עם הקבוצה על תפקידכם באתר החפירות.
- ☐ שתפו את מה שבניתם עם הקבוצה.

קבוצתכם צריכה:



ארכיאולוגים עובדים
כצוות וחייבים להסתמך על
תקשורת טובה ועל עבודת
צוות כדי להצליח.



מפגש 8

קבוצתכם צריכה:



זה הזמן לבנות את הדגם
הקבוצתי שלכם! הדגם
הקבוצתי שלכם יוצג
לבוחנים בפסטיבל.

משימות לפעילות 1

- ☐ דברו עם חברי קבוצתכם על מה שלמדתם על ארכיאולוגיה.
- ☐ ראו בעמוד הבא את החלקים הנדרשים עבור הדגם הקבוצתי.
- ☐ תכננו דגם קבוצתי המציג צוות של ארכיאולוגים החופרים חפצים על שטיח המשחק.
- ☐ ציירו את רעיונותיכם לדגם הקבוצתי מטה. סמנו את החלקים השונים.

משימות לפעילות 2

- ☐ צרו יחד את הדגם הקבוצתי שלכם על שטיח המשחק.
- ☐ דברו על החלקים השונים של הדגם שלכם.

ציירו וסמנו את הדגם
הקבוצתי שלכם:



הדגם הקבוצתי

דרישות

כללו ארכיאולוג/ית, אתר חפירות, כלים וחפץ מיוחד.

חשבו על מה שהארכיאולוגים גילו. איך נראו החיים של האנשים שגרו כאן בעבר?

כללו את כל החלקים מערכת ה־Explore ואת שטיח המשחק.



השתמשו בחלקי SPIKE™ Essential כדי להניע חלק מהדגם שלכם.

השתמשו רק בחלקי LEGO®.



מפגש 9

קבוצתכם צריכה:



משימות לפעילות 1

- ☐ דברו עם קבוצתכם על מה שתכללו בפוסטר הקבוצתי.
- ☐ השתמשו בעמוד הבא כדי לנסח את רעיונותיכם.

משימות לפעילות 2

- ☐ החליטו כיצד קבוצתכם תיצור את הפוסטר וקבעו אילו חומרים ידרשו לכך.
- ☐ אספו את לוח הפוסטר ואת החומרים.
- ☐ צרו את הפוסטר הקבוצתי. כל חברי הקבוצה צריכים לעזור ליצור אותו.

הפוסטר הקבוצתי שלכם צריך לתאר את המסע הקבוצתי שלכם לאורך המפגשים.



הפוסטר הקבוצתי

דף רעיונות לפוסטר הקבוצתי

כללו את איך שעבדתם יחד כקבוצה, את מה שלמדתם על ארכיאולוגיה, את מה שבניתם כדגם הקבוצתי שלכם וכל דבר אחר שתמצאו לשתף!



במפגש הבא תתכוננו
לפסטיבל ה־Explore.
עליכם לסיים את הדגם
הקבוצתי ואת הפוסטר
הקבוצתי.



מפגש 10

משימות למפגש

- ☐ אספו את הדגם הקבוצתי ואת הפוסטר הקבוצתי הגמורים.
- ☐ דונו על איך שקבוצתכם תשתף את מה שלמדתם עם הבוחנים.
- ☐ השלימו את העמוד הבא.

כמעט הגיע הזמן לפסטיבל
של **FIRST® LEGO®**
!League Explore

בפסטיבל הבוחנים ישאלו
אתכם על מה שלמדתם
ויתנו לכם משוב. הם
ישאלו שאלות על הדגם
הקבוצתי ועל הפוסטר
הקבוצתי שלכם.

תפקידים לדוגמה בפסטיבל

אני אתאר את
הדגם הקבוצתי.

אני עומדת
לשתף במה
שחקרנו.

אני אסביר על
התוכנה ואיך היא
מניעה את הדגם
הקבוצתי.

אנחנו נראה כיצד
הפוסטר מתאר את המסע
הקבוצתי שלנו!

אני יכול לשקף כיצד
הקבוצה שלנו יישמה
את ערכי הליבה.



הכנה לאירוע

מה אני אשתף עם הבוחנים

- מה למדתם על נושא העונה?
- כיצד יישמתם את ערכי הליבה?

- האם תוכלו לתאר את הדגם הקבוצתי?
- הסבירו כיצד קבוצתכם השתמשה בחדשנות וביצירתיות כדי לחקור ארכיאולוגיה.

- מה כללתם בפוסטר הקבוצתי שלכם?
- כיצד הפוסטר מציג את המסע הקבוצתי שלכם?

- איזה חלק מהדגם הקבוצתי שלכם ממונע?
- איך תכנתתם את החלק הממונע?

בואו נחגוג כמה טוב קבוצתכם
עבדה יחד! זה הרבה יותר
כיף כשכל חברי הקבוצה
משתתפים.



אנתרופולוג/ית

אנתרופולוגים מתעניינים כיצד אנשים חיו בעבר. הם עובדים בצמוד לארכיאולוגים כדי ללמוד את ההיסטוריה של בני האדם וכיצד אנשים השתנו לאורך הזמן. הם חוקרים חפצים אשר יוצרו על ידי בני אדם ונעזרים ברמזים מהאתר על מנת לפרש כיצד השתמשו בחפצים לפני זמן רב.



מנהל/ת אתר

מנהלי האתר דואגים שהכל יתנהל בצורה חלקה באתר החפירה. הם עוזרים לשמור על סדר וארגון של האנשים והציוד על-מנת שהצוות יוכל לעבוד ביעילות. במידה ומשהו מרגש מתרחש, מנהלי האתר עשויים להיות האנשים הראשונים שמודיעים להם. הם גם מטפלים בכלי הרכב ומסייעים בהובלת אנשים אל האתר וממנו.



שאלות חקר:

(מומלץ להשתמש במהלך מפגש 7.)

הסתכלו על המקצועות המתוארים בעמודים אלה. בחרו מקצוע, למדו עליו, ודונו בשאלות הבאות יחד עם קבוצתכם.

- מהן חלק מהמשימות היומיומיות של המקצוע?
- מה הופך את התפקיד למרגש?
- איזו השכלה או הדרכה נדרשת?
- באילו כלים או טכנולוגיה משתמשים במקצוע?

משמרת

משמרים הם מומחים בתיקון ושימור חפצים כדי שיהיה ניתן לחקור אותם לאורך זמן. כאשר ארכיאולוגים מוצאים חפצים, הם עלולים להיות מלוכלכים, פגומים או שבורים לחלקים. לעיתים המשמרים צריכים לעבוד במהירות, כי חפצים מסוימים עלולים להתפרק במידה ולא יטופלו בזהירות.



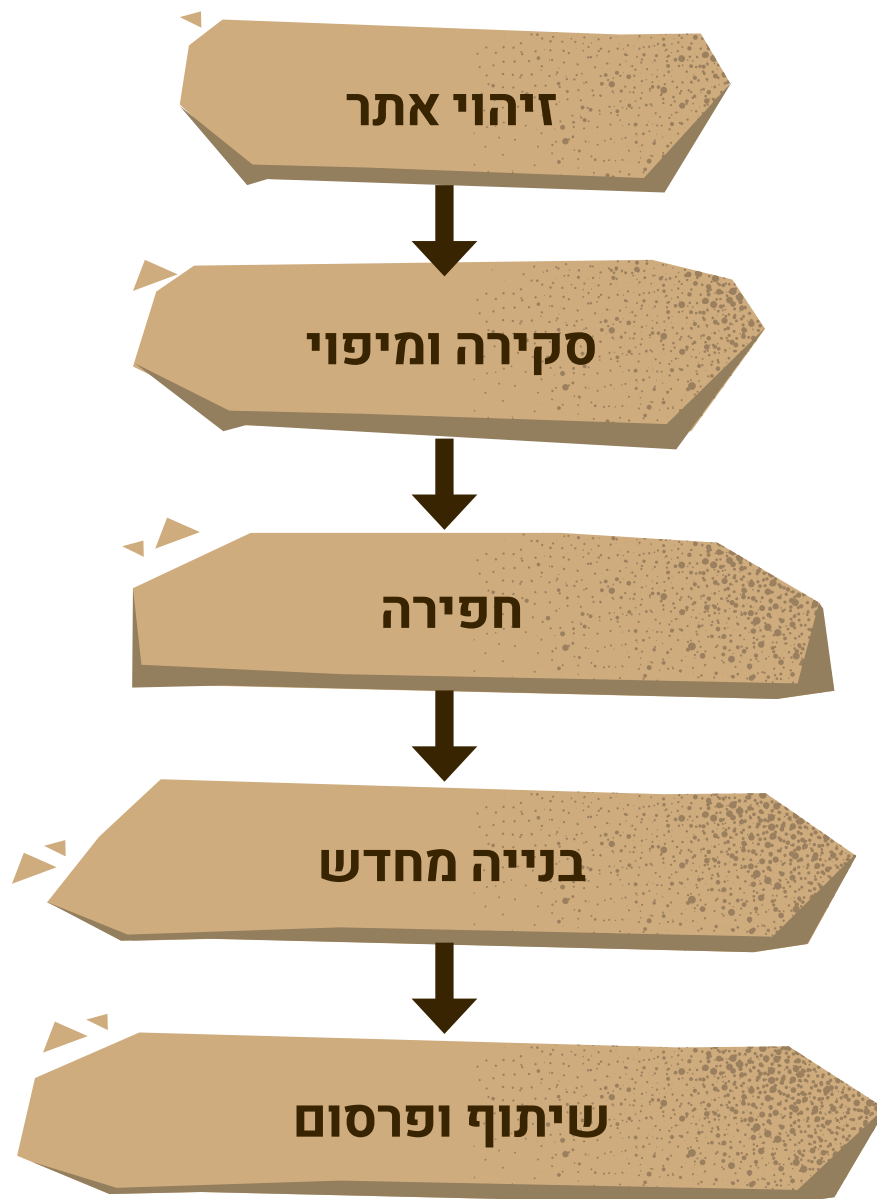
גיאולוג/ית

גיאולוגים עוזרים באתרי חפירות כיוון שהם מומחים לסלעים ולקרקע. הם יכולים להשתמש בטכנולוגיה כדי לקבוע את גיל הסלעים במטרה לעזור להבין כיצד האתר השתנה לאורך הזמן. גיאולוגים יכולים לעזור לצוות להבין היכן לחפור ואילו כלים עשויים להידרש.

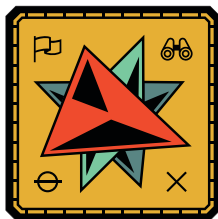
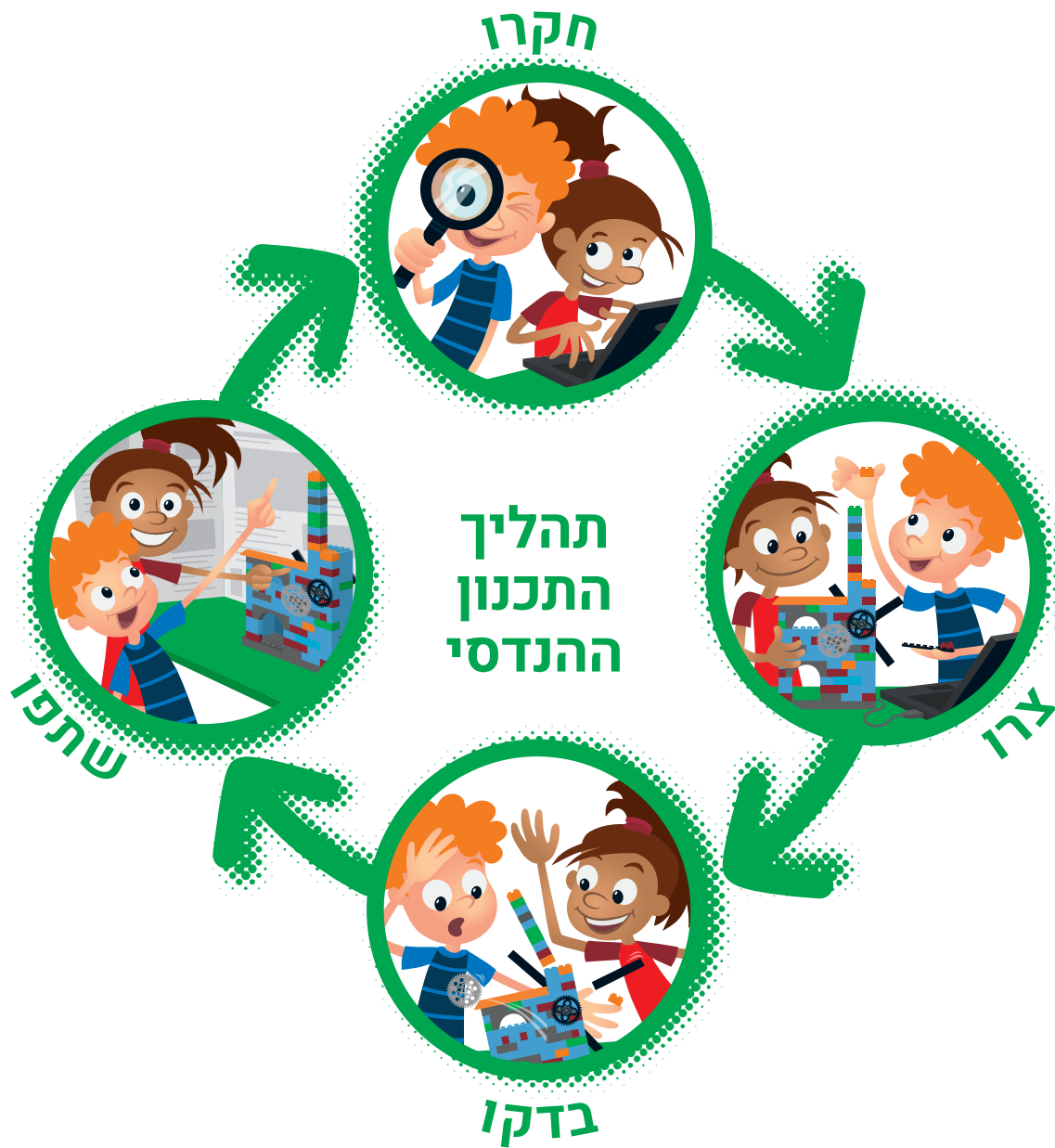


מקצועות נוספים הקשורים לארכיאולוגיה:

- פלאונטולוג/ית
- אוצר/ת מוזיאון
- היסטוריון/ית
- פעיל/ת שימור
- מאייר/ת
- מחנך/ת







UNEARTHED™



LEGO, the LEGO logo, and the SPIKE logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2025 The LEGO Group. All rights reserved/Tous droits réservés/Todos los derechos reservados.

FIRST®, the FIRST® logo, and FIRST® AGE™ are trademarks of For Inspiration and Recognition of Science and Technology (FIRST). LEGO® is a registered trademark of the LEGO Group.

FIRST® LEGO® League and UNEARTHED™ are jointly held trademarks of FIRST and the LEGO Group.

©2025 FIRST and the LEGO Group. All rights reserved. 20082502 V1