

UNEARTHEDTM



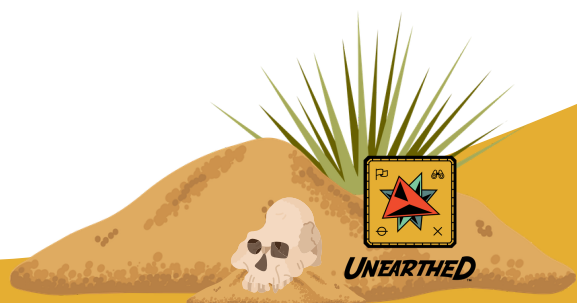
Årsrapport 2025

Sæson UNEARTHED
Supported by META

UNEARTHED™

Indholdsfortegnelse

Coding Pirates: Operatør på FIRST® LEGO® League	3
Konceptet.....	4
FIRST® LEGO® League Challenge.....	5
FIRST® LEGO® League Explore.....	8
FIRST®LEGO® League Discover.....	10
UNEARTHED SM : Grav dybt.....	11
Nordisk Finale.....	12
• Holdoversigt.....	12
• 2-dages program.....	13
• Finalen.....	15
• Årets priser og vinderhold.....	17
• De store øjeblikke.....	20
• Impact-målinger fra deltagere og vejledere.....	21
Mediedækning.....	24
Sponsorer og samarbejdspartnere.....	28
Tak.....	30





Coding Pirates: Operatør på *FIRST*® *LEGO*® League

Coding Pirates er en forening, som vil fremme børn og unges produktive og kreative IT-kompetencer via afholdelse af ugentlige klubaftener, workshops og online kollaboration sammen med andre Coding Pirates-afdelinger. Coding Pirates sigter efter at skabe teknologiforståelse mellem børn og unge og skabe innovative produktudviklere. Coding Pirates er en non-profit organisation, og som hovednerve i organisationen står IT-professionelle, lærere, programmører, forskere og entreprenører, som alle har det til fælles, at de ser et behov for et tilbud til børn og unge, der vil styrke deres IT-kompetencer og kreativitet.

Siden 2022 har Coding Pirates været operatør på *FIRST*® *LEGO*® League. I Coding Pirates tror vi på, at vi skaber nysgerrige børn gennem lærerig leg med stort engagement og frihed til selvbestemmelse. Vi får motiverede og engagerede børn, når vi lader dem udfolde sig på tværs af køn, alder og evner.

Samarbejdet med *FIRST*® *LEGO*® League stemmer perfekt ind i Coding Pirates legende tilgang til teknologier og IT. Gennem samarbejdet er det vores ambition, at vi får endnu flere børn med på det teknologiske tog.

Tak til *LEGO*® Education for at række ud!

Konceptet

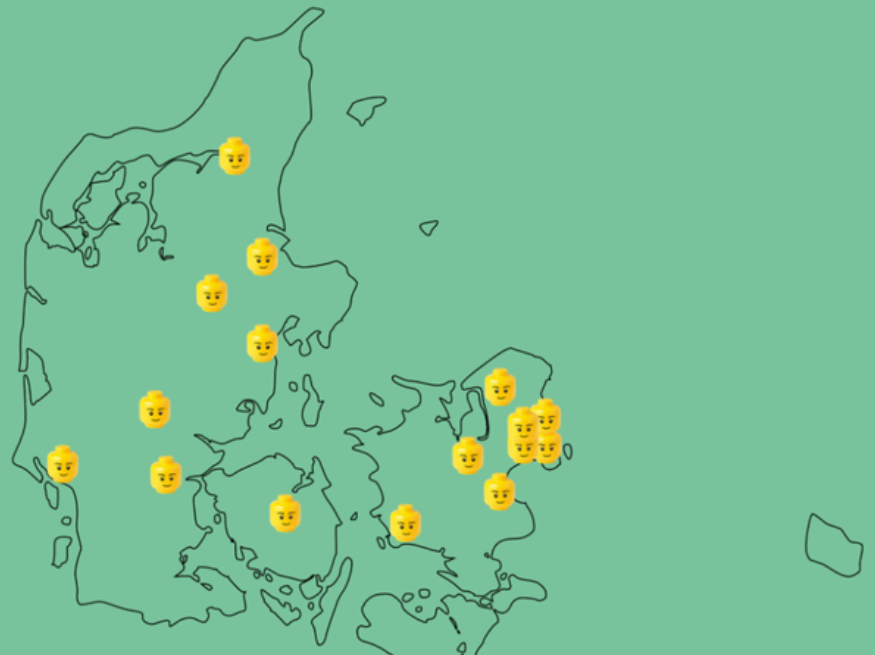
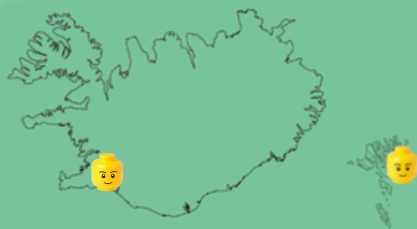
Siden 2022 har Coding Pirates faciliteret *FIRST® LEGO® League* i Danmark med formålet at give børn unikke og lærerige oplevelser indenfor STEAM.

FIRST® LEGO® League er en global videns- og teknologiturnering for børn i alderen 4 til 16 år. Konceptets overordnede mål er at give flest mulige børn og unge chancen for at opleve, lære og besidde kundskaber indenfor *FIRST® LEGO® League* (FLL). Vi lever i et samfund i rivende udvikling indenfor teknologi og digitalisering. Vi ser derfor et tydeligt behov for, at børn og unge udvikler kompetencer, der skal hjælpe dem til at løse fremtidens udfordringer. Ingen kan spå om, hvad der er brug for i fremtiden, men vi ved, at evner indenfor problemløsning, samarbejde og innovation altid vil være relevante. Hertil kommer den teknologiske forståelse og indsigt.

Fællesværdierne for Coding Pirates og *FIRST® LEGO® League* er, at vi ønsker, at børn og unge skal være aktive brugere af og skabere med teknologien fremfor passive forbrugere. I *FIRST® LEGO® League* får holdene mulighed for at stille spørgsmål, finde problemstillinger, og ikke mindst løsninger. De får lov til at påvirke og skabe teknologien selv, når de konstruerer, programmerer og tænker kreativt. Alt sammen i samarbejde med hinanden i fællesskab om årets tema. I Coding Pirates og *FIRST® LEGO® League* tror vi på, at det er måden, hvorpå vi skaber nysgerrige børn og unge indenfor STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Math).

Coding Pirates faciliterer *FIRST® LEGO® League* redskaberne til klubberne, medlemssystemer, hjemmeside mv. Bag Nordisk finale står projektteamet fra Coding Pirates. Lokalfinalerne planlægges eksternt på tværs af landet. I år deltog 6.500 børn og unge i de tre programmer.





LOKALE TURNERINGER

Aalborg	Hørsholm
Aarhus	Island
Billund	Køge
Bjerringbro	Kolding
Boeslunde	Odense
Esbjerg	Randers
Farum	Roskilde
Fredensborg	
Frederiksberg	
Færøerne	
Gentofte	



CHALLENGE

FIRST® LEGO® League Challenge

FIRST® LEGO® League Challenge er verdens største konkurrence indenfor teknologi og videnskab. Hvert efterår lanceres et nyt tema, som holdene skal arbejde ud fra i mindst otte uger. Challenge er for børn og unge i alderen 10-16 år. Årets samfundsrelevante tema skal være med til at inspirere deltagerne til at blive morgendagens ingeniører, forskere og problemløserer indenfor arbejdet med STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Math).

I løbet af projektperioden skal deltagerne innovere, programmere, udforske og designe indenfor et på forhånd givent tema. *FIRST® LEGO® League Challenge* består af Projektudvikling og Teknologi samt Kerneværdier, der omfavner hele konkurrencen.

Projektudvikling: Holdene skal selv finde en problemstilling passende for årets tema. Gennem otte uger skal de undersøge, tænke kreativt og i sidste ende komme med en ny eller forbedret løsning på deres problem. Løsningen skal præsenteres for dommerne til konkurrencen.

Teknologi: Holdene skal bygge og programmere en robot med LEGO® Education SPIKE™, der skal dyste på robotbanen. Hvert hold har 2 1/2 minut, hvor de dyste mod et andet hold. Holdene skal både løse opgaver individuelt, men de kan opnå flere point, hvis de formår at samarbejde med deres konkurrenter under dysten. Udover at de skal køre robotløb, så skal de også præsentere deres robotdesign, strategi og programmering for dommerne.

Kerneverdierne er gennemgående for hele konkurrencen. De skal integreres i alle konkurrencens elementer, ikke kun på turneringsdagen, men også i forløbet op til. De omhandler deltagernes evner til at samarbejde, skabe inddragelse og fællesskab. Til konkurrencen skal de fremlægge for dommerne, hvordan de har arbejdet med disse elementer. De skal desuden forberede en stand, der selvforklarende præsenterer deres projekt. Holdenes arbejde giver dem mulighed for at deltage i en lokal finale i deres nærområde. Til konkurrencen modtager alle diplomer og priser indenfor et antal udvalgte kategorier. Vinderne går videre til Danmarksmesterskaberne.



338 hold deltog i de lokale turneringer
38 hold deltog til Nordisk finale

Kerneværdier

Opdagelse: Vi udforsker nye færdigheder og ideer.

Innovation: Vi bruger kreativitet og udholdenhed til at løse problemer.

Effekt: Vi anvender det, vi lærer, til at forbedre vores verden.

Inklusion : Vi respekterer hinanden og rummer hinandens forskelligheder.

Teamwork: Vi er stærkere, når vi står sammen.

Sjov: Vi har det sjovt!





LOKALE FESTIVALER

Billund
Farum
Frederiksberg
Gentofte
Køge



FIRST® LEGO® League Explore

FIRST® LEGO® League Explore bygger på de samme principper som Challenge, men i en forenklet udgave. Aldersgruppen er børn fra 6 til 9 år, og formålet er at åbne deres verden for videnskab og teknologi. Børnene skal forsøge at finde en løsning en problemstilling, der tager udgangspunkt i den virkelige verden. Fantasien udfordres, når der skal designes, bygges og løses problemer.

EXPLORE forløbet kulminerer i en kreativ festival, hvor holdene præsenterer deres holdmodeller og holdplancher. Forældre møder ofte op til festivalen og sammen med nogle udvalgte 'dommergrupper' sørger de for, at børnene får en god oplevelse, ved at spørge ind til processen, modellerne og udstillingen.



FARUM



FARUM

287 hold deltog i de lokale festivaler



FARUM

SIDE 9



LOKALE FESTIVALER

Gentofte



FIRST® LEGO® League Discover

FIRST® LEGO® League Discover underbygger legende læring i børnehaven.

Discover er FIRST® LEGO® League for de mindste børn i alderen 4-6 år.

Gennem leg lærer børn at samarbejde, og de stimuleres af deres naturlige nysgerrighed. Discover skaber glæde og lyst til at udforske. Der er fokus på, at børnene skal udvikle deres selvtillid, sociale færdigheder og stimulere deres naturlige nysgerrighed. Formålet med Discover er at introducere børn til STEM ved at koble STEM sammen med deres virkelige verden. Gennem gode oplevelser og meningsfulde udfordringer opnår børnene deres første færdigheder indenfor STEM. Deres udforskningstrang pirres og de opnår nogle gode læringsvaner

87 hold deltog i Discover

UNEARTHED™

Grav dybt!

Under jordens overflade gemmer sig en skjult verden, som mennesket ikke kan se med det blotte øje. Men det blev lavet om i sæson 2025/2026, hvor temaet UNEARTHED lod alle deltagerne grave sig ned i historiens lag. Her skulle deltagerne undersøge en verden fyldt med skjulte fortidsminder, glemte kulturer og spor af menneskenes liv gennem tusindvis af år – alt det, som ligger begravet under os og venter på at blive fundet. Menneskets nysgerrighed efter fortiden er stor, og arkæologerne er dem, der hvert dag graver sig dybere ned i historiens gåder. De arbejder systematisk og tålmodigt for at finde svar på, hvem vi er, og hvor vi kommer fra. Men hvordan finder vi ting, vi slet ikke ved eksisterer? Hvordan kan teknologi gøre udgravningerne nemmere og smartere? Hvordan bevarer og daterer vi de fund, vi gør? Og hvordan formidler vi historien til publikum på måder, der virkelig fanger og engagerer?

Alt dette og meget mere har årets deltagere haft mulighed for at undersøge, hvor vi sammen har gravet os ned i arkæologiens fascinerende verden. I år har vi fået uvurderlig hjælp af langt over 20 af landets arkæologer, som har bidraget med virkelige problemstillinger, vejledt deltagerne i deres løsninger og via webinarer gjort dem klogere på, hvad det egentlig vil sige at være arkæolog. I robotmissionerne har deltagerne løst opgaver, der har inspireret dem og gjort dem bevidste om nogle af arkæologiens store udfordringer. De har løst opgaver på et udgravningssted, fundet arkæologernes pensel, udgravet en skibsruin og efterladt markører til fremtidige arkæologer.

6.500 børn og unge
deltog i Uearthed på
tværs af de tre divisioner

UNEARTHED™

Nordisk Finale

Til Nordisk finale d. 29. november 2025 deltog over 400 børn og unge fra Danmark, Færøerne og Grønland i konkurrencen fordelt på 38 hold. Her var de sammen med deres vejledere og over 100 frivillige til afholdelsen af konkurrencen og aktiviteterne, samt med stor opbakning fra holdenes familie og venner. Nordisk finale er en åben konkurrence, hvor alle med interesse for *FIRST®* LEGO® League er velkommen til at besøge konkurrencen, og vi oplevede en del besøgende kiggede forbi med stor nysgerrighed.

ALLE HOLD VAR INVITERET TIL ODENSE ALLEREDE OM FREDAGEN

Traditionstro, så inviterede vi årets deltagere til Odense om fredagen, så holdene kan lande, opstille deres udstilling og møde hinanden. Rekord mange hold tog imod tilbuddet fredag, som bød på opstilling, velkomst og aftensmad på UCL. Herefter stod Hans Klysner for en fantastisk robotdyst.

OVERSIGT OVER HOLDENE

Svampebobberne
Los Robots
Unearthed Uncs

The Monkeys of Europe
Golddiggers

Arkebotterne
Grundstof

Cover Tech
Vikinger
Havfiskene

M.E.S
LEGO Nerds

Pirates of the Furesø
Skeletterne

Terra Dreams
Sporgraverne

FC Legomasters
Brick Brains

Aqua Divers
Core Explores
Human Tech

LFPH
Neriusaaq
NXT EV3lution

Angakkut
CIS
GIFLL

Ditch Drones
Archi-Mate
CodeDiggers

(OP)find Nemo
Super Duper Strawberries

Team Hedemølle
Digifossil

Nørrebro Nerds
Pilegård

Ejby skole
Dino Nuggests

2-DAGES PROGRAM

Fredag

16:00: Adgang til UCL & opstilling af udstilling.

17:30: Fælles velkomst for alle

18:00: Aftensmad på Storms Pakhus

19:30: Underholdning med Klysner

21:00: Tak for i aften





Lørdag

09:15: UCL åbner for gæster

09:30: Åbningsshow med Lasse Winther og Lightr og indmarch.

10:15: Aktiviteterne åbner.

10:30 Konkurrencen starter

10:30-13:00: VIP-arrangement

11:15: Frokost

12:45: Konkurrencen genoptages

15:05: Konkurrence slutter

15:10: Votering i dommerlokale

15:15 Robotdyst, semifinaler, finale (uden for konkurrencen)

15:40 Overrækkelse af medaljer og awards

17:15 Fælles oprydning og aftensmad for de frivillige





Finalen

UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskolen lagde hus til endnu en fantastisk omgang FIRST® LEGO® League Nordisk Finale 2025. Niveauet var højt og det var tydeligt for dommere og gæster, at alle holdene havde forberedt sig grundigt til finalen. De var spændte, glade og klar.

Smuk åbning med lysshow

Endnu en gang havde vi besøg af Lightr, der stod for et fantastisk lysshow. Det arkæologiske tema satte rammen, og alle hold fik deres velfortjente plads på scenen under den traditionsrige indmarch, hvor de blev præsenteret for salen. Holdene strålede af gejst, mødte op i flotte udklædninger og bidrog til den festlige stemning – en tradition, vi er stolte af at videreføre.

Arkæologi var rammen for årets konkurrence.

Årets tema UNEARTHED har bragt alle holdenes fokus ned under jorden, hvor de har undersøgt, hvordan de kan løse arkæologiens udfordringer gennem innovative projekter. Holdene imponerede med deres kreative ideer, som de har undersøgt, fundet løsninger på, og samarbejdet om i mere end 3 måneder. Udover konkurrencens innovation og teknologiske aspekter, så har konkurrencen også fokus på sammenhold og fællesskab. Generalsekretær Louise Overgaard er ikke i tvivl om, hvorfor konkurrencen er så stor en succes for børnene på tværs af aldre og køn.

“Det er så vidtfavnende et program, hvor de både arbejder med innovation, kreativitet og teknologiforståelse. De skal samarbejde, og de skal få det hele til at gå op i en højere helhed. Det er fantastisk at se, hvordan holdene hepper på hinanden, men de hepper også på de andre hold”, fortæller Louise Overgaard.

Medaljer og pokaler

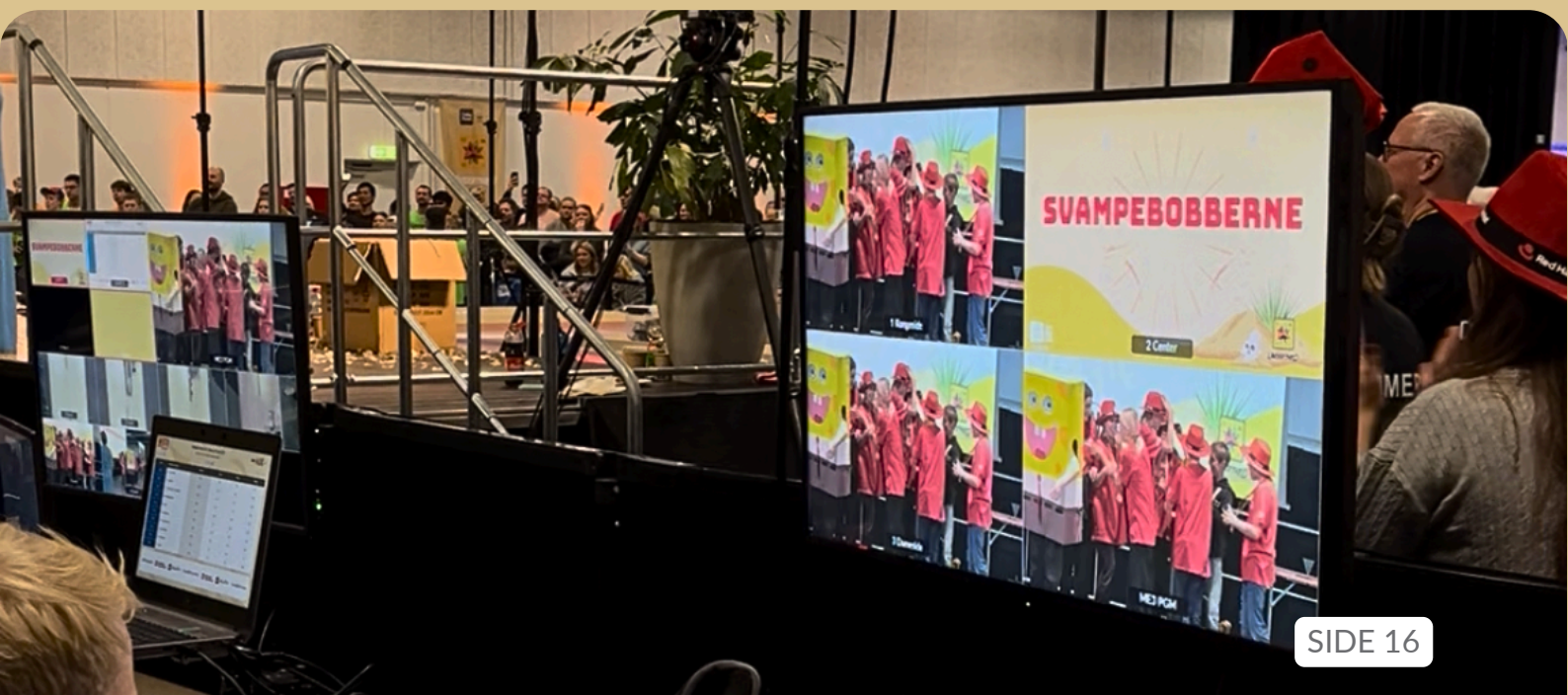
Programmet handler i høj grad om, at alle deltagerne skal have en god oplevelse og opleve anerkendelse for sit engagement. Kåringsceremonien afsluttes derfor i traditionens tro med en medaljeoverrækkelse, inden der skal fordeles pokaler. I alt uddeles der 23 pokaler til finalen, og den sidste pokal er Årets Champion. Årets Champion-pris gik til holdet Svampebobberne, der er et fritidshold fra Århus.

Hall of Fame

I år har vi introduceret et helt nyt tiltag: en Hall of Fame, hvor årets champions optages til evige hæder og ære. Her vil Champions holdet fra hvert år stå side om side som bevis på hårdt arbejde, stærkt samarbejde og innovative løsninger. Dette års champions, Svampebobberne kommer til at hænge ved siden af de tidligere vindere. Hall of Fame er på den måde ikke blot en hyldest til vinderne. Det er en levende tidslinje over First Lego Leagues historie i Danmark og en inspiration for alle de hold, der endnu ikke har gravet sig helt til tops – men som måske gør det næste år.

Aktiviteter for alle

Hele dagen igennem kunne finalens deltagere og gæster hygge sig med forskellige aktiviteter, når de ikke var i gang med konkurrencen. I år bestod aktiviteterne af "skumfidusmaskine" og "vindruedypper" med Peter Hald og Mogens Hinge fra Aarhus Universitet, VR-briller med UCL, Build the Change med LEGO®, aktiviteter med Robothus Fyn med Henrik Gabs, leg med en kæmpe LEGO®-SPIKE robot, og så kunne man prøve kræfter med missionerne på Uneathed-banen. NerdBoxes var også forbi, man kunne kode sin egen robotbil. Derudover kunne man også møde Odenses lokale Coding Pirates klub og blive klogere på, hvad Coding Pirates tilbyder mange tusind børn og unge hver uge gennem klubtilbud. Vi havde selvfølgelig også en skattejagt, der ledte deltagerne rundt på hele UCL.



Årets priser og vinderhold

CHAMPION

Svampebobberne

Runner-up

NXT Ev3lution og Core Explore



INNOVATION

FC Legomasters

Runner-up

NXT Ev3lution og Core Explore



ROBOTKØRSEL

NXT EV3LUTION

2. pladsen: Svampebobberne

3. pladsen: GIFLL



ROBOTDESIGN

Svampebobberne

Runner-up

Archi-Mate og Havfiskene



Årets priser og vinderhold

KERNEVÆRDIER

Core Explore

Runner-up

Super Duper Strawberries og FC Legomasters



MARKETINGSPRISEN

CIS

Runner-up

Digifossil og Terra Dreams



META-PRISEN

Grundstof

Runner-up

Nørrebro Nerds og Team Hedemølle



UCL-PRISEN

GIFLL

Runner-up

Svampebobberne og Neriusaaq



Årets priser og vinderhold

VEJLEDERPRISEN

Anna

Nørrebro Nerds



LOKALPRIS

NORDISK FINALE 2025

DE STORE ØJEBLIKKE



IMPACT MÅLINGER

HVAD SIGER DELTAGERNE SELV?

I år spurgte vi de unge, der deltog i FIRST® LEGO® League, om hvad de har fået ud af det. I alt hørte vi fra 571 deltagere der var med til vores lokale turneringer og nordisk finale. Her har de delt deres oplevelser – og deres svar har tegnet et tydeligt billede af hvad FIRST® LEGO® League handler om.

Det handler nemlig om mere end robotter og at kode. Det handler om at turde stå frem, samarbejde med andre og tro på, at man kan finde løsninger på svære problemer, samtidig med at man kan have det sjovt. Ni ud af ti af deltagerne synes, det har været sjovt, og næsten lige så mange siger, at de gerne vil med igen.

Vi har samlet nogle nøgletal, der giver et overblik over det respons vi har fået fra vores deltagere.

Deltagerne har besvaret 15 udsagn om deres oplevelse og udvikling ved at give en score fra 1 til 5, hvor 3 er neutral – uden hverken negativ eller positiv betydning. En score på 4 eller 5 regnes som en positiv vurdering, og det er denne andel, der danner grundlag for tallene i oversigten herunder.

88 %

glæder sig til dage med FLL

90 %

synes det har været sjovt at være med

84 %

vil deltage i FLL igen

87 %

vil anbefale FLL til andre

Den næste oversigt dækker over de tre centrale kompetenceområder. Inden for hvert tema har vi spurgt til både, hvad deltagerne oplever at de har lært, og hvordan de vurderer deres egne evner. Det første siger noget om programmets direkte effekt, det andet noget om den selvtillid og de faglige kompetencer, som FIRST® LEGO® League er med til at bygge op hos de unge.

Teknologi & programmering

Bedre forståelse for robotter og teknologi 80%

Lyst til at lære mere om programmering 69%

Oplever sig selv som god til naturfag og teknologi 70%

Mere interesseret i arkæologi og teknologi 61%

Teamwork & samarbejde

Bedre til at arbejde i team 81%

Oplever sig selv som god til teamwork 83%

Bedre til at løse problemstillinger 77%

Oplever sig selv som god til problemløsning 74%

Præsentation & indflydelse

Bedre til at præsentere ideer 77%

Oplever sig selv som god til at præsentere 77%

Har indflydelse på det, jeg lærer 82%

75 %

gav topscoren 5 ud af 5 til udsagnet "Det har været sjovt at deltage i FIRST LEGO league", hvilket er den højeste enkeltscoring i hele målingen

81 %

vurderer af FLL har gjort dem bedre til at arbejde i et team. Dette er en af de stærkeste faglige udviklingseffekter på tværs af alle kategorier.

Når tre ud af fire deltagere giver topscoren til spørgsmålet om, hvorvidt det har været sjovt, er det mere end en god tilfredshedsscore – det er et signal om, at FIRST LEGO League lykkes med det, der er sværest at skabe: en oplevelse, der sætter sig fast. Glæde er forudsætningen for alt det andet, og det afspejler sig i, at 81% samtidig vurderer, at de er blevet bedre til at arbejde i et team. Evnen til at samarbejde er en kompetence, der følger de unge langt ud over konkurrencen, og tallene viser, at FIRST LEGO League er et sted, hvor faglig og social udvikling går hånd i hånd.

VEJLEDERNES FEEDBACK

Derudover har vi også spurgt vores vejledere hvordan de har oplevet, det at være med. 50 vejledere har svaret på, hvad de har set ske med deres elever gennem FIRST LEGO League. Her er de blevet bedt om at rangere deres holdninger fra 1-10 i forhold til forskellige udsagn. Dertefter er de blevet bedt om at rangere de tre kompetenceområder hos børnene fra 1-5, ligesom deltagerene gjorde.

8,12

gennemsnit

FLL's nærhed på den perfekte STEAM-konkurrence

8,28

gennemsnit

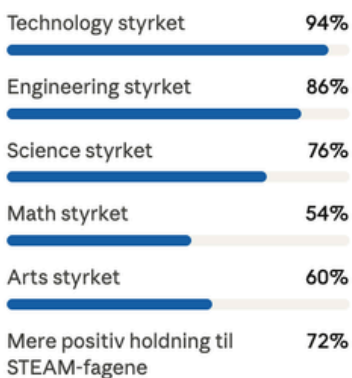
FLL har inspireret eleverne inden for STEAM

9,12

gennemsnit

Vil anbefale FLL til en kollega

STEAM-faglighed



Teamwork & kompetencer



Motivation & engagement



Ni ud af ti vejledere oplever, at elevernes kreativitet er blevet styrket, og næsten lige så mange peger på fremgang i problemløsning, formidling og teamwork. Så når både de unge og deres vejledere kommer frem til samme resultat, er det svært at komme uden om at FIRST LEGO League gør en forskel. Ikke kun på konkurrencedagen, men i den måde de unge vokser på undervejs.

MEDIEDÆKNING

PRESSE OG SOCIALE MEDIER

FIRST® LEGO® League er blevet eksponeret på FIRST® LEGO® Leagues egen hjemmeside, samt på vores sociale mediekanal på Facebook.

FIRST® LEGO® League er desuden blevet eksponeret på Coding Pirates' hjemmeside og sociale medier, herunder Facebook og LinkedIn.

I forbindelse med Nordisk Finale og de lokale turneringer er der blevet sendt pressemeddelelser ud til lokale- og nationale medier, - både aviser, radio og tv-medier. På hjemmesiden er der løbende blevet lavet opdateringer om både de lokale turneringer og Danmarksfinalen. Der har løbende været gode samarbejder med journalister og virksomheder, der har fulgt enkelte hold og eksponeret dem gennem deres egne og vores kanaler. Til Nordisk Finale havde vi besøg af TV2 og Huligennem, der er et public service-lydunivers for børn.

PRESSEDAEKNING

"De skal opleve spændende innovationsprojekter, robotdyst og sjove aktiviteter hele dagen."

-Sarah Dalgaard, viceskoleleder, Friskolen Østerlars


International videnskabskonkurrence indledes lørdag i Center Børnenes Hovedstad



Web 29. okt 2025

International videnskabskonkurrence indledes lørdag i Center Børnenes Hovedstad

Succesfuld First Lego League finale på Bakkeskolen



Avis 8. nov 2025

Succesfuld First Lego League finale på Bakkeskolen

Bornholms Tidende

kvalificerer sig til finalen



Avis 10. nov 2025

Elever fra Friskolen Østerlars kvalificerer sig til den nordiske finale i Odense

First Lego League – 700 elever fordyber sig

© Af Mikkel 05/11/2025 Sticky



Web 5. nov 2025

First Lego League – 700 elever fordyber sig i arkæologi og naturligvis teknologien

VORES Bjerringbro Gratis nyheder fra dit lokale

ALARM112 BOLIG ERHVERV DET SKER LOKALT NYT SPORT VEJRET

ARTIKLER > Lokalt nyt

FIRST LEGO League Challenge glæder Bjerringbro til lørdag

07. november 2025 kl. 16:33

Lørdag den 8. november bliver Naturvidenskaberens Hus i Bjerringbro centrum for teknologi og oplysning, når levede FIRST LEGO League Challenge finder sted.

Begivenheden sætter børn og unge, der konkurrerer som ingeniører og forskere ved at præsentere deres innovative projekter og roboter. Arrangementet er åbent for alle familier og interesserede, med start kl. 8.00, og der er gratis adgang.

Coding: Firsts Bjerringbro og Poul Due Jensen's Skole står bag arrangementet, som lover at byde på en inspirerende dag fyldt med kreativitet og fællesskab.

Kilde: [Bjerringbro](#)

Web 6. nov 2025

FIRST LEGO League Challenge glæder Bjerringbro til lørdag

Lyduniverset for børn HULiGENNEM, var til stede ved Nordisk finale, hvor de kom helt tæt på konkurrencen og fik lov til at møde de unge deltagere ansigt til ansigt. Dette resulterede i episoden "Hvordan bygger man en robot?" i deres podcastserie Teleskop. Her kan lyttere i alle aldre blive klogere på, hvad en robot egentlig er, hvordan man programmerer den, og hvordan det er at stå i en konkurrencesituation med sit hold. Episoden er fortalt i øjenhøjde med børnene.



HULiGENNEM er et børne lydunivers, der hver uge formidler nyheder og svære emner til børn og unge. Teleskop dækker normalt emner som Grønland, klimatopmøder og ytringsfrihed. Så at FIRST LEGO League fik en plads i rækken, viser også at konkurrencen rammer noget, børn finder både spændende og meningsfuldt. Episoden kan høres gratis via linket:

["Hvordan bygger man en robot?"](#)





Stor konkurrence

Leg med Lego robotter var ikke for sjov

TV

29. nov 2025

Leg med Lego robotter var ikke for sjov

“Her leverede eleverne en flot fremlæggelse, som dommerne roste for både kreativitet og samarbejde.” De er vokset en halv meter,” lød det begejstret fra Sønderholm Skoles medrejsende skoleleder Rune Træholt. “

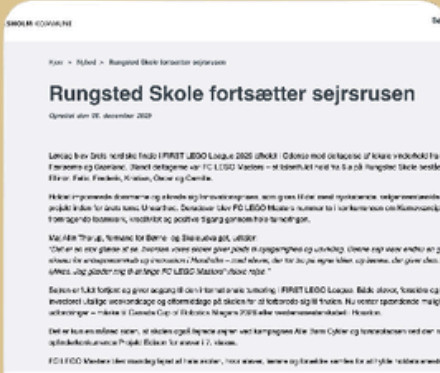
-Nibe Avis



Sønderholm Skoles 7. klasse strålede ved nordisk LEGO-finale i Odense

Avis 2. dec 2025

Sønderholm Skoles 7. klasse strålede ved nordisk LEGO-finale i Odense



Kommune 8. dec 2025

Rungsted Skole fortsætter sejrsmarschen – vinder Innovationsprisen



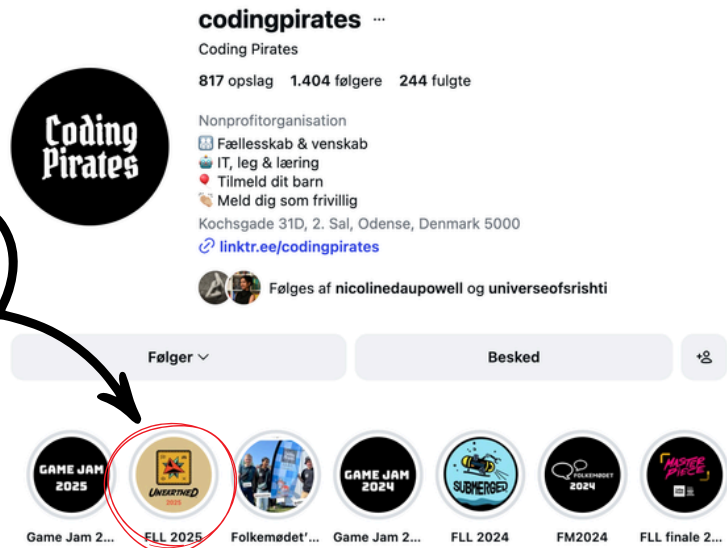
Avis Dec 2025

Skole fortsætter sejrsmarschen med ny pris – Innovationsprisen ved nordisk FLL-finale

SOCIALE MEDIER

Under Nordisk finale delte vi løbende opdateringer på vores Instagram-profil, så følgerne kunne følge med i dagens mange begivenheder i realtid.

Alle stories fra dagen er samlet i et highlight på vores profil [@codingpirates](https://www.instagram.com/codingpirates), som man til enhver tid kan gå tilbage og opleve finaldagen, hvis man gik glip af det live.



Facebook opslag



LinkedIn



Louise Overgaard · 1.
Generalsekretær // Lab Agent // Humanist i IT
4md. ·

Intensitet, koncentration og fokus... 🧠
Faglighed og stærke kompetencer... 📚
Kostumer, musik og hep... 🎉
Fællesskab og sjov... 🤝

Kan de ting overhovedet kombineres? 🤖

Det kan de... i høj grad... Og det gjorde vi idag til Nordisk Finale i FIRST LEGO League. 🏆

Jeg er høj over stemningen, dygtigheden, engagementet.
Jeg bliver rørt over, at ungerne også hepper på konkurrenterne.
Jeg får en tro på fremtiden. Jeg tror, at vi ville have en bedre verden, hvis de her børn og unge fik en større stemme.

Til Nordisk Finale idag deltog de 38 bedste hold fra de lokale turneringer. Men mange mange flere har været igang og har arbejdet med kombinationen af arkæologi, innovation og teknologi henover efteråret. Vi anslår, at ml. 6500 - 6700 børn har været igang.

TAK til alle deltagerne, både dem der var med idag og alle I andre 🙌
TAK til alle de dygtige vejledere og projektledere 🙌
TAK til skoler og kommuner, der giver ungerne muligheden for at være med 🙌
TAK til alle de uundværlige frivillige dommere og praktiske hænder 🙌
TAK til alle forældre og pårørende, som har bakket op 🙌
TAK til alle partnere, som har leveret indhold, faglighed, økonomi, LEGO-byggeri og meget andet 🙌

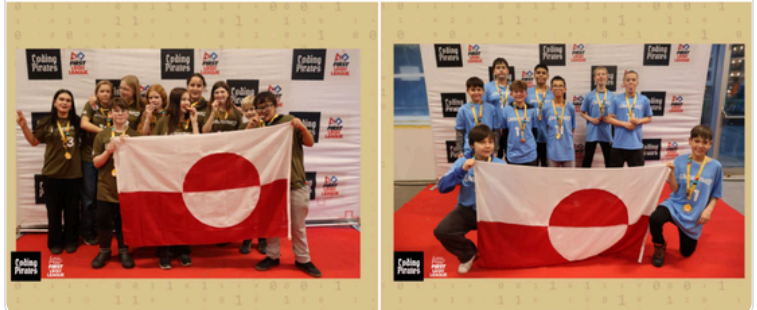
TAK til et stærkt FIRST LEGO League team i Coding Pirates, som har knoklet med Coding Pirates' fjerde sæson som operatør på FIRST LEGO



Coding Pirates
5.599 følgere
4md. ·

🇩🇰 ET STORT OG VARMT TAK TIL DE FANTASTISKE HOLD FRA GRØNLAND! 🇬🇩 🇫🇮

I år havde vi for allerførste gang fornøjelsen af at byde to hold fra Den ... mere



Coding Pirates
5.599 følgere
4md. · Redigeret ·

🏆 STORT TILLYKKE TIL ÅRETS VINDERE AF NORDISK FINALE 2025! 🏆

Weekenden bød på en uforglemmelig Nordisk Finale i FIRST® LEGO® ... mere



Sponsorer og samarbejdspartnere

FIRST® LEGO® League er sponsoreret af både lokale og nationale sponsorer. Uden dem var det ikke muligt at skabe FIRST® LEGO® League. Alle sponsornavne er delt på sociale medier (LinkedIn, Facebook, Instagram), printet på programmer og navneskilte, samt lagt på FIRST® LEGO® Leagues hjemmeside og eksponeret på UCL til selve finalen.

TAK TIL ALLE VORES SPONSORER. ET HVERT SPONSORAT TÆLLER!

UCL Odense stod for at levere lokalerne til finalen. Et godt samarbejde udspillede sig for 4. år i træk. På UCL har FIRST® LEGO® League god plads til scene, robotdyst, udstillinger, og lokaler til fremlæggelse af holdenes innovationsprojekter. UCL lagde også navn til årets pris, hvor holdene selv skulle bestemme, hvem de synes var med til at skabe den største fest på dagen af de andre hold.

Vores Supporting Sponsor er META. For tredje år i træk deltog de på selve dagen, hvor Lisa Olesen fra META uddelte META-prisen på scenen. META har et stort datacenter i Odense og ønsker at støtte de lokale arrangementer.

Tak til alle øvrige sponsorer og samarbejdspartnere



EPICO Danske Bank

lekolar®



Meta



Erhvervsakademi og
Professionshøjskole

Lokale sponsorer

POUL DUE JENSEN / GRUNDFOS
FOUNDATION

KMD
Future at hand

SEAF
ALMENNUTTIGE FOND

STIBOFONDEN

GANGSTEDFONDEN

Østifterne
støtter omtanke

spar nord
FONDEN

CoC.
Playful
Minds

**Esbjerg
Kommune**

SPAR
Konge-Åsen, Skætskær

GET VISUAL

DOKK1

**REMA
1000**
TRØJBORGVEJ

Welltec

Microsoft

change X

Coding Pirates



Tak til alle deltagere, vejledere,
projektledere, frivillige, gæster,
sponsorer og partnere.

Vi ses i 2026!