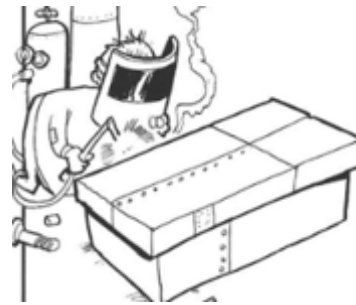
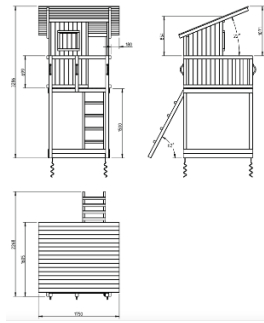
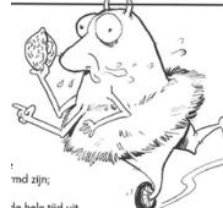


Naam:

Creatief denken 2025-2026 Middenbouw



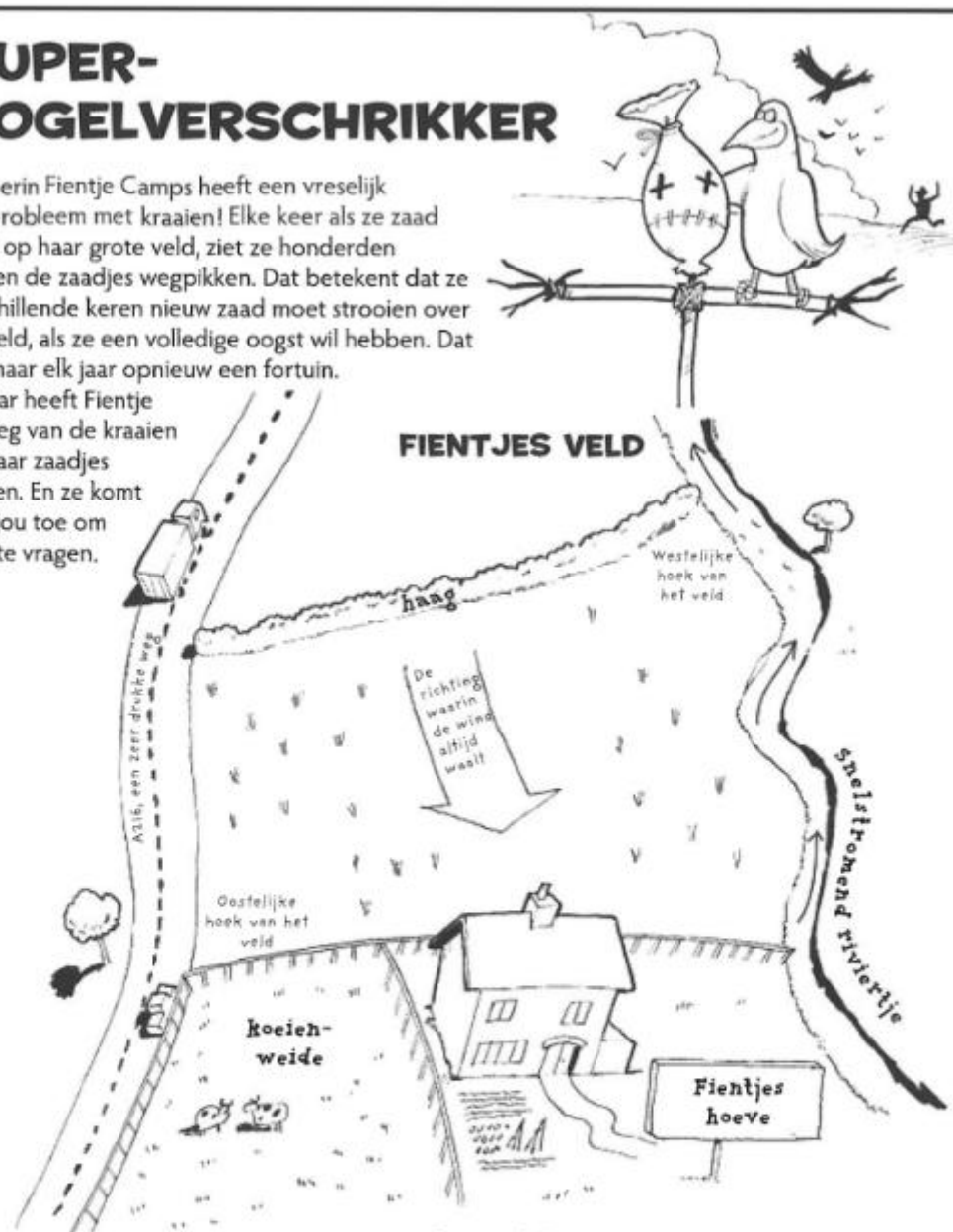
Inhoud

Les 1: Supervogelverschrikker	2
Les 2: Je eigen clubhuis.....	4
Les 3: Jipper verzorgen	7
Les 4: De bril van juf Rimke.....	9
Les 5: De tuin van Damgor.....	12
Les 6: Niks op tv	14
Les 7: Pennendoos	16
Les 8: Lekker spelen	19

Les 1: Supervogelverschrikker

SUPER-VOGELVERSCHRIKKER

Boerin Fientje Camps heeft een vreselijk probleem met kraaien! Elke keer als ze zaad plant op haar grote veld, ziet ze honderden kraaien de zaadjes wegpikken. Dat betekent dat ze verschillende keren nieuw zaad moet strooien over het veld, als ze een volledige oogst wil hebben. Dat kost haar elk jaar opnieuw een fortuin. Dit jaar heeft Fientje genoeg van de kraaien die haar zaadjes opeten. En ze komt naar jou toe om hulp te vragen.



Je opdracht

Een supervogelverschrikker ontwerpen. Die moet ervoor zorgen dat de kraaien stoppen met zaadjes te pikken, eender waar in de buurt van het veld. Hoe zal je ontwerp eruitzien en waar zou je het zetten?

Dingen om in overweging te nemen

- Kraaien kunnen afgeschrikt worden door geluid (hoe luider, hoe beter – en verschillende geluiden werken beter dan gewoon de hele tijd hetzelfde geluid).
- Kraaien kunnen afgeschrikt worden door objecten die licht reflecteren en schijnen.
 - Kraaien kunnen afgeschrikt worden door beweging.
- Kraaien zullen mensen of grote dieren ontwijken als ze denken dat ze dichtbij zijn.
 - Wind- en waterkracht kunnen gebruikt worden om dingen te laten bewegen.

Supervogelverschrikker

Je gaat komende dagen werken aan de supervogelverschrikker. Naast de opdracht op het werkblad maak je ook de opdracht 'Superpuntjepuntjeverschrikker' hieronder. Die is dus verplicht! Vul als je met de supervogelverschrikker klaar bent eerst voor jezelf de rubrics hier in.

Eisen: Zie rubric

Onderwerp	++	+	+ -	-	Score zelf	Score ander
Geluid	Mijn ontwerp maakt verschillende en originele geluiden.	Mijn ontwerp maakt verschillende of originele geluiden.	Mijn ontwerp maakt de hele tijd hetzelfde geluid.	Mijn ontwerp maakt geen geluid.		
Licht en beweging	Mijn ontwerp beweegt en verlicht onverwachts.	Mijn ontwerp beweegt of verlicht onverwachts.	Mijn ontwerp maakt dezelfde beweging en geeft steeds hetzelfde licht.	Mijn ontwerp beweegt en verlicht niet.		
Energie	Mijn ontwerp gebruikt verschillende vormen van groene energie.	Mijn ontwerp gebruikt één vorm van groene energie.	Mijn ontwerp heeft gewone energie nodig.	Ik ben vergeten dat mijn ontwerp energie nodig heeft.		
Netjes	Mijn werk ziet er echt netjes en overzichtelijk uit. Hier heb ik echt over nagedacht	Mijn werk ziet er netjes uit. Ik heb hier aandacht aan besteed	Mijn werk ziet er redelijk netjes uit.	Ik heb weinig aandacht besteed aan de verzorging van mijn werk		

Superpuntjepuntjeverschrikker

Bedenk een plek waar ook overlast is van mensen of dieren. Ontwerp hier een speciale verschrikker voor. Bijvoorbeeld overlast van kinderen die bij de supermarkt om voetbalplaatjes vragen.

Bedenk wie de overlast veroorzaakt, waar dat gebeurt en waarmee je ze kan verjagen. Denk hier ook weer aan geluid, beweging, enzovoort.

Maak een klad versie en werk daarna je Superpuntjepuntjeverschrikker uit.

Planning

30 minuten	Bedenken, plaatsen en klad supervogelverschrikker
30 minuten	Net supervogelverschrikker
30 minuten	Bedenken en klad superpuntjepuntjeverschrikker
30 minuten	Net superpuntjepuntjeverschrikker

Les 2: Je eigen clubhuis

Gebouwen, zoals restaurants, een theater of een winkel, zijn vaak ontworpen en versierd met een thema in gedachten. Zo zie je bij een visrestaurant vaak visnetten en andere attributen die met de zee te maken hebben. Eet je in een steakhouse, dan waan je je in het Wilde Westen. Het meubilair, de kleuren en de decoraties aan de muur zorgen allemaal voor de juiste sfeer van het thema.

Stel je voor dat je een eigen club zou starten. Bij een club hoort natuurlijk een clubhuis. Welk thema geef jij je club? Hoe wordt het thema zichtbaar in het clubhuis?

Ontwerp je eigen clubhuis en ontwerp er een model van.

1. Maak een lijstje met thema's.
Het moeten 7 thema's zijn die interessant zijn en clubleden aan moeten trekken. Beschrijf elk idee in ongeveer 3 zinnen (Wat is het thema? Hoe zou de inrichting eruit zien? Wat zou er te doen zijn in het clubhuis?). Je mag natuurlijk meer ideeën beschrijven.
2. Je gaat 5 ideeën evalueren en daarna de beste oplossing kiezen. Teken dit schema op een hokjesblad met alleen de cijfers. De zinnen hoef je dus niet over te schrijven.

Je kiest 5 van de 7 ideeën uit opdracht 1. En je gaat dan cijfers geven bij elk criterium.

- | | |
|----------|------------------|
| 1 punt | slecht idee |
| 2 punten | matig idee |
| 3 punten | gemiddeld idee |
| 4 punten | goed idee |
| 5 punten | fantastisch idee |

Criteria	1. Thema/ onderwerp duidelijk in de inrichting en versiering?	2. Betaalbaar?	3. Ruimte geschikt voor de activiteiten van de club?	4. Ruimte geschikt voor het aantal clubleden?	5.	6. Ruimte veilig voor de clubleden?	Totaal
Ideeën							
1							
2							
3							
4							
5							

3. Kies een van deze thema's om verder uit te werken.

Ik kies thema:

En dit wordt mijn naam van het clubhuis _____

4. Hoe komt mijn clubhuis eruit te zien? Hoe zie ik mijn thema goed terug in mijn clubhuis?

Maak een **mindmap** waarin je in ieder geval het meubilair, de vorm en kleur van het huis en de omgeving waar het clubhuis komt te staan uitwerkt. Ook maak je een tak met de mogelijke activiteiten die clubleden in het clubhuis kunnen doen. Natuurlijk mag je zelf nog andere ideeën uitwerken in de mindmap.

5. Ontwerp nu je eigen clubhuis. Hiervoor gebruik je de ideeën vanuit je mindmap. Je gaat je clubhuis tekenen. Je maakt 2 tekeningen en een beschrijving.

- 1 Je tekent een plattegrond. Op de plattegrond moeten we duidelijk kunnen zien wat er in het gebouw staat en waar het staat. Groep 7 en 8 maken de plattegrond op schaal.
- 2 Een vooraanzicht (net alsof je in een poppenhuis kijkt). Je kan hier vooral laten zien hoe de sfeer is, welk meubilair, welke kleuren je gebruikt en welke vormen.
- 3 Een beschrijving van minstens 3 activiteiten die er te doen zijn. Denk aan:
 - Wanneer kan je de activiteit doen?
 - Hoeveel mensen kunnen eraan meedoen?
 - Wat zijn de eventuele regels?
 - Welke spullen zijn ervoor nodig?
 - Misschien kan je nog iets anders beschrijven.

Heb je tijd over? Dan kan je een van de volgende dingen nog uitwerken.

- Maak een tekening en korte beschrijving van de omgeving waarin het clubhuis staat.
- Hoe kan het clubhuis financieel bestaan (geld). Maak een financieel plan.

Evaluatie in de les

In elk hokje schrijf je je eigen beoordeling met blauw en iemand anders met een andere kleur.

Opdr		ja	nee	Inhoud ++, +, +-, -
1	7 ideeën of meer (meer ++)			
1	7 ideeën in min. 3 zinnen beschreven			
2	Schema helemaal ingevuld			
3	Keuze en originele naam			
4	Mindmap in takken en met kleur en tekeningetjes			
4	- Tak meubilair			
4	- Tak vorm en kleur van het clubhuis			
4	- Omgeving clubhuis			
4	- Activiteiten in clubhuis			
4	- Extra en nuttige tak			
5.1	Plattegrond (wat en waar is duidelijk) groep 7/8 op schaal			
5.2	Vooraanzicht (sfeer/ meubilair)			
5.2	Vooraanzicht (kleuren en vormen)			
5.3	Activiteit 1 (volledig uitgewerkt)			
5.3	Activiteit 2 (volledig uitgewerkt)			
5.3	Activiteit 3 (volledig uitgewerkt)			
Extra	Omgeving tekening en omschrijving			
Extra	Financieel plan			

Les 3: Jipper verzorgen

EEN JIPPER VERZORGEN

Dit is een jipper. Een jipper is een soort wezen dat je met geen enkel ander wezen op aarde kunt vergelijken.



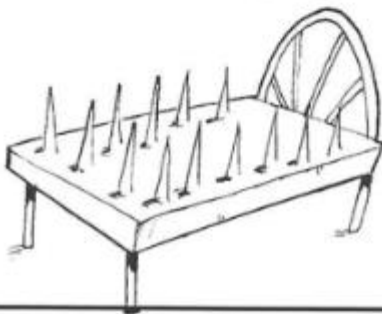
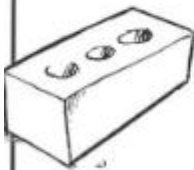
Een jipper heeft:

- drie armen, die zeer makkelijk breken tenzij ze 'ingepakt' of op een of andere manier beschermd zijn;
- één wiel en één been;
- een vreselijk lopende neus (blauw slijm loopt de hele tijd uit zijn neus en droogt op in blauwe plakkende korsten, die dan in zijn haar kunnen blijven plakken);
- haar rond zijn middel dat zeer makkelijk in de knoop raakt.

Jippers zijn de laatste tijd zeer populaire huisdieren geworden. Jammer genoeg beseffen heel wat mensen niet hoeveel werk de verzorging van een jipper vraagt. Tot nu toe hielden mensen jippers in kartonnen dozen en lieten ze hen af en toe binnenshuis rondlopen. Dat heeft ertoe geleid dat de jippers nu zeer ongelukkig zijn. De WVDV (Wees Vriendelijk voor Dieren-vereniging) maakte onlangs een studie over de jipper en weet nu wat de jipper zoal nodig heeft om gelukkig te zijn.

Dit zijn de resultaten van hun studie.

- Jippers houden ervan om in een kooi te zitten, zodat ze naar buiten kunnen kijken.
- Jippers houden van een wandeling één keer per dag, maar als ze niet aan de leiband zijn, zullen ze weglopen. Die leiband kan alleen maar bevestigd worden aan de pels van de jipper, rond zijn middel.
- Jippers drinken alleen maar melk en het moet geleidelijk aan in hun mond druppelen.
- Als jippers naast iets paars staan, willen ze het steeds weer aanraken.
 - Jippers houden ervan om hun tanden aan een baksteen te scherpen (ze kunnen met een baksteen een maand verder).
 - Jippers slapen graag op een oppervlakte met pieken.
 - Een jipper moet zijn wielje vele keren laten draaien voor hij vredig kan inslapen. Hoe meer hij zijn wielje draait, hoe gelukkiger hij wordt. Hij kan zijn wielje laten draaien door rond te lopen of door het te drukken op iets dat beweegt.
 - Jippers gaan alleen maar naar het toilet in het donker.
- Jippers eten alleen maar noten, maar krijgen ze zelf niet open.
- Als een jipper zijn arm breekt, heeft hij heel veel pijn.



Je opdracht

Bedenk alle benodigdheden die de jipper gelukkig kunnen maken, zodat het makkelijker wordt om voor hem te zorgen.

Een Jipper verzorgen

Je gaat de komende dagen werken aan 'Een Jipper verzorgen'. Heb je tijd over dan vind je onderaan deze bladzijde nog een extra opdracht. Die hoeft dus niet!

Eisen: Zie rubric

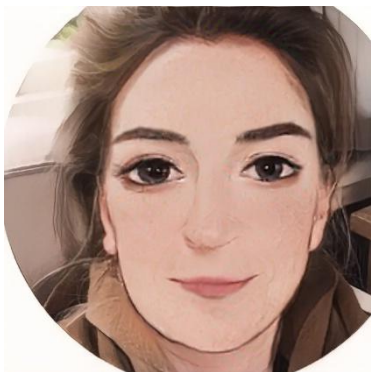
Onderwerp	++	+	+ -	-	Score zelf	Score ander
Onderdelen	Ik heb bij alle (10!) punten uit de studie iets bedacht en geschreven of getekend.	Ik heb bij 8 of 9 punten uit de studie iets bedacht en geschreven of getekend.	Ik heb bij 6 of 7 punten uit de studie iets bedacht en geschreven of getekend.	Ik heb bij 5 of minder punten uit de studie iets bedacht en geschreven of getekend.		
Uniek = iets wat (bijna) niemand heeft	Ik heb goed nagedacht en minstens 5 unieke dingen bedacht.	Ik heb redelijk nagedacht en minstens 3 unieke dingen bedacht.	Ik heb een beetje nagedacht en bij 1 of 2 dingen iets unieks bedacht.	Ik heb het eerste wat ik bedacht gekozen en niets unieks bedacht.		
Duidelijk	Mijn werk is duidelijk. De onderdelen zijn herkenbaar en het is duidelijk wat het is en hoe het werkt.	Mijn werk is duidelijk voor mezelf, maar een ander snapt misschien niet alles.	Mijn werk is duidelijk voor mezelf, maar een ander snapt er niets van.	Mijn werk is onduidelijk. Ik kan zelf niet navertellen wat ik heb bedacht en hoe het werkt.		
Netjes	Mijn werk ziet er echt netjes en overzichtelijk uit. Hier heb ik echt over nagedacht	Mijn werk ziet er netjes uit. Ik heb hier aandacht aan besteed	Mijn werk ziet er redelijk netjes uit.	Ik heb weinig aandacht besteed aan de verzorging van mijn werk		

Extra Teken een foto van een gelukkige Jipper die goed verzorgd is/wordt.

Planning

30 minuten	Lezen en onderdelen uit de studie nummeren. Punt 1 t/m 3 uitwerken.
30 minuten	Punt 4 t/m 6 uitwerken.
30 minuten	Punt 7 t/m 9 uitwerken.
30 minuten	Punt 10 uitwerken – tijd over? Extra opdracht doen

Les 4: De bril van juf Rimke



Juf Rimke heeft meerdere leesbrillen, omdat ze haar bril weleens kwijt is. Ook gebruikt ze de bril voor verschillende dingen. Een voorbeeld is dat ze er de soep mee roert of de suiker door de koffie. We hebben jullie dan ook nodig voor de opdracht over de bril.



Opdracht 1: Variatiesleutel.

Bedenk minimaal 30 verschillende dingen/activiteiten die je kan doen met de bril of met een deel van de bril.

Tijd: 15 minuten

Eisen:

- Probeer minimaal 30 activiteiten te bedenken. Als je er minder hebt en de tijd is op, dan ga je toch naar de volgende opdracht. Als je er echter minder dan 10 hebt, dan moet je toch nog even verder, anders kan je opdracht 2 niet uitvoeren.
- Je moet de bril erbij gebruiken of een deel ervan
- De activiteiten zijn verschillend van elkaar.



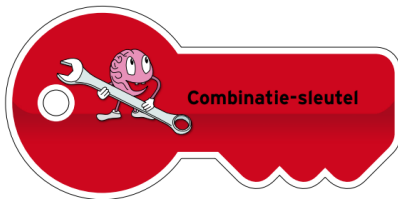
Opdracht 2: VET sleutel.

Ontwerp een bril voor juf Rimke die ze nog beter kan gebruiken voor minimaal 10 activiteiten die je bij opdracht 1 hebt bedacht. Je mag de bril dus **vervormen**, iets **eraf** en dingen **toevoegen**. Maak eerst een kladversie. Dit is een lijstje met ideeën.

Tijd: 1 uur

Eisen:

- Teken de bril op ware grootte/ op schaal. Het is niet erg als de glazen niet helemaal dezelfde vorm hebben. Misschien kan het juist handig zijn als beide glazen niet precies hetzelfde zijn.
- Je tekent een vooraanzicht en een boven- en/of zijaanzicht.
- Schrijf erbij wat de verbeteringen zijn en voor welke activiteit dat handig is.
- Juf Rimke moet er minimaal de koffie mee kunnen roeren.



Opdracht 3: Combinatiesleutel.

Je hebt 2 brillen van juf Rimke gevonden en ze heeft ze niet meer nodig. Je moet van deze 2 brillen een ander voorwerp maken. Ook mag je nog 1 ander voorwerp gebruiken. Je hebt de keuze uit een brillenkoker, een poetsdoekje voor de bril of een koordje waarmee je de bril om je nek kan doen. Je mag voor het loshalen en verbinden verschillende materialen gebruiken, dus daar hoeft je verder niet over na te denken.

Tijd: 45 minuten

Eisen:

- Je moet (vrijwel) alles van de bril hergebruiken.
- Je hebt of (een deel van) de brillenkoker of het schoonmaakdoekje of het koordje in je ontwerp gebruikt.
- Je hebt er een duidelijke tekening van gemaakt.
- Je hebt er een duidelijke beschrijving bij geschreven.
- Het is origineel als het een nog niet bestaand voorwerp is.

Uitloopopdracht:



Vraagsleutel: het antwoord is 'BRIL'.

Bedenk zoveel mogelijk goede vragen waarop het antwoord 'BRIL' is. De vragen moeten natuurlijk verschillend van elkaar zijn.



Uitvindingsleutel

Juf Rimke is altijd haar bril kwijt. Bedenk 3 verschillende manieren/systemen, zodat juf Rimke nooit meer haar bril kwijt raakt.

Evaluatie bij Cnopus

Presenteer 1 van je opdrachten in een groepje.

Schrijf de nummers van opdracht 1 t/m 3 onder elkaar met wat ruimte ertussen. In het groepje of in tweetallen:

- Schrijf bij elke opdracht 1 tip
- Schrijf bij elke opdracht 2 tops
- Schrijf bij elke opdracht een ++, +, +-, -. voor de originaliteit

Bij de eventuele extra opdracht(en) zet je een ++, +, +-, -. voor de originaliteit

Les 5: De tuin van Damgor

DE TUIN VAN DAMGOR

In een land dat alleen door magische mensen gekend is, woont koning Damgor. Die koning heeft een van de prachtigste collecties die je ooit zou kunnen zien. In de tuin, die mooier is dan eender welke andere, staan planten van overal ter wereld. De tuin wordt verzorgd door de Damgorianen. Dat zijn kleine dwergjes die geweldig sterk zijn en een geweldig dikke huid hebben. Als jij of ik door deze tuinen zouden wandelen, zouden we onmogelijk kunnen overleven.

Koning Damgors collectie bestaat uit de meest gevaarlijke planten die ooit bestaan hebben. Dit zijn slechts vijf voorbeelden uit die enorme verzameling.



De rotadim

Millevespen zijn verzet op de rotadim. Als iemand te dicht bij deze plant komt, zou hij zo vaak gestoken worden dat hij het niet overleeft.

De steekbree

Gebruikt zijn grote, puntige bladeren om prooi in zijn web te plakken. Eens je erin zit, raak je er nooit meer weg.

De gatum

Zijn kop hangt naar beneden; als je te dicht bij hem komt, zuigt hij zich aan je hoofd vast en laat je zo eeuwig hangen.

De kezer

Heeft kopjes die bijten. Eens hun haken iets omsloten hebben, laten ze het niet meer los.

De nofcus

Ziet eruit als een geweldig mooie bloem, maar als je hem aanraakt, omsluiten zijn bloembuisdjes je heftemaal, zodat het onmogelijk wordt om te ontsnappen.

Je opdracht

Koning Damgor kijkt altijd uit naar nieuwe planten. Hij zendt jou op weg om twee nieuwe planten te vinden, die hij aan zijn collectie kan toevoegen. Je hebt een plant gevonden die mensen vangt en eentje die hoogst giftig is. Je moet deze planten voor koning Damgor uitbeelden, beschrijven (met een tekening en met woorden) zodat hij kan beslissen of hij ze bij zijn collectie wil of niet. Je moet:

- een tekening maken van je plant en de delen benoemen;
- je planten een naam geven;
- uitleggen waarom de plant zo gevaarlijk is.



De tuin van Damgor

Je gaat de komende dagen de opdracht 'De tuin van Damgor' doen. Als je het werkblad hebt gemaakt ga je daarna de aanvullende opdracht doen. Die opdracht is dus ook verplicht.

Aanvullende opdracht

Teken een Damgoriaan en het gereedschap wat de Damgoriaan nodig heeft om minstens 4 van de verschillende planten goed te verzorgen.

Eisen: Zie rubric

Onderwerp	++	+	+ -	-	Score zelf	Score ander
Creatief	Mijn twee planten zijn creatief. Ze hebben allebei een hele originele eigenschap.	Eén van mijn planten is creatief en heeft een hele originele eigenschap.	Mijn planten zijn best wel creatief, maar lijken wel op de planten van het voorbeeld.	Mijn planten lijken veel op bestaande planten.		
Beschrijvingen naam	Mijn planten hebben een duidelijk beschrijving en unieke naam.	Mijn planten hebben een beschrijving en naam.	Mijn planten hebben geen beschrijving of naam.	Mijn planten hebben geen beschrijving en geen naam.		
Damgoriaan	De kenmerken van een Damgoriaan zijn herkenbaar in mijn tekening en het is een unieke dwerg.	De kenmerken van een Damgoriaan zijn herkenbaar, maar hij lijkt verder op dwergen uit andere sprookjes.	Mijn dwerg heeft geen kenmerken van een Damgoriaan.	Mijn Damgoriaan lijkt een gewoon mens.		
Gereedschap	Mijn gereedschap is uniek en past bij de verschillende planten. Ik heb voor meer dan 4 planten gereedschap getekend.	Mijn gereedschap is uniek en past bij de verschillende planten. Ik heb voor 4 planten gereedschap getekend.	Mijn gereedschap is uniek en past bij de verschillende planten. Ik heb voor minder dan 4 planten gereedschap getekend.	Mijn gereedschap lijkt heel erg op gewoon gereedschap.		

Planning

30 minuten	Bedenk, teken en omschrijf plant 1. Controleer of je niets vergeten bent.
30 minuten	Bedenkt, teken en omschrijf plant 2. Controleer of je niets vergeten bent.
30 minuten	Teken een Damgoriaan en kladversies van de gereedschappen.
30 minuten	Teken de gereedschappen in het net.

Les 6: Niks op tv

Niks op tv

Kijk je graag TV? Kijk je dan misschien ook graag naar een komedie? Leuke komedies voor kinderen zijn er niet veel. Misschien kun jij het wel beter!

Maak een plan voor een compleet nieuwe tv-komedie, waarvan je denkt dat kinderen van jouw leeftijd er graag naar kijken. Je tv-serie moet zo grappig en leuk zijn dat de kinderen er elke week naar willen kijken.

1. Maak een lijstje met 7 onderwerpen waar je komedie over kan gaan. Beschrijf van elk onderwerp waarover de komedie gaat en welke hoofdpersoon/-personen/-dieren meedoen. Geef ook 1 voorbeeld wat er gebeurt (een belevenis). Je mag natuurlijk meer dan 7 ideeën uitwerken.
2. Kies een van de onderwerpen. Ik kies: _____
3. Bedenk minstens 5 originele, zelf bedachte grappige situaties bij jouw gekozen onderwerp, die we nog niet eerder hebben gezien op TV om te verwerken in je komedie. Schrijf die situaties in ongeveer 3 zinnen per situatie op. Let op:
 - Is het boeiend voor kinderen van mijn leeftijd?
 - Zit er humor in?
 - Duurt de aflevering niet te lang/ te kort?
 - Is het origineel/ vernieuwend (niet eerder gedaan).
4. Bedenk nu minstens 3 karakters (personen, dieren, wezens). Schrijf deze onder elkaar op. Schrijf achter elk karakter 1 of meerdere karaktereigenschappen. Het is vaak grappig of je 1 of 2 karaktereigenschappen vergroot. Bv, iemand die heel precies is of juist wat onhandig of snel iets vergeet.
5. Bedenk nu een scène met daarin jouw gekozen onderwerp, de situaties en de 3 karakters die een rol spelen in je scène. Schrijf dit uit op een A-4 lijntjespapier.

Hieronder zie je een voorbeeld van een geschreven scène.

Thea opent haar ogen en kijkt op de klok....

Thea: Oh nee... Het is al 8 uur!

Thea kleedt zich snel aan en loopt de trap af

Thea: 'Mam, ik ben al laat, ik heb geen tijd om te eten.. Doei'

Thea rent de deur uit. Ze belt aan bij de buren.

Theo: Wat kom jij nu doen?

Thea trekt Theo mee en rent met hem naar school.

Theo: Jamaar....

Thea: Theo ...rennen!

Theo: waar gaan we.....

Thea: Rennen!

Theo en Thea komen het lege schoolplein opgerend.

Thea: Wat wilde je zeggen...

Theo: We zijn vrij vandaag...

Eisen bij opdracht 5:

1. Je werkt een situatie uit van opdracht 3.
2. Er staan steeds namen van degene die iets zegt.
3. Je schrijft tussendoor wat ze DOEN (mag met andere kleur als je dat duidelijker vindt).
4. De 3 hoofdpersonen doen mee.
5. Je herkent van minstens 2 hoofdpersonen duidelijk de karaktereigenschap in wat hij/ zij zegt of doet.
6. Het boeiend voor kinderen van mijn leeftijd.
7. Er zit humor in.
8. De aflevering duurt niet te lang/ te kort? Ongeveer 15 minuten
9. Is het origineel/ vernieuwend (niet eerder gedaan).
10. Netjes geschreven

Ben je eerder klaar? Maak dan een passende tekening bij de scène.

Evaluatie bij Cnopus:

Schrijf de nummers van opdracht 1 t/m 5 onder elkaar. Bij opdracht 5 schrijf je 1 t/m 10. Dat zijn de eisen die bij opdracht 5 staan.

Beoordeel alles met ++, +, +-, -.

Les 7: Pennendoos

DE MEEST GEWILDE PENNENDOOS VAN DE WERELD!

Je opdracht

Je gaat een pennendoos ontwerpen die iedereen zal willen kopen.

Het zal niet makkelijk worden, want het moet voor iedereen een speciale pennendoos zijn. Je zult minstens twee speciale dingen moeten bedenken die je ontwerp origineel en ongewoon maken.

Je zult rekening moeten houden met de volgende dingen.



1. Van welk materiaal wordt je pennendoos gemaakt?

Hout
Metaal
Stof
Leder
Plastic

2. Welke vorm heeft de pennendoos?

3. Welke kleur zal je pennendoos hebben?

Zal er een speciaal ontwerp op geschilderd worden?

4. Hoe zal je pennendoos openen en sluiten?

Een rits
Een scharnier
Een hangslot
Een combinatieslot
Velcro
Een lintje
Elastiek
Een zeer ongebruikelijke manier
Bv.: met een ketting



5. Heeft je pennendoos aparte plaatsjes voor pennen, een slijper, gom, lat?

6. Kan je pennendoos ook gebruikt worden voor iets anders?

7. Heeft je pennendoos een speciale manier om meegenomen te worden? Kun je ze ergens aan vastmaken?



Als je besloten hebt welke details je ontwerp zullen bevatten, ga je je ontwerp tekenen. Het is mogelijk dat je dit een paar keer moet doen voor je een ontwerp hebt waarmee je echt blij bent.

De meest gewilde pennendoos van de wereld

Je gaat de komende dagen 'De meeste gewilde pennendoos ter wereld' ontwerpen. Daarna kies je één van deze twee aanvullende opdrachten. Dat is dus verplicht.

Aanvullende opdrachten

1. Reclameposter

Teken een poster waarin je jouw pennendoos probeert te verkopen. Bedenk een slogan (een pakkende zin zoals: Kruidvat, steeds verrassend, altijd voordelig) en overtuig de mensen om jouw pennendoos te verkopen. Wat kost de pennendoos? Waar is het te koop?

2. 3D versie pennendoos

Knutsel een driedimensionale versie van jouw pennendoos. Maak het niet te groot, zodat hij makkelijk mee kan naar Cnopius.

Eisen: Zie rubric

Onderwerp	++	+	+ -	-	Score zelf	Score ander
Onderdelen	Ik heb originele antwoorden op de 7 vragen.	Ik heb maar een paar originele antwoorden.	Ik heb allemaal voorspelbare antwoorden op de 7 vragen.	Ik heb niet alle 7 vragen beantwoord.		
Uniek = iets wat (bijna) niemand heeft	Mijn pennendoos is qua vorm en functie uniek.	Mijn pennendoos is qua vorm of qua functie uniek.	Ik heb het geprobeerd, maar mijn pennendoos is qua vorm en functie nogal gewoontjes.	Mijn pennendoos is saai en ik heb ook niet mijn best gedaan.		
Duidelijk	Mijn werk is duidelijk. De onderdelen zijn herkenbaar en het is duidelijk wat het is en hoe het werkt.	Mijn werk is duidelijk voor mezelf, maar een ander snapt misschien niet alles.	Mijn werk is duidelijk voor mezelf, maar een ander snapt er niets van.	Mijn werk is onduidelijk. Ik kan zelf niet navertellen wat ik heb bedacht en hoe het werkt.		
Netjes	Mijn werk ziet er echt netjes en overzichtelijk uit. Hier heb ik echt over nagedacht	Mijn werk ziet er netjes uit. Ik heb hier aandacht aan besteed	Mijn werk ziet er redelijk netjes uit.	Ik heb weinig aandacht besteed aan de verzorging van mijn werk		

Planning

30 minuten	Bedenk en noteer antwoorden op de vragen 1 t/m 7.
30 minuten	Ontwerp en teken een kladversie van je pennendoos.
30 minuten	Teken je pennendoos netjes en benoem de verschillende onderdelen.
30 minuten	Teken een reclameposter voor je pennendoos of maak een 3D versie van je pennendoos

Les 8: Lekker spelen

Lekker spelen

Voor kinderen is het belangrijk dat ze kunnen spelen, ook buiten. Daarom zijn er in de meeste wijken speeltoestellen in speeltuintjes. Van belang is dat dit veilig en leuk is. Meestal zijn de toestellen ontworpen door volwassenen, terwijl kinderen er juist spelen! Daarom ga je nu zelf een speeltoestel ontwerpen. Zijn er dingen die je anders zou willen? Wat mis je in de speeltuin?

Ontwerp een nieuwe speeltuin en bouw er een model van.

1. Maak een lijstje met bestaande speeltoestellen in de speeltuin. Dit moeten er minstens 7 zijn.
2. Hoe zou je nog meer kunnen spelen in een speeltuin? Bedenk minstens drie manieren. Je mag GEEN elektriciteit gebruiken! Dat is duur.
3. Op welke manieren kan ik lekker spelen in de speeltuin? Bedenk minstens 7 originele speeltoestellen. Denk niet na over de uitvoering, dat komt later wel. Je omschrijft het speeltoestel in minstens 3 zinnen (hoe ziet het eruit (grootte, vorm) en wat kan je ermee doen)
4. De beste oplossing kiezen. Teken deze tabel op een hokjesblad met alleen de cijfers. De zinnen hoef je dus niet over te schrijven. Vul de tabel in met je 5 origineelste oplossingen en evalueer door punten te geven van 1 tot en met 5

1 punt	slecht idee
2 punten	matig idee
3 punten	gemiddeld idee
4 punten	goed idee
5 punten	fantastisch idee

Criteria	7. Veiligheid	8. Uitvoerbaarheid (is het goed te maken)	9. Plezier	10. Kosten/ betaalbaarheid	11. Passend binnen de beschikbare ruimte in een speeltuin	Totaal
Ideeën						
1						
2						
3						
4						
5						

5. Welk idee komt het beste uit de bus? Welk speeltoestel ga je ontwerpen ?

Ik kies: _____

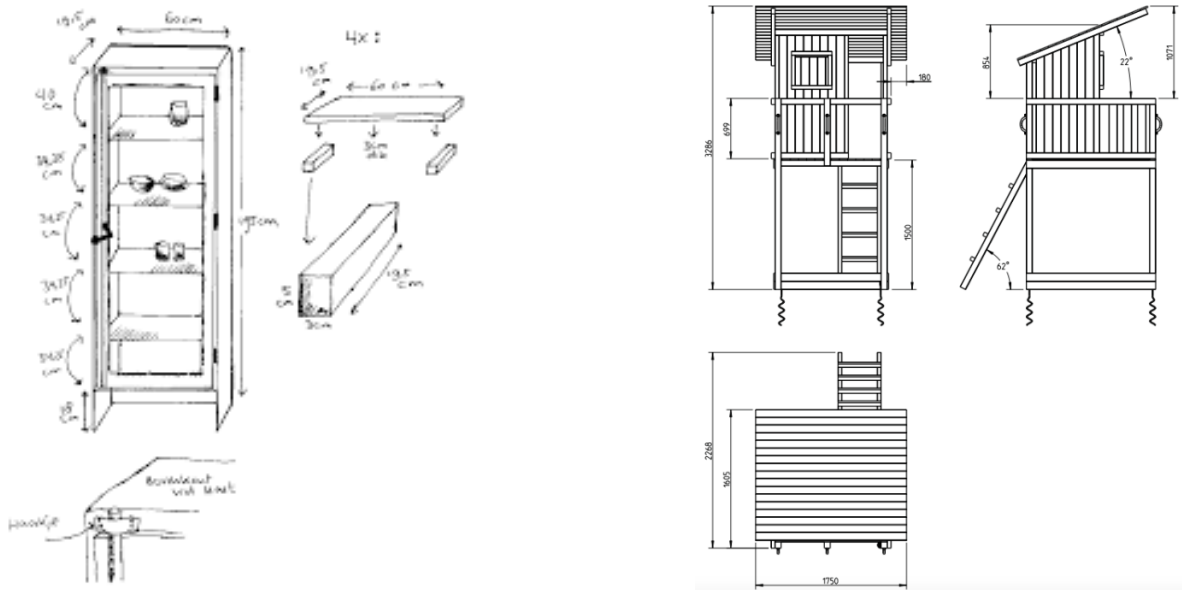
Dit wordt de naam: _____

6. Ontwerp je speeltoestel. Je maakt eerst een schets en daarna twee gedetailleerde tekeningen.

Eisen:

- Maak een schets. Deze lever je ook in.
- Maak een gedetailleerde tekening van een kant van je gekozen oplossing.
- Maak daarna nog een tekening vanaf de andere kant. Dit mag ook een bouwtekening zijn (bijvoorbeeld hoe je hem in elkaar zet en de maten erbij).
- Schrijf erbij hoe het werkt.

Voorbeelden van een bouwtekening:



Evaluatie bij Cnopius

In elk hokje schrijf je je eigen beoordeling met blauw en iemand anders met een andere kleur.

Opdr		ja	nee	Inhoud ++, +, +-, -
1	7 speeltoestellen			
2	3 originele manieren van spelen (die nog niet bestaan of een combinatie van bestaande manieren) (Meer dan 3: ++)			
3	7 ideeën in min. 3 zinnen beschreven			
4	Schema helemaal ingevuld.			
5	Keuze en originele naam			
6	Schets			
6	Gedetailleerde tekening			
6	Tekening andere kant of bouwtekening			
6	Beschrijving hoe het werkt			