

Handleiding id-o-matic fantasiekaarten

Inhoud

Inleiding	3
Beschrijving van het materiaal	3
Benodigde materialen in de klas	4
Waarom een id-o-matic in de klas	4
Verantwoording vanuit de kerndoelen	6
<i>Betekenisvolle onderwerpen</i>	6
<i>Beeldaspecten</i>	6
<i>Materiaal en techniek</i>	7
<i>Reflectie</i>	7
Zelfstandig	8
<i>Klassikaal</i>	9
Rol van de leerkracht	10
<i>Beoordelen van het werk</i>	13

Handleiding id-o-matic fantasiekaarten

Inleiding

In deze handleiding wordt het materiaal van de id-o-matic fantasiekaarten beschreven en toegelicht welke toegevoegde waarde de fantasiekaarten kunnen hebben voor de kunstzinnige oriëntatie en ontwikkeling van creativiteit van kinderen. Dat wordt gekoppeld aan de kerndoelen kunstzinnige oriëntatie voor het basisonderwijs. Tenslotte wordt ingegaan op de manier waarop het materiaal als keuzewerk ingezet en begeleid kan worden.

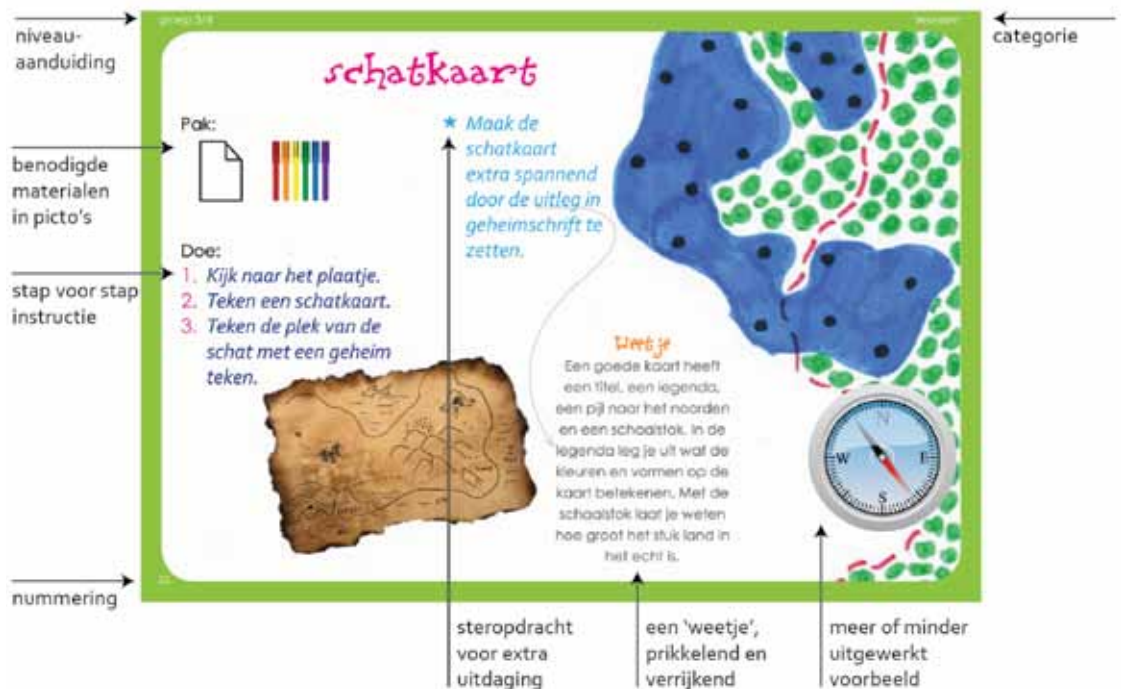
Beschrijving van het materiaal

Elke set id-o-matic fantasiekaarten bestaat uit:

Een set van 50 kaarten op A5 formaat Elke set heeft 4 categorieën fantasiekaarten: tekenen, ontwerpen, creatief schrijven, knippen en plakken. Op elke kaart staat:

- een voorbeeld of een aanleiding,
- een stap voor stap instructie voor zelfstandig werken,
- een overzicht van benodigde materialen,
- (waar nodig) een vervolgo opdracht.

Kaarten groep 3/4





Benodigde materialen in de klas

Met de id-o-matic fantasiekaarten biedt u op een gemakkelijke manier een bron van inspiratie en energie. In de opdrachten wordt alleen gebruik gemaakt van materialen die eenvoudig voor handen zijn: potlood en gum, kleurpotloden, viltstiften, lijm, schaar, liniaal, wit en gekleurd papier en oude tijdschriften.

Waarom een id-o-matic in de klas

Veel mensen kennen een onbehaaglijk gevoel als iets creatiefs gevraagd wordt en hebben de neiging om zich terug te trekken. Het voelt oncomfortabel. Het commentaar: "Ik ben gewoon geen creatief type". Maar creativiteit is niet beperkt tot goed kunnen tekenen of knutselen. Creativiteit zegt iets over de manier waarop iemand kijkt, denkt, doet, het vermogen om iets nieuws te scheppen, het zien van oplossingen.

Stimuleren van creativiteit

Creativiteit kan gestimuleerd worden, bijvoorbeeld door tekenen en knutselen, maar ook door inspiratie opdoen, uitdaging zoeken. Creativiteit is van belang om te leren kijken. Kunst stimuleert kinderen om creatieve capaciteiten te ontwikkelen. Daarvoor is ruimte nodig om te experimenteren, te leren vertrouwen op inventiviteit, te spelen in je hoofd, los te laten. En dat is essentieel voor de leerlingen van nu. Zij zullen flexibel in het leven moeten staan; ze zullen bijvoorbeeld werk gaan doen dat nu nog niet bestaat...

Passende uitdaging

Om de leerlingen juist op dit vlak een passende uitdaging te kunnen bieden zijn

de id-o-matic fantasiekaarten ontwikkeld. De insteek van de id-o-matic fantasiekaarten is om een kind een duwtje te geven om zijn creativiteit te ontdekken en te ontwikkelen.

Eigen interesse of intelligentie

Elk kind is nieuwsgierig en uit op ontdekkingen, elk kind op zijn eigen manier en tempo. De opdrachten van id-o-matic dagen uit om nieuwe ervaringen op te doen, nieuwe ontdekkingen te doen die aansluiten bij de eigen interesse en ervaringen. Kinderen worden aangemoedigd om anders naar hun omgeving te kijken. Ze verruimen niet alleen hun blik op de werkelijkheid om hen heen, maar ook op de fantasiewereld en hun eigen ideeën. Een kind kiest een fantasiekaart die past bij de eigen interesse of intelligentie. De intrinsieke motivatie om een werkstuk te maken wordt aangeboord. Kinderen worden in de opdrachten uitgedaagd om authentieke ervaringen uit te drukken in beeldtaal. De kaarten zijn een aanzet om ideeën te laten borrelen, fantasie wakker te schudden en vrij te associëren op het thema. De opdracht is de aanleiding om de creatieve fantasiewereld te koppelen aan kunstzinnige vaardigheden en expressie. Plezier, beleving en betrokkenheid van het kind staan daarbij centraal.

Doelen

Het doel van de id-o-matic fantasiekaarten is om een bijdrage te leveren aan de authentieke kunstzinnige ontwikkeling van kinderen. Maar het is zeker ook een prettige manier om even bij te tanken na het reken- en taalwerk, op een speelse manier ontspannen, nieuwe energie of inspiratie op doen.

De id-o-matic fantasiekaarten zijn het begin van een nieuw avontuur!

*Iedereen kan meedoen.
Ik kan niet goed
rekenen, daarom kan
ik bij veel spellen niet
goed meedoen.*

Hierbij wel.

Iris, groep 6

*Ik weet zo veel
over dieren, ik heb
hier al zes verschillende
tekeningen van!*

Robert, groep 6

*Het zijn creatieve
opdrachten waar je
veel fantasie bij kan
gebruiken.*

Frank, groep 8

*Je kunt je eigen idee
uitwerken. Het verveelt
nooit en er zit voor
iedereen wel iets bij.*

Lisa, Kyra, Tara en Chantal; groep 5

Verantwoording vanuit de kerndoelen

De id-o-matic fantasiekaarten sluiten aan bij de kerndoelen van het basisonderwijs voor Kunstzinnige oriëntatie¹:

- 54 De leerlingen leren beelden, muziek, taal, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.
- 55 De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.
- 56 De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed.

De opdrachtkaarten dragen er toe bij dat de kinderen kennis maken met kunstzinnige en culturele aspecten in hun leefwereld. De onderwerpen van de opdrachten zijn zo gekozen, dat de kinderen door het maken van verschillende opdrachten enige kennis verwerven van de kunstzinnige en culturele diversiteit en kennismaken met aspecten van het cultureel erfgoed. Kinderen leren open te kijken naar beelden, schilderijen, ontwerpen, technieken. Het materiaal is er ook op gericht om bij te dragen aan de waardering van leerlingen voor culturele en kunstzinnige uitingen in hun omgeving. De opdrachten zetten aan tot experimenteren, uitproberen van iets nieuws en het toepassen van verworven kennis. Tenslotte is het nadrukkelijk ook de bedoeling dat kinderen plezier beleven aan het creëren en presenteren van hun ideeën en fantasiewereld.

Betekenisvolle onderwerpen

De onderwerpen van de opdrachten zijn gekozen binnen de directe belevings sfeer van de kinderen: mensen, dieren, de natuur, feest, kleding, speelgoed, gebouwen, gebruiksvoorwerpen, eten, figuren uit verhalen. Ook wordt aandacht besteedt aan decoraties, versieringen en schrijfpatronen.

De opdrachten voor groep 5 tot 8 brengen de kinderen daarbij ook in aanraking met onderwerpen uit de wereldoriëntatie, beeldende kunst, de hedendaagse beeldcultuur, cultureel erfgoed, architectuur, vormgeving en design als inspiratiebron.

Beeldaspecten

Leerlingen leren zich te uiten door de beeldende mogelijkheden van materialen te onderzoeken aan de hand van de aspecten kleur, vorm, ruimte en compositie. De opdrachtkaarten kennen verschillende accenten: waar bij de ene opdracht het beeldaspect kleur centraal staat, ligt het accent bij een andere opdracht op de compositie. Zo komen aan de orde:

- kleurnuances;
- contrasten;

1. Bron: <http://tule.slo.nl/KunstzinnigeOriëntatie/F-KDKunstzinnigeOriëntatie.html>

- sfeer;
- geometrische en organische vormsoorten;
- vormkenmerken;
- decoratie;
- arcering;
- lijnen als contour,
- arcering en decoratie;
- lijnen om diepte aan te geven;
- plaatsing van figuren op het vlak en op de grondlijn;
- plaatsing van objecten in het grondvlak;
- overlapping van objecten en figuren;
- perspectief;
- grootteverschil van figuren en objecten;
- lichaamsvormen;
- ritme en herhaling van vormen;
- patronen en herhalingen;
- opbouw,
- ordening en evenwicht van compositie.

Materiaal en techniek

Er is bij het ontwerp van de opdrachtkaarten gekozen voor een selectie van benodigde materialen. Aan de hand van de opdrachten maken de kinderen tekeningen en werkstukken in het platte vlak. De materialen die nodig zijn om de opdrachten uit te voeren zijn in elke school te vinden. De leerlingen kunnen bij de opdrachten:

- Tekenen en schrijven met potlood, kleurpotlood, viltstift, pen.
- Collages maken: knippen, scheuren, plakken met verschillende soorten papier, waaronder bedrukt papier (tijdschriften, restpapier), en andere materialen.

Hoewel deze beperkte selectie aan materialen voor de hand ligt wanneer leerlingen individueel en op een zelf gekozen moment werken aan een opdracht, is het geenszins de bedoeling om andere materialen uit te sluiten. Een leerling is vrij om - in overleg met de leerkracht - andere materialen en technieken gebruiken om uitdrukking te geven aan hetgeen hij of zij wil creëren.

In overleg meer materialen en technieken

Reflectie

In de kerndoelen wordt onderscheid gemaakt tussen reflectie op het werk van anderen (waardering) en reflectie op het eigen werk. Reflecteren op het werk van anderen is inherent aan het werken met de id-o-matic fantasiekaarten. De opdracht is de aanleiding voor de leerlingen om aan de slag te gaan. De opdrachtkaarten, vaak vooral de weetjes, dragen er toe bij dat leerlingen op een bepaalde manier naar een

Reflectie door inleiding en weetjes

afbeelding kijken. Op de kaarten van groep 3/4 is de eerste stap altijd: 'kijk naar...'; bij de opdrachtkaarten voor de hogere groepen worden de leerlingen door de inleiding op de opdracht meegenomen in een bepaalde manier van kijken.

Reflectie op eigen werk De uitdaging van alle opdrachten is om een eigen versie, een eigen beeld te maken. Hierbij speelt reflectie op het eigen werk en waardering van het werk van anderen meer impliciet een rol. De leerlingen creëren iets nieuws, maar reflecteren ook op wat ze zien, wat ze willen verbeelden en ontwikkelen hun probleemoplossend vermogen. Reflectie op het eigen werk komt bij de ontwerp opdrachten het meest expliciet naar voren, omdat de leerlingen in een oriëntatiefase verschillende schetsen maken, waaruit ze voor de uitvoeringsfase een keuze moeten maken.

Nabeschuiving In de praktijk blijkt dat de fase van nabeschuiving veelal spontaan ontstaat, doordat de aandacht van anderen wordt getrokken tijdens de uitvoeringsfase of doordat de kinderen hun werk presenteren aan klasgenoten en de leerkracht. Op een enkele opdrachtkaart wordt expliciet gemaakt dat leerlingen om feedback kunnen vragen.

Leerkrachtgestuurde reflectie Daarnaast kan de leerkracht er voor kiezen om momenten aan te wijzen waarop (groepjes) leerlingen het werk presenteren. De leerkracht kan de leerlingen dan uitdagen om feedback te geven op en vragen te stellen bij het werk van de anderen. Het bespreken van werk is een waardevolle aanvulling op de eigen reflectie: een leerling wordt gedwongen om vragen te beantwoorden, maar leert ook van de oplossingen en uitwerkingen van de andere leerlingen.

Zelfstandig

Steeds meer scholen werken met een klassenorganisatiemodel waarbij de leerkracht een verlengde instructie of remediëring geeft aan een kleine groep leerlingen. In de situatie van instructiedifferentiatie is het belangrijk dat leerlingen zelfstandig en zelfverantwoordelijk kunnen werken.

Tegelijk is zelfstandigheid een van de basisbehoeften van kinderen om tot leren en ontwikkeling te komen. Kinderen hebben een drang naar zelfstandigheid in zich. Kinderen doen graag dingen zelf en op hun eigen manier. Het is motiverend om te ervaren dat je iets zelf kunt. De leerlingen leren met hun eigen mogelijkheden en grenzen om te gaan. Het stimuleert het zelfvertrouwen en de ontwikkeling van verantwoordelijkheid van kinderen. Het vertrouwen zorgt voor een volgende stap in de ontwikkeling de eigen inbreng en kritische reflectie.

Zelfstandig keuzewerk Binnen het kader van zelfstandig en zelfverantwoordelijk werken vervullen de id-o-matic fantasiekaarten een rol als individueel zelfstandig keuzewerk. Bij de ontwikkeling van de opdrachten is rekening gehouden met de leesniveaus van de kinderen en zijn de teksten aangepast aan de AVI-niveaus.

*Daltonprincipes
verantwoordelijkheid
en zelfstandigheid*

Daarnaast is het materiaal ontwikkeld vanuit de twee belangrijke basisprincipes van het Daltononderwijs: verantwoordelijkheid en zelfstandigheid. Uitgangspunt is dat elk kind uniek is en op zijn eigen manier invulling geeft aan de opdracht. De opdrachten bieden een kader waarbinnen de leerlingen vrij zijn een eigen oplossing te kiezen. De kaart biedt voldoende aanknopingspunten om zelfstandig op avontuur te gaan. Binnen keuzewerk wordt onderscheid gemaakt tussen opdrachtmaterialen, half open en open materialen. De id-o-matic fantasiekaarten vallen onder de half open materialen: de opdrachten sturen meer of minder. Aan de hand van een opdrachtkaart kan een kind zelf invulling geven aan de opdracht. De opdracht nodigt uit tot het maken van een werkstuk. De leerling heeft de regie. Het ene kind zal dicht bij het voorbeeld blijven, het andere kind blijft alleen bij hetzelfde idee en maakt iets heel anders. Die ruimte is er: de enige juiste uitwerking van de opdracht bestaat niet. De geboden ruimte voor vrije keuzes binnen één opdracht neemt toe bij de opdrachtkaarten voor groep 5/6 en groep 7/8. In de praktijk blijkt dat het ene kind elke keer een andere fantasiekaart neemt, een ander kind geeft de voorkeur aan het meerdere malen werken met dezelfde fantasiekaart. De leerlingen zijn daarin zelf verantwoordelijk voor hun leergedrag en bepalen zelf of zij medeleerlingen, leerkracht, naslagwerk of ander materiaal raadplegen. De leerlingen kunnen hun mogelijkheden verbreden op basis van de 'weetjes' of door de ster-opdrachten uit te voeren. De steropdrachten bieden een open uitdaging. Deze opdracht is naar aanleiding van de kaart, maar vraagt veel meer eigen inbreng van de leerlingen.

Door de selectie aan verwerkingsmateriaal kunnen de leerlingen zelf pakken wat ze nodig hebben om de opdracht uit te voeren. Binnen de kaders van het klaslokaal en de aanwezige materialen biedt de opdracht de leerling de mogelijkheid om minder of meer ruimte te nemen om de opdracht naar eigen inzicht uit te voeren. Het zal per leerling en per opdracht verschillen, hoeveel tijd nodig is voor het uitwerken van de opdracht.

*Daltonprincipe
samenwerken*

Het derde Daltonprincipe, samenwerken, kan ook een rol spelen bij het gebruik van de kaarten. Kinderen kunnen, eventueel in opdracht van de leerkracht, samen een fantasiekaart kiezen en die gezamenlijk uitwerken.

Daarnaast kan de leerkracht bewust de reflectie op het werk van kinderen onderling stimuleren.

Klassikaal

Hoewel het materiaal bedoeld is als keuzewerk, is het mogelijk om klassikaal met het materiaal te werken. Om recht te doen aan de interesse van de individuele leerlingen wordt een werkvorm aangeraden waarbij de uniciteit van de leerling wordt gewaarborgd.

Klassikale werkvorm

Een mogelijke werkvorm: Alle (of een door de leerkracht gemaakte selectie van) opdrachtkaarten worden uitgespreid op een tafel. De leerlingen mogen elk een op-

dracht uitkiezen en meenemen naar hun plek. Wanneer leerlingen dezelfde kaart kiezen, kunnen zij deze samen bekijken. Daarna werken de kinderen elk een bepaalde tijd aan de uitwerking van de opdracht, bijvoorbeeld een half uur. Na die tijd zullen sommige kinderen klaar zijn en anderen zijn nog maar net begonnen. Dat is geen probleem. Vervolgens kunnen de kinderen elkaars werk bekijken, complimenten geven en vragen stellen. De sociale competentie wordt hierbij ontwikkeld. De leerlingen leren omgaan met emoties van anderen en de uiting daarvan in een creatief product.

In de praktijk blijkt dat deze werkvorm het enthousiasme van de kinderen vergroot om met de opdrachten aan het werk te gaan. Ze praten met elkaar over het werk en enthousiasmeren de andere leerlingen voor de opdracht van hun keuze. Dat levert verrassende resultaten op, zoals de ontdekking dat de stille, norske jongen uit groep 6 heel goed maffe muizenstrips kan tekenen en door de aandacht van de klas opbloeit.

Rol van de leerkracht

De rol van de leerkracht bij zelfstandig werk is uiteraard beperkt. De leerkracht kan een stimulerende rol vervullen door de reflectie (meer) op gang te brengen door het stellen van open reflectievragen of door kinderen te attenderen op mogelijke werkwijzen en oplossingen. De leerkracht kan ook de rol van beoordelaar op zich nemen.

Reflectievragen bij het opstarten

Mogelijke reflectievragen bij het opstarten:

- Waarom heb je voor deze opdracht gekozen?
- Waar denk je aan bij deze opdracht?
- Wat komt er als eerste in je op als je denkt aan ... ?
- Wat denk je dat een goede richting zou zijn voor een uitwerking?
- Wat wil je laten zien? Hoe kun je dat tekenen?

Reflectievragen tijdens het proces

Mogelijke reflectievragen bij het uitwerken:

- Hoe gaat het tot nu toe?
- Vind je dat het goed gaat?
- Hoe heb je bedacht wat je wilde maken?
- Welke ideeën/richtingen heb je onderzocht?
- Is/was je idee uitvoerbaar? Waarom (niet)?
- Welk materiaal (plaatjes, boeken) heb je gebruikt om je idee te onderzoeken?
- Wat is/was je doel?
- Wat vind je van het resultaat tot nu toe? Wat zou je willen veranderen? Hoe zou dat kunnen?
- Waar ben je naar op zoek? Wat heb je al bereikt?
- Waar ben je heel tevreden over?

- Vind je dat je aanpak werkt? Zou je het volgend keer weer zo doen?
- Wat heb je nodig om verder te kunnen? Hoe zou je dat aan kunnen pakken?
- Wat levert het op als je ...? (De leerkracht kan op deze manier een oplossing aan- dragen zonder deze op te dringen.)

Reflectievragen bij het eindresultaat

Mogelijke reflectievragen bij evaluatie:

- Wat vind je van het resultaat?
- Welk resultaat wilde je bereiken? Is dat gelukt?
- Wat was makkelijk? Wat was moeilijk?
- Hoe heb je het aangepakt?
- Is het gegaan zoals je had verwacht? Waarom (niet)?
- Wat zou je volgende keer op dezelfde manier doen? Wat pak je volgende keer anders aan?
- Wat heb je geleerd?
- Wat hoop je dat anderen van je werk vinden?

Tips voor uitdaging

Sommige leerlingen kiezen er voor om dicht bij het voorbeeld of de opdracht te blijven. De leerkracht kan deze leerlingen een extra duwtje geven. Enkele tips om kinderen op gang te brengen of uit te dagen hun creativiteit en fantasie in te zetten.

- Stimuleer de kinderen om de kaarten als inspiratiebron te gebruiken en door te denken op het thema. Sommige kinderen hebben de neiging om het voorbeeld op de kaart na te tekenen en dan weer een andere kaart te pakken. Op zich prima, maar meestal kunnen ze meer dan ze denken. Hoe kun je de kinderen uitdagen?
 - Laat een tweede, 'eigen' uitwerking maken zonder dat het voorbeeld op tafel ligt: 'Probeer nu uit je hoofd een tekening te maken, die lijkt op de vorige tekening'.
 - Laat het kind een kaart bekijken als soort flitskaart (lezen en meteen wegleggen) en daarna een uitwerking te maken.
- Stimuleer het uitwerken van een vervolgoopdracht, hier zijn meestal geen voorbeelden bij.
- Laat de leerlingen een kader tekenen, waarbinnen ze hun tekening maken. In veel voorbeelden wordt gebruik gemaakt van een kader, maar dat wordt vaak niet overgenomen. Als je geen kader gebruikt, wordt automatisch de rand van het papier het kader. Dat werkt vaak beperkend, omdat 'we' de neiging hebben om niet over de rand heen te tekenen. Je kunt het verschil laten zien door een tekening in te kaderen met (bijvoorbeeld) witte streken papier. Leg op alle zijden van de tekening een strook papier. Schuif

de stroken naar binnen en naar buiten over de tekening.



- Laat eerst snelle en simpele schetsjes maken.
Het maken van een paar kleine (!) schetjes kan helpen om je gedachten te ordenen en een idee uit te werken. Een schetsje maken kost niet veel tijd, omdat het kleiner is dan wat je in het echt gaat maken. Je kunt snel wat ideeën uitwerken en het beste idee uitwerken.
- Laat zien hoe je met één kleurpotlood heel lichtjes en heel fel kunt kleuren.
Met een kleurpotlood kan veel meer dan hoe er meestal mee gekleurd wordt. Met een rood potlood kun je licht roze kleuren, maar ook fel rood. En wat dacht je van twee kleuren door elkaar?
Voor gevorderden: je kunt ook alleen streepjes zetten met je potloden, bijvoorbeeld allemaal naast elkaar, gekruist, in twee kleuren) En je kunt diepte in je tekening maken meer fel gekleurde accenten te maken.
- Bied verschillende maten en soorten papier aan. Een ander formaat dan het standaard A4 kan verrassend andere tekeningen opleveren.
- De leerkracht kan in het kader van het matchen, stretchen of vieren uit de theorie van meervoudige intelligentie een opdrachtkaart voor een leerling kiezen. De intelligenties komen op verschillende manieren naar voren. Zo kan bij een ontwerpdracht bijvoorbeeld een beroep worden gedaan op de interpersoonlijke intelligentie of de lichamelijke/kinesthetische intelligentie, of bij een tekenopdracht wordt het gevoel voor ritme aangesproken. De leerkracht kan een kind dat beeldknap is, maar moeite heeft met taal kan de verbaal/linguïstische intelligentie bijvoorbeeld een opdrachtkaart aanbieden uit de categorie creatief schrijven. En een kind dat muzikant is, kan de visueel/ruimtelijke intelligentie stretchen door een opdrachtkaart met ritme.

Beoordelen van het werk

In de inleiding wordt begonnen met het onbehaaglijke gevoel rondom creativiteit. Dat gevoel wordt ook gevoed door angst voor het oordeel over de prestatie. Helaas wordt deze angst vaak op school ontwikkeld en gevoed. Misschien voor een deel, omdat uitingen van leerlingen niet aansluiten bij het oorspronkelijke idee van de leerkracht of dat van medeleerlingen bij een opdracht. Dit pleit opnieuw voor ruimte geven: ruimte om te experimenteren, maar ook open staan voor creatieve oplossingen. Nieuwsgierig vragen naar wat de leerling bedoelt of wil uitdrukken. Zij gaan een open uitdaging aan – en: er zijn vele wegen die naar Rome leiden. Het gaat er om dat de leerlingen plezier beleven aan hun fantasie en vindingrijkheid. En dan kun je heel ergens anders uitkomen...

Ruimte geven

Het is daarom niet de bedoeling dat het werk van de kinderen wordt beoordeeld naar aanleiding van de opdracht. De leerkracht kan natuurlijk een beoordeling geven, maar dan op basis van de inzet en het eindresultaat van de leerling. Mogelijk kan de reflectie van de leerling op het werk en het proces hierbij een rol spelen.

Inzet en resultaat

[illegible]

Over de
houdt en de j
Wat maal je doe
• Ik neem een vel papier en vouw
het in drieën. Schrijf links
dertien de twee erg bij het
passen in dingen maar je heb
erg veel van hout.
• Schrijf in het midden dingen
die ook belangrijk zijn en bij je
passen, maar toch wel anders.
• Schrijf rechts dingen die nog
iets minder belangrijk voor je
zijn.
• Kies zes uitwerpen.
• Pak een nieuw vel papier
en schrijf een idee uit je
naam met grote letters in het
midden. Lag daar nog wat.

Knipletters

6. Plak de letters erbij.

Doe:

- Kijk naar het plaatje.
- Zoek plaatjes in een tijdschrift van dingen die je graag eet. Knip ze uit.
- Plak de letters op.
- Mak een kaartje.
- Plaats de kaartje op de muur.

miss broccoli

De kunstenaar Hansch Pienet maakt poppetjes. Geen gewone poppetjes. Hij stelt de poppetjes samen van kleine voorwerpen, gereedschap en zavelgoed.

miss broccoli

De kunstenaar Harroch Pevet maakt poppetjes. Geen gewone poppetjes. Hij stelt de poppetjes samen van diverse voorwerpen, gereedschap, hout, smeedwerk, steengoed, kristallen, deuren, groente en fruit, alles kan.

→ Hij maakte bijvoorbeeld voor bijvoorbeeld reclameborden poppetjes van chocola, chocola, chocola, toekes.

Wilt meer én doet!

→ Maak een poppetje met een ander doeleinde!

robotica

Een robot is een soort machine. Meestal gemaakt om iets te doen, bijvoorbeeld van auto's in elkaar zetten, een vliegtuig bouwen, ...

Wie kleine robots kunnen maken, kan werken beter in wat ze doen. Goed voorbereid voor een film of verband. In zulke verhalen zijn robots vaak veel op mensen, maar ook gemaakt van metaal. Mensen kan je wakker en blij wit. Twee robots in een film waarin een kleine robot de boos speelt over de mensen. Gelukkig gaan niet alle robots hun eigen gang. ...

Wat moet je doen?

- Denk waar je een voor zal willen zijn
- Wat moet je nu en
- Waar zal een robot moeten kunnen
- Taken die robot robot passende

Wat moet je doen?

- Meer nadenken

Wat moet je doen?

1. Teken met een kinerpotlood streepjes die je wilt.
2. Teken een stukje van streepjes en teken er dan in tegengestelde richting streepjes doorheen.
3. Teken opnieuw streepjes, maar niet overal, zodat een leuke plek ontstaat.
4. Teken met twee kinerpotloodjes door elkaar.
5. Maak een relaxant met grijs

Doel:

1. Kijk naar het plaatje.
2. Teken een schatkaart.
3. Teken de plek van de schat met een geheim teken.