

OPDRACHT I

Benodigdheden: Stift, papier

1. Bekijk **video 1**
2. Kies een **opdrachtgever**. Je kunt filmpjes kijken of informatie opzoeken op internet om je opdrachtgever beter te leren kennen.
3. Beantwoord de volgende vragen:
 - Wat is de **lievelingskleur** van jouw opdrachtgever?
 - Wat is het **lievelingseten** van jouw opdrachtgever?
 - **Met wie** woont jouw opdrachtgever?
 - Wat **doet** jouw opdrachtgever allemaal op een dag?
 - Waar geeft jouw opdrachtgever graag **geld** aan uit?
 - Wat zijn de **hobby's** van jouw opdrachtgever?
 - Welke **drie woorden** passen bij jouw opdrachtgever?
 - Heeft jouw opdrachtgever **superkrachten** of kan hij/zij iets **bijzonders**?
 - Waar is jouw opdrachtgever **goed** in?
 - Waar is jouw opdrachtgever **minder goed** in?
4. Maak een **tekening** van je opdrachtgever!

Nieuw woord

Opdrachtgever: Een opdrachtgever is iemand die jou vraagt iets te doen. Hij kan jou vragen om een huis te ontwerpen. Het is een soort klant.

OPDRACHT 2

Benodigdheden: Stift, papier

1. Bekijk **video 2**
2. Kies 3 leuke en bijzondere **eigenschappen** van jouw opdrachtgever.
3. Bedenk **eisen** voor het ontwerp van jouw huis. Dit kunnen er een paar zijn per eigenschap. Begin al je zinnen met: Het huis moet...(vul in)...

*Voorbeeld: Is jouw personage heel goed in koken? Dan wilt hij/zij vast een hele goede plek hebben om te koken. Je kunt dan als eis opschrijven:
Het huis moet een grote en mooie plek hebben om te koken.*

4. Klaar! Dit is je **programma van eisen**

Extra: kies nog een **eigenschap**, maak daar eisen voor en voeg deze toe aan je programma van eisen.

Extra: Ga op zoek naar plaatjes van bijzondere **huizen**. Kun je ook bedenken voor wie deze huizen zijn gemaakt?

Nieuw woord

Programma van eisen: een lijst met eisen waaraan het ontwerp moet voldoen. Eisen zijn zinnen die zeggen wat het ontwerp moet kunnen.

OPDRACHT 3

Benodigdheden: Stift, papier, timer of klok

1. Bekijk **video 3**
2. Doe de **energizer** met je niet-schrijfhand. Schrijf je naam heel groot op een vel papier. Maak van elke letter iets anders:
 - Poppetje
 - Huis
 - Dier
 - Voertuig
 - Meubel
 - Plant of boom
3. Maak je **vel papier** klaar voor de brainstorm. Schrijf in het midden van je vel: 'Hoe ontwerp ik een huis voor? Deel de rest van het vel in vieren door strepen te trekken.
Of schrijf de vraag op in een **schriftje**.
4. Volg de stappen van de **brainstorm**. Zet per stap een timer op 2 minuten. Schrijf of teken je ideeën met een stift.
 - a. Schrijf in vakje 1 alle ideeën op die je nu al in je hoofd hebt. Bekijk ook je **programma van eisen** nog eens.
 - b. Wat zou je kunnen bedenken als **je zelf** ook bij je opdrachtgever zou wonen? Schrijf dit in vakje 2.
 - c. **Draai** je eisen **om**. Wat moet je huis dan juist niet kunnen?
 - d. Niet alle dingen in vakje 3 zijn nuttig. Kun je die ideeën **omdenken**?
5. Teken een **boom**. Verdeel je vel in 4 vakken. Knip je ideeën uit of schrijf ze over op de boom. Hoe lager het idee hoe makkelijker te bouwen, hoe hoger hoe ingewikkelder te bouwen. Links plak of schrijf je de ideeën die al bestaan. Rechts

schrijf je innovatieve ideeën.

6. **Kies** 3 tot 5 beste **ideeën** uit de boom. Deze staan meestal rechts onderin. Is er nog een ander idee wat je super leuk vindt? Dan mag je die ook kiezen. **Omcirkel** de ideeën die je kiest.

7. **Klaar!** Tot de volgende les!

Nieuwe woorden:

Innovatief: nieuw, iets wat nog niet bestaat.

Brainstorm: het bedenken van heel veel ideeën. Bij een brainstorm gaat het om veel ideeën, niet om goede ideeën.

OPDRACHT 4

Benodigdheden: Gekleurde stiften, papier

1. Bekijk **video 4**
2. Je hebt nu de **energizer** al gedaan.
3. Maak 4 **schetsen** van een huis voor jou opdrachtgever. Gebruik hiervoor de ideeën die je in de vorige les hebt gekozen. Niet in elke schets hoeven alle ideeën te zitten. Op de website staan voorbeelden van schetsen.
4. Beoordeel je schetsen door **minpunten** en **pluspunten** op te schrijven bij je schets. Schrijf dit met twee verschillende kleuren.
5. Maak een **tekening** waarin je zoveel mogelijk pluspunten en ideeën combineert.
6. **Klaar** voor vandaag!
7. **Verzamel** voor de volgende les oud papier en plastic afval waar je volgende week mee kan gaan bouwen!

Nieuwe woorden:

Compositie: iets wat je kan maken door verschillende dingen samen te brengen. Een schilder maakt vaak een compositie van de dingen die hij natekent. Een muziekstuk wordt soms ook een compositie genoemd omdat meerdere tonen, klanken, instrumenten samen een melodie vormen.

Maquette: Een nagemaakt model van een ontwerp. Een maquette is altijd kleiner dan het echte gebouw.

OPDRACHT 5

Benodigdheden: Stiften, papier, afval, plakband, andere knutselspullen

1. Bekijk de **video!**
2. Doe de **energizer**: Kijk 5 minuten naar **buiten** en zoek plekjes waar een kleine versie van jouw opdrachtgever zou kunnen wonen. Misschien zie je een emmer in de tuin, of een bakfiets op straat.
3. Begin met verschillende **composities** maken van jouw afval
4. Maak een **maquette** van jouw ontwerp door het afval aan elkaar te maken. Je kunt het ook versieren met gekleurd papier, of door op je maquette te tekenen.
5. **Klaar!** Het hoeft vandaag nog niet af. **In de volgende les** gaan we weer verder!

Nieuwe woorden:

Compositie: Een totaalstuk gemaakt door verschillende onderdelen samen te brengen. Een schilder maakt vaak een compositie van de dingen die hij natekent. Een muziekstuk wordt soms ook een compositie genoemd omdat meerdere tonen, klanken, instrumenten samen een melodie vormen.

Maquette: Een nagemaakt model van een ontwerp. Een maquette is altijd kleiner dan het echte gebouw.

OPDRACHT 6

Benodigheden: Stiften, papier, afval, plakband, andere knutselstukken

1. Bekijk **video 6**
2. Je hebt de **energizer** nu al gedaan.
3. Bouw verder aan je **maquette**. Je kunt ook de omgeving van je huis bouwen, je opdrachtgever namaken en meer dingen toevoegen.
4. **Klaar!** In de volgende les ga je leren op schaal tekenen.

OPDRACHT 7

Benodigdheden: potlood, gum, papier, liniaal

1. Bekijk het eerste deel van **video 7**
2. Maak een **kladtekening** van een stoel uit je kamer. **Meet** de stoel op en schrijf de maten van de stoel erbij.
3. **Teken** een stoel uit je kamer op **schaal 1:10**.
4. Bekijk het tweede deel van **video 7**
5. Doe de **energizer**. Meet je lengte en je spanwijdte. Zijn die bij jou even lang?
6. Kies of je een **aanzicht** of een **doorsnede** wilt maken. Maak een **kladtekening** van jouw ontwerp.
7. Kies een **schaal** die past bij jouw ontwerp en papierformaat. Op de volgende bladzijde staan voorbeelden.
8. Teken de **hoofdpijnen** van jouw huis op maat.
9. Teken de rest van jouw ontwerp in je **tekening**.
10. **Klaar!** Tot in de laatste video!

Kies de juiste schaal:

Schaal 1:50

1 cm op papier is 50 cm in het echt.

Is je huis kleiner dan 10 meter dan past je huis op deze schaal op een A4.

Deel alle maten van je huis door 50

Schaal 1:100

1 cm op papier is 100 cm in het echt.

Is je huis tussen de 10 meter en de 20 meter dan past je huis op deze schaal op een A4

Deel alle maten van je huis door 100.

Schaal 1:200

1 cm op papier is 200 cm in het echt.

Is je huis groter dan 20 meter dan past je huis op deze schaal op een A4

Deel alle maten van je huis in het echt door 200.

Nieuwe woorden:

Schaaltekening: Een tekening van iets wat in het echt groter of kleiner is dan het op papier staat.

Aanzicht: Een tekening, waarbij je recht op een buiten- of binnengevel van een huis of voorwerp kijkt.

Doorsnede: Een tekening van een voorwerp of huis alsof het is doorgesneden en je tegen de binnenkant aan kijkt.

OPDRACHT 8

Benodigdheden: Gekleurde stift of potloden, papier

1. Bekijk **video 8**
2. Doe de **energizer**: Trek je eigen gezicht over op een vel papier.
3. Maak de **poster**. Dit komt er op:
 - a. **Titel** van het huis
 - b. Naam van de **opdrachtgever**
 - c. Jouw eigen **naam**
 - d. Een **plaatje** wat laat zien hoe jouw huis gebruikt wordt. Dit kan een strip zijn, of een plaatje waarop jouw opdrachtgever iets doet.
 - e. Een **quote** van jouw opdrachtgever: Wat zou hij of zij zeggen over het huis?
4. Bedenk wat je wilt **zeggen** tijdens je presentatie. Beantwoord daarvoor de hulpvragen:
 - a. Wie is je **opdrachtgever** en wat zijn de belangrijkste **eigenschappen**
 - b. **Wat** zijn de **ideeën** die je in je ontwerp hebt verwerkt?
 - c. **Hoe** zien die **ideeën** eruit? Gebruik je tekening en maquette ook om dit te laten zien
 - d. Wat **vindt** jouw opdrachtgever ervan? Wat doet hij of zij in het huis?
5. Geef je **presentatie** voor familie thuis of via een **filmpje**.

Hier stoppen de lessen van Archiklas.

Vond je het leuk? Stuur ons een bericht via info@archiklas.nl of facebook met foto's van jouw tekeningen, maquette en presentatie.

Je mag ook een tip en een top geven over de video's en opdrachten. We leren graag van jouw ideeën.