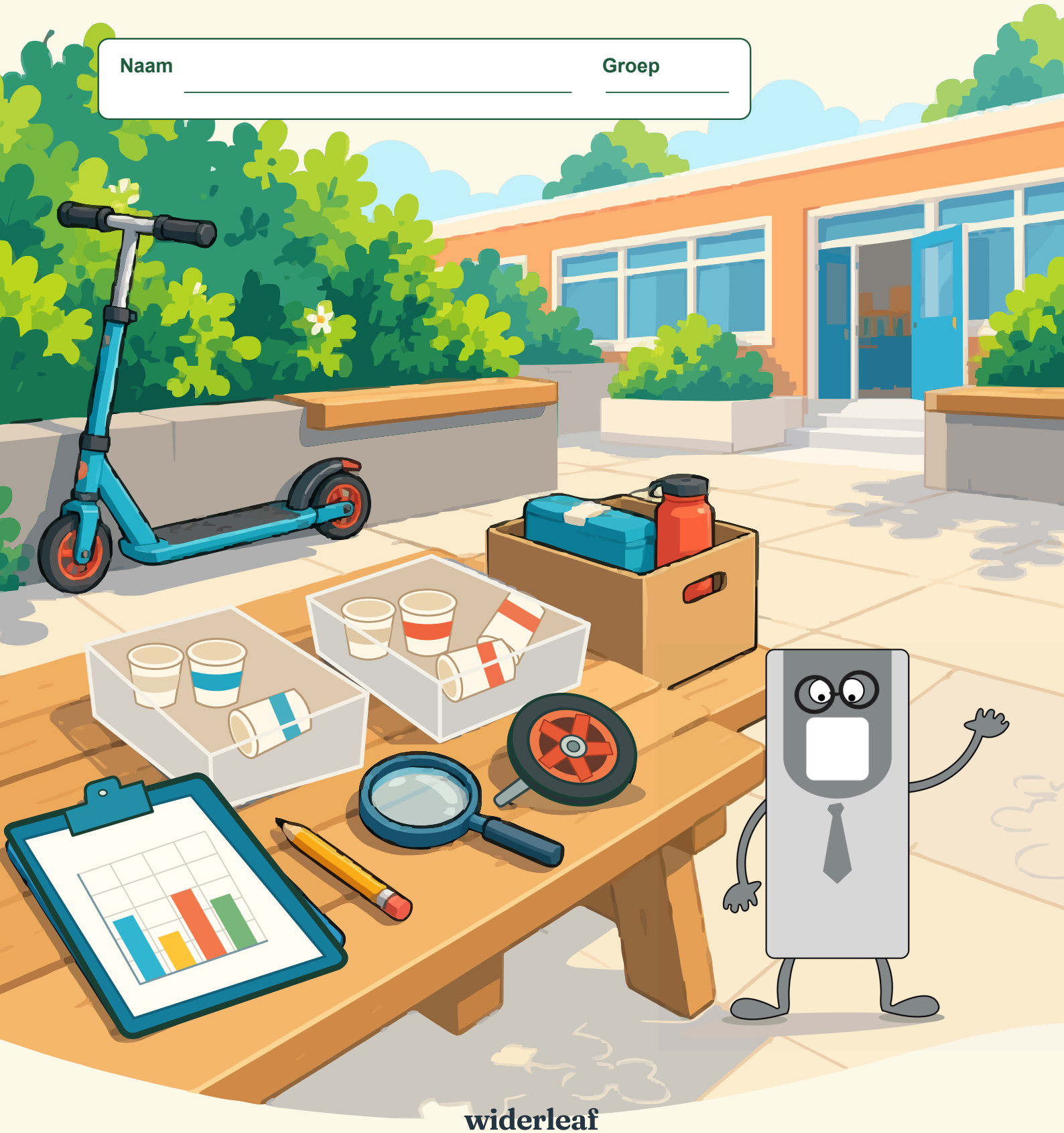
HAPPERS

groep
6

Afvaldetectives

Kijken, puzzelen en onderzoeken

Naam _____ Groep _____



widerleaf

Hallo, Happers!

Noor en Sem beginnen als afvaldetectives. Hun eerste vraag: welk voorwerp kan nog mee? De vijf Happers hebben ieder een taak. Maar alleen naar de kleur van een bak kijken is niet genoeg. Eerst onderzoeken ze het voorwerp.

Kleur de vijf Happers. Geef iedere Happer een klein getekend voorwerp dat bij zijn taak past.



Vijf vrienden op papier

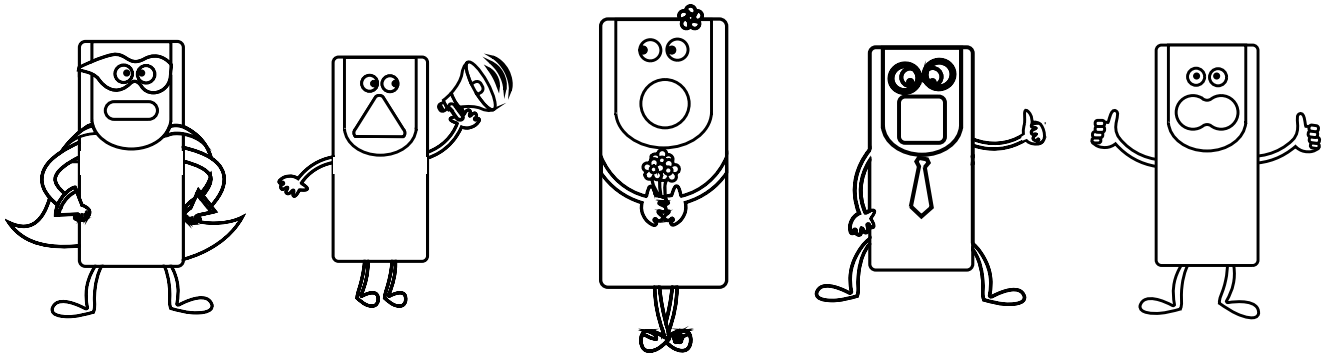
Blauw helpt bij papier en karton. Oranje helpt bij passende lege verpakkingen. Groen helpt bij groente-, fruit- en tuinafval. Grijs helpt bij restafval. Rood helpt bij statiegeld. Eerst bekijk je wat iets is en of het nog bruikbaar is.

Teken jezelf als afvaldetective erbij. Teken op je notitieblad twee spullen die je eerst wilt onderzoeken. Kleur de plaat.

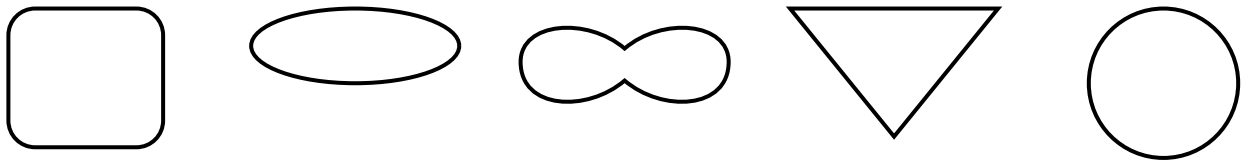


Wie is wie?

Verbind elke Happer met zijn mondvorm. Teken bij twee Happers een passend voorwerp. Gebruik geen kleur: blijven ze herkenbaar?

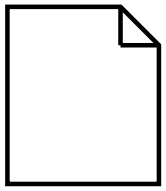


Blauw **Oranje** **Groen** **Grijs** **Rood**



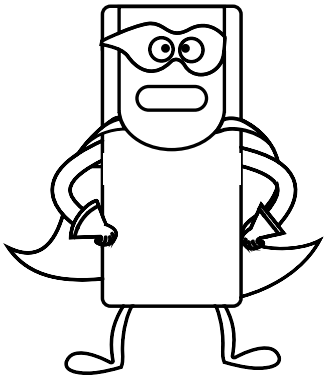
Jouw Happers-vriend

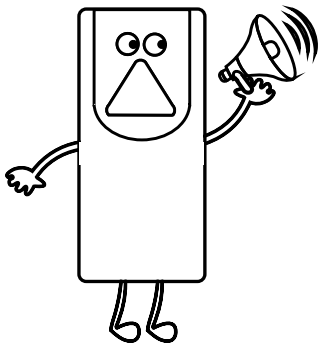
Ontwerp jezelf als afvaldetective. Teken een vergrootglas en een notitieboek. Teken daarin een plastic bakje én speelgoedauto: welke aanwijzing helpt om ze te onderscheiden?

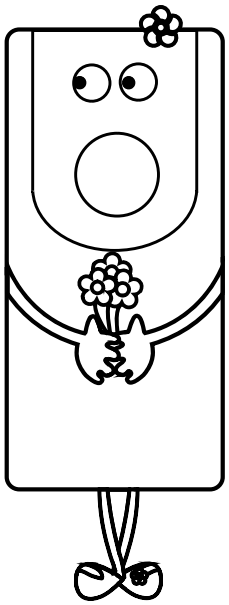


Stippen, strepen en kleuren

Geef de drie Happers elk een eigen patroon. Laat één klein teken bij alle drie terugkomen, zodat ze toch een team vormen. Kleur je ontwerp.







Mijn eerste Happers-strip

Teken hoe jij met de Happers een raadsel onderzoekt. Zet in de spreekballon welke vraag jij als eerste stelt. Kleur het laatste plaatje.





Jouw laatste plaatje:

Blauw en het papier

Noor heeft papier nodig voor een ontwerp. Er ligt een stapel gebruikte vellen. Sommige achterkanten zijn leeg. Blauw helpt haar kiezen: eerst gebruiken wat nog kan, daarna schoon en droog papier apart inzamelen.

Kleur de papierhoek. Geef papier dat je nog kunt gebruiken een rand met stippen. Geef het inzamelpapier een rand met strepen.



Noor tekent nog eens

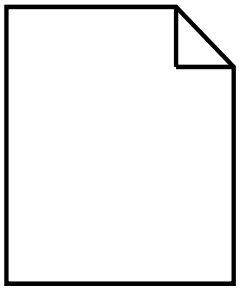
Een lege achterkant gebruiken is hergebruik. Schoon, droog oud papier inzamelen helpt bij recycling. Een gebruikt zakdoekje hoort bij restafval; een drinkpak hoort niet bij oud papier.

Teken op het lege papier een plan voor een tweede gebruik. Geef het belangrijkste deel een opvallende kleur.

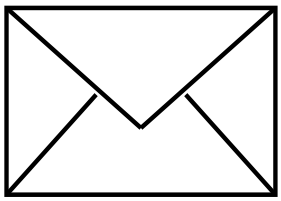


Papier voor Blauw

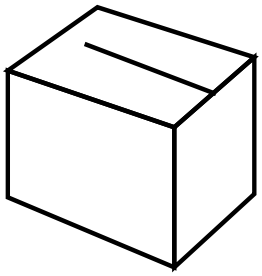
Kleur alleen wat bij oud papier mag. Zet een kruisje bij het gebruikte zakdoekje en drinkpak. Leg aan iemand uit waarom hun papier niet bij Blauw hoort.



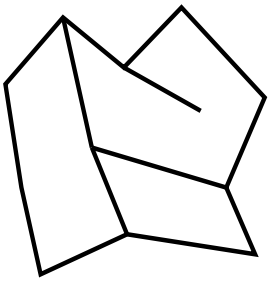
papier ○



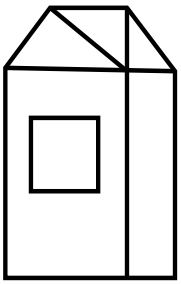
envelop ○



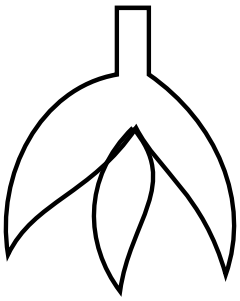
doos ○



gebruikt zakdoekje ○



drinkpak ○



bananenschil ○

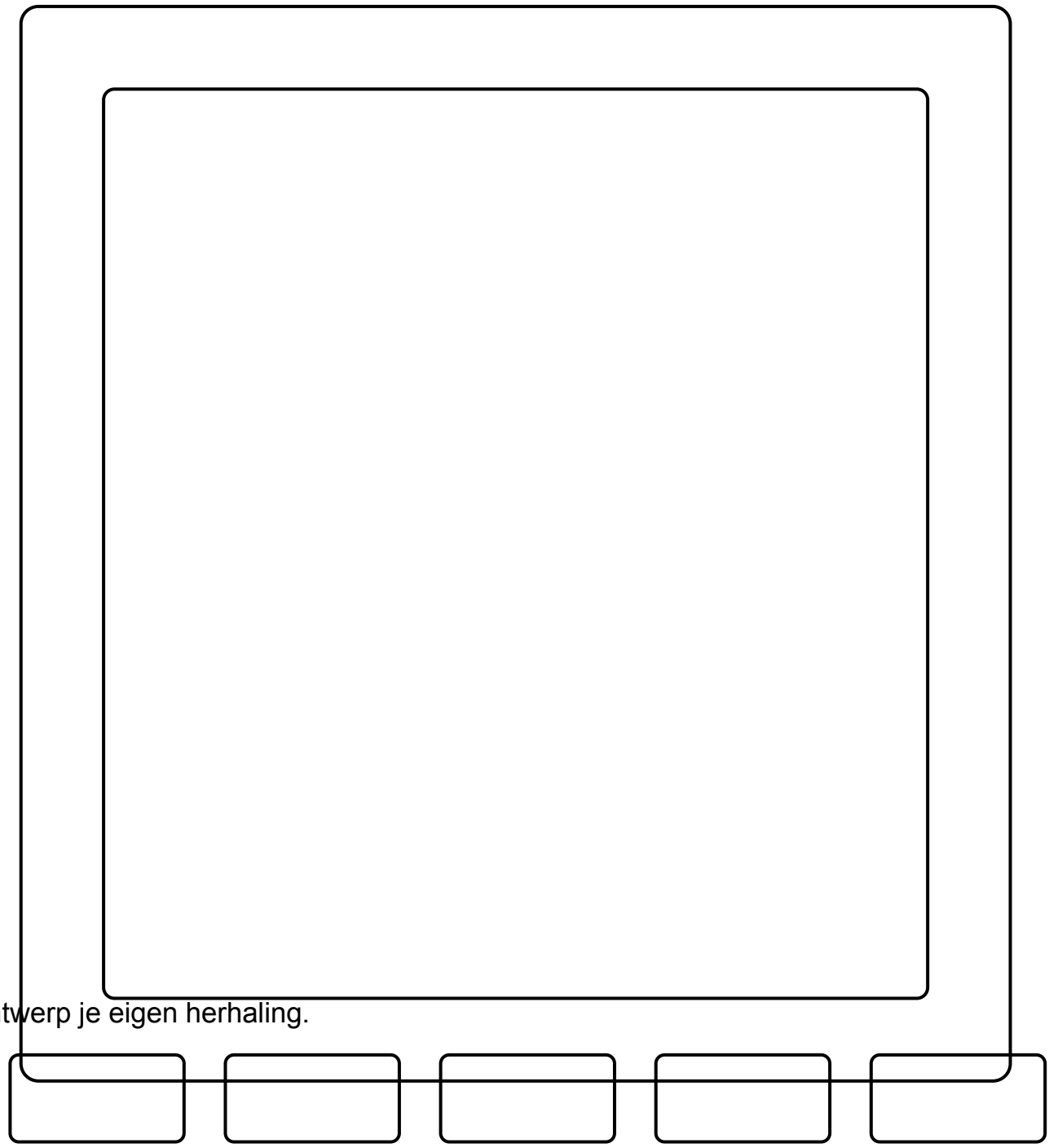
Jouw papierkunst

Teken op de twee helften de voor- en achterkant van hetzelfde vel. Bedenk twee bruikbare tekeningen. Houd lichte tekst en lijnen leesbaar zonder nieuwe vellen te gebruiken.

TEKENING 1	TEKENING 2

Een rand vol papierkunst

Ontwerp een rand met drie tekens die zich herhalen. Laat het patroon netjes de hoeken omgaan. Kleur de rand; houd het midden vrij voor een boodschap.



Ontwerp je eigen herhaling.

De tekening gaat verder

Teken hoe Noor haar dubbelgebruikte vel aan iemand geeft. Laat beide kanten een taak hebben. Schrijf in de spreekballon wat de ontvanger ermee kan doen.





Jouw laatste plaatje:

Een doos vol ideeën

Sem wil zijn vondsten bewaren. Hij heeft al een doos. Een deksel houdt stof tegen; twee vakken houden spullen uit elkaar. Blauw vraagt: “Welke onderdelen heb je echt nodig?” Sem tekent zijn plan voordat hij iets verandert.

Kleur de dozenhuizen. Laat met streepjes zien welke stukken karton zijn gevouwen. Geef ramen en deuren een andere kleur dan de muren.



De dozenstad

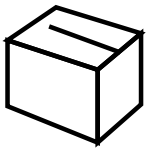
Hergebruik geeft een bestaand voorwerp een nieuwe taak. Een doos van karton is licht en goed te versieren, maar kan slecht tegen water. De nieuwe taak moet bij het materiaal passen.

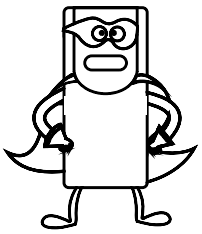
Voeg een gebouw toe dat de dozenstad nodig heeft. Laat de oude doos herkenbaar. Teken een duidelijk teken voor de nieuwe taak.



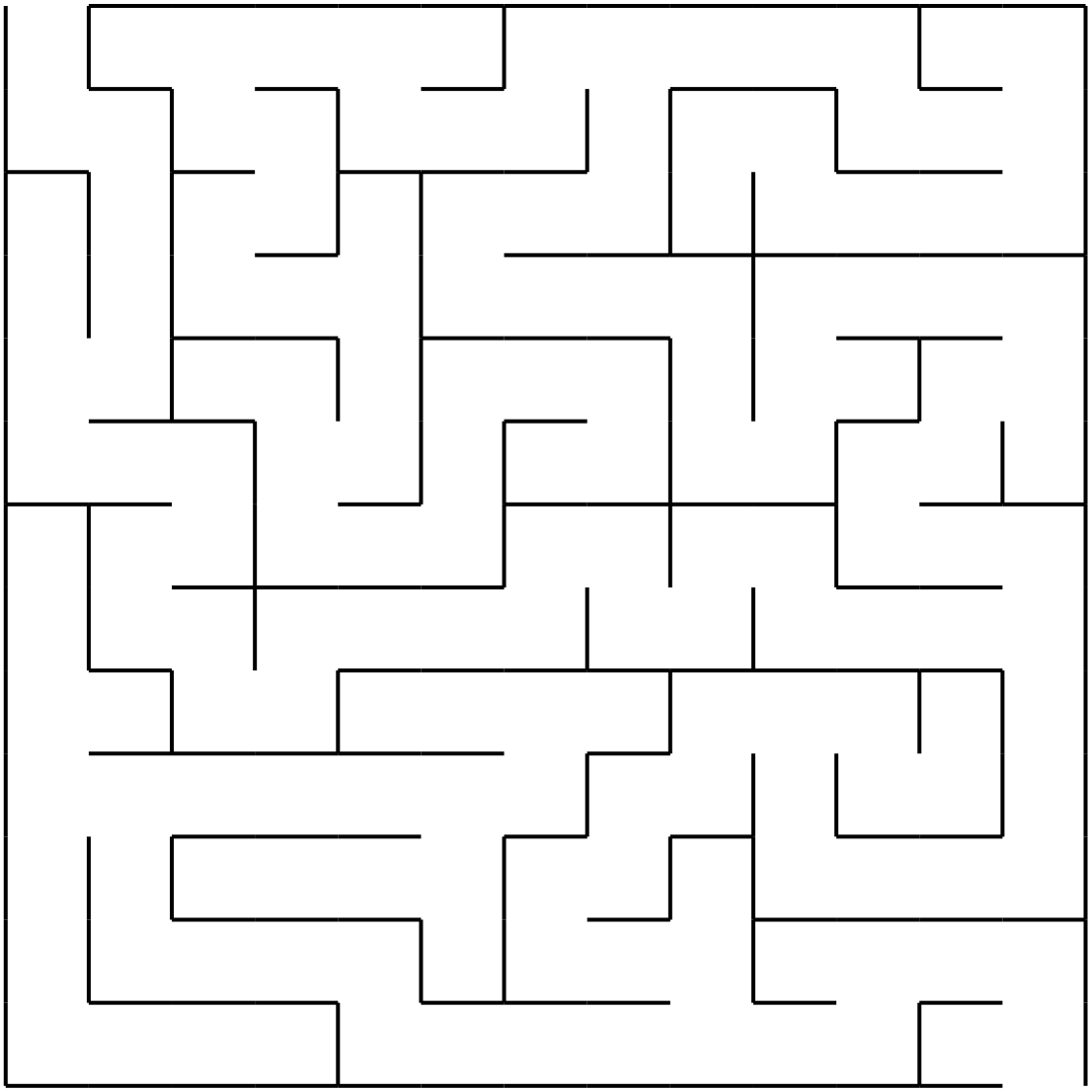
De weg van de doos

Vind de route van de doos naar Blauw. Teken onder het doolhof één idee voor hergebruik vóórdat de doos bij oud papier gaat.





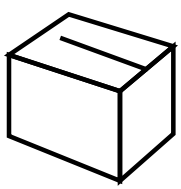
BEGIN



UIT

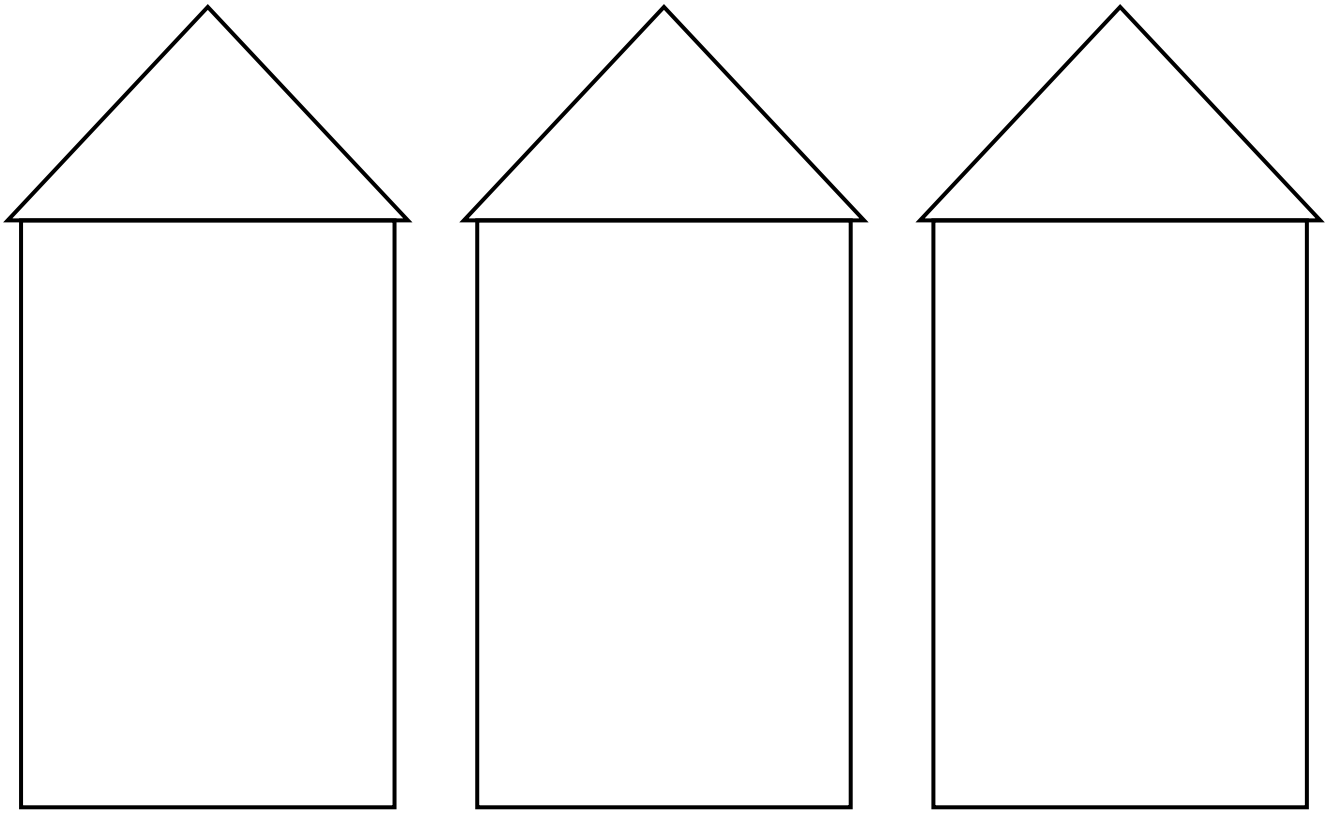
Wat wordt jouw doos?

Ontwerp een opbergdoos voor je vondsten. Teken een deksel en twee vakken. Laat zien hoe je de inhoud terugvindt. De kartonnen doos krijgt een droge plek binnen.



Ramen in een rij

Teken drie huizen met verschillende raamritmes. Laat de deuren passen bij hun taak: winkel, woning of werkplaats. Kleur bij ieder huis het belangrijkste herkenningspunt.



De doos krijgt een avontuur

Teken hoe iemand jouw hergebruikte doos gebruikt. Laat zien wat de doos bewaart of mogelijk maakt. Schrijf in de spreekballon waarom de doos handig is.





Jouw laatste plaatje:

Oranje kijkt mee

Op tafel staan een yoghurtbakje en een speelgoedauto. Beide zijn van plastic. Oranje stelt twee vragen: “Waarvan is het gemaakt? Waarvoor diende het?” Zo ontdekken Noor en Sem waarom materiaal alleen niet genoeg vertelt.

Kleur de lunchspullen. Geef lege verpakkingen stippen. Laat herbruikbare spullen opvallen met een eigen kleur. Kijk eerst waarvoor elk voorwerp wordt gebruikt.



De lunchtafel

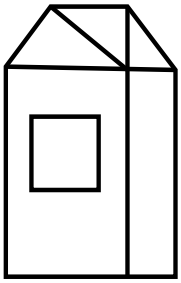
PMD betekent plastic verpakkingen, metalen verpakkingen en drinkpakken. Een plastic speelgoedauto is geen verpakking. Wat een voorwerp deed, telt dus mee. Bij echte inzameling volg je de afspraken op jouw school.

Teken een lunchvoorwerp dat je morgen weer kunt gebruiken. Geef het een herkenbaar teken. Kleur de plaat en vertel welk wegwerpspulletje jouw idee kan vervangen.



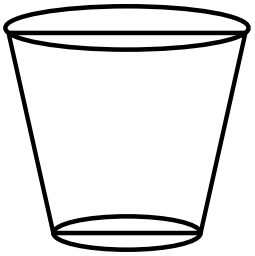
Verpakking of voorwerp?

Geef verpakkingen stippen en gebruiksvoorwerpen strepen. Bekijk bakje en speelgoedauto: hetzelfde materiaal, een andere taak. Teken bij elk één klein plaatje dat die taak laat zien.



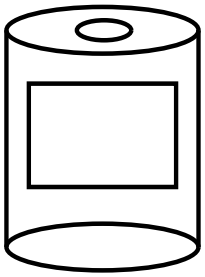
drinkpak

○



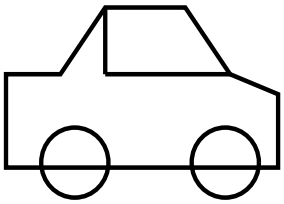
yoghurtbakje

○



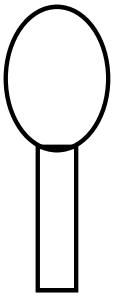
conservenblik

○



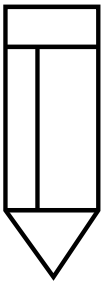
speelgoedauto

○



lepel

○

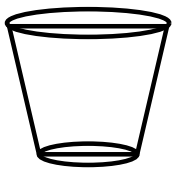


potlood

○

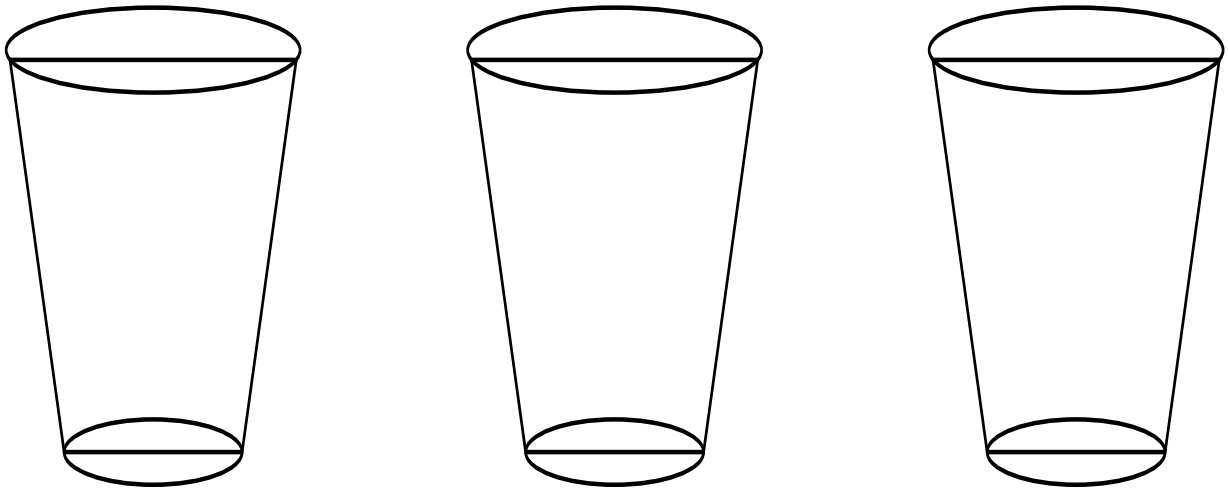
Jouw lunchidee

Ontwerp een lunchplek met een plek voor schone bekers en een plek voor gebruikte bekers. Teken met pijlen hoe een beker na schoonmaken weer terugkomt.



Een beker met jouw patroon

Ontwerp drie bekers die je uit elkaar houdt zonder namen. Gebruik op elke beker een ander patroon. Laat de patronen ook in zwart-wit verschillen.



Ontwerp je eigen herhaling.

Oranje in jouw strip

Teken hoe het kind de lunch opruimt. Laat één voorwerp klaarstaan voor morgen en één lege verpakking apart. Noem in de spreekballon het verschil.





Jouw laatste plaatje:

Groen bij de fruitpauze

Na de fruitpauze blijven hele vruchten, schillen en klokhuizen over. Noor wil niets eetbaars weggooien. Groen helpt vergelijken: wat kun je bewaren, en wat is een rest? Sem bedenkt twee verschillende plekken.

Kleur het eetbare fruit. Geef de schaal daarvoor een herkenbare rand. Kleur de resten anders. Een heel stuk fruit gaat niet weg omdat de pauze voorbij is.



Fruit op de schaal

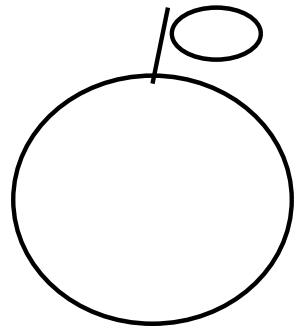
Eetbaar fruit bewaren voorkomt verspilling. Schillen en klokhuizen zijn fruitresten. Verpakkingen zijn iets anders. Door deze groepen uit elkaar te houden, kun je kiezen wat nog eetbaar is en wat apart wordt ingezameld.

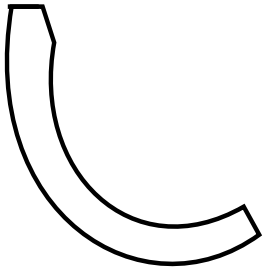
Teken bij de schaal één idee om overgebleven eetbaar fruit voor later te bewaren. Houd fruitresten apart. Kleur je idee en wijs het verschil aan.



Fruit en rest

Verbind fruit en overgebleven rest. Teken naast de appel wat nog eetbaar kan zijn vóór er alleen een klokhuis overblijft. Kleur eetbaar fruit en resten verschillend.



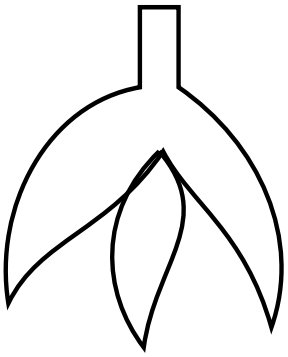


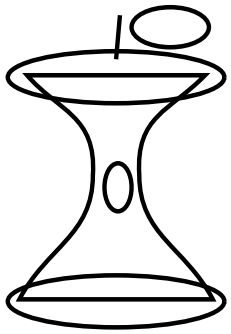






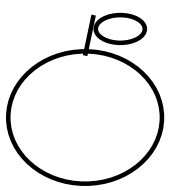






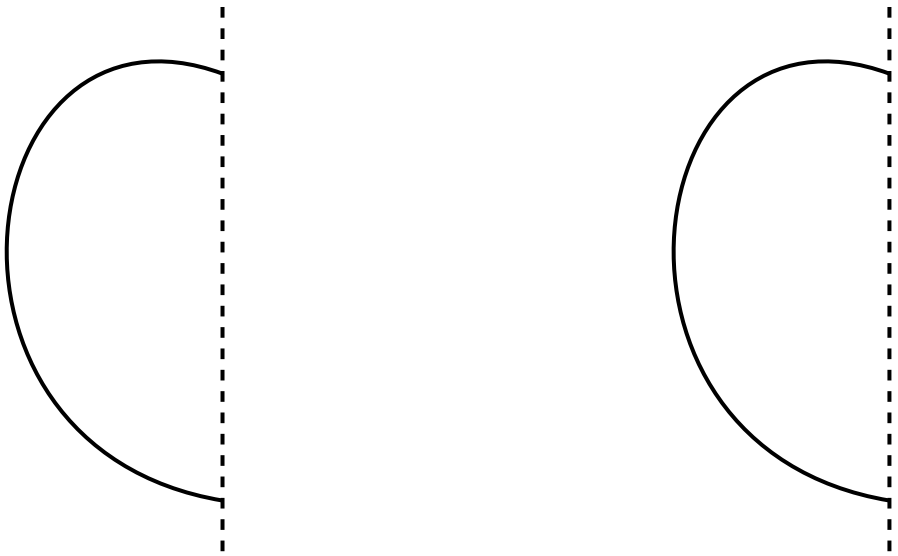
Een fruitplek voor jou

Ontwerp een fruitpauzeplek met een bewaarschaal en een plek voor resten. Teken duidelijke tekens, zodat iemand het verschil begrijpt zonder uitleg.



Fruit om te tekenen

Spiegel de halve appels over de stippellijn. Maak bij één appel een doorsnede met pitten. Kleur de andere met een lichte en donkere kant, zodat hij rond lijkt.



Teken zelf de andere kant.

Een lekker fruitverhaal

Teken het einde van de fruitpauze. Laat zien hoe eetbaar fruit bewaard blijft en waar de resten komen. Geef één kind een korte uitleg in de spreekballon.





Jouw laatste plaatje:

De tuin van Groen

Sem vraagt zich af waarom niet alle planten even groot worden. Groen denkt aan licht, water en de bodem. Noor wil één verschil onderzoeken. Zij tekent twee plantbakken voordat ze een voorspelling maakt.

Kleur de tuin. Geef bladeren vooraan meer details dan bladeren achteraan. Teken bij één plant een klein teken voor wat hij nodig heeft.



Kijken in de tuin

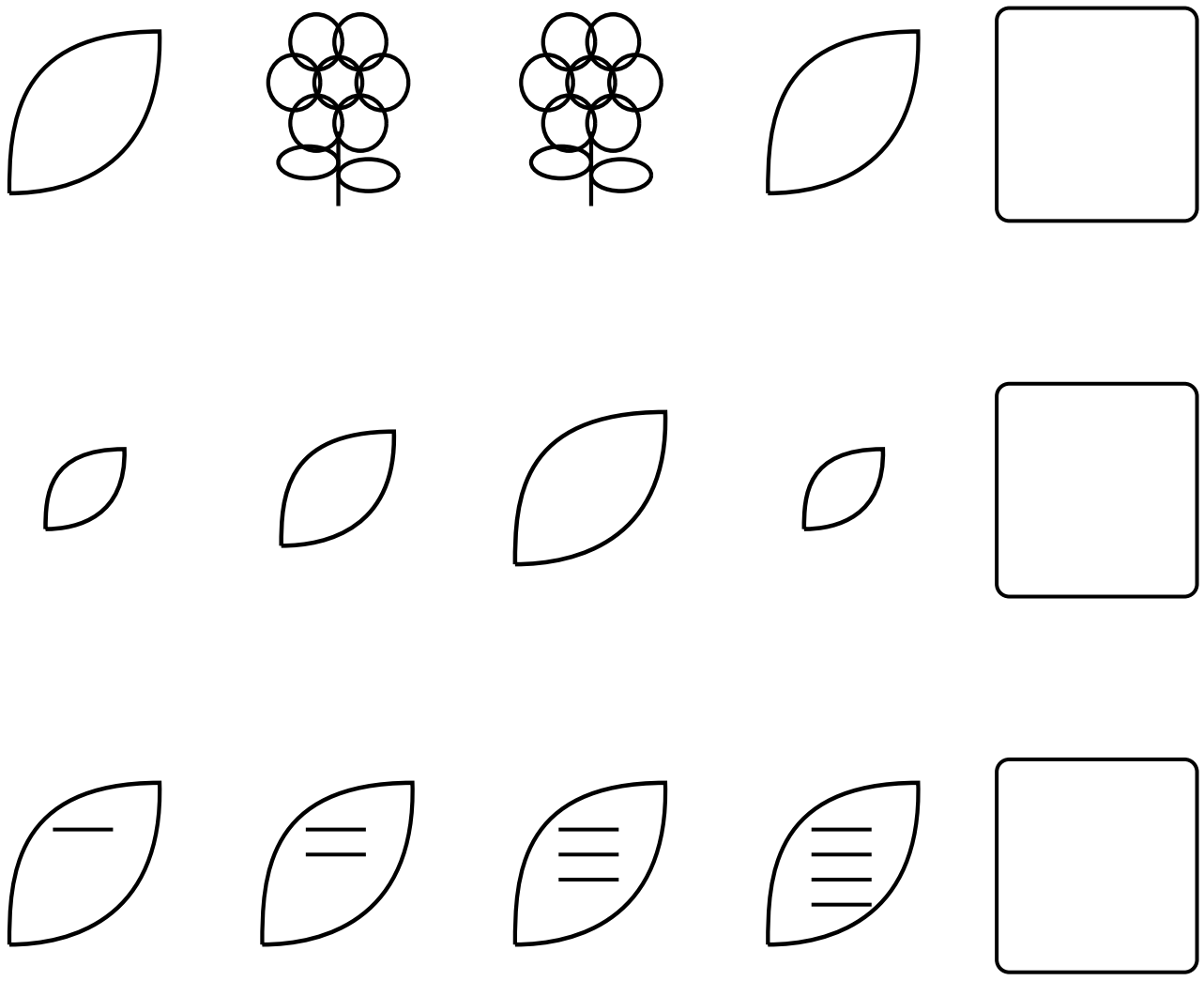
Compost ontstaat door verwerking van geschikte groente-, fruit- en tuinresten. Dat duurt een tijd. Compost helpt de bodem verbeteren. Plantengroei hangt ook af van bijvoorbeeld licht en water.

Teken twee kleine tuinschetsen erbij: nu en veel later. Laat een verandering zien die tijd kost. Kleur de plaat; compost ontstaat niet meteen.



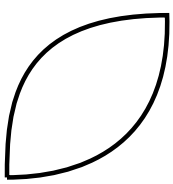
Drie tuinregels

Vul elk laatste vak aan. Ontdek per rij wat verandert: de volgorde, de grootte of het aantal nerven. Teken daarna onderaan een eigen rij met dezelfde regel.



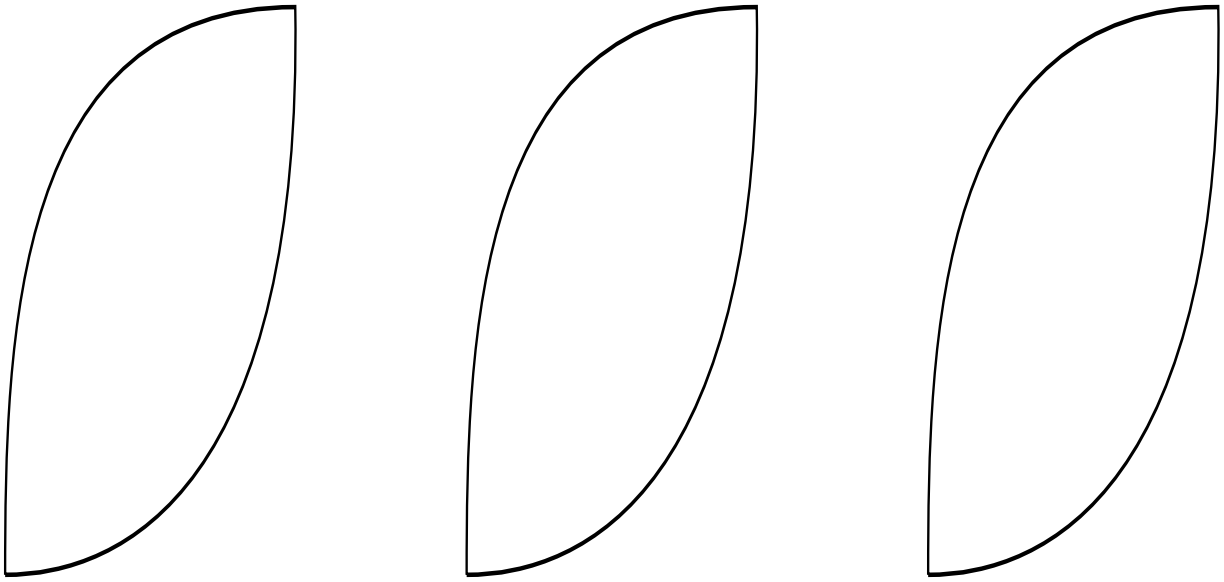
Jouw groene tuin

Ontwerp twee plantbakken. Geef beide dezelfde planten en evenveel water, maar één meer licht. Teken je voorspelling na een paar weken. Schrijf erbij: voorspelling.



Bladeren van dichtbij

Teken in elk blad een andere vertakking van nerven. Laat de fijne nerven aansluiten op een hoofdnerf. Kleur van licht bij de rand naar donker bij de hoofdnerf.



Ontwerp je eigen herhaling.

Van plantje naar tuin

Teken de tuin enkele weken later. Laat één plant veranderen. Schrijf in de spreekballon welke verandering je echt zou moeten bekijken om je voorspelling te controleren.





Jouw laatste plaatje:

Grijs helpt sorteren

Blauw ziet een schoon vel; Grijs ziet een gebruikt zakdoekje. Ze lijken allebei van papier. Toch krijgen ze een andere route. Noor ontdekt dat ook gebruik en vervuiling meetellen. Bij onbekende spullen vraagt ze hulp.

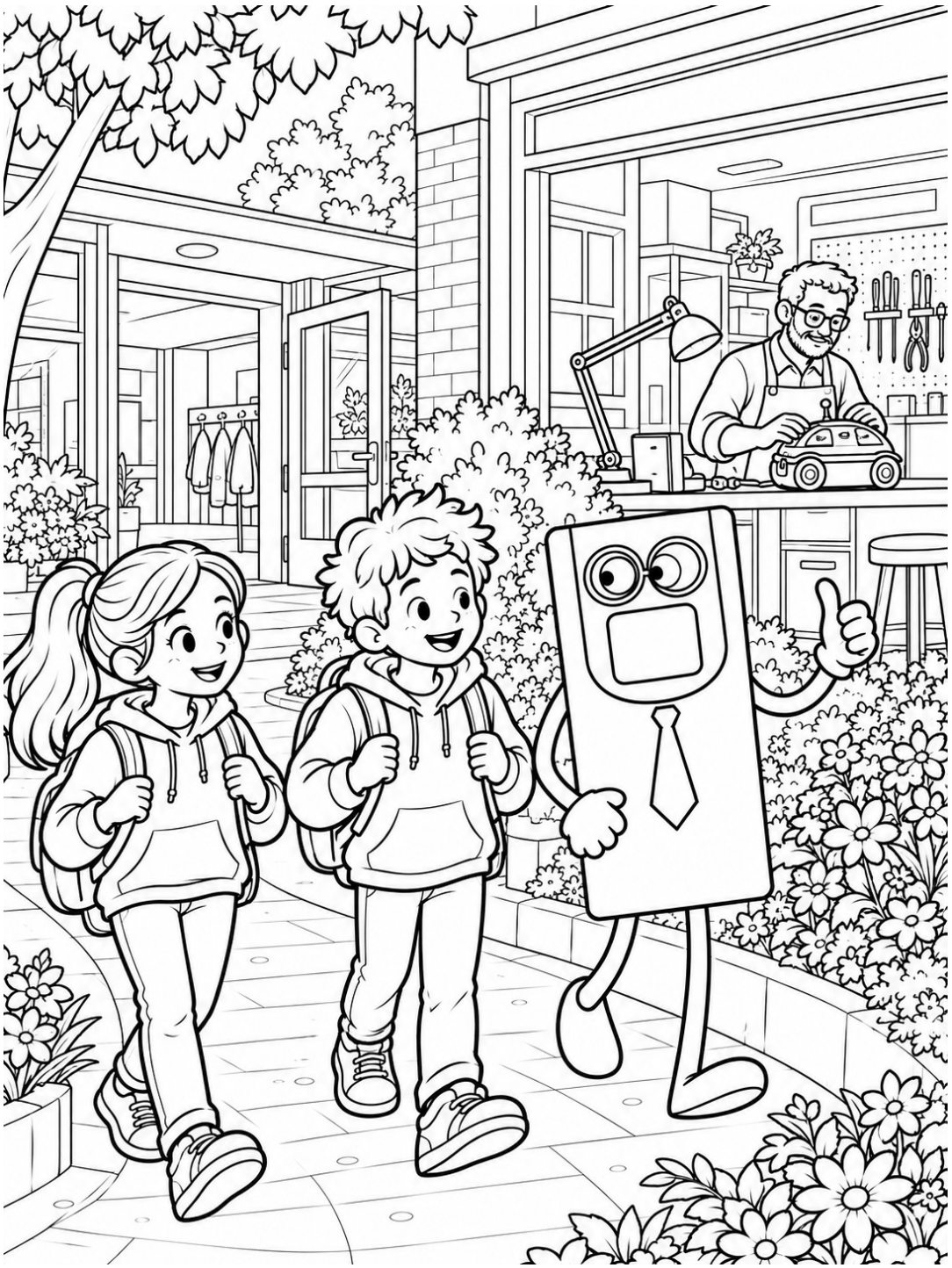
Kleur de scène. Geef het schone papier en het gebruikte zakdoekje verschillende randen. Wat is er met het materiaal gebeurd waardoor de route anders is?



Grijs denkt mee

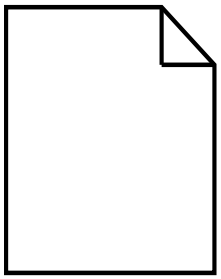
Restafval is wat na goed scheiden overblijft. Batterijen hebben een aparte inzamelroute. Raak onbekend of scherp afval niet aan. Vertel een volwassene wat je zag en waar het ligt.

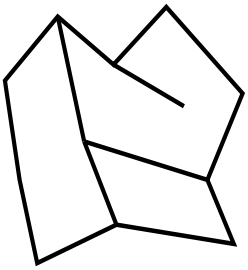
Teken een duidelijk hulpteken bij de volwassene. Gebruik een symbool dat ook een jonger kind begrijpt. Kleur de plaat.

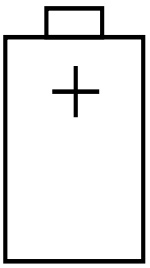


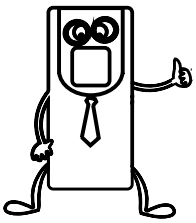
Drie verschillende routes

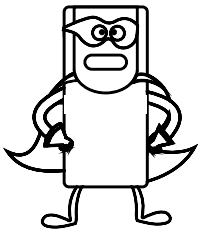
Verbind elk voorwerp met de juiste hulp of Happer. Teken bij de batterij een hand met een stopteken. Leg uit waarom restafval geen bak voor alles is.

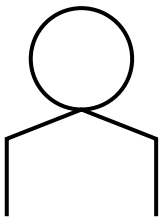












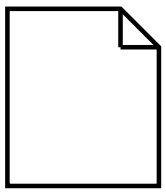
Grijs

Blauw

Een volwassene

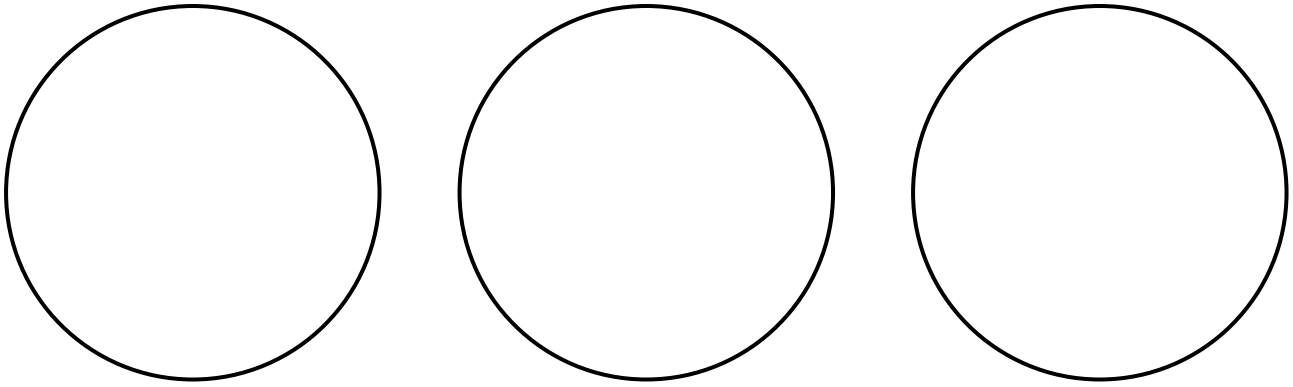
Een teken dat helpt

Teken in het grote vak een strip met drie beelden: iets onbekends zien, afstand houden, hulp vragen. Laat zonder lange tekst zien wie helpt.



Een vriendelijk gezicht

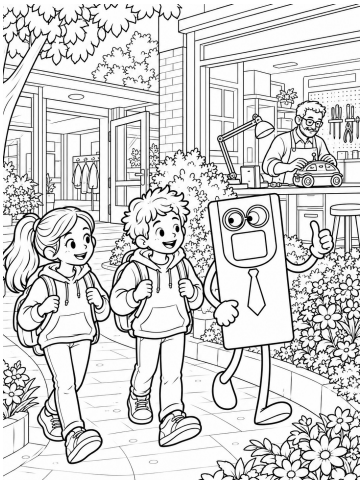
Teken twijfel, aandacht en opluchting in de drie gezichten. Verander ogen, wenkbrauwen en mond. Gebruik kleur om het verschil sterker te maken.



Hulp in drie beelden

Teken hoe een volwassene het kind helpt. Laat het kind op afstand blijven. Zet in de spreekballon een duidelijke hulpvraag met de plek erbij.





Jouw laatste plaatje:

Rood wijst de weg

Noor en Sem verzamelen lege statiegeldverpakkingen. Rood wijst op het logo en de leesbare barcode. Voor ze vertrekken, tellen ze hun verzameling. Zo kunnen ze voorspellen welk bedrag op de bon komt.

Kleur de inleverplek. Geef het bewaarkrat een patroon. Houd de herkenningstekens op flessen en blikjes vrij, zodat je ze nog kunt bekijken.



Samen inleveren

Het statiegeldlogo helpt je een verpakking herkennen. Houd ook de barcode leesbaar. Niet iedere fles heeft statiegeld. De kleine plastic flessen en blikjes in onze rekenpuzzel leveren elk 15 cent op.

Teken jouw spaardoel in de plaat. Wijs de echte statiegeldlogo's aan. Teken bij je doel een klein spaarpotje en kleur de scène.

Kijk naar deze logo's.



fles

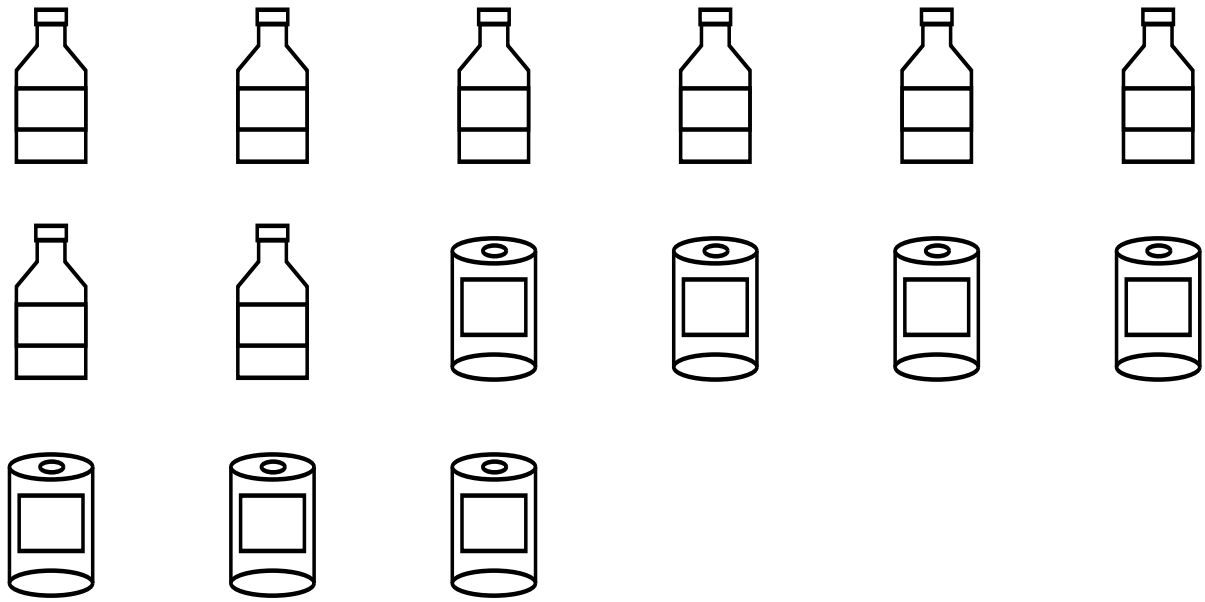


blikje



Sparen met Rood

Tel de flessen en blikjes. Elk heeft hier € 0,15 statiegeld. Bereken het totaal op twee manieren: alles samen en eerst per soort. Schrijf de tweede som onderaan.

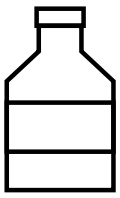


Flessen: _____ Blikjes: _____

Samen € _____

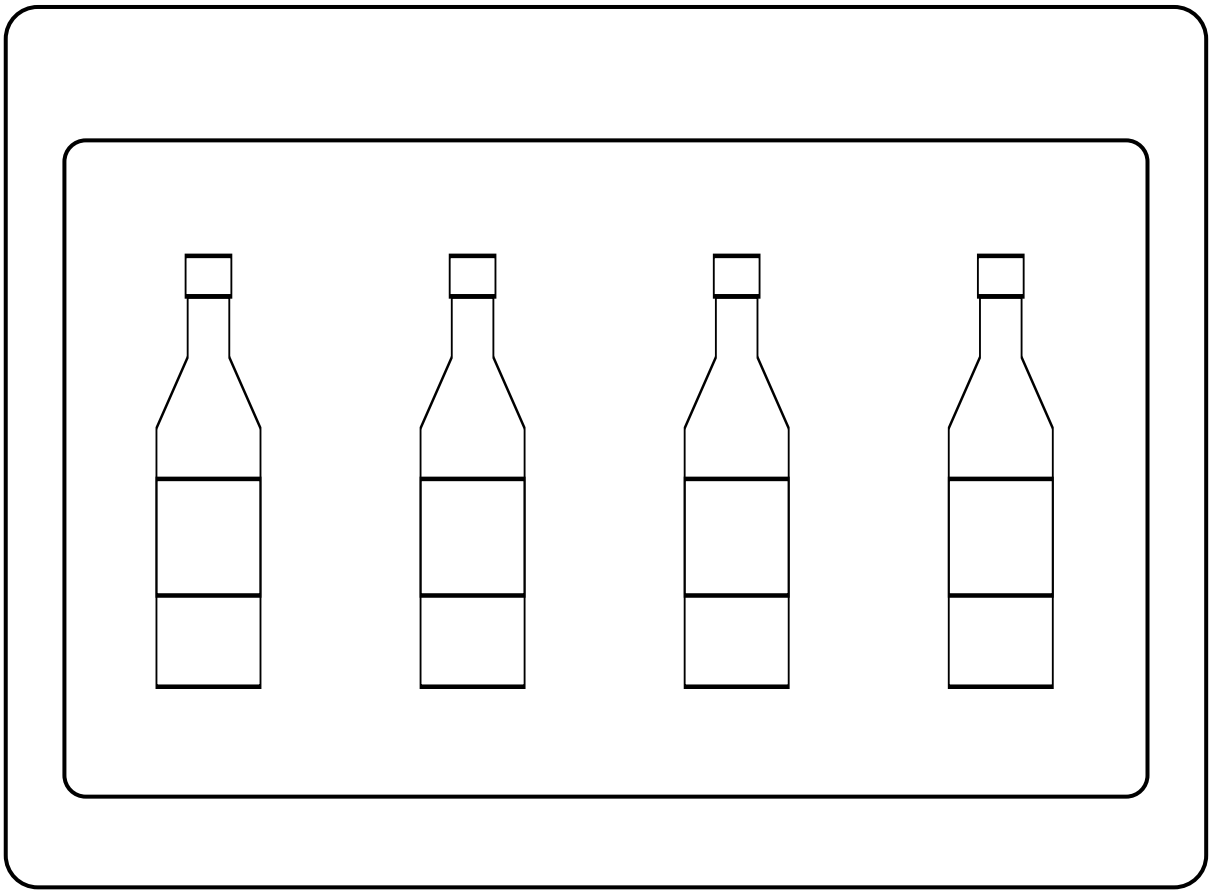
Jouw statiegeldplek

Ontwerp een bewaarplek voor lege statiegeldverpakkingen. Laat flessen staan zonder omvallen en houd de looproute vrij. Teken hoe je ze naar het inleverpunt meeneemt.



Een krat vol ritme

Ontwerp een doorlopend patroon op de rand van het krat. Gebruik steeds vijf tekens per herhaling. Houd de flessen en hun herkenningstekens vrij.



Het verhaal van Rood

Teken wat er met het teruggekregen geld gebeurt. Laat zien hoeveel je spaart of besteedt. Schrijf één bedrag in de spreekballon.





Jouw laatste plaatje:

Een pot krijgt een taak

Een lege glazen pot wordt een pennenpot. Het glas blijft hetzelfde; de taak verandert. Sem kan door het glas zien wat erin zit. Noor ontdekt dat een eigenschap van het materiaal een ontwerp handig maakt.

Kleur de werkplaats. Geef de potten met dezelfde taak hetzelfde patroon op hun papieren rand. Laat de inhoud zichtbaar.



De pottenwerkplaats

Bij hergebruik blijft de pot hetzelfde voorwerp. Bij recycling wordt het glas verwerkt tot nieuw glas. Een hele pot kan eerst nog een nuttige taak krijgen. Een volwassene helpt bij echte glazen potten.

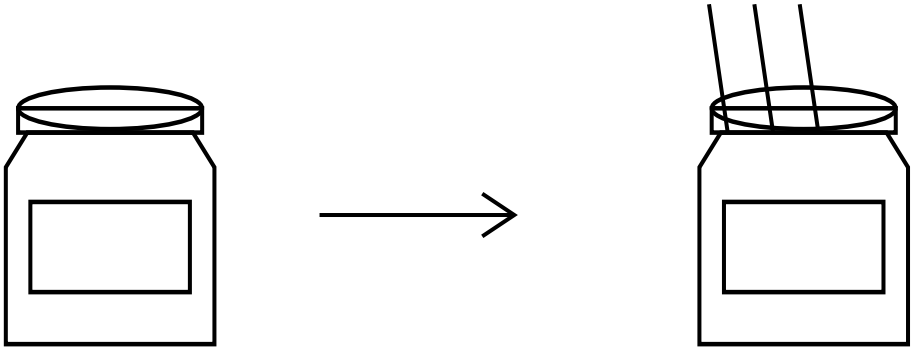
Teken nog een taak voor een hele pot. Gebruik de eigenschap dat glas doorzichtig is. Kleur de plaat en laat de inhoud goed zien.



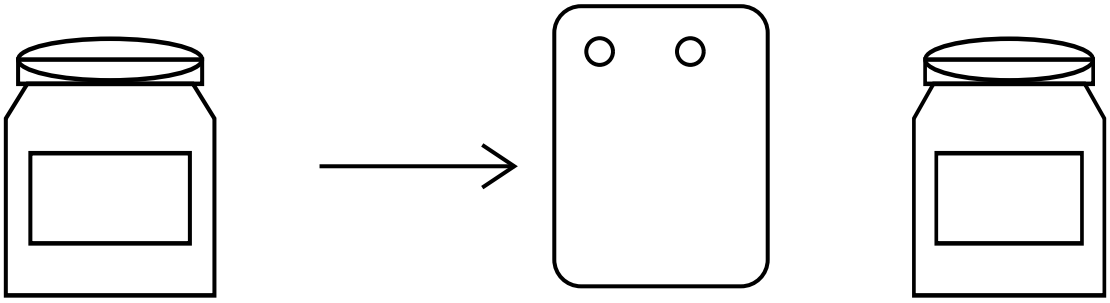
Een pot blijft een pot

Kleur hergebruik en recycling verschillend. Teken een pijl bij de route waarbij het glas wordt verwerkt. Vertel wat er bij de andere route hetzelfde blijft.

Dezelfde pot krijgt een taak



Het glas wordt verwerkt



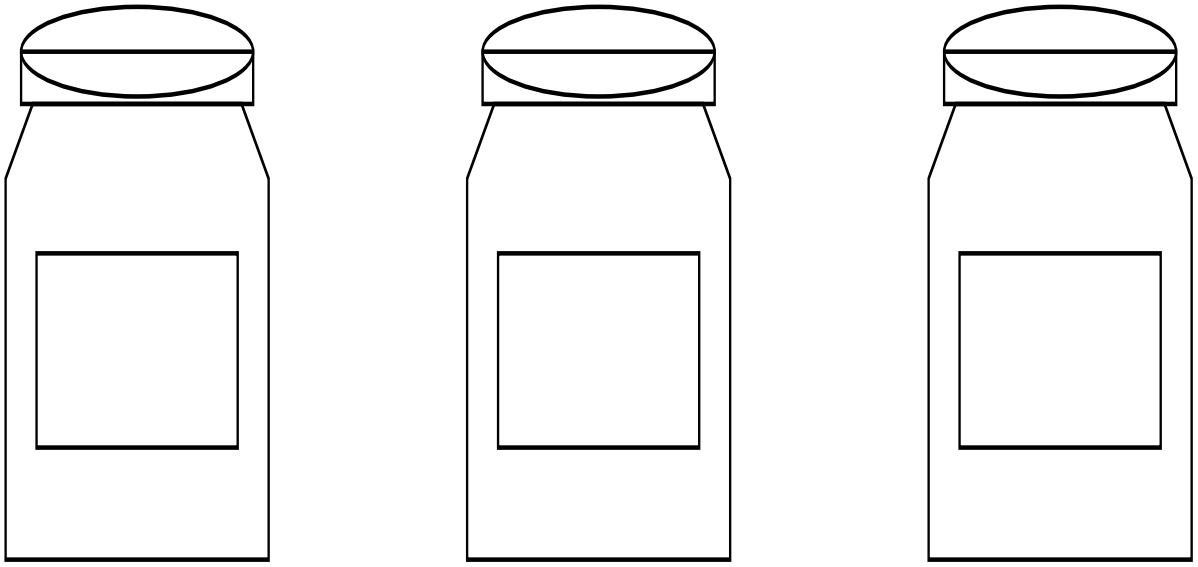
Jouw pot krijgt een taak

Teken dezelfde pot voor en na hergebruik in de twee vakken. Houd vorm en grootte gelijk. Voeg alleen toe wat nodig is voor de nieuwe taak.

TEKENING 1	TEKENING 2

Potten met een eigen gezicht

Geef de drie potten een taak: potloden, knopen en bloemen. Maak op elke potrand een passend symbool. Teken de inhoud zo dat je het symbool kunt controleren.



Ontwerp je eigen herhaling.

De pot doet mee

Teken iemand die jouw pot gebruikt. Laat zien waarom de pot geschikt is. Schrijf in de spreekballon welke eigenschap helpt, zoals doorzichtig of stevig.





Jouw laatste plaatje:

De reparatiewerkplaats

De band van Sems tas zit los, maar de rest is nog goed. Een reparateur bekijkt het probleem. Na de reparatie draagt de band weer. Grijs vraagt: “Welk onderdeel hoefde dus niet vervangen te worden?”

Kleur de reparatiewerkplaats. Laat de losse band opvallen. Geef de gereedschappen van de reparateur een andere kleur dan de spullen van de kinderen.



De tas kan weer mee

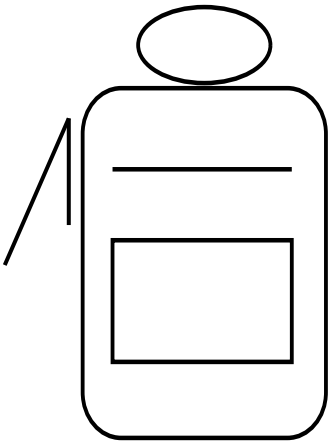
Repareren herstelt een kapot onderdeel, zodat een voorwerp langer mee kan. Kijk naar de oorzaak van het probleem. Alleen versieren maakt een losse band niet stevig. Gereedschap gebruiken laat je aan een volwassene over.

Teken een versiering op de tas die de reparatie zichtbaar laat. Kleur de scène. Vertel welk onderdeel nu weer zijn werk doet.

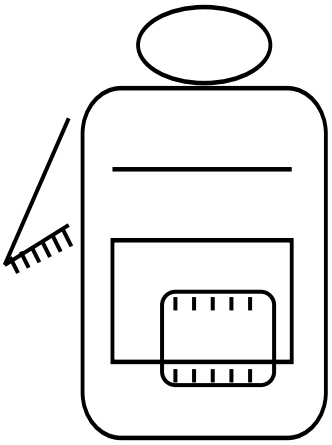


Voor en na

Omcirkel de gerepareerde band en het gestikte lapje. Teken onderaan een versiering die de steken zichtbaar laat. Leg uit hoe het lapje en de band helpen.



VOOR



NA

Hier teken ik een versiering op de tas:

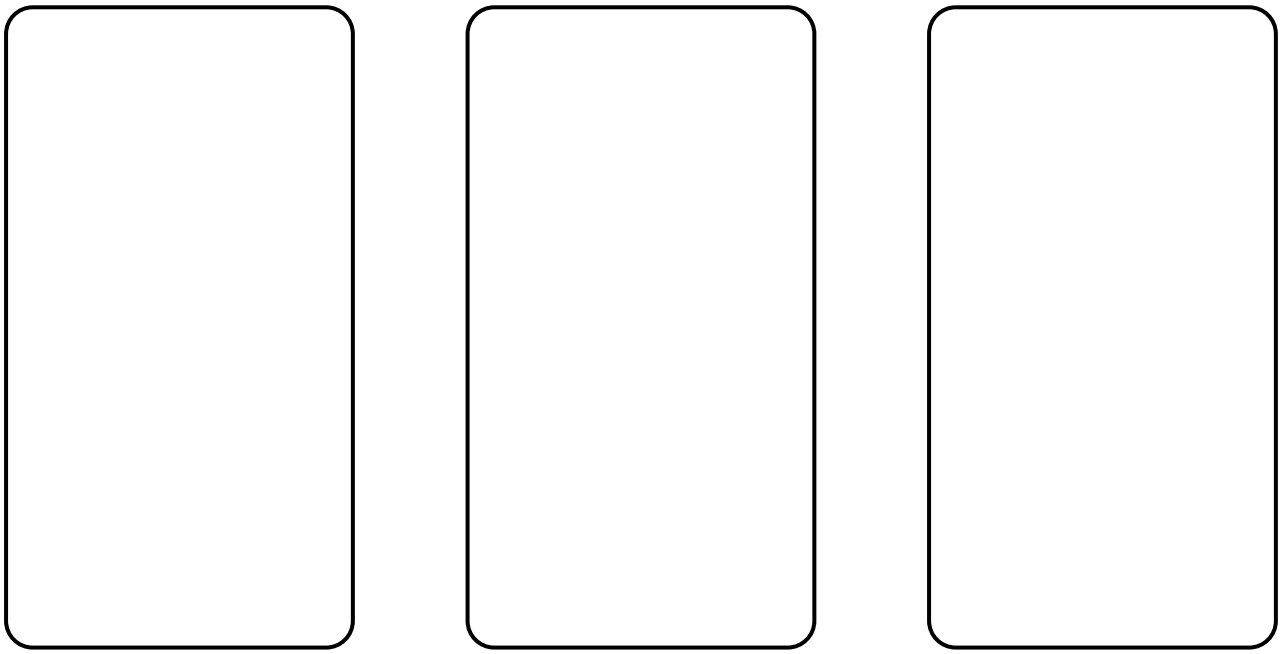
Een tas die verder kan

Teken dezelfde tas voor en na reparatie. Laat precies zien welk onderdeel veranderde. Teken met een pijl waar de tas weer kan dragen zonder dat de band loshangt.

TEKENING 1	TEKENING 2

Lapjes en steken

Ontwerp drie stoffen lapjes: geweven, gestreept en gestippeld. Teken langs hun randen steken met gelijke afstanden. Gebruik kleurverschil om stof en stiksel te onderscheiden.



Ontwerp je eigen herhaling.



Een tweede kans voor de tas

Teken hoe Sem rustig controleert of zijn tas weer bruikbaar is. Laat zien wat de gerepareerde band doet. Zet zijn ontdekking in de spreekballon.





Jouw laatste plaatje:

De ruilkast gaat open

Bij de ruilkast zoekt een jong kind een boek. Een hoge plank is lastig te bereiken. Noor en Sem bekijken niet alleen de boeken, maar ook de kast en het pad. Een ruilplek moet bruikbaar zijn voor de volgende bezoeker.

Kleur de ruilkast. Geef de vrije route een lichte kleur. Laat boeken en spellen opvallen zonder het pad vol te tekenen.



Samen ruilen

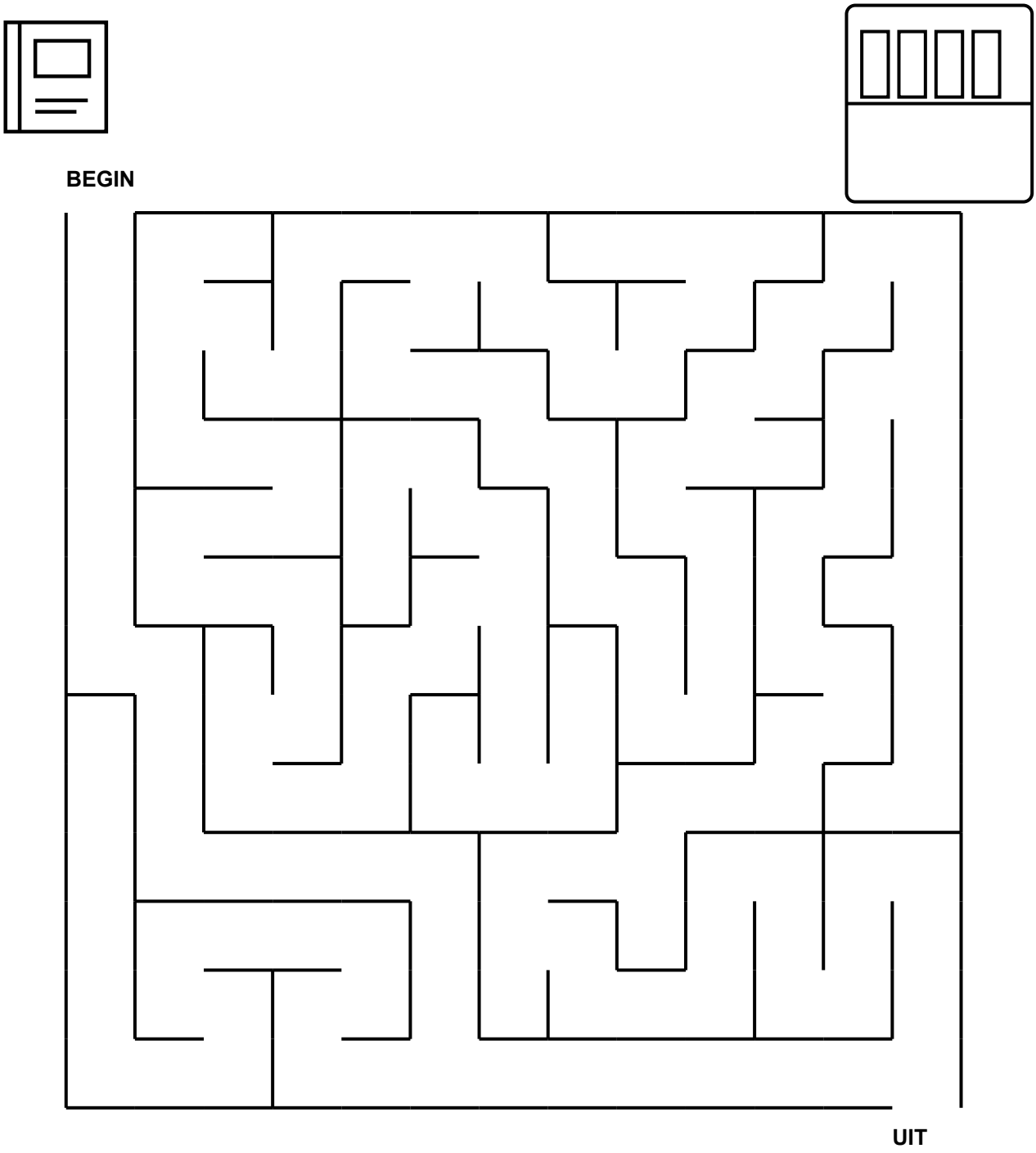
Ruilen geeft bruikbare spullen een volgende gebruiker. Controleer of een boek heel en een spel compleet is. Ook de plek telt mee: spullen blijven droog en mensen kunnen erbij.

Teken een compleet voorwerp dat jij kunt doorgeven. Teken ernaast één onderdeel dat erbij hoort. Kleur de plaat: compleet is handig voor de volgende gebruiker.



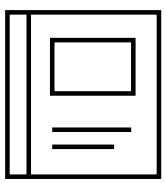
De ruilroute

Zoek de route naar de ruilkast. Teken onder het doolhof twee tekens voor een bruikbaar ruilboek: heel en droog. Kleur de kast.



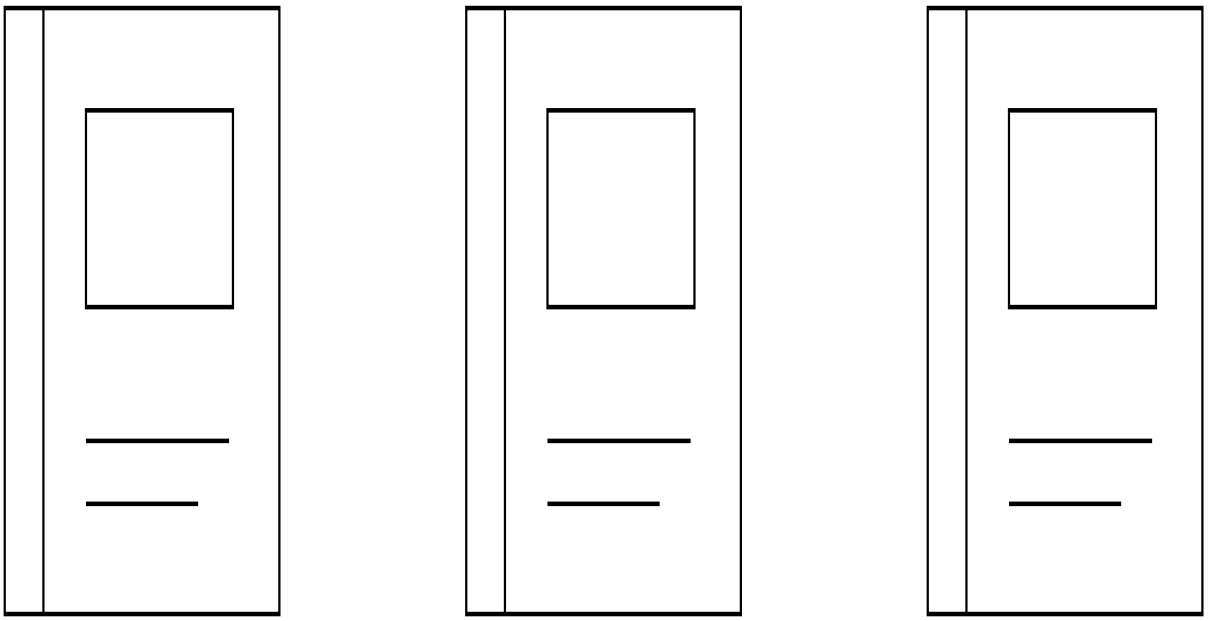
Jouw ruilplek

Ontwerp een ruilkast met een dak en bereikbare vakken. Teken een klein en een groter kind erbij. Kunnen beiden zonder klimmen een boek pakken?



Boeken in alle vormen

Ontwerp drie boekomslagen over natuur, avontuur en uitvinden. Gebruik op elke omslag één groot hoofdbeeld en twee kleine details. Laat de onderwerpen zonder titel herkenbaar zijn.



Ontwerp je eigen herhaling.

Het boek gaat op reis

Teken hoe een nieuwe lezer het boek gebruikt. Laat in beeld zien dat het boek heel is. Zet in de spreekballon hoe het daarna verder kan reizen.



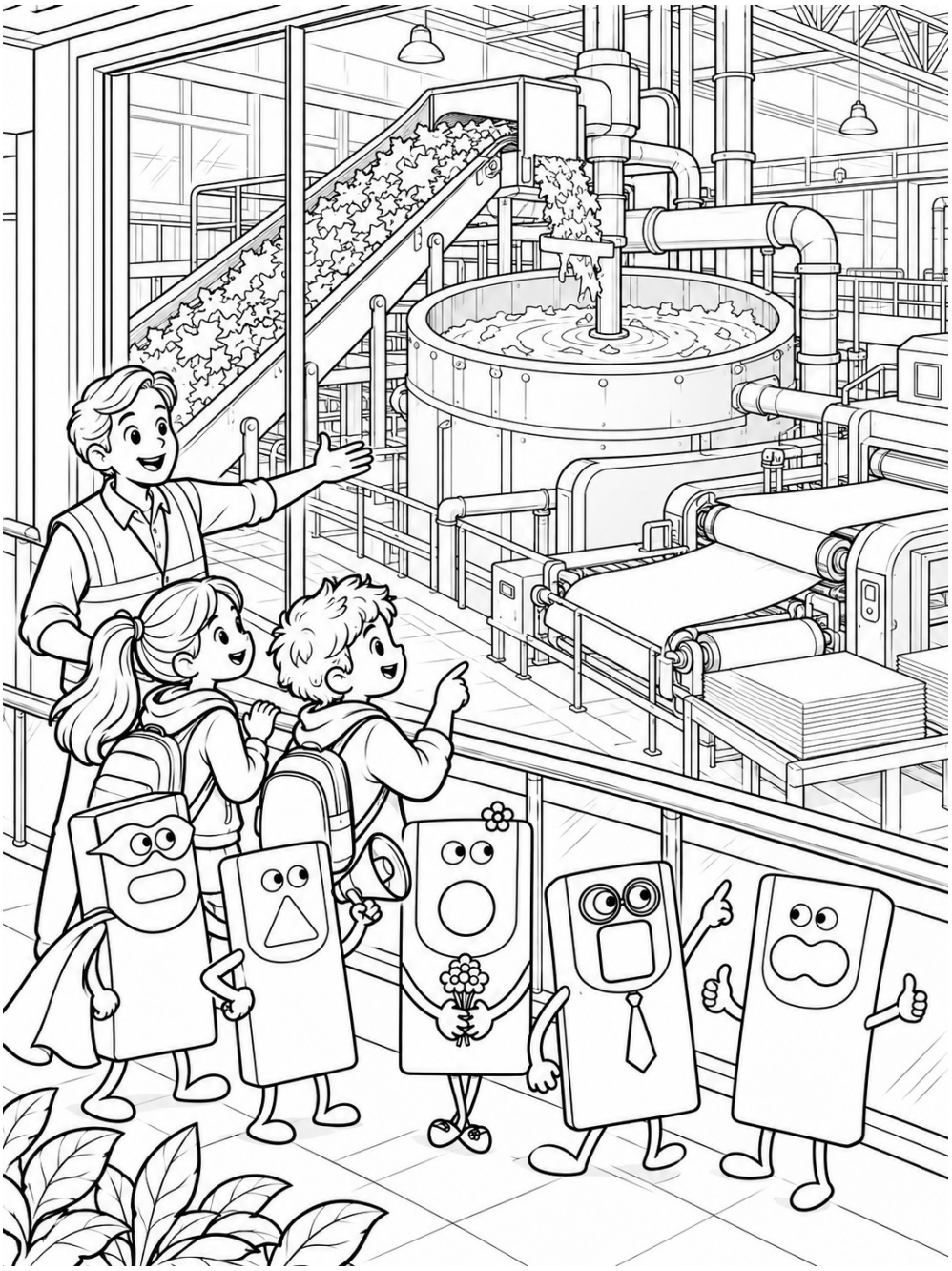


Jouw laatste plaatje:

Papier op reis

In de papierfabriek zien Noor en Sem hoe ingezameld papier tot pulp wordt verwerkt. Van die papiervezels wordt nieuw papier gemaakt. Blauw vergelijkt dit met een vel omdraaien: dezelfde grondstof, maar een andere route.

Kleur de papierreis. Geef ingezameld papier, pulp en nieuw papier drie verschillende kleuren. Teken kleine pijlen die de volgorde laten zien.



Blauw ziet nieuw papier

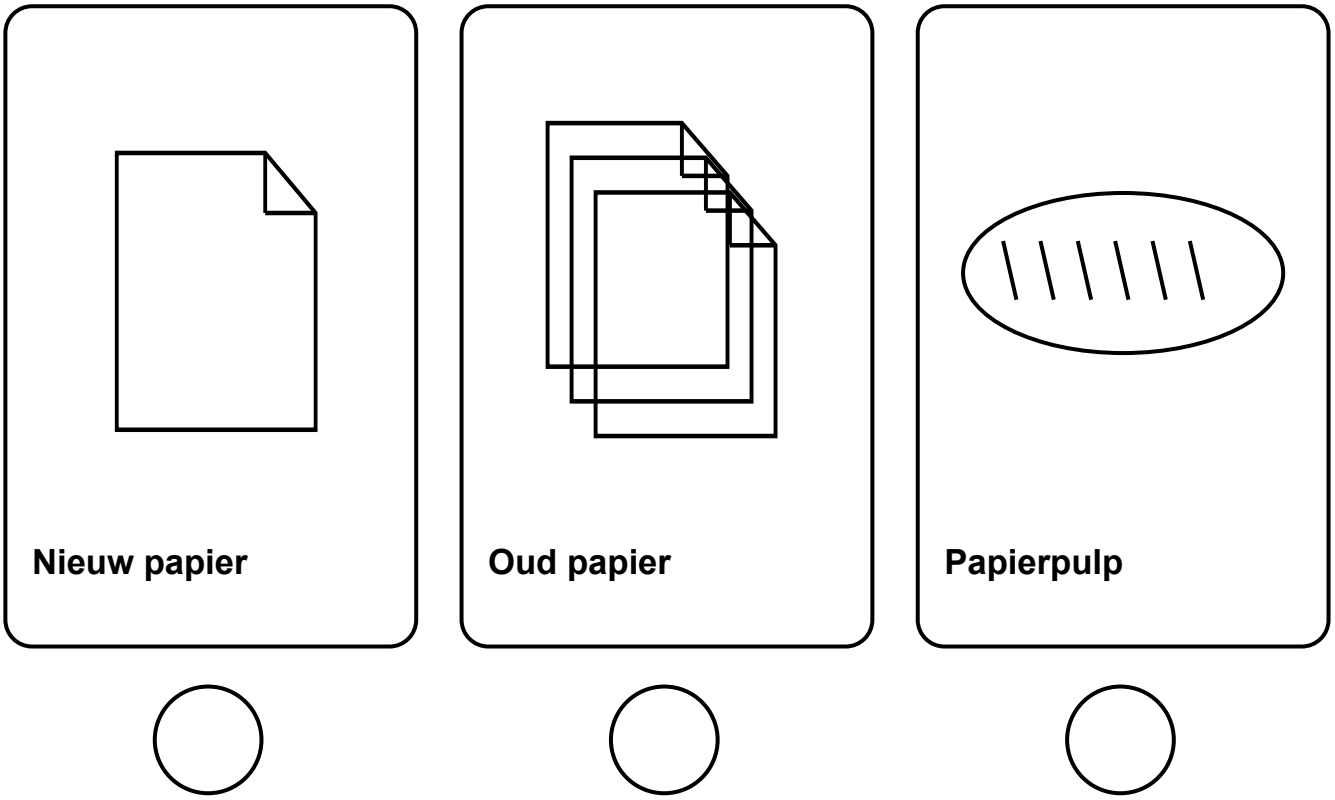
Papierpulp is een nat mengsel van papiervezels. Daarvan kan nieuw papier worden gemaakt. Bij die recycling verandert het materiaal van vorm. De achterkant van hetzelfde vel gebruiken is hergebruik.

Teken een nieuw product van papier in de plaat. Laat aan de vorm zien waarvoor het dient. Kleur de scène en vertel welke verwerking eraan voorafging.



Papier wordt nieuw papier

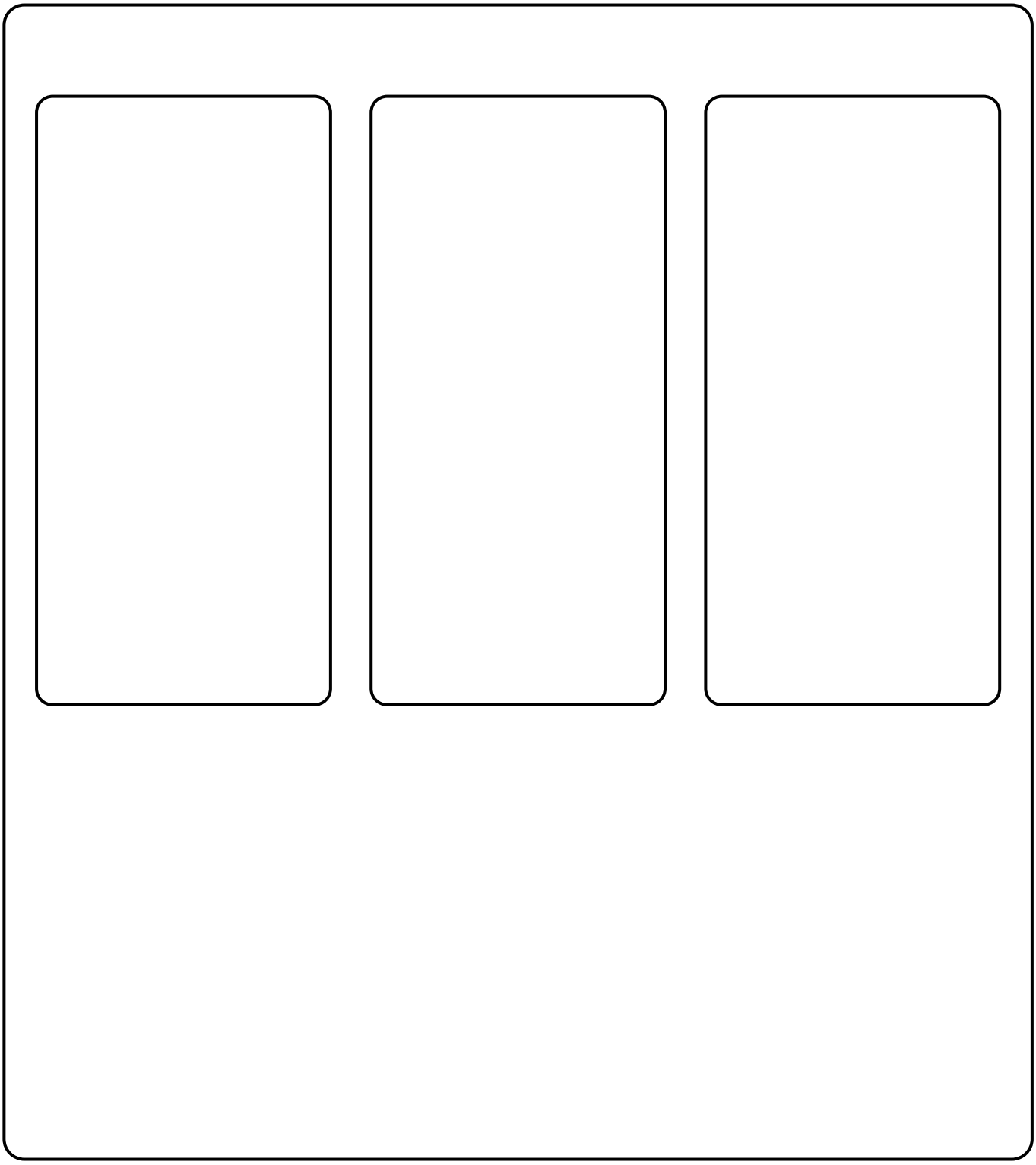
Nummer de papierreis van 1 tot 3. Verbind de stappen met pijlen. Teken onderaan een vel dat direct opnieuw wordt gebruikt: welke stap slaat dat over?



Papierpulp is een nat mengsel van papiervezels. Daarna wordt er weer papier van gemaakt.

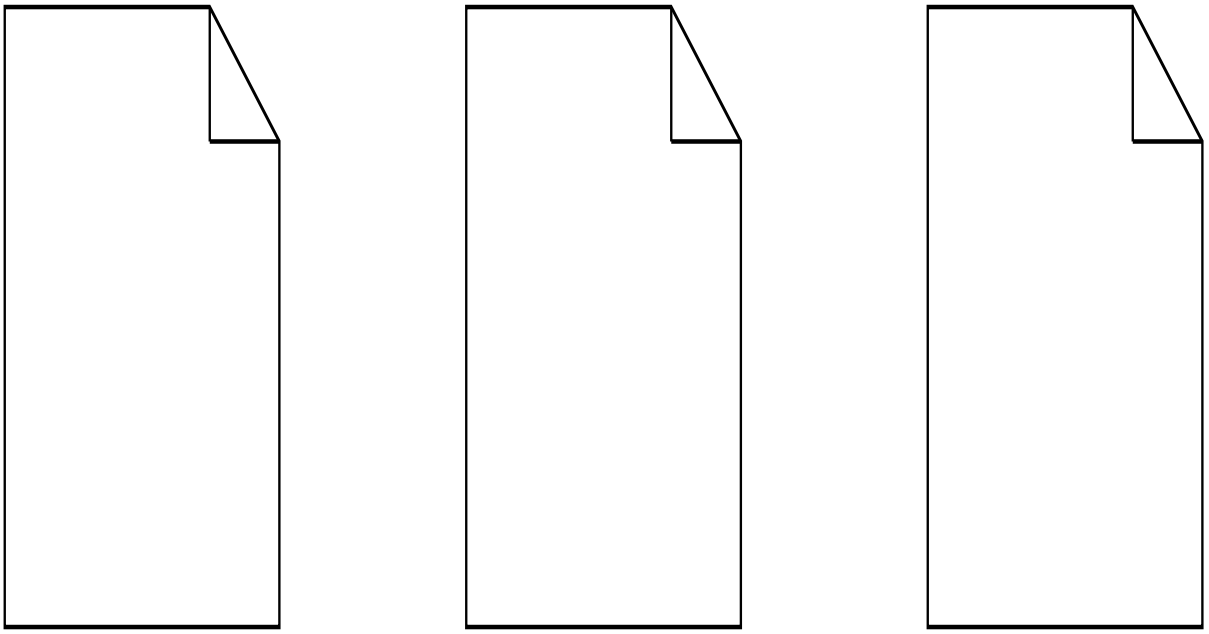
Wat maak jij van papier?

Teken in de drie vakken oud papier, papierpulp en jouw nieuwe papierproduct. Verbind ze met pijlen. Geef het eindproduct een duidelijke taak.



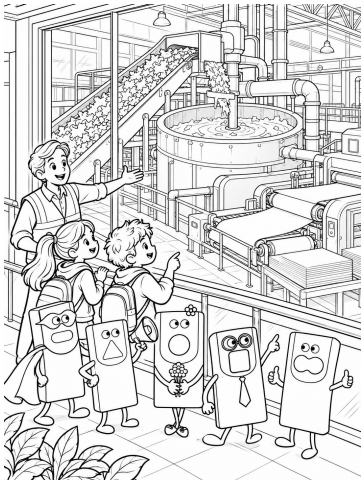
Papiervezels tekenen

Teken in de drie vellen lijnpatronen: losse lijnen, kruisende lijnen en dichte arcering. Gebruik verschil in lijndichtheid om licht, middentoon en donker te maken.



Het papierverhaal

Teken hoe iemand jouw nieuwe papierproduct gebruikt. Zet in de spreekballon waarom dit recycling is. Laat zien wat het product kan.





Jouw laatste plaatje:

Materialen krijgen een nieuw leven

In het museum onderzoeken Noor en Sem plastic, metaal en glas. Een doorzichtige pot is handig om de inhoud te zien. Voor een zitbank zijn andere eigenschappen nodig. Oranje vraagt: “Welk materiaal past bij welke taak?”

Kleur plastic, metaal en glas met een eigen kleur. Teken bij ieder materiaal een klein herkenningsteken. Gebruik dezelfde tekens bij de nieuwe producten.



Een nieuw voorwerp

Een materiaal heeft eigenschappen, zoals doorzichtig, buigzaam of stevig. Die helpen bij het kiezen van een taak. Recycling hangt ook van het soort materiaal en de verwerking af; niet elk materiaal kan ieder product worden.

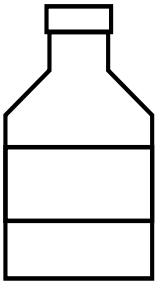
Teken een bruikbaar voorwerp erbij. Kies één materiaal en laat de passende eigenschap zien: buigzaam, stevig of doorzichtig. Kleur je ontwerp.

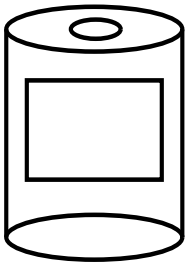


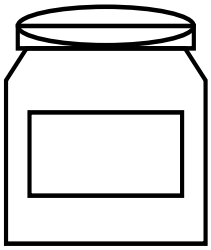
Van welk materiaal?

Hier zie je een plastic fles, een metalen blik en een glazen pot.

Verbind elk voorwerp met zijn materiaal. Teken bij twee voorwerpen een andere taak die bij dat materiaal past. Laat een eigenschap zien, zoals doorzichtig of buigzaam.



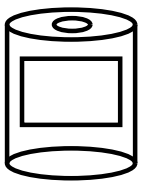




○	○	○
○	○	○
glas	**plastic**	**metaal**

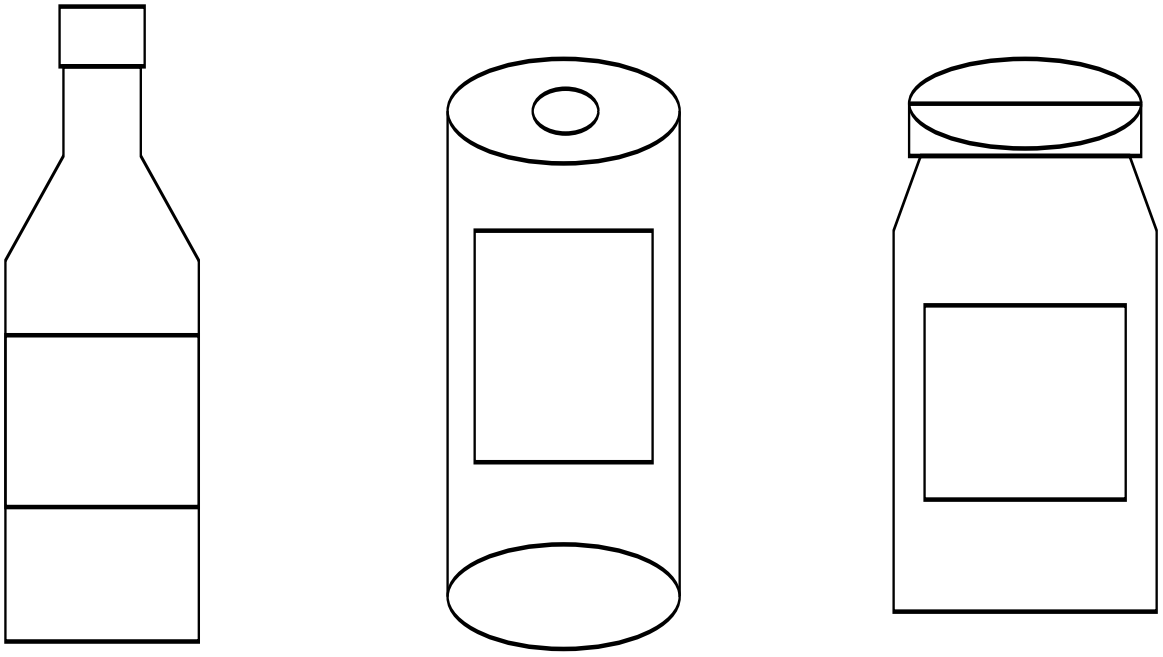
Jouw nieuwe materiaalidee

Teken twee voorwerpen van hetzelfde materiaal met verschillende taken. Kies glas, metaal of plastic. Wijs met twee pijlen aan welke eigenschap bij elke taak helpt.



Materialen in patronen

Geef plastic, metaal en glas een eigen patroon én kleur. Herhaal ieder patroon in een klein vakje eronder. Zo maak je een legenda die ook zonder kleur werkt.



Ontwerp je eigen herhaling.

Een materiaalavontuur

Teken hoe iemand jouw materiaalidee gebruikt. Laat één nuttige eigenschap zien. Schrijf in de spreekballon wat nog onderzocht moet worden voordat het echt gemaakt kan worden.





Jouw laatste plaatje:

Feest met minder wegwerp

Voor het feest lenen Noor en Sem bekers. De slinger komt uit de bewaardoos. Ze tekenen ook wat na afloop moet gebeuren. Want hergebruiken lukt beter als terugbrengen, schoonmaken en bewaren al een plek hebben.

Kleur de feestplek. Geef spullen die morgen opnieuw mee kunnen een herkenbare rand. Zoek minstens drie verschillende voorbeelden.



Na het feest

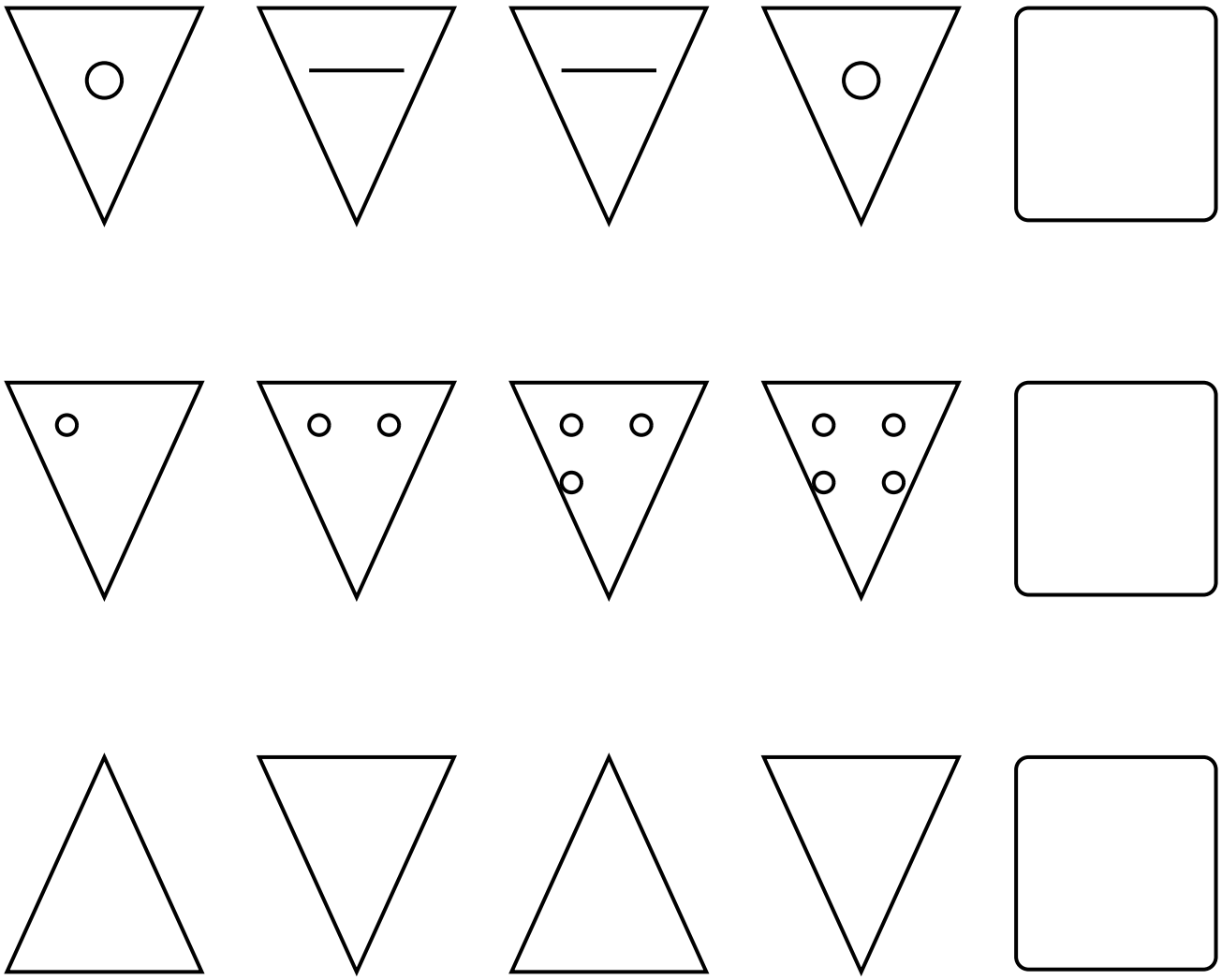
Afval voorkomen begint vóór het feest. Je kunt lenen, bestaande spullen gebruiken en versiering bewaren. Maak ook een plan voor na afloop: wie verzamelt, maakt schoon en bergt op?

Teken één opbergidee voor de versiering. Laat zien hoe de slinger droog en zonder knopen kan worden bewaard. Kleur de plaat.



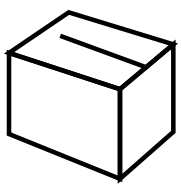
Patronen onderzoeken

Vul elke laatste vlag aan. Rij één herhaalt drie tekens, rij twee krijgt steeds één stip meer, rij drie keert de driehoek om. Kleur de regels verschillend.



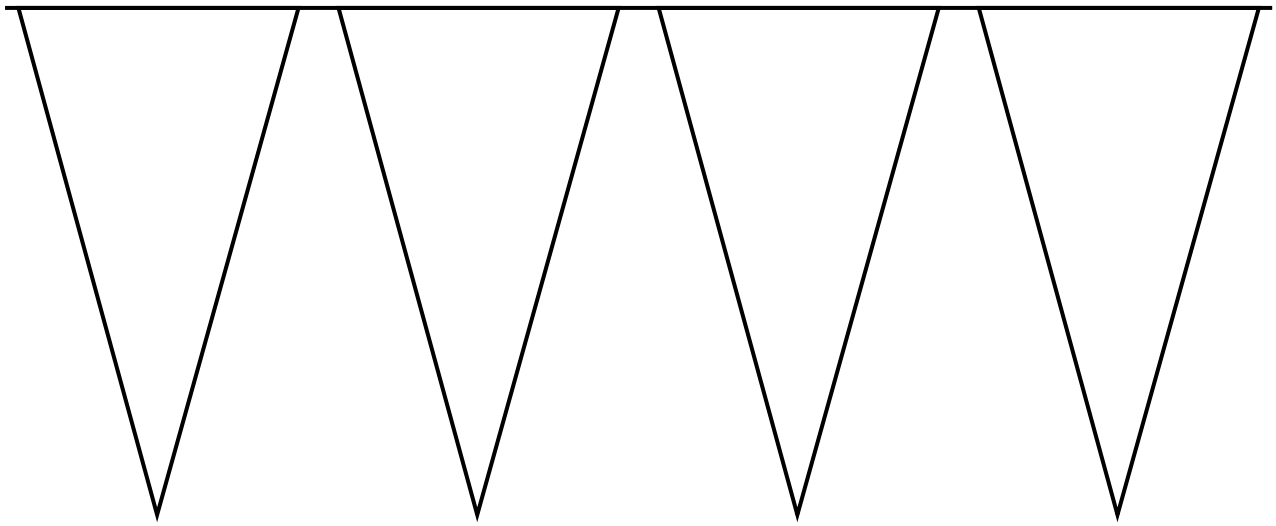
Jouw feestontwerp

Ontwerp een feestplek met drie plekken: lenen, gebruiken en terugbrengen. Verbind ze met pijlen voor een beker. Teken ook waar die wordt schoongemaakt.



Feestvormen

Geef elke vlag hetzelfde patroon, maar begin steeds met een ander teken. Gebruik drie verschillende vormen. Laat zien dat het ritme blijft kloppen.



Ontwerp je eigen herhaling.

Een feest om te bewaren

Teken het feest de volgende keer. Laat minstens twee bewaarde spullen terugkomen. Schrijf in de spreekballon wat daardoor niet opnieuw nodig is.





Jouw laatste plaatje:

Jouw Happers-wereld

De Happers vragen om een beter schoolplein. Noor wil spullen ruilen; Sem wil zitten. Sam wil met zijn rolstoel langs alle plekken kunnen. De ontwerpers moeten hun ideeën combineren. Een mooie tekening moet ook duidelijk laten zien hoe het werkt.

Kleur het plein. Geef plekken om zitten, ruilen en spelen een eigen patroon. Houd de paden herkenbaar, zodat Sam er met zijn rolstoel langs kan.



De Happers dromen mee

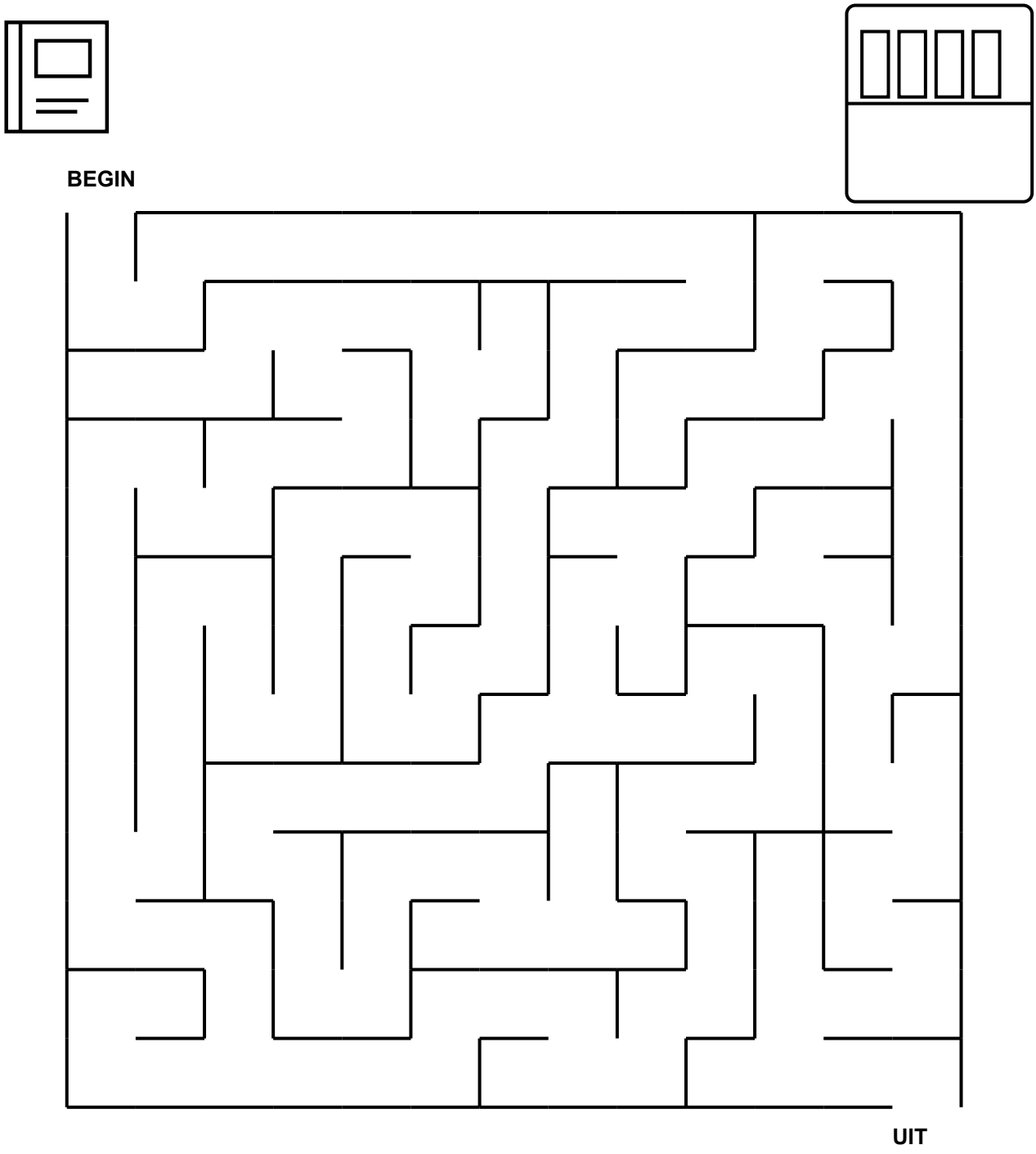
Een ontwerp wordt beter als je kijkt naar gebruikers, materialen en de beschikbare ruimte. Je tekent een oplossing, laat iemand meekijken en verbetert wat onduidelijk is. Zo kun je ideeën onderzoeken zonder meteen iets te bouwen.

Teken één verbetering bij het plein. Laat zien welk probleem die oplost. Kleur je idee en wijs aan wie er iets aan heeft.



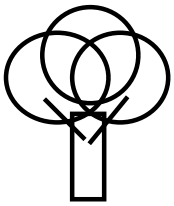
Iedereen vindt de weg

Zoek de vrije route naar de ruilkast. Teken onder het doolhof een pad van boven met ruimte voor twee mensen naast elkaar. Kleur de route.



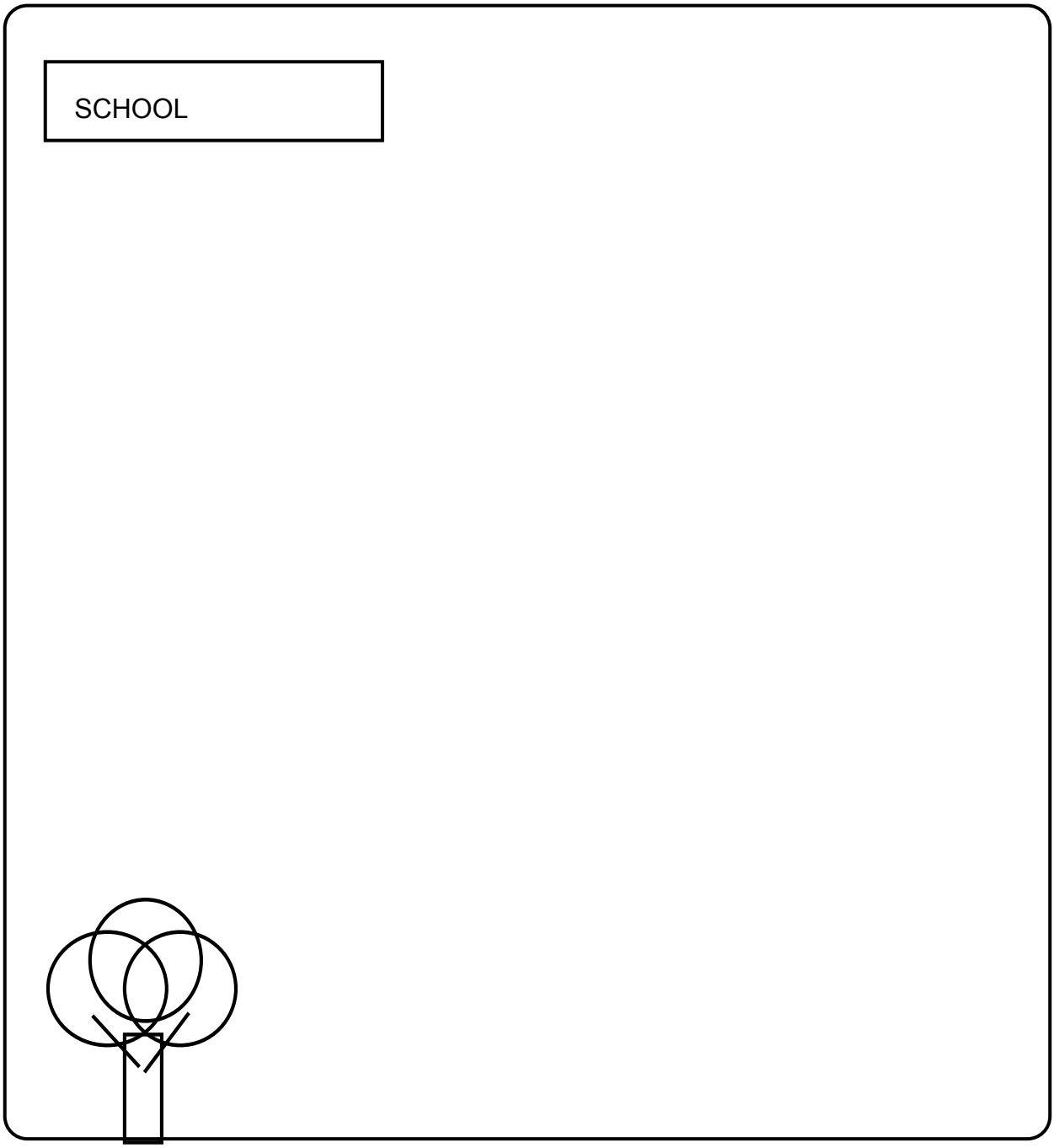
Jouw Happers-wereld

Kies één pleinprobleem: rommel, weinig zitplek of onduidelijke ruilplek. Teken een oplossing met een hergebruikt voorwerp en een vrij pad. Geef twee onderdelen een korte uitleg.



Mijn eigen tekenstijl

Maak van het kader een plattegrond. Gebruik drie patronen voor groen, zitten en ruilen. Teken een kleine legenda. Houd een doorlopend pad vrij.



Mijn Happers-slotverhaal

Teken hoe iemand jouw verbeterde plein gebruikt. Laat één nuttig detail zien. Vraag iemand wat onduidelijk is en verbeter dat. Schrijf de verbetering in de spreekballon.





Jouw laatste plaatje: