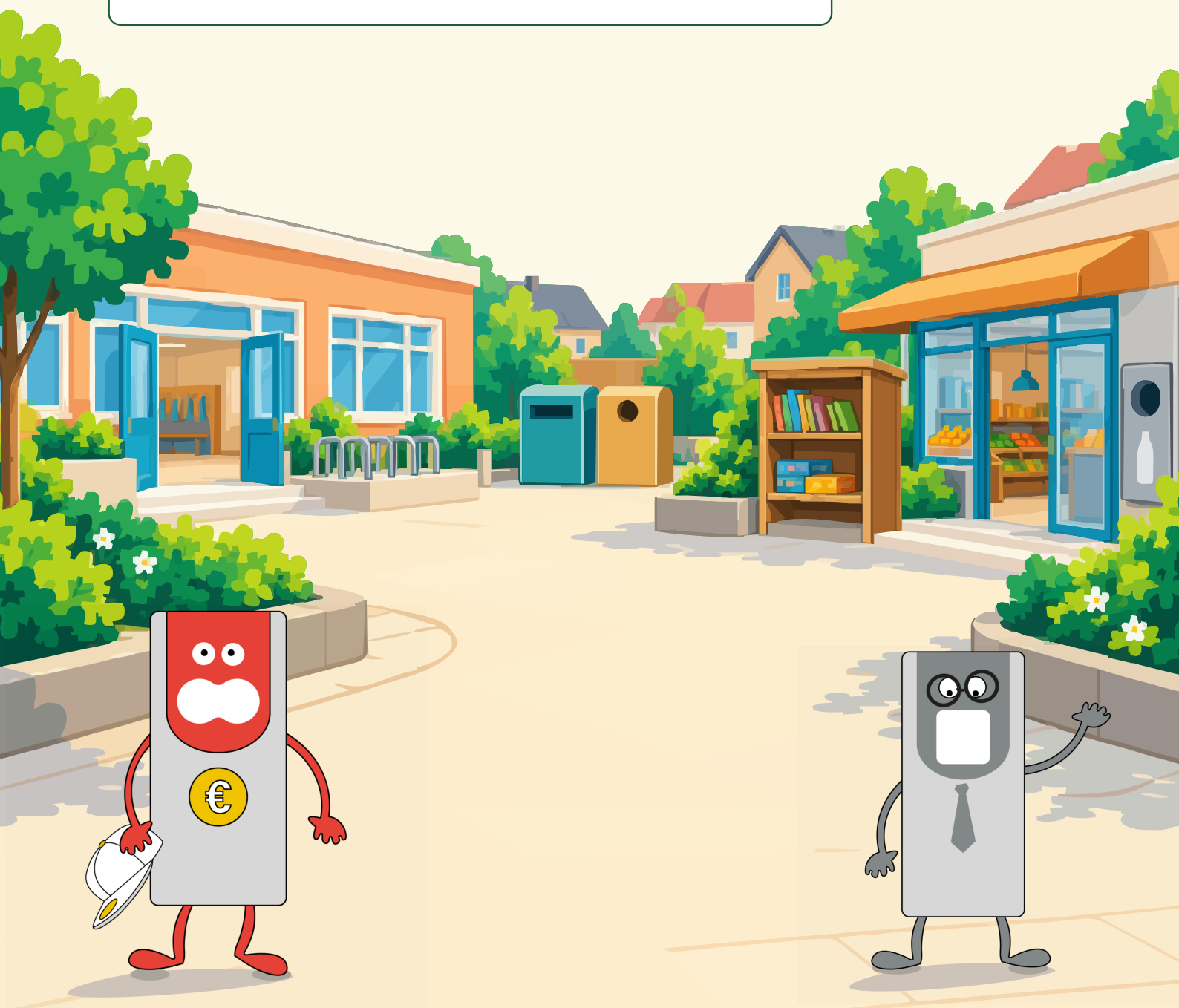
HAPPERS

groep
7

De buurt onder de loep

Kleuren, onderzoeken en kiezen

Naam _____ Groep _____

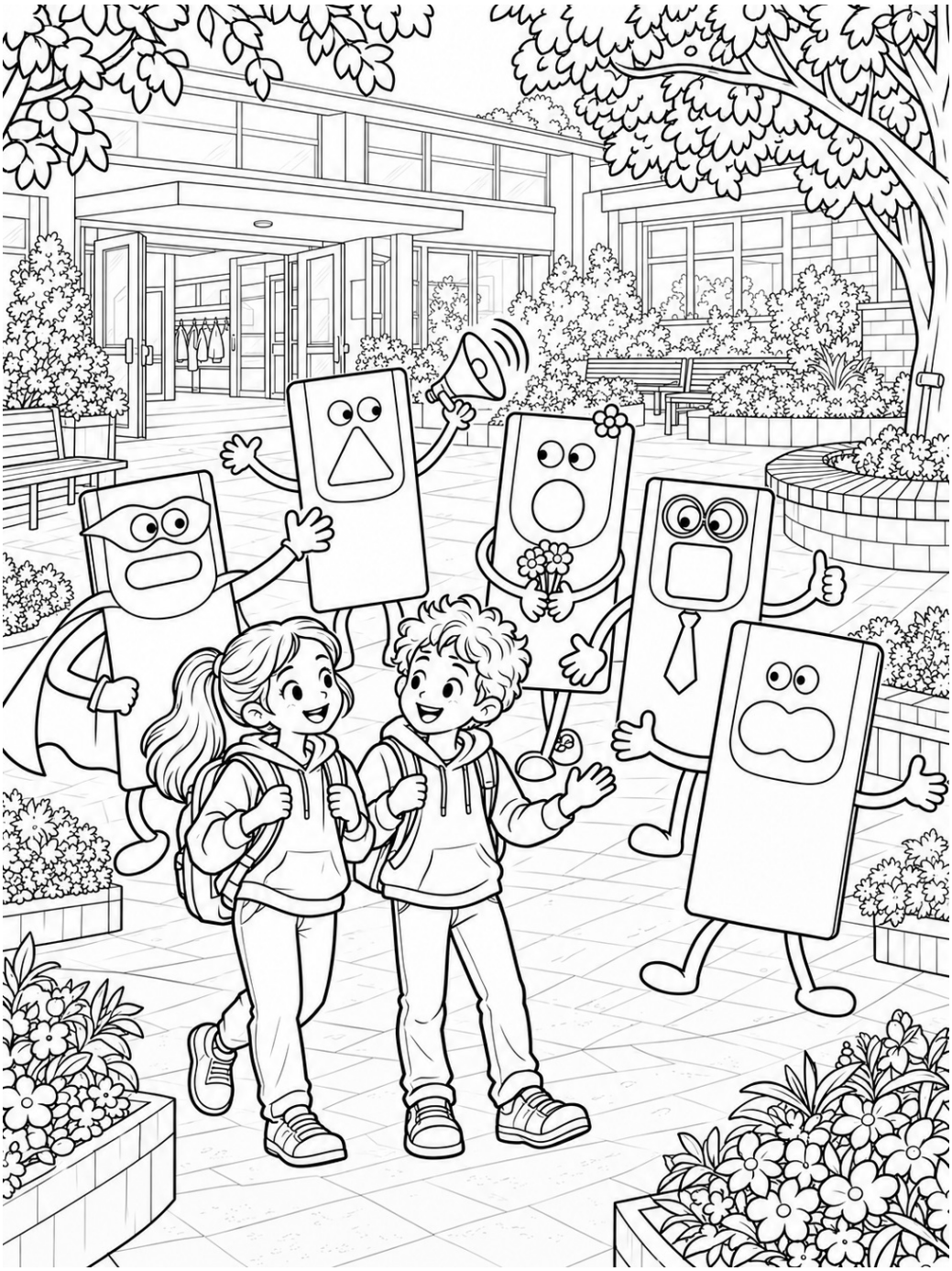


widerleaf

Onderzoek je buurt

Noor en Sem willen de buurt helpen minder afval te maken. De Happers kennen de afvalstromen. Maar soms hoeft iets helemaal niet weg: een boek kan naar een nieuwe lezer en een doos kan spullen bewaren. Jij onderzoekt wat op verschillende plekken handig is.

Kleur de Happers herkenbaar. Laat het team extra opvallen door de achtergrond met lichtere tinten te kleuren.



Ieder een herkenbaar teken

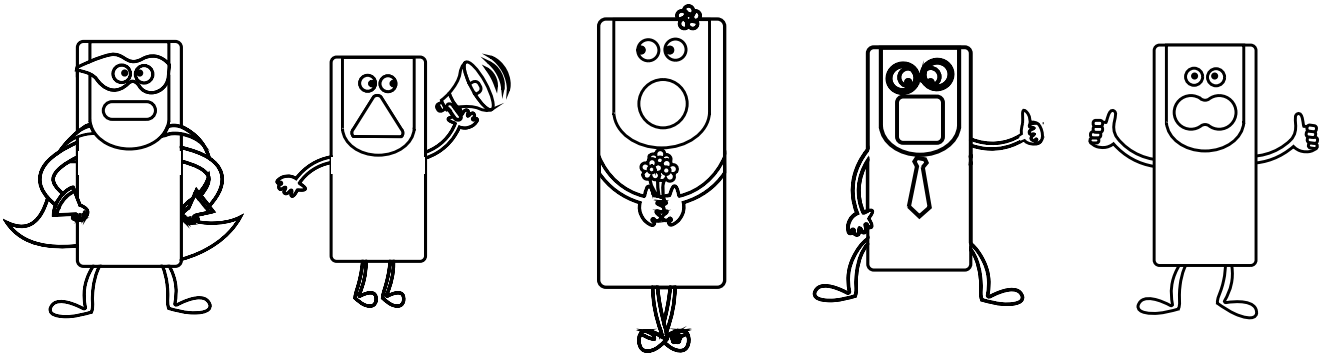
Blauw helpt bij papier en karton, Oranje bij passende lege verpakkingen, Groen bij groente-, fruit- en tuinafval, Grijs bij restafval en Rood bij statiegeld. Ook hun mondvormen helpen je hen herkennen.

Teken op een lege plek één bruikbaar voorwerp dat je kunt doorgeven. Kleur de scène. Laat jouw toevoeging duidelijk zichtbaar blijven.

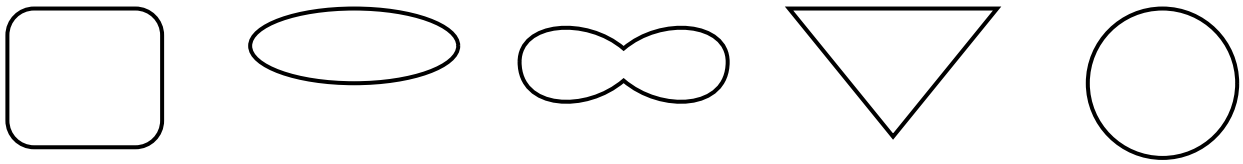


Herkennen en toepassen

Verbind de Happers met hun mondvormen. Teken onder twee vormen een passend afvalvoorbeeld. Kijk of de vorm en het voorbeeld samen duidelijker zijn dan alleen een kleur.

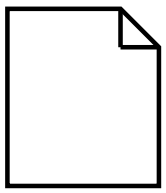


Blauw **Oranje** **Groen** **Grijs** **Rood**



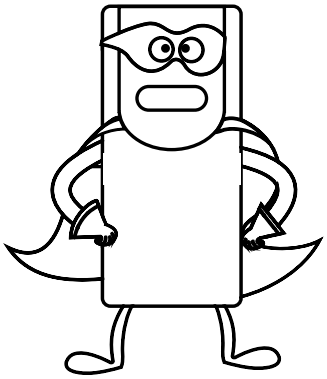
Twee helpers, één plek

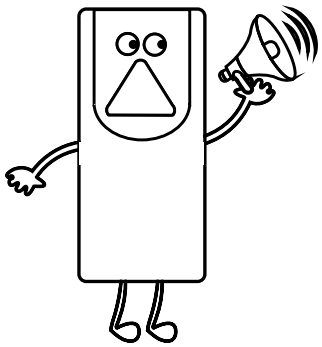
Teken twee Happers die een buurtbewoner helpen. Kies een school, tuin of ruilplek. Laat aan de omgeving zien wat de bewoner nodig heeft.

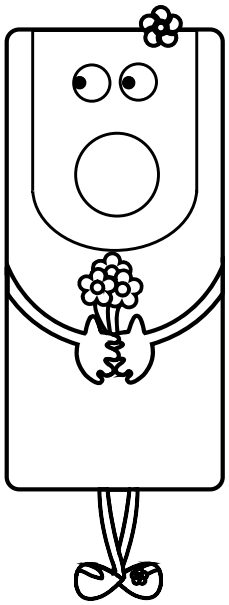


Patroon met contrast

Geef iedere Happer een ander patroon. Wissel kleine en grote vormen af. Kies per figuur één lichte en één donkere kleur, zodat de patronen leesbaar blijven.

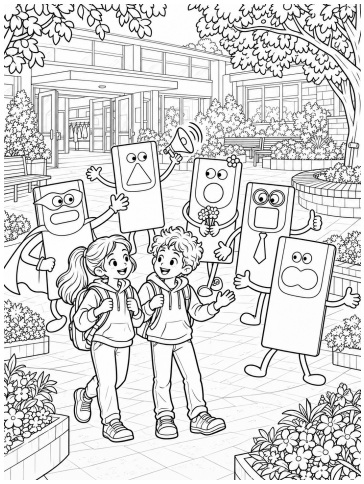






Wat verandert er?

Teken hoe jouw idee iemand in de buurt helpt. Laat een verandering zien in het laatste beeld. Zet in de ballon waarom die verandering handig is. Kleur je strip.





Jouw laatste plaatje:

Een vel met mogelijkheden

Noor zoekt papier voor een uitnodiging. Sem vindt een vel met een lege achterkant. Blauw verzamelt daarnaast schoon, droog oud papier. Wat kun je nog gebruiken en wat mag worden verwerkt? Noor bekijkt eerst het vel voordat zij kiest.

Kleur het papier op de voorgrond duidelijker dan de achtergrond. Gebruik zachte schaduw om de stapels van elkaar te onderscheiden.



Bewaren of verwerken

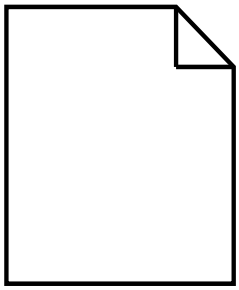
Schoon en droog papier kan bij oud papier. Een gebruikt zakdoekje en een drinkpak horen daar niet bij. Een lege achterkant opnieuw gebruiken is hergebruik; papiervezels verwerken tot nieuw papier is recycling.

Teken op een leeg stukje papier een uitnodiging die iemand op de achterkant kan maken. Kleur de plaat met twee hoofdkleuren.

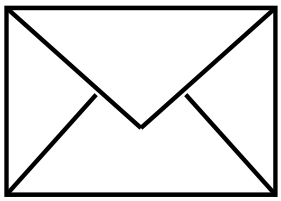


Een keuze voor papier

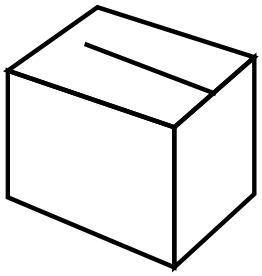
Markeer het schone, droge papier en karton. Kies daaruit één voorwerp dat je eerst kunt hergebruiken. Teken ernaast die nieuwe taak. Laat de drie ongeschikte voorbeelden ongemarkeerd.



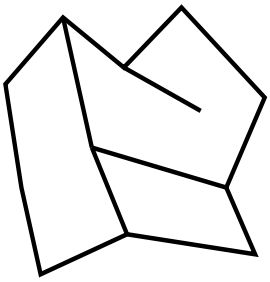
papier



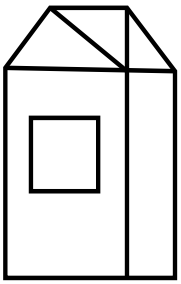
envelop



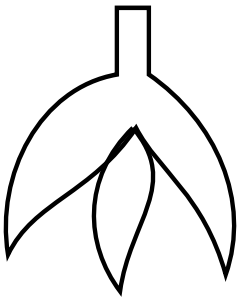
doos



gebruikt zakdoekje



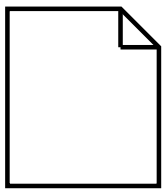
drinkpak



bananenschil

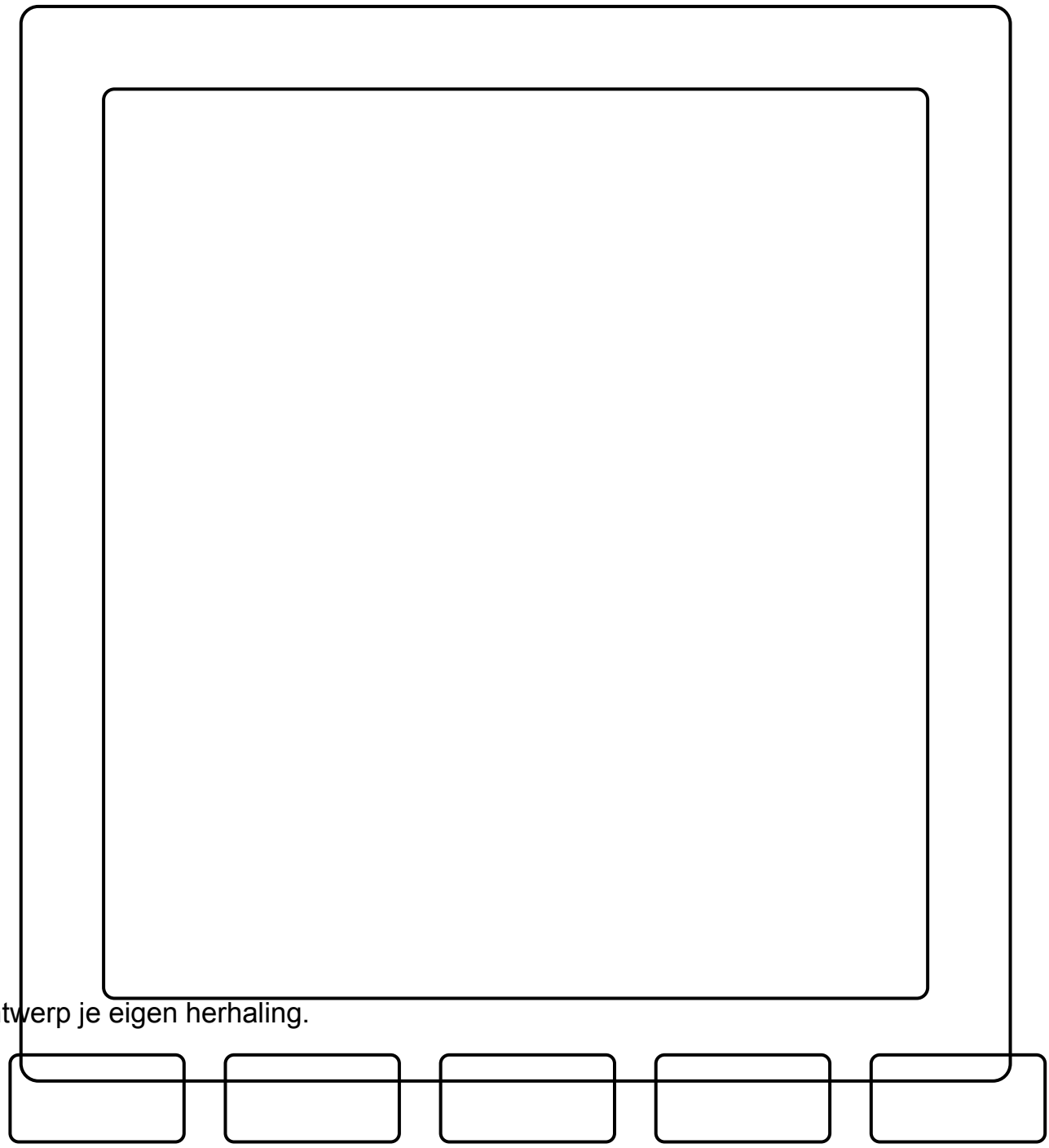
Een uitnodiging die opvalt

Ontwerp een uitnodiging voor een ruilmiddag met één groot beeld en hooguit zes woorden. Zorg dat je ziet waarover de middag gaat. Maak de belangrijkste vorm groter dan de versiering.



Rand en hoofdbeeld

Maak in de rand een herhaling van drie zelfgekozen vormen.
Teken in het midden een beeld over papier opnieuw gebruiken.
Geef het hoofdbeeld meer contrast dan de rand.



Ontwerp je eigen herhaling.

Het vel gaat verder

Teken wie Noors tekening of uitnodiging krijgt. Laat het gebruikte vel herkenbaar blijven. Schrijf in de ballon waarom de achterkant nog goed bruikbaar was en kleur de strip.





Jouw laatste plaatje:

Wat kan de doos worden?

De dozenstad is klaar, maar Sem heeft nog een doos over. Noor bedenkt een ruilkastje; Sem denkt aan een opbergdoos. Blauw wil weten waar de doos komt te staan. Binnen blijft karton makkelijker droog. De beste nieuwe taak hangt af van de plek.

Geef voor- en zijkanten van de dozen verschillende tinten. Gebruik één vaste kant voor de donkere schaduw.



Een taak die past

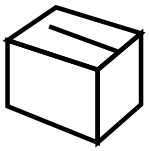
Bij hergebruik blijft de doos hetzelfde voorwerp, maar verandert de taak. Voor een nieuwe taak moet de doos bruikbaar blijven. Denk bijvoorbeeld aan de grootte, de stevigheid en een droge plek.

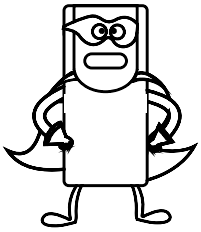
Teken in de dozenstad een gebouw voor een activiteit die nog ontbreekt. Laat in de tekening zien waarvoor het gebouw dient en kleur het mee.



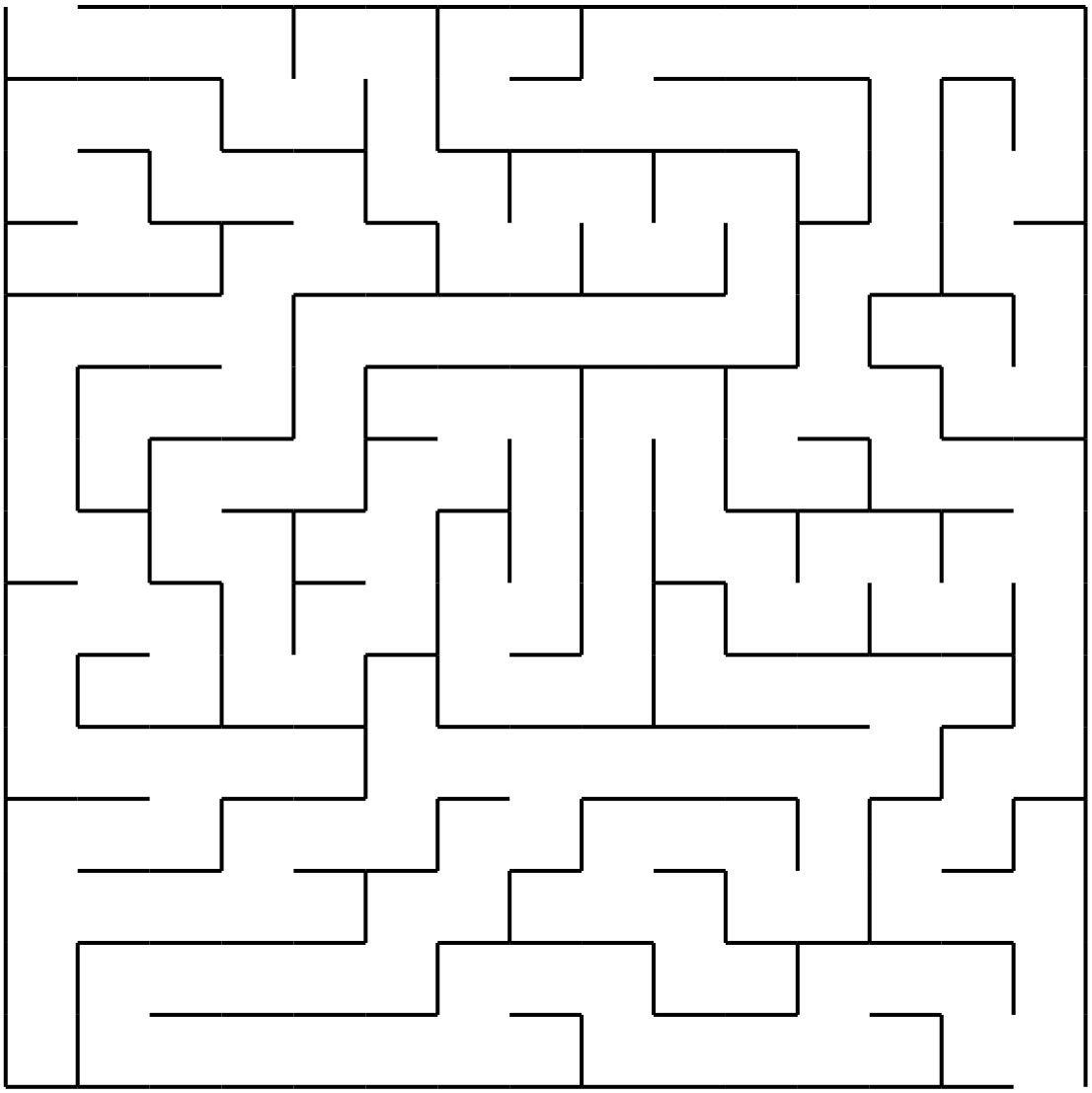
Twee bestemmingen

Zoek de route naar Blauw. Teken boven het doolhof een nieuwe taak voor een nog bruikbare doos. Laat met een klein voorwerp zien waarvoor je die doos bewaart.





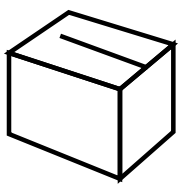
BEGIN



UIT

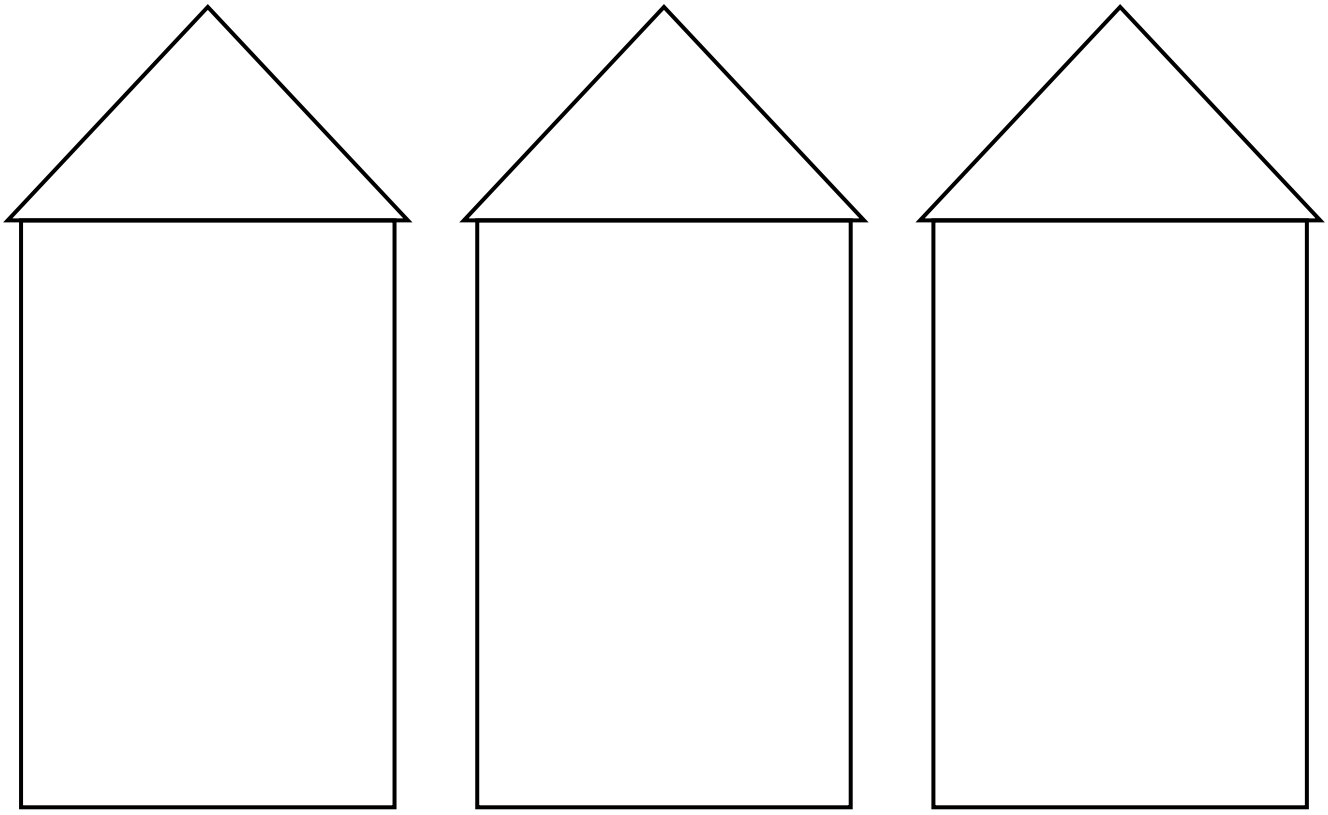
Een ruilkastje van karton

Ontwerp een doos als ruilkastje met twee vakken. Kies wat in elk vak komt. Teken het kastje op een droge plek en voeg een herkenbaar teken voor ieder vak toe.



Een straat met ritme

Geef elk huis een ander raamritme. Gebruik in alle drie huizen dezelfde twee kleuren. Maak één raam duidelijk groter: daar wil je de aandacht op richten.



De nieuwe taak werkt

Teken iemand die jouw doosontwerp gebruikt. Laat de inhoud zichtbaar en de doos herkenbaar. Zet in de ballon waarom de doos handig is op deze plek.





Jouw laatste plaatje:

Niet elk plastic is hetzelfde

Oranje ziet een yoghurtbakje en een speelgoedauto op tafel. Beide kunnen van plastic zijn. Het bakje is een verpakking; de auto is speelgoed. Noor wil weten wat leeg is en wat nog gebruikt kan worden. Alleen naar het materiaal kijken is niet genoeg.

Gebruik een patroon voor herbruikbare lunchspullen en een andere kleur voor een lege verpakking. Kleur de omgeving rustiger, zodat het verschil opvalt.



Kijken naar de functie

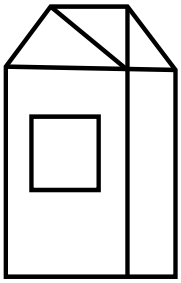
PMD staat voor plastic verpakkingen, metalen verpakkingen en drinkpakken. Een speelgoedauto is geen verpakking. Een nog bruikbaar voorwerp kan langer meegaan. Voor echte inzameling gelden de afspraken van jouw school of gemeente.

Teken een bruikbaar lunchvoorwerp bij de scène. Laat zien wat je erin bewaart of waarmee je het opnieuw vult. Geef het een eigen patroon.

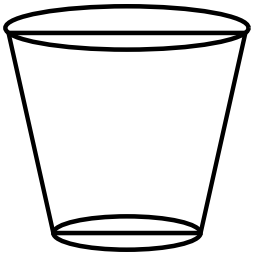


Vergelijk de functie

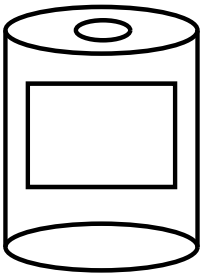
Geef de verpakkingen stippen en de andere voorwerpen strepen. Teken onder één verpakking een herbruikbaar alternatief. Kan dat dezelfde taak uitvoeren? Maak die taak zichtbaar.



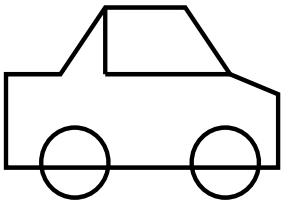
drinkpak



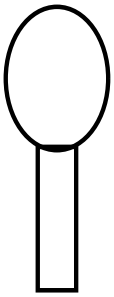
yoghurtbakje



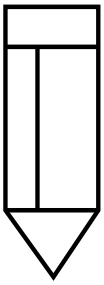
conservenblik



speelgoedauto



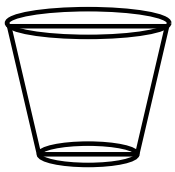
lepel



potlood

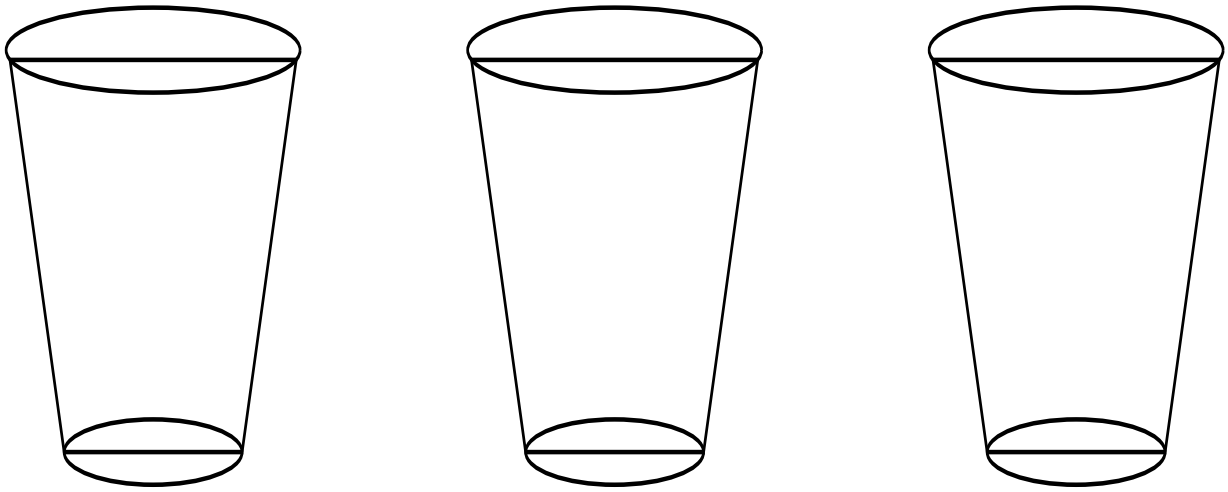
Lenen en terugbrengen

Ontwerp een lunchhoek met twee duidelijke plekken: lenen en terugbrengen. Teken een pijl tussen de plekken. Laat iemand bij de tafel kunnen komen zonder voor de terugbrengplek te staan.



Een herkenbare bekerserie

Ontwerp drie bekerpatronen met dezelfde basisvorm. Verander per beker de grootte of richting. Kleur één kant donkerder zodat de bekers rond lijken.



Ontwerp je eigen herhaling.

Een bruikbaar alternatief

Teken hoe iemand een herbruikbaar lunchvoorwerp inzet. Laat zien wat daardoor niet weggegooid hoeft te worden. Zet de reden in de ballon en geef de oplossing kleur.





Jouw laatste plaatje:

Bewaren wat nog goed is

Na de fruitpauze ziet Groen schillen, klokhuizen en nog een hele appel. Sem wil opruimen. Noor houdt de appel apart: die kan later worden gegeten. Een goede opruimplek helpt iedereen bewaren wat bruikbaar is en resten apart houden.

Geef het fruit ronde schaduw. Kies voor schalen en borden een herhalend patroon. Houd hele vruchten duidelijk zichtbaar tussen alle details.



Fruit is meer dan resten

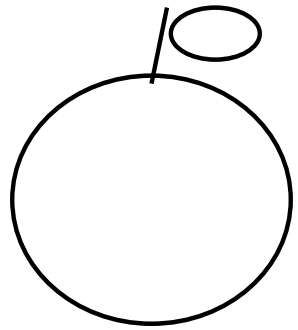
Heel eetbaar fruit bewaren voorkomt verspilling. Schillen en klokhuizen zijn resten. Een verpakking om fruit heen is geen fruitrest. Een goed ontwerp maakt bewaren en wegdoen duidelijk verschillend.

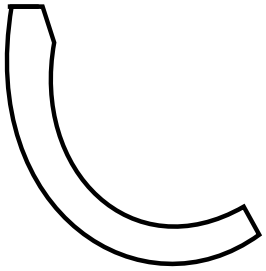
Teken op een lege plek een manier om heel fruit te bewaren. Kleur de plaat en laat eetbaar fruit en resten visueel verschillen.



Van fruit naar rest

Verbind fruit en bijbehorende resten. Teken naast het hele fruit een bewaarschaal. Teken bij de resten een aparte plek. Gebruik kleur of patronen om de twee taken te onderscheiden.



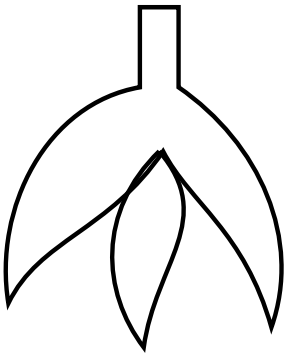


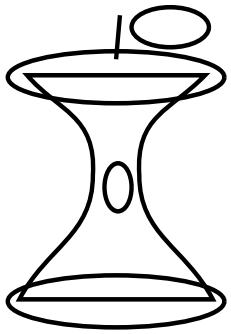






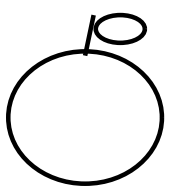






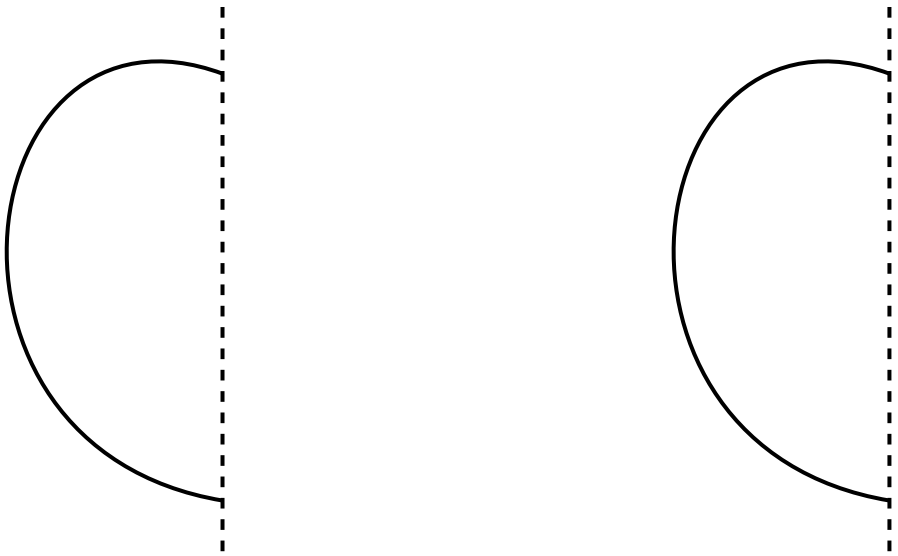
Een fruitplek met keuzes

Teken een fruitplek met ruimte om te zitten en om iets mee te nemen. Maak bewaren en resten inzamelen duidelijk verschillend. Laat een kind zien dat één van de plekken gebruikt.



Twee appels, ander licht

Maak beide appels af met de stippellijn als spiegelas. Kleur de eerste met lichte tinten en de tweede met sterkere schaduw. Laat beide appels rond lijken.



Teken zelf de andere kant.

Na de fruitpauze

Teken wat met het overgebleven hele fruit gebeurt. Laat ook zien waar de resten blijven. Gebruik de ballon voor een idee dat voedselverspilling voorkomt. Kleur het belangrijkste voorwerp opvallend.





Jouw laatste plaatje:

Een tuin voor bezoekers

Noor wil bloemen in de buurttuin. Sem wil er kunnen zitten. Groen denkt aan de bodem en de verzorging. Ze tekenen eerst waar mensen kunnen lopen. Geschikte resten kunnen na verwerking compost worden. Daarmee kan de bodem worden verbeterd, maar dat gebeurt niet meteen.

Kleur planten vooraan donkerder dan planten achteraan. Geef de verschillende bladeren een eigen lijnpatroon.



Groei heeft tijd nodig

Geschikte groente-, fruit- en tuinresten kunnen compost worden. Compost helpt de bodem te verbeteren. De verwerking kost tijd. Planten hebben daarnaast onder meer water en licht nodig.

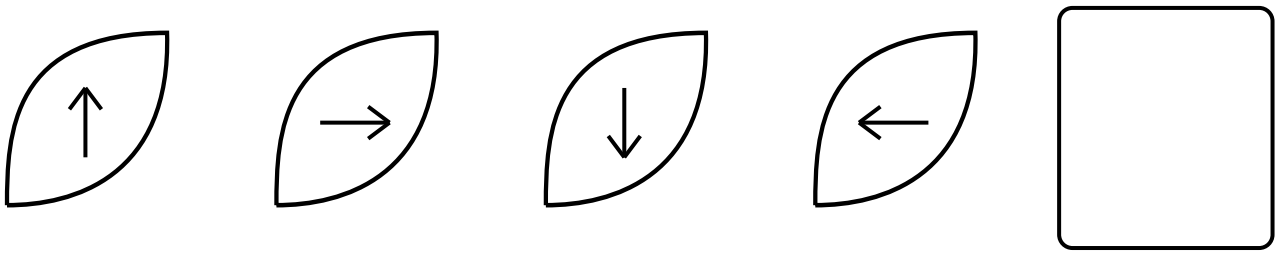
Teken een plek waar iemand een plant kan verzorgen. Laat met een klein hulpmiddel zien wat daar nodig is. Kleur daarna de tuin.



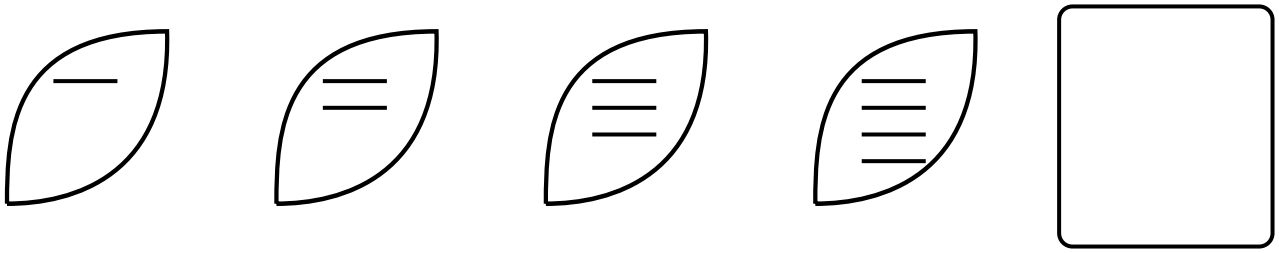
Ontdek de veranderregel

Maak de eerste twee rijen af: de pijlen draaien en het aantal nerven groeit. Ontwerp in de derde rij een eigen reeks met één regel. Laat het laatste vak voor iemand anders leeg.

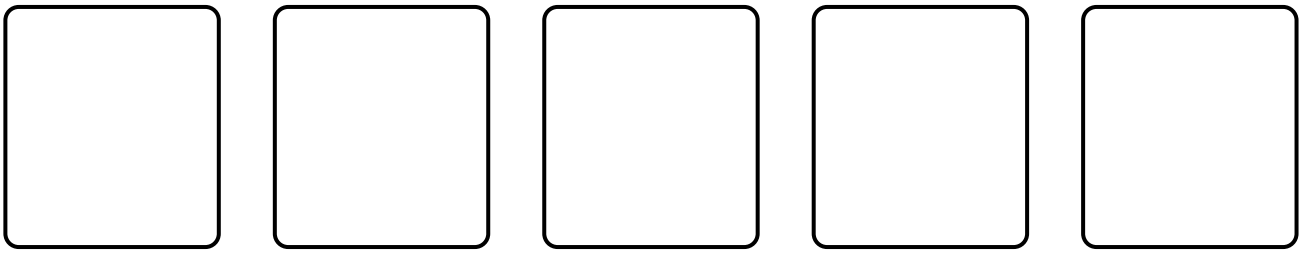
Draaiende pijlen



Steeds eentje meer

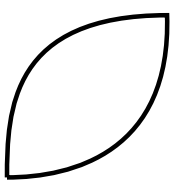


Jouw eigen regel



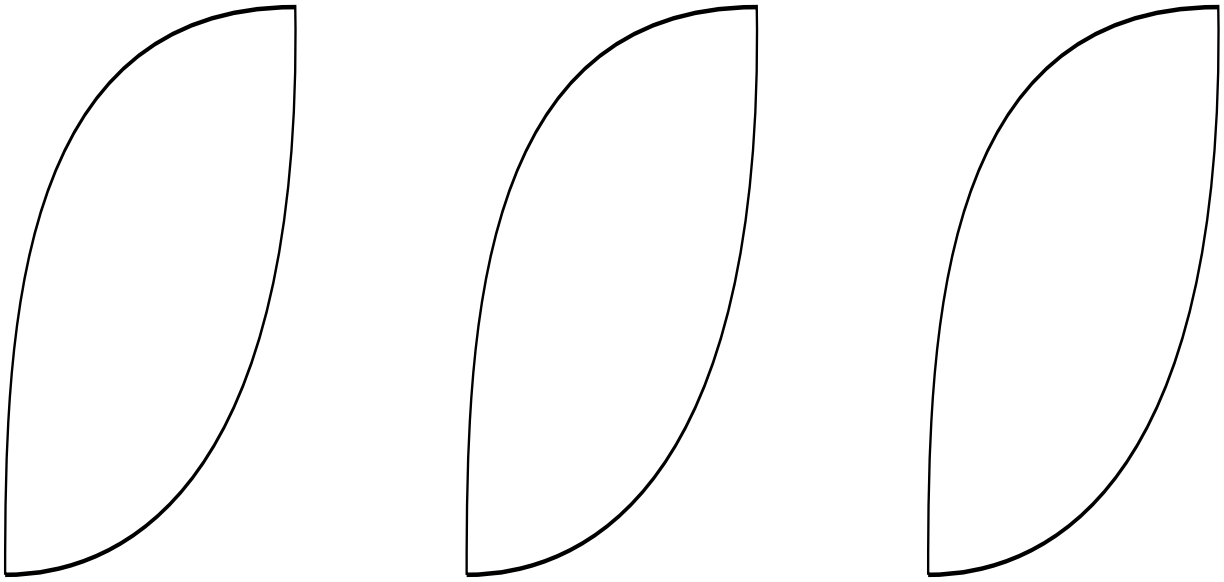
Een tuin met drie taken

Ontwerp een tuin om te kijken, te zitten en planten te verzorgen. Verbind de plekken met een vrij pad. Teken bij de plantplek waar het water vandaan komt.



Nerven en schaduw

Teken in ieder blad een hoofdnerf met zijlijnen. Laat de zijlijnen vanuit de hoofdnerf groeien. Voeg aan één kant zachte schaduw toe en gebruik voor elk blad een andere tint.



Ontwerp je eigen herhaling.

De tuin blijft groeien

Teken de tuin op een later moment. Laat één verandering door groei en één door verzorging zien. Zet in de ballon wie een taak op zich neemt en kleur de scène.





Jouw laatste plaatje:

Scheiden met aandacht

Grijs helpt bij een opruimvraag. Het schone papier en het gebruikte zakdoekje horen niet bij elkaar. Bij een kapot elektrisch speelgoedje twijfelt Sem. Hij vraagt een volwassene naar de juiste route. Noor wil een bord tekenen dat anderen bij zulke twijfels helpt.

Gebruik één heldere kleur voor het onderwerp waarop jij de aandacht wilt richten. Kleur de andere delen in rustigere tinten.



Je hoeft niet te gokken

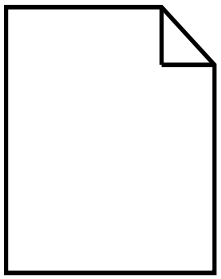
Restafval blijft over nadat andere afvalstromen zijn gescheiden. Batterijen en elektrische apparaten hebben een aparte route. Laat onbekend of beschadigd afval liggen en vraag hulp aan een volwassene.

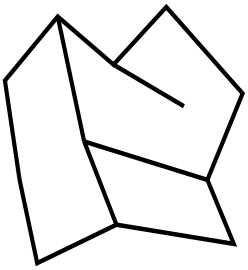
Teken op een lege plek een teken dat duidelijk om hulp vraagt. Kies een symbool dat vriendelijk blijft en goed zichtbaar is. Kleur daarna de plaat.

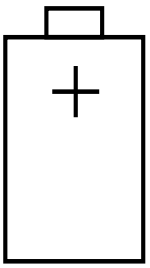


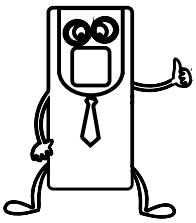
Drie passende routes

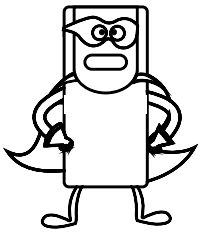
Verbind ieder voorwerp met de juiste route. Voeg bij de batterij een hulpteken toe. Teken bij één andere route een tweede passend voorbeeld.

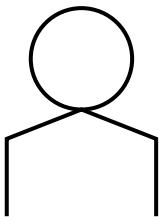












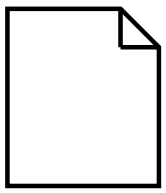
Grijs

Blauw

Een volwassene

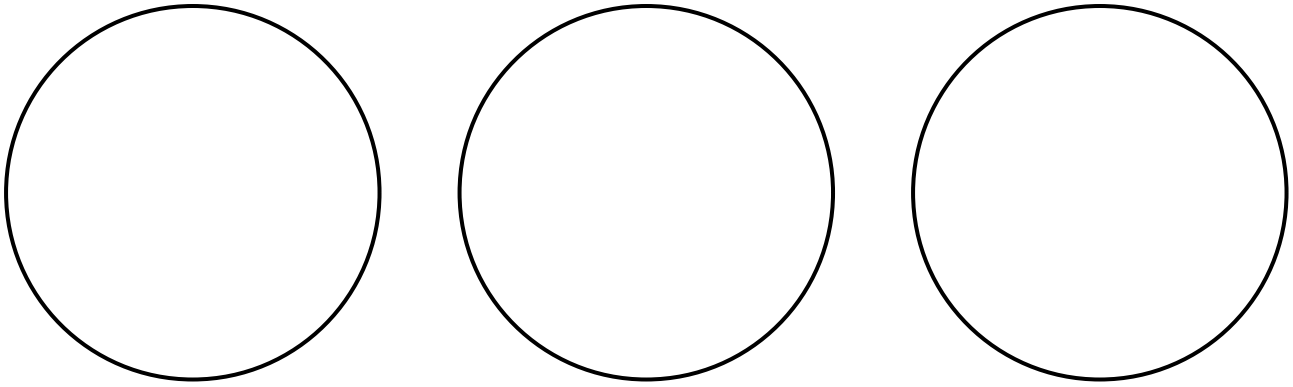
Een bord dat verder helpt

Ontwerp een vriendelijk hulpbord voor iemand die twijfelt bij een afvalbak. Gebruik één groot symbool en hooguit vijf woorden. Laat zien welke volgende stap de persoon kan nemen.



Een gezicht zegt veel

Teken twijfel, hulpvaardigheid en opluchting. Verander vooral mond, wenkbrauwen en oogrichting. Voeg schaduw toe zonder de uitdrukking te verbergen.



Een duidelijke hulpvraag

Teken hoe het kind hulp krijgt bij een onbekend voorwerp. Houd het onbekende voorwerp op afstand. Schrijf in de ballon een concrete vraag en kleur het helpende moment.





Jouw laatste plaatje:

Sparen voor de buurt

De buurt spaart statiegeld voor planten. Noor en Sem zetten herkenbare flessen en blikjes klaar. Rood wijst op het logo en de barcode. Daarna rekenen ze uit wat ze al hebben. Zo kunnen ze kiezen of ze verder sparen of hun plan kleiner maken.

Kleur de bewaarkrat duidelijk herkenbaar. Geef de flessen en blikjes verschillende accenten, maar laat hun herkenningstekens zichtbaar.



Een logo geeft informatie

Een statiegeldlogo geeft informatie over een verpakking. Houd de fles of het blikje herkenbaar en de barcode leesbaar. Niet iedere fles heeft statiegeld. Een vaste bewaarplek helpt de inzamelactie overzichtelijk houden.

Teken op een vrije plek wat je met het verzamelde statiegeld wilt doen. Laat dat spaardoel extra opvallen met kleur.

Kijk naar deze logo's.



fles

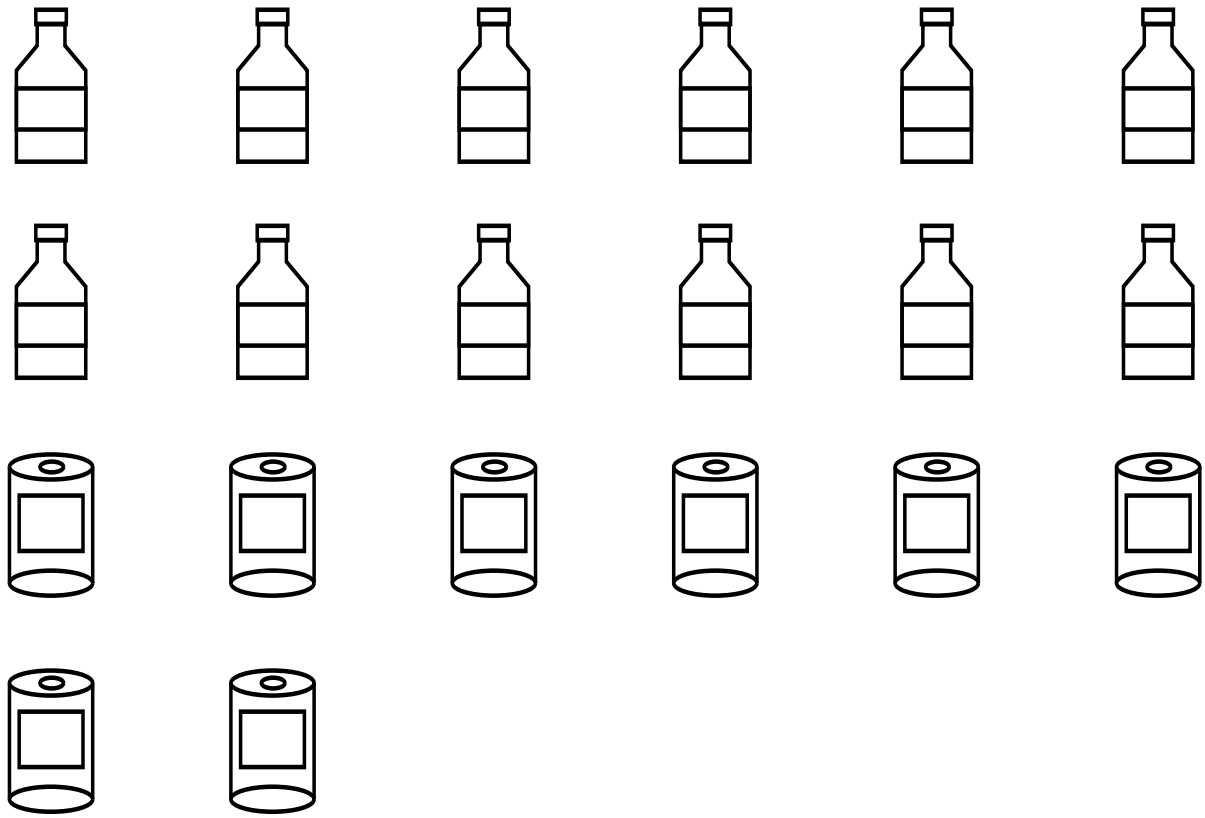


blikje



Hoe ver zijn we?

Elke afgebeelde fles en elk blikje levert € 0,15 op. Vul de aantallen en bedragen in. Hoeveel extra verpakkingen zijn nodig voor € 6? Teken dat aantal als stippen naast de bedragen.



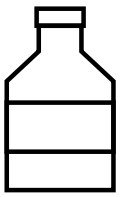
Flessen: _____ Blikjes: _____

Samen € _____

Nog nodig voor € 6: _____

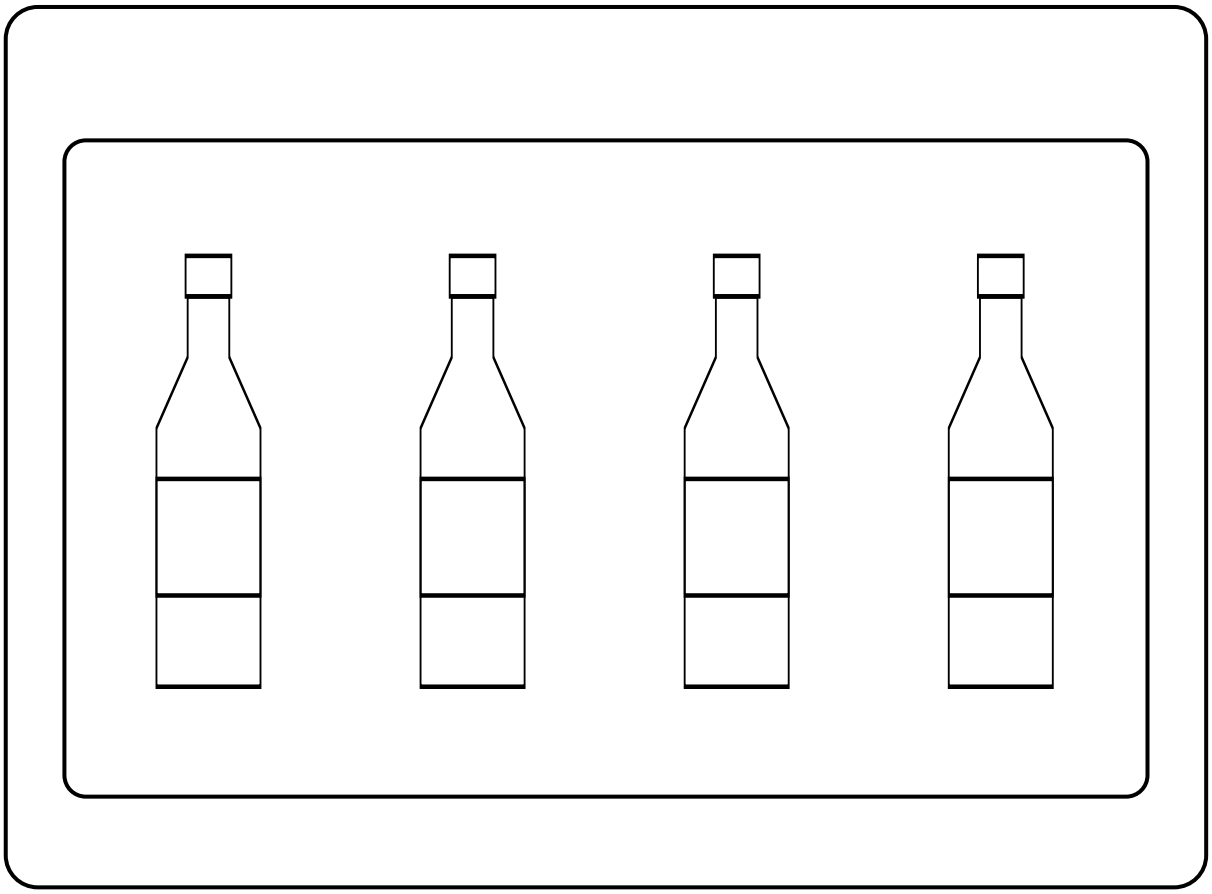
De route naar inleveren

Teken een kleine kaart met bewaarkrat en inleverpunt. Verbind die met een vrije route. Voeg een plek toe waar iemand kan wachten zonder de route te blokkeren.



Een krat die je herkent

Ontwerp een herkenningsteken op de krat. Maak een rand met een eigen herhaling. Gebruik licht en donker voor de voor- en achterkant; houd de flessen goed zichtbaar.



Het spaardoel in beeld

Teken wat er met het statiegeld wordt gedaan. Laat in de ballon zien hoe de groep samen een keuze maakt. Kleur het gekozen doel extra duidelijk.





Jouw laatste plaatje:

Een passende pot

Noor en Sem gebruiken hele potten om tekenmateriaal op te bergen. Blauw vraagt wie de spullen straks nodig heeft. Een lage pot werkt anders dan een hoge. Ze zoeken voor iedere inhoud een handige plek en tekenen een teken op de papieren rand.

Geef de papieren randen verschillende patronen. Kleur het glas licht, zodat de inhoud zichtbaar blijft.



Dezelfde pot, andere taak

Dezelfde hele pot gebruiken als pennenpot is hergebruik. Het glas verwerken tot een nieuwe pot is recycling. Een volwassene helpt bepalen of een echte pot veilig voor een nieuwe taak gebruikt kan worden.

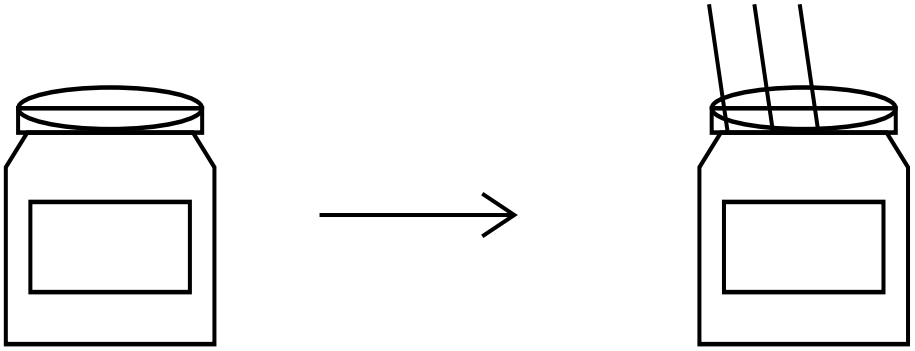
Teken op een vrije plek een extra bewaartaak voor een hele pot. Kies een inhoud die echt past. Kleur de werkplaats.



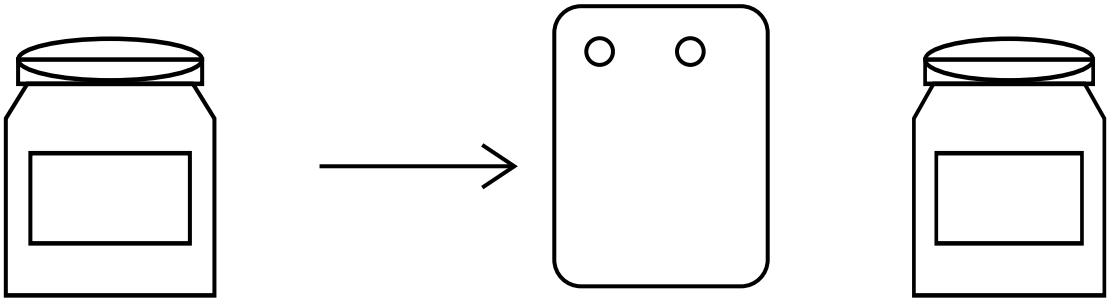
Hergebruik of recycling

Zet bij de bovenste route hergebruik en bij de onderste recycling. Omcirkel waar het glas wordt verwerkt. Teken onder de routes nog een andere taak voor dezelfde pot.

Dezelfde pot krijgt een taak



Het glas wordt verwerkt



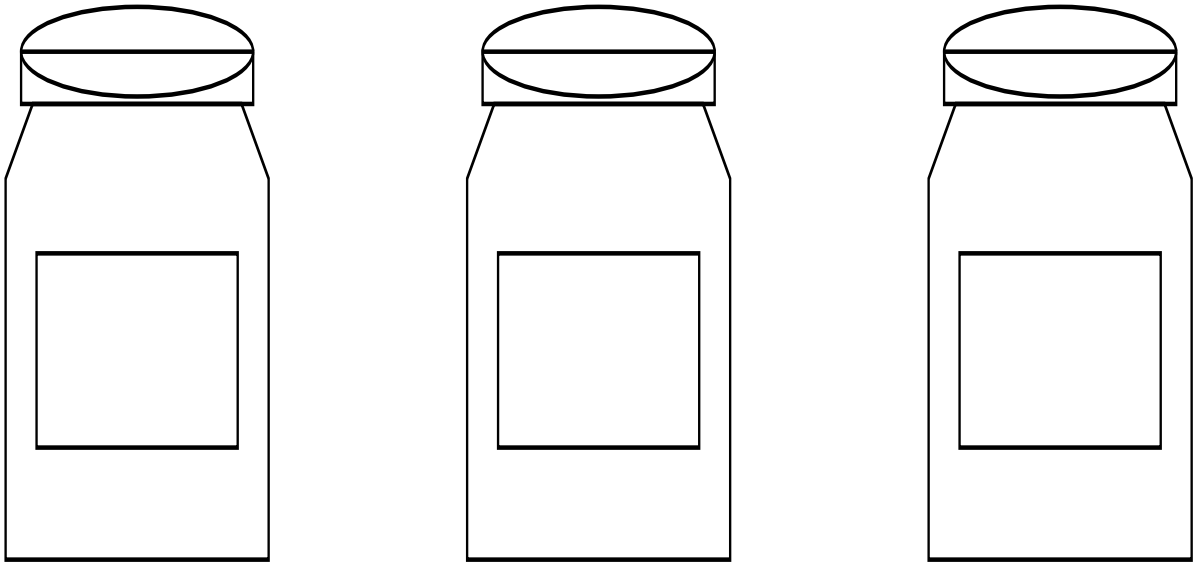
Drie potten, drie functies

Ontwerp een opberghoek met drie potten. Kies voor elke pot een andere inhoud. Teken een klein herkenningsteken en laat zien hoe iemand de spullen gemakkelijk kan pakken.



Zichtbaar door glas

Teken drie verschillende soorten inhoud in de potten. Laat op het glas een witte lichtstrook vrij. Gebruik patronen op de etiketten om de potten te onderscheiden.



Ontwerp je eigen herhaling.

Handig voor de gebruiker

Teken iemand die jouw pot gebruikt. Laat zien waarom de inhoud makkelijk te vinden is. Schrijf in de ballon welk detail helpt en kleur het ontwerp.





Jouw laatste plaatje:

Kijken naar de verbinding

De band van een tas zit los. De reparateur maakt de verbinding weer vast. Grijs vraagt Noor en Sem goed te kijken: wat is echt hersteld en wat is alleen versiering? Een reparatie zorgt ervoor dat de tas weer gebruikt kan worden.

Geef stoffen verschillende lijnpatronen. Kleur de gerepareerde plek herkenbaar, zodat de verbinding zichtbaar blijft.



Mooi én bruikbaar

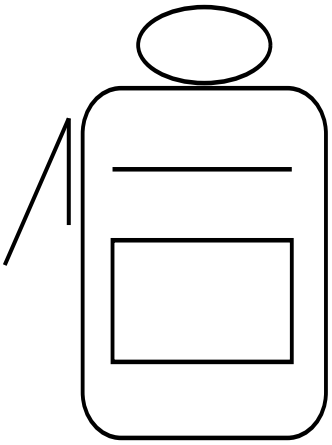
Repareren maakt een kapot onderdeel weer bruikbaar. Versieren verandert hoe iets eruitziet. Dat is niet hetzelfde. Een volwassene controleert of een echte reparatie veilig en stevig genoeg is.

Teken een versiering op de tas die de herstelde verbinding zichtbaar laat. Geef versiering en reparatie elk een eigen kleur.

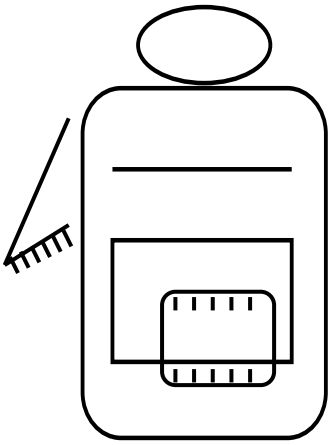


Wat is echt gerepareerd?

Omcirkel het herstelde deel. Ontwerp in het onderste vak een lapje met een zichtbare bevestigingsrand. Kleur de bevestiging anders dan het patroon, zodat herstel en versiering te onderscheiden zijn.



VOOR

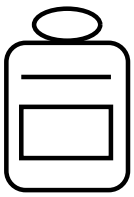


NA

Mijn ontwerp voor een reparatielapje:

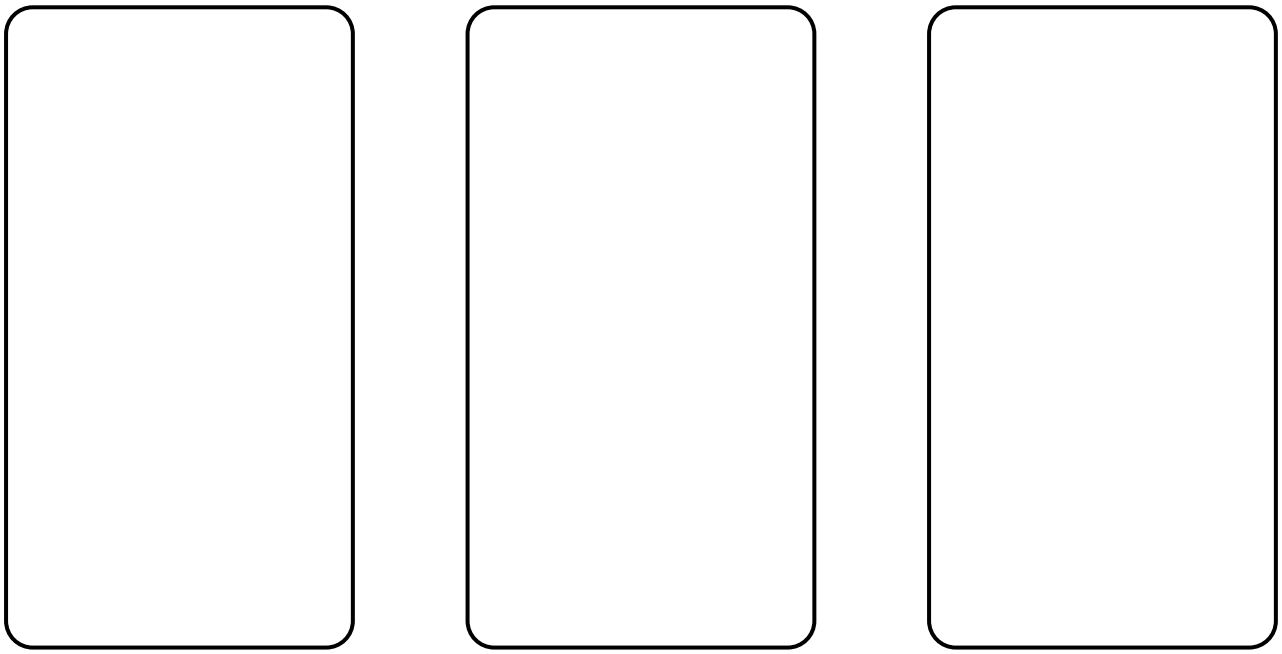
Een overzichtelijke reparatiehoek

Teken een reparatiehoek met een wachtplek en een werkplek voor een volwassene. Laat met een pijl zien waar de tas wordt ingeleverd. Houd het gereedschap buiten de wachtplek.



Stof en steek

Ontwerp drie stofpatronen: fijn, grof en gestreept. Maak de rij steken af. Zorg dat de steken een ander ritme hebben dan het stofpatroon.



Ontwerp je eigen herhaling.



De tas kan weer mee

Teken hoe de gerepareerde tas gebruikt wordt. Laat het herstelde deel zichtbaar. Zet in de ballon wat iemand controleert voordat de tas weer wordt meegenomen.





Jouw laatste plaatje:

Een kast voor de buurt

Bij de ruilkast heeft Noor een boek gevonden. Sem neemt een spel mee. De beheerder controleert of de onderdelen compleet zijn. Rood kijkt naar het pad: ook een bezoeker met een rollator moet bij de kast kunnen komen. Een goede ruilplek helpt verschillende mensen.

Geef de kast een uitnodigende kleur en houd het pad rustig. Laat door contrast zien waar een bezoeker het eerst kijkt.



Bruikbaar voor een ander

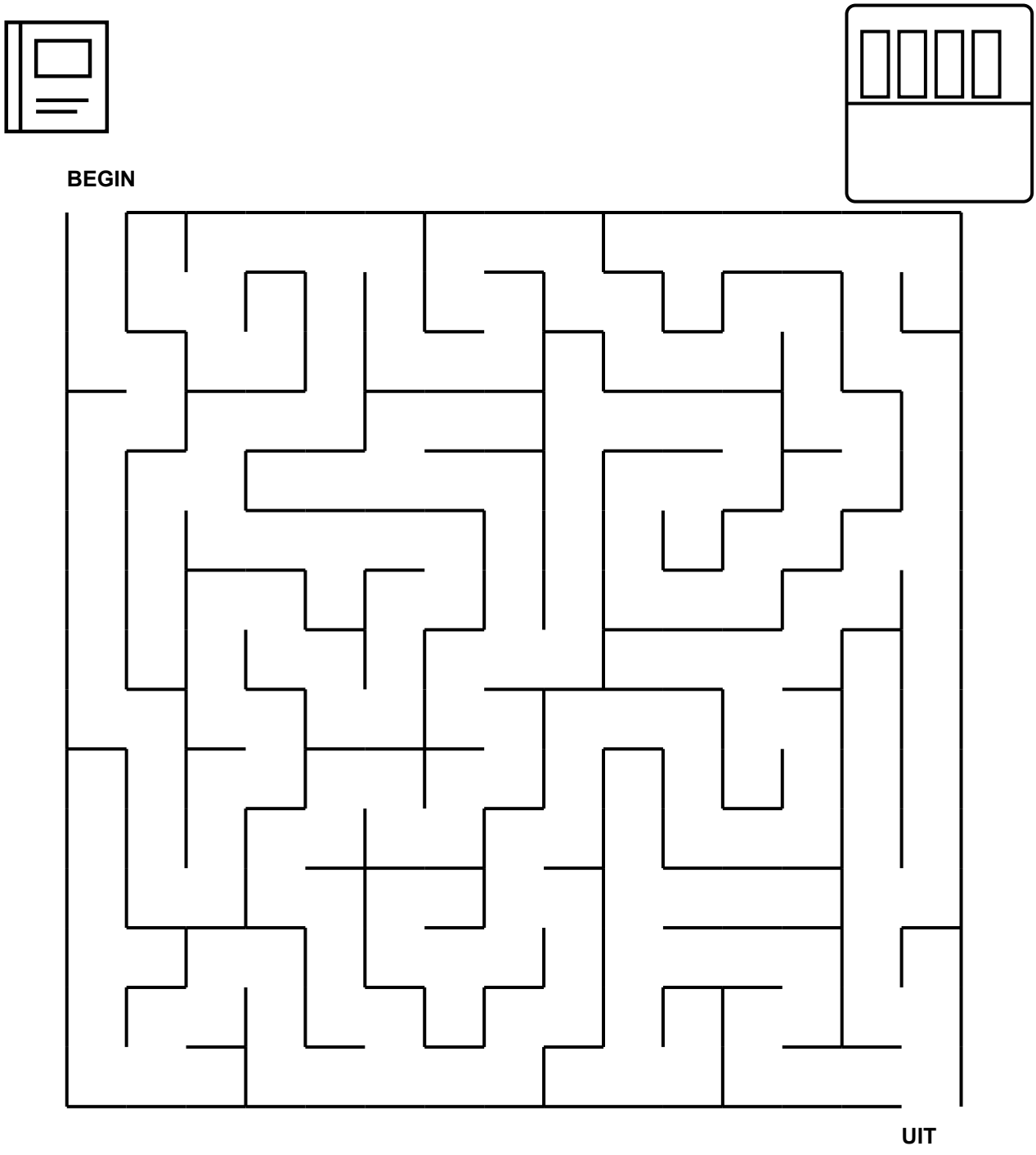
Doorgeven of ruilen kan spullen langer bruikbaar houden. Een boek moet nog gelezen kunnen worden; een spel hoort compleet te zijn. Een bereikbare kast en een vrij pad helpen de volgende gebruiker.

Teken een heel voorwerp dat jij zou willen doorgeven. Laat zien waaraan de volgende gebruiker merkt dat het bruikbaar is. Kleur de scène.



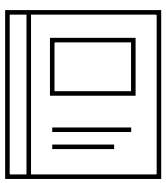
Een boek gaat verder

Vind de route naar de ruilkast. Teken boven het rooster een klein symbool dat laat zien dat een boek nog gelezen kan worden. Kleur de kast herkenbaar.



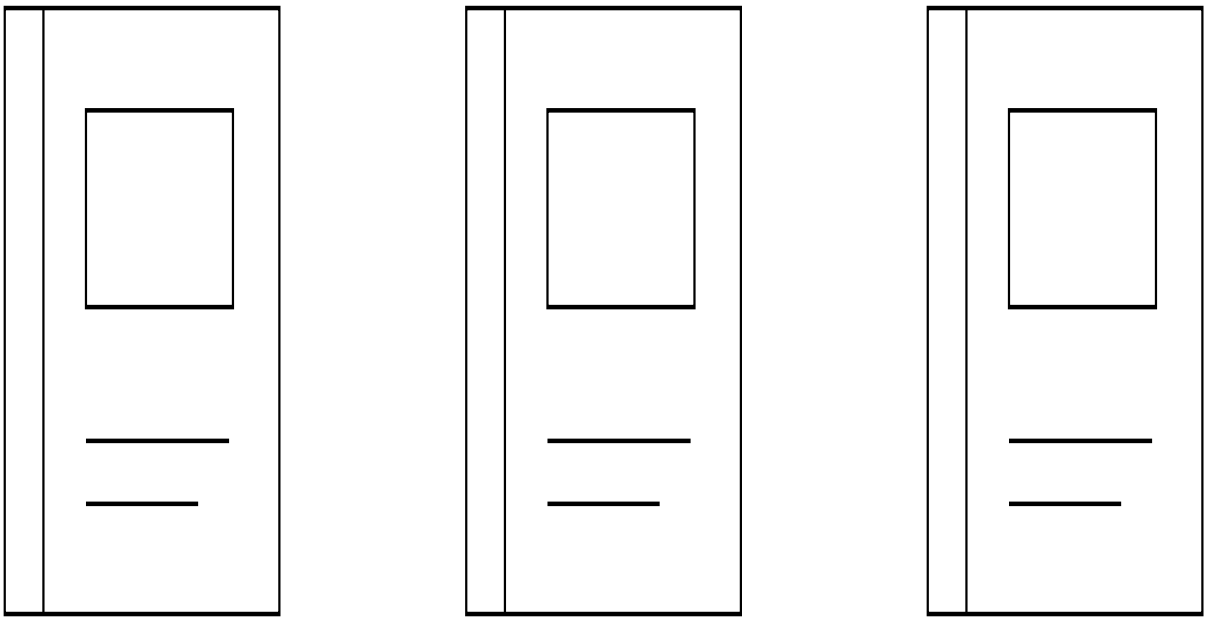
Ruimte voor drie bezoekers

Ontwerp een ruilplek voor een kind, een beheerder en iemand met een rollator. Laat ieder bij de kast kunnen komen. Teken daarnaast waar nieuwe spullen worden gecontroleerd.



Drie omslagen die bij elkaar horen

Ontwerp drie boekomslagen met dezelfde rand en verschillende hoofdbeelden. Laat elk beeld iets zeggen over de inhoud. Gebruik één terugkerende accentkleur.



Ontwerp je eigen herhaling.

Een volgende lezer

Teken wie het boek als volgende leest. Laat in de omgeving zien waarom die persoon het boek heeft gekozen. Gebruik de ballon voor een korte reactie en kleur de strip.





Jouw laatste plaatje:

Een reis van vezels

In de papierfabriek zien Noor en Sem oud papier en een mengsel met papiervezels. Daarvan wordt nieuw papier gemaakt. Blauw vergelijkt dat met de lege achterkant van een vel gebruiken. De twee routes lijken op elkaar, maar bij één wordt het materiaal echt verwerkt.

Gebruik voor oud en nieuw papier dezelfde kleur in een andere tint. Maak de stap waar verwerking plaatsvindt extra herkenbaar.



Het verschil tussen twee routes

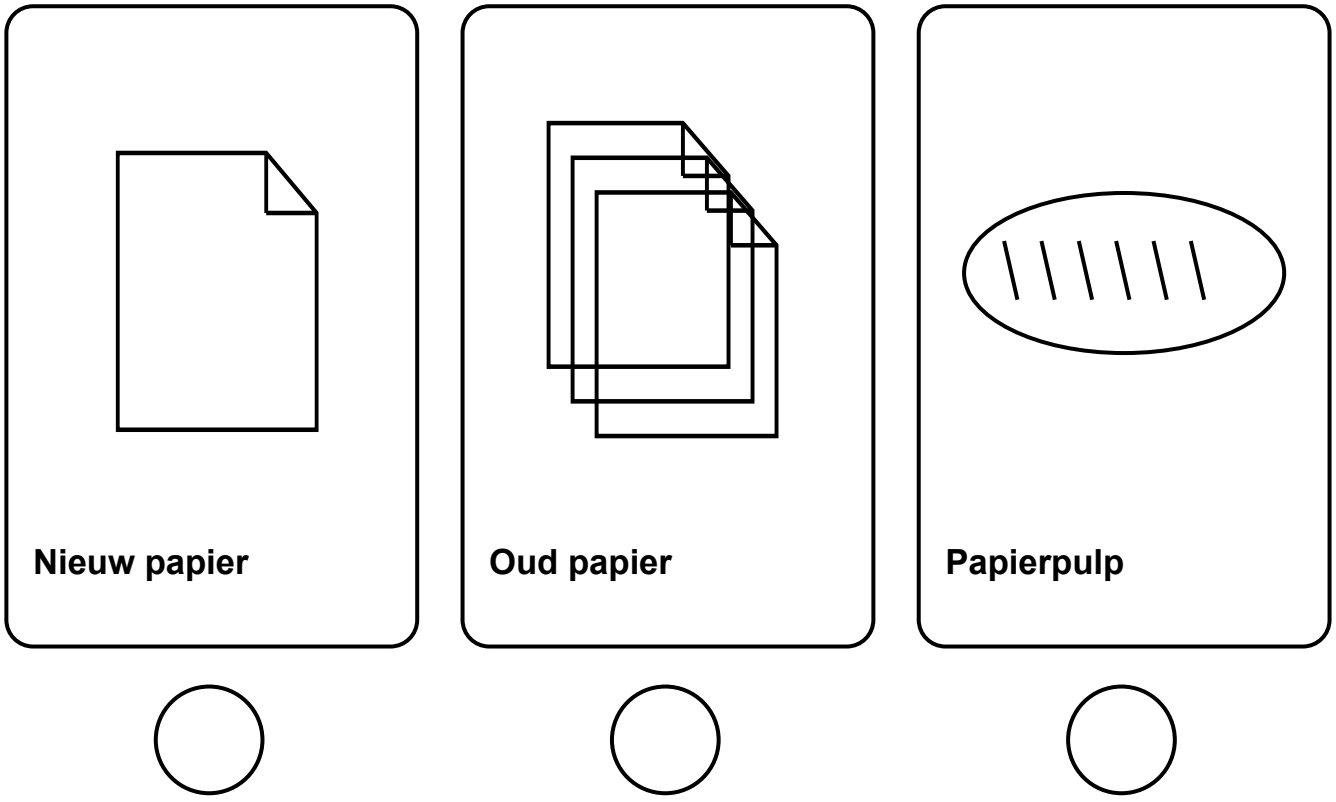
Bij papierrecycling worden oude papiervezels gebruikt voor nieuw papier. Bij tekenen op de achterkant blijft hetzelfde vel bestaan. Je kunt het verschil laten zien met twee routes van plaatjes.

Teken op een leeg vel in de scène iets waarvoor je nieuw papier wilt gebruiken. Kleur de plaat en geef het nieuwe gebruik een eigen accent.



Volg de papierreis

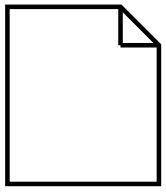
Zet de drie stappen in volgorde. Teken onder de uitleg een tweede route: hetzelfde vel opnieuw gebruiken. Gebruik een andere lijnsoort, zodat hergebruik en recycling te onderscheiden zijn.



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

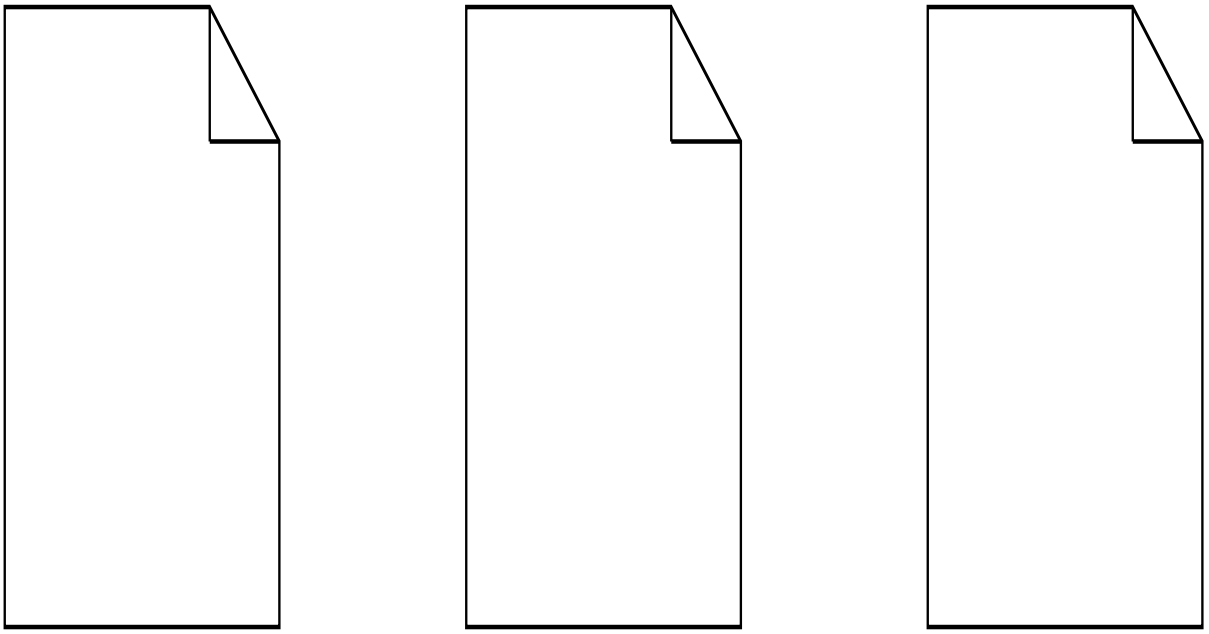
Twee keuzes op één poster

Maak een poster met links een doos die een nieuwe taak krijgt en rechts karton dat wordt verwerkt. Gebruik pijlen en de woorden hergebruik en recycling. Laat het verschil vooral met beelden zien.



Lijnen vormen een oppervlak

Geef de drie vellen verschillende structuren met korte lijnen, lange lijnen en kruisende lijnen. Verander de afstand tussen lijnen om lichte en donkere stukken te maken.



Nieuw papier in gebruik

Teken wat iemand van het nieuwe papier maakt. Laat het product duidelijk zien. Zet in de ballon dat het materiaal is verwerkt en kleur de strip met een beperkt aantal kleuren.





Jouw laatste plaatje:

Wat kan het materiaal?

Oranje laat in het museum verschillende materialen zien. Noor kiest plastic voor een licht voorwerp; Sem wil door glas heen kunnen kijken. Voor een ontwerp telt wat het materiaal kan. Ze kunnen niet aan ieder product zien welke recyclingroute het heeft gevolgd.

Geef plastic, metaal en glas verschillende oppervlakken met lijnen en tinten. Laat de materialen herkenbaar zonder overal dezelfde kleur te gebruiken.



Kiezen voor een eigenschap

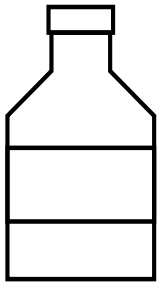
Plastic, metaal en verpakkingsglas hebben verschillende recyclingroutes. Een eigenschap is iets wat een materiaal kan, zoals licht zijn of doorzichtig zijn. Kies een materiaal dat past bij de taak van je ontwerp.

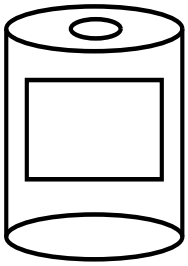
Teken een bruikbaar voorwerp in de scène. Kies of het licht, stevig of doorzichtig moet zijn. Laat die eigenschap met een detail in je tekening zien.

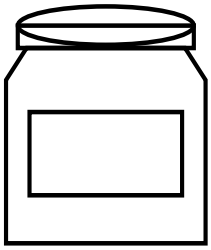


Een passend materiaal

De fles is van plastic, het blik van metaal en de pot van glas. Verbind ze. Teken onder twee materialen een ander voorwerp waarvoor dat materiaal handig is.



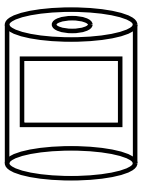




glas **plastic** **metaal**

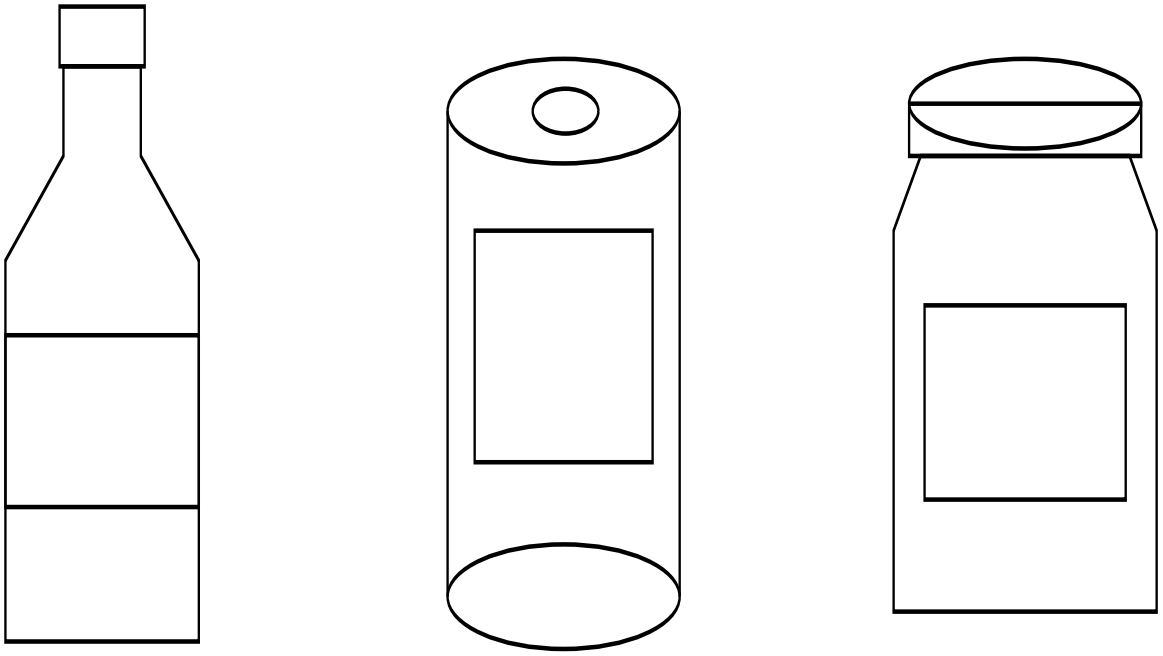
Een meubel voor de buurt

Ontwerp een bank of opbergmeubel voor buiten. Kies een materiaal. Wijs met twee pijlen aan wat stevig moet zijn en waar regen naartoe kan. Geef het ontwerp kleur.



Licht op materialen

Geef metaal sterke lichte en donkere plekken. Laat op glas witte stroken vrij. Maak de schaduw op plastic zacht. Gebruik voor ieder materiaal een eigen patroon op het etiket.



Ontwerp je eigen herhaling.

Het ontwerp in gebruik

Teken iemand die jouw materiaalidee gebruikt. Laat één handig detail duidelijk zien. Gebruik de ballon voor de reden achter je materiaalkeuze en kleur de scène.





Jouw laatste plaatje:

Een feest met minder wegwerp

Het buurtfeest gebruikt bekers en slingers die opnieuw mee kunnen. Noor tekent de feestplek. Sem tekent alvast de plek om spullen terug te brengen. Oranje vindt dat slim: zonder een bewaarplek raakt herbruikbare versiering alsnog zoek.

Geef de versiering een samenhangend patroon. Gebruik drie kleuren die op verschillende plekken terugkomen.



Bewaren hoort bij het feest

Afval voorkomen begint voor het opruimen. Bestaande spullen gebruiken, spullen lenen en bruikbare versiering bewaren kunnen wegwerp voorkomen. Spreek ook af waar de spullen na afloop terugkomen.

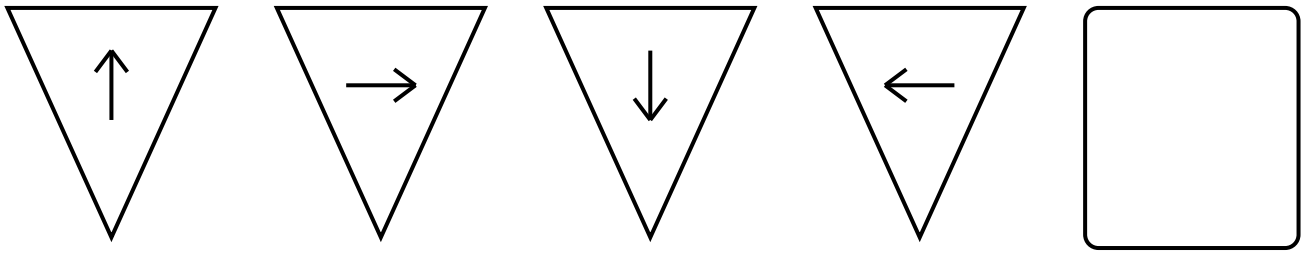
Teken een versiering die plat of opgevouwen in de doos past. Kleur de scène en laat de bewaarplek herkenbaar.



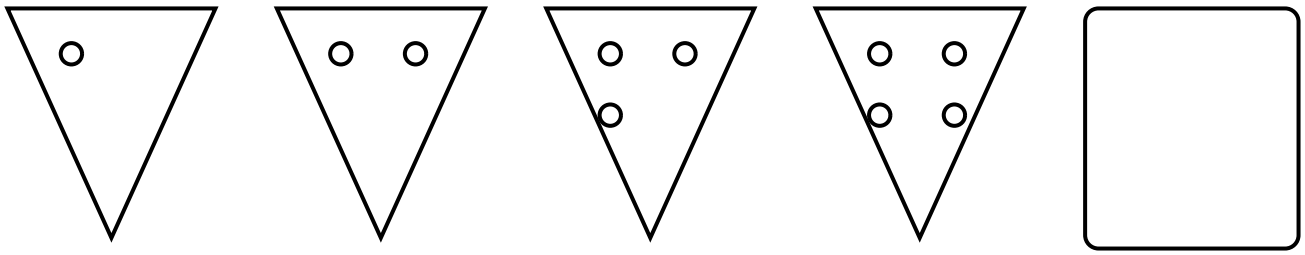
Een regel in de vlaggen

Maak de eerste twee rijen af: de pijlen draaien en het aantal stippen groeit. Ontwerp in de derde rij een eigen herhaling. Laat het laatste vak leeg voor iemand anders.

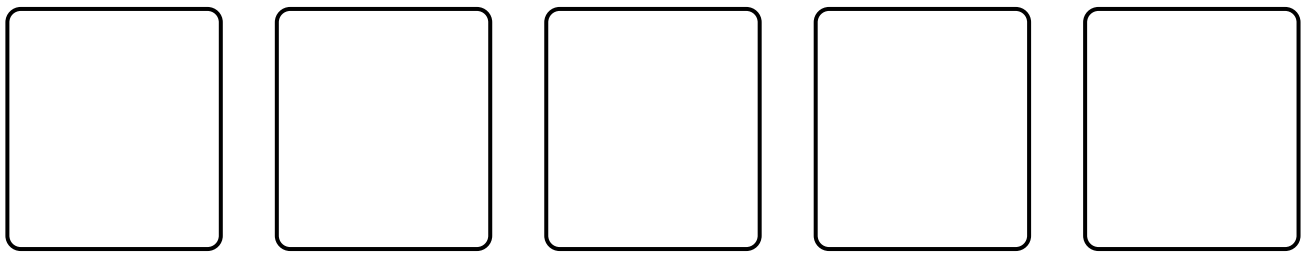
Draaiende pijlen



Steeds eentje meer

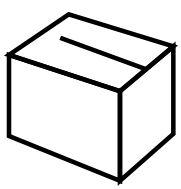


Jouw eigen regel



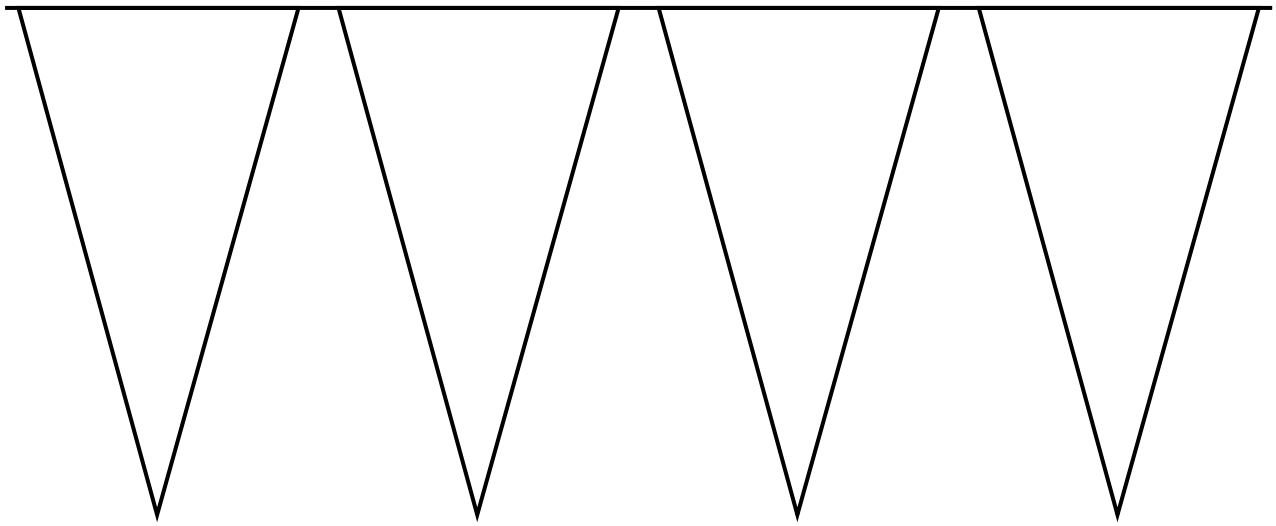
Een feestplek met een terugweg

Ontwerp een buurtfeest met een vrij pad en een plek voor bruikbare versiering. Teken waar bekers na gebruik terugkomen. Laat de ingang bereikbaar.



Ritme in vier vlaggen

Kies een vorm die op alle vier vlaggen terugkomt. Verander per vlag de grootte of richting. Geef de vlaggen dezelfde drie kleuren in een andere verdeling.



Ontwerp je eigen herhaling.

Klaar voor nog een feest

Teken hoe de slinger en bekers worden bewaard of teruggebracht. Laat twee verschillende taken zien. Zet in de ballon één afspraak voor de volgende keer en kleur je strip.



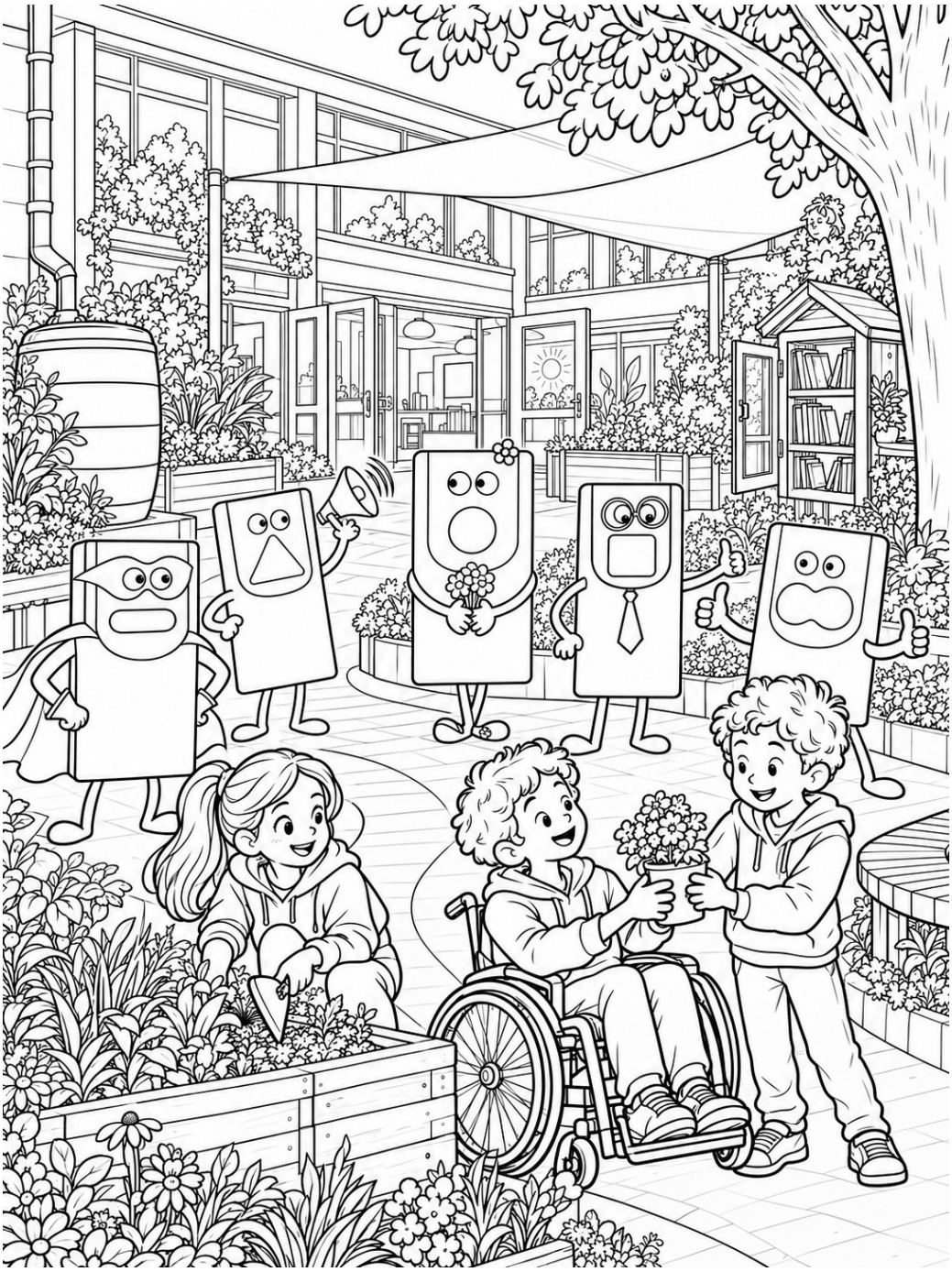


Jouw laatste plaatje:

Een plek voor verschillende mensen

Een fijne buurtplek moet meer mensen helpen dan alleen de ontwerper. Noor wil zitten, Sem boeken ruilen en Sam met zijn rolstoel de route volgen. De Happers helpen hun ideeën te combineren. Jij kiest welke plekken belangrijk zijn en laat zien hoe ze samen werken.

Geef zitten, ruilen en groen elk een eigen kleuraccent. Houd het pad licht, zodat je de route goed kunt volgen.



Kleine verbetering, duidelijk verschil

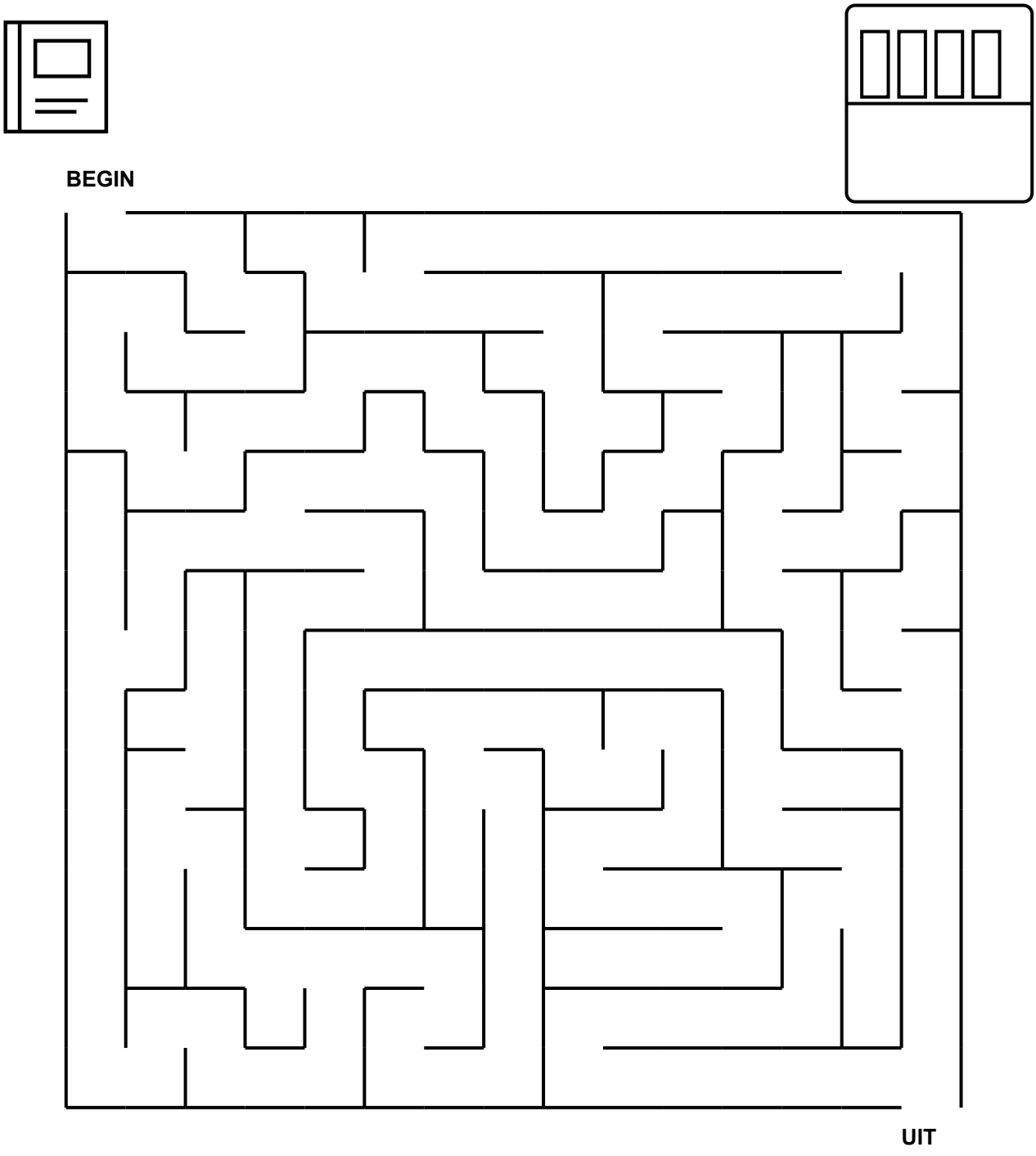
Een goed ontwerp helpt gebruikers én laat spullen langer meegaan. Je hoeft niet alles tegelijk te bedenken. Kies twee verbeteringen en laat met beelden zien waarom die voor jouw buurtplek nuttig zijn.

Teken één verbetering op een vrije plek. Kies iets dat een bezoeker helpt of spullen langer bruikbaar houdt. Laat je toevoeging met kleur opvallen.



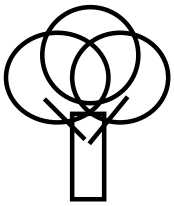
Duidelijk naar je bestemming

Zoek de route naar de ruilkast. Teken boven het rooster een pijl met een herkenbaar teken voor ruilen. Controleer of het teken ook zonder kleur duidelijk is.



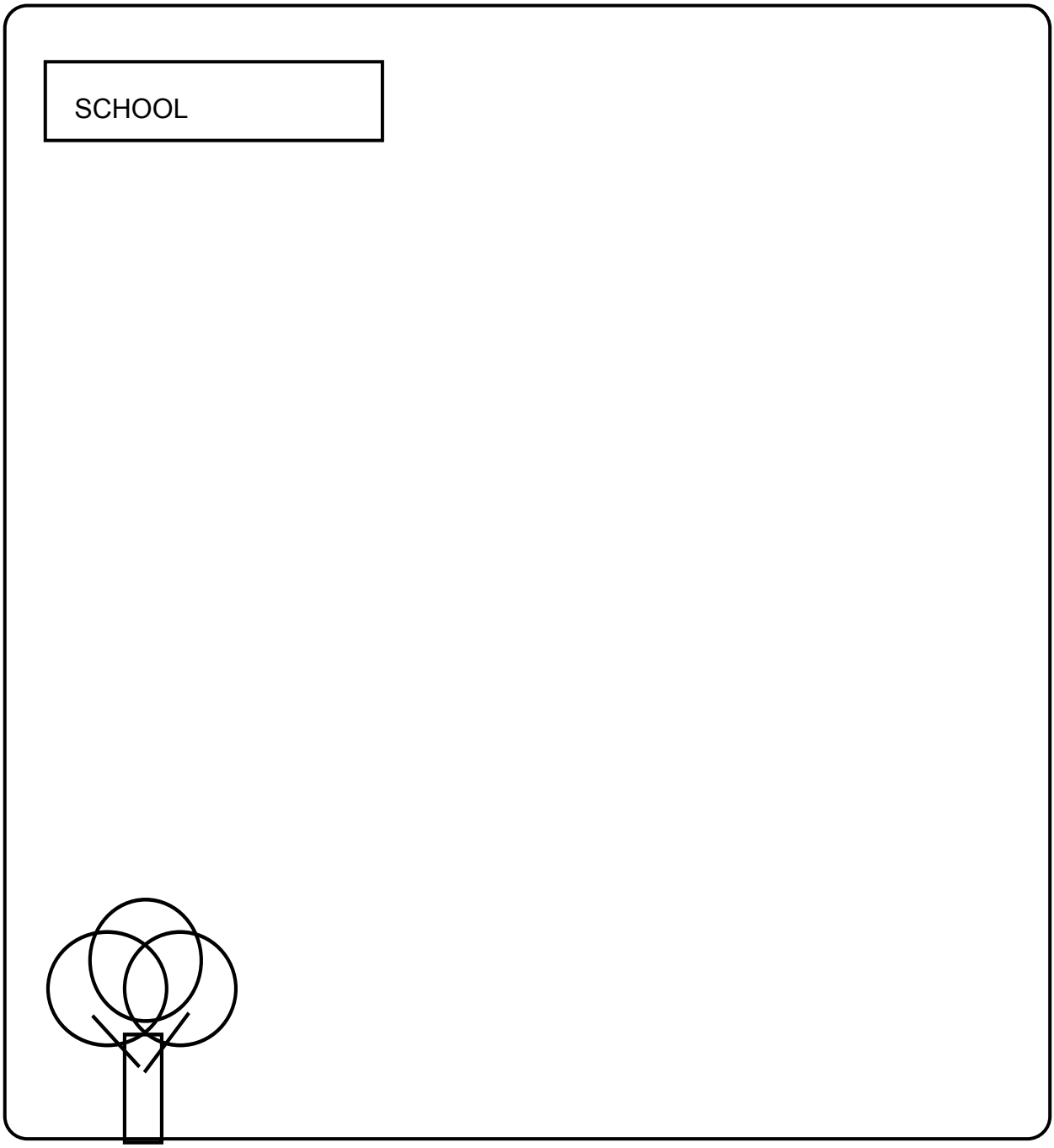
Jouw buurtplek onder de loep

Ontwerp een buurtplek voor drie bezoekers met verschillende wensen. Kies twee ideeën voor hergebruik. Laat een ander aanwijzen waar iedereen kan komen en verbeter één onduidelijk detail.



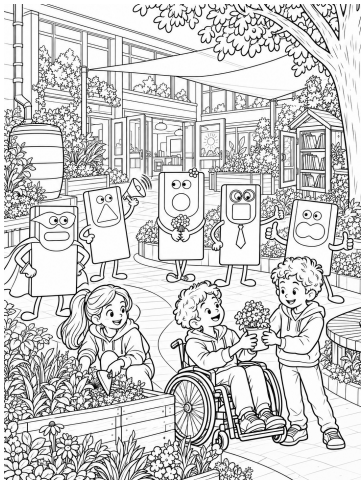
Een leesbare plattegrond

Teken op het plein drie plekken met elk een eigen patroon. Voeg een kleine uitleg van de patronen toe. Houd de route vrij en kleur één belangrijke plek extra duidelijk.



Dit helpt mijn buurt

Teken jouw buurtplek in gebruik. Laat zien wie er voordeel van heeft en welke spullen langer meegaan. Zet in de ballon je belangrijkste reden. Geef je sterkste idee extra kleur.





Jouw laatste plaatje: