



Projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT DROOM JE MEE?

Leerlijn Cultureel Erfgoed | Thema Utopie | Groep 1 en 2 | April 2019

Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Kijk ook even op de [Facebookpagina](#) van Cultuuronderwijs op zijn Haags voor meer informatie en het gebruikersplatform.
- ✓ Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de begrippenlijst [via deze link](#).

Inhoudsopgave

1. Informatie	1
2. Introductie	2
3. Oriëntatie	3
4. Opdracht: Ik woon in mijn droom.....	5
5. Opdracht: Een droom van een kamer	8
6. Opdracht: Spelen met je hoofd in de wolken	11

1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project en manieren om het project te promoten.



Wat doen de leerlingen in dit project?

In het project *DROOM JE MEE?* gaan de leerlingen op ontdekkingstocht. Via het verleden reizen ze naar het cultureel erfgoed van de toekomst. In je slaap gaan dromen vooral over dingen die hebben plaatsgevonden gedurende de dag of de week. Dagdromen kun je helemaal zelf sturen; ze kunnen overal over gaan en zich op alle plekken en in alle tijden afspelen. In dit project dagdromen en fantaseren de leerlingen over nieuwe mogelijkheden voor de toekomst. Waar zou je willen wonen, hoe ziet jouw droomkamer eruit, hoe en waarmee zou je willen spelen? Vroegere en huidige situaties worden afgezet tegen toekomstige mogelijkheden die concreet worden gemaakt door ze te verbeelden en erover te vertellen. Aangezien het begrip 'Utopie' in principe een wat abstract gegeven is voor deze leeftijd, wordt het in dit project wat losser gehanteerd. Uitgangspunten zijn *dromen* en *fantasie*.

Waarom dit project?

Als je aan dromen denkt, dan denk je al snel aan de nacht. Door kinderen te laten dagdromen, leren ze dat je dromen kunt gebruiken om je dagelijkse wereld vorm te geven. Het thema laat kleuters nadenken over vroeger, nu en de toekomst. Het tijdsbesef van een kleuter is nog nihil; met voorbeelden van vroeger leren ze inzien dat dingen er in het verleden anders uitzagen dan tegenwoordig.

Beoogde houdingsdoelen

In dit project worden bij de introductie, oriëntatie en opdrachten kennis- en vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen.

De leerling:

- beseft dat alles is ontstaan, dat alles een verleden heeft;
- is nieuwsgierig naar gebeurtenissen, gebouwen en voorwerpen uit verleden en heden.

Promotie

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van een bezoek aan een voorstelling of de komst van een [kunstenaar in de klas](#).
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

Reflectievragen

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.

2. Introductie

Kennisdoelen

De leerling:

- maakt kennis met verhalen en liedjes over dromen;
- kent het begrip 'dromen'.

Vaardigheidsdoelen

De leerling kan dromen verwoorden.



Benodigdheden

- digibord

Aan de slag in de klas

Het project kan op de volgende manier worden geïntroduceerd:

1. Plaats de leerlingen in een kring en vertel het volgende: “Ik heb vannacht zo heerlijk geslapen, want ik had een heel bijzondere en fijne droom. Ik droomde (bijvoorbeeld) dat ik vleugels had en kon vliegen. Ik vloog over de stad en kon alles zien. En ik vloog zó naar de andere kant van de wereld. Dat zou ik graag eens in het echt willen doen. Deze filmpjes gaan ook over dromen.”
2. Toon (één van) de volgende video's en/of lees het versje voor:
 - Het liedje [‘1000 dromen’](#) uit *Sesamstraat*. Over dagdromen, fantaseren en ‘filmpjes’ in je hoofd verzinnen.
 - Het liedje [‘Trappetje naar de maan’](#) uit *Sesamstraat*. Over (dag)dromen en fantaseren: ik kan alles!
 - Het verhaal van [Max en de Maximonsters](#). Over een jongetje dat voor straf naar zijn kamer moet en daar spannende avonturen met monsters beleeft.
 - Het versje [‘s Avonds laat](#) van Annie M.G. Schmidt. Over een mannetje dat 's avonds laat dromen uitdeelt.
3. Bespreek de video's, het verhaal en/of gedicht met de leerlingen aan de hand van bijvoorbeeld de volgende vragen:
 - Wat is echt en wat is een droom in dit liedje/verhaal/versje?
 - Welke van deze dromen zou jij wel willen hebben?
 - Droom jij wel eens? Wat dan?

3. Oriëntatie

Kennisdoelen

De leerling:

- kent het begrip ‘dagdromen’;
- weet dat dromenvangers zijn bedacht door de indianen.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan een idee omzetten in een concrete uitwerking;
- kan beargumenteren waarom hij bepaalde materialen kiest voor zijn dromenvanger.

Benodigdheden

- digibord
- scharen
- lijm
- papier
- karton
- touw
- satéprikkers
- kosteloos materiaal



Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek

Voer naar aanleiding van de introductie een [filosofisch gesprek](#). Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen.

- Weet je altijd wat je hebt gedroomd?
- Wanneer droom je?
- Is overdag dromen hetzelfde als 's nachts dromen?
- Kun je bepalen wat je droomt?
- Wanneer is een droom fijn?
- Wanneer is een droom naar?
- Droomt iemand die aan de andere kant van de wereld woont, anders dan jij?

Oriëntatieopdracht

Doorloop de volgende stappen:

1. Ga door op 'fijne dromen'. Bespreek met de leerlingen van welke dromen ze zouden willen dat ze waar werden. Welke dromen zou je willen vasthouden? Wil je deze dromen vangen? Zou dat kunnen? Wist je dat indianen denken dat dat kan? Zij hebben hiervoor dromenvangers.
2. Vertel dan (een van) de eeuwenoude indianenlegende(s) van de dromenvanger. Er bestaan meerdere versies, bijvoorbeeld:
 - [De spin en de oude vrouw](#).
 - [De spin en Lakota](#).
3. Geef de leerlingen de opdracht om een eigen dromenvanger te maken. 2D of 3D? Collage of tekening? Vangt hij alle dromen, alleen de slechte of juist alleen de fijne? Laat de leerlingen vrij in hun uitwerking.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Welke dromen vangt jouw dromenvanger?
- Welke materialen zijn het meest geschikt om jouw dromen te vangen? Waarom denk je dat?



4. Opdracht: Ik woon in mijn droom

In deze opdracht maken de leerlingen kennis met verschillende bijzondere 'droomhuizen' door de eeuwen heen. Het gaat hierbij om het exterieur. Vervolgens bedenken ze zelf een droomhuis.

Kennisdoelen

De leerling:

- maakt kennis met verschillende (soorten) historische gebouwen;
- weet dat er heel veel verschillende soorten woningen zijn waar mensen in kunnen wonen.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan een idee omzetten in een concreet resultaat;
- kan verschillen tussen gebouwen beschrijven.

Benodigdheden

- digibord
- constructiematerialen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoek: Ik woon in mijn droom

Doorloop de volgende stappen:

1. Kijk nog even terug naar de dromenvangers bij de oriëntatie. Stel dat je met je dromenvanger ook dromen kan vangen die gaan over de mooiste plekken waar je zou kunnen wonen. Waar zou dat zijn? In welk (soort) huis of gebouw?
2. Laat op het digibord een voorbeeld zien van een sprookjeskasteel zoals we dat van Disneyland of de Efteling kennen. Wie woont hier? Zou jij er willen wonen? Dit zijn kastelen in sprookjesparken, maar er bestaan ook hele mooie paleizen, kastelen en andere gebouwen waar echt mensen wonen. Die plekken lijken zó uit een sprookje of droom te komen.
3. Toon (een keuze uit) de volgende droomhuizen en/of -gebouwen:
 - *Slot Neuschwanstein, Beieren, Duitsland (tweede helft 19^e eeuw)*
Heel lang geleden droomde een koning over een ridderkasteel. Wat wilde hij er graag een zelf hebben. Hij gaf de opdracht om een mooi oud ridderkasteel te bouwen. Iemand maakte er eerst een tekening van: "Koning, zou u het graag [op deze manier](#) willen hebben?". Uiteindelijk is het iets kleiner geworden, maar ziet het er nog steeds uit als een sprookjesachtig droomkasteel. Kijk maar eens naar [deze foto](#) en naar [deze foto](#).
 - *Werk van architect Friedrich Hundertwasser (tweede helft 20^e eeuw)*
Iets minder lang geleden maakte meneer Hundertwasser (1928 - 2000) ook dromerige, haast sprookjesachtige gebouwen. Deze waren niet voor koningen, maar voor gewone mensen. Zijn huizen en gebouwen hebben mooie kleuren en versieringen. (Zoek via Google op 'Hundertwasser Wenen' of 'Hundertwasser Maagdenburg'.)



- *Kubuswoningen door Piet Blom, Rotterdam (1982-84)*
Deze huizen lijken net bomen, met een kubus als kruin. Kun je daar in wonen, denk je? Zou binnen alles scheef zijn? (Zoek via Google op 'Kubuswoningen Rotterdam'.)
 - *Mauritshuis Den Haag door Jacob van Campen en Pieter Post (1633-1644)*
Midden in de stad staat een oud stadspaleisje, genoemd naar de man die er als eerste woonde: Johan Maurits von Nassau Siegen. Hij woonde er een tijdje, nu is het een museum.
 - *De Haagse Toren (bijnaam: Het Strijkijzer) door architect Bontebal (2005-2007)*
Deze (woon)toren is het op drie na hoogste gebouw van Den Haag. Het is zo hoog dat je op een bewolkte dag de bovenkant niet kunt zien. Waar vind jij het op lijken? Zou jij met je hoofd in de wolken willen wonen?
4. Bespreek de voorbeelden die jullie bekijken aan de hand van bijvoorbeeld de volgende vragen:
- Wat voor gebouw is dit denk je? Waar werd/wordt dit voor gebruikt? Waar kun je dat aan zien?
 - Wie kan onderdelen van het gebouw benoemen? (Toren, poort, balkon, terras, puntdak, verdiepingen.)
 - Wie zouden hier hebben gewoond, geleefd en/of gewerkt? Waarom denk je dat?
 - Hoeveel kamers zijn er in dit gebouw, denk je?
 - Hoe oud is dit gebouw, denk je? Waar kun je dat aan zien?
 - Welke kleren droegen de mensen in de tijd dat dit gebouw werd gebouwd, denk je?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Vind jij dit (een) droomplek(ken)? Leg uit.
- Zou jij hier willen wonen, leven of werken? Waarom wel of niet?
- Waar zou je het nog meer voor kunnen gebruiken?

Uitvoeren: Ik woon in mijn droom

Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek met de leerlingen hoe hun eigen droomhuis eruit zou zien. Heeft het torens, mooie kleuren, slingers of nog iets heel anders? Ziet het eruit als een gebouw van heel lang geleden, of heel nieuw? Lijkt het op één van de gebouwen die jullie samen hebben gezien? Wat mag zeker niet ontbreken?
2. Geef de leerlingen de opdracht om met de aanwezige constructiematerialen op school hun eigen droomhuis te maken. Denk hierbij aan blokken, kussens, matten, Knex, Kapla. Geef de kinderen de ruimte; de droomhuizen mogen groot worden. Laat hen bouwen in groepjes, zodat ze moeten overleggen en samenwerken.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Is jullie droomhuis goed gelukt? Leg uit.
- Lukte het overleggen en samenwerken goed? Leg uit.
- Op welke plek zou je droomhuis moeten staan? Leg uit.



Presenteren: Ik woon in mijn droom

Bekijk en bespreek een aantal droomhuizen van de klas. Elk groepje vertelt telkens kort wat ze hebben gemaakt en waarom:

- Wat zien we?
- Wat kun je er doen?
- Waarom hebben jullie het zo gemaakt?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Lijken sommige droomhuizen op elkaar?
- Welke materialen zijn er gebruikt? Van welke groepjes vind je het slim dat ze die materialen gebruikt hebben?
- Welk droomhuis van een ander groepje zou ook wel jouw droomhuis kunnen zijn?
- Wat voor soort droomhuis zou je nog meer willen maken?



5. Opdracht: Een droom van een kamer

In deze opdracht gaan we bij de droomhuizen naar binnen. De leerlingen maken kennis met een aantal bijzondere (historische) 'droomkamers' en vreemde meubels. Ze denken na over hoe hun droomhuis er van binnen uit zou zien. Vervolgens maken ze zelf een droomkamer.

Kennisdoelen

De leerling:

- maakt kennis met een aantal (historische) interieurs en meubels;
- weet dat huizen vroeger anders ingericht waren dan nu.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan een idee in een concreet resultaat omzetten;
- kan beschrijven hoe een huis vroeger ingericht was.

Benodigdheden

- digibord
- voor iedere leerling een lege (schoenen)doos
- tijdschriften
- scharen
- lijm
- karton
- papier
- kosteloos materiaal

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoek: Een droom van een kamer

We hebben in de vorige opdracht droomhuizen van buiten bekeken en bedacht. Maar wat als je naar binnen zou gaan: hoe zou het er dan uitzien? Op wat voor soort stoelen zou je zitten? Welke kleuren zouden de muren hebben? Welke vormen de tafels? Doorloop de volgende stappen:

1. Start met het bekijken en bespreken van de interieurs van twee bijzondere Haagse poppenhuizen:
 - Poppenhuis Haags Historisch Museum (1910): bekijk op de [site van het museum](#) het poppenhuis en op YouTube de film [Het verhaal van de zeven kamers](#).
 - Poppenhuis Gemeentemuseum Den Haag (18^e eeuw): bekijk op de [site van het museum](#) het poppenhuis en op YouTube [deze korte video](#).

Vertel dat deze poppenhuizen toen eigenlijk geen speelgoed waren, maar iets waar rijke dames graag mee in de weer waren en veel spulletjes voor verzamelden. De poppenhuizen en alles wat erin stond, waren toen al erg kostbaar. Wat valt de leerlingen op? Vinden ze het mooi? Zouden ze erin willen wonen?

2. Bekijk en bespreek nog een aantal bijzondere voorbeelden van interieurs. Maak bijvoorbeeld een keuze uit:
 - [Stijlkamers](#) van het Gemeentemuseum.
 - De tentoonstelling [Sproken / Fairy Tales](#) (2015) van Christie van der Haak in het Gemeentemuseum. Wat zie je? Zou je je hier fijn voelen?
 - [Gouden Zaal Mauritshuis](#) (18^e eeuw). Waar werd deze kamer in het paleis voor gebruikt, denk je? (Het was een feest-/eetzaal.)



- Interieur van Paleis Huis ten Bosch (zoek via Google op 'Interieur Paleis Huis ten Bosch'): hier is de koninklijke familie onlangs naartoe verhuisd. Ook zo nieuwsgierig hoe de prinsesjes wonen? En wat dacht je van de beroemde Oranjezaal? Een zaal vol schilderijen en pracht en praal.
3. In je droomhuis kun je natuurlijk de mooiste meubels neerzetten. Bekijk en bespreek eventueel nog een aantal bijzondere meubels:
- Mauritshuis: [gouden tafel](#) door Daniël Marot (1709).
 - Gemeentemuseum: [lichtkroon met vijf armen](#) (1895).
 - Gemeentemuseum: [gouden spiegel](#) (1806).
 - [Paardenlamp](#) door Dutch Design/Moooi (2006).
 - [Boekenstoel](#) door Richard Hutten (2009).

Bespreek de ruimtes en meubels aan de hand van bijvoorbeeld de volgende vragen:

- Wat vind je mooi, wat juist niet? Leg uit.
- Wat valt je op?
- Waar zou je wel willen wonen, waar zou je je fijn voelen? Leg uit.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Zijn dit kamers of meubels die in je eerder bedachte droomhuis zouden passen?
- Zijn dit kamers of meubels uit een fijne droom of misschien ook wel een beetje uit een enge droom?
- Welke oude meubels heb jij zelf wel eens gezien? Waar?
- Zien de meubels bij jou thuis er net zo uit als bij opa en oma thuis? Hoe komt dat?

Uitvoeren: Een droom van een kamer

De leerlingen maken een eigen droomkamer. Doorloop de volgende stappen:

1. Vertel dat de leerlingen nu zelf een droomkamer voor een droomhuis mogen maken. Houd een brainstorm in de kring. Welke soort kamer zouden ze willen maken: een eetkamer, een keuken, een speelkamer of iets heel anders?
2. Geef elke leerling een lege (schoenen)doos. De dozen worden op de zijkant gezet en de leerlingen vullen de doos als een kamer waar je van de voorkant in kunt kijken. Ze maken meubels en bekleden de wanden en vloeren. Misschien maken ze zichzelf zelfs in het klein en zetten ze hun afbeelding in de kamer neer. Laat ze zoveel mogelijk vrij.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Heb je wat je in je hoofd had, goed kunnen vertellen/laten zien? Leg uit.
- Wat zou je er misschien nog bij willen doen, maar lukte nu niet?

Presenteren: Een droom van een kamer

Doorloop de volgende stappen:

1. Stapel alle dozen/kamers samen met de leerlingen op en naast elkaar, zodat er een groot poppendroomhuis ontstaat. Bespreek tijdens het stapelen met de leerlingen waar welke kamer het beste past en waarom. Laat leerlingen tijdens het proces iets vertellen over hun



kamer, neem dit mee in de gezamenlijke keuze voor de plek in het grote huis.

2. Vraag ouders op een gegeven moment het poppenhuis te komen bekijken en laat een aantal leerlingen iets vertellen over wat ze gemaakt hebben.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe vond je het om over je droomkamer te vertellen?
- Heeft je droomkamer een goede plek in het huis gekregen? Leg uit.
- Passen de droomkamers goed bij elkaar? Leg uit.



6. Opdracht: Spelen met je hoofd in de wolken

In deze opdracht maken de leerlingen kennis met spelletjes en speelgoed van vroeger en bedenken ze waar kinderen later wel of niet meer mee zullen spelen. Vervolgens gaan ze aan de slag met hun eigen droomspel of -speelgoed.

Kennisdoelen	De leerling: • kent een aantal oude spelletjes; • weet kinderen niet altijd op dezelfde manier hebben gespeeld.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: • kan een idee omzetten in een concrete uitwerking; • kan uitleggen hoe een spel werkt; • kan het verschil tussen speelgoed en spellen uitleggen.

Benodigdheden

- digibord
- oud speelgoed
- papier
- stiften en/of potloden

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoek: Spelen met je hoofd in de wolken

Dromen over de plek waar je zou willen wonen is al leuk. Maar hoe leuk is het om te dromen over iets wat bijna iedereen het allerliefste doet... spelen! Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek hoe en waarmee de leerlingen vaak spelen: binnen, buiten, speeltuin, spelletjes, games, speelgoed. Wat doen ze het liefst elke dag? En wat spelen ze het liefst op het schoolplein?
2. Vertel dat spelen van alle plekken op de wereld en van alle tijden is. De opa's en oma's van de opa's en oma's van de kinderen speelden ook, soms een beetje zoals nu en soms heel anders. Haal een aantal oude spelletjes de klas in. Denk bijvoorbeeld aan een hoepel, een tol, knikkers. Nodig een opa of oma uit in de klas om te laten zien hoe het werkt en te vertellen over hoe hij of zij vroeger speelde. Wat waren de verschillen (andere spelletjes, veel buiten spelen, minder auto's op straat, geen games op computers)? Zijn er ook overeenkomsten? Laat de leerlingen het uitproberen.
3. Mocht er geen opa of oma beschikbaar zijn, bekijk dan eventueel de volgende foto's en/of video:
 - Spelen op school in de jaren [1928/29](#) en [1966](#).
 - Speeltuin in het jaar [1901](#).
 - Strand in het jaar [1894](#).
 - Filmpje over spelen in het jaar [1940](#).
4. Bespreek welke spelletjes van nu kinderen later misschien niet meer zullen doen, zoals wij bepaalde spelletjes van vroeger niet meer spelen. Waarom denken de leerlingen dat? Welk spelletje of speelgoed zal altijd blijven bestaan?



Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Welk spel kende je? Had jij het zelf ook wel eens gespeeld? Vertel.
- Welk spel kende je helemaal niet? Lijkt het je leuk om te spelen?
- Welk spel zou bij jouw droomhuis passen?

Uitvoeren: Spelen met je hoofd in de wolken

Besprek met de leerlingen wat hun droomspel of -speelgoed zou zijn. Stel bijvoorbeeld de volgende vragen:

- Kies je voor een spel of voor speelgoed?
- Bestaat het al of verzin je het zelf, vind je het uit?
- Waar wordt het gespeeld, binnen of buiten?
- Waarom bestaat het nog niet, of waarom heb je het nog niet?

Laat de leerlingen hun ideeën in een tekening verwerken.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Waarom speel je je droomspel nog niet?
- Waar zou je er het beste mee kunnen spelen?

Presenteren: Spelen met je hoofd in de wolken

Nodig opa's, oma's, vaders en moeders uit. Laat de leerlingen om de beurt hun droomspel of -speelgoed uitbeelden. Laat hen eventueel samenwerken. Het publiek mag raden wat voor soort spel of speelgoed het is. De leerlingen lichten het vervolgens kort toe.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe vond je het om je spel/speelgoed uit te beelden en/of erover te vertellen?
- Zijn er spellen/stukken speelgoed van jullie die bij elkaar passen?

Evalueren

Besprek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen.

- Wat vind je fijner, samen of alleen werken? Leg uit.
- Heb je nog meer ideeën gekregen voor andere spellen? Leg uit.
- Zal jouw droom ooit uitkomen, denk je? Leg uit.
- Wordt jouw droomhuis ooit gebouwd, denk je?
- Naar welke gebouwen onderweg naar school kijk je nu anders dan voor dit project?
- Welke oude gebouwen ken jij – en welke mogen van jou nooit afgebroken worden?

