

## Werkblad Kermis in de Klas

**Bouw samen met je klasgenoten een eigen kermis in de klas. Iedereen maakt een andere miniatuurattractie. Welke attractie ga jij maken? Gebruik bij het maken van attracties de ontwerpcyclus.**

### Stap 1: Probleem verkennen:

- > Hoe bouw je aan attractie?
- > Brainstorm over oplossingen. Maak hierbij gebruik van de beschikbare materialen. Wat voor materialen zie je, die handig kunnen zijn voor jouw attractie?

### Stap 2: Ontwerp voorstel:

- > Maak een schematische tekening van de attractie die jij voor ogen hebt.

### Stap 3: Maak een ontwerp:

- > Maak je kermisattractie (aan de hand van je schematische tekening).

### Stap 4: Test en evalueer:

- > Test je kermisattractie. Wat zou er nog beter kunnen?
- > Kijk ook eens bij de attracties van andere. Hoe hebben zij het aangepakt? Wat hebben ze anders gedaan? Wat voor constructies zijn bruikbaar voor jouw attractie?

