

De buitenkant

Heb je er wel eens over nagedacht in wat voor huis je het liefst zou willen wonen? Op deze werkbladen en de poster mag je helemaal zelf bedenken hoe jouw **droomhuis** eruit zou moeten zien - van binnen en van buiten.



Stel dat je je droomhuis gaat bouwen. Op wat voor plek moet dat dan staan? Waar je nu woont, in een andere straat of misschien wel in een heel andere **omgeving**? Als je wilt, kun je natuurlijk ook een ander **land** kiezen... of een andere **planeet**. Vertel ook waarom jouw droomhuis daar moet staan.



Architecten die huizen ontwerpen, maken verschillende keuzes. De één vindt het belangrijk dat een huis **milieuvriendelijk** is en past bij de omgeving. De ander wil juist opvallen en gebruikt bijvoorbeeld **knallende kleuren** of **bijzondere vormen**. Wat vind jij belangrijk bij het ontwerpen van je droomhuis?



Tekenen: de buitenkant

Teken nu in het **midden van de poster** de buitenkant van jouw droomhuis. Vergeet niet dat de buitenkant ook al iets zegt over de binnenkant: aan de ramen kun je bijvoorbeeld zien hoeveel verdiepingen er zijn en hoe hoog de kamers zijn. Denk dus ook alvast een beetje na over de kamers die je in je droomhuis wilt hebben. Op de volgende werkbladen werk je die verder uit.

De woonkamer

In een woonkamer kun je van alles doen. Televisie kijken of een spelletje spelen. Maar ook je huiswerk maken, of eten (als je eettafel in de woonkamer staat). Even iets drinken als je uit school komt, of taart eten met iedereen die op je verjaardag komt. Een woonkamer moet dus zo zijn ingericht, dat je er **meerdere dingen** kunt doen.



Welke dingen wil jij **graag** kunnen **doen** in de woonkamer van je droomhuis? Wat voor spullen heb je daarvoor nodig in die kamer?





Tekenen: de woonkamer

Teken nu links onderaan op de poster de **binnenkant** van je woonkamer. Denk daarbij goed aan wat je er wilt doen en laat zien welke kleuren je gebruikt. Laat met een pijl zien waar de woonkamer zich bevindt in het huis dat je midden op de poster hebt getekend.