



## Draaiboek: Het Klei-Atelier, dag na dag

Het volledige verloop van het 4-5-daagse kernkamp, **uur per uur**: wat er gebeurt, wat de kinderen daarbij **leren**, welk **spel** erbij hoort en welke rol ze zelf in het atelier opnemen. Onderaan staat hoe je hieruit het 2-daagse en het 10-daagse kamp afleidt. De volledige aanpak en de leeftijdsversies staan op de kamppagina, de spelregels staan ook los in de spellenbank.

🕒 kampdag 9-16u, opvang 8u30-17u

👤 10-12 kinderen · 2 begeleiders

✨ rustig tempo, ambachtelijk, geen schermen

📅 **Vandaag-modus**

BEKIJK • BEGRIJP • DOE

## Het Klei-Atelier in beeld

Zie eerst het verhaal. Lees daarna alleen de dag die je vandaag nodig hebt.



### ① Zo lees je dit draaiboek

Elke dag heeft een vast skelet: onthaal, een schetsmoment bij het hok (of een andere rustige opener), twee ateliersblokken in de voormiddag, een middagpauze mét dierenronde, twee blokken in de namiddag, het spel van de dag en een afsluitkring waarin het gereedschap geteld en de klei teruggewogen wordt. Bewust geen timers op tafel en geen schermen: het tempo ligt bij de handen, niet bij de klok. De kolom "Wat leren ze" benoemt telkens het inzicht of de vaardigheid van dat blok — ook de taal waarmee je 's avonds aan ouders vertelt wat hun kind vandaag leerde. Differentiatie per leeftijdsgroep staat per dag onderaan: **6-8** Kuikens · **9-11** Veulens · **12-14** Alpaca's.

DAG 1



## Dag 1 — Kijken vóór je vormt: schetsen en de eerste technieken

DAG 1

Vandaag wordt het atelier geopend als een rustige plek waar je eerst goed kijkt en dan pas vormt. De kinderen maken kennis met de dieren via het schetsblok, en met klei via de twee snelste succeservaringen: het duimpotje en de rolletjespot. Iedereen gaat naar huis met minstens twee eigen stukjes op de droogplank.



### Vandaag leren ze

Kijken vóór je vormt: silhouet en grote vorm eerst, details pas daarna · een duimpotje uithollen zonder scheuren · klei kneden om luchtballen eruit te halen, zoals brood kneden.

LEREN



### Vandaag maken ze

Een map met dierenschetsen bij het hok, een eerste duimpotje en een rolletjespotje.

MAKEN



### Vandaag runnen ze

Het atelier opent: elke groep verdeelt de rollen kleibaas, sfeermeester en kroniekschrijver en tekent het rollenbord af.

SAMEN

| TIJD          | BLOK            | WAT GEBEURT ER                                                                                                                                                                                                                                                                        | WAT LEREN                           |
|---------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| ● 8u30-9u00   | Opvang          | Vrij rondkijken op het terrein, dieren bekijken van achter het hek — wachten wordt kennismaken                                                                                                                                                                                        | —                                   |
| ● 9u00-9u30   | Dagopening      | Kennismakingskring bij het atelier; klembord en potlood uitgedeeld; rollen verdeeld (kleibaas, sfeermeester, kroniekschrijver) en het stilte-signaal afgesproken (opgestoken hand = even stil, ik concentreer me)                                                                     | afspraken beter als je mee vastlegt |
| ● 9u30-10u30  | Blok 1          | Schetsen bij het hok: om de 3 minuten van dier of pose wisselen; eerst het silhouet met dikke lijnen, dan pas oren, snuit en hoeven (kijkopdracht en carrousel: atelierkaart 1 en 5)                                                                                                  | grote voor details komt             |
| ● 10u30-10u45 | Pauze           | Buiten, fruit + water                                                                                                                                                                                                                                                                 | —                                   |
| ● 10u45-12u00 | Blok 2          | Terug in het atelier: klei leren kneden (luchtbellen eruit spiraalkneden), dan het duimpotje — klomp klei in de linkerhand, met de rechterduim een put uithollen en de wand gelijkmatig dun maken zonder te scheuren (stappen, richtmaten en faalherstel: techniekgids, techniek 1-2) | gelijkmatig wanddikte scheuren      |
| ● 12u00-13u00 | Middag          | Picknick; daarna dierenronde met de verzorger: welke vorm heeft dit dier eigenlijk — rond, hoekig, langwerpig? (koppelt terug naar de schetsen)                                                                                                                                       | vormen heeft het echt               |
| ● 13u00-14u15 | Blok 3          | Rolletjestechneek: kleirolletjes rollen op de rolstok of tussen de handpalmen, opstapelen tot een potje en gladstrijken met de vingers of een sponsje                                                                                                                                 | gelijke rol geeft een ronde vorm    |
| ● 14u15-15u15 | Blok 4          | Afwerken en op de droogplank zetten; wie klaar is start alvast het naambordje als instapopdracht (plat lapje klei, letters inkerven); het droog-log in het atelierboek wordt voor het eerst ingevuld                                                                                  | klei droge — plan de                |
| ● 15u15-15u40 | Spel van de dag | Klei-Pictionary (zie hieronder)                                                                                                                                                                                                                                                       | silhouet h zonder de                |
| ● 15u40-16u00 | Afsluitkring    | Werkplekken opgeruimd, klei teruggewogen door de kleibaas; kring: welke vorm vond je vandaag het lastigst?                                                                                                                                                                            | reflectie + materiaal               |

## **Spel van de dag: Klei-Pictionary**

(20 min, hele groep in twee teams, in het atelier)

Twee teams zitten tegenover elkaar aan de werktafel, elk met een eigen klomp klei binnen handbereik. In een pot zitten kaartjes met een dier of een techniek van vandaag ("schaap", "konijn", "duimpotje", "rolletjespot", "hoefafdruk"). Om de beurt trekt één kind van een team een kaartje en boetseert het antwoord in maximaal 60 seconden uit zijn klomp klei — zonder te praten, te wijzen of het woord voor te doen met gebaren, enkel de kleivorm zelf mag groeien terwijl de rest van het team raadt. Goed geraden binnen de tijd = 1 punt, dan volgend team. Het kleifiguurtje wordt platgedrukt en teruggegeven voor de volgende beurt.

### **Waarom dit spel:**

in 60 seconden kán je geen details maken — het dwingt kinderen om meteen de grote, herkenbare vorm van een dier te pakken, precies de "silhouet eerst"-vaardigheid van vandaag, en het is bovendien hardop grappig.

## **Ondernemersblok: het atelier opent**

Elke groep verdeelt drie rollen die de hele week roteren:

### **kleibaas**

(weegt en verdeelt de klei, houdt de kringloopemmer voor restjes bij),

### **sfeermeester**

(bewaakt het stilte-signaal en de rustige sfeer) en

### **kroniekschrijver**

(maakt met de kamptablet één foto per kind per dag voor het ouderbord en de slotexpo). Het rollenbord hangt bij de ingang van het atelier.



## **Kies de route die vandaag past**

Hetzelfde doel, andere steun

**6-8**

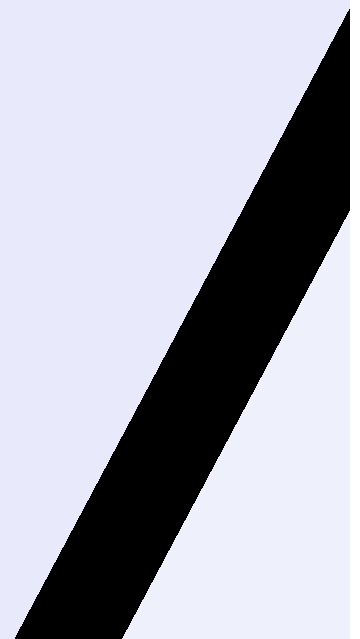
werken met dikke rolletjes en een sjabloon voor het silhouet; schetsposes van 2-3 minuten

**9-11**

volledige duimpot- en rolletjestechiek zelfstandig, schetsposes van 5 minuten

**12-14**

uitgewerkte schetsstudies van 10 minuten met anatomische details, en zij helpen als atelierleider een jonger duo bij het duimpotje.





## Dag 2 — Plakken en slib: het hoofdproject begint

DAG 2

Vandaag komt er "lijm" bij: de slibtechniek maakt van losse onderdelen één geheel. De kinderen kiezen hun eigen boerderijdier en zetten de eerste grove vorm van hun hoofdproject neer — met genoeg interne steun om de komende dagen heelhuids te overleven.



### Vandaag leren ze

Platte kleilappen "lijmen" met slib (kerven + natte klei)  
· een pose in een paar seconden vastleggen als grove vorm  
· interne steun voorkomt instorten bij het drogen.

LEREN



### Vandaag maken ze

Een plakkentechniek-doosje en de grove vorm van hun hoofdproject-dier, met interne steun van verfrommeld krantenpapier.

MAKEN



### Vandaag runnen ze

De kleibank: klei wordt per kind of duo gewogen en uitgedeeld, restjes gaan terug in de kringloopemmer in plaats van de vuilnisbak.

SAMEN

| TIJD          | BLOK            | WAT GEBEURT ER                                                                                                                                                                                                              | WAT LEREN                                    |
|---------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| ● 8u30-9u00   | Opvang          | Vrij spel; dag-1-stukken (nu handdroog) heel voorzichtig bekeken en verplaatst naar de droogplank                                                                                                                           | —                                            |
| ● 9u00-9u20   | Dagopening      | Demo slibtechniek: twee droge kleilappen breken los van elkaar, twee ingekerfde en met slib bewerkte lappen blijven plakken — waarom?                                                                                       | kerven + slit<br>echte verbin<br>klei        |
| ● 9u20-10u30  | Blok 1          | Plakkentechniek-doosje maken: kleilappen uitrollen met de rolstok op vaste dikte, toesnijden, wanden met slib aan de bodem vastzetten                                                                                       | gelijke plakd<br>vlakken rech                |
| ● 10u30-10u45 | Pauze           | Buiten; wie wil helpt de verzorger met vers stro strooien                                                                                                                                                                   | —                                            |
| ● 10u45-12u00 | Blok 2          | Tien minuten "poses vastleggen" per duo bij het hok, dan in het atelier: de kleibank deelt een vaste kleiportie per kind uit voor het hoofdproject; start van de grove vorm met interne steun van verfrommeld krantenpapier | een grove vc<br>details volge<br>dag 3       |
| ● 12u00-13u00 | Middag          | Picknick + dierenronde: hoe beweegt dit dier, wat doet het nét nu? (voorbereiding op het middagspel)                                                                                                                        | —                                            |
| ● 13u00-14u15 | Blok 3          | Hoofdproject verder: poten, staart en oren vastzetten met slib op de grove vorm; begeleider checkt per duo of de verbindingen goed ingekerfd zijn                                                                           | een verbindi<br>alleen als je<br>voorbereidt |
| ● 14u15-15u15 | Blok 4          | Wie klaar is werkt verder aan het plakkendoosje of het naambordje; alle kleirestjes verzameld in de kringloopemmer                                                                                                          | niets van de<br>verloren                     |
| ● 15u15-15u40 | Spel van de dag | Houdingen-boetsen (zie hieronder)                                                                                                                                                                                           | een houding<br>in een grove                  |
| ● 15u40-16u00 | Afsluitkring    | Hoofdprojecten voorzichtig afgedekt met een vochtige lap en plastic voor de nacht; kring: welke houding van je dier vond je het moeilijkst?                                                                                 | —                                            |

## **Spel van de dag: Houdingen-boetseren (levend standbeeld)**

(20 min, hele groep, buiten of in het atelier)

Om de beurt neemt één kind een dierhouding aan — grazend met het hoofd laag, springend met beide "voorpoten" omhoog, opgerold liggend als een schaap — en bevriest die pose als een levend standbeeld. De rest van de groep heeft 90 seconden om die houding vast te leggen: ofwel met drie snelle potloodlijnen op het schetsblok, ofwel met een piepklein propje klei dat enkel de grondhouding pakt, geen details. Na 90 seconden wisselt het "standbeeld", tot iedereen minstens twee keer aan de beurt is geweest. Aan het einde kiest de groep samen de grappigste en de moeilijkste pose.

### **Waarom dit spel:**

het leert kinderen een dynamische houding in een paar seconden herleiden tot een grove vorm — exact wat ze nodig hebben om hun hoofdproject een levend gevoel te geven in plaats van een stijf, rechtopstaand blokje klei.

## **Ondernemersblok: de kleibank**

Vanaf vandaag krijgt elk kind of duo een vaste, gewogen hoeveelheid klei voor het hoofdproject — net zoals een echt atelier met een beperkte kleivoorraad werkt. Wie te veel afsnijdt, "leent" van de reservekrat, maar geeft dat aan het einde van de week terug in de vorm van restjes voor de kringloopemmer: klei kneden en hergebruiken in plaats van weggooien. Zuinig en gericht werken wordt zo vanzelf de gewoonte, zonder dat het als een wedstrijd voelt.



## **Kies de route die vandaag past**

Hetzelfde doel, andere steun

**6-8**

werken met een vaste, vereenvoudigde "blokkerige" grondvorm (romp = ei, poten = dikke rolletjes), enkel pure luchtdrogende klei

**9-11**

volledig eigen hoofdproject met interne steun, zelfstandig slib gebruiken

**12-14**

anatomische details (spiergroepen, vachtplooien) gebaseerd op de eigen schetsen, en helpen als atelierleider bij een jonger duo.



## Dag 3 — Afwerken: het dier af, en iets dat écht dienst doet

DAG 3

Twee dingen worden vandaag af: het hoofdproject krijgt zijn details, en er komt een tweede stuk bij dat straks écht iets moet kunnen — een voederbakje of een naambordje, op maat gemaakt in opdracht van de boerderij zelf.



### Vandaag leren ze

Details afwerken zonder de grondvorm te verliezen · een functioneel stuk vraagt dikkere wanden (min. 8-10 mm) dan een decoratief stuk · het juiste gereedschap bij de juiste stap kiezen.

LEREN



### Vandaag maken ze

Het afgewerkte hoofdproject-dier, plus een voederbakje of naambordje met een échte boerderijbestemming.

MAKEN



### Vandaag runnen ze

De bestelling van de boerderij: de boerderijverantwoordelijke geeft een echte opdracht door die de kinderen zelf opmeten en uitvoeren.

SAMEN

| TIJD          | BLOK            | WAT GEBEURT ER                                                                                                                                                                                                      | WAT LEREN                              |
|---------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| ● 8u30-9u00   | Opvang          | Hoofdprojecten uitpakken en checken of ze nog vochtig genoeg zijn (anders even licht besproeien)                                                                                                                    | —                                      |
| ● 9u00-9u20   | Dagopening      | De "bestelling van de boerderij" wordt voorgelezen door de boerderijverantwoordelijke: welk hok krijgt een naambordje, welk dier een voederbakje, welke afmeting past er; kort opmeten ter plaatse met een meetlint | een echte o heeft echte geen schatt    |
| ● 9u20-10u30  | Blok 1          | Hoofdproject afwerken: details (oren, snuit, hoefjes) bijwerken, oppervlak gladstrijken met een vochtig sponsje                                                                                                     | gladstrijker richting gee strakker res |
| ● 10u30-10u45 | Pauze           | Buiten, fruit + water                                                                                                                                                                                               | —                                      |
| ● 10u45-12u00 | Blok 2          | Functioneel stuk starten via plakkentechniek: voederbakje of naambordje op de opgemeten maat, wanden bewust dikker (8-10 mm) dan bij het hoofdproject                                                               | dikte bepa straks écht dragen          |
| ● 12u00-13u00 | Middag          | Picknick + dierenronde: waar komt het bakje of bordje precies te hangen of te staan? plek samen met de verzorger bekeken                                                                                            | —                                      |
| ● 13u00-14u30 | Blok 3          | Functioneel stuk afwerken en een textuurstempel erin drukken (stro of hoefafdruk, vast voorproefje op dag 4); rand extra verstevigd met een duimstreek                                                              | een verstev breekt niet gebruik        |
| ● 14u30-15u15 | Blok 4          | Hoofdproject en functioneel stuk samen op de droogplank gezet; wie tijd over heeft werkt verder aan het naambordje                                                                                                  | —                                      |
| ● 15u15-15u40 | Spel van de dag | De Gereedschapsjacht (zie hieronder)                                                                                                                                                                                | gereedscha de juiste te                |
| ● 15u40-16u00 | Afsluitkring    | Gereedschap geteld door de kleibaas; kring: wat ga je morgen als eerste decoreren?                                                                                                                                  | —                                      |

## **Spel van de dag: de Gereedschapsjacht**

(15 min, hele groep in twee teams, in het atelier)

Alle gereedschap van de week ligt uitgestald op een grote tafel in het midden: rolstokken, mesjes, mirettes, sponsjes, letterstempels, meetlint. Twee teams staan elk aan een kant van het atelier. De begeleider (of de kleibaas) roept om de beurt een korte werkzin ("ik moet mijn poot vastzetten met slib — wat heb ik nodig?", "ik wil een nette rand op mijn voederbakje — wat gebruik ik?"). Eén kind per team sprint naar de tafel, pakt het juiste gereedschap en brengt het naar de teamstapel. Fout gepakt = teruggeven en achteraan aansluiten, het andere team krijgt een herkansing. Team met de meeste juiste stukken na tien rondes wint.

### **Waarom dit spel:**

vandaag moet iedereen zelfstandig het juiste gereedschap bij de juiste afwerkingsstap kiezen — dit spel maakt die koppeling een reflex vlak vóór ze het echt nodig hebben.

## **Ondernemersblok: de bestelling van de boerderij**

De boerderijverantwoordelijke geeft vandaag een échte opdracht door — niet "maak iets leuks" maar een concreet stuk voor een concreet hok, met een maat die past. De kinderen meten zelf op, bespreken samen wie welk onderdeel maakt en leveren straks een stuk af dat een échte plek krijgt. Dat is de kern van dit kamp: geen fictieve opdracht, maar een werkelijke.



## **Kies de route die vandaag past**

Hetzelfde doel, andere steun

**6-8**

maken enkel het naambordje (kortste, kant-en-klare opdracht) met hulp bij het opmeten

**9-11**

volledig hoofdproject + voederbakje of bloempot, zelfstandig met wanddikte-controle

**12-14**

kiezen zelf welk functioneel stuk en waar het komt, in overleg met de boerderijverantwoordelijke.



## Dag 4 — Stempels, engobe en sgraffito: kleur en textuur

DAG 4

Vandaag wordt alles wat deze week gemaakt is stil en geconcentreerd gedecoreerd: eigen stempels van echt stro en veren, dan lagen engobe en het krassen van sgraffito-motieven die rechtstreeks van de dieren zelf komen.



### Vandaag leren ze

Een stempel maken van iets echts (stro, veer, blad) ·  
engobe in lagen aanbrengen op leerharde klei ·  
sgraffito: door de kleur laag krassen tot de  
onderliggende kleikleur verschijnt.

LEREN



### Vandaag maken ze

Eigen textuurstempels en gedecoreerde stukken  
(hoofdproject, voederbakje, naambordje) met engobe  
en een eigen sgraffito-motief.

MAKEN



### Vandaag runnen ze

De kleurenwinkel: een "winkelbediende" deelt  
engobekleuren en penseelbeurten eerlijk uit zodat  
iedereen evenveel kleur krijgt.

SAMEN

| TIJD          | BLOK            | WAT GEBEURT ER                                                                                                                                                                                     | WAT LEREN ZIJN                               |
|---------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| ● 8u30-9u00   | Opvang          | Stukken van dag 1-3 controleren: leerhard genoeg om te decoreren? (klinkt dof, voelt koel-droog aan)                                                                                               | —                                            |
| ● 9u00-9u20   | Dagopening      | Demo sgraffito: een tegeltje met twee lagen engobe, er wordt doorheen gekrast tot de klei zichtbaar wordt — waarom werkt het ene krassen wel en bladdert het andere af?                            | sgraffito werkt de laag onder r<br>genoeg is |
| ● 9u20-10u15  | Blok 1          | Eigen textuurstempels maken met stro, een hoefafdruk, een veer of een blad uit de kruidentuin, in een klein blokje klei gedrukt en apart gelegd om te drogen                                       | elk materiaal la<br>ander soort afc          |
| ● 10u15-10u30 | Pauze           | Buiten, fruit + water                                                                                                                                                                              | —                                            |
| ● 10u30-12u00 | Blok 2          | Decoratieatelier open: engobe in 2-3 lagen aanbrengen op de leerharde stukken via de kleurenwinkel; wie klaar is met de eerste laag schetst alvast een sgraffito-motief in potlood op de klei zelf | een motief eers<br>voorkomt "verk            |
| ● 12u00-13u00 | Middag          | Picknick + dierenronde, specifiek op zoek naar motieven: vachtpatroon, hoefspoor, vertekening in de veren — rechtstreeks materiaal voor het sgraffito straks                                       | —                                            |
| ● 13u00-14u30 | Blok 3          | Sgraffito krassen met de mirette in het eigen motief; textuurstempels gebruikt op de randen van het voederbakje of naambordje                                                                      | een vaste hand<br>druk geven eer             |
| ● 14u30-15u15 | Blok 4          | Wie klaar is: Alpaca's optioneel een 3D-scan van hun mooiste stuk met Polycam; anderen werken verder af of helpen een jonger duo                                                                   | —                                            |
| ● 15u15-15u40 | Spel van de dag | Textuur-memory (zie hieronder)                                                                                                                                                                     | textuur herken<br>tastzin alleen             |
| ● 15u40-16u00 | Afsluitkring    | Engobepotjes gesloten en teruggezet door de kleurenwinkel-bediende; kring: welk motief vond je zelf het mooiste geworden?                                                                          | —                                            |

## **Spel van de dag: Textuur-memory (voelen met ogen dicht)**

(20 min, in duo's, in het atelier)

Twaalf kleine, harde kleitegeltjes liggen op tafel — zes verschillende texturen (stro, hoefafdruk, veer, blad, vacht, korrel), elk in twee identieke exemplaren, door elkaar geschud. In duo's: kind A krijgt een blinddoek om en één tegeltje in de hand als "referentie"; op tafel liggen de andere elf door elkaar. Kind A voelt, zonder te kijken, tegeltje na tegeltje af tot het de identieke textuur vindt — kind B telt hardop de seconden mee als lichte tijdsdruk maar mag niet helpen. Gevonden? Dan wisselen de rollen en krijgt kind B een nieuw referentietegeltje. Wie zijn of haar match het snelst vindt, wint die ronde.

### **Waarom dit spel:**

puur op tastzin werken scherpt precies het handgevoel dat sgraffito en textuurstempels vragen, en het laat voelen hoe verschillend stro, veer en hoefafdruk werkelijk aanvoelen in klei — iets wat je ogen je anders nooit vertellen.

## **Ondernemersblok: de kleurenwinkel**

Het decoratieatelier wordt vandaag gerund als een echte kleurenwinkel: een "winkelbediende" (een rol die per uur doorschuift) deelt engobekleuren uit tegen een beperkt aantal penseelbeurten, zodat niemand hamstert en iedereen evenveel kleur krijgt. Wie een kleur wil ruilen, doet dat via de winkelbediende — niet rechtstreeks bij een ander kind. Zo blijft de rustige sfeer bewaard, ook als de potjes verf schaars worden.



### **Kies de route die vandaag past**

Hetzelfde doel, andere steun

**6-8**

brengen enkel de engobelaag aan, geen sgraffito-krassen (vraagt te fijne motoriek)

**9-11**

volledige engobe-in-lagen + sgraffito met een eigen motief

**12-14**

volledig zelf ontworpen sgraffito-motief zonder tussenkomst van de begeleider, plus optioneel de 3D-scan.

DAG 5



## Dag 5 — Vernissage: de kinderen runnen de galerie

DAG 5

De slotdag draait niet om nieuwe klei, maar om tonen: de laatste verflaag, de opbouw van de tentoonstelling, en om 15u openen de kinderen zélf hun galerie voor de ouders — inclusief een korte veiling voor een goed boerderijdoel.



### Vandaag leren ze

Hoe je in een paar zinnen vertelt wat je gemaakt hebt en waarom · een tentoonstelling opbouwen is ook een ontwerp (waar hangt wat) · geven voor een doel voelt anders dan geven voor jezelf.

LEREN



### Vandaag maken ze

De laatste afwerking (acrylverf en vernis op de luchtdrogende stukken) en de volledige tentoonstelling.

MAKEN



### Vandaag runnen ze

De galerie: uitnodiging, ophanging, rondleiding, en de veiling van één gezamenlijk atelierstuk voor een boerderijdoel.

SAMEN

| TIJD          | BLOK              | WAT GEBEURT ER                                                                                                                                                                                                                        | WAT LEREN ZE                                         |
|---------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| ● 8u30-9u00   | Opvang            | Laatste blik op alle stukken: helemaal droog? nog een laatste stempel of lijntje?                                                                                                                                                     | —                                                    |
| ● 9u00-9u20   | Dagopening        | Taakverdeling voor de expo: wie hangt op, wie doet de rondleiding aan welke tafel, wie ontvangt de ouders bij de ingang; de uitnodigingskaartjes van gisteren worden nagekeken                                                        | een goed evene<br>een taakverdeli<br>improvisatie    |
| ● 9u20-10u30  | Blok 1            | Laatste afwerking: acrylverf op de luchtdrogende stukken, vernis erover voor wie klaar is; naamkaartjes schrijven per stuk                                                                                                            | een kaartje me<br>korte uitleg ma<br>"af" voor bezoe |
| ● 10u30-10u45 | Pauze             | Buiten, fruit + water                                                                                                                                                                                                                 | —                                                    |
| ● 10u45-12u00 | Blok 2            | Tentoonstelling opbouwen: sokkeltjes en tafels langs de looproute bij het hok, elk kind kiest zelf waar zijn stuk het beste "staat"; het gezamenlijke veilingstuk (een groot reliëfpaneel met ieders pootafdruk) krijgt een ereplekje | een tentoonste<br>een ontwerp: l<br>hoogte, licht    |
| ● 12u00-13u00 | Middag            | Picknick + generale repetitie van de rondleiding in duo's; dierenronde als laatste check: klopt de hoefafdruk echt met dit dier?                                                                                                      | —                                                    |
| ● 13u00-14u00 | Blok 3            | Laatste puntjes op de i: stukken definitief opgesteld, naamkaartjes gecontroleerd, de galerie-rollen (uitnodiger, ophanger, rondleider) nog eens kort overlopen                                                                       | —                                                    |
| ● 14u00-14u45 | Spel van de dag   | De Flitsrondleiding (zie hieronder)                                                                                                                                                                                                   | je eigen verhaa<br>zelfverzekerd v                   |
| ● 14u45-16u00 | Klei-Atelier Expo | Ouders komen aan, wandeling langs de stallen naar het atelier; kinderen geven zelf de rondleiding per duo; om 15u30 de korte veiling van het gezamenlijke stuk voor het boerderijdoel, gevolgd door diploma's                         | trots tonen wat                                      |

## **Spel van de dag: de Flitsrondleiding**

(15 min, in wisselende duo's, in het atelier)

Vlak voor de ouders arriveren, oefenen de kinderen hun verhaal. Ze staan verspreid bij hun eigen stukken. Op een signaal krijgt elk kind 60 seconden om aan een "bezoeker" (een ander kind, willekeurig toegewezen) te vertellen wat hij gemaakt heeft, welk dier het is en waarom hij die kleur of dat motief koos. Na 60 seconden een fluitsignaal: iedereen schuift één plek door naar een nieuw stuk en een nieuwe verteller. Na vier of vijf rondes heeft elk kind zijn eigen praatje minstens twee keer geoefend én de stukken van anderen leren kennen.

### **Waarom dit spel:**

een goed verhaal bij je werk komt niet vanzelf — door het luid te oefenen op elkaar vóór de echte ouders er zijn, staat iedereen zenuwachtig-vrij klaar voor de rondleiding.

## **Ondernemersblok: de galerie als mini-onderneming**

De kinderen runnen alles zelf: de uitnodiging (gisteren gemaakt), de ophanging, de rondleidingen én de veiling van één gezamenlijk atelierstuk — bijvoorbeeld een groot reliëfpaneel met ieders pootafdruk — waarvan de opbrengst naar een concreet boerderijdoel gaat (nieuw zaagsel voor de konijnenren, extra kruidenstekjes voor de moestuin). Ouders bieden met een vrije bijdrage; de kinderen kondigen zelf aan waarvoor het geld dient. De begeleider is vandaag alleen gastheer van de kinderen, niet van de ouders. Dat is het hart van deze dag: *zij* hebben iets gemaakt, *zij* tonen het, *zij* vragen ervoor.



## **Kies de route die vandaag past**

Hetzelfde doel, andere steun

**6-8**

leiden hun eigen stuk met één voorbereide zin rond, met een Alpaca of begeleider erbij

**9-11**

volledige rondleiding van hun eigen tafel voor twee tot drie bezoekers na elkaar

**12-14**

nemen de rol van galerie-regisseur op zich (wie staat waar, wanneer start de veiling) en leiden zelf de veiling van het gezamenlijke stuk.



## Zo leid je de andere formaten hieruit af

### **2-daags = dag 1-compact + dag 5-compact**

Dag 1: kennismaking, een kort schetsmoment bij het hok, en de basistechnieken-carroussel (duimpotje, rolletjes, plakken) achter elkaar in plaats van gespreid — elk kind gaat naar huis met een eerste dierfiguurtje én een naambordje. Dag 2 voormiddag: textuurstempels maken en de dag-1-stukken afwerken zodra ze handdroog zijn; namiddag: beschilderen met acrylverf en een korte Klei-Atelier Expo bij het ophalen — zonder hoofdproject, zonder veiling, wél met een echte rondleiding door de kinderen zelf. Spellen: Klei-Pictionary op dag 1, Textuur-memory als korte namiddaginvulling op dag 2.

### **10-daags = week 1 + het meesterwerk**

Week 1 is dit draaiboek uitgesmeerd over vijf dagen met meer herhaling: dag 2-3 de basistechnieken plus kleine oefendieren, dag 4 het voederbakje, dag 5 een bloempot voor de kruidentuin die ook écht geplant wordt. Week 2 is het meesterwerk: dag 6 start het hoofdproject in échte keramiekklei (chamotte), dag 7 verder uitwerken plus een naambordje voor een hok, dag 8 engobe en sgraffito op alle leerharde stukken en het hoofdproject leerhard afgeven bij Atelier-K in Merksem voor de bakservice, dag 9 optionele 3D-scan (Alpaca's) plus afwerking van de luchtdroogstukken en opbouw van de tentoonstelling, dag 10 de grote Klei-Atelier Expo met wandeling langs de stallen en een infokaartje "gebakken stuk ophalen over ca. 2 weken" mee naar huis. De kleibank-weegroutine loopt door in week 2 — met chamotte weegt de kleibaas extra nauwkeurig af. De Gereedschapsjacht en Textuur-memory keren als korte opwarmers terug op dag 6 en dag 8.



## Dagelijkse checklist begeleider

- ☐ Klei-voorraad (luchtdrogend + evt. chamotte) vochtig bewaard in afgesloten emmers, gecontroleerd tegen de weging van gisteren
- ☐ Klemborden, schetspapier en potloden klaargelegd voor het schetsmoment bij het hok
- ☐ Spel van de dag: materiaal klaargelegd (kaartjes, textuurtegeltjes of blinddoek naargelang de dag)
- ☐ Rollenbord doorgeschoven (nieuwe kleibaas, sfeermeester, kroniekschrijver)
- ☐ Engobepotjes, sgraffito-naaldjes en textuurstempelmateriaal klaargezet (dag 4)
- ☐ Afspraak met de boerderijverantwoordelijke bevestigd voor het schetsmoment (niet tijdens voedertijd)
- ☐ Foto's van de kroniekschrijver op het ouderbord gezet

Boerderijkampen Wilrijk · Draaiboek Het Klei-Atelier · dag na dag

# Klei-Atelier · startkaart

Kijk aandachtig naar dieren en vertaal vorm, textuur en functie naar klei.

## DRIE ZICHTBARE DOELEN

- 1 **Bouw hol en stevig**
- 2 **Gebruik textuur met bedoeling**
- 3 **Plan drogen en presenteren**

## Materiaalcheck



klei



werkplanken



boetseergereedschap



slib en sponsjes



drooglabels



glazuurproefjes

## STARTBRIEFING IN 60 SECONDEN

Vandaag bouwen of onderzoeken we zichtbaar. We testen vóór we tonen, veranderen telkens één ding en kunnen op het einde uitleggen waarom het beter werkt.

# Zes kampmissies

KAMPKOFFER · 2/3

Knip de kaarten uit of wijs per ploeg één missie toe.

**1**

## Dier in drie vormen

Schets het dier als bol, cilinder en kegel vóór je boetseert.

NODIG

schetskaart

**2**

## Duimpot met bodem

Maak overal dezelfde wanddikte en controleer de onderkant.

NODIG

klei · prikker

**3**

## Stevig verbinden

Ruw beide kanten op, voeg slib toe en druk zonder luchtzak vast.

NODIG

slib · kraspen

**4**

## Textuuronderzoek

Maak zes proefafdrukken en kies er één die bij het dier past.

NODIG

textuurmateriaal

**5**

## Droogplan

Label naam, datum, dikste plek en afgesproken droogpositie.

NODIG

drooglabel

**6**

## Vernissagestem

Schrijf titel, inspiratie en één techniek die bezoekers mogen zoeken.

NODIG

museumkaart

# Ik maakte · testte · leerde

KAMPKOFFER · 3/3

Eén concreet bewijs per stap; korte zinnen of tekeningen zijn genoeg.

NAAM / PLOEG

1

**Dit maakten of onderzochten we**

---

---

2

**Deze test ging eerst fout**

---

---

3

**Dit veranderden we bewust**

---

---

4

**Dit kan ik nu uitleggen**

---

---

TENTOONSTELLINGSLABEL

**Onze titel:**

---

Vraag die je ons mag stellen:

### Voor de begeleider

Elke techniek hieronder hoort bij een concreet draaiboekblok en bevat de richtmaten, het letterlijke demonstratiezinnetje en het faalherstel.

## Atelieryclus

### De vaste atelieryclus

Zes stappen die in elke techniek hieronder terugkeren: kijk, kneed, bouw grof, hecht aan, werk af, droog traag. Herhaal ze hardop met de groep tot ze een automatisme worden — dat is de kapstok van de hele week.

1

#### Kijk

Silhouet en houdingslijn bij het hok, vóór je klei aanraakt.

2

#### Kneed

Luchtbellens eruit, anders scheurt het straks.

3

#### Bouw grof

Grote vormen eerst: romp, poten, nek. Details wachten.

4

#### Hecht aan

Kerven + slib + wiebeltest, bij elke verbinding.

5

#### Werk af

Gladstrijken, textuur, engobe en sgraffito op leerharde klei.

6

#### Droog traag

Inpakken, droog-log invullen, geduld — dan pas verf.

## Tien technieken

### Tien technieken, in de volgorde van de week

Techniek 1-3 komt aan bod op dag 1, techniek 4-7 op dag 2-3, techniek 8-9 op dag 4, en techniek 10 loopt de hele week door. Demonstreer elke techniek eerst zelf op een eigen klompje — kinderen kopiëren handen, geen woorden. Elke kaart heeft richtmaten, het letterlijke demonstratiezinnetje en vooral het faalherstel.

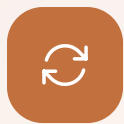


Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-klei-01.jpg

16/9

Two children at a rustic pottery worktable in a farm-camp art studio, one kneading a ball of air-dried clay to remove bubbles, another shaping a small pinch pot between their palms, a wire clay-cutting tool, wooden rolling pin and a small pot of clay slip nearby, warm indoor light through barn windows. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



# 1 • Kneden en luchtballen eruit

**Draaiboek:** dag 1 • blok 2 (en elke ochtend vóór nieuw werk) • **Gebruik dit voor:** elke klomp klei die uit de emmer komt — een luchtbel nu is een scheur straks

6-14

## LEG KLAAR

- schone werkplank per kind
- klei ±500 g per kind (kleibank weegt af)
- snijdraad
- spuitflesje water
- vochtige doeken om af te dekken

## RICHTMATEN

- klomp ter grootte van een grote appel (±500 g)
- 2 à 3 minuten kneden per klomp
- controle: doorgesneden vlak zonder gaatjes

## ZEG DIT LETTERLIJK

“We kneden klei zoals brooddeeg: duwen, kwartslag draaien, weer duwen. Elke luchtbel die er nú uitgaat, is een scheur die er stráks niet in komt.”

1

Snij de klomp met de snijdraad doormidden en bekijk het snijvlak: zie je gaatjes, dan zit er lucht in.

2

Duw de klomp met de muis van je hand van je weg, vouw hem terug en geef een kwartslag draai.

3

Herhaal dat duwen-draaien 20 tot 30 keer, rustig ritme, geen haast.

4

Snij opnieuw door: is het snijvlak glad als chocolade, dan is de klei klaar. Nog gaatjes? Verder kneden.

5

Rol de klomp tot een gladde bol zonder plooiën aan de buitenkant.

6

Dek elke bol die nog niet gebruikt wordt af met een vochtige doek — klei die ligt te wachten, droogt uit.

### Scheurt, zakt of breekt het?

Te droog en brokkelig? Duw een kuiltje in de klomp, theelepel water erin, 10 minuten in een plastic zakje laten rusten en dan pas verder kneden. Te nat en plakkerig? Laat de klomp 15 minuten op een droge houten plank liggen — de plank drinkt het teveel op.

### Per leeftijd

6-8

broodkneden met twee handen; de begeleider snijdt en controleert •

9-11

zelfstandig spiraalkneden mét eigen snijdraadcontrole •

12-14

kneden ook de restklei uit de kringloopemmer opnieuw op, met weegcontrole voor de kleibaas

#### Klaar als

het doorgesneden vlak toont geen enkel gaatje en de klei voelt koel en soepel, niet plakkerig.



## 2 • Het duimpotje (knijppot)

**Draaiboek:** dag 1 • blok 2 • **Gebruik dit voor:** de snelste succeservaring én de basis van elke holle vorm (ook het kippenlijf van project C)

6-14

### LEG KLAAR

- gekneet kleibolletje ±300 g
- kommetje water
- sponsje
- werkplank

### RICHTMATEN

- startbol ø 7-8 cm
- wand overal 8 mm à 1 cm
- bodem minstens 8 mm dik

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Je duim is de graafmachine, je vingers zijn de muur. Duim in het midden — en dan draaien we het potje rond terwijl we heel zacht knijpen. Zacht! Klei luistert beter naar honderd zachte knijpjes dan naar tien harde.”

1

Rol de bol glad tussen je handpalmen.

2

Druk je duim recht in het midden, tot ongeveer 1 cm boven de onderkant — daar stopt de graafmachine.

3

Neem het potje in je andere hand: duim binnenin, vingers buitenop.

4

Knijp zacht en draai het potje een stukje; knijp, draai, knijp, draai — van onderaan in rondjes omhoog.

5

Strijk de rand gelijk tussen duim en wijsvinger, zodat hij overal even hoog is.

6

Voel met een zachte knijp of de wand overal even dik is; werk dikke plekken bij.

7

Strijk de binnenkant glad met een vochtig (niet druipnat) sponsje.

#### Scheurt, zakt of breekt het?

Kleine barstjes in de rand? Vinger met wat slib er dwars overheen strijken en de rand een tikje terugknijpen. Grote scheur in de wand? Beide kanten opruwen, slib ertussen, dichtdrukken en het potje 5 minuten laten rusten vóór je verder knijpt — meestal was de klei te droog: handen even natmaken.

#### Per leeftijd

6-8

grotere bol ( $\pm 400$  g) en dikkere wand (1,5 cm) — die vergeeft veel meer ·

**9-11**

wand naar 8 mm knippen en een gelijke rand ·

**12-14**

twee potjes die samen een set vormen, plus een voetring aanzetten met slib

**Klaar als**

het potje staat vlak op tafel, de wand voelt overal even dik en de rand is gaaf.



## 3 • Rolletjesopbouw

**Draaiboek:** dag 1 • blok 3 • **Gebruik dit voor:** ronde vormen opbouwen: de rolletjespot, maar ook halzen, nesten en dikke staarten

6-14

### LEG KLAAR

- gekneet kleiblok
- werkplank
- mirette of oude vork om te kerven
- slibpotje
- sponsje

### RICHTMATEN

- rolletjes zo dik als je pink (Kuikens: zo dik als je duim)
- lengte 15-20 cm per rolletje
- bodemplakje ø 6-7 cm, 8 mm dik
- potje van 6-8 ringen

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Rollen doe je met je hele vlakke hand, van vingertoppen tot pols, en je handen wandelen heen en weer. Rol je alleen met je vingers, dan krijg je een slang met een dikke buik.”

1

Vorm eerst een worst tussen je handen, leg ze dan op de plank.

2

Rol met vlakke handen van het midden naar buiten, tot het rolletje overal even dik is als je pink.

3

Snij een bodemplakje van ø 6-7 cm en ruw de bovenrand ervan op met de vork; strijk er slib op.

4

Leg de eerste ring op de bodem en druk hem licht aan.

5

Stapel ring per ring; strijk elke ring aan de binnenkant met je duim vast aan de vorige.

6

Kies je buitenkant: de rolletjes zichtbaar laten (mooi bij een nestje) of gladstrijken met het sponsje.

#### Scheurt, zakt of breekt het?

Breekt het rolletje al bij het rollen? De klei is te droog — opnieuw kneden met natte handen. Zakt het potje scheef? De ringen zijn te nat of verschillen te veel in dikte: haal de scheefste ring eraf, laat het potje 10 minuten aanstijven en bouw verder met dunnere ringen.

#### Per leeftijd

6-8

duimdikke rolletjes en maximaal 4-5 ringen; binnenkant samen aanstrijken ·

9-11

pinkdikke rolletjes, 6-8 ringen, zelfstandig met slib ·

12-14

de vorm bewust laten buigen (buikje of hals) door ringen iets groter of kleiner te maken

Klaar als

het potje staat recht en geen enkele ring komt los als je er zacht tegen duwt.

## 4 • Plakkenbouw



**Draaiboek:** dag 2 · blok 1 (doosje) en dag 3 · blok 2 (voederbakje of naambordje) ·  
**Gebruik dit voor:** alles met rechte wanden en vlakke bodems — én het enige juiste antwoord op de bestelling van de boerderij

6-14

### LEG KLAAR

- rolstok
- twee latjes van gelijke dikte (8-10 mm) als vangrails
- mes of snijwiel
- papieren sjabloon op maat
- slibpotje en mirette

### RICHTMATEN

- lapdikte overal 8-10 mm (dat regelen de latjes)
- doosje dag 2:  $\pm 10 \times 10$  cm
- voederbakje: exact de maat van het opmeetblad
- naambordje:  $\pm 15 \times 8$  cm, met twee gaatjes vóór het drogen

### ZEG DIT LETTERLIJK

“De latjes links en rechts zijn je vangrails: de rolstok mag alléén op de latjes rijden. Dan is je lap overal even dik — en een gelijke lap blijft recht.”

1

Leg de klei tussen de twee latjes en rol uit tot de rolstok op beide latjes rijdt.

2

Leg het papieren sjabloon op de lap en snij er met een rechtopstaand mes langs.

3

Laat de lappen 10 tot 15 minuten aanstijven tot leerzacht — een slappe lap zakt door bij het bouwen.

4

Kerf alle naden kruislings in en strijk er slib op (techniek 5).

5

Zet de wanden één voor één tegen de bodem en druk de hoeken goed aan.

6

Strijk een dun rolletje klei in elke binnenhoek als versteviging.

7

Voor een naambordje: druk of kerf de letters er nu in en prik de twee ophanggaatjes — na het drogen kan dat niet meer.

#### Scheurt, zakt of breekt het?

Scheurt de lap bij het optillen? Te dun of te nat: nieuwe lap tussen de latjes, en til hem voortaan op mét de plank in plaats van met je vingers. Wijken de hoeken na een uur? De naden waren te droog bij het plakken: opnieuw kerven, verse slib, en een dikker rolletje in de binnenhoek strijken.

6-8

enkel het naambordje: één platte lap, letters stempelen of kerven met hulp ·

9-11

doosje of voederbakje met vier wanden, zelf op maat gesneden ·

12-14

deksel of schuine wanden, en de bestelling van de boerderij exact op de opgemeten maat

Klaar als

alle wanden even dik (latjescheck), alle naden dicht, hoeken haaks — en bij een bestelling: de maat klopt met het opmeetblad.



## 5 · Aanhechten met slib (kerven en plakken)

6-14

**Draaiboek:** dag 2 · dagopening + blok 3 · **Gebruik dit voor:** dé verbindingstechniek voor poten, oren, staarten en hengsels — droge klei plakt niet, gekerfd + slib wel

### LEG KLAAR

- slibpotje: klei met water gemengd tot yoghurt dikte
- mirette of oude vork
- penseeltje voor het slib
- sponsje

### RICHTMATEN

- kerf beide contactvlakken: minstens 5-6 kruisjes, diep genoeg om te voelen
- slib zo dik als yoghurt — niet als melk
- rond poten en nek altijd een extra rolletje in de naad

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Slib is de lijm van de kleiwereld — maar lijm pakt alleen op een ruwe muur. Dus: eerst krassen, dan smeren, dan draaien-en-drukken. En daarna de wiebeltest: beweegt er iets, dan doen we het opnieuw.”

1

Kerf beide contactvlakken kruislings in met de vork.

2

Strijk op beide gekerfde vlakken een laagje slib.

3

Druk de delen op elkaar met een kleine draaibeweging — draaien maast het slib in de kerven.

4

Veeg het slib dat eruit puilt weg met je vinger of het sponsje.

5

Strijk een dun rolletje klei rond de naad; bij poten en nek is dat verplicht, niet optioneel.

6

Doe de wiebeltest: heel zacht wiebelen aan het aangezette deel. Beweegt er iets? Los halen en opnieuw vanaf stap 1.

#### Scheurt, zakt of breekt het?

Valt een poot er bij het drogen af? Beide vlakken opnieuw opruwen, verse slib, rolletje rond de naad — en check of de poot niet te zwaar is voor zijn plek (dan: dikker of korter maken). Zie je na het drogen een wit randje bij een naad? Dan was de naad te droog bij het plakken: houd beide delen voortaan even vochtig onder plastic tot je ze verbindt.

#### Per leeftijd

6-8

de begeleider kerft voor; het kind smeert slib, drukt aan en doet de wiebeltest ·

9-11

volledig zelfstandig, inclusief het rolletje rond de naad ·

12-14

grote aanhechtingen (nek, dikke poten) met een kleiplug: een propje klei in een putje in beide delen

**Klaar als**

geen enkele naad beweegt bij de wiebeltest en elke naad is afgewerkt met een rolletje.

## 6 · Hol maken en interne steun



**Draaiboek:** dag 2 · blok 2 (grove vorm van het hoofdproject) · **Gebruik dit voor:** dikke massieve klei droogt buiten sneller dan binnen en scheurt — alles dikker dan 3 cm wordt hol of krijgt een papieren kern

9-14 (Kuikens met hulp)

### LEG KLAAR

- krantenpapier
- mirette of uithollepel
- prikker
- snijdraad

### RICHTMATEN

- wand rond een papieren kern: 1 à 1,5 cm
- alles dikker dan 3 cm massief: uithollen of steun geven
- altijd één prikgaatje op een onzichtbare plek (onder de staart, onder de buik)

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Krantenpapier is het skelet van je dier: het houdt de buik rond terwijl de klei nog slap is. Bij luchtdrogende klei blijft het er gewoon onzichtbaar in zitten, en gaat je stuk naar de oven, dan brandt het papier er netjes uit — allebei prima.”

**1** Draai een prop krantenpapier ter grootte van de dierenbuik en rol hem stevig vast.

**2** Rol een dikke lap of plak klei van 1 à 1,5 cm en vouw die helemaal rond de prop.

**3** Strijk de naad volledig dicht: dit is je romp.

**4** Poten, nek en staart komen er pas later aan, met kerven en slib (techniek 5).

**5** Is een deel toch massief en dikker dan 3 cm (dikke kont, zware kop)? Hol het langs de onderkant uit met de lepelmirette tot 1,5 cm wand.

**6** Prik met de prikker één gaatje naar de holte, op een plek die niemand ziet — lucht die bij het drogen of bakken wil ontsnappen, moet ergens naartoe.

#### Scheurt, zakt of breekt het?

Zakt de romp in tijdens het werken? De prop was te los (nieuwe, vaster gedraaide prop) of de klei te nat (15 minuten laten aanstijven en dan verder). Scheur op de dikste plek na het drogen? Dat wás massieve klei: krab de scheur uit tot een V-groef, vul met slib vermengd met fijne kleisnippers en strijk glad.

#### Per leeftijd

##### 6-8

de begeleider maakt de prop; het kind bouwt er met een dikke plak omheen ·

##### 9-11

eigen prop en zelf de wanddikte bewaken ·

##### 12-14

holle romp mét verstopt prikgaatje, en dikke delen zelfstandig uithollen met de lepelmirette

**Klaar als**

de romp veert heel licht mee bij een zacht duwtje (dus niet massief), het prikgaatje zit erin en nergens is de klei dikker dan 3 cm massief.



## 7 • Armatuur voor poten en nek

**Draaiboek:** dag 2 · blok 3 (het dier moet blijven staan) · **Gebruik dit voor:** vier dunne pootjes onder een zware romp = tegen de middag een ingezakt dier; dit is de standtechniek

6-14

### LEG KLAAR

- dikke kleirolletjes
- sokkelplakje (basisplaat 1 cm dik)
- prikker
- slibpotje

### RICHTMATEN

- poten minstens zo dik als een kinderduim, onderaan iets breder (kegelvorm)
- nek nooit dunner dan 2 cm zodra de kop groter is dan een pingpongbal
- kop maximaal half zo groot als de romp
- sokkel:  $\pm 12 \times 8$  cm, 1 cm dik

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Een kledier heeft geen botten — dus geven we het boerenpoten: kort, dik en onderaan breed. Kijk maar naar de mini-koe in de wei: die heeft ook geen balletbenen. En twijfel je? Laat je dier zitten of liggen. Een zittende geit is even mooi als een staande, en ze stort nooit in.”

1

Snij een sokkelplakje van 1 cm dik — het geheim van elk staand kledier.

2

Maak vier kegelpoten: bovenaan dik genoeg om de romp te dragen, onderaan een brede voet.

3

Zet éérst de poten met slib op de sokkel, en pas daarna de romp op de poten.

4

Trek de nek als een dikke kegel uit de romp omhoog (klei uit de romp zelf naar boven duwen) in plaats van er een losse worst op te plakken.

5

Houd de kop klein of hol; een zware kop op een dunne nek is de klassieke instorting.

6

Wil je een zware of gekke houding? Kies zitten of liggen — dat is geen valsspelen, dat is slim boetseren.

7

Doe de wiebeltest en laat het dier 10 minuten aanstijven vóór je met details begint.

#### Scheurt, zakt of breekt het?

Zakt het dier langzaam door zijn poten? Poten te dun of klei te nat: leg het dier op zijn rug in een nestje van een opgerolde handdoek, vervang de poten door dikkere — of schakel over op een ligpose. Knakt de nek? Nek weghalen en opnieuw als kegel uit de romp trekken, of de kop verkleinen.

#### Per leeftijd

6-8

vaste sjabloonpose: liggend dier (romp = ei, poten = dikke rolletjes ernaast gevouwen) ·

**9-11**

staand dier met kegelpoten op de sokkel ·

**12-14**

dynamische houding (grazend, stappend) met de gewichtsverdeling van atelierkaart 2; kerf eerst de houdingslijn met de prikker in de romp

**Klaar als**

het dier staat 10 minuten onbewogen zonder door te zakken en de nek is nergens dunner dan 2 cm.



## 8 · Textuur, guts en stempels

6-14

**Draaiboek:** dag 3 · blok 3 (rand voederbakje) + dag 4 · blok 1 en 3 · **Gebruik dit voor:** vacht, wol, veren en stro voelbaar maken — met materiaal van de boerderij zelf

### LEG KLAAR

- oogst van de textuurjacht: stro, gevallen veer, blad met dikke nerven, touw
- hoefafdruk-stempel (bij de stal gemaakt met de verzorger)
- mirette of guts
- restklei voor proefplakjes
- rolstok

### RICHTMATEN

- proefplakje per textuur,  $\pm 6 \times 6$  cm
- eigen stempelblokje:  $4 \times 4$  cm, 2 cm dik
- druk maximaal tot halfweg de plakdikte, nooit erdoor

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Elke textuur test je eerst op een proeflapje, nooit meteen op je meesterwerk. Klei onthoudt álles — ook je vingerafdruk als je te hard duwt.”

- 1 Rol een proefplakje en leg je textuurmateriaal erop.
- 2 Rol er licht met de rolstok over of druk het gelijkmatig aan; trek het dan voorzichtig los.

- 3 Vergelijk je afdrukken en kies de beste voor je stuk.

- 4 Eigen stempel maken: druk je materiaal in een dik blokje klei van  $4 \times 4$  cm en laat dat blokje drogen tot leerhard — vanaf dan is het jouw stempel voor de rest van de week.

- 5 Gutsen: houd de mirette schuin, begin héél licht en trek de lijnen van je lichaam weg.

- 6 Werk in de haarrichting van het dier: korte tikjes voor korte vacht, lange golvende lijnen voor wol.

#### Scheurt, zakt of breekt het?

Kleeft de afdruk en scheurt hij bij het lostrekken? De klei is te nat of je drukte te diep: laat de plak 10 minuten aanstijven en gebruik droger materiaal — stro werkt beter dan een vers blad. Blijft je zelfgemaakte stempel in de klei plakken? Hij was nog niet leerhard genoeg: nog een halve dag laten drogen.

#### Per leeftijd

6-8

grote stempels en rolstok-texturen (jute, kant) op platte lapjes ·

9-11

eigen stempel maken en gericht toepassen op de rand van het voederbakje ·

12-14

textuurcombinaties die de vacht van hun schetsdier nabootsen: korte gutslijntjes voor haar, slingertjes voor alpacawol

#### Klaar als

zes proefafdrukken staan op blad 8 van het atelierboek en één gekozen textuur staat op het echte stuk.

## 9 • Engobe en sgraffito



**Draaiboek:** dag 4 • blok 2 en 3 (via de kleurenwinkel) • **Gebruik dit voor:** kleur in lagen, en dan krassen tot de kleikleur eronder als lijntekening verschijnt

9-14 (Kuikens: enkel engobe)

### LEG KLAAR

- kleurenengobe 6-8 kleuren (via de winkelbediende)
- zachte penselen
- sgraffito-naald of fijne mirette
- potlood
- zachte droge kwast voor de kruimels

### RICHTMATEN

- 2 à 3 dünne lagen engobe, elke laag 10-15 minuten laten matdrogen
- krassen zodra de laag mat is maar de klei eronder nog leerhard
- kraslijnen niet fijner dan de naaldpunt

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Engobe is gekleurde kleiyoghurt. Drie dunne lagen dekken beter dan één dikke — en dan komt het mooiste: krassen tot de kleikleur eronder weer tevoorschijn komt. Wat je wegkrast, is je tekening.”

1

Check of het stuk leerhard is: dof, koel, je nagel laat nog nét een spoor na.

2

Veeg het stof eraf met de droge kwast.

3

Breng laag 1 aan in één richting; laat matdrogen.

4

Breng laag 2 dwars op laag 1 aan; eventueel een derde laag voor volle dekking.

5

Teken je motief van de motievenjacht (atelierkaart 10) met potlood zachtjes vóór op de engobe.

6

Kras met de naald door de kleurlaag: lichte druk, en draai het stúk in plaats van je pols.

7

Veeg de krasruimels weg met de droge kwast — niet blazen en niet met je hand vegen.

### Scheurt, zakt of breekt het?

Bladdert de engobe af in schilfers? Het stuk was al te droog bij het aanbrengen: schilfers wegvegen, het stuk héél licht besproeien, een uur onder plastic laten bijkomen en dan opnieuw dun opbouwen. Rafelt de kraslijn? De laag is nog te nat — 10 minuten wachten. Poedert ze? Te droog — heel licht sproeien en meteen krassen.

#### Per leeftijd

##### 6-8

enkel engobelagen en stempelen, geen naaldwerk (te fijne motoriek) ·

##### 9-11

motief voortekenen en zelf sgraffito krassen ·

##### 12-14

meerlaags werk: twee kleuren over elkaar en bewust door laag 1 óf laag 2 krassen voor twee tinten

#### Klaar als

de kleur dekt zonder druppelsporen, het motief is helder gekrast en de randen zijn schoon.



## 10 · Droogbeheer en verven

**Draaiboek:** elke afsluitkring + dag 5 · blok 1 · **Gebruik dit voor:** het geduldigste ambacht van de week: klei kiest zelf haar tempo — wij sturen alleen hoe traag

6-14

### LEG KLAAR

- droogplank uit zon en tocht
- plastic zakken en vochtige lappen
- plantenspuit
- acrylverfsets en penselen
- acrylvernis
- droog-log (atelierboek blad 10)

### RICHTMATEN

- vier stadia: V boetseervochtig → L leerhard → H handdroog → D kurkdroog
- 1 cm wand = ±5 tot 7 dagen tot kurkdroog
- dunne delen (oren!) krijgen een mini-plastickapje zodat ze niet sneller drogen dan de romp

### ZEG DIT LETTERLIJK

**“Klei kiest zelf haar tempo. Wij kunnen maar twee dingen doen: haar trágér laten drogen als ze wil scheuren, en geduld hebben als wij willen verven.”**

**1** Elke afsluitkring: alle stukken op de droogplank, weg van zon, verwarming en tocht.

**2** Werk-in-uitvoering gaat onder een vochtige lap plus een plastic zak, zo luchtdicht mogelijk — dat is het verschil tussen morgen verder kunnen en morgen opnieuw beginnen.

**3** Vul het droog-log in: elk stuk, elk stadium, elke actie. De kleibaas parafeert.

**4** Dunne uitstekende delen krijgen hun eigen mini-kapje van plastic.

**5** Verven (dag 5): stof afvegen, eerst de grote vlakken in de hoofdkleur, laten drogen, dán details met een fijn penseel.

**6** Dunne stukken van dag 1-2 zijn op dag 5 droog genoeg; het dikke hoofdproject verf je dun en voorzichtig — vernis komt pas als de verf helemaal droog is (thuis, na een paar dagen).

#### Scheurt, zakt of breekt het?

Scheurtje tijdens het drogen gespot? Slib erin strijken en die plek trager laten drogen onder een lapje. Grote scheur of afgebroken oor in dróóg werk? Begeleider-stap: vullen of lijmen met een papje van witte houtlijm en droge kleikruimels, een nacht laten drogen, glad schuren — na het bijverven ziet niemand het nog.

#### Per leeftijd

6-8

de begeleider pakt in; kinderen vullen het droog-log in met de letters V-L-H-D ·

9-11

eigen stukken zelf inpakken én het log correct bijhouden ·

12-14

de droogplanning van de hele tafel bewaken: wat moet wanneer leerhard zijn voor het decoratieatelier van dag 4?

Klaar als

geen enkel stuk staat onafgedekt in zon of tocht, en het droog-log klopt met wat er op de plank staat.

## Voorbeeldprojecten



### Drie voorbeeldprojecten naar levend model

Drie volledig voorgerekende dieren, van makkelijk stabiel (kip) tot uitdagend (alpaca met periscoopnek). Gebruik ze als demonstratieproject, als reddingsboei voor wie vastloopt, of als spiekmodel bij het hoofdproject — het eigen dier van elk kind blijft altijd de hoofdzaak.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-klei-02.jpg

16/9

A wooden drying shelf in a children's clay art studio holding three unpainted air-dried clay farm animal sculptures side by side — a standing alpaca with a long neck, a seated goat, and a hollow clay hen shaped like a tilted egg — each on a small clay base, soft daylight through a barn window. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



## Voorbeeldproject A • Staande alpaca

**Levend model:** de alpaca in de wei • **Draaiboek:** dag 2 • blok 2-3 → dag 3 • blok 1 •  
**Kleiportie:** ±700 g klei

9-14

### LEG KLAAR

- 700 g gekneed (techniek 1)
- krantenprop voor de romp (techniek 6)
- sokkelplakje 12 × 8 cm
- slibpotje + mirette
- prikker

### HET SILHOUET IN ÉÉN ZIN

“Een alpaca is een wollig rechthoekje met een periscoop: hoge poten, rechte rug, en die lange nek recht omhoog. Zie je op je schets geen periscoop, dan is het een schaap geworden.”

1 Schetscheck: leg je silhouetschets van atelierkaart 1 naast je werkplank — dit is je bouwplan.

2 Romp: krantenprop met 1 à 1,5 cm klei errond, tot een staand ei van ±10 × 6 cm.

3 Sokkel: plakje van 1 cm; zet er vier kegelpoten op met slib — elk ±4 cm hoog en bovenaan 2,5 cm dik.

4 Zet de romp met slib óp de poten; wiebeltest.

5 Nek: trek klei uit de romp omhoog en verstevig met een kegel van 6 cm (onderaan 3 cm dik, bovenaan 2 cm), vastgezet met een kleiplug.

6 Kop: eivormpje van 4 cm; oren: twee druppels van 2 cm, licht naar elkaar toe gebogen — typisch alpaca.

7 Wol: niet gladstrijken, maar korte slingertjes gutsen of sponsstippen deppen over romp en nek.

8 Staartje van 2 cm, wiebeltest op álle aanhechtingen, naam onderin de sokkel kerven.

### Richtmaten (±700 g klei)

| ONDERDEEL | VORM & TECHNIEK            | RICHTMAAT                   |
|-----------|----------------------------|-----------------------------|
| romp      | staand ei rond krantenprop | 10 × 6 cm, wand 1-1,5 cm    |
| poten     | 4 kegels op sokkel         | 4 cm hoog, boven 2,5 cm dik |

| ONDERDEEL | VORM & TECHNIEK          | RICHTMAAT                    |
|-----------|--------------------------|------------------------------|
| nek       | kegel uit de romp + plug | 6 cm; onder 3 cm, boven 2 cm |
| kop       | ei                       | 4 cm                         |
| oren      | 2 druppels naar elkaar   | 2 cm                         |
| sokkel    | plak                     | 12 × 8 cm, 1 cm dik          |

Als het misgaat

De nek is bij een alpaca het gevaarlijkste stuk. Zakt hij? Maak hem dikker dan in het echt — niemand ziet een te dikke nek, iedereen ziet een geknakte. Of laat de nek tijdens het drogen leunen tegen een tijdelijke steunkolom van klei, die er bij leerhard weer af mag.

Per leeftijd

6-8

liggende alpaca: zelfde romp en nek, poten als gevouwen rolletjes eronder ·

9-11

staand op de sokkel, zoals hierboven ·

12-14

grazend (nek voorover — zwaartepunt checken met atelierkaart 2) of met gedraaide kop

Klaar als

de alpaca staat 10 minuten stabiel, de nek is nergens dunner dan 2 cm en de wol is voelbaar.



## Voorbeeldproject B • Zittende geit

**Levend model:** de geit bij het hek • **Draaiboek:** dag 2 • blok 2-3 → dag 3 • blok 1 •  
**Kleiportie:** ±600 g klei

6-14

### LEG KLAAR

- 600 g gekneet
- krantenprop (alleen als de romp dikker wordt dan 6 cm)
- slibpotje + mirette
- guts voor de vacht
- prikker

### HET SILHOUET IN ÉÉN ZIN

“Een zittende geit is een driehoek: brede basis onderaan, de kop als top. De zitpose is de slimme pose — geen enkel doorzakrisico, en je hebt je handen vrij voor de sik en de hoorntjes.”

1

Romp: een peer van ±9 cm, dikke kant onder — dat is de zit.

2

Achterpoten: twee dikke druppels, plat tegen de onderkant van de romp gevouwen, met kerven + slib.

3

Voorpoten: twee rolletjes van 4 cm, recht onder de borst, sokkel niet nodig — de brede basis draagt alles.

4

Kop: ei van 4 cm op een korte dikke nek uit de romp getrokken.

5

Sik: klein driehoekje onder de kin, rustend tegen de borst zodat hij gedragen wordt.

6

Hoorntjes: twee korte dikke kegeltjes van 2 cm, licht naar achter gebogen, vastgezet met kleipluggen (putje in de kop, propje, slib).

7

Oren: hangend opzij — bij een geit hangen ze, bij een alpaca staan ze.

8

Vacht: korte gutslijntjes in de haarrichting, van de rug naar de buik; ogen als prikkerputjes of opgelegde balletjes.

### Richtmaten (±600 g klei)

| ONDERDEEL   | VORM & TECHNIEK                  | RICHTMAAT |
|-------------|----------------------------------|-----------|
| romp        | peer, dikke kant onder           | 9 cm hoog |
| achterpoten | 2 platte druppels tegen de basis | 5 cm      |

| ONDERDEEL  | VORM & TECHNIEK                  | RICHTMAAT                   |
|------------|----------------------------------|-----------------------------|
| voorpoten  | 2 rolletjes recht onder de borst | 4 cm, duimdik               |
| kop + nek  | ei op korte kegel                | 4 cm kop, nek min. 2 cm dik |
| hoorntjes  | 2 kegeltjes met plug             | 2 cm, dik aangezet          |
| sik + oren | driehoekje + 2 hangende druppels | sik tegen de borst          |

Als het misgaat

Breekt een hoorntje eraf? Altijd de plugmethode: putje in de kop, vers propje klei erin, slib, hoorntje erop — nooit zomaar terugplakken op het breukvlak. Is de sik te dun en droogt hij te snel? Laat hem tegen de borst rusten, dan wordt hij mee gedragen en gedekt.

Per leeftijd

- 6-8
  - de geit als berg-met-kop: driehoekromp zonder aparte voorpoten, hoorntjes door de begeleider geplugd ·
- 9-11
  - volledige zitpose zoals hierboven ·
- 12-14
  - gedraaide kop (kijkt over de schouder) en uitgewerkte vachtrichting per lichaamsdeel

Klaar als

de driehoek staat rotsvast, hoorntjes doorstaan de wiebeltest en de vachtlijnen volgen één richting.



## Voorbeeldproject C • Broedende kip

**Levend model:** de kippen in het kippenhok • **Draaiboek:** dag 2-3 (past ook perfect in het 2-daagse kamp) • **Kleiportie:** ±400 g klei

6-14

### LEG KLAAR

- 400 g gekneet
- kommetje water + sponsje
- slibpotje
- veerstempel of rietje voor de veertjes
- prikker

### HET SILHOUET IN ÉÉN ZIN

“Het lijf van een kip is gewoon een duimpotje op zijn kant — dichtgevouwen tot een ei. Hol vanbinnen, dus licht en scheurvrij, zónder krantenprop. En poten? Die heeft een broedende kip niet nodig: ze zit op haar nest. Anatomisch juist én onverwoestbaar stabiel.”

1

Maak een duimpotje van ø 7 cm (techniek 2) — dit wordt het kippenlijf.

2

Vouw de rand naar elkaar toe en knijp hem dicht tot een liggende eivorm; prik meteen het luchtgaatje onder de staartkant.

3

Staart: drie of vier platte druppels, gekerfd en met slib in een waaier op de achterkant.

4

Kop: bolletje van 3 cm op de smalle kant; kam: een gekartelde platte reep, pas aanzetten als het lijf al wat is aangestijfd.

5

Snavel: piepklein kegeltje; lelletjes: twee minidruppels onder de snavel.

6

Vleugels: twee platte druppels tegen de flanken — alleen de ránden vastzetten, zodat er reliëf blijft.

7

Veren: halve maantjes stempelen met een schuin rietje, of je veerstempel van dag 4 gebruiken.

8

Nest: een dun rolletje rondom de onderkant strijken als storand — klaar is de broedende kip.

### Richtmaten (±400 g klei)

| ONDERDEEL | VORM & TECHNIEK                | RICHTMAAT                       |
|-----------|--------------------------------|---------------------------------|
| lijf      | duimpot dichtgevouwen tot ei   | ø 7 cm, wand 8 mm, luchtgaatje! |
| staart    | waaier van 3-4 platte druppels | 4 cm per veer                   |

| ONDERDEEL | VORM & TECHNIEK                      | RICHTMAAT                   |
|-----------|--------------------------------------|-----------------------------|
| kop       | bolletje                             | 3 cm                        |
| kam       | gekartelde platte reep               | kort en dik, laat aanzetten |
| vleugels  | 2 platte druppels, enkel randen vast | 5 cm                        |
| nestrand  | dun rolletje rondom                  | pinkdik                     |

Als het misgaat

Deukt de eivorm in? Dan was het luchtgaatje vergeten: lucht die niet weg kan, duwt of trekt de vorm krom — duw de vorm zacht rond en prik het gaatje alsnog. Flapt de kam om? Maak hem korter en dikker, en zet hem pas aan als het lijf leerzacht is.

Per leeftijd

6-8

kip zonder vleugelreliëf; de kam als gestempeld randje plat op de kop ·

9-11

volledige kip zoals hierboven ·

12-14

een haan: grote staartwaaier, hogere kam en veertextuur in drie verschillende stempelgroottes

Klaar als

de kip rust stabiel op haar nestrand, het luchtgaatje zit erin en de veertjes lopen in één richting.

Antwoordsleutel

Antwoordsleutel • de vormenatlas van de acht boerderijdieren

Alleen voor de begeleider

Dit is de sleutel bij het vormenanalyse-blad (atelierboek blad 4) en bij Klei-Pictionary: laat kinderen éérst zelf ontleden en vergelijk dan pas met deze tabel. Wie de atlas vooraf ziet, kijkt niet meer zelf.

| DIER         | ROMP                    | KOP                          | POTEN                                   | LET OP                                              | STANDTIP VOOR DE BEGELEIDER                            |
|--------------|-------------------------|------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| alpaca       | hoog staand ei          | klein ei                     | lange kegels                            | staande druppel-oren, wollige textuur               | de nek is het breekpunt: dikker maken dan echt         |
| mini-koe     | liggende ton / cilinder | blok met ronde snuit         | kort en dik                             | hoortjes klein, uier als 4 mini-rolletjes           | hangbuik? steunkolommetje onder de buik tot leerhard   |
| micro-varken | dik laag ei             | kegelsnuit direct op de romp | heel kort                               | krulstaart = dun rolletje rond een prikker gedraaid | bijna geen nek — kop rechtstreeks tegen de romp        |
| schaap       | bol (wolwolk)           | klein donker ei              | dun in het echt — in klei dubbel zo dik | wol = sponsstippen of slingertjes                   | de wol verbergt dikke poten: niemand ziet het verschil |

| DIER   | ROMP                   | KOP                    | POTEN                         | LET OP                                            | STANDTIP VOOR DE BEGELEIDER                              |
|--------|------------------------|------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| geit   | peer                   | ei met sik             | stevige kegels                | hangende oren, hoorntjes met plug                 | zitpose = veiligste keuze (project B)                    |
| konijn | druppel                | rond met platte snuit  | achterpoten = platte druppels | oren zijn hét breekpunt: plat tegen de rug leggen | liggend, oren tegen de rug — nooit rechtop in dunne klei |
| pony   | cilinder               | langwerpig, brede kaak | 4 kegels op sokkel            | manen als dikke rand: die verstevigen de nek      | staart tegen een achterbeen laten rusten als extra steun |
| kip    | ei op zijn kant (hol!) | bolletje met kam       | geen — broedpose op nest      | veren = halve maantjes stempelen                  | duimpot-truc van project C: hol lijf, luchtgaatje        |

## Klei-Pictionary

✎

### Knipblad · 24 kaartjes voor Klei-Pictionary

Voor het spel van dag 1: print, knip en vouw de kaartjes in de pot. Alle woorden komen uit het kamp zelf — dieren van de boerderij, technieken en gereedschap van deze week.

|                |                |
|----------------|----------------|
| ▣ schaap       | ▣ geit         |
| ▣ konijn       | ▣ alpaca       |
| ▣ pony         | ▣ mini-koe     |
| ▣ micro-varken | ▣ kip          |
| ▣ duimpotje    | ▣ rolletjespot |
| ▣ voederbakje  | ▣ naambordje   |
| ▣ bloempot     | ▣ hoefafdruk   |
| ▣ veer         | ▣ stro         |
| ▣ emmer        | ▣ hooibaal     |

☐ kruiwagen

☐ gieter

☐ melkkan

☐ ei

☐ wortel

☐ appel

### Voor de begeleider

Twaalf kaarten die het kijken organiseren: het draaiboek zegt wannéér er geschetst wordt, deze kaarten zeggen hoe. Vaste regels bij het hok: afstand houden, stilte-signaal geldt ook hier, nooit tijdens voedertijd, en de verzorger beslist welk dier vandaag model staat.

## Kijkopdrachten



### Kijkopdrachten bij het hok

Vier kijkopdrachten die het schetsmoment bij het hok elke dag opnieuw sturen: eerst het silhouet, dan het gewicht, de houdingslijn en tot slot de grondvormen.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-klei-03.jpg

16/9

A small group of children standing at a wooden farm fence with clipboards, sketching the silhouette of a pony standing calmly in its paddock, thick pencil lines, one child squinting slightly in concentration, warm late-morning farmyard light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



## Kaart 1 · Eerst de schaduw (silhouetkaart)

10 min per dier · 6-14

**Kijkvraag:** Als dit dier alleen een schaduw was, zou je het dan nog herkennen?

### MATERIAAL

- klembord + schetsblad
- dik potlood of houtskoolkrijtje

### WAAR & WANNEER

dag 1 · blok 1, bij het hok — de allereerste kijkopdracht van het kamp

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Knijp je ogen half dicht tot het dier één donkere vlek wordt. Teken die vlek — geen ogen, geen haren, alleen de buitenrand.”

1

Kies een dier dat rustig staat of ligt.

2

Knijp je ogen half dicht: details verdwijnen, de vlek blijft.

3

Teken de buitenrand in één doorlopende, dikke lijn — je potlood blijft op het papier.

4

Arceer de vlek desnoods vol, zodat het écht een schaduw wordt.

5

Beweegt het dier? Geen ramp: nieuwe pose, nieuwe schaduw eronder.

6

Check je schaduw met de kijkwijzer hiernaast.

#### Kijkwijzer

1) Herken je de soort aan enkel de omtrek? 2) Kloppen de verhoudingen romp-poten (meet met je potlood)? 3) Waar zit het hoogste en het laagste punt van het dier?

#### Per leeftijd

6-8

2-3 minuten per vlek, met dikke stift ·

9-11

5 minuten, met potlood en nameten ·

12-14

drie silhouetten van hetzelfde dier in drie poses

#### Daarna in het atelier

jouw silhouet ís de grove vorm waarmee je op dag 2 · blok 2 je hoofdproject start.



## Kaart 2 • Waar staat het gewicht?

10 min • 6-14

Kijkvraag: Op welke poten leunt het dier nú?

### MATERIAAL

- klembord + schetsblad
- potlood

### WAAR & WANNEER

dag 1 • blok 1 en opnieuw op dag 2 • blok 2

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Kijk naar de poten als naar tafelpoten: welke staan strák gespannen, welke bengelen er maar wat bij?”

1

Kijk dertig tellen zonder te tekenen.

2

Teken vier korte pootstreepjes precies zoals ze staan.

3

Zet een kruisje onder de plek waar het meeste gewicht hangt (meestal onder de buik, nooit in het midden van vier gelijke poten).

4

Teken een pijl: in welke richting zou het dier omvallen als het plots bevroor?

5

Vergelijk met je buur: zagen jullie hetzelfde kruisje?

### Kijkwijzer

1) Staat het gewicht op 2, 3 of 4 poten? 2) Hangt de buik vóór of achter het midden? 3) Wat doen nek en staart als tegengewicht?

### Per leeftijd

6-8

enkel tellen: op hoeveel poten staat het? •

9-11

kruisje + pijl zoals hierboven •

12-14

drie gewichtsschetsen van één dier dat beweegt (grazen → opkijken → stappen)

### Daarna in het atelier

je kleidier moet zijn gewicht nét zo verdelen — dit is de kaart bij techniek 7 (armatuur).



## Kaart 3 • De lijn door de rug (houdingslijn)

10 min • 9-14 (6-8 doen mee in de lucht)

**Kijkvraag:** Welke éne gebogen lijn loopt van snuit tot staartpunt?

### MATERIAAL

- klembord + schetsblad
- potlood

### WAAR & WANNEER

dag 2 • blok 2, vlak vóór de start van het hoofdproject

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Elk dier heeft één zwierlijn: van de neus, over de rug, tot het puntje van de staart. Teken eerst alléén die lijn — één beweging, niet stoppen, niet gommen.”

1

Teken de lijn eerst groot in de lucht mee met je vinger.

2

Zet hem dan in één haal op papier.

3

Hang de romp als een ei aan de lijn; zet de poten eronder.

4

Nieuwe pose van het dier? Nieuwe lijn ernaast — drie lijnen per blad.

5

Omcirkel de lijn die het meest naar dit dier voelt.

### Kijkwijzer

1) Is de lijn gebogen of gespannen (een grazend schaap buigt, een alerte pony spant)? 2) Waar knikt de lijn — dat is altijd de nek. 3) Loopt de staart mee met de lijn of tegen ze in?

### Per leeftijd

6-8

meedoen in de lucht en één lijn op groot papier •

9-11

drie poses, drie lijnen •

12-14

houdingslijn plus gewichtskruisje van kaart 2 gecombineerd

### Daarna in het atelier

kerf je gekozen houdingslijn met een prikker in de romp van je kleidier vóór je de nek zet (techniek 7).



# Kaart 4 • Bol, cilinder, kegel (vormenjacht)

15 min • 6-14

Kijkvraag: Uit welke wiskundevormen is dit dier gebouwd?

## MATERIAAL

- vormenanalyse-blad (atelierboek blad 4)
- potlood

## WAAR & WANNEER

dag 1 • middagronde met de verzorger (het draaiboek vraagt het letterlijk: rond, hoekig of langwerpig?)

## ZEG DIT LETTERLIJK

“Een boetseerder ziet geen konijn — hij ziet een bol op een ei, met twee platte druppels erop. Vanaf nu kijken jullie zoals een boetseerder.”

- 1

Kies met de verzorger één dier dat stilstaat.
- 2

Benoem samen hardop: de romp is een... de kop is een... de poten zijn...
- 3

Vul de tabel op het vormenblad in: onderdeel, grondvorm, hoeveel keer.
- 4

Teken het dier één keer als robotversie: alléén met die grondvormen.
- 5

Tel na: hoeveel bollen, cilinders en druppels heeft jouw dier?

### Kijkwijzer

1) Welke vorm is het grootst? Die maak je straks het éérst. 2) Welke vormen komen dubbel voor (poten, oren)? Die maak je sámen, dan worden ze gelijk. 3) Welk vormpje is het kleinst? Dat komt het allerlaatst.

### Per leeftijd

6-8

begeleider wijst aan, kind benoemt de vorm •

9-11

tabel + robotversie zelfstandig •

12-14

ook richtmaten in cm schatten en noteren per onderdeel

### Daarna in het atelier

de volgorde groot-naar-klein is letterlijk je bouwvolgorde op het planningsblad (atelierboek blad 5).

# Schetsspellen



## Schetsspellen

Vier snelle spellen die het kijken speels maken: de 3-minuten-carrousel, blinde contour, de geheugenschets en de dierenregisseur.



## Kaart 5 • De 3-minuten-carroussel (schetsspel)

30 min, hele groep • 6-14

**Kijkvraag:** Wordt je silhouet zekerder als je geen tijd hebt om te twijfelen?

### MATERIAAL

- klembord per kind
- schetsblad per ronde
- de begeleider klapt in de handen als wissel-signaal (bewust geen timer op tafel)

### WAAR & WANNEER

dag 1 • blok 1 — dit is de wisselroutine die het draaiboek voorschrijft

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Drie minuten is kort — en dat is *exprés*. Je hebt geen tijd voor haren, alleen voor de vorm. Hoor je de klap, dan draai je je blad om en zoek je een nieuw dier.”

1

Iedereen kiest een startdier of starthoek rond het hok.

2

Startsein: drie minuten schetsen, silhouet eerst (kaart 1).

3

Klap! Blad omdraaien, één plek doorschuiven, nieuw dier.

4

Vijf tot zes rondes; de begeleider schetst gewoon mee.

5

Afsluiter: leg je schetsen op een rij en kies je *stérkste* silhouet — zet er een ster op.

#### Kijkwijzer

1) Werd je lijn ronde na ronde zekerder? 2) Welk dier lukte het best — en waarom dat dier? 3) Wat liet je vanzelf weg toen de tijd drong (dat waren dus de details)?

#### Per leeftijd

6-8

twee minuten per ronde en maar drie rondes •

9-11

volledige carroussel •

12-14

na de carroussel een slotstudie van tien minuten van het sterdier

#### Daarna in het atelier

het dier met de ster is je kandidaat voor het hoofdproject van dag 2.



## Kaart 6 • Potlood-plakker (blinde contour)

10 min • 6-14

**Kijkvraag:** Kan je hand tekenen wat je ogen zien, zonder te spieken?

### MATERIAAL

- klembord + schetsblad
- potlood

### WAAR & WANNEER

dag 2 • opener bij het hok, en hét reserve-spel bij regen (met de dierenfoto's van het terugvalplan)

### ZEG DIT LETTERLIJK

“Je potlood is vastgeplakt aan het papier en je ogen zijn vastgeplakt aan het dier. Je mag pas naar je blad kijken als ik ‘los!’ roep. Dat het scheef wordt, is de bedoeling.”

1

Zet je potlood op het papier en kijk vanaf nu alléén naar het dier.

2

Volg met je ogen heel traag de buitenrand van het dier, en laat je hand exact meebewegen.

3

Twee minuten volhouden — niet kijken, niet optillen.

4

‘Los!’ — kijk naar je blad en lach gerust: scheef hoort zo.

5

Tweede poging, zelfde dier. Vergelijk: poging twee is bijna altijd rustiger.

### Kijkwijzer

1) Is versie twee rustiger dan versie één? 2) Welke details zag je pas doordat je móest blijven kijken? 3) Waar liep je hand weg van je ogen?

### Per leeftijd

6-8

één minuut en samen lachen om het resultaat •

9-11

twee pogingen van twee minuten •

12-14

extra ronde met de andere hand

### Daarna in het atelier

kijken-zonder-spieken is precies wat je bij het boetseren doet: je handen werken in de klei, je ogen blijven bij het model.



# Kaart 7 • Foto in je hoofd (geheugenschets)

10 min per duo • 6-14

Kijkvraag: Hoeveel onthoud je van tien tellen kijken?

## MATERIAAL

- klembord + schetsblad
- potlood + één kleurpotlood

## WAAR & WANNEER

dag 2 • blok 2, als opwarmer voor het poses-vastleggen

## ZEG DIT LETTERLIJK

“Je hoofd bewaart de grote vorm en verzint de rest er zelf bij. Daarom boetseren we óók zo: grote vorm uit je geheugen, details terug bij het model.”

- 1

Kijk tien tellen zo scherp mogelijk naar het dier — alsof je ogen een foto nemen.
- 2

Draai je om, met je rug naar het hok.
- 3

Teken twee minuten uit je hoofd wat er op je foto stond.
- 4

Draai terug en verbeter mét het kleurpotlood alles wat anders blijkt.
- 5

Wissel: nu neemt je duo-maat de foto.

### Kijkwijzer

1) Wat onthield je goed? (Bijna altijd: het silhouet.) 2) Wat verzon je hoofd erbij? (Bijna altijd: de details.) 3) Hoeveel kleurlijnen heb je nodig gehad?

### Per leeftijd

6-8

vijftien tellen kijken en grote vormen •

9-11

tien tellen zoals hierboven •

12-14

vijf tellen — en daarna beschrijven wélke details het hoofd zelf invulde

### Daarna in het atelier

tussen atelier en hok loop je de hele week heen en weer — dit spel traint het meenemen van de vorm in je hoofd.



# Kaart 8 • De dierenregisseur (poses per duo)

10 min per duo • 9-14

Kijkvraag: Welke pose vertelt het meest over dit dier?

## MATERIAAL

- klembord + schetsblad per kind
- eventueel een propje oefenklei per duo

## WAAR & WANNEER

dag 2 • blok 2 — het ‘tien minuten poses vastleggen per duo’ uit het draaiboek

## ZEG DIT LETTERLIJK

“De regisseur kiest het moment. Wacht tot je dier iets écht doet — grazen, schudden, luisteren — en roep dan zachtjes ‘nu!’. Vanaf dan is die pose van jullie.”

- 1

Kies als duo één dier.
- 2

Om beurten regisseur: die wacht op een sterke pose en fluistert ‘nu!’.
- 3

Allebei zestig tellen diezelfde pose vastleggen: met drie potloodlijnen óf met het propje klei.
- 4

Vergelijk: zagen jullie dezelfde houdingslijn?
- 5

Drie rondes; omcirkel samen dé pose voor het hoofdproject.

### Kijkwijzer

1) Is de pose stabiel genoeg voor klei — minstens drie steunpunten? 2) Zie je de houdingslijn van kaart 3 erin? 3) Past de pose bij het karakter: pony's stappen, schapen grazen, geiten klimmen.

### Per leeftijd

6-8

doen mee als levend standbeeld-spel met de begeleider als regisseur •

9-11

duo-werk zoals hierboven •

12-14

kiezen bewust een moeilijke pose en noteren hoe ze het zwaartepunt gaan opvangen

### Daarna in het atelier

de omcirkelde pose gaat rechtstreeks naar het planningsblad (atelierboek blad 5).

# Jacht, meet & expo



## Jacht-, meet- en expokaarten

De textuurjacht op de boerderij, het opmeetblad voor de bestelling, de motievenjacht voor het sgraffito en de expo-kijkwijzer voor de vernissage.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-klei-04.jpg

16/9

Two children on a farm collecting texture materials into a small basket — a piece of straw, a fallen feather and a large-veined leaf from a herb garden — kneeling near a wooden fence with chickens and a sheep pen in the background, sunny afternoon. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



# Kaart 9 • Textuurjacht op de boerderij

20 min • 6-14

**Kijkvraag:** Welke zes structuren van de boerderij passen straks in klei?

## MATERIAAL

- verzamelbakje per duo
- textuurblad (atelierboek blad 8)
- potlood

## WAAR & WANNEER

dag 4 • blok 1 — de oogstronde vóór het stempels maken

## ZEG DIT LETTERLIJK

“Jullie zoeken geen mooie dingen — jullie zoeken dingen mét reliëf: iets wat je met je ogen dicht zou herkennen. En de gouden regel: we rapen alleen wat al op de grond ligt. Nooit iets van een levend dier trekken.”

1

Zoek per duo zes verschillende structuurmaterialen: stro, een gevallen veer, een blad met dikke nerven uit de kruidentuin, schors, touw, droog gras...

2

De hoefafdruk maak je niet zelf: die stempel maak je bij de stal, samen met de verzorger.

3

Voel elk materiaal even met je ogen dicht.

4

Voorspel op het textuurblad: welke afdruk gaat dit geven — fijn of grof, streepjes of stipjes?

5

Terug in het atelier: proefafdrukken maken (techniekgids, techniek 8) en je voorspelling checken.

### Kijkwijzer

1) Fijn of grof reliëf? 2) Herhaalt het patroon zich — dat stempelt het mooi? 3) Droog genoeg? Een nat blad kleeft in de klei.

### Per leeftijd

6-8

drie materialen en grote structuren •

9-11

zes materialen mét voorspelling •

12-14

zes materialen waarvan minstens twee die de vacht van hun eigen hoofdprojectdier nabootsen

### Daarna in het atelier

de beste afdruk wordt je eigen stempel voor de rand van het voederbakje (dag 3 • blok 3 en dag 4 • blok 3).



# Kaart 10 • Motievenjacht (voor het sgraffito)

15 min • 9-14

Kijkvraag: Welk patroon draagt jouw dier op zijn vacht of veren?

## MATERIAAL

- klembord + schetsblad
- potlood
- je hoofdproject in gedachten

## WAAR & WANNEER

dag 4 • middagronde — het draaiboek stuurt de dierenronde die dag expliciet op motieven

## ZEG DIT LETTERLIJK

“Vandaag kijk je niet naar de vorm van je dier, maar naar zijn jas. Elke vacht heeft een richting, elke veer een tekening — en dat wordt vanmiddag jouw sgraffito.”

1 Zoek je hoofdprojectdier op in het echt.

2 Teken drie patroonstalen van 4 × 4 cm: een stukje vacht van heel dichtbij — richting van de haren, vlekken, kringen.

3 Kies je sterkste staal en vereenvoudig het tot lijnen.

4 Check bij een begeleider of een Alpaca: zijn de lijnen kraszbaar met de naald (niet fijner dan de naaldpunt)?

5 Neem het staal mee naar het ontwerpblad (atelierboek blad 9).

### Kijkwijzer

1) In welke richting stromen de haren — en waar keert die richting (buik, hals)? 2) Waar wisselt het patroon van dicht naar open? 3) Wordt jouw motief donker-op-licht of licht-op-donker?

### Per leeftijd

6-8

(doen niet mee — Kuikens stempelen in plaats van te krassen) •

9-11

drie stalen en één vereenvoudigd motief •

12-14

motief in twee lagen denken: wat kras je door laag 1, wat door laag 2?

### Daarna in het atelier

dit motief teken je met potlood voor op de engobe (techniek 9) — nooit uit het hoofd krassen.



# Kaart 11 • Meten voor de bestelling

Kijkvraag: Hoe groot moet het stuk zijn dat hier écht komt te hangen of te staan?

15 min, bij het hok • 6-14

## MATERIAAL

- meetlint
- opmeetblad (atelierboek blad 7)
- potlood

## WAAR & WANNEER

dag 3 • dagopening — de bestelling van de boerderij wordt opgemeten

## ZEG DIT LETTERLIJK

“Een echte maat schrijf je twee keer op: één keer gemeten door jou, één keer nagemeten door je maat. Verschillen de twee? Dan meet je een derde keer — de klei gelooft geen schattingen.”

1 Bekijk met de boerderijverantwoordelijke de exacte plek van het naambordje of voederbakje.

2 Meet breedte, hoogte en diepte; noteer op het opmeetblad.

3 Laat je duo-maat alles námeten en apart noteren.

4 De krimpvraag: luchtdrogende klei krimpt 5 tot 8 procent bij het drogen (chamotte na het bakken nog meer — vraag de begeleider). Reken samen uit hoeveel groter je moet werken.

5 Schets het stuk op maat op het blad en laat de boerderijverantwoordelijke paraferen: dát is je werkbon voor blok 2.

### Kijkwijzer

1) Past het stuk tussen of naast wat er al hangt? 2) Hoe wordt het bevestigd — gaatjes moeten er vóór het drogen in! 3) Kan er regen bij? (Luchtdrogend blijft dan een binnenprototype — zeg het eerlijk op je werkbon.)

### Per leeftijd

6-8

meten met hulp, maat overschrijven in grote cijfers •

9-11

meten + nameten + kripsom met de begeleider •

12-14

volledig zelfstandig, inclusief bevestigingsplan en kripsom

### Daarna in het atelier

met dit blad start je op dag 3 • blok 2 de plakkenbouw (techniek 4) — zonder blad geen klei van de kleibank.



# Kaart 12 • Kijk als een bezoeker (expo-kijkwijzer)

15 min • 6-14

Kijkvraag: Wat ziet iemand die jouw stuk voor het állereerst ziet?

## MATERIAAL

- je afgewerkte stukken
- je tentoonstellingslabel (atelierboek blad 11)
- een duo-maat als eerste bezoeker

## WAAR & WANNEER

dag 5 • blok 2 — de opbouw van de tentoonstelling langs de looproute

## ZEG DIT LETTERLIJK

“Jij weet waar je drie dagen aan gewerkt hebt — de bezoeker weet níks. Loop vijf stappen weg, kom terug als vreemde, en kijk opnieuw.”

- 1

Zet je stuk op zijn plek langs de looproute.
- 2

Loop vijf stappen weg en kom aan als bezoeker: wat valt het éérst op?
- 3

Draai het stuk tot zijn beste kant naar het pad wijst — elk stuk hééft een beste kant.
- 4

Zak door je knieën tot de ooghoogte van een kleine bezoeker: zie je het nog goed?
- 5

Check het licht: valt er geen schaduw over je sgraffito?
- 6

Wissel met je duo-maat: elk geeft precies één tip — en check ten slotte of je naamkaartje leesbaar is op één meter.

### Kijkwijzer

1) Beste kant naar het pad? 2) Hoogte goed voor grote én kleine bezoekers? 3) Label leesbaar en droog geoefend voor de flitsrondleiding?

### Per leeftijd

6-8

met een Alpaca of begeleider als eerste bezoeker •

9-11

duo-check zoals hierboven •

12-14

als galerie-regisseur ook de hele looproute nalopen: klopt de volgorde van de stukken?

### Daarna in het atelier

hierna volgt de Flitsrondleiding uit het draaiboek — jouw stuk staat er dan al perfect bij.

Voor de begeleider

Print één boekje per kind aan het begin van de week. De bladen volgen het draaiboek: blad 2 hoort bij het eerste schetsmoment van dag 1, blad 5 is de toegangskaart tot de kleibank op dag 2, blad 7 is de werkbom voor de bestelling van dag 3, blad 10 vullen kinderen elke afsluitkring in. Blad 11 wordt uitgeknipt voor de expo.

Dag 1

 Dag 1 — kijken en de eerste technieken

Je paspoort, het kijkraaster voor het allereerste silhouet, de vormenanalyse van de middagronde en het technieklog van duimpot en rolletjes.

Beeldconcept

 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-klei-05.jpg` 16/9

A child sitting cross-legged in a closing circle at a farm art studio, carefully filling in a small booklet with a pencil on their lap, other children doing the same nearby, drying shelves with clay pieces visible in the soft background, cozy end-of-day light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

Mijn kunstenaarspaspoort

Dit boek is van mij. Ik kijk eerst, vorm daarna — en alles wat ik leer, staat hierin.

NAAM + LEEFTIJDSGROEP

MIJN DIER VAN DE WEEK (OMCIRKEL)

☐ alpaca

☐ mini-koe

☐ micro-varken

☐ schaap

☐ geit

☐ konijn

☐ pony

☐ kip

MIJN ATELIERROL PER DAG (KLEIBAAS · SFEERMEESTER · KRONIEKSCHRIJVER)

| DAG 1 | DAG 2 | DAG 3 | DAG 4 | DAG 5 |
|-------|-------|-------|-------|-------|
|       |       |       |       |       |

ONZE ATELIERAFSPRAKEN

☐ opgestoken hand = even stil

☐ klei wordt gewogen en teruggewogen

☐ gereedschap tellen bij de afsluitkring

☐ restjes gaan in de kringloopemmer

TECHNIEKENTELLER — KRUIS AAN WAT JE AL KAN

☐ kneden

☐ duimpotje

☐ rolletjes

☐ plakken

☐ slib

☐ hol maken

☐ poten & nek

☐ textuur

☐ engobe & sgraffito

☐ droogbeheer

---

## Schetsblad met kijk raster • silhouet eerst

Dag 1 • blok 1. Knijp je ogen half dicht en teken de schaduw van het dier in het raster — de vakjes helpen je de verhoudingen juist te zetten.

#### MIJN DIER + ZIJN HOUDING OP DIT MOMENT

---

---

#### SILHOUET 1 · IN HET KIJKRASTER

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

#### SILHOUET 2 · NIEUWE POSE

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

#### KIJKWIJZER-CHECK

☐ herkenbaar aan de omtrek alleen

☐ hoogste + laagste punt kloppen

☐ romp-poten verhouding nagemeten

# Vormenanalyse • bollen en cilinders zien

Dag 1 • middagronde. Een boetseerder ziet geen konijn — hij ziet een bol op een ei. Ontleed jouw dier.

| ONDERDEEL                   | GRONDVORM (BOL • EI • CILINDER • KEGEL • DRUPPEL • PLAK) | HOEVEEL? | RICHTMAAT IN CM |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------|----------|-----------------|
| romp                        |                                                          |          |                 |
| kop                         |                                                          |          |                 |
| nek                         |                                                          |          |                 |
| poten                       |                                                          |          |                 |
| oren                        |                                                          |          |                 |
| staart                      |                                                          |          |                 |
| extra (kam, hoorns, wol...) |                                                          |          |                 |

## De robotversie van mijn dier — alleen grondvormen

## Mijn bouwvolgorde (grootste vorm eerst)

# Technieklog dag 1 · duimpot en rolletjes

Meet je eigen werk zoals een echte pottenbakker: overal even dik is de hele kunst.

## Duimpotje · wanddiktecheck (doel: 8 mm à 1 cm)

| MEETPLEK           | VOELT: TE DUN / GOED / TE DIK | NA HET BIJWERKEN |
|--------------------|-------------------------------|------------------|
| rand               |                               |                  |
| midden van de wand |                               |                  |
| bodem              |                               |                  |

## Rolletjespot

| CHECK                                 | JA/NEE | ZO LOSTE IK HET OP |
|---------------------------------------|--------|--------------------|
| alle rolletjes even dik als mijn pink |        |                    |
| elke ring binnenin vastgestreken      |        |                    |
| potje staat recht                     |        |                    |

## Scheurtje of barst gehad? Zo herstelde ik het (kijk in de techniekgids)

## Dag 2-3



### Dag 2-3 — bouwen en de bestelling

Houdingslijn en gewicht, het planningsblad voor de kleibank en het opmeetblad voor de echte bestelling van de boerderij.

# Houdingslijn en gewicht

Dag 2 · blok 2. Eén zwierlijn van snuit tot staart, en een kruisje waar het gewicht hangt.

POSE 1 · LIJN + GEWICHTSKRUISJE

POSE 2

POSE 3

| OP HOEVEEL POTEN STAAT HET GEWICHT PER POSE? |        |        |        |
|----------------------------------------------|--------|--------|--------|
|                                              | POSE 1 | POSE 2 | POSE 3 |
| aantal poten                                 |        |        |        |
| waar staat mijn kruisje?                     |        |        |        |

DEZE POSE KIES IK VOOR MIJN KLEIDIER, OMDAT...

# Planningsblad hoofdproject

Dag 2 · blok 2. Zonder plan geen klei: dit blad toon je aan de kleibank vóór je portie gewogen wordt.

MIJN DIER + DE OMCIRKELDE POSE (VAN DE DIERENREGISSEUR-KAART)

---

---

GEWOGEN KLEIPORTIE

---

HANDTEKENING KLEIBAAS

---

MIJN ONDERDELEN, IN BOUWVOLGORDE

| ONDERDEEL     | GRONDVORM | TECHNIEK (NR UIT DE TECHNIEKGIDS) | WANNEER (DAG · BLOK) |
|---------------|-----------|-----------------------------------|----------------------|
| romp          |           |                                   |                      |
| poten         |           |                                   |                      |
| nek + kop     |           |                                   |                      |
| oren + staart |           |                                   |                      |
| details       |           |                                   |                      |

MIJN STEUNPLAN

☐ krantenprop in de romp

☐ sokkelplakje

☐ zit- of ligpose gekozen

☐ prikgaatje gepland

☐ steunkolom tot leerhard

# De bestelling van de boerderij · opmeetblad

Dag 3 · dagopening. Dit blad is je werkbon: pas als het volledig is ingevuld en geparafeerd, start de plakkenbouw.

BESTELD DOOR (BOERDERIJVERANTWOORDELIJKE)

VOOR WELK HOK OF DIER?

DE MATEN — TWEE KEER GEMETEN

| MAAT    | GEMETEN DOOR MIJ | NAGEMETEN DOOR MIJN MAAT |
|---------|------------------|--------------------------|
| breedte |                  |                          |
| hoogte  |                  |                          |
| diepte  |                  |                          |

KRIMPSON: KLEI KRIMPT 5-8% — ZOVEEL GROTER MAAK IK HET

SCHETS OP MAAT (MET DE GAATJES VOOR DE BEVESTIGING!)

CHECKS VÓÓR DE KLEI

☐ wanddikte 8-10 mm gepland

☐ gaatjes vóór het drogen

☐ paraaf boerderijverantwoordelijke



## Dag 4 — textuur en sgraffito

Zes proefafdrukken kiezen en je eigen sgraffito-motief ontwerpen vóór je de naald opneemt.

## Textuurblad · zes proefafdrukken

Dag 4 · blok 1. Eerst voorspellen, dan pas drukken — zo leer je wat klei onthoudt.

| NR                | MATERIAAL                        | WAAR GEVONDEN | MIJN VOORSPELLING (FIJN/GROF, STREPEN/STIPPEN) | AFDRUK GELUKT? |
|-------------------|----------------------------------|---------------|------------------------------------------------|----------------|
| 1                 |                                  |               |                                                |                |
| 2                 |                                  |               |                                                |                |
| 3                 |                                  |               |                                                |                |
| 4                 |                                  |               |                                                |                |
| 5                 |                                  |               |                                                |                |
| 6 ·<br>hoefafdruk | bij de stal, met<br>de verzorger |               |                                                |                |

**Mijn beste textuur — en waarom die bij mijn dier of bakje past**

---

---

---

**Plakvakje: hier komt straks mijn beste proefafdrukje (leerhard) te liggen**

# Sgraffito-ontwerpblad

Dag 4 · blok 2-3. Wat je wegkrast, is je tekening — ontwerp het hier vóór je de naald opneemt.

PATROONSTAAL 1 (VAN DE MOTIEVENJACHT)

PATROONSTAAL 2

PATROONSTAAL 3

MIJN DEFINITIEVE MOTIEF OP WARE GROOTTE

KLEURENPLAN

| LAAG                  | KLEUR (VIA DE KLEURENWINKEL) | KRAS IK ERDOOR? |
|-----------------------|------------------------------|-----------------|
| laag 1                |                              |                 |
| laag 2                |                              |                 |
| laag 3 (alleen 12-14) |                              |                 |

CHECKS

- motief eerst in potlood

- motief eerst in potlood

[illegible]

| STUK | DAG | STADIUM (V·L·H·D) | WAT DEED IK (INGEPAKT / DROOGPLANK / GEVERFD) | PARAAF KLEIBAAS |
|------|-----|-------------------|-----------------------------------------------|-----------------|
|      |     |                   |                                               |                 |

## Tentoonstellingslabel + kunstenaarsstatement

Dag 5 · blok 1. Knip het label uit en zet het bij je stuk; het statement oefen je voor de flitsrondleiding.

MIJN LABEL — TITEL VAN HET WERK

KUNSTENAAR

DIER + POSE

GEBRUIKTE TECHNIEKEN (VOOR OP HET LABEL)

☐ duimpot

☐ rolletjes

☐ plakken

☐ slib

☐ holle romp

☐ stempels

☐ guts

☐ engobe

☐ sgraffito

BEKIJK DIT STUK ZEKER VAN DICHTBIJ, WANT...

MIJN STATEMENT — IK KOOS DIT DIER OMDAT...

HET MOEILIJKSTE MOMENT VAN DE WEEK WAS...

ONS VEILINGSTUK: DIT BOERDERIJDOEL STEUNEN WE ERMEE

## Reflectie • mijn week in het atelier

Laatste blad, in de afsluitkring van dag 5. Eerlijk invullen mag — juist dan.

### MIJN STERKSTE TECHNIEK WERD...

☐ kneden☐ duimpot☐ rolletjes☐ plakken☐ slib☐ hol maken☐ poten & nek☐ textuur☐ engobe & sgraffito☐ droogbeheer

### VAN SCHETS TOT BEELD: DIT VERANDERDE ONDERWEG AAN MIJN DIER

---

---

---

---

### DIT GING EERST MIS — EN ZO HEB IK HET HERSTELD

---

---

---

### MIJN TIP AAN EEN KIND DAT VOLGENDE WEEK START

---

---

---

### DIT BLIJFT VAN MIJ OP DE BOERDERIJ (WAT + WAAR)

---

DIT NEEM IK MEE NAAR HUIS — EN DAAR KRIJGT HET DEZE PLEK

# Zo werkt het



## Zo werkt jouw kampweek

Dit is jouw eigen kampweek in Het Klei-Atelier — dag per dag, precies zoals je hem beleeft aan de ateliertafel. Elke dag zie je wat je vandaag maakt en welk spel erbij hoort.

Onderaan elke dag vink je af wat je al deed: hoe meer vinkjes, hoe voller de balk wordt.

Boven deze tekst zie je tabbladen: dit intro-tabblad, de vijf kampdagen en tot slot **Na het kamp**. Tik gewoon op de dag waarin je nu zit. Je vinkjes blijven bewaard op dit toestel — sluit gerust af, morgen staan ze er nog.

## Dag 1



### Vandaag word jij ...

Vandaag open jij het atelier mee. Jij kiest een rol — kleibaas, sfeermeester of kroniekschrijver — en dan ga je eerst goed kijken bij het hok: silhouetten tekenen, geen details. Daarna voel je voor het eerst hoe klei aanvoelt: kneden tot elke luchtbel weg is, en je allereerste duimpotje en rolletjespotje. Aan het eind van de dag heb jij al twee eigen stukjes op de droogplank staan.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-klei-12.jpg

16/9

A child pinching a small clay pot with their thumb pressed into a ball of clay on a wooden worktable in a bright farm art studio, a freshly kneaded lump of clay and a small coiled pot beside it, other children working happily in the soft background. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



### Vink af wat je vandaag deed



Ik koos mijn rol: kleibaas, sfeermeester of kroniekschrijver



Ik tekende het silhouet van een dier bij het hok

☐ Ik kneedde mijn klei tot er geen luchtbelletjes meer in zaten

☐ Ik maakte mijn eerste duimpotje

☐ Ik bouwde een rolletjespotje met gelijke rolletjes

☐ Ik vulde mijn droog-log voor het eerst in

☐ Ik speelde Klei-Pictionary

☐ Ik hielp de klei terugwegen in de afsluitkring

0/8



### Wat je erbij pakt

- Techniekgids · techniek 1-3 — kneden, duimpotje en rolletjes stap voor stap
- Atelierkaarten · kaart 1 en 5 — de kijkopdracht en de schetscarroussel bij het hok

### Trots-moment

Vertel er thuis over: “Ik kneedde vandaag mijn allereerste klei — en maakte er meteen twee potjes van!”

## Dag 2



### Vandaag word jij ...

Vandaag komt er “lijm” bij: je leert hoe klei écht aan elkaar vastplakt met kerven en slib. Je legt bij het hok een echte pose van je dier vast, en dan krijg jij bij de kleibank je eigen kleiportie voor je hoofdproject. Met een prop krantenpapier vanbinnen bouw je de grove vorm van jouw dier — met stevige poten, zodat het straks blijft staan.

 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-klei-13.jpg`

16/9

A child building the rough shape of a clay farm animal around a crumpled newspaper core on a wooden worktable, attaching a clay leg with slip and a carving tool, a small pot of clay slip and a cross-hatching tool nearby, focused expression, cozy studio light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



### Vink af wat je vandaag deed

- ☐ Ik zag hoe kerven + slib twee kleistukken écht aan elkaar plakt
- ☐ Ik maakte mijn plakkentechniek-doosje
- ☐ Ik legde een pose van mijn dier vast bij het hok
- ☐ Ik kreeg mijn kleiportie van de kleibank en startte mijn hoofdproject
- ☐ Ik zette poten, staart en oren vast met slib
- ☐ Ik speelde Houdingen-boetseren
- ☐ Ik dekte mijn hoofdproject 's avonds af met een vochtige doek en plastic

0/7



### Wat je erbij pakt

- Techniekgids · techniek 4-7 — plakken, slib, hol maken en de armatuur voor je hoofdproject
- Atelierboek · planningsblad — je bouwplan voor de kleibank

## Trots-moment

Vertel er thuis over: “Ik begon vandaag aan mijn eigen kleidier — met een echt skelet van krantenpapier vanbinnen!”

## Dag 3



### Vandaag word jij ...

Vandaag maak jij twee dingen af: je hoofdproject krijgt zijn details, en je start iets dat écht gebruikt gaat worden. De boerderij geeft je een echte bestelling — een naambordje of een voederbakje, op de juiste maat. Jij meet zelf op, bouwt het met de plakkentechniek en maakt de rand extra sterk met een stempel.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-klei-14.jpg

16/9

A child and a farm caretaker measuring a wooden stable door with a tape measure to plan a small clay name-plaque, a measuring worksheet on a clipboard nearby, a goat visible behind a fence, warm morning farmyard light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



### Vink af wat je vandaag deed



Ik hoorde de bestelling van de boerderij en hielp opmeten



Ik werkte de details van mijn hoofdproject af



Ik startte mijn voederbakje of naambordje met de plakkentechniek



Ik drukte een stempel in de rand van mijn functionele stuk



Ik speelde de Gereedschapsjacht



Ik hielp het gereedschap tellen in de afsluitkring



## Wat je erbij pakt

- Atelierboek · opmeetblad — de werkbbon voor de bestelling van de boerderij
- Techniekgids · techniek 4 en 5 — plakkenbouw en aanhechten voor je functionele stuk

### Trots-moment

Vertel er thuis over: “De boerderij gaf mij vandaag een échte bestelling — en ik maakte hem op de juiste maat!”

## Dag 4



## Vandaag word jij ...

Vandaag wordt alles wat je deze week maakte stil en mooi versierd. Je maakt eerst je eigen stempel van iets echts — stro, een veer of een blad. Dan breng je kleurlagen engobe aan en kras je je eigen motief erdoorheen tot de klei er weer doorheen piept — precies het patroon van jouw dier.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-klei-15.jpg

16/9

A child pressing a piece of straw into a small block of clay to make a custom texture stamp, jars of colored clay slip and soft brushes arranged nearby on a wooden worktable, a leather-hard clay bowl waiting to be decorated, bright studio daylight. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



## Vink af wat je vandaag deed



Ik maakte mijn eigen textuurstempel van stro, een veer of een blad



Ik bracht 2 tot 3 lagen engobe aan via de kleurenwinkel

☐ Ik tekende mijn sgraffito-motief eerst in potlood

☐ Ik kraste mijn motief met de naald door de kleurlaag

☐ Ik drukte mijn stempel op de rand van mijn voederbakje of naambordje

☐ Ik speelde Textuur-memory

☐ Ik hielp de engobepotjes sluiten in de afsluitkring

0/7



### Wat je erbij pakt

- Techniekgids · techniek 8 en 9 — textuur, stempels, engobe en sgraffito
- Atelierboek · textuur- en sgraffito-blad — om je motief eerst te ontwerpen

### Trots-moment

Vertel er thuis over: “Ik maakte vandaag mijn eigen stempel — en kraste er zelf een tekening mee in de klei!”

## Dag 5



### Vandaag word jij ...

Vandaag draait alles om tonen. Je geeft je stuk de laatste verflaag, helpt de tentoonstelling opbouwen langs het pad bij het hok en oefent je eigen praatje in de Flitsrondleiding. Om 15u open jij zelf, samen met je groep, de deuren voor de ouders — met een rondleiding, een veiling voor het boerderijdoel én je diploma.

 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-klei-16.jpg`

16/9

A proud child standing beside a small pedestal displaying their painted clay farm animal sculpture and a handwritten exhibition label, parents admiring nearby artworks along a farmyard walking route, a large collective relief panel with handprints on a place of honor, festive late-afternoon light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



### Vink af wat je vandaag deed

☐

Ik verfde mijn kleistuk met acrylverf

☐

Ik schreef mijn naamkaartje voor bij mijn stuk

☐

Ik hielp de tentoonstelling opbouwen langs de looproute

☐

Ik speelde de Flitsrondleiding

☐

Ik gaf zelf een rondleiding aan ouders tijdens de vernissage

☐

Ik bood mee op het gezamenlijke veilingstuk voor het boerderijdoel

☐

Ik kreeg mijn kampdiploma

0/7



### Wat je erbij pakt

- Techniekgids · techniek 10 — droogbeheer en verven
- Atelierboek · tentoonstellingslabel — je label en kunstenaarsstatement voor de vernissage

### Trots-moment

Vertel er thuis over: “Ik gaf vandaag zelf een rondleiding langs mijn kunstwerk — aan mijn eigen ouders!”

## Na het kamp



### Wat je mee naar huis neemt

Je kamp zit erop — maar je kledieren niet! Je gaat naar huis met wat je zelf maakte deze week, en dit:

- **Je eigen kledier(en)**, helemaal beschilderd en klaar om op je kamer te staan.
- **Je functionele stuk** — een naambordje of voederbakje dat ooit écht op de boerderij hing.
- **Je atelierboek**, vol met jouw eigen schetsen en het droog-log van de hele week.
- **Je kampdiploma**, uitgereikt bij de vernissage.

### Eén uitdaging voor thuis

Kneed thuis een klompje klei (bakklei uit de winkel of zelfs deeg) tot er geen luchtbelletjes meer in zitten, en maak er een duimpotje van — precies zoals hier.