

---

# jonge ontdekkers

## Je eigen splash

Een pretpark bij je thuis? Dat kan. Maak je eigen watersplash!

### Verloop

#### Ontwerpen

Schets een plan en overleg hoe je de opdracht zal uitvoeren. Deze activiteit vraagt veel werk dus voer je best samen met iemand anders uit, thuis, in de klas of in je jeugdbeweging.

Gebruik je creativiteit bij het ontwerpen van je splash. Zoek de ideale hellingsgraad en hoogte van je toren. Bedenk hoe je je bootje zal maken bijvoorbeeld uit een botervlootje.

#### Bouwen

Daarna ga je aan de slag. Test af en toe je splash uit zodat je weet waar nog aanpassingen nodig zijn. Via *trial and error* zal je het beste resultaat vinden. Zorg bijvoorbeeld dat je helling niet te steil is, dat je constructie tegen water kan, dat je toren niet omvalt als er een of meerdere legomannetjes in je boot zitten enz.

---

## Spelen, testen en terugblikken

Nu kan de waterpret beginnen. Test je constructie uitvoerig, bouw eventueel een optreksysteem en een waterbad met stroming om je splash uit te breiden. Als er genoeg deelnemers zijn, kan je twee groepen vormen en elkaars splash uittesten of een wedstrijdje organiseren.

## Hoofdvragen

- Hoe bouw je een stevige constructie die tegen water kan?
- Hoe zorg je ervoor dat de boot veilig naar beneden komt zonder te crashen en zonder dat er mannetjes uit de boot vallen?
- Hoe bouw je eventueel een optreksysteem om de boot naar boven te hijsen?
- Hoe zorg je er eventueel voor dat je boot ook van een andere splash kan gaan, bijvoorbeeld van een andere groep op kamp?

## Aandachtspunten

- Ontdekte je net als wij dat kartonnen rietjes niet waterdicht zijn? Zoek naar een alternatief. Je kan bijvoorbeeld een constructie met legoblokken bouwen.
- Ook het materiaal waarmee je de stokjes aan elkaar lijmt kan misschien na een tijdje spelen niet meer goed tegen water. Bedenk hoe je je stokjes, rietjes enzovoort nog aan elkaar kan vastmaken.
- Kleef de mannetjes niet vast in je boot. In een echte splash worden de mensen ook niet vastgekleefd ;-)
- Voorzie enkele uren de tijd om de toren te maken. Je hoeft de toren natuurlijk niet af te breken. Je kan er nadien nog vaak mee spelen.
- Leer elkaars talenten kennen om te weten wie welk deel van de opdracht op zich neemt. Iemand is wellicht heel goed in constructies bouwen, terwijl iemand anders dan weer een fantastisch bootje in elkaar knutselt en weet hoe de mannetjes er niet uit vallen.
- Maak het jezelf niet té moeilijk zodat je nog voldoende tijd hebt om met de splash te spelen.

We hebben de instructies voor de opdracht bewust vaag gehouden zodat jullie inspiratie hebben om iets te bouwen, maar zelf creatief zijn en experimenteren om de splash te bouwen. Algemene tips vind je [hier](#).

---

## Benodigdheden

- Knutselmateriaal om de toren te maken (rietjes, stokjes, ijslollysticks, lijmpistool)
- Goot met water, eventueel met stroming. Hier werd gebruik gemaakt van een waterdicht zeil, een grote tafel, bakstenen en zuurstofpompen van een aquarium.
- Botervlootjes
- Lego- of Playmobilmannetjes

## Thema

[bouwen](#)

[transport](#)

## Leeftijd

[8-10 jaar](#)

## Sferbeelden











## Jonge Ontdekkers

In samenwerking met Arteveldehogeschool

**Alle rechten voorbehouden volgens CC BY-NC 4.0**

Je bent vrij om dit werk te delen met naamsvermelding Jonge Ontdekkers, en om dit werk te remixen, aan te passen en er verder op te werken voor niet-commerciële doeleinden.