



# MAAK 't EVEN

Muziekmachines &  
duurzaam design

## Welkom in de tentoonstelling Maak 't Even!

Dit hebben jullie nodig: download de app [ChatGPT](#) op minstens 1 telefoon



### Design is de vormgeving en presentatie van objecten

We consumeren tegenwoordig met zijn allen te veel vlees, kleding en spullen en dat zorgt voor grote klimaatproblemen, nu en in de toekomst. Onze consumptie zal moeten veranderen, maar hoe?

Niet alleen als consument, maar als ontwerper kan je ook duurzame keuzes maken. Ontwerpers kunnen daarbij nadenken over vragen als:

*Maak je een exclusief product of wil je juist tegen een lage prijs veel mensen bereiken?*

*Welke materialen kun je gebruiken en zijn ze makkelijk verkrijgbaar of heel kostbaar?*

*Kun je een ontwerp laten repareren of moet je het meteen vervangen?*

[Loop naar de tentoonstellingsruimte](#). Jullie zien hier voorbeelden van duurzame keuzes in ontwerp/design van muziekmachines, maar ook van alledaagse voorwerpen zoals kleding, een mixer, een broodrooster, een ovenwant, een stoel en een mobiele telefoon.

Verdeel onderling in de groep de rollen van consument, producent en ontwerper. Jullie gaan gezamenlijk door de tentoonstelling heen. Hierbij onderzoeken jullie het werk van ontwerpers Jelle Mastenbroek, Jesse Howard en Christien Meindersma.

### De ontwerpers in Maak 't Even

Ontwerper **Jelle Mastenbroek** kaart met zijn humoristische installaties thema's als de veelheid aan onnodige spullen aan. Er staan twee installaties van hem in de tentoonstelling.

Bekijk de film van ontwerper Jelle Mastenbroek in de oranje corner, met het thema *productieprocessen*.



### Groepsvraag

Hebben jullie veel onnodige spullen? Waarin zouden jullie kunnen consuminderen? Bespreek dit met elkaar.

### Opdracht voor de rol van de consument

Zoek in de tentoonstelling de Fairphone op.

- Wat maakt deze Fairphone bijzonder?
- Hoeveelste mobiele telefoon heb je nu al op zak?
- Zou je zelf zo'n Fairphone willen hebben?



Noteer je bevindingen hier en bespreek ze met je groepsleden:

---



---



---



---



Ontwerper **Jesse Howard** ontwerpt alledaagse apparaten zoals een mixer en stofzuiger op zo'n manier dat gebruikers deze zelf in een handomdraai kunnen maken en repareren.

### Groepsvraag

- Wat verstaan jullie onder de term Do It Yourself?
- Welke actie wil Jesse Howard aansporen met zijn ontwerpen?

### Opdracht voor de rol van de ontwerper

Bedenk een alledaags gebruiksvoorwerp voor je groepsleden. Bespreek hoe je dit voorwerp zou ontwerpen, en wel op een manier dat je groepsleden het zélf kunnen repareren wanneer het stuk gaat. Schrijf wat steekwoorden hieronder, dit is handig voor de nabespreking in de klas.

---



---



---



---



Hebben jullie wel eens een kledingstuk gerepareerd?



Foto: Emma Fukuwatari

Ontwerper **Christien Meindertsma** onderzoekt waar je schapenwol allemaal voor kunt gebruiken.

### Groepsvraag

Welke toepassingen van schapenwol kan je vinden in de tentoonstelling?

Noteer het hieronder:

---



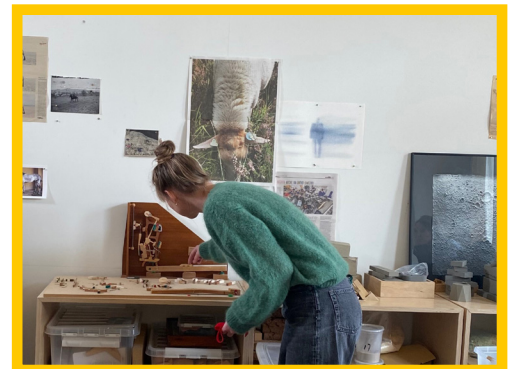
---



---



---



*Tip in de film van Christien komen ook wat hints voorbij*

### Upcycling vs Recycling

Waar de kwaliteit van de opnieuw gebruikte grondstof bij recycling vaak langzaam achteruit gaat, wordt het hergebruikte materiaal bij upcyclen toegepast in een hoogwaardig nieuw product.

Bespreek drie voorbeelden van upcycling uit de tentoonstelling en noteer het hier:

1. 

---
2. 

---
3. 

---



### Opdracht voor de rol van producent

scan de QR en bekijk dit Instagram filmpje. Bespreek met je medeleerlingen wat jullie hebben gezien op dit filmpje. Kan jij als producent meer manieren bedenken van duurzame productie van kleding?

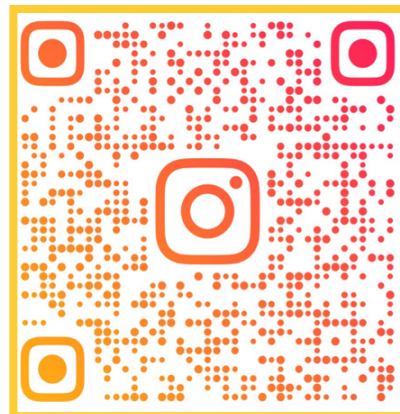
Noteer het hier:

---

---

---

---



### Eindopdracht voor de groep

Gebruik samen de mobiele app ChatGPT. Type de volgende begrippen in en bespreek met elkaar wat ze betekenen:

**Milieubelasting**

**Greenwashing**

**Groene energie**

**Ecologische uitputting**

**Vervuiling**

**Circulaire economie**

**Bewaar deze hand-out voor nabespreking op school!**

