

BOUW, MEUBEL EN INTERIEUR- BOUW

**OP WEG NAAR AVENTUS:
PROJECT ATTRACTIEPARK**

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

Tijdens dit project maak je kennis met de opleidingen op het gebied van **Bouw en Interieurbouw** die je bij Aventus kunt volgen. Aan de hand van praktische opdrachten ontdek je welke beroepen hieronder vallen en wat het best bij jou past. Je krijgt dus een voorproefje van de verschillende opleidingen die Aventus verzorgt in Apeldoorn en in Zutphen.

Wat ga je doen?

Volg de stappen nauwkeurig en werk de opdrachten goed uit. Onder het kopje 'Afsluiting' vind je een aftekenlijst. Als alle opdrachten zijn afgevinkt, je voorzien bent van feedback en hebt aangegeven welke opleidingen je het meest aanspreken, dan heb je het project afgerond!

Leerdoelen

Tijdens deze opdrachten:

- Leer je welke vakmensen nodig zijn voor het bouwen van verschillende onderdelen van een attractiepark, zoals timmermannen, schilders, stukadoors en meubelmakers.
- Krijg je kennis over de verschillende materialen die gebruikt worden in de bouw en interieurbouw van een attractiepark, en begrijp hun toepassingen.
- Leer je een gedetailleerd werkplan te maken voor de bouw van een attractieparkentree, inclusief tijdsplanning en volgorde van werkzaamheden.
- Ontwikkel je vaardigheden in het maken van technische tekeningen voor de bouw van een balie met kassa en andere meubelstukken in een attractiepark.
- Ontwikkel je je creativiteit door het ontwerpen van unieke en functionele onderdelen van een attractiepark, zoals een entreegebouw en een balie.



OP WEG NAAR AVENTUS

PROJECT INHOUD

Pagina: Opdrachten:

.....

4 **Opdracht 1:** Ontdek de wereld van attractieparkontwerp

.....

8 **Opdracht 2:** Ontwerpen van een entree in een attractiepark

.....

12 **Opdracht 3:** Poort naar avontuur

.....

16 **Opdracht 4:** Kleurrijke ontvangst

.....

20 **Opdracht 5:** Ontdek de wereld van (Gezel)Stukadoors

.....

24-25 **Studiekeuzetest en afsluiting**

.....

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 1: ONTDEK DE WERELD VAN ATTRACTIEPARK- ONTWERP

Deze opdracht hoort bij de opleidingsrichting Meubelmaker/Interieurbouwer. Tijdens deze opdracht ontdek je wat een medewerker meubelmaker/Interieurbouwer in een attractiepark doet en werk je mee aan het ontwerpen van een nieuwe attractiepark. Ben jij iemand die droomt van het creëren van betoverende werelden vol opwinding en plezier? Wil jij graag de magie achter attractieparken begrijpen en ontwerpen? Ben jij creatief, organisatorisch en heb je oog voor detail? Ontdek de wereld van attractieparkontwerp!

Inleiding opdracht

Tijdens deze opdracht leer je verschillende materialen kennen die je kan gebruiken tijdens het bouwen en ontwerpen van interieur. De opdracht richt zich op het maken van magische en betoverende onderdelen voor attractieparken. Je ontdekt hoe je meubels en decoratieve elementen op maat maakt en in elkaar zet voor themaparken. Ook leer je hoe je samen met je collega's tijdens projecten in de spannende wereld van attractieparkontwerp werkt.

Benodigheden

- Laptop met een goede internetverbinding
- Telefoon met camera
- Oortjes voor het luisteren van geluidsfragmenten

Stap 1:

Een meubelmaker in een attractiepark zorgt voor een mooie en handige omgeving. Meubelmakers ontwerpen, maken en plaatsen meubels zoals banken, tafels, balies en decoraties. Hun werk zorgt ervoor dat bezoekers zich prettig voelen en helpt het park er uniek uit te zien. Jij bent gevraagd om een ontwerp te maken voor de entree van een nieuw attractiepark. Er moet een ontwerp worden gemaakt voor het entreegebouw en de balie met kassa. Check deze video en beantwoord de vragen.

Filmpje:

www.youtube.com/watch?v=zewAFb_X-0Q



1. Welke vakmensen heb je nodig om zo'n gave entree te maken?

.....

.....

.....

.....

.....

2. Welke materialen zie je allemaal? (noem er minimaal 3)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Waar zou je mee beginnen?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Zet in onderstaande tabel de volgorde die jou het slimste lijkt. Begin met 1 en eindig met 6.

Taak	Volgorde (1 t/m 6)
Maken van een balie met de kassa	
Technische tekening maken	
Plannen van de werkzaamheden	
Stuken en Schilderen	
Metselen	
Het ontwerp bedenken	

5. Balie

Wie maakt volgens jou de balie van een attractiepark?

Omcirkel het juiste antwoord.

- A. Tegelzetter
- B. Schilder
- C. Stukadoor
- D. Timmerman
- E. Meubelmaker/interieurbouwer

6. Zou je zelf een balie kunnen maken? Welke gereedschappen heb je dan nodig? (noem er 5)

.....

.....

.....

.....

.....

Stap 2:

Check dit kanaal eens:

Kanaal:

<https://www.youtube.com/channel/UCm9QcGWom8VpStkGTG-umOQ?app=desktop>



Welke van de onderstaande woorden horen bij de filmpjes op dit kanaal? Omcirkel je antwoorden:

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ Secuur | ☐ Geduldig |
| ☐ Rommelig | ☐ Precies |
| ☐ Schatten | ☐ Veiligheid |
| ☐ Ongeduldig | ☐ Fijn werk |
| ☐ Meten | ☐ Grof werk |

Waar ga je werken?

Je werkt in de interieurbouw, in een werkplaats of op de plek waar het interieur moet komen, zoals winkels, hotels, zorgcentra of bij mensen thuis. Je werkt dan een ontwerp uit, vaak met plaatmateriaal van hout of kunststof. Na deze opleiding ben je in staat om alle voorkomende werkzaamheden binnen de interieurbouw zelfstandig te kunnen maken. Je werkt zelf, maar kunt ook leiding geven aan andere medewerkers. Je plant en organiseert het werk en lost zelf problemen op.

Reflectie

- Zie jij jezelf in de rol van Meubelmaker/Interieurbouwer?
Zo nee, waarom niet?
- Wil jij van hout mooie dingen maken?
- Kun jij goed samenwerken? Kan je vertellen waaruit
dit blijkt?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BEN JIJ / HEB JIJ

Creatief

.....

Oog voor detail

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

WIL JIJ GRAAG

Mooie, functionele meubelstukken maken

.....

Interieurs en meubels ontwerpen en

.....

Bouwen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KAN JIJ GOED

Nauwkeurig werken

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 2: ONTWERPEN VAN EEN ENTREE

Deze opdracht hoort bij de opleiding Middenkaderfunctionaris Bouw/Smart Building (BOL). Tijdens deze opdracht ontdek je wat een Middenkaderfunctionaris bouw/Smart Building in een attractiepark doet en werk je mee aan de het ontwerpen van een nieuwe entree voor een attractiepark. Heb jij kijk op techniek en ruimte? Werk je precies, organiseer/plan je graag en reken je goed? Red je je daarbij prima in je eentje en in een groep? Zet je dingen goed op papier en praat je makkelijk met mensen? Ga aan de slag met deze opdracht en leer meer over de wereld van de Middenkaderfunctionaris Bouw/Smart!

Tijdens deze opdracht leer je

- Je leert hoe bouwprojecten van begin tot eind werken. Je begrijpt hoe je een bouwproject kunt plannen, organiseren en uitvoeren.
- Je leert meer over de belangrijke technieken in gebouwen. Dit omvat slimme systemen voor energie, veiligheid en automatisering om efficiënte en duurzame gebouwen te maken.
- Je leert bouwprojecten te ontwerpen en in beeld te brengen. Je maakt nauwkeurige tekeningen en modellen.
- Je ontwikkelt vaardigheden om bouwprojecten te beheren. Je leert teams te coördineren en te plannen.
- Je ontdekt hoe je materialen en technieken kunt gebruiken om zo duurzaam mogelijk te werken.

Benodigheden

- Laptop met een goede internetverbinding
- Telefoon met camera
- Oortjes voor het luisteren van geluidsfragmenten
- Papier of karton, kleurpotloden of stiften en secondelijm of plakband
- Schaar of stanleymesje en een snijmat
- Geodriehoek



Inleiding:

Als middenkader functionaris in de wereld van smart buildings op MBO-niveau ben je vaak belast met uitdagende ontwerp opdrachten die veel eisen stellen. Deze opdracht betreft het ontwerpen van de entree voor een nieuw attractiepark, met het entreegebouw en de balie met kassa. Het doel is om een gastvrije, efficiënte en aantrekkelijke entree te ontwerpen die er mede voor zorgt dat bezoekers een geweldige ervaring hebben. Dit vereist creativiteit en technisch inzicht, en ook een goed begrip van smart building principes om nieuwe oplossingen samen te brengen die nuttig en duurzaam zijn bij het ontwerpen van het park. Bekijk voor inspiratie deze Pinterest pagina met allerlei verschillende balies.

Pinterest:

<https://nl.pinterest.com/tenhovepruis/balie/>



Met deze opdracht leer je niet alleen hoe je een balie ontwerpt en bouwt, maar krijg je ook inzicht in de verschillende stappen en vakgebieden die nodig zijn om een dergelijk project te realiseren. Veel succes!

Opdracht: Schets

1. Maak op een losse A3 of A4 een schets van de voorkant van je entree of van de balie. Kleur je schets ook in. Check het filmpje maar eens over de entree van de Efteling.

Filmpje:

www.youtube.com/watch?v=otMXQsb4-7U



2. Hoe zou je de manier waarop een gebouw wordt ontworpen beschrijven, en waarom is het belangrijk om verschillende ideeën eerst op papier te zetten voordat je begint met bouwen?

.....

.....

.....

.....

.....

3. Hoe helpt het om schetsen en ontwerpen te maken bij het succesvol uitvoeren van een bouwproject, en hoe zou je dit gebruiken in jouw rol als Middenkader Functionaris Bouw?

.....

.....

.....

.....

.....

4. Welke problemen kun je tegenkomen als je ontwerpen op papier moet omzetten naar een echt bouwproject, en hoe zou je deze problemen oplossen in de praktijk?

.....

.....

.....

.....

.....

5. Maak zelf een schets van een poort op papier. Je kunt knippen, plakken en/of tekenen, wat je maar wilt. Laat je kunstwerk vervolgens aan je klasgenoten zien en vraag om zijn of haar mening.

Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding Middenkader functionaris Bouw/Smart Building bij je past?
- Waarom denk je dat?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BEN JIJ / HEB JIJ

Geïnteresseerd in innovatie

.....

Gek op techniek

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

WIL JIJ GRAAG

Werken aan slimme bouwprojecten

.....

Duurzaam werken

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KAN JIJ GOED

Plannen

.....

Coördineren

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 3: POORT NAAR AVONTUUR

Deze opdracht hoort bij de opleiding Timmerman - Allround Metselaar - Tegelzetter. Tijdens deze opdracht ontdek je wat een Timmerman - Allround Metselaar - Tegelzetter in een attractiepark doet en werk je mee aan het bouwen en ontwerpen van een nieuwe entree voor een attractiepark: Poort naar avontuur!

Over de opleiding

Als Allround metselaar doe je werk als metselaar én organiseer en plan je werk van anderen. Je maakt metselwerk dat je blijft zien ('schoon') of waar een stuc laagje overheen gaat. Rechte of gebogen muren, jij metselt het allemaal.

Als tegelzetter werk je de en maak je muren, vloeren en vensterbanken mooi met tegels. Dit werk verschilt steeds, net als de plek waar je werkt. Je gebruikt allerlei soorten tegels, lijmen en cement. Ook snij je de tegels en voeg je ze netjes in. Je werk doe je allemaal vanaf tekeningen. Houd je van hout en timmeren en heb je oog voor ruimte en veiligheid? Ben je ook nog eens handig, technisch, netjes en precies? Maak het dan in de wereld van de bouw.

Tijdens deze opdracht leer je

- Meer over metselwerk en het afwerken daarvan
- Hoe je moet het blokken, onderdelen lijmen en voegen.
- Wat belangrijk is tijdens timmerwerk
- Gebouw uitzetten en stellen (precies op goede plek starten)
- Tegelwerk voorbereiden en afwerken

Benodigdheden

- Papier of karton, kleurpotloden of stiften en secondelijm of plakband
- Schaar of stanleymesje en een snijmat
- Geodriehoek

Inleiding:

Ben jij de nieuwe timmerman, metselaar, tegelzetter, schilder, uitvoerder, architect of projectleider die wil werken aan projecten waar heel Nederland gebruik van maakt? Weet jij de handen uit de mouwen te steken? En heeft het werken in de bouw je altijd al aangetrokken? Kijk niet verder, ga aan de slag met deze opdracht en leer meer over de wereld van de Timmerman/Metselaar/Tegelzetter/uitvoerder.

Stap 1

Stel je voor: jij bent gevraagd om een ontwerp te maken voor de entree van een nieuw attractiepark. Er moet een ontwerp worden gemaakt voor het entreegebouw en de balie met kassa.

Maken van een balie met de kassa

Voor deze opdracht ga je een balie met kassa ontwerpen en realiseren, zoals je die in een attractiepark zou vinden. Volg de onderstaande stappen om dit project succesvol te voltooien.

1. Ontwerp bedenken

- Begin met het bedenken van een ontwerp voor de balie met kassa.
- Maak schetsen/tekeningen en noteer je ideeën.
- Denk na over de stijl en het thema van het attractiepark en pas je ontwerp hierop aan.

2. Technische tekening maken

- Maak een gedetailleerde technische tekening van je ontwerp.
- Zorg dat de afmetingen en verhoudingen kloppen.
- Gebruik je geodriehoek en andere tekengereedschappen om nauwkeurig te werken.

3. Plannen van de werkzaamheden

- Stel een planning op voor de verschillende stappen in het bouwproces (tegels zetten/timmeren metselen).
- Noteer welke materialen / gereedschappen je nodig hebt.
- Bepaal de volgorde van de werkzaamheden en bepaal wanneer alles af moet zijn.

4. Metselen

- Begin met het metselen van de basisstructuur van de balie (teken dit op papier).
- Zorg ervoor dat de constructie stevig en stabiel is.
- Laat het metselwerk goed drogen voordat je verder gaat met de volgende stappen.

5. Stuken en schilderen

- Breng een laag stucwerk aan om de muren glad te maken (teken hoe je dit kan doen).
- Schilder/kleur de balie in de gewenste kleuren en zorg voor een nette afwerking.
- Gebruik kleuren die passen bij het thema van het park.

6. Afronden en controleren

- Controleer of alles goed is uitgevoerd volgens je ontwerp en planning.
- Maak foto's van het eindresultaat en laat het zien aan je klas of groep.
- Bespreek wat goed ging en wat je eventueel anders zou doen in een volgende opdracht.

Stap 2

1. Schrijf kort op wat je het leukst vond aan deze opdracht en waarom.
2. Denk je dat een opleiding in de 'Bouw of Interieurbouw' bij je past? Waarom wel of niet?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Laat het zien aan je klasgenoten: Organiseer met je klas of groep een moment om je ontwerp te laten zien en kies samen een winnaar.

Na deze opleiding

Als **Allround Timmerman** voer je zelfstandig timmerwerkzaamheden uit. Je werkt aan daken, stelt eenvoudige prefab-elementen en maakt betonfunderingen. Als allround Timmerman werk je vaak bij een timmerbedrijf, bouwbedrijf of aannemingsbedrijf.

Als **Allround Metselaar** kun je werken bij een metselbedrijf, bouwbedrijf of aannemingsbedrijf. Je kunt dit ook als zelfstandig ondernemer doen.

Als **Tegelzetter** kun je werken bij een tegelzettersbedrijf of bij een aannemingsbedrijf.

Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding Allround Timmerman - Allround Metselaar - Tegelzetter bij je past?
- Waarom denk je dat?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BEN JIJ / HEB JIJ

Handig

WIL JIJ GRAAG

Met je handen werken

.....
Veelzijdig beroep in de bouw

.....
Werken aan verschillend projecten

KAN JIJ GOED

Technische bouwtekeningen lezen



OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 4: KLEURRIJKE ONTVANGST

Deze opdracht hoort bij de opleiding (Gezel)Schilder. Tijdens deze opdracht ontdek je wat een (gezel)schilder in een attractiepark doet en werk je mee aan de het kleurrijk maken een attractiepark.

Inleiding

Schilder is een vak dat veel voldoening geeft. Je zorgt er namelijk voor dat oude en nieuwe gebouwen weer mooi in de verf staan. Iedereen is blij als de schilder is geweest! Schilderwerk is niet alleen mooi. Het beschermt materialen ook tegen weer en wind. Daardoor gaan gebouwen langer mee. Je voert schilderwerk uit op ondergronden als hout, steen en metaal. Soms moet je de ondergrond eerst repareren, bijvoorbeeld bij houtrot. Als schilder weet je alles van de ondergronden en materialen waarmee je werkt. Ook heb je gevoel voor kleur. Het werk van een schilder is heel afwisselend. Je werkt op verschillende plaatsen, binnen en buiten. Soms werk je samen met collega's, soms alleen. Goed omgaan met je opdrachtgever is dan heel belangrijk. Is je opdrachtgever tevreden over je schilderwerk? Dan mag jij het ook zijn!

Tijdens deze opdracht leer je

- Je leert oppervlakken voor te bereiden op die schitterende verflaag: schuren, afkrabben en schoonmaken dus.
- Je leert werken met de verschillende soorten verf en welke effecten ze hebben. Daarnaast leer je behangen en ruiten inzetten.
- Je leert welke apparaten en gereedschappen het beste zijn voor deze klussen.

Benodigdheden

- Laptop met een goede internetverbinding
- Telefoon met camera
- Oortjes voor het luisteren van geluidsfragmenten

Stap 1

Stel je voor: Jij bent gevraagd om een ontwerp te maken voor de entree van een nieuw attractiepark. Er moet een ontwerp worden gemaakt voor het entreegebouw en de balie met kassa. Nu heb je een ontwerp liggen voor de entree of de balie van jouw attractiepark. Omdat deze beide ontwerpen de blikvanger zijn van jouw attractiepark moet je kleuren gaan geven aan het ontwerp.

Voordat je dat gaat doen ga je eerst op onderzoek uit, bekijk onderstaande video:

Link:

<https://www.gamma.be/nl/doe-het-zelf/a/gevel-buitenmuur-schilderen>



- Verf alleen bij een buitentemperatuur tussen:

.....
Is het warmer dan zal de verf te snel drogen, bij koudere temperaturen droogt de verf te traag of helemaal niet meer.

- Ligt de muur die je wilt verven op het zuiden?

Plan je klus dan als de felle al weg is, dus in de vroege avonden. Schilder ook niet 's ochtends vroeg omdat de middagzon de verf te snel zal doen drogen.

- Bij of mist is de luchtvochtigheid te hoog en is buiten verven geen goed idee, ook niet onder een afdak.

- Te veel wind droogt de verf te snel en kan stof en vuil doen opwaaien, schilder dus alleen op dagen.

Kosten schilderwerk

Een schilder kost ongeveer 35 euro per m². Maak een berekening wat jouw schilderwerk kost. Dat doe je zo.

Bereken het aantal vierkante meters dat je wil schilderen en vermenigvuldig dit met de prijs per vierkante meter.

Bijvoorbeeld: 150 m² x € 35,00 = € 5.250.

.....
.....
.....

Kleurcodes

Nu weet je wanneer je wel en niet mag gaan schilderen en wat de kosten zijn om een gevel of meubel een kleur te geven. Bekijk het onderstaande filmpje over kleurcodes.

Filmpje:

<https://schooltv.nl/video-item/wat-is-een-kleurcode-elke-kleur-een-eigen-nummer>



Op de volgende website vind je de RAL-kleuren. Dit zijn dus kleuren op codes.

RAL-kleuren:

<https://www.ralkleuren.com/>



Vul nu de tabel in op de volgende pagina.

Deel je ontwerp in:

Na deze opleiding

Als (gezel)schilder ben je een echte vakman. Je weet alles van het schilderen van nieuwbouw en onderhouds-schilderwerk. Jij herstelt de ondergrond perfect. Jij plaatst ook wel eens glas en kunt netjes behangen. Je kunt klanten goed adviseren en hebt gevoel voor kleur. Soms werk je onder moeilijke weersomstandigheden. Of op een lastig te bereiken plek. Zo nodig help je nieuwe medewerkers en leerlingen en overleg je met je eigen leidinggevende. Je moet goed kunnen overleggen.

Met je diploma (Gezel)Schilder heb je keus uit onder meer deze werkplekken:

- Schildersbedrijven
- Bouwbedrijven
- Onderhoudsdiensten van woningbouwverenigingen
- Industrie
- Particulier werk
- Detailhandel (schilder/adviseur)

Reflectie

- Waar ben nieuwsgierig naar geworden?
- Denk je dat de opleiding (Gezel)Schilder bij je past?
- Waarom denk je dat?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BEN JIJ / HEB JIJ

Oog voor detail

WIL JIJ GRAAG

Met afwerking bezig zijn

.....

Direct resultaat zien van je werk

.....

De wereld kleur geven

KAN JIJ GOED

Netjes werken

OP WEG NAAR AVENTUS PROJECT ATTRACTIEPARK

OPDRACHT 5: ONTDEK DE WERELD VAN (GEZEL)STUKADOORS

Deze opdracht hoort bij de opleiding: (Gezel) Stukadoor. Tijdens deze opdracht ontdek je hoe je muren en plafonds afwerkt én je werkzaamheden goed inplant.

Over de opleiding

Met deze Gezel stukadoor-opleiding, ga je nog veel verder dan een vlakke en strakke muur. Je vindt het tof om zelf de versiering met je handen te maken. Je kunt precies inschatten hoeveel tijd je voor een klus nodig hebt. En je krijgt er energie van om collega's te begeleiden. Samen werken jullie 'stucje' voor 'stucje' aan het eindresultaat.

Tijdens deze opdracht leer je

- Verschillende afwerkingstechnieken voor muren en plafonds, zoals glad pleisterwerk, sierpleister en stucwerk voor decoratieve elementen.
- Welke materialen geschikt zijn voor verschillende stukadoorsprojecten en hoe je deze efficiënt en effectief kunt toepassen.
- Hoe je stukadoorswerkzaamheden kunt plannen en organiseren, van het opstellen van een werkschema tot het coördineren van benodigde materialen en gereedschappen.
- Hoe je veelvoorkomende problemen en uitdagingen in stukadoorswerk kunt identificeren en oplossen, zoals scheuren, vochtproblemen en onregelmatigheden in het oppervlak.

Benodigdheden

- Laptop met een goede internetverbinding
- Telefoon met camera
- Oortjes voor het luisteren van geluidsfragmenten

Opdracht

In deze opdracht ga je stukadoorswerkzaamheden ontwerpen en plannen voor een nieuw attractiepark. Je leert verschillende technieken om muren en plafonds mooi en thematisch af te werken. Ook leer je duurzame materialen te gebruiken en efficiënt te werken, zodat je kwaliteit levert en het milieu beschermt.

Stap 1

Kijk naar het volgende filmpje en beantwoord daarna onderstaande vragen.

Filmpje:

www.youtube.com/watch?v=iUsDspoWh2g



1. Waarom is de klant blij als de stukadoor klaar is met zijn werk?

.....

.....

.....

.....

.....

2. Wat vinden de jongens geweldig aan het leren van een ervaren stukadoor?

.....

.....

.....

.....

.....

3. Wat wordt er vaak gezegd over stukadoors en hun werkwijze, en hoe leren ze hiermee om te gaan op school?

.....

.....

.....

.....

.....

4. Wat is een kenmerk van een goede stukadoor volgens de video?

.....

.....

.....

.....

.....

5. Waarom is het belangrijk om serieus te werken tijdens de opleiding tot stukadoor, ondanks de gezelligheid?

.....

.....

.....

.....

.....

Stap 2

Ontwerp en maak een miniatuur muur met stucwerk.

Voor deze opdracht ga je aan de slag met het ontwerpen van een miniatuur muur die je vervolgens gaat stuken.

Dit is een leuke en praktische manier om kennis te maken met het werk van een stukadoor. De opdracht duurt max.

2 uur en kan tijdens een mentoruur worden uitgevoerd.

Benodigdheden

- Kartonnen doos of stuk stevig karton
- Stuk klei of modelleerpasta (om stucwerk na te bootsen)
- Verf en kwasten
- Lineaal en potlood
- Schaar of stanleymes
- Lijm

Stappenplan

1. Ontwerp Bedenken

- Bedenk hoe je miniatuur muur eruit gaat zien.
- Teken een schets van je muur op papier.

2. Muur Maken

- Gebruik de kartonnen doos of een stuk stevig karton als basis voor je muur.
- Knip of snijd het karton in de juiste vorm en grootte voor je muur.

3. Stucwerk Aanbrengen

- Breng een laag klei of modelleerpasta aan op het karton om stucwerk na te bootsen.
- Zorg ervoor dat je de klei gelijkmatig en netjes aanbrengt, alsof je een echte muur aan het stuken bent.

4. Afwerking

- Laat de klei of modelleerpasta drogen.
- Schilder de muur in een kleur naar keuze en zorg voor een nette afwerking.

5. Laat zien aan je klasgenoten

- Laat de miniatuur aan klasgenoten zien en vraag om feedback.
- Leg uit hoe je te werk bent gegaan en wat je hebt geleerd van deze opdracht.

Na de opleiding:

Het vak leerde je tijdens de stukadoor-opleiding! En nu ga je als (gezel)stukadoor aan de slag om zelf een sierstuk te maken in de werkplaats. Op de tekening check je nog een keer goed wat de maten zijn. En welk advies je eerder al hebt gegeven aan de klant. Met gips en een mal maak jij een prachtig ornament. Als het droog en klaar is om te plaatsen, ga je langs bij de klant. Je begeleidt je collega in het afwerken van het stucwerk op de muren. En jij plaatst het ornament op het plafond. Als je klaar bent, kijk je omhoog. Wauw. Dat heb jij gewoon gemaakt!

Reflectie

- Wat vond je het leukst aan deze opdracht?
- Wat vond je het moeilijkst en waarom?
- Denk je dat het beroep van (Gezel)Stukadoor iets voor jou is? Waarom wel of niet?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BEN JIJ / HEB JIJ

Nauwkeurig

Oog voor detail

WIL JIJ GRAAG

In de bouw werken

Wanden en plafonds afwerken

KAN JIJ GOED

Fysiek werk doen



OP WEG NAAR AVENTUS

STUDIEKEUZETEST

Studiekeuzetest

Aventus wil je graag helpen om een juiste vervolgopleiding te kiezen. Met de Icares studiekeuzetest ontvang je binnen 5 tot 10 minuten een lijst met passende opleidingen op basis van de testuitslag. Deze uitslag geeft je een indicatie om in bepaalde richtingen te zoeken en verder te oriënteren.

Met de opdrachten vanuit Aventus kun je kijken of de uitslag in de test overeenkomt met de opleiding die jij misschien al in gedachten had of dat er nog een andere match is. De test bestaat uit 55 vragen. Veel succes met de test!

Studiekeuzetest:
<https://icares.com/tests/start/education>



Wil je meer inzicht krijgen in je interesses, dan kun je ook gaan naar www.kiesmbo.nl.

Kies mbo:
www.kiesmbo.nl



Wat past bij jou?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OP WEG NAAR AVENTUS

AFSLUITING

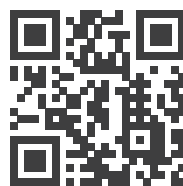
Er is een einde gekomen aan dit project waarbij we jullie mee hebben genomen in bepaalde opleidingen van Aventus. Zie de aftekenlijst hieronder voor de verschillende onderdelen die in je eindverslag komen.

Opdracht	Opleiding(en)	Afgevinkt	Spreekt mij aan
Opdracht 1: Ontdek de wereld van attractieparkontwerp	Meubelmaker / Interieurbouwer		
Opdracht 2: Ontwerpen van een entree in een attractiepark	Middenkaderfunctionaris Bouw / SMART Building		
Opdracht 3: Poort naar avontuur	Timmerman / Allround metselaar / Tegelzetter		
Opdracht 4: Kleurrijke ontvangst	(Gezel)Schilder		
Opdracht 5: Ontdek de wereld van (Gezel)Stukadoors	(Gezel)Stukadoor		

We hopen dat jullie het leuk vonden om aan dit project te werken en dat je meer inzicht hebt gekregen in de verschillende opleidingen binnen Aventus.

Aventus[®]

VOLG ONS!



 [aventusmbo](#)

 [aventus.school](#)

 [aventus.nl](#)

DE SCHOOL WAAR JIJ 'T MAAKT