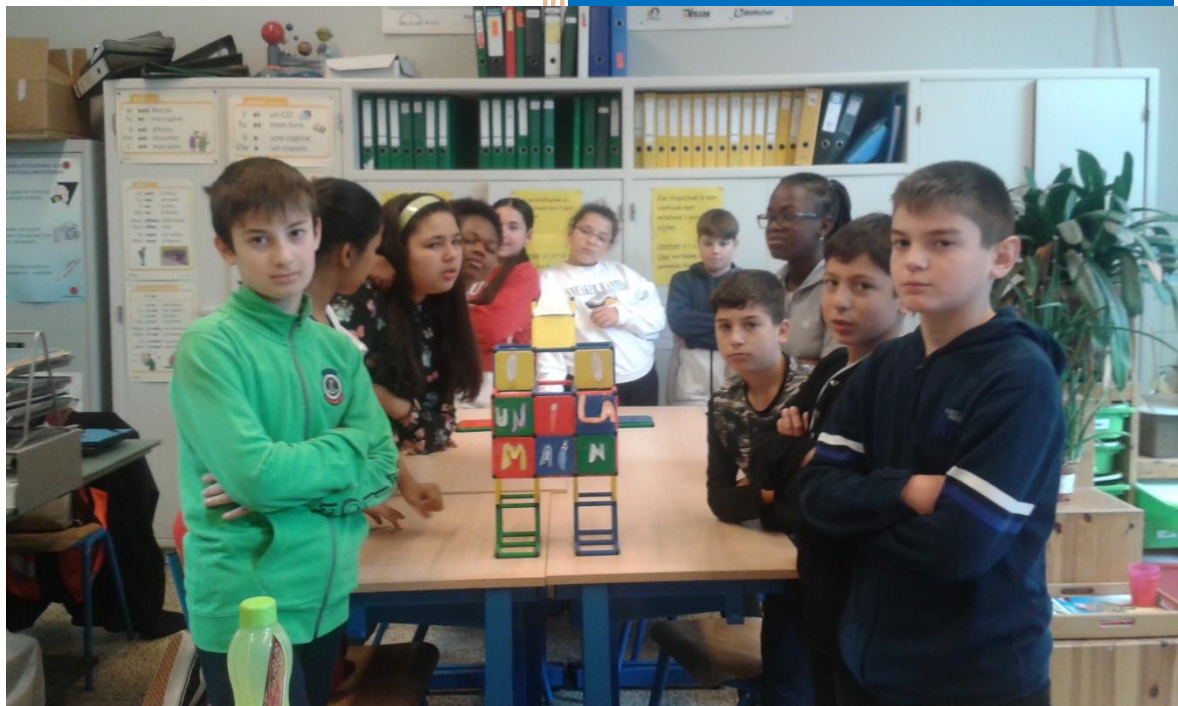


Quadro

# Ons dier: Unilamain



6de leerjaar  
Pee en Nel  
Quadro

Beste mensen van Quadro

We willen graag ons dier presenteren: 'Unilamain'. We hebben er heel hard aan gewerkt. Dus we hopen dat jullie het goed vinden.

Hier komt die dan!



Op de volgende pagina's krijgt u meer uitleg over ons dier: onze woordspin, waar hij woont, zijn eigenschappen, ... eigenlijk een beetje van alles.

Jullie vinden hier ook de bouwplannen gemaakt in het computerprogramma en foto's uit real-life.

Met vriendelijke groeten

Het zesde leerjaar van Pee & Nel Leuven

*Eldar, Rune, Asia, Veronika, Divine, Magomed, Nadiyar, Ashlyn, Aya, Djenab, Siyabend, Suhur, Wed, juf Carolien en juf Annemie*

---

# De Unilamain

---

## UITERLIJK

De unilamain is een dier met twee ogen.  
Een oog dient om ver te kijken, het andere oog dient om te laseren.  
Hij heeft twee poten. Het voordeel van zijn twee poten is dat hij snel kan lopen en ver kan springen.  
Hij heeft één hoorn. Hij kan daar door ademen. De hoorn geeft kleuren af om de wereld mooier te maken.  
Hij kan zichzelf van kleur veranderen. Zo maakt hij de vijanden bang.

## WOONPLAATS

Hij woont in het sprookjesbos in de Efteling. Hij is heel lief voor de bezoekers. Lastige bezoekers kleurt hij rood en lieve mensen maakt hij mooi.

## ZWAKTES

Hij kan niet tegen kietelen en tegen donkere ruimtes.  
Als iemand hem kietelt dan spuwt hij vuur.  
's Nachts licht hij op. Zo is hij niet meer bang.

## VOORTPLANTING

Hij legt 100 eieren per uur. Er zijn alleen mannelijke Unilamainen.  
De mannen krijgen dus de baby's.

## VOEDING

Ze eten alles behalve mensen.

---

# Werkproces

---

Wij hebben

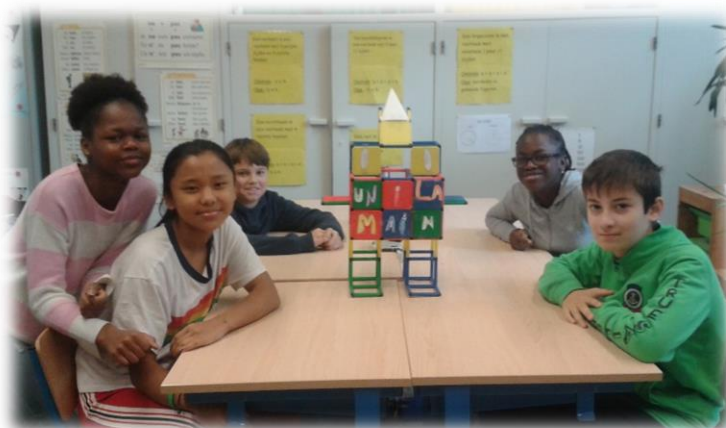
1. in groepen een fantasiedier getekend en onze tekeningen gepresenteerd
2. een woordspin over het dier gemaakt met meer uitleg over de woonplaats, het uiterlijk, de voortplanting, ...
3. een dier uitgekozen door stemming
4. de taken verdeeld
  - Ingenieurs
  - Bouwers
  - Verslaggevers
  - Fotografen
  - Regisseurs
5. we hebben aan de taken gewerkt
6. we maken een schets over het dier
7. we hebben de plannen aangepast naar de mogelijkheden van het materiaal

## TAAKVERDELING

- Ingenieurs: Siyabend, Nadiyar en nadien ook Ashlyn



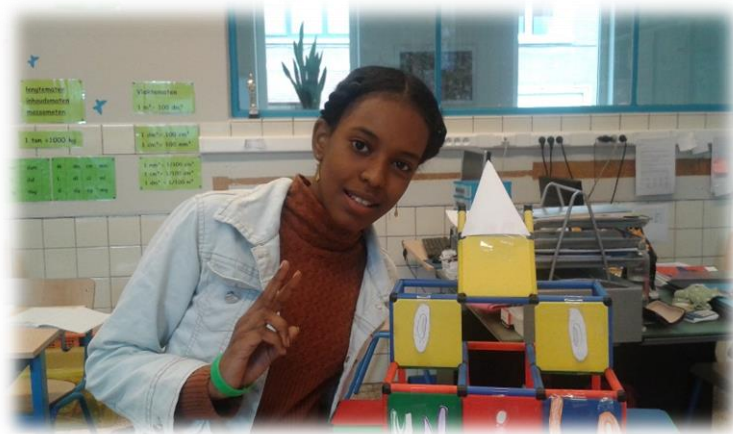
- Bouwers: Magomed, Djenab, Suhur, Rune en Divine



- Verslaggevers : Veronika, Aya, Asia en Eldar



- Fotografen: Wed en Suhur



- Regisseurs: juf Annemie en juf Carolien

## VERSLAG WERKPROCES

### **ERVARING VERSLAGGEVERS**

Wij, de verslaggevers, hadden het een beetje moeilijk maar we kregen wel hulp van de leerlingen en leerkrachten. We konden zinnen goed en vlug opschrijven maar sommige dingen hadden we fout dus verbeterden we onze fouten. In het begin liep het helemaal uit de hand want we konden bijna niks doen. Het samenwerken ging iets moeilijker daarom moesten we in twee groepen opsplitsen. Dat was wel gemakkelijker. We hadden toen de opdrachten verdeeld om het daarna terug samen te brengen.

### **ERVARING INGENIEURS**

De ingenieurs dachten eerst 'Oei, hoe moeten we dit doen?' maar ze vonden het leuk omdat ze nieuwe dingen ontdekten in het computerprogramma. Het was wel moeilijk om dingen aan te passen. Dit gebeurde vaak omdat ze altijd moesten overleggen met de bouwers.

### **ERVARING BOUWERS**

De bouwers vonden het een beetje moeilijk omdat er soms niet genoeg materiaal was om te doen wat ze wilden. Maar uiteindelijk konden ze het toch in elkaar steken. Ze hebben wel veel moeten aanpassen.

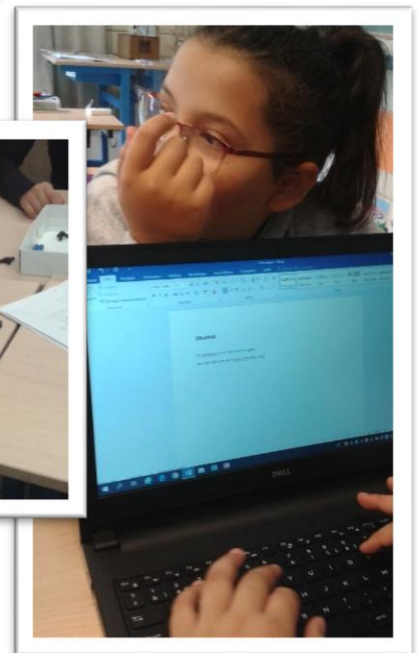
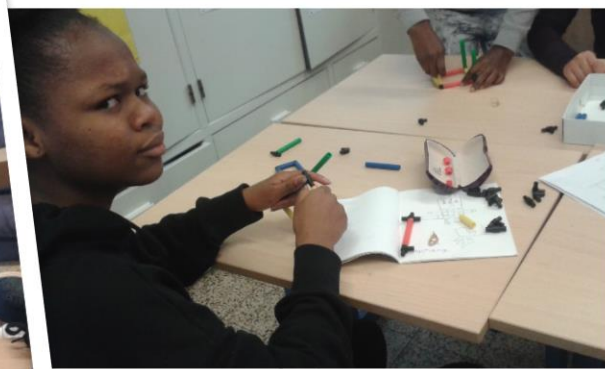
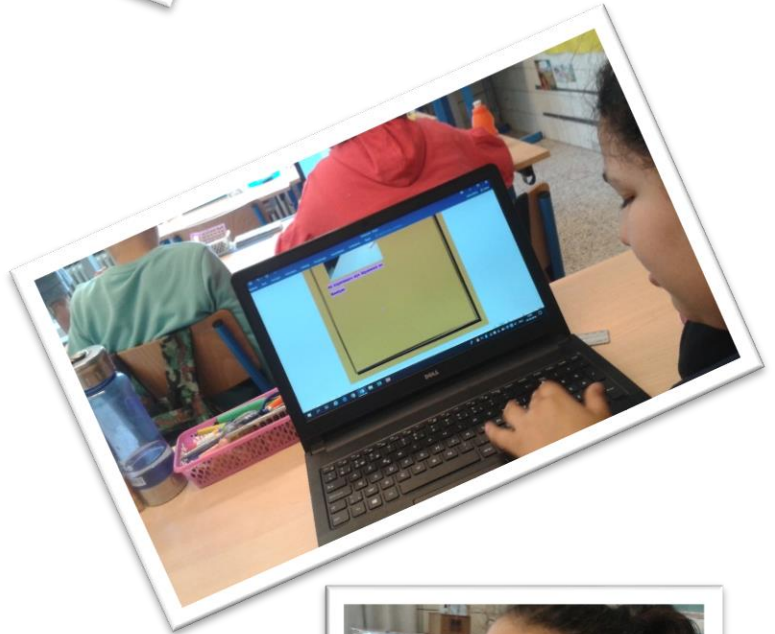
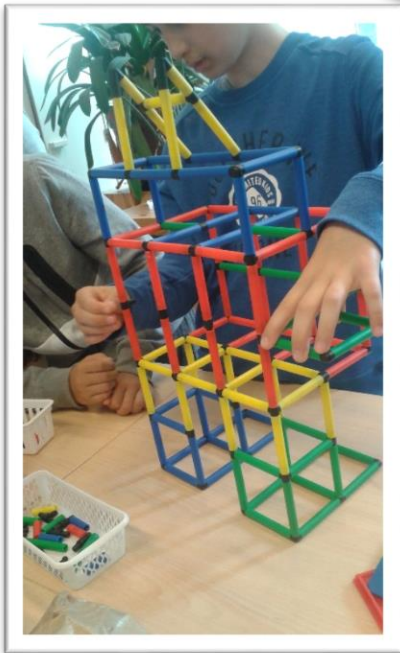
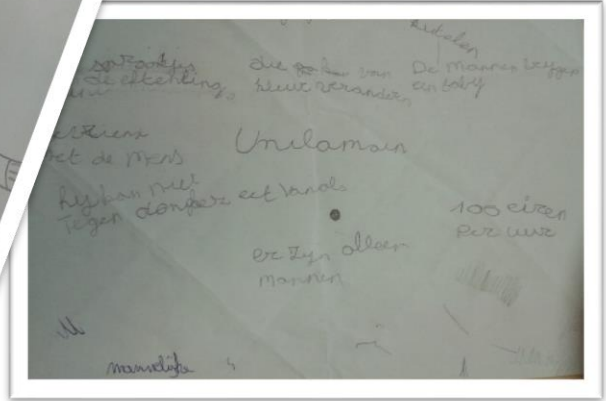
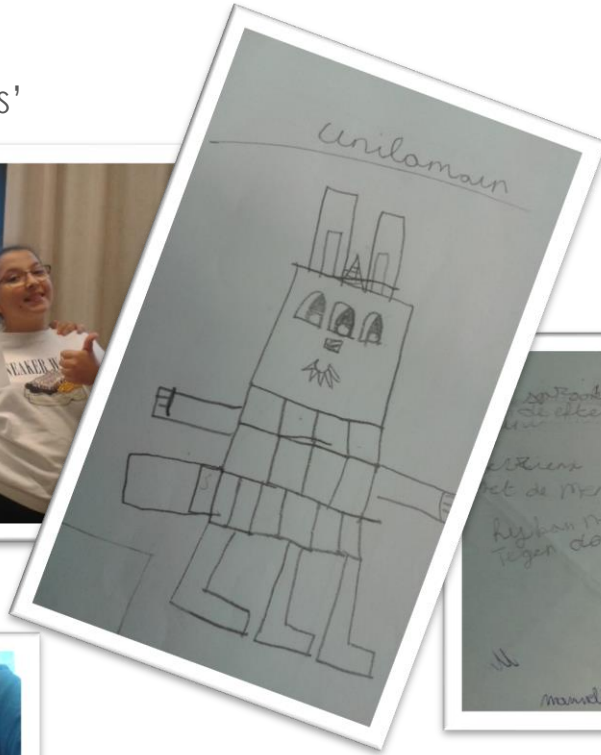
### **ERVARING FOTOGRAFEN**

Het maken van de foto's was gemakkelijk en moeilijk. Moeilijk omdat de kinderen vaak nog bezig waren en ze niets konden zien. Gemakkelijk omdat we allemaal wel foto's kunnen trekken.

### **ERVARING REGISSEURS**

De start was niet gemakkelijk maar na een tijdje hadden de kinderen hun draai gevonden. Ze hadden hele leuke ideeën die ze ook probeerden uit te werken.

'ONS ONTWERPPROCES'

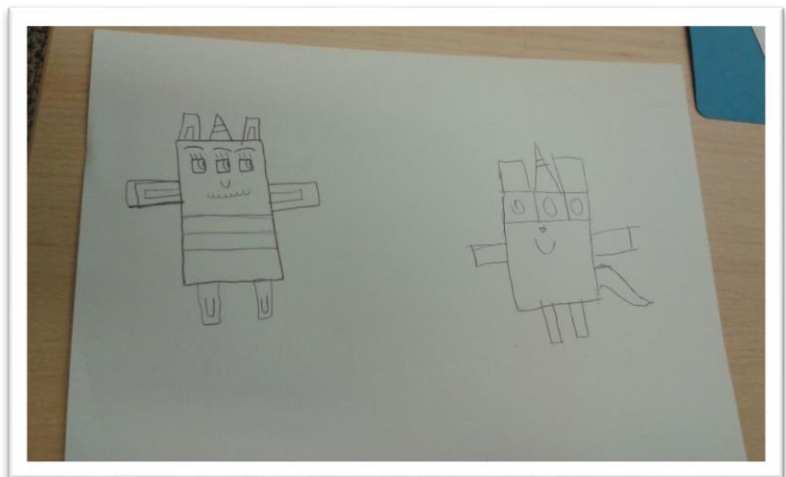


---

# ONS RESULTAAT

---

## HANDGETEKENDE SCHETSEN



## FOTO





RENDERINGEN UIT HET 3D-PROGRAMMA

