

Denken in structuur

Ideevorming

Ideevorming

Stramien & Lay-out schetsen

Je maakt een opening en vervolgenspread

gedrag

Het doel van onbenullig rummiekuppen

Spelregels

Spelen is meer dan een spelletje. Wie nooit toept of een hut bouwt, gaat gekke dingen doen. Mensen doodschieten bijvoorbeeld.

TEKST Berry Overvold

Ik haat spelletjes. Urenlang de gevulgenis en de kaizerkraak proberen te ontvleien, twee keer letterwaarde en drie keer woordwaarde, of rammelen op een schermpje om boze vogels af te vuren op groene varkens: mij doe je er geen plezier mee. Moppen cap ik ook al niet. En flirtent! Ik geef toe: ook al geen dagelijkse bezigheid. Het zijn allemaal vormen van spel. In psychologisch taal lukt de definitie daarvan: een vrijwillige bezigheid die op het eerste oog niet serieus bedoeld is maar waar je tegelijk volledig in kunt oppaan, en waarbij de bezigheid zelf belangrijker is dan het doel. Een hede mond vol. En zoals gezegd, nikt voor mij. En daar maak ik mij een beetje zorgen om. Want spelen, zelfs in de vorm van een op het oog onbenullig porgje roepen, ganzenbonden en rummiekuppen, is essentieel voor een mens.

Man draait door
Charles Whitman gold als een modelstudent. Hij was in 1966 25 jaar oud, voormalig vootstichting en marinier, en studeerde werktuigbouwkunde aan de Universiteit van Texas in Austin. Whitman was al tijdens zijn studietentjaren getrouwd met de twee jaar jongere Kathleen Leikner, die hij op de universiteit had leren kennen. Van hem verwachtte je het niet, kortom.

Op 31 juli 1966 schreef hij 's avonds, toen zijn vrouw aan het werk was op haar bijbaanadres, een afscheidsbrief. De laatste tijd begreep ik mijzelf slecht. Ik zou een gewone, verstandige en intelligente jongeman moeten zijn. Toch ben ik de laatste tijd ik kan mij niet herinneren wanneer het begon. slachtoffer van veel ongebruikelijke en irrationele gedachten. Kort na middernacht stapte hij in de auto en reed naar het huis van zijn moeder. Hij maakte haar dood. Daarna reed hij terug naar huis. Zijn vrouw, inmiddels terug van werk, lag al te slapen. Whitman stak haar drie keer in haar hart. Zij was kansloos. Vroeg in de ochtend haalde Whitman een truck. Die laatste hij bij verschillende wapenwinkels vol met vuurwapens. Dren voor het middaguon kwam hij aan op de universiteit. Hij ging rechtstreeks naar het observatieplatform van het dertig verdiepingen hoge hoofgebouw van de universiteit. Onderweg vermoedde hij een roeptoestoot. Eenmaal op het platform stuurde hij vanaf zeventig meter hoogte het ene na het andere schot af op de voorbijgangers



leven — Guest Psychologie 69

Openingspread



Welk speltype ben jij?

Niet iedereen speelt op dezelfde manier. Spelonderzoeker Stuart Brown zette in zijn boek *Play* (2008) acht spelsoorten op een rij. Niet getueld op harde wetenschappen, geeft hij toe, maar op zijn doornilarge ervaring met onderzoek naar de (niet-)spelende mens. Welk type spakt het best bij jou?

- 1 De joker.** Je laat mensen lachen, je haalt practical jokes uit.
- 2 De beweeger.** Je houdt van dansen, doet aan sport, als je maar beweegt.
- 3 De ontdekker.** Je bezoekt graag nieuwe plekken, ontmoet nieuwe mensen en zoekt nieuwe ervaringen (fysiek of geestelijk).
- 4 De winnaar.** Je houdt van alle vormen van competitie, houdt graag de score bij.
- 5 De regisseur.** Je bent gek op plannen, geeft graag feestjes, organiseert uitjes en neemt het voortouw.
- 6 De verzameelaar.** Je kiest op verzamelen, of het nu voorwerpen of ervaringen zijn.
- 7 De schepper.** Je beleeft plezier aan het maken van dingen, optuigen, decoreren, je werkt met je handen.
- 8 De verteller.** Je gebruikt graag je verbeelding om verhalen te creëren en tot je te nemen, van boeken en films tot toneelstukken.

Waarom zou ik?
Geluukkig leidt niet elke spelende jeugd tot massamoord. Gelukkig heb ik zelf niet zo'n teurige jeugd gehad als

te hebben gespeeld. Dat, en al het andere onderzoek dat Brown in de rest van zijn loopbaan zou doen (Brown begon zich te specialiseren in spel en psychol, voor Brown het bewijs hoe belangrijk spelen is voor een gezonde geestelijke en sociale ontwikkeling.

Wie speelt, moet soms verliezen. Als een kind speelt met een ander, is het onvermijdelijk ook wel eens de onderliggende partij. Een beetje pimpompetten kan je avontuur verliezen. Maar spelen leert je niet alleen omgaan met verliezen. 'Emotionele en strategische uitdaging', noemt Brown spelomgevingen. Hij vergelijkt het met verkeernde dieren die in een weil te krap hok wagt vinden, zonder aandacht en liefde te krijgen. Als spel ons omhullen wordt, dan lijken we op spontane manier als die dieren, maar je moet het vervolgens nog wel doen om het te ontwikkelen. Bij niet-spelende kinderen kan je volgens hem later een gebrek aan veerkracht en nieuwsgierigheid opmerken. Ook hebben zij moeite met het tonen van de op dat moment gewenste of gemaakte emoties. Opgaan met verandering en tegenslagen, vinden deze mensen moeilijk. Spelen leert je harte te omgaan.

Charles Whitman had volgens Brown nooit doodgewone sociale vaardigheden als geven en nemen geleerd. Hij kon volgens buren, leraren en behelnden die tijdens het Whitman-onderzoek werden ondervraagd, niet omgaan met sociale situaties. Browns conclusie: door zijn jeugd had Whitman geen gezonde gevoelens en sociale ontwikkeling doorgemaakt. Daardoor was hij niri in staat om met stress en tegenslag om te gaan, waardoor hij uiteindelijk, op 1 augustus 1966, ontplofte.

Waarom zou ik?
Geluukkig leidt niet elke spelende jeugd tot massamoord. Gelukkig heb ik zelf niet zo'n teurige jeugd gehad als

Mens kan niet tegen verlies

De meeste mensen hebben een grotere heid aan verliezen dan aan winsten. Houden, verliezen en verliezen psychologen dat. Avoers gezegd: als je tijdens een partij kaarten een grote verlies, heeft dat een negatieve impact op je gedrag. Hetzelfde geldt voor andere spelsoorten. Bijvoorbeeld in de wiel, we zijn bij met een aanloop van vijfzig euro. Als we denken dat we vijf euro kunt krijgen hebben gekregen, dan wanneer we precies diezelfde aankoop doen, voor at euro plus een toelag van vijf euro. Dat weten we niet, maar het is een andere manier om op je geld uit te geven, en daar doen jij ook ook nog. In andere woorden: het bedrag heeft een andere waarde. Het effect is dat er sprake is van een meerderheid. Bijvoorbeeld in de wiel. Of bij een spelletje.

'Kinderen die niet spelen, zijn als dieren die wegwijnen in veel te krappe hokken'

leven — Guest Psychologie 71

Vervolgsread

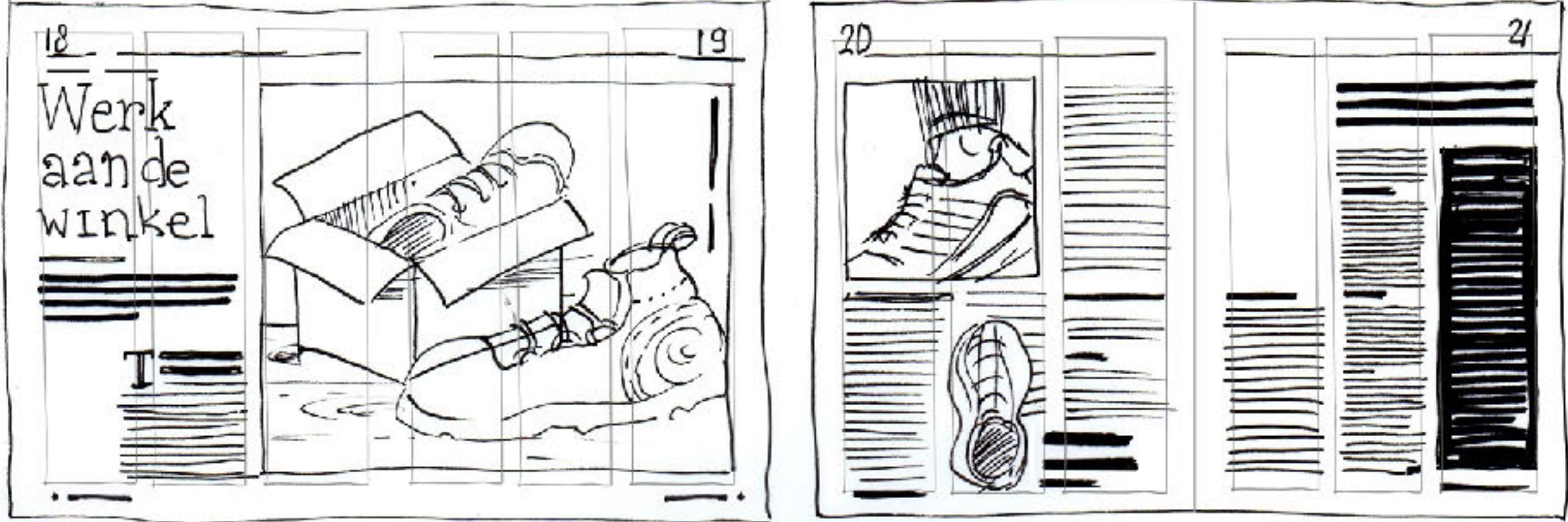
Ideevorming: Spelen met ideeën



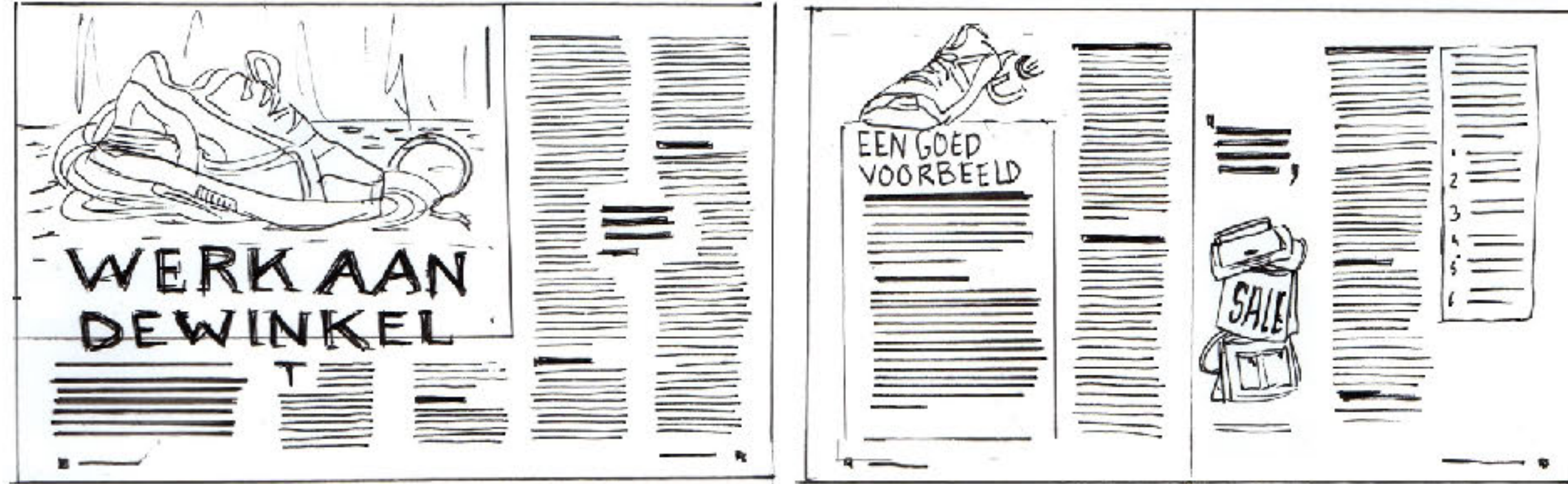
Je gaat twee verschillende lay-out voorstellen maken van 2 spreads op het **stramien** met de verschillende **tekstelementen** die voorkomen in je gekozen artikel. Je maakt daarin een duidelijke **visuele hiërarchie** zichtbaar. **De sfeer** van het artikel is **zichtbaar gemaakt in je lay-out schets**

Waar werk je na toe?

Voorstel 1



Voorstel 2



Openingsspread

Vervolgspread

Waarom oefenen we dit?

- Om een logische leesvolgorde te bepalen
- Balans in de lay-out te kunnen bepalen

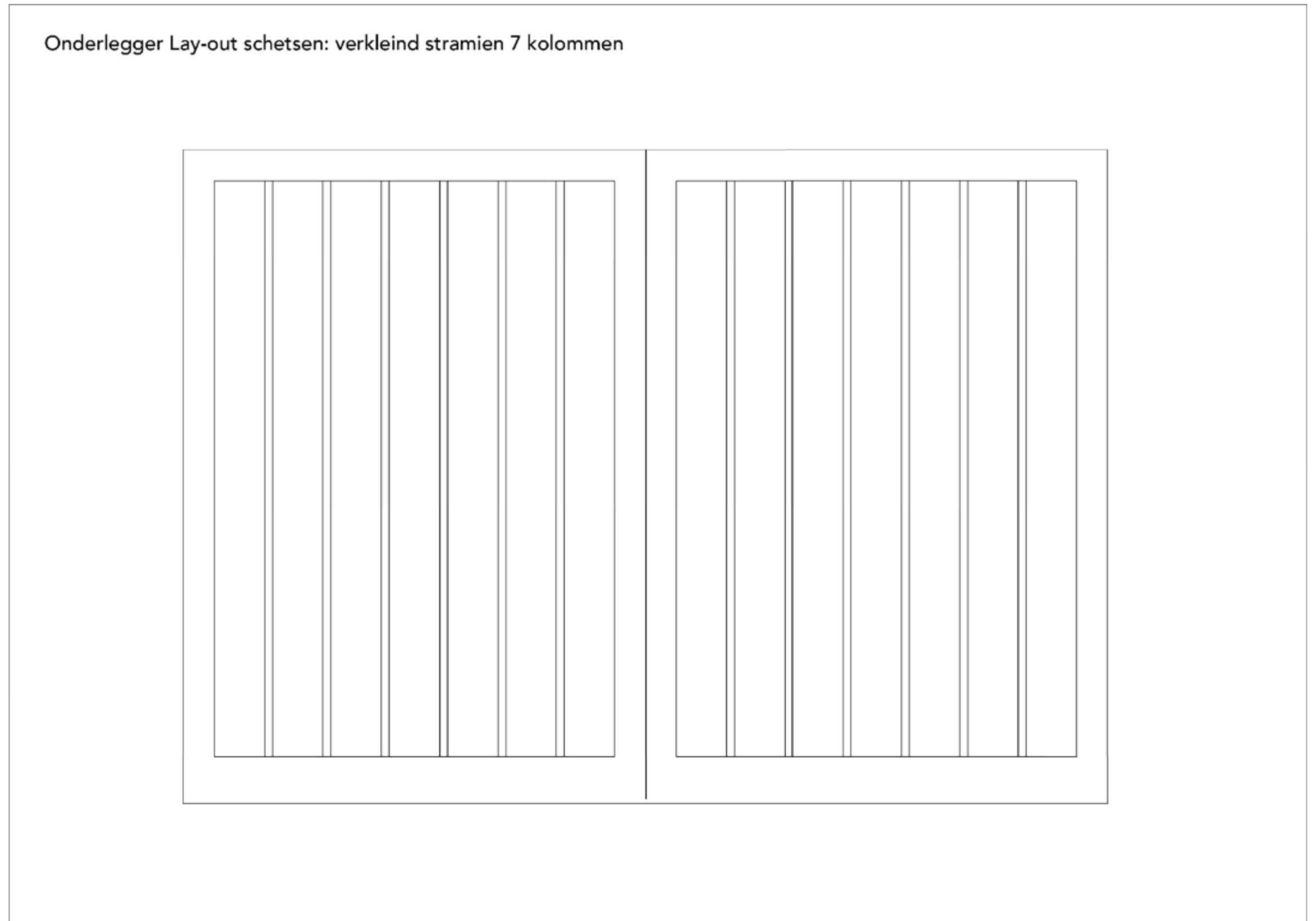
Opdracht in stappen

Opdracht in stappen

1. Maak 2 verschillende lay-out schetsen op het gegeven stramien in fineliner en marker; je werkt in zwart-wit
2. Plaats jouw tekstelementen in een duidelijk zichtbare hiërarchie, zodat een logische leesvolgorde ontstaat; denk daarbij aan grootte, plaatsing (Wanneer je het uitwerkt in Indesign komt daar ook kleur bij)
3. Plaats de 5 beelden, ze dienen ter ondersteuning van de tekst
4. Maak de inhoud van je verhaal zichtbaar in de lay-out

Stap 1A Maak 2 verschillende lay-out schetsen op het stramien

1. Gebruik het 'stramien voorbeeldvel' (onderlegger)
2. Leg het onder het markervel
3. Je tekent NIET óp de onderlegger



Stap 1B Teken de randen van de pagina en de kolommen

Hier is in de lay-out schets is het stramien zichtbaar gemaakt door de kolommen met een dunne lijn weer te geven.

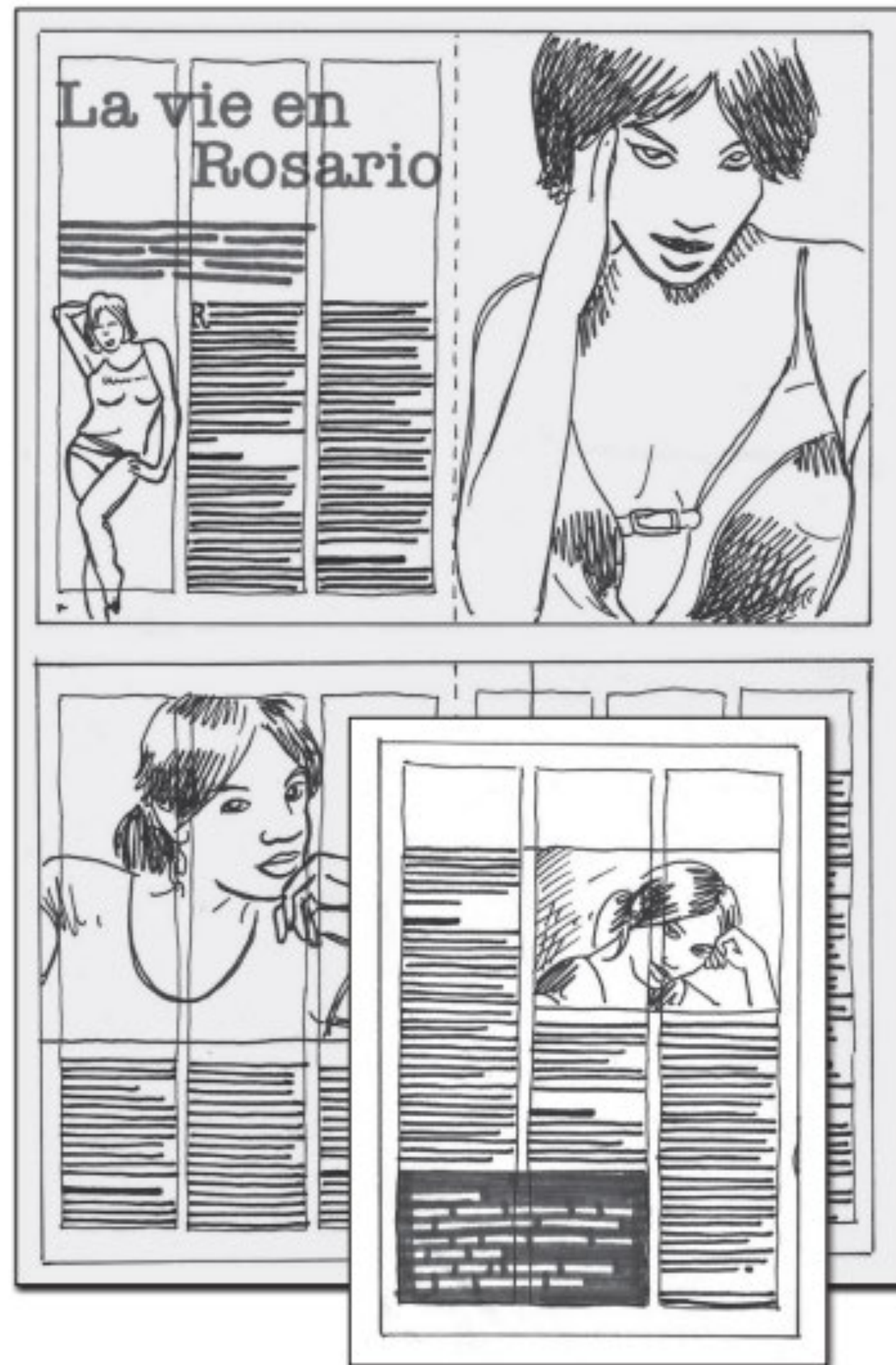
1. Teken de kolommen met de dunste fineliner (0,05 of 0,1) of met potlood
2. Geef ook de rand van de pagina aan, trek deze over, in een iets dikkere fineliner fineliner, niet met potlood



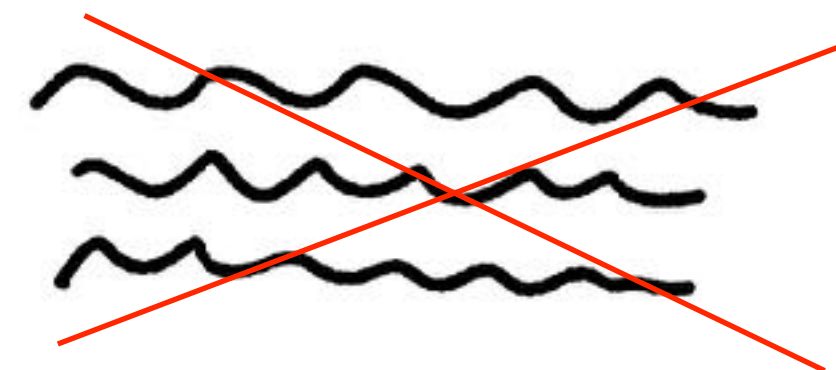
Rand van pagina's overtrekken

Kolommen getekend, met dunste fineliner

Stap 1C Tekenen van tekst



Witte tekst kan je makkelijk “faken” door deze uit te sparen.



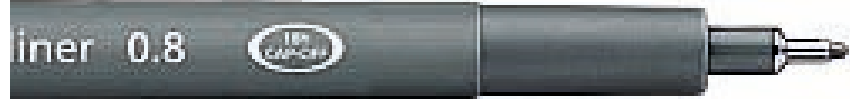
Tekst: geen golfjes tekenen maar rechte lijnen

1. Lay-out schets is gemaakt met fineliners en marker
2. Gebruik 2 of 3 **verschillende lijndiktes** om de hiërarchie is tekst aan te geven
3. De titel en streamer zijn voluit geschreven
4. De andere tekst: in lijnen. Teken geen golfjes!

Stap 1C Welke dikte fineliner/marker voor welk tekstelement?

Openingsspread

Heading (Kop)
Fineliner: uitgetekend



Heading



Intro

Kopje

Intro en kopjes
Dunne punt marker



Streamer

Fineliner: uitgetekend

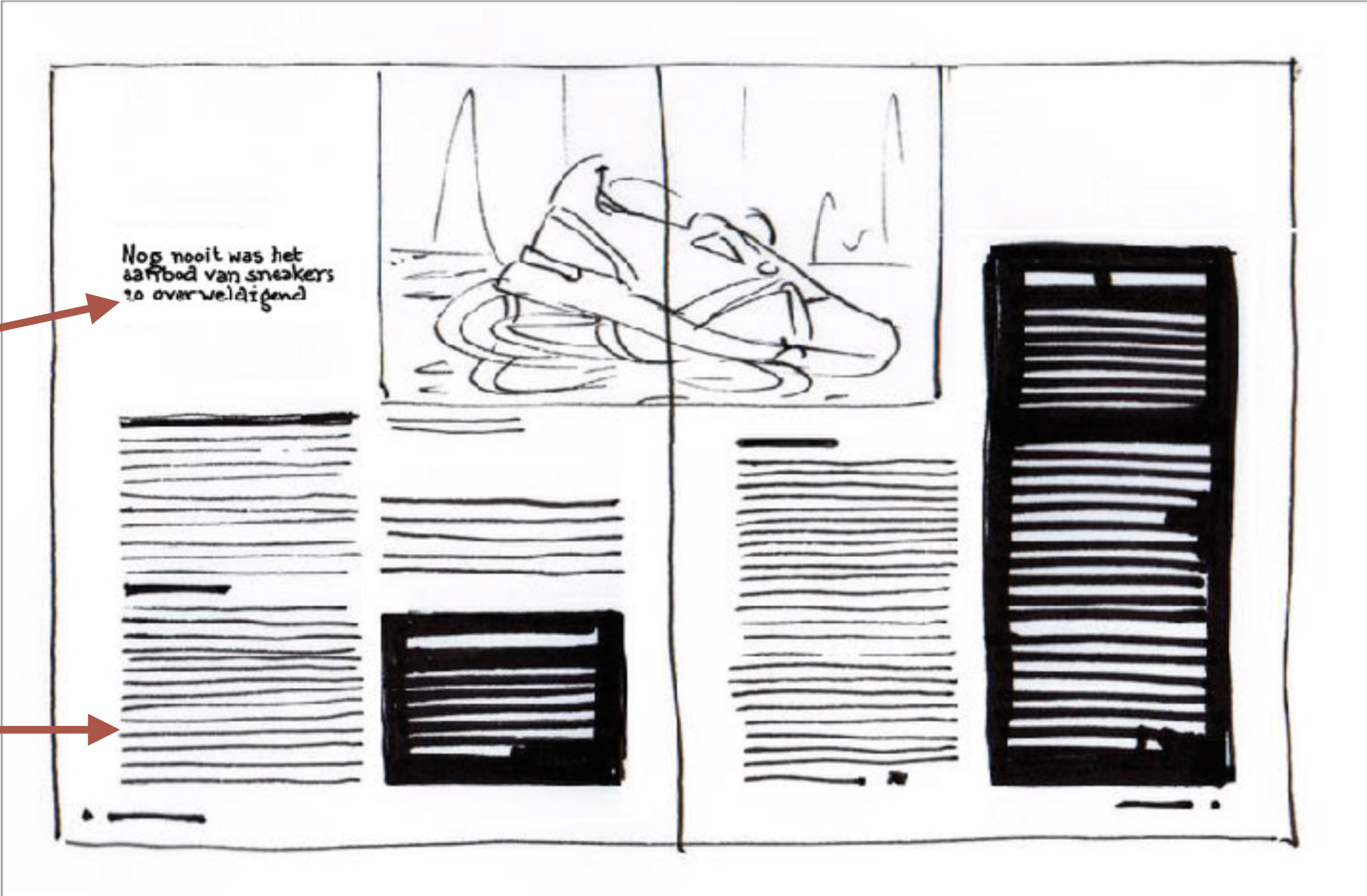
Streamer

Broodtekst

Fineliner (0.5 - 0.8)

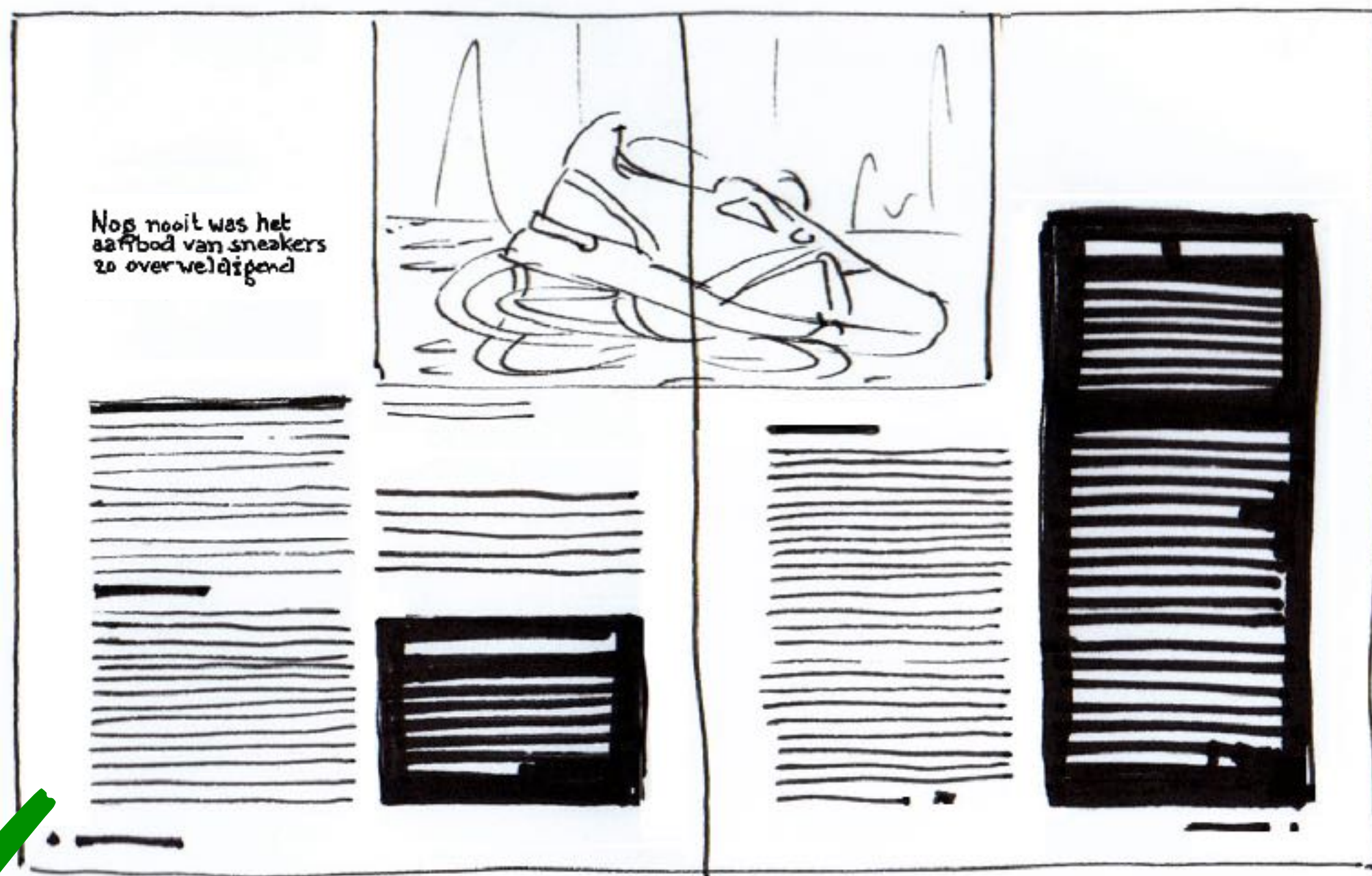
Broodtekst

Vervolgsread

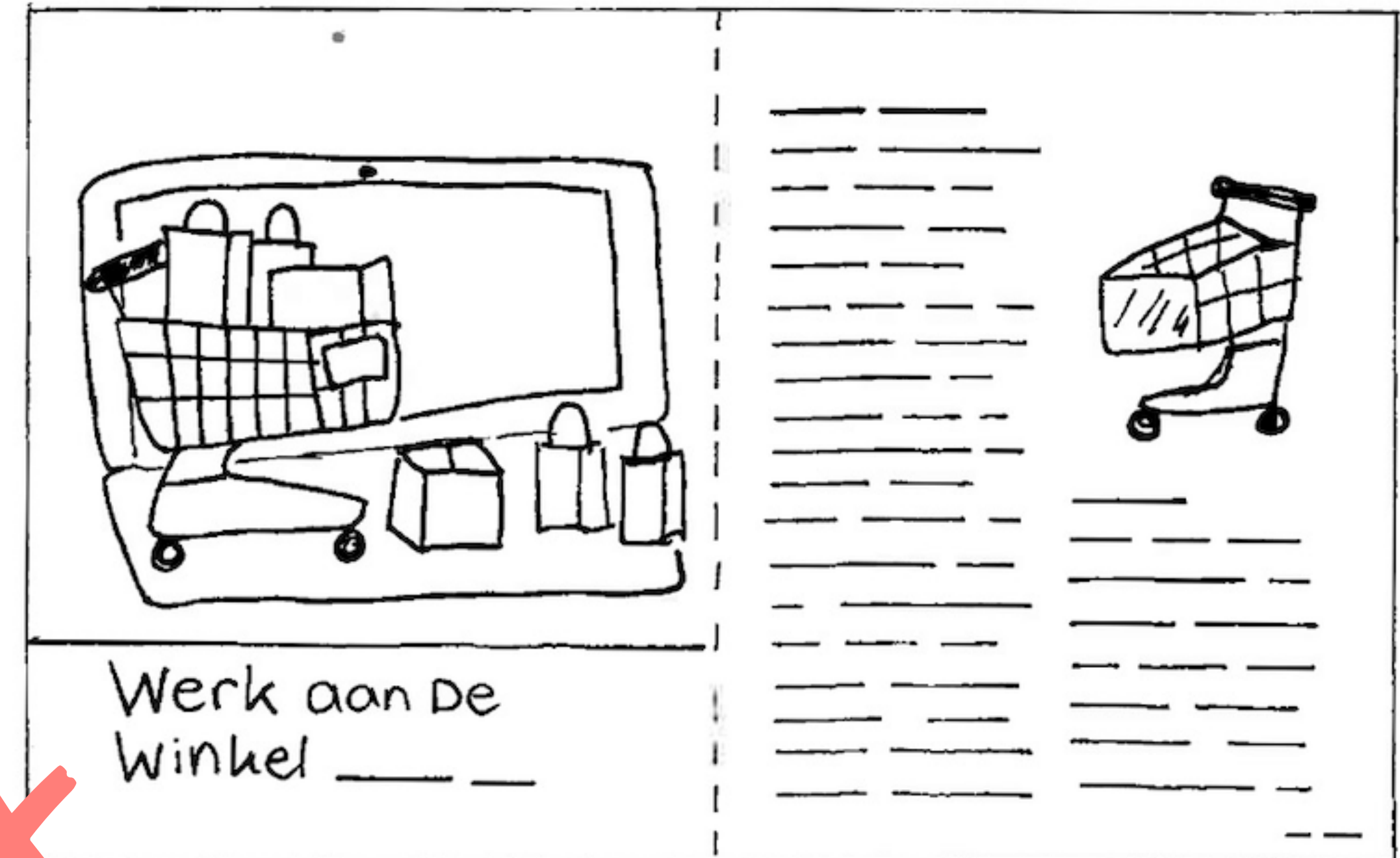


Aandachtspunten schetsen

1. Teken een duidelijk verschil in dikte tussen de broodtekst (dun), intro en (sub)kopjes (dikker)
2. Maak de regelafstand niet te groot (niet te veel witruimte tussen de regels)
3. Onderliggend stramien duidelijk zichtbaar



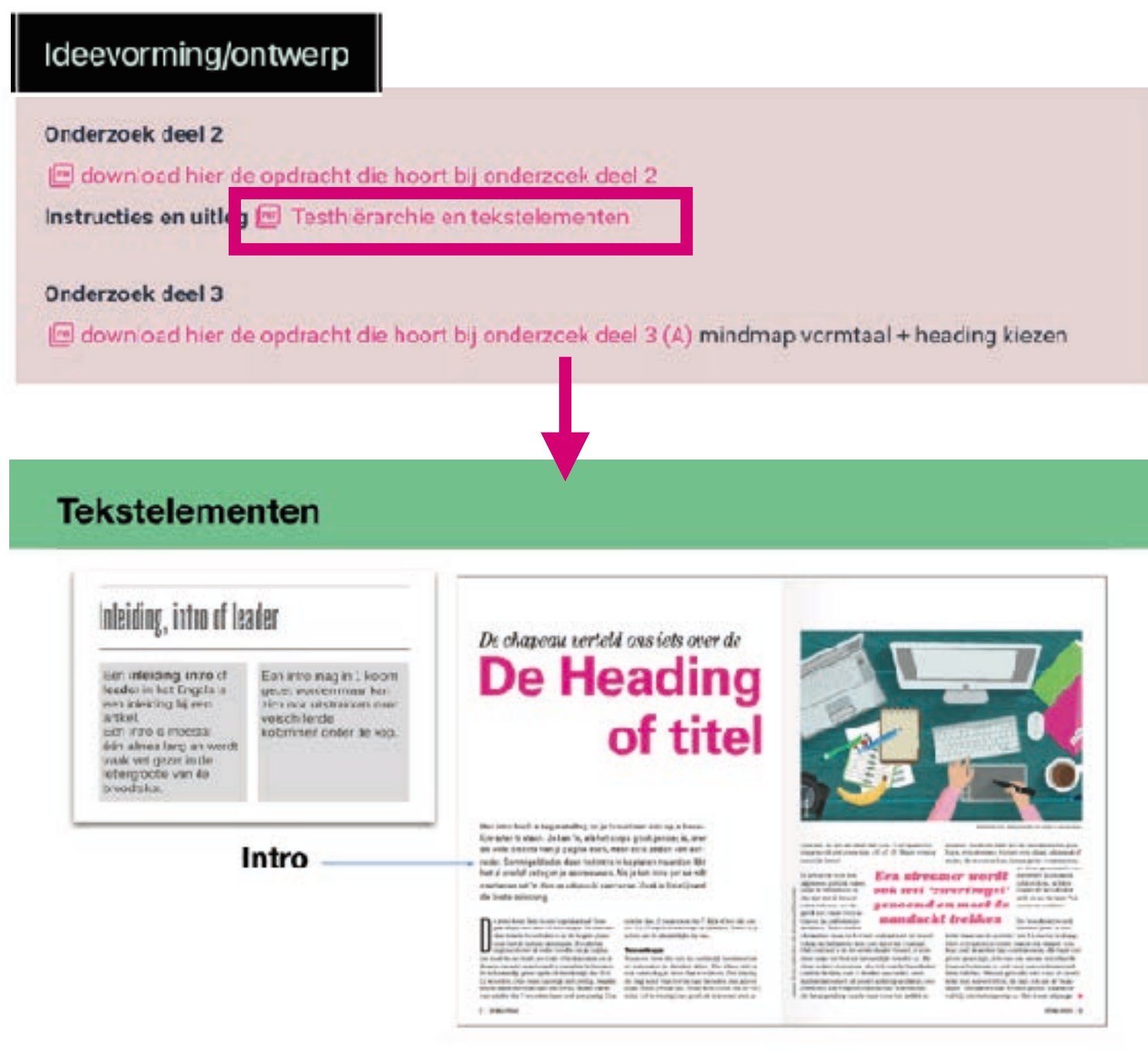
1. voldoende verschil broodtekst, (sub)kopjes
2. Regelafstand is oké
3. Onderliggend stramien is duidelijk zichtbaar



1. onvoldoende verschil tussen broodtekst en subkopje
2. Regelafstand is veel te groot
3. Onderliggend stramien is niet duidelijk zichtbaar

Stap 2 plaats je elementen in een logische hiërarchie

Denk hierbij aan grootte en plaatsing



Hou de uitleg 'teksthiërarchie en tekstelementen' van mamv. bij de hand (staat bij ideevoering/ontwerp)

This block shows a sample text layout for a document titled 'Laat je verrassen door Dutch Design'. The layout includes a title, an introduction, a section titled 'Wat is Dutch Design?', and a section titled 'Waarom is het bijzonder?'. The text is accompanied by handwritten annotations in red ink: 'Titel' next to the title, 'Intro' next to the introduction, 'Kop (tussenkopje)' next to the 'Wat is Dutch Design?' section, and 'Broodtekst' next to the 'Waarom is het bijzonder?' section.

Hou je tekst + aangegeven tekstelementen bij de hand

Stap 2 plaats je elementen in een logische hiërarchie

Magazine | voorbeeldspreads (klein)

Bekijk eerst nog eens goed de verschillen tussen de tijdschriften-spreads. Wat onderscheidt de ene layout van de andere? Let hierbij op de typografie van bijvoorbeeld de header, de quotes, het fotografisch beeld en/of de illustraties, kleurgebruik, kolom-indeling en witruimte. Laat je inspireren door onderstaande voorbeelden.



Flow: openingspread



Flow: vervolgsread



Glamour: openingspread



Glamour: vervolgsread



Viva: openingspread



Viva: vervolgsread



Flow: openingspread



Flow: vervolgsread



Wielar Revue: openingspread



Wielar Revue: vervolgsread



Happinez: openingspread



Happinez: vervolgsread



E! Nieuws: openingspread



E! Nieuws: vervolgsread



Quest Psychologie: openingspread



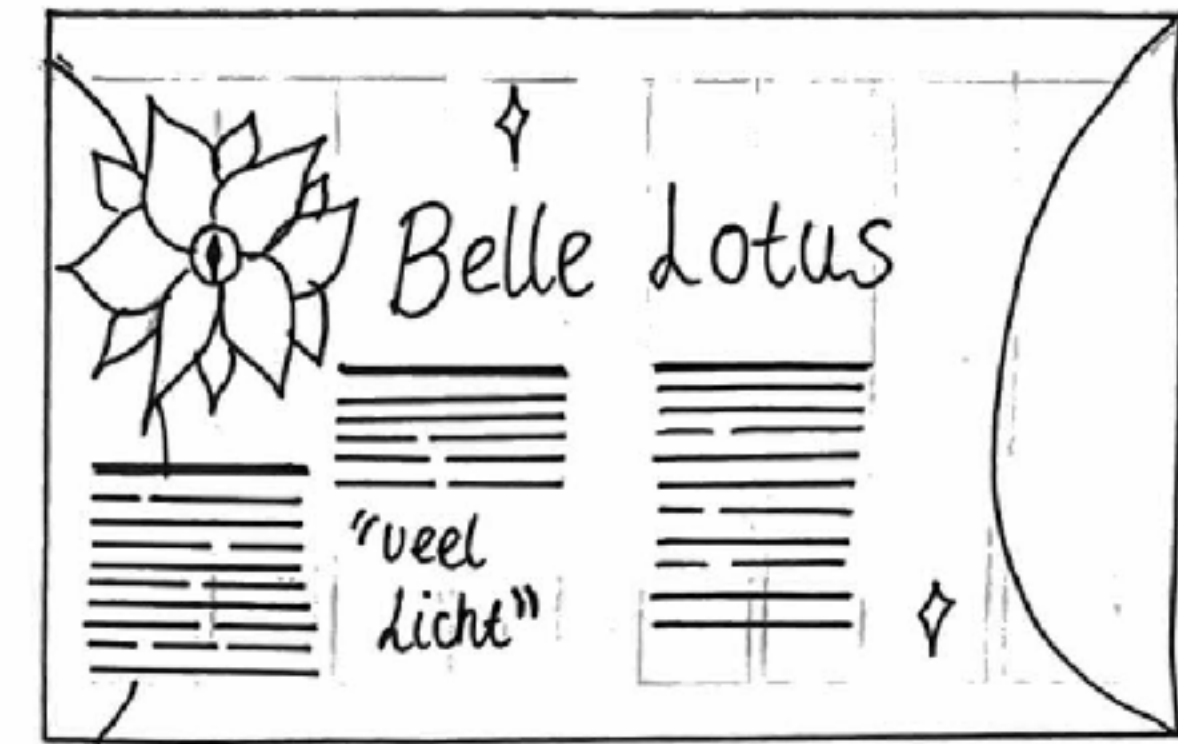
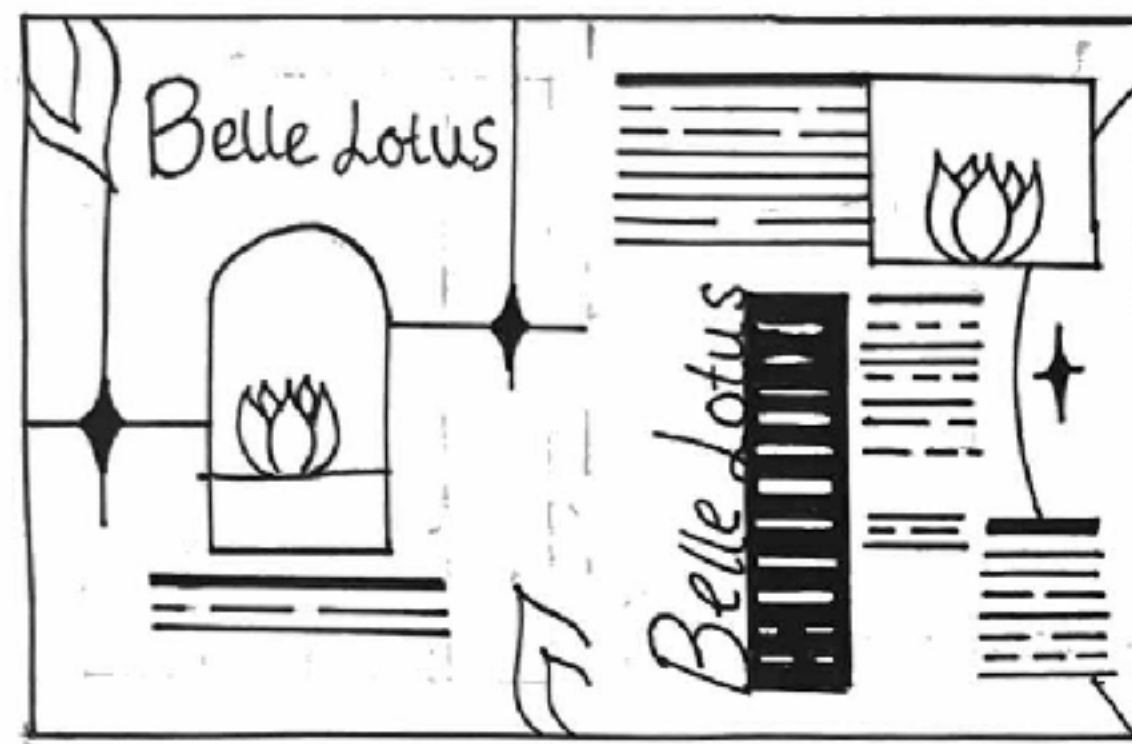
Quest Psychologie: vervolgsread

Voorbeeldspreads

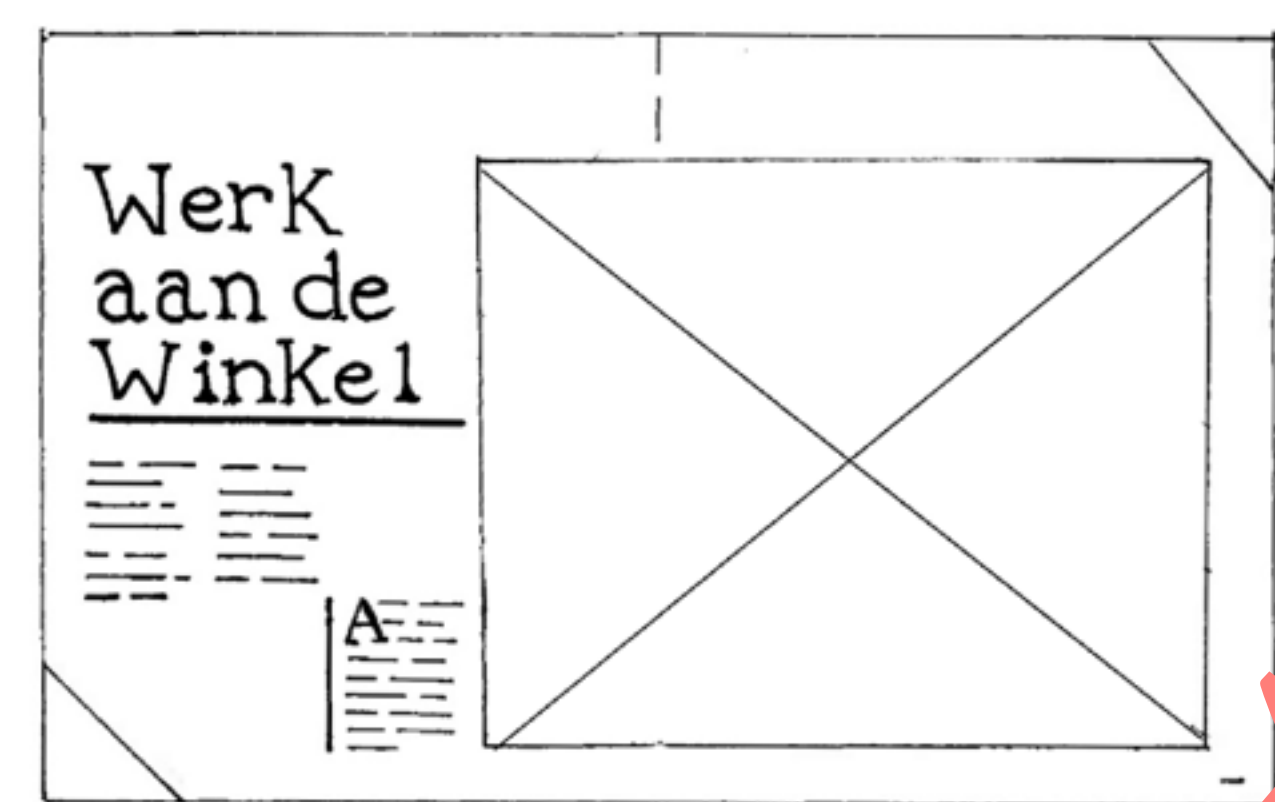
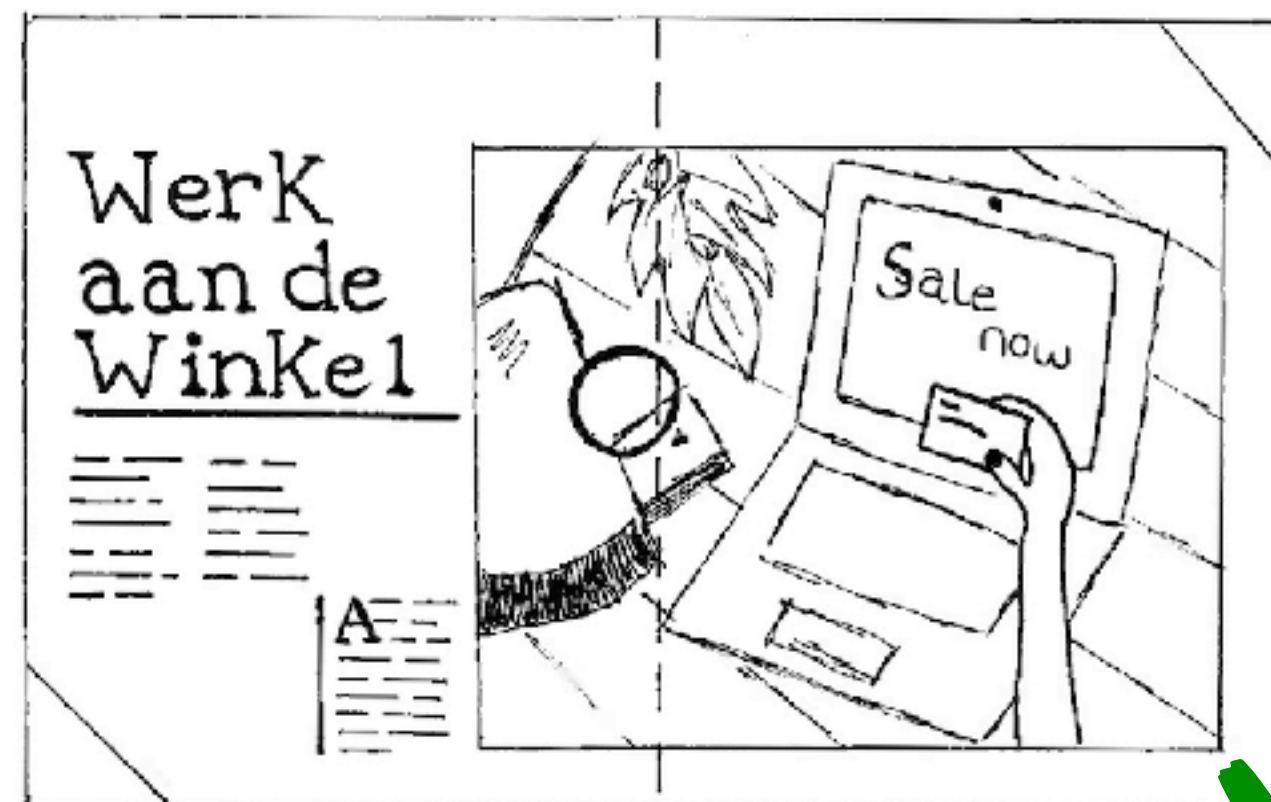
Ter inspiratie hou je de voorbeeldspreads bij de hand (krijg je geprint van docent)

Stap 3 Plaats de 5 beelden, ze dienen ter ondersteuning van de tekst

1. Teken eerst de kaders verspreid over de 2 spreads
2. Schets de foto's met fineliner/markers.
3. ZET NOOIT KRUIZEN



Teken eerst de kaders verspreid over de 2 spreads



Stap 4 Maak de inhoud van je verhaal zichtbaar in de lay-out

De sfeer van het verhaal kan je zichtbaar te maken in je lay-out schetsen. Naast keuze van beeld en letter kan je de sfeer ook versterken door:

- Veel of weinig **witruimte**
- **Grootte en plaatsing** van beeld en de tekst (heading, streamers etc.)
- Wel of geen **kleurvlakken** (transparant of solid)
- Wel of geen **overlapping** (beelden of tekst op beelden)
- Plaatsing: **kijkrichting** (van beelden, kleurvlakken, tekst)
- Veel **aflopend beeld** gebruikt of 1 aflopend beeld (minimaal 1 beeld moet aflopend geplaatst zijn)
- Gebruik van smalle of bredere kolommen

Stap 4 Maak de inhoud van je verhaal zichtbaar in de lay-out



Er is hier nagedacht over:

- Veel witruimte op de openingspagina en een grote ondermarge,
- De grootte en plaatsing van de tekst (heading, streamers etc) en beeld
- Kleurvlakken (transparant)
- Plaatsing: kijkrichting (van beelden, kleurvlakken, tekst)
- Aflopend beeld

5. Spelen met lay-out

Vormgeving laten aansluiten bij inhoud en doelgroep

Spelen met: **witruimte & restruimte**



NIVEAU 1 MOI, AGRICULTEUR DE SALON



JE DEVIENS CHAMPIGNONNISTE
Il y a ceux qui souhaitent se débarrasser de leurs mycoses sous les pieds, d'autres qui tentent de faire pousser des champignons dans leur salon. Pour les seconds, une nouvelle boîte à peine plus grande qu'une brique de lait voit sortir de curieux aliens. C'est le kit de LA BOÎTE À CHAMPIGNONS. Cultivez vos pleurotes sur du marc de café dans votre cuisine, promet le site. Mission acceptée! Il vous suffira d'entailler d'une croix solennelle votre boîte, de la suspendre assez loin du radiateur et pas trop près du soleil, de la pulvériser deux fois par jour. Après dix jours, de petites micro-pleurotes en grappes bien serrées commencent à pointer leur corolle... Et quand les bords commencent à brunir sur le côté, quand une petite poudre blanche apparaît au milieu, alors elles pourront passer à la poêle.

● LES FOUSSES D'ÉTÉ DE LA BOÎTE À CHAMPIGNONS

JE SUIS CHAMPION DE KÉFIR
Une biogène qui regorge de bonnes bactéries et de vitamines? Qui régénère le flore intestinale et assure notre longévité? Dagné! C'est le kéfir. Pour jouer les drôles de potes magiques, il faut avant tout vous procurer ces petits grains un peu gluants. Comment? Ils se transmettent à travers des communautés de Aïftradicos (Internet, vuzuz, collèges) ou s'achètent en boutique bio. Une fois vos micro-organismes en poche, versez-les dans un grand récipient hermétique. Pour l'équilibre de deux cuillères à soupe de grains, recouvrez-les d'un litre d'eau, saupoudrez de trois grosses cuillères de sucre et ajoutez quelques herbes sèches (ceux qui vous enchantent le plus). Pour le goût, certains aiment y presser un demi citron. Laissez ensuite fermenter votre breuvage à température ambiante à l'abri du soleil. Quand vos fruits secs remontent à la surface, le kéfir est prêt (entre 24 et 48 h). Buvez un grand verre chaque matin de cet élixir pétillant, ou un litre par jour pour une cure de quatre semaines.

● LE KÉFIR, BOISSON MIRACLE ET PRESQUE GRATUITE

JE ME METS AUX SEMIS 100% RÉCUP
Détendez votre essoufflé, mangez des fruits, sortez vos rouleaux de papier toilette, l'heure des semis a sonné. Vous n'avez pas le kit du parfait jardinier? Cela tombe bien, il existe des astuces 100% récup' pour acquiescir vos semis. La première consiste à déposer vos graines sur de l'essuie-tout humide. Laissez sécher ensuite 12 h avant de placer le tout dans des sachets remplis de terreau spécial semis. Si vous avez bien ces objets jetables, il vous suffit de les remplacer par des coquilles d'œuf vides, préalablement percées dans leur fond pour que l'air puisse s'échapper. Au moment de la mise en terre, roulez-les pas de les séparer délicatement avec vos doigts pour laisser les racines s'échapper. Vous pouvez aussi réaliser de petites boîtes avec vos rouleaux de papier toilette. Mettez-y à plat les graines vers le fond puis le terreau. Arrosez un peu avec une bouteille au bouchon percé et laissez à la nature le soin d'opérer sa magie jusqu'à ce que vos plants comptent trois à quatre feuilles. Il sera alors temps de les habituer au froid en les sortant quelques heures par jour avant la mise en terre.

● SEMIS 100% RÉCUP'

● Retrouvez tous les articles en ligne sur magazine.lanuchequiditoui.fr

AGIR

JE FAIS MON LEVAIN

Il n'y a pas que le levain dans la vie. Il y a aussi le levain, un ferment naturel qui donne au pain une délicieuse saveur acide et qui le rend plus digeste. Une histoire racontée avec quelques protagonistes très simples: de l'eau, de la farine et... du temps. Il existe des dizaines de recettes pour créer un levain: vous en trouverez d'acrobates sur les blogs MAKANA ou le casu ne court par exemple, sur les étages de votre librairie dans maint ouvrages consacrés au pain ou sur YouTube. Selon la méthode de Cécile Desaux, fondatrice d'Alizé Pain, mélangez d'abord vigoureusement 25 grammes de farine et 25 millilitres d'eau dans un pot recouvert d'un couvercle percé ou de gaze. Attendez plus ou moins 24 heures (la mesure va commencer à buller et à gonfler). Ajoutez ensuite 50 grammes de farine et 50 millilitres d'eau. Mélangez, couvrez bien les parois et remettez le dans un endroit frais. Le levain va monter puis commencer à dégonfler au bout d'environ 12 heures. Rajoutez enfin 100 grammes de farine et 100 millilitres d'eau. Laissez le dans un endroit frais. Après environ 8 heures, les choses se stabilisent un peu. Théoriquement, votre levain est fin prêt mais il va falloir continuer à le nourrir pour ne pas stopper la fermentation! Si vous faites du pain souvent, remuez pas de donner régulièrement un repas à votre levain: 50 grammes de farine et 50 millilitres d'eau. Si votre bûche est plus occasionnelle, laissez gentiment votre protégé hiberner au réfrigérateur jusqu'à trois semaines. Pour le réveiller, sortez-le, patientez quelques heures et donnez-lui son repas habituel.

● ENJOYEZ-VOUS À L'AVENTURE DU LEVAIN MAISON



JE FABRIQUE MA BIÈRE

Cette année, c'est décidé, vous faites votre propre bière. À vous la potion magique de Panoramix et le breuvage à votre nom: votre bière, votre bataille, quoi! Pour cela, inscrivez-vous à un cours dans une brasserie de votre quartier (farfouillez sur Internet, les microbrasseries sont de plus en plus nombreuses à en proposer). Si vous voulez réaliser votre propre bière à la maison, il vous faudra choper des infos sur le site univers.biere.net puis commander un kit chez B MAKER pour vous faire une Pale Ale (IPA) made in ma cuisine. Vous recevrez alors un guide avec tous les ingrédients et les ustensiles. Prévoyez d'y consacrer une soirée entière (au moins 3 heures). La recette est ensuite assez simple: on fait chauffer, on fait infuser, on refroidit, on rajoute les levures et on met dans la cuve fournie par B MAKER avec un barboteur qui va gérer la fermentation. Seuls points d'attention, bien vérifier la température à chaque fois (avec un thermomètre de petit chimiste) et désinfecter tout le matériel. Une fois votre bière en hibernation dans un placard, vous constaterez qu'elle fait déjà des bruits de bébé. Dix jours plus tard, vous pourrez ajouter le sucre et mettre en bouteille, ce qui vous laissera assez de temps pour récolter des bouteilles en verre et donner un nom à votre création que vous pourrez boire deux semaines après.

Spelen met: overlapping



Lydia looking fabulous in black velvet dress from River island

Materiaal

1. Er is gewerkt met fineliners en markers.
2. De vijf foto's zijn geschetst met fineliner
3. Kolommen zijn aangegeven met de dunste fineliner (0,05 of 0,1) of potlood

Proces Criteria

Vaardigheid	Proces criteria
Ideevorming Spelen met ideeën	In de twee lay-out voorstellen is zichtbaar geëxperimenteerd en gevarieerd met vormgevingsprincipes om te komen tot een sterke visuele hiërarchie. Waarbij de sfeer van het artikel zichtbaar is.

Download op mamv.nl

Product Criteria

Vaardigheid	Product criteria
Vakkundigheid Lay-out schetsen Kwaliteit van het gemaakte werk	Er zijn twee verschillende lay-out voorstellen aanwezig van openings- en vervolgspreed
Vakkundigheid Stramien Kwaliteit van het gemaakte werk	In de lay-outs schets(en) is rekening gehouden met het basisstramien.
Vakkundigheid Teksthiërarchie Kwaliteit van het gemaakte werk	Alle tekst uit je artikel is gebruikt (hoeveelheid broodtekst is een schatting)
	De titel en streamer zijn in beide uitwerkingen voluit geschreven of getekend.
	Paginanummers, fotobijschriften en andere elementen zijn als tekstelementen meegenomen op de pagina
	Er is een logische tekst hiërarchie zichtbaar; er is nagedacht over grootte en plaatsing van elk tekstelement.
Vakkundigheid Beeldgebruik Kwaliteit van het gemaakte werk	Er zijn 5 beelden aanwezig en daarvan is minimaal 1 beeld aflopend geplaatst.