

MaakMeeMaand Enschede - oktober

Datum	Tijd - Doelgroep - Locatie	Workshop
09-10-20	14:00 - 15:30 uur Kinderen 9 – 12 jaar Locatie - Bibliotheek Enschede Zuid	<p>Zonnecellen</p> <p>Daag jezelf uit door te experimenteren met zonne-energie. Bouw een zonnecel met losse elektronica onderdelen en stuur daarmee een propeller aan. Lukt het jou om beweging uit de zon te halen?</p> <p>Inschrijving via bibliotheek Enschede: www.bibliotheekenschede.nl/agenda</p>
10-10-20	13.00 tot 15.00 uur 5 – 8 jaar Locatie: De MuseumFabriek	<p>Speksteen</p> <p>De workshop ‘aan de slag met speksteen’ staat deze herfstvakantie ook helemaal in het thema van het bos. Een begeleider vertelt de kinderen over het bos en haar bewoners, waarbij de ondertussen meer leren over speksteen en alle verschillende mogelijkheden om dit te gebruiken. Vervolgens gaan de kinderen aan de slag hun eigen herfstige bosbewoner te maken met behulp van speksteen.</p> <p>Inschrijving via De MuseumFabriek: www.demuseumfabriek.nl (agenda)</p>
13-10-20	13.00 tot 15.00 uur 5 – 8 jaar Locatie: De MuseumFabriek	<p>Speksteen</p> <p>De workshop ‘aan de slag met speksteen’ staat deze herfstvakantie ook helemaal in het thema van het bos. Een begeleider vertelt de kinderen over het bos en haar bewoners, waarbij de ondertussen meer leren over speksteen en alle verschillende mogelijkheden om dit te gebruiken. Vervolgens gaan de kinderen aan de slag hun eigen herfstige bosbewoner te maken met behulp van speksteen.</p> <p>Inschrijving via De MuseumFabriek: www.demuseumfabriek.nl (agenda)</p>
14-10-20	10:30 -12:00 uur - 1 Van 6-9 jaar 13:00 -14:30 uur - 2 Vanaf 10 jaar Via: Wijkcentrum De Magneet Wesselerbrink Locatie: Basisschool De Zuidsprong (Het Lang 78, Enschede)	<p>1. Workshop Huisrobot Homey</p> <p>AI is overal, ook in onze thuisomgeving. Ouders en kinderen zijn zich niet bewust dat zij dagelijks in contact komen met AI-technologie. Recent onderzoek uit Japan toont aan dat een huisrobot bepaalde behoeften op sociaal vlak kan invullen. In deze workshop gaan kinderen in gesprek met de huisrobot Homey (http://homey.app). Zij laten Homey uiteenlopende opdrachten uitvoeren (“Homey, doe de lamp aan!”). Gaandeweg leert de huisrobot de spreker steeds beter kennen en wordt slimmer! Kinderen ervaren zo de invloed die zij kunnen hebben op AI gedreven technologie.</p> <p>2. Workshop Cozmo</p> <p>Cozmo is een intelligent robotje met een heel eigen persoonlijkheid. Cozmo ontdekt, onthoudt en reageert</p>

		<p>op zijn omgeving. Je kunt spelletjes met Cozmo spelen, maar hem ook opdrachten geven en programmeren. Cozmo laat ook duidelijk weten wat hij ervan vindt als deze bijvoorbeeld een spelletje wint of verliest. Naast het feit dat robot Cozmo een persoonlijkheid heeft, heeft Cozmo ook energie nodig. Je moet dus wel goed voor deze robot zorgen.</p> <p>Inschrijving via BSiemerink@Incluzio.nl</p>
14-10-20	<p>13.00 tot 15.00 uur 6 – 9 jaar Locatie: De MuseumFabriek</p>	<p>Dierenmanieren Welk dier krijg je als je de kenmerken van drie verschillende dieren combineert tot één nieuw dier? Hoe kan je je potlood gebruiken om textuur te tekenen? Wat gebeurt er als je iets onder je papier legt en dat overtrekt? Tijdens de workshop Dierenmanieren bekijken kinderen een aantal objecten met dieren in het museum. Samen met de begeleider bespreken de kinderen de uiterlijke kenmerken van dieren en textuur van vacht of verenkleed. Vervolgens verzinnen de kinderen hun eigen fantasiedier en gebruiken verschillende technieken en materialen (overtrekken, omtrekken, houtskool, potlood, oliepastel en pastelkrijt) om een dier op papier te tekenen met een bijzondere huid.</p> <p>Inschrijving via De MuseumFabriek: www.demuseumfabriek.nl (agenda)</p>
15-10-20	<p>13.00 tot 15.00 uur 5 – 8 jaar Locatie: De MuseumFabriek</p>	<p>Speksteen De workshop ‘aan de slag met speksteen’ staat deze herfstvakantie ook helemaal in het thema van het bos. Een begeleider vertelt de kinderen over het bos en haar bewoners, waarbij de ondertussen meer leren over speksteen en alle verschillende mogelijkheden om dit te gebruiken. Vervolgens gaan de kinderen aan de slag hun eigen herfstige bosbewoner te maken met behulp van speksteen.</p> <p>Inschrijving via De MuseumFabriek: www.demuseumfabriek.nl (agenda)</p>
16-10-20	<p>10:30 -12:00 uur - 1 Vanaf 8 jaar 13:00 -14:30 uur - 2 Vanaf 5 jaar</p> <p>Via: Wijkcentrum De Magneet Wesselerbrink Locatie: Basisschool De Zuidsprong (Het Lang 78, Enschede)</p>	<p>1. Kunstige Robot Een Kunstige Robot is een klein Bibberbotje bestaand uit een motortje, een batterij, elektriciteitsdraden, kroonstenen en tie-wraps. Als je de stroomkring aansluit, bibbert het botje vanzelf!</p> <p>1. 3D pennen Met een 3D-pen kan je ruimtelijke schetsen maken. Binnenin de pen wordt plastic verwarmd, dat er gesmolten uit komt. Hierdoor kan je tekenen in de ruimte.</p> <p>Inschrijving via BSiemerink@Incluzio.nl</p>

<p>17-10-20</p>	<p>13.00 tot 15.00 uur 6 – 9 jaar Locatie: De MuseumFabriek</p>	<p>Dierenmanieren Welk dier krijg je als je de kenmerken van drie verschillende dieren combineert tot één nieuw dier? Hoe kan je je potlood gebruiken om textuur te tekenen? Wat gebeurt er als je iets onder je papier legt en dat overtrekt? Tijdens de workshop Dierenmanieren bekijken kinderen een aantal objecten met dieren in het museum. Samen met de begeleider bespreken de kinderen de uiterlijke kenmerken van dieren en textuur van vacht of verenkleed. Vervolgens verzinnen de kinderen hun eigen fantasiedier en gebruiken verschillende technieken en materialen (overtrekken, omtrekken, houtskool, potlood, oliepastel en pastelkrijt) om een dier op papier te tekenen met een bijzondere huid.</p> <p>Inschrijving via De MuseumFabriek: www.demuseumfabriek.nl (agenda)</p>
<p>17-10-20</p>	<p>14.00 tot 15.30 uur Vanaf 12 jaar Locatie: MaakMeeLab tetem</p>	<p>Borduren met een borduurmachine Met een borduurmachine kan je een ontwerp vanaf een laptop laten borduren op bijvoorbeeld een tas of T-shirt. Je maakt een eigen ontwerp (bijvoorbeeld je naam of lievelingsdier) met gebruik van speciale software op een laptop. Na het ontwerpen borduurt de borduurmachine je ontwerp op een stoffenvoorwerp. Wat ga jij ontwerpen?</p> <p>Kosten: € 1 Inschrijving via MaakMeeLab Tetem: https://tetem.nl/reserveren/</p>
<p>17-10-20</p>	<p>11:00 -12:30 uur - 1 12:30 -14:00 uur - 2 Kinderen vanaf 8 jaar Locatie: Boerderij 't Volbert Enschede</p>	<p>Bij Scouting 't Volbert organiseren ze van 16 t/m 18 oktober de Jota- Joti dagen. De JOTA-JOTI staat bekend als communicatieweekend waarin verschillende technieken worden gebruikt om te communiceren. Bestaande scouts en geïnteresseerde kinderen kunnen bezig gaan met allerlei techniekworkshops</p> <p>1. Bibberspiraal De bibberspiraal ken je vast wel: een spel waarbij je met de ring het draad niet mag raken, want dan gaat de zoemer! Maak met deze opdracht je eigen Bibberspiraal</p> <p>2. Kunstige Robot Een Kunstige Robot is een klein Bibberbotje bestand uit een motortje, een batterij, elektriciteitsdraden, kroonstenen en tie-wraps. Als je de stroomkring aansluit, bibbert het botje vanzelf!</p> <p>Inschrijving via scouting: info@volbert.nl</p>
<p>18-10-20</p>	<p>13.00 tot 15.00 uur 5 – 8 jaar</p>	<p>Speksteen</p>

	Locatie: De MuseumFabriek	<p>De workshop 'aan de slag met speksteen' staat deze herfstvakantie ook helemaal in het thema van het bos. Een begeleider vertelt de kinderen over het bos en haar bewoners, waarbij de ondertussen meer leren over speksteen en alle verschillende mogelijkheden om dit te gebruiken. Vervolgens gaan de kinderen aan de slag hun eigen herfstige bosbewoner te maken met behulp van speksteen.</p> <p>Inschrijving via De MuseumFabriek: www.demuseumfabriek.nl (agenda)</p>
20-10-20	Eigen tijd 12+ en volwassenen Locatie: Online via Saxion Fablab	<p>Leer programmeren met Scratch (English & Dutch) (vanaf 12 jaar)</p> <p>Coderen met Scratch is fun! Programmeren is een superleuke manier om kinderen kennis te laten maken met de wereld van coderen en het oplossen van problemen.</p> <p>In deze workshop leren jong volwassenen de logica van het bouwen, coderen en leuke uitdagingen oplossen op een visuele manier door MIT Media Lab's GUI-based software: Scratch. De cursus is zowel in het Nederlands als Engels te volgen.</p> <p>Kosten: € 15,- per week. Gebruik van je eigen computer voor deze online les is een vereiste.</p> <p>Je kunt je aanmelden door een mail te sturen aan: info@fablabenschede.nl</p>
20-10-20	17:00 -18:30 uur 12 – 16 jarigen Via: Alifa - kookgroep Locatie: Keuken van vakschool Diekman	<p>3D chocolade printworkshop</p> <p>Ben je ook nieuwsgierig naar hoe je eten 3D kunnen printen? Welke techniek je daarvoor gebruikt en hoe het smaakt? In de workshops 3D chocolade printen leer je de techniek kennen van het 3D printen en ga je zelf aan de slag met het ontwerpen van een persoonlijke boodschap / naam in 3D chocolade en kun je een 3D chocolade geprinte tekening maken.</p> <p>Je kunt je aanmelden door een mail te sturen aan: b.borchert@alifa.nl</p>
20-10-20	13.00 tot 15.00 uur 6 – 9 jaar Locatie: De MuseumFabriek	<p>Dierenmanieren</p> <p>Welk dier krijg je als je de kenmerken van drie verschillende dieren combineert tot één nieuw dier? Hoe kan je je potlood gebruiken om textuur te tekenen? Wat gebeurt er als je iets onder je papier legt en dat overtrekt? Tijdens de workshop Dierenmanieren bekijken kinderen een aantal objecten met dieren in het museum. Samen met de begeleider bespreken de kinderen de uiterlijke kenmerken van dieren en textuur van vacht of verenkleed. Vervolgens verzinnen de</p>

		<p>kinderen hun eigen fantasiedier en gebruiken verschillende technieken en materialen (overtrekken, omtrekken, houtskool, potlood, oliepastel en pastelkrijt) om een dier op papier te tekenen met een bijzondere huid.</p> <p>Inschrijving via De MuseumFabriek: www.demuseumfabriek.nl (agenda)</p>
21-10-20	<p>14:00 - 15:30 uur Kinderen 8 – 11 jaar Locatie - Bibliotheek Enschede - Zuid</p>	<p>Robot-hand Altijd al willen weten hoe je vingers van binnen bewegen? Ga dan aan de slag met je eigen robot-hand. Wanneer je alle materialen hebt gekoppeld kan je de robot-hand laten bewegen. Lukt het jou om een duim op te steken?</p> <p>Inschrijving via bibliotheek Enschede: www.bibliotheekenschede.nl/agenda</p>
21-10-20	<p>14:00 - 15:30 uur Kinderen 8 – 11 jaar Locatie - Bibliotheek Enschede - Stadsveld</p>	<p>Zoutwaterauto's De Shell Salt Water Car is een project van Shells 'Generation Discover'. Het doel is om duurzame ideeën op te doen, maar ook om kinderen kennis te laten maken met techniek. Bouw je eigen autootje dat rijdt op zout water en race tegen anderen!</p> <p>Inschrijving via bibliotheek Enschede: www.bibliotheekenschede.nl/agenda</p>
21-10-20	<p>14:00 - 15:30 uur Kinderen 5 –8 jaar Locatie - Bibliotheek Enschede - Centrum</p>	<p>Ozobot Een Ozobot is een klein robotje dat je kunt programmeren met behulp van kleuren, lijnen en/of een simpele programmeertaal. Laat je niet van de wijs brengen door zijn kleine formaat – Ozobot kan een heleboel!</p> <p>Inschrijving via bibliotheek Enschede: www.bibliotheekenschede.nl/agenda</p>
24-10-20	<p>14.00 tot 15.30 uur Vanaf 7 jaar Locatie: MaakMeeLab tetem</p>	<p>3D-pennen Met 3D pennen kan je met plastic tekenen. In de 3D pennen gaat filament, dit is een dunne strook gekleurd plastic. De 3D pen warmt het plastic op waardoor je ermee kunt tekenen. Na het tekenen droogt het plastic hard op. Hierdoor kan je ook de hoogte in, maak bijvoorbeeld een huisje, logo of fantasiedier. Wat ga jij ontwerpen?</p> <p>Kosten: € 1 Inschrijving via MaakMeeLab Tetem: https://tetem.nl/reserveren/</p>
24-10-20	<p>13:30 - 15:00 uur Kinderen 10 – 13 jaar Locatie - Bibliotheek Enschede - Centrum</p>	<p>Schaduwlamp Ontwerp je een eigen schaduwlamp met behulp van het programma Inkscape. In dit programma maak je jouw eigen ontwerp.</p>

		<p>Samen met doorzichtig gekleurde folie, een USB-lampje en een USB-kabel zet je het geheel in elkaar. Daarna heb je je eigen schaduwlamp die jouw ontwerp projecteert op je muur!</p> <p>Inschrijving via bibliotheek Enschede: www.bibliotheekenschede.nl/agenda</p>
28-10-20	<p>14:00 - 15:30 uur Kinderen 9 – 12 jaar Locatie - Bibliotheek Enschede - Centrum</p>	<p>VR brillen Bouw samen een virtuele wereld. Zet een VR bril op en treed binnen in een wereld die je zelf kan vormgeven. Wie heeft de beste ideeën voor een virtuele wereld? Kom experimenteren met VR.</p> <p>Inschrijving via bibliotheek Enschede: www.bibliotheekenschede.nl/agenda</p>
31-10-20	<p>14.00 tot 15.30 uur Vanaf 8 jaar Locatie: MaakMeeLab tetem</p>	<p>Hologrammen maken Een hologram is een driedimensionale/3D-afbeelding van een object of een persoon. Door een afbeelding of filmpje te projecteren op een schuin vlak van doorzichtig materiaal lijkt het object in de ruimte te zweven en zelfs te bewegen. Het projecteren gebeurt in dit geval op een zelfgemaakte projectiepiramide die geschikt is om hologrammen op je smartphone te bekijken. Wat wil jij driedimensionaal zien?</p> <p>Kosten: € 1 Inschrijving via MaakMeeLab Tetem: https://tetem.nl/reserveren/</p>
31-10-20	<p>13:00 - 14:30 uur - 1 en 2 15:00 - 16:30 uur - 1 en 3 Jongeren: 12+ (workshop 1) en Volwassenen Locatie: Stage 053</p>	<p>Tijdens het Van Haag tot Walfestival worden een aantal maakworkshop georganiseerd bij lokale ondernemers in de stad.</p> <p>Bij kledingatelier Stage 053 aan de Walstraat worden twee workshops gedaan met een borduurmachine.</p> <p>1. Borduurmachine Met een borduurmachine kan je een ontwerp vanaf een laptop laten borduren op bijvoorbeeld een tas of T-shirt. Tijdens de borduurmachine workshop maak je een eigen ontwerp (bijvoorbeeld je naam, een bloem of lievelingsdier) met gebruik van speciale software op een laptop. Na het ontwerpen laat je de borduurmachine je ontwerp borduren op een stoffen voorwerp. Er zijn voldoende stofjes aanwezig maar als je een eigen t-shirt of tas wil gebruiken dan mag dat zeker!</p> <p>Bij Bertus Workel aan De Heurne worden twee workshops gedaan:</p> <p>2. Stencil-Art</p>

		<p>Ontdek je eigen stencil-art-stijl door onderzoek naar vorm, kleur en betekenis van professionele stencil-art-kunstenaars!</p> <p>Welke stencil-art-stijlen zijn er? Hoe kan je je eigen stijl ontwikkelen? Hoe kan je met vorm en kleur de betekenis van je stencil-art beïnvloeden? Je bekijkt een presentatie over verschillende vormen van graffitikunst, stencil-art zoals gebruikt in de beeldende kunst. Je onderzoekt welke vormen en kleuren de betekenis van een stencil kunnen versterken. Daarna ontwerp je een stencil en sjabloneer dit met gekleurde acrylverf. De nadruk wordt gelegd op het ontwikkelen van een eigen stijl en het overbrengen van een boodschap.</p> <p>3. Kunstkick- Druk mee met Matisse</p> <p>Laat je inspireren door Matisse in deze workshop Druk mee met Matisse waarin je je eigen sjabloondruk gaat maken. Je start met een ontwerp, denk daarbij aan een dier, een huis of een plant. Na het tekenen knip je vanuit de binnenkant je ontwerp uit zodat je een sjabloon hebt. Vervolgens ga je aan de slag met verf en maak zo een kleurrijke sjabloondruk. Wil je meer variatie? Werk dan met meerdere lagen en kleuren.</p> <p>Max. aantal deelnemers: 8. Inschrijving via Van Haag tot Wal Festival www.vanhaagtotwalfestival.nl - Audry Hoemaker: audry@concordia.nl</p>
--	--	--