

Eindverslag

Mica Theys, Noa Schrieken, Heleen Hoekstra, Robin Ostelo

Docent: Milly Scot

4V/01-2022



Inhoud

Probleem verkennen en formuleren.....	3
Ideeën verzinnen en selecteren	5
Concepten uitwerken en selecteren	8
Prototype maken.....	9
Testen en optimaliseren.....	10
Presenteren	10

Probleem verkennen en formuleren

In een groep zijn er vaak genoeg mensen die zich wat meer op de 'voorgrond' bevinden en mensen die zich meer op de 'achtergrond' bevinden. Bij deze opdracht leggen we de focus en aandacht op de mensen die zich op de 'achtergrond' bevinden.

Op de buitenschoolse opvang worden regelmatig activiteiten in een groep uitgevoerd. Hieronder valt het eten aan één tafel en het zitten in de kring. Tijdens deze activiteiten krijgen de kinderen de kans om zelf dingen te zeggen en nu blijkt het dat het altijd dezelfde kinderen zijn die wel wat durven te zeggen en die niet wat durven te zeggen. De BSO Totempaal in Amsterdam wil deze situatie veranderen.

De opdrachtgever:

Onze opdrachtgever en contactpersoon is Allard Hauer. Hij is pedagogisch medewerker bij BSO de Totempaal. Hier werkt hij sinds 2014 (7 jaar). Deze BSO is onderdeel van stichting Humankind. Bij stichting Humankind werkt Allard nu bijna 15 jaar.

Loopbaan

- Opleiding SPW (Sociaal Pedagogisch Werk) vergelijkbaar met PW-niveau 4
- Stage op een BSO, en gebleven op diezelfde BSO
- Na verschillende BSO's nu op BSO Totempaal

Stichting Humankind

Allard is medewerker bij stichting Humankind. Stichting Humankind is een organisatie voor kinderopvang gericht op kind-ontwikkeling. Ze hebben ruim 470 locaties verspreid over het hele land.

De stichting zet in op de ontwikkeling en groei van een kind. Dit doen zij met behulp van hun pedagogische professionals, die met hoofd, hart en handen zorgdragen voor de uitvoering. Daarnaast vormen het uitdagen van kinderen en het stimuleren van zelfstandigheid, eigen verantwoordelijkheid en talenten, de basis voor de dagelijkse activiteiten.

De opdracht:

De opdrachtgever vraagt ons een iets te ontwerpen dat 'stille' kinderen helpt om 'uit hun schulp te komen'. (Met 'stille kinderen' worden de kinderen bedoelt die verlegen zijn, die niet uit zichzelf iets durven te zeggen in groot gezelschap). Dit product kan ook helpen de drukkere kinderen te leren om ruimte te bieden aan de andere kinderen.

De doelgroep wordt gevormd door kinderen tussen de vier en zes jaar oud, die gebruik maken van deze BSO.

Ideeën verzinnen en selecteren

Ideeëntabel:

	NOA	HELEEN	MICA	ROBIN
1	Bloemblaadjes. Als je een blaadje pakt, mag je praten. Als je klaar bent, plaats je het blaadje terug.	Er is een makkelijke puzzel. Iedereen krijgt een stukje en na het praten moeten ze hun stuk in de puzzel doen.	Een bloem, waarvan je de bloemblaadjes kan pakken als je wat wil zeggen. Als je wat gezegd hebt, doe je je blaadje terug.	Een mand met een aantal dezelfde poppetjes. Als je binnenkomt pak je een poppetje. Als je wat gezegd hebt lever je je poppetje in.
2	Bloemen stampers. In plaats van een blaadje, pak je een stamper als je wilt praten.	Iedereen krijgt een massage stoel en wanneer die van jou aangaat mag je praten.	Zelfde bloem als idee 1. Blaadjes hebben meerdere kleuren, afhankelijk van gevoel pak je ander blaadje.	Een mand met een aantal verschillende soorten poppetjes. Je pakt het poppetje met het onderwerp waar je wat over wilt zeggen.
3	Een eend voor elk kind. Als je klaar bent met praten, plaats je je eend terug in een mandje.	Iedereen krijgt een vlaggetje en als ze iets willen zeggen houden ze hem omhoog.	Een vaas bloemen. In plaats van een blaadje, pak je een hele bloem, die je terug kan zetten na het eten.	Een effe kubus die je kan doorgeven. Als je de kubus hebt mag je praten.
4	Auto's voor alle kinderen. Als je klaar bent met praten, plaats je je auto terug in een mandje.	Iedereen krijgt een plak balletje, die alleen aan de andere balletjes plakken en niet aan de tafel. Als je klaar ben met praten, kun je de balletjes aan elkaar plakken.	Een lichtgevend iets dat van kleur verandert aan de hand van emoties. Het geeft aan hoe je je voelt. Daar kun je dan wat over vertellen.	Een kubus met veel verschillende kleuren die je kan doorgeven. Als je de kubus hebt mag je praten.
5	Een eend om door te geven. Als je de eend hebt, mag je praten.	Iedereen krijgt een plak balletje, zie idee hierboven, met een verschillende kleur die laat zien wie waarover wil vertellen.	Een lichtgevend iets, maar dan blijft het één constante kleur.	Een treintje waar je je voorwerp in kan schakelen als je gesproken hebt. Dat treintje verzamelt alle voorwerpen en zo is bij te houden wie gesproken heeft.
6	Een auto om door te geven. Als je de auto hebt, mag je praten.	Je hebt een draak met veel verschillende nekken en hoofden. Ieder kind krijgt 1 nek en hoofd die wordt teruggeplaatst als het kind klaar is met zijn verhaal.	Een mandje dat wordt doorgegeven: je pakt er een object uit en vertelt er iets over, wel een voor een.	Een armband waar je met klittenband een bepaald aantal fiches op kan plakken. Elke keer als je wat wil vertellen, krijg je een fiche. Als armband vol is, mag je niet meer praten.
7	Puzzel vormpjes. Elk kind pakt een puzzel vormpje, als hij/zij klaar is met praten, wordt het vormpje teruggeplaatst.	Iedereen krijgt een speelgoed, plastic auto. Die met haakjes aan de voorkant en lusjes aan de achterkant, aan elkaar gemaakt kunnen worden. En als ze klaar zijn met praten haken ze hun auto aan de auto van degene rechts die van hen zit.	Een knuffel die licht geeft als je hem vasthoudt. Deze kleur is constant.	Puzzel midden op tafel, voor ieder kind een stuk. Klaar met vertellen, plaats je stuk terug. Alle stukken terug, opnieuw. 
8	De borden hebben verschillende kleuren. Pak het bord met de kleur die past bij je gevoel.	Hetzelfde idee als het idee hierboven, maar nu hebben de nekken verschillende kleuren. Kies de nek die past bij je gevoel.	Een knuffel die licht geeft als je hem vasthoudt. Deze kleur verandert. Niet aan de hand van emoties, maar random.	Dezelfde puzzel als hierboven. Nu zit onder elk stukje een vraag die beantwoord moet/mag worden voor het stuk teruggeplaatst wordt.
9	De messen hebben verschillende kleuren. Pak het mes met de kleur die past bij je gevoel.	Alle auto's hebben verschillende kleuren, die te maken hebben met waar de kinderen iets over willen vertellen.	Een whiteboard dat je kan doorgeven, als je het bord hebt, kun je wat tekenen en daar wat bij vertellen.	Een bakje waar vragen in zitten. Als je binnenkomt en je bord pakt, grabbel je ook een vraag, waar je tijdens het eten antwoord op mag/moet geven.
10	Een armband om door te geven.	Je hebt een bak met vormen. Iedereen pakt een vormpje, wat laat weten waar hij/zij iets over wil vertellen. En als ze klaar zijn met vertellen leggen ze het vormpje bij de begeleider neer. Als ze iets willen vertellen leggen ze het vormpje voor hun bordje.	Een parallelschakeling met knopjes om de tafel. Als je wat wilt zeggen druk je op je knopje. Ieder kind heeft 1 knopje voor zich.	Een bakje met een mand ernaast waar vragen en onderwerpen inzitten. Voor het eten kies je een kaartje, die stop je in het bakje. Tijdens het eten krijgt ieder kind een vraag die een ander in het bakje heeft gestopt.
11	Als je wilt praten krijg je een armband. Als ieder kind een	De verschillende vormen hebben ook verschillende kleuren.	Een parallelschakeling met knopjes om de tafel. Voor ieder kind zijn er een paar knopjes met verschillende	Een blokje met verschillende kanten, elke kant een ander plaatje. Als je blokje krijgt plaats je juiste plaatje

	armband heeft, kun je opnieuw beginnen.	→ Een geel huisje betekent dat hij/zij iets wil vertellen over, iets leuks wat thuis was gebeurd. En een zwart boekje betekent dat hij/zij iets wil vertellen over, iets stoms wat op school was gebeurd.	kleuren. Als je wat wilt zeggen druk je op je knopje met de kleur die past bij je gevoel.	boven, afhankelijk van wat je wilt zeggen en vertel je verhaal.
12	Een hoed om door te geven.	Iedereen krijgt bij binnenkomst een armbandje die licht kan geven met een knopje. Als ze iets willen zeggen, zetten ze hun armbandje aan en zal hij een beetje oplichten. Wie niks wil zeggen kan het armbandje uit laten.	Een parallelschakeling met knopjes om de tafel. Ieder kind heeft een aantal knopjes met verschillende gezichtjes. Je drukt op het knopje met het gezichtje dat past bij je gevoel.	Een robotje dat over de tafel loopt en aanwijst wie kan praten.
13	Als je wilt praten krijg je een hoed. Als ieder kind een hoed heeft, kun je opnieuw beginnen.	De armbandjes hebben verschillende kleuren (combinaties) en de kleur vertelt of hij/zij over iets leuks of bijvoorbeeld over iets verdrietigs wil vertellen.	Een parallelschakeling met knopjes om de tafel. Ieder kind heeft knopjes met verschillende woorden erop. Je drukt op de knop met het woord dat past bij je verhaal.	Een robotje dat ook vragen kan stellen, naast het aanwijzen wie mag praten.
14	Een boom met blaadjes die je kan pakken. Je pakt een blaadje als je wilt praten.	Er zijn verschillende kleuren bordjes en wie een doorzichtig bordje heeft wil niks vertellen. En wie een gekleurd bordje heeft wil wel iets vertellen.	Een grote knop in het midden van de tafel. Druk op de knop als je wilt praten.	Er is een gesloten bakje, waar je een kaartje in kan doen, waar een tekening op staat over wat je wilt zeggen. Tijdens het eten worden de plaatjes eruit gehaald en als jouw kaartje aan bod komt, mag je je verhaal doen.
15	Treintje om de tafel. Als de trein bij jou is, mag je praten.	De bordjes met de verschillende kleuren hebben ook verschillende betekenissen. Dat het ook duidelijk is wie waar over wil vertellen.	Ieder kind krijgt een ketting. Als je wilt praten krijg je een kraal, je hebt 'spreekbeurten' tot je ketting vol is.	Hetzelfde idee als hierboven, maar nu worden de tekeningen zelf door de kinderen gemaakt.
16	Trein om de tafel. Als je klaar bent met praten, plaats je je object in de trein.	Er zijn verschillende kleuren bekertjes en wie een doorzichtig bekertje heeft wil die dag niks vertellen. Als je een gekleurd bekertje hebt wil je een verhaal vertellen.	Ieder kind krijgt een ketting met een bepaald aantal kralen. Als je wilt praten haal je een kraal van je ketting.	Een masker dat je op kan zetten.
17	Dierenfiguren. Je pakt het dier dat je leuk vindt, of dat past bij het verhaal dat je wilt vertellen.	De verschillende kleuren bekertjes hebben ook verschillende betekenissen. Dat iedereen weet of ze druk mogen zijn of echt even aandachtig moeten luisteren, omdat het dan gevoelig kan liggen.	Ieder kind krijgt een klipje. Als je je verhaal hebt gedaan, geef je je klipje door. De volgende klipt zijn eigen klipje eraan, zo ontstaat een ketting.	Een lichtgevende bol die je door kan geven.
18	Cape om door te geven.	Iedereen krijgt een nep waxinelichtje die ze voor zich neer zetten. Als ze iets willen zeggen, zetten ze hun lampje aan. Wanneer ze klaar zijn met praten zet iedereen zijn lampje uit. Het is zo overzichtelijk wie iets wil zeggen.	Een nieuwe tafel met placemats die kunnen oplichten. Als je wat wilt zeggen kun je je placemat laten oplichten.	Een lichtgevende kubus die je door kan geven.
19	Verschiede stoelen. Ga op de stoel zitten die bij je gevoel of verhaal past.	De waxinelichtjes hebben verschillende kleuren. Pak het waxinelichtje met de kleur die past bij je gevoel	Een nieuwe tafel met oplichtende placemats. De begeleider kiest welke placemat oplicht, dat kind mag zijn verhaal doen.	Bij de deur hangt een whiteboard waar je een vraag of woord op kan schrijven, tijdens het eten kiest iemand iets uit waar je wat over verteld.
20	Vissen in een kom. Pak een vis als je wilt praten, plaats hem terug als je klaar bent.	De waxinelichtjes hebben verschillende vormen. Pak het waxinelichtje dat past bij je gevoel.	Placemats met verschillende kleuren. Een kind kan gaan zitten bij de placemat die past bij zijn/haar gevoel.	Ieder krijgt individueel een whiteboard waar je wat op kan schrijven of tekenen als ondersteuning van je verhaal.
21	Een vis met schubben die je kan pakken als je wat wilt zeggen. Als je klaar bent met praten, plaats je de schub terug.	Iedereen krijgt drie lego blokjes, die staan voor drie praatmomenten. Ze kunnen er eentje inzetten als ze iets willen vertellen. Het blokje inzetten doen ze door hem aan een bouwwerk in het midden toe te voegen.	Dezelfde placemats als het idee hierboven, maar dan liggen ze bij de borden en kunnen de kinderen ze zelf pakken.	Een vertel poppetje die op tafel staat. Als je wat wil zeggen, kan je het poppetje pakken en moet iedereen luisteren.

22	Olifanten die met de slurf en staart een treintje kunnen vormen. Als je klaar bent met praten sluit je de olifant aan.	Een speciale pim -pam -pet draaischijf met foto's. De leider ziet wie er allemaal zijn en plakt hun hoofdjes op de draaischijf. Het kind dat net aan de beurt is geweest mag draaien en laat weten wie er aan de beurt is. Als het kind dat aan de beurt is niet wil praten, wordt er opnieuw gedraaid.	Vlindertjes die een spreekbeurt aangeven. Als je klaar bent met praten lever je je vlinder in.	Hetzelfde poppetje, maar nu wordt het doorgegeven.
23	Een egel met stekels die je kan pakken als je wat wilt zeggen.	De pim -pam -pet draaischijf, maar dan met namen.	We geven iedereen een cup cake als je praat.	Iedereen krijgt een naamplaatje van een ander aan tafel waaraan hij/zij een vraag moet stellen.
24	Ballen in een net. Pak een bal als je wilt praten, en plaats hem terug als je klaar bent.	-	-	Een pak kaarten, waar vragen opstaan en dan een bakje met de namen van de kinderen. Uit beide bakjes wordt een kaartje getrokken. Het getrokken kind beantwoordt de getrokken kaart.
25	Een bol met een timer, om een bepaalde tijd geeft de bol even licht. Als de bol licht geeft, moet je hem doorgeven, en mag de volgende praten.	-	-	Een bakje met vragen wordt doorgegeven, als je aan de beurt bent pak je een kaart en beantwoordt je de vraag.
26	Een kubus met een timer, om een bepaalde tijd geeft de kubus even licht. Als de kubus licht geeft, moet je hem doorgeven, en mag de volgende praten.	-	-	Een bakje met de namen van de kinderen. Trek een kaart en stel een vraag aan het kind waarvan de kaart is getrokken.
27	Een bol met een timer, om een bepaalde tijd gaat het licht even uit. Als de bol geen licht geeft, moet je hem doorgeven, en mag de volgende praten.	-	-	Een stempel kaart. Elke keer als je praat wordt er een stempel geplaatst. Zo is goed bij te houden wie er praat.
28	Een kubus met een timer, om een bepaalde tijd gaat het licht even uit. Als het licht uit is, moet je hem doorgeven, en mag de volgende praten.	-	-	Een stempel kaart. Als je je verhaal vertelt krijg je een stempel. Om kinderen te motiveren om te praten, krijg je een beloning als je kaart vol is of als je een bepaald aantal stempels hebt behaald.

Selectie:

We hebben de ideeën besproken en zijn doorgesgaan met de volgende ideeën:

Mica → Zelfde bloem als idee 1. Blaadjes hebben meerdere kleuren, afhankelijk van gevoel pak je ander blaadje.

Heleen → Er is een makkelijke puzzel. Iedereen krijgt een stukje en na het praten moeten ze hun stuk in de puzzel doen.

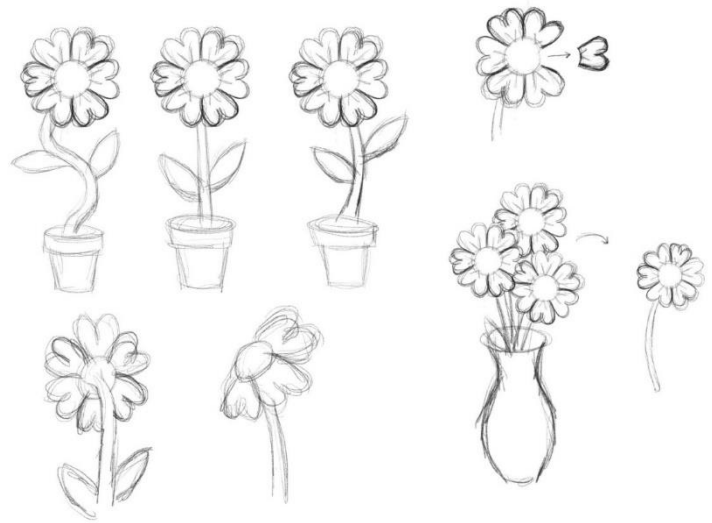
Robin → Puzzel midden op tafel, voor ieder kind een stuk. Klaar met vertellen, plaats je stuk terug. Alle stukken terug, opnieuw.

Noa → Bloemblaadjes. Als je een blaadje pakt, mag je praten. Als je klaar bent, plaats je het blaadje terug.

Concepten uitwerken en selecteren

Concept 1, bloem:

Het eerste concept is een combinatie van de ideeën van Noa en Mica. Op het midden van de tafel staat een bloem, waarvan de blaadjes losgemaakt kunnen worden van het middenstuk. De kinderen aan tafel komen zitten en pakken ieder een blaadje. Een blaadje representeert een praatbeurt. Als een kind zijn/haar verhaal heeft gedaan, kan het kind het blaadje terug leggen. Op deze manier kunnen de medewerkers goed bijhouden wie al wel en wie nog niet zijn of haar verhaal heeft kunnen vertellen.



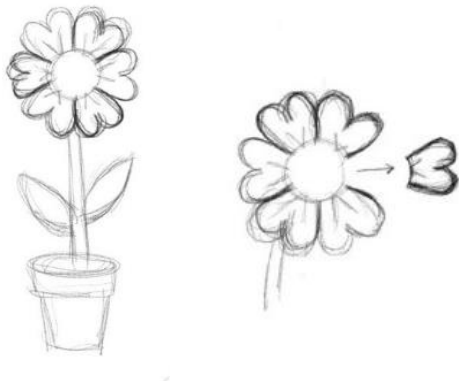
Figuur 1: Schets concept bloem

Concept 2, puzzel:

Het tweede concept is een combinatie van de ideeën van Heleen en Robin. De kinderen kunnen punten, in de vorm van puzzelstukjes, verdienen door op een goede en gezellige manier met elkaar te praten. Voorbeelden van slecht en ongezellig kunnen zijn: door elkaar heen praten, schreeuwen, onaardig tegen elkaar doen, enz. De groep probeert samen de puzzel af te krijgen. Als de puzzel af is, krijgt de groep een beloning. Een beloning kan in de vorm van bijzonder/lekker eten, of groepsactiviteiten zijn. Bij deze oplossing wordt de hele groep betrokken en leren de kinderen beter samenwerken.

Prototype maken

De eerste stap in het maken van het prototype was het definitieve ontwerp.



Figuur 2: Definitief ontwerp

Het ontwerp bestaat uit twee onderdelen. Onderdeel 1 zijn de bloemblaadjes en het middenstuk en onderdeel 2 is de steel. Elke bloem bevat tien blaadjes die door middel van magneetjes aan het middenstuk blijven plakken. De bloemblaadjes worden van hout gemaakt, omdat dat een stevig en vrij makkelijk te bewerken materiaal is. Onder de bloemblaadjes wordt met bizonkit een magneetje bevestigd dat aan het middenstuk kan plakken.

Ook het middenstuk wordt van hout gemaakt. Om het middenstuk zit een zinken randje, waar de magneetjes aan kunnen blijven hangen. Het ontwerp van de bloemblaadjes en het middenstuk zijn in het programma RDworksV8, een lasersnijder programma, geplaatst en met de lasersnijder uitgeprint.

De steel wordt van een plasticen buis gemaakt met een metalen staaf erdoorheen voor de stevigheid en de vorm. Dit alles wordt met verf in de juiste kleuren geverfd en gelakt. De kleuren die gebruikt zijn, zijn de kleuren van de regenboog. Hiervoor is gekozen, omdat de kinderen op deze manier leren omgaan met het feit dat ze niet altijd de kleur krijgen die ze willen. Ook leren ze zo om te delen.



Figuur 3: Prototype

Testen en optimaliseren

Om te kijken of ons product werkt, hebben we het meegegeven aan de opdrachtgever om te testen. De opdrachtgever test het product op één groep van kinderen van 4-6. Het product wordt twee keer getest, op zowel dinsdag 11-01-22 als donderdag 13-01-22. Om het voor de opdrachtgever makkelijk te maken het product te beoordelen hebben we een rubriek gemaakt. (Zie 'bijlage x')

In de resultaten van de test is te zien dat er een aantal aanpassingen gemaakt moeten worden aan het prototype. De opdrachtgever was echter wel zeer tevreden met de resultaten. Voor de ingevulde rubriek zie 'bijlage xx'.

Aan de hand van deze resultaten hebben we een aantal aanpassingen gemaakt aan het prototype. Zo hebben we de blaadjes dikker gemaakt en de magneten in de blaadjes te verwerken. Het zinken randje om de stamper liet tijdens het testen los, dus we hebben dat nu extra goed vastgemaakt. Ook hebben we de steel uit het ontwerp gehaald, omdat de bloem dan midden op tafel kan liggen en ieder kind er goed bij kan. Hieronder is het definitief concept te zien.



Figuur 5: Bovenaanzicht concept



Figuur 4: Zijaanzicht concept

Presenteren

Op 28-01-22 hebben we ons concept gepresenteerd aan onze opdrachtgever en de productmanager van BSO de Totempaal. We hebben door middel van een PowerPoint presentatie verteld wat het probleem was waarvoor wij een oplossing hebben bedacht. Daarna hebben we de opdrachtgever en productmanager meegenomen door ons proces naar een prototype en naar concept. We hebben verteld wat de materialen zijn die we hebben gebruikt en waarom juist deze materialen. Ook hebben we uitgelegd hoe, door de feedback van de opdrachtgever, het prototype hebben kunnen verbeteren en optimaliseren naar een definitief concept.

Na afloop hebben de opdrachtgever en productmanager ons feedback en reacties gegeven. Ze waren erg tevreden en positief, want het product paste perfect binnen de visie van de BSO en stichting Humankind. Ons product motiveert kinderen uit zichzelf te praten en naar andere kinderen te luisteren, wat goed aansluit bij de denkbeelden en visies waarbinnen het product gebruikt moet worden. Ook het ontwerp past goed bij de stichting Humankind, namelijk drie bloemen. De productmanager vond dit erg mooi gevonden en was hier erg blij mee.

We hebben afgesproken met de opdrachtgever en productmanager dat er nog een definitief product hun kant op komt die zij in gebruik kunnen nemen. Dit product gaan we van plexiglas maken, zodat het product afwasbaar zal zijn.

Bijlage x

Testen en optimaliseren

De volgende onderdelen worden beoordeeld:

- Delen
- Kwijtraken
- Praten
- Magnetten
- Veilig

Selecteer per categorie een beoordeling:

	Slecht	Middelmatig	Goed
Delen	De kinderen delen niet en maken ruzie over de verschillende stukjes.	De kinderen delen niet, of met moeite.	De kinderen delen uit zichzelf.
Kwijtraken	De stukjes raken kwijt en zijn niet meer terug te vinden	Af en toe raakt er een stukje verloren, maar die worden gemakkelijk weer teruggevonden	De stukjes raken niet kwijt.
Praten	De kinderen praten door elkaar heen. Er wordt geen rekening gehouden met elkaar	Af en toe praten de kinderen door elkaar. Er wordt maar een klein beetje rekening met elkaar gehouden.	De kinderen laten elkaar uitspreken en houden rekening met elkaar.
Magnetten	De magnetten werken niet en de stukjes blijven vallen.	Af en toe vallen de stukjes van de bloem omdat de magnetten loslaten.	De magnetten houden de stukjes goed op zijn plek en laten niet los.
Veilig	De stukjes gaan kapot, kleine onderdelen komen ervan af.	De stukjes blijven heel maar na verder gebruik worden ze gevaarlijk.	De stukjes zijn veilig voor gebruik.

Overige opmerkingen:

Bijlage xx

Ingevuld beoordelingsformulier:

Testen:

- Delen
- Kwijtraken
- Praten
- Magneten
- Veilig

	Slecht	Middelmatig	Goed
Delen	De kinderen delen niet en maken ruzie over de verschillende stukjes.	De kinderen delen niet, of met moeite.	De kinderen delen uit zichzelf.
Kwijtraken	De stukjes raken kwijt en zijn niet meer terug te vinden	Af en toe raakt er een stukje verloren, maar die worden gemakkelijk weer teruggevonden	De stukjes raken niet kwijt.
Praten	De kinderen praten door elkaar heen. Er wordt geen rekening gehouden met elkaar	Af en toe praten de kinderen door elkaar. Er wordt maar een klein beetje rekening met elkaar gehouden.	De kinderen laten elkaar uitspreken en houden rekening met elkaar.
Magneten	De magneten werken niet en de stukjes blijven vallen.	Af en toe vallen de stukjes van de bloem omdat de magneten loslaten.	De magneten houden de stukjes goed op zijn plek en laten niet los.
Veilig	De stukjes gaan kapot, kleine onderdelen komen ervan af.	De stukjes blijven heel maar na verder gebruik worden ze gevaarlijk.	De stukjes zijn veilig voor gebruik.

Overige opmerkingen:

- Afwasbaarheid = aandachtspunt
- Zorgt hij voor aandacht voor elk kind!

14-1-2022