



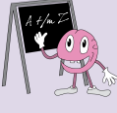



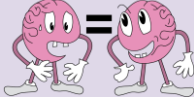

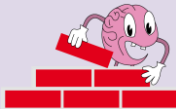





Bijlage: Overzichtstabel denksleutels

DENKSLEUTEL	OPDRACHT	VOORBEELD VOOR JONGE KINDEREN (2,5 TOT 6 JAAR)	VOORBEELD VOOR OUDERE KINDEREN (6 TOT 12 JAAR)
Vraag-sleutel 	Begin met het antwoord Laat kinderen vragen verzinnen die leiden tot alleen dat antwoord	Het antwoord is 'appel'. Welke vraag kun je stellen?	Het antwoord is 'vrijheid'. Welke vragen kun je stellen?
Nietus- sleutel nee 	Bepaal het omgekeerde. Plaats woorden als (kan) niet , (zal) nooit in een opdracht.	Noem 2 dingen die Sinterklaas nooit in je schoen zou stoppen?	Noem 10 geluiden die je NOOIT in het oerwoud zult horen?
Wat als-sleutel 	Stel de kinderen een 'Wat als...' vraag. Laat kinderen oorzaken en gevolgen benoemen.	Wat zou er gebeuren als dieren plotseling konden praten?	Wat zou er gebeuren als je niet meer ziek kon worden?
Combinatie-sleutel 	Laat kinderen de eigenschappen van twee voorwerpen die niet bij elkaar horen benoemen . Laat kinderen eigenschappen combineren zodat een nieuw voorwerp ontstaat.	Een knuffel is zacht en heeft ogen en een mond. Een kast staat stevig en heeft deuren en laatjes. Een opbergknuffel met vakjes zou de combinatie kunnen zijn	Een boom staat op een vaste plek in de buitenlucht en verandert elk seizoen van kleur. Een muizenval kun je overal neerzetten en vangt muizen. Een muizenval die van kleur verandert en daardoor niet opvalt als je hem buiten bij een boom plaatst, zou de combinatie kunnen zijn.
Alfabet-sleutel 	Laat kinderen woorden bedenken die beginnen met de letters A t/m Z die op de één of andere manier te maken hebben met een bepaalde categorie of met een bepaald onderwerp.	Dieren Aap Beer C (overslaan) Duif Ezel	Sprookjes Assepoester Boze wolf C.....
Lachwekkend- sleutel 	Doe een lachwekkende of uitspraak of stelling. Laat kinderen argumenten verzinnen om de stelling aannemelijk te maken.	Op lego blokken kun je prima slapen Als je er veel hebt kun je een bed bouwen. Als je er dan iets zachts overheen legt dan lukt het misschien wel.	De overheid zou iedereen een gratis auto moeten geven. Dit zorgt voor veel werkgelegenheid Hierdoor hoeft de regering minder kosten te maken.

Variatie-sleutel 	Vraag kinderen op hoeveel verschillende manieren ze een bepaalde activiteit kunnen doen.	Op hoeveel manieren kun je een jas aandoen?	Op hoeveel manieren kun je nieuwe vrienden maken?
Uitvinding-sleutel 	Laat kinderen uitvindingen ontwerpen. Stimuleer ze om ongebruikelijke manieren en materialen te gebruiken.	Maak van zand een auto	Ontwerp een bedopmaakapparaat
Overeenkomst-sleutel 	Vraag kinderen om overeenkomsten te noemen van twee duidelijk verschillende voorwerpen.	Wat is er hetzelfde aan een bal en een auto?	Wat is de overeenkomst tussen een steen en een bloem?
Voorspel-sleutel 	Laat kinderen voorspellen hoe bepaalde voorwerpen, situaties of omstandigheden er in de toekomst uitzien.	Hoe ziet ons lokaal er met kerstmis uit?	Hoe zou jouw kamer er over 10 jaar uit zien? .
Muur-sleutel 	Leg de kinderen een stelling of uitspraak voor die normaal gesproken niet ter discussie staat en dus staat als een huis. Laat de kinderen de stelling ontkrachten door andere manieren te bedenken om met de situatie om te gaan.	Soep eet je met een lepel. Je kan soep ook uit een beker drinken.	Alle kinderen moeten maandag naar school Als we thuis leren dan ... Zieke kinderen mogen thuis blijven. Als we in het weekend leren dan..
VET-sleutel vet! 	Laat kinderen alledaagse voorwerpen verbeteren door de volgende handelingen Vervormen Eraf halen Toevoegen	Hoe kun je deze toren verbeteren? Je mag dingen Vervormen, Er af halen en Toevoegen.	Hoe kun je dit spel verbeteren? Je mag dingen Vervormen, Er af halen en Toevoegen.
Nadeel-sleutel 	Laat kinderen nadelen van een alledaags voorwerp bedenken. Bedenk dan manieren om deze nadelen op te heffen.	Met een vork kan je geen soep eten, boterham smeren.	Met een telefoon kan je niet timmeren, meten, schrijven.
Plaatje-sleutel 	Laat de kinderen een afbeelding zien die niet direct gekoppeld is aan een thema Laat de kinderen argumenten bedenken waarop de afbeelding toch gekoppeld kan worden aan het thema.	Wat heeft deze foto van een banaan met Sinterklaas te maken?	Wat heeft deze foto van een aanslag in Afghanistan te maken met onze les over bezuinigingen?
Constructie-sleutel	Laat de kinderen met behulp van	Probeer met deze doosjes	Bouw een zo hoog

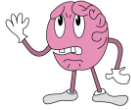


een beperkte hoeveelheid materiaal een bouwkundig probleem oplossen.

iets te bouwen dat hoger is dan je stoel.

mogelijke constructie die zelfstandig kan blijven staan, waarbij je gebruik maakt van deze krant, plakband en een schaar

Interpretatie-sleutel



Beschrijf een ongebruikelijke situatie
Vraag de kinderen om verschillende redenen te bedenken voor het bestaan van deze situatie.

Waarom huilt de Clown?

Waarom zit er een slang in het toilet?

Brainstorm-sleutel



Geef de kinderen een probleemstelling die opgelost moet worden
Laat kinderen brainstormen over een lijst met mogelijke oplossingen

Hoe zou jij het speelplein leuker kunnen maken?

Hoe zou jij jouw dorp veiliger kunnen maken?

Regels voor brainstorming:

- Probeer ze veel mogelijk ideeën te bedenken zonder na te denken of het wel kan.
- Ongewone en gekke ideeën mogen ook
- Aansluiten bij andere ideeën mag
- Je mag andere ideeën niet afkeuren

Verplicht verbonden-Sleutel



Laat de kinderen een oplossing bedenken voor een probleem waarbij ze verplicht zijn om een aantal voorwerpen te gebruiken.

Hoe kan je water drinken met een vel papier?

Hoe haal je jouw vlieger uit een boom met behulp van een zakje pinda's, een haarborstel en een stripboek?

Ander gebruik-sleutel



Laat kinderen hun fantasie en voorstellingsvermogen gebruiken om manieren te bedenken waarop een bestaand voorwerp anders gebruikt kan worden.

Noem 2 dingen die je ook met een vork kunt doen behalve eten.

Noem 10 manieren waarop een rode clownsneus anders gebruikt zou kunnen worden.

Anders dan anders-sleutel



Laat kinderen manieren bedenken om een bepaalde opdracht uit te voeren zonder de normale hulpmiddelen te gebruiken.

Hoe kan je tandenpoetsen zonder tandenborstel?

Hoe kan je het gras maaien zonder grasmaaier?

Hoe kan je water drinken zonder beker?

Hoe kan je oorlog voeren zonder wapens?