













# Creatieve denksleutels

Sleutel	Blz.	Omschrijving
 Alfabetische sleutel	50	<b>Alfabetische sleutel:</b> Kies een onderwerp of thema en maak een alfabetische lijst bij dit onderwerp of thema.
 Combinatiesleutel	51	<b>Combinatiesleutel:</b> Combineer de eigenschappen van twee verschillende voorwerpen en maak er een nieuw voorwerp van.
 Ander gebruik sleutel	52	<b>Ander gebruik sleutel:</b> Bedenk op welke andere manieren alledaagse voorwerpen gebruikt kunnen worden.
 Bouwsleutel	53	<b>Bouwsleutel:</b> Los met de beperkte middelen die je tot je beschikking hebt een bouwkundig probleem op.
 'Zo kan het ook' sleutel	54	<b>'Zo kan het ook' sleutel:</b> Beschrijf verschillende manieren waarop je een opdracht of activiteit uit kunt voeren.
 'Dat is gek!' sleutel	55	<b>'Dat is gek!' sleutel:</b> Bedenk verschillende redenen voor het bestaan van een bepaalde gekke situatie.
 GOK sleutel	56	<b>GOK sleutel:</b> Verander een onderwerp of object door delen ervan aan te passen. Maak de delen groter, kleiner of voeg er iets aan toe of haal iets weg.
 Voorspellingsleutel	57	<b>Voorspellingsleutel:</b> Voorspel hoe bepaalde voorwerpen of situaties er in de toekomst uitzien.
 Muursleutel	58	<b>Muursleutel:</b> Verzin alternatieven voor dingen die 'vast staan'. Bedenk op welke manier vaste overtuigingen toch anders kunnen.
 'Wat als...?' sleutel	59	<b>'Wat als...?' sleutel:</b> Zoek antwoorden op 'Wat als...?' vragen
 'Hoe... zonder...?' sleutel	60	<b>'Hoe... zonder...?' sleutel:</b> Zoek zo veel mogelijk antwoorden op verschillende 'Hoe... zonder...?' vragen.
 '1+1=een idee' sleutel	61	<b>'1+1=een idee' sleutel:</b> Verzin zoveel mogelijk ideeën voor de uitvoering van een opdracht waarbij je denkt aan een willekeurig gekozen woord in combinatie met de opdracht.
 Vraagsleutel	62	<b>Vraagsleutel:</b> Het antwoord is gegeven. Verzin vragen bij dit antwoord.
 'Nietus' sleutel	63	<b>'Nietus' sleutel:</b> Stel vragen waarin woorden als 'niet' of 'nooit' of 'geen' in voorkomen. Verzin antwoorden op die vragen.
 Plaatjesleutel	64	<b>Plaatjesleutel:</b> Verwerk de lijnen op het blad in een tekening over het thema of onderwerp waaraan we werken in de klas



# Alfabet sleutel:



Kies een onderwerp of thema en maak een alfabetische lijst bij dit onderwerp of thema.



Inktvis



Jaguar



Koala



Leeuw



Muis



Neushoorn



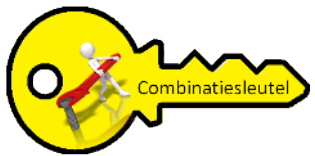
Olifant



Panda

A large, empty rounded rectangular box with a colorful border (red, orange, yellow, green, blue, purple) for writing an alphabetical list.





**Combinatiesleutel:**  
Combineer de eigenschappen van twee  
verschillende voorwerpen en maak er een  
nieuw voorwerp van.





**Ander gebruik sleutel:**  
Bedenk op welke andere manieren  
alledaagse voorwerpen gebruikt kunnen  
worden.





## Bouwsleutel:

Los met de beperkte middelen die je tot je beschikking hebt een bouwkundig probleem op.





## 'Zo kan het ook' sleutel:

Beschrijf verschillende manieren waarop je een opdracht of activiteit uit kunt voeren.



A large, empty rectangular area with rounded corners, framed by a thick, multi-colored border (red, orange, yellow, green, blue, purple). This area is intended for students to describe different ways to perform the tasks shown in the images above.





**'Dat is gek!' sleutel:**  
Bedenk verschillende redenen voor het bestaan van een bepaalde gekke situatie.



A large, empty rectangular area with rounded corners, framed by a thick, multi-colored border (red, orange, yellow, green, blue, purple). This area is intended for students to write their reasons for the existence of the 'crazy' situations shown in the images above.



# GOK sleutel:

Verander een onderwerp of object door delen ervan aan te passen. Maak de delen groter, kleiner of voeg er iets aan toe of haal iets weg.



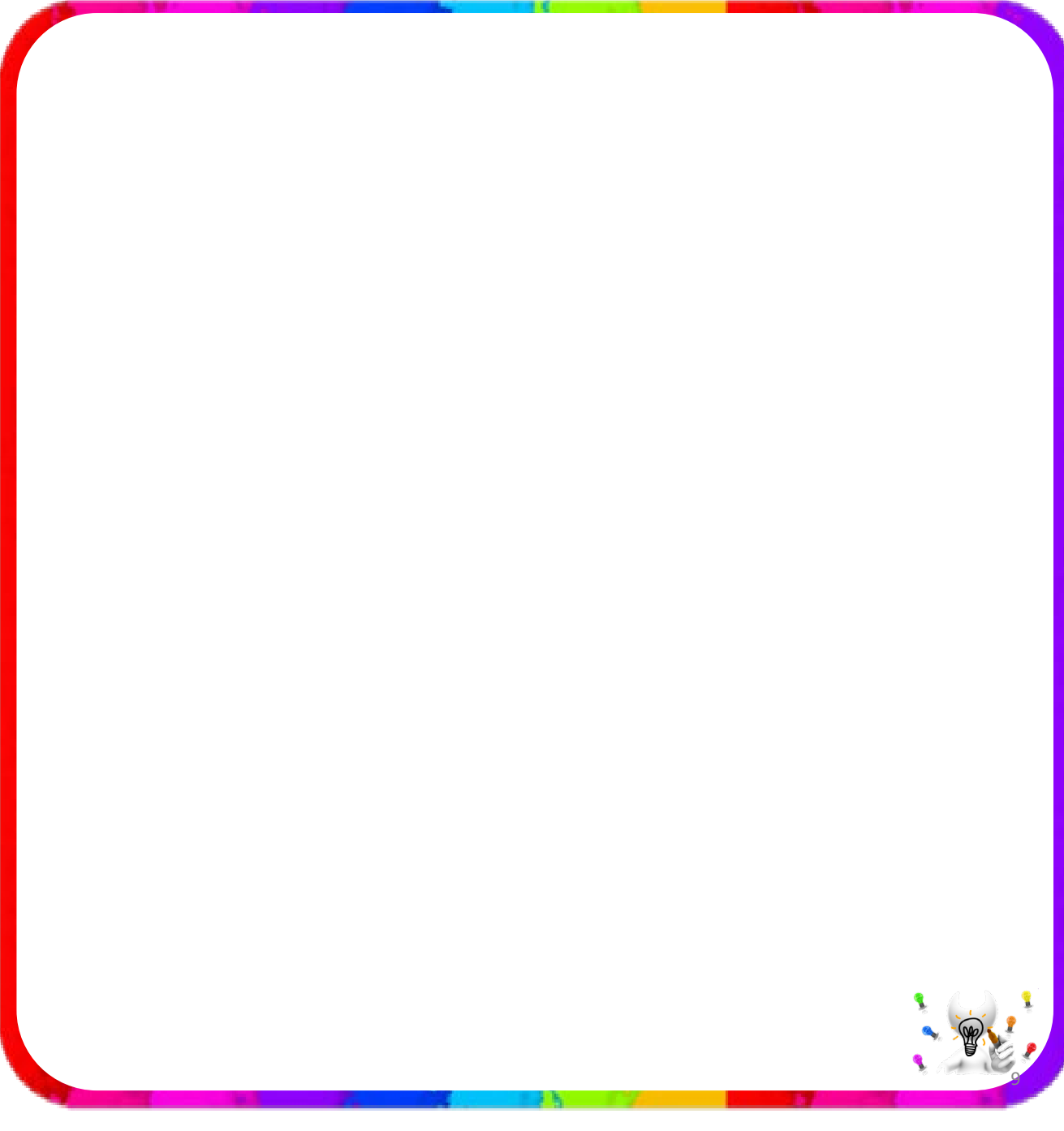
A large, empty rectangular area with rounded corners, framed by a thick, multi-colored border (red, orange, yellow, green, blue, purple). This area is intended for students to draw or write their own examples of the GOK principle.





# Voorspellingsleutel:

Voorspel hoe bepaalde voorwerpen of situaties er in de toekomst uitzien.



## Muursleutel:

Verzin alternatieven voor dingen die 'vast staan'. Bedenk op welke manier vaste overtuigingen tòch anders kunnen.



Mensen kunnen niet vliegen.



Gras is groen

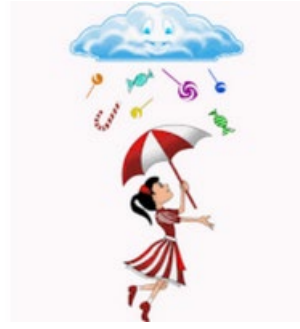




# 'Wat als...?' sleutel: Zoek antwoorden op 'Wat als...' vragen



Wat als... vliegen zo groot waren  
als auto's



Wat als... het snoep  
zou regenen?



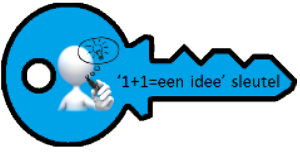


**'Hoe... zonder...? sleutel:**  
Zoek zo veel mogelijk antwoorden op  
verschillende 'Hoe... zonder... ?' vragen.



## '1+1=een idee' sleutel:

Verzin zoveel mogelijk ideeën voor de uitvoering van een opdracht waarbij je denkt aan een willekeurig gekozen woord in combinatie met de opdracht.





Vraagsleutel

## Vraagsleutel:

Het antwoord is gegeven. Verzin vragen bij dit antwoord.



# 'Nietus' sleutel:



Stel vragen waarin woorden als 'niet' of 'nooit' of 'geen' in voorkomen. Verzin antwoorden op die vragen.





# Plaatjesleutel:

Verwerk de lijnen op het blad in een tekening over het thema of onderwerp waaraan we werken in de klas

