

Creatief Denken



Thema: Planten



Creatieve denkvaardigheden

aanspreken en ontwikkelen

Creëren (regels voor creatief denken):

- **Veel ideeën (Ongeremdheid)** – Alle antwoorden zijn acceptabel. Laat leerlingen ‘maar door en door gaan’.
- **Verschillende ideeën (Flexibiliteit)** – Ideeën die vallen binnen verschillende categorieën. Steeds van denkrichting wisselen.
- **Originele ideeën** – ‘Dat kan gekkerrrr’. Ongebruikelijke, soms zelfs onmogelijke maar echt out-of-the-box ideeën.
- **Gedetailleerde ideeën (Uitwijding)** – lift mee op eerdere ideeën en voeg details toe.

Denksleutels:

Sleutel

Omschrijving



Alfabetische sleutel

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



Ander gebruik sleutel

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



Voorspellings sleutel

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



'1+1=een idee' sleutel

'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.



Wat als...? sleutel

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



Nietus! sleutel

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



Plaatjesleutel

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



Aapje Akos

- Verzint veel ideeën.
- Verzint gekke ideeën.
- Verzint steeds echt andere ideeën.
- Plakt nog nieuwe ideetjes aan al eerder verzonnen ideeën.



Opdracht 1.



Doel:

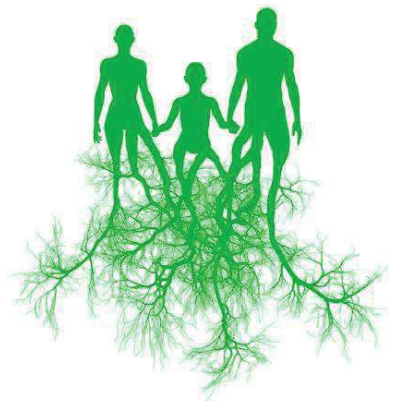
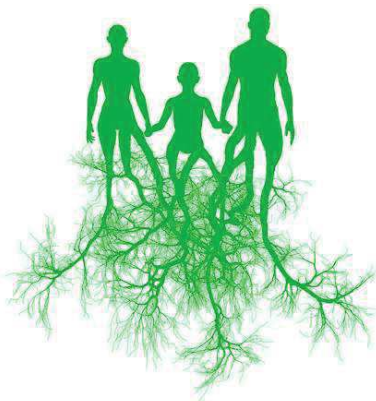
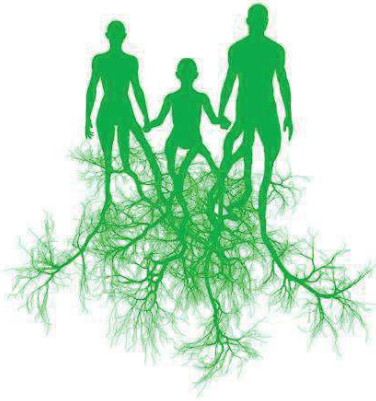
- **Veel** ideeën
- **Gekke** ideeën
- Ideeën binnen **verschillende** categorieën
- **Gedetailleerde** ideeën

Activiteit:

- ⇒ Zorg dat aapje Akos ergens zichtbaar is en ook het kaartje met de 'Wat als...? sleutel'. (Optioneel: Vertel dat we gaan nadenken op de manier van Aapje Akos en dat we op zoek gaan naar veel, *gekke, gedetailleerde, verschillende* ideeën.)
- ⇒ Begin deze activiteit in de kring. Zeg: 'Straks gaan we toneelstukjes bedenken met grappige 'wat als...' situaties. Maar nu gaan we eerst nog oefenen.'
- ⇒ 'Wat als... er naast haar ook bloemen en planten groeien op ons hoofd?' Bedenk eens? Wat dan?'
- ⇒ Stimuleer: 'VEEL', 'GEK', GEDETAILLEERD' en 'VERSCHILLEND'. Moedig aan. Maak duidelijk dat er geen verkeerde antwoorden bestaan. En dat het niet echt waar hoeft te zijn. En dat hoe gekker hoe beter is. Stel ook vragen. Herhaal een creatieve vondst en vraag of we nog meer zulke ideeën weten.
- ⇒ Oefen ook met 'Wat als... bloemen konden praten?'
- ⇒ En als derde: 'Wat als... mensen ook wortels hadden?'
- ⇒ Verdeel de klas nu in groepjes. Zorg dat er per groepje een 'wat als... kaartje' is (zie volgende bladzijde)
- ⇒ Elk groepje kiest blind een kaartje met daarop de 'wat als...' situatie waarover ze een toneelstuk gaan maken.
- ⇒ Vertel er duidelijk bij dat ze tenminste 3 ideeën moeten opnemen in het stuk. Dit mogen ideeën zijn die tijdens het oefenen zijn verzonnen, maar het mogen ook geheel nieuwe ideeën zijn.
- ⇒ Maak ook duidelijk dat een goed verhaal een begin, een midden en een eind heeft

Criteria voor succes:

- * Bijdrage leveren tijdens brainstormen in de kring.
- * Actief meedoen met het verzinnen van het toneelstukje en het oefenen.
- * Tenminste 3 ideeën voor de 'wat als...' situatie zijn in het verhaal opgenomen.



Hoe heb ik gewerkt?

Toneelstukje 'Wat als...'



Ik heb ideeën verzonnen in de kring.



Ik heb geholpen met het verzinnen van het verhaal.



Ik heb meegespeeld in het toneelstuk.



Hoe heb ik gewerkt?

Toneelstukje 'Wat als...'



Ik heb ideeën verzonnen in de kring.



Ik heb geholpen met het verzinnen van het verhaal.



Ik heb meegespeeld in het toneelstuk.





Opdracht 2.



Doel:

- **Veel** ideeën
- **Gekke** ideeën
- Ideeën binnen **verschillende** categorieën
- **Gedetailleerde** ideeën

Activiteit:

- ⇒ Zorg dat aapje Akos ergens zichtbaar is en ook het kaartje met de Ander gebruik sleutel. (Optioneel: Vertel dat we gaan nadenken op de manier van Aapje Akos en dat we op zoek gaan naar veel, *gekke*, *gedetailleerde*, *verschillende* ideeën.)
- ⇒ Begin deze activiteit in de kring. Vraag: 'Een tuin is leuk. Een stuk grond waar je mooie bloemen en planten kunt laten groeien. Maar... wat kun je nog meer allemaal doen met dat stukje grond? In plaats van bloemen en planten... wat zetten we er neer zodat het de 'topste tuin van de heeele wereld' wordt?'
- ⇒ Stimuleer: 'VEEL', 'GEK', GEDETAILLEERD' en 'VERSCHILLEND'. Moedig aan. Maak duidelijk dat er geen verkeerde antwoorden bestaan. En dat het niet echt waar hoeft te zijn. Dat het niet hoeft te kunnen. En dat hoe gekker hoe beter is. Stel ook vragen. Herhaal een creatieve vondst en vraag of we nog meer zulke ideeën weten.
- ⇒ Zing hierna met elkaar het liedje 'En in mijn tuin daar staat iets gek's' (op 'old macdonald had a farm') Bedenk met elkaar steeds wat er staat en welk geluid het maakt.

Criteria voor succes:

- * Bijdrage leveren tijdens brainstormen in de kring.



Opdracht 3.



Doel:

- **Veel** ideeën
- **Gekke** ideeën
- Ideeën binnen **verschillende** categorieën
- **Gedetailleerde** ideeën

Activiteit:

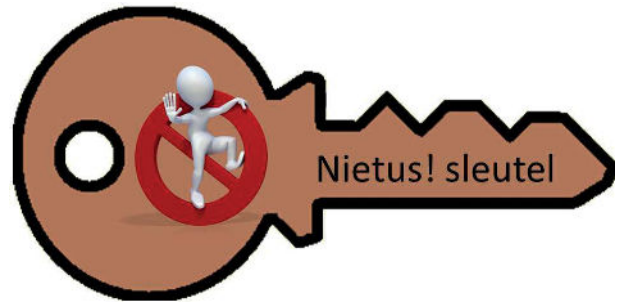
- ⇒ Zorg dat aapje Akos ergens zichtbaar is en ook het kaartje met de Ander gebruik sleutel. (Optioneel: Vertel dat we gaan nadenken op de manier van Aapje Akos en dat we op zoek gaan naar veel, *gekke, gedetailleerde, verschillende* ideeën.)
- ⇒ Lees Jaap en de Bonenstaak voor.
- ⇒ Vraag: 'Wat had Jaap nog meer allemaal tegen kunnen komen bovenaan de bonenstaak? Stel dat er geen reus en geen kasteel daarboven was... wat zou er allemaal wel kunnen zijn?'
- ⇒ Stimuleer: 'VEEL', 'GEK', GEDETAILLEERD' en 'VERSCHILLEND'. Moedig aan. Maak duidelijk dat er geen verkeerde antwoorden bestaan. En dat het niet echt waar hoeft te zijn. Dat het niet hoeft te kunnen. En dat hoe gekker hoe beter is. Stel ook vragen. Herhaal een creatieve vondst en vraag of we nog meer zulke ideeën weten.
- ⇒ Laat de kinderen de wereld bovenaan de bonenstaak tekenen zoals zij die verzinnen. Schilderen kan ook.
- ⇒ Moedig de kinderen aan veel gekke dingen in de wereld te zetten, met grappige details.

Criteria voor succes:

- * Bijdrage leveren tijdens brainstormen in de kring.
- * Tekening met minimaal 8 dingen in de wereld bovenaan de bonenstaak.



Opdracht 4.



Doel:

- **Veel** ideeën
- **Gekke** ideeën
- Ideeën binnen **verschillende** categorieën
- **Gedetailleerde** ideeën

Activiteit:

- ⇒ Zorg dat aapje Akos ergens zichtbaar is en ook het kaartje met de Ander gebruik sleutel. (Optioneel: Vertel dat we gaan nadenken op de manier van Aapje Akos en dat we op zoek gaan naar veel, gekke, gedetailleerde, verschillende ideeën.)
- ⇒ Vraag: 'Waarom gaan de bijen geen honing verzamelen bij de bloemen?' Wat is er aan de hand? Zijn ze boos? Of juist heel blij en hebben ze geen tijd? Wat is er aan de hand?
- ⇒ Stimuleer: 'VEEL', 'GEK', GEDETAILLEERD' en 'VERSCILLEND'. Moedig aan. Maak duidelijk dat er geen verkeerde antwoorden bestaan. En dat het niet echt waar hoeft te zijn. Dat het niet hoeft te kunnen. En dat hoe gekker hoe beter is. Stel ook vragen. Herhaal een creatieve vondst en vraag of we nog meer zulke ideeën weten.
- ⇒ Laat de kinderen hierna in tweetallen nog een 'nietus vraag' die te maken heeft met bloemen en planten verzinnen. Geef hiervoor voldoende tijd. Ga de tweetallen langs en laat ze hun vraag delen met de groep.

Criteria voor succes:

- * Bijdrage leveren tijdens brainstormen in de kring.
- * Met klasgenootje een 'nietus vraag' over bloemen en planten verzinnen