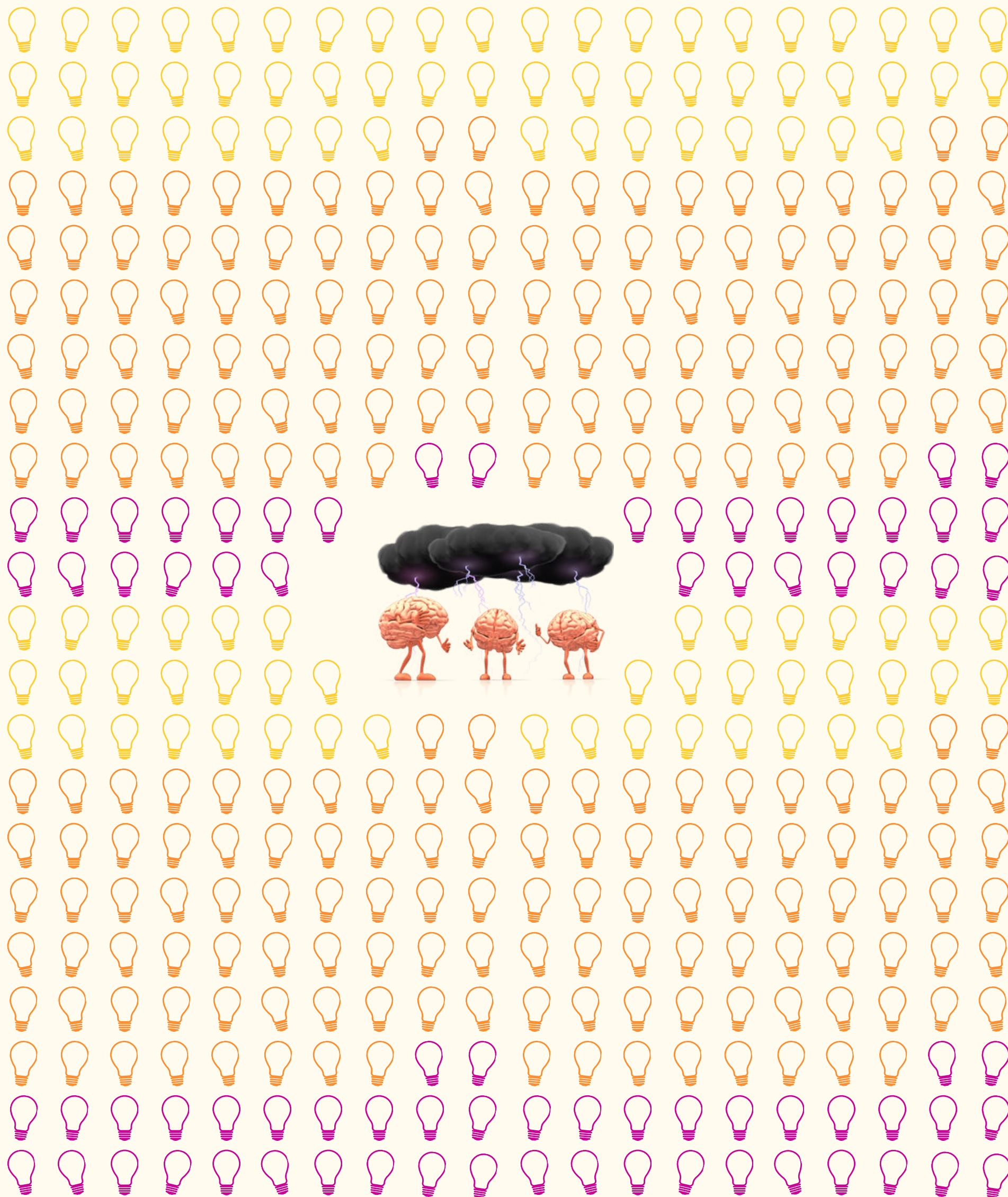




# Ideeënkaart

Is een opdracht afgerond? Ga dan met deze kaart en het opdrachtkaartje naar de leerkracht en laat het aantal verdiende sterren aftekenen. Let op! Sterren worden pas toegekend als de opdracht is goedgekeurd





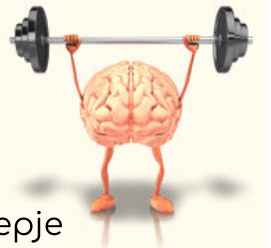
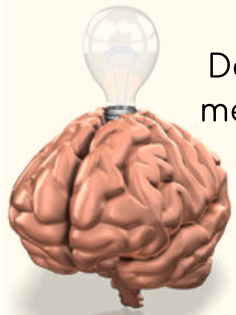
# Spelinstructie DenkTank



## Wat is een DenkTank?

Een denktank is een groep mensen die bij elkaar komen om over belangrijke onderwerpen na te denken en oplossingen te bedenken voor problemen. Stel je voor, je loopt steeds vast in een game en het lukt je niet om het in je eentje op te lossen. Dan roep je je vrienden erbij, toch? Jullie gaan samen zitten en denken na over verschillende strategieën om het probleem te tackelen. Dat is in feite wat een denktank doet, maar dan voor grote, belangrijke zaken zoals klimaatverandering, onderwijs of gezondheidszorg.

De mensen in een denktank zijn vaak experts op een bepaald gebied. Ze doen onderzoek, praten met elkaar en komen uiteindelijk met adviezen of plannen die ze aan anderen kunnen voorleggen, zoals aan de regering of aan bedrijven



## Spelopzet

- Met een aantal klasgenootjes vorm je een 'denktank'. Het is de bedoeling dat je met je groepje opdrachten gaat uitvoeren. Soms ga je op zoek naar oplossingen voor een probleem, soms probeer je zoveel mogelijk antwoorden te verzinnen op een gestelde vraag. De opdrachten staan op opdrachtkaartjes en bij de opdracht staat ook de moeilijkheidsgraad aangegeven. Zo kan een opdracht 1 of 2 of 3 lampjes hebben. Hoe meer lampjes, hoe moeilijker. Elk groepje krijgt een 'Ideeënkaart'. Op deze kaart worden de verdiende lampjes afgetekend. Je verdient de lampjes dus door opdrachten uit te voeren.
- Je werkt **altijd** met tenminste één ander groepslid samen aan een opdracht. Beter is het nog om met teams van 4 te werken aan een opdracht. Door de ideeën van de ander zul je weer op nieuwe ideeën komen; vandaar dat 'creatief denken' in veel gevallen het beste gaat wanneer je dit samen doet.
- Bij elke opdracht hoort een ondersteuningsblad met duidelijke Criteria voor Succes. de mate waarin het resultaat voldoet aan de criteria bepaalt uiteindelijk of de opdracht juist is uitgevoerd.
- Bij dit spel hoort de opdrachtgever (de leraar?). De opdrachtgever bekijkt en beoordeelt de resultaten van de uitgevoerde opdrachten. Keurt de opdrachtgever het resultaat goed dan tekent hij/zij de verdiende lampjes op de ideeënkaart af.



## Wedstrijdsessie

Na een bepaalde tijd wordt er een wedstrijdssessie gehouden. Tijdens de wedstrijdssessie werken alle groepjes aan dezelfde opdracht. Binnen ongeveer 20 minuten probeer je met je groepje zoveel mogelijk originele oplossingen of ideeën voor een gesteld probleem te vinden. Als de tijd om is presenteren de groepjes hun verzonden ideeën. Elk idee dat door 2 of meer groepjes is verzonden, wordt op alle lijsten doorgestreept. Aan het eind van de presentaties heeft elk groepje een lijst met unieke ideeën die dus alleen door dat groepje verzonden zijn.

Voor elke overgebleven, uniek idee krijgt je groepje 1 lampje. De opdrachtgever tekent de behaalde lampjes op de ideeënkaarten af. Welk team heeft de meeste afgetekende lampjes?





# Opdracht Werkblad



Gebruik dit blad om het eindresultaat van de opdracht op te schrijven. Lever vervolgens dit werkblad EN alle andere gebruikte (klad)blaadjes in ter beoordeling.

Aan deze opdracht hebben gewerkt:

- 
- 
- 

Opdracht nummer:

Aantal lampjes:

Resultaat:





# Registratieblad



Zet eerst met potlood een rondje om het gekozen opdrachtnummer. Maak er met pen of stift een krul van zodra de opdracht is goedgekeurd en is afgetekend op de ideeënkaart.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108		

