

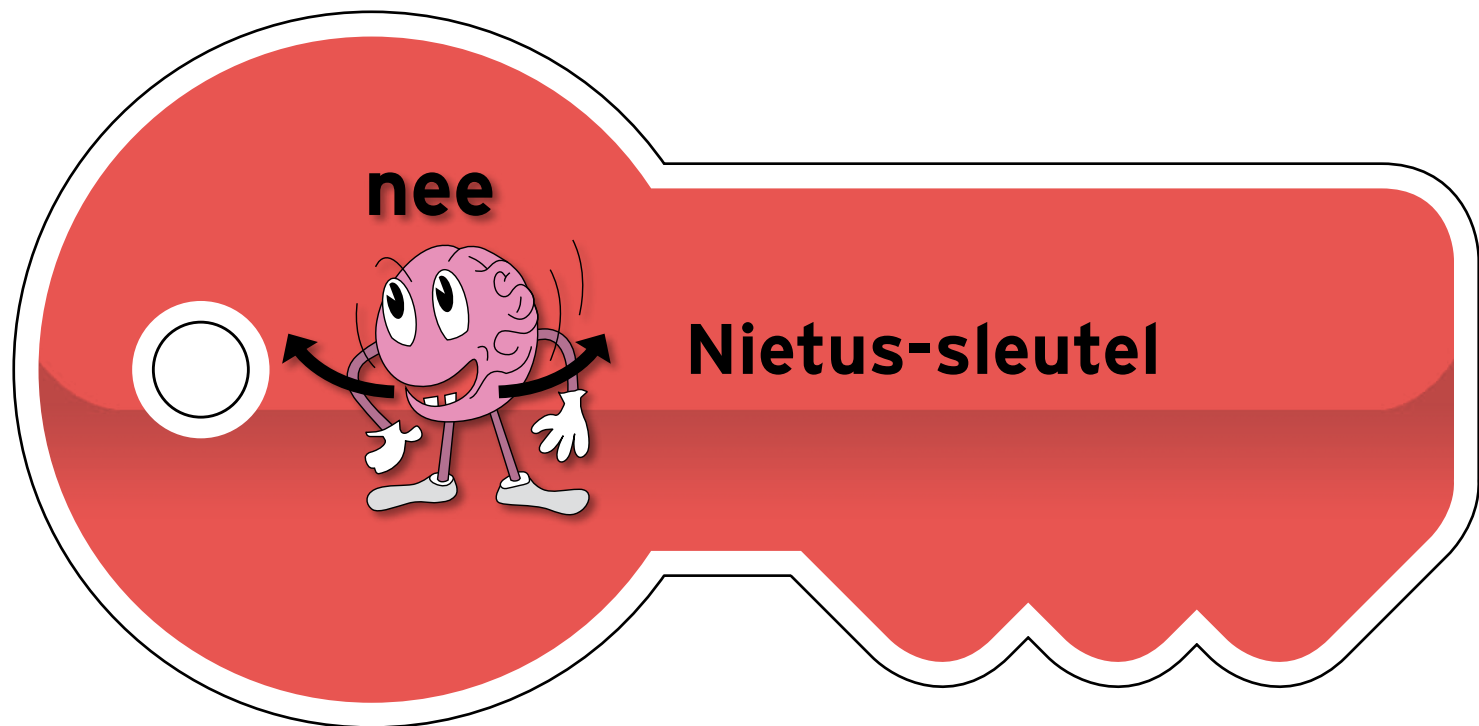


Vraag-sleutel



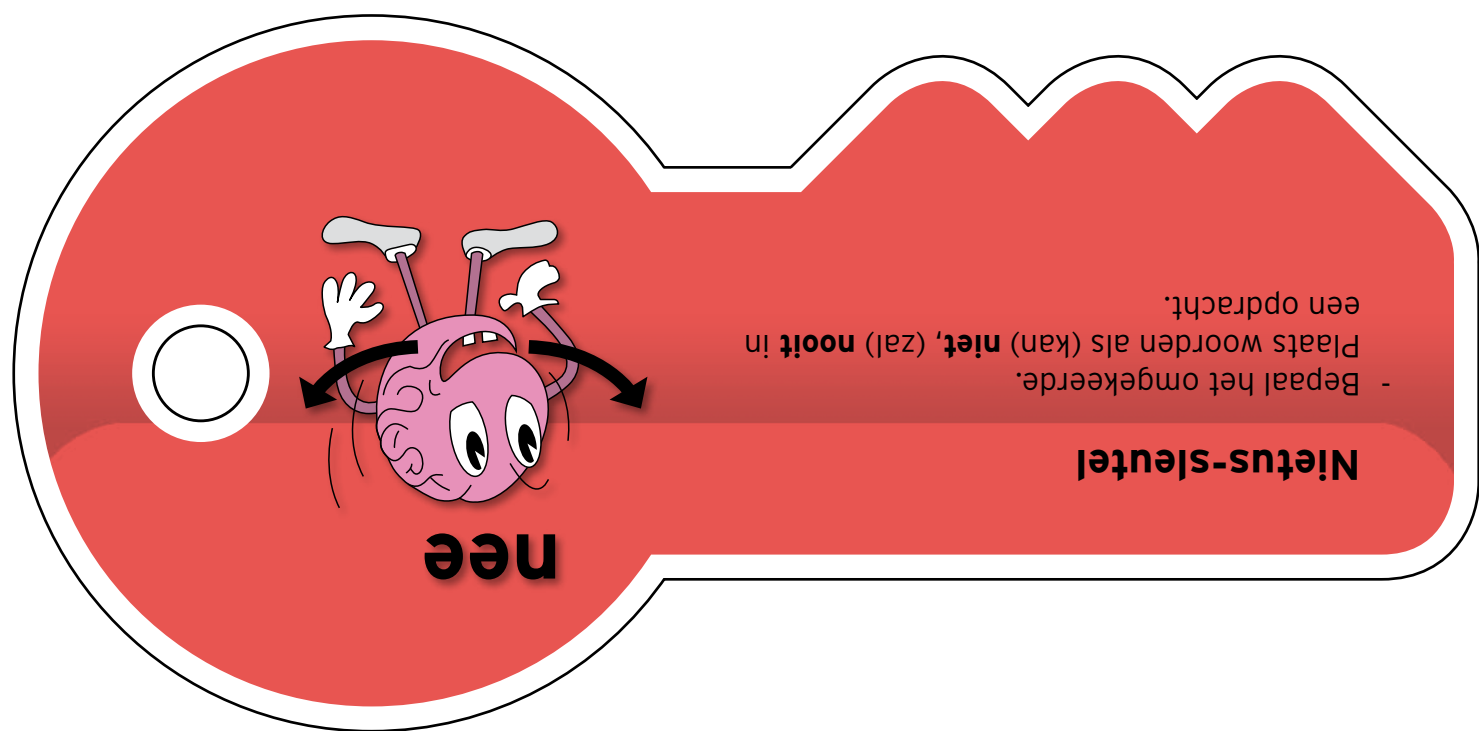
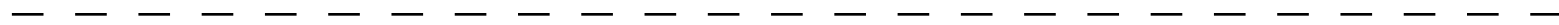
Vraag-sleutel

- Begin met het **antwoord**.
- Laat kinderen vragen verzinnen die leiden tot alleen dat antwoord.



nee

Nietus-sleutel

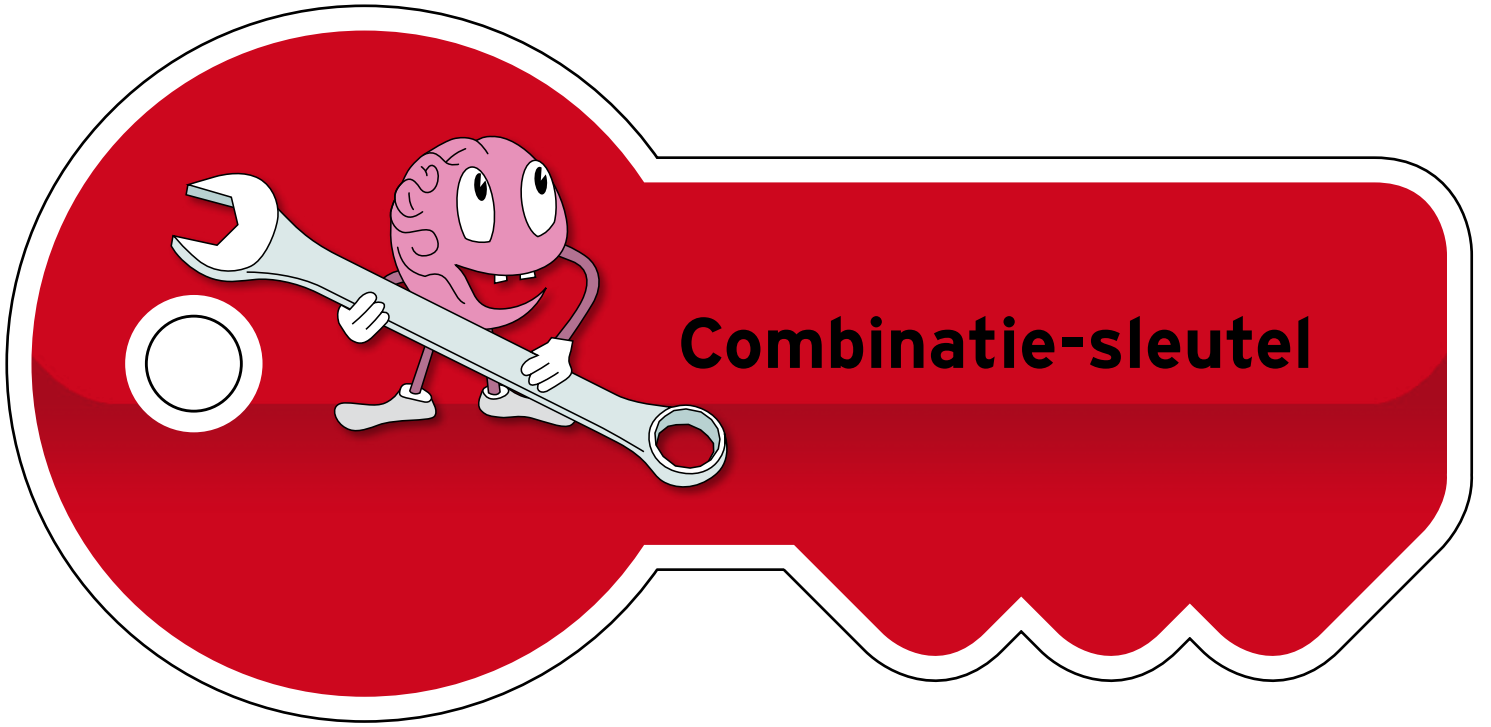


nee

Nietus-sleutel

- Bepaal het omgekeerde.
Plaats woorden als (kan) **niet**, (zal) **nooit** in
een opdracht.



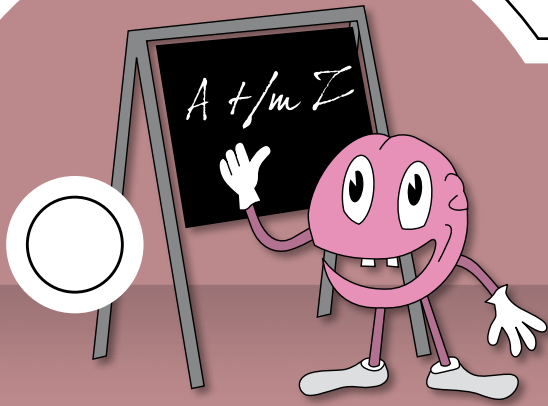


Combinatie-sleutel

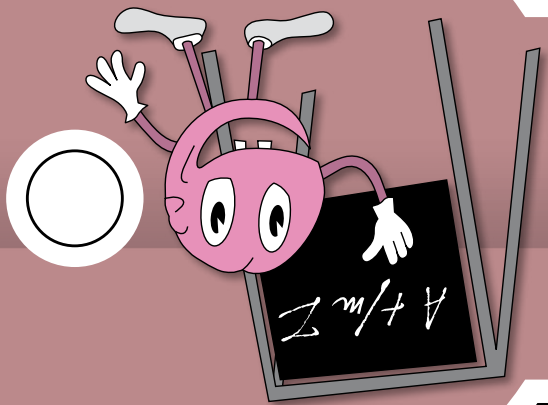


Combinatie-sleutel

- Laat kinderen de eigenschappen van twee voorwerpen die niet bij elkaar horen benoemen. Laat kinderen eigenschappen combineren zodat een nieuw voorwerp ontstaat.

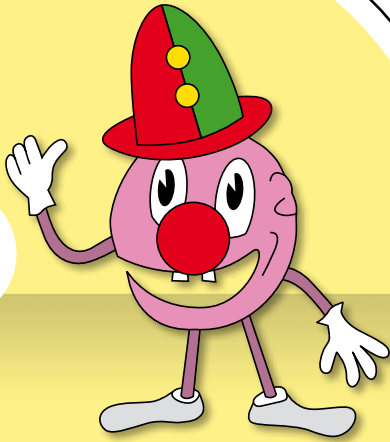


Alfabet-sleutel

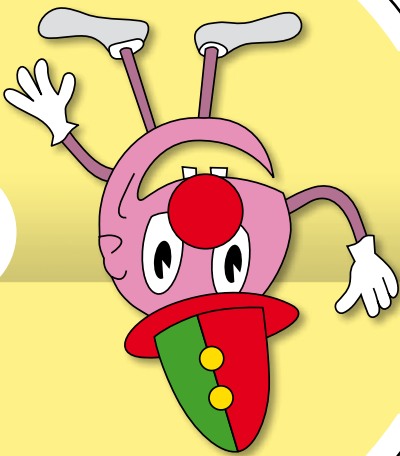


Alfabet-sleutel

- Laat kinderen woorden bedenken die beginnen met de letters A t/m Z en die op de één of andere manier te maken hebben met een bepaalde categorie of met een bepaald onderwerp.

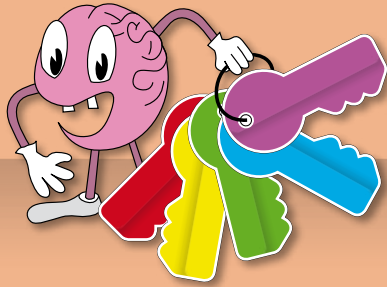
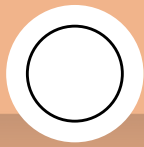


Lachwekkend-sleutel

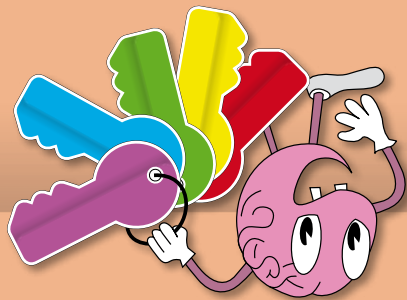
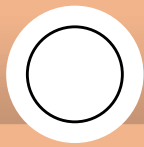


Lachwekkend-sleutel

- Doe een lachwekkende uitspraak of stelling.
Laat kinderen argumenten verzinnen om de
stelling aannemelijk te maken.

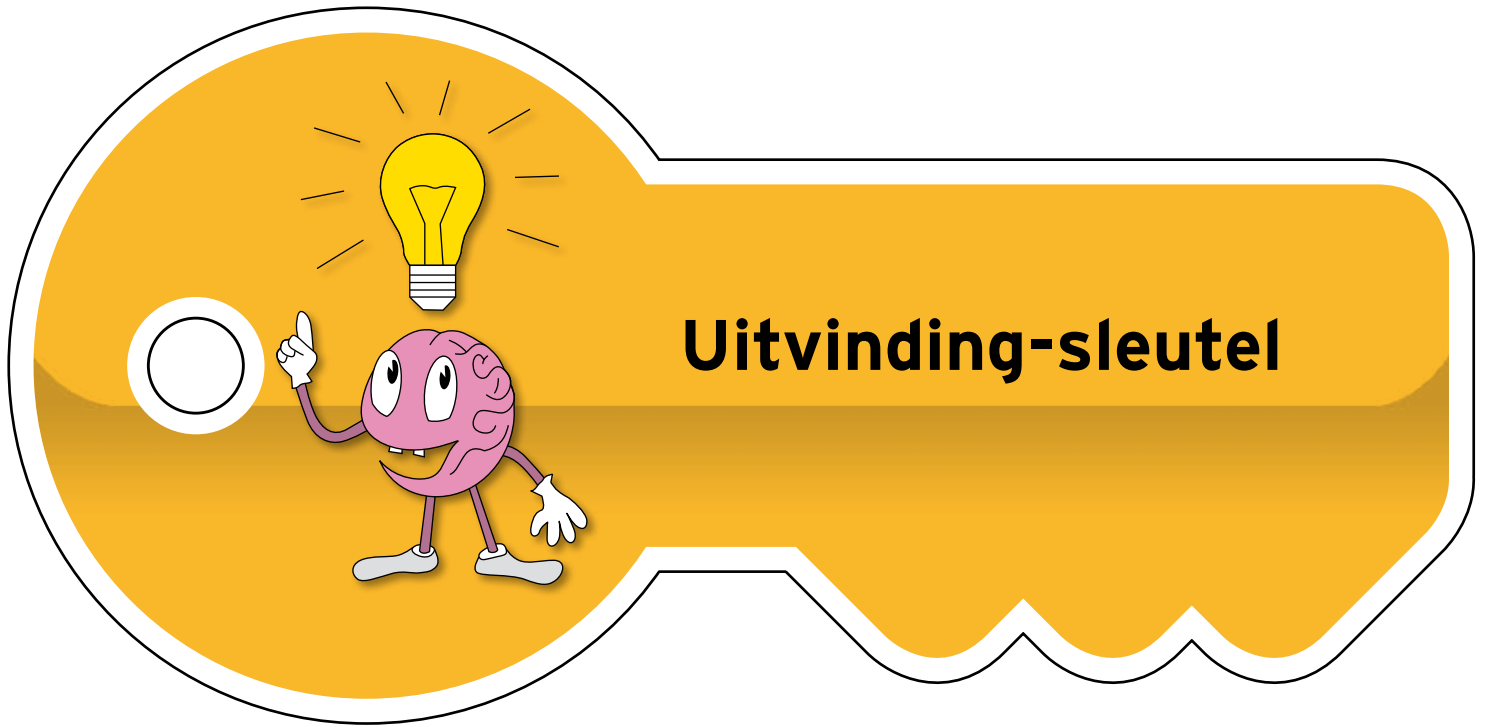


Variatie-sleutel



Variatie-sleutel

- Vraag kinderen op hoeveel verschillende manieren ze een bepaalde activiteit kunnen doen.

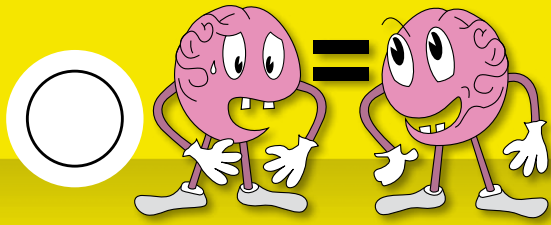


Uitvinding-sleutel

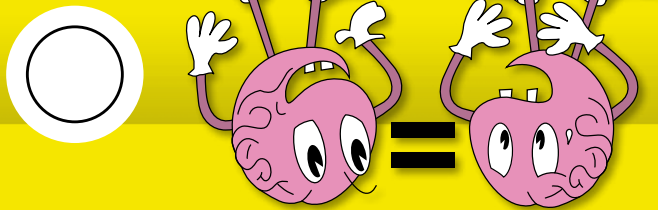


Uitvinding-sleutel

- Laat kinderen uitvindingen ontwerpen. Stimuleer ze om ongebruikelijke manieren en materialen te gebruiken.



Overeenkomst-sleutel

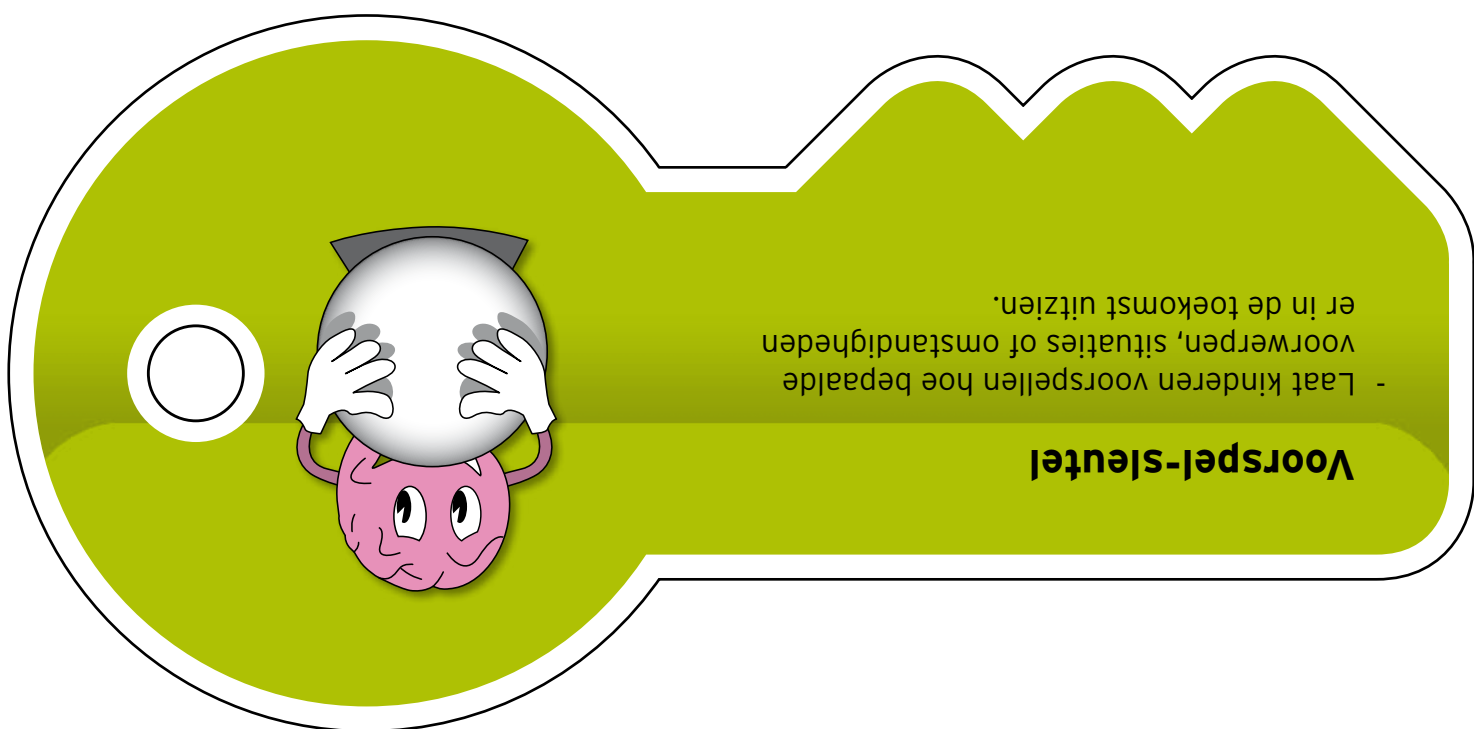


Overeenkomst-sleutel

- Vraag kinderen om overeenkomsten te noemen van twee duidelijk verschillende voorwerpen.

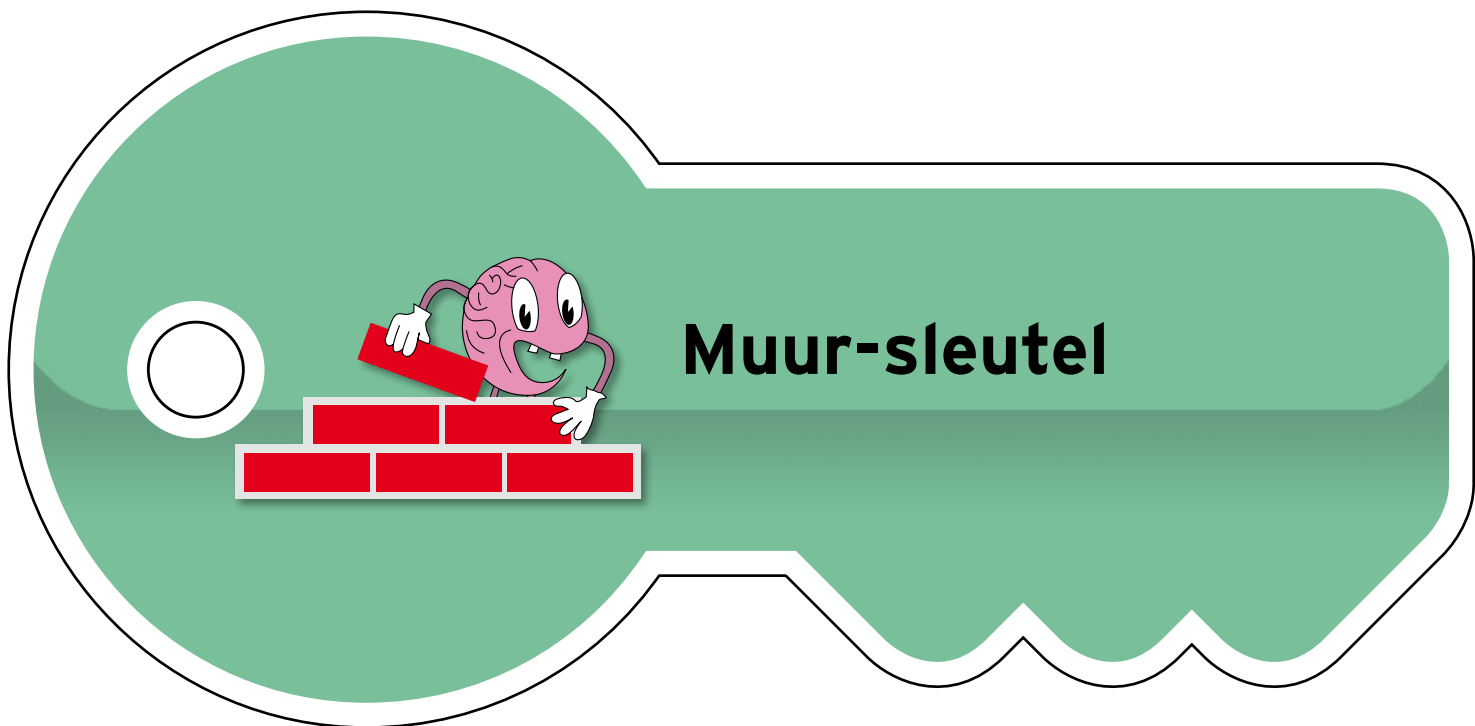


Voorspel-sleutel

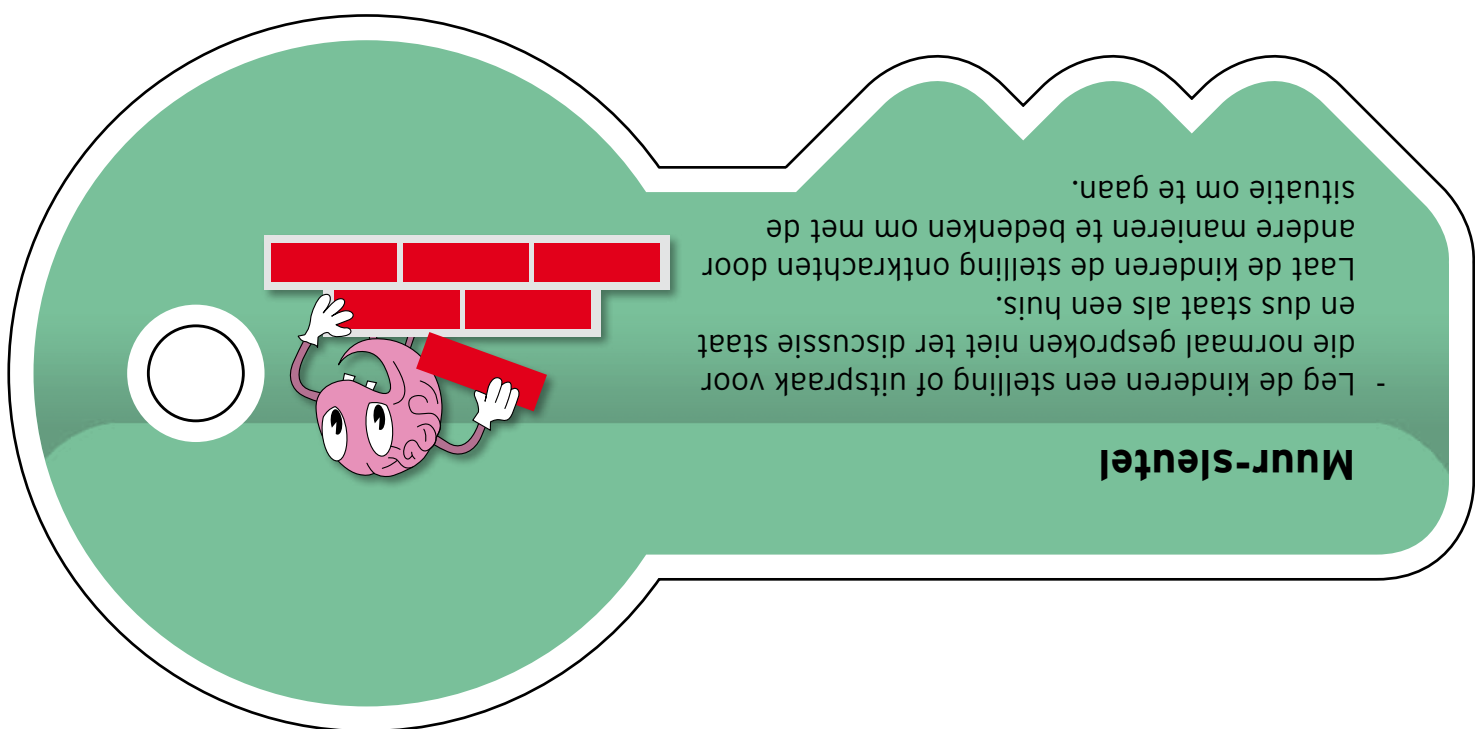


Voorspel-sleutel

- Laat kinderen voorspellen hoe bepaalde voorwerpen, situaties of omstandigheden er in de toekomst uitzien.



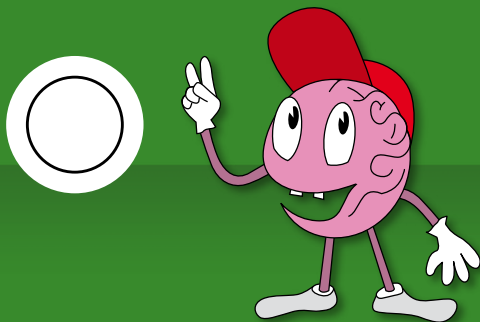
Muur-sleutel



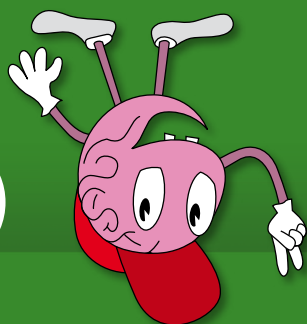
Muur-sleutel

- 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 ontcrachten door andere manieren te bedenken om met de situatie om te gaan.

vet!



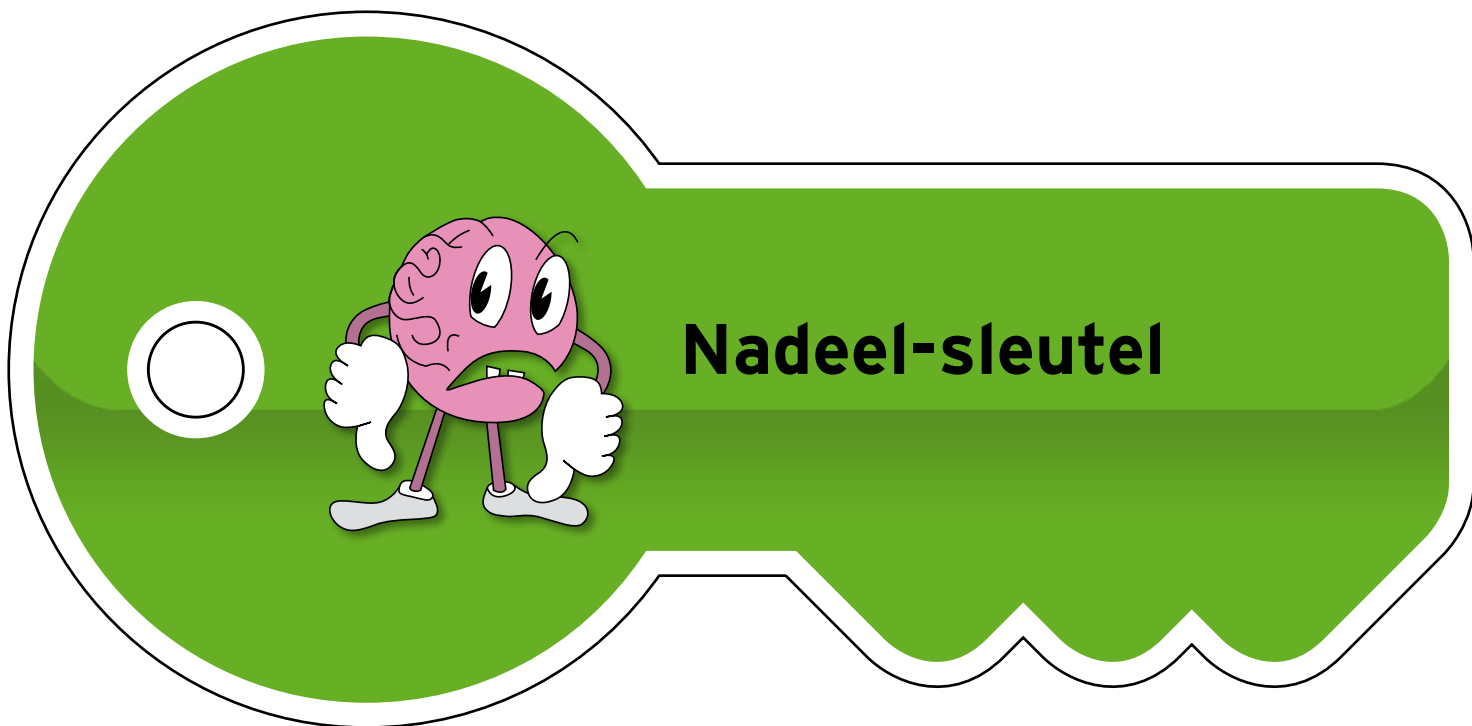
Vet-sleutel

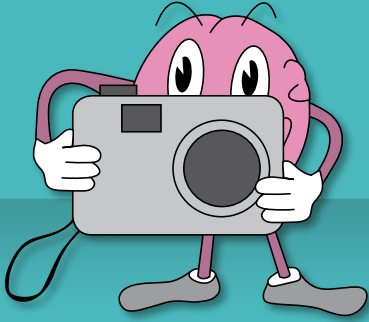


vet!

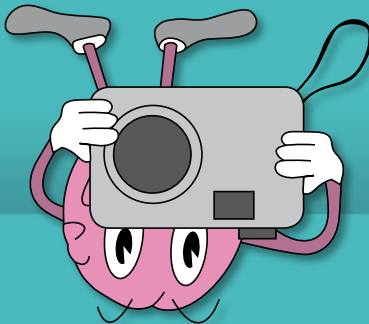
- Laat kinderen alledaagse voorwerpen verbeteren door de volgende handelingen:
Vervormen / Eraf halen / Toevoegen.

Vet-sleutel



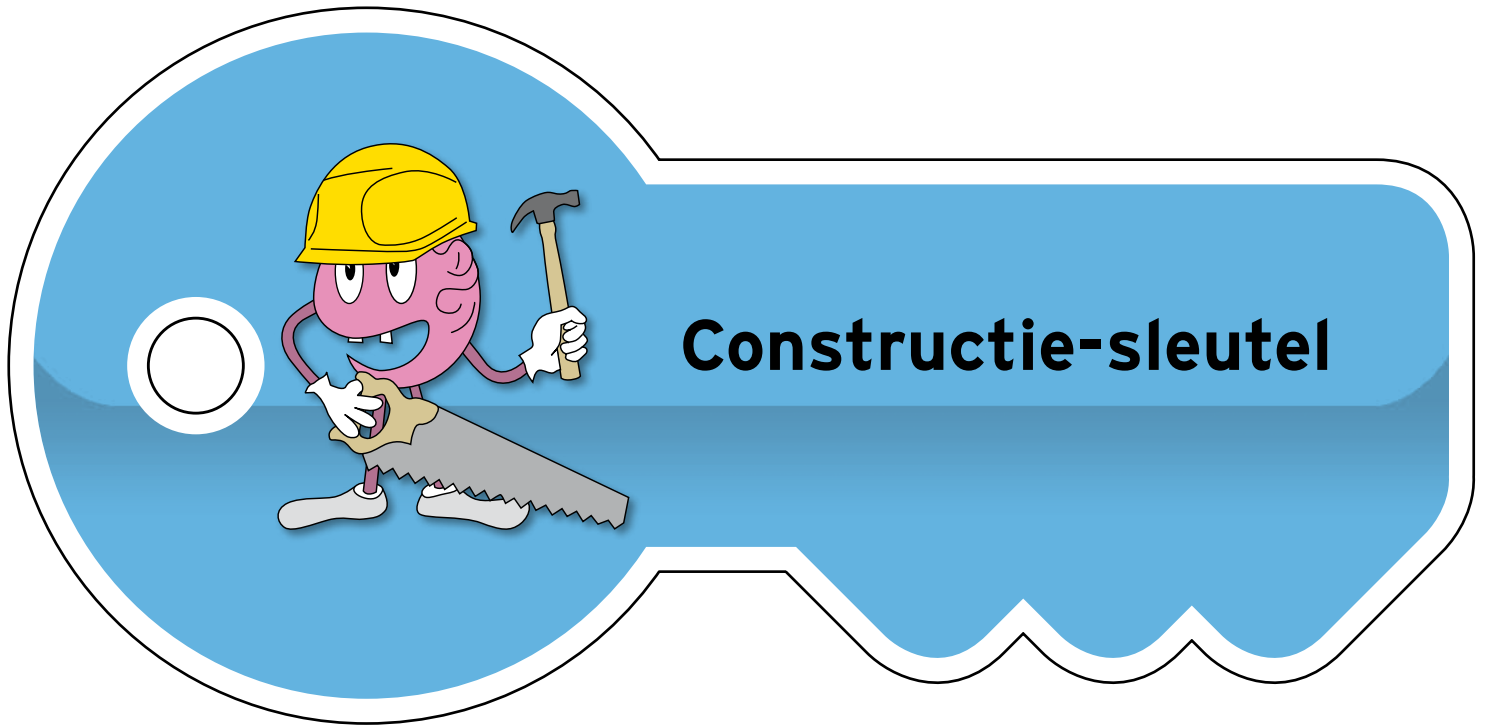


Plaatje-sleutel



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.

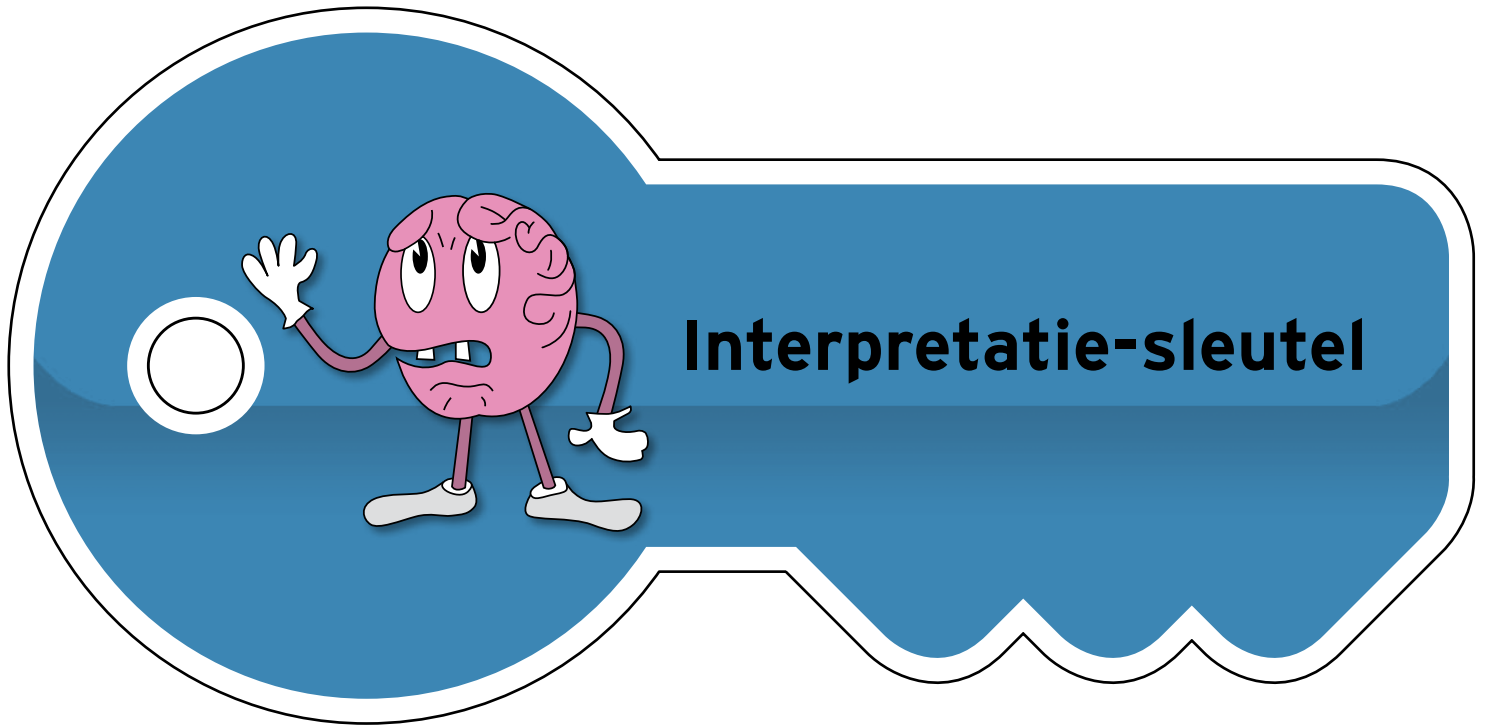


Constructie-sleutel



Constructie-sleutel

- Laat de kinderen met behulp van een beperkte hoeveelheid materiaal een bouwkundig probleem oplossen.





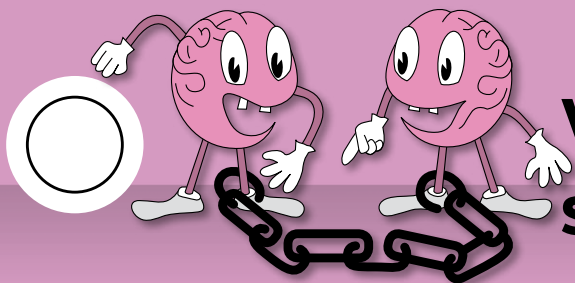
Brainstorm-sleutel



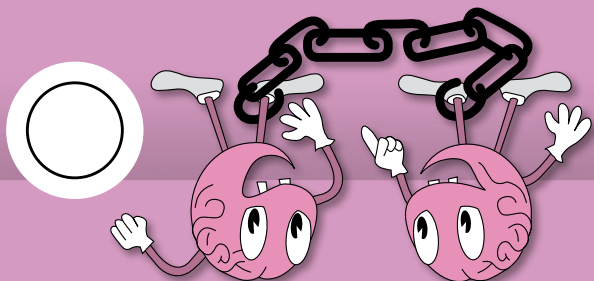
Brainstorm-sleutel

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

- Regels voor brainstorming:
- Probeer ze veel mogelijk ideeën te bedenken zonder na de 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

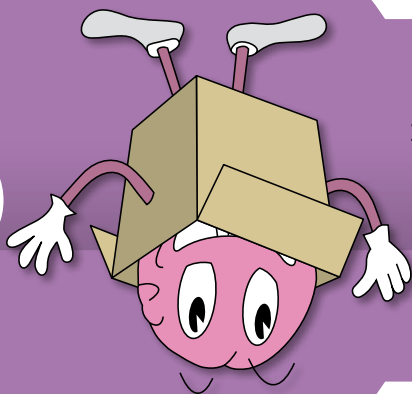


Verplicht verbonden-sleutel

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

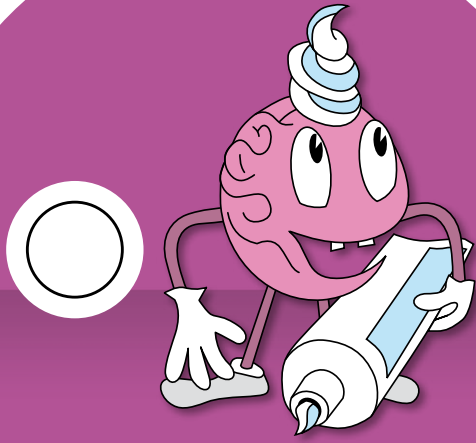


Ander gebruik-sleutel

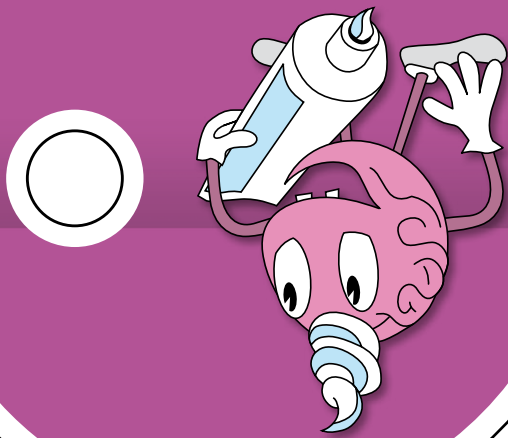


Ander gebruik-sleutel

- Laat kinderen hun fantasie en voorstellings-
vermogen gebruiken om manieren te bedenken
waarop een bestand voorwerp anders gebruikt
kan worden.



**Anders dan anders-
sleutel**



Anders dan anders-sleutel

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