

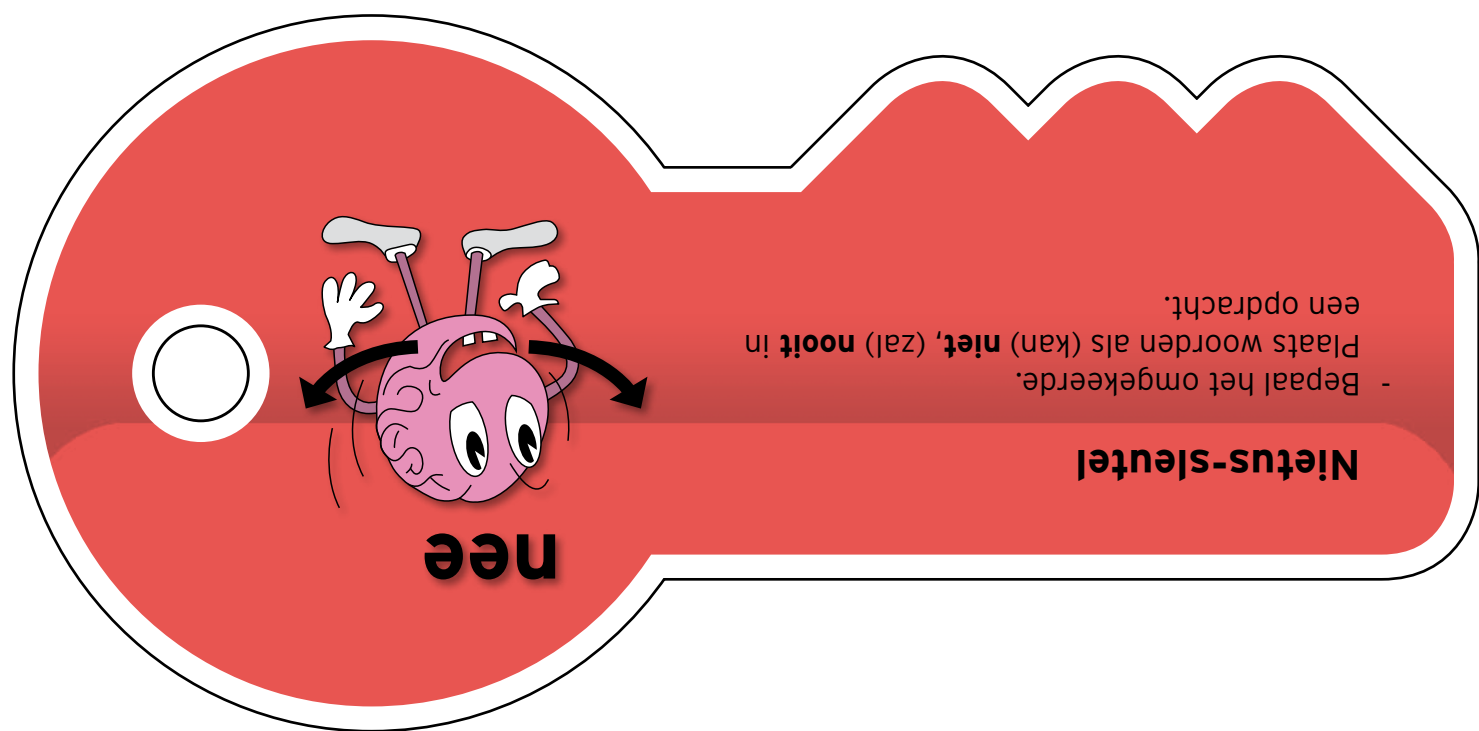
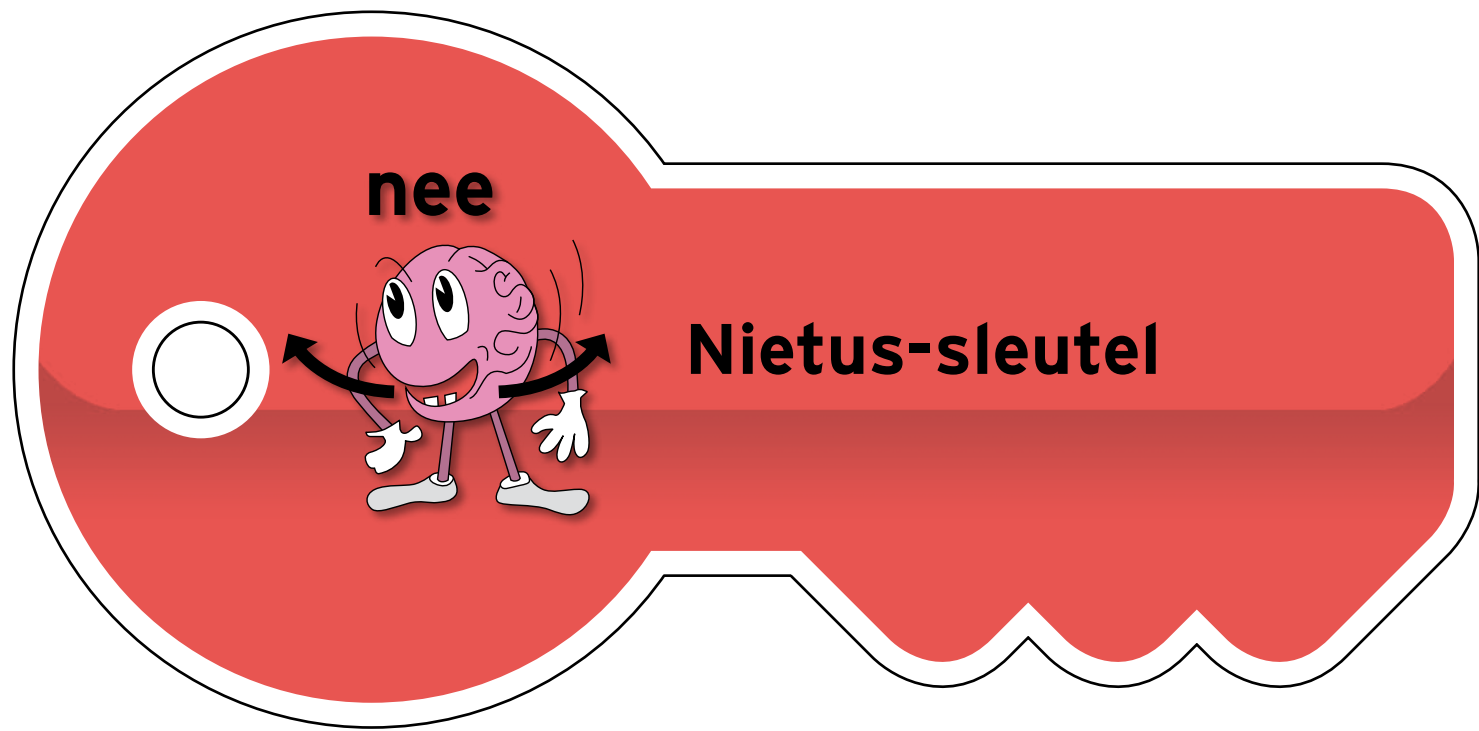


Vraag-sleutel

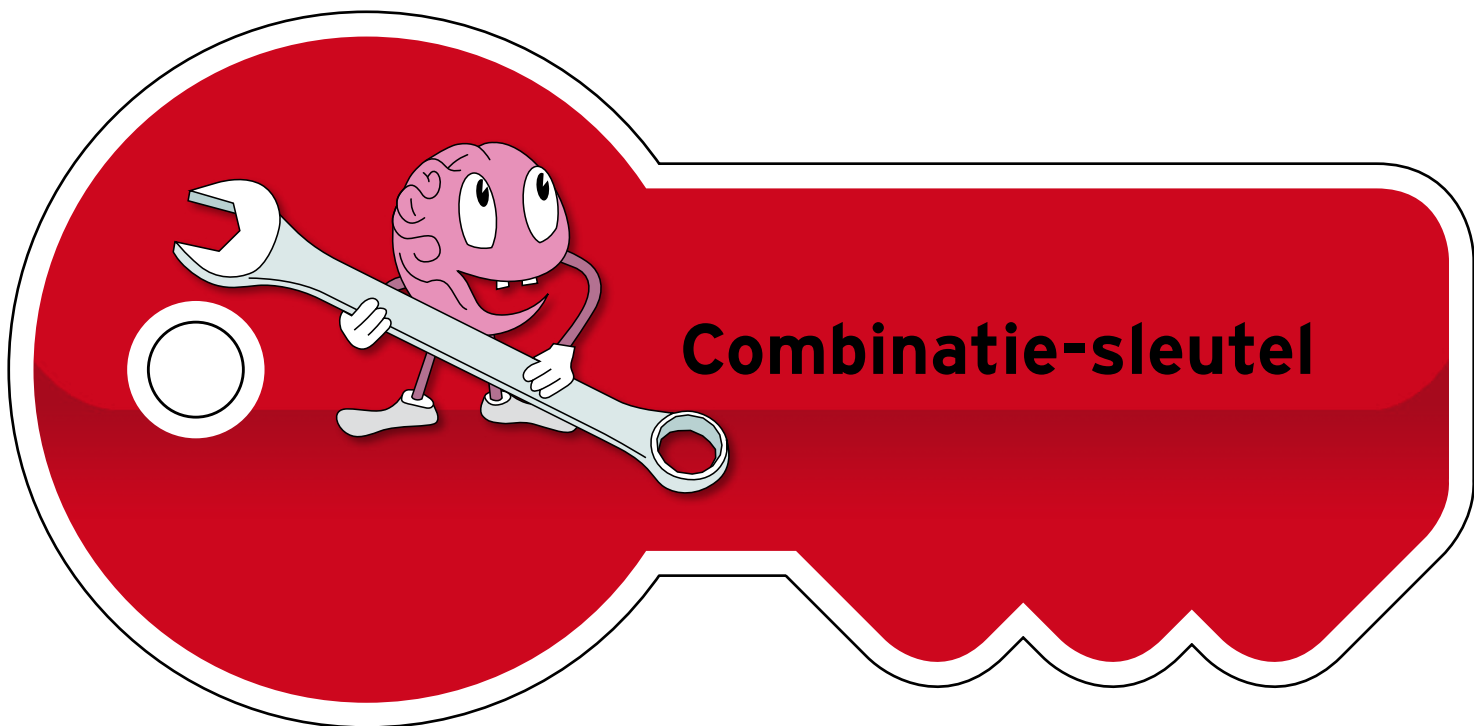


Vraag-sleutel

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





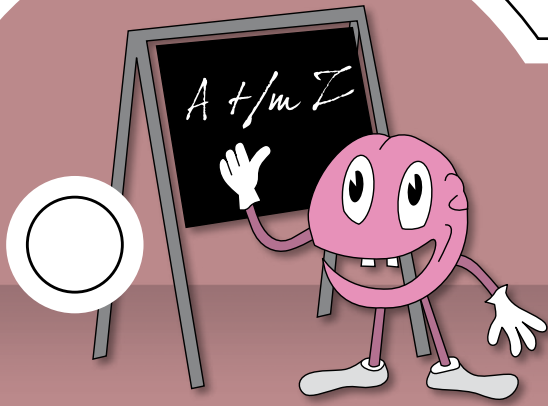


Combinatie-sleutel

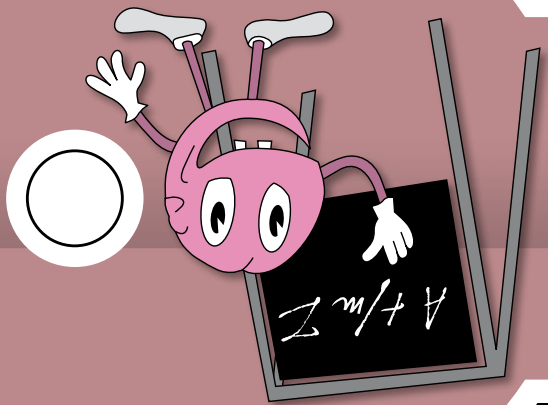


Combinatie-sleutel

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

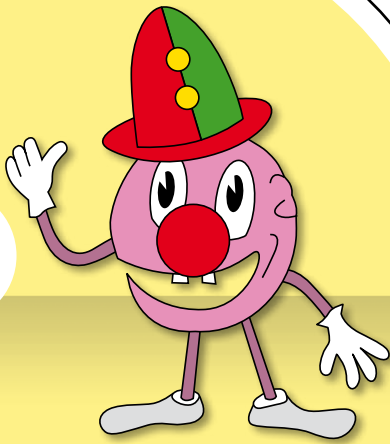


Alfabet-sleutel

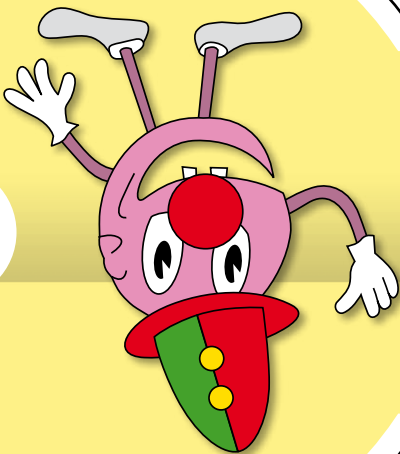


Alfabet-sleutel

- 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.

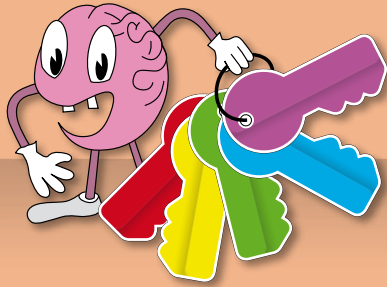
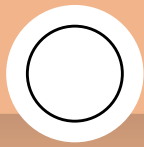


Lachwekkend-sleutel

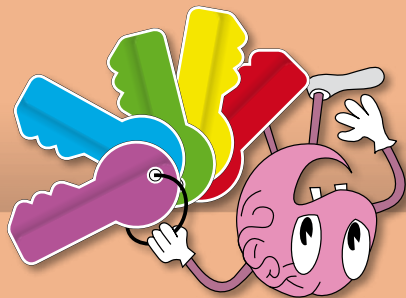
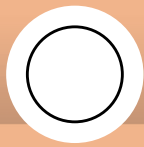


Lachwekkend-sleutel

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

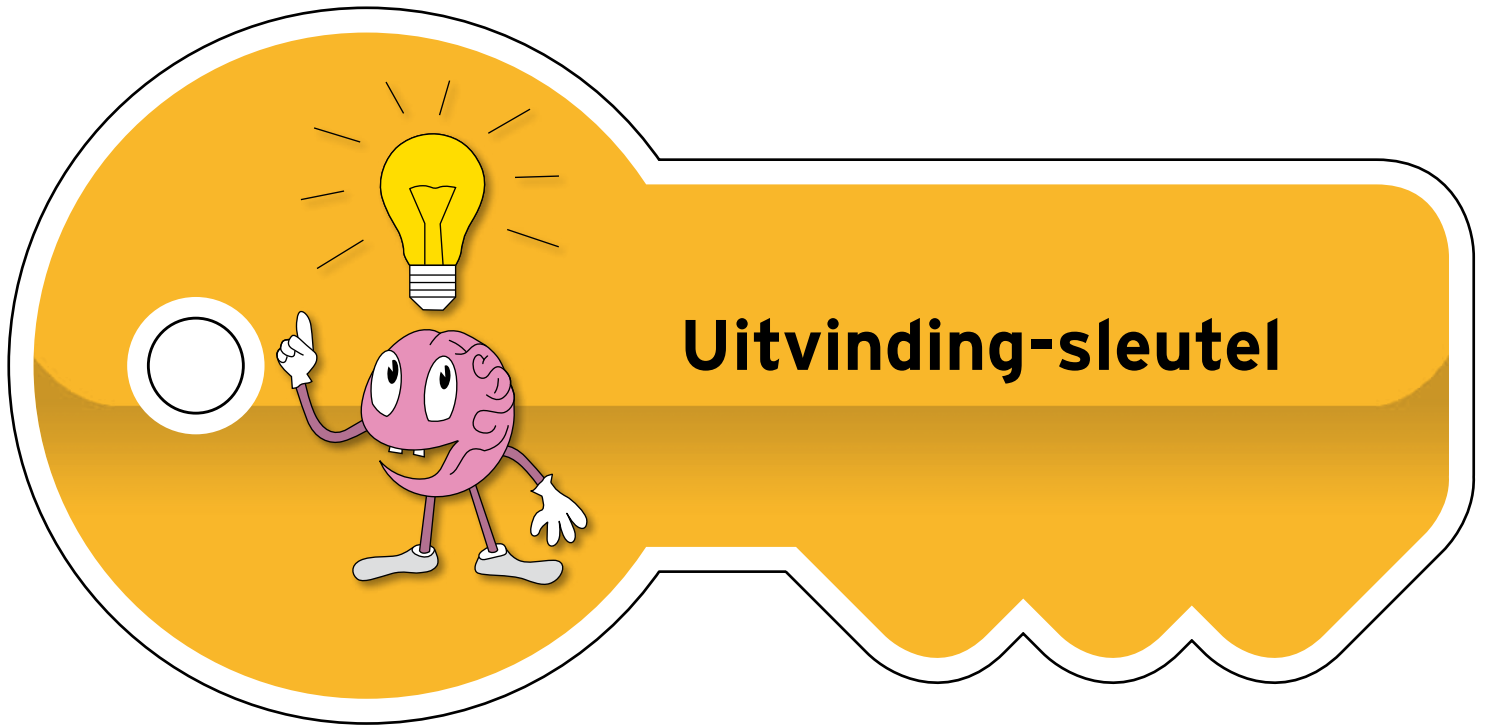


Variatie-sleutel



Variatie-sleutel

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

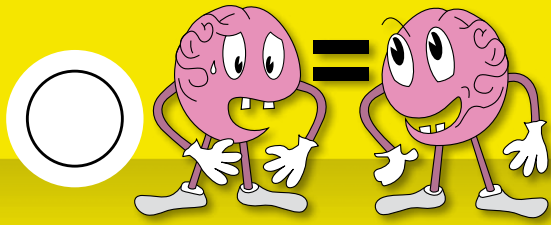


Uitvinding-sleutel

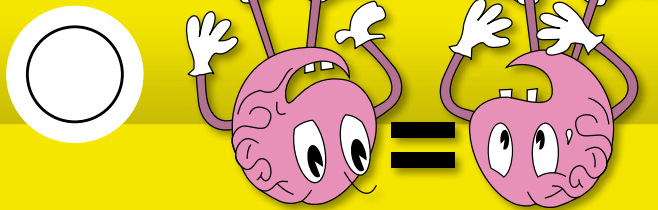


Uitvinding-sleutel

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



Overeenkomst-sleutel

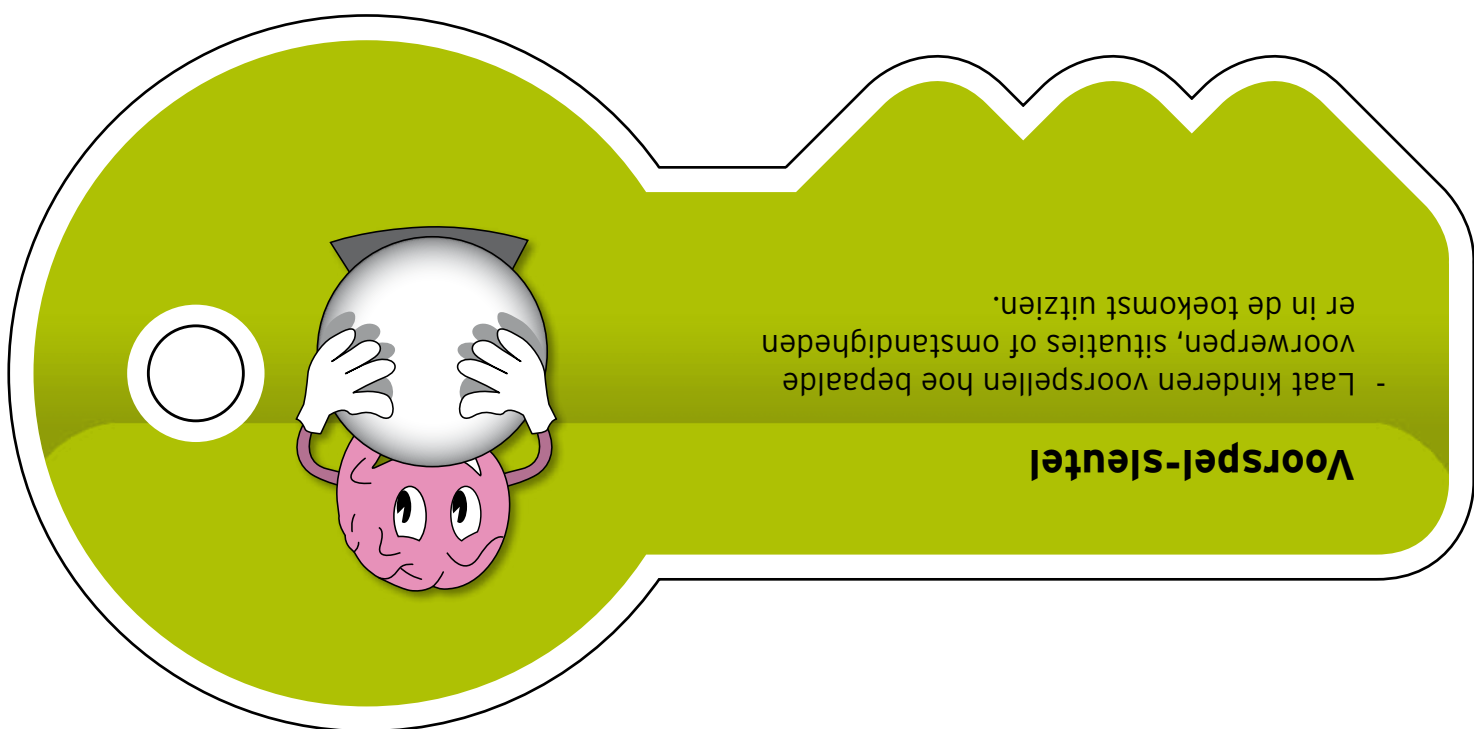


Overeenkomst-sleutel

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

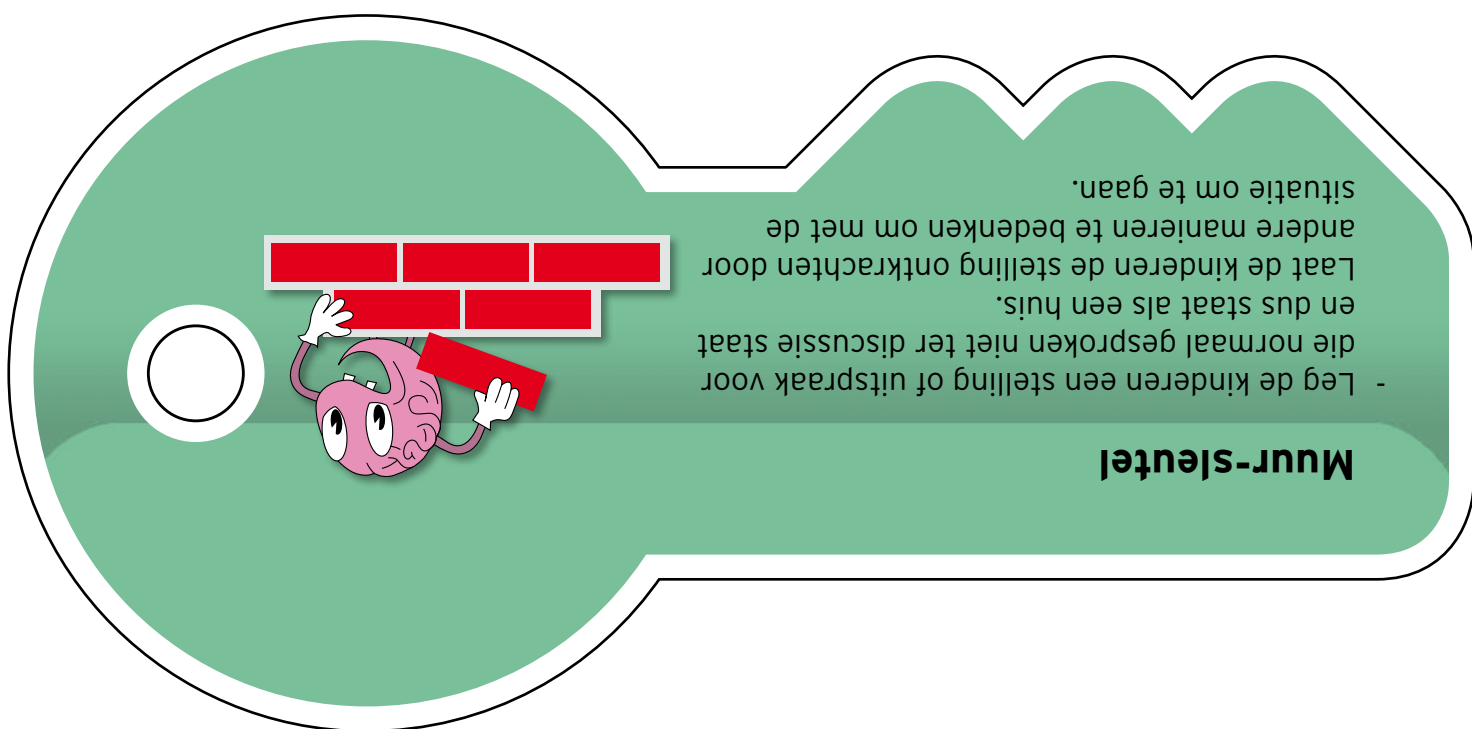
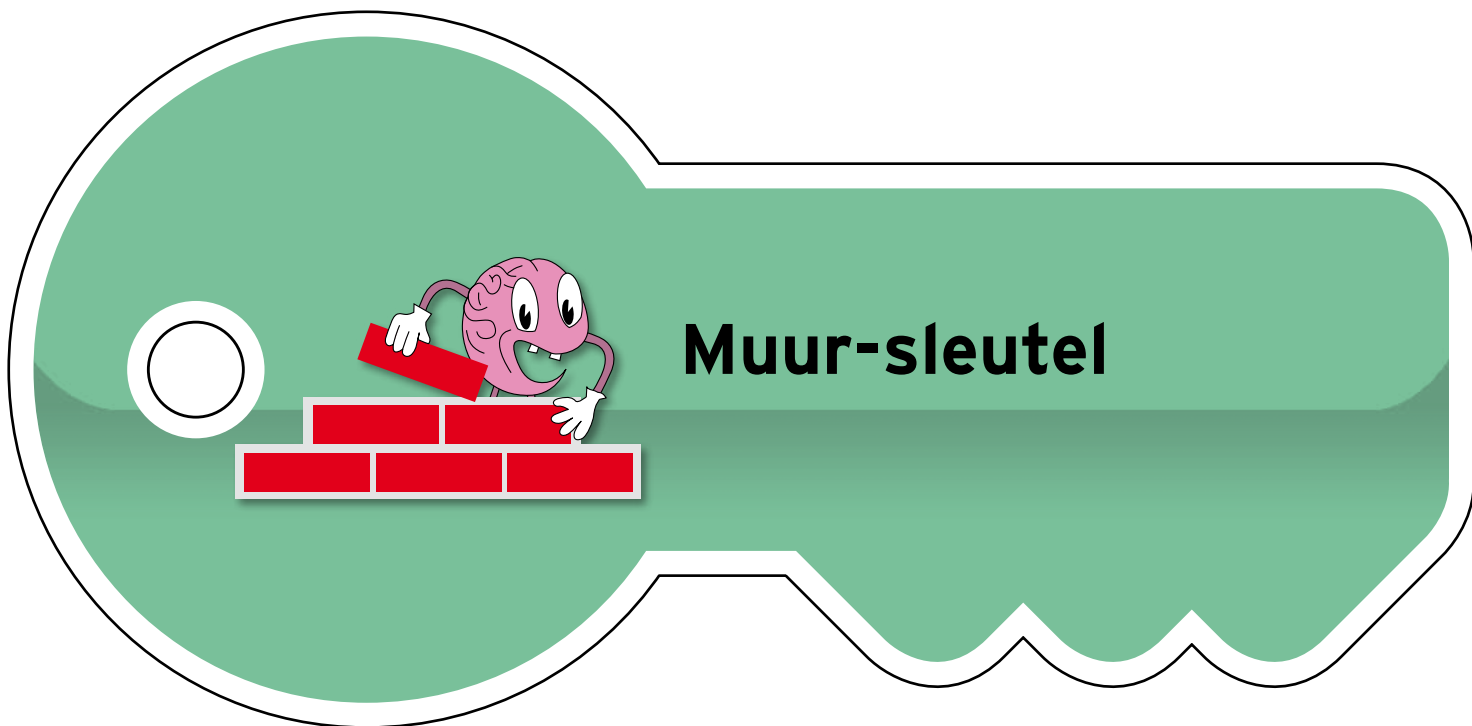


Voorspel-sleutel

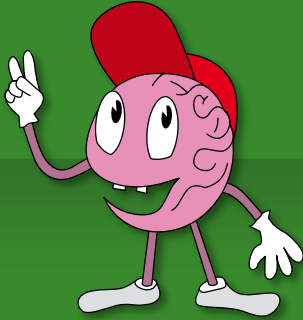


Voorspel-sleutel

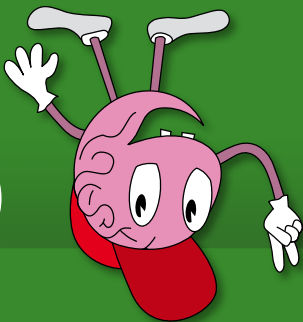
- Laat kinderen voorspellen hoe bepaalde voorwerpen, situaties of omstandigheden er in de toekomst uitzien.



vet!



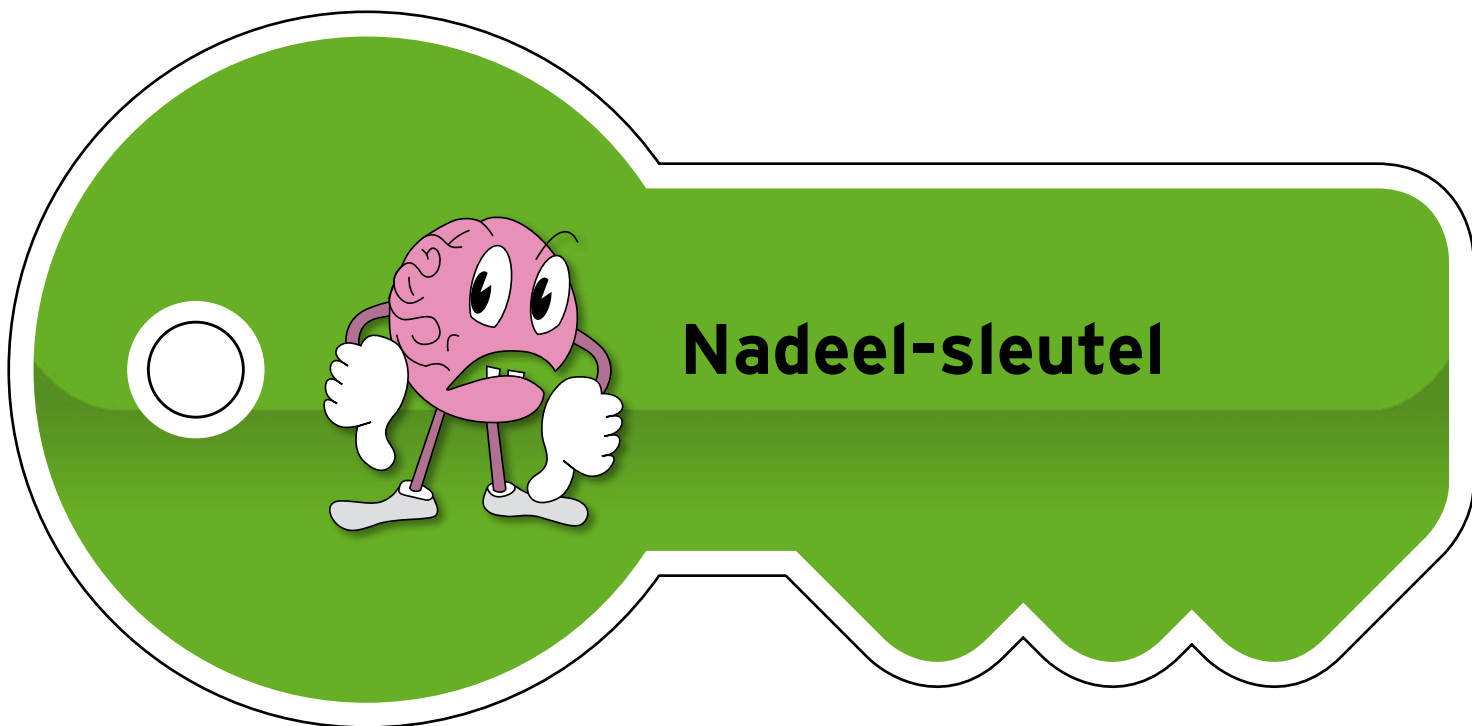
Vet-sleutel

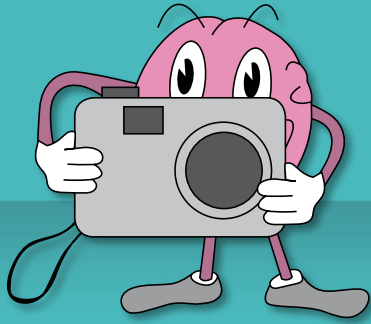


vet!

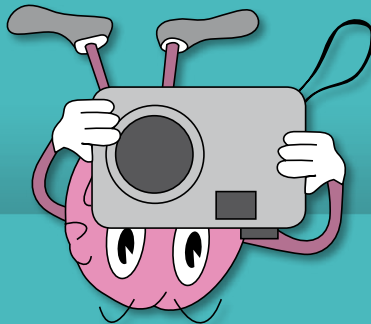
- Laat kinderen alledaagse voorwerpen verbeteren door de volgende handelingen:
Vervormen / Eraf halen / Toevoegen.

Vet-sleutel



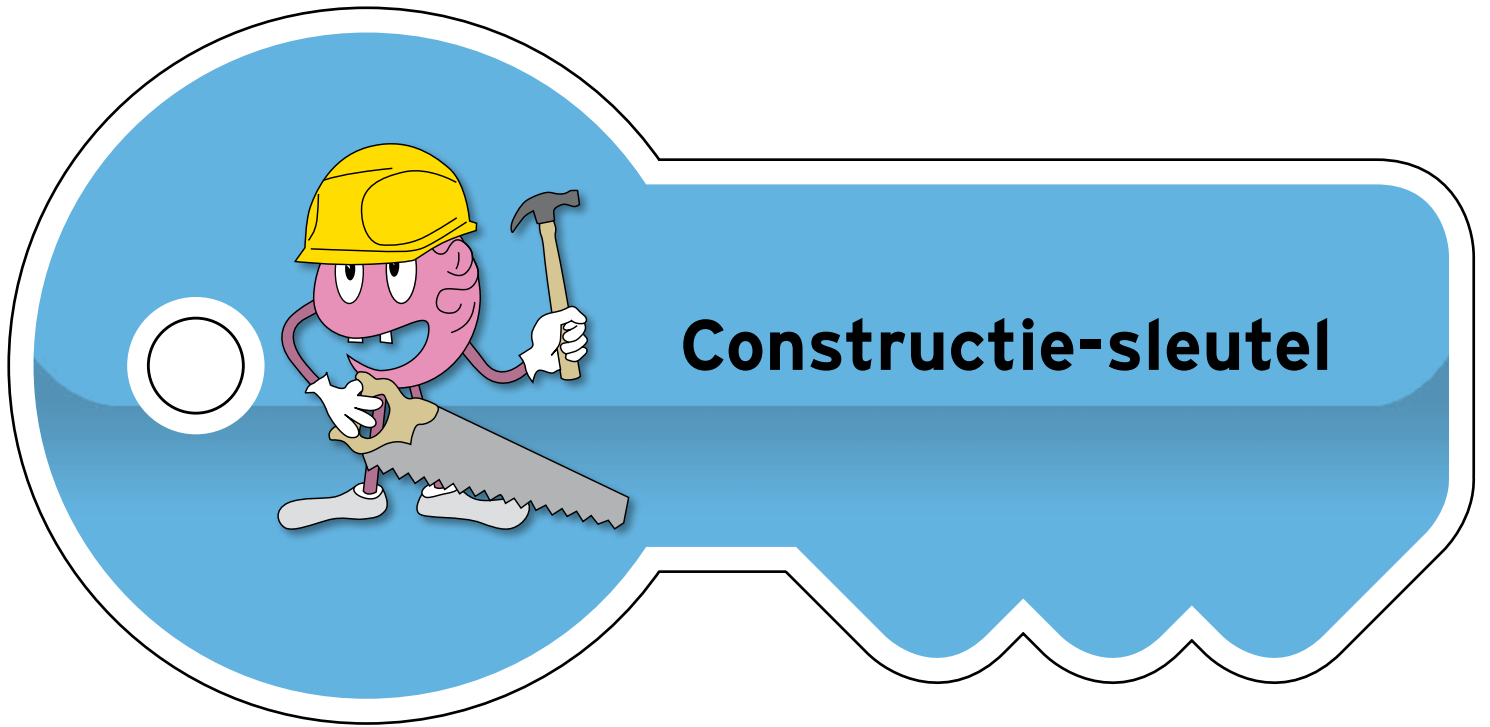


Plaatje-sleutel



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.

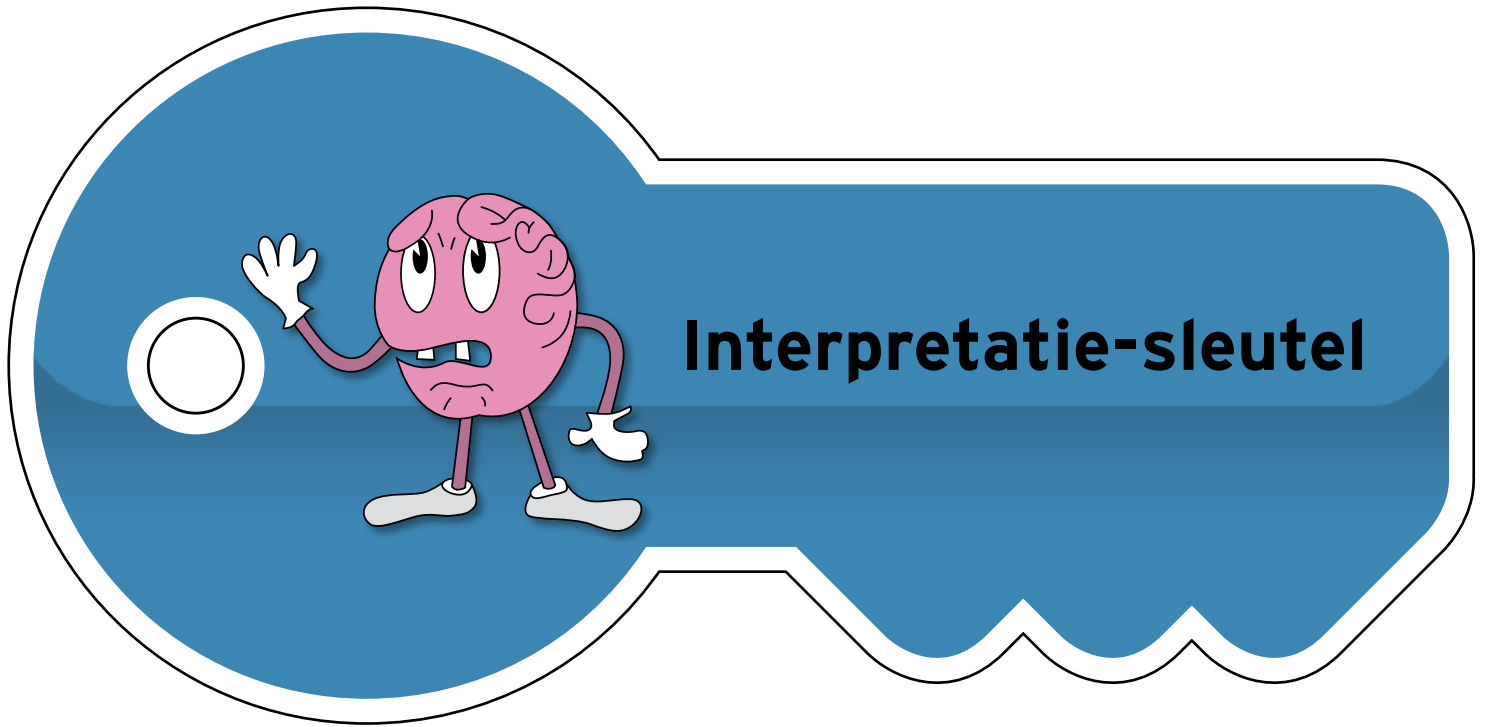


Constructie-sleutel



Constructie-sleutel

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





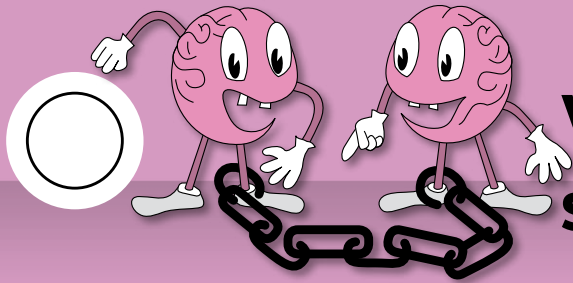
Brainstorm-sleutel



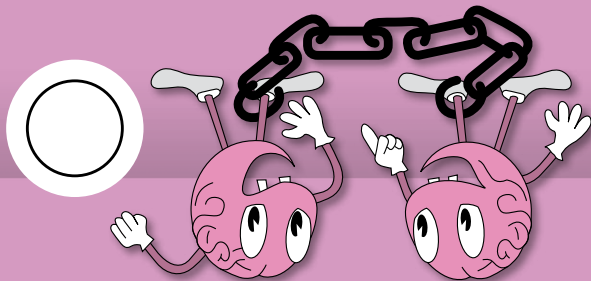
Brainstorm-sleutel

- 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.

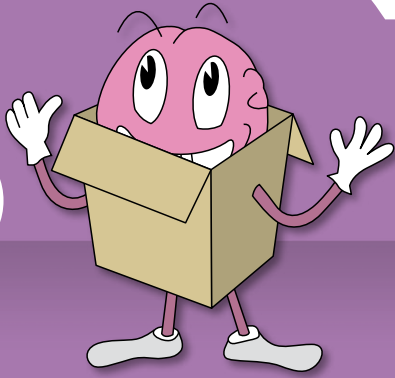


Verplicht verbonden- sleutel

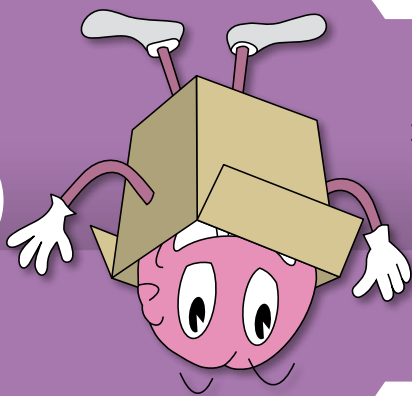


Verplicht verbonden-sleutel

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

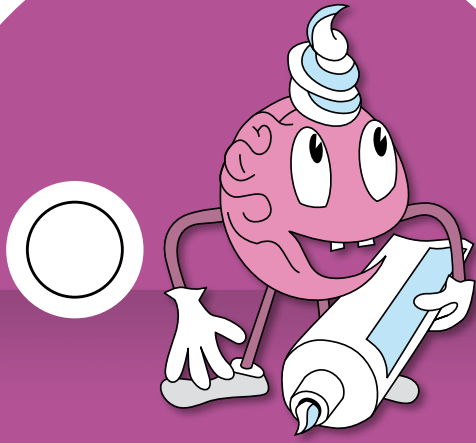


Ander gebruik-sleutel

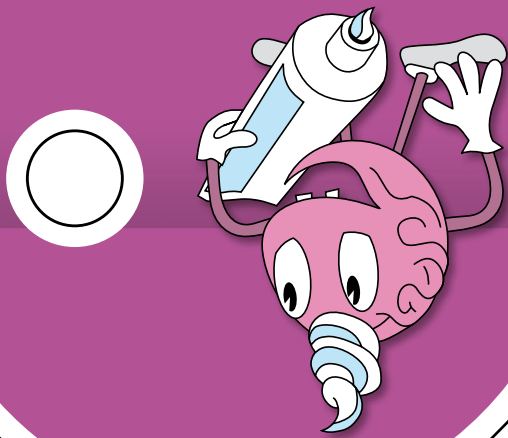


Ander gebruik-sleutel

- 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.