



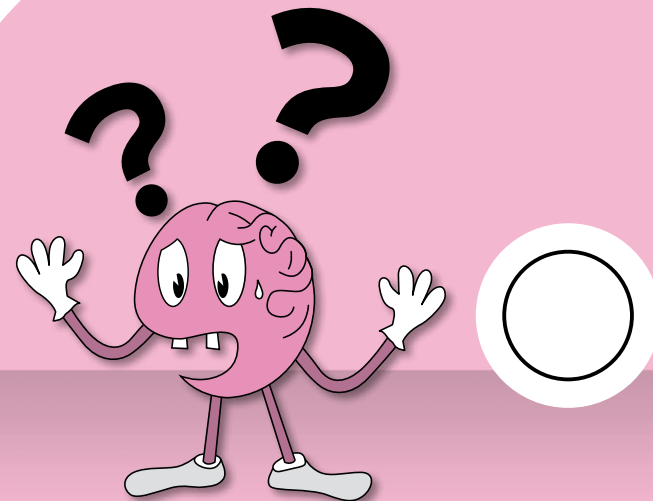
**Vraag-sleutel**

## Vraag-sleutel

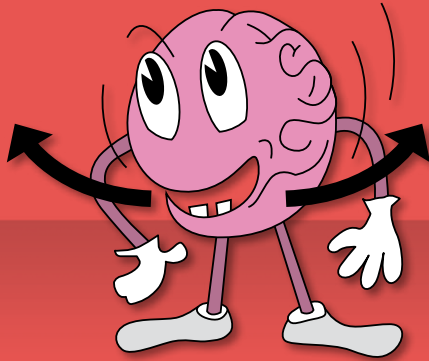
- Begin met het **antwoord**.  
Laat kinderen vragen verzinnen die leiden tot alleen dat antwoord.

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Het antwoord is 'appel'. Welke vraag kun je stellen?
- 6-12 jr** Het antwoord is 'vrijheid'. Welke vragen kun je stellen?



**nee**



**Nietus-sleutel**

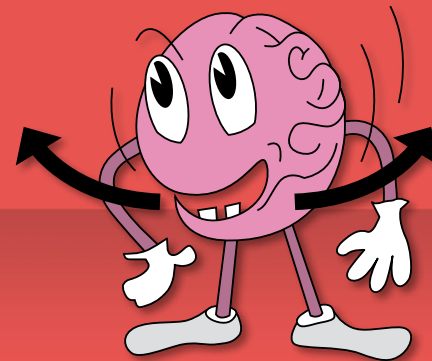
## Nietus-sleutel

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

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Noem 2 dingen die Sinterklaas **NOOIT** in je schoen zou stoppen?
- 6-12 jr** Noem 10 geluiden die je **NOOIT** in het oerwoud zult horen?

nee





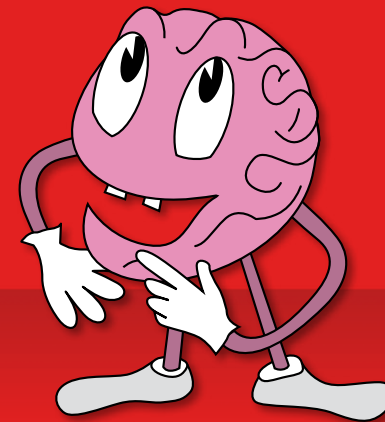
**Wat als-sleutel**

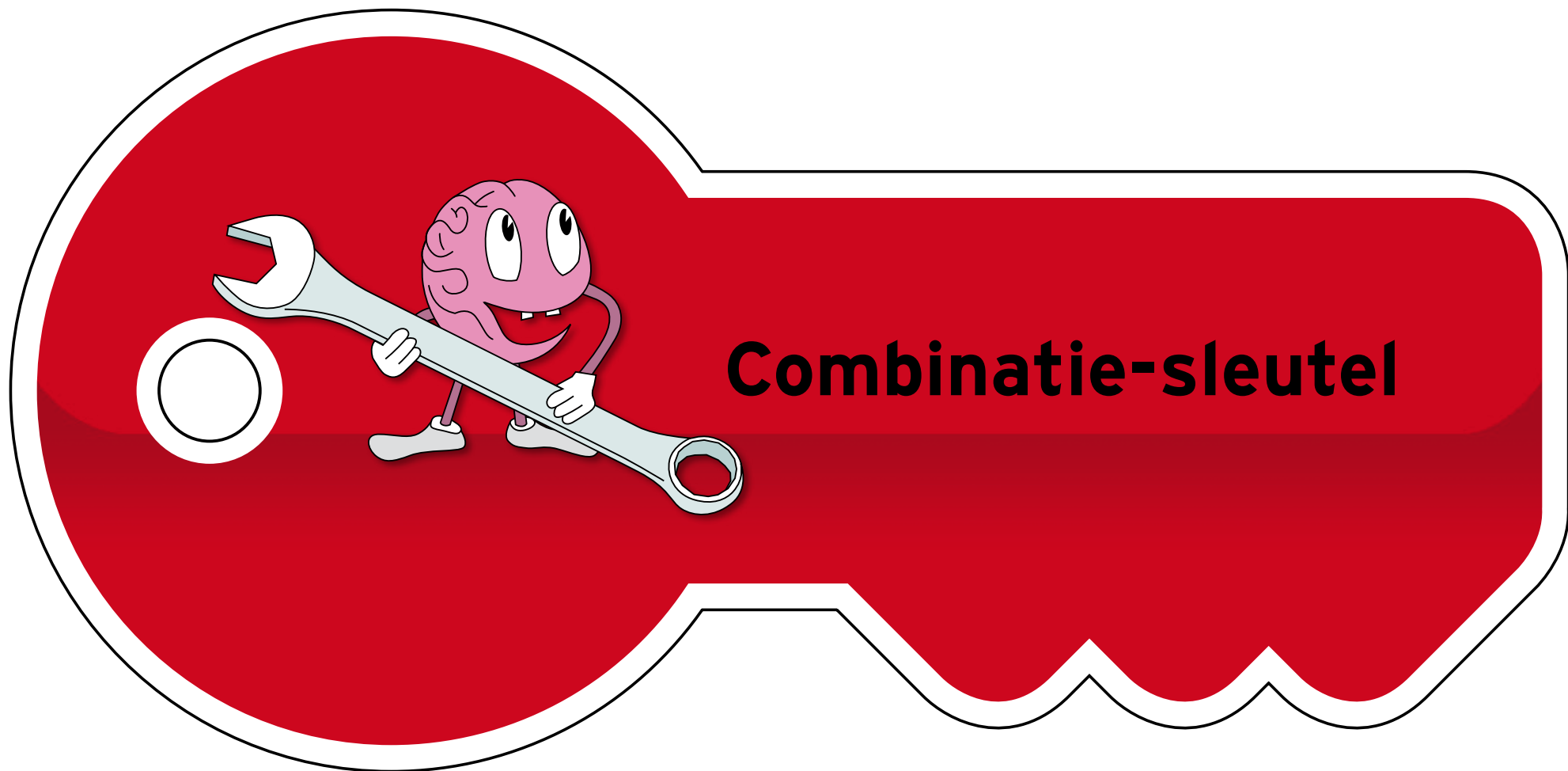
## Wat als-sleutel

- Stel de kinderen een '**Wat als...**' vraag.  
Laat kinderen oorzaken en gevolgen benoemen.

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Wat zou er gebeuren als dieren plotseling konden praten?
- 6-12 jr** Wat zou er gebeuren als je niet meer ziek kon worden?





**Combinatie-sleutel**

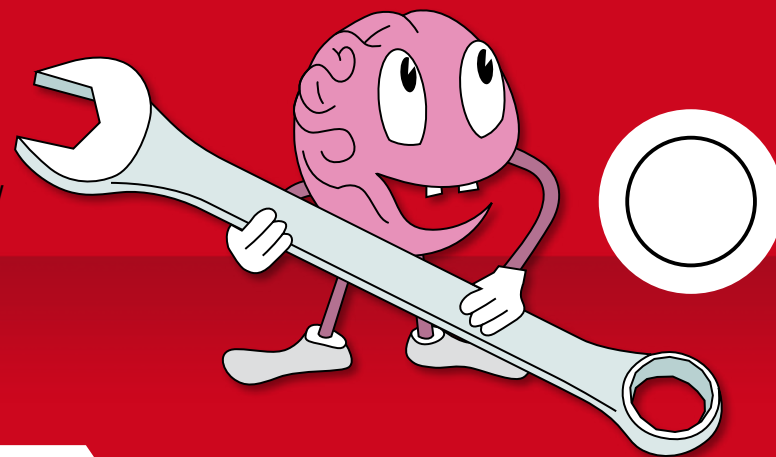
## Combinatie-sleutel

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

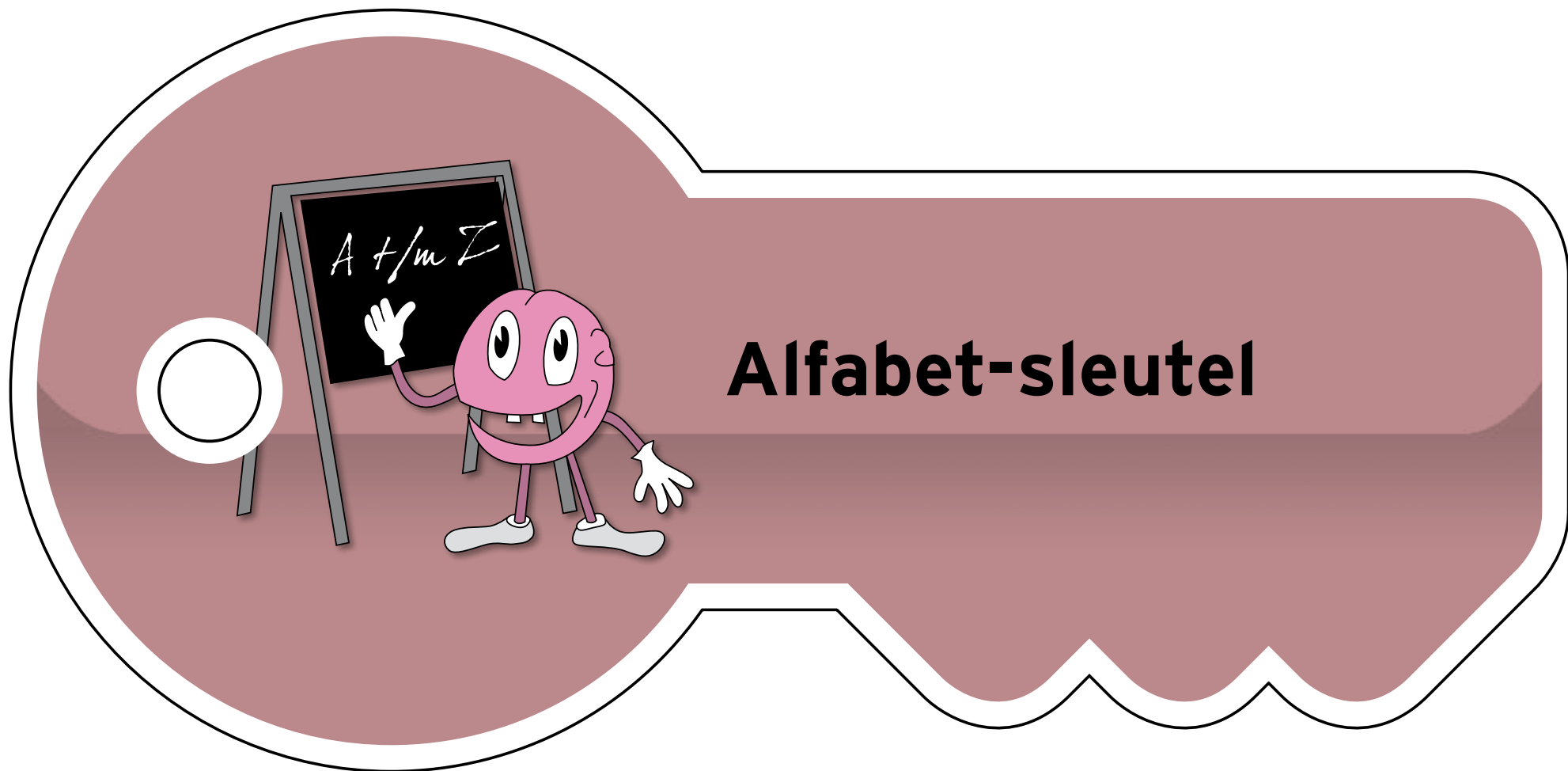
### Bijvoorbeeld:

2½-12 jr

Een knuffel is zacht en heeft ogen en een mond.  
Een kast staat stevig en heeft deuren en laatjes.  
De combinatie is een opbergknuffel met vakjes en laadjes.







# Alfabet-sleutel

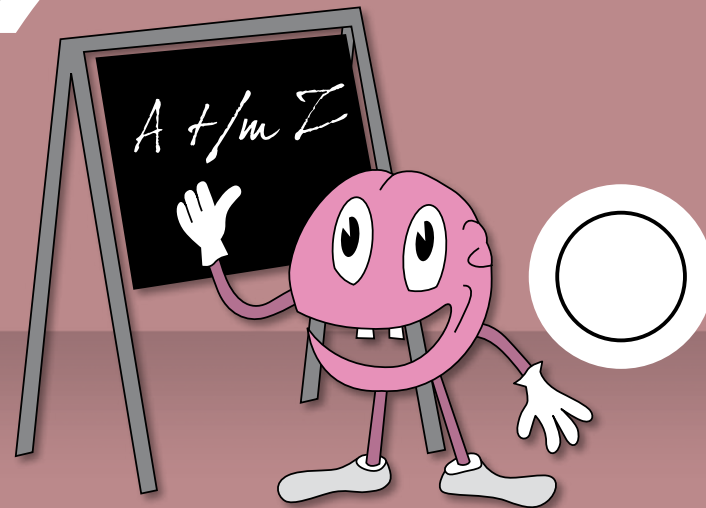
## Alfabet-sleutel

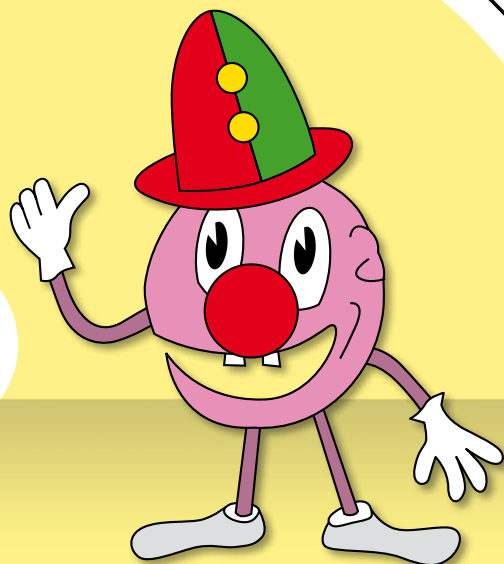
- Laat kinderen woorden bedenken die beginnen met de letters A t/m Z en die op de één of andere manier te maken hebben met een bepaalde categorie of met een bepaald onderwerp.

### Bijvoorbeeld:

**2½-5 jr** Dieren; Aap / Beer / C ( overslaan) / Duif / Ezel...

**6-12 jr** Sprookjes; Assepoester / Boze wolf / C.....





**Lachwekkend-sleutel**

## Lachwekkend-sleutel

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

### Bijvoorbeeld:

**2½-5 jr**

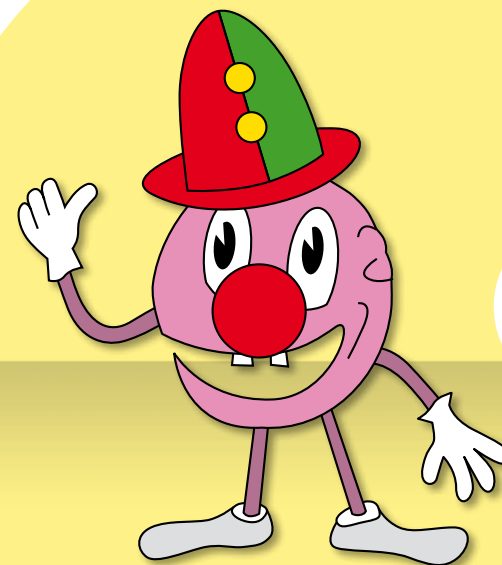
Op lego kun je prima slapen.

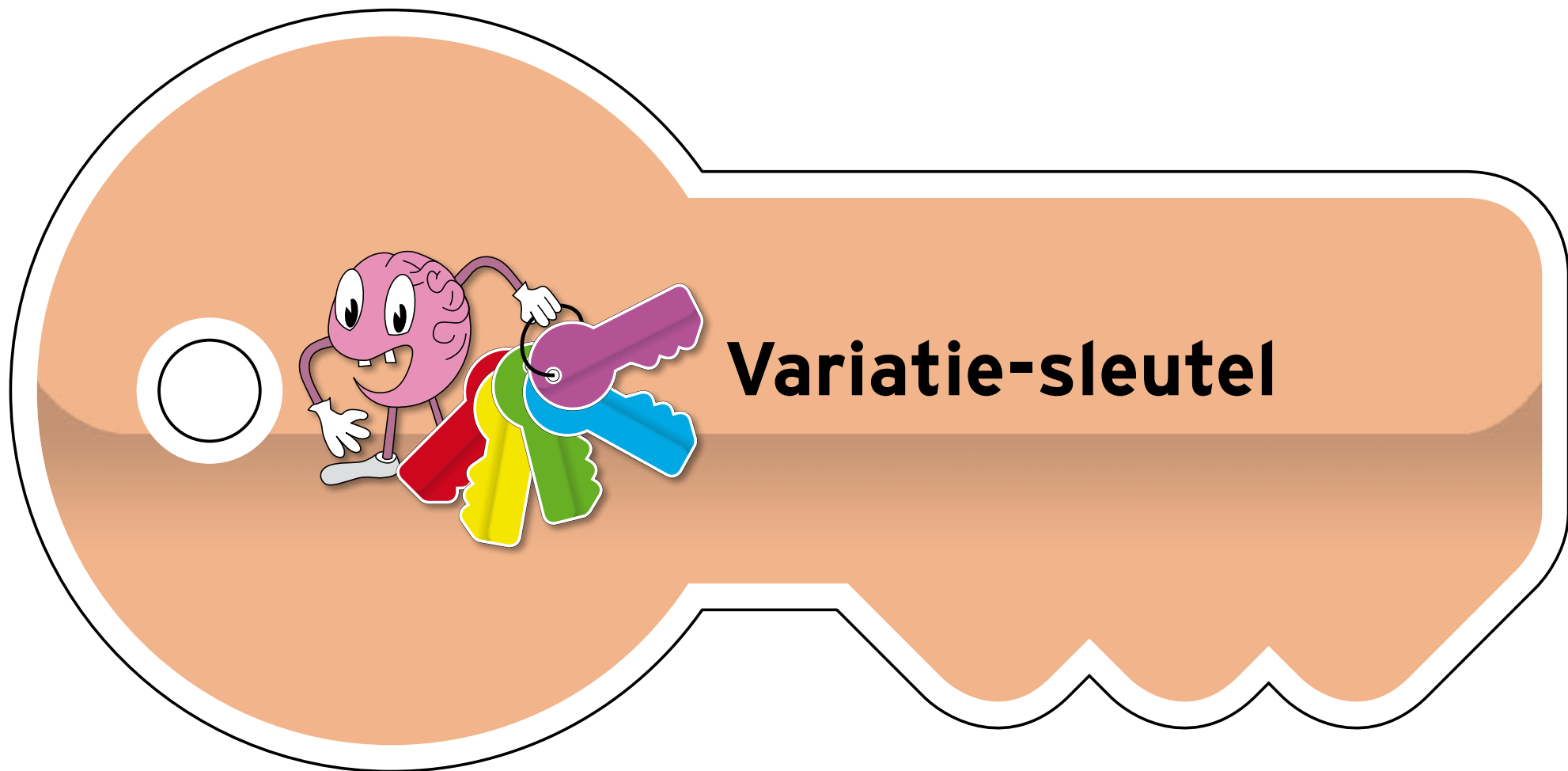
Als je een bed bouwt met lego en er een kussen op legt, lukt het.

**6-12 jr**

De overheid zou iedereen een gratis auto moeten geven.

Dit zorgt voor werkgelegenheid dus minder kosten voor werklozen





**Variatie-sleutel**

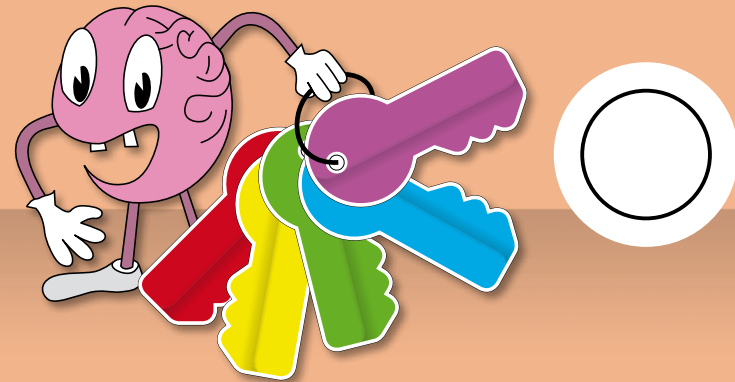
## Variatie-sleutel

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

### Bijvoorbeeld:

**2½-5 jr** Op hoeveel manieren kun je een jas aandoen?

**6-12 jr** Op hoeveel manieren kun je nieuwe vrienden maken?





**Uitvinding-sleutel**

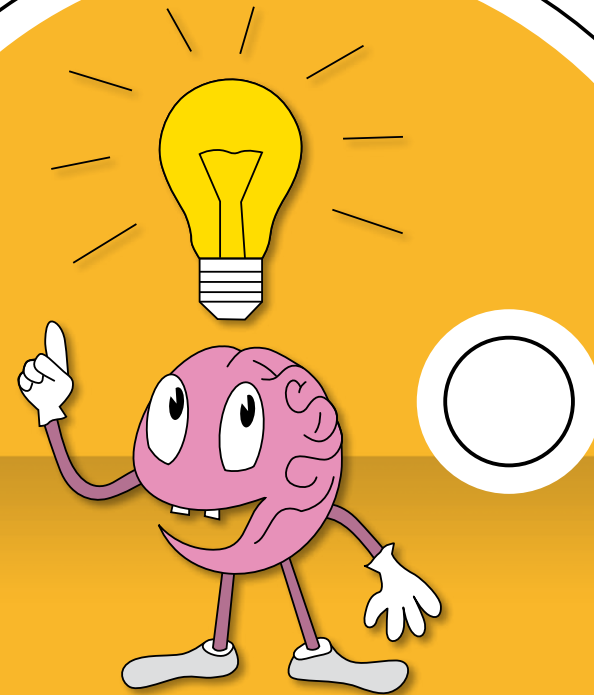
## Uitvinding-sleutel

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

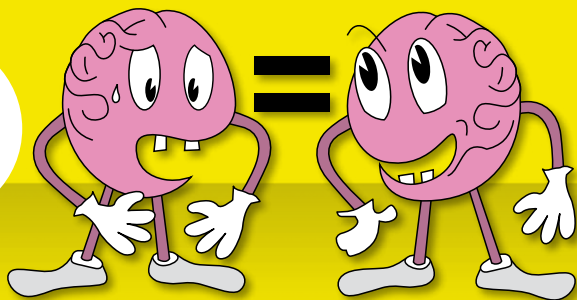
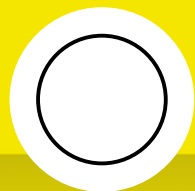
### Bijvoorbeeld:

**2½-5 jr** Maak van zand een auto.

**6-12 jr** Ontwerp een bedopmaakapparaat.







**Overeenkomst-sleutel**

## Overeenkomst-sleutel

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

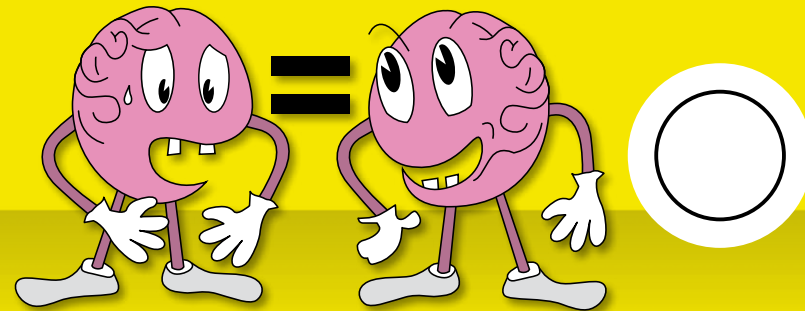
### Bijvoorbeeld:

2½-5 jr

Wat is er hetzelfde aan een bal en een auto?

6-12 jr

Wat is de overeenkomst tussen een steen en een bloem?





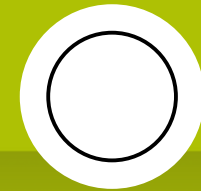
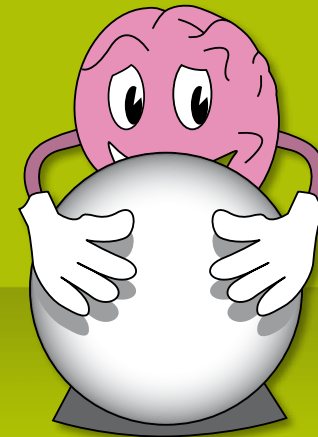
**Voorspel-sleutel**

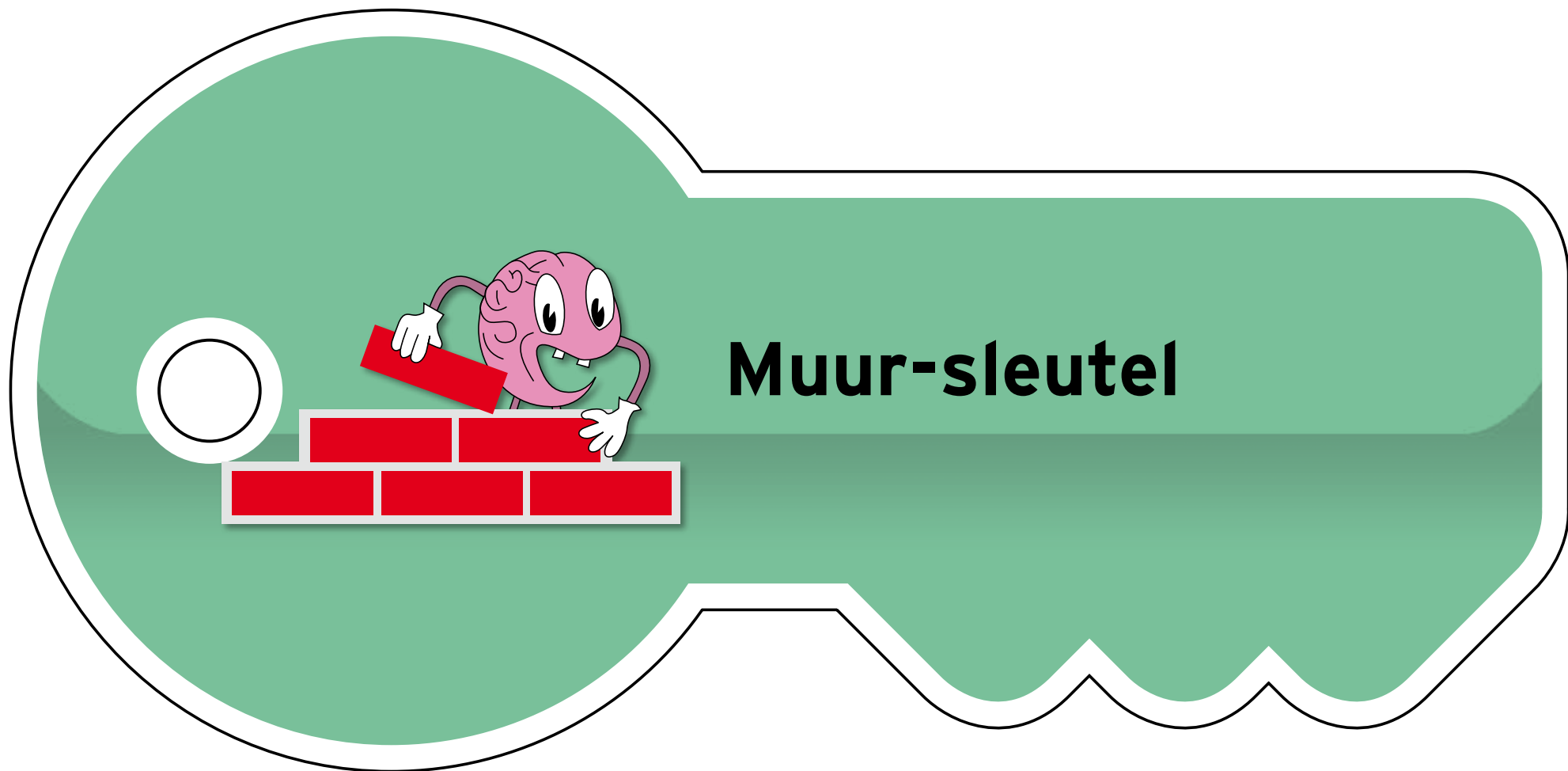
## Voorspel-sleutel

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

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Hoe ziet ons lokaal er met kerstmis uit?
- 6-12 jr** Hoe zou jouw kamer er over 10 jaar uit zien?





**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 ontkrachten door andere manieren te bedenken om met de situatie om te gaan.

### Bijvoorbeeld:

2½-5 jr

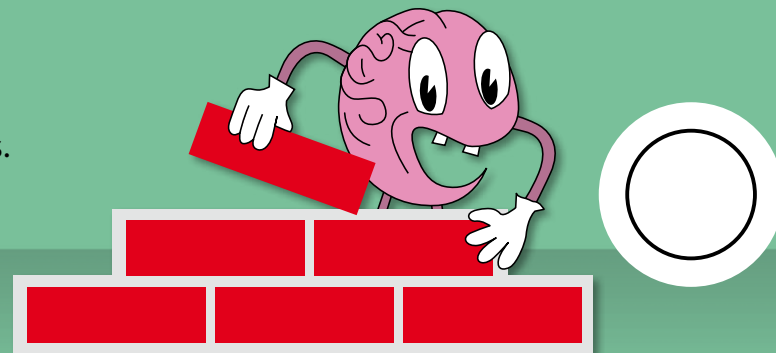
Soep eet je met een lepel.

Je kan soep ook uit een beker drinken.

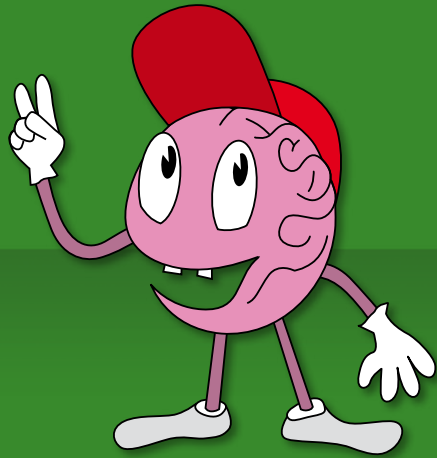
6-12 jr

Alle kinderen moeten maandag naar school.

Als we thuis leren dan ...



**vet!**



**Vet-sleutel**

# vet!

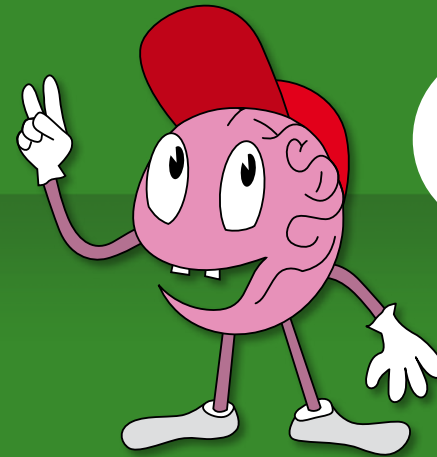
## Vet-sleutel

- Laat kinderen alledaagse voorwerpen verbeteren door de volgende handelingen: **V**ervormen / **E**raf halen / **T**oevoegen.

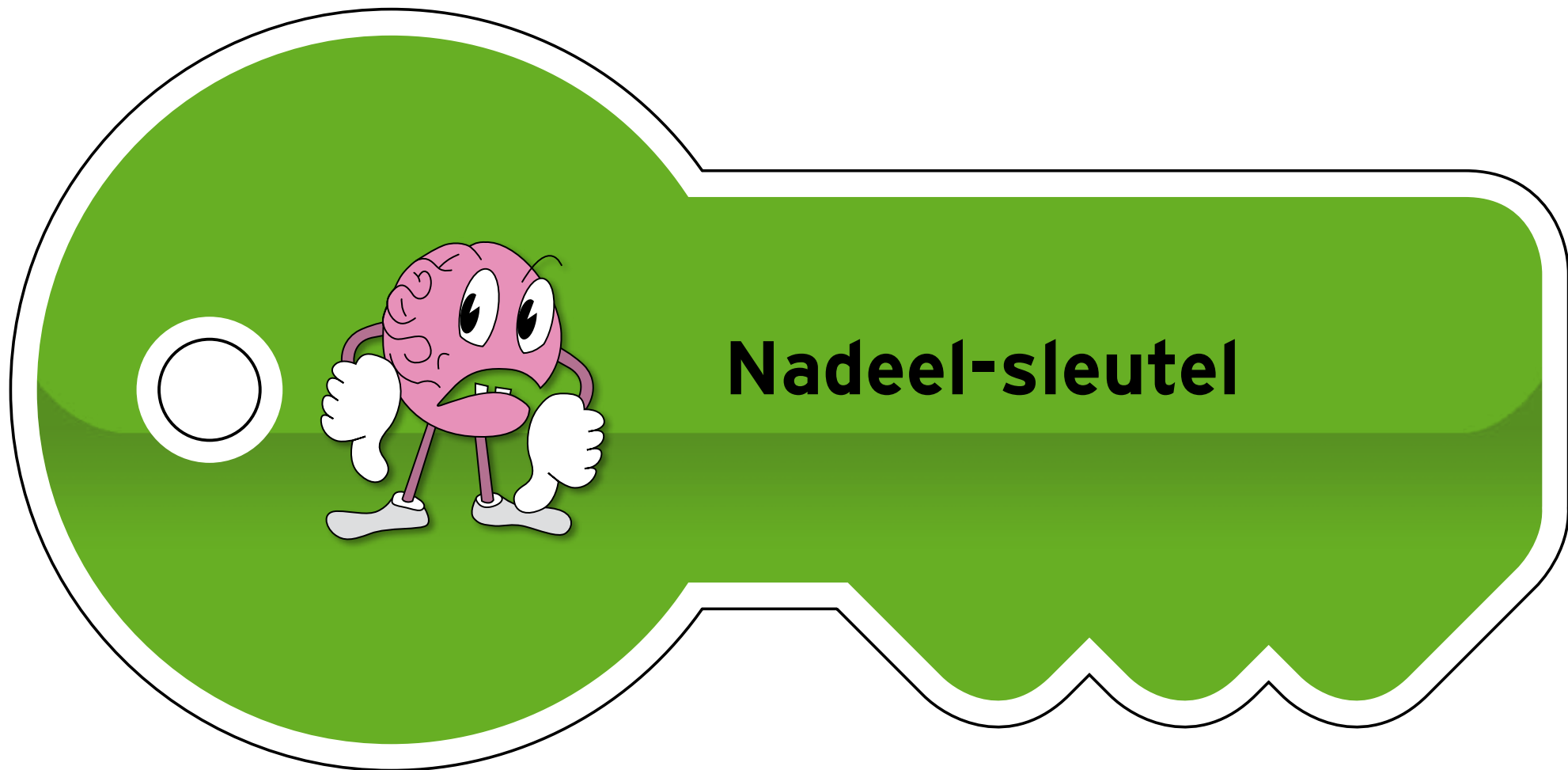
### Bijvoorbeeld:

**2½-5 jr** Hoe kun je deze toren verbeteren? Je mag dingen **V**ervormen, **E**raf halen en **T**oevoegen.

**6-12 jr** Hoe kun je dit spel verbeteren? Je mag dingen **V**ervormen, **E**raf halen en **T**oevoegen.







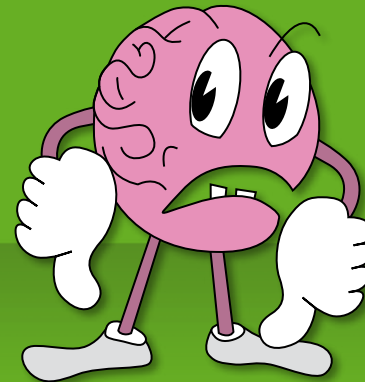
**Nadeel-sleutel**

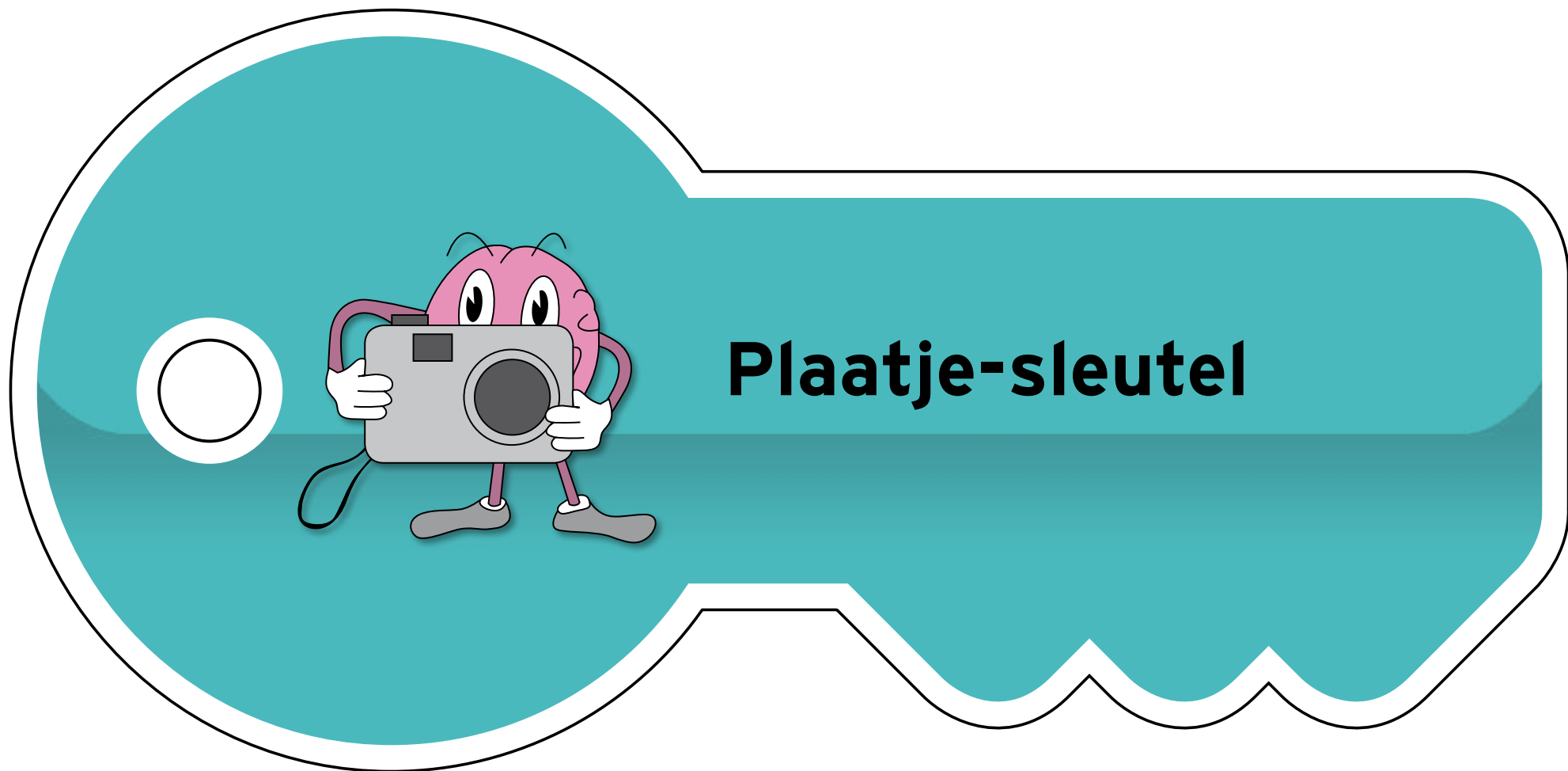
## Nadeel-sleutel

- Laat kinderen nadelen van een alledaags voorwerp bedenken. Bedenk dan manieren om deze nadelen op te heffen.

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Met een vork kan je geen soep eten, boterham smeren.
- 6-12 jr** Met een telefoon kan je niet timmeren, meten, schrijven.





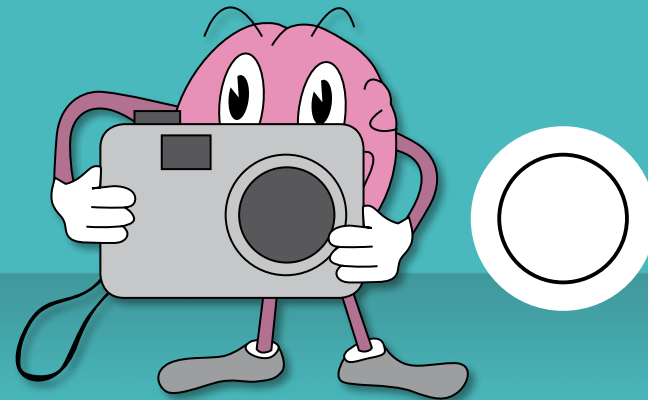
**Plaatje-sleutel**

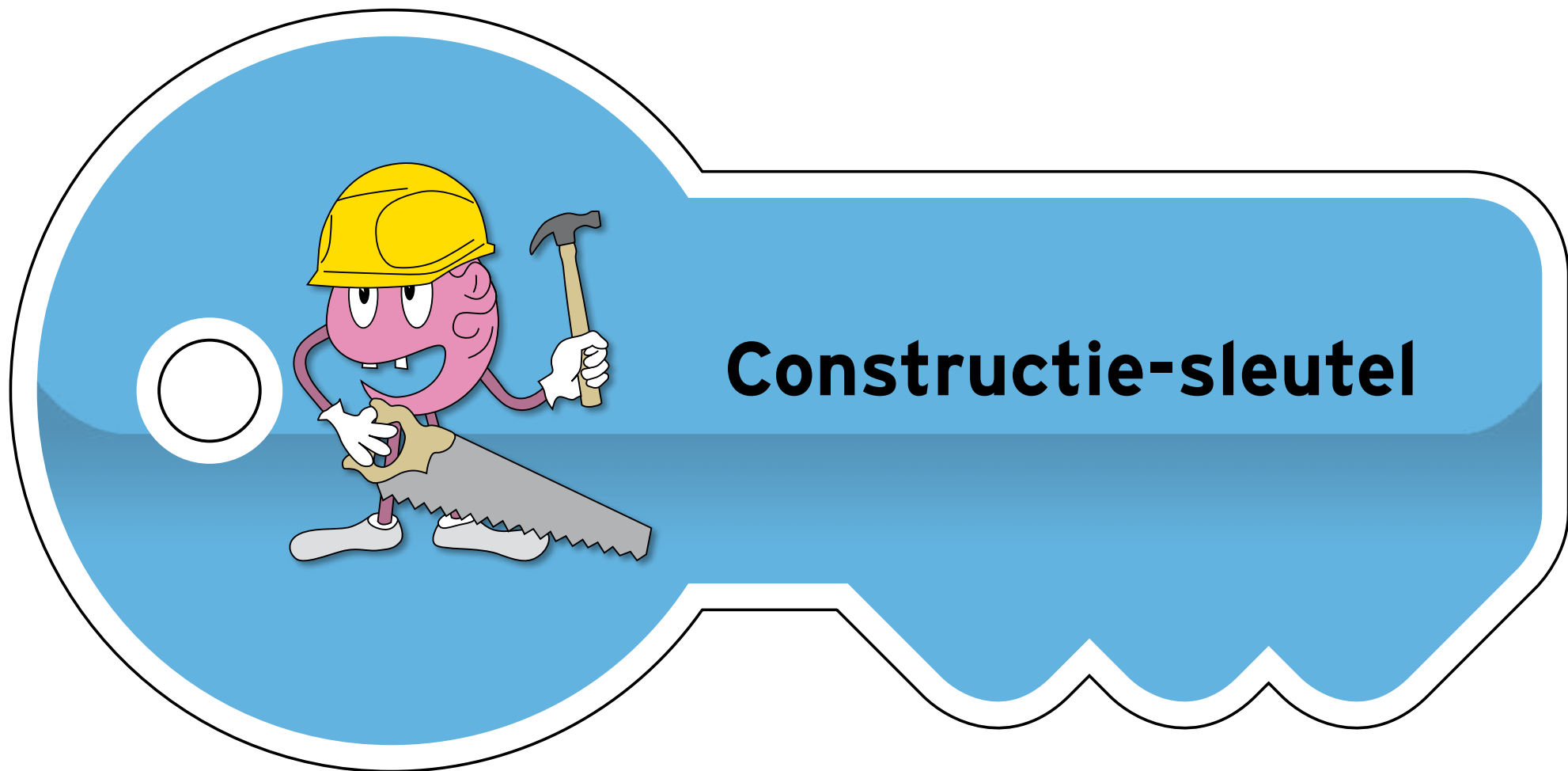
## Plaatje-sleutel

- 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.

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Wat heeft deze foto van een banaan met Sinterklaas te maken?
- 6-12 jr** Wat heeft deze foto van een aanslag in Afghanistan te maken met onze les over bezuinigingen?





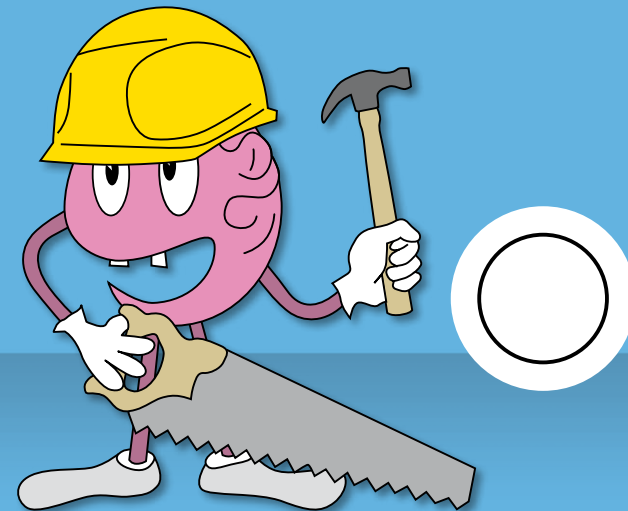
**Constructie-sleutel**

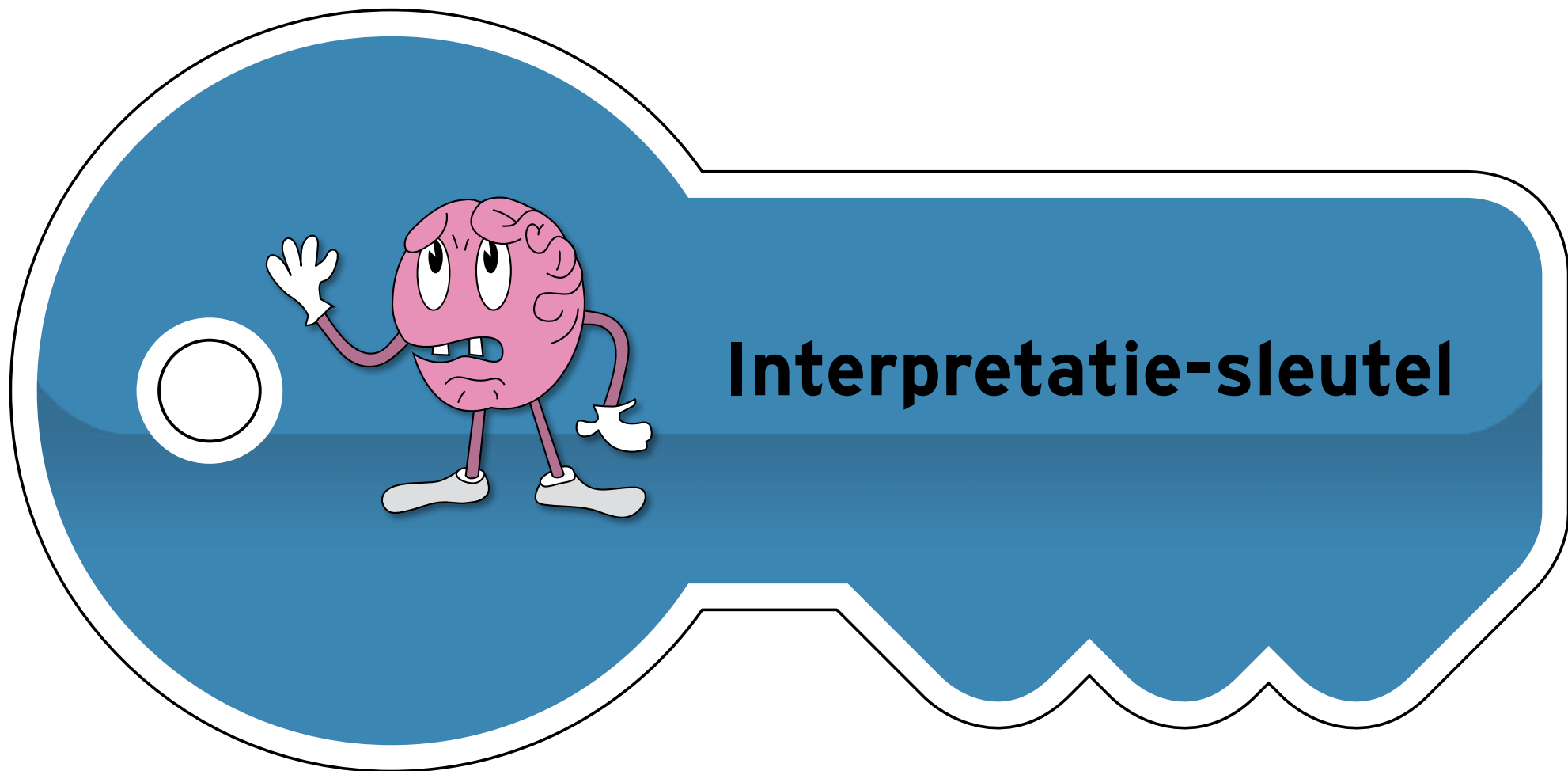
## Constructie-sleutel

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

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Probeer met deze doosjes iets te bouwen dat hoger is dan je stoel.
- 6-12 jr** Bouw een zo hoog mogelijke constructie die zelfstandig kan blijven staan, waarbij je gebruik maakt van deze krant, plakband en een schaar.





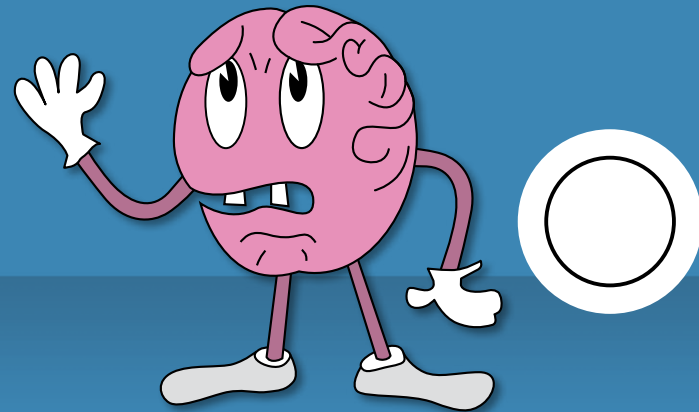
**Interpretatie-sleutel**

## Interpretatie-sleutel

- Beschrijf een ongebruikelijke situatie.  
Vraag de kinderen om verschillende redenen te bedenken voor het bestaan van deze situatie.

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Waarom huilt de clown?
- 6-12 jr** Waarom zit er een slang in het toilet?







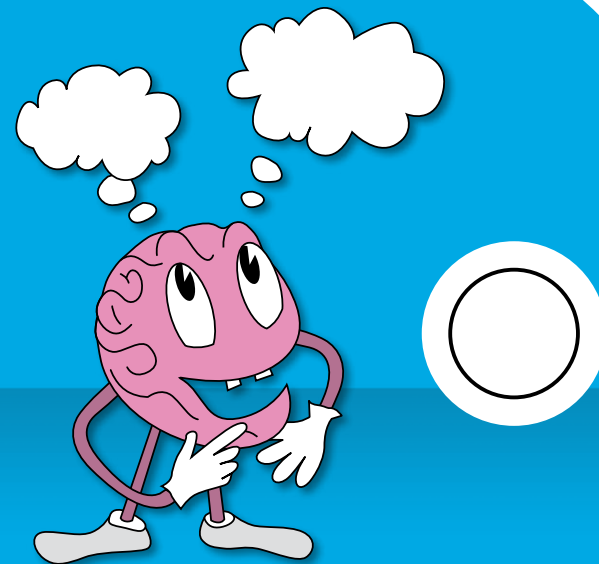
**Brainstorm-sleutel**

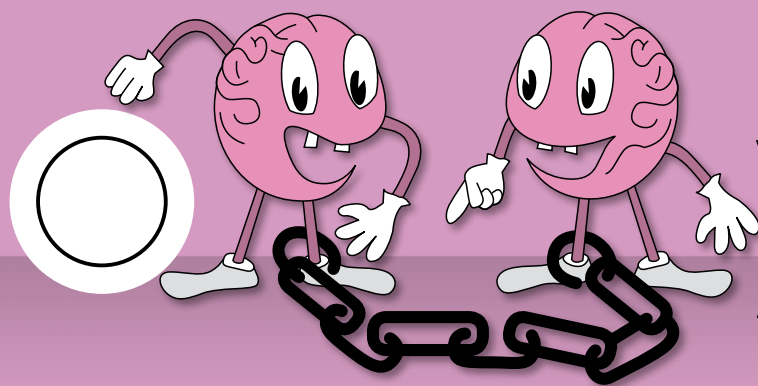
## Brainstorm-sleutel

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

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Hoe zou jij het speelplein leuker kunnen maken?
- 6-12 jr** Hoe zou jij jouw dorp veiliger kunnen maken?





**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.

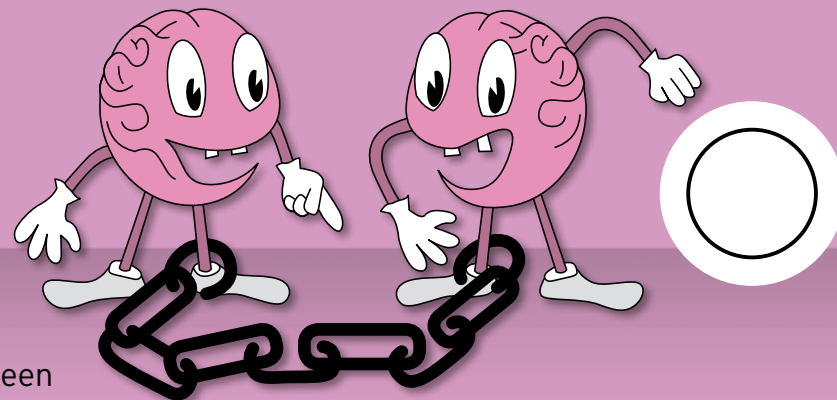
### Bijvoorbeeld:

2½-5 jr

Hoe kan je water drinken met een vel papier?

6-12 jr

Hoe haal je jouw vlieger uit een boom met behulp van een zakje pinda's, een haarborstel en een stripboek?





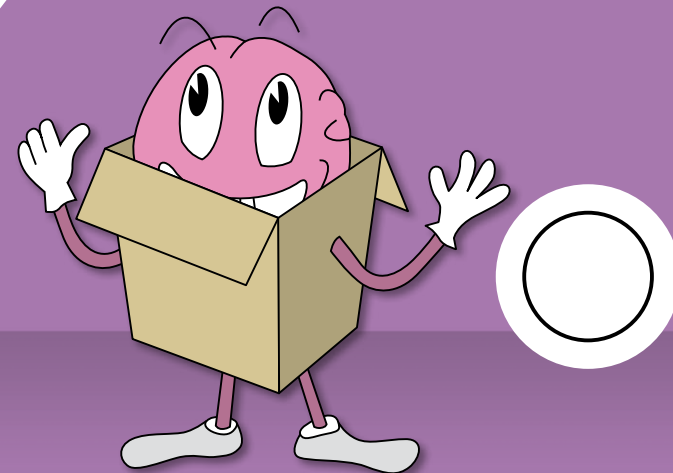
**Ander gebruik-sleutel**

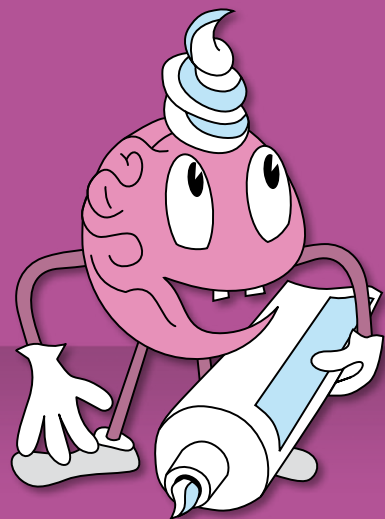
## Ander gebruik-sleutel

- Laat kinderen hun fantasie en voorstellingsvermogen gebruiken om manieren te bedenken waarop een bestaand voorwerp anders gebruikt kan worden.

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Noem 2 dingen die je ook met een vork kunt doen behalve eten.
- 6-12 jr** Noem 10 manieren waarop een rode clownsneus anders gebruikt zou kunnen 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.

### Bijvoorbeeld:

- 2½-5 jr** Hoe kan je tandenpoetsen zonder tandenborstel?  
Hoe kan je water drinken zonder beker?
- 6-12 jr** Hoe kan je het gras maaien zonder grasmaaiër?  
Hoe kan je oorlog voeren zonder wapens?

