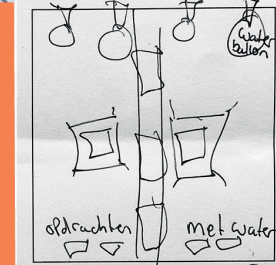
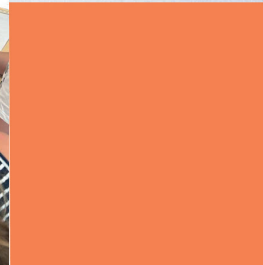
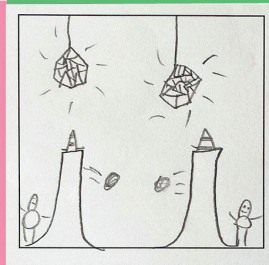
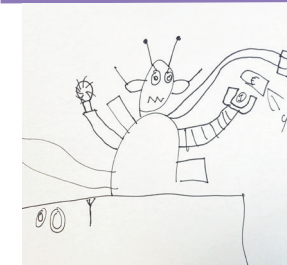
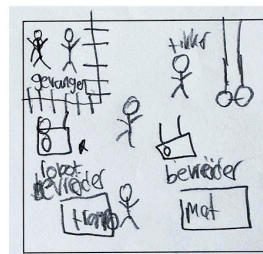
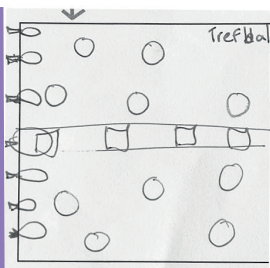


Creativiteit stimuleren bij kinderen

Werkmethodes, werkbladen en ondersteunende materialen
om kinderen te inspireren bij het bedenken van ideeën



Creativiteit stimuleren bij kinderen

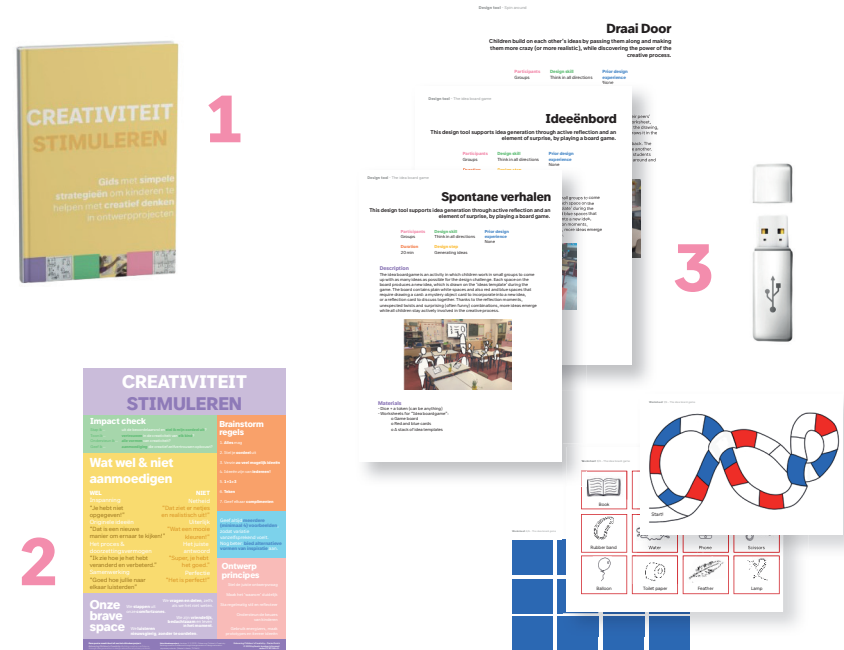
De materialen in deze box zijn de ontwerpresultaten van het afstudeerproject 'Enhancing Children's Creativity'. In deze box vind je vijf praktische werkmethodes voor creatieve activiteiten, samen met ondersteunende materialen die jou helpen om creativiteit effectief te begeleiden.

Elke **werkmethode** bevat een beschrijving van hoe de activiteit werkt, welke materialen nodig zijn en hoe je de activiteit stap voor stap faciliteert. Daarnaast zijn er voorbeeld **werkbladen** om bij de werkmethodes te gebruiken. Op de bijgevoegde USB-stick staan pdf's van alle werkbladen en werkmethodes om te printen, zowel in het Nederlands als in het Engels. Naast deze materialen zijn er twee extra hulpmiddelen: **de gids 'Creativiteit stimuleren'**, met praktische adviezen om creativiteit te ondersteunen, en een **poster** met concrete, dagelijks toepasbare reminders.

Alle materialen zijn ontwikkeld om het creatieve zelfvertrouwen van kinderen te vergroten door de nadruk te verleggen van het eindproduct naar het creatieve proces.

Hoe te gebruiken?

1. Start met het lezen van de gids
2. Hang de poster op als een dagelijkse herinnering
3. Gebruik de werkmethodes en werkbladen met kinderen!



Sarah Jacobse

Enhancing Children's Creativity: Building creative confidence through idea generation in design education at primary schools

16-10-2025

MSc Strategic Product Design

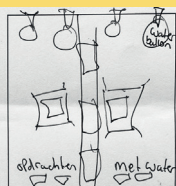
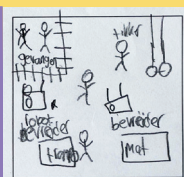
Committee:

Ir. Mathieu Gielen (Chair)

Dr. Milene Guerreiro Gonçalves (Mentor)

CREATIVITEIT STIMULEREN

**Gids met simpele
strategieën** om kinderen te
helpen met **creatief denken**
in ontwerpprojecten



Deze gids is voor...

Leerkrachten/ontwerpers/ouders/...



**die kinderen
willen helpen
om creatiever
te denken en
creatievere
ideeën te
verzinnen in
ontwerpprojecten**

Door te ontwerpen
leren kinderen
problemen oplossen,
samenwerken
en **complexe uitdagingen**
aan te pakken



In de kern van
ontwerpen ligt
creatief denken,
een basisvaardigheid
die hen helpt
zich te ontwikkelen
in de 21e eeuw

**Waarom
ontwerpen?**

Creativiteit is...

Dynamisch en sociaal
gevormd door mensen,
ideeën en context

Een proces dat je kunt leren

Versterkt door
betrokkenheid en motivatie

Nieuwe en bruikbare ideeën

Gevormd door
creatief zelfvertrouwen,
dat toeneemt wanneer
kinderen geloven in hun
creatieve kunnen en
groeit door ervaring



Veelzijdige rol

Stap uit de rol van beoordelaar en stel bewust je oordeel uit. Creativiteit ondersteunen betekent dat je meerdere rollen tegelijk op je neemt, zoals die van coach, hulpbron en zelfs ontwerper.

Je verwachtingen zijn belangrijk

Als jij gelooft in de creativiteit van een kind, begint het kind ook in zichzelf te geloven.

Vooroordelen blokkeren creativiteit

Creativiteit komt in vele vormen, dus vermijd het bevoordelen van alleen hoogvliegers of sociaal wenselijk gedrag.

Aanmoediging maakt verschil

Wanneer jij als gerespecteerd persoon kinderen ondersteunt en hen positief begeleidt, versterk je hun creatieve zelfvertrouwen.

Ken je impact



Psychologische veiligheid geeft kinderen de moed om risico's te nemen zonder angst. Een brave space bouwt hierop voort, met zes pijlers die uitnodigen tot openheid, nieuwsgierigheid en moed:

Kwetsbaarheid

Het is oké om iets niet te weten, te vragen, te delen

Verschillende perspectieven

Luister nieuwsgierig naar andermans verhalen,
zonder oordeel

Buiten de comfortzone

Ongemak leidt de weg naar leren en groeien

Kritisch denken

Stel vragen en blijf open

Onderzoek intenties

Sta stil en vraag jezelf af: voeg ik iets behulpzaams
en nuttigs toe?

Mindfulness

Leef in het moment. Adem. Reageer bewust.

Een brave space creëren



Wat wel & niet aanmoedigen



WEL

Inspanning

"Je hebt niet
opgegeven!"

Originele ideeën

"Dat is een nieuwe
manier om ernaar
te kijken!"

Het proces &
doorzettingsvermogen

"Ik zie hoe je het hebt
veranderd en verbeterd."

Samenwerking

"Goed hoe jullie naar
elkaar luisterden"

NIET

Netheid

"Dat ziet er
netjes en
realistisch uit!"

Uiterlijk

"Wat een mooie
kleuren!"

Het juiste
antwoord

"Super, je hebt
het goed."

Perfectie

"Het is perfect!"

Voorbeelden kunnen nuttig zijn wanneer ontwerpen nieuw is, omdat ze leerlingen een duidelijker beeld geven van wat mogelijk is. Maar ze kunnen ook **onbedoeld de originaliteit beperken**, vooral als kinderen ze zien als de “juiste” oplossing.

Een handige aanpak is om altijd **meerdere (minimaal 4) voorbeelden** te geven, zodat variatie vanzelfsprekend voelt. Nog beter: **bied alternatieve vormen van inspiratie** aan, zoals afbeeldingen, materialen of open vragen die ideeën prikkelen zonder ze te beperken.



De (onverwachte) kracht van voorbeelden

1. **Alles** mag
2. Stel je **oordeel** uit
3. Verzin **zo veel mogelijk ideeën**
4. Ideeën zijn van **iedereen!**
5. **1+1=3**
6. **Teken**
7. Geef elkaar **complimenten**



Brainstorm regels

Stel de juiste ontwerpvraag

Open, eenvoudig en verbonden
met de leefwereld van kinderen

Maak het 'waarom' duidelijk

Deel en bespreek de leerdoelen

Belangrijke ontwerp principes



Pauzeer & reflecteer

Reflecteer op het
samenwerken,
de doelen en
de ontwerpvraag

Ondersteun hun keuzes

Geef kinderen
keuzevrijheid en controle,
maar stuur bij waar nodig

Gebruik andere methodes

Gebruik energizers,
maak prototypes en itereer ideeën
door ze herhaaldelijk te laten groeien

Deze gids maakt deel uit van het afstudeerproject:

Enhancing Children's Creativity

Building creative confidence through idea generation in design education at primary schools.

**Het volledige afstudeerproject bevat de referenties,
breder context en het onderzoek waarop
deze gids is gebaseerd.**

Het afstudeer project:

Jacobse, S.S. (2025). *Enhancing Children's Creativity: Building creative confidence through idea generation in design education at primary schools*. (Master's thesis, TU Delft).

Enhancing Children's Creativity – Booklet Dutch © 2025 by Sarah Jacobse is licensed under CC BY-SA 4.0.

CREATIVITEIT STIMULEREN

Impact check

- Stap ik... uit de beoordelaarsrol en **stel ik mijn oordeel uit?**
Toon ik... **vertrouwen** in de creativiteit van **elk kind?**
Ondersteun ik... **alle vormen** van creativiteit?
Geef ik... **aanmoediging** die creatief zelfvertrouwen opbouwt?

Wat wel & niet aanmoedigen

WEL

Inspanning
"Je hebt niet opgegeven!"
Originele ideeën
"Dat is een nieuwe manier om ernaar te kijken!"
Het proces & doorzettingsvermogen
"Ik zie hoe je het hebt veranderd en verbeterd."
Samenwerking
"Goed hoe jullie naar elkaar luisterden"

NIET

Netheid
"Dat ziet er netjes en realistisch uit!"
Uiterlijk
"Wat een mooie kleuren!"
Het juiste antwoord
"Super, je hebt het goed."
Perfectie
"Het is perfect!"

Onze brave space

We **stappen** uit onze **comfortzones**.
We **vragen en delen**, zelfs als we het niet weten.
We zijn **vriendelijk, bedachtzaam** en leven **in het moment**.
We **luisteren nieuwsgierig, zonder te oordelen**.

Brainstorm regels

1. **Alles** mag
2. Stel je **oordeel** uit
3. Verzin **zo veel mogelijk ideeën**
4. Ideeën zijn van **iedereen!**
5. **1+1=3**
6. **Teken**
7. Geef elkaar **complimenten**

Geef altijd **meerdere (minimaal 4) voorbeelden**, zodat variatie vanzelfsprekend voelt.
Nog beter: **bied alternatieve vormen van inspiratie** aan.

Ontwerp principes

- Stel de juiste ontwerpvrage
- Maak het 'waarom' duidelijk
- Sta regelmatig stil en reflecteer
- Ondersteun de keuzes van kinderen
- Gebruik energizers, maak prototypes en itereer ideeën

Draai door

Kinderen bouwen voort op elkaars ideeën door ze door te geven en ze steeds gekker (of juist realistischer) te maken en ontdekken zo de kracht van het creatieve proces.

Deelnemers

Groepjes

Ontwerpvaardigheid

Denk alle kanten op

Ontwerpervaring

Geen

Duur

20-30 min

Ontwerpstap

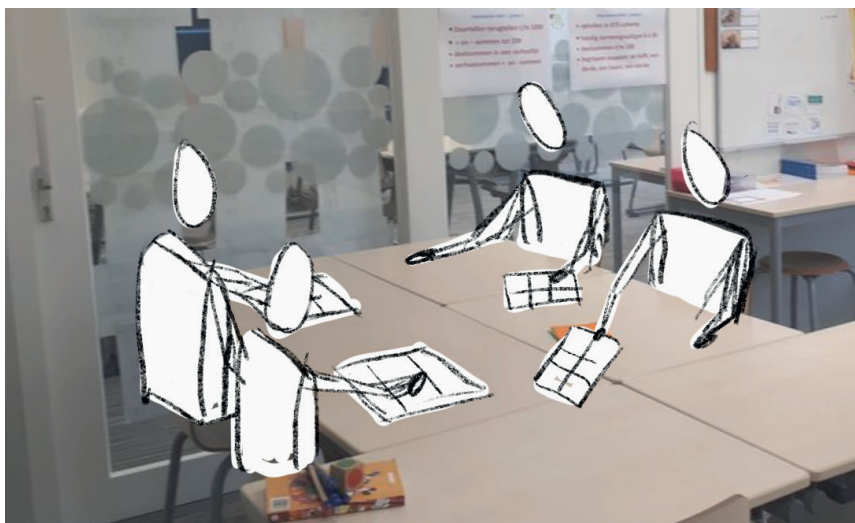
Ideeën verzinnen

Beschrijving

In groepjes genereren leerlingen ideeën, door zich te laten inspireren door de ideeën van hun groepsgenoten. Iedereen bedenkt en tekent een eerste idee op het werkblad en geeft vervolgens het blad door aan de linkerbuurman. De buurman bekijkt de tekening, vraagt eventueel om uitleg en verzint vervolgens een gekker idee en tekent deze in het volgende vakje.

Dit wisselt een aantal keer door, totdat iedereen zijn eigen blad weer terug heeft. De groepjes reflecteren kort op wat er is getekend en leggen uit wat hun ideeën zijn aan elkaar.

Vervolgens wisselt de opdracht. In plaats van het idee steeds gekker te maken, moet het idee juist steeds realistischer worden. Geef de tekeningen wederom een aantal keer door en begin weer aan een nieuwe ronde.



Effect

Het speelse afwisselen tussen gekke en realistische ideeën stimuleert kinderen om te schakelen tussen divergent en convergent denken. Door voort te bouwen op elkaars tekeningen, ervaren ze steeds weer verrassingen. Het bedenken van gekke ideeën creëert een veilige ruimte voor verbeelding, waarna de ook weer realistisch en bruikbaar worden.

Materialen

- Werkblad voor 'Draai door'

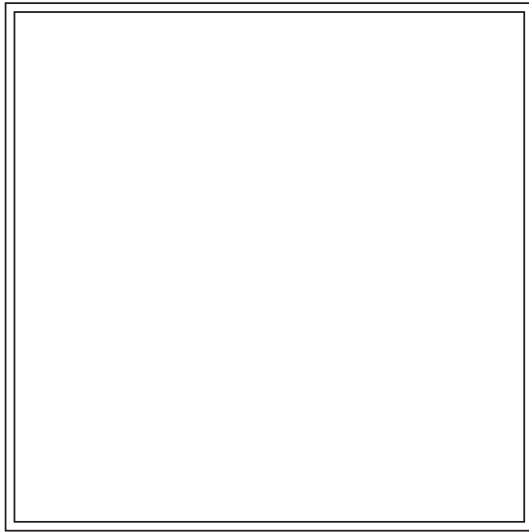
Stap voor stap

1. Leg de opdracht en het werkblad duidelijk uit en bespreek klassikaal wat het woord "gekker" en vooral het woord "realistisch" betekent.
2. Iedereen bedenkt en tekent individueel een eerste idee als antwoord op de ontwerpvraag, op het werkblad. Geef ongeveer een halve minuut denktijd, gevolgd door een minuut teken tijd.
3. De leerlingen geven hun blad door aan hun linkerbuur en tekenen vervolgens een gekker idee, geïnspireerd door het idee van de buurman. Herhaal het doorgeven en tekenen, tot iedereen zijn eigen blad weer terugkrijgt. Bij groepjes van meer dan vier leerlingen wordt het blad teruggegeven zodra alle 'gekke' vakjes zijn ingevuld.
4. Laat de leerlingen in hun groepje of klassikaal kort bespreken:
 - o Wat was je eerste idee?
 - o Wat hebben anderen eraan toegevoegd?
 - o Welk idee vond je het meest verrassend of grappig?
5. Geef opnieuw de tekeningen door naar links. Zorg ervoor dat niemand zijn eigen blad krijgt: degene die het eerste gekke idee heeft getekend, mag niet ook als eerste het realistische idee tekenen.
6. Vertel dat ze nu moeten proberen het idee realistischer te maken. Door iets meer realistisch te maken, denk je na over hoe het idee in het echt zou kunnen werken.
Let op: deze stap betekent niet direct dat de leerlingen simpelweg onderdelen moeten weglaten, maar moedig aan om te denken hoe ze het idee kunnen aanpassen!
7. Herhaal eventueel het realistisch maken tot er geen nieuwe ideeën meer zijn.
8. Begin daarna aan een nieuw blad met een nieuw startidee of rond de opdracht af.

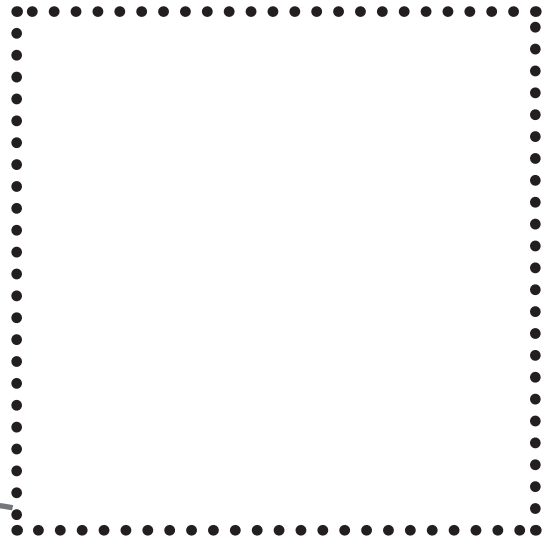
Tips

- Print het werkblad op A3 papier om groot te kunnen tekenen.
- De eerste ronde hoeft niet perfect te gaan, vaak snappen leerlingen het beter als ze het een keer helemaal gedaan hebben. Je kan ervoor kiezen om de eerste ronde kort te houden en daarna een nieuw blad te gebruiken om het proces echt te verdiepen.
- Als leerlingen vastlopen in een idee gekker maken, kun je explorerende vragen stellen om ze op gang te helpen. Bijvoorbeeld:
 - o Hoe zou een baby/opa/piraat/robot dit doen?
 - o Hoe zou een buitenaards wezen dit aanpakken?
 - o Hoe zou het eruitzien in een fantasiewereld?
- Het gaat bij deze opdracht niet om een 'mooie' tekening maken. Het is dus ook niet de bedoeling dat de leerlingen gaan oordelen over elkaars tekenvaardigheden, wees hier streng op!

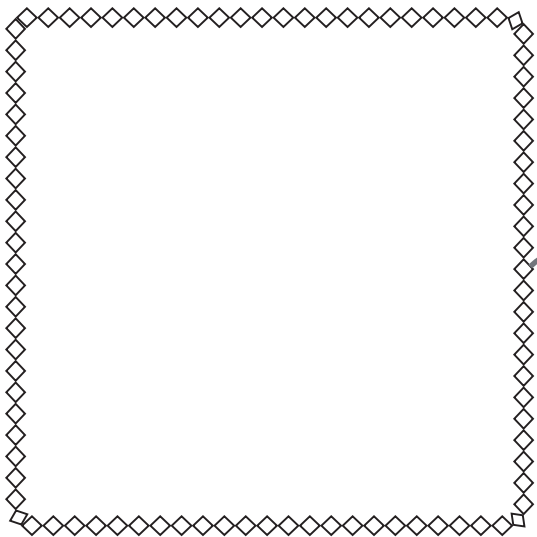
Begin
hier!



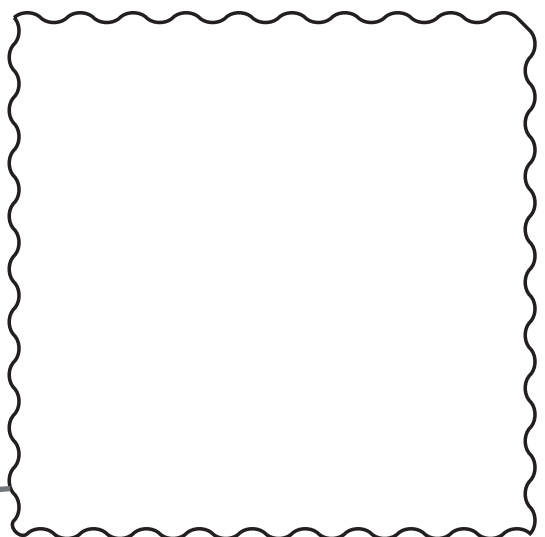
Gekker



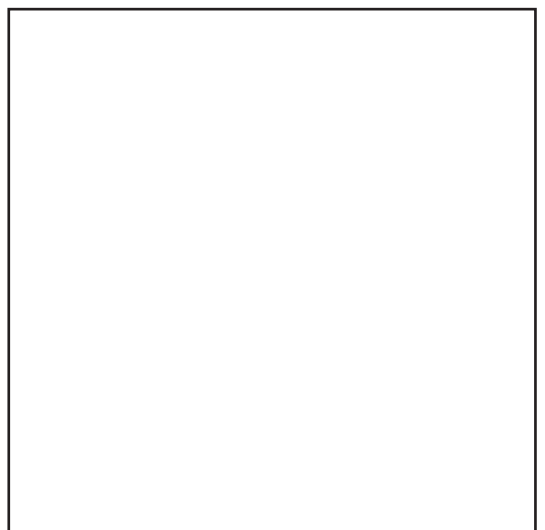
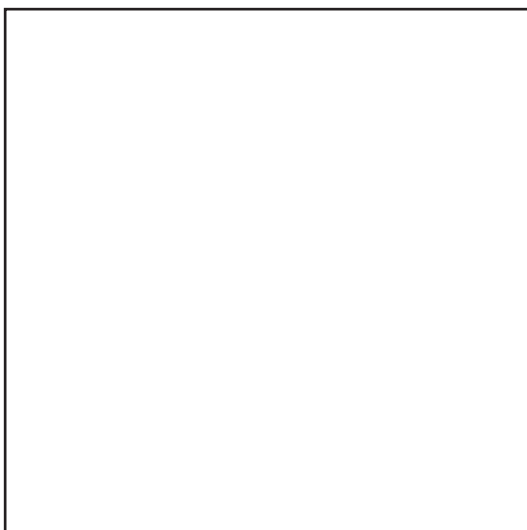
Gekker



Gekker



Realistischer



Realistischer

Ideeënboard

Ideeënboard ondersteunt het bedenken van ideeën met actieve reflectie én een verrassingselement, door het spelen van het bordspel.

Deelnemers

Groepjes

Ontwerpvaardigheid

Denk alle kanten op

Ontwerpervaring

Geen

Duur

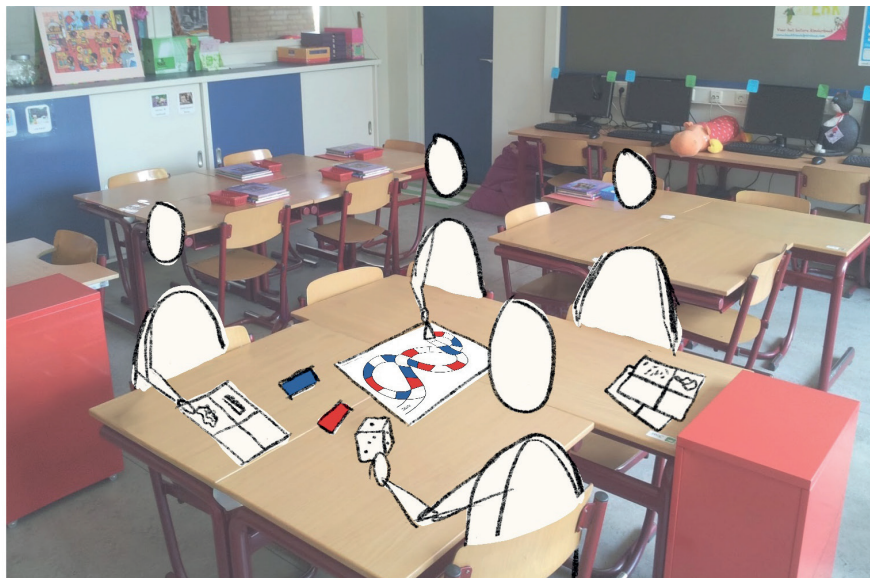
20 min

Ontwerpstap

Ideeën verzinnen

Beschrijving

Ideeënboard is een bordspel waarbij leerlingen in groepjes samenwerken om zo veel mogelijk ideeën te bedenken voor de ontwerpvraag. Elke stap op het bord levert een nieuw idee op dat tijdens het spel wordt getekend op de ideeënbladen. Het spelbord bevat gewone witte vakjes, maar ook rode en blauwe vakjes waarbij een kaart wordt gepakt: een mystery object om in een nieuw idee te verwerken of een reflectiekaart om samen te bespreken. Dankzij de reflectiemomenten, onverwachte wendingen en verrassende, vaak grappige combinaties ontstaan steeds meer ideeën, terwijl alle leerlingen actief worden betrokken in het creatieve proces.



Effect

Het bordspel zorgt voor speelse energie en houdt alle kinderen betrokken. De mix van mystery objects en reflectiemomenten stimuleert zowel creativiteit als teamwork, waardoor kinderen perfectionisme loslaten en in plaats daarvan plezier beleven aan het samen verkennen van veel verschillende mogelijkheden.

Materialen (per groep)

- 1 dobbelsteen + 1 pion (kan van alles zijn)
- Werkbladen voor 'Ideeën-bord'
 - o Het spelbord
 - o Rode en blauwe kaartjes
 - o Een stapel ideeënbladen

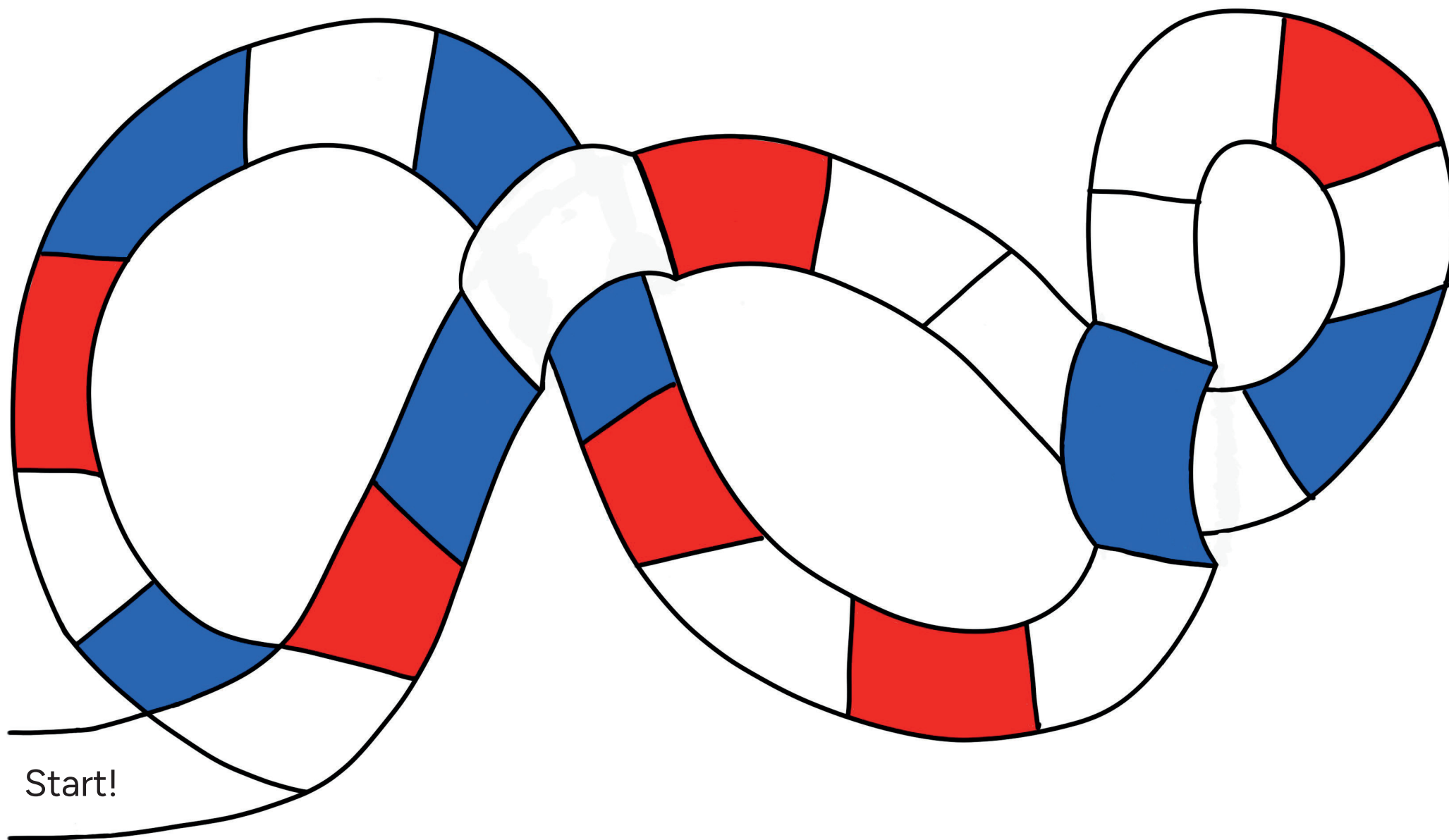
Stap voor stap

1. Elke groep krijgt een spelbord, een set rode en blauwe kaarten, een dobbelsteen en een stapel ideeënbladen.
2. Gebruik een timer om de tijd te bewaken. Zorg ervoor dat deze niet zichtbaar is voor de kinderen, zodat er bij hen geen tijdsdruk ontstaat.
3. Het eerste kind van iedere groep start met het gooien van de dobbelsteen en verplaatst de pion naar het gegooide getal.
4. Bij een wit vakje bedenkt de groep samen een idee voor de ontwerpvraag en tekent deze op het werkblad.
5. Kom je op rood? Pak een rode kaart. Hierop staat een mystery object. Verwerk deze samen in een nieuw idee en teken deze op het werkblad.
6. Kom je op blauw? Pak een blauwe reflectiekaart en lees de tekst hardop voor. Daarna gaat de beurt naar het volgende kind.
7. Het volgende kind gooit met de dobbelsteen en de groep doorloopt de stappen 4-7 opnieuw.
8. Herhaal tot de tijd om is, of er geen nieuwe ideeën meer komen.

Tip

- Print de ideeënbladen (en het spelbord) op A3 papier om groot te kunnen tekenen.





?

?

?

?

?

?

?

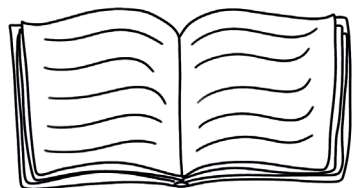
?

?

?

?

?



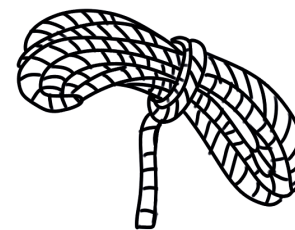
Boek



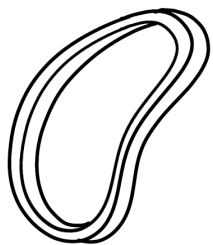
Sleutel



Sok



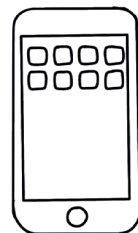
Touw



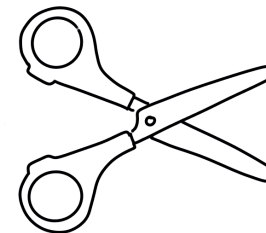
Elastiek



Water



Telefoon



Schaar



Ballon



WC papier



Veer



Lamp



Kijk eens naar alle ideeën.

Zit er een idee bij dat jullie nooit hadden verwacht te kunnen bedenken?

Kun je je de ontwerpvraag nog herinneren?
Blijf hem goed onthouden bij het verzinnen van nieuwe ideeën!

Wat is het meest unieke of gekke idee wat jullie hebben verzonnen?

Wat gaat er goed in het samenwerken?
Wat kan beter?

In welk idee hebben jullie een mystery object verwerkt?

Is het een origineel idee geworden?

Tel alle ideeën, hoeveel hebben jullie er al? Kunnen jullie dat getal verdubbelen?

Is er een moment geweest dat iemand een idee deelde, maar jullie dat beoordeelden als niet goed genoeg?

Let erop dat alle ideeën welkom zijn, er zijn geen verkeerde ideeën!

Welke verrassende gedachte van iemand anders maakte jullie idee nog beter?

Bij welk idee hebben jullie goed samengewerkt? Ga zo door!

Wat is de superkracht van ons team nu?

Is er ruimte voor iedereen om zijn of haar gedachten te delen?

Helpen jullie elkaar bij het bedenken van nieuwe ideeën?

Ideeën estafette

Kinderen rennen van honk naar honk, zoals een estafette, en bedenken samen ideeën met behulp van prikkelende, verkennende vragen.

Deelnemers

Groepjes

Ontwerpvaardigheid

Denk alle kanten op

Ontwerpervaring

Gemiddeld

Duur

30 min

Ontwerpstap

Ideeën verzinnen

Beschrijving

De klas wordt verdeeld in groepjes, met elk een eigen kleur lint. De groepsgenoten verdelen zich over alle honken, waarbij een verkennende vraag ligt, zodat bij elk honk 1 iemand van elke groep staat. De kinderen rennen vervolgens, zoals bij een estafette, van honk naar honk en bedenken ondertussen nieuwe ideeën aan de hand van de verkennende vragen. Dus, het eerste kind bedenkt een idee voor de ontwerp vraag, tekent het op het papier en rent naar het volgende kind om het idee kort uit te leggen en samen een nieuw idee te verzinnen en tekenen. Het eerste kind blijft bij het honk achter, terwijl de groepsgenoot naar het volgende honk rent. Er zijn geen winnaars; je blijft rennen met de ideeën tot er geen nieuwe ideeën meer zijn.



Effect

De combinatie van beweging, urgentie en wisselende prikkels wekt nieuwsgierigheid en houdt kinderen actief betrokken bij het bedenken van ideeën. Door de ideeën achter te laten bij de honken en voor te bouwen op ideeën van anderen, is er minder druk om het perfecte idee te bedenken. De verkennende vragen en de dynamische omgeving helpen met het stimuleren van snel en fantasierijk denken.

Materialen

- Werkblad met de verkennende vragen
- Kaarten van stevig papier (ca. A6)
- Verschillende kleuren teambanden/linten
- Bakken (even veel als het aantal honken)
- Pennen of stiften

Stap voor stap

1. Kies een plek voor de honken en leg op elk honk 1 verkennende vraag, een stapel kaarten voor de ideeën, een bak voor de kaartjes met nieuwe ideeën en pennen neer. Buiten op het schoolplein of in een gymzaal geeft veel ruimte om te bewegen tussen de honken.
2. Verdeel de klas in kleine groepjes en geef ieder groepslid een plek bij een honk, zodat bij alle honken een vertegenwoordiger van elk groepje staat.
3. **Kind 1** bedenkt het eerste idee voor de ontwerpvraag en tekent het op een kaartje.
4. **Kind 1** rent naar **kind 2**, geeft het kaartje door en legt het idee uit in één korte zin.
5. **Kind 1** en **kind 2** gebruiken de verkennende vraag om samen een nieuw idee te bedenken.
6. **Kind 2** tekent het idee, en rent naar het volgende honk waar **kind 3** staat en een nieuwe vraag ligt.
7. De kinderen blijven door gaan totdat er geen nieuwe ideeën meer komen.
8. **Optioneel:** Maak een honk met een ideeën bord waar alle ideeën op verzameld worden. Wanneer het estafette rondje is gelopen, worden de verzamelde ideeën van dat rondje op het bord geplakt en mag je een idee van een andere groep meenemen als startpunt voor een nieuwe ronde.



Wat als...
je onderwater leeft?

Wat als...
je in een magisch land
bent waar alles kan?

Wat als...
een hond het moet
gebruiken?

Wat als...
iemand uit groep 1 dit
zou gebruiken?

Wat als...
je idee zou kunnen
praten en vertellen
hoe het zich voelt?

Wat als...
het heel hard waait of
regent?

Wat als...
alles op z'n kop
werkt?

Wat als...
je idee voor 100 jaar
in de toekomst is?

Spontane verhalen

Geïnspireerd door improvisatie combineert deze methode het bedenken van ideeën met rollenspel en inlevingsvermogen.

Deelnemers

Groepjes

Ontwerpvaardigheid

Denk alle kanten op

Ontwerpervaring

Geen

Duur

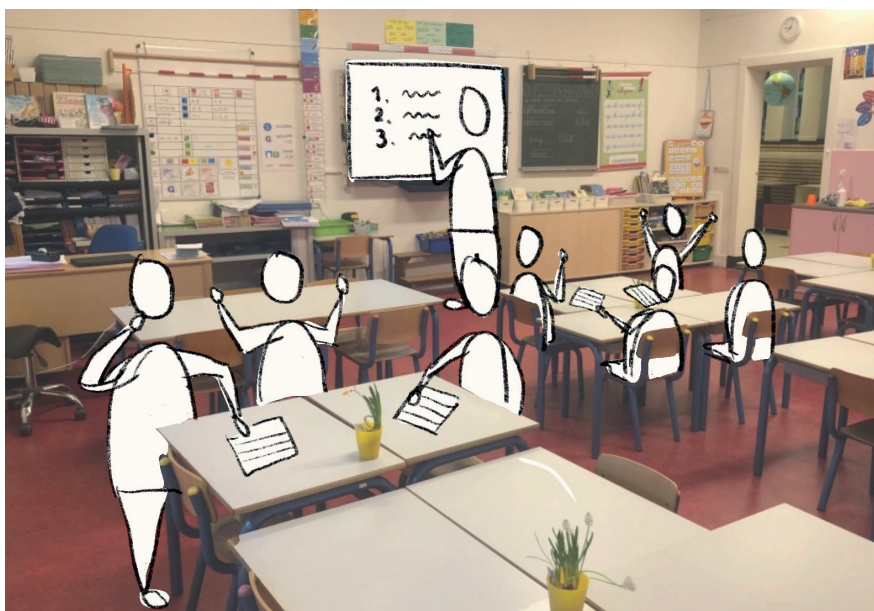
30-45 min

Ontwerpstap

Ideeën verzinnen

Beschrijving

Deze werkvorm laat leerlingen in groepjes korte verhalen maken waarin willekeurige activiteiten, personages en locaties gecombineerd worden. Deze combinatie zal vaak verrassend zijn en helpt om buiten de gebaande paden te denken. Door het werken met personages oefenen kinderen om de ontwerp vraag vanuit het perspectief van iemand anders te bekijken, terwijl het improvisatie-element snelle creatieve associaties stimuleert.



Effect

De combinatie van onverwachte personages, activiteiten en locaties moedigt kinderen aan om verder te denken dan hun eigen ervaringen. Het wisselen van perspectief en het vertellen van verhalen, laat hen de ontwerp opdracht vanuit verschillende invalshoeken verkennen. De improvisatie activiteit moedigt flexibiliteit, snel denken en zelfvertrouwen in het uiten van ideeën aan.

Materialen

- 3 kleuren papier in kaartjes
- Werkblad voor 'Spontane verhalen'

Stap voor stap

1. Elke groep bedenkt een activiteit, een personage en een locatie en schrijft deze op de kaartjes. Zorg dat alle 'context' woorden op dezelfde kleur wordt geschreven. Dit kan je begeleiden door eerst alle kaartjes voor 'de activiteit' uit te delen, deze weer in te nemen en vervolgens de 'personage' kaartjes te geven, etc.
2. Neem de kaartjes weer in, verwijder eventueel ongepaste kaartjes, sorteer op kleur en kies willekeurig een combinatie van een activiteit, personage en locatie.
3. Herhaal de ontwerp vraag en lees de 3 context kaartjes voor om de situatie te schetsen waarvoor de ontwerp vraag beantwoord moet worden
4. De groepen bedenken een kort verhaal over hoe in die situatie een idee voor de ontwerp vraag ontstaat.
5. Elke groep beschrijft de situatie en hun idee/oplossing op het werkblad.
6. Herhaal stap 2-4 met een andere combinatie.
7. Stop na een aantal rondes met het verzinnen van nieuwe ideeën en vraag aan de groepjes om hun beste idee te kiezen en aan de klas voor te dragen als een kort toneelstukje.



Er was eens _____ [persoon]

Hij/zij was/waren _____ [locatie]

Hij/zij was/waren bezig met _____ [activiteit]

Alleen, het probleem was _____ [ontwerpprobleem]

Hij/zij voelde/voelden zich _____ [effect]

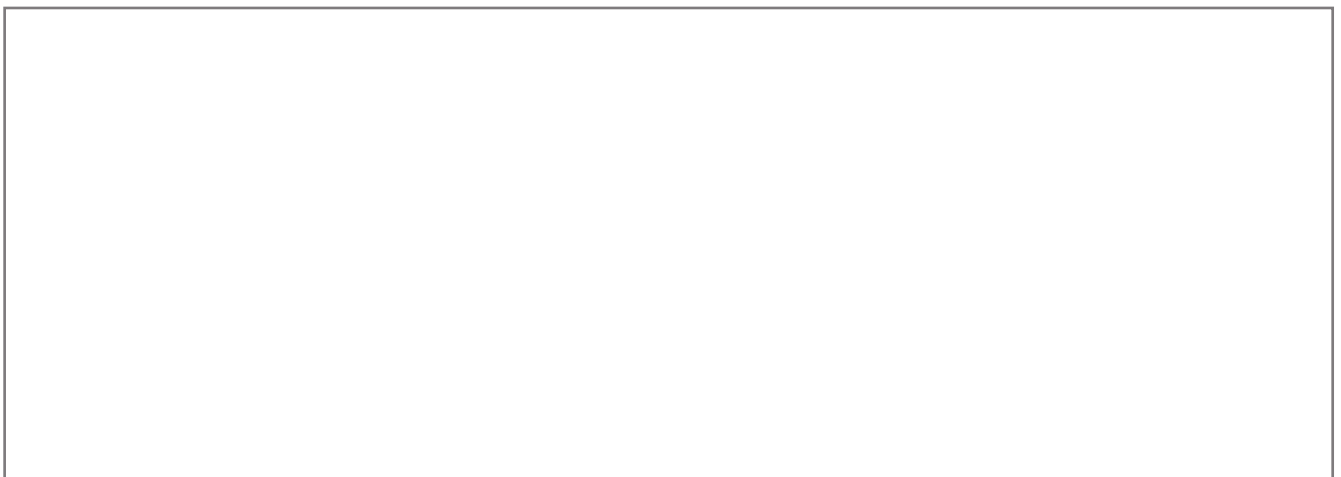
Maar, toen was daar _____ [ontwerp oplossing]

Met _____ [naam van het ontwerp] kan/kunnen hij/zij

_____ [hoe het werkt]

Nu voelt/voelen hij/zij zich _____ [effect] !

Optionele schets van het idee



Mindful musical

Mindful Musical is een werkvorm waarin stilte en muziek samen worden ingezet om nieuwe ideeën op te wekken.

Deelnemers

Groepjes

Ontwerpvaardigheid

Denk alle kanten op

Ontwerperervaring

Gemiddeld

Duur

20-30 min

Ontwerpstap

Ideeën verzinnen

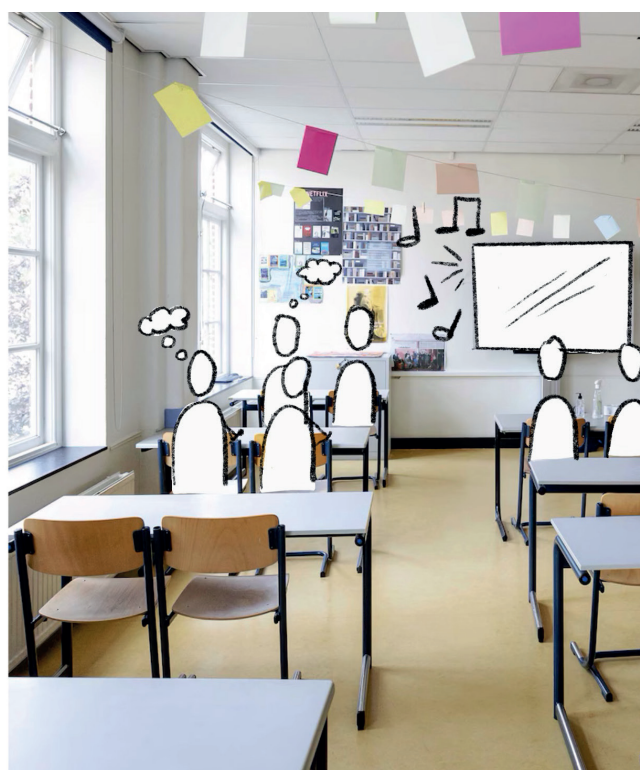
Beschrijving

Om een startpunt te bieden voor het bedenken van ideeën geïnspireerd door muziek, tekent iedereen eerst het eerste idee dat in hen opkomt (voor de ontwerp vraag). Vervolgens worden verschillende nummers afgespeeld ter inspiratie voor nieuwe ideeën of ideeën om het eerste idee aan te passen. Omdat dit een uitdagende taak voor kinderen kan zijn, is er een tussenstap waarbij de kinderen in tweetallen bespreken waar de muziek hen aan doet denken en hoe het hen liet voelen. Dit biedt meer structuur voor het gebruik van muziek als inspiratie.

Het is belangrijk om de muziek zorgvuldig te kiezen. Gebruik korte fragmenten, vermijd nummers met teksten, en varieer in tempo en stijl. De QR-code verwijst naar een afspeellijst met voorbeeldnummers die in de klas gebruikt kunnen worden. Je kunt ook samenwerken met een muziekdocent om samen nummers te selecteren of om de hele les samen vorm te geven.

Effect

Muziek nodigt kinderen uit om emoties en associaties te verkennen ter inspiratie voor nieuwe ideeën. Het biedt daarbij een ander, uniek vertrekpunt dan woorden of beelden. De combinatie van luisteren, reflecteren en bespreken bevordert originaliteit en diversiteit in ideeën. Elk kind beleeft de muziek op zijn eigen manier, wat leidt tot verrassende, persoonlijke en vaak grappige ideeën die samenwerking en creatief denken verrijken.



Materialen

- Afspeellijst met nummers (voorbeeldafspeellijst via QR-code)
- Werkblad voor 'Mindful musical' (ideeënblad)



Stap voor stap

1. Start met 1 minuut stilte, waarin iedereen voor zichzelf ideeën bedenkt voor de ontwerpvrage.
2. Speel één liedje uit de playlist af voor de hele klas
3. Zet de muziek op pauze. In tweetallen bespreken de leerlingen waar de muziek hen aan deed denken en wat ze erbij voelen.
4. Gebruik de muziek vervolgens als inspiratie om nieuwe ideeën te bedenken, individueel of met z'n tweeën. Zet de muziek zachtjes op de achtergrond aan als herinnering.
5. Herhaal stap 2-4 met steeds nieuwe liedjes.

Tips

- Doe een paar oefenrondes, bijvoorbeeld met een andere ontwerpvrage, zodat iedereen beter begrijpt wat er van hen wordt gevraagd en hoe de activiteit werkt!
- Print de ideeënbladen op A3 papier om groot te kunnen tekenen.



