**Voorbeeldles van Kopa**

Bij het essay Creatief denken

Als voorbeeld bij het kopje ‘onverwachte verbindingen’

**Titel:** Hersengymnastiek:Die zag ik niet aankomen!

**Groep:** vanaf groep 3, alle leeftijden

**Tijdsduur:** 10 minuten (of zo lang als je wil)

**Opdracht:** Associëren, twee woorden combineren in een ontwerp.

**Lesdoelen:**

De leerling weet wat associëren is en kan het toepassen.

De leerling experimenteert met ontwerpen vanuit twee woorden.

**Koppeling met thema:** Bijvoorbeeld: uitvinders, ontwerpers, Da Vinci, industriële revolutie, kunst.

**Benodigdheden**

(Verbruiks)materiaal: potlood of pen en papier

**Voorbereiding:** n.v.t.

**Lesverloop\***

* Inventarisatie/introductievraag: Wie weet er wat associëren is? Zullen we het eens proberen? Wat is het eerste waar je aan denkt bij het woord konijn? Voorbeeld: konijn > zacht > deken > bed > slapen > dromen > vliegen > helikopter > parachute > rugzak > schoolboeken…
* Opdracht: Iedere leerling maakt in stilte zelf een associatie rij van 10 woorden (begin allemaal bij hetzelfde woord). Dan neemt ze haar eigen laatste zelfstandig naamwoord en die van haar buurman/vrouw en combineert dit in een nieuw ontwerp. Je bent een uitvinder, of een ontwerper, en je wil iets maken voor ‘Het beste idee van Nederland’ Wat kan je met deze twee woorden er in verzinnen? Welk probleem lost dat op? Maak een tekening van je ontwerp.
* Triggers: Leerlingen die vastlopen aanmoedigen om gewoon het eerste woord te gebruiken dat bij ze opkomt. Fouten bestaan niet bij associëren, iedereen heeft andere beelden en herinneringen in zijn hoofd.
* Nabespreken: Kan je iets over je ontwerp vertellen? Wat doet het? Welk probleem lost het op? Waar kan je dat aan zien? Had je verwacht dat je hier uit zou komen? Welk ontwerp spreekt je aan en waarom?

**Opmerking en variaties:**

Stimuleer leerlingen om elke keer op hun laatste woord door te associëren, en niet steeds vanuit het eerste woord te vertrekken (die neiging zal er zeker zijn). Voor een uitgebreidere opdracht kan er ook een 3d ontwerp gemaakt worden, een moodboard of een verkoopcatalogus bijvoorbeeld…

Liever niet schrijven? Geef de leerlingen dan vijf minuten om in duo’s een product en een functie te verzinnen met bijbehorend ‘verkooppraatje’. Laat ze pitchen voor de klas. Een speelse benadering en het benoemen dat het om ‘hersengymnastiek’ en creatief denken gaat, zal de spanning er af halen. Als je het associëren en combineren vaker herhaalt als serieus ‘spel’ tussendoor, zal je merken dat het steeds gemakkelijker gaat. Om los te komen kan je ‘tijd’ belangrijker maken dan ‘kwaliteit’ - maar dan bij voorkeur wel na een paar weken een keer langer tijd nemen voor een uitgebreide opdracht vanuit dezelfde principes.

Veel plezier!