



# COMBINEER-FANTASEER

Nieuwe ideeën bedenken door te fantaseren over voorwerpen en eigenschappen



Deelnemers  
**Groep**



Ontwerpvaardigheid  
**Denk alle kanten uit**



Ontwerpervaring  
**Geen**



Duur  
**15 - 30 minuten**



Ontwerpstap  
**Ideeën verzinnen**

## Beschrijving

In het Combineer-Fantaseer-spel creëren leerlingen denkbeeldige situaties door steeds een voorwerp en een eigenschap met elkaar te combineren. Vervolgens bedenken ze wat er in die bijzondere situatie zou kunnen gebeuren.

De leerlingen spelen het spel met hun ontwerpteam. Ze leggen steeds 'een kaartje met een voorwerp' én 'een kaartje met een eigenschap' in de lege vakken in de zin op het spelbord.

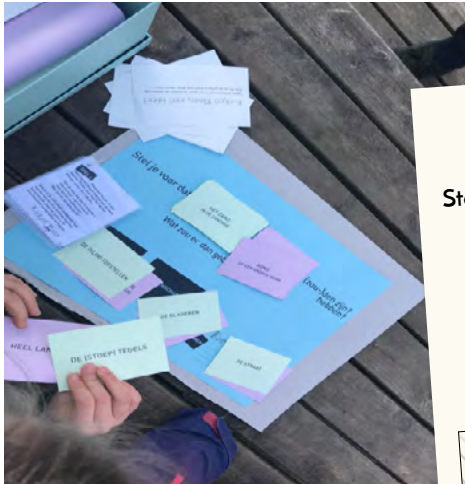
**Stel je voor dat < ... voorwerp ... > < ... eigenschap ... > zou(den) zijn. Wat zou er dan gebeuren?**



Voorwerpen betreffen voorwerpen die met de fysieke ruimte van de ontwerp vraag te maken hebben. Bij het (her-) ontwerp van een buurt zijn de voorwerpen bijvoorbeeld straten, muren, bomen en stoeptegels. Bij eigenschappen gaat het om bijvoeglijke naamwoorden als groot, klein, zwaar, licht, zacht, hard, doorzichtig, wollig, zwevend, glad, plakkerig.

beweeglijk, rond of vierkant. De zin wordt dan bijvoorbeeld: Stel je voor dat stoeptegels zwevend zouden zijn? Wat zou er dan gebeuren?

Voorwerpen krijgen zo ongewone eigenschappen. Stoeptegels worden zacht, bomen heel klein. Zo'n niet-realistische situatie prikkelt de fantasie. Gedurende of direct na het spel bedenken de leerlingen ideeën voor de ontwerpvrage. Die ideeën schrijven ze op losse idee-kaarten.

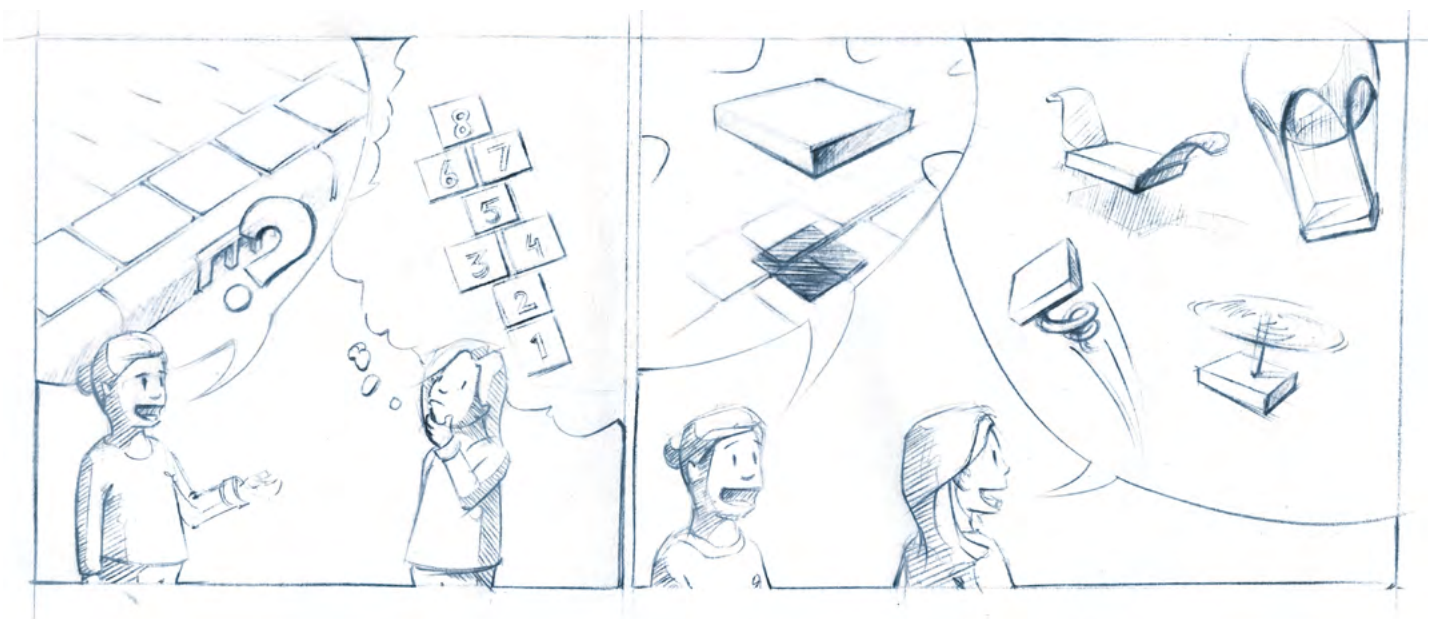


## Effect

Met dit spel creëren leerlingen ongewone situaties. Die situaties prikkelen hun fantasie. Dat bevordert de creativiteit van de leerlingen bij het bedenken van oplossingen voor de bestaande situatie. Hoe meer ideeën en hoe gekker, hoe meer kans op bijzondere en nieuwe oplossingen.

Zonder Combineer-Fantaseer

Met Combineer-Fantaseer



## Voorbeeld

Leerlingen uit groep 8 dachten na over de ontwerp vraag: Hoe kunnen leerlingen uit groep 4 tegelijk buiten spelen en leren rekenen? Nadat de leerlingen het probleem hadden verkend, speelden ze het Combineer-Fantaseer-spel. Ze combineerden stoeptegels, regenplassen, muren en de zandbak met eigenschappen als rond, zwevend, licht, etc.

Eén ontwerpteam was geïnspireerd door het woord plakkerig. Ze fantaseerden samen wat er dan zou kunnen gaan gebeuren. Wat als de stoeptegels heel plakkerig zouden zijn? Door deze situatie kwamen ze op het idee om een rekenspel te bedenken, waarbij de benen van twee leerlingen aan elkaar geplakt zouden zijn. Omdat echt vastlijmen te ver zou gaan, bedachten ze om de benen dan maar met een sjaal aan elkaar vast te binden. Als Buitenspeel-rekenopdracht gingen twee aan- elkaar-geplakte leerlingen uit groep 4 op zoek naar de op het schoolplein verstopte antwoorden van een rekensom.

## Stap voor stap

- 1 Maak een lijst met eigenschappen en voorwerpen van de plek van de ontwerp vraag. Ga eventueel naar de locatie toe voor inspiratie.
- 2 Geef elk ontwerpteam een spelbord, twee stapels kleine kaartjes in een verschillende kleur en een stapel grotere kaartjes.
- 3 Laat de leerlingen op de kleine kaartjes van de ene kleur de eigenschappen schrijven en op de kaartjes van de andere kleur de voorwerpen.
- 4 Ga naar de locatie van de ontwerp vraag.



- 5 Geef de leerlingen instructie:
  - ▶ Leg de stapels kaartjes omgekeerd op het spelbord zodat je de woorden niet kunt zien.
  - ▶ Pak om de beurt een voorwerp-kaartje en een eigenschap-kaartje en leg die in de zin op het spelbord. De leerling die aan de beurt is, leest de zin vervolgens hardop voor en vraagt daarna: 'Wat zou er dan gebeuren?'
  - ▶ De andere leerlingen geven antwoord.
  - ▶ Noteer ideeën die jullie voor het ontwerpprobleem krijgen, op de losse idee-kaarten.
  - ▶ Herhaal de procedure totdat de kaartjes op zijn.
- 6 Laat de leerlingen na afloop opnieuw naar de antwoorden kijken. Laat hen de dingen omcirkelen die ze inspirerend vinden.
- 7 Geef hen daarna nog tijd om over de denkbeeldige situaties te fantaseren en nog meer ideeën te bedenken als oplossingen voor het ontwerpprobleem.

## Tips

- ▶ Laat leerlingen zelf een aantal eigenschappen bedenken.

## Materialen

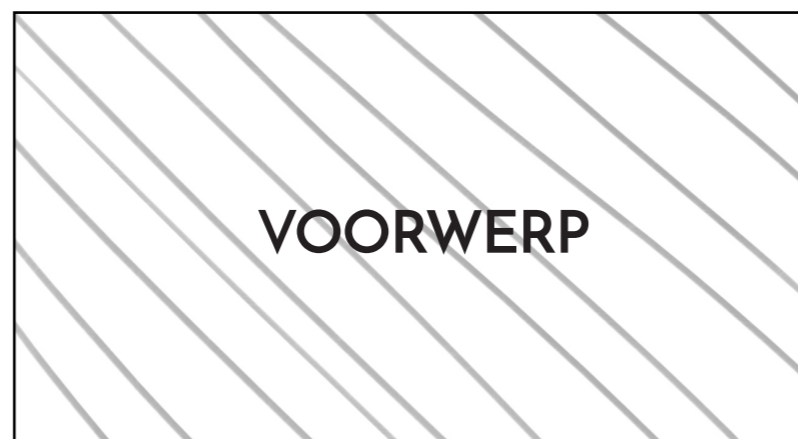
- ▶ Werkblad met het spelbord per ontwerpteam (A3-formaat, stevig papier)
- ▶ Kleine kaartjes (A6-formaat) in 2 verschillende kleuren of Post-it-velletjes
- ▶ Grotere kaarten (A5-formaat) om ideeën op te noteren

## Referenties

Deze werkvorm is ontwikkeld door ontwerper Madeline Hageman en docent Marloes Nieuweboer van Eurekianen. Een initiatief gericht op ontwerpend leren, zie [www.eurekianen.nl](http://www.eurekianen.nl).



Stel je voor dat



...zou(den) zijn?  
...hebben?



Wat zou er dan gebeuren?



**de (stoep)tegels**

**de planten**

**het zand**

**het gras**

**het plein**

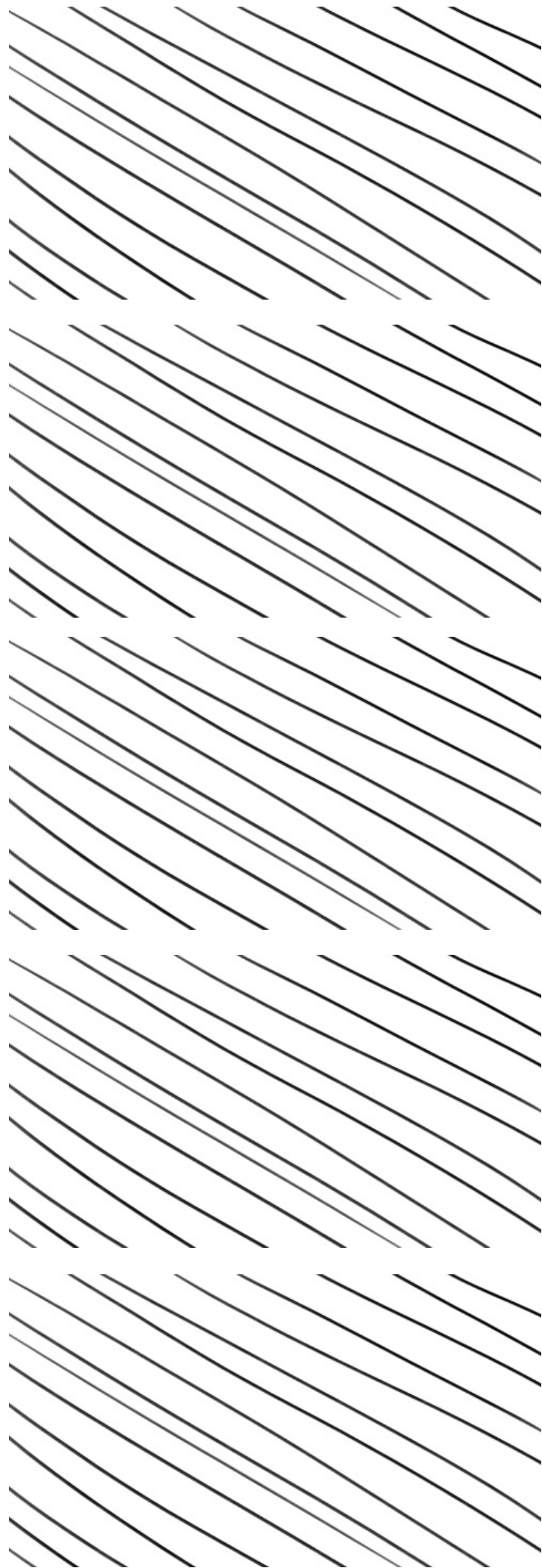
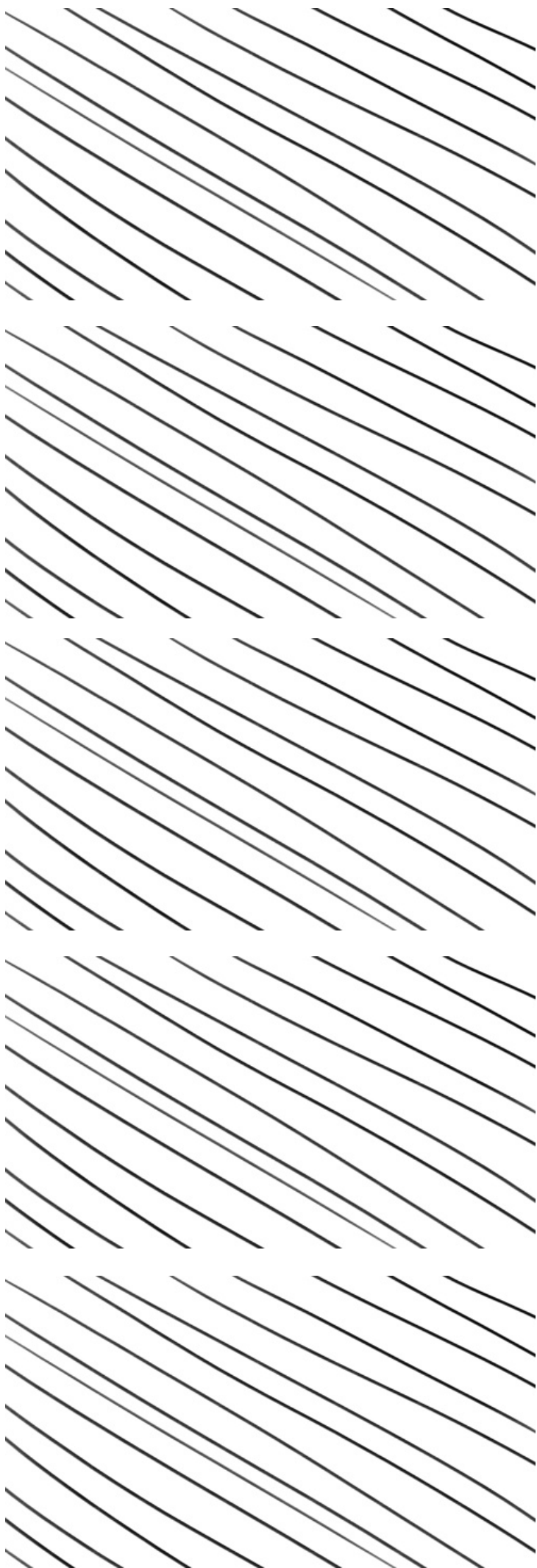
**de lantaarnpaal**

**het klimrek**

**het bankje**

**het knikkerputje**

**het voetbalgoal**



**het fietsenrek**

**de basket**

**de hinkelbaan**

**de bladeren**

**het hek**

**het gras**

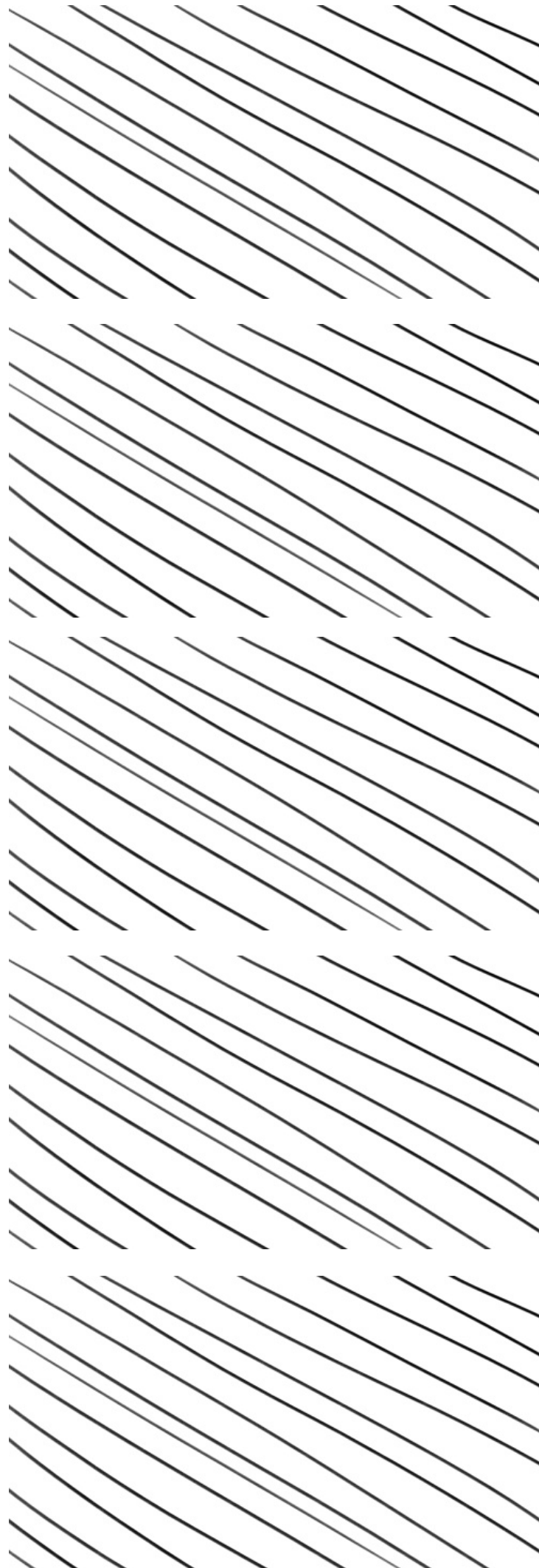
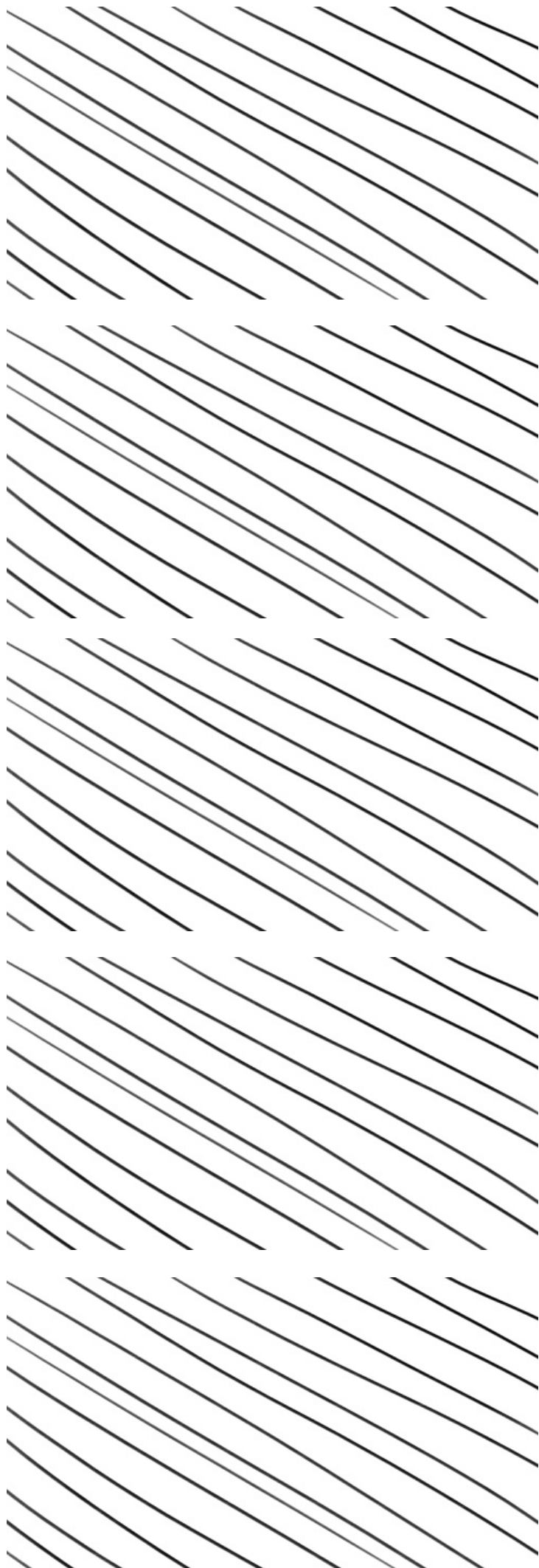
**de planten**

**de tafeltennistafel**

**de glijbaan**

**de muren**





**rond**

**trillend**

**vierkant**

**draaiend**

**lichtgevend**

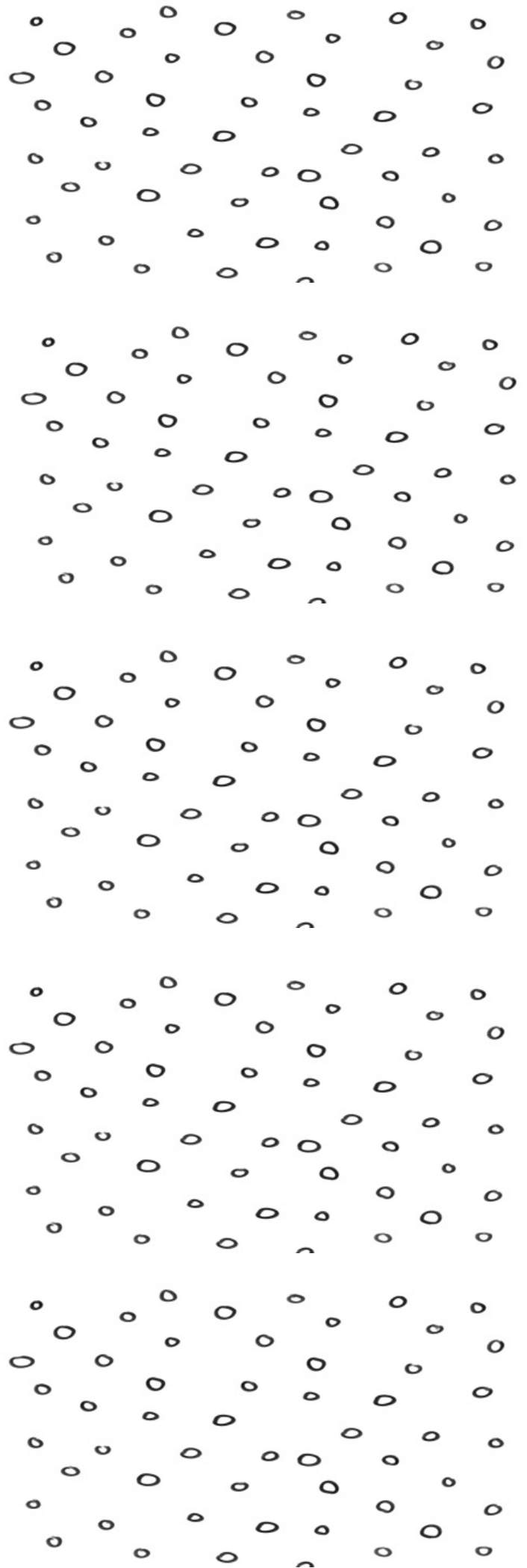
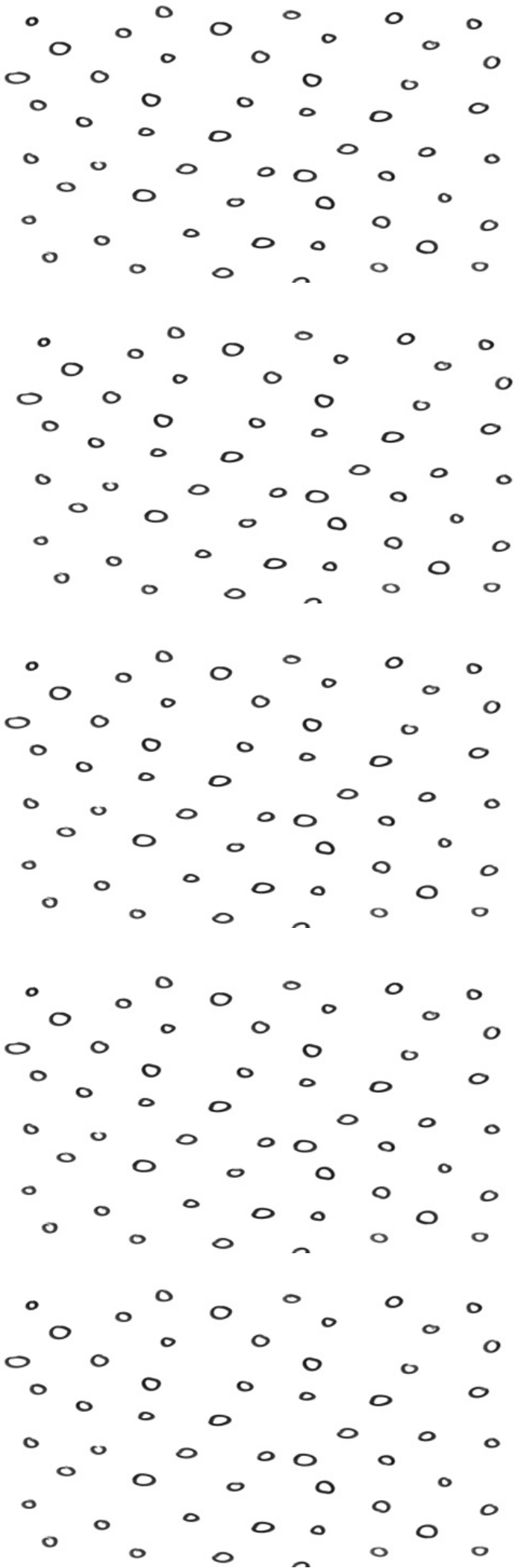
**wiebelend**

**zacht**

**zwevend**

**hard**

**gillend**



**sierlijk**

**heel hoog**

**gewichtsloos**

**flitsend**

**loodzwaar**

**in slowmotion**

**doorzichtig**

**...**

**heel laag**

