

DE  
NOORDWIJKSE
METHODE

WERKFORMEN
BIJ DE DENKBUBBELS
ONDERBOUW

Noordwijkse Methode 2020

Ontwikkeld door

Frum van Egmond

Inge van Itterzon

Stichting De Noordwijkse Methode 2020: Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt worden in enige vorm of op enige wijze zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Stichting De Noordwijkse Methode

Inhoud

Concepten bij de Denkbubbels	3
Ateliers onderbouw	6
Bouw atelier	8
Buiten atelier	9
ICT-atelier	10
Kook atelier	11
Kunst atelier	12
Lees atelier.....	14
Muziek atelier	15
Natuur atelier.....	16
Ontdek atelier.....	17
Puzzel atelier.....	18
Reken atelier	19
Schrijf, teken, stempel atelier.....	21
Sport atelier.....	22
Theater atelier	23
Thuisatelier en thema atelier	25
Denkbubbel Onthouden en begrijpen	28
Denkbubbel Kritisch denken	29
Denkbubbel Verbanden leggen	30
Denkbubbel Perspectief nemen.....	32
Denkbubbel Persoonlijke relevantie.....	34
Denkbubbel Creatief denken	36
Denkbubbel Waardebepaling	38
Bijlage 1: ABC* van werkvormen	39
Bijlage 2: De stappen van experimenteel onderzoek	40

Concepten bij de Denkbubbels

Denkbubbel Onthouden en begrijpen:

- nieuwsgierigheid en verwondering
- kijken, luisteren, voelen, proeven, ruiken
- voorkennis activeren
- onderzoekend lezen
- observeren
- geheugen



Denkbubbel Kritisch denken

- nieuwsgierigheid en verwondering
- nepnieuws herkennen
- informatieverwerking
- wetenschapscyclus
- onderzoeksvragen bedenken
- experimenteren
- verzamelen
- interpreteren
- conclusies trekken
- evalueren



Denkbubbel Verbanden leggen

- verbinden met de kennis die je al hebt
- ordenen en classificeren
- vergelijken
- beargumenteren
- oorzaak-gevolg relaties
- tegenstellingen
- generalisaties



Denkbubbel Perspectief nemen

- creativiteit
- doelgroep perspectief
- empathisch vermogen
- geografisch perspectief
- historisch perspectief
- perspectief van winnaar en verliezer
- soort informatie: (reclame, propaganda, informerend)



Denkbubbel Persoonlijke relevantie

- formuleren van je mening
- koppeling naar actualiteiten
- koppeling naar eigen leefwereld
- van zinvol naar betekenisvol



Denkbubbel Creatief denken

- brainstormen
- context verschuivingen
- divergent en convergent denken
- fantasie
- oplossend vermogen
- outside of the box denken
- paradigma's loslaten



Denkbubbel Waardebepaling

- beoordelen, meten, cijfer geven, aanbeveling geven, toetsen, evalueren
- feed up, feed back, feed forward
- prioriteiten kiezen
- reflectie



Voorbeeldvragen Denkbubbels Jonge Kind



1. Onthouden en begrijpen

Waar ging dit verhaal over?
Wat heb je gezien?
Wat gebeurde er eerst en wat daarna?



2. Onderzoeken en informatieverwerking

Heb je dat goed gezien of gehoord, of was het anders?
Denk je dat dat kan in het 'echt'?
Klopt de informatie of is het nep?
Hoe weet je dat? / Waarom denk je dat?
Hoe zou je daar achter kunnen komen?



3. Verbanden leggen

Wat kun je allemaal opnoemen over dit onderwerp?
Wat hoort bij wat? En waarom?
Als dit gebeurt, wat kan er dan daarna gebeuren?
Als dit nu zo is, is het dan ook zo in andere situaties?
Waarom denk jij dat dit zo is? Leg eens uit.
Wat is het tegenovergestelde hiervan?
Waar lijkt het op? Wat is er anders of hetzelfde?



4. Empathisch vermogen en perspectief nemen

Vindt hij het leuk als je hem een klap geeft?
Wat zou mama leuk vinden om voor haar verjaardag te krijgen?
Waar houdt zij van?



5. Persoonlijke relevantie

Hoe is dat bij jou thuis?
Wat doe jij allemaal als je naar bed gaat?
Wat is jouw lievelings dier/speelgoed?
Koppeling naar zichzelf: Een kalfje drinkt melk bij de koe. Toen jij nog een baby was, dronk je melk uit de moederborst.
Kindje heeft dikke kleren aan want die woont in een koud land.
Wanneer is het hier koud? En wat doe jij dan aan?



6. Creatief denken. Oplossingen verzinnen.

Hoe kan het slakje nog meer aan eten komen?
Je jas aantrekken lukt zo niet, is er nog een andere manier waarop je het kunt proberen?
Dit speelgoed is bezet, kun je iets anders verzinnen om te doen?



7. Waardebepaling

Morsen, beker limonade valt om, is dat erg?
Waarom is dat erg? Wanneer is dat erg? (Het is erg als het ook over je tekening valt, het is niet erg als het alleen over de tafel valt).

Ateliers onderbouw

- Bouw atelier: bouw, stapel, vormen, ruimtelijke oriëntatie
- Buiten atelier: zagen en timmeren, buitenspellen, buitenkeuken, schatgraven etc.
- ICT-atelier: digitale prentenboeken, online spelletjes
- Kook atelier: meten en wegen, tellen, pellen, snijden...
- Kunst atelier: teken, boetseer, knip, plak, maak een collage...
- Lees atelier: lezen, luisteren, vertellen, voorlezen
- Muziek atelier: zing, maak instrumenten, oefen met ritmes
- Natuur atelier: planten, dieren, spelen met materialen uit de natuur
- Ontdek atelier: techniek, onderzoek, experimenteer, watertafel, zandtafel,
- Puzzel atelier: puzzels, kralenplanken, loose parts etc.
- Reken atelier: tellen, sorteren, ordenen, stapelen, vergelijken etc.
- Schrijf, teken, stempel atelier: fijne motoriek op allerlei manieren
- Sport atelier: kennismaken met bewegen en sporten in ruime zin
- Theater atelier: improviseer, dans, speel toneel, gebruik gebaren...
- Thuis atelier en thema atelier: naast een vaste thuisplek, per thema wisselen.

Hoe koppel je Denkbubbel werkvormen aan de verschillende ateliers

Bouw atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het bouw atelier
Onthouden en begrijpen	Bouw een tekening/voorbeeld na
Kritisch denken	Onderzoek hoe je jouw gebouw steviger kunt maken Bekijk een bouwwerk. Hoe is het gemaakt? Wat heb je nodig om het precies na te maken?
Verbanden leggen	Kijk naar de overeenkomsten en verschillen tussen: architectuur van gebouwen, bouwwerken van andere kinderen etc. Maak vergelijkingen: Welke bouwwerken zijn groter en welke kleiner?
Empathisch vermogen en perspectief nemen	Bouw iets dat past in een ander land zoals Zuid-Afrika, Zwitserland of Alaska. Bouw een bouwwerk dat past in de toekomst. Maak een plattegrond, zijaanzicht, bovenaanzicht van een bouwwerk of voorwerp. Bouw iets met andere materialen of groter/kleiner met dezelfde verhoudingen. Maak een maquette (van 2-dimensionaal naar 3-dimensionaal)
Persoonlijke relevantie	Bouw jezelf na met blokken Kies welk gebouw je het mooist vindt en waarom?
Creatief denken, oplossingen bedenken	Ontwerpen (schetsen) en bouw iets dat past bij het thema. Bedenk ruimtelijke oplossingen met diverse materialen: bijv: Je maakt een dierentuin, hoe zorg je dat de dieren veilig zijn?
Waardebepaling	Waarom is het belangrijk dat je een fundering maakt? Welk gebouw is het meest geschikt voor een bepaald doel? (criteria bedenken)

Buiten atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het buiten atelier
Onthouden en begrijpen	Doe een speurtocht met vragen behorend bij het onderwerp Ga schatgraven naar voorwerpen die bij het onderwerp horen Bouw iets passend bij het onderwerp/verhaal Tekenen met stoepkrijt het verhaal na
Onderzoeken en informatieverwerking	Onderzoek opgravingen uit in de zandbak Doe onderzoek naar de omgeving van de school: Hoeveel stoeptegels, welke planten groeien er, etc.
Verbanden leggen	Waslijn: Span een lijn op het schoolplein. De kinderen staan voor waslijnen en moeten alles wat bij elkaar hoort op dezelfde waslijn hangen. Verdeel het schoolplein in 4 vakken/onderwerpen. Laat de kinderen naar het juiste vak rennen. Bijvoorbeeld je hebt een krokodil, aap, arend en een kikker. Welk dier kan vliegen? De kinderen rennen naar het vak Sorteren op het plein: Geef leerlingen afbeeldingen van bijvoorbeeld fruit en groente en laat ze dit sorteren op de juiste plekken. Fruit naar de fruit winkel, groente naar de groente winkel, vlees naar de slager etc. Speel bewegend memory*
Empathisch vermogen en perspectief nemen	Buiten EHBO: wat doe je als een van je klasgenoten is gevallen of anders pijn of verdriet heeft. Doe motorische activiteiten eens niet met je voorkeursarm of been. Wat zie je op verschillende hoogtes als je buiten bent: onder de grond, op de grond, ooghoogte en boven je in de lucht.
Persoonlijke relevantie	Bouw een hut waar je in wil wonen. Maak jouw huis na in de zandbak
Creatief denken, oplossingen bedenken	Bedenk een eigen spel voor op het schoolplein Bouw een hut op het plein/bos van takken of zelfgekozen materialen.
Waardebepaling	Zoek iemand die: sporten belangrijk vindt, natuur belangrijk vindt etc. Lopend interview: leerlingen lopen door de klas en stellen steeds vier vragen aan elkaar

ICT-atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het ICT-atelier
Onthouden en begrijpen	Maak een digitale tekening over het onderwerp, schuif afbeeldingen op de juiste plaats.
Onderzoeken en informatieverwerking	Wat klopt wel/wat klopt niet. Digitale zoekplaten waarop je gebeurtenissen of personen moet vinden en aanklikken voor meer informatie.
Verbanden leggen	Maak foto's van voorwerpen met dezelfde beginletter/ zelfde kleur/ zelfde onderwerp
Empathisch vermogen en perspectief nemen	Fotografeer voorwerpen: welk perspectief neem je? Hoe zorg je dat 2 voorwerpen die niet even groot zijn, op de foto even groot lijken. Praat via een online meeting met een bakker/oma/kind in een ander land. Hoe ziet hun dag eruit?
Persoonlijke relevantie	Neem een filmpje op waarin de kinderen vertellen over een onderwerp dat ze belangrijk vinden, bijv. hun knuffel of lievelingseten.
Creatief denken, oplossingen bedenken	Teken en ontwerp op de computer met een geschikte app. Maak foto's van voorwerpen in de omgeving die passen bij het thema en maak hier een poster of presentatie van.
Waardebepaling	Hoe kan de computer je helpen om iets te leren?

Kook atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het kook atelier
Onthouden en begrijpen	Volg de stappen van een recept met plaatjes.
Onderzoeken en informatieverwerking	Welke ingrediënten proef je in het recept? Hoeveel suiker zit er in een product? Welke smaak proef je in het recept (zoet, zuur etc.).
Verbanden leggen	Sorteer ingrediënten op categorieën (gezond/ongezond, eten en drinken, schijf van vijf etc.). Welke gerechten passen bij welke cultuur?
Empathisch vermogen en perspectief nemen	Wat kun je allemaal voor verschillende gerechten maken met bijv. een aardappel?
Persoonlijke relevantie	Welke producten vind jij lekker en waarom?
Creatief denken, oplossingen bedenken	De kinderen bedenken een eigen gerecht met ingrediënten die klaarliggen. De kinderen maken met brooddeeg figuren die passen bij het thema.
Waardebepaling	Beoordeel verschillende gerechten. Welk gerecht vind je het lekkerst en waarom? Als je maar 1 ding kon eten voor de rest van je leven, wat zou je dan kiezen?

Kunst atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het kunst atelier
Onthouden en begrijpen	<p>Maak een stripverhaal waarin je laat zien wat er eerst gebeurde en wat er daarna gebeurde.</p> <p>Maak een onderdeel van het verhaal na in klei.</p>
Onderzoeken en informatieverwerking	<p>Hoe kun je allerlei kleuren mengen?</p> <p>Beeld onderzoek (schilderij, kunstwerk, theater): Schilder, teken, plak of klei net als de kunstenaar. Bijv. zonnebloemen à la Van Gogh.</p> <p>Teken objecten (blad, slak, spin, vlinder) zo precies mogelijk na (Austin's Butterfly filmpje)*.</p>
Verbanden leggen	<p>Vergelijk de verschillen tussen bijvoorbeeld oog- of haarkleur in de klas en maak een Fototentoonstelling.</p> <p>Verzamel 5-10 dingen die horen bij het onderwerp en maak een minitentoonstelling, collage.</p> <p>Bouw een themahoek op: wat heb je allemaal nodig?</p> <p>Kijk naar de overeenkomsten of verschillen tussen twee gebouwen, schilderijen, beelden, enz. Koppel dit aan het verhaal dat erbij hoort.</p> <p>Twee kinderen maken een kunstwerk over hetzelfde onderwerp, zonder dat ze het van elkaar zien. Achteraf de verschillen en overeenkomsten bekijken en bespreken.</p>
Empathisch vermogen en perspectief nemen	<p>Teken jezelf in andere landen/seizoenen/tijden.</p> <p>Beeld het onderwerp uit met gebruik van verschillende materialen (beeld het eerst uit met klei, dan met waterverf en dan met houtskool.</p> <p>Teken jezelf als een personage in het verhaal.</p> <p>Maak een ansichtkaart voor een personage uit het verhaal.</p> <p>Maak bij het verhaal een kunstwerk in Japanse stijl, Afrikaanse stijl enz.</p> <p>Teken een klasgenoot in kubistische stijl en in impressionistische stijl.</p>

<p>Persoonlijke relevantie</p>	<p>Maak een tekening/collage/poster waarin je aangeeft wat het gegeven onderwerp voor invloed heeft op jou en jouw omgeving.</p> <p>Teken jezelf in een bestaand schilderij.</p> <p>Teken jezelf als een bestaand beroemd persoon, bijvoorbeeld als Tarzan of als Mona Lisa.</p>
<p>Creatief denken, oplossingen bedenken</p>	<p>Maak een tentoonstelling over het thema. Op hoeveel manieren kun je de letter X maken (alle materialen mogelijk)?</p> <p>Maak je eigen naam op verschillende manieren (met voorwerpen/ met jezelf in de vorm van de letter etc.)</p>
<p>Waardebepaling</p>	<p>Evalueer je eigen werk: Waar ben je trots op en waarom?</p>

Lees atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het lees atelier
Onthouden en begrijpen	Vertel het verhaal aan de hand van de afbeeldingen van het prentenboek. Vertel het verhaal na. Leg de platen op volgorde.
Onderzoeken en informatieverwerking	Vergelijk twee filmpjes/boeken. Staat er hetzelfde? Wat is waar? Zou dit in het echt ook kunnen? Geloof je dat (bijv.) kabouters bestaan? Hoe zou je dit kunnen bewijzen?
Verbanden leggen	Reconstrueer een verhaal aan de hand van de werkvorm "vragenvuur". De leerkracht heeft een verhaal en de kinderen stellen vragen om erachter te komen waar het verhaal over gaat door vragen te stellen. Leg de afbeeldingen in de goede volgorde. Leg uit wat de oorzaken en de gevolgen in een verhaal zijn door platen op volgorde te leggen. Maak met de kinderen een multiflowmap* Wat zijn de verschillen en overeenkomsten tussen de personen in het verhaal?
Empathisch vermogen en perspectief nemen	Als jij die persoon uit het verhaal was, wat had je dan gedaan? Vertel een verhaal vanuit de verschillende hoofdpersonen uit het boek. Welke persoon uit het verhaal zou jij het liefst willen zijn en waarom? Welke persoon uit het verhaal wil je liever niet zijn en waarom?
Persoonlijke relevantie	Beschrijf op welke manier jij lijkt op het (sprookjes)figuur of dier uit het verhaal.
Creatief denken, oplossingen bedenken	Verzin een verhaal bij een prentenboek zonder tekst. Verzin het einde van het verhaal. Welke oplossing kun je bedenken bij het probleem van de hoofdpersoon?
Waardebepaling	Ga zelf iets nieuws leren en vertel het aan de groep. Hoe kan een boek helpen om te iets te leren?

Muziek atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het muziek atelier
Onthouden en begrijpen	<p>Laat de kinderen verschillende muziekjes horen bij onderdelen van een verhaal. Welk muziekje past bij deze scene en waarom?</p> <p>Beeld de tekst van een liedje uit met gebaren.</p>
Onderzoeken en informatieverwerking	<p>Hoe werkt een instrument en hoe kun je er geluid mee maken?</p> <p>Welke verschillende geluiden kun je maken met een instrument?</p>
Verbanden leggen	<p>Welke muziekinstrumenten horen bij elkaar en waarom?</p> <p>Speel levend memory* met geluiden.</p> <p>Luister naar de tekst van een liedje waarin veel gebeurt. Beeld deze scene/gebeurtenis uit in een kort toneelstukje.</p>
Empathisch vermogen en perspectief nemen	<p>Luister naar muziek in andere landen. Koppel dit aan andere informatie over het land.</p> <p>Kies een liedje of maak muziek maken bij verschillende emoties.</p> <p>Maak dezelfde melodie met verschillende instrumenten.</p>
Persoonlijke relevantie	<p>Wat is jouw lievelingsmuziek? Koppel dit bijv. aan een stopdans</p> <p>Maak een tekening waarop je laat zien met wie en wanneer je naar bepaalde muziek luistert.</p>
Creatief denken, oplossingen bedenken	<p>Maak een muziekinstrument dat aansluit bij het thema. Bijv. een sambabal van schelpen bij het thema Oceanen of een windmobiel bij het thema Weer en Klimaat.</p> <p>Maak zelfbedachte muziek met (zelfgemaakte) instrumenten.</p>
Waardebepaling	<p>Film de kinderen terwijl ze presenteren/uitbeelden waarom en in welke situaties muziek belangrijk is.</p> <p>Welke muziek is geschikt voor een feestje of bij een droevige gebeurtenis? En waarom? Speel dit na in de themahoek/huishoek.</p>

Natuur atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het natuur atelier
Onthouden en begrijpen	Volg de stappen van een handleiding om een zaadje te planten. Welke diertjes hebben we buiten gezien: verzamel plaatjes ervan.
Onderzoeken en informatieverwerking	Doe een onderzoekje in de natuur. Bijv. wat doet de zon met mijn schaduw? Hoe hard groeit een plant? Welke soorten groeien rondom de school? Onderzoek welke planten je kunt eten.
Verbanden leggen	Verzamel 5-10 dingen die horen bij het onderwerp. Sorteer schelpen, bladeren, stenen aan de hand van verschillende criteria (grootte, kleur etc.).
Empathisch vermogen en perspectief nemen	Speel de voedselketen na: Stel je bent de prooi, wie eet wie etc.
Persoonlijke relevantie	Ga op zoek naar een blad, plant of boom. Welke vind jij het mooist? Tekening wat jij eng vindt in de natuur. (Spinnen, wolven, onweer etc.). En maak daarna een tekening hoe je dit op kunt lossen.
Creatief denken, oplossingen bedenken	Bedenk hoe je kunt overleven in de natuur zonder hulpmiddelen. Verzamel en bouw wat je nodig hebt! Knutsel met materialen uit de natuur.
Waardebepaling	Doe een rollenspel waarin je laat zien hoe je goed voor de natuur kunt zorgen. Waarom is het belangrijk om goed voor de natuur te zorgen?

Ontdek atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het ontdek atelier
Onthouden en begrijpen	<p>Kopieer een experiment aan de hand van een voorbeeld zoals een filmpje of stappenplan.</p> <p>Onderzoek hoe iets in elkaar zit, zoals een autootje, een telefoon, een uilenbal etc.</p> <p>Haal iets uit elkaar en zet het daarna weer in elkaar.</p>
Onderzoeken en informatieverwerking	<p>Bedenk onderzoeksvragen en volg de stappen van experimenteel onderzoek (zie bijlage 2)</p>
Verbanden leggen	<p>Onderzoek een skelet en bedenk hoe het beestje er oorspronkelijk heeft uitgezien. Maak hier een schets van. Of: Zoek het juiste skelet bij het juiste dier.</p> <p>Verzamel bladeren/zaden/andere dingen uit de natuur of verzamel onderdelen van een telefoon/radio/computer/e.d. Sorteert deze: Wat hoort bij wat?</p>
Empathisch vermogen en perspectief nemen	<p>Voor welke mensen of situaties zou jouw uitvinding geschikt kunnen zijn? Bedenk of er dan aanpassingen nodig zouden zijn.</p> <p>Dit kan ook met bestaande uitvindingen: Bijvoorbeeld, hoe maak je een vliegtuig waarmee kinderen zelf kunnen vliegen.</p>
Persoonlijke relevantie	<p>Waar zou je graag onderzoek naar willen doen? Maak een plan.</p>
Creatief denken, oplossingen bedenken	<p>Bedenk verschillende oplossingen voor één probleem.</p> <p>Bedenk een probleem bij een oplossing. De oplossing kan ook een fantasievoorwerp zijn.</p> <p>Maak met niet-drijvend materiaal een bootje dat blijft drijven.</p>
Waardebepaling	<p>Bepaal welke oplossing het beste is aan de hand van een lijstje met criteria.</p> <p>Bedenk criteria om te bepalen welke oplossing het beste is.</p>

Puzzel atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het puzzel atelier
Onthouden en begrijpen	Maak een puzzel over het onderwerp. Voeg een verknipte afbeelding van een schilderij samen. Vanaf een voorbeeld een kralenplank leggen Speel Memorie
Onderzoeken en informatieverwerking	Leg Loco kaarten. Zoek uit wat bij elkaar hoort met Electro. Vind een woord door een rebus of raadsel op te lossen
Verbanden leggen	Smart games Sorteer wat bij elkaar hoort met een kwartet Leg Loco kaarten. Zoek uit wat bij elkaar hoort met Electro.
Empathisch vermogen en perspectief nemen	3D puzzels Speel met afbeeldingen met optische illusies
Persoonlijke relevantie	Maak een puzzel van een foto/schilderij van jezelf.
Creatief denken, oplossingen bedenken	Ontwerp je eigen puzzel. Maak je eigen kwartet en bedenk welke onderwerpen bij een set van 4 horen. Figuren leggen met Loose Parts Ontwerp een kralenplank figuur passend bij het thema en laat een ander deze leggen.
Waardebepaling	Tips & tricks om te puzzelen: hoe kun je een puzzel het beste aanpakken? Wat doe je eerst en wat daarna?

Reken atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het reken atelier
Onthouden en begrijpen	<p>Leg een verhaal op volgorde (wat gebeurde er eerst en daarna) .</p> <p>Maak een staafdiagram met legoblokjes, gekoppeld aan een vraag over de kinderen in de klas. Bijv. hoeveel kinderen hebben een appel bij zich, hoeveel een koek, hoeveel nootjes...</p>
Onderzoeken en informatieverwerking	<p>Ga op zoek naar reeksen in je omgeving (bladeren, stenen, schelpen, kapstokken, straatstenen).</p> <p>Weeg A en B, weeg B en C, bepaal wat zwaarder is: A of C? Weeg allerlei voorwerpen en leg ze op volgorde van gewicht.</p> <p>Bereken hoeveel nachtjes het nog duurt tot...</p> <p>Bepaal de juiste hoeveelheden bij het koken.</p>
Verbanden leggen	<p>Sorteer schelpen, stenen, dieren, bladeren etc. op grootte, kleur, vorm etc.</p> <p>Maak een verzameling: wat koop je in de supermarkt? wat zie je allemaal op het strand? wat leeft er op de boerderij? etc.</p> <p>Maak een tabel van wat bij elkaar hoort.</p> <p>Geef elke leerling een plaatje en laat ze op volgorde gaan staan. Orden de kinderen op lengte, schoenmaat, haarlengte etc.</p> <p>Hoeveel muntjes van 20 cent passen in 1 euro? Of hoeveel euromunten in een briefje van 10 euro?</p>
Empathisch vermogen en perspectief nemen	<p>Verhoudingen: maak een foto waarbij je net zo groot bent als de kerk.</p> <p>Meten met dino poten of poten van de Gruffalo of juist meten met de pootjes van een muis.</p> <p>Metten met de handen van de leerkracht en de handen van de kinderen.</p> <p>Hoeveel keer past een voorwerp in iets anders, bijv. hoeveel keer past Nederland in Amerika. (dit kun je koppelen aan een onderzoek)</p> <p>Maak een foto waarin een grote auto en een klein autootje even groot lijken.</p> <p>Getal van de dag. De leerlingen gaan op zoek naar voorwerpen bij dit getal.</p>
Persoonlijke relevantie	<p>Bereken hoeveel nachtjes het slapen is tot je verjaardag.</p> <p>Tel hoeveel er in je spaarpot zit.</p>

Creatief denken, oplossingen bedenken	<p>Bedenk zelf een situatie bij een rekensom. (gekoppeld bijvoorbeeld aan het liedje 6 heksen bij elkaar, $6-1=5$)</p> <p>Maak zelf "heksensoep": Schrijf op hoeveel erin moet van welke ingrediënten en verzamel het juiste aantal.</p>
Waardebepaling	Filosofeer over vragen zoals: Wat is meer waard: een appel of een diamant? Waarom?

Schrijf, teken, stempel atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het schrijven, teken, stempel atelier
Onthouden en begrijpen	Maak een tekening waarbij je een woord uitlegt. Stempel woorden die met deze letter beginnen.
Onderzoeken en informatieverwerking	Één kind beschrijft een vorm/afbeelding en het andere kind probeert het te tekenen zonder de vorm/afbeelding te zien. Maak dezelfde vorm met allerlei verschillende materialen: verf, potlood, stift, teken in zand, etc. Tekenen met je linkerhand, met je rechterhand, met een potlood in je knuist, met je potlood tussen je vingers. Wat zijn de verschillen?
Verbanden leggen	Maak een poster waarop je verbanden zichtbaar maakt met pijlen en verbindingsstrepen. Tekenen een plaatje dat rijmt op. Stempel woorden met dezelfde beginletter.
Empathisch vermogen en perspectief nemen	Tekenen jezelf of een voorwerp vanuit verschillende perspectieven (kikkerperspectief, van boven, van achteren, van voren, uit de verte...).
Persoonlijke relevantie	Leer je eigen naam schrijven. Maak je eigen naamkaartje. Schrijf het noodtelefoonnummer op dat je kunt bellen als je verdwaald bent. Schrijf woorden op die bij jouw familie horen.
Creatief denken, oplossingen bedenken	Bedenk, teken en schrijf rijmwoorden die passen bij voorwerpen binnen het thema. Bedenk geheimschrift
Waardebepaling	Probeer zo netjes mogelijk een lijn te volgen, een letter te schrijven, een vorm te tekenen. Waarom is het handig dat je dit goed kunt?

Sport atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het sport atelier
Onthouden en begrijpen	Ren je rot over het onderwerp. Loop naar de hoek met het juiste antwoord. Schipper mag ik overvaren met vragen over het thema.*
Onderzoeken en informatieverwerking	Doe een speurtocht gekoppeld aan het thema. Doe een Vossenjacht
Verbanden leggen	Doe allerlei beweegoefeningen die passen bij het verhaal (bijv. "We gaan op berenjacht") Renspel waarbij voorwerpen of plaatjes worden neergelegd in de juiste hoepels.
Empathisch vermogen en perspectief nemen	Doe een spelletje met winnaars en verliezers: hoe ga je daarmee om?
Persoonlijke relevantie	Vertel over jouw eigen sport en doe wat oefeningen met je klasgenoten. Voel wat er in jouw lijf gebeurt als je aan het sporten bent (ademhaling, temperatuur, hartslag).
Creatief denken, oplossingen bedenken	Bedenk een thematisch spel voor tijdens de gymles. Voorbeeld: we lopen op onze voeten, maar zouden we ons ook anders voort kunnen bewegen laat een andere manier zien. Bedenk een beweging of mini circuit dat alle kinderen mogen doen. Leer andere kinderen jouw dans aan, passend binnen het thema.
Waardebepaling	Bespreek de regels voor veiligheid en voorbereiding met de kinderen.

Theater atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het theater atelier
Onthouden en begrijpen	<p>Speel het verhaal mee tijdens het voorlezen.</p> <p>Beeld een persoon uit het verhaal uit. Weten de andere kinderen wie jij bent?</p> <p>Maak een tableau vivant.</p>
Onderzoeken en informatieverwerking	<p>Vertel iets met je lichaam zonder te praten.</p> <p>Experimenteer met verschillende manieren van praten: zacht, hard, hoog, laag, boos, blij, streng, etc..</p> <p>Onderzoek met elkaar hoe je het beste een emotie uit kunt beelden. Wat kun je het beste doen als je boos bent? Of verdrietig? Wat is het effect?</p>
Verbanden leggen	<p>Maak een dans met bewegingen die passen bij het onderwerp of verhaal.</p> <p>Speel Wie of wat ben ik: stel vragen over een onderwerp en kom er zo achter welk begrip er op je rug geplakt zit, Pictionary, Hints.</p> <p>Speel de Winkel van Sinkel*.</p> <p>Ieder kind is een ander stukje van een verhaal (bijv. afbeelding op de buik van de kinderen plakken). Ga op goede volgorde van het verhaal staan.</p>
Empathisch vermogen en perspectief nemen	<p>Spiegel een ander kind</p> <p>Doe een aap/kabouter/vis etc. na: wat doet deze anders dan jij?</p>
Persoonlijke relevantie	<p>Beeld uit wat jij doet als je blij bent.</p> <p>Show and tell: neem iets mee van huis waarover je vertelt aan de andere kinderen.</p>
Creatief denken, oplossingen bedenken	<p>Bedenk en speel een alternatief einde bij een verhaal.</p> <p>Improviseer aan de hand van improvisatie kaartjes.</p> <p>Bedenk en speel een dialoog tussen twee voorwerpen die passen bij het thema.</p> <p>Zet muziek op en iedereen mag op zijn eigen manier gaan dansen.</p>

	Bedenk om de beurt een beweging die de andere kinderen nadansen.
Waardebepaling	Reflecteer op je eigen spel en dat van anderen.

Thuisatelier en thema atelier

Denkbubbel	Werkvormen bij het thuis & thema atelier
Onthouden en begrijpen	Speel een verhaal na met materialen die herkenbaar zijn uit het verhaal.(Eventueel aan de hand van vertelplaten).
Onderzoeken en informatieverwerking	Hoe kun je dit voorwerp gebruiken?
Verbanden leggen	Ordenen en sorteren van voorwerpen passend bij het thema. Speel het rollenspel achterstevoren.
Empathisch vermogen en perspectief nemen	Integreer voorwerpen uit een andere tijd of een andere plek op de wereld in je thema atelier.
Persoonlijke relevantie	Neem voorwerpen van thuis mee. Speel na hoe je dingen thuis doet.
Creatief denken, oplossingen bedenken	Bedenk jullie eigen spel. Waar gaan jullie naar toe vanuit het thuis atelier?
Waardebepaling	Wat doe je als eerst en wat doe je daarna? Doe eerst wat het belangrijkste is. Je gaat iets organiseren, wat is er allemaal belangrijk? Wat mag je niet vergeten?

Hoe koppel je werkvormen in de verschillende ateliers aan een Denkbubbel

Denkbubbel Onthouden en begrijpen

Concepten:

- nieuwsgierigheid en verwondering
- kijken, luisteren, voelen, proeven, ruiken
- voorkennis activeren
- onderzoekend lezen
- observeren
- geheugen



Atelier	Werkvormen bij de Denkbubbel onthouden en begrijpen
Thuis atelier en thema atelier	Speel een verhaal na (eventueel aan de hand van vertelplaten).
Kunst atelier	Maak in tweetallen een schilderij over het voorgelezen verhaal en schilder allebei de helft. Maak een onderdeel van het verhaal na in klei.
Muziek atelier	Maak muziek passend bij het verhaal.
Theater atelier	Maak een dans met bewegingen. Maak een tableau vivant.
Kook atelier	Volg de stappen van een recept met plaatjes.
Ontdek atelier	Volg de stappen van een experiment.
Bouw atelier	Bouw een tekening/voorbeeld na.
Sport atelier	Ren je rot over het onderwerp.
Puzzel atelier	Maak een puzzel over het onderwerp.
Schrijf, teken, stempel atelier	Maak een tekening waarbij je een woord uitlegt. Stempel nog meer woorden die met deze letter beginnen.
Rekenatelier	Leg een verhaal op volgorde (wat gebeurde er eerst en daarna) . Maak een staafdiagram met legoblokjes.
Buitenatelier	Speurtocht. Schatgraven. Bouw iets passend bij het onderwerp/verhaal.
Natuuratelier	Volg de stappen om een zaadje te planten Welke diertjes hebben we buiten gezien: verzamel ze.
ICT atelier	Maak een digitale tekening over het onderwerp.
Lees atelier	Bedenk een verhaal bij een prentenboek zonder tekst Vertel het verhaal na. Leg de platen op volgorde.

Denkbubbel Kritisch denken

Concepten:

- nieuwsgierigheid en verwondering
- nepnieuws herkennen
- informatieverwerking
- wetenschapscyclus
- onderzoeksvragen bedenken
- experimenteren
- verzamelen
- interpreteren
- conclusies trekken
- evalueren



Atelier	Werkvormen bij de Denkbubbel onderzoeken
Thuis atelier en thema atelier	Hoe kun je dit voorwerp gebruiken?
Kunst atelier	Onderzoek welk beeld bij het onderwerp het best passend is Beeld onderzoek (schilderij, kunstwerk, theater) Onderzoek wat het standpunt is van de makers van dit kunstwerk Teken objecten (blad, slak, spin, vlinder) zo precies mogelijk na (Austin's Butterfly filmpje)*
Muziek atelier	Onderzoek welke muziek bij het onderwerp het best passend is.
Theater atelier	Onderzoek welke beweging het best passend is bij het onderwerp.
Kook atelier	Welke ingrediënten proef je in het recept?
Ontdek atelier	Zie bovenstaande stappen van experimenteel onderzoek.
Bouw atelier	Onderzoek hoe je jouw gebouw steviger kunt maken Bekijk een bouwwerk. Hoe is het gemaakt? Wat heb je nodig om het precies na te maken?
Sport atelier	Speurtocht door de school: De leerlingen hebben beweringen op kaartjes staan een locatie waar ze kunnen vinden of het waar is of niet.
Puzzel atelier	Loco. Electro.
Schrijf, teken, stempel atelier	Teken de stappen van het onderzoek. Laat zien wat er veranderd is per dag.
Rekenatelier	Ga op zoek naar reeksen (bladeren, stenen, schelpen). Weeg A en B, weeg B en C, bepaal wat zwaarder is: A of C? Bereken hoe lang het nog duurt tot... Bepaal de juiste hoeveelheden bij het koken.
Buitenatelier	Onderzoek opgravingen uit in de zandbak. Leerlingen hebben informatie over de straat van de school en moeten gaan uitzoeken of deze informatie klopt. Bv. De straat is 20 stappen lang, de stoep is gemaakt van kiezels etc.
Natuuratelier	Doe een onderzoekje in de natuur.
ICT atelier	Maak een digitale tekening/poster/affiche over je onderzoek.
Lees atelier	Vergelijk twee filmpjes/boeken. Staat er hetzelfde? Wat is waar?

Denkbubbel Verbanden leggen

Concepten:

- verbinden met de kennis die je al hebt
- ordenen en classificeren
- vergelijken
- beargumenteren
- oorzaak-gevolg relaties
- tegenstellingen
- generalisaties



Atelier	Werkvormen bij de Denkbubbel verbanden leggen
Thuis atelier en thema atelier	Ordenen en sorteren van voorwerpen passend bij het thema . Speel het rollenspel achterstevoren.
Kunst atelier	Vergelijk de verschillen tussen bijvoorbeeld oog- of haarkleur in de klas en maak een Fototentoonstelling. Verzamel 5-10 dingen die horen bij het onderwerp en maak een minitentoonstelling, collage. Bouw een themahoek op: wat heb je allemaal nodig. Laat oorzaak en gevolg zien in een kort stripverhaal. Kijk naar de overeenkomsten of verschillen tussen: architectuur van gebouwen, schilderijen, beelden, enz.. Twee kinderen maken een kunstwerk, zonder dat ze het van elkaar zien. Achteraf de verschillen en overeenkomsten bekijken en bespreken.
Muziek atelier	Muziekgeluiden met elkaar vergelijken. Muziekinstrumenten groeperen. Onderzoek welke instrumenten het beste passen bij dit verhaal Zoek overeenkomsten en verschillen in verschillende muziekstijlen.
Theater atelier	Maak een dans met bewegingen die passen bij het onderwerp of verhaal. Speel Wie of wat ben ik: stel vragen over een onderwerp en kom er zo achter welk begrip er op je rug geplakt zit, Pictionary, Hints. Speel de Winkel van Sinkel*. Welke emoties horen bij dit verhaal, personage, locatie.
Kook atelier	Sorteer ingrediënten op categorieën (gezond/ongezond, eten en drinken, schijf van vijf etc.).
Ontdek atelier	Onderzoek een skelet en bedenk hoe het beestje er oorspronkelijk heeft uitgezien. Maak hier een schets van.
Bouw atelier	Kijk naar de overeenkomsten en verschillen tussen: architectuur van gebouwen, bouwwerken van andere kinderen etc.
Sport atelier	Maak een bewegingsverhaal bij het thema. Renspel waarbij voorwerpen of plaatjes worden neergelegd in de juiste hoepels.
Puzzel atelier	Voeg een verknipte afbeelding van een schilderij samen.

	<p>Memorie. Kwartet.</p>
Schrijf, teken, stempel atelier	<p>Maak een poster waarop je verbanden zichtbaar maakt met pijlen en verbindingstrepen. Teken een plaatje dat rijmt op. Stempel woorden met dezelfde beginletter.</p>
Rekenatelier	<p>Sorteer schelpen, stenen, dieren, bladeren etc op grootte, kleur, vorm etc. Maak een verzameling: wat koop je in de supermarkt? wat zie je allemaal op het strand? wat leeft er op de boerderij? etc. Maak een tabel van wat bij elkaar hoort. Geef elke leerling een plaatje en laat ze op volgorde gaan staan. Maak een tijdlijn over het onderwerp.</p>
Buitenatelier	<p>Waslijn: Span een lijn op het schoolplein. De kinderen staan voor waslijnen en moeten alles wat bij elkaar hoort op dezelfde waslijn hangen. Verdeel het schoolplein in 4 vakken/onderwerpen. Laat de kinderen naar het juiste vak rennen. Bijvoorbeeld je hebt een krokodil, aap, arend en een kikker. Welk dier kan vliegen? De kinderen rennen naar het vak Sorteren op het plein: Geef leerlingen afbeeldingen van bijvoorbeeld fruit en groente en laat ze dit sorteren op de juiste plekken. Fruit naar de fruit winkel, groente naar de groente winkel, vlees naar de slager etc. Speel bewegend memory* .</p>
Natuuratelier	<p>Verzamel 5-10 dingen die horen bij het onderwerp. Sorteer schelpen, bladeren, stenen aan de hand van verschillende criteria (grootte, kleur etc.)</p>
ICT atelier	<p>Maak foto's van voorwerpen met dezelfde beginletter/ zelfde kleur/ zelfde onderwerp. Maak een nieuwsitem over het onderwerp en presenteer/film dit.</p>
Lees atelier	<p>Platen in de goede volgorde leggen. Leg uit wat de oorzaken en de gevolgen in een verhaal zijn. Welke oplossing kun je bedenken bij het probleem van de hoofdpersoon? Wat zijn de verschillen en overeenkomsten tussen de personen in het verhaal?</p>

Denkbubbel Perspectief nemen

Concepten:

- creativiteit
- doelgroep perspectief
- empathisch vermogen
- geografisch perspectief
- historisch perspectief
- perspectief van winnaar en verliezer
- soort informatie: (reclame, propaganda, informerend)



Atelier	Werkvormen bij de Denkbubbel perspectief nemen
Thuis atelier en thema atelier	Integreer voorwerpen uit een andere tijd of een andere plek op de wereld in je thema atelier.
Kunst atelier	Teken jezelf in andere landen/seizoenen. Beeld het onderwerp uit met gebruik van verschillende materialen (beeld het eerst uit met klei, dan met waterverf en dan met houtskool. Teken jezelf als een personage in het verhaal. Maak een ansichtkaart voor een personage uit het verhaal. Maak bij het verhaal een kunstwerk in Japanse stijl, Afrikaanse stijl enz. Teken een klasgenoot in kubistische stijl en in impressionistische stijl.
Muziek atelier	Muziek in andere landen. Muziek maken bij een emotie/gevoel. Maak dezelfde melodie met verschillende instrumenten.
Theater atelier	Speel de verschillende personages uit het verhaal na. Speel een scene na uit een andere tijd. Doe alsof je uit het verleden of de toekomst komt en plotseling in deze tijd terecht bent gekomen.
Kook atelier	Recept maken uit andere landen.
Ontdek atelier	Bedenk oplossingen, bijvoorbeeld je leeft in de tijd van vroeger en kunt je eten niet in de koelkast doen. Hoe kun je het toch goed houden? Experimentjes met eten bewaren.
Bouw atelier	Bouw een bouwwerk die past in Afrika. Bouw een bouwwerk die past in de toekomst. Plattegrond maken: zijaanzicht, bovenaanzicht. Verhouding. Maak een maquette (van 2-dimensionaal naar 3-dimensionaal).
Sport atelier	Groepsspelletjes doen over winnen/verliezen: hoe ga je daarmee om?
Puzzel atelier	Een puzzel van bovenaf, van onderaf, van de zijkant.
Schrijf, teken, stempel atelier	Teken jezelf vanuit verschillende perspectieven (kikkerperspectief, van boven, uit de verte...).
Rekenatelier	Verhoudingen: maak een foto waarbij je net zo groot bent als de kerk. Meten met dino poten of poten van de gruffalo of juist meten met de pootjes van een muis.

	<p>Meten met de handen van de leerkracht en de handen van de kinderen. Hoeveel keer past een voorwerp in iets anders, bijv. hoeveel keer past Nederland in Amerika.</p>
Buitenatelier	<p>Geef kinderen opdrachten: Je leeft vroeger en hebt nog geen stenen om een huis mee te bouwen, hoe maak je een dak boven je hoofd? Laat kinderen op het plein/bos een hut bouwen van takken.</p>
Natuuratelier	<p>Voedselketen: Stel je bent de prooi, wie eet wie etc.</p>
ICT atelier	<p>Fotograferen van voorwerpen: welk perspectief neem je? Skype met een klas uit een ander land en laat de leerlingen elkaar vragen stellen, bijvoorbeeld hoe ziet een schooldag er bij jullie uit?</p>
Lees atelier	<p>Als jij die persoon uit het verhaal was, wat had je dan gedaan? Vertel een verhaal vanuit de verschillende hoofdpersonen uit het boek. Welke persoon uit het verhaal zou jij het liefst willen zijn en waarom?</p>

Denkbubbel Persoonlijke relevantie

Concepten

- formuleren van je mening
- koppeling naar actualiteiten
- koppeling naar eigen leefwereld
- van zinvol naar betekenisvol



Atelier	Werkvormen bij de Denkbubbel persoonlijke relevantie
Thuis atelier en thema atelier	Neem voorwerpen van thuis mee. Speel na hoe je dingen thuis doet.
Kunst atelier	Maak een tekening/collage/poster waarin je aangeeft wat het gegeven onderwerp voor invloed heeft op jou en jouw omgeving. Teken jezelf in een bestaand schilderij en zorg dat je deel uitmaakt van de context van het schilderij. Teken jezelf als een bestaand beroemd persoon, bijvoorbeeld als Tarzan of als Mona Lisa. Vergelijk jouw kunstwerk/bouwwerk met dat van een klasgenoot Gebruik Austin's Butterfly*.
Muziek atelier	Welke muziek spreekt je aan? Welke muziek sluit aan bij je emoties op dit moment? Schrijf een nummer over jezelf of een onderwerp waar jij blij van wordt.
Theater atelier	Laat met je lichaamshouding zien wat je van de les vond Speel een rol uit een verhaal na, waarin je je eigen persoonlijkheid in de rol verwerkt. Beeld je emoties uit bij een onderwerp.
Kook atelier	Welke producten vind jij lekker en waarom?
Ontdek atelier	Waar zou je graag onderzoek naar willen doen? Maak een plan
Bouw atelier	Bouw jezelf na met blokken Welk gebouw vind je mooi en waarom?
Sport atelier	Kinderen laten zien wat ze bij hun eigen sport geleerd hebben en leren dit aan hun klasgenoten Voel wat er in jouw lijf gebeurt als je aan het sporten bent (ademhaling, temperatuur, hartslag).
Puzzel atelier	Maak van een foto van jezelf een puzzel.
Schrijf, teken, stempel atelier	Laat in een tekening zien wat het onderwerp met jou te maken heeft.
Rekenatelier	Bereken hoeveel nachtjes het slapen is tot je verjaardag. Tel hoeveel er in je spaarpot zit.
Buitenatelier	Bouw een hut waar je in wil wonen. Maak jouw huis na in de zandbak.
Natuuratelier	Ga op zoek naar een blad, plant, boom. Welke vind jij het mooiste?
ICT atelier	Neem een filmpje op waarin je iets vertelt wat voor jou belangrijk is en je legt uit waarom dat belangrijk voor je is.
Lees atelier	Beschrijf op welke manier jij lijkt op het (sprookjes)figuur of dier uit het verhaal.

Denkbubbel Creatief denken

Concepten:

- brainstormen
- context verschuivingen
- divergent en convergent denken
- fantasie
- oplossend vermogen
- outside of the box denken
- paradigma's loslaten



Atelier	Werkvormen bij de Denkbubbel creatief denken
Thuis atelier en thema atelier	Bedenk jullie eigen spel. Waar gaan jullie naar toe vanuit het thuis atelier?
Kunst atelier	Maak een tentoonstelling over het thema. Op hoeveel manieren kun je de letter X maken (alle materialen mogelijk)?
Muziek atelier	Maak een muziekinstrument met materiaal dat past binnen het thema. Schrijf een lied of rap bij het thema.
Theater atelier	Bedenk en speel een alternatief einde bij een verhaal binnen het thema. Bedenk en speel een dialoog tussen twee voorwerpen die passen bij het thema. Maak in een groepje een tableau vivant over het onderwerp.
Kook atelier	De leerlingen bedenken een eigen ingrediënt.
Ontdek atelier	Vragenvuur in koppels over meegebrachte voorwerpen die passen bij het thema. Kunnen de kinderen oplossingen bedenken voor een atelier? Maak met niet-drijvend materiaal een bootje dat blijft drijven.
Bouw atelier	Laat de leerlingen zelf iets ontwerpen (schetsen) en bouwen.
Sport atelier	Bedenk een thematisch spel voor tijdens de gymles. Voorbeeld: we lopen op onze voeten, maar zouden we ons ook anders voort kunnen bewegen laat een andere manier zien. Leer andere kinderen jouw dans aan, passend binnen het thema.
Puzzel atelier	Ontwerp je eigen puzzel. Ontwerp een kralenplank figuur passend bij het thema en laat een ander deze leggen.
Schrijf, teken, stempel atelier	Bedenk, teken en schrijf rijmwoorden die passen bij voorwerpen binnen het thema.
Rekenatelier	Getal van de dag. De leerlingen gaan op zoek naar voorwerpen bij dit getal.
Buitenatelier	Bedenk een eigen spel voor op het schoolplein.
Natuuratelier	Vragenvuur in koppels over in de natuur gevonden voorwerpen. Hoe overleef ik (hier in de natuur) zonder hulpmiddelen? Bouw, zoek en bedenk wat je nodig hebt!
ICT atelier	Maak een stop motion film over een onderwerp binnen het thema en gebruik daarbij een stop motion app.

	Maak foto's van voorwerpen in de omgeving die passen bij het thema en maak hier een poster of presentatie van.
Lees atelier	Verzin een verhaal bij een prentenboek zonder tekst. Verzin het einde van het verhaal.

Denkbubbel Waardebepaling

Concepten:

- beoordelen, meten, cijfer geven, aanbeveling geven, toetsen, evalueren
- feed up, feed back, feed forward
- prioriteiten kiezen
- reflectie



Atelier	Werkvormen bij de Denkbubbel waardebeplating
Thuis atelier en thema atelier	Wat doe je eerst en wat doe je daarna? Doe eerst wat het belangrijkste is. Je gaat iets organiseren, wat is er allemaal belangrijk? Wat mag je niet vergeten?
Kunst atelier	Evaluatie eigen werk: Waar ben je trots op en waarom
Muziek atelier	Is muziek belangrijk? Welke muziek wil je luisteren bij een feestje of bij een droevige gebeurtenis?
Theater atelier	Reflecteer op je eigen werk en dat van anderen.
Kook atelier	Beoordeel verschillende gerechten Welk gerecht vind/likt je het lekkerste en waarom?
Ontdek atelier	Wat maakt jouw ontdekking belangrijk?
Bouw atelier	Waarom is het belangrijk dat je een fundering maakt?
Sport atelier	Regels voor veiligheid en voorbereiding.
Puzzel atelier	Hoe zorg je dat je niets kwijt raakt tijdens het puzzelen?
Schrijf, teken, stempel atelier	Laat in een tekening zien wat jij vindt van een onderwerp.
Rekenatelier	Maak een staafdiagram.
Buitenatelier	Zoek iemand die: sporten belangrijk vindt, natuur belangrijk vindt etc. Lopend interview: leerlingen lopen door de klas en stellen steeds vier vragen aan elkaar.
Natuuratelier	Waarom is het belangrijk om goed voor de natuur te zorgen? Respect voor de natuur: hoe zie je aan iemand dat hij/zij dat heeft?
ICT atelier	Hoe kan de computer jou helpen om iets te leren?
Lees atelier	Hoe kunnen boeken mij helpen om te leren?

Bijlage 1: ABC* van werkvormen

A-I	Teken objecten (blad, slak, spin, vlinder) zo precies mogelijk na (Austin's Butterfly filmpje).	Bekijk samen het Austin's Butterfly filmpje: https://www.youtube.com/watch?v=dOSiU42P8Gc . Laat de leerlingen een foto van een dier of ander voorwerp uitkiezen en laat ze het zo precies mogelijk natekenen. De leerlingen kunnen elkaar hierbij goede tips geven om de tekening nog mooier te maken.
	Bewegend memory	Bijvoorbeeld: Dierenplaatjes en huisjes van de dieren. Het is de bedoeling dat ze het dier combineren met zijn huis. Leg uit dat ieder groepje een eigen vierkant heeft. Iedereen in dat groepje mag om de beurt naar de memory rennen en twee papiertjes omdraaien. Als ze het goed hebben, pakken ze de kaartjes op en rennen ze terug. Dan mag het volgende groepje rennen. Als ze het fout hebben rennen ze terug maar dan zonder kaartjes.
J-R	Levend memory	Je maakt tweetallen. Een leerling gaat even buiten de groep. Elk tweetal bedenkt een dansje of beweging. De leerlingen verspreiden zich door de klas/ De leerling die op de gang staat, mag weer in de klas en kiest twee leerlingen die hun dansje of beweging doen. Is het goed, dan gaan die twee leerlingen zitten. De leerling kiest twee andere leerlingen uit die hun dansje of beweging doen. Net zo lang tot alle koppels bekend zijn of als de tijd op is. Je kan ook drietallen maken als dat beter uitkomt!
S-Z	Speel de Winkel van Sinkel . Doel: de leerlingen oefenen hiermee gespreksvaardigheden en woordenschat.	Het ene kind zegt het liedje op tegen het andere kind. Dat eindigt met: 'Zwart en wit verkoop ik niet, ja en nee versta ik niet. Wat wilt u hebben mevrouw?' Het andere kind mag dus geen ja of nee of zwart of wit zeggen.

Toevoegen: multi flow map, vragenvuur, loose parts, schipper mag ik overvaren met themavragen.

Bijlage 2: De stappen van experimenteel onderzoek

Stap 1. Nieuwsgierigheid en verwondering

Gebruik zoveel mogelijk zintuigen om iets waar te nemen

Beschrijf zoveel mogelijk details

Stel je oordeel of interpretatie uit

Gebruik de See-think-wonder strategie (zie ook habit 1)*

Stap 2. Onderzoeksvraag en hypothesen:

Bedenk wat je al weet over het onderwerp: activeren van voorkennis

Bedenk vragen bij het onderwerp

Formuleer hoofd en deelvragen en plak deze op post its

Bedenk hoe je antwoorden op de vragen kunt gaan vinden

Maak een voorspelling: vertaal de onderzoeksvragen naar toetsbare hypothesen

Stap 3a. Experimenteel onderzoek:

Verzamel de bruikbare informatie.

Kies onderzoeksinstrumenten/de juiste manier hoe je je vragen kunt onderzoeken

Ontwerp je experiment en voer het uit.

Observeer: wat gebeurt er? Wat zie je, ruik je, hoor je e.d.?

Stap 3b. Informatieverwerkingsonderzoek:

Verzamel de bruikbare informatie vanuit verschillende bronnen (begrijpend lezen, luisteren en kijken)

Stap 4. Synthese en conclusies:

Zet je bevindingen naast elkaar, orden ze (bijvoorbeeld in een Graphic Organiser)*

Toets je hypothesen:

- a. heb je in je onderzoek gevonden wat je verwachtte?
- b. Kun je een hypothese verwerpen? Op basis waarvan?

Trek conclusies:

- a. Is je onderzoeksvraag beantwoord
- b. Welke vragen blijven nog onbeantwoord?

Stap 5. Metavergelijk (plusklas opdracht):

Vergelijk jouw resultaten met dat van andere kinderen uit de klas, of ander onderzoek.

Bedenk in hoeverre het samenhangt: is er sprake van een correlatie (samenhang) of causaal verband (oorzaak-gevolg)?

Denk na over de betrouwbaarheid: heb je experiment goed uitgevoerd of liep het een beetje anders dan verwacht?

Denk na wat je kunt zeggen over validiteit: had je de juiste manier gekozen om het te meten?

Bedenk in hoeverre je de resultaten kunt generaliseren: zou je dezelfde resultaten krijgen in een andere situatie?

Vertaal de resultaten naar een model.

Voorbeelden van onderzoeksvragen:

Bepaal als A waar is, wat betekent het dan voor B.

Voorspel wat er over 10 jaar anders is aan...

Onderzoek onder welke omstandigheden bepaalde dieren het beste leven.

Verander de leefomstandigheden van (een wandelende tak) en maak een beschrijving van je observaties.

Wat heeft de waterkringloop en temperatuur met elkaar te maken.