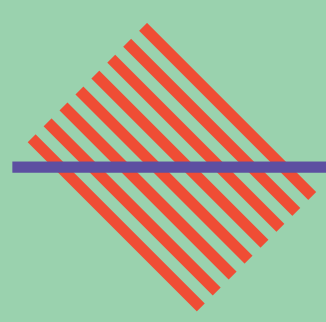
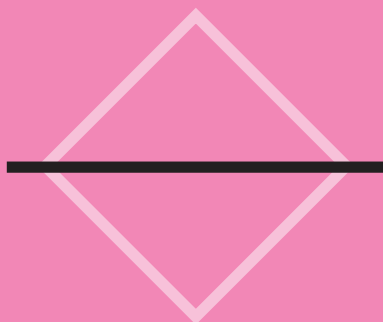


Gelukkig toeval

Kruip in het brein van een uitvinder
en word een uitvinder

voor
thuis



**Creativiteit als startpunt voor
de verbinding van artistiek
vermogen en technologie**

Colofon

Deze activiteit is ontwikkeld in het kader van het project *Creativiteit als startpunt voor de verbinding van artistiek vermogen en technologie*. Het uitgangspunt van dit project is het samenbrengen en verbinden van kunst & cultuur en wetenschap & technologie. De ontwikkelde activiteiten dragen bij aan het artistiek vermogen, de creatieve vaardigheden, het vermogen om te reflecteren en kritisch te kijken van leerlingen op de basisschool. De activiteiten zijn ontwikkeld in samenwerking met het onderwijs en met experts op het gebied van kunst, wetenschap en technologie.

Initiatiefnemers van dit project zijn het Landelijk Kennisinstituut Cultuureducatie en Amateurkunst (LKCA), Oyfo Techniekmuseum, kunstenaar Casper de Jong en NEMO Science Museum. Dit project is (mede) mogelijk gemaakt door het Fonds voor Cultuurparticipatie. Het Fonds voor Cultuurparticipatie ondersteunt initiatieven die meedoen aan cultuur stimuleren.



Partners

Oyfo Techniekmuseum
Landelijk Kennisinstituut Cultuurparticipatie en Amateurkunst
Casper de Jong
NEMO Science Museum

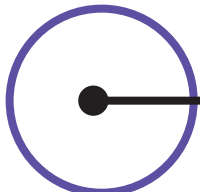
Partnerscholen

OBS De Bogen
ExpeditieWijz
LEF Montessori Kind Centrum

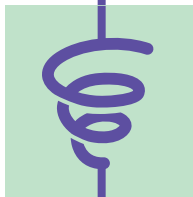
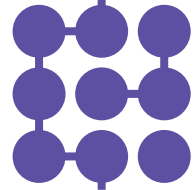
Illustraties

Henk Stolker





Gelukkig toeval



Kruip in het brein van een uitvinder. Ga op zoek naar oplossingen voor een probleem uit een boek.

Wat heb je nodig?

Verzamel

- Een boek over uitvinders of uitvindingen.
- Knutselmateriaal, bijvoorbeeld:
 - schaar, lijm, plakband of tape, paperclips, elastiekjes, splitpennen;
 - potloden en papier (een groot vel en eventueel kleinere gekleurde vellen);
 - leeg verpakkingsmateriaal, zoals karton, kunststof bakjes, wc- en keukenrollen;
 - ijslollystokjes, satéstokjes, rietjes, chenille en touw.

Tip voor volwassenen

Deze activiteiten kunnen kinderen zelfstandig uitvoeren, maar ook met anderen samen. Een volwassene bijvoorbeeld kan het verhaal voorlezen en dan samen met de kinderen een oplossing bedenken voor het probleem uit een boek. Wees samen uitvinders, bedenk een oplossing en maak een uitvinding!

Aan de slag

Kies een van deze boeken en lees dat of laat dat voorlezen.

- Keepvogel. De uitvinding van Wouter van Reek (leeftijd 4-7)
De laatste bladzijde van dit boek is leeg, maar er kan nog best iets bij! Wat voor uitvinding zou je er bij willen zien? Teken die op deze laatste bladzijde, of op een los groot vel papier. Wat wil je uitvinden? Het hoeft niet iets moeilijks te zijn. Laat het iets zijn waar jij blij van wordt. Klaar met bedenken en tekenen? Kijk nu of je met knutselmateriaal ook kunt maken wat je hebt bedacht.
- De leukste avonturen van Boer Bomas, Steve Smallman (leeftijd 4-7)
Bedenk en ontwerp apparaten voor de problemen die boer Bomas in dit boek noemt. Kun je een eerste model ('prototype') maken?
- Stijn, uitvinder. Stijn vindt het uit, René van der Velde (leeftijd 7-11)
In dit boek zijn veel vragen over uitvindingen. Kies er een uit en bedenk als uitvinder hiervoor een oplossing. Maak je uitvinding met het materiaal dat je verzameld hebt. Teken eerst je ontwerp.
- De Nietsmachine, Stefan Wolters (leeftijd 4-9)
Leg een groot vel papier en potloden op tafel. Leg ook het overig knutselmateriaal erbij. In dit boek is een speciaal bureau opgericht: BVBBZNU, het Bureau Voor Bijzonder Belangrijke en Zeer Nuttige Uitvindingen. Richt zelf een BVBBZNU-bureau op en bedenk als echte uitvinder wat voor bijzonder belangrijke en zeer nuttige uitvindingen je wilt bedenken en maken. Kijk of het je lukt om een prototype van je uitvinding te maken.

Tip voor volwassenen

Als alternatief kun je de kinderen ook de opdracht geven om iets voor een ander te maken. Daag ze uit om iets te bedenken wat ze kunnen maken met het materiaal dat ze hebben verzameld.