



# OPEN JE ZINTUIGEN

De ontwerpomgeving verkennen met je zintuigen: kijken, voelen, ruiken, horen



**Deelnemers**  
**Groep**



**Ontwerpvaardigheid**  
**Denk alle kanten uit**



**Ontwerpervaring**  
**Geen**



**Duur**  
**15 - 45 minuten**



**Ontwerpstap**  
**Ideeën verzinnen**

## Beschrijving

Leerlingen onderzoeken de omgeving van de doelgroep van hun ontwerpproject met hun zintuigen. Ze ontdekken die omgeving (opnieuw) door te kijken, horen, voelen, ruiken en misschien wel te proeven.

In groepjes van drie of vier voeren de leerlingen verschillende opdrachten uit. Ze kijken naar vormen, materialen, mensen en kleuren. Ze letten op geuren. Ze raken materialen aan en voelen hoe hard of zacht ze zijn. Ze luisteren naar geluiden of juist stilte. Ze proeven zoet, zout, zee en zand.



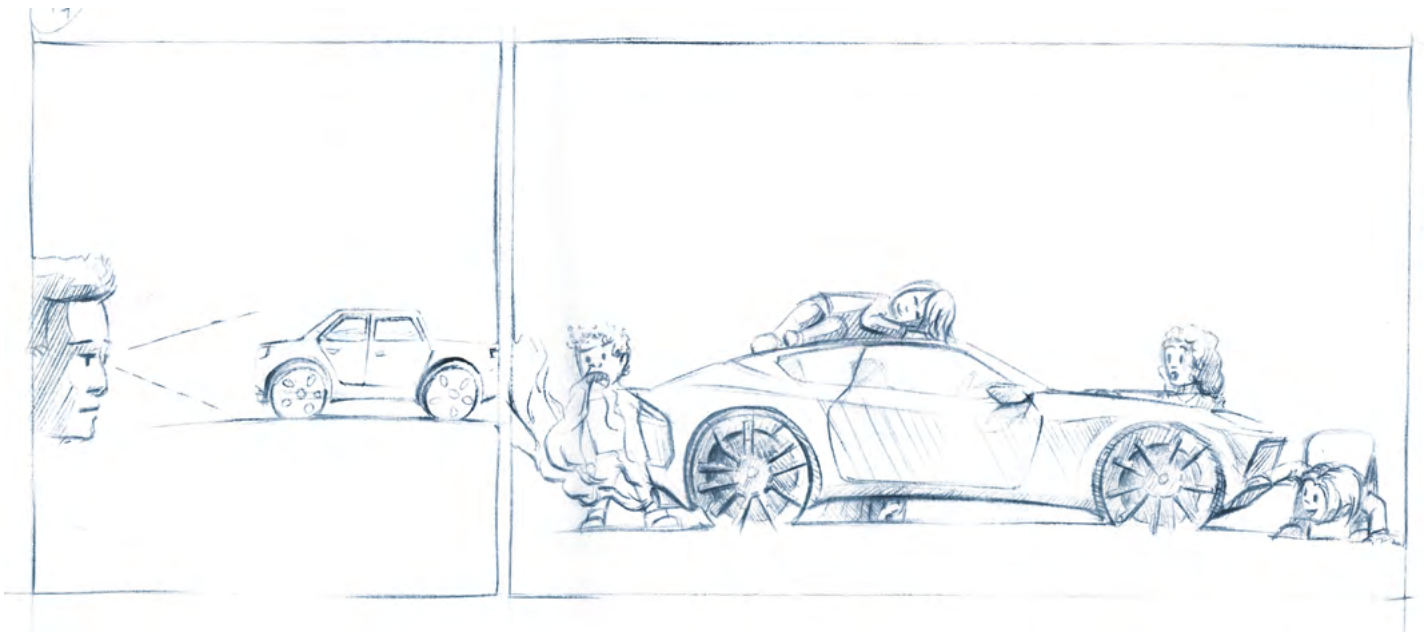
Hun ervaringen en ontdekkingen beschrijven en tekenen ze. Foto's maken kan ook. Tussendoor spelen de leerlingen vrij en verkennen ze de omgeving ook nog op hun eigen manier. Als alle opdrachten zijn uitgevoerd, kijken de leerlingen terug naar wat ze hebben verzameld. Ze omcirkelen wat hen inspireert. Daarna verzinnen ze ideeën voor oplossingen en noteren die op losse idee-kaartjes.

## Effect

De omgeving van een ontwerpproject is een belangrijk element voor een ontwerpproces. Fysiek op die plek aanwezig zijn en die op verschillende manieren lijfelijk ervaren, laat leerlingen die omgeving (her-) ontdekken. Ze krijgen onverwachte, genuanceerde en gedetailleerde beelden van die werkelijkheid. Dat prikkelt hun nieuwsgierigheid en stimuleert creatief denken.

*Zonder Open je zintuigen*

*Met Open je zintuigen*



## Voorbeeld

Leerlingen uit groep 8 dachten na over de ontwerpvrage: 'Hoe kunnen leerlingen uit groep 4 tegelijk buiten spelen en leren rekenen?' Met 10 verschillende opdrachtkaarten gingen de ontwerpteams het schoolplein op. Ze voerden de opdrachten uit en schreven hun antwoorden op een groot vel. Daarna gingen ze op een rustig plekje zitten om nieuwe ideeën te bedenken. Ze bedachten rekensommen met stoeptegels, rekensommen met het zand van de zandbak en sommen met het klimtoestel. De juf van groep 4 was blij verrast en liet haar leerlingen nog meer buiten spelen!

## Stap voor stap

- 1 Bedenk vijf à tien 'kijk-, hoor-, ruik-, voel- en proef-opdrachten' waarmee de leerlingen de omgeving van het ontwerpproject kunnen onderzoeken. Schrijf elke opdracht op een kaart.
- 2 Maak voor elk ontwerpteam een stapel gevarieerde Opdrachtkaarten. Zorg per stapel voor een andere volgorde zodat elk team steeds aan een andere opdracht werkt. Doe een nietje of touwtje door de stapels.
- 3 Leg voor elk team een stapel Opdrachtkaarten klaar, een A4-vel plus schrijfplank en lege Idee-kaartjes.
- 4 Ga met de teams naar de omgeving van de ontwerpvraag.



- 5 Geef de leerlingen instructie:
  - ▶ Jullie werken in ontwerpteams.
  - ▶ Eén van de leerlingen leest een opdracht voor, op een plek naar keuze.
  - ▶ De andere leerlingen geven antwoord.
  - ▶ Schrijf de antwoorden op.
  - ▶ Noteer ideeën, die jullie voor het ontwerpprobleem krijgen, op de losse idee-kaarten.
  - ▶ Een andere leerling leest de volgende opdracht voor, op een andere plek. Voer ook die opdracht uit.
  - ▶ Herhaal de procedure totdat alle opdrachten zijn uitgevoerd.

- 6 Laat de leerlingen na afloop opnieuw naar de antwoorden kijken. Laat hen de dingen omcirkelen die ze inspirerend vinden.
- 7 Geef ze daarna tijd voor het bedenken van oplossingen voor het ontwerpprobleem.

## Tips

- ▶ Laat leerlingen eens een lange tijd aanwezig zijn in de omgeving van de ontwerpvrage. Bijvoorbeeld door ze vrij te laten spelen of in stilte rond te kijken. Dit bevordert de creativiteit.
- ▶ Laat je inspireren door voorbeelden van de vragen uit een ander ontwerpproject [www.eurekianen.nl](http://www.eurekianen.nl)

## Materialen

- ▶ Een gebundelde set Opdrachtkaarten (A6-formaat) per ontwerpteam
- ▶ A4-vel met schrijflankje
- ▶ 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).



### KIJKOPDRACHT

WELKE VORMEN ZIE JE OP DEZE PLEK?  
SCHRIJF 4 ANTWOORDEN OP.



### KIJKOPDRACHT

WELKE MATERIALEN ZIJN ER OP DEZE PLEK  
AANWEZIG?  
FOTOGRAFEER MAXIMAAL 3 MATERIALEN VAN  
DICHTBIJ.



### VOELOPDRACHT

HOE VOELEN DE MATERIALEN DIE JE OP  
DEZE PLEK KUNT AANRAKEN?  
BESCHRIJF HOE DE MATERIALEN  
VOELEN IN EEN PAAR WOORDEN.



### RUIKOPDRACHT

WELKE GEUREN RUIK JE OP DEZE PLEK?  
VERTEL TEGEN ELKAAR WELKE GEUREN JE  
RUIKT.



### LUISTEROPDRACHT

WELKE GELUIDEN DENK JE DAT ER OP DEZE  
PLEK TE HOREN ZIJN ALS ER GEEN MENSEN  
ZIJN?  
BEDENK ALLEMAAL EEN  
GELUID EN VERTEL DEZE  
TEGEN ELKAAR.



### RUIKOPDRACHT

WELKE GEUREN RUIK JE NU NIET MAAR  
ZOU JE WEL KUNNEN RUIKEN OP DEZE  
PLEK?  
BEDENK ALLEMAAL EEN  
GEUR EN VERTEL DEZE  
TEGEN ELKAAR.



### KIJKOPDRACHT

WELKE KLEUREN ZIE JE OP DEZE PLEK?  
SCHRIJF 4 ANTWOORDEN OP.



### LUISTEROPDRACHT

LUISTER AANDACHTIG. WELKE  
GELUIDEN HOOR JE OP  
DEZE PLEK?  
SCHRIJF 4 ANTWOORDEN OP.

