

# WOORDENBRAINSTORM

Willekeurige woorden zorgen voor inspiratie tijdens het verzinnen van ideeën



**Deelnemers**  
**Individueel**



**Ontwerpvaardigheid**  
**Denk alle kanten op**



**Ontwerpervaring**  
**Geen**



**Duur**  
**10 – 30 minuten**



**Ontwerpstap**  
**Ideeën verzinnen**

## Beschrijving

Nadat de leerlingen hun eerste spontane ideeën op papier hebben gezet, krijgt elke leerling of een groepje leerlingen een set verschillende vooraf geselecteerde woorden. Leerlingen kunnen immers vastlopen bij het bedenken van ideeën. Dit geldt zowel voor leerlingen die moeilijk op gang komen, als voor leerlingen die lang bij één idee blijven hangen.



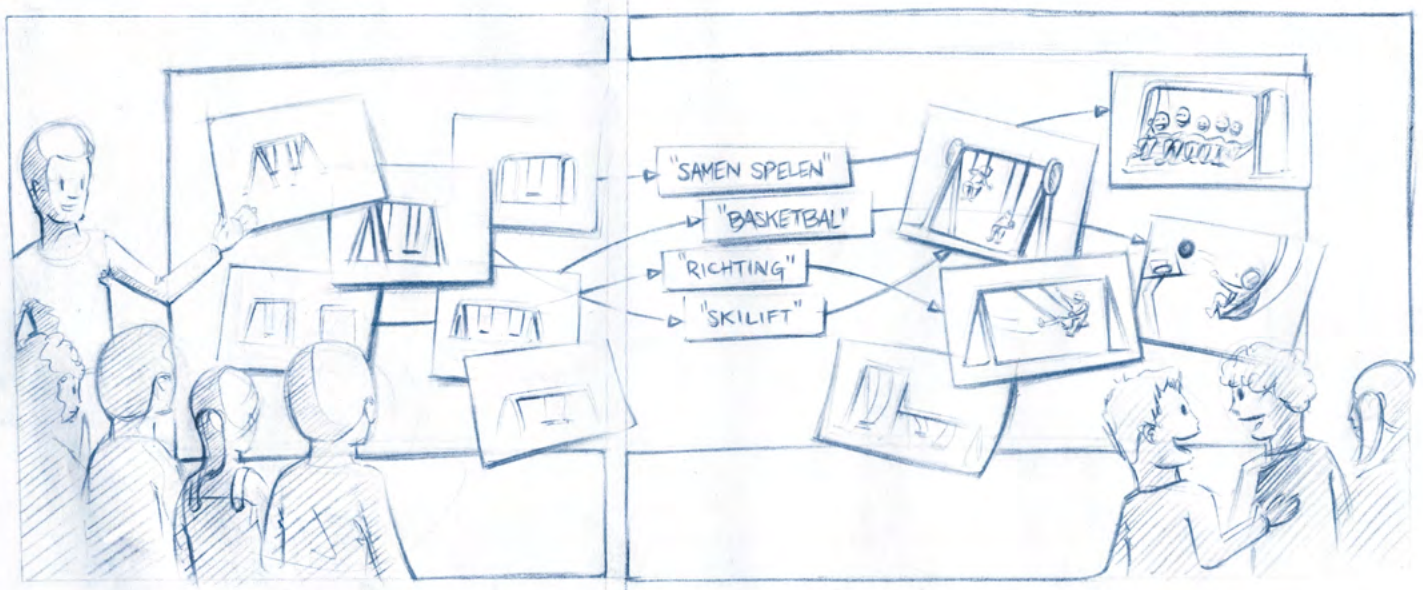
Woorden geven leerlingen nieuwe inspiratie. Elke leerling heeft eigen associaties bij een woord. Variatie in woorden en de verschillen in interpretatie prikkelen leerlingen daardoor iedere keer opnieuw. Het willekeurig aanbieden van verschillende woorden helpt leerlingen zo om op nieuwe ideeën te komen.

## Effect

Hoe meer verschillende ideeën er zijn, hoe groter de kans dat er goede ideeën tussen zitten. De Woordenbrainstorm stimuleert leerlingen om ideeën vanuit een andere invalshoek te verzinnen.

*Zonder Woordenbrainstorm*

*Met Woordenbrainstorm*



## Voorbeeld

Aan leerlingen van een groep 8 was gevraagd om mee te denken over een nieuw speeltoestel voor op het schoolplein. Een ontwerpeis was dat kinderen tijdens het spelen kennis en ervaringen met elkaar zouden gaan delen. Veel ideeën die de leerlingen bedachten, kwamen neer op een standaard speeltoestel met daarin een soort quiz. De meeste leerlingen konden nog wat varianten bedenken, maar iets nieuws en bijzonders lukte niet.

Om tot nieuwe ideeën te komen zette juf Helga de Woordenbrainstorm in. Door woorden als 'fluisteren' en 'stripfiguur' kwamen de leerlingen ineens toch op heel andere ideeën. Ze bedachten bijvoorbeeld oplossingen waarbij de manier van communiceren centraal stond. Achmed bedacht een spel met digitale tegels door het woord 'stoepkrijt'.

## Stap voor stap

- 1 Zoek van tevoren minimaal 16 verschillende woorden of gebruik de voorbeeldsets. Kies geen woorden over het ontwerpprobleem, maar woorden uit een ander gebied zodat associatie mogelijk wordt.

Denk behalve aan verschillende inhoud, ook aan verschillende woordvormen (werkwoorden, zelfstandige of bijvoeglijke naamwoorden, bijwoorden).

- 2 Print de woorden groot genoeg en doe ze 'los' in een envelop. Geef elk ontwerpteam een envelop. Je kunt ook stapeltjes kaarten aanbieden met telkens een woord en de leerlingen daarvan laten pakken, of de woorden één voor één klassikaal laten zien.
- 3 Bepaal van tevoren hoe je de leerlingen wil laten werken. Laat je hen individueel brainstormen of in een groepje?
- 4 Introduceer de Woordenbrainstorm en leg uit hoe dit de leerlingen kan helpen bij het verzinnen van nieuwe ideeën.
- 5 Geef de woorden, maar pas nádat de leerlingen hun eerste spontane ideeën op papier hebben gezet.
- 6 Vraag de leerlingen om steeds één woord te trekken en om bij elk woord minimaal één nieuw idee te bedenken. Zo worden de leerlingen gedwongen om verder te denken en zullen ze écht geprikkeld raken.

## Tips

- Gebruik woorden die leerlingen zelf al eerder hebben bedacht, bijvoorbeeld via de werkvorm Omgekeerde brainstorm.
- Bespreek een aantal ideeën klassikaal en laat de leerlingen vertellen hoe de woorden hen op hun nieuwe idee hebben gebracht. De toegevoegde waarde van de werkvorm wordt dan duidelijker.
- Varieer de Woordenbrainstorm met de werkvorm Plaatjesbrainstorm of maak een combinatie van beide werkvormen. Woorden inspireren taaldenkers, plaatjes inspireren beelddenkers.

Gebruik  
ook eens deze  
werkvorm!



## Materialen

- Een set met 16 losse woorden in een envelop

