

Dit zijn denksleutels die je kunt gebruiken om kinderen op een creatieve manier te laten nadenken over de film "Dol Dwaze Dierendag." Elke denksleutel stimuleert een andere manier van denken, variërend van logisch nadenken tot verbeelding en probleemoplossing.

Denksleutels voor "Dol Dwaze Dierendag"

Gemaakt door: Anne-Mai van Hoek

1. *De Omslag-Sleutel*

- Vraag: je voor dat Giotto, de ezel, in plaats van een ezel een ander dier was. Welk dier zou dat zijn? Hoe zou het verhaal anders zijn als bijvoorbeeld een hond, een kat, of een koe de reisgenoot van Franciscus was?
- Doel: Stimuleer leerlingen om te denken aan hoe een verandering in één element het hele verhaal kan beïnvloeden.

2. *De Variatie-Sleutel*

- Vraag: Wat als de familie in een andere tijd van het jaar op vakantie was gegaan? Bijvoorbeeld in de winter? Hoe zou het verhaal dan anders zijn?
- Doel: Leerlingen laten nadenken over de invloed van seizoenen en omgevingsfactoren op een verhaal.

3. *De Wat-Als-Sleutel*

- Vraag: Wat als Franciscus en Giotto de familie niet hadden geholpen? Wat denk je dat er dan was gebeurd met Rachel, Cato en Mats?
- Doel: Dit helpt leerlingen na te denken over oorzaak en gevolg, en hoe verschillende keuzes tot andere uitkomsten leiden.

4. *De Creatieve-Sleutel*

- Vraag: Ontwerp een nieuwe scène voor het verhaal waarin de familie een ander avontuur beleeft in het bos of bij het klooster. Wat zou er gebeuren? Welke nieuwe personages zouden ze tegenkomen?
- Doel: Stimuleer de creativiteit van leerlingen door hen uit te dagen een eigen toevoeging aan het verhaal te bedenken.

5. *De Verbindingssleutel*

- Vraag: Heb jij ooit een situatie meegemaakt waarin iemand jou of jouw familie heeft geholpen, net zoals Franciscus de familie helpt? Wat gebeurde er en hoe voelde je je daarbij?
- Doel: Leerlingen verbinden het verhaal met hun eigen ervaringen, wat hun begrip en betrokkenheid verdiept.

6. *De Foutjes-Sleutel*

- Vraag: Wat als er iets misgaat tijdens de reis naar het klooster, bijvoorbeeld dat de ezel Giotto ineens verdwaalt? Hoe zouden de personages dit probleem oplossen?
- Doel: Leerlingen aanmoedigen om probleemoplossend te denken en mogelijke scenario's te overwegen.

7. *De Ridder-Sleutel*

- Vraag: Stel je voor dat er een ridder was in het verhaal die op zoek was naar een verloren schat in het bos. Hoe zou dit personage het verhaal veranderen? Zou hij/zij de familie helpen of juist tegenwerken?
- Doel: Laat leerlingen hun verbeelding gebruiken om een geheel nieuw element aan het verhaal toe te voegen.

8. *De Vragen-Sleutel*

- Vraag: Als je één vraag kon stellen aan Giotto, de ezel, wat zou je dan willen weten? Wat denk je dat hij zou antwoorden?
- Doel: Leerlingen leren nadenken over perspectieven en het ontwikkelen van nieuwsgierigheid.

9. *De Alternatieve Geschiedenis-Sleutel*

- Vraag: Wat als Franciscus helemaal geen monnik was, maar een uitvinder of een kunstenaar? Hoe zou zijn ontmoeting met de familie anders verlopen?
- Doel: Leerlingen aanmoedigen om na te denken over hoe de identiteit en het beroep van een personage de gebeurtenissen kunnen beïnvloeden.

10. *De Vervang-Sleutel*

- Vraag: Verander één ding in het verhaal dat je niet leuk vond. Wat zou je anders willen zien, en hoe zou dit het verhaal beter maken?
- Doel: Stimuleer kritisch denken en laat leerlingen nadenken over verhaalstructuur en elementen die zij persoonlijk aantrekkelijk vinden.

Hoe te gebruiken?

- Kies één of meerdere denksleutels om tijdens of na het kijken van de film te gebruiken.
- Laat de leerlingen hun antwoorden individueel opschrijven, in groepjes bespreken, of zelfs visueel presenteren via tekeningen of toneelstukjes.
- Bespreek de verschillende antwoorden klassikaal en moedig leerlingen aan om hun ideeën verder te verkennen.