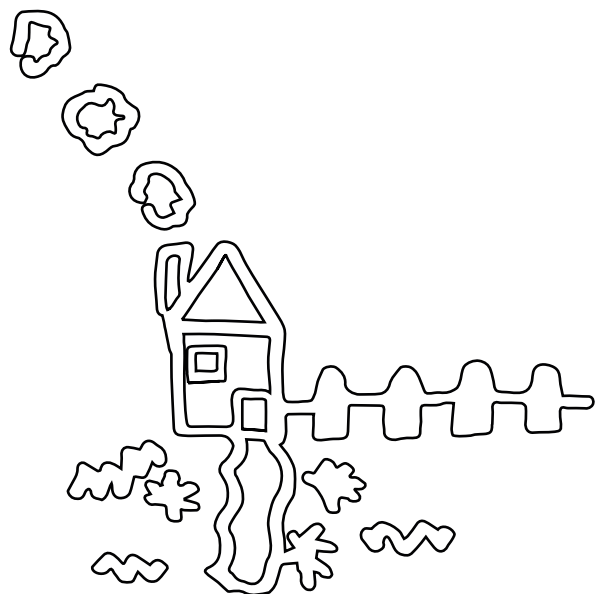




CREATIVITEIT BIJ KINDEREN



Mijn eerste tekeningen waren net zoals ieder ander kind. Een papier vol krassen en dan erbij fantaseren wat het was. Ik kon me altijd uren vermaken met tekenen, kleuren en knutselen. Naarmate ik ouder werd kon je zien dat ik soms net wat beter kon tekenen dan de meeste kinderen. Die creativiteit heb ik van mijn moeder mee gekregen. Ze kon de leukste tekenopdrachten voor me bedenken als we onderweg, op vakantie of gewoon thuis waren. Hoe ouder ik werd hoe perfecter de tekening moest zijn. Mijn moeder had natuurlijk al heel wat tekeningen gezien, dus probeerde ik (voor mijn gevoel) altijd heel origineel te blijven. Ik was zelfs zo fanatiek dat ik aan mijn moeder vroeg om een punt te geven voor elke tekening die ik gemaakt had. Met een 8 of 9 was ik tevreden maar als ik dan een 7 of lager kreeg werd ik boos. Ik had graag al deze tekeningen opnieuw bekeken, maar helaas heeft mijn moeder weinig bewaard. Soms zou ik terug willen gaan naar die periode waarin ik als kind dagelijks tekende zonder te weten wat er allemaal goed en fout kon gaan. Ik hoop dat het mij is gegund om kinderen te krijgen waarvan ik dit tekenspel kan leren.

INHOUDS OPGAVE

1 - INLEIDING

p. 6 - 8

2 - ONDERZOEK

p. 9 - 19

WAT IS CREATIVITEIT?

HET VERLOOP VAN DE CREATIVITEITSONTWIKKELING BIJ KINDEREN

WAT VERSTERKT HET CREATIEVE VERMOGEN?

WAAROM IS FANTASIE ZO BELANGRIJK?

VIER REDENEN WAAROM ELK KIND ZOU MOETEN TEKENEN

CONCLUSIE

3 - CONCEPT ONTWIKKELING

p. 20 - 52

INSPIRATIE

PRAKTIJK TESTEN

CONCEPT FASE

REFLECTIE

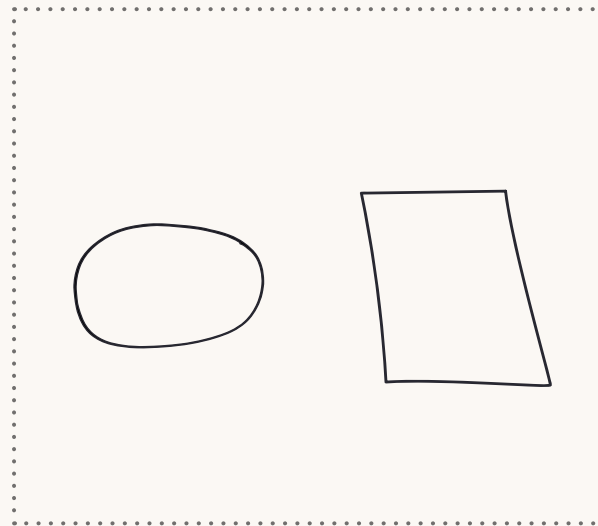
4 - BRONNENLIJST

p. 53 - 55

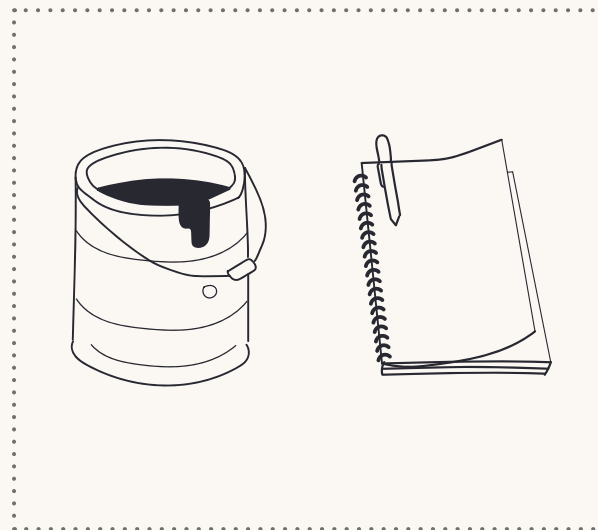
INLEIDING

Om een geschikt onderwerp te vinden voor mijn afstudeerproject heb ik gebrainstormd over mijn fascinaties en onderwerpen die ik interessant vind. Hieruit kwam een oude jeugdherinnering naar boven over een tekenspel van mijn moeder. Als gezin gingen wij regelmatig op vakantie en daarbij was ik meestal enig kind. Ik heb wel een oudere (half) zus, maar die wilde al vrij snel niet meer mee. Omdat ik enig kind was bedacht mama altijd van alles om mij te vermaken. Nu was ik geen moeilijk kind en kon ik me al vermaken met een bierviltje door het in stukjes te schuren, en vervolgens weer in elkaar te puzzelen.

Daarnaast was ik ook gek op creatief bezig zijn. Ik vond alles leuk wat te maken had met knutselen en of tekenen. Met een pen en papier was ik vaak al heel tevreden en tekende ik wat ik die dag had gezien of gedaan. Doordat ik zo graag tekende bedacht mijn moeder een tekenspel waardoor mijn creatieve brein aan de slag kon. Het tekenspel werkt als volgt: Je tekent een raster met verschillende vormpjes erin, daarna ga je van deze vormpjes verschillende tekeningen maken zodat elk vakje opgevuld wordt.



van dit



naar dit

Een eenvoudig spel waardoor ik mij als kind overal kon vermaken. Meestal als er andere kinderen bij waren werden die ook altijd erg enthousiast en wilden dan graag meedoen. Mijn tekeningen vormden vaak samen een verhaal waar ik graag over vertelde. Door mijn fantasie werd elke tekening nog interessanter.

Als je ouder wordt knutsel of teken je vaak minder dan dat je als kind deed. Als ik ga tekenen of knutselen doe ik dat met mijn neefjes. Zij vinden het gelukkig nog erg leuk om te doen maar helaas zie je dit steeds minder terug bij andere kinderen. De ontwikkelingen binnen de technologie volgen elkaar snel op. De meeste kinderen hebben nu een smartphone met daarbij een tablet of spelcomputer. Volgens het AD (2019) hebben alle kinderen op 14-jarige leeftijd een toestel. Al vanaf 8 jaar bezit de meerderheid zelfs een smartphone. Dit hoeft niet altijd slecht te zijn wat sommige mensen beweren. Een smartphone heeft genoeg mogelijkheden om nieuwe dingen te ontdekken. Alleen gaat het vaak om communiceren met anderen en het spelen van verschillende games. Ze zijn dan al in een wereld bezig die voorgeprogrammeerd is waardoor je hun eigen inbreng wegneemt.

Door al die nieuwe ontwikkelingen maken kinderen dus niet snel meer een knutselwerk of tekening. Daarbij las ik ook in een artikel dat handvaardigheid op scholen steeds meer uitsterft. In de meeste lokalen zijn de werkbanks nog wel aanwezig maar dan met een laag stof. De meeste generaties zijn opgegroeid met dit schoolvak. De tijd die er nu aanbesteed wordt is veel te weinig. Dit komt helaas door te weinig tijd, geld en te weinig vakleerkrachten in handvaardigheid.

Door deze veranderingen ontstond bij mij de vraag of kinderen van nu net zo goed ontwikkelen op gebied van creativiteit als een tiental jaar geleden. Momenteel ben ik zelf erg van de nieuwste technologie en snufjes, maar ik heb als kind geleerd om buiten te spelen, verven, kleien en dansen. Deze activiteiten zie je steeds minder terug en dat vind ik erg jammer omdat je als kind juist van alles kan ontdekken.

THEORETISCH
ONDERZOEK

WAT IS CREATIVITEIT?

Om mijn theoretische onderzoek te beginnen wilde ik eerst weten wat creativiteit nu precies is. Het woord 'creativiteit' wordt dagelijks gebruikt, maar weten we ook de definitie hiervan? Op internet vind je talloze definities die het begrip creativiteit omschrijven, maar wat is de juiste of beste voor mijn proces? Volgens de Nederlandse encyclopedie (z.d.) is de definitie van creativiteit: 'het talent om nieuwe dingen te verzinnen'. De hogeschool van Arnhem en Nijmegen (2014) heeft als definitie 'het oplossen van problemen door iets oorspronkelijks te ontwikkelen'. En als laatste en meteen de kortste omschrijving wordt in het woordenboek van van Dale (z.d.) creativiteit omschreven als 'scheppend vermogen'. Deze omschrijvingen komen allemaal op hetzelfde neer namelijk het vermogen om nieuwe dingen te bedenken en/of creëren. Originele oplossingen en vernieuwende werkwijzen komen tot stand door creatief denken. Creativiteit kan dus betrekking hebben op het denken of op het doen.

Voor mijn onderzoek is het belangrijk dat ik creativiteit van een volwassene onderscheid met die van een kind. Als volwassene heb je namelijk al veel meer kennis en ervaring waar je door beïnvloed

wordt. Wanneer een volwassene gebruik wil maken van zijn of haar creativiteit gaat het vaak om originele oplossingen en vernieuwende werkwijzen uitdenken. Creativiteit kan ook betrekking hebben op creatief bezig zijn met je handen. Deze omschrijving past beter bij een kind omdat ze vaak bezig zijn met knutselen en dergelijke activiteiten. Kinderen zijn van zichzelf vaak erg nieuwsgierig en proberen van alles uit. Kinderen doen vaak iets zonder erover na te denken of zich zorgen te maken. De gedachten 'kan dit wel' of 'maar' kennen ze niet. Een kind leeft vaak in een grote ontdekkingsreis. Ze leren de gehele dag door. Als volwassene doen we dit ook nog wel, maar veel minder. We komen regelmatig in situaties waar we beslissingen moeten nemen en als we het dan niet zeker weten zetten we al snel de rem erop.

Een ander onderscheid dat gemaakt wordt is het verschil tussen speelse en doelgerichte creativiteit. Speelse creativiteit, ook wel creativiteit type 1 genoemd, geeft ruimte om 'maar wat te doen'; speelsheid als doel op zich. Doelgerichte of toegepaste creativiteit, creativiteit type 2, leidt tot succesvolle innovaties en tot waardevolle producten. Er wordt gesteld dat iemand eerst een heleboel ervaringen moet opdoen met de speelse variant voordat iemand in staat is doelgerichte

creatieve producten te produceren. (Landelijk Kennisinstituut, z.d.)

Inmiddels weet ik dat het begrip 'creativiteit' op heel veel verschillende manieren gedefinieerd kan worden. Csikszentmihalyi (2013) maakt onderscheid in creativiteit met een grote en met een kleine 'c'. Creativiteit met een grote 'C' wordt beschouwd als wereldwijd vernieuwend. Het gaat dan om ideeën en oplossingen die door (vak)specialisten als vernieuwend worden beoordeeld. Creativiteit met een kleine 'c' kan uitgelegd worden als vernieuwend voor de persoon zelf. Dit wordt vaak gezien als alledaagse activiteiten.

Conclusie: Het begrip creativiteit word voor mij het beste omschreven door Csikszentmihalyi omdat hij goed onderscheid maakt tussen kinderen en volwassenen. Een kind gaat aan de slag door vooral te doen. Dit is wat mij ook zo aanspreekt om te werken met kinderen. Het maakt ze niet uit wat iemand anders er van vindt zo lang ze er maar tevreden over zijn.

HET VERLOOP VAN DE CREATIEVE-ONTWIKKELING BIJ KINDEREN.

Als je het hebt over creatieve ontwikkeling dan komt daar heel veel bij kijken. Het hangt samen met de fijnmotorische, de sociaal-emotionele en de cognitieve ontwikkeling. Deze ontwikkeling wordt beïnvloed door heel veel factoren. Hierdoor verschilt het verloop van de creatieve ontwikkeling bij elk kind. Hieronder bespreek ik deze per leeftijdscategorie.

1 - 3 JAAR

Vanaf 1 jaar gaat het kind steeds meer en sneller leren. Constante zorg is zeker nog nodig, maar hij of zij is minder afhankelijk dan eerst. Doordat het kind kan gaan lopen wordt het op onderzoek gaan steeds interessanter. Er is een grote drang om de wereld te ontdekken en dat zonder papa of mama. Vanaf ongeveer anderhalf jaar wordt je kind peuter. Peuters willen alles zelf ontdekken en kunnen dan soms erg koppig zijn. Het kind ontwikkelt een eigen wil waardoor het kindervaart dat hij of zij een eigen persoon is. Een boeiende fase waarin je kinderen ziet leren en groeien. (Centrum jeugd en gezin, z.d.)

4 - 6 JAAR

Creativiteit heeft als hoofdzaak iets bedenken of doen wat nieuw is. Jonge kinderen hebben vaak nog geen vaste manier voor bepaalde dingen en veel wat ze doen is dus nieuw. Ze zijn daardoor ook niet geremd in hun creativiteit. In deze leeftijd spelen kinderen vaak al een uitgebreid rollenspel. Door deze manier van spelen worden ze erg creatief omdat ze zelf hun script bedenken. Vaak wordt eerst de verkleedkist erbij gehaald en vervolgens worden de rollen verdeeld. Het spel kan dan uren duren. Het is belangrijk dat kinderen niet te veel worden gestuurd en dat ze vooral vrij kunnen spelen. (SDK kinderopvang en CED groep, z.d.)

7 - 9 JAAR

Rond deze leeftijd worden kinderen kritischer in datgene wat ze maken en doen. Ze worden zich meer bewust van hun omgeving. De fijne motoriek blijft zich ook verder ontwikkelen op deze leeftijd. Een kwast of pen ligt al beter in de hand en ze beheersen hun eigen lichaam beter. Zorg voor een breed aanbod aan creatieve activiteiten en creëer de ruimte en tijd om kinderen dat te laten doen wat ze leuk vinden en waar hun talenten liggen. Als kind wil je alles graag heel goed doen en ga je fouten vermijden. Dit moet je als ouder zien te voorkomen door je kind te blijven stimuleren en motiveren om nieuwe dingen uit te proberen. Zelfvertrouwen is belangrijk bij creativiteit. Zorg voor een vertrouwde omgevingen. Succeservaringen kunnen het zelfvertrouwen van het kind vergroten. Creatieve kinderen hebben vaak een groot zelfvertrouwen. Ze proberen van alles uit om tot een goed resultaat te komen. (SDK kinderopvang en CED groep, z.d.)

10 - 12 JAAR

Oudere schoolkinderen hebben een steeds betere oog-handcoördinatie en dit leidt ertoe dat hun tekeningen steeds beter worden. Wat kinderen tekenen, gaat steeds meer werkelijk lijken. Bij deze leeftijd gaan kinderen ook steeds sneller iets raar of stom vinden. Kinderen lijken zich sneller te schamen als ze iets doen of maken wat niet met de werkelijkheid overeenkomt. Daarom is het belangrijk dat kinderen de ruimte hebben om zelf de kwast, pen en dergelijke op te pakken. Daarbij moet je andere initiatieven van kinderen zoals muziek-, dans- of toneelvoorstelling waarderen. De verbeelding blijft altijd een belangrijke rol spelen, maar de verbeelding wordt vaak gekoppeld aan diverse thema's zoals liefde, vriendschap, angst of moed. (SDK kinderopvang en CED groep, z.d.)

WAT VERSTERKT HET CREATIEVE VERMOGEN?

Mijn project begon door interesse in creativiteit bij kinderen. Nu weet ik inmiddels dat creativiteit draait om het creëren van iets nieuws, maar waardoor wordt het gestimuleerd? Omdat dit een belangrijk deel van mijn proces is leg ik het hieronder uit door middel van verschillende artikelen.

Zoals ik al eerder heb uitgelegd ontstaat creativiteit wanneer kinderen tijd en ruimte krijgen om spelenderwijs te experimenteren en de mogelijkheden van het spel ontdekken. Ze dagen zichzelf op diverse manieren uit en hebben ons als ouders eigenlijk helemaal niet nodig om aan de slag te gaan, of om iets voor te kauwen. Het creatief vermogen van kinderen is vaak erg indrukwekkend. Prikkel de fantasie van kinderen, daarmee versterk je het verbeeldingsvermogen en het creatieve vermogen om oplossingen te zien die niet zo voor de hand liggen. (Kinder Garden, z.d.)

Probeer de fantasie en denkontwikkeling van kinderen te prikkelen door fantasiespel. Deze manier van spelen is heel vrij waardoor kinderen een wereld kunnen maken die alleen bestaat in hun hoofd. Als je er voor kiest om je kind alleen maar standaard speelgoed te geven zul je zien dat de verbeelding niet sterker wordt. Het meeste speelgoed laat namelijk niks meer aan de verbeelding over. Al-

les wordt tot in de details vormgegeven. Een tablet geven om je kind te vermaken is dan vaak gemakzucht. Als ouder moet je hier proberen van af te stappen en je kind laten spelen met bijvoorbeeld een paar blokken. Met hun fantasie is een kasteel of pretpark zo gebouwd. Wanneer een kind niet meteen fantasievol aan het spel gaat kan je altijd helpen door dit te stimuleren. Probeer je in te leven in het kind en speel mee dat je een prachtig kasteel bouwt. Je zult merken dat je kind het leuk vindt als je meespeelt en komt dan zelf weer op nieuwe ideeën. Soms lukt dit stimuleren niet, dit komt omdat elk kind anders is en zijn eigen interesses heeft. Geef ze de ruimte en misschien kunnen ze hun fantasievolle verhalen wel kwijt bij leeftijdsgenoten. (Kinder Garden, z.d.)

Conclusie; Door het gebruik van fantasie wordt het creatieve vermogen dus geprikkeld. Het klinkt eenvoudig maar zoals ik al zei laat het moderne speelgoed weinig ruimte voor fantasie over. In de winkels zie ik dan ook erg weinig speelgoed waarbij het vrij spelen wordt gestimuleerd. Voor mijn concept ga ik me dus focussen op hoe ik de fantasie van een kind prikkel voor het maken van een tekening.

**‘ZONDER FANTASIE
KUN JE DE WERELD
NIET BEGRIJPEN.’**

WAAROM IS FANTASIE ZO BELANGRIJK?

Fantasie speelt in ons leven helaas een steeds kleinere rol en er wordt zelfs minachtend over gedaan. Dit is volgens filosofen Damián Denys en Marjan Slob niet best. 'Zonder fantasie kun je de wereld niet begrijpen' (geciteerd in Mathijssen, 2017). Ook de associaties illusies, waanbeelden, verzinsels en hallucinaties staan niet in een goed daglicht. Of het moet gaan om de speelsheid van een kind. Dan wordt de term fantasie wel geaccepteerd en vinden we het vaak wel interessant. Dit is tot een bepaalde leeftijd en daarna word fantasie dom of kinderachtig.

De menselijke verbeeldingskracht of fantasie is het vermogen om mentale beelden, ideeën en/of gevoelens op te roepen, zonder dat men die zintuiglijk waarneemt. Door dit te doen kan je jezelf inleven in een ander. (van Meenen, 2019). Kinderen kunnen vaak geen onderscheid maken tussen hun verbeelding en de werkelijkheid. Wanneer ze iets niet begrijpen zullen ze dit aanvullen met hun eigen fantasie. Dit is een belangrijke ontwikkeling in de groei van een kind. Voor kinderen kan fantasie ook erg belangrijk zijn voor het verwerken van ervaringen. Dit kan gaan om anstige momenten zoals een operatie die je kind heeft ondergaan of het zien van een ongeluk. Bij veel kinderen zul je zien dat deze gebeurtenissen regelmatig terugkeren in fantasiespel. Het kan ook gaan om alledaagse gebeurtenissen zoals ruzie op school, of

geen snoepje mogen van mama. Door het fantasiespel probeert je kind deze gebeurtenissen te verwerken en wijs te worden uit wat er is gebeurd. Een knuffel of denkbeeldig vriendje kan dan bijvoorbeeld ook erg behulpzaam zijn voor een kind. Door hun fantasie kunnen ze tegen hen praten en hun emoties tonen.

Hellaas kunnen kinderen ook heel angstig worden als ze klein zijn door bijvoorbeeld een angstaanjagend fantasie monster onder het bed dat niet meer weggaat. Als ouder moet je dit serieus nemen en proberen om samen met je kind hierover te praten. Probeer je kind te helpen door onderscheid te maken tussen fantasie en de werkelijkheid. Hierdoor kan je kind zijn of haar angsten overwinnen. Angsten de baas worden kan dus ook door het gebruik van fantasie. (de Vos, 2019)

Een belangrijk moment op de dag waarbij de fantasie erg actief wordt is tijdens onze slaap als we dromen. Dit is bij zowel bij kinderen als volwassenen. Uit verschillende onderzoeken blijkt dat iedereen droomt, maar waarom we precies dromen weten wetenschappers niet (van Zadelhof, 2017). Er wordt wel vaak gedacht dat je droomt om gebeurtenissen van die dag of het verre verleden te verwerken. Een droom kun je omschrijven als een opeenvolging van beelden, gedachten en gevoelens die zich onvrijwillig

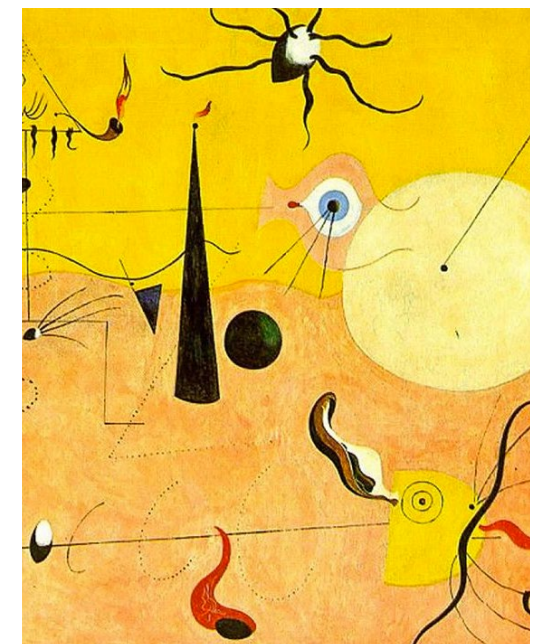
in de geest voordoen gedurende bepaalde fasen van de slaap (Wikipedia-bijdragers, 2020). Iedereen droomt weleens en dus ben je bekend met fantaseren. Kinderen dromen vaak meer en langer dan volwassenen. In dromen komen vaak hun favoriete stripfiguren voor en hele fantasie werelden worden gebouwd. (van Zadelhof, 2017)

Conclusie:

Fantasie helpt dus niet alleen op het gebied van creativiteit, maar ontwikkelt het kind op meerdere vlakken. Kinderen stimuleren op het gebied van creativiteit waardoor ze gaan fantaseren is dus erg belangrijk. Als ouder kun je ze wel sturen hierin maar vrij spelen is net zo belangrijk. In mijn project wil ik het kind sturen, maar met mate zodat het kind ruimte heeft om ook eigen keuzes te maken.

Daarnaast zijn dromen dus een belangrijk onderdeel bij fantasie. Ieder kind droomt weleens en heeft ook vaak grote dromen voor later. Een astronaut worden of wonen in een kasteel is dan ook een hele normale gedachten voor het kind.

Fantasie en dromen, een belangrijk element in het werk van kunstenaar Joan Miro



4 REDENEN WAAROM ELK KIND ZOU MOETEN TEKENEN

1. PLEZIER

Het belangrijkste om je kind te laten tekenen is plezier. Tekenend is een eenvoudige manier om creatief bezig te zijn. We staan er vaak niet bij stil dat een kind zich al snel kan vermaken met een stuk papier en potlood. Ze kunnen zich vaak helemaal uitleven in een tekening. Precies om deze reden is tekenen zo belangrijk. Door te tekenen kan een kind echt kind zijn.

2. MOTORIEK

De fijne motoriek wordt ook ontwikkeld bij tekenen. Dit komt omdat een potlood of pen vasthouden een specifieke handeling is. Het kind leert om te gaan met een pen of potlood door het tekenen (en of krassen). Een kind dat veel getekend heeft in zijn of haar jeugd heeft dikwijls dan ook een goede fijne motoriek wanneer het kind wat ouder is.

3. ZELFVERTROUWEN

Je zou het niet verwachten maar tekenen versterkt ook het zelfvertrouwen van een kind. Dit is ook zo bij kleuren en schilderen. Een kind wil opvallen in zijn of haar creatieve uitingen. Het brengt vreugde en voldoening wanneer ze voelen dat hun werk geslaagd is. Het is erg belangrijk om het werk van je kind aan te moedigen en te prijzen. Dit zorgt ervoor dat het zelfvertrouwen groeit.

3. VERBEELDING

Een kind kan nog geen symbolen herkennen waardoor het zou kunnen lezen of schrijven. Ze zijn daarom vaak gefascineerd door verhalenboeken vol met illustraties en kleuren. Deze taal kunnen ze begrijpen omdat ze het kunnen herkennen en associëren met de werkelijkheid. Door zelf te tekenen tekenen stimuleer je de verbeelding. Door lijnen op papier te zetten, beginnen ze tekens en objecten te herkennen.

CONCLUSIE

Door het onderzoek ben ik veel te weten gekomen over de creativiteitsontwikkeling bij kinderen. Deze ontwikkeling is erg breed en hierdoor kan je veel kanten op. Het hangt samen met de fijnmotorische, de sociaal-emotionele en de cognitieve ontwikkeling. Deze ontwikkeling wordt beïnvloed door heel veel factoren. Vanaf ongeveer 2 jaar wordt het denken steeds belangrijker. Het herkennen van de spreektaal ontwikkelt zich in een sneltrein. Door het contact met anderen leert het kind steeds meer. Wat belangrijk is in mijn onderzoek is dat wat ze nog niet weten ze aanvullen met hun eigen fantasie. In deze leeftijd is er dan ook volgens het kind dan ook écht een monster of spook onder het bed. Je hoeft het fantaseren niet aan te leren want dit gaat vanzelf. Het gaat erom dat je het blijft stimuleren zodat de verbeelding goed ontwikkeld wordt.

Tijdens mijn proces ben ik erachter gekomen dat ik het belangrijk vind dat het vrij spelen wordt gestimuleerd. Dit omdat steeds meer speelgoed geen ruimte heeft voor eigen invulling en fantasie. Ik wil me daarom focussen op een spel dat de fantasie prikkelt en het vrij spelen aanmoedigt. Gedurende mijn ontwerpproces heb ik diverse praktijktesten gedaan om ervoor te zorgen dat het kind op de juiste manier geprikkeld wordt. Door tijdens de test veel vragen te stellen aan de kinderen kon ik mijn ontwerp steeds bijstellen.

CONCEPT
ONTWIKKELING

START CONCEPT

In mijn inleiding heb ik beschreven dat toen ik klein was ik erg graag tekende met mijn moeder. Ik haalde hier heel veel voldoening uit en werd hierdoor altijd uitgedaagd op het gebied van creativiteit. Toen ik begon aan dit afstudeerproject had ik voor ogen om andere kinderen ook te stimuleren om te blijven tekenen.

Alleen vaak als je gaat tekenen weten kinderen vaak niet wat ze moeten gaan tekenen. Dit was voor mij een aanleiding om een tekenspel te maken dat de fantasie van een kind prikkelt voor het maken van een tekening. In mijn eerste praktijk test heb ik het tekenspel van mijn moeder ook voorgelegd aan de kinderen. Hier reageerden alle kinderen en zelfs de ouders enthousiast op. Deze manier van tekenen kenden ze nog niet, maar ik merkte dat er voor de meeste kinderen niet genoeg uitdaging in zat.

Door deze test ontstond het idee om het tekenspel van mijn moeder te vergroten naar een nieuw spel. Het wordt dezelfde basis maar met meer verschillende prikkelingen voor het kind. Door middel van kaarten wil ik het tekenspel gaan leiden. Het is de bedoeling dat het kind verschillende kaarten kan afpakken waardoor hij of zijn geïnspireerd wordt. Het gebruik van fantasie speelt dan een belangrijke hoofdrol in het spel. De kinderen moeten hun fantasie gebruiken om tot bijzondere creaties te komen. Door het spelen van dit spel hoop ik dat de fantasie actief wordt zodat het creatieve vermogen goed ontwikkeld.





CAS HOLMAN

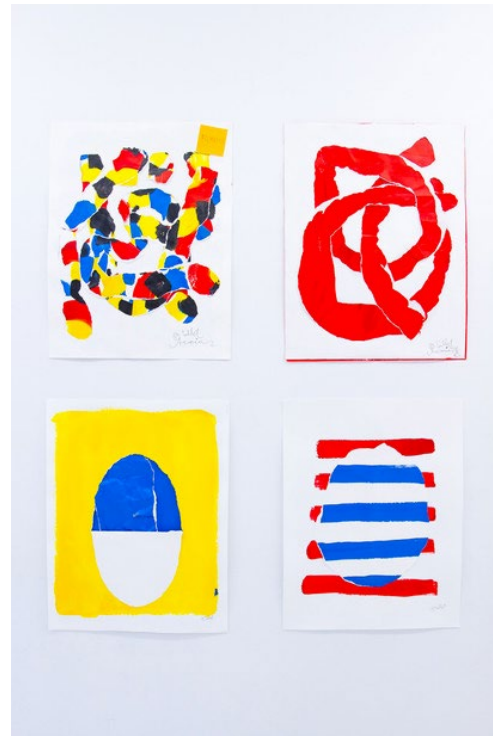
Voor mijn onderzoek wil ik erachter komen hoe andere ontwerpers denken en vanuit welke achtergrond ze werken. De serie "Abstract" heeft daar o.a. bij geholpen. Abstract: The Art of Design is een Netflix serie waarin kunstenaars op het gebied van design centraal staan. Zo ook ontwerpster Cas Holman. Ze creëert speelgoed om de creativiteit van kinderen verder te ontwikkelen.

INSPIRATIE

Na het zien van een video over het werk van Cas Holman werd ze een inspiratiebron voor mij. In die video vertelt ze over hoe je identiteit in spelen vindt. De producten die Holman ontwerpt, zijn flexibel om het kind aan te moedigen hun fantasie te gebruiken in plaats van strikte instructies op te volgen, iets wat volgens haar steeds belangrijker wordt naarmate het leven van kinderen drukker wordt. Haar ontwerpen zijn ontstaan door een kleine frustratie van gender speelgoed. Wanneer je een meisjes versie ergens van hebt, betekent het automatisch dat de rest allemaal op jongens is gericht. Iedereen zou zelf mogen bepalen welke versie hij of ze van zichzelf wil zijn. (cas holman, 2015, 03:15–05:21)

RIGAMAJIG

Het meest bekende van dit speelgoed is Rigamajig - een kit met 265 onderdelen van planken, wielen, katrollen, moeren, bouten en touwen. De modulaire stukken kunnen op elke gewenste manier in elkaar worden gezet. 'Ze zullen wat tijd besteden aan het leren van het materiaal, uitzoeken hoe ze het kunnen gebruiken door ermee te spelen', zei Holman. 'Vaak is de manier waarop ze ermee spelen fantasierijk. Haar werk vind ik inspirerend omdat het speelgoed bestaat uit eenvoudige onderdelen. Het is simpel maar je kunt er heel veel creaties mee maken. Daarnaast kan elk kind er mee spelen omdat het speelgoed juist gaat leven met de fantasie van een kind.



HERVE TULLET

Toen ik dit boek tegenkwam dacht ik 'wat simpel' en dat is nu net wat hij wil dat je denkt. Hervé Tullet is een Franse kunstenaar, performer, illustrator en bekend van zijn kinderliteratuur.

PRESS HERE

Een van zijn bekendste boeken en met bijna 2 miljoen verkochten exemplaren is "Press Here". Het boek is simpel maar toch enorm interactief. De fantasie van een kind wordt aan het werk gezet en zelfs volwassenen worden er door verrast. Press Here is een combinatie van lezen en spelen tegelijk. Ik was erg gefascineerd door de werking van dit boek. Doe wat het boek je vraagt en je zult zien wat er gebeurt. Raak de gele stip aan en misschien verandert die wel van kleur op de volgende bladzijde.

ACHTERGROND

Tullet wil eenvoud uitstralen in de werken die hij maakt. "Ik moet ervoor zorgen dat de mensen die mijn boek krijgen, kunnen zien dat ik het met mijn hand heb gemaakt, en ik wil dat ze denken dat ze hetzelfde kunnen doen" (Russo, 2019). Dit was ook een van de eerste dingen die ik dacht toen ik zijn werk zag, dit had ik ook moeten/kunnen bedenken.

Tullet is een inspiratie bron voor mij omdat hij laat zien met hoe weinig vormgeving je een product kan maken. De uitwerking hoeft niet bijzonder te zijn als het idee maar duidelijk is. Techniek is dus niet altijd het belangrijkste onderdeel. Dit is een soort gelijke uitspraak die hij zelf ook vaak gebruikt.



SAKI & DANIEL

Afgestudeerde Saki Maruyama en Daniel Coppen hebben een set van kinderspeelgoed ontworpen dat het “vrij en open spelen” aanmoedigt.

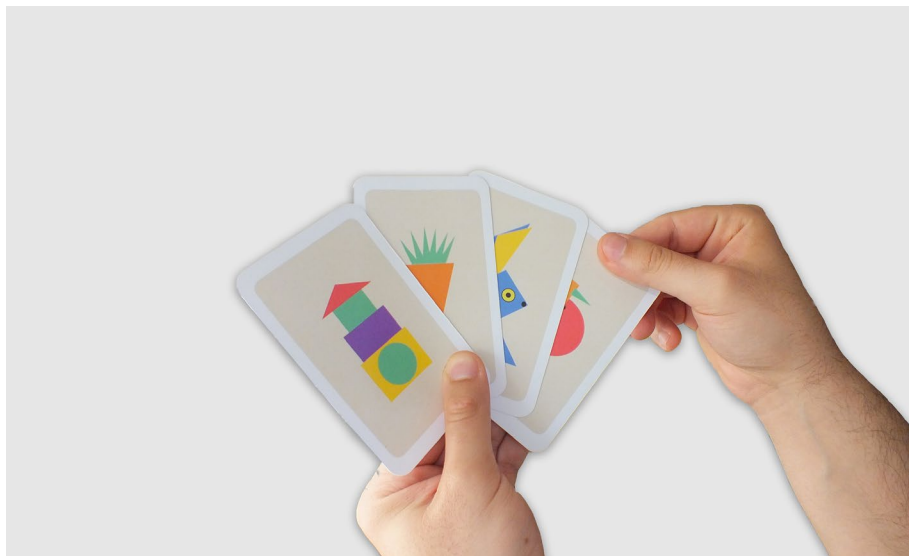
INSPIRATIE

Het ontwerp Knotty is voor mij een inspiratiebron omdat ze techniek met ouderwetse knustelwerken combineren. Knotty bestaat uit zes invoer- en uitvoerblokken, die bij het samenvoegen een reeks leuke functies creëren (Studio PLAYFOOL, z.d.). Een eigen geknutselde draaimolen kun je laten draaien door het op een uitvoerblok te zetten wat een draaischijf heeft. Het ontwerp is bedoeld om kinderen te helpen hun creativiteit te ontwikkelen door experimenten en speelsheid aan te moedigen.

ACHTERGROND

De ontwerpers hebben beide een opleiding afgerond in innovation Design. Door hun ervaring in engineering en design te combineren, werken ze zowel intern als met klanten om projecten van onderzoek tot idee tot prototype te brengen. Ze geloven dat spelen de kracht heeft om mensen op ongebruikelijke en innovatieve manieren te betrekken, en het is hun missie om te laten zien hoe het omarmen van een klein spel een grote impact kan hebben.

Door dit ontwerp maken kinderen ook kennis met de basis van programmeren. Dit hebben ze waarschijnlijk niet eens door omdat de werking van Knotty vrij eenvoudig is. Bij dit speelgoed geldt voor mij hetzelfde als bij de Rigimajig van Cas Holmann, de basis is er en de rest kan worden aangevuld door de fantasie van een kind.



KIM TUYET VI

Een kaartspel wat mij direct opvalt door de vormgeving. Daarnaast is het ook net zoals bij Joana Jesus een leerzaam spel voor kinderen.

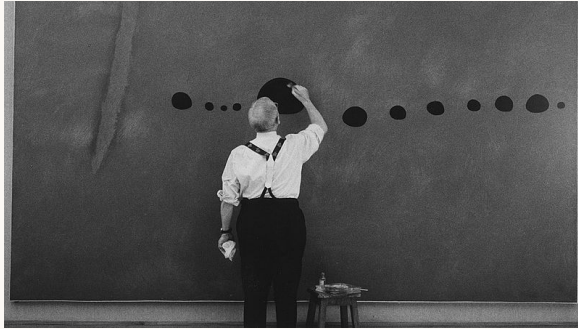
NARRO

Kim Tuyet is de bedenker van het kaartspel Narro. Ze is een kookgierige Berlijner met Thais-Vietnamese roots en werkt als productontwerper. Dit spelconcept behandelt het onderwerp van versterken van het zelfvertrouwen van dyslectische kinderen. Dit wordt gedaan door het vermogen om te compenseren te bevorderen. Het narratieve spel 'Narro' gaat over gemakkelijke en grappige verhalen om door de speelkaarten te vertellen - er zijn geen grenzen aan je fantasie. Als productontwerper denkt Kim graag out of the box voor haar werk en projecten. Ook is ze regelmatig bezig met diverse illustraties en infographics (Tuyet, 2016).

INSPIRATIE

Zoals ik al zij viel dit project mij op door de vormgeving. Dit omdat de illustraties zijn opgebouwd uit simpele vormen. De meeste kinderen leren tekenen doordat ze vormen gaan herkennen en vervolgens kunnen na te tekenen. Ik zou het erg interessant vinden als Kim dit als aanleiding heeft gebruikt voor de illustraties. Dit kon ik helaas niet terug vinden in de omschrijving.

JOAN MIRO



Eenmaal toen ik het spel wilden gaan ontwikkelen is kunstenaar Joan Miro ook een inspiratiebron geworden voor mijn project. Hij is een kunstschilder, beeldhouwer en keramist. Joan Miró is beroemd vanwege zijn schilderijen met abstracte vormen die op speelse wijze lijken te zweven binnen de compositie. (Kletter & ter Veer, z.d.)

SURREALISME

Miro is een spaanse kunstenaar afkomstig uit Caraloie. Zijn werk oogt abstract maar toch verwerkt hij er altijd herkenbare elementen in die verwijzen naar de werkelijkheid. Voor hem zijn fantasie en spel erg belangrijk. Zijn werk is een inspiratiebron voor het abstracte expressionisme van New York. Niet alleen daar is hij bekend maar ook in Europa laten verschillende kunstenaars zich inspireren door het werk van Miro. Sommige mensen willen het geen kunst noemen en vinden het meer op kindertekeningen lijken. (Kletter & ter Veer, z.d.)

Doordat zijn werk wat weg heeft van een kindertekening vind ik het juist inspirerend. De schilderijen zijn vaak heel eenvoudig maar toch opvallend. Dit komt omdat hij alleen gebruik maakt van geometrische vormen en kleurvelden. Voor hem is een vorm nooit iets abstracts; het is altijd een teken van iets. Deze uitspraak klopt voor mij echt bij zijn werk, want hoe langer ik er naar kijk hoe meer ik zie.





JOANA JESUS

Op Behance kwam ik een opvallend project genaamd Ditongos tegen. Behance is een platform om vooral nieuwe projecten te presenteren. Joana Jesus maakt opvallende spellen voor kinderen die ze zelf bedenkt en vormgeeft.

DITONGOS

Het spel Ditongos is ontworpen door illustrator en grafisch designer Joana Jesus. Ze werkt en woont in Lissabon, waar ze vooral bezig is met het ontwikkelen van leerzame spellen. Haar werk herken je vooral door de doodle illustraties die ze gebruikt voor kleurboeken of ter ondersteuning van een spel.

Door het spel te spelen ontwikkel je verschillende vaardigheden zoals spreken, schrijven en lezen. Leren door middel van spelen is een van de beste technieken voor kinderen en daar heeft Joana op ingespeeld. Gooi de dobbelsteen totdat je een tweeklank kunt vormen en zoek dan op de kaarten naar alle woorden die deze bevatten. (Jesus, 2020)

INSPIRATIE

Het spel viel mij meteen op door de vormgeving van de kaarten. De combinatie van de illustraties en het kleurgebruik is goed afgestemd. Ze heeft eenvoudige illustraties ontworpen waardoor de objecten snel te herkennen zijn. Daarnaast heeft ze gekozen voor een kleurenpalet met o.a. de kleuren roze, rood, oranje, geel en groen. Hierdoor heb je een mooi geheel. Dit ontwerp ga ik ter inspiratie gebruiken voor de vormgeving van mijn spel. Ik vind vooral de eenvoud van het ontwerp erg interessant.

PRAKTIJK TEST 1

Voordat ik begon met het creëren van mijn eigen spel wilde ik eerst weten hoe kinderen in deze tijd reageren op het tekenspel van mijn moeder. Ik heb hiervoor samengewerkt met vier kinderen. Eerst heb ik ze het spel uitgelegd en daarna op verschillende manier uitgedaagd om te gaan tekenen. Helaas wist ik toen nog niet precies waar ik heen wilde met mijn spel dus de kinderen waren heel vrij in hun tekeningen. Ze mochten in de eerste fase kiezen met welke materialen ze wilde werken. Ik had verschillende soorten papier en schrijfwaren meegenomen waaronder pennen, potloden, stiften, wit en gekleurd papier in verschillende maten. De opdracht was kort samengevat om van de door mij getekende vormpjes uiteindelijk een eigen tekening te maken. In de tweede fase heb ik de materialen gekozen en probeerde ik ze meer uit te dagen. Vervolgens heb ik aan de kinderen gevraagd wat ze wel en niet leuk vonden aan het spel.

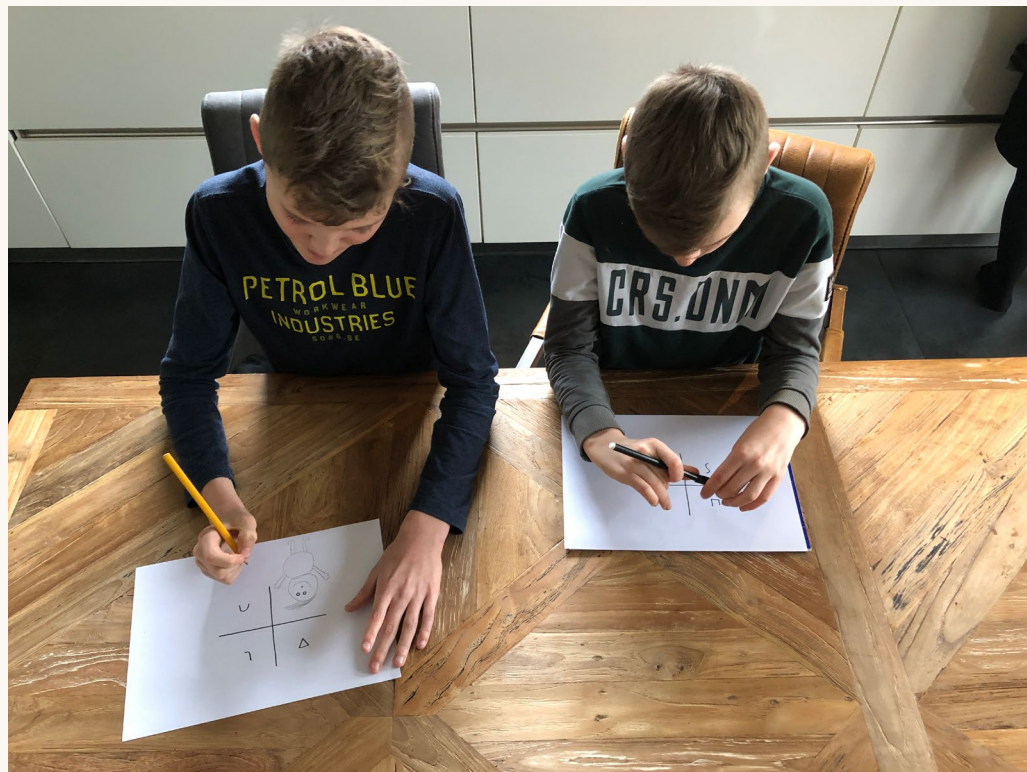


WAARNEMINGEN

Tijdens de test viel het me op dat elk kind heel anders begint aan een tekening. De één denkt eerst heel goed na over wat hij of zij gaat tekenen en de ander begint direct. Wat ook opmerkelijk was, was dat alle kinderen het witte A4 papier pakten om op te tekenen. Dit vinden kinderen dus het fijnste om mee te beginnen. De voorkeur van schrijfwaren ging uit naar een potlood of zwarte stift (dus geen kleur). Tijn viel mij het meest op tijdens het tekenen, omdat hij voor mij de meest originele dingen bedacht. Van een vierkant maakte hij bijvoorbeeld een keukenblok in plaats van een huisje wat heel veel kinderen doen. Hij was ook de enige die het echt liet merken wanneer hij niet tevreden was over zijn tekening. Door de tijdsdruk was de tekening niet helemaal af en daar baalde hij enorm van. Bij de laatste ronde voegde Tijn zelfs een thema toe waardoor hij makkelijker zijn tekeningen kon maken. Het thema was 'pizza' en hij tekende een pizza, bezorg-scooter, bakplaat en restaurant.

CONCLUSIE

Na een aantal tekeningen was de concentratie van de kinderen op. Ik heb ze gevraagd wat ze er van vonden en of ze het vaker zouden willen doen. Alle kinderen waren enthousiast over het spel en zouden het graag nog een keer willen doen. Ik heb wel gemerkt dat de kinderen nog veel vragen over wat ze dan kunnen gaan tekenen. Dit ga ik ook zeker meenemen in mijn proces. Ondanks dat ik de kinderen zo vrij mogelijk wil laten in hun tekenen moeten ze toch een duidelijke richting krijgen. Die richting moet duidelijk zijn, maar niet alle fantasie van het kind wegnemen.



Foto's die ik heb gemaakt tijdens de praktijktesten (Sven, Tijn, Rein en Anne)



PRAKTIJK TEST 2

Voor de tweede test heb ik gebruik gemaakt van mijn dummy kaartjes. Ik wilden weten of de kinderen het spel begrijpen en of de fantasie geprikkeld wordt. Door middel van vrienden en familie ben ik in contact gekomen met ouders van kinderen die 6 of 7 jaar oud zijn. Ik heb aan hen gevraagd of ik mocht langskomen voor mijn afstudeerproject. Twee ouders (en kinderen) reageerden hier erg enthousiast op en wilden dus graag meewerken. Ondanks het COVID-19 virus mocht ik langs komen en heb ik op gepaste afstand het spel kunnen spelen met twee kinderen. Ik heb op afstand het spel uitgelegd en vervolgens de kinderen geobserveerd en vragen gesteld.

Het doel van deze test was om de basis van het spel te testen. Ik wilde weten of ik de fantasie van kinderen kan prikkelen met mijn tekenspel. Ik heb de kinderen eerst laten tekenen door middel van het tekenspel van mijn moeder. Dit heb ik gedaan zodat ik het verschil in resultaat kon zien en vervolgens conclusies kan trekken over de werking van mijn spel. Mijn dummy spel bestond uit kaarten met vier verschillende onderdelen: vormen, kleuren, texturen en vragen. Van elk onderdeel had ik ongeveer vijf kaarten. Om het spel te beginnen mochten de kinderen van elke stapel één kaart afpakken waardoor ze in totaal vier verschillende kaarten voor zich hadden. Een mogelijke combinatie van de kaarten zou kunnen zijn: vierkant, geel, strepen/lijnen en daarbij als vraag, wat is jouw droomhuis later? Nadat de kinderen de kaarten hadden bekeken konden ze beginnen met de tekening. Ik wilde de kinderen vrij laten in de keuze om met potloden, kleurtjes of stiften te werken. Het gaat er om dat ze hun fantasie kunnen verbeelden, en hoe ze dat doen is niet van belang voor mij.

WAARNEMINGEN

De start van beide kinderen ging vrij moeizaam, dit kwam omdat ze het nogal spannend vonden. Tijdens de uitleg van het spel waren ze heel stil en luisterden ze aandachtig. Soms was er wel wat afleiding door de doos met tekenpullen die ik had meegenomen. Om het spel te beginnen moest ik eerst de kaartjes sorteren en neerleggen. Dit vonden ze meteen interessant, met name toen de textuurkaarten op tafel kwamen. Wat mij opviel was dat één van de kinderen meteen wilde voelen en zei "wow dit voelt raar". Bij de eerste ronde heb ik ze naast de vorm-kaartjes ook een kaartje gegeven met een zin. Deze zin was misschien wel het belangrijkste van het spel want hierdoor gingen de kinderen meteen aan de slag.

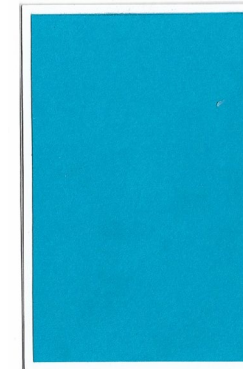
CONCLUSIE

De conclusie van deze tweede test is dat het spel zeker meer fantasie tekeningen oplevert, maar wel nog wat aanpassingen nodig heeft. Ik had in het begin wat twijfels over de textuurkaarten omdat je deze misschien niet terug zou zien in de tekening. Gelukkig was dit niet zo en hadden deze kaarten juist een toevoeging. De kaarten zag je in de tekening niet echt terug als texturen maar juist als patronen. Dit vond ik een verrassend resultaat en ik ga dit zeker meenemen in mijn proces. Op de volgende pagina's laat ik twee tekeningen zien van Rein en Anne. Beide hebben ze een mooie tekening gemaakt naar aanleiding van de kaarten. Ze konden mij precies vertellen hoe de kaarten waren gebruikt en waarom.

VRAAG: WAT IS JOUW DROOMHUIS LATER?

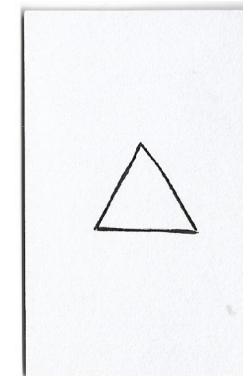


Praktijktest 2: Tekening door Rein



KLEUR KAART - BLAUW

Bij het zien van deze kaart dacht Rein meteen aan water. Hij is dol op zwemmen en glijden van glijbanen.



VORM KAART - DRIEHOEK

De driehoek gebruikte Rein voor het dak van zijn droomhuis. Dit was de eerste vorm die hij op papier zette om zijn droomhuis te tekenen.



TEXTUUR KAART - STREPEN

Deze kaart diende als inspiratie voor twee onderdelen. De vier glijbanen en de strepen op het huis die staan voor stenen.

VRAAG: WAT IS JOUW DROOMHUIS LATER?

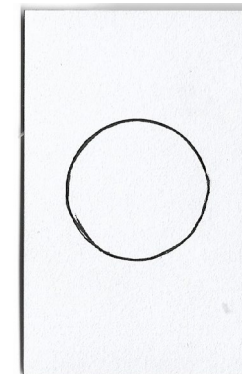


Praktijktest 2: Tekening door Anne



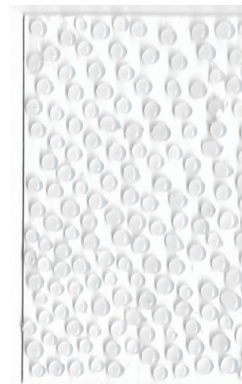
KLEUR KAART - ROOD

Het dak van het huis werd rood omdat het een paddenstoelenhuis is en volgens Anne zijn de meeste paddenstoelen rood.



VORM KAART - CIRKEL

De ronde vorm gebruikte Anne als begin voor haar huis. Ze zou wel in een paddenstoel willen wonen die in het sprookjesbos staat van de Efteling.



TEXTUUR KAART - STIPPEN

De stippen komen terug op het dak van haar huis, die horen natuurlijk bij een paddenstoel.

EIND CONCEPT

Het onderzoek en de verschillende testen hebben mij geïnspireerd om een tekenspel voor kinderen te maken. Zoals ik inmiddels heb uitgelegd is de ontwikkeling van creativiteit bij kinderen van belang. Creatief denken krijgt namelijk een steeds grotere rol in het 'leren van de toekomst'. Wie creatief kan denken, kan kansen zien en flexibel zijn. Als je dit dus al vroeg stimuleert kan het kind er later profijt van hebben. Om creatief vermogen goed te ontwikkelen is fantasie een heel belangrijk onderdeel.

Het concept wat ik heb ontwikkeld bestaat uit een tekenspel voor kinderen waarbij de fantasie van het kind uitgedaagd wordt. Het spel wordt geleid door vier verschillende kaarten. De kaarten vormen samen een inspiratiebron voor een tekening of eventueel knutselwerk. De uitwerking van het kind is heel vrij omdat het belangrijk is dat het kind zijn of haar eigen keuzes kan maken. Dit is een belangrijk onderdeel omdat zo de fantasie het beste opgang komt. Een kind blokkeert juist wanneer het te veel een richting op wordt geduwd.

Het gaat binnen mijn concept niet om de tekening die het kind uiteindelijk maakt, maar om het proces dat het kind doorloopt. De tekening hoeft niet esthetisch mooi te zijn of overeen te komen met de werkelijkheid. Het werkt voor mij als de fantasie opgang komt en het kind tekent wat hij of zij graag zou willen.

SPEL UITLEG - DIT VERZIN JE NIET

Inhoud spel:
28 kaarten (4x7)

'Dit verzin je niet' is een spel met als doel dat de fantasie van een kind geprikkeld wordt. Mijn voorkeur gaat uit naar het maken van een tekening, maar dit mag ook een andere creatieve uiting zijn.

Zoals ik al zei bestaat het spel uit vier verschillende kaarten. Het gaat dan om de vorm, kleur, textuur en vraag kaarten. Het spel begint doordat het kind van elke stapel één kaart afpakt. Na het zien van deze kaarten is het de bedoeling dat het kind een tekening gaat maken. De kaarten met de vragen zullen het meest lijdend zijn in het spel. Als vraag zou je bijvoorbeeld kunnen krijgen: 'Wat is jouw droomhuis?' of 'Wat is jouw droomauto? Deze vragen zijn gebaseerd op kinderdromen. Dromen kunnen over van alles gaan. Het is een grote fantasiewereld. De rest van de kaarten zijn abstract vormgegeven waardoor het kind door middel van zijn of haar fantasie de tekening verder kan invullen.

In dit spel wil ik niet alleen de fantasie prikkelen, maar ook het vrij spelen stimuleren. Bij vrij spel gaat het er om dat kinderen een eigen plan trekken bij materiaal dat ze tegenkomen. Dit is namelijk essentieel bij het ontwikkelen van de creativiteit en probleemoplossend vermogen wat ze later nodig hebben.



Geïnspireerd op het werk van Hervé Tullet



REFLECTIE

Toen ik mijn project begon over creativiteit bij kinderen had ik niet verwacht dat dit een vrij ingewikkeld onderwerp zou zijn. Dit komt doordat er voor het begrip 'creativiteit' heel veel verschillende definities zijn en iedereen het dus anders verwoord. Mijn idee om de creativiteit van kinderen te stimuleren/verbeteren was veel te ruim en ik moest me echt gaan richten op een bepaald onderdeel van die creativiteit. Die keuze maken vond ik erg lastig. Uiteindelijk wist ik waar ik me op moest focussen en dat was fantasie. Dit was een belangrijke stap tijdens het proces waardoor ik gelukkig weer verder kon. Mijn onderzoek werd nu ook gericht en ik kon me gaan focussen op het uiteindelijke ontwerp. Ik merk nu nog steeds na vier jaar dat ik moeite heb om een richting te kiezen in een project en dat ik sneller de knoop door moet hakken.

Toen ik eenmaal kon beginnen met testen vond ik mijn project gellukkig ook weer interessant worden wat daarvoor helaas wat minder was. Bezig zijn met kinderen heb ik altijd al leuk gevonden omdat ze vaak overal enthousiast over kunnen zijn. De verhalen die ze kunnen vertellen bij iets wat ze gemaakt hebben vind ik top. Wat of hoe ze het dan gemaakt hebben vind ik dan niet eens van belang. Ik heb dan ook gemerkt dat ik tijdens het testen ook heel geïnteresseerd was in het kind en waarom ze bepaalde keuzes maakte in de tekening. De fantasie van het kind was dan natuurlijk het belangrijkste, een paddenstoel als droomhuis vond ik geweldig creatief. Mijn uiteindelijke doel was dan ook om een spel te maken wat de fantasie van een kind zou prikkelen voor het maken van een tekening. Op internet heb ik veel workshops voorbij zien komen om fantasievol te werk te gaan en dat heeft me goed ver-

der geholpen in mijn project. Als kind fantaseer je heel veel, maar later doet je dit wat minder en meestal alleen in je dromen.

Mede door de gesprekken van de docenten raakte ik soms in de war met de keuzes die ik moest maken. Elke docent heeft een ander achtergrond en kijk op je project waardoor je verschillende richtingen op wordt gestuurd. Dit was soms erg verwarrend, maar uiteindelijk heb ik een goede tussenweg gevonden. Ik heb gemerkt dat ik vooral moet doen waar ik zelf enthousiast van word want dan wordt keuzes maken makkelijker. Mijn projecten komen eigenlijk altijd laat op gang maar deze manier van werken heeft voor mij nog altijd goed uitpak.

Een belangrijk leerpunt voor mij is dat ik meer vertrouwen moet hebben in de keuzes die ik maak. Ik merk namelijk dat ik altijd blijf twijfelen aan mezelf waardoor ik anderen niet kan overtuigen van mijn werk. Dit is nogal een valkuil waardoor het project soms wat stroef verliep. Gelukkig heb ik veel hulp gehad van vrienden, familie en school.

.....

BRONNEN

BRONNENLIJST

Centrum jeugd en gezin. (z.d.). 0-4 jaar: van baby tot peuter. Geraadpleegd op 2 mei 2020, van <https://www.centrumjeugdengezin-maasland.nl/nl-nl/zorg-jeugd-gezin-0-tot-4-jaar#peuter>

Csikszentmihalyi, M. (2013). Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention. New York, Amerika: Harper Perennial.

de Vos, T. (2019 oktober). Kinderen en fantasie. Geraadpleegd op 10 juni 2020, van <https://www.opvoedadvies.nl/fantasiekind.htm>

Hogeschool Arnhem en Nijmegen. (z.d.). Woordenlijst. Geraadpleegd van <https://www.encyclo.nl/lo-kaal/10192&page=0>

Holman, C. (2015). Cas Holman; Identity in Play [Videobestand]. YouTube. Geraadpleegd van <https://www.youtube.com/watch?v=IL1n6LuUlcQ>

Jesus, J. (2020, 1 april). Children's game: Ditongos - Joga e aprende. Geraadpleegd op 28 april 2020, van https://www.behance.net/gallery/94607065/Childrens-game-Ditongos-Joga-e-aprende?tracking_source=search_projects_recommended%7Cditongos

Kinder Garden. (z.d.). Het belang van creatieve en fantasieontwikkeling bij kinderen. Geraadpleegd op 20 mei 2020, van <https://www.kindergarden.nl/nieuws/het-belang-van-creatieve-en-fantasieontwikkeling-bij-kinderen/>

Kletter, S., & ter Veer, K. (z.d.). Joan Miró (1893-1983). Geraadpleegd op 9 juni 2020, van <https://www.artsalon-holland.nl/grote-meesters-kunstgeschiedenis/miro#slider-68647>

Landelijk Kennisinstituut. (z.d.). Kennisbasis creativiteit. Geraadpleegd op 19 mei 2020, van https://www.decultuur-loperlimburg.nl/cache/kennisbasiscreativiteitpdf_1203/kennisbasiscreativiteitpdf.pdf

Mathijssen, N. (2017, 25 september). Fantaseren is overleven. Geraadpleegd op 28 mei 2020, van <https://www.trouw.nl/religie-filosofie/fantaseren-is-overleven~b67401f6/>

Nederlandse encyclopedie. (z.d.). Creativiteit. Geraadpleegd op 8 juni 2020, van <https://www.woorden.org/woord/creativiteit>

Russo, M. (2019, 2 augustus). The Ideas Flow in Hervé Tullet's Studio. Geraadpleegd op 30 april 2020, van <https://www.nytimes.com/2019/07/31/books/herve-tullet-studio.html>

SDK kinderopvang en CED groep. (z.d.). Creatieve ontwikkeling « Samenspel op de BSO. Geraadpleegd op 8 mei 2020, van <http://www.samenspelopdebso.nl/handleiding/creatieve-ontwikkeling/>

Sickezs, W. (2014, 17 juni). Drie redenen waarom tekenen goed is voor de ontwikkeling van een kind | Artikelschrijver. Geraadpleegd op 8 juni 2020, van <http://artikelschrijver.nl/huisentuin/drie-redenen-waarom-tekenen-goed-is-voor-de-ontwikkeling-van-een-kind/>

Studio PLAYFOOL. (z.d.). Knotty. Geraadpleegd op 28 april 2020, van <https://studioplayfool.com/projects/knotty>

Traag, S. (z.d.). Kinderfantasie komt tot leven. Geraadpleegd op 8 juni 2020, van <https://www.opgroeigids.nl/leeshoek/nieuws/algemeen/kinderfantasie-komt-tot-leven>

Tuyet, K. (2016, 14 mei). SPIELGESTALTUNG-KARTENSPIEL. Geraadpleegd op 22 april 2020, van <https://www.behance.net/gallery/37103483/SPIELGESTALTUNG-KARTENSPIEL>

Van Dale Uitgevers. (z.d.). Creativiteit. Geraadpleegd op 28 mei 2020, van <https://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/CREATIVITEIT#.Xt3y8BMzZQI>

van Meenen, A. (2019, 24 juni). Verzinsels en hersenspinsels. Geraadpleegd op 1 juni 2020, van https://de-mens.nu/2019/06/24/verzinsels-en-hersenspinsels/?fbclid=IwAR30q3iUYWp_5XiMh04M8124tuSilFnFU-IQjr3BDq-QoHJfzQGLL3kOzqk

van Zadelhof. (2017, 1 februari). Dromen: je werkelijkheid in een fantasiewereld! Geraadpleegd op 2 juni 2020, van <https://mens-en-samenleving.infonu.nl/psychologie/111870-dromen-je-werkelijkheid-in-een-fantasiewereld.html>

Wikipedia-bijdragers. (2020, 17 mei). Droom. Geraadpleegd op 2 juni 2020, van <https://nl.wikipedia.org/wiki/Droom>

AFBEELDINGEN

ArtRabbit . (z.d.). Hervé Tullet: Ideal Exhibition [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.artrabbit.com/events/herve%C3%A9-tullet-ideal-exhibition>

Cargocollective . (z.d.). Cas Holman RIGAMAJIG [Foto]. Geraadpleegd van <https://cargocollective.com/cas-holman/RIGAMAJIG>

Cas Holman About. (z.d.). [Foto]. Geraadpleegd van <https://casholman.com/about>

Holman, C. (z.d.). Rigamajig [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.rigamajig.com/>

Jesus, J. (2020). Ditongos [Screenshot]. Geraadpleegd van <https://www.behance.net/gallery/94607065/Childrens-game-Ditongos-Joga-e-aprende>

Maruyama, S., & Coppen, D. (z.d.). Knotty [Foto]. Geraadpleegd van <https://studioplayfool.com/projects/knotty>

Miro, J. (z.d.-a). Femme dans la nuit [Schilderij]. Geraadpleegd van <https://www.art.com/products/p12342034-sa-i5322948/joan-miro-mujer-sonando-en-su-evansion-c-1945.htm>

Miro, J. (z.d.-b). Figur gegen rote Sonne II [Schilderij]. Geraadpleegd van <https://www.kunstkopie.nl/a/miro-joan/figur-gegen-rote-sonne-ii.html>

Miro, J. (1924). Catalan Landscape [Schilderij]. Geraadpleegd van <https://www.kazoart.com/blog/miro-en-10-oeuvres/>

Miro, J. (1959). Maquette pour la couverture de l'album Constellations [Schilderij]. Geraadpleegd van <https://www.christies.com/lotfinder/drawings-watercolors/joan-miro-maquette-pour-la-couverture-d-5938424-details.aspx?from=searchresults&intObjectID=5938424>

Tullet, H. (z.d.). Hervé Tullet [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.moothermag.com/herve-tullet/>

Tullet, H. (2020). Free your creativity [Foto]. Geraadpleegd van https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ideal_Exhibition_with_Herv%C3%A9_Tullet

Tuyet, K. (2016). Narro [Screenshot]. Geraadpleegd van <https://www.behance.net/gallery/37103483/SPIEL-GESTALTUNG-KARTENSPIEL>

[Foto's van het conceptontwikkeling heb ik zelf gemaakt]

AFSTUDEERPROJECT

RENSKE VAN VUGT

2019-2020