

Omdenken voor kinderen

Kinderen leren spelenderwijs omdenken

19 SEPTEMBER 2017, AMSTERDAM

SAMENVATTING

Berthold Gunster is grondlegger van Omdenken. Over zijn gedachtegoed schreef hij inmiddels negen bestsellers. Met een team van trainers en acteurs verzorgt Berthold Gunster inspirerende shows en workshops in het binnen- en buitenland. Na het succes van HUH?! en OMDENKEN kunnen kinderen nu ook leren omdenken met een boek en een spel. Boek en spel verschijnen 31 oktober 2017.

Om te kunnen omdenken moet je zowel creatief zijn als logisch kunnen nadenken. Jonge kinderen lijken het creatieve deel intuïtief te beheersen. Ze maken 'denkfouten' die uiteindelijk tot nieuwe mogelijkheden kunnen leiden. Op een bepaalde leeftijd gaan ze zich echter beseffen dat er 'foute' antwoorden zijn en raken ze dat vermogen kwijt. Dit boek en spel leren kinderen hun uitzonderlijke creativiteit te behouden en te combineren met volwassen logica.

Titel: *Omdenken doe je zo!* | Auteur: Berthold Gunster | Omvang: ca. 96 pagina's | Prijs: € 9,99 |
□s□□: 978 94 005 0936 8 | Verschijnt: 31 oktober 2017 | E-book: 978 90 449 7669 4 | Prijs: € 9,99

Titel: *Wie is de beste Omdenker?* | Auteur: Berthold Gunster | Uitvoering: 120 speelkaarten, 20 stemkaarten, 64 fiches | Prijs: € 19,99 | □s□□: 978 94 005 0937 5 | Verschijnt: 31 oktober 2017 |



RELEVANTE LINKS



Website Omdenken

<https://www.omdenken.nl/>

AFBEELDINGEN

wie is de beste
omdenker?



omdenken
doe je zo!

het kaartspel

De buurman
steekt de bal lek!



Wat nu?



Berthold Gunster



9+



de meester stinkt
uit zijn mond

wat nu?



Berthold Gunster

9+



CONTACTPERSONEN



Saskia Hausel

PR non-fictie

Saskia.hausel@awbruna.nl

Telefoon: + 31 (0)20 2181621

Mobiel: +31 (0)6 21209234

hausel

OVER LEV.

Lev. is het non-fictiefonds van A.W. Bruna met boeken die mensen informeren, inspireren en motiveren. Bij Lev. verschijnen boeken van auteurs zoals [Brené Brown](#), [Berthold Gunster](#) en [Marie Kondo](#).

Klik [hier](#) voor de laatste brochures.



Lev.newsroom