Aalborg Universitet

Værktøjskasse til kreativitet

Byrge, Christian; Hansen, Søren

Publication date:
2011

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

Link to publication from Aalborg University

Citation for published version (APA):
Byrge, C. (Producent), & Hansen, S. (Producent). (2011). Værktøjskasse til kreativitet. 2D/3D (Fysisk produkt)

General rights
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from vbn.aau.dk on: April 25, 2024

MODUL 1A

RØD LØBER

TID: 30 MINUTTER

FORMÅL

INDHOLD

FORBEREDELSE

ARBEJDSMETODE

INGEN PAUSER

DU ER VELKOMMEN TIL AT MELDE DIG UD KORTVARIGT

- MEN KOM TILBAGE HURTIGST MULIGT

FORLAD LOKALET ALENE

DU ER VELKOMMEN TIL AT FORLADE LOKALET

- GÅ ALENE OG UNDGÅ UNØDIG URO, DA ENERGIEN I PROCESSEN SKAL BEVARES

URE OG TELEFONER

ER DE STØRSTE BARRIERER FOR DIN EGEN KREATIVITET

- OG EN BARRIERER FOR ANDRE DELTAGERES KREATIVITET

SPØRGSMÅLSVÆG

ALLE SPØRGSMÅL BØR SKRIVES NED

- OG SÆTTES OP PÅ SPØRGSMÅLSVÆGGEN

NY ARBEJDSMETODE

DU VIL LAVE MANGE FEJL

- OG BRUG DEM!

3D CASE:
KLAP 1 2 3

1. **REJS JER**

2. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR SAMME **HÅNDTEMPERATUR** SOM DIG SELV

3. LØFT HØJRE HÅND FORAN HINANDEN
   – NÅR JEG SIGER ÉT KLAPPER I (SIG ÉT 3 - 4 GANGE)

4. DET SAMME MED VENSTRE HÅND PÅ TO

5. NU MED BEGGE HÆNDER FORAN HINANDEN PÅ TRE

6. NU TÆLLER JEG 1 2 3 2 3 1 3 2 1 OSV

7. NU MED LUKKEDE ØJNE (TÆL LANGSOMT I STARTEN)

3D CASE:
TEGNESERIEFIGUR

1. **SAMME MAKKER**

2. LUK ØJNENE

3. TÆNK PÅ EN TEGNESEIREFIGUR DU GODT KAN LIDE

4. ÅBN ØJNENE

5. FORTÆL HINANDEN OM JERES TEGNESERIEFIGUR PÅ 1 MIN.

6. DEN, DER HAR DEN **VARMESTE HÅND** STARTER

7. BÅT EFTER 1 MINUT, SÅ BYTTER DE

8. EFTER ØVELSEN TAGER ALLE MALERTAPEN BAG PÅ STOLEN OG SKRIVER TITLEN PÅ DERES TEGNESERIE-FIGUR, SOM KLISTERS PÅ BRYSTET SOM NAVNESKILT.

3D CASE:
DAGEN BAGLÆNS

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER ER **FØDT I SAMME KVARTAL** SOM DIG SELV

2. FORTÆL DIN MAKKER HVAD DER ER SKET I DAG FRA DU GIK IND I DETTE LOKALE OG GÅ BAGLÆNS INDTIL DU ÅBNEDE DINE ØJNE I MORGES
   – I FÅR ÉT MINUT HVER, OG JEG SÆTTER JER I GANG

3. **DEMONSTRER** SELV KORT ØVELSEN

4. DEN MED DE **LYSESTE BENKLÆDER** STARTER

5. BÅT EFTER ET MINUT, SÅ BYTTER DE

3D CASE:
JA - VI HAR LAVET EN FEJL

1. **SAMME MAKKER**

2. STRÆK ARMENE OVER HOVEDET OG SIG
   ”JEG HAR LAVET EN FEJL” (DEMONSTRER FØRST SELV)

3. FORTSÆT OG FÅ DEM TIL AT HÆVE LYDNIVEAUET,
   INDTIL DE RÅBER

4. LAV NU ”SAKS, STEN, PAPIR” SAMMEN
   – NÅR I IKKE HAR DET SAMME, RÅBER I SAMMEN
   ”JAA VI HAR LAVET EN FEJL”

5. **DEMONSTRER** SELV KORT ØVELSEN

3D CASE:
GIVE GAVER

1. **REJS JER**

2. FIND SAMMEN TO & TO MED EN, DER HAR SAMME FARVE **TRANSPORTMIDDEL** SOM DIG SELV

3. DEN ENE MIMER AT HAN/HUN GIVER DEN ANDEN EN GAVE (UDEN AT SIGE HVAD DET ER)

4. DEN, DER MODTAGER GAVEN, SIGER HVAD DET ER HAN/HUN HAR FÅET I GAVE

5. **DEMONSTRER** SELV ØVELSEN

6. DET ER VIGTIGT, AT DET ER DEN FØRSTE INDSKYDELSE OM, HVAD GAVEN ER, SOM BLIVER ANVENDT

7. HVIS MAN IKKE ØNSKER AT SIGE HVAD GAVEN ER, SIGER MAN BARE TAK

8. DEN DER HAR **LÆNGST HJEM** STARTER

VENLIGST SID NED

MODUL 1B

RØD LØBER

TID: 30 MINUTTER

ARBEJDSMETODE

INGEN PAUSER

DU ER VELKOMMEN TIL AT MELDE DIG UD KORTVARIGT

- MEN KOM TILBAGE HURTIGST MULIGT

FORLAD LOKALET ALENE

DU ER VELKOMMEN TIL AT FORLADE LOKALET

- GÅ ALENE OG UNDGÅ UNØDIG URO, DA ENERGIEN I PROCESSEN SKAL BEVARES

URE OG TELEFONER

ER DE STØRSTE BARRIERER FOR DIN EGEN KREATIVITET

- OG EN BARRIERER FOR ANDRE DELTAGERES KREATIVITET

SPØRGSMÅLSVÆG

ALLE SPØRGSMÅL BØR SKRIVES NED

- OG SÆTTES OP PÅ SPØRGSMÅLSVÆGGEN

NY ARBEJDSMETODE

DU VIL LAVE MANGE FEJL

- OG BRUG DEM!

3D CASE:
TÆL TIL 3

1. **REJS JER**

2. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR **SAMME FLØJTELYD** SOM DIG SELV

3. I SKAL NU SAMMEN TÆLLE 1 - 2 - 3. ET TAL HVER AF GANGEN. I FORTSÆTTER MED AT TÆLLE FORFRA INDTIL JEG STOPPER JER

4. I SKAL NU SKIFTE 1-TALLET UD MED KLAP. I SKAL FORTSÆTTE MED "KLAP – 2 – 3" INDTIL JEG STOPPER JER

5. I SKAL NU SKIFTE 2-TALLET UD MED STAMP I GULVET. I SKAL FORTSÆTTE MED "KLAP – STAMP I GULVET – 3" INDTIL JEG STOPPER JER

6. I SKAL NU SKIFTE 3-TALLET UD MED RYSTE HOVEDET. I SKAL FORTSÆTTE MED "KLAP – STAMP I GULVET – RYSTE HOVEDET" INDTIL JEG STOPPER JER

7. HVER RUNDE SKAL VARE CA. 30 SEKUNDER

3D CASE:
FAVORITE KITCHEN TOOL

1. **SAMME MAKKER**

2. LUK ØJNENE

3. TÆNK PÅ ET KØKKENREDSKAB, SOM PÅ EN ELLER ANDEN MÅDE ER UNIKT FOR DIG

4. ÅBN ØJNENE

5. FORTÆL HINANDEN OM JERES KØKKENREDSKAB PÅ 1/2 MIN.

6. DEN, DER HAR DEN **STØRSTE HÅND** STARTER

7. BÅT EFTER 1/2 MINUT, SÅ BYTTER DE

8. EFTER ØVELSEN TAGER ALLE MALERTAPEN BAG PÅ STOLEN OG SKRIVER TITLEN PÅ DERES KØKKENREDSKAB, SOM KLISTERS PÅ BRYSTET SOM NAVNESKILT

3D CASE:
VERDENS HISTORIEN OG EN FLUE

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR **SAMME TRØJE** PÅ SOM DIG SELV

2. DEN AF JER TO MED **LYSESTE BENKLÆDER** FORTÆLLER SIN MAKKER HVAD DER ER SKET I VERDENS HISTORIE FRA DU GIK IND I DETTE LOKALE OG GÅ BAGLÆNS INDTIL JORDEN BLEV SKABT – DU FÅR ÉT MINUT TIL DET. BAGEFTER SKAL DIN MAKKER FORTÆLLE NOGET HELT ANDET

3. DEN MED DE **LYSESTE BENKLÆDER** STARTER NU

4. BÅT EFTER ET MINUT

5. DEN AF JER TO MED **MØRKESTE BENKLÆDER** FORTÆLLER NU SIN MAKKER HVAD DER SKER I EN HELT ALMINDELIG DØGNFLUES LIV – BAGLÆNS. SÅ START MED AT DEN FALDER TIL JORDEN, OG GÅ TILBAGE TIL DEN BLIVER UDRUGET AF ÆGGET
   – DU FÅR ÉT MINUT TIL DET

3D CASE:
JA - VI HAR LAVET EN FEJL

1. **SAMME MAKKER**

2. I SKAL BRUGE PAPIR OG PEN

3. STRÆK ARMENE OVER HOVEDET OG SIG
   ”JEG HAR LAVET EN FEJL” (DEMONSTRER FØRST SELV)

4. FORTSÆT OG FÅ DEM TIL AT HÆVE LYDNIVEAUET,
   INDTIL DE RÅBER

5. VÆLG NU EN KATEGORI (F.EKS. ”DYR I ZOOLOGISK HAVE”)
   – SAMTIDIG SKRIVER I ET DYR HVER UDEN AF KIGGE EL
   LER SNAKKE SAMMEN. NU VISER I HINANDENS TEKST.
   HVIS I HAR SKREVET SAMME DYR, HAR I IKKE LAVET
   FEJL. HVIS I HAR SKREVET 2 FORSKELLIGE DYR – SÅ
   RÅBER I SAMMEN ”JAAA VI HAR LAVET EN FEJL”.
   FORTSÆT ØVELSEN VED AT VÆLGE EN NY KATEGORI

6. **DEMONSTRER** KORT ØVELSEN

7. DEN **MINDST HØJE** AF JER TO STARTER

3D CASE:
MARS 2020

1. **SAMME MAKKER**

2. UDDEL “ORD TRÆNINGSKORT”

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. PLANLÆG EN REJSE TIL MARS VED PÅ SKIFT AT BLIVE INSPIRERET AF ÉT ORD AD GANGEN. I SKAL FINDE UD AF HVAD I SKAL HAVE MED OG HVAD I SKAL LAVE PÅ TUREN

5. SIG **JA OG** TIL ALLE MAKKERENS IDÉER

6. **DEMONSTRER**

7. DEN MED **MEST FARVERIG** TØJ STARTER

VENLIGST SID NED

MODUL 1C

RØD LØBER

TID: 30 MINUTTER

ARBEJDSMETODE

INGEN PAUSER

DU ER VELKOMMEN TIL AT MELDE DIG UD KORTVARIGT

- MEN KOM TILBAGE HURTIGST MULIGT

FORLAD LOKALET ALENE

DU ER VELKOMMEN TIL AT FORLADE LOKALET

- GÅ ALENE OG UNDGÅ UNØDIG URO, DA ENERGIEN I PROCESSEN SKAL BEVARES

URE OG TELEFONER

ER DE STØRSTE BARRIERER FOR DIN EGEN KREATIVITET

- OG EN BARRIERER FOR ANDRE DELTAGERES KREATIVITET

SPØRGSMÅLSVÆG

ALLE SPØRGSMÅL BØR SKRIVES NED

- OG SÆTTES OP PÅ SPØRGSMÅLSVÆGGEN

NY ARBEJDSMETODE

DU VIL LAVE MANGE FEJL

- OG BRUG DEM!

3D CASE:
FAVORIT TV-KARAKTER

1. FIND SAMMEN MED EN DER HAR **SAMME TRØJE** PÅ SOM DIG SELV

2. LUK ØJNENE

3. TÆNK PÅ EN TV-KARAKTER (NYHEDSOPLÆSER, FILM-STJERNE ETC.), SOM PÅ EN ELLER ANDEN MÅDE ER UNIKT FOR DIG

4. ÅBN ØJNENE

5. FORTÆL HINANDEN OM JERES TV-KARAKTER PÅ 1/2 MIN.

6. DEN, DER HAR DE **STØRSTE SKO** STARTER

7. BÅT EFTER 1/2 MINUT, SÅ BYTTER DE

8. EFTER ØVELSEN TAGER ALLE MALERTAPEN BAG PÅ STOLEN OG SKRIVER TITLEN PÅ DERES TV-KARAKTER, SOM KLISTERS PÅ BRYSTET SOM NAVNESKILT

3D CASE:
1000 ORD PÅ ET MINUT

1. **SAMME MAKKER**

2. DEN HØJESTE AF JER ER KATEGORI-COACH

3. DEN KNAP SÅ HØJE AF JER SKAL NÅ AT SIGE 1000 ORD PÅ ET MINUT

4. HVER GANG DEN KNAP SÅ HØJE GÅR LIDT I STÅ, SKAL DEN HØJESTE GIVE EN KATEGORI, SÅ DET BLIVER LETTERE AT FORTSÆTTE ORDSTRØMMEN

5. **DEMONSTRER**

6. BYT, SÅ DEN ANDEN BLIVER KATEGORI-COACH

3D CASE:
FÅ TANKERNE NED PÅ PAPIR

1. DETTE ER EN **INDIVIDUEL** ØVELSE

2. I SKAL BRUGE PEN OG PAPIR

3. SKRIV DET DU TÆNKER NED PÅ PAPER

4. ET PAPIR PR. TANKE

5. BLIV VED MED AT SKRIVE JERES TANKER NED UENDELIGT

6. HVIS I IKKE TÆNKER NOGET, SÅ SKRIV
   "JEG TÆNKER IKKE NOGET"

7. **DEMONSTRER**

8. ØVELSEN VARER 2 MINUTTER

VENLIGST SID NED

MODUL 1D

RØD LØBER

TID: 30 MINUTTER

ARBEJDSMETODE

INGEN PAUSER

DU ER VELKOMMEN TIL AT MELDE DIG UD KORTVARIGT

- MEN KOM TILBAGE HURTIGST MULIGT

FORLAD LOKALET ALENE

DU ER VELKOMMEN TIL AT FORLADE LOKALET

- GÅ ALENE OG UNDGÅ UNØDIG URO, DA ENERGIEN I PROCESSEN SKAL BEVARES

URE OG TELEFONER

ER DE STØRSTE BARRIERER FOR DIN EGEN KREATIVITET

- OG EN BARRIERER FOR ANDRE DELTAGERES KREATIVITET

SPØRGSMÅLSVÆG

ALLE SPØRGSMÅL BØR SKRIVES NED

- OG SÆTTES OP PÅ SPØRGSMÅLSVÆGGEN

NY ARBEJDSMETODE

DU VIL LAVE MANGE FEJL

- OG BRUG DEM!

3D CASE:
FAVORIT MAD-RET

1. FIND SAMMEN MED EN DER HAR SAMME **HÅNDTEMPERATUR** SOM DIG SELV

2. LUK ØJNENE

3. TÆNK PÅ EN MAD-RET (FORRET, HOVEDRET, DESSERT), SOM PÅ EN ELLER ANDEN MÅDE ER UNIKT FOR DIG

4. ÅBN ØJNENE

5. FORTÆL HINANDEN OM JERES MADRET PÅ 1/2 MIN.

6. DEN, DER HAR DE **STØRSTE HÆNDER** STARTER

7. BÅT EFTER 1/2 MINUT, SÅ BYTTER DE

8. EFTER ØVELSEN TAGER ALLE MALERTAPEN BAG PÅ STOLEN OG SKRIVER TITLEN PÅ DERES MAD-RET, SOM KLISTRES PÅ BRYSTET SOM NAVNESKILT

3D CASE:
JEG HADER DENNE STOL FORDI

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER ER **FIK DET SAMME TIL MORGENMAD** SOM DIG SELV

2. UDDEL ORD TRÆNINGSKORT, ET TIL HVER

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. SÆT JER PÅ EN STOL HVER VED SIDEN AF JERES MAKKER

5. I SKIFTES NU TIL AT FORTÆLLE MAKKEREN HVORFOR I HADER DEN STOL I SIDDER PÅ. IDÉERNE TIL HVORFOR I HADER STOLEN FÅR I VED AT BRUGE ORD TRÆNINGSKORTENE

6. **DEMONSTRER** SELV KORT ØVELSEN

7. DEN MED DE **LYSESTE BENKLÆDER** STARTER

VENLIGST SID NED

MODUL 1E

RØD LØBER

TID: 30 MINUTTER

ARBEJDSMETODE

INGEN PAUSER

DU ER VELKOMMEN TIL AT MELDE DIG UD KORTVARIGT

- MEN KOM TILBAGE HURTIGST MULIGT

FORLAD LOKALET ALENE

DU ER VELKOMMEN TIL AT FORLADE LOKALET

- GÅ ALENE OG UNDGÅ UNØDIG URO, DA ENERGIEN I PROCESSEN SKAL BEVARES

URE OG TELEFONER

ER DE STØRSTE BARRIERER FOR DIN EGEN KREATIVITET

- OG EN BARRIERER FOR ANDRE DELTAGERES KREATIVITET

SPØRGSMÅLSVÆG

ALLE SPØRGSMÅL BØR SKRIVES NED

- OG SÆTTES OP PÅ SPØRGSMÅLSVÆGGEN

NY ARBEJDSMETODE

DU VIL LAVE MANGE FEJL

- OG BRUG DEM!

3D CASE:
FAVORIT AFSLAPNINGSAKTIVITET

1. FIND SAMMEN MED EN DER HAR **MODSATTE HÅNDTEMPERATUR** END DIG SELV

2. LUK ØJNENE

3. TÆNK PÅ EN AFSLAPNINGSAKTIVITET (SE TV, LÆSE EN BOG ETC), SOM PÅ EN ELLER ANDEN MÅDE BETYDER NOGET FOR DIG

4. ÅBN ØJNENE

5. FORTÆL HINANDEN OM JERES AFSLAPNINGSAKTIVITET PÅ 1/2 MIN.

6. DEN, DER HAR **LÆNGST HJEM** HERFRA STARTER

7. BÅT EFTER 1/2 MINUT, SÅ BYTTER DE

8. EFTER ØVELSEN TAGER ALLE MALERTAPEN BAG PÅ STOLEN OG SKRIVER TITLEN PÅ DERES AFSLAPNINGSAKTIVITET, SOM KLISTERS PÅ BRYSTET SOM NAVNESKILT

3D CASE:
DET KAN IKKE LADE SIG GØRE

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER **FIK DET SAMME TIL AFTENSMAD I GÅR** SOM DIG SELV

2. UDDEL ORD TRÆNINGSKORT, ET TIL HVER

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYT TER DE MED EN ANDENS KORT

4. I SKAL SKIFTES TIL AT FÅ IDÉER TIL FREMTIDENS TV VED AT BRUGE ORD STIMULIKORT KORTET SOM INSPIRATION

5. NÅR DIN MAKKER FORTÆLLER SIN IDÉ, SKAL DU FORKLARE HVORFOR IDÉEN ALDRIG VIL KUNNE LADE SIG GØRE I VIRKELIGHEDEN. HEREFTER FINDER DU PÅ EN NY IDÉ OG SÅ VIDERE

6. **DEMONSTRER** SELV KORT ØVELSEN

7. DEN MED DEN **LYSESTE TRØJE PÅ** STARTER

3D CASE: JA, OG DET KUNNE VÆRE SPÆNDENDE HVIS

1. **SAMME MAKKER**

2. UDDEL “ORD TRÆNINGSKORT”, ET TIL HVER

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. I SKAL SKIFTES TIL AT FÅ IDÉER TIL FREMTIDENS KONTORSTOL VED AT BRUGE ORD TRÆNINGSKORT KORTET SOM INSPIRATION

5. NÅR DIN MAKKER FORTÆLLER SIN IDÉ, SKAL DU ENERGISK SIGE ”JA, OG DET KUNNE VÆRE SPÆNDENDE HVIS” HVOREFTER DU BYGGER VIDERE PÅ DIN MAKKERS IDÉ VED AT KOMME MED NYE TILLÆGS IDÉER. NU SKAL DIN MAKKER SIGE, ”JA, OG DET KUNNE VÆRE SPÆNDENDE HVIS” OG SÅ VIDERE

6. **DEMONSTRER** SELV KORT ØVELSEN

7. DEN MED **FLEST SODAVAND HJEMME** STARTER

VENLIGST SID NED

AT LEDE EN PROCES FOR RADIKAL NYTÆNKNING

VIDEREUDVIKLING AF RADIKALE IDÉER

6-FASES PROCES

UDVIDET PROCES VEJLEDNING

VIDERE UDVIKLING AF RADIKALE IDÉER

MODUL 2A

IDÉUDVIKLING MED

PERSON-KORT
BILLEDE-KORT
ORD-KORT

TID: 40 MINUTTER

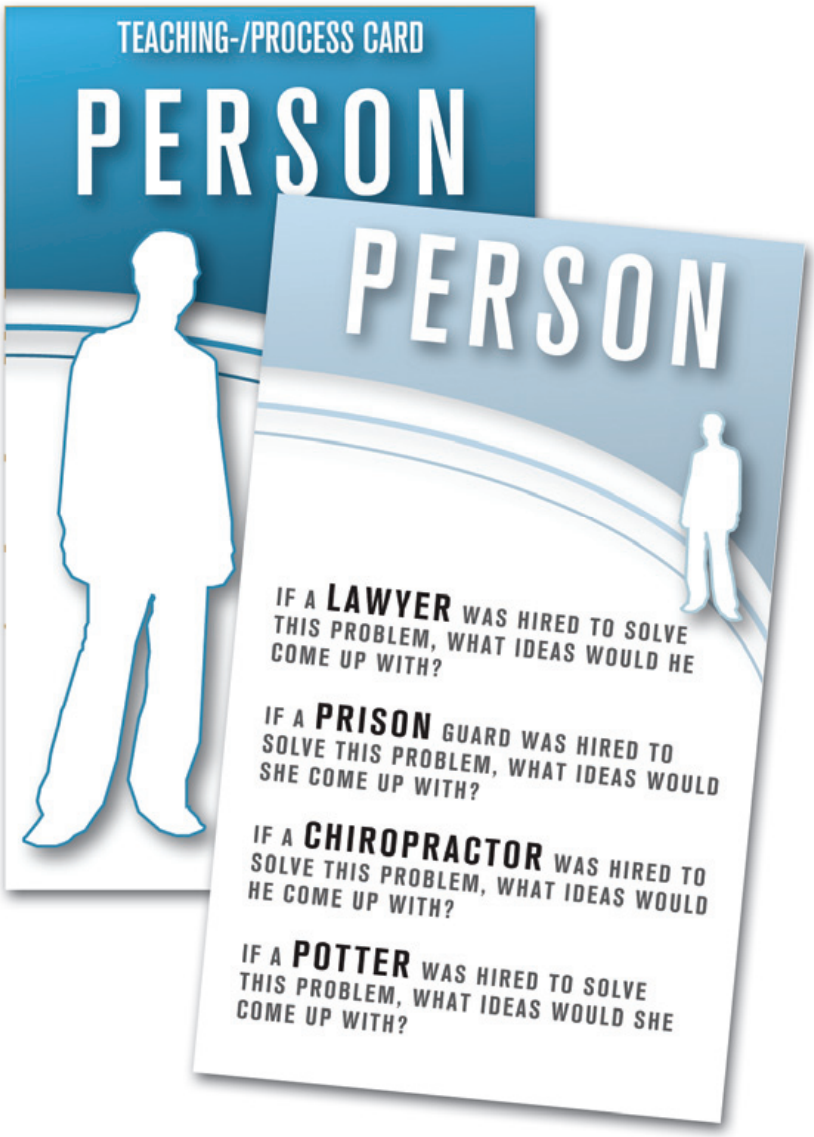
INDIVIDUEL IDÉ-SKABELSE

INDIVIDUEL BRAINWRITING

SKRIV ALLE IDÉER NED

- ÉN IDÉ PR. STYKKE PAPIR

PERSON-KORT


TEACHING-/PROCESS CARD
PERSON
PERSON
IF A LAWYER WAS HIRED TO SOLVE THIS PROBLEM, WHAT IDEAS WOULD HE COME UP WITH?
IF A PRISON GUARD WAS HIRED TO SOLVE THIS PROBLEM, WHAT IDEAS WOULD SHE COME UP WITH?
IF A CHIROPRACTOR WAS HIRED TO SOLVE THIS PROBLEM, WHAT IDEAS WOULD HE COME UP WITH?
IF A POTTER WAS HIRED TO SOLVE THIS PROBLEM, WHAT IDEAS WOULD SHE COME UP WITH?

3D CASE:
INDGANG TIL SUPERMARKED

1. FIND SAMMEN MED EN DER ER **FØDT I SAMME MÅNED** SOM DIG SELV

2. UDDEL “PERSON TRÆNINGSKORT”

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. HVIS PERSONEN PÅ KORTET SKULLE UDVIKLE EN HELT NY SLAGS INDGANG TIL ET SUPERMARKED, HVILKE IDÉER VILLE HAN SÅ FÅ?

5. HJÆLP HINANDEN MED AT FÅ IDÉER

6. **DEMONSTRER**

7. DEN MED **LÆNGSTE NEGLE** STARTER

VENLIGST SID NED

PROBLEM

HER PRÆSENTERER DU PROBLEMET IGEN (KORT)

HVIS EN GARTNER VAR ANSAT TIL AT LØSE DETTE PROBLEM, HVILKE IDÉER VILLE HAN SÅ FÅ?

HVIS EN TAXA-CHAUFFØR VAR ANSAT TIL AT LØSE DETTE PROBLEM, HVILKE IDÉER VILLE HUN SÅ FÅ?

HVIS EN TØMRER VAR ANSAT TIL AT LØSE DETTE PROBLEM, HVILKE IDÉER VILLE HAN SÅ FÅ?

HVIS EN TANDLÆGE VAR ANSAT TIL AT LØSE DETTE PROBLEM, HVILKE IDÉER VILLE HAN SÅ FÅ?

BILLED-KORT

3D CASE:
BRYLLUPSPLANLÆGNING

1. FIND SAMMEN MED EN MED **SAMME YNGLINGSFARVE** SOM DIG SELV

2. UDDEL “BILLED TRÆNINGSKORT”

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. I SKAL GIFTES – PLANLÆG JERES BRYLLUP MED DE IDÉER BILLEDERNE GIVER JER?

5. BRUG ET BILLEDE AD GANGEN OG SKIFTES TIL AT BYGGE VIDERE PÅ PLANEN

6. **DEMONSTRER**

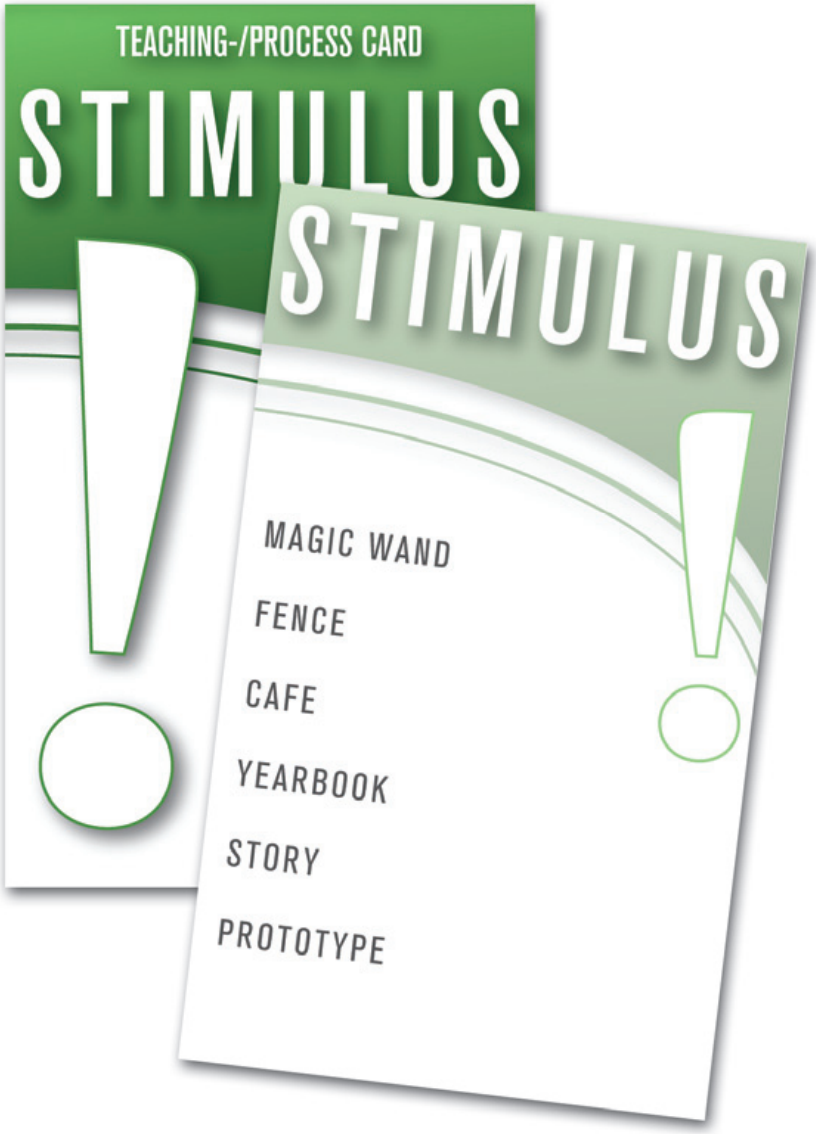
7. DEN MED **DET LYSESTE TØJ** STARTER

VENLIGST SID NED

PROBLEM

HER PRÆSENTERER DU PROBLEMET IGEN (KORT)

ORD-KORT


TEACHING-/PROCESS CARD
STIMULUS
STIMULUS
MAGIC WAND
FENCE
CAFE
YEARBOOK
STORY
PROTOTYPE

3D CASE: JEG GIK EN TUR OG HVAD SKER DER SÅ?

1. FIND SAMMEN MED EN GÅR RUNDT OG SIGER **SAMME TAL MELLEM 1-5** SOM DIG SELV

2. UDDEL "ORD TRÆNINGSKORT"

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. LAV EN HISTORIE DER STARTER MED "JEG GIK EN TUR OG…" KIK PÅ ORDET OG FORTSÆT HISTORIEN

5. BEGGE BYGGER VIDERE PÅ HISTORIEN SOM "JEG"

6. **DEMONSTRER**

7. DEN MED DET **HØJESTE YNGLINGSTAL** STARTER

VENLIGST SID NED

PROBLEM

HER PRÆSENTERER DU PROBLEMET IGEN (KORT)

DØR

BUS

BURGER

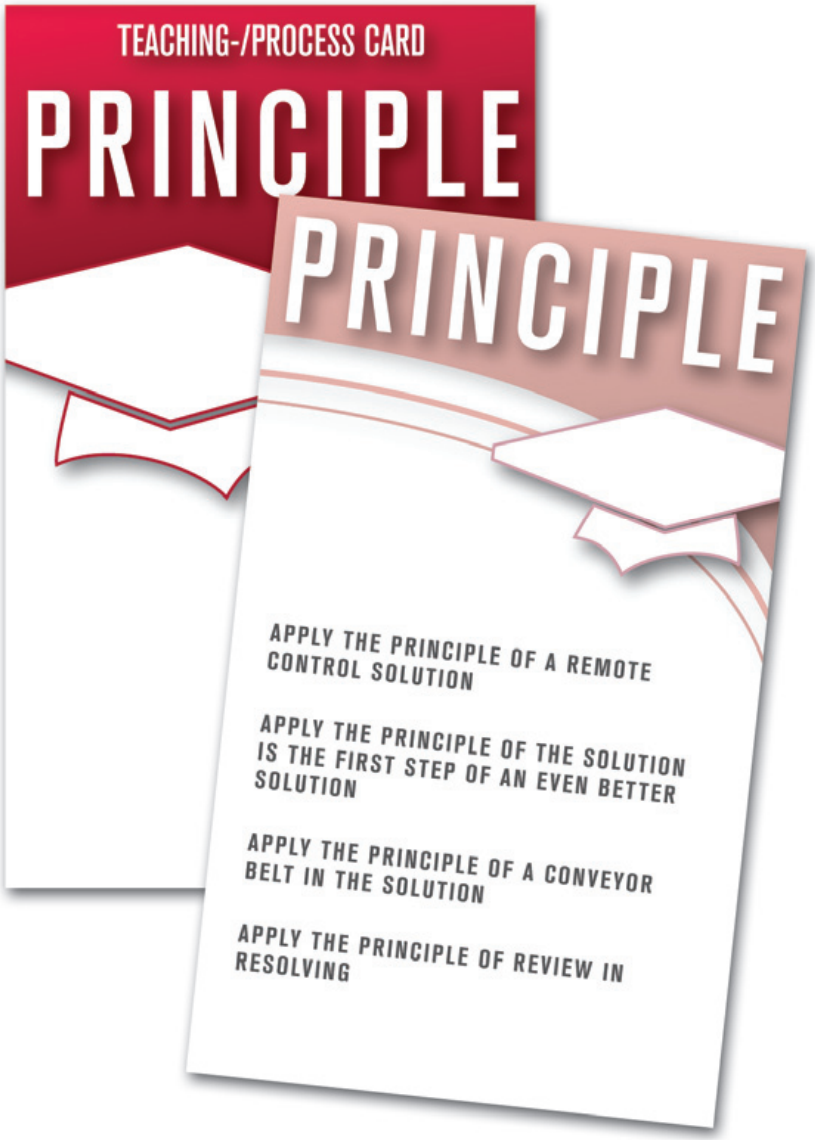
STOL

MODUL 2B

IDÉUDVIKLING MED ANVENDELSE AF PRINCIPPER SOM REDSKAB

TID: 60 MINUTTER

PRINCIP-KORT



3D CASE: JA -VI HAR LAVET EN FEJL (MED KATEGORI)

1. **SAMME MAKKER**

2. STRÆK ARMENE OVER HOVEDET OG SIG ”JEG HAR LAVET EN FEJL” (DEMONSTRER FØRST SELV)

3. FORTSÆT OG FÅ DEM TIL AT HÆVE LYDNIVEAUET, INDTIL DE RÅBER

4. VÆLG NU EN KATEGORI (F.EKS. ”NOGET MAN KIKKER IGENNEM”) – PÅ SKIFT UDFYLDER I KATEGORIEN INDTIL DER SKER EN FEJL – SÅ RÅBER I SAMMEN ”JAAA VI HAR LAVET EN FEJL”. FORTSÆT ØVELSEN VED AT VÆLGE EN NY KATEGORI

5. **DEMONSTRER**

6. DEN MED DEN **LÆNGESTE BARNDOMSDRØM** STARTER

3D CASE:
TING MØDES

1. **SAMME MAKKER**

2. TAG HVER EN TING I **TINGPOSEN** (DU ANBRINGER EN POSE MED MANGE TING MIDT PÅ GULVET)

3. NU MØDES DE TO TING.HVERT PAR HAR, OG PÅ SKIFT SKAL I FÅ ÉN IDE TIL, HVORDAN MAN KUNNE FORBEDRE SIN EGEN TING MED INSPIRATION FRA DEN ANDENS TING

4. I MÅ GERNE HJÆLPE HINANDEN

5. **DEMONSTRER**

6. DEN MED DE **LÆNGSTE STRØMPER** STARTER

7. NÅR I ER FÆRDIGE FINDER I EN NY MAKKER OG GØR DET SAMME MED DE TO TING DER NU MØDES

3D CASE:
PRAKTIKEREN OG FILOSOFFEN

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR **SAMME HÅNDTEMPERATUR** PÅ NUVÆRENDE TIDSPUNKT

2. DEN ENE ER PRAKTIKER OG SIGER NOGET KONKRET/ PRAKTISK **(SKO)**

3. DEN ANDEN ER FILOSOF OG SIGER NOGET PRINCIPIELT/ ABSTRAKT **(FODTØJ)**

4. I SKIFTES TIL AT SIGE ÉT ORD DER HHV. ER ET PRAKTISK EKSEMPEL ELLER ET PRINCIP IFT. DET DEN ANDEN LIGE HAR SAGT

5. PRAKTIKEREN SIDDER NED PÅ GULV/STOL FILOSOFFEN STÅR OP

6. HVIS I GÅR I STÅ STARTER PRAKTIKEREN ALTID MED ET NYT ORD

7. DEN MED **LÆNGSTE BUKSER** ER PRAKTIKER OG STARTER

3D CASE:
FINDE PRINCIPPER

1. GÅ RUNDT I LOKALET OG PEG PÅ TING

2. NÅR DU PEGER PÅ EN TING SÅ SE DEN OG HØR HVAD DET ER VED AT SIGE DET HØJT TIL DIG SELV. DEMONSTRER DET OG LAD ØVELSEN KØRER CA 1. MINUT FØR DU STOPPER DEM

3. NU GØR DU DET SAMME MED DEN FORSKEL AT DU SER HVAD DU PEGER PÅ OG **SIGER/HØRER** NOGET DET IKKE ER - F.EKS. SER EN STOL OG SIGER HØREAPPARAT. DEMONSTRER DET OG LAD ØVELSEN KØRER CA 1 MINUT FØR DU STOPPER DEM

4. NU PEGER DU – SER HVAD DET ER OG **SIGER/HØRER** HVILKET **PRINCIP**, DER LIGGER BAG VED DET – F.EKS. SE EN STOL OG SIG MØBEL ELLER KROPSAFLASTNING

5. **DEMONSTRER** OG KØR ØVELSEN 2-3 MINUTTER

3D CASE:
TØM TING FOR PRINCIPPER

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN, DER HAR **SAMME HØJDE** SOM DIG SELV

2. I SKIFTES TIL AT PEGE PÅ EN TING

3. I HJÆLPER HINANDEN MED AT KOMME PÅ SÅ MANGE PRINCIPPER VED DEN TING SOM MULIGT

4. NÅR I IKKE KAN KOMME PÅ FLERE PRINCIPPER, PEGER DEN ANDEN PÅ EN TING

5. **DEMONSTRER**

6. DEN MED **KORTEST HÅR** STARTER MED AT PEGE PÅ EN TING

3D CASE: TING MØDES (ANVEND PRINCIPPER)

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR DEN **MODSATTE HÅNDTEMPERATUR** AF DIG SELV

2. TAG HVER EN TING I TINGKASSEN (DU ANBRINGER EN KASSE MED MANGE TING MIDT PÅ GULVET)

3. NU MØDES DE TO TING HVERT PAR HAR, OG PÅ SKIFT SKAL I FÅ ÉN IDE TIL HVORDAN MAN KUNNE FORBEDRE SIN EGEN TING VED AT ANVENDE ET PRINCIP FRA DEN ANDENS TING – NÆVN FØRST PRINCIPPET OG ANVEND DET SÅ.

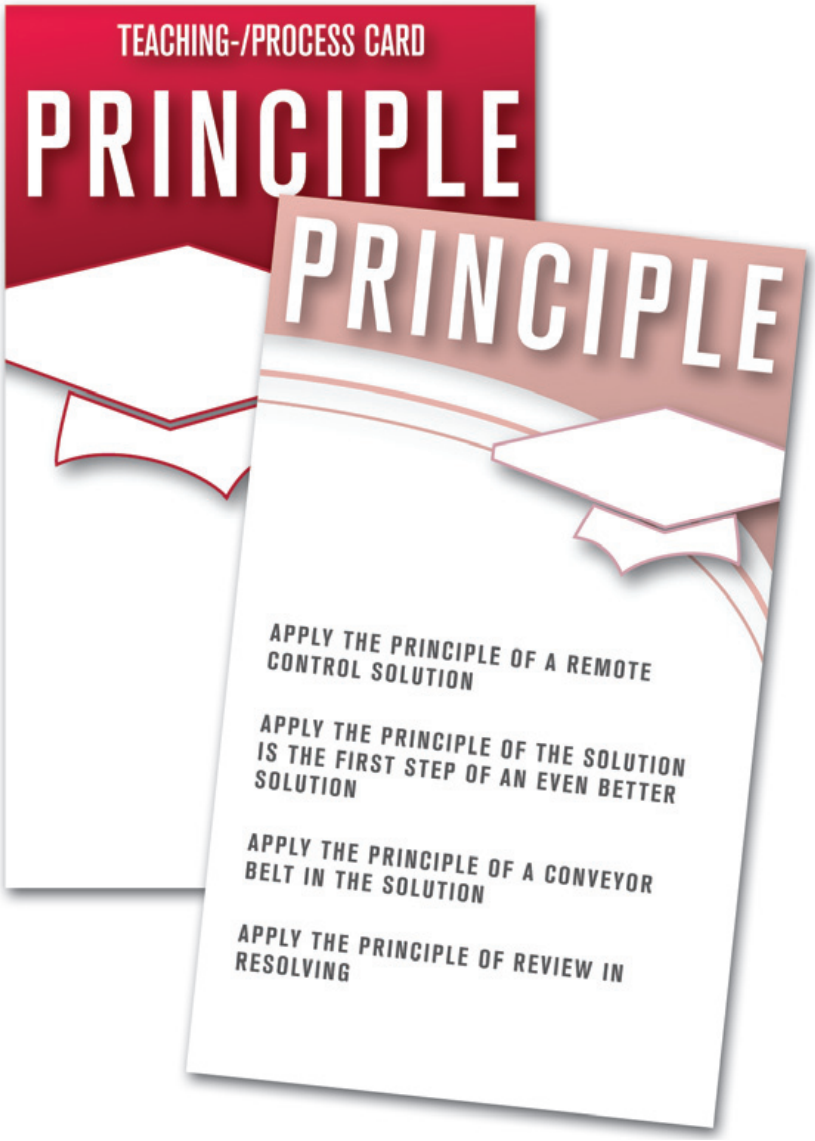
4. I MÅ GERNE HJÆLPE HINANDEN

5. **DEMONSTRER**

6. DEN MED DE **LYSESTE STRØMPER** STARTER

7. NÅR I ER FÆRDIGE, FINDER I EN NY MAKKER OG GØR DET SAMME MED DE TO TING, DER NU MØDES

PRINCIP-KORT



3D CASE:
PRINCIP 3D CASE

1. FIND SAMMEN MED EN DER HAR **SAMME FARVE BOLIG** SOM DIG SELV

2. UDDEL “PRINCIP TRÆNINGSKORT”

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. FÅ IDÉER TIL HVAD DER SKER HVIS PRINCIPPET PÅ KORTET ANVENDES TIL AT UDVIKLE EN NY CYKEL?

5. HJÆLP HINANDEN MED AT FÅ IDÉER

6. **DEMONSTRER**

7. DEN MED DE **NYESTE SKO** STARTER

VENLIGST SID NED

PROBLEM

HER PRÆSENTERER DU PROBLEMET IGEN (KORT)

ANVEND PRINCIPPET OM AT

“SÆTTE FARTEN OP”

ANVEND PRINCIPPET OM “RENGØRING”

ANVEND PRINCIPPET OM "AT TILDÆKKE"

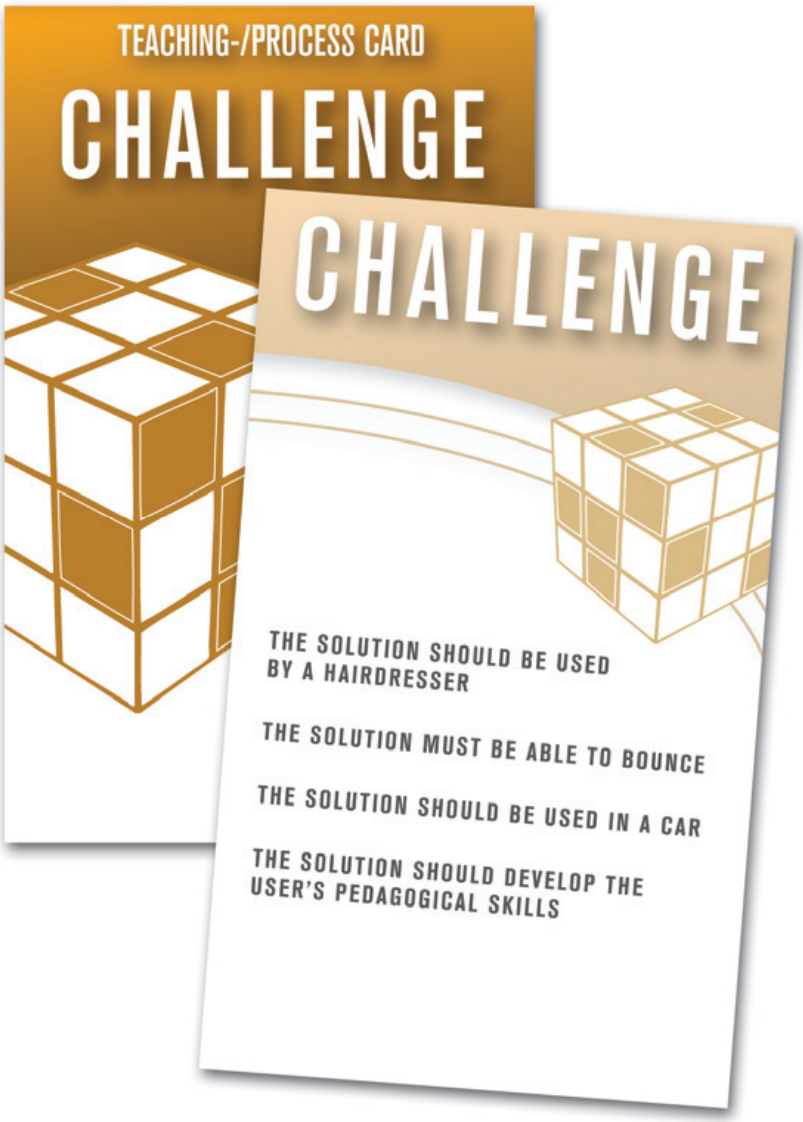
ANVEND PRINCIPPET FRA EN "SVINGDØR"

MODUL 2C

IDÉUDVIKLING MED UDFORDRINGER SOM REDSKAB

TID: 30 MINUTTER

UDFORDRINGS-KORT



3D CASE:
UDFORDRING 3D CASE

1. FIND SAMMEN MED EN DER **SÅ LIGE SÅ MEGET TV** SOM DIG SELV I GÅR

2. UDDEL "UDFORDRING TRÆNINGSKORT"

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. I SKAL UDVIKLE EN NY VELKOMST SOM MAN FÅR NÅR MAN ANKOMMER TIL EN FRISØRSALON. HVILKE IDÉER GIVER UDFORDRINGEN JER?

5. HJÆLP HINANDEN MED AT FÅ IDÉER

6. **DEMONSTRER**

7. DEN MED DET **LÆNGSTE ÅNDEDRÆT** STARTER

VENLIGST SID NED

PROBLEM

HER PRÆSENTERER DU PROBLEMET IGEN (KORT)

LØSNINGEN SKAL KUNNE BRUGES I EN BIL

LØSNINGEN SKAL KUNNE BRUGES IMENS AT BRUGEREN SOVER

LØSNINGEN SKAL VOKSE HVER DAG

LØSNINGEN SKAL KUNNE BRUGES **UNDER** VAND

MODUL 3A

IDÉUDVIKLING TO & TO ALENE MED EN BUNKE BLANDEDE TRÆNINGSKORT

TID: 45+ MINUTTER

FÆLLES IDÉ-SKABELSE

3D CASE: JA - VI HAR LAVET EN FEJL (MED KLAP)

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR SAMME **SPORTSINTERESSER** SOM DIG SELV

2. STRÆK ARMENE OVER HOVEDET OG SIG ”JEG HAR LAVET EN FEJL” (DEMONSTRER FØRST SELV)

3. FORTSÆT OG FÅ DEM TIL AT HÆVE LYDNIVEAUET, INDTIL DE RÅBER

4. STÅ OVERFOR HINANDEN OG KLAP I EN FORTSAT RYTME PÅ LÅR, I EGNE HÆNDER OG MOD MAKKERENS HÆNDER - FÅ ALLE MED

5. VÆLG NU EN KATEGORI (F.EKS. ”NOGET MAN KIKKER IGENNEM”) – PÅ SKIFT UDFYLDER I KATEGORIEN MENS I KLAPPER VED AT SIGE **JEG** (PÅ LÅR KLAP) **SIGER** (PÅ KLAP I EGNE HÆNDER **”ORDET”**(PÅ KLAP I MAKKERENS HÆNDER) NÅR DER SKER EN FEJL – SÅ RÅBER I SAMMEN ”JAAA VI HAR LAVET EN FEJL”

6. DEN MED **LYSESTE ØJNE** STARTER

3D CASE:
NEJ, DET ER EN DÅRLIG IDÉ FORDI…

1. FIND SAMMEN MED EN DU **IKKE HAR LAVET ØVELSER SAMMEN MED FØR**

2. UDDEL "ORD TRÆNINGSKORT"

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. FÅ IDÉER TIL HVORDAN FREMTIDENS BARBEQUE GRIL KAN VÆRE. BRUG ET ORD AF GANGEN FRA KORTET TIL AT FÅ INSPIRATION TIL IDÉERNE. MAKKEREN SIGER "NEJ" (TIL ENHVER IDÉ) OG FORTSÆTTER VED AT FORKLARE HVORFOR IDÉEN ER SÅ UENDELIG DÅRLIG. HAN/HUN FORTSÆTTER HEREFTER VED AT UDVIKLE EN NY IDÉ TIL FREMTIDENS BARBEQUE GRIL MED INSPIRATION FRA SIT KORT

5. **DEMONSTRER** - ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER

6. DEN MED **LÆNGST HÅR** STARTER

3D CASE:
JA, VI KUNNE OGSÅ

1. **SAMME MAKKER**

2. UDDEL “ORD TRÆNINGSKORT”

3. HVIS NOGEN ER KOMMET TIL AT KIKKE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT

4. FÅ IDÉER TIL HVORDAN FREMTIDENS CYKEL KAN VÆRE. BRUG ET ORD AF GANGEN FRA KORTET TIL AT FÅ INSPIRATION TIL IDÉERNE. MAKKEREN SIGER ”**JA**” (TIL ENHVER IDÉ) OG FORTSÆTTER VED AT UDVIKLE EN NY IDÉ FRA MED INSPIRATION FRA SIT KORT ”VI KUNNE OGSÅ…”

5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER

6. **DEMONSTRER**

7. DEN MED DE **STØRSTE FORTÆNDER** STARTER

VENLIGST SID NED

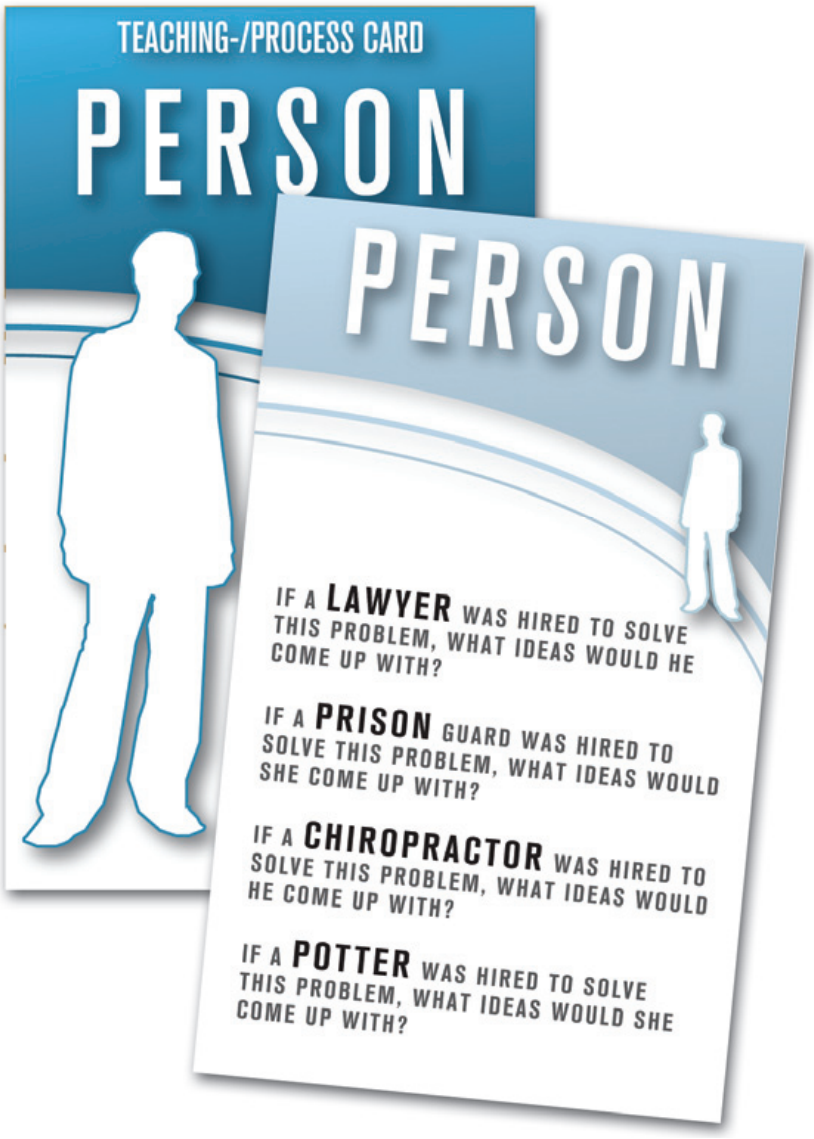
GØR FOLK KLAR TIL AT BRUGE KORTENE I 2-MANDS GRUPPER

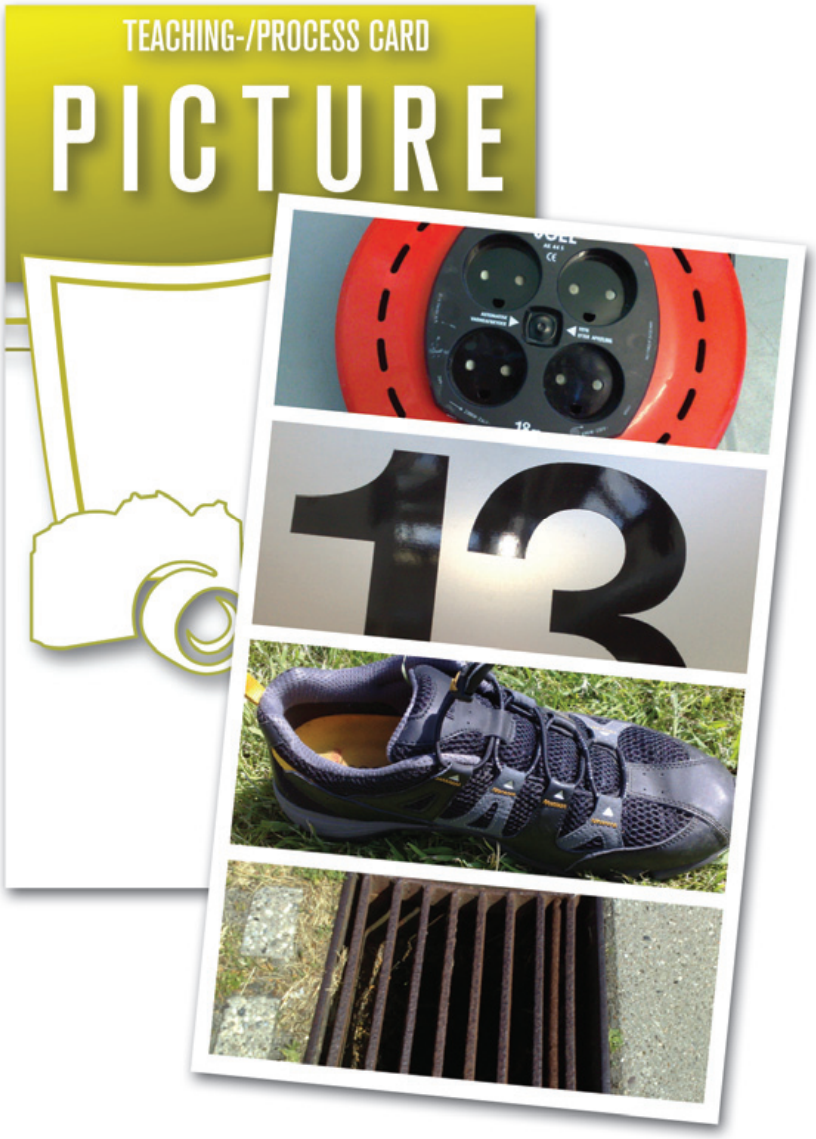
1. PRÆSENTER DE ENKELTE KORT FOR DELTAGERNE

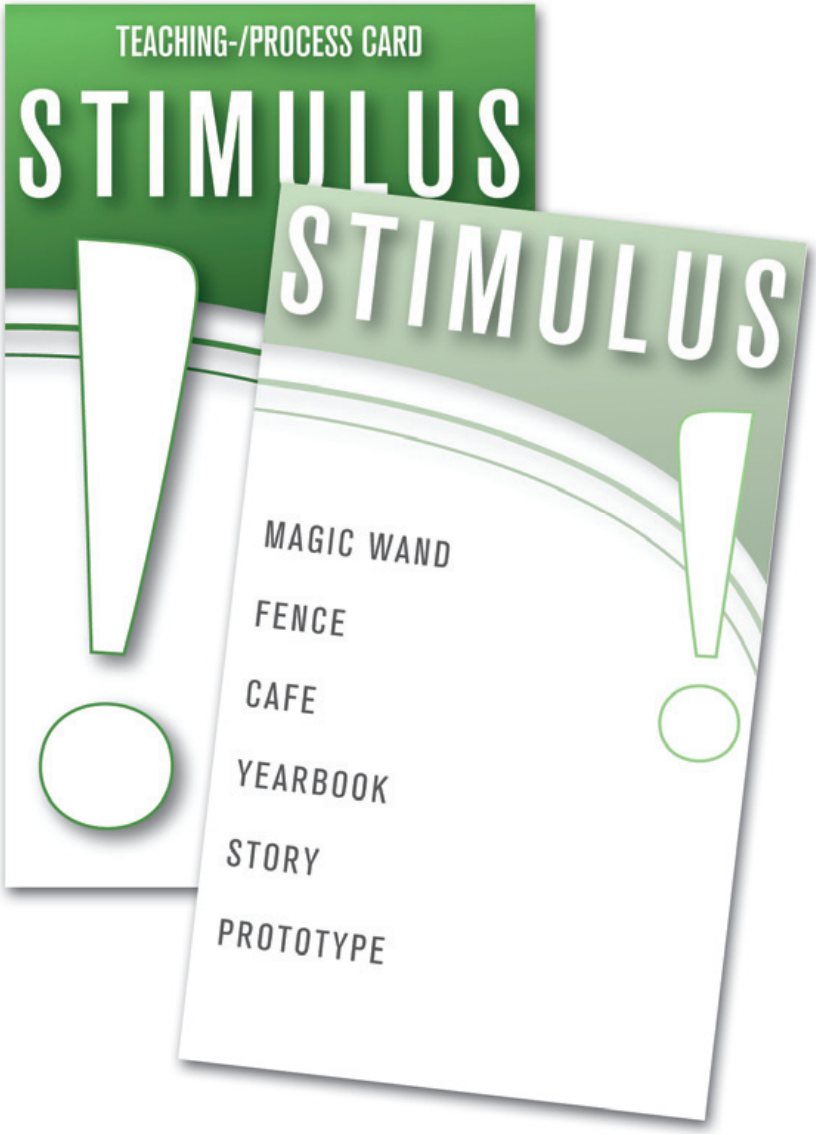
2. FÅ DELTAGERNE TIL AT SÆTTE SIG SAMMEN MED MAKKEREN FRA DEN SIDSTE 3D CASE

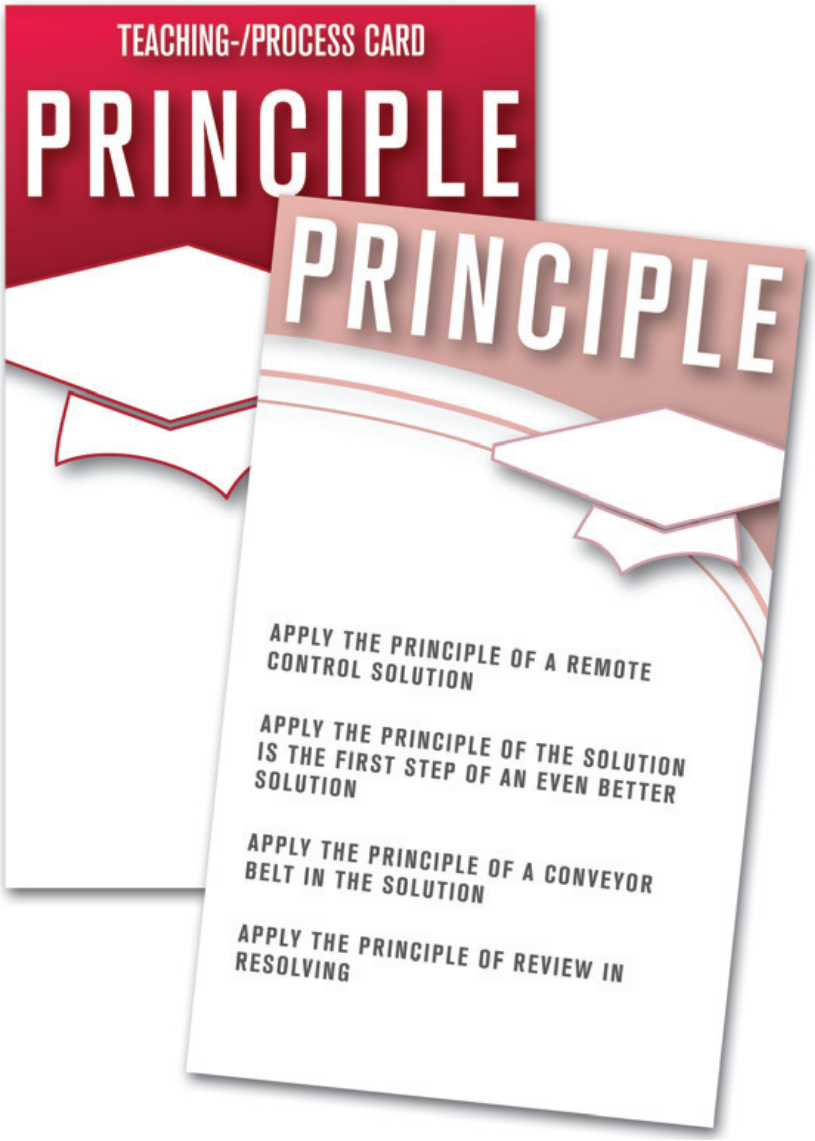
3. PRÆSENTER PROBLEMET FOR DELTAGERNE (KORT)

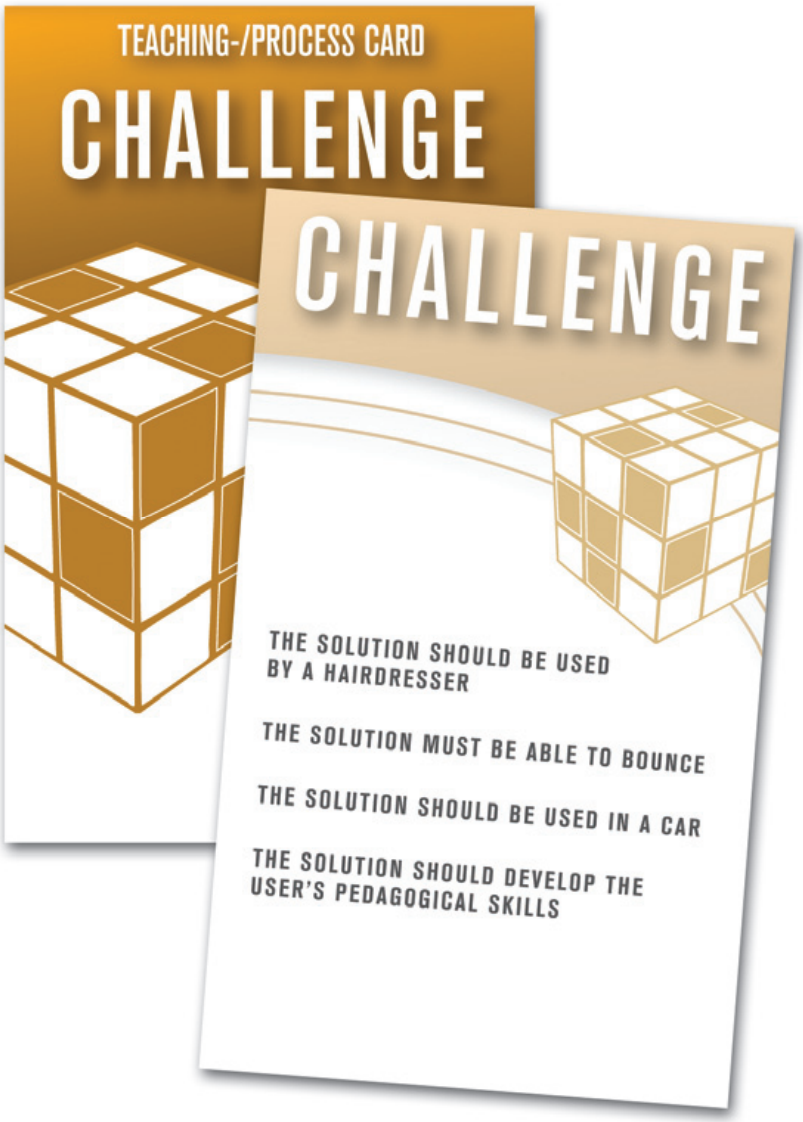
4. FÅ DEM TIL AT TØMME DERES HOVED FOR IDÉER UDEN BRUG AF KORT (BRAINWRITING)


TEACHING-/PROCESS CARD
PERSON
PERSON
IF A LAWYER WAS HIRED TO SOLVE THIS PROBLEM, WHAT IDEAS WOULD HE COME UP WITH?
IF A PRISON GUARD WAS HIRED TO SOLVE THIS PROBLEM, WHAT IDEAS WOULD SHE COME UP WITH?
IF A CHIROPRACTOR WAS HIRED TO SOLVE THIS PROBLEM, WHAT IDEAS WOULD HE COME UP WITH?
IF A POTTER WAS HIRED TO SOLVE THIS PROBLEM, WHAT IDEAS WOULD SHE COME UP WITH?


TEACHING-/PROCESS CARD
PICTURE
13


TEACHING-/PROCESS CARD
STIMULUS
STIMULUS
MAGIC WAND
FENCE
CAFE
YEARBOOK
STORY
PROTOTYPE


TEACHING-/PROCESS CARD
PRINCIPLE
PRINCIPLE
APPLY THE PRINCIPLE OF A REMOTE CONTROL SOLUTION
APPLY THE PRINCIPLE OF THE SOLUTION IS THE FIRST STEP OF AN EVEN BETTER SOLUTION
APPLY THE PRINCIPLE OF A CONVEYOR BELT IN THE SOLUTION
APPLY THE PRINCIPLE OF REVIEW IN RESOLVING


TEACHING-/PROCESS CARD
CHALLENGE
CHALLENGE
THE SOLUTION SHOULD BE USED BY A HAIRDRESSER
THE SOLUTION MUST BE ABLE TO BOUNCE
THE SOLUTION SHOULD BE USED IN A CAR
THE SOLUTION SHOULD DEVELOP THE USER'S PEDAGOGICAL SKILLS

PROBLEM

HER PRÆSENTERER DU PROBLEMET IGEN (KORT)

2-PERSONERS BRAINWRITING

SKRIV ALLE IDÉER NED

- ÉN IDÉ PR. STYKKE PAPIR

TO & TO GENERERER IDÉER UD FRA KORTENE

1. DE DELTAGERE SIDDER NU I GRUPPER AF TO

2. UDDEL KORTENE TIL DELTAGERNE, SOM DE SKAL BRUGE TIL IDÉGENERERING

3. DE HJÆLPER HINANDEN MED AT FÅ IDÉER UDFRA DET KORT DE HAR VENDT

4. NÅR DE IKKE KAN FÅ FLERE IDÉER VENDER DE ET NYT KORT OG FORTSÆTTER

5. DE SKRIVER IDÉERNE NED PÅ GULE SEDLER. ÉN IDÉ PR. SEDDEL

6. EFTER CA. 15 MINUTTER DANNES NYE GRUPPER AF TO SOM FORTSÆTTER ARBEJDET

7. FORTSÆT INDTIL DER ER 10 MINUTTER TILBAGE AF DAGEN

ÉN BUNKE KORT TIL HVER 2-MANDS GRUPPE

PROBLEM

HER PRÆSENTERER DU PROBLEMET IGEN (KORT)

I 2-MANDS GRUPPER:
BRUG KORTENE TIL AT UDVIKLE SÅ MANGE IDÉER SOM MULIGT

SKRIV ALLE IDÉER NED

- ÉN IDÉ PR. STYKKE PAPIR

MODUL 3B

VIDEREUDVIKLING AF IDÉ
TO & TO

TID: 45+ MINUTTER

IDÉ-UDVIKLING I PAR AF TO

3D CASE:
STORK – FRØ – GRAVID KVINDE

1. **REJS JER**

2. FIND SAMMEN 2 OG 2 MED EN, DER HAR SAMME **LÆNGDE SNØRREBÅND** SOM DIG SELV.

3. PRINCIPPET FOR SPILLET ER TAGET FRA LEGEN **STEN, SAKS OG PAPIR**

4. STORKEN KAN FANGE FRØEN. FRØEN KAN FANGE GRAVID KVINDE. GRAVID KVINDE KAN FANGE STORKEN

5. JEG TÆLLER TIL 3. PÅ 3 ER I ENTEN EN STORK (FOROVERBØJET MED HÆNDERNE KLAPPENDE SOM EN STOR MUND), EN FRØ (NED I KNÆ OG LAV ET LILLE HOP, SAMT SIGE KVÆK) ELLER EN GRAVID KVINDE (LÆN DIG BAGOVER MENS DU STØNNER HØJLYDT). TRÆN STILLINGERNE FØRST

6. **DEMONSTRER**

7. BEGYND AT TÆLLE HØJT TIL 3 – LAV 4 RUNDER

3D CASE:
SKRIV ET BREV ÉT ORD AD GANGEN

1. SÆT GRUPPER SAMMEN TRE & TRE, SOM DE SIDDER VED SIDEN AF HINANDEN

2. DEL DET FORTRYKTE BREVPAPIR UD – ET PR. GRUPPE

3. DEN, DER HOLDER PAPIRET, SKAL HAVE NOGET AF SKRIVE MED

4. I SKAL NU SKRIVE ET BREV, HVOR I KUN MÅ SKRIVE ÉT ORD AD GANGEN

5. PAPIRET GÅR RUNDT MED URET

6. I MÅ IKKE TALE SAMMEN

7. JEG SIGER TIL, NÅR I NÆRMER JER “KÆRLIG HILSEN”

8. BED EFTERFØLGENDE FRIVILLIGE OM AT LÆSE DERES BREV OP (2-4 BREVE)

KÆRE...

ANGÅENDE...

(TEKST)...

BEST REGARDS...

3D CASE:
LAV EN HISTORIE ÉT ORD AD GANGEN

1. BLIV I GRUPPERNE, SOM SKREV BREVE SAMMEN

2. STÅ I EN "CIRKEL"

3. I SKAL LAVE EN HISTORIE, ÉT ORD AD GANGEN

4. HISTORIEN STARTER MED "DER VAR ENGANG…"

5. HISTORIEN UDVIKLES "MED URET"

6. HVIS DER ER EN SOM SIGER "**FORFRA**" STARTER DEN NÆSTE I RÆKKEN EN NY HISTORIE MED AT SIGE **"DER"**

7. DEN, DER SIDST ER **BLEVET KLIPPET**, STARTER

3D CASE:
HVAD SKER DER SÅ? (TEGNESERIEN)

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR SAMME **”GÅ I SENG TIDER”** SOM DIG SELV
2. I STÅR I DET FØRSTE BILLEDE I EN TEGNESERIE OVEN PÅ JOAKIM VON ANDS GULDMØNTER I HANS PENGETANK – SUPERMAND ER VED AT LØFTE TAGET AF…
3. DEN ENE STARTER MED AT SIGE ”SE SUPERMAND LØFTER TAGET AF” OG SPØRGER SÅ MAKKEREN ”HVAD SKER DER SÅ?”
4. TAG SAMMEN ET SKRIDT IND I NÆSTE BILLEDE PÅ SKIFT
5. FORTÆLLER I, HVAD DER SKER I NÆSTE BILLEDE OG SLUTTER MED AT SPØRGE DEN ANDEN: ”HVAD SKER DER SÅ?”
6. **DEMONSTRER**
7. DEN MED **MEST SORT TØJ** PÅ STARTER MED AT SIGE “SE SUPERMAND…

3D CASE: NYT BUD?

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR SAMME **FARVE HOVEDDØR** SOM DIG SELV
2. I STÅR I DET FØRSTE BILLEDE I EN TEGNESERIE OVEN PÅ JOAKIM VON ANDS GULDMØNTER I HANS PENGETANK – SUPERMAND ER VED AT LØFTE TAGET AF…
3. DEN ENE STARTER MED AT SIGE ”SE SUPERMAND LØFTER TAGET AF” OG SPØRGER SÅ MAKKEREN ”HVAD SKER DER SÅ?”
4. TAG SAMMEN ET SKRIDT IND I NÆSTE BILLEDE
5. PÅ SKIFT FORTÆLLER I HVAD DER SKER I NÆSTE BILLEDE OG SLUTTER MED AT SPØRGE DEN ANDEN ”HVAD SKER DER SÅ?”
6. PÅ ET HVILKET SOM HELST TIDSPUNKT KAN DEN, DER LYTTER SIGE ”NYT BUD” – DEN ANDEN SKAL SÅ KOMME MED ET NYT BUD/FORSLAG I STEDET FOR DET, HAN/HUN LIGE HAR SAGT
7. **DEMONSTRER**, OG DEN MED **FLEST STYKKER TØJ** STARTER MED AT SIGE “SE SUPERMAND…

DET HANDLER NU OM AT VIDEREUDVIKLE IDÉEN FRA "VÆGGEN"

1. FORTSÆT MED SAMME MAKKER OG BYG VIDERE PÅ DEN UDVALGTE IDÉ PÅ SAMME MÅDE SOM I LAVEDE TEGNESERIEN

2. "HVAD SKER DER SÅ?" OG "NYT BUD" PÅ IDÉEN I VALGTE

3. DEN DER HAR DE **LÆNGSTE BEN** STARTER MED AT TAGE SIN IDÉ FREM

4. EFTER FØRSTE RUNDE GÅR DE HEN TIL BORDET OG SKRIVER ALLE IDÉERNE NED PÅ ET A3 PAPIR.

5. HEREFTER KØRES NÆSTE RUNDE MED MAKKERENS IDÉ

6. IGEN SKIVES IDÉERNE NED PÅ ET A3 PAPIR

7. EFTER ØVELSEN HAR ALLE ET A3 ARK MED DERES IDÉ VIDEREUDVIKLET

PROBLEM

HER PRÆSENTERER DU PROBLEMET IGEN (KORT)

UDVIKL DINE IDÉER VIDERE EN EFTER EN:

HVAD SKER DER SÅ…

OG

NYT BUD

MODUL 3C

VIDEREUDVIKLING AF IDÉ I GRUPPER

TID: 60+ MINUTTER

IDÉ-UDVIKLING I GRUPPER

GRUPPEN UDARBEJDER ET FÆLLES IDÉ-KONCEPT

1. DAN GRUPPER MED 2 PAR I HVER (4 PERSONER) – DET ER DE SAMME PAR SOM LIGE HAR ARBEJDET SAMMEN.

2. BED GRUPPERNE FINDE ET BORD OG PLACERE DERES IDÉKONCEPTER (A3 ARK MED VIDERE UDVIKLET IDÉER) PÅ BORDET

TRÆNING: GRUPPE KREATIVITET
3D CASE: GRUPPEHISTORIE
– ÉN SÆTNING AD GANGEN (1)

1. STIL HOLDET OP PÅ EN RÆKKE EFTER FØDSELSDATO MED 1/1 FOREST
2. INDDEL RÆKKEN I GRUPPER AF 3-4 PERSONER
3. GRUPPERNE SKAL STÅ I EN "CIRKEL"
4. I SKAL NU LAVE EN HISTORIE, ÉN SÆTNING AD GANGEN
5. HISTORIEN STARTER MED "JEG SÆTTER MIG IND I MIN BIL OG KØRER HEN TIL…"
6. NÅR MAN ER FÆRDIG MED SIN SÆTNING KIKKER MAN PÅ DEN NÆSTE SOM FORTSÆTTER HISTORIEN
7. DET ER ALTID TILLADT AT SIGE **"FORFRA"** HVOREFTER DEN NÆSTE I RÆKKEN STARTER MED AT SIGE "JEG SÆTTER MIG IND I MIN BIL OG KØRER HEN TIL…"
8. HISTORIEN SKAL VÆRE EN JEG-FORTÆLLING I NUTIDS FORM
9. HISTORIEN UDVIKLES "MED URET"
10. DEN, DER SIDST HAR **KØRT MED TOG**, STARTER

TRÆNING: GRUPPE KREATIVITET
3D CASE: GRUPPEHISTORIE – ÉN SÆTNING AD GANGEN (2)

1. BEHOLD SAMME GRUPPER SOM I FORRIGE ØVELSE
2. GRUPPERNE SKAL STÅ I EN "CIRKEL"
3. I SKAL NU LAVE EN HISTORIE, ÉN SÆTNING AD GANGEN
4. HISTORIEN STARTER MED "JEG GÅR EN TUR PÅ GADEN OG MØDER…"
5. NÅR MAN ER FÆRDIG MED SIN SÆTNING NIKKER MAN TIL DE ANDRE
6. DEN DER HAR NOGET AT TILFØJE HISTORIEN BYDER IND MED NÆSTE SÆTNING
7. HISTORIEN SKAL VÆRE EN JEG-FORTÆLLING I NUTIDS-FORM
8. DEN, DER SIDST HAR **SPIST EN BANAN**, STARTER

TRÆNING: GRUPPE KREATIVITET
3D CASE: GRUPPE IDÉUDVIKLING (DING-MAND)

1. INDEN GRUPPEARBEJDET GÅR I GANG LAVES DENNE ØVELSE VED BORDERNE
2. HVER GRUPPE FÅR EN BUNKE BLANDEDE STIMULI KORT
3. DE SKAL SAMMEN FÅ IDÉER TIL AT GØRE DET MERE INTERESSANT AT VENTE VED ET BUSSTOPPESTED
4. PÅ SKIFT VENDER DE ET STIMULIKORT OG FÅR EN IDÉ
5. DE ANDRE MÅ TILFØJE FLERE IDÉER DER BYGGER VIDERE PÅ DEN FØRSTE
6. **DING-MANDEN** ER IKKE MED I IDÉUDVIKLINGEN, MEN SKAL SIGE **DING** HVER GANG EN I GRUPPEN IKKE FØLGER REGLERNE FOR **JA OG**…
7. **DING-MANDEN** BESTEMMER HVORNÅR DER SKAL VENDES ET NYT KORT
8. DEN, DER SIDST HAR VÆRET **VED TANDLÆGE** STARTER MED AT VÆRE **DING-MAND**
9. BYT **DING-MAND** EFTER CA 4-5 MINUTTER

GRUPPEN UDARBEJDER ET FÆLLES IDÉ-KONCEPT

1. GRUPPENS MEDLEMMER PRÆSENTERER PÅ SKIFT DERES IDÉKONCEPT OM **DATING BUREAUET**
2. NÅR MAN HAR PRÆCENTERET EN IDÉ FÅR MAN ROLLEN SOM **DING-MAND** OG NOTERER IDÉERNE NED EFTER-HÅNDEN SOM GRUPPEN FÅR DEM
3. RESTEN AF GRUPPEN VIDEREUDVIKLER IDÉKONCEPTET EFTER REGLERNE FRA "EN SÆTNING AD GANGEN
4. GRUPPEARBEJDET SKAL BASERES PÅ "HVAD SKER DER SÅ?" "FORFRA" OG "NYT BUD"
5. **DING MANDEN** MÅ IKKE SIGE ANDET END **DING** OG **FORFRA**
6. DEN DER SIDST HAR VÆRET **UDE AT FLYVE** STARTER MED AT PRECENTERE OG SOM **DING-MAND**
7. DU SKAL SKIFTE **DING-MAND** UD EFTER HVER 5. MIN.
8. DER ER 5 MINUTTER X ANTAL GRUPPEMEDLEMMER TIL OPGAVEN

VENLIGST SID NED

DING-MAND

PRÆCENTERER SIT IDÉ-KONCEPT

SIGER **DING** NÅR DER BLIVER SAGT **NEJ** TIL EN IDÉ

SIGER **FORFRA** NÅR DET ER TID TIL AT SØGE EN NY RETNING I KONCEPTETS UDVIKLING

RUNDE OM BORDET
VIDEREUDVIKLING AF IDÉ-KONCEPETER

HVAD SKER DER SÅ?

NYT BUD

FORFRA

DING-MANDÉN NOTERER

MODUL 4

IDÉERNE ANBRINGES PÅ VÆG ELLER BORD OG EN IDÉ VÆLGES

TID: 15+ MINUTTER

ALLE HÆNGER DERES IDÉER OP PÅ VÆGGEN

1. ALLE HÆNGER DERES GULE SEDLER PÅ POSTERNE DER HÆNGER PÅ VÆGGEN

SÆT ALLE IDÉER PÅ VÆGGEN

ALLE VÆLGER EN IDÉ HVER

1. ALLE VÆLGER ÉN IDÉ/GUL SEDDEL MED HJERTET (IKKE MED HJERNEN) DET SKAL VÆRE DEN IDÉ DER TALER TIL DEN ENKELTE FORDI DEN KUNNE VÆRE FANTASTISK AT GÅ VIDERE MED.

2. GIV DEM TID TIL AT LÆSE MANGE IDÉER OG VÆLGE EN (8 - 10 MIN)

3. IDÉEN/SEDLEN PUTTES I LOMMEN TIL SENERE BRUG

FORELSK DIG I EN IDÉ

UDVÆLG EN IDÉ **HVER**

- VÆLG MED HJERTET!

MODUL 5

HVILKEN VIDEN MANGLER VI TIL DET VIDERE UDVIKLINGS FORLØB?

TID: 30 MINUTTER

3D CASE:
PRAKTIKEREN OG FILOSOFFEN

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR **SAMME HÅNDTEMPERATUR** PÅ NUVÆRENDE TIDSPUNKT SOM DIG
2. DEN ENE ER PRAKTIKER OG SIGER NOGET KONKRET/ PRAKTISK **(SKO)**
3. DEN ANDEN ER FILOSOF OG SIGER NOGET PRINCIPIELT/ ABSTRAKT **(FODTØJ)**
4. I SKIFTES TIL AT SIGE ÉT ORD DER HHV. ER ET PRAKTISK EKSEMPEL ELLER ET PRINCIP IFT. DET DEN ANDEN LIGE HAR SAGT
5. PRAKTIKEREN SIDDER NED PÅ GULV/STOL FILOSOFFEN STÅR OP
6. HVIS I GÅR I STÅ STARTER PRAKTIKEREN ALTID MED ET NYT ORD
7. DEN MED **LÆNGSTE BUKSER** ER PRAKTIKER OG STARTER

3D CASE:
PRAKTIKEREN OG FILOSOFFEN

1. FIND SAMMEN TO & TO MED EN DER HAR **SAMME SKO** PÅ SOM DIG

2. UDDEL 1 A4 PAPIR PR. 2 MANDS GRUPPE

3. HVER 2-MANDS GRUPPE SKAL NU TEGNE DERES FÆLLES HJERNE PÅ PAPIRET OG UDFYLDE DET MED DEN VIDEN DE HAR I DERES HOVEDER: VIDEN ER BREDT FORSTÅET OG INDEHOLDER FRITIDSINTERESSER, ARBEJDE, SKOLEFAG, HOBBY OG LIGNENDE

VENLIGST SID NED

HVILKEN VIDEN MANGLER VI FOR AT UDVIKLE KONCEPTET VIDERE?

1. SOM GRUPPE TEGNER I ET MENTALT BIBLIOTEK, SOM INDEHOLDER VIDEN DER HJÆLPER JERES KONCEPT VIDERE

2. SÆT NAVNE/ORGANISATIONER PÅ DE ENKELTE VIDENSDELE I HJERNEN

TEGN DET MENTALE BIBLIOTEK

AF (VIDENS) PERSONER DER BØR MØDES

MODUL 6

FREMLÆGGELSE AF IDÉKONCEPTER

TID: 5 MINUTTER PR. IDÉ

FRELÆGGELSE AF IDÉ -KONCEPTER

MODUL 7

REFLEKSION MED POWERWRITING

TID: 30 MINUTTER

REFLEKTION

POWER WRITING

1. ALENE: INDIVIDUEL IDÉGENERERING PÅ
   ”HVAD HAR JEG LÆRT”.
   - ÉN REFLEKSION PR. PAPIR

2. LAV EN BUNKE MED ALLE DINE REFLEKSIONER

3. BRUG BUNKEN SOM STIMULI TIL AT SKRIVE EN REFLEKSIONSRAPPORT. EN REFLEKSION AF GANGEN.

4. SØRG FOR AT DER ER TOTAL STILHED MENS DENNE ØVELSE LØBER

REFLEKTION

SKRIV REFLEKTIONER FRA DINE OPLEVELSER NED

- ÉN REFLEKTION PR PAPIR

REFLEKTIONER

LAV EN STAK AF DINE REFLEKTIONS PAPIRER

REFLEKTION

SKRIV ET REFLEKTIONS DOKUMENT

BRUG REFLEKTIONS NOTERNE SOM REDSKAB
ÉT EFTER ET

FULDSTÆNDIG STILHED