



**AALBORG UNIVERSITY**  
DENMARK

**Aalborg Universitet**

## **Den Kreative Platform Spillet**

Sørensen, Christian Malmkjær Byrge; Hansen, Søren

*Publication date:*  
2009

*Document Version*  
Tidlig version også kaldet pre-print

[Link to publication from Aalborg University](#)

*Citation for published version (APA):*  
Byrge, C. (Producent), & Hansen, S. (Producent). (2009). Den Kreative Platform Spillet. 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](mailto:vbn@aub.aau.dk) providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

# KREATIV PRODUKTUDVIKLING



## 3D LEG

---



## GIVE GAVER

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME SKO** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **LÆNGST HÅR** STARTER.
4. GIV HINANDEN GAVER VED AT **MIME**. VIS GAVEN MED DIT KROPSSPROG UDEN AT SIGE, HVAD DET ER. MAKKEREN FORTÆLLER, HVILKEN GAVE HAN/HUN FÅR. I SKIFTES TIL AT GIVE GAVER.
5. ØVELSEN VARER I **3 MINUTTER**.



## FORTÆL DIN DAG BAGLÆNS

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME SKO** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST HÆNDER** STARTER.
4. FORTÆL OM **DIN DAG** INDTIL DU KOM TIL DETTE STED. FORTÆL SÅ DETALJERET SOM MULIGT. FORTÆL DET HELE BAGLÆNS, HVOR DU BEGYNDER MED **NU** OG SLUTTER MED AT STÅ UD AF SENGEN I MORGES. I FÅR ET MINUT HVER TIL AT LAVE ØVELSEN. I FÅR BESKED NÅR I SKAL SKIFTE (**1 MINUT**).
5. ØVELSEN VARER I **2 MINUTTER**.



## PLANLÆG EN FERIE SAMMEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME TRØJE** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST HÆNDER** STARTER.
4. TRÆK ET STIMULI-KORT. LÆS DET, OG BRUG DEN **FØRSTE TANKE** DU FÅR TIL AT FORTÆLLE, HVAD DER SKAL SKE PÅ FERIE. DIN MAKKER TRÆKKER ET KORT, SOM HAN/HUN BRUGER PÅ SAMME MÅDE TIL AT FORTÆLLE VIDERE OM JERES FERIE. I SKIFTES INDTIL TIDEN ER BRUGT.
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## PLANLÆG EN TUR TIL MÅNEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME SYNINGER** PÅ BENKLÆDER SOM DIG SELV.
3. DEN MED **PÆNESTTØJ** STARTER.
4. TRÆK ET STIMULI-KORT. LÆS DET, OG BRUG DEN **FØRSTE TANKE** DU FÅR TIL AT FORTÆLLE, HVAD DER SKAL SKE PÅ JERES FÆLLES TUR TIL MÅNEN. DIN MAKKER TRÆKKER ET KORT, SOM HAN/HUN BRUGER PÅ SAMME MÅDE TIL AT FORTÆLLE VIDERE OM JERES FERIE. I SKIFTES INDTIL TIDEN ER BRUGT.
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## 100 ORD PÅ ET MINUT

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME SLAGS LOMMER** I BENKLÆDER SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST LOMMER** STARTER.
4. BEGYND MED AT **NÆVNE ORD** UD I EN LIND STRØM – SÅ HURTIGT SOM MULIGT. HVER GANG DU FALDER I TEMPO OG I ANTALLET AF ORD, TRÆKKER DIN MAKKER ET STIMULIKORT OG LÆSER DET HØJT FOR DIG. DU SKAL BARE BRUGE STIMULIET TIL AT FINDE PÅ **NYE ORD** DU KAN FORTSÆTTE MED AT SIGE HØJT. I FORSÆTTER INDTIL I BLIVER BEDT OM AT SKIFTE (**1 MINUT**).
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## HVAD ER DET MODSATTE AF...

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME FARVESAMMEN-SÆTNING** PÅ TØJET SOM DIG SELV.
3. DEN MED **FLEST FARVER** PÅ TØJET STARTER.
4. DU PEGER PÅ **EN TING I RUMMET**, OG SPØRGER DIN MAKKER: "HVAD ER DET MODSATTE AF.. (F.EKS. ET BORD)". MAKKEREN PEGER MED DET SAMME PÅ EN ANDEN TILFÆLDIG TING, OG SVARER: "DET MODSATTE AF ET BORD ER... (F.EKS. EN LAMPE)". HEREFTER FORKLARER MAKKEREN DEN "LOGISKE" ÅRSAG TIL AT EN LAMPE ER DET MODSATTE AF ET BORD. (F.EKS. FORDI EN LAMPE ER NOGET DER LYSER RUMMET OP OG GØR DET STØRRE, MENS ET BORD TAGER AF PLADSEN I RUMMET).
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.





## UDVIKL EN CYKEL SAMMEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME BENKLÆDER** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST ØRER** STARTER.
4. TRÆK ET STIMULI-KORT. LÆS DET, OG BRUG DEN FØRSTE TANKE DU FÅR TIL AT FORTÆLLE, HVAD DER SKAL ÆNDRES PÅ EN **ALMINDELIG CYKEL**. DIN MAKKER TRÆKKER ET KORT, SOM HAN/HUN BRUGER PÅ SAMME MÅDE TIL AT FORTÆLLE VIDERE OM, HVORDAN CYKLEN SKAL VÆRE. I SKIFTES INDTIL TIDEN ER BRUGT.
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## UDVIKL EN BUS SAMMEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME STØRRELSE HÆNDER** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST SKO** STARTER.
4. TRÆK ET STIMULI-KORT. LÆS DET, OG BRUG DEN FØRSTE TANKE DU FÅR TIL AT FORTÆLLE, HVAD DER SKAL ÆNDRES PÅ EN **ALMINDELIG BUS**. DIN MAKKER TRÆKKER ET KORT, SOM HAN/HUN BRUGER PÅ SAMME MÅDE TIL AT FORTÆLLE VIDERE OM, HVORDAN BUSSEN SKAL VÆRE. I SKIFTES INDTIL TIDEN ER BRUGT.
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## UDVIKL EN GRILL SAMMEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME TEMPERATUR PÅ HÅNDFLADERNE** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST MUND** STARTER.
4. TRÆK ET STIMULI-KORT. LÆS DET, OG BRUG DEN FØRSTE TANKE DU FÅR TIL AT FORTÆLLE, HVAD DER SKAL ÆNDRES PÅ EN **ALMINDELIG GRILL**. DIN MAKKER TRÆKKER ET KORT, SOM HAN/HUN BRUGER PÅ SAMME MÅDE TIL AT FORTÆLLE VIDERE OM, HVORDAN GRILLEN SKAL VÆRE. I SKIFTES INDTIL TIDEN ER BRUGT.
5. ØVELSEN VARER I **2 MINUTTER**.



## FØRERHUND

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME HUDFARVE** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST FORTÆNDER** STARTER.
4. DU ER EN FØRERHUND, SOM LEDER DIN "BLINDE" MAKKER RUNDT I LOKALET. DEN "BLINDE" MAKKER HAR **LUKKEDE ØJNE** OG GÅR BAGERST MED SIN ENE HÅND PÅ SKULDEREN AF FØRERHUNDEN. GIV DIN "BLINDE" MAKKER EN TUR RUNDT I LOKALET. I FÅR BESKED NÅR I SKAL SKIFTE (**1 MINUT**).
5. ØVELSEN VARER I **2 MINUTTER**.



## RADIOBIL

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME INDSTILLING TIL FORMEL I** SOM DIG SELV.
3. DEN, DER **BEDST KAN LIDE RØDVIN**, STARTER.
4. DU HAR ET JOYSTICK, DER STYRER DIN MAKKER, SOM ER EN RADIOBIL, RUNDT I LOKALET. RADIOBILEN GÅR FORREST MED **LUKKEDE ØJNE** OG FÅR INSTRUKTIONER AF SIT "TALENDE" JOYSTICK. GIV DIN RADIOBIL EN TUR RUNDT I LOKALET. I FÅR BESKED NÅR I SKAL SKIFTE (**1 MINUT**).
5. ØVELSEN VARER I **2 MINUTTER**.



## KOLLEKTIV MONOLOG I

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME HÅRFARVE** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST SKO** STARTER.
4. DU FORTÆLLER ENERGISK OM DIN NYE SPORTSGREN (**RÅBEGOLF**) TIL DIN MAKKER. DIN MAKKER ER LIGE STARTET TIL EN ANDEN SPORTSGREN (**SYNKRON SVØMNING**), SOM HAN FORTÆLLER ENERGISK OM. I VIL BEGGE GERNE FORTÆLLE, MEN I ER LIGEGLADE MED HVAD DEN ANDEN SIGER. **BRYD IND** OG FORTÆL OM DIN EGEN SPORT, HVER GANG DU FÅR EN CHANCE.
5. ØVELSEN VARER I **2 MINUTTER**.



## KOLLEKTIV MONOLOG 2

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME ARMLÆNGDE** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **MEST LYSE ØJNE** STARTER.
4. DU FORTÆLLER ENERGISK OM DIN NYE SPORTSGREN (**STORKE-SPRINGVANDSDYKNING**) TIL DIN MAKKER. DIN MAKKER ER LIGE STARTET TIL EN ANDEN SPORTSGREN (**TASKEFYLDNING**) SOM HAN FORTÆLLER ENERGISK OM. I VIL BEGGE GERNE FORTÆLLE, MEN I ER LIGEGLADE MED HVAD DEN ANDEN SIGER. **BRYD IND** OG FORTÆL OM DIN EGEN SPORT, HVER GANG DU FÅR EN CHANCE.
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## JA OG... KOMMUNIKATION I

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME PEGEFINGER-LÆNGDE** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **MEST MØRKE ØJNE** STARTER.
4. DU ER **MILJØFORKÆMPER** OG BLIVER INTERVIEWET AF DIN MAKKER. INTERVIEWEREN STILLER **KRITISKE SPØRGSMÅL** OMKRING DIN INDSATS I DIT FELT. DU KIGGER PÅ ET STIMULI-KORT, OG DET FØRSTE DU KOMMER TIL AT TÆNKE PÅ, ER DIT "LOGISKE" SVAR I INTERVIEWET. I FORTSÆTTER MED NYE SPØRGSMÅL OG NYE SVAR. I BYTTER FØRST ROLLER, NÅR I BLIVER BEDT OM DET (1 MINUT).
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.





## JA OG... KOMMUNIKATION 2

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME KLAPPELYD** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **MEST ØMME HÆNDER** STARTER.
4. DU ER **GRANITSÆLGER** OG BLIVER INTERVIEWET AF DIN MAKKER. INTERVIEWEREN STILLER **KRITISKE SPØRGSMÅL** OMKRING DIN INDSATS I DIT FELT. DU KIGGER PÅ ET STIMULI-KORT, OG DET FØRSTE DU KOMMER TIL AT TÆNKE PÅ, ER DIT "LOGISKE" SVAR I INTERVIEWET. I FORTSÆTTER MED NYE SPØRGSMÅL OG NYE SVAR. I BYTTER FØRST ROLLER, NÅR I BLIVER BEDT OM DET (1 MINUT).
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## UDFYLD KATEGORIER I

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR DET **SAMME SMIL** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST LÆBER** STARTER.
4. START MED EN KATEGORI - **TING I KØLESKABET**. I SKIFTES TIL AT NÆVNE EN TING, DER NORMALT VIL VÆRE AT FINDE I ET KØLESKAB. HVER AF JER HAR **2 SEKUNDER** TIL AT FORTÆLLE EN NY TING, ELLERS HAR I LAVET EN FEJL. HVIS I SIGER NOGET, DER IKKE NORMALT ER AT FINDE I DEN KATEGORI, HAR I OGSÅ LAVET EN FEJL. NÅR I LAVET FEJL, RÅBER I: "**YES, VI HAR LAVET EN FEJL**" - FINDER EN NY KATEGORI OG STARTER IGEN.
5. ØVELSEN VARER I **2 MINUTTER**.



## UDFYLD KATEGORIER 2

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME LÆNGDE BEN** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST SKO** STARTER.
4. START MED EN KATEGORI - **KAFFE-TYPER**. I SKIFTES TIL AT NÆVNE FORSKELLIGE KAFFETYPER. HVER AF JER HAR **2 SEKUNDER** TIL AT NÆVNE EN NY KAFFETYPE, ELLERS HAR I LAVET EN FEJL. HVIS I SIGER NOGET, DER IKKE NORMALT ER AT FINDE I DEN KATEGORI, HAR I OGSÅ LAVET EN FEJL. NÅR I LAVER FEJL, RÅBER I: **"YES, VI HAR LAVET EN FEJL"** - FINDER EN NY KATEGORI OG STARTER IGEN.
5. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## HÅNDKLAP 1, 2 OG 3

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME HØJDE** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **FLEST STYKKERTØJ PÅ STARTER.**
4. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 1 - SÅ KLAPPER I MOD HINANDENS **HØJRE HÅND.**
5. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 2 - SÅ KLAPPER I MOD HINANDENS **VENSTRE HÅND.**
6. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 3 - SÅ KLAPPER I MOD **BEGGE HINANDENS HÆNDER.**
7. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## HÅNDKLAP 1, 2 OG 3 LUKKEDE ØJNE

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME SLAGS NEGLE** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **LÆNGST NEGLE** STARTER.
4. I HAR **LUKKEDE ØJNE** HELE TIDEN.
5. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 1 - SÅ KLAPPER I MOD HINANDENS **HØJRE HÅND.**
6. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 2 - SÅ KLAPPER I MOD HINANDENS **VENSTRE HÅND.**
7. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 3 - SÅ KLAPPER I MOD **BEGGE HINANDENS HÆNDER.**
8. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## SKOKLAP 1, 2 OG 3

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME FARVE SOKKER** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **VARMEST HÆNDER** STARTER.
4. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 1 - SÅ KLAPPER I MOD HINANDENS **HØJRE FOD.**
5. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 2 - SÅ KLAPPER I MOD HINANDENS **VENSTRE FOD.**
6. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 3 - SÅ KLAPPER I MOD **BEGGE HINANDENS FØDDER.**
7. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## SKOKLAP 1, 2 OG 3 LUKKEDE ØJNE

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME HÅNDLED** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **FLOTTEST HÅNDLED** STARTER.
4. I HAR **LUKKEDE ØJNE** HELE TIDEN.
5. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 1 - SÅ KLAPPER I MOD HINANDENS **HØJRE FOD**.
6. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 2 - SÅ KLAPPER I MOD HINANDENS **VENSTRE FOD**.
7. NÅR INSTRUKTØREN SIGER 3 - SÅ KLAPPER I MOD **BEGGE HINANDENS FØDDER**.
8. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## PRAKTIKER – FILOSOF

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME UNDERSÅL PÅ FODTØJET** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **MEST BESKIDTE SKO** STARTER.
4. I GÅR I **RUNDKREDS** HELE TIDEN.
5. DU STARTER MED AT SIGE EN PRAKTISK TING – **GLAS**. DIN MAKKER SIGER DET PRINCIPIELLE FOR ET GLAS – **BEHOLDER**. DU SIGER DET PRAKTISKE FOR EN BEHOLDER – **TØNDE**. DIN MAKKER SIGER DET PRINCIPIELLE FOR EN TØNDE – **LARM** (NÅR MAN SLÅR PÅ METALTØNDER). I BYTTER FØRST ROLLER, NÅR I BLIVER BEDT OM DET (1 MINUT).
6. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.





## KÆMPE – TROLD – DVÆRG

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME HØJDE** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST HÆNDER** STARTER.
4. PRINCIPPET FOR SPILLET ER TAGET FRA LEGEN **STEN, SAKS OG PAPIR**.
5. **KÆMPEN** KAN FANGE **TROLDEN**. **TROLDEN** KAN FANGE **DVÆRGEN**. **DVÆRGEN** KAN FANGE **KÆMPEN**.
6. TÆL TIL 3. PÅ 3 ER DU ENTEN EN **KÆMPE** (HØJ MED STORT BRØL, SAMT HØJE ARME), EN **TROLD** (ALMINDELIG UDEN BRØL, SAMT VILDE ARME) ELLER EN **DVÆRG** (LAV MED LILLE PIV, SAMT SVAGE ARME). FANG ELLER FLYGT **INDEN** I HAR TALT TIL 5. HVIS I ER DET SAMME, SÅ PRØVER MAN IGEN.
7. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.



## STORK – FRØ – GRAVID KVINDE

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 OG 2 (3) MED DEN, DER HAR **SAMME FLØJTELYD** SOM DIG SELV.
3. DEN MED **STØRST MUND** STARTER.
4. PRINCIPPET FOR SPILLET ER TAGET FRA LEGEN **STEN, SAKS OG PAPIR**.
5. **STORKEN** KAN FANGE **FRØEN**.  
**FRØEN** KAN FANGE **GRAVID KVINDE**.  
**GRAVID KVINDE** KAN FANGE **STORKEN**.
6. TÆL TIL 3. PÅ 3 ER DU ENTEN EN **STORK** (FOROVERBØJET MED HÆNDERNE KLAPPENDE SOM EN STORMUND), EN **FRØ** (NED I KNÆ OG LAV ET LILLE HOP, SAMT SIGE KVÆK) ELLER EN **GRAVID KVINDE** (LÆN DIG BAGOVER MENS DU STØNNER HØJLYDT). FANG ELLER FLYGT **INDEN** I HAR TALT TIL 5. HVIS I ER DET SAMME, SÅ PRØVER MAN IGEN.
7. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.