

## SPILSTYRERGUIDE TIL FACILITERINGSSPILLET "DEN KREATIVE PLATFORM". PROCESSEN STYRES BEDST AF EN SPILSTYRER, DER GUIDER SPILLERNE IGENNEM ØVELSERNE.

### 1) DEN RØDE LØBER

Er opstarten på processen som bringer deltagerne ud af dagligdagen og op i et kreativt 'mode' i form af en række såkaldte 3D lege. Følgende kort hører til på Den Røde Løber:

**Kort:** 3D LEG: DAGEN BAGLÆNS

**Kort:** 3D LEG: BARNDOMSDRØM

**Kort:** 3D LEG: HÅNDKLAP 1,2 OG 3

**Kort:** 3D LEG: PLANLÆG EN FERIE SAMMEN

**Kort:** 3D LEG: PLANLÆG EN TUR TIL MÅNEN

**Kort:** 3D LEG: YES - VI HAR LAVET EN FEJL - MED KLAP

**Kort:** 3D LEG: GIVE GAVER

**Kort:** 3D LEG: YES - VI HAR LAVET EN FEJL - UDEN KLAP

**Kort:** 3D LEG: UDVIKL EN BUS SAMMEN

**Kort:** 3D LEG: SKO-KLAP 1,2 OG 3

Udvælg én eller flere lege at starte med.

Vejlende samlet varighed: ca. 10-15 min.

### 2) SKRIV ET BREV SAMMEN VED HJÆLP AF FØLGENDE STØTTEPUNKTER:

(Uden brug af kort)

Tag et stort blankt stykke papir og start:

- Kære...
- Vedrørende...
- Tekst...
- Kærlig hilsen...
- P.s....

Hver person i gruppen skriver på skift ét ord. For eksempel skriver den første, hvem brevet er til, den næste starter på "vedrørende" og så fremdeles. Efter et par minutter siger spilstyreren et vilkårligt ord, som vedkommende, der på det givne tidspunkt har tuschen, fører ind i brevet. I skriver videre indtil spilstyreren siger endnu et vilkårligt ord, som føres ind i brevet. Samtidig får gruppen at vide, at de skal til at runde brevet af. Den, som for nyligst har været til frisøren starter.

Vejlende samlet varighed: ca. 5 min.

### 3) 3D LEGE, SOM VISER BRUGEN AF PERSONKORT OG STIMULIKORT SOM I BRUGER SENERE:

Eksempel: Til at udvikle fremtidens grill bruger I et stimuli-kort. Den første tanke eller idé, der dukker op, når I ser stimuli-ordet på kortet, bruger I til at idégenerere. I må kun se/læse ét ord ad gangen.

Eksempel: Til at udvikle en bus bruger I et personkort, og skriver hver idé ned på en gul seddel.

**Kort:** 3D LEG: UDVIKL EN GRILL SAMMEN

**Kort:** 3D LEG: UDVIKLE EN CYKEL SAMMEN

**Kort:** 3D LEG: UDVIKL EN BUS SAMMEN

**Kort:** 3D LEG: FORME MATERIALER

**Kort:** 3D LEG: YES - VI HAR LAVET EN FEJL - MED STEN, SAKS OP PAPIR

Vejlende samlet varighed: ca. 10-15 min.

## 4) 3D LEGE, SOM ØVER MÅDER AT ARBEJDE SAMMEN PÅ:

"**Kollektiv monolog 1+2**" viser, hvilke fejl I ofte kan komme til at lave: For eksempel at tale, men aldrig lytte.

**Kort:** 3D LEG: KOLLEKTIV MONOLOG I **Kort:** 3D LEG KOLLEKTIV MONOLOG 2

"**Ja, og...-kommunikation**". Til denne leg bruges stimulikort. Denne leg viser, hvordan et skørt spørgsmål, inspireret af stimulikortet, kan besvares helt logisk og naturligt.

**Kort:** 3D LEG: JA, OG... KOMMUNIKATION I **Kort:** 3D LEG: JA, OG... KOMMUNIKATION 2

"**Journalisten**". Ved hjælp af stimulikort bruges denne leg til at vise hvordan et skørt spørgsmål kan besvares ganske enkelt.

**Kort:** 3D LEG: JOURNALISTEN

Vejlende samlet varighed: ca. 5-10 min.

## 5) PRINCIPPER:

Her handler det om at lokalisere og arbejde med ting på et helt praktisk/konkret niveau, overfor et principielt/abstrakt niveau.

**Den første principleg:** "PEG PÅ TING – SIG HVAD DET ER". Gå rundt i lokalet og peg på helt tilfældige ting og sig højt "lampe", når du kigger på lampen.

**Den anden principleg:** "PEG PÅ TING – SIG HVAD DET IKKE ER". Gå rundt i lokalet og peg på helt tilfældige ting og sig højt, hvad det *ikke* er, når du kigger på det. Peg for eksempel på en lampe og sig det er en postkasse.

**Den tredje principleg:** "PEG PÅ TING – UDLED PRINCIP". Gå rundt i lokalet og peg på helt tilfældige ting. Når du peger på for eksempel et vindue, kan du for eksempel nævne princippet "lysindfald" eller "afskærmning" eller "åbne-lukke mekanisme". Duhar således lokaliseret det overordnede princip for et vindue og bliver med bevidstheden om det, lettere i stand til at overføre princippet til et andet område.

**Den fjerde principleg:** "PRAKTIKER – FILOSOF" (se evt. kort.) Denne leg går ud på at I to og to arbejder sammen. Den ene (praktikeren) nævner en konkret-praktisk ting, for eksempel "snørebånd" – den anden (filosoffen) nævner et overordnet princip bag ved det: For eksempel "at binde ting sammen".

Vejlende samlet varighed: ca. 15-20 min.

## 6) TING MØDES:

(Uden brug af kort)

Gå sammen to og to. I skiftes til at udvikle det jeres ting kan sammen. Feks. Velcro-bånd og saks = Oprydningssaks (Afklip falder ikke på gulvet). Når I er færdige bytter I ting og finder en ny makker og gentager mødet mellem ting. Herved kan I finde på helt nye idéer via ting, der mødes. Dette er tydeligt eksempel på horisontal tænkning. Udvælg 2-3 lege.

**Kort:** 3D LEG: "NAVNEORD MØDES" - brug stimulikort

**Kort:** 3D LEG: "TING MØDES" - brug tingkassen

**Kort:** 3D LEG: "TING MØDES" - anvend principper fra tingene

**Kort:** 3D LEG: "OVERFØR EGENSKABER" - brug tingkassen - eks. klippe (saks) og beholder (kop)

Vejlende samlet varighed: ca. 10-15 min.



## 7) PRINCIPKORT BRUGES PÅ PROBLEMSTILLING:

Tag et af eksemplerne fra Problemformuleringsguiden og udvikle på dette ved hjælp af Principkortene.

Vejlende samlet varighed: ca. 10 min.

## 8) HJERNESHOPPING:

Tegn jeres hjerner. På arkene med den tomme hjerne skal I nu udfylde de forskellige slags viden I har i jeres hjerne. Det gælder alt, både interesser, hobbys og arbejde. Eksempel på viden kunne være: parforhold, tandbørstning, syning, roser, hundemad eller udstødningsrør. Det behøver ikke at være noget, I føler, I er verdensmester i eller ved alt om. Det kan være fagligt, socialt, dyb viden, almen viden. Blot viden I ved I har. Ud fra de udfyldte hjerner har I en slags indblik i den viden, der er umiddelbart tilgængelig i lokalet. Øvelsen forbereder inddragelse af specialister senere i processen.

Vejlende samlet varighed: ca. 10 min.

## 9) UDFORDRING:

Disse 3D LEGE viser, hvordan I senere skal bruge Udfordringskortene.

**Kort:** 3D LEG: "HVAD SKER DER SÅ?"

**Kort:** 3D LEG: "FORFRA"

**Kort:** 3D LEG: "NYT BUD"

**Kort:** 3D LEG: "SE, DER ER EN MAMMUT"

**Kort:** 3D LEG: "HVAD ER DET MODSATTE AF?"

Vejlende samlet varighed: ca. 15-20 min.

## 10) RESTAURANT-ØVELSE:

Del deltagerne op i grupper af 2-4 personer. De skal lave en restaurant, en bus eller lignende. Bed dem lokalisere de fem vigtigste ting, når man skal drive en god restaurant. De får 2 min. Fjern herefter det vigtigste – for eksempel "god hygiejne" eller kokken. Redefinér restauranten (bussen el. lign.) ud fra de nye forudsætninger. Præsenter kort løsningerne for hinanden efterfølgende.

Vejlende samlet varighed: ca. 15-20 min.

## 11) UDFORDRINGSKORT BRUGES PÅ PROBLEMSTILLINGEN – "DER ER KØ I FØTEX".

## 12) AT GÅ I GANG MED VIRKSOMHEDENS EGEN PROBLEMSTILLING:

Brug Problemformuleringsguiden. En meget vigtig regel, som I skal holde jer for øje:

**Abstrakt problemstilling = abstrakte løsningsforslag / idéer = rigtigt skidt**  
**Konkret problemstilling = konkrete løsningsforslag / idéer = super godt!**

Én problemstilling udvælges. Hver deltager har medbragt egen relevante problemstilling. Deltagerne sættes i gang med at forberede fremlæggelse af deres problemstillinger, se problemstillingsvejledningen. Man kan med fordel finde inspiration i tidligere eksempler på problemstillinger i problemformuleringsguiden.

## 13) FOR AT BLIVE PÅ DEN KREATIVE PLATFORM UDFØRES:

**Kort:** 3D LEG: ” STORK, FRØ, GRAVID KVINDE”

**Kort:** 3D LEG: ”RADIOBIL”

...og andre 3D Lege med mellemrum.

## TØM HOVEDET FOR IDEER OG ANDET DUTÆNKER PÅ - NU ER I KLARTIL AT SPILLE!

Så skal spillet i gang med fokus på problemstillingen. Først repeterer eller introducerer I kortene et ad gangen:

**Det første kort er STIMULIKORTET** = Et kort, hvor det stimuli, der står på bruges direkte til problemstillingen.

**Det andet kort er PERSONKORTET** = Et kort, hvor personen nævnt på kortet bruges som inspiration til at løse problemet.

**Det tredje kort er PRINCIPKORTET** = Et kort, hvor I finder princippet bag en ting - anvendes ikke direkte på problemet.

**Det fjerde kort er UDFORDRINGSKORTET** = Et kort, hvor I anvender en given udfordring på problemstillingen.

**Det femte kort HORIZONTALTÆNKNING KORTET** = Her skal I svare på spørgsmålet for at holde sig selv i den rette tankebane. Kortet anvendes ikke direkte på problemstillingen.

### SPILLEPLADE:

Start med at skrive jeres valgte problemstilling på en gul seddel og placér den på spillepladen så den hele tiden er i nærheden.

Læg kort op så de passer på de kort, der er skitseret på pladen – til første omgang. I alle de følgende omgange må I selv vælge de kort, som I bedst kan komme på idéer ud fra. I finder efterhånden jeres præferencer. I slår jer frem via terningerne – den med højst antal øjne vender kort. Alle spillere har en plade og en terning. I spiller ikke mod hinanden, men med hinanden.

### START:

Nu er I klar til at gå i gang med udviklingsdelen af spillet. Hvis I på den ene plade er nået til for eksempel kort nr. 4 er det herfra I fortsætter. I skal altså ikke nødvendigvis igennem alle kort på pladen. Husk at alle idéer skrives ned på gule sedler – én idé pr. seddel. Efter 20 minutter roterer I således at alle får byttet makker og på den vis giver spillet ny energi. I forbindelse med makker-skifte laves en 3D LEG.

### TOM HJERNE?

Når I ikke kan komme længere med en idé, skal der udfyldes endnu et ark med en tom hjerne. På det ark skal I skrive, hvilken type viden, I kunne ønske jer, for at komme videre med idéen. For eksempel kan I have brug for ”ny viden omkring udvikling af materialer med særlige egenskaber”. Således bliver I klar over, hvilken ekspertise I har brug for og skal have fat i.

### VIGTIGT!!!

Det er en god idé at anvende Fremtidskortet ”Illustrer idéen” på dette tidspunkt – det vil lette forståelsen overfor kommende modtagere. For at finde specialistviden finder I inspiration på vedlagte ”Vidennøgler” eller på [www.odenseletsplay.dk](http://www.odenseletsplay.dk). Når I har fundet jeres specialist(er) og arbejdet sammen med dem og fået ny, konstruktiv viden og løsninger, udfylder I de sidste tre Fremtidskort med ”De næste 3 ting at gøre for idéen”, ”Samarbejdspartnere for at komme videre” og ”Hvilken viden mangler vi”. På den måde sikrer I en fremadrettet og handlingsorienteret plan for idéen, så at den ikke havner i skrivebordsskuffen.

