

SPILSTYRERGUIDE LIGHT



Se spilstyrerens guide for uddybende forklaringer

- 1. DEN RØDE LØBER:**
Processens opstartsfasen via 3D Lege - se kortene. Vælg mellem kortene: Dagen baglæns, Barn-
doms drøm, Klap 1,2,3, Planlæg en ferie sammen, Planlæg en tur til månen, Udfyld kategorier 1
og 2, Give gaver og Udvikle en bus sammen.
- 2. SKRIV ET BREV SAMMEN:**
I grupper af 2-4 personer skriver I et brev ved hjælp af følgende støttepunkter: Kære...,
Vedrørende..., Tekst..., Kærlig hilsen..., P.S....
- 3. UDFØR 3D LEGE SOM ØVER PERSONKORT
OG STIMULKORT:**
Vælg mellem kortene: Udvikle en grill sammen, Udvikle en cykel sammen, Udvikle en bus sam-
men, Forme materialer, Yes - vi har lavet en fejl (med sten, saks, papir).
- 4. UDFØR 3D LEGE SOM ØVER SAMARBEJDSMETODER:**
Vælg mellem kortene: Kollektiv monolog 1 + 2, Ja, og
kommunikation 1+2, Journalisten.
- 5. UDFØR 3D LEGE SOM ØVER PRINCIPPER:**
Lokalisér ting på praktisk/konkret niveau, overfør principielt/abstrakt niveau. Vælg mellem
kortene: Finde principper, Praktiker og filosof.
- 6. UDFØR 3D LEGE SOM ØVER HORIZONTAL TÆNKNING:**
Vælg mellem kortene: Navneord mødes, Ting mødes, Ting mødes (anvend principper), Overfør
egenskaber.
- 7. BRUG PRINCIPKORT PÅ EN GIVEN PROBLEMSTILLING:**
Se eksempler på problemformuleringer i problemformuleringsguiden.
- 8. HJERNESHOPPING:**
Udfyld de vedlagte "tomme hjerner" med egen viden og interesser. Der er nu overblik over
tilgængelig viden i lokalet.
- 9. UDFØR 3D LEGE SOM ØVER UDFORDRINGSKORT:**
Vælg mellem kortene: Hvad sker der så?, Forfra, Nyt bud, Se, der er en mammut, Hvad er det
modsatte af?

SPILSTYRERGUIDE LIGHT

Se spilstyrerens guide for uddybende forklaringer



10. LAV EN RESTAURANT:
Hvor I fjerner den vigtigste af de 5 ting, I har lokaliseret.
11. NÅR DER ER KØ I FØTEX:
Brug udfordringskort på at løse kø-problemet i Føtex.
12. UDVÆLG VIRKSOMHEDENS EGEN PROBLEMSTILLING:
Lokalisér en konkret problemstilling I vil arbejde med – se problemformuleringsguiden.
13. NÅR PROBLEMSTILLINGEN ER KLAR:
Udfør 3D Lege for at forblive på Den Kreative Platform, inden brætspils-processen går i gang.
14. SPIL-PROCESSEN ER I GANG:
Fokus er på problemformuleringen. Læg kort op så de passer med kortene skitseret på pladen.
Man spiller sig frem med terninger og spiller ikke mod hinanden, men sammen.
15. NÅR MAN IKKE KAN KOMME LÆNGERE
MED IDÉ-UDVIKLINGEN:
En idé udvælges. Udfyld endnu et ark med "tom hjerne" – denne gang blot med den specialise-rede viden, man mangler for at komme videre med den udvalgte idé. – Se vidennøglen for at få adgang til ny viden.
16. INDDRAGELSE AF SPECIALISTER:
Individuel proces:
Sæt møder op med de pågældende specialister og benyt evt. elementer fra ovenstående proces. (punkt 1) for at komme i en kreativ tilstand.
Gruppeproces (flere virksomheder ad gangen):
 - 1) Præsenter problemstillinger for hinanden.
 - 2) Lad alle specialister bidrage på alle problemstillinger i en time (rotér).
 - 3) Lad virksomheder og dedikeret specialist mødes i 2 timer.
 - 4) Slut evt. af med Fremtidskortene (2 kort - 4 tilgange).