



FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB
MEDLEM AF JA WORLDWIDE

IDÉSPILLET

Spillevejledning

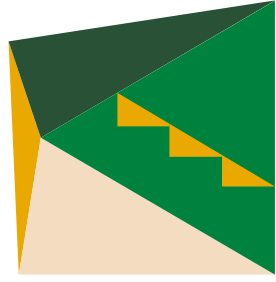
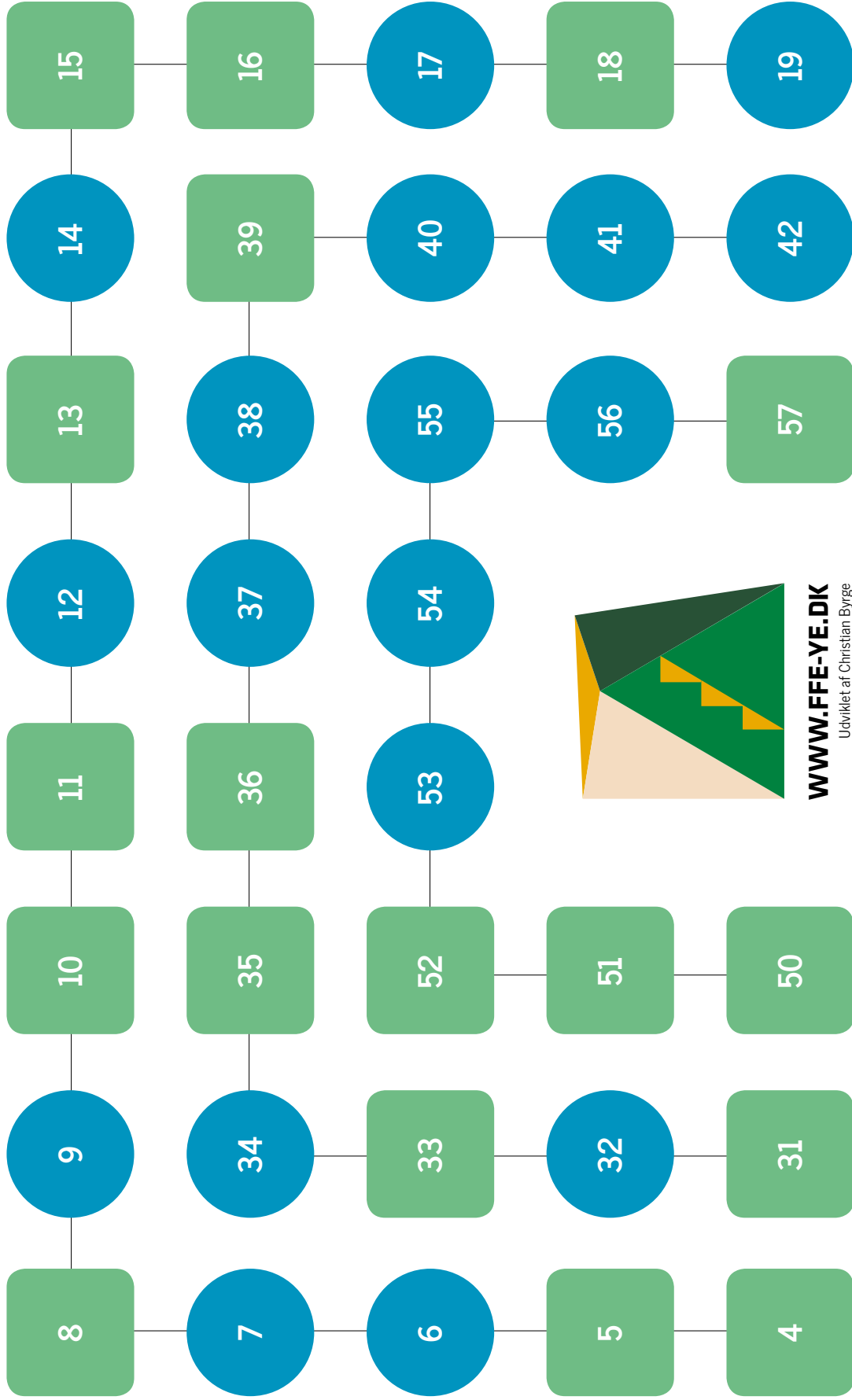
FORBEDRING



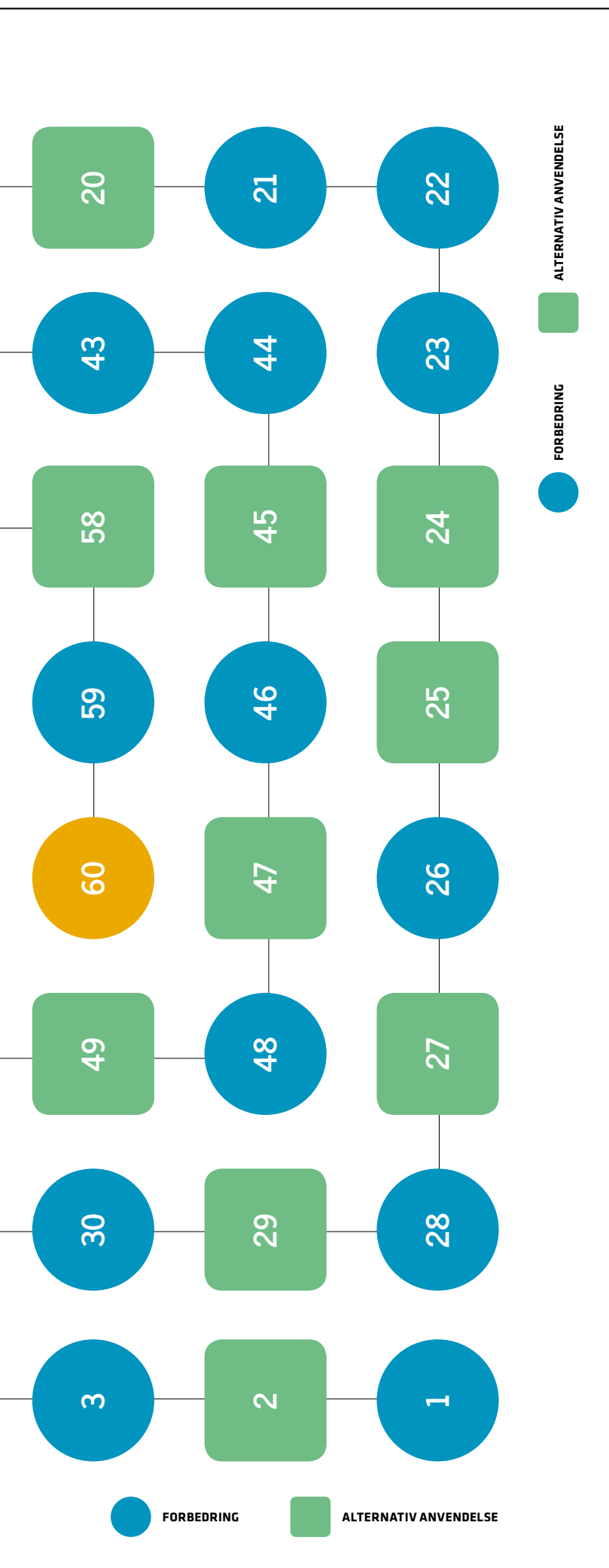
ALTERNATIV ANVENDELSE



FORBEDRING



WWW.FFE-YE.DK
Udviklet af Christian Byrge



SPILLEREGLER

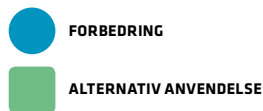
For at spille Idéspillet får du brug for et timeglas på 1 minut, op til 4 spillebrikker, spillepladen fra de næste sider og illustrationskortene.

Dette spil er for 2-4 spillere eller for 2-3 hold af 2 personer. Placér spillepladen på bordet. Sæt timeglasset på bordet. Hver spiller/hold vælger en spillebrik og sætter den på "1". Bland kortene med illustrationer og placér dem i en bunke med illustrationerne nedad.

Spillepladen har tallene 1 - 60. Målet er at nå rundt på spillepladen fra nummer 1 til 60. Spillerne/holdene skiftes til at vælge et kort fra bunken og producere ideer til "alternativ anvendelse" eller til "forbedring" af produktet, som er illustreret på kortet. Antallet af producerede ideer afgør, hvor mange felter spilleren må rykke sin brik frem på spillepladen. En idé tillader spilleren at rykke sin spillebrik et felt frem. Seks ideer tillader spilleren at rykke seks felter frem og så videre. Altså et felt frem for hver produceret idé.

Hvis en spiller lander på et felt, hvor en modstanders brik allerede står, sendes modstanders brik et felt tilbage. Den første spiller som når frem til felt nummer 60 på spillepladen har vundet spillet.

Hvis en spiller står med sin spillebrik på en grøn firkant går opgaven ud på at producere ideer til "alternativ anvendelse" af produktet, som er illustreret på kortet. Man skal så producere ideer til, hvad produktet kan bruges til udover produktets traditionelle anvendelse(r). Hvis spillerens brik står på en blå cirkel går opgaven ud på at producere ideer til "forbedring" af produktet, som er illustreret på kortet.



Eksempel til "forbedring": Spilleren vender timeglasset og tager illustrationskortet øverst fra bunken. Det kan eksempelvis illustrere en computermus. Nu skal spilleren begynde at producere ideer til forbedring af en computermus. Eksempel: 1. Lav nødvendigt powerpointudstyr på den (frem, tilbage, laser-pointer, sortskærm, etc.) så man også kan bruge den som fjernbetjening, når man skal præsentere en powerpointpræsentation; 2. Indsæt magneter på computermusen og computeren, så den kan "sidde fast" på en bærbar computer under transport... Når tiden er gået tæller spilleren antallet af forbedrede ideer sammen og rykker tilsvarende antal felter frem.

Eksempel på "alternativ anvendelse": Spilleren vender timeglasset og tager illustrationskortet øverst fra bunken. Det kan eksempelvis være en computermus. Nu skal spilleren begynde at producere ideer til alternative anvendelse. Eksempel: 1. Brug en kabelbaseret computermus til at slå fluer og andre insekter ihjel med ved at svinge den hurtigt igennem luften; 2. Brug den som en dørstopper ved at skubbe den ind under døren... Når tiden er gået tæller spilleren antallet af ideer til alternativ anvendelse sammen og rykker tilsvarende antal felter frem.

Ideer behøver ikke at være originale og unikke i historisk forstand for at være gældende. Men de bør række udover hvad der er standard for produktet. Ideer som for eksempel "lav computermusen trådløs" eller "lav computermusen med scrollfunktion" er ikke pointgivende, da de allerede er eksisterende standarder for dette produkt.

Ideer er ikke pointgivende hvis de er kategoriske uden at være praktiske. Eksempler på kategoriske ideer kan være følgende "gør musen mere ergonomisk", "gør musen smukkere" eller "lav musen sjovere". Disse ideer inkluderer ikke praktiske forklaringer på, hvordan musen bliver mere ergonomisk, smukkere eller sjovere. Derfor er de ikke egentlige ideer, men snarere problemdefineringer som man kan producere ideer ud fra (for eksempel "hvordan kan man gøre musen mere ergonomisk?").

To identiske ideer tæller kun som én idé og tillader derfor kun spilleren at rykke et felt frem. Alle andre ideer tillader spilleren at rykke 1 felt frem, også de vilde ideer, simple ideer og unikke, originale ideer.

KREATIVITETSTRÆNING

Idéspillet er udviklet af kreativitetsforsker Ph.d. Christian Byrge. Dette spil tilhører en serie af kreativitetstræningsspil, som effektivt udvikler spillernes kreative evner mens de spiller. Dette er i kontrast til andre eksisterende bræt- og kortspil, som primært træner logisk tænkning, mønstergenkendelse, hukommelse og accept af terningens tilfældighed.

Spillet er baseret på den nyeste forskning inden for kreativitetstræning med henblik på at kunne udvikle deltagernes kreative evner på en engagerende og sjov måde. Dette spil udvikler primært to fundamentale kreative evner: Flydende tænkning og fleksibilitet.

Flydende tænkning er evnen til at producere mange ideer på kommando, evnen til at holde en tankeproces i gang og til at holde den fulde opmærksomhed på den eksisterende opgave - for eksempel ved at producere mange ideer til forbedring af et produkt. Denne evne trænes primært hos deltagerne når de skal producere forbedringer.

Fleksibilitet er evnen til at bryde ud af dominerende tankemønstre, til at skabe nye tankeretninger og til at kunne forstå situationer og problemer på nye måder - for eksempel ved at producere forskellige ideer til alternativ anvendelse af et produkt. Denne evne trænes primært hos deltagerne når de skal producere alternative anvendelser.

Dette spil er designet og produceret til træningsformål. Det er ikke et legetøj. Advarsel: små dele; kvælningssfare. Det må ikke anvendes af børn under 3 år.

