



# PROJEKTKASSEN

# Værktøjskassen indeholder

## Rekvissitter:

- Togfløjte
- 5 stk. Bendeez's (37 cm lange gummistænger)
- 2 stk Tangle-figur-led
- 2 stk. KOOSH bolde
- 1 stk. SMILE bold
- 1 stk. Globe bold
- 1 stk. Brain figur
- 1 stk. hjerteformet bold
- 5 stk. assorterede bolde

## PostIt talebolde&pile

## KreativitetsSPILLET

## Uption dialogkort PROJEKT (hvide kort i sort æske)

## Stifinder – øvelse (taske med materialer og instruktion)

# Rekvisitter – værktøjskassen

---

## Gør mødet og kurset til en oplevelse - iscenesæt lokalet...

Design dit kursus, møde eller seminar på en ny måde. Stemningen i (kursus)lokalet spiller en stor rolle for skabelsen af "en kreativ legeplads". Ofte skal der blot små men effektfulde midler til at skabe "nye" fysiske rammer.

Omdel et antal Bendeez, Koosh-bolde og andre rekvisitter på bordene. Det virker stimulerende. Oplev deltagerne blive mere nærværende og koncentreret. Den taktile berøring skaber ro i hjernen.

Leg med sanserne, brug billeder, musik eller noget helt andet. Det er nemt, det er sjovt, og det virker. Vi ved det og deler gerne ud af vores gode erfaringer!

### Brug de forskellige bolde til:

- stimulering af din undervisning, oplæg
- afstressning & afslapning
- taktil stimulering (mange lærer og lytter bedre når de har "noget i hænderne")
- skabelse af anderledes (positive) læringsrum
- kreativitet & leg



Der er i alt **11 bolde og figurer** i værktøjskassen (bl.a. to Koosh-bolde, en SMILE-bold, Globe, Brain og hjerte)

### Bendeez

Hører du til dem der sidder og lytter og samtidig dekorér kanten af papiret? Eller bøjer papirclips i spændende former? Eller laver noget andet med hænderne?



Så er en Bendeez lige sagen! Så *heldigvis* er der 5 stk. Bendeez's (ca. 37 cm lang x 0,9 cm bred, gummi med tråd indvendig)...og 2 stk Tangle-figur-led i værktøj-kassen!

**Vi håber du får stor glæde af de forskellige rekvisitter**

**– rigtig god fornøjelse!**

# Stifinder – find mønster

---

**Stifinder – kom på sporet** kan f.eks. anvendes i forbindelse med følgende temaer: Interaktion i teamet, kommunikation og samarbejde, feedback-processer, systemisk tilgang, afkodning af kropssprog osv.

## Grundlæggende procedure

- Introduktion til øvelse: Start med at give projektet et klart mål. Ud over at forklare rammer og regler, bør instruktøren bruge tid på kort at forklare emnet og indholdet i øvelsen samt dens relevans for gruppen.
- Øvelsens udførelse: Gruppens aktivitet. Træneren har rollen som observatør.
- Indgriben: Hvis gruppen kører fast i alt for lang tid, kan instruktøren afbryde øvelsen og hjælpe gruppen til at nå frem til en løsning.
- Debriefing: Her kan instruktøren samle op på de forskellige reaktioner på øvelsen. Debriefing giver mulighed for at overføre læring til situationer fra deltagernes dagligdag.

## Rammer

Antal deltagere: 6 - 12

Tidsramme (ekskl. debriefing): 20-40 minutter

Pladsbehov: minimum 5 x 6 meter

## Forberedelse

Læg tæppet med sort mønster opad på gulvet. Uddel "penge" (i forhold til størrelsen af gruppen 10.000 eller 20.000), fløjte, en pen og diagrammet. Inden start er der på flipover/tavle skrevet reglerne for øvelsen (se nedenfor). *I taske er der yderligere beskrivelse.*

## Opgave:

Holdets opgave er at krydse området. Der er kun én rigtig vej, som er afbildet på instruktørarket (sørg for at deltagerne IKKE ser dette ark). Deltagerne skal lave så få fejl som muligt. Holdet har et budget på 10.000. Det er vigtigt, at holdet sparer så meget som muligt på deres penge. Hver fejl koster 1.000.

## Tilpasning til grupper på mere end 12 personer:

Hvis der er mere end 12 deltagere i din gruppe, kan du opdele koncernen i to undergrupper. En co-instruktør vil være nyttig her. Hvis du ikke har sådan en, kan du uddelegere denne funktion til et medlem af gruppen.

Den ene gruppe skal så krydse området fra den ene side, den anden gruppe fra den anden side, hver gruppe skiftes. Bemærk: begge grupper bør følge samme vej. Hver undergruppe har et budget på 10.000 til sin rådighed.

Ved opstartsfasen for to grupper, bør opgaven præsenteres på en måde, så det er klart, at begge grupper er en del af en større helhed. Du bør fremhæve de positive aspekter af "at lære af hinanden" og "støtte hinanden". Du kan evt. udpege 2-4 observatører, som kan bringe et værdifuldt input til debriefingen.

### Regler (skriv på tavle eller flipover)

- Holdet får 5 minutter til forberedelse og 20 minutter til at udføre øvelsen.
- Ved afslutningen af forberedelsestiden er det ikke mere tilladt at tale. Hvis en deltager kommer til at tale, koster det 1.000.
- Hvis gruppen anmoder om ekstra fem minutter forberedelsestid, kan instruktøren bevilge dette, hvis gruppen betaler 1.000.
- Holdet skal aftale i hvilken rækkefølge, de vil krydse feltet. Denne rækkefølge skal forblive uændret indtil afslutningen af opgaven.
- Hvis en deltager forsøger at krydse feltet og laver en fejl, f.eks. hvis de træder på en forkert kvadrat, blæser instruktøren i fløjten. Hvis en deltager træder på et felt, som en anden allerede har betrådt, mister holdet 1.000.
- Kun én deltager ad gangen må træde ind på banen. Hvis denne person begår en fejl, skal de forlade området.
- Det er ikke tilladt at springe et kvadrat over. Næste skridt skal altid være en tilstødende firkant, eller en diagonal.
- Når en deltager forlader banen efter at have lavet en fejl, skal de forlade banen samme vej, som de kom. Også her er der en risiko for at gøre fejl.
- Det er ikke tilladt at benytte hjælpemidler, f.eks. pen og papir, for at udarbejde planer eller for at markere stier langs vejen.
- Hvis en gruppe ønsker en ekstra planlægningsseance i løbet af øvelsen, koster denne 1.000 i minuttet.

### Variationer

#### "Turnover"

Udfordringen består her i, at gruppen står på tæppet, og vender det uden at træde væk fra det. Denne opgave kræver intens fysisk kontakt såvel som strategisk tænkning og planlægning.

Det er en fremragende energizer.

#### Indhold i tasken (her er der yderligere beskrivelse af øvelsen):

- 1 stk. vaskbart tæppe
- 1 diagram KUN til instruktør (LØSNING på øvelsen)
- 1 arbejdsark til notater for instruktør
- 3 siders instruktionsark
- 1 fløjte
- 20 x 1000 pengebrikker (træbrikker)
- 1 clipboard



# Project Options – projekter

---

## Formål;

Dialog er en forudsætning for at skabe resultater, hvad enten man arbejder med individet, teamet eller organisationen som helhed.

Brug UPTION Dialogkort som grundlag for dialogen i teamet og skab øget dynamik, nye indsigter og en fælles dagsorden.

## Materialer;

40 dialog-kort + 2 instruktionskort (hvide) i sort papæske.

## Brug dialogkortene til;

- Projektstart og -afslutning.
- Revitalisering af projekter. Forbedring af projektkultur.
- Indslusning af nye projektdeltagere.
- Præsentationsrunder og teamudvikling.

Brug disse easy-to-use kort stående, gående, siddende.

## Fremgangsmåde – forslag til forskellige øvelser;

### Øvelse A:

Læg alle kortene ud på et bord – så spørgsmålene kan læses af alle.

Lad hver person vælge et spørgsmål de har lyst til at svare på.

Deltagerne finder sammen 2 og 2.

Der er 5 minutter pr. deltager.

Lyt og stil undersøgende og positive spørgsmål.

### Øvelse C:

Læg alle kortene ud på et bord – så spørgsmålene kan læses af alle.

Lad hver person vælge de 2-3 spørgsmål som gruppen kunne have gavn af at tale om.

### Øvelse E:

Vælg 3 spørgsmål ud, som gruppen skal gå i dybden med.

### Øvelse B:

Læg alle kortene ud på et bord – så spørgsmålene IKKE kan læses af alle. Lad hver person vælge et tilfældigt spørgsmål.

Deltagerne finder sammen 2 og 2.

Der er 5 minutter pr. deltager.

Lyt og stil undersøgende og positive spørgsmål.

### Øvelse D:

Vælg kun de spørgsmål, som du mener, gruppen skal kunne vælge imellem. Sortér de spørgsmål fra, som ikke er relevante for den aktuelle proces. Deltagerne finder sammen 2 og 2 og går en walk-and-talk efter at de har trukket ét eller flere spørgsmål. Fremlæg til sidst de refleksioner som alle har været omkring i hele gruppen.

*Lad deltagerne gå en tur – walk and talk. Eller få deltagerne til at arbejde stående. Noter evt. alle svar på en tavle eller flipover.*

Bag spørgsmålene ligger relevant teori, ligesom de fleste spørgsmål er formuleret som åbne spørgsmål, der fokuserer på muligheder og erfaringer om det, der virker.

Uption Dialogkort kan købes hos [www.mindshop.dk](http://www.mindshop.dk)

# KreativitetsSPILLET® - projekter

## Formål;

KreativitetsSPILLET® - 64 genveje til kreativitet! Af og til har man brug for at blive "rusket op i" og slippe ud af de sædvanlige tankemønstre, der afholder én fra at se på tingene med friske øjne.

## Brug KreativitetsSPILLET til;

- Et specifikt emne. Det kan være et problem, du prøver at løse, et område, du gerne vil have mere indsigt i eller et koncept, du er ved at udvikle.
- Hvert kort, du får, skal stimulere din fantasi. Overvej, hvordan kortets udsagn på forskellige måder kan inspirere i forhold til netop dit emne/projekt. Giv dig god tid. Vær bogstavelig i din fortolkning. Vær "skør". Brug metaforer. Vær seriøs. Vær kreativ!
- Fortsæt efter det første svar. Find endnu et svar, et tredje og sågar et femte svar.

Du skal ikke spekulere over om det, du tænker er logisk eller praktisk. Det vigtigste er, hvor kortet leder dine tanker hen.

## Materialer;

Spillet består af 64 kort med hver sin kreative strategi. Kortene er inddelt i fire kategorier á 16 kort: Forskeren, Kunstneren, Dommeren og Krigeren, som repræsenterer fire tænkestile (eller roller) i en kreativ proces.

## Lad os se nærmere på de forskellige roller;

### Forsker:

Rollen som forsker får dig til at opdage de ressourcer, du bruger til at få nye ideer. Forskerkortene er blå og nummereret 1-16. De peger på, hvor og hvordan du kan finde nye oplysninger.

Rollen som Forsker hjælper dig til at opdage de ressourcer, du bruger til at få nye ideer. Forsker kortene er blå og nummereret 1-16. De peger på, hvor og hvordan du kan finde nye oplysninger.



### Dommer:

Rollen som dommer anvender du, når du skal evaluere en ide og beslutte, hvad du vil stille op med den. Dommerkortene er grønne og nummereret 33-48. De giver gode råd om, hvordan du træffer beslutninger.



Rollen som Kunstner bruger du til at omforme dine ressourcer til nye ideer. Kunstner kortene er orange og nummereret 17-32.

### Kunstner:

Rollen som kunstner bruger du til at omforme dine ressourcer til nye ideer. Kunstnerkortene er orange og nummereret 17-32. De forsyner dig med brugbare teknikker til idegenerering.



Rollen som Kriger træder du ind i, når du skal gennemføre din ide. Kriger kortene er røde og nummereret 49-64. De giver dig den "rusket" du behøver for at føre dine ideer ud i livet.

### Kriger:

Rollen som kriger træder du ind i, når du skal gennemføre din ide. Krigerkortene er røde og nummereret 49-64. De giver dig den "rusket", du behøver for at føre dine ideer ud i livet.



## **I gang med KreativitetsSPILLET®**

Her er par forslag til øvelser:

### **1) Find din projektstil**

Gennemgå alle kortene et for et, og læg hvert kort i en af følgende tre bunker:

- Den første bunke repræsenterer de ting, du har gjort inden for den sidste måned.
- Bunke to repræsenterer ting, du har gjort i løbet af det sidste år.
- Den tredje bunke indeholder ting, du sjældent gør.

Hvilket mønster danner de forskellige bunker?

Er en rolletype dominerende i hver af bunkerne?

Hvilken rolle er din stærkeste?

Hvilken er din svageste?

Hvad siger de forskellige bunker om din personlige kreativitets- og projektstil?

### **2) Det næste skridt**

Lad os antage, at du arbejder på et projekt og stiller dig selv følgende spørgsmål:

*"Hvad er det, jeg overser? Hvordan skal jeg komme videre? Hvordan kan jeg finde en anden måde at gribe problemet an på?"*

Klar først hjernen. Lad dig ikke stresse, men giv dig tid til at slappe af og fokuser dine tanker.

Bland så kortene og træk et tilfældigt kort. Udsagnet fortæller, hvad du nu skal gøre. Overvej hvordan det passer på din situation. Vær kreativ i din fortolkning.

De fleste kort vil udløse et umiddelbart svar. I visse tilfælde vil man dog tænke: "Det her har intet at gøre med mit problem" og være fristet til at kassere det og tage et nyt. Lad være med det!

Ofte vil de kort, der umiddelbart virker mindst relevante være de vigtigste, fordi de kan pege på noget, man totalt har overset. Hvis man for eksempel ikke normalt tænker "*Sælg, sælg, sælg*" eller "*Vær skør*", når man skal tackle et problem, vil denne måde at tænke på sandsynligvis kunne give en ny indsigt i forhold til problemstillingen.

Hvornår skal man så tage et nyt kort?

Først når man har fulgt alle instruktionerne på det kort du sidder med. Det kan være nu eller måske i næste uge.



### 3) Gruppespil

Vælg et (projekt)emne.

Del fem kort ud til hver spiller.

Første person spiller et kort ud og fortæller, hvordan udsagnet passer til det valgte emne.

Herefter kan alle spillere komme med deres ideer.

Dernæst spiller den næste ud, kommenterer det osv. Fortsæt bordet rundt...



©2008 Dansk udgave. All Rights Reserved US Games Systems.  
Original titel: Creative Whack Pack® af Roger von Oech

Kreativitetsspillet forhandles af [www.mindshop.dk](http://www.mindshop.dk)