



# Øvelse 7 - Trampolin

Forestil jer at I arbejder for en virksomhed, som producerer trampoliner. Virksomheden vil gerne producere fremtidens trampolin.

I skal nu producere så mange idéer som muligt til en ny slags trampolin.

Et eksempel på en idé kunne være, at trampolinen har en mangefarvet pære, der oplyser selve pladen man hopper på. Herved kan den skifte farve afhængigt af, hvor højt man hopper, eller hvor præcist man rammer oplyste områder på trampolinen.





## Øvelse 17 - Døren smækker

I er blevet sat til at flytte nogle kasser ud i garagen for jeres gamle bedstemor. Men hver gang I skal til at løfte kasserne smækker døren i foran jer.

I skal nu finde på så mange måder som muligt til at holde døren åben, mens I går ud.

Et eksempel kunne være at binde håndtaget fast til knagerækken bag døren med en snor.





## Øvelse 27 - Kage under fødderne

Forestil jer at I sidder på en cafe. En dame ved nabobordet får en tallerken med et stykke gulerodskage. Da ekspedienten går væk stiller damen kagen under sine fødder.

I skal nu udvikle idéer til, hvorfor det giver mening at sætte kagen under fødderne.

Et eksempel kunne være at hun prøver at få varmet sine kolde fødder op af den varme kage.





## Øvelse 37 - Tremmeseng

I er ved at rydde op i jeres families gamle sager, da I finder en af siderne fra tremmesengen fra da I var helt små. I synes, at der stadig er mange gode muligheder i den. I prøver derfor at finde på andre måder, man vil kunne bruge den på.

I skal nu udvikle så mange idéer som muligt til, hvordan man kan bruge en side fra en tremmeseng.

Et eksempel kunne være at hænge den op på badeværelset, så man kan hænge håndklæder til tørre på den.



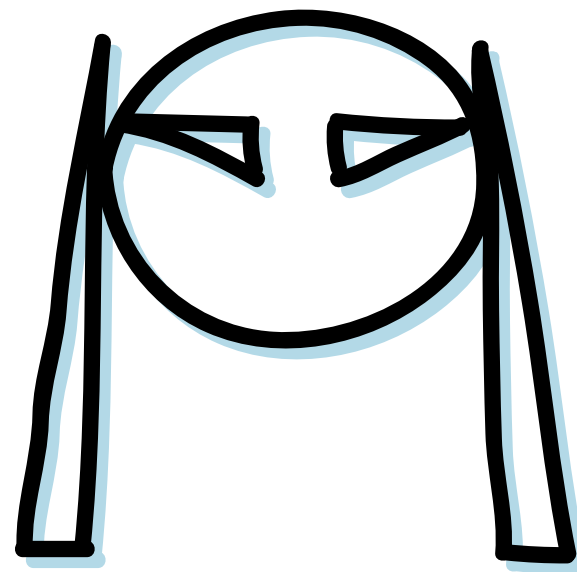


# Øvelse 47 - Fire trekanter og en cirkel

Forestil jer at I har fire trekanter og en cirkel. I må lave størrelserne som I har lyst, så længe de forbliver fire trekanter og en cirkel.

I skal nu tegne så mange forskellige ting som muligt ved at anvende præcis fire trekanter og en cirkel i alle jeres tegninger. Tegningerne skal være lette at forstå for andre, så tegn ikke abstrakte tegninger.

Et eksempel på en tegning er en person med langt hår.





## Øvelse 57 - Cykeldør

Forestil jer at I arbejder hos et forlag, der vil udgive en fremtids-ordbog, der skal introducere ord, som endnu ikke bruges. I skal finde på definitioner til disse ord.

I skal nu udvikle en interessant og meningsfuld definition af ordet "cykeldør". Når I har lavet en definition skal I lave så mange sætninger som muligt, hvori dette ord vil kunne indgå naturligt nu eller i fremtiden.



Et eksempel på en definition af et andet ord som for eksempel "stolehandske" kunne være: "stolehandske: en handske som trækkes over en stol for at holde den fri for fedtede børnefinger under måltider". Et eksempel på en sætning, hvor dette ord kan indgå, kunne være "Nej, du sætter dig vel ikke i stolen uden at den har fået en stolehandske på!".



## Øvelse 67 - Skoletaske

Forestil jer at I arbejder hos et firma, der producerer skoletasker. Firmaet ønsker at nytænke nutidens skoletaske ved at sætte batterier i taskerne og derved give dem elektriske funktioner.

I skal nu udvikle så mange interessante og spændende idéer som muligt til, hvilke nye funktioner man vil kunne tilføje skoletasker, hvis man satte strøm i dem med batterier.

Et eksempel på en idé kunne være, at skoletasken vil kunne have rygvarme i de kolde vintermåneder.

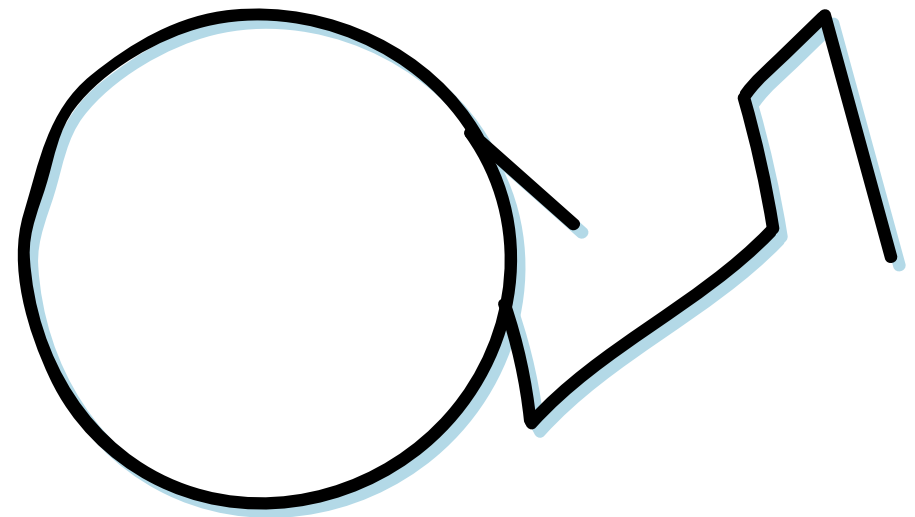




## Øvelse 77 - Skrivebord

Forestil jer at I arbejder hos en virksomhed, der ønsker at lave et helt nyt slags skrivebord. Den designer, som havde påbegyndt tegningen af det nye slags skrivebord, er røget i fængsel, så I må gøre tegningen færdig.

I skal nu færdiggøre tegningen af det helt nye slags skrivebord. Prøv at lave den så interessant og spændende som muligt ved at lave et nyt design eller nye funktioner. Den påbegyndte tegning skal være en central del af din færdige tegning af skrivebordet.



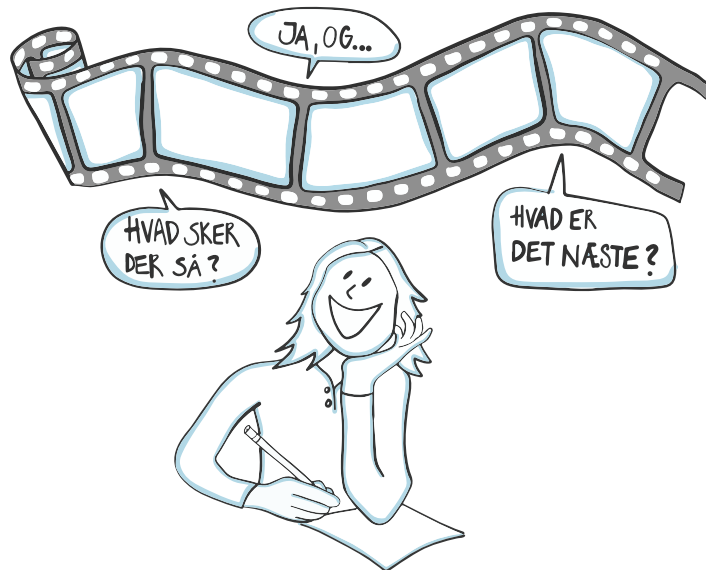




## Øvelse 87 - Cykeltyve

Forestil jer at I arbejder hos en virksomhed, der producerer film. En manuskriptforfatter er blevet langtidssygemeldt og nåede kun at skrive følgende i manuskriptet:

“Anne og Peter har lige taget en bid af en ny slags hotdog i den lokale pølsevogn, da de opdager, at der er 2 små børn, der stjæler deres cykler. Tyvene er nok 5-6 år gamle og de er meget aggressive. Anne råber efter dem, at de kan få en hotdog, hvis de lader cyklerne stå. Men som svar kaster de sten i hovedet på Anne og Peter...”



I skal nu videreudvikle dette til et færdigt manuskript ved at finde på idéer til, hvad der sker i resten af filmen. Beskriv så mange detaljer som muligt til hver scene af filmen.

Et eksempel på en fortsættelse kunne være “...Anne når lige at dukke sig for en flyvende sten, så den i stedet lander i hovedet på pølsemanden. Han tager ketchup og remoulade og løber efter de små børn...”



# Øvelse 97 - Spisestol

Forestil jer at I har fået en idé om at udvikle en spisestol, der fungerer på samme måde som en klapvogn til børn.

I skal nu illustrere denne spisestol. Tegn spisestolen i flere brugssituationer, som viser alle detaljer om, hvordan den virker.





# Øvelse 107 - Internettet lukker

Hvad nu hvis internettet blev lukket hver dag fra kl 16 til klokken 24?

I skal nu forestille jer, hvilke konsekvenser og muligheder det vil have for elever, lærere, familier og resten af samfundet. Find på så mange konsekvenser og muligheder som muligt.



Et eksempel kunne være, at flere familier ville bruge mere tid på at snakke og spille brætspil sammen om aftenen.



# Øvelse 117 - Betaling i supermarked

Hvad nu hvis vi rykker 50 år frem i tiden. Hvordan mon man betaler i et supermarked, hvordan ser det ud og hvordan fungerer det til den tid?

I skal nu udvikle idéer til, hvordan man betaler i et supermarked om 50 år. Find på så mange idéer og detaljer som muligt.



Et eksempel kunne være, at der er et kamera ved kassen, som genkender personens udseende og har alle bankoplysninger i it-systemet, så betalingssystemet kan trække penge automatisk baseret på kundens udseende.



# Øvelse 127 - Selvtillidsmaskine

Forestil jer at I har startet en ny virksomhed, som producerer en selvtillidsmaskine, der roser en, hver gang man har brug for det.

I skal nu udvikle idéer til en videoreklame for denne selvtillidsmaskine. Prøv at lave den så overbevisende som muligt for potentielle kunder. Hvad skal ske i videoen, hvem skal være med i videoen og hvad skal der siges?





# Øvelse 137 - Papirskydning

Forestil jer at I har fået en genial idé. Det er idéen om at lave en maskine, der kan skyde med papir. I møder tilfældigvis direktøren for en stor kontorforsyningsbutik i en elevator, hvor I kort fortæller om idéen. Direktøren har travlt og beder jer om at sende en e-mail om idéen.

I skal nu udvikle idéer til, hvad der skal skrives i e-mailen for at få direktøren til at forstå og engagere sig nok i idéen til at ville mødes med jer. Hvis I får et møde arrangeret, er jeres håb at kunne sælge nogle af jeres nye maskiner, der kan skyde med papir. Efterhånden som I får idéer skal I skrive e-mailen på papir.

Et eksempel på starten af denne e-mail kunne være "Til direktøren. Har du endnu ikke hørt om fremtidens revolutionerende..."



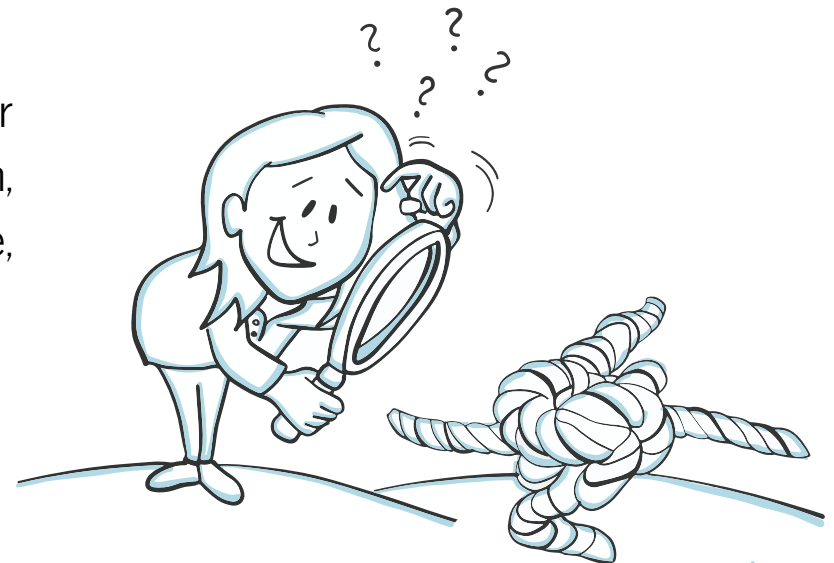


# Øvelse 147 - Fjernstyret bil

Forestil jer at I arbejder for en virksomhed, som ønsker at lave en kreativ proces for at få idéer til forbedring af en fjernstyret bil. I er blevet bedt om at finde forskellige fokus, som denne proces kan starte ud fra. Et fokus for en kreativ proces er det, der skaber en ønsket retning for vores tænkning. Dette er ofte kaldet et problem, selvom det er vigtigt at forstå, at man ikke behøver at have et problem for at starte en kreativ proces.

I skal nu udvikle idéer til alle de fokus, man vil kunne tage for en kreativ proces til forbedring af en fjernstyret bil.

Eksempler på fokus for et andet produkt som for eksempel en stol kunne være stoleben, ryglæn, sæde, farve, polstring af sæde/ryglæn, materiale, koblingspunktet mellem ben og sæde osv.



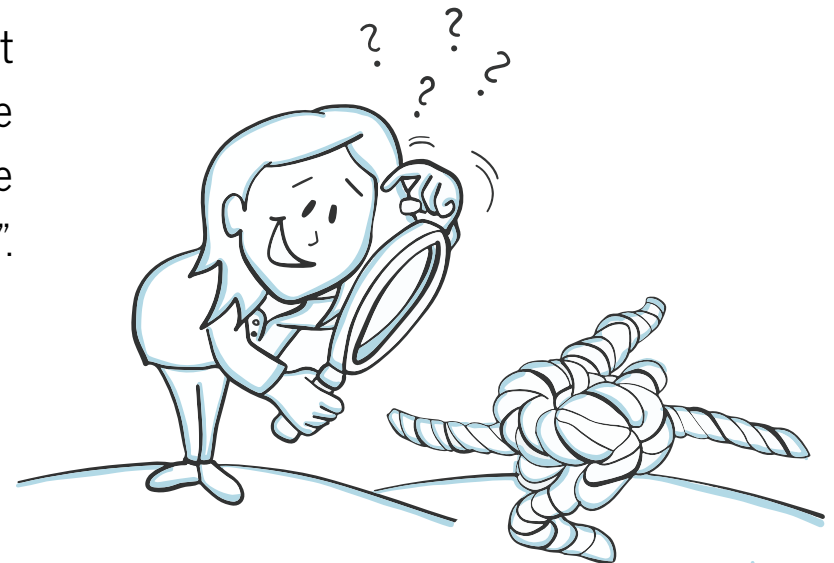


# Øvelse 157 - Undertrøje

Forestil jer at I arbejder for en organisation, der prøver at finde forklaringer på, hvorfor ting mon oprindeligt blev opfundet. Forestil jer så at ingen ved, hvorfor den første undertrøje blev opfundet.

I skal nu udvikle idéer til alle de mange forskellige årsager, der kunne være til, at mennesket opfandt en undertrøje. Prøv ikke at finde frem til en idé, som I tror er den rigtige. Vær opmærksom på at der kan være rigtig mange årsager.

Eksempler på årsager til, hvorfor et andet produkt som for eksempel en sko blev opfundet, kunne være "at undgå at træde noget op i foden" eller "at kunne sparke hårdere til hesten når man ville ride hurtigere".





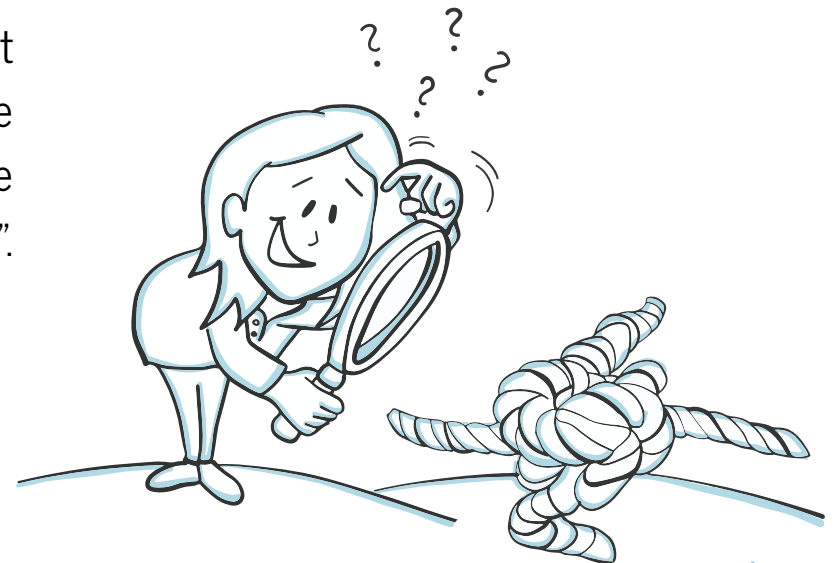


# Øvelse 167 - Skateboard

Forestil jer at I arbejder for en organisation, der prøver at finde forklaringer på, hvorfor ting mon oprindeligt blev opfundet. Forestil jer så at ingen ved, hvorfor det første skateboard blev opfundet.

I skal nu udvikle idéer til alle de mange forskellige årsager, der kunne være til, at mennesket opfandt et skateboard. Prøv ikke at finde frem til en idé, som I tror er den rigtige. Vær opmærksom på at der kan være rigtig mange årsager.

Eksempler på årsager til, hvorfor et andet produkt som for eksempel en sko blev opfundet, kunne være "at undgå at træde noget op i foden" eller "at kunne sparke hårdere til hesten når man ville ride hurtigere".





# Øvelse 177 - Springvand

Forestil jer at I arbejder for en virksomhed, der vil finde originale og brugbare idéer til et fremtidigt springvand. Dette nye springvand skal være så banebrydende, at kun de mest åbentsindede kunder vil købe den de første par år.



I skal nu producere så mange idéer som muligt til et fremtidigt springvand. Efterhånden som I producerer jeres idéer skal de sættes op ved siden af hinanden, så den mest originale idé er længst til venstre og den mindst originale idé er længst til højre. De øvrige idéer placeres imellem de to yderpunkter på samme måde.

Eksempler på idéer til et andet produkt som for eksempel en fremtidig tandbørste kunne være "tandbørstehovedet, der sættes fast på tænderne, og selv kører rundt og skrubber alle tænderne" som meget original, og "tandbørsten, der kan sættes fast på fingrene som en ring, så den er lettere at holde," som en mindre original ide.



# Øvelse 187 - Slik fra himlen

Forestil jer at I er ansat til at identificere de problemer og negative konsekvenser, der kan komme af at introducere nye tiltag i byen. Byen ønsker at lave en stor børnefest, hvor der skal kastes flere tons slik ned fra flyvemaskiner ud over hele byen.



I skal nu producere så mange idéer som muligt til, hvilke problemer og negative konsekvenser der vil kunne være, hvis dette blev gennemført.

Eksempler på idéer til problemer og negative konsekvenser kunne være, at det slik der ikke bliver fundet af børn vil blive spist af dyr, der kan blive syge af det.



# Øvelse 195 - Gratis mobilabonnement

Forestil jer at I er ansat til at identificere de problemer og negative konsekvenser, der kan komme af at introducere nye tiltag i telefonbutikken. Telefonbutikken ønsker at give børn og unge gratis mobilabonnement, hvis bare alle deres telefonsamtaler må afbrydes af korte reklamer og der må sendes reklame-sms'er til dem hver dag.



I skal nu producere så mange idéer som muligt til, hvilke problemer og negative konsekvenser der vil kunne være, hvis dette blev gennemført.

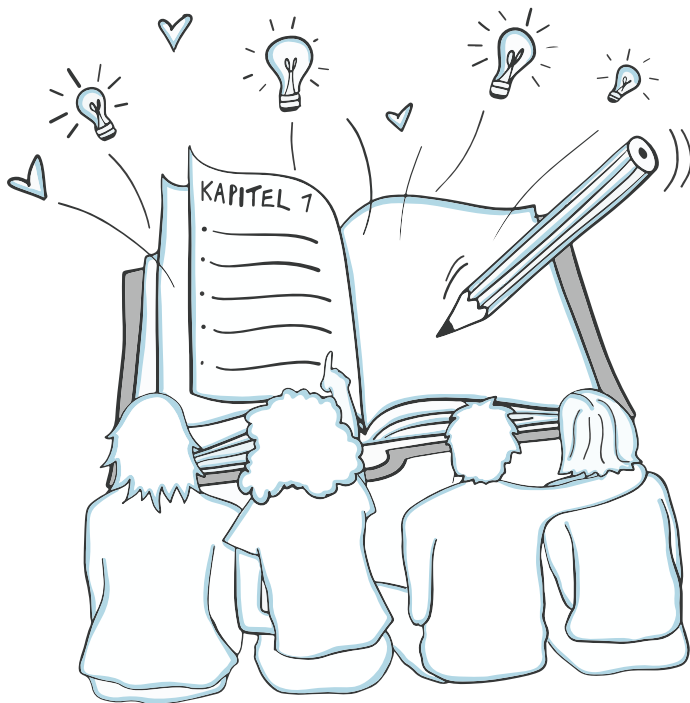
Eksempler på idéer til problemer og negative konsekvenser kunne være, at man aldrig rigtig kan forstå hele telefonsamtalen, fordi man hele tiden bliver afbrudt af reklamer.



# Øvelse 196 - Gruppe

Forestil jer at I skal skrive en bog til alle, I kender, for at få dem til at forstå, hvordan I hver især bedst kan være kreative i en gruppe. I skal til at skrive et kapitel om, hvordan jeres kreativitet fungerer i gruppearbejde.

I skal nu producere så mange idéer som muligt til, hvad der skal stå i dette kapitel. I skal ikke skrive selve bogen, men blot udvikle idéer til, hvad I ville skrive i bogen. Tænk blandt andet over følgende:



- Er der nogle typer af mennesker, som er lettere at samarbejde kreativt med?
- Skal gruppen forberede sig på en bestemt måde?
- Hvordan kommer gruppen i gang med den kreative indstilling?
- Er der nogen specielle regler, gruppen skal blive enige om?
- Hvilken adfærd ødelægger kreativiteten i gruppen?
- Hvilken type kommunikation er god for kreativiteten i gruppen?
- Skal gruppearbejdet hjælpes på vej eller skal kreativiteten ske spontant?
- Hvordan kan gruppen være kritisk og tage beslutninger uden at ødelægge kreativiteten?
- Hvor længe kan gruppen være kreativ ad gangen?