

KreativitetsSPILLET®



64 genveje til kreativitet

©2008 Dansk udgave. All Rights Reserved US Games Systems.
©2008 NETforlag, Alt4Kreativ A/S, Konsulentgruppen Innovator.

© 1992 Roger von Oech. All Rights Reserved
US Games Systems, Inc.
Publishers, Stamford CT 06902, USA

© 2008 Dansk udgave.
NETforlag, Alt4Kreativ A/S,
Konsulentgruppen Innovator.

Mekanisk, fotografisk, elektronisk eller
erhvervsmæssig gengivelse af dette
materiale eller dele heraf er ikke tilladt
ifølge gældende lov om ophavsret.

Trademark® KreativitetsSPILLET er
registreret varemærke

Original titel:
Creative Whack Pack® af Roger von Oech

Dansk bearbejdning og oversættelse:
Jens Fisker Carlsbæk og Finn Kollerup

1. udgave, 1. oplag
ISBN 87-88249-38-7

Printed in Italy

God fornøjelse med spillet!

Velkommen til "KreativitetsSPILLET[®]" - 64 genveje til kreativitet! Du kan bruge spillet som kreativitetsværktøj, en handy workshop, orakel, hjernegymnastik eller kreativitetsvejleder.

KreativitetsSPILLET[®] er baseret på at man af og til har brug for at blive "rusket op i" for at slippe ud af de sædvanlige tankemønstre, der afholder én fra at se på tingene med friske øjne.

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 de fire tænkestile (eller roller) i en kreativ proces.

Lad os se nærmere på de forskellige roller.

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.



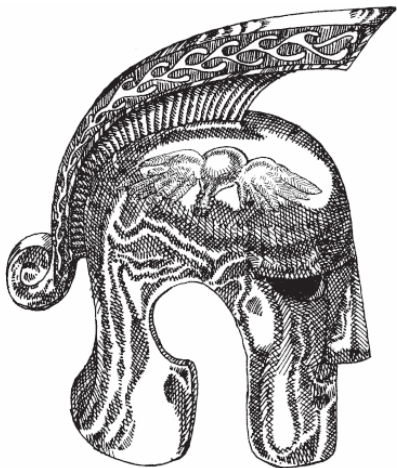
Rollen som **Kunstner** bruger du til at omforme dine ressourcer til nye ideer. Kunstner kortene er orange og nummereret 17-32. De forsyner dig med brugbare teknikker til generering af ideer.



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



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 "rusker", du behøver for at føre dine ideer ud i livet.



I gang med KreativitetsSPILLET®

Her er nogle små øvelser, der lærer dig at anvende KreativitetsSPILLET®.

Øvelse 1: "Lær kortene at kende."

Gennemgå spillet kort for kort. Undervejs skal du lede efter mønstre. For eksempel har hver af rollerne forskellige kort, der skal ruske op i din tænkning. Hvordan adskiller de sig fra hinanden? Nogle kort ligner hinanden. Hvilke? Nogle kort modsiger hinanden. Hvilke? Hvilke forskelle kan du spore mellem de forskellige roller. Hvilke andre mønstre kan du finde?

Øvelse 2: "Din kreativitetsstil."

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 skal indeholde 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 kreativitetsstil gennem de sidste år?

Øvelse 3: "Tre-dages-dagsorden."

Gennemgå kortene igen og vælg fem kort, der omhandler ting, du gerne vil gøre inden for de næste tre dage. Placer kortene på et synligt sted som eksempelvis dit skrivebord, instrumentbrættet i din bil eller på køleskabet. Efterhånden som du udfører aktiviteterne, må du lægge kortene tilbage i stakken.

KreativitetsSPILLET® i arbejde

KreativitetsSPILLET® kommer først til sin fulde ret, når du anvender det på 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, har til hensigt at stimulere din fantasi. Overvej, hvordan kortets udsagn på forskellige måder kan overføres til netop dit emne. Giv dig god tid. Vær bogstavelig i din fortolkning. Vær mærkelig. Brug metaforer. Vær seriøs. Fortsæt efter det første svar. Find endnu et svar og et tredje og sågar et femte svar. Du skal ikke spekulere over, om det, du foretager dig, nu også er logisk eller praktisk. Det vigtigste er, hvor kortet leder dine tanker hen.

Kreativ Workshop

Dette kan du gennemføre alene eller sammen med andre. Bland kortene. Del de første 16 kort ud et ad gangen. Læg hvert kort i en af fire bunker, alt efter hvilken rolletype, kortet falder ind under (startende fra venstre mod højre: forsker, kunstner, dommer og kriger).

Hvilket billede tegner der sig? Er der balance mellem de forskellige rollesæt? Er et sæt dominerende? Hvordan fortolker du det? Er nogle udsagn i konflikt med hinanden? Hvad advarer dommerkortene kunstnerkortene imod? Hvilke ideer kan du bruge? Hvordan kan du handle?

Gruppespil

Vælg et 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 ideer i relation til kortet. Dernæst spiller den næste ud, kommenterer det osv. Fortsæt bordet rundt.



Kreativ Licens

Del fem kort ud til hver deltager i starten af et møde. Hvert kort giver deltageren en kreativ licens til at give sin mening til kende i relation til det pågældende kort.

Gennemgå nu dagsordenen. Deltagerne må spille et kort, når som helst han eller hun føler, at kortets udsagn vil være til gavn for mødet.

Hvis diskussionen for eksempel bliver for indviklet, kan I overveje at spille ud med **"Se det indlysende"** eller **"Simplificer"**. Hvis tingene bliver for seriøse, kan I overveje at anvende **"Slagt en hellig ko"** eller **"Slap af"**. Hvis diskussionerne trækker ud, er det en god ide at bruge kortet **"Sæt en deadline"**.

KreativitetsSPILLET® som Orakel

Mange kulturer har udviklet orakler til at hjælpe deres medlemmer med at træffe vigtige beslutninger. Eksempelvis oraklet i Delfi, oldtidens kinesiske I Ching, ægyptiske Tarot, de nordiske runer og indianernes medicinjul. Formålet var ikke i så høj grad at forudsige fremtiden som at sætte spørgeren i stand til at grave dybere i sin egen intuition for at finde svar på et problem.

De fleste orakler består af et system af budskaber, hvorfra brugerne tilfældigt vælger et eller flere i et bestemt mønster. Det er vigtigt, at udvælgelsen er tilfældig. Mange bruger altid samme tilgang til at løse problemer, og resultatet bliver de samme gamle svar. Et vilkårligt budskab derimod tvinger ofte en til at tackle et problem på en ny måde. Her følger nogle eksempler på, hvordan KreativitetsSPILLET® kan bruges som orakel.



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 peger 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 nuværende kort. Det kan være nu
eller måske i næste uge.

Kreativt Tarot oplæg

Stil et spørgsmål. Del derefter fem kort ud, et ad gangen, fra venstre mod højre. Fortolk hvert kort ud fra dets position.

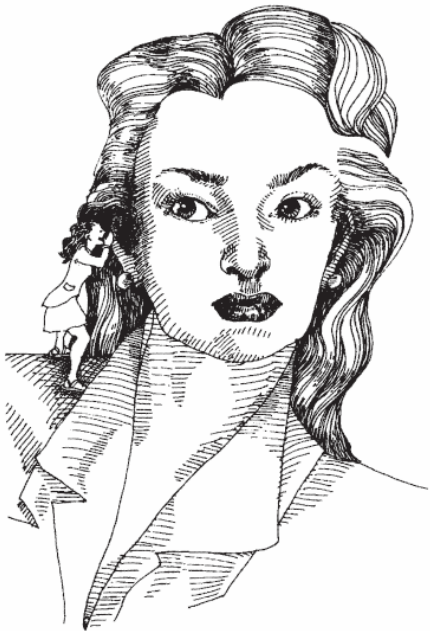
Kort 1 er "**miljøkortet**" og repræsenterer eksterne faktorer omkring din problemstilling. *Hvilke andre mennesker og emner har en indvirkning på dit problem?*

Kort 2 er "**spejlkortet**". Det repræsenterer dine indre ressourcer. *Hvilke ressourcer burde du at trække på?*

Kort 3 er "**skygekortet**", der repræsenterer det, der er skjult for dig. *Hvad overser du?*

Kort 4 er "**advarselskortet**" og repræsenterer de ting, du skal være på vagt over for. *Hvad skal du passe på?*

Kort 5 er "**styrkekortet**", som fortæller, hvad du skal gøre for at få et godt resultat i forhold til dit spørgsmål. *Hvad bør du virkelig gøre nu?*



Et forslag til at vælge kort

En simpel teknik til at vælge kort er bare at tage et vilkårligt.

Det er dog sjovere at skabe sig sin egen måde at vælge kort på. En af mine favoritter er at blande kortene og lægge bunken foran mig. Så tjekker jeg, hvilken dag i måneden det er. Er det den 16., vælger jeg det 16. kort fra toppen.

En mere indviklet metode er at kaste tre mønter. Hvis to eller tre af dem bliver krone, tages den øverste del af bunken (bliver to eller tre af dem plat, tages den nederste del af bunken), mens den anden halvdel lægges væk. Gentag handlingen med at slå plat eller krone med tre mønter og fjerne halvdelen af bunken fem gange til. Efter det sjette kast, vil du sidde tilbage med ét kort.

Prøv at finde dine egne måder at vælge kort på!

Opsummering

Dette er dit Kreativitetsspil. Find selv på dine egne spil, regler og måder at bruge kortene på.

Når du bruger dem over en længere periode, vil de blive som en god ven. Når du vender et kort, som du har set mange gange før, vil du - bevidst og ubevidst - huske de tidligere gange, du så kortet, og gentagelserne vil forstærke din evne til at tænke kreativt.

Roger von Oech er grundlægger af og direktør for *Creative Think*, et firma i Menlo Park, Californien, der har specialiseret sig i at stimulere kreativitet og innovation. Hans seminarer og udgivelser har beriget kreativiteten hos mange millioner mennesker verden over.

Han har skrevet to bestsellere om kreativitet, **A Whack on the Side of the Head** (Warner Books) ("**Rusk op i kreativiteten**" i dansk bearbejdelse) og **A Kick in the Seat of the Pants** (HarperCollins).