



# KREATIVITETS-KASSEN

# 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 taleboble&pile

## KreativitetsSPILLET

## Uption dialogkort KREATIVITET (gule kort i sort æske)

## Fortællerterninger

## FeedBack Kit

(1 stofposer m/7 figurer)

# 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!**

# Creative Uptions – kreativitet

---

## 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;

37 dialog-kort + 2 instruktionskort (gule) i sort papæske.

## Vælg et tema/problem/udfordring og brug dialog kortene til ;

Ideudvikling.

Problemløsning og produktudvikling.

Projektmøder og teambuilding.

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 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 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 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.

### Øvelse E:

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

*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)

# KreativtetsSPILLET®

## Formål;

KreativtetsSPILLET® - 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.

## KreativtetsSPILLET® bruges til;

- kreativtetsvejleder
- en handy workshop,
- orakel
- at bryde vante tankemønstre, og se verden fra en ny vinkel.

## 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. Forsker-kortene 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. Dommer-kortene er grønne og nummereret 33-48. De giver gode råd om, hvordan du træffer beslutninger.



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.

### Kunstner:

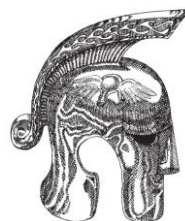
Rollen som kunstner bruger du til at omforme dine ressourcer til nye ideer. Kunstner-kortene er orange og nummereret 17-32. De forsyner dig med brugbare teknikker til idegenerering.



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 idegenerering.

### Kriger:

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.



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 forslag til et par øvelser:

### **1) Din kreativetsstil**

Gennemgå 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 kreativetsstil?

### **2) Kreativt Tarot oplæg**

**Tid:** 30-60 min.

#### **Materialer:**

Kuglepen og notatpapir.

#### **Udgangspunkt:**

Ønsket om at undersøge en udfordring/et fælles problem.

#### **Start:**

- 1) Bed deltagerne om at identificere deres udfordring.  
Stil et spørgsmål.

#### **Spil:**

- 2) Træk 5 vilkårlige kort fra KreativitetsSPILLET og læg dem fra venstre mod højre med bagsiden opad.
- 3) Vend et kort ad gangen og bemærk billede, tekst og spørgsmål på hvert kort.
- 4) Hver især notér deres tanker og idéer ned.

## KREATIVITETSSPILLET fortsat

5) 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/jeres problem?*
- Kort 2 er **"spejlkortet"**. Det repræsenterer dine indre ressourcer.  
*Hvilke ressourcer burde du at trække på?*
- Kort 3 er **"skyggekortet"**, 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 din udfordring.  
*Hvad bør du virkelig gøre nu?*

6) Reflektér derpå over, hvordan du nu ser jeres udfordring ud fra de tanker og idéer du har skrevet ned.

7) Gruppen deler alle indsigter, tanker og ideer.

### EFTER:

Denne øvelse skaber øget forståelse for potentialet i gruppen i forhold til problemet.



©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)

# FeedBack Kit

---

## En vej til dybere og mere nuanceret refleksion...

Metoden skaber en direkte kontakt til den enkelte deltagers personlige associationer og oplevede virkelighed.

De enkelte figurer virker inspirerende og befordrende i forhold til at drage egne konklusioner og udvikle egne løsningsorienterede strategier.

Du kan variere metoden i det uendelige, alt efter italesættelse, brugen af metaforer og dine kreative evner!

### Indhold;

7 x metafor"bolde", 1 x opbevaringspose



### Tidsforbrug;

10-35 minutter (Afhænger af antal deltagere m.m.)

### Mål:

Facilitering af feed-back, opsummering, afrunding ved slutningen af en proces og/eller kursusdag.

## "Boldenes" betydning (eksempler) – skriv evt. op på tavlen:

### Tommelfinger:

"Jeg vil gerne rose../give positiv feedback til../ Det bedste for mig har været..."

### Flad hånd:

"Jeg blev støttet af... / Jeg blev modtaget.../...holdt hånden under mig..."

### Nøgle:

"En central konklusion var for mig/ En nøgle-oplevelse for mig var... / Min nøgle til at forstå temaet var..."

### Hjerte:

"Jeg følte... / Jeg kunne mærke... / Jeg oplevede..."

### Hjerne:

"Hvilken forståelse har jeg opnået ift. mig selv / gruppen / indholdet..."/  
"Jeg har lært/forstået at..."

### Fod:

"Mit næste skridt skal være... / Det aftryk jeg ønsker at sætte er..."

### Kamera:

"Det samlede billede er... / De samlede konsekvenser er... / Det ideelle billede er..."



**Udførelse (eksempel):**

- Forklar "boldenes" betydning (skriv eventuelt på tavle) og lad boldene vandre imellem deltagerne som giver deres refleksioner til gruppen.
- Du kan også igangsætte ét emne/perspektiv med én bold ad gangen – f.eks. en ideudviklingsproces. Og først igangsætte et nyt perspektiv når den første runde er afsluttet.
- Eller du kan sende en kurv med alle bolde rundt og lade deltagerne vælge én eller flere bolde (efter eget valg og behov) som udgangspunkt for deres refleksioner.

**"Boldenes" betydning (i forbindelse med coaching):**

**Tommelfinger op/ned:**

"Hvilke ressourcer kan du stole på?"

"Hvad er de svage punkter, som du ønsker at gøre til læringspunkter?"

**Flad hånd:**

"Fra hvem har du brug for hjælp?"

**Nøgle:**

"Hvad kunne være nøglen til at løse dit problem?"

**Hjerte:**

"Hvad tænker du på?"

**Hjerne:**

(undersøge og definere læringstrin)

"Hvilke holdninger og måder at tænke på skal du udvikle for at opnå dit mål?"

**Fod:**

(opdeling af store mål i mindre skridt)

"Hvilke konkrete skridt på vejen til dit mål kan du gøre nu?"

**Kamera:**

"Hvordan ser dit specifikke mål ud – beskriv billedet?"

*Find selv på nye/flere betydninger alt efter behov.*

# Fortæller-terninger

---

## Formål;

Rorys Story Cubes: Fortælle-terningerne er udviklet som et kreativt problemløsnings-værktøj.

Det virker, fordi hjernen tænker i billeder og fordi hjernen vil associere (nye) måder at forbinde billederne med det spørgsmål, du arbejder på at løse.

## Indhold:

9 terninger med 54 symboler (= 10 mio. kombinationsmuligheder) i æske i kraftigt pap med magnetlukning.

## Tidsforbrug:

15 minutter (Afhænger af antal deltagere m.m.)

## Tænk ikke for længe

Det gælder om ikke at tænke for længe. Opfang hurtigt motiverne og sæt så tungen i bevægelse. Din historie vil udfolde sig efterhånden, som du kommer i gang. Historien vil i sig selv frigive kreativitet, formuleringsfrihed og opdagelseslyst, der igen ansporer til løsning af uregerlige udfordringer i virksomheden.

## Kast terningerne

Begynd fx med 'Der var engang ... ', og fortæl en historie som forbinder alle 9 motiver, der vender opad. Begynd med det motiv, der først fanger din opmærksomhed.

## Øvelse: Sådan kan historien også begyndes ...

'Der var engang ... ' er blot én måde, at begynde en historie på. Efterhånden som du og dine deltagere bliver mere fortrolig med terningernes motiver, kan du prøve at introducere andre 'oplæg', som fx

- I en fjern og ukendt fremtid ...
- På en lille planet meget anderledes end Jorden ...
- Der skete det oppe på direktionsgangen, at ...
- En dag, da tiden gik i stå ...
- Det begyndte som en lille hvid løgn ...
- I et lille mødelokale sad engang ...

Øvelsen er god til at sætte kreativiteten fri og tænke ud af boksen. Når øvelsen er slut, overvej da, hvad I også kan bruge terningerne til.

**Øvelse: Tænk på et tema**

Tænk på et tema fx

- En fantastisk ferie..,
- En god kollega...,
- God kvalitet er...

Kast alle 9 terninger og fortæl en historie baseret på dette tema.

**Øvelse: Find mulige løsninger**

Brug 3 terninger, slå dem og definér din udfordring ud fra terningerne. Vend derefter terningerne og kig nu på de 3 motiver på den modsatte side. Brug motiverne til at definere mulige løsninger på udfordringerne.