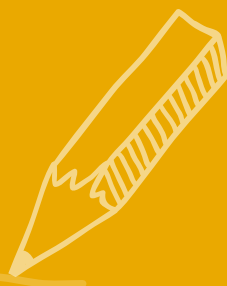


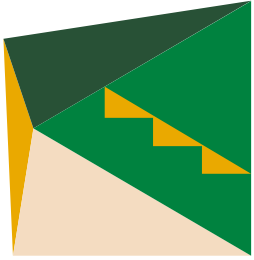
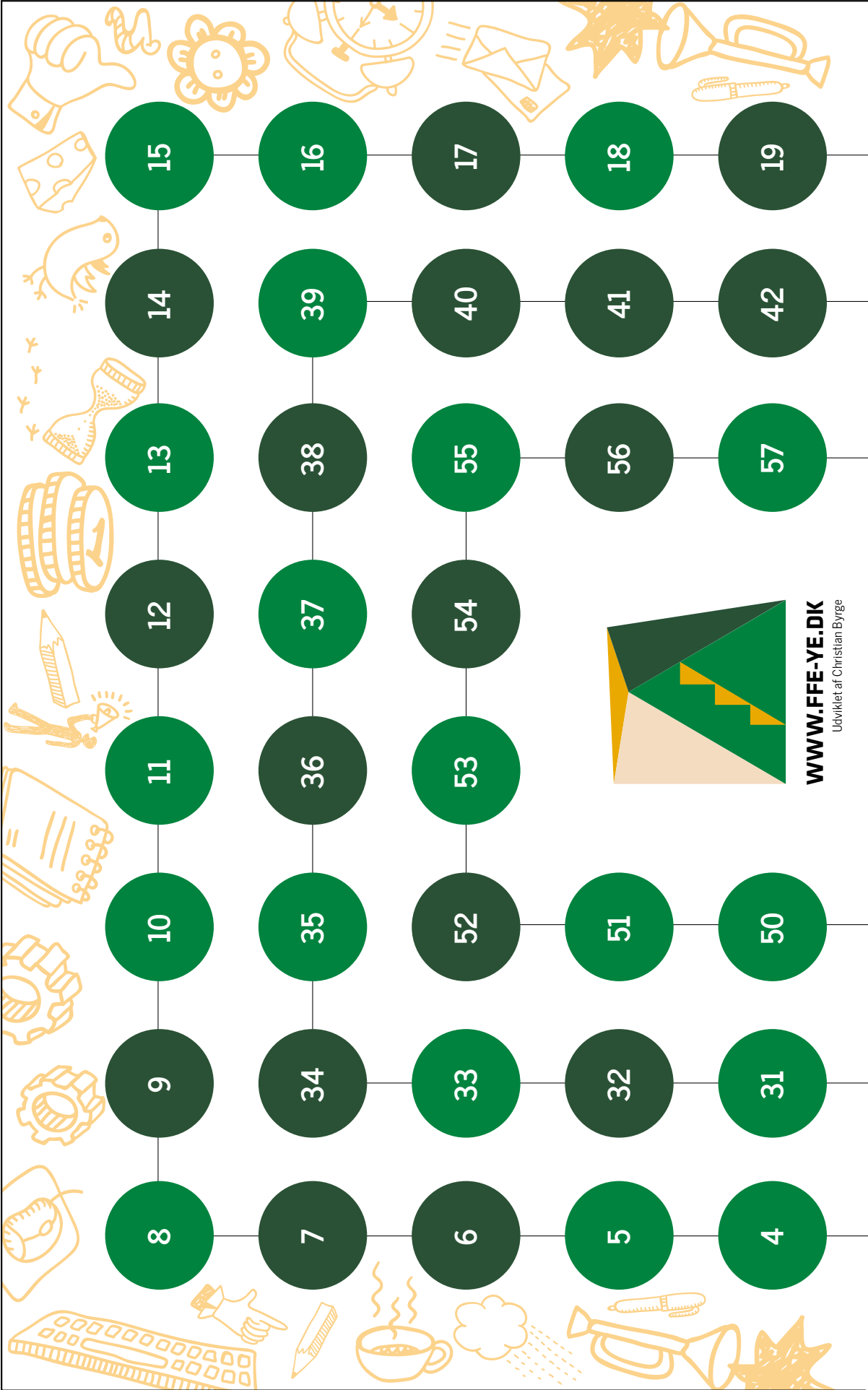


FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB
MEDLEM AF JA WORLDWIDE

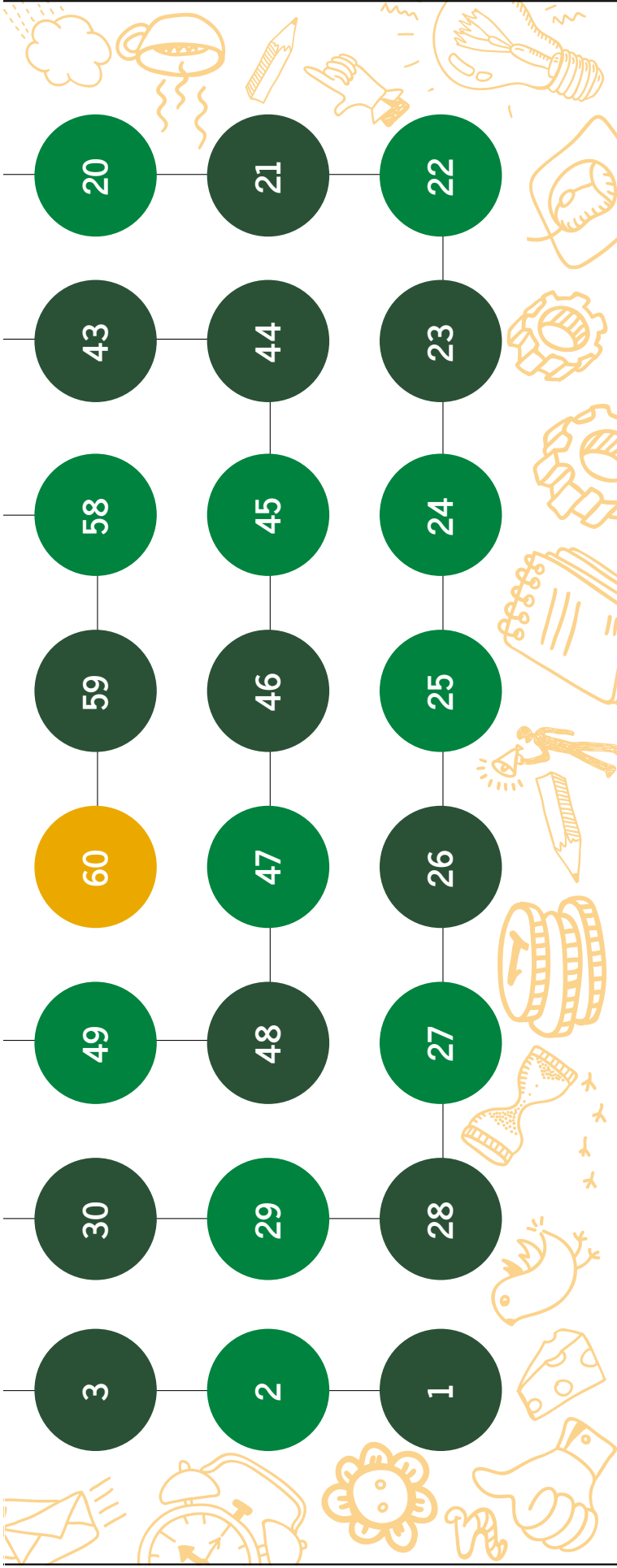
SKITSESPILLET

Spillevejledning





WWW.FFE-YE.DK
Udviklet af Christian Byrge



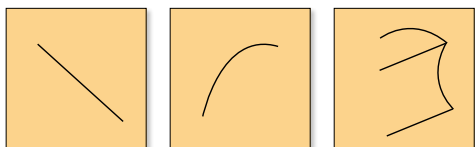
SPILLEREGLER

For at spille Skitsespillet får du brug for et timeglas på 1 minut, op til 6 spillebrikker, spillepladen fra de næste sider, ordkortene, en stak blankt papir og en kuglepen.

Dette spil er for 4-6 spillere. Deltagerne inddeles i hold på 2-3 spillere. Placér spillepladen på bordet. Sæt timeglasset på bordet. Hvert hold vælger en spillebrik og sætter den på pladen på "1". Bland kortene med tilfældige ord og placér dem i en bunke med de tilfældige ord nedad. Læg en stak almindeligt blankt papir på bordet. Læg en kuglepen på bordet.

Spillepladen har tallene 1-60. Målet er at nå rundt på spillepladen fra tal nummer 1 til 60. Holdene skiftes til at tegne ud fra en skitse og et tilfældigt ord. På tegneholdet skal den ene tegne og resten af tegnerens hold skal gætte, hvilket ord der står på kortet ved hjælp af tegningen. Hvis holddeltagerne på tegneholdet gætter rigtigt, inden tiden er gået, rykker tegneholdet deres spillebrik tre felter frem. Modstanderhold har mulighed for at afgive et gæt pr. hold på, hvad tegningen forestiller. Modstanderhold må kun gætte, hvis tegneholdet ikke gætter rigtigt, inden tiden udløber. Modstanderhold afgiver deres gæt ved at skrive det på et stykke papir så snart tiden er udløbet for tegneholdet. Modstanderhold som gætter rigtigt rykker deres brik et felt frem.

Hver spillerunde starter med, at en modspiller tager et nyt stykke blankt papir, kaster terningen og tegner det antal streger/buer som terningen viser. Hvis terningen for eksempel viser tallet "4" må modspilleren tegne 4 streger og/eller buer. Idéen er at lave en svær påbegyndt skitse, som tegneren herefter skal tegne videre ud fra. Der må kun tegnes lige streger og/eller buer. Streger og buer skal være forbundet. Følgende figurer viser eksempler på en lige streg, en bue og en skitse lavet ud fra en terning, der viser "4".



På tegneholdet udvælges nu en tegner. Tegneren vender timeglasset, tager den påbegyndte skitse, en pen samt et tilfældigt ordkort øverst fra kortbunken. Det er vigtigt, at ingen andre spillere ser ordet på kortet. Nu laver tegneren en tegning ud fra den påbegyndte skitse, som gør det muligt for holdspillerne at gætte hvilket ord, der står på kortet. Holdspillere fra tegnerens hold afgiver ubegrænsede antal gæt mundtligt indtil tiden er udløbet. Modstandere fra de andre hold afgiver deres ene gæt pr. hold skriftligt på et stykke papir straks efter at tiden er udløbet. Gæt fra modstandere

bliver kun anvendt hvis tegnerens holdspillere ikke gætter rigtigt inden tiden er løbet ud.

I selve tegneprocessen er det kun tilladt at tilføje linjer, buer, cirkler, firkanter med mere for at lave skitsen om til en tegning. Det er IKKE tilladt at lave tegningen ved siden af, ovenpå eller under den påbegyndte skitse. Den oprindelige skitse skal altså være en central del af tegningen gennem hele tegneprocessen.

Tegninger må hverken indeholde tal eller numre, og tegneren må ikke benytte verbal eller nonverbal kommunikation som eksempelvis ved at nikke, lave fagter, tegn og lignende. Tegneren må kun sige "ja" og "nej" til spillernes gæt.

Når et hold rykker deres brik frem til samme felt som et modstanderhold allerede står på skal modstanderholdet rykke deres brik et felt tilbage. Det første hold der når frem til felt nummer 60 på spillepladen har vundet spillet.

KREATIVITETSTRÆNING

Skitsespillet 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 tingens tilfældighed.

Spillet er baseret på den nyeste forskning inden for kreativitetstræning med henblik på at kunne udvikle deltageres kreative evner på en engageret og sjov måde. Dette spil udvikler primært to fundamentale kreative evner: Fleksibilitet og originalitet.

Fleksibilitet er evnen til at bryde væk fra dominerende tankemønstre, til at skabe nye tankeretninger og til at kunne forstå situationer og problemer på nye måder - for eksempel ved at producere forskellige idéer til, hvad en tegning mon skal forestille, når startpunktet for tegningen er radikalt anderledes end det plejer at være. Denne evne trænes primært hos spillerne når de skal gætte.

Originalitet er evnen til at være åbensindet over for nye stimuli ved at producere brugbare, originale, unikke og overraskende idéer - for eksempel ved at producere en bestemt tegning på en original og ny måde, når startpunktet for tegningen er radikalt anderledes end det plejer at være. Denne evne trænes primært hos deltagerne når de skal tegne.

Dette spil er til træningsformål. Det er ikke et legetøj. Det må ikke anvendes af børn under 3 år.

HARPUN

KØKKEN
GRYDE

BURGER

BALLON

FLYVEMASKINE

BATTERI

SKOLETAVLE

ØRERINGE

RUMSTATION

LÆDERMAPPE

PAPIRCLIPS

VELCRO-
BÅND

FODBOLD-
STØVLER

CHIPS

MASKE

KAM

VENTILATOR

ÆG

MALING

MICROBØLGE-
OVN

KALENDER

NAVNESKILT

BRØD

HELIKOPTER

LEGEHUS

BILMOTOR

BRILLER

BLOMSTER-
VASE

FINGERRING

TRÆ

BÅD

SKOLE

SODAVANDS-
DÅSE

SKRUE
OG BOLT

MAGNET

SOLCREME

LÆBESTIFT

KUGLEPEN

HAVELÅGE

KAGE

SKATEBOARD

TRAMPOLIN

HAMMER

KARTOFFEL

MØNT

NÆSE

NEGL

DÅSEÅBNER

MEDALJE

BOG

KNAP

FODAFTRYK

STRAND-
SAND

VANDBRØND

JULETRÆ

SOVEPUDE

KÆNGURU

BJERG

HUND

SNØREBÅND

ØJNE

SNEMAND

BIOGRAF

PYJAMAS

DAMPBAD

ØKSE

MIKROFON

BÅRE

ANTENNE

UNDERVANDS-
BÅD

HESTESTALD

ELASTIK

HAT

PAS

RÅDHUS

ØRN

SMYKKE-
SKRIN

JAKKESÆT

AVIS

ORDBOG

TOILET

BUKSER

WALKIE-
TALKIE

HALSKÆDE

TERRASSE

PUNG

SAUNA

GARAGE

SÆBE

PISK

TENNIS-
KETCHER

OLIESKIB

DØR

FRYSER

RUMRAKET

SKISTØVLER

DISKOTEK

BOMBE