



Øvelse 6 - Vækkeur

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

I skal nu producere så mange idéer som muligt til et nyt slags vækkeur.

Et eksempel på en idé kunne være, at uret udsender en stråle cirka 1 meter over sengen. Når strålen bliver afbrudt stopper alarmen. Det vil sige, at når man rejser sig i sengen, så slukker alarmen automatisk.





Øvelse 16 - Mønten

I taber en mønt ned i et smalt og dybt hul. Hvis I stikker armen ned i hullet mangler I stadig 20 centimeter for at nå ned til mønten.

I skal nu finde på så mange måder som muligt til, hvordan I kan få fat i mønten.

Et eksempel på en idé kunne være at bruge to linealer, der skubbes sammen om mønten.





Øvelse 26 - Gafler i håret

I er på vej til bageren, da I ser en nyåbnet butik. Da I går forbi den nye butik ser I, at kunderne derinde sidder på stole med gafler rullet op i håret.

I skal nu udvikle så mange forklaringer som muligt på, hvorfor mon kunderne sidder med gafler i håret inde i den nye butik.

Et eksempel kunne være at det er en ny frisørsalon, der ikke lige havde fået købt curlere og i stedet må bruge gafler.





Øvelse 36 - Skohorn

I har fået en pakke fra jeres "drillenisse" med et skohorn i, men da I ikke bruger skohorn, skal I derfor finde på hvad det ellers kan bruges til.

I skal nu udvikle så mange idéer som muligt til andre måder, man kan bruge et skohorn på.

Et eksempel kunne være at bruge det som støttepind i en plante.



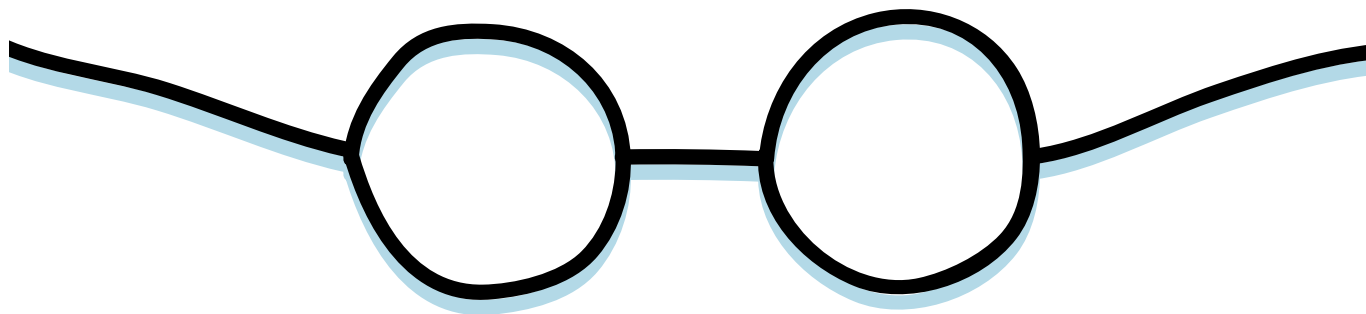


Øvelse 46 - To cirkler og tre lige linjer

Forestil jer at I har to cirkler og tre lige linjer. I må lave størrelserne på cirklerne og længden på linjerne som I har lyst til.

I skal nu tegne så mange forskellige ting som muligt ved at anvende præcis to cirkler og tre lige linjer i alle jeres tegninger. Tegningerne skal være lette at forstå for andre, så tegn ikke abstrakte tegninger.

Et eksempel kunne være et par briller.





Øvelse 56 - Fjernsynslomme

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 "fjernsynslomme". 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 66 - Kop

Forestil jer at I arbejder hos et firma, der producerer kopper. Firmaet ønsker at nytænke nutidens kop ved at sætte batterier i kopperne 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 kopper, hvis man satte strøm i dem med batterier.

Et eksempel på en idé kunne være at installere en skærm på forsiden, så man vil kunne få sin facebookfeed vist på koppen.

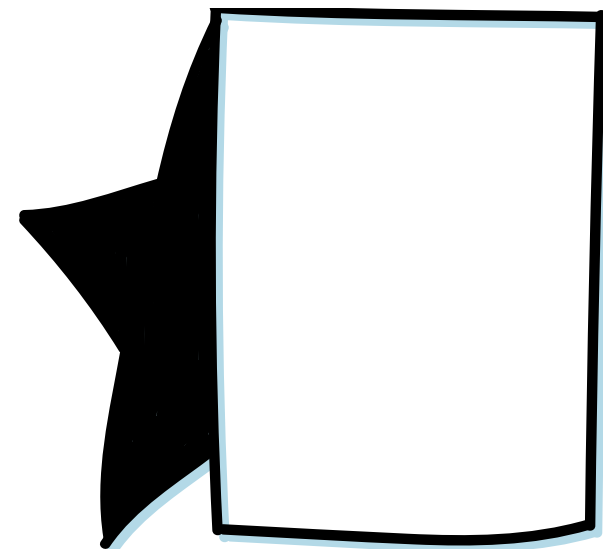




Øvelse 75 - Cykel

Forestil jer at I arbejder hos en virksomhed, der ønsker at lave en helt ny slags cykel. Den designer, som havde påbegyndt tegningen af den nye slags cykel, er taget på et års rejse, så I må gøre tegningen færdig.

I skal nu færdiggøre tegningen af den helt nye slags cykel. 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 cyklen.

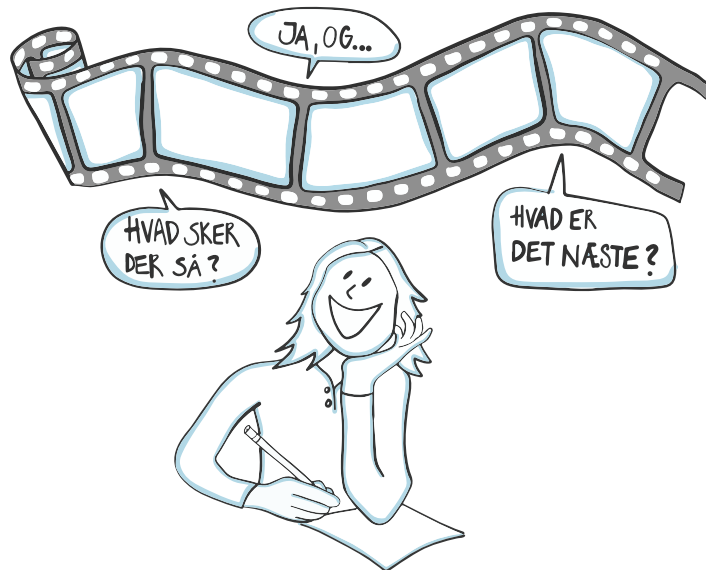




Øvelse 86 - Barbiedukke

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

"Kristoffer og Johannes sidder på et tæppe i parken og snakker om weekendens fodboldkamp, da en stor mand kommer gående målrettet mod dem. De spørger manden, om de kan hjælpe ham med noget. Han kigger vredt på dem, tager nogle dybe vejrtrækninger, og smider sig opgivende på tæppet, mens han med en lys stemme siger "Der er nogen, der har stjålet min Barbiedukke!"..."



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 "... Kristoffer finder sin mobiltelefonen frem og ringer. Johannes tænker at det da må være skjult kamera. Men så hører han Kristoffer sige "Ja goddag, mit navn er Kristoffer. Jeg vil gerne anmelde et tyveri af en Barbiedukke i parken"...



Øvelse 95 - Fjernsyn

Forestil jer at I har fået en idé om at udvikle et fjernsyn, der er indbygget i sofabordet.

I skal nu illustrere dette fjernsyn. Tegn fjernsynet i flere brugssituationer, som viser alle detaljer om, hvordan det virker.





Øvelse 106 - Identisk tøj

Hvad nu hvis alle mennesker skulle have ens tøj på uanset køn, kultur og religion?

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 på en konsekvens kunne være, at man ville spare tid på at vælge tøj om morgenen.



Øvelse 116 - Mobiltelefon

Hvad nu hvis vi rykker 50 år frem i tiden. Hvordan mon en mobiltelefon ser ud og fungerer til den tid?

I skal nu udvikle idéer til, hvordan en mobiltelefon mon ser ud og fungerer om 50 år. Find på så mange idéer og detaljer som muligt.



Et eksempel kunne være, at mobiltelefonen er blevet til en form for head piece, som kan sættes på det ene øre og indstilles foran ansigtet så man kan tage et selfie.



Øvelse 126 - Klædeskab

Forestil jer at I har startet en ny virksomhed, som producerer en ny type klædeskabe. Skabsdøren kan vise billeder af dig med forskellige sæt af det tøj, som findes i klædeskabet.

I skal nu udvikle idéer til en videoreklame for dette klædeskab. 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 136 - Billygter

Forestil jer at I har fået en genial idé. Det er idéen om at lave billygter, der kan lyse et 'like' til forankørende og modkørende bilister. I møder tilfældigvis direktøren for en stor bilproducent 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 billygter, der kan lyse 'likes' til forankørende og modkørende bilister. 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..."



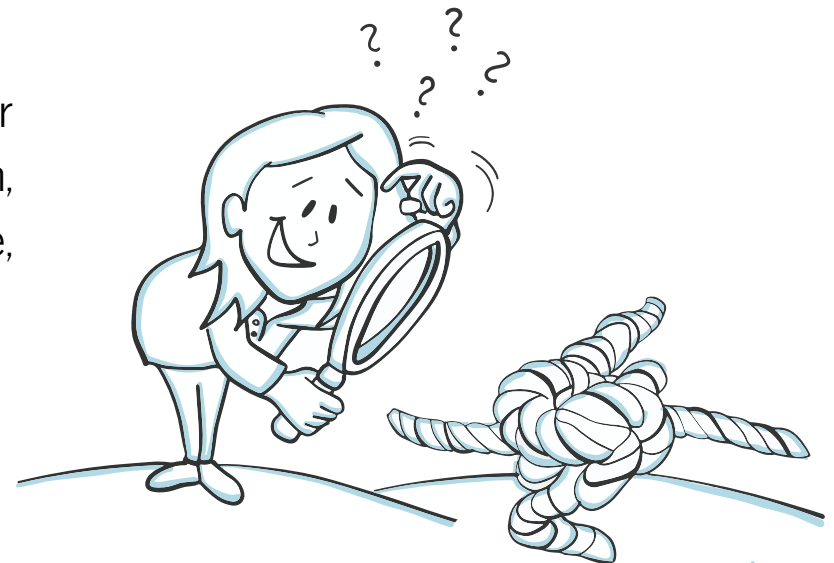


Øvelse 146 - Blender

Forestil jer at I arbejder for en virksomhed, som ønsker at lave en kreativ proces for at få idéer til forbedring af en blender. 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 blender.

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.



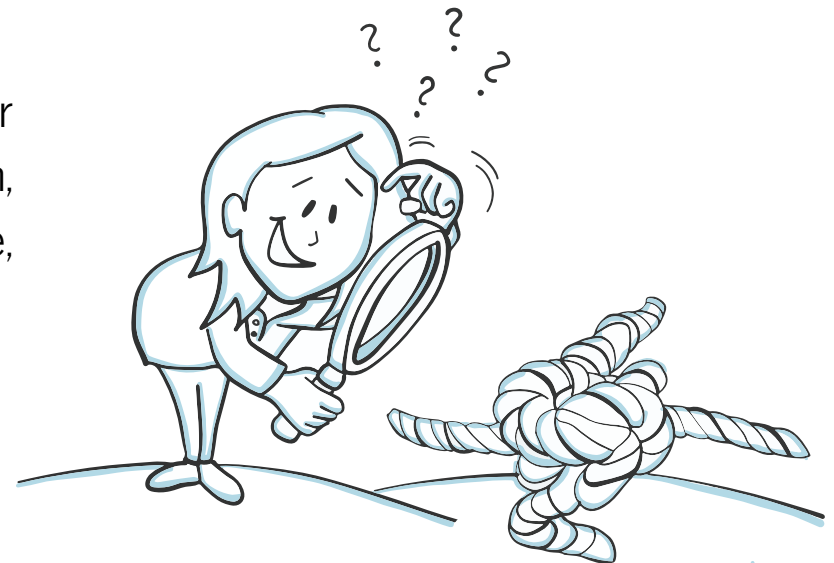


Øvelse 155 - Drivhus

Forestil jer at I arbejder for en virksomhed, som ønsker at lave en kreativ proces for at få idéer til forbedring af et drivhus. 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 et drivhus.

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.



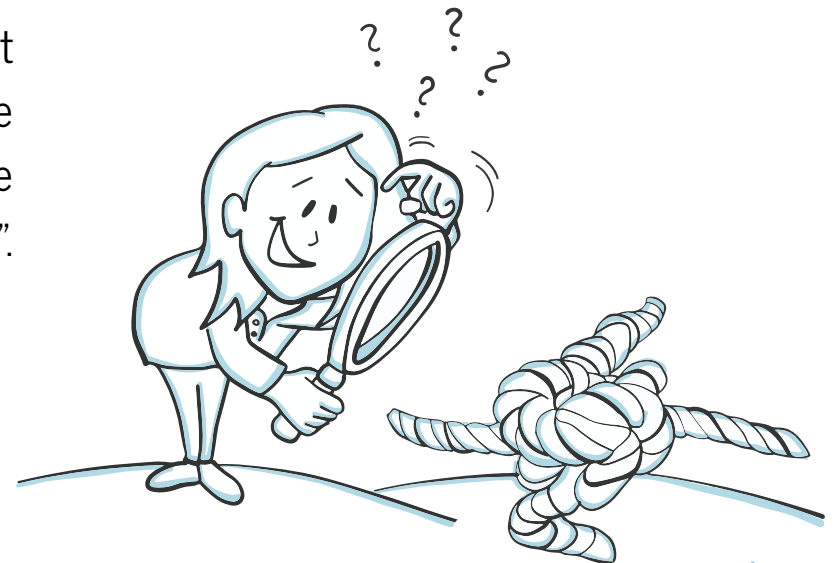


Øvelse 166 - Parfume

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 parfume blev opfundet.

I skal nu udvikle idéer til alle de mange forskellige årsager, der kunne være til, at mennesket opfandt parfumen. 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 175 - Gadelygte

Forestil jer at I arbejder for en virksomhed, der vil finde originale og brugbare idéer til en fremtidig gadelygte. Denne nye gadelygte 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 en fremtidig gadelygte. 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.

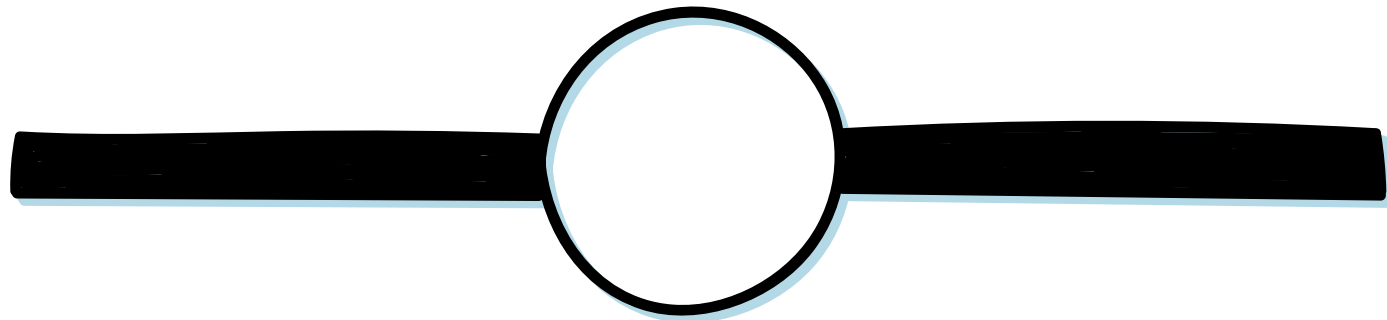
Eksempler på idéer til et andet produkt som for eksempel en fremtidig tandbørste kunne være "tandbørstehovedet, der sættes fast på tænderne, og selv kører rundt og skrubber alle tænderne" som meget original, og "tandbørsten, der kan sættes fast på fingrene som en ring, så den er lettere at holde," som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



Øvelse 186 - Ur

Forestil jer at I er ansat til at tegne videre på en tegning, som andre har startet. I må ikke tegne det, I først tænker, men skal tegne noget, andre nok ikke ville finde på.

I skal nu finde på en idé til, hvad de fleste mennesker nok ikke ville tænke, men som stadig vil give mening, hvis de fik at vide, at de skulle færdiggøre nedenstående tegning. Færdiggør tegningen med din idé.





Øvelse 194 - Venner i legetøjsbutikken

Forestil jer at I er ansat til at identificere de problemer og negative konsekvenser, der kan komme af at introducere nye tiltag i legetøjsbutikken. Legetøjsbutikken ønsker, at børn skal have legetøj til halv pris, hvis de medbringer mindst 2 venner på samme alder, når de kommer for at handle. Idéen er, at vennerne opdager en masse spændende ting i butikken, som de går hjem og spørger om de må få af deres forældre.



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

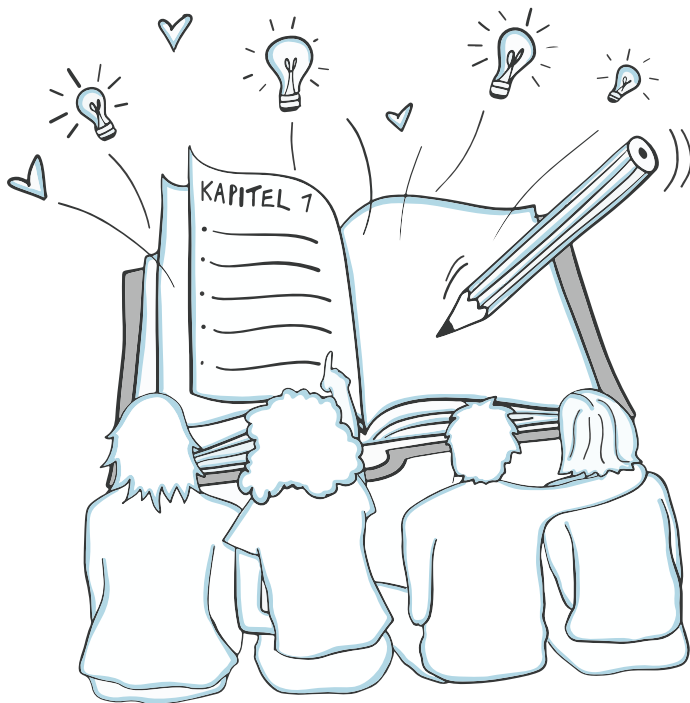
Eksempler på idéer til problemer og negative konsekvenser kunne være, at nogle børn ikke når at slappe af eller lege den dag, fordi de har lovet at tage med i legetøjsbutikken for en ven.



Øvelse 197 - Definition

Forestil jer at I skal skrive en bog til alle, I kender, for at få dem til at forstå, hvordan I vil definere kreativitet. I skal til at skrive et kapitel om, hvordan I vil forklare, hvad en kreativ idé er for noget.

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 nogle idéer mere kreative end andre?
- Hvorfor er nogle idéer mere kreative end andre?
- Hvad er det, der gør, at en idé er mere kreativ end andre idéer?
- Kan tanker også være kreative idéer?
- Hvem bestemmer om en idé er kreativ eller ej?
- Er kreative idéer altid kreative eller er de kun kreative i nogle sammenhænge?
- Findes der kreative idéer inden for nogle bestemte områder, eller er der kreative idéer inden for alting inklusiv madlavning, produktudvikling, svømning?