



# Øvelse 10 - Bordlampe

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

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

Et eksempel på en idé kunne være, at bordlampen har et genopladeligt batteri installeret, således at man kan tage den med og bruge den uden for om aftenen.





## Øvelse 20 - Skrælle kartofler

Forestil jer at I har slået jeres ene hånd temmelig hårdt, så I ikke kan bruge den. I skal skrælle kartofler til aftensmad og må finde på en måde at få gjort det med én hånd.

I skal nu finde på så mange måder som muligt hvorpå I kan skrælle kartofler med en hånd.

Et eksempel kunne være at skrabe kartoflerne på en skarp hyldekant.





## Øvelse 30 - Udstillingskøkken

I er ude at kigge på nyt køkken sammen med jeres familie, da I får øje på en dame, som er i gang med at pakke sine medbragte madvarer ud i et af udstillingskøkkenerne.

I skal nu udvikle så mange forklaringer som muligt til, hvorfor damen har madvarer med i køkkenbutikken.

Et eksempel kunne være, at hun vil teste køkkenerne for, om de passer til hendes normale køkkenvarer.





## Øvelse 40 - Blyanter

Forestil jer at I arbejder for en virksomhed, der producerer blyanter. I ønsker at oplyse potentielle kunder om alle de herlige ting, man kan bruge en blyant til.

I skal nu udvikle så mange idéer som muligt til, hvordan man ellers kan bruge en blyant.

Et eksempel kunne være at bruge den til ansigtstræning, for eksempel ved at holde den fast mellem næsen og overlæben.



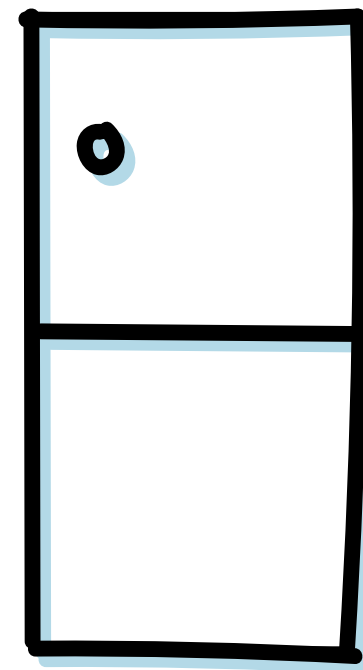


# Øvelse 50 - To firkanter og en cirkel

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

I skal nu tegne så mange forskellige ting som muligt ved at anvende præcis to firkanter 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 fodboldbane med en fodbold på.





# Øvelse 60 - Sæbehammer

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 "sæbehammer". 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 70 - Bestik

Forestil jer at I arbejder hos et firma, der producerer bestik. Firmaet ønsker at nytænke nutidens kniv og gaffel ved at sætte batterier i bestikket og derved give det elektriske funktioner.

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

Et eksempel på en idé kunne være, at gafflen kan opvarme maden, når denne gennembøres. Herved vil man altid få dejlig varm mad i munden.

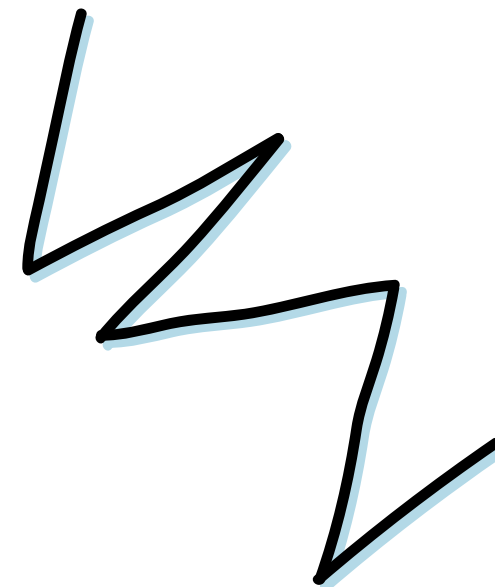




# Øvelse 81 - Busstopskur

Forestil jer at I arbejder hos en virksomhed, der ønsker at lave et helt nyt slags busstopskur. Den designer, som havde påbegyndt tegningen af det nye slags skur til busstoppesteder, gik ned med stress, så I må gøre tegningen færdig.

I skal nu færdiggøre tegningen af det helt nye slags busstopskur. 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 skuret.



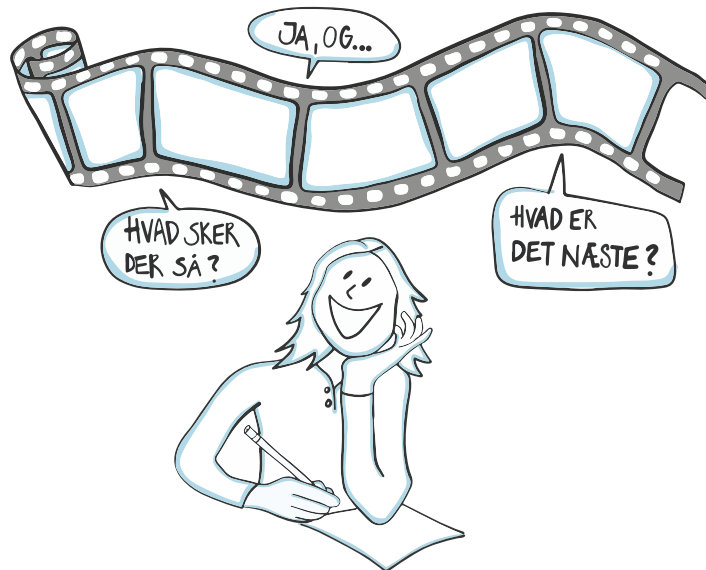




## Øvelse 90 - Glimtende sten

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

"Karen og Frederikke er blevet inviteret på vandretur af deres forældre. Men pigerne kan ikke vente med at udforske området da de ankommer til stedet, så de får lov til at gå uden for alene og se sig lidt omkring. Karen finder noget, der ligner en stor glimtende sten. Men da hun rører ved den forsvinder hendes hånd ind i stenen..."



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.

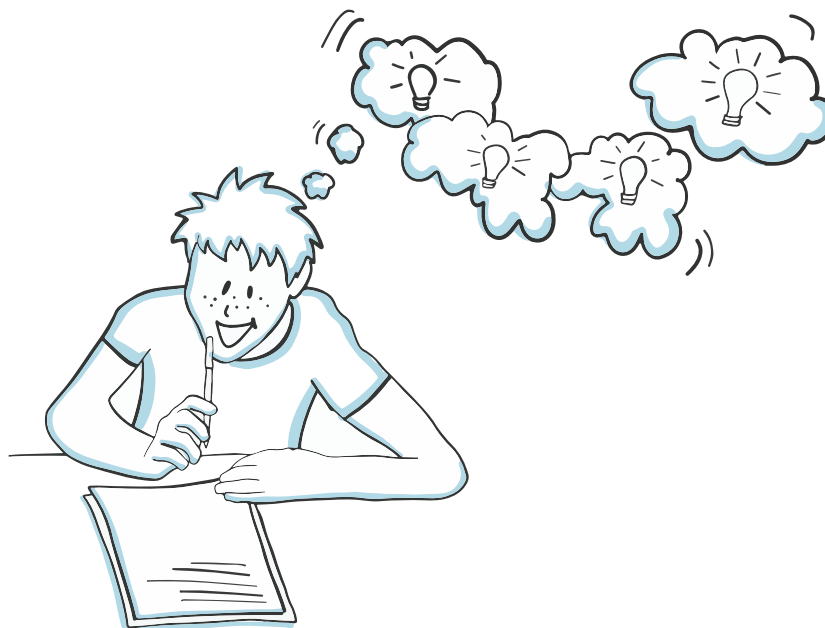
Et eksempel på en fortsættelse kunne være "...Hun kalder ivrigt på Frederikke for at vise stenen, men i det samme mærker hun en stærk kraft, der trækker hele hendes krop ind i stenen og får hende til at forsvinde..."



# Øvelse 100 - Billedramme

Forestil jer at I har fået en idé om at udvikle en billedramme, der er lavet til at vise små videoklip i stedet for billeder.

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





# Øvelse 110 - Slik og is

Hvad nu hvis alle former for slik og is blev forbudt?

I skal nu forestille jer, hvilke konsekvenser det ville have for hverdagen, for familier, butikkerne og samfundet. Find på så mange konsekvenser som muligt.



Et eksempel på en konsekvens kunne være, at nogle vil opfinde slikmaskiner, som man kan have stående et hemmeligt sted derhjemme.



# Øvelse 120 - Vaskemaskine

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

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



Et eksempel kunne være, at tøjet smides i bunden af tøjskabet, hvor en vask starter automatisk, når der er en vis mængde tøj. Når tøjet er vasket og tørret i bunden af skabet bliver det automatisk hængt op på tøjstativet af en robotarm.



# Øvelse 130 - Engangssokker

Forestil jer at I har startet en ny virksomhed, som producerer engangssokker. Sokkerne hænger i endeløse baner på væggen, hvorfra der hver dag kan afrides et nyt par sokker. Sokkerne er meget billige og opløses i naturen efter få uger.

I skal nu udvikle idéer til en videoreklame for disse engangssokker. 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 140 - Bluetoothhandske

Forestil jer at I har fået en genial idé. Det er idéen om at lave et par læderhandsker med højttaler og mikrofon samt bluetooth. Man kan bruge handsken som trådløst hand-set ved at sætte lillefingeren ned til munden og tommelfingeren op til øret. I møder tilfældigvis direktøren for en stor telefonvirksomhed 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 bluetoothhandsker. 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..."



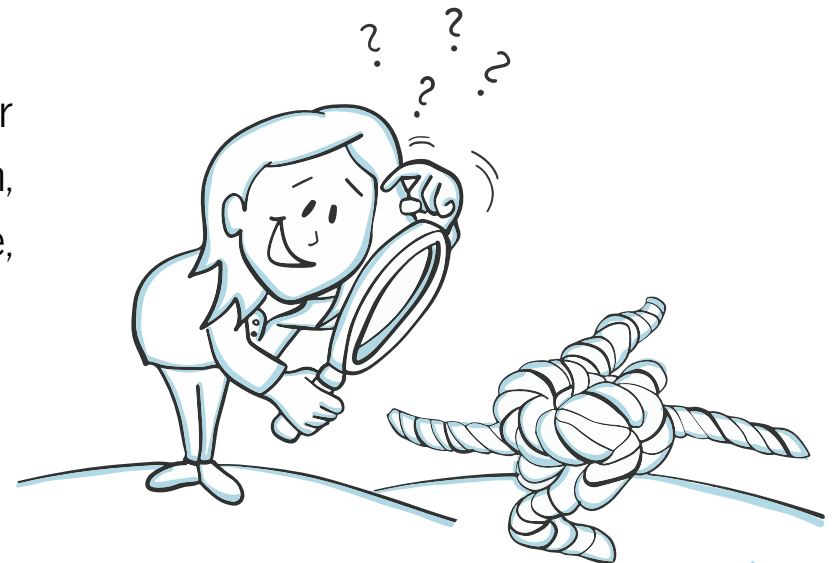


# Øvelse 150 - Børnehaven

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

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.



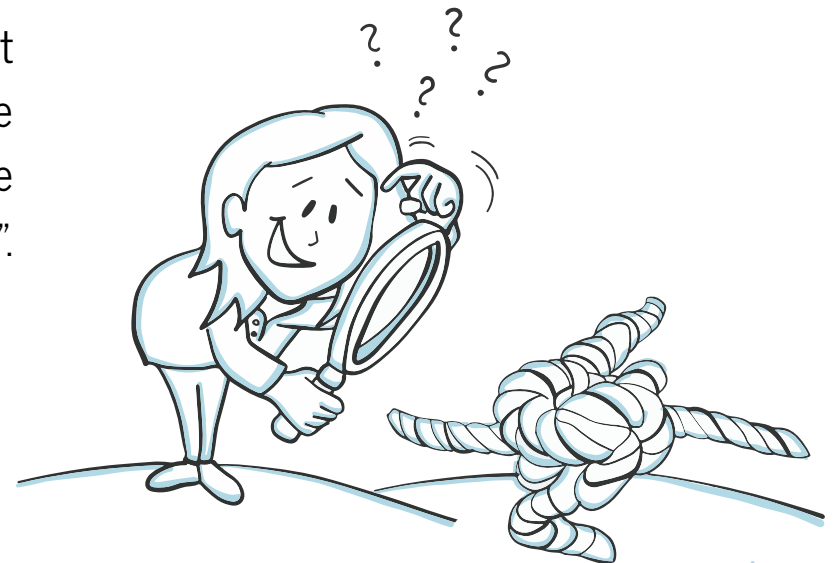


# Øvelse 160 - Opvaskebørste

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 opvaskebørste blev opfundet.

I skal nu udvikle idéer til alle de mange forskellige årsager, der kunne være til, at mennesket opfandt en opvaskebørste. 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 170 - Ostehøvl

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

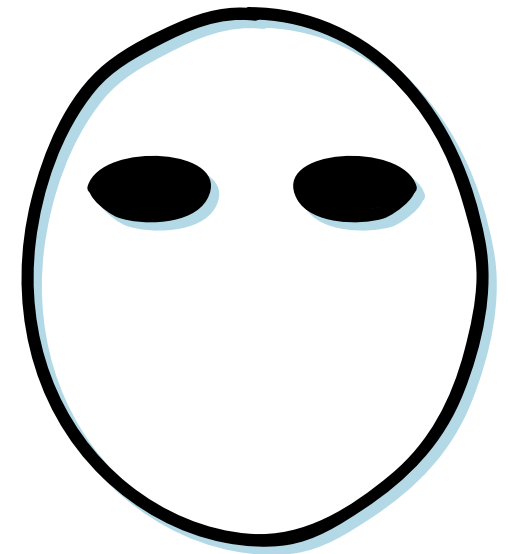
Eksempler på idéer til et andet produkt som for eksempel en fremtidig tandbørste kunne være "tandbørstehovedet, der sættes fast på tænderne, og selv kører rundt og skrubber alle tænderne" som meget original, og "tandbørsten, der kan sættes fast på fingrene som en ring, så den er lettere at holde," som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



## Øvelse 180 - Ansigt

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.

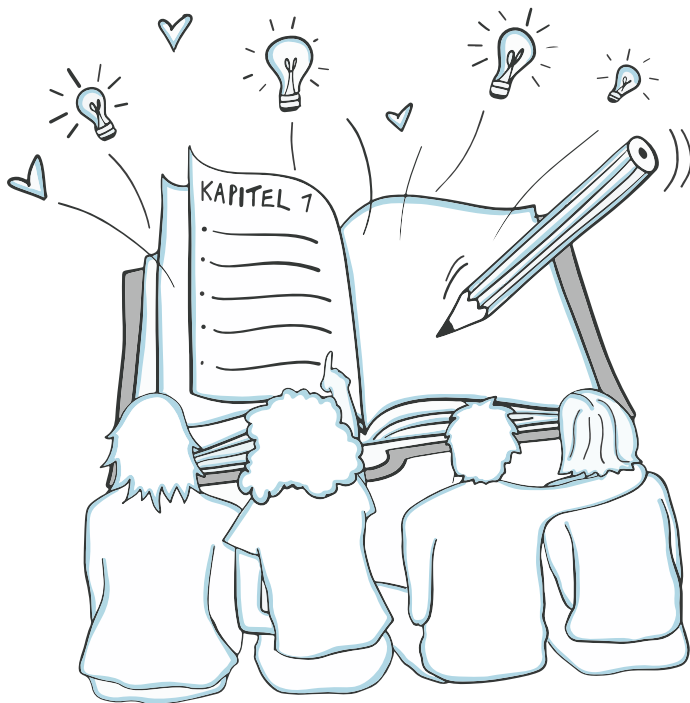




# Øvelse 199 - Problem

Forestil jer at I skal skrive en bog til alle I kender for at få dem til at forstå, hvordan et godt kreativt problem ser ud. I skal til at skrive et kapitel om, hvordan I vil forklare, hvordan et problem skal være, for at det er let være være kreative i løsningen.

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 formuleringer af et problem, som er ødelæggende for kreativiteten?
- Er der nogle formuleringer af et problem, som er gode for kreativiteten?
- Er der nogle problemer, der er lettere at være kreative på end andre - for eksempel fysiske ting eller situationer du kender?
- Hvad er lettest at være kreative på: "hvordan gør vi verden bedre" eller "fremtidens stol"?