



## Eksempler på kreative øvelser

*Til lærer:*

I dette dokumentet har vi samlet et knippe kreative øvelser. Disse øvelsene er fine for deg som lærer å bruke når du skal motivere elevene til å jobbe kreativt med ideutvikling.

Gjennom disse øvelsene får elevene mulighet til å trene sin kreativitet og evne til å jobbe i kreative prosesser sammen med andre. Det er viktig at alle i elevbedriften deltar aktivt i de kreative prosessene når dere jobber med idéutvikling. Dette for at alle skal få et eierforhold til forretningsideen de skal jobbe videre med.

En idé kan bli til på mange måter: gjennom brainstorming, idémyldring eller ved at elevene ønsker å forbedre et eksisterende produkt (for eksempel gi produktet en annen design eller gjøre justeringer slik at det får flere bruksområder). Et annet godt utgangspunkt for å utvikle forretningsideer er elevene selv. Har ungdommene et talent eller en interesse som de kan lage forretningsideer av?

Etter at elevene har jobbet fram ulike ideer, må de bli enige om hvilken idé de ønsker å gå videre med. For å skille de ulike ideene fra hverandre er det lurt å diskutere og vurdere fordeler og ulemper ved de ulike ideene. Da kan PMI-metoden være aktuell. Her skal elevene finne pluss- og minussider ved hver enkelt av de aktuelle ideene. SWOT-metoden og "første vurdering av idé" er andre metoder for å vurdere sterke og svake sider, samt sortere de ulike ideene fra hverandre.

Når en idé er vurdert og valgt, skal den bearbeides videre til en forretningsidé. De elevene som skal gjennomføre Ungdomsbedrift, starter deretter arbeidet med å skrive en forretningsplan. I forretningsplanen konkretiseres ideen.

Du finner flere øvelser i Ungt Entreprenørskaps Kreative kortstokk. Vi anbefaler at du er prosessleder for elevene når de gjør disse øvelsene.

*Lykke til med gjennomføringen!*



## Ideer for ideenes skyld

10 minutter

Denne øvelsen skal få opp stemningen, gjøre elevene trygge på hverandre og få i gang prosesser for idéutvikling. Øvelsen bør brukes før elevene går i gang med å utarbeide ideer til ungdomsbedriftene sine eller rundt problemstillingen i gründercampen.

Målet er å finne flest mulige løsninger (kvantitet). Dere trenger ark og noe å skrive med.

Gjennomføring: Elever setter seg sammen i grupper på opptil fire elever.

Forklar elevene at de har et rør som er 60 centimeter langt. Røret er gravd ned i bakken, og det ligger en pingpongball i røret. Be elevene komme opp med flest mulig forslag på hvordan man kan få opp ballen. Gi dem 2 minutter til å skrive ned forslag. Stopp prosessen. La dem lese opp forslagene de har kommet med. Ingen forslag er feil. De som har kommet opp med flest forslag, har vunnet.

Refleksjon:

- Hvem kom med det første forslaget?
- Slapp alle i gruppa til?
- Hva er forskjellen på de første og siste forslagene som kom?
- Hvordan var det å komme med forslag i gruppa?
- Hva har dere lært av denne oppgaven?



# Mester

15 minutter

Dette er en enkel øvelse for å få opp stemningen, gjøre elevene trygge på hverandre og få i gang prosesser for idéutvikling. Øvelsen bør brukes før elevene går i gang med å utarbeide ideer til ungdomsbedriftene sine eller rundt problemstillingen i gründercampen.

I denne øvelsen er det viktig at elevene er impulsive og kreative. Elevene setter seg sammen i grupper på opptil fire elever som danner to og to par.

De fire elevene får fire ulike roller:

- Én reporter
- Én "verdensmester"
- To som finner på ord

Et av parene er en "verdensmester" som vet alt om et tema og en reporter som skal intervju verdensmesteren. Det andre paret skal bestemme ord. Det sistnevnte paret skal tenke på hvert sitt ord og si det i munnen på hverandre når læreren har talt til tre. Hvis ordene er *ape* og *hus*, er altså ordet *apehus*. Dette ordet er verdensmesteren ekspert på og vet alt om. Reporteren skal nå intervju eksperten om dette emnet mens de andre hører på.

Still spørsmål som:

- Hvor mye det koster
- Bruksområder
- Sætrekk
- Utseende
- Hvem som har bruk for det
- (Og så videre)

Etter 2–3 minutter kan rollene byttes om innad i gruppa på fire.



# Brainstorming

5 minutter

Dette er en enkel øvelse for å få opp flest mulig ideer. Øvelsen kan benyttes i oppstarten av ungdomsbedriften/gründercampen.

Post-it-lapper egner seg glimrende til brainstormingsprosesser. Elevene kan lett flytte på lappene og assosiere. Heng ideene opp på en tavle eller vegg. Det er viktig å tenke på at veggene skal være fulle av *ideer*, og ikke endelige løsninger. De beste ideene må bearbeides videre for å bli gode løsninger.

Framgangsmåte:

- Hver deltaker skal ha hver sin Post-it-blokk. Elevene noterer hver for seg på lapper – uten å diskutere med sidemannen.
- Deretter legger alle i gruppa Post-it-lappene midt på bordet. Oppmuntre elevene til å la seg inspirere av de andres ideer. Kanskje dette fører til at de kommer på nye ideer.
- I så fall starter de en ny runde.
- Når det begynner å gå tregt, er det på tide å oppsummere: Hvilke ideer har gruppene kommet på?



## Tenke på kryss og tvers

15–20 minutter

Hver gruppe skal arbeide med skjemaet "Tenke på kryss og tvers".

Skjemaeksempel 1: Fire personer i gruppa skal helt vilkårlig, uten å avtale med de andre, velge et ord fra skjemaet. Elevene må på forhånd avtale hvilken av radene de skal velge fra. Det vil si at person nr. 1 velger et ord fra rad 1 (gamle forretningsideer), mens person nr. 2 velger et ord fra rad 2 (målgrupper) og så videre.

Etter at de fire personene har valgt et ord hver, skal gruppa formulere en forretningsidé basert på de fire ordene.

Gruppa skal utforme 4–5 forretningsideer. Jo mer ideene bryter med det tradisjonelle tankemønsteret, desto bedre. Gruppa presenterer forretningsideene sine kort for de andre gruppene.

Tilsvarende gjøres med skjemaeksempel 2 og 3. Lærer kan også lage eget skjema.



Skjemaeksempel 1













Gamle forretningsideer	Målgrupper	Problem å løse	Distribusjonskanaler	Våre ideer
Vaskeri	Kvinner	Langt til jobben	Internett	
T-skjorte	Bedriftsetablerere	Dyre skolebøker	Sykelbud	
Matsservering	Studenter	Rekker ikke å trene	Idrettsklubber	
Reklametjenester	Hundeeiere	Kjedelig å vaske	Postordre	
Bærbar pc	Sportsinteresserte	Redd for sykdommer	TV	
Charterreiser	Fjellklatrere	Trøtt på morgenen	Klesbutikker	
Musikkvideo	Lærere	Får ikke være sent ute	Telefon	
Barberhøvler	Unge gutter	Vil få flere venner	Venner	
Kondomer	Sykepleiere	Kan ikke lese	Kafé	
Videofilmer	Teaterelskere	Lite med penger	Apotek	
Aerobic	Pensjonister	Miljøproblem	Ungdomsblader	

Skjemaeksempel 2

Produkt	Kunder	Behov	Våre ideer
Bilderammer	Jenter	Har lite penger	
Puter	Gutter	Trøtt om morgenen	
Kalendere	Pensjonister	Må tidlig hjem	
Sokker	Småbarnsforeldre	Har liten tid	
Brødfjøl	Sportsinteresserte	Ønsker flere venner	
Kokebok	Filminteresserte	Bor trangt	
Nærbutikk	Ungdom	Langt til jobb/skole	
Kafé	Drosjesjåfører	Kjedelig å vaske	
Feriereiser	Skiftarbeidere	Lang vei til kino	
Kart	Eiendomsmeglere	Ønsker å reise	
Refleksjer	Tenåringsforeldre	Glemmer mye	
Videofilm	Politikere	Mørkredd	
Belter	Politi	Lang vei til venner	
Brevåpner	Skilte foreldre	Mangler arbeid	



Skjemaeksempel 3

Kolonne 1	Kolonne 2
	
	
	
	
	
	

Eksempel: Bilde av nøkkel i kolonne 1 og bilde av jente med hoppetau i kolonne 2.  
 Forretningsideer: Nøkkelsnor til å ha rundt halsen så ikke skolebarn mister nøkkelen sin.

Presentasjon av våre forretningsideer:

Idé 1:
Idé 2:
Idé 3:
Idé 4:
Idé 5:



# Slumpordteknikken

15–20 minutter

Del elevene inn i grupper på 4–6 elever.

Hver gruppe skal identifisere et område hvor de vil komme på nye ideer. Dukker ingen ord opp, kan gruppene velge et ord fra slumpordlisten gjennom å føre fingeren over den til noen sier stopp. Det er 60 ord på listen.

Ordet de stopper på, plasseres inn i boksen der det står *Fokus* (se modell nedenfor). Deretter skal gruppene velge et nytt ord til, fra slumpordlisten.

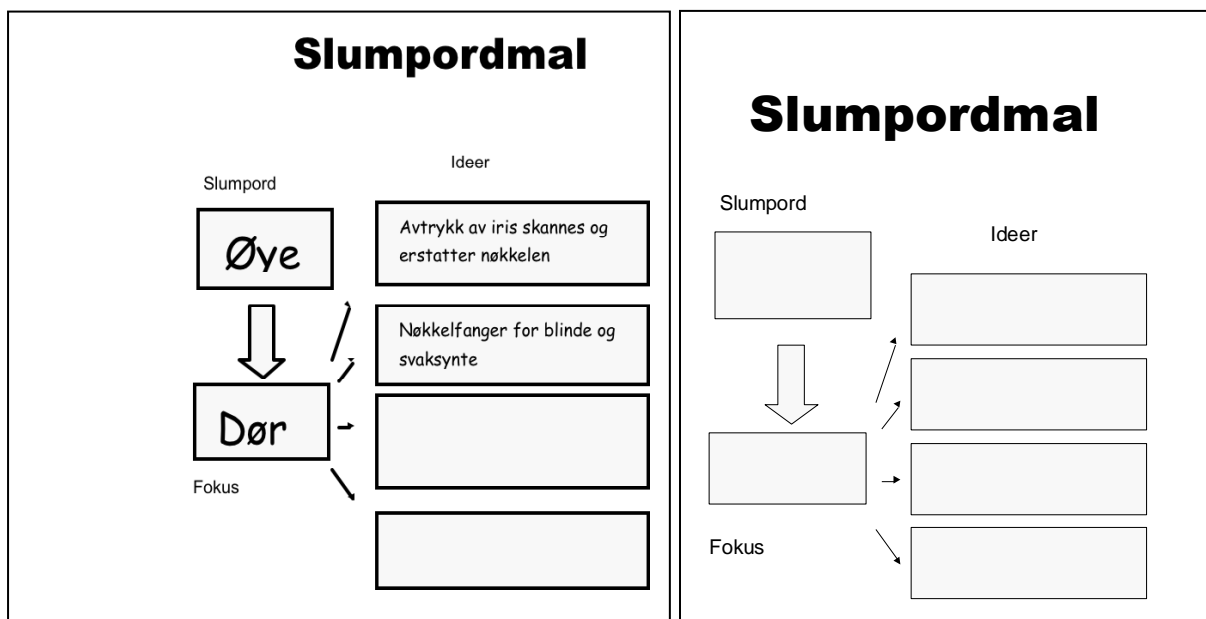
Anta at en gruppe velger ordene "øye" og "dør". Oppgaven er da å assosiere ordet *øye* til *dør*. Hvilke tanker gir ordet *øye* når det assosieres med *dør*? Kanskje en dør der man ikke bruker nøkkel, men at personen blir identifisert ved sin iris – eller kanskje en nøkkelfanger som plasseres i låsen slik at det blir enklere for blinde og svaksynte å åpne døra.

La elevene leke med ulike kombinasjoner og finne nye drømmeprodukter. Elevene/du kan supplere slumpordlisten med flere ord om ønskelig.

## SLUMPORDLISTE

Kirke	Orkan	Peis	Vaskemiddel
Butikk	Klokke	Kamel	Mus
Hamburgere	Ballong	Dagbok	Skyer
Bok	Fest	Advokat	Hår
Vei	Sko	Sigaret	Is
Sag	Rakett	Leker	Diamant
Sykehus	Skatt	Snø	Våpen
Kamera	Seng	Fallskjerm	Tog
Banan	Hjul	Dør	Bilde
Snile	Frosk	Kran	Øl
Rot	Ørn	Bondegård	Kjøkken
Kniv	Taxi	PC	Nese
Røyk	Suppe	Jazz	Elefant
President	Fengsel	Hatt	Vin
Knapp	Hai	Kredittkort	Rose





## Nytt på nytt

25 minutter

Elevene sitter i grupper, og hver gruppe får 2–3 aviser, en konvolutt og noen sakser. Oppgaven foregår i tre etapper, og det er viktig at elevene ikke vet hva de skal gjøre før hver fase tar til.

Trinn 1: Grappa skal finne bokstaver, ord, setningsemner og overskrifter i avisene. Klipp disse ut og legg dem i en konvolutt. Bruk ca. 10 minutter.

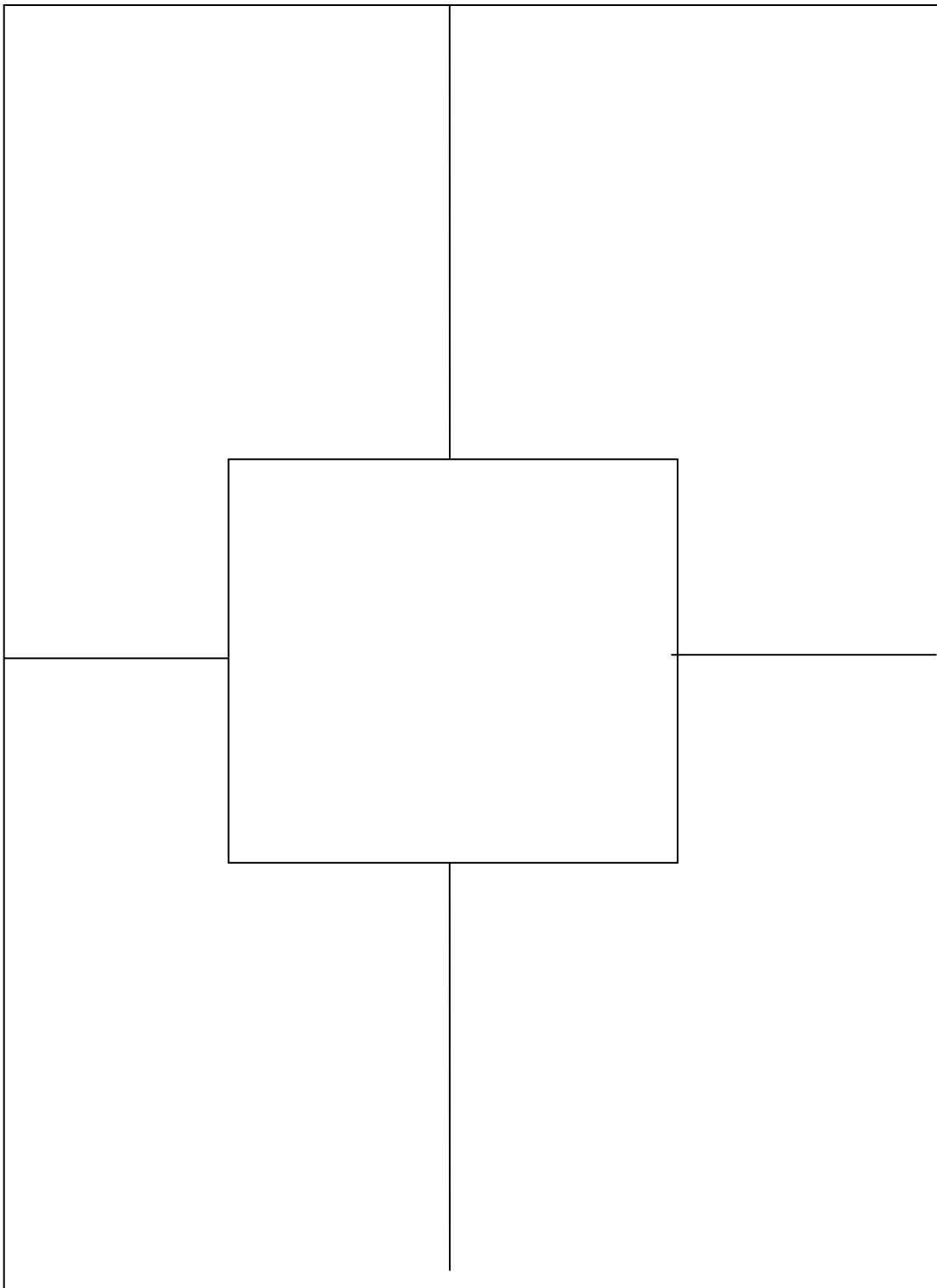
Trinn 2: Bytt konvolutt med en av nabogruppene. Se på bokstavene, ordene og setningsemnene til nabogruppa, og lag nye ord ved å sette sammen utklippene. Bruk ca. 5 minutter.

Trinn 3: Bytt med en ny gruppe, og se hva dere kan få ut av disse ordene. Bruk ca. 5 minutter. Kan resultatet ende opp i en forretningsidé? Prøv, da vel!

## Innspill på andres ideer

15 minutter

Skriv en problemstilling i midten (se neste side). Grappa skriver assosiasjoner, innspill og ideer til problemstillingen i en av rutene. Etter fem minutter sendes arket videre til neste gruppe. Neste gruppe ser hva forrige gruppe noterte av ideer, og skriver sine assosiasjoner, innspill og ideer i en tom rute.





## PMI-metoden Ligger i EB-løypa

10–15 minutter

PMI-metoden er et enkelt verktøy som gruppene kan bruke for å vurdere ulike ideer. Grappa skriver opp alle plusser (fordeler), minuser (ulempes) og interessante konsekvenser ved hver idé.

**Idé:**

PLUS	MINUS	INTERESSANTE KONSEKVENSER



**Eksempel:**

<p>PLUS</p> <p>Fordeler ved at dere må komme hjem til kl. 23.00</p>	<p>MINUS</p> <p>Ulemper ved at dere må komme hjem til kl. 23.00</p>	<p>INTERESSANTE KONSEKVENSER</p> <p>Kan det at dere må hjem kl. 23.00 få noen følger for deg eller andre?</p>
<p>Vet at noen venter på meg</p> <p>Har mulighet til å bli hentet hvis det er vanskelig å komme seg hjem</p> <p>Fint at at de jeg er mest sammen med, må hjem samtidig med meg</p> <p>Er opplagt dagen etter</p> <p>Har alltid noen å gå hjem sammen med</p>	<p>Noen får være lenger ute – flaut å være en av dem som må tidlig hjem</p> <p>Har det så gøy at jeg vil være der lenger</p> <p>Krangler mye med foreldrene mine om tidspunktet</p> <p>Det skjer mye etter at noen av oss har gått, som de andre prater om dagen etter eller på skolen på mandag. Er liksom ikke helt med ...</p>	<p>Når noen av oss må hjem, er det ofte at mange andre går også, festen slutter litt av seg selv</p> <p>Når foreldrene våre samarbeider om et felles tidspunkt, blir vi oftere kjørt hjem, siden de bytter på å hente oss; da slipper vi styr med buss og sånn – det tar tid, det også!</p> <p>Det er ikke så mye baksnakking lenger om dem som må tidlig hjem, siden det er mange av oss som må hjem samtidig</p>



## Seks tenkende hatter – første vurdering av en idé

15 minutter

Å BEDØMME EN IDÉ:	Å BEDØMME VÅR IDÉ:
<p><b>RØD</b> Forsøk å beskrive hvilke følelser ideen framkaller: Latter, sinne, dette går bare ikke! (2 minutter)</p>	
<p><b>GUL</b> Hvilke fordeler har ideen? (4 minutter)</p>	
<p><b>SVART</b> Hvilke ulemper har ideen? (4 minutter)</p>	
<p><b>GRØNN</b> Tilpass ideen ved å eliminere ulempene. Hvordan kan vi kvitte oss med ulempene? (3 minutter)</p>	
<p><b>HVIT</b> Med den nye informasjon, blir da følelsene du hadde innledningsvis, endret? (2 minutter)</p>	
<p><b>SVART</b> Bedøm slutforslaget (2 minutter)</p>	
<p><b>RØD</b> Hvilke følelser har dere nå om selve beslutningen? (1 minutt)</p>	
<p><b>BLÅ</b> Er det mulig å realisere ideen? Hvilket tidsperspektiv har dere? (3 minutter)</p>	



## SWOT Ligger i EB-løypa

10–15 minutter

Ved å utføre en SWOT-analyse av en idé kan gruppa vurdere/belyse ideen fra flere sider.

<i>Strengths</i>	Hva er ideens sterke sider?
<i>Weaknesses</i>	Hva er ideens svake sider? (Forbedringsområder)
<i>Opportunities</i>	Hvilke muligheter har ideen? (Det beste som kan skje)
<i>Threats</i>	Hvilke trusler har ideen? (Det verste som kan skje)
	Konklusjon:



## Fra idé til forretningsidé Ligger i EB-løypa

15 minutter

På dette tidspunktet har gruppene valgt en idé som de ønsker å gå videre med. De skal nå videreutvikle denne ideen til en forretningsidé.

Tenk over følgende:	Gruppas forslag:
Beskrivelse av produktet (vare eller tjeneste)	
Hvilket behov eller problem skal vi dekke/løse?	
Hvem skal være kundene våre?	
Navn på bedriften vår:	
Visjon:	



## Handlingsplan Ligger i EB-løypa

15 minutter

Det kan være smart å sette opp en handlingsplan for å komme raskt i gang. Handlingsplanen skal inneholde konkrete aktiviteter/oppgaver, ansvarlige personer og tidspunkt for når aktiviteten/oppgaven skal være utført.

Tenk gjennom

- Hva må gjøres først?
- Hvilke aktiviteter/oppgaver kan gjøres parallelt?
- Hvilke aktiviteter/oppgaver kan gjøres uten at de påvirker hverandre?
- Hvem kan ha hatt lignende problemer før oss – kan vi ta en prat med disse?

Hva?	Hvem?	Når?	Måles i ...?