

Instruktionskort til standard 3D cases til en proces på

Den Kreative Platform

Her finder du instruktionerne til de standard 3D cases der anvendes i enhver proces på Den Kreative Platform. De har samme nummer som du finder i diverse tekster der refererer hertil og der findes tilhørende videoklip med samme nummerering. [Se videoklip her](#)

3D cases til Rød Løber (opstart af forløb)

5. Klap 1 2 3

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme håndtemperatur som dig selv
3. Løft højre hånd foran hinanden – når jeg siger Ét klapper I (sig Ét 3-4 gange)
4. Det samme med venstre hånd på To
5. Nu med begge hænder foran hinanden på Tre
6. Nu tæller jeg 1 2 3 2 3 1 3 2 1 osv
7. Nu med lukkede øjne (tæl langsomt i starten)
8. Den med den varmeste hånd starter

6. Barndomsdrøm

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme øjenfarve som dig selv
3. Luk øjnene
4. Tænk tilbage på din første drøm om hvad du ville være når du blev stor
5. Åbne øjnene
6. Fortæl hinanden om jeres barndomsdrøm og om den er gået i opfyldelse
7. Den der vinder i "saks, sten papir" starter

7. Dagen baglæns

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme farve trøje som dig selv
3. Fortæl din makker hvad der er sket i dag fra du gik ind i dette lokale og baglæns indtil du åbnede dine øjne i morges – I får Ét minut hver og jeg sætter jer i gang
4. Den med mørkeste bukser starter

8. Yes - Vi har lavet en fejl (med saks, sten papir)

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme hårfarve som dig selv
3. Stræk armene over hovedet og sig "JEG HAR LAVET EN FEJL" (demonstrer først selv)
4. Fortsæt og få dem til at hæve lydniveauet indtil de råber
5. Lav nu "saks, sten, papir" sammen – når I IKKE har det samme råber I sammen "JAAA VI HAR LAVET EN FEJL"
6. Den med lyseste trøje starter

9. Yes – Vi har lavet en fejl (med kategori)

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme sportsinteresser som dig selv
3. Stræk armene over hovedet og sig "JEG HAR LAVET EN FEJL" (demonstrer først selv)
4. Fortsæt og få dem til at hæve lydniveauet indtil de råber
5. Vælg nu en kategori (f.eks. "noget man kikker igennem") – på skift udfylder I kategorien indtil der sker en fejl – Så råber I sammen- "JAAA VI HAR LAVET EN FEJL"
6. Den med det længste fornavn starter

10. Yes – Vi har lavet en fejl (med klap)

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme farve sko som dig selv

3. Stræk armene over hovedet og sig "JEG HAR LAVET EN FEJL" (demonstrer først selv)
4. Fortsæt og få dem til at hæve lydniveauet indtil de råber
5. Stå overfor hinanden og klap i en fortsat rytme på lår, i egne hænder og mod makkerens hænder
6. Vælg nu en kategori (f.eks. "noget man kikker igennem") – på skift udfylder I kategorien mens I klapper ved at sige JEG (på lår klap) Siger (på klap i egne hænder "ORDET"(på klap i makkerens hænder) - Når der sker en fejl – Så råber I sammen- "JAAA VI HAR LAVET EN FEJL"
7. Den med lyseste øjne starter

3D cases til at få spontane ideer

14. Give Gaver

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme farve transportmiddel som dig selv
3. Den ene mimer at han/hun giver den anden en gave (uden at sige hvad det er)
4. Den der modtager gaven siger hvad det er han/hun har fået i gave
5. Det er vigtigt at det er den første indskydelse om hvad gaven er som bliver anvendt
6. Hvis man ikke ønsker at sige hvad gaven er, siger man bare TAK
7. Den der har længst hjem starter

15. Forme materialer

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der er født i samme måned som dig selv
3. Den ene mimer at forme et usynligt materiale med hænderne – når han/hun kan "SE" hvad det er gives det til den anden
4. Den anden giver det tilbage på samme måde
5. Den med mørkeste sko starter

3D cases til at sige JA og... til ideer (at kunne gå videre med en andens ide)

16. Planlæg en ferie sammen

1. Rejs jer

2. Find sammen to & to med en der har den modsatte skostørrelse af dig selv
3. Uddel stimuli kort (med 6 ord eller flere billeder på)
4. Hvis nogen er kommet til at kikke på kortet, bytter de med en andens kort
5. Planlæg en ferie sammen ved på skift at blive inspireret af ét stimuli ad gangen
6. Sig JA OG til alle makkerens ideer om ferien
7. Den med højeste knipselyd starter

3D cases der opbygger kompetence i at kunne udforske potentialet i en ide uden at diskutere eller vurdere den

21. Journalisten

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme næseform som dig selv
3. Uddel stimuli kort (med 6 ord eller flere billeder på)
4. Hvis nogen er kommet til at kikke på kortet, bytter de med en andens kort
5. Den ene er journalist og laver et interview med den anden. Kik på stimuli kortet for inspiration og spørg f.eks. "Hvorfor har du malet Eiffeltårnet i Paris lyserødt?"
6. Den anden giver en logisk forklaring på den adfærd eller handling der bliver spurgt til
7. Den samme spørger indtil jeg siger til
8. Den med størst kærlighed for popcorn starter

22. Hvad sker der så?

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme "gå i seng tider" som dig selv
3. I er faret vild i en stor mystisk skov hvor alt kan ske
4. Den ene starter med at sige "Se der er en sti, lad os følge den" og spørger så makkeren "Hvad sker der så?"
5. På skift fortæller I hvad der sker og slutter med at spørge den anden "Hvad sker der så?"
6. Den med mest sort tøj på starter

23. Forfra

1. Rejs jer
2. Find sammen tre & tre med nogen der har samme farve strømper
3. I er faret vild i en stor mystisk skov hvor alt kan ske
4. Den ene starter med at sige "Se der er en sti, lad os følge den" og spørger så makkeren "Hvad sker der så?"
5. På skift fortæller I hvad der sker og slutter med at spørge den anden "Hvad sker der så?"
6. På hvilket som helst tidspunkt kan en af jer sige "FORFRA" – den anden starter så historien forfra ved at sige "Se der er en sti, lad os følge den – Hvad sker der så?"
7. Den med koldest hånd starter

24. Nyt bud

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme TV forbrug som dig selv
3. I er faret vild i en stor mystisk skov hvor alt kan ske
4. Den ene starter med at sige "Se der er en sti, lad os følge den" og spørger så makkeren "Hvad sker der så?"
5. På skift fortæller I hvad der sker og slutter med at spørge den anden "Hvad sker der så?"
6. På hvilket som helst tidspunkt kan den der lytter sige "NYT BUD" – den anden skal så komme med et nyt bud/forslag i stedet for det han/hun lige har sagt
7. Den med flest stykker tøj starter

25. Se der er en mammut

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme farve bukser som dig selv
3. I er faret vild i en stor mystisk skov hvor alt kan ske

4. Den ene starter med at sige "Se der er en sti, lad os følge den" og spørger så makkeren "Hvad sker der så?"
5. På skift fortæller I hvad der sker og slutter med at spørge den anden "Hvad sker der så?"
6. Hver gang I skal finde på noget starter I med at kikke forskrækket op (som om der stod en mammut foran dig) – brug så den første indskydelse der dukker op
7. Den med det mørkeste hår starter

3D cases der opbygger kompetence i Horizontal Tænkning (at kunne anvende viden og erfaring fra ét område på alle andre områder)

26. Finde principper

1. Rejs jer
2. Gå rundt i lokalet og peg på ting
3. Når du peger på en ting så SE den og HØR hvad det er ved at sige det højt til dig selv (demonstrer det og lad øvelsen køre ca 1. Minut før du stopper dem)
4. Nu gør du det samme med den forskel at du SER hvad du peger på og SIGER/HØRER noget det IKKE er - f.eks. ser en stol og siger høreapparat. (demonstrer det og lad øvelsen køre ca 2 minutter før du stopper dem)
5. Nu peger du – SER hvad det er og SIGER/HØRER hvilket PRINCIP der ligger bag ved det – f.eks. se en stol og sig møbel eller kropsaflastning. (demonstrer og kør øvelsen 2-3 minutter)

27. Praktiker og filosofen

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme håndtemperatur på nuværende tidspunkt som dig
3. Den ene er praktiker og siger noget konkret/praktisk
4. Den anden er filosof og siger noget principielt/abstrakt
5. I skiftes til at sige ét ord der hhv. er et praktisk eksempel eller et princip ift. Det den anden lige har sagt
6. Praktiker sidder ned på gulv/stol Filosofen står op
7. Hvis I går i stå starter praktiker altid med et nyt ord
8. Den med længste negle er praktiker og starter

28. Navneord mødes

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har samme knipselyd (med fingrene) som dig selv
3. Udlever 5 stykker papir eller blok med gule sedler til hver + pen
4. Skriv hver 5 navneord – et på hvert papir
5. Tag hver et navneord fra stakken – hold dem sammen og forklar hinanden hvad f.eks. en StolKat er?
6. Når I er færdige finder I en ny makker som er ledig og tager det næste ord i stakken

29. Ting mødes

1. Rejs jer
2. Tag hver en ting i TINGKASSEN (du anbringer en kasse med mange ting midt på gulvet)
3. Find sammen to & to med en der har samme fritidsinteresse som dig selv
4. Nu mødes de to ting hvert par har og på skift skal I få én ide til hvordan man kunne forbedre sin egen ting med inspiration fra den andens ting
5. I må gerne hjælpe hinanden
6. Den med de længste strømper starter
7. Når I er færdige finder I en ny makker og gør det samme med de to ting der nu mødes

30. Ting mødes (anvend principper)

1. Rejs jer
2. Tag hver en ting i TINGKASSEN (du anbringer en kasse med mange ting midt på gulvet)
3. Find sammen to & to med en der har den modsatte håndtemperatur af dig selv
4. Nu mødes de to ting hvert par har og på skift skal I få én ide til hvordan man kunne forbedre sin egen ting VED AT ANVENDE ET PRINCIP fra den andens ting – Nævn først princippet og anvend det så.

5. I må gerne hjælpe hinanden
6. Den med de lyseste strømper starter
7. Når I er færdige finder I en ny makker og gør det samme med de to ting der nu mødes

32. Overfør egenskaber

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der har en anden øjenfarve end dig selv
3. Udlever 5 stykker papir eller blok med gule sedler til hver + pen
4. Skriv hver 5 egenskaber ned på papiret (f.eks. glæde, stædighed osv)
5. Tag på skift en egenskab fra stakken (f.eks. Stædighed) – Peg på en ting i rummet (f.eks. en kop) - og spørg den anden hvad en STÆDIG KOP er?
6. Den med den varmeste langfinger starter
7. Når I er færdige finder I en ny makker som er ledig og tager den næste egenskab i stakken

3D case der opbygger kompetence i irrationel tænkning (forberedende for avanceret Horizontal Tænkning)

33. Hvad er det modsatte af?

1. Rejs jer
2. Find sammen to & to med en der er født i samme kvartal som dig selv
3. Den ene anvender den første ting han/hun får øje på (f.eks. et bord) og spørger den anden "Hvad er det modsatte af et bord?"
4. Den anden anvender den første ting han/hun får øje på (f.eks. en dør) og svarer at det er en dør.
5. Herefter forklarer den sidste hvorfor en dør er det modsatte af et bord (f.eks. at det er fordi en dør passerer man hurtigt igennem hvorimod man bliver siddende længe ved et bord)
6. I går rundt i lokalet (med uret) og holder hinanden under armene mens I skiftes til at spørge den anden – bliv ved indtil jeg stopper jer
7. Den med den mørkeste fløjtetone starter