



FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB
MEDLEM AF JA WORLDWIDE

MIXSPILLET

Spillevejledning

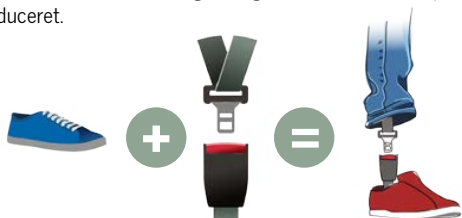
SPILLEREGLER

For at spille Mixspillet får du brug for et timeglas på 1 minut og illustrationskortene.

Dette spil er for 2-4 spillere. Bland illustrationskortene og placér dem tilfældigt på bordet med illustrationerne nedad. Sæt timeglasset på bordet.

Målet er at samle så mange par kort som muligt. Vinderen er den, der har fået flest par kort når alle kort er samlet ind. Spillerne skiftes til at vende to kort fra bordet. De vendte kort skal være synlige for alle. Spilleren skal nu producere minimum tre originale ideer ved at kombinere produkterne, produkternes funktion eller et hvilket som helst andet element fra de to illustrationer på kortene.

Hvis spilleren løser opgaven inden tiden er gået, kan spilleren beholde kortparret. Hvis ikke spilleren løser opgaven inden tiden er gået, så lægges de to kort tilbage på bordet med illustrationerne nedad. Alle spillere skal være i stand til at se, hvor disse kort bliver placeret på bordet. Uanset om spilleren løste opgaven eller ej, er det nu næste spillers tur til at fortsætte spillet ved at vende to kort fra bordet. Det er tilladt at vælge blandt alle kort, der ligger på bordet. Det er tilladt at genbruge ideer, som andre spillere har produceret.



Eksempel på en spillerunde: timeglasset vendes og straks efter vendes to tilfældige kort fra bordet. Et af kortene illustrerer eksempelvis en computermus og det andet kort illustrerer eksempelvis en osteklokke. Nu begynder spilleren at producere originale ideer ved kombination af de to produkter:

Eksempel 1:

Lav en mekanisk osteklokke med knap og scrollfunktion. Man kan anvende scrollfunktionen til at indstille skivetykkelsen og anvende knappen til at få osteskiven i den valgte tykkelse ud af osteklokken.

Eksempel 2:

Lav en computermus, som begynder at lugte grimt når den har været brugt for længe uden pause. Intentionen med dette er, at brugeren oftere tager en pause for at undgå skader.

Når tiden er gået, tæller spilleren ideerne sammen, og hvis spilleren har fået minimum tre ideer, må spilleren beholde kortparret som et point.

En idé er original, hvis den ikke tidligere er set som et produkt eller en service. Ideerne behøver ikke være originale i historisk forstand, men de skal være psykologisk originale blandt spillerne. Tænk på det som omvendt bevisbyrde; en idé er original, hvis spillerne er det mindste i tvivl om, hvorvidt idéen allerede eksisterer som et produkt eller en service. To identiske ideer tæller kun som en idé.

I produktionen af ideer bør et produkts funktion og dets elementer forstås som principper frem for faktiske materialer. Principper bag scrollfunktionen på en computermus kan eksempelvis være at "bevæge op/ned" eller at "justere op/ned". Herved er funktionen

mulig at overføre til den mekaniske osteklokke som en justerbar funktion til at bestemme osteskivens tykkelse.

I produktionen af ideer er det tilladt at inddrage tæt relaterede produkter, funktioner og elementer. Eksempelvis er batterier tæt relateret til en trådløs computermus. Hermed kan man eventuelt udvikle en idé om en osteindpakning med batteridrevet lys, der kan tiltrække kunders opmærksomhed i butikken.

Spilleren skal være i stand til at forklare forbindelsen mellem den originale idé og de illustrationer, der er på kortene hvis adspurgt af modspillere. Hvis spilleren ikke er i stand til at forklare denne forbindelse tæller idéen ikke som en original idé. En modspiller må først bede spilleren om at forklare forbindelsen for en idé EFTER tiden er gået. På samme måde kan spilleren vente med at forklare forbindelser til efter tiden er gået for at maksimere tiden til produktion af ideer. For osteindpakning med batteridrevet lys er forbindelsen for eksempel, at nogle computermus har et optisk lys til at navigere ud fra, eller at trådløse mus bruger batterier. Det er tilladt at genbruge andre spilleres ideer eller egne producerede ideer, hvis man trækker de samme to kort senere i spillet.

Ideer er ikke pointgivende, hvis de er kategoriske uden at være praktiske. Eksempler på kategoriske ideer kan være følgende: "Gør musen mere ergonomisk", "gør musen smukkere" eller "lav musen sjovere". Disse ideer inkluderer ikke praktiske forklaringer på, hvordan musen bliver mere ergonomisk, smukkere eller sjovere. Derfor er de ikke egentlige ideer, men snarere problemdefineringer som man kan producere ideer ud fra (for eksempel "hvordan kan man gøre musen mere ergonomisk?").

KREATIVITETSTRÆNING

Mixspillet 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 teringens tilfældighed.

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

Originalitet er evnen til at være åbensindet overfor nye stimuli ved at producere brugbare, originale, unikke og overraskende ideer - for eksempel ved at producere originale ideer til nye produkter gennem kombination af eksisterende produkter. Denne evne trænes primært hos spillerne når de skal producere originale ideer.

Flydende tænkning er evnen til at producere mange ideer på kommando, evnen til at holde en tankeproces i gang og til at holde den fulde opmærksomhed på den eksisterende opgave - som når der produceres flere ideer ud fra kombinationen af to eksisterende produkter. Denne evne trænes primært hos spillerne når de skal producere to eller flere ideer.

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



TANDBØRSTE



SENG



STEARINLYS



KONTORSTOL



LÆSELAMPE



STIKKONTAKT



SKO



PARAPLY



BAMSE



STIGE



SKOLETASKE



TELT



RADIATOR



KØLESKAB



TRAFIKLYS



VANDPISTOL



STØVSUGER



HØJTALER



LEGETØJSBIL



FJERNSYN



GULVMOPPE



MOTORCYKEL HJELM



VENTILATOR



OVN



LOMMELYGTE



STRYGEJERN



KUFFERT



HÅRTØRRER



LÆNESTOL



VINDUESSKRABER



KAFFE MASKINE



KØKKEN BLENDER



BRØDRISTER



MOTORSAV



SVØMMELUFFER



HAVEGRILL



TIVOLI FORLYSTELSE



TRAMPOLIN