



ØVELSESHÆFTE

IDÉKONKURRENCEN

Et inspirationsmateriale til grundskolen



ISBN 978-87-92167-93-4

Copyright © 2021

Fotografisk, mekanisk eller anden gengivelse af dette materiale eller dele af det er ikke tilladt ifølge gældende dansk lov om ophavsret.

2. udgave, august 2021

Forlag

Fonden for Entreprenørskab

Orca Press

Ejlskovsgade 3D

DK - 5000 Odense C

E-mail: post@ffe-ye.dk

INDHOLD

Indledning	1
Fase 1	2
Fase 2	9
Fase 3	21



Fonden for Entreprenørskab er nationalt videncenter og omdrejningspunkt for udvikling af entreprenørskab i undervisningen på alle uddannelsesniveauer, og Fonden er selv med til at skabe og udbrede ny viden og forskning om entreprenørskab i undervisningen. Fonden arbejder aktivt for, at evnen til at være innovativ skal være et grundelement i alle uddannelser fra abc til ph.d., og at innovation og entreprenørskab i højere grad skal integreres i uddannelserne og forankres på uddannelsesinstitutionerne.

INDLEDNING

Dette øvelseshæfte er udviklet af Fonden for Entreprenørskab til brug i arbejdet med Idékonkurrencen, som foregår på Danish Entrepreneurship Festival. Hensigten med øvelseshæftet er at give dig som underviser en række øvelser, du kan plukke i og bruge som værktøjskasse undervejs i dit entreprenørskabsforløb. Øvelseshæftet er vejledende, og vi lægger i høj grad op til, at du selv kan tilpasse forløbet, så det passer til netop dit fag og dine elever. Øvelserne i hæftet er med til at fordre de unges samarbejde og arbejdet med deres idé.

Øvelsernes sværhedsgrad og tidsramme er meget varierende. Nogle øvelser er af 10 minutters varighed, mens andre skal laves over flere dage. Hæftet er tiltænkt dig, der gerne vil have inspiration til øvelser, og bør ikke gennemgås slavisk. Du kan altså vælge de opgaver og øvelser, du finder relevante for dine elever. Det er dog vigtigt, at de kommer igennem minimum én øvelse fra hvert emne i hver fase.

God fornøjelse!

FASE 1

KOM GODT I GANG - OPSTARTSØVELSER

Formålet med disse øvelser er at komme i gang. Det er en indledning til at tænke i de rigtige baner, eller med andre ord – det rigtige mindset. Du behøver ikke bruge alle øvelserne, og du kan også sagtens vende tilbage til dem senere i forløbet. Du kan finde inspiration til flere øvelser på www.idetræning.dk og i materialet Få Flere Fede Idéer, som du kan finde her: orcapress.ffe-ye.dk/58072

Her er fire 'kom godt i gang'-øvelser – resten kan anvendes som opstart andre dage eller som et benspænd undervejs i forløbet.

DAGEN I DAG

Formål: Denne øvelse hjælper eleverne med at tænke anderledes og er med til at bryde med vores vanetænkning. Vanebrud er vigtig stimuli, når vi skal tænke idéer og nye løsninger.

- Rejs jer
- Find sammen to og to med en, der har samme farve trøje som dig selv
- Fortæl din makker, hvad der er sket i dag, fra du slog øjnene op og til nu (Det kan evt. gøres baglæns)

Den med de mørkeste bukser starter

HOSSA

Formål: Denne øvelse kan være med til at give eleverne fornyet energi.

- Eleverne står i en vrimmel på gulvet med letbøjede knæ.
- Alle stiller sig som sumobrydere - armene er bøjet ind foran brystet.
- Underviseren hopper fremad, mens han/hun siger "hossa" meget kort og energisk.
- Eleverne siger "hossa" og hopper præcis som underviseren.
- Begynd efter et bestemt mønster, og lav derefter finter.
- Når eleverne er kommet for langt frem i rummet, beder man dem gå tilbage. Start forfra.

Øvelsen kan også laves i en cirkel.

RADIOBILEN

Formål: Denne øvelse træner elevernes evne til at samarbejde og vise tillid til hinanden.

- Gå sammen to og to
- Den ene er radiobil, og den anden er fjernbetjening
- Makkeren, som er radiobilen, har lukkede øjne, mens makkeren, som er fjernbetjening, giver signaler, som radiobilen skal reagere på.
- Det gælder om at reagere på signalerne så hurtigt som muligt

Signaler:

GO = Gå fremad i rummet

HINK = Stå på et ben og balancer

HU = Skift retning

SAP = Hop baglæns så højt som muligt

HO = Stå stille

HOSSA = Agér som en sumobryder og sig hossa

Find selv på andre signaler.

PLANLÆG FERIE

Formål: Denne øvelse træner eleverne til at se mange muligheder (divergent tænkning), bruge deres argumentation og tilpasse sig de nye idéer, makkeren kommer med.

- Rejs jer
- Find sammen to og to med en, der har samme størrelse sko som dig selv
- Uddel stimulikort (Flere ord eller billeder til hver) Stimulikort kan findes i materialet Få Flere Fede Idéer
- Hvis nogen er kommet til at kigge på kortet, bytter de med en andens kort.
- Planlæg en ferie sammen ved på skift at blive inspireret af ét stimuli ad gangen
- Sig "Ja, og..." til alle makkerens idéer om ferien

Den med de længste ben starter

NAVNEORD MØDES

Formål: Her træner eleverne deres fantasi samtidig med, at de kort og præcist skal kunne forklare deres idéer i en presset situation. En kompetence som blandt andet bruges når elevernes skal picthe deres idéer.

- Rejs jer
- Find sammen to og to med en, der har samme farve bukser som dig selv
- Udlever et stykke papir eller fem gule sedler til hver + pen. Skriv hver fem substantiver (navneord)
- Tag hver et navneord fra stakken - hold dem sammen og forklar hinanden, hvad f.eks. en "Stol-Kat" er.
- Når I er færdige, finder I en ny makker, som er ledig (markeres ved at række en arm i vejret) og tager det næste ord i stakken.

Når I har lavet Navneord mødes, kan de to følgende øvelser bruges en anden gang som en naturlig progression:

OPFINDELSE (MED NAVNEORD)

Formål: Her træner eleverne deres fantasi samtidig med, at de kort og præcist skal kunne forklare deres idéer i en presset situation. En kompetence som blandt andet bruges når elevernes skal picthe deres idéer.

- Rejs jer
- Find sammen to og to med en, der har en anden hårlængde end dig selv
- Udlever et stykke papir eller fem gule sedler til hver + pen. Skriv hver fem substantiver (navneord)
- Nu mødes de to ting, hvert par har skrevet først, og sammen skal I få en idé til en ny opfindelse ud fra jeres to ting.
- Når I er færdige, finder I en ny makker, der er ledig (markeres ved at række en arm i vejret) og tager jeres næste ord

TING MØDES

Formål: Øvelsen træner elevernes evne til at tænke divergent og dermed evnen til at kunne se nye muligheder.

- Rejs jer
- Tag hver en ting i TINGKASSEN (du anbringer en kasse med mange forskellige ting på gulvet)
- Find sammen to og to med en, hvis stemme lyder lidt som din egen
- Nu mødes de to ting, hvert par har, og på skift skal I få en idé til, hvordan man kan forbedre sin egen ting med inspiration fra den andens ting. I må gerne hjælpe hinanden.

PAPIRFLY

Formål: Her trænes elevernes evne til at lave prototyper ved at eksperimentere og konstruere papirfly.

I grupper skal eleverne fremstille to papirfly, som skal være med i forskellige konkurrencer:

- Det papirfly, der kan flyve længst, og det papirfly, der kan holde sig i luften i længst tid.
- Derudover kan det være et krav at lave et logo og et slogan til sit luftfartselskab og dekorere flyene.

ÆGGET

Formål: Eleverne får trænet deres evne til at samarbejde, eksperimentere og fordre, at det er okay at lave fejl, fordi vi kan lære af dem.

Alle grupper får udleveret en saks, nogle piberensere, 10 tændstikker, en avisside, tape, snor, et stykke karton eller andet materiale, man lige har ved hånden.

Hver gruppe får nu 10 minutter til at lave en konstruktion, som får ægget til at lande sikkert og uskadt på gulvet, når underviseren holder ægget ud i strakt arm og slipper det.

TÅRN

Formål: Eleverne får trænet deres evne til at samarbejde, eksperimentere og forstå, at det er okay at lave fejl, fordi vi kan lære af dem.

Eleverne skal være i grupper af 3-6 personer. Hver gruppe skal bygge et tårn af spaghetti og skumfiduser. Det gælder om at bygge det højeste tårn, uden at det går i stykker. Der bygges i 10 minutter.

GRUPPEDANNELSESØVELSER

Formålet med disse øvelser er at få eleverne til at reflektere over egne personlighedstræk, kompetencer og interesser, så det bliver nemmere at sammensætte grupper på konstruktiv måde.

PERSONLIGHEDSMIX

Alle elever udfylder personlighedsarket ved at prioritere fra 1-5, og underviseren sammensætter derefter grupper, så de besidder så forskellige personlighedstyper som muligt. Man kan også bruge en online personlighedstest til formålet. Det er en god idé, at gruppen er sammensat med forskellige personlighedstyper, da de i så fald kan komplimentere hinanden. En gruppe med fire tænkere kan have svært ved at få handlet på deres idé, mens en gruppe med fire proaktive typer kan være for hurtige på aftrækkeren og ikke få lavet det nødvendige forarbejde på idéen.

Den proaktive	Du er den aktive og handlende type. Du er ivrig efter at komme i gang og nyder at arbejde med dine hænder. Du foretrækker at prøve forskellige ting af frem for at bruge lang tid på at sidde og tænke over, hvilken retning man skal gå.	
Tænkeren	Du er den tænkende type. Du laver dit forarbejde, før du går i gang med noget, og bruger lang tid på at spekulere, overveje og beslutte dig for en retning, før du handler på den.	
Den sociale	Du er den sociale type. Du er meget optaget af, at dine gruppemedlemmer har det godt, og at alle er tilfredse med deres opgaver. Du er empatisk og god til at hjælpe dine kammerater.	
Den observerende	Du er den observerende type. Du er god til at holde det store overblik og "samle" de forskellige gruppemedlemmers arbejde. Du er måske også god til at fordele arbejdsopgaver mellem gruppemedlemmer og sørge for, at alle i gruppen holder den røde tråd gennem arbejdet.	
Den udadvendte	Du er den udadvendte type. Du nyder at være i fokus og har intet problem med at tale foran andre mennesker. Du lægger stor vægt på præsentationen af gruppens arbejde og kan generelt godt lide at fremlægge og holde oplæg.	

KOMPETENCEMIX

Alle elever udfylder kompetencearket ved at prioritere fra 1-5, og underviseren sammensætter derefter grupper, så de besidder så forskellige kompetencer som muligt. Det er en god idé, at grupperne er sammensat af elever med forskellige kompetencer, da de i så fald kan komplimentere hinandens styrker og mangler.

Matematik og naturvidenskab	Du er bedst inden for det matematiske og naturvidenskabelige område. Du er god med tal og til udregninger og kan godt lide at tilegne dig viden om fænomener og sammenhænge relateret til natur og teknologi.	
Skrivning og læsning	Du foretrækker at arbejde selvstændigt med læsning og skrivning. Du er god til at formulere dig på skrift, og til at bibeholde en rød tråd gennem længere tekster. Du er god til retskrivning og læsning.	
Research og undersøgelse	Du er dygtig til at researche og lede efter information på bl.a. internettet. Du er ferm til at google dig frem til svar på spørgsmål, og kunne sammensætte information fra forskellige kilder til en samlet overordnet viden.	
Fremlæggelse og oplæg	Du er dygtig til at fremlægge og holde oplæg, og føler dig godt tilpas foran et publikum. Du er bevidst om at tale højt og tydeligt, og strukturere dit oplæg på en hensigtsmæssig måde.	
Historie, samfundsfag og kristendoms-kundskab	Du er bedst inden for de kulturelle fag. Du fascineres af mennesker og andre leveformer, samt undersøgelser af samfundet og dets udvikling.	

INTERESSEMIX

Alle elever udfylder interessearket ved at prioritere fra 1-5, og underviseren sammensætter derefter grupper, så de besidder så ens interesser som muligt. En gruppe, hvor medlemmerne har nogenlunde ens interesser vil gøre samarbejdet nemmere. Gruppen vil med al sandsynlighed have nemmere ved at finde en fælles problemstilling at arbejde med, hvis deres interesseområder stemmer nogenlunde overens.

Sociale forhold	Du interesserer dig mest for sociale forhold, som f.eks. fattigdom, handicap, ældrepleje og mobning.	
Videnskab	Du interesserer dig mest for videnskabelige emner, som f.eks. teknologi, digitalisering, IT og naturvidenskab.	
Kultur	Du interesserer dig mest for kulturelle emner, som f.eks. film og medier, teater og musik.	
Design	Du interesserer dig mest for emner relateret til design, som f.eks. beklædning, interiør og grafisk arbejde.	
Sundhed og bevægelse	Du interesserer dig mest for emner relateret til sundhed og bevægelse, som f.eks. motion og idræt, folkesundhed og kost.	

FASE 2

Øvelserne til Fase 2 er delt op i to steps: Udforskning & undersøgelse og Idégenerering.

Der er mange øvelser til Fase 2, og det er ikke meningen, at I skal igennem dem alle sammen. Det er dog vigtigt, at I kommer igennem minimum 1 øvelse fra hvert step, så I kommer godt igennem processen.

Hvis eleverne løber tør for ideer eller har behov for en kickstart kan det være en fordel at tage fat i nogle af opstartsøvelserne fra Fase 1 eller tage nogle af dem fra www.idetræning.dk eller Få Flere Fede Idéer, som du kan finde her: orcapress.fe-ye.dk/58072.

UDFORSKNING & UNDERSØGELSE

LOKALSAMFUNDET

I denne øvelse skal eleverne beskrive deres lokalsamfund og svare på spørgsmål, der alle handler om det samfund, der omgiver dem.

Formål: Det handler om at få eleverne til at forstå vigtigheden af samfundet, og hvad der er godt og dårligt ved deres samfund. Derudover har øvelsen til formål at gøre eleverne bevidste om mulige potentialer og problemstillinger i deres lokalsamfund.

1. Forklar hvad ordet samfund betyder.
2. Beskriv det værste samfund, du kan forestille dig.
3. Beskriv det bedste samfund, du kan forestille dig.
4. Sammenlign jeres lokalsamfund med det samfund, du har beskrevet i punkt nr. 2. Hvordan er jeres eget til sammenligning?
5. Sammenlign jeres lokalsamfund med, hvad du skrev i punkt 3. Hvordan er jeres eget til sammenligning?
6. Hvilke ting skal gøres for at få jeres lokalsamfund til at være et "favoritsamfund"? Skriv fem ting, der skal gennemføres.
7. Vælg én af tingene ud og forklar, hvordan du kan få det gennemført. Hvilke ressourcer (penge, udstyr, personer) kræver det?
8. Hvordan kan man mærke, at forandringen var en succes?
9. Definér begrebet "lokalsamfund". Hvad betyder det for dig?
10. Beskriv det værste lokalsamfund, du kan forestille dig.
11. Beskriv det bedste lokalsamfund, du kan forestille dig.
12. Sammenlign dit eget lokalsamfund med dit svar i nr. 2. På hvilke måder er de forskellige?
13. Sammenlign dit eget lokalsamfund med dit svar i nr. 3. Er der ligheder/forskelle mellem de to?
14. Hvad skal der til, for at dit lokalsamfund ligner dit idealsamfund mere? Find på 3 initiativer, som realistisk set kunne gennemføres.
15. Vælg ét af dine initiativer og beskriv, hvordan det kan gennemføres. Hvilke ressourcer er der behov for (penge, mennesker, udstyr, værktøj osv.)?
16. Hvordan vil du kunne måle, om initiativet er en succes?

TI VEJE TIL EN GOD IDÉ

Denne øvelse præsenterer eleverne for ti forskellige måder at opdage og udforske nye problemstillinger og muligheder i deres nærområde/lokalsamfund.

Formål: Det handler om at få eleverne til at forstå vigtigheden af samfundet, og hvad der er godt og dårligt ved deres samfund. Derudover har øvelsen til formål at gøre eleverne bevidste om mulige potentialer og problemstillinger i deres lokalsamfund.

Her er ti forslag til, hvordan du kan udforske samfundet omkring dig:

1. Gå ind i en butik og se efter spændende produkter. Vælg nogle af dem, du kan lide, og se, om du kan udvikle en forbedret version med nogle justeringer.
2. Gå en tur i nabolaget. Hvad savner du? Se verden med nye øjne og lad som om du er 70 år gammel. (70-årige bliver både glade og irriterede af andre ting end dig og har helt sikkert andre behov, end du har.)
3. Tag en tur med bus, cykel eller tog. Se mulighederne for dig - kan du få nogle gode idéer?
4. Vælg et job, du kender godt, (f.eks. servicemedarbejder i supermarkedet) og tænk på, hvilke udfordringer du selv ville møde i det daglige, hvis du havde jobbet. Hvad kunne man gøre for at ændre det?
5. Kig i dit eget hjem for at finde ud af, hvad der er unikt ved det. Er der nogen ressourcer, som kunne danne grundlag for en forretningsidé?
6. Spol tiden 50 år frem. Så har vi måske andre behov og ønsker, end hvad vi har i dag. Hvilke slags produkter er der ingen, der ved, men måske er det dig, der står bag dem? Hvad gør du?
7. Forestil dig en helt normal bolig. Tilbring et par minutter på hvert værelse og forestil dig, hvilke problemer mennesker i forskellige aldre kan møde i hvert af rummene. Får du nogle idéer ud af det?
8. Læs aviser og find problemer inden for sundheds- og uddannelsesområdet, som mange er bekymrede for. Kan du komme med en god idé til at løse nogle af disse problemer?
9. Tænk på en person, som du kender personligt. Forestil dig en typisk dag i denne persons liv. Skriv alle de problemer og udfordringer, personen møder, ned. Kan du løse nogle af dem?
10. Har du, eller nogen du kender noget, som de ikke længere bruger, men som opfylder et behov, du stadig har? Kan du ændre det, så det kunne være en mulig forretningsidé?

NYT SYN PÅ SAMFUNDET

Dette er en god teknik til at få mange nye idéer på. Den er ofte et godt udgangspunkt for at komme på endnu flere nye idéer.

Formål: Det handler for eleverne om at finde mulige problemstillinger og udfordringer i samfundet og komme på idéer, de kan arbejde videre med.

Øvelsen forudsætter, at gruppen har valgt en overordnet udfordring eller tema at arbejde med.

Eksempel på en problemstilling: Mange mennesker smider stadig affald i naturen, som skader miljøet. Hvordan kan vi undgå affald i naturen?

Diskuter problemet. Sørg for, at alle forstår det.

1. Skriv problemet ned på et stykke papir.
2. Vælg en fra gruppen til at skrive - helst en der kan skrive hurtigt.
3. Nu skal I skabe så mange idéer som muligt.
4. Følg disse regler:
 - a. Du må ikke kritisere idéer eller andre.
 - b. Jo flere idéer jo bedre. Det vigtigste er at skabe mange idéer.
 - c. Brug andre folks idéer til at skabe nye.
 - d. Tilpas og kombiner: Det betyder, at du kan ændre gamle idéer eller kombinere dem.
5. Skriv alle de idéer, I kommer på, ned på et papir
6. Tag en pause, hvis det er svært at få idéerne til at komme.
7. Når I stopper, skal I vente lidt med at sortere jeres idéer.

En måde at reducere antallet af idéer på er at lade alle stemme på deres favoritter.

MIT HVERDAGSPROBLEM

Denne øvelse går ud på at tænke på hverdagsproblemer og derefter få idéer til mulige løsninger.

Formål:

1. Gruppen deles op i mindre grupper på 2-4 personer. Eleverne skal skiftes til at sige et helt tilfældigt navneord, f.eks. 'bil' eller 'kat'. Der behøver ikke at være sammenhæng mellem ordene. Alle ord skal skrives ned, indtil der er 30 ord på listen.
2. Eleverne skal nu kigge på listen med de 30 ord og overveje, om der kan identificeres nogle hverdagsproblemer i forbindelse med ordene. Tag fx. ordet 'kat'. Hverdagsproblemer kan være: de tisser i sandkasserne, forstyrrer vores nattesøvn, kradsler i møblerne osv. Hver gruppe skal identificere 10 hverdagsproblemer i alt. De kan enten tage udgangspunkt i ordene, eller det kan være problemer, som dukker op uafhængigt af dem. I denne del af opgaven er det vigtigt ikke at tænke i løsninger, men kun at afdække problemer.
3. Nu skal eleverne kigge nærmere på de identificerede hverdagsproblemer og drøfte forskellige løsninger på dem. Som en del af deres overvejelser, skal de notere tanker omkring følgende:
 - Hvilke irritationer de vil slippe af med, hvis problemet løses
 - Hvordan de vil løse problemet
 - Hvilke slags løsninger de kan komme i tanker om.
4. Derefter skal eleverne vælge en løsning og skrive nogle tanker ned om:
 - Hvem der skal bruge løsningen, og hvem der vil få nytte af den
 - Hvordan løsningen fungerer og på hvilken måde, den løser problemet
 - En kort beskrivelse af løsningen.
5. Eleverne præsenterer løsningen for resten af klassen.

Bemærk, at øvelsen også kan tage udgangspunkt i en forudbestemt problemstilling, som eleverne vælger de 30 ord ud fra. Hvis temaet f.eks. er 'børnefamilier', skal både ordene, hverdagsproblemerne og løsningerne relatere sig til det.

IDÉGENERERING

BRAINSTORM

Grupperne kan starte idégenereringsprocessen med at tømme hovederne for så mange idéer som overhovedet muligt. I kan eventuelt skrive det på post-it notes og hænge de forskellige idéer op i lokalet og kategorisere de forskellige idéer efter emne. Derefter kan I med fordel forsøge at kombinere de forskellige idéer og på den måde udvikle endnu flere idéer.

Prøv dette: Sæt eleverne til at brainstorme til en bestemt musikart, eksempelvis klassisk, metal eller soul. Stimuli som musik og billeder kan få eleverne til at tænke i nye muligheder.

DEN VÆRSTE IDÉ

Den værste idé er ligesom en almindelig brainstorm på nær én ting. I stedet for at have fokus på gode idéer, handler denne øvelse om at danne så mange dårlige idéer som muligt. Det kan du gøre ved at stille følgende spørgsmål: "Hvordan kan man gøre problemstillinger, der er forbundet med xx endnu værre?"

Formål: Det er en sjov måde at få elevernes tanker vendt om. De bryder deres vaner samtidig med, at metoden fodrer, at alle kan byde ind. De dårlige idéer er også et godt redskab til at tydeliggøre, hvad de gode idéer består af.

Efter eleverne har genereret så mange dårlige idéer som muligt, skal de individuelt bygge videre på de dårlige idéer, men nu med fokus på, at idéen skal blive god. Efterfølgende kan de videreudvikle idéerne i grupper.

Formål: I denne del af øvelsen lærer eleverne at se muligheder og bygge videre på hinandens idéer











TANKER PÅ KRYDS OG TVÆRS MED BILLEDER

1. Eleverne arbejder sammen i par. Den ene skal vælge et billede fra kolonne 1, mens den anden vælger et billede fra kolonne 2, uafhængigt af hinanden. Derefter fortæller de hinanden, hvad de har valgt og forsøger at komme på en idé ud fra dén kombination.

2. Eksempel: Billedet af nøglen i kolonne 1 og billedet af pigen med sippetov i kolonne 2.

Idéer: 1) Nøglehalskæde, så pigen ikke mister sin nøgle. 2) Smarte 'plastikjakker' i forskellige farver og motiver til at sætte på nøglen. 3) Nøglelomme med velcro, så nøglen sidder fast inden i lommen.

3. Eleverne skriver deres forslag ned og fremlægger dem for resten af holdet.

KOLONNE 1	KOLONNE 2
	
	
	
	
	

TANKER PÅ KRYDS OG TVÆRS MED ORD

Sæt jer i grupper på 3-5. Tre af jer skal uafhængigt af hinanden vælge et ord fra én af kolonnerne (aftal på forhånd, hvem der vælger fra hvilken kolonne). I må først sige ordet højt, når alle har valgt.

Ud fra disse tre ord skal I nu finde på så mange idéer som muligt - de må gerne være skøre og vilde. Det er ikke tilladt at kritisere hinandens forslag. Vælg de bedste idéer, og skriv dem ned. Fremlæg dem for resten af holdet.

PRODUKT	KUNDER	PROBLEMSTILLING
Billedrammer	Piger	Har kun få penge
Computer	Drenge	Er træt om morgenen
Kalendere	Pensionister	Skal tidligt hjem
Sokker	Forældre til små børn	Har travlt
Brødkasse	Sportsinteresserede	Ønsker flere venner
Kogebog	Filminteresserede	Har en lille bolig
Nærbutik	Ungdom	Har langt til skole/arbejde
Café	Buschauffører	Kedeligt a vaske tøj
Ferierejser	Sifteholdsarbejdere	Har langt til biografen
Kort	Katteejere	Vil gerne rejse
Reflekser	Forældre til teenagere	Er glemsomme
Videofilm	Politikere	Er mørkeræd
Bælter	Politibetjente	Har langt til vennerne
Brevåbner	Skilte forældre	Er ledig

Hvis I har lyst kan I variere øvelserne ved at anvende ord- og billedkortene fra Få Flere Fede Ideer, som I kan finde her: orcapress.fe-ye.dk/58072.

FOR OG IMOD

Eleverne udvælger hver 3 idéer, som de kan arbejde videre med.

1. Eleverne sætter sig ud i grupperne og fortæller på skift om de 3 ideer, de hver især har udvalgt og hvorfor det netop er dem, de har valgt.
2. Gruppen laver sammen en liste over alle ideerne og gennemgår hver ide. De skal skrive tre fordele og tre ulemper ved hver idé ned.
3. Derefter kan de gennemgå alle ideerne igen og tale om, hvilken værdi ideen har, og hvem den skaber værdi for.
4. Til sidst skal de udvælge de ideer, de vil arbejde videre med. De må maks vælge én idé for hvert medlem i gruppen.

SEND DIN IDÉ VIDERE

Formål: Eleverne træner i denne øvelse at videreudvikle på egne og andres ideer, og de øver sig i ikke at være kritiske, men at se mulighederne i alle ideer. Det er vigtigt, at man i denne øvelse ikke sorterer i ideerne, men kun videreudvikler på dem, så man til sidst står med så gode ideer som muligt.

Nu skal eleverne i grupperne tænke over en idé på skift. Denne øvelse foregår som en slags stafet, hvor ideen bliver sendt rundt mellem eleverne i gruppen, og de alle skal tænke videre på ideerne. Altså en slags "Ja, og..."-øvelse.

Eleverne starter med at skrive ideen øverst på et stykke papir. Papiret går nu på omgang i gruppen, og eleverne skriver videre på ideen og de andres forslag.

Eksempel:

Ide: Vi vil gerne lave en drikkedunk, hvor låget ikke bliver væk.

Elev 1: Ja, og så kan man gøre det sådan, at låget ikke prikkes en på næsen når man drikker af den.

Elev 2: Ja, og man kan have en hank på, så man kan holde på drikkedunken uden at få våde fingre, hvis vandet er meget koldt.

Elev 3: Ja, og så kan man gøre det sådan, at hanken hænger fast på både flasken og låget, sådan at hanken både er en ting til at holde flasken i, når den er lukket og den ting, låget hænger fast i flasken på.

Eleverne kan sagtens gøre dette med flere ideer på samme tid, så hvis der er fire elever i gruppen, sender man fire ideer rundt på samme tid. På denne måde er eleverne hele tiden optaget af at finde på nyt til en ny idé. Man kan vælge kun at sende ideerne rundt i gruppen en enkelt gang, men hvis det går godt (enten med alle eller kun enkelte ideer) kan de sagtens blive sendt rundt flere gange.

SKABER DIN IDÉ VÆRDI?

Formål: Denne øvelse har til formål at sortere elevernes ideer, så de til sidst står tilbage med en enkelt idé, de kan arbejde videre med i forløbet.

Start med at tegne cirklen på denne side på et stykke papir. Den skal være stor nok til, at alle jeres ideer kan være i den. Det kan måske være en fordel at give jeres ideer tal.

Vuder jeres ideer 1 ad gangen og skriv ideen ind i det felt i cirklen, hvor den enkelte idé passer. Hvis ideen f.eks. skaber værdi for få og er svær at udføre, skrives ideen ind i nederste venstre kvadrant. Hvis ideen derimod skaber værdi for mange og er let at udføre, skrives den ind i øverste højre kvadrant.

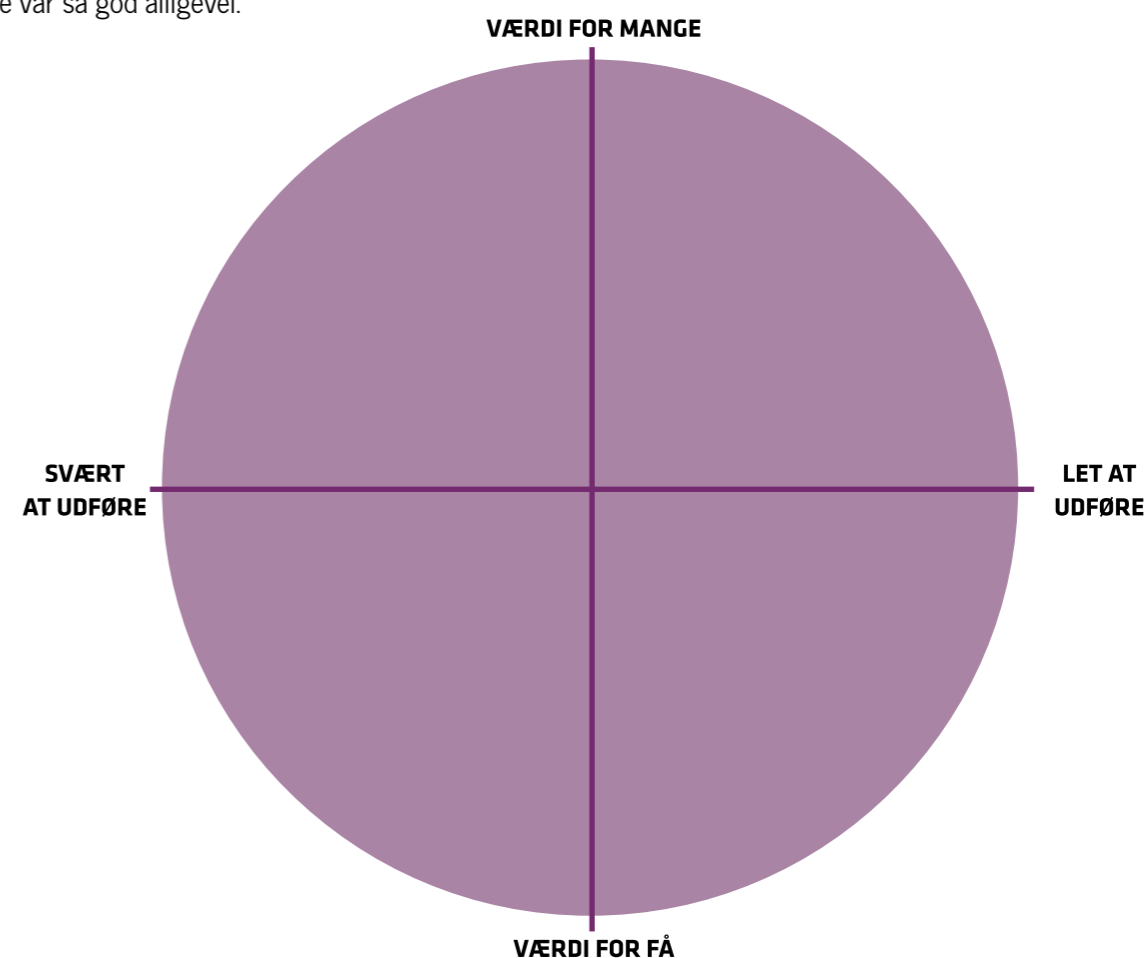
Diskuter i gruppen ideernes nytteværdi en af gangen. I kan stille jer selv og hinanden følgende spørgsmål for at gøre det nemmere:

- Hvem har ideen værdi for?
- Hvordan giver den værdi?

Når I har placeret alle jeres ideer i cirklen skal I finde hver idé styrker og svagheder. Find gerne minimum tre af hver til hver ide.

Hvilken idé vil I gå videre med? Og hvorfor?

Husk at gemme de ideer, I ikke går videre med, hvis det nu viser sig, at den I har valgt var for svær at få til eller ikke var så god alligevel.



NETVÆRK - HVEM KENDER VI, DER KAN HJÆLPE OS VIDERE?

Formål: At få eleverne til at forstå vigtigheden af netværk, og hvordan netværk etableres. At give eleverne indsigt i deres eget netværk, og hvordan det kan bruges.

Til denne øvelse skal eleverne bruge netværksskydeskiven og jobprofilarket, som kan findes på de næste sider.

Øvelsen indledes med en dialog i plenum om betydningen af netværk.

Spørgsmål som kan stilles:

- Hvad er et godt netværk?
- Hvordan får man et godt netværk?
- Er det kun iværksættere, der har gavn af et godt netværk? Hvorfor? Hvorfor ikke?

Efter introduktionen forklares eleverne, at fokus nu rettes mod deres eget netværk.

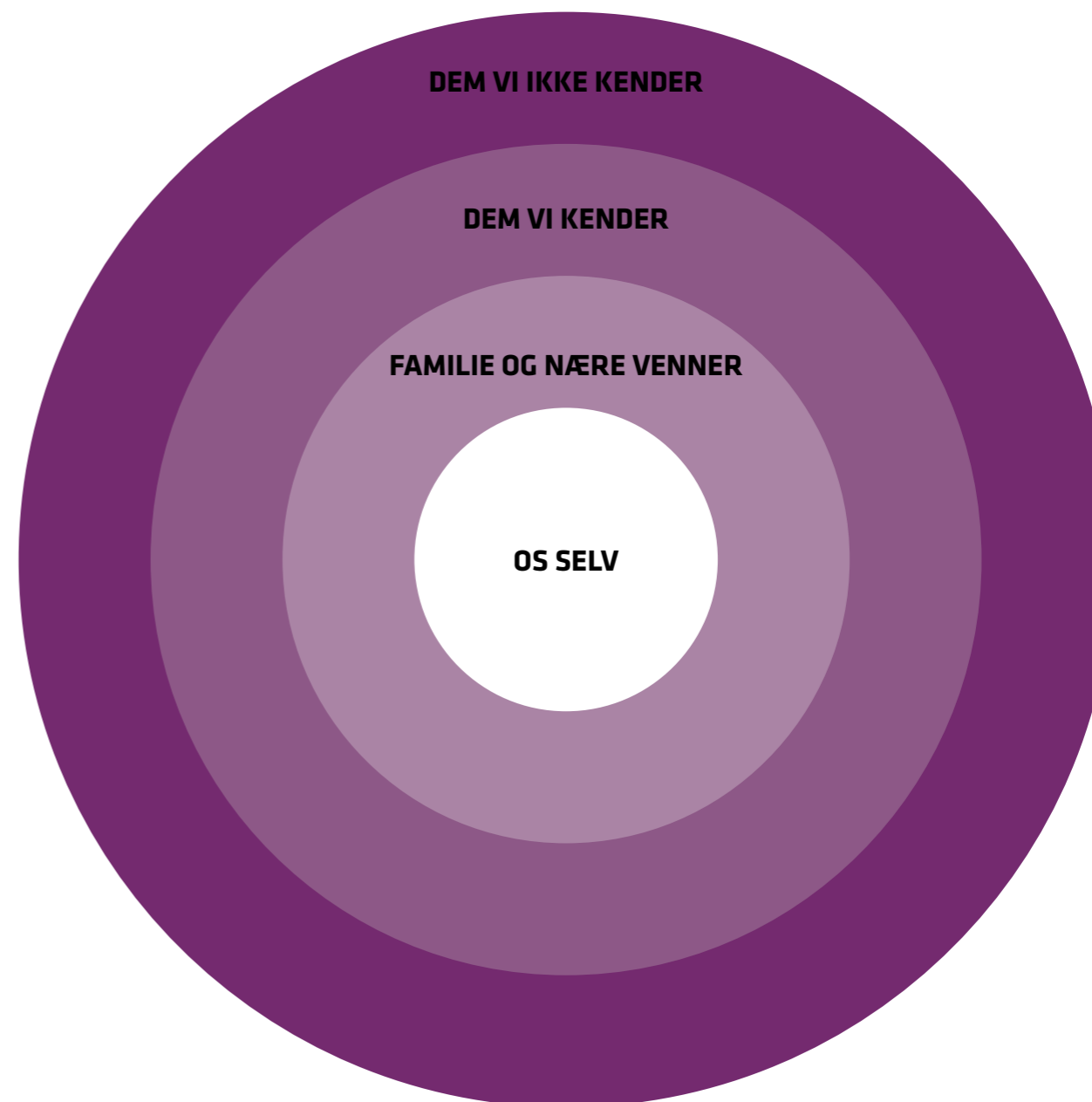
Eleverne finder jobprofilarket (bemærk, at der er to varianter at vælge imellem, så husk at fortælle, hvilken variant der skal bruges) og netværksskydeskiven - disse kan findes på de næste sider. Eleverne skal nu individuelt identificere, om de har personer i deres netværk med de angivne jobprofiler.

De identificerede personer plottes ind i netværksskydeskivens inderste ring (centrum udgøres af deltageren selv) med jobtitel og navn/relation. Fx "revisor/min far" eller "programmør/Christian træner".

Det er nok, at eleverne har kendskab til den givne person. De behøver med andre ord ikke være tætte venner. Eneste kriterium er, at eleverne har eller kan få adgang til personen.

Når eleverne har færdiggjort den indledende analyse bør der være jobprofiler, som den enkelte deltager ikke umiddelbart har kunnet finde i sit netværk. Opgaven går nu ud på, at eleverne skal forsøge at finde de manglende personer ved at gøre brug af hinandens netværk. Eleverne skal med andre ord rundt i lokalet og snakke med hinanden. Personerne som identificeres ved denne proces plottes ind med jobtitel og navn/relation i den midterste af ringene.

NETVÆRKSSKYDESKIVE



JOBPROFILARK

VARIANT 1	VARIANT 2
Revisor	Medarbejder hos SKAT
Designer	Kommunikationsmedarbejder
Jurist	Logistikmedarbejder
Grafiker	Investor/rigmand
Sælger	Skuespiller
Marketingmedarbejder	Musiker
Journalist	Ejendomsmægler
Direktør	Lærer
Iværksætter	Iværksætter
Ingeniør	Professionel idrætsudøver
Programmør	Ansæt i militæret
Læge	Frisør
Håndværker	Kok
Medarbejder hos SKAT	Revisor
Bartender	Designer
Bankrådgiver	Jurist
Arkitekt	Grafiker
Indretningsarkitekt	Sælger
Blogger	Marketingmedarbejder
Investor/rigmand	Butikschef/ejer

FASE 3

OPGAVEFORDELING

15 minutter

Det kan være en god idé at lave en plan for opgavefordelingen for at komme hurtigt i gang. Skemaet vil omfatte specifikke aktiviteter og opgaver, ansvarlige personer og den dato, hvor aktiviteten eller opgaven skal udføres.

Tænk over følgende:

- Hvad skal vi gøre først?
- Hvilke aktiviteter eller opgaver kan gøres samtidig?
- Hvilke aktiviteter eller opgaver kan gøres uafhængigt af de andre opgaver?
- Kender vi nogen, der kan hjælpe os?

Tegn et skema med fire kolonner, hvor der i den øverste række står "Hvad skal gøres?", "Hvem gør det?", "Hvornår skal det være færdigt?" og "Status". Udfyld de forskellige rækker, og tilføj gerne hen ad vejen når der kommer flere opgaver, der skal løses.

INDIVIDUEL KONKRETISERING

Hver deltager får et stykke papir og en blyant, og de skal nu hver især tegne gruppens idé på papiret.

Giv eleverne omkring 5-15 min. til at tegne en prototype.

Når de er færdige samles de i grupperne, hvor de præsenterer deres tanker omkring deres prototype. Det er her vigtigt, at de argumenterer for, hvilke valg de har taget.

GRUPPEKONKRETISERING

Eleverne får stillet forskellige materialer til rådighed. De kan bruge alt fra brugte plastikflasker til aviser - kun fantasien sætter grænser.

Giv eleverne mellem 30-60 min. til at arbejde på en prototype, der skal repræsentere deres idé.

Når de er færdige samles holdet, hvor alle grupper præsenterer deres prototype og fortæller om deres proces.

SWOT-ANALYSE

Formål: At eleverne tænker deres idé igennem og gør sig klart, hvilke styrker og svagheder ideen har, og hvilke muligheder og trusler, der kan være. SWOT-analysen kombinerer al den viden, de har fået igennem de forudgående øvelser og er en måde at sætte det hele sammen og sætte det i system.

En SWOT-analyse er et godt værktøj til at få et overblik over, hvilke svagheder, styrker, muligheder og trusler, en idé eller et produkt har eller kan løbe ind i. I kan bruge de ting, I opdager, når I laver analysen, til at videreudvikle eller forbedre jeres idé. Hvis I f.eks. opdager, at jeres målgruppe er meget smal, kan det være, at I skal overveje, om det kunne være en fordel at ændre idéen eller produktet lidt, så det kan passe til flere mennesker.

En SWOT er bygget op som et skema med fire felter, der hver indeholder en kategori:

STRENGTHS (STYRKER)	WEAKNESSES (SVAGHEDER)
Her skriver man de ting ved ideen, der kan være en styrke. Det kan f.eks. være, at ideen er nem at udføre og har en smal målgruppe, der er nem at ramme, eller at I er et stærkt team.	Her skriver man de ting ved ideen, der kan være en svaghed. Det kan f.eks. være, at ideens målgruppe er ret smal og det derfor vil være svært at sælge mange produkter, eller at det er meget tidskrævende at få ideen i gang.
OPPORTUNITIES (MULIGHEDER)	THREATS (TRUSLER)
Her skriver man de ting, der kommer udefra, der kan være muligheder. Det kan f.eks. være, at der er mange, der efterspørger lige netop jeres idé, eller at der ikke er nogen, der laver noget lignende.	Her skriver man de ting, der kommer udefra, der kan være trusler. Det kan f.eks. være, at der også er andre, der laver det samme, eller at der er nogle regler, der måske bliver lavet om, som jeres idé ville blive ramt af.

Udfyld skemaet, og kig på de øvelser, I allerede har lavet, og se på de ting, I fandt ud af. Er der nogle af de ting, I nu ved, I kan sætte ind i et SWOT-skema? Er der ting, I har glemt, der kunne være gode at huske at få med?

UDVIKLINGSPLAN

Formål: At gøre eleverne bevidste om de næste skridt, de skal tage, og hjælpe dem med at sætte det i system. At hjælpe dem med at handle på deres idé.

Nu har I fundet en idé, I vil arbejde videre med, og I har gennem forskellige øvelser gjort det klart, hvad der skal til. Nu skal I finde ud af, hvordan I vil gøre det. Det kan skemaet på næste side hjælpe med. Lav gerne selv en mappe eller lignende, da skemaet måske ikke er stort nok til det hele.

Udfyld skemaet og stil hinanden spørgsmål, der er relevante for hvert felt. Husk at inddrage den viden, I har fra de tidligere faser.

IDE	
MÅLGRUPPE Hvilke kundegrupper skal vi henvende os til?	
MÅLSÆTNING Hvad ønsker vi at opnå på dette marked?	
MEDIEVALG Hvordan kan vi lettest få kontakt med målgruppen?	
BUDSKAB Hvad skal vi fortælle målgruppen og på hvilken måde?	
BUDGET Hvad kommer det til at koste?	
INFORMATION Er alle de involverede informeret og motiverede?	
GENNEMFØRSEL Har vi en god tidsplan?	
EVALUERING Gik alt som planlagt? Hvad lærte vi?	

GOD ARBEJDSLYST

danishentrepreneurshipfestival.ffe-ye.dk

Et inspirationsmateriale til brug ved deltagelse i
Idékonkurrencen ved Danish Entrepreneurship Festival

