

Spel – idéfabriken – från *Entreprenörskap en praktisk handbok*, Arena skolinformation

Idéfabriken är spelet där ni tillsammans vaskar fram idéer om allt möjligt. Tillsammans så ska ni knäcka så många idéer som möjligt på kort tid, den bästa idén tas sedan om hand och utvecklas av gruppen. Ca. 2-4 spelare per grupp.

1. Börja med att ta fram de kategorier som ni ska utgå från:

A. Tjänst eller pryl?

Det första steget är att bestämma om idéerna ska handla om en tjänst eller pryl. Slå tärningen 1-6 och skriv in resultatet i spelmallen.

1-3 = tjänst

4-6 = pryl

B. Område

Nästa steg är att bestämma inom vilket område idéerna ska riktas mot. Slå tärningen och skriv in resultatet i spelmallen.

1 = Bostad(hushåll i Sverige)

2 = Skolan

3 = Butik/affär

4 = Klubb/förening

5 = Trafiken

6 = Valfritt område,
gruppen väljer

C. Inriktning

Det tredje steget är att bestämma inriktning för idéerna. Slå tärningen och skriv in resultatet i spelmallen.

1 = Förändra attityder

2 = Förändra beteende

3 = Tjäna pengar

4 = Skapa glädje

5 = Förbättra miljön

6 = Valfritt område,
gruppen väljer

2. Spåna idéer

Nu har ni bestämt ramarna, kategorierna för idéfabriken. Nästa steg är att spåna fram så många idéer och förslag som möjligt på 5 minuter. Var och en skriver ner så många idéer som möjligt. Nu gäller det att aktivera kreativiteten och låta idéerna flöda. Men håll er inom de bestämda kategorierna! Bry er inte om kostnader eller vad som kan anses rätt eller fel. Ös på!

3. Sortera och välj ut

Räkna igenom alla idéer och förslag när tiden är ute. Hur många idéer fick ni ihop? Vem skrev flest? Sortera nu era idéer. Ta bort de som faller utanför kategorierna. Samla ihop

och gör en lista över de idéer gruppen tycker är bäst. Välj ut eller rösta fram den idéen som gruppen tycker var allra bäst.

4. Utveckla den bästa idéen
Hur skulle idéen kunna förverkligas?

Vilka resurser skulle krävas?

Hur skulle det se ut i framtiden om idéen blev förverkligad?

5. Gör en presentation
Presentera er utvecklade idé för klassen. Rösta i klassen, på vilken grupp som har den bästa idéen.

Gruppen med namnet: _____ har den bästa idéen för att:

SPELMALL

- TJÄNST
- PRYL
- BOSTAD
- SKOLAN
- BUTIK/AFFÄR
- KLUBB/FÖRENING
- TRAFIKEN
- VALFRITT OMRÅDE, GRUPPEN VÄLJER
- FÖRÄNDRA ATTITYDER
- FÖRÄNDRA BETEENDEN
- TJÄNA PENGAR
- SKAPA GLÄDJE
- FÖRBÄTTRA MILJÖ
- VALFRITT OMRÅDE, GRUPPEN VÄLJER

IDÉER

VILKEN IDÉ VAR BÄST?

UTVECKLA IDÉN

DELTAGARE:

RITA IDÉN

DELTAGARE:
