



# SMARTcamp tidsplan

## Fase 1

09.00—10.00: Jakten på de tusen ideer

### Poeng:

Trene ”fantasimuskelen” og varme opp til det kreative arbeidet.

### Introduksjon:

- Fortell elevene at de i dag skal løse et problem med nye ideer. Selve problemet de skal løse vil de få seinere, men det de nå skal gjøre er viktig
- Begynn med å fortelle at alt som finnes rundt elevene i klasserommet eller hjemme der de bor, en gang har vært en i de i hodet på et menneske og ad det er til hjelp for oss som mennesker. Mye av det løser et problem. Vi ser da bort fra det som naturen har plassert i omgivelsene. Gi eksempler.
  - Be elevene bruke 30 sekunder på å tenke på en slik ide
- Fortsett med at disse ideene er viktige for hvordan vi har det i hverdagen. Å få nye ideer og gjøre noe med dem er også viktig i mange yrker. Denne evnen kan trenes. Jo mer vi trener på å få nye ideer, jo bedre blir vi.
  - Hvordan ville vi hatt det hvis ingen klarte å få nye ideer?
  - Kjenner elevene til noen gode ideer?
- Fortell elevene at i arbeidet med å få nye ideer må vi følge noen regler:

**1. Vi skal prøve å tenke annerledes!**

(hvis ikke er de jo ingen ny ide!)

**2. Ikke nei, men ”ja, og hva skjer så!”**

(NEI skremmer og er et ”ide-ødeleggende ord!)

### Øvelser:

#### 1. ”Verdens eldste kreativitetsøvelse!” - ca. 15 min

#### Hvordan:

Ta frem en kleshenger til hver av gruppene. La elevene få se og kjenne på dem i grupper. Spør hva det er! La flere elever svare.

#### Ny regel!

Den utleverte ”tingen” er ikke som det ble sagt i sted. Hva er det da og hva kan det brukes til? Diskuter på gruppa og kom med flere forslag, noter ned alle forslagene. La gruppene bruke 5 minutter på å komme opp med ideer. Minn om reglene!

Gjennomgå noen forslag! Hvem hadde flest?

Ha kontroll på tiden!

## 2. Ordmix—ca 20 min

Del ut listen med ord (listen ligger på s.5). Be om **to av elevene** tenke på hvert sitt ord uten å fortelle de andre om det. La elevene få **30 sekunder** på dette. Be elevene om å se på hverandre og si ordet til hverandre samtidig når du teller ned fra 5 til 0. Be elevene sette sammen ordene slik at for eksempel SAU og SKO blir SAUESKO.

De elevene som fant ordene er nå eksperter på SAUESKO. De andre på gruppen skal nå stille spørsmål om SAUESKO. Ekspertene svarer så godt de kan og bruke fantasien. Det er ikke lov å si ”vet ikke”. De på gruppa som stiller spørsmålet, kan dere kalle journalister. De må akseptere svarene og være gode til å stille spørsmål. La gruppen få **2 minutter per runde**. Bytt roller.

## 3. Problemsøk—ca 20 min

Finn ut hvem av elevene på gruppa som sist hadde bursdag. De to som sist hadde bursdag skal velge seg et ord på listen. Be elevene velge seg et ord hver uten å snakke sammen. Bruk maksimalt **30 sekunder** på å velge. Gruppen skal altså ha valgt **2 ord**.

Nå skal gruppen bruk **3 minutter** på hvert ord for sammen å finne så mange ”hverdagsproblemer” som mulig med utgangspunkt i dette ordet. Ta eksempel ”katt”:

- At katter tisser i blomsterbed
- At katter klorer
- At katter legger seg til å sove i barnevognen
- At katter sover i hageputene
- At katter mjauer

Kanskje elevene har noen andre problemer?

La dem nå begynne med første ord og jobbe i **3 minutter** med å finne hverdagsproblemer alle mulige slags folk kan ha knyttet til ordet. Alle elevene skal skrive ned.

### Ha kontroll på tiden!!!

Når **3 minutter** er gått bytter gruppen ord, og jobber med nye.

Nå vil gruppen sitte med mange problemer. La de andre på gruppen velge seg ett problem hver.

Gi gruppen **3 minutter** på hvert problem for å løse disse. Understrek at vi ikke ønsker å kopiere gamle løsninger, men at det kanskje kan være lurt å endre ideer de kjenner slik at de blir bedre.

Hvis tid kan gruppen fortelle om et problem de har løst på en bra måte!



# Ordmix

Katt	Bord	Bil	Flaske	Sekk
Såle	Egg	Strand	Museum	Bok
Telefon	Linjal	Skog	Kongle	Mygg
Suppe	Duk	Veps	Melk	Kjeks
Kontor	Sokk	Kran	Plomme	Rose