

KREATIV PRODUKTUDVIKLING



3D LEG



KLAP 1, 2 OG 3

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME HÅNDETEMPERATUR** 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. NUTÆLLER 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.

3D LEG



BARNDOMSDRØM

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, DER HAR **SAMME ØJENFARVE** SOM DIG SELV.
3. LUK ØJNENE.
4. TÆNK TILBAGE PÅ DIN FØRSTE DRØM OM, HVAD DU VILLEVÆRE, NÅR DU BLEV STOR.
5. ÅBN ØJNENE.
6. FORTÆL HINANDEN OM JERES BARNDOMSDRØM, OG OM DEN ER GÅET I OPFYLDELSE.
7. DEN, DER VINDER I "STEN, SAKS, PAPIR", STARTER.

3D LEG



DAGEN BAGLÆNS

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, 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.

3D LEG



YES -VI HAR LAVET EN FEJL (MED STEN, SAKS, PAPIR)

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, 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 "STEN, SAKS, PAPIR" SAMMEN. NÅR I **IKKE** HAR DET SAMME, RÅBER I SAMMEN: "JAAA VI HAR LAVET EN FEJL".
6. DEN MED **DEN LYSESTE TRØJE** STARTER.

3D LEG



YES -VI HAR LAVET EN FEJL (MED KATEGORI)

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, 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 KIGGER 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.

3D LEG



YES -VI HAR LAVET EN FEJL (MED KLAP)

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, 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 OVER FOR HINANDEN OG KLAP I EN FORTSAT RYTME PÅ LÅR, I EGNE HÆNDER OG MOD MAKKERENS HÆNDER.
6. VÆLG NU EN KATEGORI (FEKS. "NOGET MAN KIGGER IGENNEM"). PÅ SKIFT UDFYLDER I KATEGORIEN, MENS I KLAPPER VED AT SIGE "JEG" (KLAP PÅ LÅR) "SIGER" (KLAP I EGNE HÆNDER) "ORDET" (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.



GIVE GAVER

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 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.

3D LEG



FORME MATERIALER

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, 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 **DE MØRKESTE SKO** STARTER.



PLANLÆG EN FERIE SAMMEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, 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 KIGGE 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 IDÉER OM FERIEEN.
7. DEN MED **HØJESTE KNIPSELYD** STARTER.

3D LEG



JOURNALISTEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, 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 KIGGE PÅ KORTET, BYTTER DE MED EN ANDENS KORT.
5. DEN ENE ER JOURNALIST OG LAGER ET INTERVIEW MED DEN ANDEN. KIG PÅ STIMULI-KORTET FOR INSPIRATION OG SPØRG ÆKS.: "HVORFOR HAR DU MALET EIFFELTÅRNET I PARIS RØDT?".
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.

3D LEG



HVAD SKER DER SÅ?

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, DER HAR **SAMME "GÅ I SENG TIDER"** 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.



FORFRA

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 3 & 3 MED NOGLE, DER HAR **SAMME FARVE STRØMPER** 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 ÉN 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 **DEN KOLDESTE HÅND** STARTER.



NYT BUD

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, 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 STYKKERTØJ PÅ** STARTER.



SE, DER ER EN MAMMUT

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, 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 KIGGE 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.



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 I 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 - FÆKS. SER DU EN STOL OG SIGER "HØREAPPARAT". (DEMONSTRER DET OG LAD ØVELSEN KØRE I CA. 2 MINUTTER, FØR DU STOPPER DEM).
5. NU PEGER DU, "SER" HVAD DET ER OG "SIGER/HØRER" HVLKET PRINCIP, DER LIGGER BAG VED DET - FÆKS. "SE" EN STOL OG SIG "MØBEL" ELLER "KROPSAFLASTNING". (DEMONSTRER OG KØR ØVELSEN I 2-3 MINUTTER.)



PRAKTIKEREN OG FILOSOFFEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, DER HAR **SAMME HÅNDTEMPERATUR** PÅ NUVÆRENDE TIDSPUNKT SOM DIG SELV.
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 I FORHOLD TIL DET, DEN ANDEN LIGE HAR SAGT.
6. PRAKTIKEREN SIDDER NED PÅ GULV/STOL. FILOSOFFEN STÅR OP.
7. HVIS I GÅR I STÅ, STARTER PRAKTIKEREN ALTID MED ET NYT ORD.
8. DEN MED **LÆNGST NEGLE ER PRAKTIKER** OG STARTER.

3D LEG



NAVNEORD MØDES

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, DER HAR **SAMME KNIPSELYD** (MED FINGRENE) SOM DIG SELV.
3. UDLEVÉR 5 STYKKER PAPIR ELLER EN BLOK MED GULE SEDLER TIL HVER + PEN.
4. SKRIV HVER 5 NAVNEORD - ÉT PÅ HVERT PAPIR.
5. TAG HVER ET NAVNEORD FRA STAKKEN. HOLD DEM SAMMEN OG FORKLAR HINANDEN, HVAD F.EKS. EN "STOL-KAT" ER.
6. NÅR I ER FÆRDIGE, FINDER I EN NY MAKKER, SOM ER LEDIG, OG TAGER DET NÆSTE ORD I STAKKEN.

3D LEG



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 2 & 2 MED ÉN, DER HAR **DEN SAMME FRITIDSINTERESSE** SOM DIG SELV.
4. NU MØDES DE TO TING, HVERT PAR HAR, OG PÅ SKIFT SKAL I FÅ ÉN IDÉ TIL, HVORDAN MAN KUNNE FORBEDRE SIN EGEN TING MED INSPIRATION FRA DEN ANDEN TING.
5. I MÅ GERNE HJÆLPE HINANDEN.
6. DEN MED **DE LÆNGSTE STRØMPER PÅ** STARTER.
7. NÅR I ER FÆRDIGE, FINDER I EN NY MAKER OG GØR DET SAMME MED DE TO TING, DER NU MØDES.



TING MØDES (ANVEND PRINCIPPER)

1. REJS JER.
2. TAG HVER EN TING I "TINGKASSEN". (DU ANBRINGER EN KASSE MED MANGETING MIDT PÅ GULVET).
3. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, DER HAR DEN **MODSATTE HÅNDETEMPERATUR** AF DIG SELV.
4. NU MØDES DE TO TING, HVERT PAR HAR, OG PÅ SKIFT SKAL I FÅ ÉN IDÉ TIL, HVORDAN MAN KUNNE FORBEDRE SIN EGEN TING **VED AT ANVENDE ET PRINCIP** FRA DEN ANDENSTING. NÆVN FØRST PRINCIPPET OG ANVEND DET SÅ.
5. I MÅ GERNE HJÆLPE HINANDEN.
6. DEN MED **DE LYSESTE STRØMPER PÅ** STARTER.
7. NÅR I ER FÆRDIGE, FINDER I EN NY MAKKER OG GØR DET SAMME MED DE TO TING, DER NU MØDES.

3D LEG



OVERFØR EGENSKABER

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, DER **HAR EN ANDEN ØJENFARVE** END DIG SELV.
3. UDLEVER 5 STYKKER PAPIR ELLER EN 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 LANGEFINDER** STARTER.
7. NÅR I ER FÆRDIGE, FINDER I EN NY MAKER, SOM ER LEDIG, OG TAGER DEN NÆSTE EGENSKAB I STAKKEN.



HVAD ER DET MODSATTE AF?

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED ÉN, DER ER **FØDT I SAMME KVARTAL** SOM DIG SELV.
3. DEN ENE ANVENDER DEN FØRSTETING, HAN/HUN FÅR ØJE PÅ (FEKS. ET BORD) OG SPØRGER DEN ANDEN: "HVAD ER DET MODSATTE AF ET BORD?"
4. DEN ANDEN ANVENDER DEN FØRSTETING, HAN/HUN FÅR ØJE PÅ (FEKS. EN DØR) OG SVARER, AT DET ER EN DØR.
5. HEREFTER FORKLARER DEN SIDSTE, HVORFOR EN DØR ER DET MODSATTE AF ET BORD (FEKS. 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 INDIL JEG STOPPER JER.
7. DEN MED **DEN MØRKESTE FLØJTETONE** STARTER.



PLANLÆG EN TUR TIL MÅNEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME SYNINGER** PÅ SINE BENKLÆDER SOM DIG SELV.
3. TRÆK ET STIMULI-KORT. LÆS DET OG BRUG DEN **FØRSTE TANKE**, DU FÅR, TIL AT FORTÆLLE, HVAD DER SKAL SKE PÅ JERES FÆLLES TUR TIL MÅNEN. DIN MAKKER TRÆKKER ET KORT, SOM HAN/HUN BRUGER PÅ SAMME MÅDE TIL AT FORTÆLLE VIDERE OM JERES FERIE. I SKIFTES IND TIL TIDEN ER BRUGT.
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **PÆNEST TØJ** PÅ STARTER.

3D LEG



100 ORD PÅ ET MINUT

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME SLAGS LOMMER** I SINE BENKLÆDER SOM DIG SELV.
3. BEGYND MED AT **NÆVNE ORD** UD I EN LIND STRØM – SÅ HURTIGT SOM MULIGT. HVER GANG DU FALDER I TEMPO OG I ANTALLET AF ORD, TRÆKKER DIN MAKKER ET STIMULIKORT OG LÆSER DET HØJT FOR DIG. DU SKAL BARE BRUGE STIMULIET TIL AT FINDE PÅ **NYE ORD**, SOM DU KAN FORTSÆTTE MED AT SIGE HØJT. I FORSÆTTER, INDTIL I BLIVER BEDT OM AT SKIFTE (**1 MINUT**).
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **STØRST LOMMER** STARTER.

3D LEG



UDVIKL EN CYKEL SAMMEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME BENKLÆDER PÅ** SOM DIG SELV.
3. TRÆK ET STIMULI-KORT. LÆS DET OG BRUG DEN FØRSTE TANKE, DU FÅR, TIL AT FORTÆLLE, HVAD DER SKAL ÆNDRES PÅ EN **ALMINDELIG CYKEL**. DIN MAKKER TRÆKKER ET KORT, SOM HAN/HUN BRUGER PÅ SAMME MÅDE TIL AT FORTÆLLE VIDERE OM, HVORDAN CYKLEN SKAL VÆRE. I SKIFTES, INDTIL TIDEN ER BRUGT.
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **DE STØRSTE ØRER** STARTER.

3D LEG



UDVIKL EN BUS SAMMEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME STØRRELSE HÆNDER** SOM DIG SELV.
3. TRÆK ET STIMULI-KORT. LÆS DET OG BRUG DEN FØRSTE TANKE, DU FÅR, TIL AT FORTÆLLE, HVAD DER SKAL ÆNDRES PÅ EN **ALMINDELIG BUS**. DIN MAKER TRÆKKER ET KORT, SOM HAN/HUN BRUGER PÅ SAMME MÅDE TIL AT FORTÆLLE VIDERE OM, HVORDAN BUSSEN SKAL VÆRE. I SKIFTES IND TIL TIDEN ER BRUGT.
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **DE STØRSTE SKO PÅ** STARTER.

3D LEG



UDVIKL EN GRILL SAMMEN

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME TEMPERATUR PÅ HÅNDFLADERNE** SOM DIG SELV.
3. TRÆK ET STIMULI-KORT. LÆS DET OG BRUG DEN FØRSTE TANKE, DU FÅR, TIL AT FORTÆLLE, HVAD DER SKAL ÆNDRES PÅ EN **ALMINDELIG GRILL**. DIN MAKKER TRÆKKER ET KORT, SOM HAN/HUN BRUGER PÅ SAMME MÅDE TIL AT FORTÆLLE VIDERE OM, HVORDAN GRILLEN SKAL VÆRE. I SKIFTES INDTIL TIDEN ER BRUGT.
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **DEN STØRSTE MUND** STARTER.

3D LEG



FØRERHUND

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME HUDFARVE** SOM DIG SELV.
3. DU ER EN FØRERHUND, SOM LEDER DIN "BLINDE" MAKKER RUNDT I LOKALET. DEN "BLINDE" MAKKER HAR **LUKKEDE ØJNE** OG GÅR BAGERST MED SIN ENE HÅND PÅ SKULDEREN AF FØRERHUNDEN. GIV DIN "BLINDE" MAKKER EN TUR RUNDT I LOKALET. I FÅR BESKED, NÅR I SKAL SKIFTE (**1 MINUT**).
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **DE STØRSTE FORTÆNDER** STARTER.



RADIOBIL

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME INDSTILLING TIL FORMEL 1** SOM DIG SELV.
3. DU HAR ET JOYSTICK, DER STYRER DIN MAKKER, SOM ER EN RADIOBIL, RUNDT I LOKALET. RADIOBILEN GÅR FORREST MED **LUKKEDE ØJNE** OG FÅR INSTRUKTIONER AF SIT "TALENDE" JOYSTICK. GIV DIN RADIOBIL EN TUR RUNDT I LOKALET. I FÅR BESKED NÅR I SKAL SKIFTE (**1 MINUT**).
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN, DER **BEDST KAN LIDE RØDVIN**, STARTER.



SKOKLAP 1, 2 OG 3

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME FARVE SOKKER PÅ** SOM DIG SELV.
3. LØFT HØJRE FOD FORAN HINANDEN - NÅR JEG SIGER "ÉT", KLAPPER I (SIG "ÉT" 3-4 GANGE).
4. DET SAMME MED VENSTRE FOD PÅ "TO".
5. NÅR INSTRUKTØREN SIGER "TRE" - SÅ KLAPPER I MOD **BEGGE HINANDENS FØDDER.**
6. NUTÆLLER JEG 1 2 3 2 3 1 3 2 1
7. NU MED LUKKEDE ØJNE (TÆL LANGSOMT I STARTEN).
8. DEN MED **DEN VARMESTE HÅND** STARTER.



KOLLEKTIV MONOLOG I

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME HÅRFARVE** SOM DIG SELV.
3. DU FORTÆLLER ENERGISK OM DIN NYE SPORTSGREN (**RÅBEGOLF**) TIL DIN MAKKER. DIN MAKKER ER LIGE STARTET TIL EN ANDEN SPORTSGREN (**SYNKRONSVØMNING**), SOM HAN FORTÆLLER ENERGISK OM. I VIL BEGGE GERNE FORTÆLLE, MEN I ER LIGEGLADE MED, HVAD DEN ANDEN SIGER. **BRYD IND** OG FORTÆL OM DIN EGEN SPORT, HVER GANG DU FÅR EN CHANCE.
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **DE STØRSTE SKO PÅ** STARTER.

3D LEG



KOLLEKTIV MONOLOG 2

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME ARMLÆNGDE** SOM DIG SELV.
3. DU FORTÆLLER ENERGISK OM DIN NYE SPORTSGREN (**STORKE-SPRINGVANDSDYKNING**) TIL DIN MAKKER. DIN MAKKER ER LIGE STARTET TIL EN ANDEN SPORTSGREN (**TASKEFYLDNING**), SOM HAN FORTÆLLER ENERGISK OM. I VIL BEGGE GERNE FORTÆLLE, MEN I ER LIGEGLADE MED, HVAD DEN ANDEN SIGER. **BRYD IND** OG FORTÆL OM DIN EGEN SPORT, HVER GANG DU FÅR EN CHANCE.
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **DE LYSESTE ØJNE** STARTER.

3D LEG



JA OG... KOMMUNIKATION I

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME PEGEFINGERLÆNGDE** SOM DIG SELV.
3. DU ER **MILJØFORKÆMPER** OG BLIVER INTERVIEWET AF DIN MAKKER. INTERVIEWEREN STILLER **KRITISKE SPØRGSMÅL** OMKRING DIN INDSATS I DIT FELT. DU KIGGER PÅ ET STIMULI-KORT, OG DET FØRSTE DU KOMMER TIL AT TÆNKE PÅ, ER DIT "LOGISKE" SVAR I INTERVIEWET. I FORTSÆTTER MED NYE SPØRGSMÅL OG NYE SVAR. I BYTTER FØRST ROLLER, NÅR I BLIVER BEDT OM DET (1 MINUT).
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **DE MØRKESTE ØJNE** STARTER.

3D LEG



JA OG... KOMMUNIKATION 2

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME KLAPPELYD** SOM DIG SELV.
3. DU ER **GRANITSÆLGER** OG BLIVER INTERVIEWET AF DIN MAKKER. INTERVIEWEREN STILLER **KRITISKE SPØRGSMÅL** OMKRING DIN INDSATS I DIT FELT. DU KIGGER PÅ ET STIMULI-KORT, OG DET FØRSTE, DU KOMMER TIL AT TÆNKE PÅ, ER DIT "LOGISKE" SVAR I INTERVIEWET. I FORTSÆTTER MED NYE SPØRGSMÅL OG NYE SVAR. I BYTTER FØRST ROLLER, NÅR I BLIVER BEDT OM DET (1 MINUT).
4. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
5. DEN MED **DE ØMMESTE HÆNDER** STARTER.

3D LEG



KÆMPE – TROLD – DVÆRG

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME HØJDE** SOM DIG SELV.
3. PRINCIPPET FOR SPILLET ER TAGET FRA LEGEN **STEN, SAKS, PAPIR**.
4. **KÆMPEN** KAN FANGE **TROLDEN**. **TROLDEN** KAN FANGE **DVÆRGEN**. **DVÆRGEN** KAN FANGE **KÆMPEN**.
5. TÆL TIL 3. PÅ 3 ER DU ENTEN EN **KÆMPE** (HØJ MED STORT BRØL, SAMT HØJE ARME), EN **TROLD** (ALMINDELIG UDEN BRØL, SAMT VILDE ARME) ELLER EN **DVÆRG** (LAV MED LILLE PIV, SAMT SVAGE ARME). FANG ELLER FLYGT **INDEN** I HAR TALT TIL 5. HVIS I ER DET SAMME, SÅ PRØVER MAN IGEN.
6. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
7. DEN MED **DE STØRSTE HÆNDER** STARTER.



STORK – FRØ – GRAVID KVINDE

1. REJS JER.
2. FIND SAMMEN 2 & 2 MED DEN, DER HAR **SAMME FLØJTELYD** SOM DIG SELV.
3. PRINCIPPET FOR SPILLET ER TAGET FRA LEGEN **STEN, SAKS, PAPIR**.
4. **STORKEN** KAN FANGE **FRØEN**.
FRØEN KAN FANGE **GRAVID KVINDE**.
GRAVID KVINDE KAN FANGE **STORKEN**.
5. TÆL TIL 3. PÅ 3 ER DU ENTEN EN **STORK** (FOROVERBØJET MED HÆNDERNE KLAP PENDE SOM EN STOR MUND), EN **FRØ** (NED I KNÆ OG LAV ET LILLE HOP, SAMT SIGE KVÆK) ELLER EN **GRAVID KVINDE** (LÆN DIG BAGOVER MENS DU STØNNER HØJLYDT). FANG ELLER FLYGT **INDEN** I HAR TALT TIL 5. HVIS I ER DET SAMME, SÅ PRØVER MAN IGEN.
6. ØVELSEN VARER I 2 MINUTTER.
7. DEN MED **DEN STØRSTE MUND** STARTER.