

Værktøj

En ting fra fremtiden

Tid

30-60 min (kan tilpasses efter behov)

Deltagere

2-6 deltagere

Hvorfor I bør bruge dette værktøj

Formålet med dette værktøj er at bruge fantasi og kreativitet til at forestille jer artefakter fra fremtiden. Ved at kombinere kort på tværs af forskellige kategorier skaber I interessante, sjove eller tankevækkende scenarier for, hvordan fremtiden kan se ud. Øvelsen hjælper jer med at tænke innovativt og reflektere over mulige fremtider på en legende måde.

Materialer

Kort og instruktioner (print og klip ud)

Spilleplade (print flere kopier, så hver spiller kan spille flere gange)

Kuglepenne

Nøgleelementer i spillet

ARC

ARC beskriver typen af fremtidsverden og hvor langt ude i fremtiden, artefakten kommer fra:

Vækst	En fremtid med fortsat fremskridt
Kollaps	En fremtid med samfundsmæssigt sammenbrud
Disciplin	En fremtid med koordineret orden
Transformation	En fremtid med dybtgående udvikling

Terræn

Den kontekst eller placering, hvor artefakten findes i fremtiden.

Objekt

Et kulturelt artefakt, som afslører noget om fremtiden.

Stemning

Hvordan det føles at opleve artefaktet.

Download 'Ting fra fremtiden' kort

[Ting fra fremtiden kort](#)

[Spilleplade](#)



Sådan bruger I værktøjet

En ting fra fremtiden

0

Forberedelse · 5 min

Print kortene og spilleplader, og klip dem ud. Sørg for, at der er nok kort til alle deltagere, og at kortbunken er godt blandet.

1

Kortuddeling · 5 min

Lav en gruppe på 2-6 deltagere. Bland kortbunken godt, og del 12 kort ud til hver deltager.

2

Skab en prompt · 10 min

Start med kortgiveren og skab en kreativ prompt ved at lægge kort af forskellige kulører på bordet. Kulørerne er angivet med bogstaver øverst på hvert kort.

Turen går på skift, indtil bogstaverne på kortene staver ordet ATOM. Hvis du ikke kan lægge et kort, trækker du et kort fra bunken.

3

Beskriv din ting fra fremtiden · 20 min

Giv en spilleplade til hver spiller, og noter de fire elementer fra jeres prompt på pladen:

ARC	Typen af fremtidsverden
Terræn	Konteksten eller placeringen
Objekt	Den kulturelle artefakt
Stemning	Hvordan det føles at opleve artefakten

Lav en kort beskrivelse og eventuelt en skitse af din ting fra fremtiden.

4

Del jeres ideer · 10 min

Når alle er færdige, deler I jeres idéer med gruppen. Fortæl om jeres artefakt, og hvordan den passer ind i fremtiden.

5

Vælg en vinder · 5 min

Gruppen stemmer om den mest interessante eller tankevækkende idé. Skaberen af gruppens favoritidé vinder kortene i spillet. Den spiller, der har flest kort til sidst, vinder spillet.

