

„Twórczość de Bono jest być może najlepszą rzeczą,
która obecnie dzieje się na świecie.” *George Gallup*

Edward
de Bono

UMYSŁ
KREATYWNY

62 ĆWICZENIA
ROZWIJAJĄCE INTELEKT

WYDAWNICTWO
Studio
Emka

„Twórczość de Bono jest być może najlepszą rzeczą,
która obecnie dzieje się na świecie.” *George Gallup*

Edward de Bono

UMYSŁ & KREATYWNY

62 ĆWICZENIA
ROZWIJAJĄCE INTELEKT

WYDAWNICTWO
Studio
Emka

Tytuł oryginału How To Have Creative Ideas

Przekład
Magda Bugajska

Polska wersja okładki Łukasz Pawlak

Redakcja
Anna Skarżyńska

Korekta
Zofia Kozik

Copyright © 2007 Mc Quaig Group Inc.
First published in the United Kingdom in 2007
by Vermilion, an imprint of Ebury Press Random House UK Ltd
© Copyright for the Polish edition by Wydawnictwo Studio Emka Warszawa, 2009, 2022

Wszelkie prawa, włącznie z prawem do reprodukcji tekstów w całości lub w części, w jakiej-
kolwiek formie – zastrzeżone.

Wydawnictwo Studio Emka wydawnictwo@studioemka.com.pl
www.studioemka.com.pl

ISBN 978-83-67107-17-4

Skład i łamanie: „Enterek”, Warszawa Skład wersji elektronicznej: [Virtualo Sp. z o.o.](http://Virtualo.Sp.z.o.o)

VIRTUALO
Digital platform of tomorrow

Spis treści

SŁOWA POCHWAŁY DLA EDWARDA DE BONO

WSTĘP

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

JAK KORZYSTAĆ Z PRZYPADKOWYCH WYRAZÓW

GRY

1. PRZYPADKOWE WEJŚCIE

2. PODWÓJNY EFEKT

3. JEDEN NIE PASUJE

4. GRUPOWANIE

5. DOBIERANIE W PARY

6. ZWIĄZKI

7. ŁĄCZENIE

8. POSTĘP

9. WARTOŚĆ

10. WIELOKROTNE POŁĄCZENIA

11. MOST

12. SZNUREK

13. HISTORIA

14. WYMUSZONA HISTORYJKA

15. ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

16. POMYSŁY NA ROZWIĄZANIE PROBLEMU

17. LISTY

18. ULEPSZENIE

19. WSKAZÓWKI

20. WSPARCIE DLA POMYSŁU

21. PISANIE POWIEŚCI

22. CENTRUM
23. INNY
24. POŻYTECZNE
25. PRZECIWIENSTWA
26. POŁĄCZENIE WSTECZ
27. POTRZEBY
28. SKOJARZENIA
29. BAW SIĘ DOBRZE!
30. WCHŁANIANIE
31. OSIĄGANIE CELU
32. NOWY SPORT
33. SILNE KONEKSJE
34. WIEM!
35. TWÓRZ I NISZCZ
36. WARTOŚCI
37. PREZENTACJA
38. OPIS
39. POLITYCZNA SIŁA
40. HISTORIA
41. RÓŻNE KIERUNKI
42. POJĘCIA OPERACYJNE
43. POEZJA

44. BLIŹNIAKI
45. UPRASZCZAJ
46. PODOBIENSTWO
47. DEWALUACJA
48. REKLAMA
49. ATRAKCYJNE
50. WZROST
51. WPŁYW
52. PRZYDATNE
53. POŚRODKU
54. TRÓJKĄT
55. OCZYWISTOŚĆ
56. RATUNEK
57. MNÓŻ
58. GRAJ DALEJ
59. AUTOMAT
60. BAJECZKA
61. CZĘŚĆ
62. NAGŁÓWKI

WNIOSKI

TABELE PRZYPADKOWYCH WYRAZÓW

MAPY LICZBOWE

TABELE Z PRZYPADKOWYMI LICZBAMI

WCZEŚNIEJ USTAWIONE TABELE

O AUTORZE

Przypisy

Wszystkie rozdziały dostępne w pełnej wersji książki.

SŁOWA POCHWAŁY DLA EDWARDA DE BONO

„Edward nie tylko myśli. On jest jednoosobową globalną gałęzią przemysłu, a jego praca jest biblią dla rządów, uniwersytetów, szkół, korporacji, a nawet instytucji więziennych na całym świecie”. „Times 2”

„Mistrz kreatywnego myślenia”. „Independent on Sunday”

„Edward de Bono jest kultową postacią prezentującą sztuczki, które mają wyostrzyć umysł”. „The Times”

„Edward de Bono tworzy narzędzia, które powstają, by pomóc w myśleniu, by ulepszyć nasze umysły”. Peter Gabriel

„Praca de Bono jest być może najlepszą rzeczą, jaka obecnie pojawia się na świecie”. George Gallup, twórca Gallup Poll

„Guru przejrzystego myślenia”. „Marketing Week”

www.edwarddebono.com

WSTĘP

Każdy chce być kreatywny.

Każdy powinien chcieć być kreatywnym. Kreatywność sprawia, że życie jest przyjemniejsze, bardziej interesujące i pełne osiągnięć.

Badania pokazują, że 94 procent młodych ludzi wymienia „osiągnięcia” jako najważniejszą rzecz w ich życiu. Kreatywność jest kluczową umiejętnością niezbędną do osiągnięcia czegoś.

Bez kreatywności są tylko powtórzenia i rutyna. To sprawy bardzo wartościowe i stanowią znaczącą część naszego zachowania, ale właśnie kreatywność potrzebna jest do umożliwienia zmian, rozwoju i wytyczania nowych kierunków.

W świecie biznesu kreatywność stała się niezbędną. Dzieje się tak, ponieważ wszystko inne stało się szeroko dostępnym towarem.

Jeśli twoją jedyną szansą na przetrwanie jest to, że twoja firma będzie bardziej kompetentna niż u konkurencji, jesteś na straconej pozycji. Nie możesz zrobić nic, co powstrzymałoby twoich konkurentów przed staniem się równie kompetentnymi.

Informacja stała się dostępna dla każdego. Aktualna technologia stworzyła sytuację, w której, z małymi wyjątkami, szesnaście lat praw patentowych zapewnia swojego rodzaju ochronę.

Wyobraź sobie konkurs gotowania i wielu kucharzy stojących wzdłuż długiego stołu. Każdy z nich ma do dyspozycji takie same składniki i

taki sam sprzęt. Kto wygra te zawody?

Na niższym poziomie konkursu zwycięży kucharz najwyższej jakości. Ale na wyższym poziomie wszyscy mają doskonałe umiejętności. Który z nich w takim razie zwycięży? Szef kuchni, który potrafi zamienić dostępne składniki w coś o wyróżniającej się jakości.

W biznesie konkurowanie z Indiami i Chinami w dziedzinie cen jest niemożliwe. Stworzenie nowej wartości staje się podstawą konkurencji. A to z kolei wymaga poważniejszego niż obecnie zaangażowania w kreatywność.

KREATYWNOŚĆ JAKO TALENT

Zbyt wiele ludzi uważa, że kreatywność jest talentem, z jakim niektórzy się rodzą, a reszta może im tylko zazdrościć. Jest to negatywne i całkowicie błędne podejście.

Kreatywność jest umiejętnością, której można się nauczyć, a potem rozwijać ją i stosować.

Uczę kreatywnego myślenia bardzo różnych ludzi od ponad trzydziestu lat:

...od cztero- do pięćdziesięciolatków

...od dzieci z zespołem Downa po laureatów Nagrody Nobla

...od niepiśmiennych górników w Afryce po osoby na kierowniczych stanowiskach

Używając tylko jednej z technik myślenia lateralnego, grupa biorąca udział w warsztatach wysunęła w jedno popołudnie 21 000 pomysłów dla firmy z branży hutniczej.

BEZ ZAHAMOWAŃ

Zwykły mężczyzna idzie ulicą. Grupa ludzi łapie go i związuje sznurem. Następnie pojawiają się skrzypce. Oczywiście człowiek związany sznurem nie może grać na skrzypcach. Co więc powiemy? Uznajmy, że gdyby przeciąć sznur, mężczyzna zagrałby na skrzypcach. Oczywiście jest to nonsens. Przecięcie sznura nie sprawi, iż mężczyzna stanie się skrzypkiem.

Niestety, podobne podejście mamy do kreatywności. Jeśli jesteś pełen zahamowań, trudno ci być kreatywnym. Tym samym, jeśli wpłyniemy na pozbycie się twoich zahamowań, czy staniesz się kreatywny?

Jest to podstawą „burzy mózgów” i innych popularnych technik. Mają pewne dobre strony, ale podejście do nich jest niewłaściwe. Formalne i przemyślane „narzędzia” myślenia lateralnego są o wiele bardziej korzystne.

Mózg zaprogramowany jest na bycie „niekreatywnym”. Jeśli mózg byłby kreatywny, życie stałoby się niemożliwe. Jedenaście ubrań do wyboru każdego poranka daje 39 916 800 kombinacji strojów do założenia. Jeśli przymierzenie jednej z nich zajmowałoby minutę, musiałbyś dożyć do 76 lat, każdy swój dzień spędzając na ubieraniu się.

Na szczęście dla nas mózg jest zaprogramowany tak, by tworzyć stałe wzorce postępowania w stabilnym wszechświecie. Na tym polega wspaniałość mózgu i za to powinniśmy być bardzo wdzięczni.

Tak więc pozbycie się zahamowań jest ważne, ale nie stanowi dobrej drogi dla rozwoju kreatywności.

KREATYWNOŚĆ JAKO UMIEJĘTNOŚĆ

Kreatywność jest umiejętnością, której każdy może się nauczyć, ćwiczyć ją i wykorzystywać.

Jest umiejętnością w takim samym stopniu co jazda na nartach, gra w tenisa, gotowanie czy nauka matematyki.

Każdy może zdobyć te umiejętności. Nie każdy jednak będzie w nich równie dobry. Niektórzy gotują lepiej niż inni, także lepiej niż inni grają w tenisa. Każdy jednak może się tego nauczyć i trenując, też starać się być lepszy.

KREATYWNOŚĆ NIE JEST TAJEMNICĄ

Po raz pierwszy w historii możemy teraz spojrzeć na kreatywność jako „logiczne” zachowanie pewnego rodzaju systemu informacyjnego. Tajemniczość i mistyka mogą zostać usunięte z kreatywności.

1. Musimy spojrzeć na ludzki mózg jak na „samoorganizujący się system informacyjny”.
2. Samoorganizujące się systemy informacyjne tworzą prawidłowości.
3. Wszystkie systemy tworzące prawidłowości są „asymetryczne”.
4. To jest właśnie podstawą humoru i kreatywności. Humor jest zdecydowanie najbardziej znamienym zachowaniem ludzkiego mózgu, ponieważ wskazuje na ukryty system. Rozum niewiele nam mówi, ponieważ każdy „system porządkujący” działający wstecz jest systemem logicznego myślenia. Humor wskazuje na asymetryczne wzorce. Oznacza to, że droga z A do B nie jest taka sama jak droga z B do A.

Myślenie lateralne jest kreatywnością dotyczącą zmieniających się idei, percepcji i pojęć. Zamiast pracować intensywniej nad tymi samymi ideami, percepcją i pojęciami, próbujemy je zmienić. Ta „kreatywność ideowa” nie jest tym samym co „kreatywność artystyczna” i dlatego potrzebny był nowy termin.

Powyższe problemy wyjaśnione są w moich książkach o myśleniu lateralnym; zrozumienie tych systemów jest logiczną podstawą praktycznych narzędzi myślenia lateralnego.

SŁOWO „KREATYWNY”

W języku angielskim słowo create (kreować, tworzyć – przyp. tłum.) znaczy stworzyć coś, co wcześniej nie istniało.

Ktoś może więc „zrobić bałagan” (create a mess). Znaczy to, że powstał bałagan, którego wcześniej nie było. Czy ta osoba jest kreatywna?

Spieszmy dodać, iż to, co powstało, musi mieć jakąś wartość. Kreatywność jest więc tworzeniem czegoś, co ma wartość.

Jest tu również oczywiście element nowości, ponieważ powtórzenie – nieważne jak wartościowe – nie jest uważane za kreatywne.

Słowo „kreatywny” w dużej mierze zostało przejęte przez sztukę, ponieważ w tej dziedzinie każde dzieło jest nowe i ma wartość. Co prawda wartość nie jest zawsze od razu dostrzegana. Na przykład malarze impresjonistyczni nie byli w pełni doceniani w swoim czasie.

W języku angielskim nie istnieje osobne słowo, które odróżniałoby kreatywność nowych pomysłów od kreatywności sztuki. Dlatego kiedy twierdzę, że kreatywności rzeczywiście można się nauczyć, jestem pytany, czy w ten sposób dałoby się stworzyć Beethovena. Odpowiedź brzmi „nie”, ale kreatywność ideowa może być nauczona i rozwinięta w formalny sposób. Celem ćwiczeń zawartych w tej książce jest pomoc w rozwinięciu kreatywnych nawyków rozumu.

Kreatywność świata sztuki wiąże się z ważnym elementem „oceny estetycznej”. Artysta ocenia, że coś jest właściwe. Taka ocena to coś zupełnie innego niż umiejętność tworzenia nowych idei. Podczas gdy artyści mogą być doskonali w swojej dziedzinie, nie są zbyt dobrzy w przekształcaniu i tworzeniu nowych idei.

Ten problem językowy ma poważne konsekwencje.

Po pierwsze, osoby odpowiedzialne za edukację wierzą, że uczą kreatywności, zachęcając do tańczenia i grania na instrumentach.

Jest to niewłaściwe myślenie. Te czynności same w sobie są wartościowe, ale nie uczą kreatywności.

Po drugie, niektórzy twierdzą, że jeśli na zamówienie nie stworzysz Beethovena, to kreatywności tak naprawdę nie da się nauczyć. Takie stwierdzenie to również bzdura. Kreatywności ideowej można nauczyć.

Co ciekawe, moja praca wykorzystywana jest dość powszechnie w świecie sztuki, szczególnie w muzyce. Ponieważ muzyka nie reprezentuje istniejących dźwięków, odczuwa się ogromną potrzebę kreatywności, w większym stopniu niż po prostu ekspresji.

PRYZWYCZAJENIA UMYSŁU

Nie ma zdecydowanego rozróżnienia pomiędzy umiejętnością a przyzwyczajeniem umysłu. Obie te cechy nakładają się na siebie i ze sobą mieszają. Celem niniejszej książki jest zaproponowanie ćwiczenia kreatywności, jako umiejętności umysłu, i rozwinięcie przyzwyczajeń, które umożliwiają kreatywność.

Założmy, że wykształciłeś w sobie przyzwyczajenie umysłu, które sprawia, że próbujesz znaleźć inne znaczenia powszechnie znanych akronimów.

Tak więc kiedy patrzysz na skrót NASA, North American Space Agency nie jest jedyną nazwą, która przychodzi ci do głowy; myślisz o innych opcjach:

Not Always Same Astronaut
(Nie zawsze ten sam astronauta)
Not Always Same Ascent
(Nie zawsze to samo wznoszenie się)
Not Always Same Ambition
(Nie zawsze ta sama ambicja)

Albo:

New Adventures Splendid Achievements

(Nowe przygody, wspaniałe osiągnięcia)

New Ambitions Serious Attainments

(Nowe ambicje, poważne osiągnięcia)

Podobnie jak z dowcipem, nowe wyjaśnienie skrótu będzie robiło większe wrażenie, jeśli łączy się z wiedzą lub nawet z uprzedzeniami w stosunku do danej organizacji.

MOŻLIWOŚĆ

Placówki edukacyjne całkowicie lekceważą znaczenie możliwości. Dwa tysiące lat temu Chiny znacznie wyprzedzały Zachód w dziedzinach nauki i technologii. Miały rakiety i proch. Gdyby utrzymały takie tempo postępu, dziś z pewnością byłyby dominującym mocarstwem.

Co się stało? Co spowodowało wstrzymanie rozwoju?

Chińscy uczeni zaczęli wierzyć, że możliwe jest przejście od faktu do faktu. Nigdy więc nie zaangażowali się w ryzykowne działania, możliwości (hipotezy itp.). W rezultacie ich kraj przestał się rozwijać.

Dokładnie to samo dzieje się dzisiaj. Dzięki doskonałości komputerów ludzie zaczynają wierzyć, że wystarczy jedynie zbierać i analizować dane. Sądzą, że to dość, by podjąć decyzje, ustalić postępowanie i strategie. Jest to niebezpieczna sytuacja, gdyż wstrzymuje rozwój. Istnieje ogromna potrzeba kreatywności, aby: interpretować na różne sposoby dane; łączyć je ze sobą w celu otrzymania wartości; wiedzieć, gdzie szukać danych; formułować hipotezy i spekulacje itd., itp.

Piastowałem stanowiska naukowe na uniwersytetach w Oksfordzie, Cambridge, Londynie i Harvardzie. Muszę powiedzieć, że w każdej z tych wspaniałych instytucji czas poświęcany na fundamentalne znaczenie możliwości równał się zeru.

Nasza kultura i przyzwyczajenia myślowe zwalniają nas z szukania alternatywnych drg. Musimy poświęcać jednakową uwagę możliwościom.

Wrzód przewodu pokarmowego (żołądka lub dwunastnicy) jest poważną dolegliwością wielu osób. Przez dwadzieścia lub więcej lat zażywały one środki zobojętniające kwas. Konieczne były operacje usuwające część żołądka (lub nawet cały). W szpitalach wiele łóżek zajmowanych było przez pacjentów w trakcie leczenia lub diagnozowania tego schorzenia. Setki uczonych prowadziło badania nad tą chorobą.

Wtedy młody lekarz, Barry J. Marshall z Perth w Zachodniej Australii, zasugerował, że wrzód trawienny może być infekcją. Wszyscy się śmiali z tej hipotezy, ponieważ kwas chlorowodorowy w żołądku był w stanie zabić każdą bakterię. Nikt nie wziął takiej sugestii na poważnie. Wiele lat później okazało się, że Marshall miał rację. Zamiast zażywania przez dwadzieścia lat środków zobojętniających kwas i ryzyka utraty całego lub części żołądka, dzisiaj wystarczy brać antybiotyki przez tydzień!

Możliwość to pojęcie bardzo ważne. Jest bowiem kluczem do kreatywności.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Nie ma możliwości nabycia jakiejkolwiek umiejętności bez jej ćwiczenia. Nie ma innego sposobu na rozwijanie zdolności. Nie ma drogi na skróty. Zasada ta dotyczy również kreatywności.

Nie istnieje magiczne źródło, z którego skosztowanie uczyniłoby nas kreatywnymi. Przybliżeniem się do takiego źródła mogłoby być przeczytanie tej książki!

Korzystanie z kreatywności i ćwiczenie jej to najlepszy sposób rozwijania umysłowej umiejętności i nawyku kreatywnego myślenia.

Jeśli chcesz być dobry w grze w golfa, solidniej poćwicz uderzenia. Jeśli pragniesz rozwinąć umiejętności kulinarne, ruszaj do kuchni. Jeśli naprawdę pragniesz rozwinąć umiejętność kreatywnego myślenia, lepiej potraktuj tę książkę poważnie i pilnie ją przestuduj. Im więcej będziesz ćwiczył, tym lepszy się staniesz – zarówno w golfie, jak i w gotowaniu.

Książka ta jest prosta, praktyczna i łatwa w użyciu. Temat kreatywności można bardzo skomplikować, ale wtedy ta książka dla wszystkich – oprócz uczonych – byłaby bezwartościowa. Książka jednakże powstała z myślą

o każdym, kto chce stać się bardziej kreatywny i kto chce się dobrze bawić podczas tego procesu.

Książka zbudowana jest wokół serii gier i ćwiczeń. Możesz grać sam w te gry – możesz grać z innymi. Możesz korzystać z nich, by każde-

go dnia chociaż trochę ćwiczyć kreatywność.

ĆWICZENIA/GRY

Celem gier zamieszczonych w książce jest trening kreatywnego myślenia. Nawyki, umiejętności i podejście do takiegoż myślenia będą rozwijane w miarę systematycznego i zdyscyplinowanego wykonywania ćwiczeń.

Jednocześnie ćwiczenia są przyjemne, można je więc uznać za zabawę. Z reguły będziesz w te gry bawić się sam (podobnie jak przy rozwiązywaniu krzyżówki); gdy ci się uda, będziesz czuć, że czegoś dokonałeś. Możliwe jest również granie od czasu do czasu z innymi i porównywanie swoich wyników.

Tak więc są to przyjemne ćwiczenia, które można nazywać ćwiczeniami bądź grami. Ich celem jest trening kreatywnego umysłu.

Książka ta jest placem zabaw. Jeśli znalazłbyś się na placu zabaw, na którym byłaby piłka, z pewnością zacząłbyś ją kopać i się nią bawić. W taki właśnie sposób powinieneś traktować tę książkę.

Baw się dobrze. Pamiętaj jednak, że to poważna zabawa. Kreatywność jest bardzo ważną umiejętnością. W przeciwieństwie do wielu innych zdolności możesz ją rozwijać i jednocześnie dobrze się bawić.

Od tego momentu wszystko zależy od ciebie. Tyle skorzystasz z tej książki, ile wysiłku włożysz w wykonanie ćwiczeń w niej zawartych.

PROBLEMY I SYTUACJE

Wykorzystaj opisane problemy i sytuacje, nawet jeśli uznasz, że są trudne.

Możesz również sam wynajdywać problemy i sytuacje. **Rób** to jednak dopiero, kiedy spróbowałeś wykorzystać zaproponowane w książce. W przeciwnym razie pracowałbyś zapewne tylko nad łatwymi problemami, które sam wybrałeś.

OGRANICZENIA CZASOWE

Ćwiczenia (gry) mogą być wykonywane bez żadnych ograniczeń czasowych.

Możesz wyznaczyć sobie limit czasu. Zacznij od czterech, pięciu minut na ćwiczenie.

W miarę jak będziesz coraz sprawniejszy, limit czasu może być ograniczony do dwóch lub trzech minut.

PRAWIDŁOWE ODPOWIEDZI

Jeśli chodzi o kreatywność, nie ma jednej prawidłowej odpowiedzi.

Nie ma jednej prawidłowej odpowiedzi w przypadku ćwiczeń (gier) w tej książce. Każda odpowiedź zgodna z określonymi wymogami zadania jest równie dobra. Gracze jednak stwierdzą, że niektóre odpowiedzi są istotnie lepsze od innych – ponieważ są praktyczniejsze, bardziej niespotykane lub wartościowe.

UWAGA: Fakt, że nie ma prawidłowych odpowiedzi, **NIE** znaczy, że żadna odpowiedź nie jest dobra. Odpowiedź musi spełniać wymogi danego ćwiczenia.

Jeśli poproszono by cię o zasugerowanie „jedzenia na śniadanie”, nie uzyskałbyś jedynej prawidłowej odpowiedzi. Jednakże gdybyś zaproponował „samochodową skrzynię biegów”, byłaby to zła odpowiedź.

Jeśli ktoś spytałby cię o „alternatywne metody transportu”, a ty zasugerowałbyś „patelnię”, byłaby to nieprawidłowa odpowiedź.

Czytelnicy tej książki wyrobią w sobie kreatywne przyzwyczajenia umysłu i płynnie będą się posługiwać pomysłami, koncepcjami, percepcjami i wartościami. Nacisk położony jest raczej na kreatywność „tego, co może być”, niż na to, co jest typowe w przypadku edukacji, czyli „to, co jest”.

JEDNO DZIENNIE

Wielu ludzi codziennie wykonuje jakieś ćwiczenia fizyczne. Niektórzy każdego dnia chodzą na siłownię.

Chciałbym, abyś wyrobił w sobie nawyk wykonywania przynajmniej jednego ćwiczenia dziennie.

Podobnie jak w przypadku ćwiczeń fizycznych, ważne jest tu zdyscyplinowanie.

1. Wybierz ćwiczenie.
2. Wyznacz sobie limit czasowy.
3. Wykonaj ćwiczenie.

JAK KORZYSTAĆ Z PRZYPADKOWYCH WYRAZÓW

Cała książka opiera się na Przypadkowych Wyrazach. Ważne jest więc, by zrozumieć, jak ich używać.

Przypadkowy Wyraz znajduje się tu bez żadnego powodu – jest przypadkowy. Wszystkie wyrazy są rzeczownikami, ponieważ łatwiej ich używać.

Tabele Przypadkowych Wyrazów znajdują się na stronach 183-195.

Możesz zdobyć swój Przypadkowy Wyraz na wiele sposobów:

1. Możesz rzucić jedną kostką cztery razy:
 - ...pierwszy rzut wskaże ci numer tabeli, z której skorzystasz
 - ...drugi rzut wskaże numer kolumny, z której skorzystasz
 - ...trzeci rzut powie ci, z której części kolumny będzie pochodził wyraz
 - ...czwarty rzut pokaże numer wyrazu z danej sekcjiMożesz również rzucić cztery kostki naraz i ułożyć z nich ciąg liczb. Możesz użyć kolorowej kostki z daną sekwencją kolorów.
2. Możesz skorzystać z Map Liczbowych na stronach 196-199. Z zamkniętymi oczami wskaż ołówkiem, zapałką lub wykałaczką miejsce na mapie. Zobacz, w który numer trafiłeś. Jeśli wycelujesz w linię lub nie trafisz w żaden numer – spróbuj jeszcze raz. Powtórz tę czynność cztery razy, aby zdo-

- być cztery numery (numer tabeli, kolumny, grupy wyrazów i numer wyrazu).
3. Skorzystaj z tabeli Przypadkowych Liczb na stronach 201-203. Używaj liczb w kolejności i zaznaczaj te, które już wykorzystałeś. Możesz również wziąć ciąg liczb z tabeli Przypadkowych Liczb i zmienić jedną liczbę w danej sekwencji. Możesz także wcześniej sporządzić własną tabelę z Przypadkowymi Liczbami i korzystać z niej, kiedy chcesz.
 4. Wymyśl ciąg numerów. Każdy musi być numerem od 1 do 6. Używaj ich tak, jakby były wyrzucone kostką.
 5. We Wcześniej Ustawionych Tabelach (ze stron 205-206) ciągi liczb są już podane. Możesz wstawić liczbę (od 1 do 6) w puste miejsce i otrzymasz nową sekwencję numerów.

BARDZO WAŻNE: Nie próbuj wybierać różnych Przypadkowych Wyrazów, dopóki nie trafisz na jakiś, który ci się spodoba. Niweczy to celowość ćwiczeń. Musisz starać się wykorzystać pierwsze słowo, które wylosujesz. Jeśli jednak nie będziesz rozumieć znaczenia Przypadkowego Wyrazu, wybierz kolejny lub weź wyraz poniżej.



GRA 1



PRZYPADKOWE WEJŚCIE

Jest to wiele więcej niż gra. To poważne kreatywne narzędzie – jedno z podstawowych, jeśli chodzi o myślenie lateralne. Posługując się tylko tym narzędziem, grupie biorącej udział w warsztatach w jedno popołudnie nasunęło się 21 000 pomysłów dla firmy z branży hutniczej.

Jest to najprostsza z kreatywnych gier i ćwiczeń – w żadnym wypadku nie jest jednak grą najłatwiejszą.

PROCES

1. Jasno definiujesz to, na czym chcesz się skupić. Gdzie i dlaczego potrzebujesz nowych kreatywnych pomysłów? Ważne, aby być bardzo precyzyjnym w kwestii przedmiotu

- zainteresowania. Jeśli nie wiesz, do czego strzelasz, raczej nie uda ci się trafić do celu!
2. Posługując się jedną z metod ze strony 25-26, zdobądź jakiś Przypadkowy Wyraz.
 3. Użyj Przypadkowych Wyrazów, aby pobudzić powstawanie nowych pomysłów dotyczących twojego przedmiotu zainteresowania.

UWAGA: Należy być zdyscyplinowanym i skupionym. W żadnym przypadku nie jest to kwestia zabawy i nadziei, że jakiś pomysł po prostu się pojawi.

LOGIKA

Logików zwykle bardzo złości ta metoda. Jeśli wyraz jest przypadkowy, to każdy Przypadkowy Wyraz może pomóc. Tak więc każdy Przypadkowy Wyraz może pomóc w przypadku każdego przedmiotu zainteresowania. Wydaje się to definicją „nonsensu”.

Jednakże w „systemie tworzącym wzorce” (PATTERNING SYSTEM) proces taki jest jak najbardziej logiczny.

Wyobraź sobie, że mieszkasz w niedużym mieście. Za każdym razem, gdy wychodzisz z domu, jedziesz główną drogą, by dotrzeć do celu podróży. Pewnego dnia na obrzeżach miasta psuje ci się samochód albo masz wypadek. Z jakiegoś powodu musisz wracać do domu na piechotę. Pytasz przechodniów o drogę. Okazuje się, że do miejsca zamieszkania docierasz trasą, której nigdy byś nie wybrał, wychodząc z domu.

Gdy zaczynasz powrót na peryferiach, możesz odkryć ścieżki, których nigdy byś nie znalazł, zaczynając drogę w centrum. Przypadkowy Wyraz wyrzuca cię na peryferiach. Gdy obmyślasz drogę z powrotem do centrum, znajdujesz nowe pomysły.

Razem z innymi technikami myślenia lateralnego metoda Przypadkowego Wejścia została przeze mnie opisana w książce z 1972 roku *Lateral Thinking. A Textbook of Creativity* (Myślenie lateralne: podręcznik do kreatywności). Od tamtej pory pojawiło się wielu naśladowców tej metody.

WYKORZYSTANIE METODY

1. Nie powinieneś szukać jedynie jakiegoś powiązania między Przypadkowym Wyrazem a przedmiotem zainteresowania. Takie postępowanie nie ma żadnego stymulującego efektu. Zadanie nie polega na połączeniu tych dwóch rzeczy, ale na wykorzystaniu Przypadkowego Wyrazu do stymulacji.
2. Nie powinieneś przedstawiać liter w Przypadkowym Wyrazie ani używać ich jako akronimu. Użyj wyrazu w niezmienionej formie.
3. Nie powinieneś podejmować kroków prowadzących do uzyskania nowego Przypadkowego Wyrazu. Nie powinieneś mówić (na przykład): „Statek sugeruje morze; morze sugeruje nawigację; nawigacja sugeruje gwiazdy – użyjmy więc słowa «gwiazdy»”.
4. Prawdopodobnie będziesz musiał popracować nad koncepcjami i wartościami, a nie prostymi skojarzeniami.
5. Na każdym kroku zwracaj uwagę na możliwości, wartości i nowe kierunki. Kiedy możliwość się pojawi, podążaj za nią.
6. Nigdy, nigdy, nigdy nie mów: „Nie podoba mi się ten Przypadkowy Wyraz, wezmę jakiś inny”. Zmuś się do wykorzystania pierwszego nasuwającego się Przypadkowego Wyrazu. W przeciwnym razie będziesz po prostu czekał na proste skojarzenie, a nie stymulował powstawanie nowych pomysłów.

REZULTATY

Twój nowy pomysł może spowodować wiele następstw:

1. Rozwiązać dany problem.
2. Zaproponować polepszenie albo uproszczenie danego procesu.
3. Dostarczyć nowy pomysł.
4. Wskazać zupełnie nowy kierunek.
5. Zdefiniować nowe pojęcie.
6. Zdefiniować nową wartość.

Zadanie: Wynaleźć nowy pomysł dla nowej restauracji.

Przypadkowy Wyraz: PELERYNA (z ang. cloak – przyp. tłum.).

Natychmiastowe skojarzenia:

...napad na autostradzie
...motyw wenecki i wizerunek gondoli
...kelnerzy i kelnerki w maskach.

Dalsze myśli:

...brak menu; mówisz głównemu kelnerowi mniej więcej, na co masz ochotę; on lub ona następnie decyduje, co ci podać
...nie widzisz potraw, które jesz (są zakryte); restauracje, w których je się w ciemno, już istnieją
...wegetariańska restauracja, ale jedzenie wygląda jak mięso
...do zamawiania potraw używany jest specjalny kod.

Wyraźnie widać, że pojawiły się dwa kierunki myślenia. Pierwszy to motyw związany z okryciem.

Drugi kierunek związany jest z pojęciem „ukrycia”, czegoś zamaskowanego, przebranego, ukrytego.

ZADANIA

Oto cztery zadania do rozwiązania dla ciebie. Możesz też samemu zdefiniować jakiś problem i się nim zająć.

Może to być „problem” lub tylko jakaś dziedzina, w której potrzebne ci są nowe pomysły.

1. Pomysły, jak sprawić, by bank był bardziej atrakcyjny dla klientów.
2. Problem nielegalnego malowania graffiti na ścianach budynków w mieście.
3. Problem zbyt szybko jeżdżących samochodów na prostym odcinku drogi.
4. Nowe pomysły dla gazety codziennej.

SUGESTIA

Dobrze jest notować swoje pomysły. Być może uda ci się nawet stworzyć rejestr swoich pomysłów i postępów.

GRA 2

PODWÓJNY EFEKT



Jest to wariant Gry 1, ale wymaga o wiele większego kreatywnego wysiłku.

Jednocześnie są zdefiniowane dwa przedmioty zainteresowania.

Losujesz tylko jeden Przypadkowy Wyraz.

Zadanie polega na tym, by zobaczyć, jak ten sam Przypadkowy Wyraz może dostarczyć pomysłów dotyczących obu przedmiotów zainteresowania.

UWAGA: Ten sam koncept może być uzyskany z Przypadkowego Wyrazu i potem zastosowany dla obu przedmiotów zainteresowania.

Dwa różne koncepty mogą zostać uzyskane z Przypadkowego Wyrazu i wykorzystane dla dwóch różnych przedmiotów zainteresowania.

Przedmiot zainteresowania 1: sygnalizacja świetlna.

Przedmiot zainteresowania 2: włamanie.

Przypadkowy Wyraz: WARTOŚĆ.

Natychmiastowe skojarzenia:

...wartość należy przewidzieć z wyprzedzeniem; tak więc przyjąć pewien sposób przewidywania, jak zachowa się sygnalizacja świetlna

...sposób dania do zrozumienia włamywaczom, że w domu nie ma nic wartościowego, co warto by skraść, być może widoczny certyfikat ubezpieczenia.

Dalsze myśli:

...wartość zależy od okoliczności; zachowanie sygnalizacji świetlnej powinno zatem zależeć od pory dnia i natężenia ruchu
...przedmioty nie mają wartości dla włamywaczy, jeśli nie można ich później sprzedać; tak więc jakiś niewidoczny spray, który pomógłby zidentyfikować skradzione dobra, a sprzedający zostałby pociągnięty do odpowiedzialności.

GRA 3

JEDEN NIE PASUJE

Jest to bardzo proste ćwiczenie. Podobne do tych z serii kart Think Link, które stworzyłem na początku lat siedemdziesiątych dla dzieci. (Karty Think Link pokazujące słowo lub rysunek używane były do pobudzania pomysłów).

PROCES

1. Wylosuj cztery Przypadkowe Wyrazy.
2. Na jakiejś podstawie zdecyduj, że jeden z tych wyrazów nie pasuje do reszty.
3. Uzasadnij swoją decyzję.

UWAGA: Postaraj się unikać najbardziej oczywistych powodów odrzucenia jednego wyrazu. Te oczywiste powody to między innymi: liczba liter; pierwsza lub ostatnia litera itp. Najlepiej wystrzegać się decyzji opartych na ortografii lub „wyglądzie” wyrazu.

PRZYKŁAD

Cztery Przypadkowe Wyrazy to: FUTRO; OKUP; SZYMPANS; ZMARTWIENIE.

Natychmiastowe skojarzenia: ...„zmartwienie” to jedyny wyraz opisujący ludzkie uczucia

...„szympans” to jedyny wyraz oznaczający żywe stworzenie pośród tych wyrazów.

Dalsze myśli:

...„okup” to jedyny wyraz sugerujący jakieś działanie przestępcze

...„futro”, „okup”, „zmartwienie” są nieprzyjemne (dla niektórych), a „szympans” nie.

WARIANTY

1. Można grać również w ten sposób, że z tej samej grupy Przypadkowych Wyrazów musisz wybrać drugi, niepasujący do reszty.
2. Można grać również w ten sposób, że należy pokazać, w jaki sposób każdy z Przypadkowych Wyrazów z danej grupy nie pasuje do reszty.

GRA 4

GRUPOWANIE



To kolejne proste ćwiczenie pochodzące z serii gier Think Link, która ukazała się na początku lat siedemdziesiątych.

Ponownie proces kreatywny polega na zbadaniu pojęć, skojarzeń i funkcji każdego z wylosowanych Przypadkowych Wyrazów.

PROCES

1. Wylosuj sześć Przypadkowych Wyrazów.
2. Podziel sześć Przypadkowych Wyrazów na dwie grupy (po trzy w każdej), kierując się wybraną przez siebie podstawą.
3. Wytłumacz, na jakiej zasadzie dokonałeś podziału.

UWAGA: Podobnie jak poprzednio, unikaj podziału ze względu na liczbę liter, pisownię, pierwszą lub ostatnią literę itp. Spróbuj zająć się znaczeniem wyrazów, a nie tym, jak wyglądają.

PRZYKŁAD

Sześć Przypadkowych Wyrazów to: **ŁZY**; **NOC**; **UPRZEDZENIE**; **SZPINAK**; **KĄT**; **PIŻAMA**.

Natychmiastowe skojarzenia: ...„uprzedzenie”, „noc” i „łzy” są z natury mroczne, a inne wyrazy nie
...„kąt”, „łzy” i „uprzedzenie” są sposobami postrzegania czegoś.

Dalsze myśli:

...„uprzedzenie”, „szpinak” i „łzy” mogą być skomplikowane; pozostałe wyrazy nie są.

WARIANTY

1. Wykorzystaj te same Przypadkowe Wyrazy, ale postaraj się znaleźć różne kryteria podzielenia ich na grupy.
2. Użyj czterech lub ośmiu wyrazów.
3. Podziel Przypadkowe Wyrazy (sześć lub więcej) na trzy grupy jak w punkcie 1.

GRA 5

DOBIERANIE W PARY

Kolejne proste ćwiczenie z serii Think Link.

Chociaż gra wydaje się bardzo prosta, momentami wymaga dużego kreatywnego wysiłku – kiedy wzniesiesz się ponad to, co oczywiste.

PROCES

1. Wylosuj dwie listy Przypadkowych Wyrazów – każda po cztery wyrazy. Będą to Lista A i Lista B.
2. Na jakiejś podstawie do każdego wyrazu z Listy A dobierz parę z Listy B.
3. Zdefiniuj zasadę, jaką się kierowałeś przy dobieraniu par.

UWAGA: Podobnie jak wcześniej unikaj prostych podobieństw, jak liczba liter itp.

PRZYKŁAD

Lista A: TOST; PROROK; CHIP (z ang. – układ scalony; ale też chips); OGON.

Lista B: PAS STARTOWY; FORMUŁA; LIZAK; PIRAMIDA.

Natychmiastowe skojarzenia:

...„tost” i „lizak” są jadalne

...„prorok” i „piramida” występują w kulturach starożytnych

...„ogon” i „pas startowy” kojarzą się z samolotami

...„chip” i „formuła” związane są z matematyką.

Dalsze myśli:

...„tost” i „piramida” mogą być tego samego kształtu

...„chips” i „lizak” są bardzo lubiane przez dzieci

...„ogon” i „formuła” mogą być bardzo długie

...„prorok” i „pas startowy” sugerują wybiegnięcie w przyszłość.

WARIANTY

1. Spróbuj różnych możliwości łączenia w pary (jak w podanym przykładzie).
2. Kilka wyrazów z Listy A może pasować do jednego wyrazu z Listy B i na odwrót. Niekoniecznie tylko jeden wyraz z Listy B może być dobrany w parę z jednym wyrazem z Listy A.
3. Dołącz jeszcze jeden wyraz do Listy A.

GRA 6



Celem tej gry jest znalezienie związku. To ćwiczenie jest inne niż poprzednie, gdzie nacisk położono na znalezienie ogniwa łączącego dane wyrazy.

Jaki jest związek pomiędzy dwoma Przypadkowymi Wyrazami?

Może to być nawet jakiś pośredni element, który je połączy.

PROCES

1. Wylosuj listę pięciu Przypadkowych Wyrazów.
2. Wylosuj jeszcze jeden Przypadkowy Wyraz.
3. Spróbuj połączyć ostatni wylosowany Przypadkowy Wyraz z każdym z pozostałych pięciu.

PRZYKŁAD

Pięć Przypadkowych Wyrazów to: KOREK; POLITYK; MENU; SZYNKA; WŁADZA.

Pojedynczy Przypadkowy Wyraz to: DOKTRYNA.

Natychmiastowe skojarzenia:

- ...doktryna blokuje pewne rzeczy – to samo robi korek
- ...politycy zawsze mają własne doktryny
- ...doktryna ma w swoim menu wierzenia i wartości
- ...niektóre doktryny zabraniają jedzenia szynki
- ...doktryna może być wykorzystana jako podstawa władzy.

Dalsze myśli:

- ...niektóre doktryny zabraniają spożywania alkoholu („korek”)
- ...politycy próbują wykorzystywać doktryny religijne
- ...doktryny mogą wpływać na menu w restauracji.doktrynę, podobnie jak szynkę, można przeciąć; podzielić na fragmenty
- ...doktryny wykorzystują władzę wiary.

WARIANTY

1. Zachowaj wylosowanych pięć Przypadkowych Wyrazów, ale dobierz nowy pojedynczy Przypadkowy Wyraz i spróbuj połączyć go, podobnie jak poprzednio, z pięcioma Przypadkowymi Wyrazami.
2. Zachowując wylosowane Przypadkowe Wyrazy, spróbuj znaleźć inne związki.

GRA 7

ŁĄCZENIE



Celem tej gry jest połączenie dwóch różnych rzeczy tak, by otrzymać nową wartość.

Efektywność danego połączenia może być określona na podstawie wartości biznesowej – czy nadaje się na biznes i czy przyniesie dochody. Taka jest miara efektywności. Pomysł, który wydaje się interesujący, ale nie mógłby stać się podstawą biznesu, nie kwalifikuje się jako rozwiązanie tego ćwiczenia.

PROCES

1. Wylosuj dwa Przypadkowe Wyrazy.
2. Spróbuj połączyć te dwa Przypadkowe Wyrazy tak, aby stworzyły nowy biznes. Postaraj się połączyć je w jak najbardziej bezpośredni sposób, a nie biorąc pod uwagę tylko dany aspekt.
3. Pokaż, jak ten nowy biznes mógłby funkcjonować i dlaczego można by oczekiwać, że przyniesie zyski.

UWAGA: Nacisk położony jest bardziej na bezpośrednie kombinacje danych dwóch wyrazów niż na czerpanie pomysłu z jednego wyrazu i zastosowanie go do drugiego (tak jak w niektórych wcześniejszych ćwiczeniach).

PRZYKŁAD

Przypadkowe Wyrazy to: DOK i DOMEK (KABINA).

Natychmiastowe skojarzenia: ...specjalne parki, w których przenośne domki letniskowe mogłyby łatwo i wygodnie „cumować”.

Dalsze pomysły:

...stworzenie specjalnych doków dla domów („kabina”); byłyby to miejsca, gdzie można by przechowywać różne rzeczy, takie jak aparaty, komputery, teczki itd.; sprzedaż tych specjalnie zaprojektowanych „doków”.

WARIANTY

1. Zamiast tworzenia biznesu przynoszącego zyski, możesz próbować stworzyć z danych Przypadkowych Wyrazów coś, co byłoby korzystne dla ludzi lub środowiska – nawet jeśli nie przyniosłoby zysków jako biznes.
2. Wylosuj trzeci wyraz i sprawdź, czy mógłby być dodany do istniejącej już kombinacji lub ją zmienić.

GRA 8

POSTĘP



Postęp może nastąpić w kierunku uproszczenia czegoś, większej wygody, obniżenia kosztów itd. Może także oznaczać robienie czegoś szybszym sposobem. Istnieje wiele kierunków postępu.

Czasem postęp znaczy, że rozwiązano istniejący, mniejszy lub większy, problem. Postęp może również następować tam, gdzie istnienie problemów nie jest oczywiste.

PROCES

1. Wylosuj jeden Przypadkowy Wyraz. Jest to twój podstawowy wyraz.
 2. Wylosuj drugi Przypadkowy Wyraz.
 3. Spróbuj pokazać, jak drugi Przypadkowy Wyraz może zostać wykorzystany do poprawy procesu, funkcji lub natury pierwszego Przypadkowego Wyrazu.
 4. Pokaż, jak ten postęp miałby nastąpić i dlaczego byłby możliwy.
-

UWAGA: Postaraj się wykorzystać pierwszy Przypadkowy Wyraz, który wylosujesz, nawet jeśli wydaje się to trudne. Jeśli to niemożliwe, wylosuj kolejny Przypadkowy Wyraz. Nie czekaj jednak na łatwy przykład postępu.

PRZYKŁAD

Pierwszy Przypadkowy Wyraz to: MIKROFALÓWKA.

Drugi Przypadkowy Wyraz to: ŁYŻKA DO BUTÓW.

Natychmiastowe skojarzenia: ...plastikowy przedmiot w kształcie podobnym do łyżki do butów używany do wyjmowania gorących naczyń z mikrofalówki.

Dalsze myśli:

...sposób wkładania wilgotnych butów do mikrofalówki po to, żeby je wysuszyć.

WARIANTY

1. Zmień kolejność. Użyj pierwszego wyrazu, aby polepszyć działanie drugiego wyrazu.
2. Wylosuj nowy drugi Przypadkowy Wyraz i przekonaj się, czy uda ci się wymyślić coś innego.

GRA 9

WARTOŚĆ



Wartość jest kluczowa dla każdego zachowania. Istnieją różne jej rodzaje. Wartość zmienia się w zależności od okoliczności i osoby.

Poniższe zadanie polega na wydobywaniu i ocenianiu wartości. Wartość jest często subiektywna, więc twoja ocena jest równie prawidłowa jak czyjaś inna ocena. Coś może mieć szczególną wartość tylko dla ciebie. Wartość ta jest uzasadniona. Dlatego właśnie twórcze myślenie jest ważne, nawet w sytuacji zależnej od osobistego poglądu.

PROCES

1. Wylosuj pięć Przypadkowych Wyrazów.
2. Zdefiniuj, według czego będziesz określać ich wartość. Poniżej podane zostało kilka opcji. Możesz dodać do nich, co tylko chcesz:
Najdroższy

- Najbardziej użyteczny
 - Najbardziej niebezpieczny
 - Najatrakcyjniejszy
 - Najbardziej trwały
 - Najtańszy
3. Wybierz Przypadkowy Wyraz, który ma największą wartość w wybranej przez siebie kategorii.
 4. Wytłumacz swój wybór.

UWAGA: Wartość zależy od okoliczności. Możliwe, że w bardzo szczególnych okolicznościach (na przykład gdy ktoś tonie) dany przedmiot może mieć szczególną wartość. Wykonując to ćwiczenie, wyklucz szczególne okoliczności i koncentruj się tylko na okolicznościach normalnych.

PRZYKŁAD

Pięć Przypadkowych Wyrazów to: CZAPKA Z DASZKIEM; ABSOLWENT; KRYTYK; BETON; ALGI.

Natychmiastowe skojarzenia: ...najdroższy: absolwent
...najbardziej użyteczny: beton
...najbardziej niebezpieczny: krytyk
...najtańsze: algi
...najbardziej trwałe: beton.
...najbardziej użyteczna z osobistego punktu widzenia: czapka z daszkiem
...najbardziej atrakcyjna: czapka z daszkiem
...posiadające największy potencjał: algi.

WARIANTY

1. Wybierz jakąś kategorię wartości i przyznaj każdemu Przypadkowemu Wyrazowi punkty od jednego do pięciu.
2. Wybierz jakąś kategorię wartości i ułóż wszystkie Przypadkowe Wyrazy w kolejności według tej wartości: pierwszy, drugi, trzeci itd.

GRA 10

WIELOKROTNE POŁĄCZENIA



Oczywista odpowiedź albo pomysł zwykle powstrzymuje dalsze pomysły. W tym ćwiczeniu nacisk jest położony na to, by wpaść na pomysły mniej oczywiste.

Być może między danymi wyrazami znajdzie oczywista relacja, ale ty postaraj się pójść dalej i wymyślić tyle związków między nimi, ile tylko ci się uda.

Jest to kolejne ćwiczenie z serii Think Link.

PROCES

1. Wylosuj dwa Przypadkowe Wyrazy.
2. Przekonaj się, jak wiele związków uda ci się znaleźć między tymi dwoma Przypadkowymi Wyrazami.
3. Zdefiniuj jasno podstawę każdej z takich relacji.

UWAGA: Jak zwykle unikaj najprostszycz podobieństw opartych na liczbie liter, ortografii itp.

PRZYKŁAD

Pierwszy Przypadkowy Wyraz to: BIURKO.

Drugi Przypadkowy Wyraz to: SZORTY.

Natychmiastowe skojarzenia: ...obie rzeczy są funkcjonalne i użyteczne podczas danej czynności, na przykład załatwiania interesów albo uprawiania sportu

...obie rzeczy powinny być zaprojektowane dla swobodnego wykonywania danych czynności

...biurka mają miejsce na nogi, a szorty eksponują nogi.

Dalsze myśli:

...oba polegają na „oczekiwaniach”; przy biurku powinno się pracować; szorty powinno się zakładać podczas wykonywania zupełnie innych ustalonych czynności

...tradycyjnie obie te rzeczy kojarzono z mężczyznami; jednak teraz już nie.

WARIANTY

1. Oceń każdy ze związków, który stworzysz, jako mocny lub słaby.
2. Znajdź szczególne okoliczności, w których mogłyby pojawić się inne związki między tymi Przypadkowymi Wyrazami.

GRA 11



Jest to kolejne ćwiczenie polegające na znalezieniu związków między wyrazami. Jak przechodzisz od jednej rzeczy do drugiej? Możesz tego dokonać na podstawie czegoś, co jest dla nich wspólne – jakiegoś pojęcia albo podobieństwa. Ćwiczenie to jest podobne do gry Concept Snap z serii Think Link.

Zadanie polega na zbudowaniu „mostu” pomiędzy dwoma krańcami.

PROCES

1. Wylosuj pięć Przypadkowych Wyrazów.
2. Z tych pięciu Przypadkowych Wyrazów wybierz dwa. Będą one dwoma krańcami mostu.
3. Teraz ułóż pozostałe trzy wyrazy tak, aby stworzyły most. Każdy wyraz musi się łączyć z wyrazami po jego obu stronach, tak że możesz gładko poruszać się z jednego końca mostu na drugi.

4. Wyjaśnij, na jakiej zasadzie dokonałeś każdego z połączeń między wyrazami. Dlaczego dane słowo prowadzi do kolejnego?

UWAGA: Ty decydujesz, które wyrazy będą na obu końcach mostu i w jakiej kolejności ułożysz pozostałe wyrazy. Być może będziesz musiał poeksperymentować, żeby stworzyć jak najbardziej stabilny most.

PRZYKŁAD