

GREENOVATOR – Spilmanual

Om spillet

I Greenovator konkurrerer spillerne i hold om at udvikle den mest innovative og bæredygtige forretningsidé. Formålet er at styrke forståelsen af entreprenørskab, innovation og bæredygtighed gennem praktisk arbejde med forretningsmodeller, cases og aktuelle bæredygtighedstemaer.

Spillet er en læringsbaseret simulation, hvor deltagerne indtager rollen som forretningsudviklere med særligt fokus på grøn omstilling. Greenovator er udviklet som et engagerende supplement til arbejdet med forretningsmodeller – især *Business Model Canvas* og *Sustainable Business Model Canvas (SBMC)*.

Gennem spillet får deltagerne en dybere forståelse af, hvordan man kan udvikle, tilpasse og optimere forretningsmodeller med fokus på både værdiskabelse og samfundsmæssigt ansvar. Spillet fremmer nytænkning og ideudvikling, som rækker ud over, hvad deltagerne typisk ville udvikle alene.

Spillet egner sig især til undervisning i større grupper, men kan også spilles i mindre teams – eksempelvis 2-mod-2.

Læringsmål

Deltagerne opnår indsigt i centrale elementer af bæredygtigt entreprenørskab, herunder:

- Forståelse af idéudvikling, forretningsmodeller og pitchteknikker
- Anvendelse af bæredygtighedsprincipper i forretningsidéer
- Træning i at arbejde innovativt og løsningsorienteret
- Refleksion over forretningsidéers realiserbarhed og ansvarlighed
- Udvikling af samarbejds- og kommunikationsevner

Spilpakken indeholder

- **81 Bæredygtighedskort** – inspireret af FN's Verdensmål. Kortene er inddelt i fem farver og sætter fokus på, hvordan nutidens behov kan opfyldes uden at kompromittere fremtidige generationers muligheder.

- **Sustainable Business Model Canvas (SBMC)** – et værktøj til at visualisere, hvordan en virksomhed skaber værdi, opnår konkurrencefordele og sikrer en bæredygtig indtjening.
 - **Scoreboard** – bruges til at vurdere idéer ud fra *kreativitet, bæredygtighed og forretningspotentiale*. Point tildeles også efter sværhedsgrad på valgte forretningsmodeller.
 - **Tre spillemetoder** – i forskellige sværhedsgrader, hver med en introducerende præsentation til eleverne.
 - **Tre cases** – med facilitatorbeskrivelser.
 - **71 Forretningsmodelkort** – beskriver, hvordan virksomheder kan skabe værdi og tjene penge. Kortene er markeret med sværhedsgrader (1 = let, 3 = svær), som påvirker pointgivning.
-

Setup

1. Facilitatoren vælger en af de tre spilvarianter: *Frit Valg*, *Kill your Darlings* eller *The Challenge* (uddybes senere).
 2. Facilitatoren vælger en case: en af de tre inkluderede, en selvvalgt eller spillerne egne idéer.
 3. Spillerne opdeles i hold. Ét hold består af 2–3 små teams med 2 personer i hvert team. Man arbejder først i teams, siden på holdniveau.
 4. Hvert hold modtager:
 - 1 sæt Booster-kort pr. team
 - 1 sæt "Grønne træ"–kort pr. team
 - 1 Scorecard pr. hold
 - 1 stort SBMC (A1/A0-format)
 - 5–10 A4/A3-SBMC til noter og proces
 - Post-its og skriveredskaber (tynde tusser anbefales)
 5. Facilitatoren introducerer spillets formål, regler og forløb (evt. med slidedeck). Scoreboard uddeles, og vurderingskriterierne forklares.
-

Spilforløb

Bemærk: Tidsangivelserne kan tilpasses klassens niveau og konteksten. Facilitatoren bør løbende følge teams' progression og justere tidsfordelingen.

Step 1 – Introduktion

Facilitatoren præsenterer casen: en konkret udfordring, der kræver en bæredygtig løsning.

Step 2 – Overblik (10 min)

Teamet fordeler Booster-kort imellem sig (50/50). Kortene studeres individuelt uden dialog.

Step 3 – Brainstorm (15 min)

Hver spiller udvælger fem kort, som kan inspirere til nye idéer for casens forretningsmodel.

Variationer afhængigt af niveau:

1. **Frit valg (begynder):** Eleverne vælger ét forretningsmodelkort til casen.
2. **Kill your Darlings (letøvet):** Eleverne vælger tre kort, men skal lægge dem væk og i stedet arbejde med et nyt kort fra bunken.
3. **The Challenge (øvet):** Eleverne trækker tre tilfældige kort og vælger ét at arbejde videre med.

Step 4 – Udvalgelse

Hver spiller vælger sine tre bedste idéer og skriver 2–3 linjers noter til en mini-pitch.

Step 5 – Teamudveksling

Teammedlemmer pitcher for hinanden og udvælger de to bedste idéer. For hver idé udfyldes et SBMC. Ideerne må gerne justeres undervejs.

Step 6 – "Grønne træk" (15 min)

"Grønne træk"-kortene fordeles (50/50), gennemgås individuelt og der vælges mindst tre pr. idé. Kortene kobles til teamets SBMC'er.

Step 7 – Pitchrunde 1 (15 min)

Teams pitcher deres idéer på holdniveau. Med Scorecard vurderes og diskuteres, hvilken idé der bedst kombinerer kreativitet, bæredygtighed og forretningspotentiale. Denne idé går videre.

Step 8 – Go all in (20 min)

Holdet udvikler nu deres bedste idé til fuld styrke. Den må tilpasses, kombineres med andre eller videreudvikles med nye kort.

Pitch af forretningskoncept

En stærk pitch er afgørende for succes. Brug SBMC som grundlag for at skabe en klar og overbevisende fortælling:

1. **Sæt en tidsramme:** 4–6 minutter anbefales. Udpeg en tidsvogter.
2. **Præsenter trin for trin:** Fold canvaset ud én post-it ad gangen og fortæl historien logisk.
3. **Fokuser på det væsentlige:**
 - Hvad gør jeres model unik?
 - Hvad får den til at skille sig ud?
 - Hvorfor vil den lykkes, hvor andre fejler?
4. **Skab en rød tråd:** Vis tydeligt sammenhængen mellem SBMC's byggeklodser:
 - Målgruppe og værditilbud
 - Indtægtsstrøm og betalingsvillighed
 - Nødvendige ressourcer og aktiviteter

Pitch-tjekliste (husk også dette)

- **Hook:** Start med noget, der fanger!
- **Problem-løsning:** Hvilket problem løser I?
- **Team:** Hvorfor er I de rette?
- **Impact:** Hvad er forskellen jeres løsning gør?
- **Forretningsmodel:** Hvordan tjener I penge?
- **Call to action:** Slut med en klar pointe!

TIP! Afhængigt af omstændighederne kan den endelige pitch-session enten udføres i plenum eller i en mere tidsbesparende version med opponentgrupper af 2 eller 3 (grupper).

Vinderen kåres

Efter pitch mødes spillernes i deres grupper hvor de sammenligner noter og diskuterer de andre gruppers præstation. Et Score Card udfyldes for hver gruppe og afleveres til facilitator der herefter samler scoren og udnævner en vinder.

Greenovator (Variant) – Impact Battle

Om spillet

Impact Battle er en konkurrence, hvor holdene udvikler den mest bæredygtige og impact-drevne forretningsidé.

I stedet for at fokusere primært på forretningsmodel og kreativitet, er nøglen her at kunne maksimere positiv samfunds- og miljøpåvirkning, samtidig med at idéen stadig er økonomisk bæredygtig.

Spillet skaber en ramme, hvor eleverne skal balancere økonomi, innovation og bæredygtighed – og lære, at stærke idéer ofte kræver kompromisser og prioriteringer.

Læringsmål

Deltagerne træner at:

- Identificere og formulere samfundsmæssig og miljømæssig impact.
 - Balancere økonomisk bæredygtighed med social og miljømæssig værdi.
 - Kommunikere komplekse afvejninger på en enkel og overbevisende måde.
 - Argumentere for *hvorfor netop deres idé skaber størst værdi for verden*.
-

Spilpakken (som original, men med ekstra pointvægtning)

- **81 bæredygtighedskort**
 - **71 forretningsmodelkort**
 - **SBMC lærred + arbejdsark**
 - **Scoreboard** (med justerede pointkategorier: *Impact, Realiserbarhed, Originalitet*)
 - **Cases eller selvvalgte problemstillinger**
-

Setup

1. **Facilitatoren vælger en case eller et globalt problemområde** (fx fødevareproduktion, energiforbrug, tekstilindustrien).
2. **Spillerne opdeles i hold** (2-3 teams á 2 personer pr. hold).
3. **Materialer udleveres:** kort, SBMC, scorecards, post-its, tusser.

4. **Facilitatoren forklarer formålet:** "I skal udvikle en forretningsidé, der ikke bare kan overleve på markedet, men som samtidig skaber mest mulig impact for samfund og miljø."
-

Spilforløb

Step 1 – Impact briefing (5 min)

Facilitatoren introducerer casen/problemet og præciserer, at *impact* er den vigtigste parameter.

Step 2 – Inspirationsrunde (10 min)

Teams trækker 6 bæredygtighedskort og 2 forretningsmodelkort.

→ Diskuter hvordan kombinationen kan skabe en idé.

Step 3 – Ideation battle (15 min)

Hvert team udarbejder 2 forskellige idéer. For hver idé skal der kort beskrives:

- Hvilket problem den løser
- Hvilken impact den skaber
- Hvordan den tjener penge

Step 4 – Impact pitch internt (10 min)

Teammedlemmer pitcher deres idéer for hinanden.

De vælger den idé, der både er **mest innovativ og mest impact-dreven**.

Step 5 – Prototyping i SBMC (20 min)

Teams udfylder SBMC for deres valgte idé.

Her skal de især tydeliggøre:

- *Value Proposition*: hvilken samfundsmæssig værdi skabes?
- *Revenue Streams*: hvordan finansieres idéen?
- *Key Resources*: hvilke ressourcer er nødvendige for at skabe impact?

Step 6 – Grønne træk (10 min)

Tilføj min. 3 grønne træk-kort, der skærper idéens bæredygtighed.

Step 7 – Impact Battle pitchrunde (4-6 min pr. hold)

Alle hold pitcher deres idéer for hinanden og/eller en jury.

De vurderes på:

- **Impact (50%)** – Hvor meget og hvor relevant samfundsmæssigt?
- **Realiserbarhed (30%)** – Kan det faktisk gennemføres?
- **Originalitet (20%)** – Er idéen nytænkende og anderledes?

Step 8 – Vinderen kåres

Det hold, der scorer højest på scoreboardet, vinder titlen som *Greenovator Impact Champion*.

Pitch-tips (kort version)

- Start med et **hook**: "Hvad nu hvis vi kunne..."
- Vis **problemet tydeligt**: hvorfor er det vigtigt?
- Forklar **løsningen simpelt**: hvordan virker den?
- Peg på **impact**: hvem og hvad bliver bedre – og hvor meget?
- Afslut med en **call to action**: "Det er derfor, vores idé kan ændre spillet."