



ØVELSE 1

Produkt	Position	Konkurrenter
Soloundervisning	Leder	Få, fx oplysningsforbundene
Læring og identitet	Følger/niche	Sporten, Danseskoler, Bander
Fritidsindhold	Lille	Internettet, spillekonsoller
Kulturbevægelse (krumtap for kulturen)	Lille (afhængig af kommunens størrelse)	Forvaltningen, Musik-/kunstforeninger, kulturinstitutioner
Dannelse	Lille	Folkeskoler, Familier, Kirken, Spejdere, Idræt, Dans,
Prestige (specielt for de yngre elever og deres forældre)	Leder	Elitesport, Ballet/Dans, Talentforløb-/klasser, Profilskoler
Drømme	Lille, men synergi med TV/Youtube....	Ejendomsmæglere, Brugtvognsforhandlere, Politikere, TV, Youtube
Forpligtende fællesskaber	Rimeligt stor (men på et vigende marked)	Holdsport, skoleklasser, spejdere, bander
'Meningsfuldt' indhold i fritiden (forældreopbakning)		
Håndværk / kompetencer		
Livskvalitet		
Fokus / fordybelse		
Snæver/høj faglighed		

ØVELSE 2

Mål/modstander	Strategi/aktion	Styrker/svagheder
Sportsklubber/spejdere	'Fri leg' - 'ikke-styret' aktivitet	Færre lærerressourcer Skaber fællesskab
	Improvisation / Jam	
	Mentorordning	
	Peer to peer	
	Brugerinddragelse	Medbestemmelse / forankring
	Månedligt 'uforpligtende' sammenspil	Fastholde elever, der ikke er del af et fast fællesskab - nyt fællesskab for andre Oplevelse af merværdi Kan modarbejde vores værdier Trække ressourcer fra andre aktiviteter
	Obligatorisk sammenspil	Fokus på 'kampen' Belønning Motivation Kræver anden forretningsmodel

ANDRE points/idéer

- Enhedspris uanset fordeling af solo/sammenspil....
- Samarbejde fremfor at udkonkurrere
- Samfinansiering (gensidig værdiskabelse)
- Skab oplevelse af merværdi
- Produkterne skal passe til markedet