**Дэйв Стюарт. Игра в бизнес: Идеи-спагетти, сборщики мусора, виагратор и другие ингредиенты творческого допинга**

Ричард Брэнсон: «Я достаточно удачлив и благодаря своим многочисленным проектам уже заработал достаточно денег, чтобы хоть завтра отойти от дел. Но я люблю то, чем занимаюсь, и поэтому мне даже мысль такая в голову не приходит. Не могу представить, что перестану получать кайф от обсуждения и претворения в жизнь новых идей. Об этом и книга Дэйва и Марка — о высвобождении творческой силы, которая живет внутри нас, на благо достижения бизнес-целей, которые мы поставили перед собой».

Дэйв Стюарт, Марк Симмонс. Игра в бизнес: Идеи-спагетти, сборщики мусора, виагратор и другие ингредиенты творческого допинга. – М.: Альпина Паблишер, 2012 г. – 256 с.



**Введение. Зачем бизнесу нужен творческий подход**

Раз за разом руководители компаний утверждают, что их бизнес двигает именно творчество. Большинство компаний просто не созданы для творчества. Скорее, они стремятся стать эффективными машинами с устоявшимися процессами, системами и правилами, в которых мало пространства для неструктурированной мысли, что необходимо для возникновения идей. Компании почти всегда разрабатывают новые идеи, которые лежат в плоскости своей основной деятельности, т.е. они делают то же самое, только с некоторыми улучшениями. И это в определенной степени помогает, но как только приходит на рынок кто-то с нелинейным мышлением, он оставляет всех далеко позади. Именно поэтому компании, как правило, и терпят неудачу. Они продолжают работать со старым материалом. Творчество связано с исследованием неизвестного, а потому сопряжено с рисками.

Есть много доказательств, что та часть нашего мозга, которая отвечает за логические мыслительные процессы, подавляет ту часть, которая отвечает за творчество, и только благодаря игре ее можно раскрыть. Способность играть — жизненно важная составляющая креативности и зачастую не вписывается в суровую атмосферу мира бизнеса.

**ГЛАВА 1. КАК ИГРАТЬ. Высвободив свой творческий потенциал, ты сможешь все**

Мик Джаггер: «с самого начала, мне кажется, я осознал, что имидж столь же важен, как и музыка. Визуальный образ помогает рассказать о себе».

Творчество – это больше чем простое генерирование идей: они должны быть новаторскими и применимыми на практике. В бизнесе, где идея может быть реализована на практике и отвечает определенным запросам, это может привести к изменению продуктов, секторов рынка и даже целых отраслей. Творчество – это детские игры. Пабло Пикассо: «Каждый ребенок — художник. Проблема в том, как остаться художником, став взрослым».

По море того как мы взрослеем, возникает все больше препятствий для реализации наших творческих способностей. Мы учим правила. Ходим в школу. Устраиваемся на работу. И делаем все, чтобы соответствовать определенным требованиям. Сэр Кен Робинсон, один из ведущих специалистов по развитию человеческого потенциала, неоднократно отмечал удивительные творческие способности детей и их веру в свои силы, которую они зачастую теряют, столкнувшись с взрослой жизнью. Статистика показывает, как дети с возрастом теряют способность мыслить «нестандартно», что является одной из ключевых составляющих творчества: 98% детей 3-5 лет показали наличие дивергентного мышления, а среди детей 13-15 лет таких лишь 10%. Среди 25-летних только 2% были способны к нестандартному мышлению.

Миллер описывает левое полушарие как тирана, который подавляет некоторые из музыкальных и визуальных способностей правого полушария, и, когда его «отключают», эти способности проявляются.

Большинство видов бизнеса не связаны с творчеством. Скорее, это эффективные машины со стандартными процессами, системами и правилами, не требующие гибкости менее структурированной мысли, которая необходима для выдвижения и развития идей. И если, работая в корпорациях, люди находят возможности для проявления своего нестандартного мышления, их редко поддерживают и поощряют. В итоге зачастую им приходится уходить и открывать свое дело. Условия работы в корпорациях редко когда пригодны для рождения интересных идей. Идея, выдвинутая кем-то из починенных, находящихся ближе к началу «пищевой цепочки», может и не пробиться наверх: слишком уж много уровней ее создателю необходимо пройти, чтобы добраться до босса. На каждом уровне есть люди, которые могут сказать «нет», и в результате идея гибнет раньше, чем доберется до человека, принимающего решение.

**ГЛАВА 2. ИДЕИ-СПАГЕТТИ. Чем больше идей, тем выше шанс, что некоторые из них действительно гениальны**

По мнению Алекса Осборна, отца современного метода мозгового штурма, одной из основных составляющих творческих способностей является беглость, или количество идей, которое человек способен придумать. Другие две составляющие: гибкость (количество типов идей) и оригинальность (или уникальность) этих идей. Чем больше идей мы выдаем, тем больше вероятность, что среди них окажутся разноплановые и оригинальные. Есть два типа мышления: конвергентное и дивергентное (нестандартное). Конвергентное мышление – то, которое позволяет прийти к единому ответу: например, «ответ – 42». В свою очередь дивергентное мышление предполагает множество возможных ответов.

Если проблема имеет единственное возможное решение, лучше поручить поиск его сразу группе людей, а не нескольким людям по отдельности. Но если нужно несколько различных идей, то тут группа, скорее всего, сможет предложить более стандартные и традиционные идеи, в отличие от индивидуумов! Одна из причин этого: группы, как правило, стараются избегать конфликтных ситуаций, а идеи зачастую конфликтуют друг с другом.

Группы склонны снижать темп работы: они будут делать столько, сколько может наименее продуктивный член группы. В этом проявляется так называемое «нисходящее нормирование», даже если рассматриваемый бездельник на самом деле не является нормой. Как ни странно, наименее продуктивные члены группы имеют большее влияние на работу всей группы, чем ее успешные представители.

Это не призыв к тому, чтобы работать самостоятельно, когда вы пытаетесь решить проблемы творческого характера. Если исключить из процесса некоторые из подобных препятствий, то работа в парах или в небольших группах может быть очень эффективной. Один из способов это сделать — пригласить людей с различным уровнем квалификации, с разным опытом работы, уровнем образования и пр. Или же группу здоровых во всех отношениях людей с разными интересами. Лучше всего и то и другое. Смысл заключается в том, что, если у этих людей разные идеи, интересы, убеждения и вкусы, шансы рождения новых идей резко повышаются. (Очень созвучно с идеями [Джеймса Шуровьески «Мудрость толпы»,](http://baguzin.ru/wp/?p=3391) где *разнородность*, объявляется одним из важнейших критериев для успешного принятия решения группой.) Другой способ: поставить перед участниками мозговых штурмов высокую планку, к которой они должны стремиться. Скажите, сколько идей предложила другая группа, или что их идеи, например, увидят все. Это разбудит в людях дух соперничества. *Если за лучшую идею будет вознаграждена вся группа, то у ее участников будет мотивация работать с идеями друг друга, а не стараться всеми силами продвинуть свою.*

Идеальный мозговой штурм позволяет снять все барьеры на пути творческой мысли, давая возможность идеям появиться на свет и жить своей жизнью, не опасаясь быть убитыми в первые же мгновения чьим-либо суждением или критикой.

Конечно, кроме работы над идеями в одиночку или в команде существует и золотая середина. Это работа с кем-нибудь в паре. В таком случае решаются многие проблемы, возникающие при групповой динамике, и одновременно рядом всегда есть человек, с кем можно обсудить новые идеи, плюс есть возможность увидеть идею под иным углом: Леннон и Маккартни, Блок и Шоулз…

Процесс появления новых идей бесконечен: это вечный двигатель. Все движется по кругу, как игрушечный поезд, проходя вновь и вновь одни и те же станции (рис. 1).

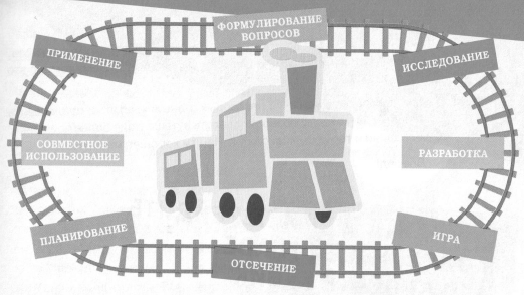


Рис. 1. Игра «Поезд инноваций»

Каждая станция на пути следования поезда – один из восьми основных этапов рождения новой идеи. Начнем сверху.

* **Формулирование вопросов.** Что можно улучшить? Какие продукт, услуга или ситуация нуждаются в улучшении? Почему кого-то это могло заинтересовать?
* **Исследование.** Что мы можем узнать об этом? Какая есть информация о том, что мы пытаемся улучшить?
* **Разработка.** Как лучше всего описать проблему, которую мы пытаемся решить?
* **Игра.** Каким образом мы сможем подойти к стоящей перед нами проблеме? Какие творческие технологии использовать, чтобы взглянуть на проблему по-новому и найти для нее инновационное решение?
* **Отсечение.** На каких идеях мы должны сосредоточиться, а от каких — отказаться? Какие из этих идей имеют больше шансов добиться успеха?
* **Планирование.** Как мы претворим в жизнь нашу идею? Какие шаги следует сделать и кого надо привлечь, чтобы реализовать ее?
* **Совместное использование.** Что другие люди думают об этой идее? Как мы можем ее улучшить, чтобы она вызывала интерес не только у нас. но и у окружающих?
* **Применение.** Теперь, когда мы ответили на все вопросы, давайте внедрим нашу идею.

И продолжим дальше наше путешествие по инновациям: от первой станции без остановки. Вновь к...

**ГЛАВА З. СБОРЩИКИ МУСОРА. Всегда в поисках чего-то новенького**

Нет ничего идеального: ни продуктов, ни услуг, ни бизнес-моделей, ни ситуаций. Всегда можно что-то улучшить. Необходимость задавать себе вопрос «Что можно изменить?» и постоянные думы об этом – двигатель инновационного процесса.

Одна из технологий, позволяющих проанализировать продукт или услугу и найти, что можно улучшить, заключается в том, чтобы разобрать его/ее на составные части, а затем собрать заново. Другой подход к инновационным изменениям продукта, услуги или ситуации – задуматься, что вас в них раздражает. Неприятие существующего положения вещей является отправной точкой для инноваций.

Изучение будущего поможет сосредоточиться на том, что, возможно следует изменить, чтобы его достичь. Если мы **не** будем заглядывать в будущее достаточно далеко, то вряд ли сможем в достаточной мере оценить некоторые большие и важные перемены, которые просто перевернут мир. Подобные прорывы заставляют людей искать новые пути. Составление необычных сценариев поможет придумать более эффективный способ решения какой-либо проблемы.

В мире успеха ничто не вечно: «У людей и в организациях, которые не любят рисковать, никогда ничего не меняется». Внутренние предприниматели знают, что реальные инновации и прорывы не бывают без риска – им либо разрешили рисковать, либо они делают это на свои страх и риск. Альберт Эйнштейн: «у меня нет особого дара, я просто очень любопытный».

Пол Аллен, соучредитель Microsoft: «Я до сих пор читаю все, что попадается под руку... и время от времени вдруг видишь, что можно соединить две идеи, видишь связь между отдельными элементами».

Что необходимо для прорыва? Определенная доля любопытства — и. что не менее важно, бесстрашие, чтобы проверить идею. Обычно люди интересуются тем, что происходит в одной или двух областях. Мне же этого мало, меня интересно все — от науки, изучающей мозг, и ракет до франшиз в профессиональном спорте, подводных исследований и программного обеспечения. Для меня жизнь – словно сборная солянка с богатым вкусом; в мире существует так много всего интересного.

Все в мире взаимосвязано намного сильнее, чем люди представляли себе еще лет 20 назад. По мнению экспертов, рыба в океане ловится лучше, когда существуют определенные ограничения: например как только создается заповедная зона, — скажем, в одну квадратную милю — рыбы каким-то образом узнают, что там их ловить не будут. Создание заповедника помогает восстанавливать популяцию, и в результате улов рыбы значительно возрастает, чем при отсутствии каких-либо ограничений.

Нельзя закрывать глаза на то, что происходит вокруг. Надо держать их всегда открытыми, причем не только глаза, но уши, носы (и рты). И тогда наш мозг будет всегда настроен на исследование новых возможностей. Мы никогда не должны ничего принимать за статус-кво (как бы мы ни любили эту музыку), поскольку всегда найдется, что можно улучшить. *То, как резко изменилась модель получения прибыли в музыкальном бизнесе, должно послужить уроком для всех.*

**ГЛАВА 4. ОТВЕТ – В САМОМ ВОПРОСЕ. Почему, чтобы найти наилучшее решение, надо с самого начала задавать правильные вопросы**

Единственный глупый вопрос — тот, который вы не задали.  
*Аноним*

Какие вопросы мы задаем, такие ответы и получаем; это целое искусство задать правильный вопрос. Следует подвергать сомнению каждое предположение, которое мы делаем, чтобы понять, действительно ли оно стоит нашего внимания. Например, решение проблемы пробок: стимулировать уменьшение движения, для чего развивать сферу услуг и домашние офисы.

Еще один способ рассмотрения проблемы – разделить ее на части и исследовать каждую, как отдельную проблему. Продолжим делить нашу проблему до тех пор, пока и в итоге не получим древовидную схему всех отдельных проблем, которые вместе составляют одну большую проблему. Смотрите на проблему, как на рыбий скелет (рис. 2). Используем метод, предложенный парнем из Японии по имени Каору Исикава. В 1960-х гг. для управления производственными процессами на судостроительном заводе Kawasaki он разработал метод анализа — «рыбий скелет», который помогает разбить большую проблему на более мелкие составляющие. (Этот метод широко известен и входит в число [семи основных инструментов контроля качества](http://baguzin.ru/wp/?p=1332))

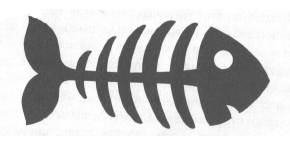


Рис. 2. Диаграмма «рыбий скелет». Первым делом мы формулируем проблему максимально просто и четки и записываем ее на голове нашей рыбы, а затем на костях скелета, пишем то, что является ее ключевыми составляющими. После того как записали на костях все проблемы, которые смогли придумать, мы начинаем искать пути их решения – косточка за косточкой.

В процессе работы над проблемой старайтесь рассматривать ее с различных точек зрения. Мы с позиции наших собственных маленьких мирков можем видеть проблему определенным образом, тогда как другие почти наверняка будут видеть ее иначе. Но, если поставить себя на их место, это может помочь переформулировать проблему, и мы сможем решить, какой вопрос лучше всего задать.

Как сказал немецкий художник Ганс Хоффман, представитель школы абстрактного экспрессионизма, «возможность упростить означает убрать все ненужное, чтобы нужное могло говорить».

**ГЛАВА 5. ПРИВЕТ, ПРИЯТЕЛЬ! Включите оба полушария и заставьте их работать вместе**

После того как мы определились с проблемой, можно пустить в ход наши творческие силы, чтобы ее решить. Как только мозг получил в работу четко сформулированную проблему, кардинальная смена деятельности позволит «пище» некоторое время «потомиться» и совершить чудо.

Период, когда мыслительный процесс не концентрируется на насущной проблеме, называют инкубационным, и часто именно в это время решения и возникают.

Творческий подход заключается в том, что устанавливаются связи между предметами, процессами, явлениями, которые ранее не наблюдались. Всем нам знакомо ощущение, что в голове что-то вертится, какая-то интересная идея или решение, но мы пока не можем описать это словами В действительности же процесс проходит едва этапа. На первом этапе, бессознательном, мысль начинает работать, рыща в поисках творческих решений, исследуя темные и пыльные закоулки и расщелины мозга; а на втором — найденные решения передаются в руки сознания.

**Тест отдаленных ассоциаций (RAT)** ставит перед людьми задачу найти отдаленные ассоциации между предметами. Одна из форм RAT-тестирования заключается в том, что людям дают три слова, и они должны придумать четвертое, которое бы подходило каждому из них. Готовы попробовать? Сыр — Океан — Небо.

Быстро... быстро...

Ответ: синий. Синий сыр (с плесенью), синий океан и синее небо. Вот еще несколько примеров. Последние из них — самые коварные, так что не удивляйтесь, если вам не удастся найти правильный ответ на все из них. (Ответы в конце заметки.)

Свет — День рождения — Палка  
Крест — Дождь — Лента  
Ботинок — Лето — Земля  
Манеры — Круглый — Теннис   
Здоровье — Продавец—Меньше   
Старт — Труба — Атомный   
Ковер — Тревога — Чернила  
Испытание — Бегун — Карта  
Человек — Клей — Звезда

А это задача чуть посложнее...   
Палка — Производитель — Точка   
Нога — Коллекция – Выход  
Соломинка — Фрукт — Попойка  
Приятель — Ботинки — Сумма  
Земля — Руки — Дом   
Удар — Крик — Итог

Итак. Во-первых, когда необходимо решить творческую проблему, нужно на какое-то время переключить внимание на что-то другое, и это реально поможет решить нашу задачу. Во-вторых, зачастую решение проблемы приходит как внезапное озарение. На самом же деле наш мозг может переключаться от озарения к анализу и обратно, что бывает достаточно часто. В-третьих, мозг сам переключается между этими двумя способами поиска решений, возможно, для того, чтобы дать отдохнуть той или иной его части.

**ГЛАВА 6. ОЗАРЕНИЕ. Используйте зрительные образы при решении творческих задач**

Обработка словесной информации происходит в левом полушарии, которому свойственны разумность и аналитика, тогда как за процесс визуализации отвечает его более творческий коллега — правое полушарие. И поэтому можно считать, что, используя навыки визуализации, мы способствуем развитию творческих способностей, а когда хотим выразить идеи словами, можем рассчитывать на определенную помощь и от старины «левши».

Метафоры вызывают в воображении образы, которые могут натолкнуть на определенные идеи. Иногда слов недостаточно. Обработка лингвистической информации происходит в левом полушарии, которому свойственны разумность и склонность к анализу, тогда как за процесс визуализации отвечает его более творческий коллега — правое полушарие. Рисунок, как и словесные кружева — сравнения и метафоры, помогает раскрепоститься и настроиться на творчество.

Визуальные стимулы помогают генерировать новые идеи, так как включают в работу непосредственно правое полушарие, где происходят все процессы, связанные с творчеством. Тем самым левое полушарие, использующее для оформления мысли язык, не может блокировать процесс творчества. Поэтому, если мы берем проблему и просим наш мозг установить связь с визуальным стимулом, то, скорее всего, следует ждать озарения, а также кучи идей, до которых иначе мы бы никогда не додумались.

**ГЛАВА 7. ИДЕЯ КОММУНЫ. Сотрудничество (и игра) как источник новых идей**

Коммуны — это, пожалуй, островки счастья, на которых людей объединяет общая цель, будь то совместное выращивание овощей или стремление спать друг с другом. Для творческого процесса в его традиционном виде характерен не свободный дух коммун, а скорее острая конкуренция, когда каждый участник пытается отстаивать свою идею за счет предложений других. Где же тут гармония?

Что касается бизнеса, то, чтобы он действительно стал творческим, в нем должен присутствовать дух сотрудничества. Прошли времена обособленности, когда можно и даже необходимо было все контролировать. Технологии изменили мир, и власть перешла в руки масс. Как бы мы жили, если бы не было, например, Википедии — онлайн-энциклопедии, состоящей из миллионов статей, написанных совместными усилиями тысяч волонтеров со всего света?

Есть такие компании, как Pixar, Google и им подобные, которые осознали, что работа и игра хорошо совмещаются, поэтому на территории компании есть баскетбольные площадки и места для тусовок. И я уверен, все это помогает свободно обмениваться идеями в отличие от совещаний, когда все уныло сидят за большим длинным столом.

Возможно, я скажу банальность, но то, кок ведет себя босс, очень сильно влияет на нашу работу. Исследователи обнаружили, что плохие поступки дают более сильный эффект, чем хорошие. Другими словами, плохой босс «намного хуже», чем хороший босс «хорош», так что отказ от деструктивного поведения не менее важен, чем демонстрация положительных качеств.

Хорошие руководители не пытаются управлять творческим процессом, а поддерживают его, создавая соответствующие рабочие условия и корпоративную культуру, которая позволяет творчеству цвести буйным цветом. Руководители не должны думать о себе как о неиссякаемом источнике идей, которые сотрудники лишь претворяют в жизнь, а стать активными защитниками идей, предложенных другими.

Бывший председатель правления Time Warner Стив Росс думал, что людей, которые почти не ошибались, нельзя поощрять за то, что они уберегли компанию от убытков, скорее, их следует увольнять за то, что они боялись рискнуть. Далее мы более подробно расскажем о том, почему *неудачи на работе должны поощряться.*

Нельзя затягивать с тестированием или созданием опытной модели, иначе запуск идеи или инновации, над которой вы работаете, из-за страха потерпеть неудачу станет восприниматься слишком большим риском. Когда люди знают, что они делаю, когда понимают, как это должно выглядеть, они — счастливы. Это их сближает.

Всегда есть что-то хорошее, что можно сказать о каждой идее. Старайтесь всякий раз обсуждение идеи начинать со слов «Что мне нравится в этой идее, так это...» и сформулируйте, по крайней мере, один плюс. Левое полушарие, холодное, аналитическое, часто стремится встрять, начать корректировать и проверять идею на практичность, прежде чем у правого полушария появится шанс вставить слово. Поэтому, если положительные стороны обнаружатся в первую очередь, это означает, что левое полушарие должно немного подождать, нервно барабаня пальцами по столу. Это даст идее шанс свободно вздохнуть, а человеку, придумавшему ее, ощутить радость открытия и желание делиться идеями и в будущем.

Идеи могут состоять из положительных моментов каких-то других идей, собранных в единый продукт. Назовем этот процесс созданием по кирпичику.

**ГЛАВА 8. СТРАННАЯ ИДЕЯ. Мыслите широко и не позволяйте правде вставать на пути хорошей истории**

Размышляя над проблемой, мы склонны учитывать ее масштабы: если она покажется нам маленькой, то мы будем думать о ней, как о маленькой проблеме; если же увидим в ней большую проблему, то и думать будем о ней соответственно; а если у проблемы будут все признаки кризиса, то приложим все усилия к ее решению. Преувеличение является отличным способом заставить работать наше творческое начало.

Пытаясь придумать творческие решения, мы должны отбросить самые очевидные или по крайней мере временно отложить их. Очевидные решения часто слишком напоминают текущую ситуацию и поэтому не могут дать ничего нового и стоящего.

**ГЛАВА 9. ГЛАЗАМИ ДРУГОГО. Взгляните на проблему с разных сторон**

Каждый из нас обладает специальными знаниями в той или иной области. Экспертиза, которая очень полезна в плане формулирования творческой задачи, фильтрует наши идеи и развивает только те, которые имеют наибольшие шансы на успех. С другой стороны, экспертиза может помешать генерации идей и, без сомнения, слишком большие знания могут сдерживать творческий процесс. Мы знаем правила; мы знаем то, что было сделано раньше; мы знаем, что работает, а что нет; а поэтому думаем, что знаем, чего даже не стоит пытаться делать. И часто ошибаемся… Эндрю Гроув. соучредитель компании Intel, в своем интервью 2005 г. сказал: «Когда все знают, что это должно выглядеть именно так, а не иначе, это означает, что никто ничего не знает». Он уверен: лучший способ решить проблему — забыть все, что знаешь.

Мы — сторонники привлечения неопытных экспертов, которые могут представить свежий взгляд на проблемы, которые мы пытаемся решить. Экспертов, не обремененных слишком большим опытом или какими-то правилами, которые не знают, что они попробовали, а что нет. Такими неопытными экспертами могут быть сотрудники вашей организации, но работающие в другом направлении, которым мало знакома (или вообще незнакома) та область, в которой вы трудитесь.

Порой мне кажется, что некоторые люди не знают всего, что они знают. Другими словами, они вкладывают все свои знания в маленький контекст и рассматривают его как единственно возможный вариант. Слишком близкое знакомство с проблемой может помешать найти инновационные решения, так как нас будут смущать наши знания или иллюзия знаний о том, что работает, а что нет.

**ГЛАВА 10. СВЯЗЬ. Искусство соединения несоединяемого для создания абсолютно нового**

Мы не призываем к полному отказу от контроля, когда дело касается творчества в бизнесе, но в этом есть кое-что, позволяющее повысить ваши шансы на успех. Мы полагаем, что хорошо организованный хаос — вещь замечательная.

Исследователи доказали, что между юмором и творческими наклонностями существует связь, потому что их объединяет способность находить скрытые связи между очевидно несопоставимыми концепциями.

ГЛАВА 11. УБЕЙ ИДЕЮ. Выбирайте, на какие идеи тратить свое время, деньги и энергию

ГЛАВА 12. ПУСК! Создание условий для запуска творческих способностей

**Ответы на RAT-тест из главы 5.**

Свет — День рождения — Палка (ответ: Свеча)   
Крест — Дождь — Лента (ответ: Гнуть)   
Ботинок — Лето — Земля (ответ: Лагерь)   
Манеры — Круглый — Теннис (ответ: Стол)   
Здоровье — Продавец — Меньше (ответ: Забота)   
Старт — Труба — Атомный (ответ: Громкий звук)   
Ковер — Тревога — Чернила (ответ: Красный)   
Испытание — Бегун — Карта (ответ: Дорога)   
Человек — Клей — Звезда (ответ: Супер)

Палка — Производитель — Точка (ответ: Спичка)   
Нога — Коллекция — Выход (ответ: След)   
Соломинка — Фрукт — Попойка (ответ: Пунш)   
Приятель — Ботинки — Сумма (ответ: Пробежка)   
Земля - Руки — Дом (ответ: Ферма)   
Удар — Крик — Итог (ответ: Шишка)