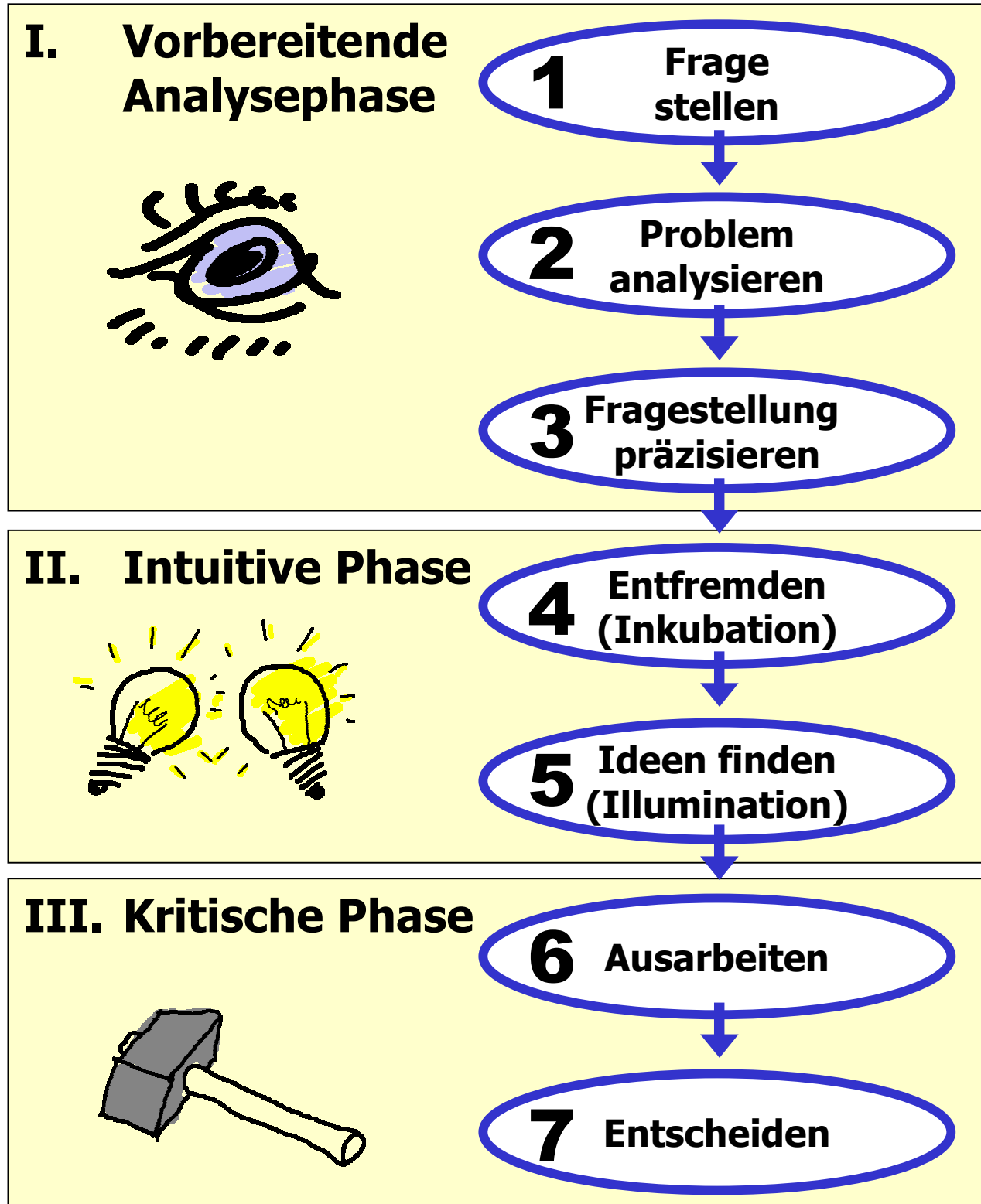


Der kreative Prozess 2



Spielregeln



1. Quantität geht vor Qualität.

– Nicht an Ideen festhalten, sondern – auch bei nachlassendem Ideenfluss - nach Alternativen suchen.

2. Jede Idee gehört jedem.

– Es gibt kein geistiges Eigentum - Vorhandenes zum weiterspinnen nutzen.

3. Alles ist erlaubt.

– Gerade scheinbar blödsinnige Ideen oder Verhaltensweisen beinhalten u.U. ein großes Potential.

4. Trennung von Ideensuche und Kritik.

– Vorschnelle Kritik führt zur Blockade des Ideenflusses, sodass nur noch „vernünftige“ – also normenkonforme Ideen geliefert werden.

5. Alles visualisieren, einander ausreden lassen.

– Nichts darf verloren gehen, alles wird gewürdigt.

6. Klar und knapp reden.

– In der Sammelphase ist Tempo wichtiger.

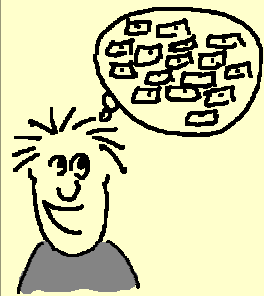
7. Den formalen Rahmen einhalten.

– Rückfall in übliche Verhaltensnormen untergräbt die Wirkung der jeweiligen Technik – evtl. Moderator wählen.

8. Den Humor behalten.

– Hält die positive Grundstimmung, und gibt Freiräume für skurile Ansätze.

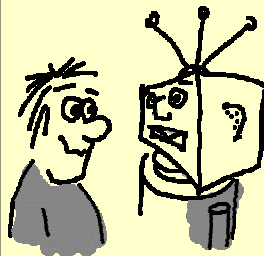
Übersicht Methoden



1. Assoziationsmethoden

Durch freie Assoziation zu einem Problem werden Lösungsansätze gesucht.

- z. B. Brainstorming, Brainwriting (6-3-5).
- besonders geeignet, um Ideenpools zu bilden.



2. Analogiemethoden

Förderung durch bildhafte Vorstellungen oder Analogiensuche aus anderen Lebensbereichen.

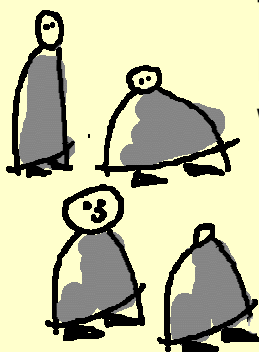
- z.B. Analogietechnik, Bisoziation.
- besonders geeignet, um Konzepte zu entwickeln und komplexe Themen.



3. Reizwort und Zufallsanregung

Anregung durch Zufalls-Begriffe oder -Bilder.

- z. B. Reizwortanalyse, Lexikon-Methode, Force-Fit-Spiel.
- besonders geeignet, um unkonventionelle Ansätze zu entwickeln.

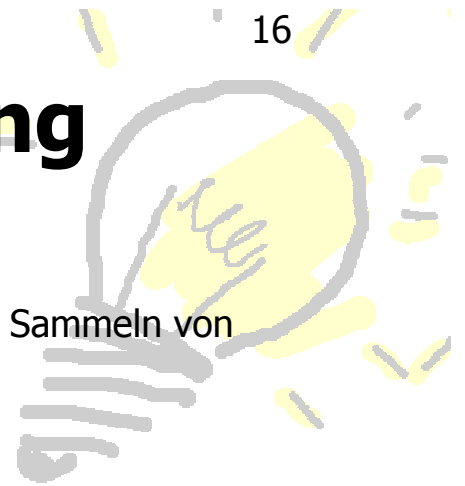


4. Systematische Variation

Einzelparameter bestehender Lösungsansätze werden systematisch verändert.

- z.B. Attribute-Listing, Morphologischer Kasten, Kopfstandtechnik, Stopp-Technik bzw. Aufstellung, Identifikation.
- besonders geeignet für Veränderung, Modifizierung bzw. Erforschung persönlicher Hintergründe

Brainstorming



→ Beschreibung

- Assoziationsmethode, Kommentarloses Sammeln von spontanen Einfällen zur Fragestellung.

→ Regeln, Ablauf

- Fragestellung, Problemklärung, Neuformulierung, Sammlung von Spontanlösungen.
- 15-20 min. spontane Ideensammlung als mitvisualisierte Schlagwörter, freier Ideenfluss (Kritikverbot streng einhalten). Gegenseitige Anregung durch Vorschläge, blödeln ist wichtig und erwünscht. Den ersten „Toten Punkt“ durchstehen: die guten Ideen kommen oft erst danach.
- Sichtung und Sortierung der Lösungsansätze, Bewertung mittels Klebepunkten o.ä., Ausarbeitung von einigen Ansätzen, Entscheidung, Ausführung

→ Zeit, Material

- Ca 45 min., Tafel, Schreibmaterial, ca. 4 – 12 Teilnehmer, mit Moderator / Protokollant

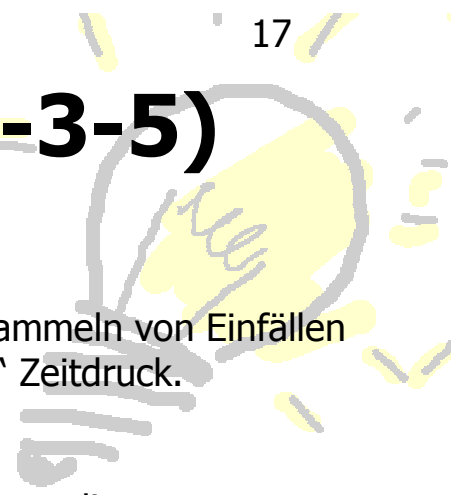
→ Anwendung

- Generellste Ideenfindungstechnik, liefert eine Fülle von Ansätzen, die aber noch weitergedacht werden müssen, auf fast jede Fragestellung anwendbar.

→ Variationen

- Umkehrungsfragen: Was müsste für die Erreichung des Gegenteils getan werden?
- Destruktives Brainstorming: Was an der bisherigen Lösung ist alles schlecht?
- Bei der Bewertung evtl. Einzelarbeit mit einbauen (wenn Homogenität der Gruppe unklar ist).
- Beschleuniger: Welche Lösungen wären peinlich?
- Vgl. Stopp-Technik, Kopfstandtechnik

Brainwriting (6-3-5)



→ Beschreibung

- Assoziationsmethode, Schriftliches Sammeln von Einfällen zur Fragestellung unter „sportlichem“ Zeitdruck.

→ Regeln, Ablauf

- Fragestellung, Problemklärung, Neuformulierung, Sammlung von Spontanlösungen.
- 6 Teilnehmer schreiben jeweils auf A4-Zetteln in 3 vorgegebene Schreibfelder Lösungsideen und haben dafür jeweils 5 Minuten. Danach werden die ausgefüllten Zettel an den jeweiligen Nachbarn weitergegeben, der die bisherigen Vorschläge als Anregung weiter nutzt und neue Ideen dazuschreibt.
- Sichtung und Sortierung der Lösungsansätze, bei 108 Lösungsansätzen ist Prioritätenklärung angeraten. Bewertung mittels Klebepunkten o.ä., Ausarbeitung von einigen Ansätzen, Entscheidung, Ausführung

→ Zeit, Material

- Ca 45 min., A4-Vordrucke, Pin-Wand, ca. 6 Teilnehmer

→ Anwendung

- Einfach zu handhaben, liefert eine Fülle von Ansätzen, auch stille Teilnehmer machen mit, geeignet für eingegrenzte Fragestellungen, z.B. Suche nach Veranstaltungstitel, Projektnamen etc.

→ Variationen

- Wie Brainstorming, nur auf Moderationskarten, die von den Teilnehmern am Platz ausgefüllt werden (auch stille Teilnehmer kommen zu „Wort“), Karten an Pin-Wand sammeln, ergänzen, sortieren und bewerten.
- „Brain-Writing-Pool“: wie 6-3-5, jedoch freier: jeder legt die Zettel wieder in die Tischmitte und zieht sich neue Zettel (ohne Zeitdruck).