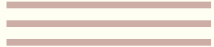


10

UNGEWÖHNLICHE
KREATIVITÄTS
TECHNIKEN



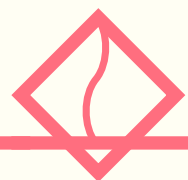
DAS GEHEIMNIS 
ORIGINELLER GEDANKEN





GRUND KOMPETENZEN FÜR KREATIVITÄT

von Walt Disney





DER
TRÄUMER

1

**WER
TRÄUMT, SPRENGT
GRENZEN**

**WER GRENZEN
SPRENGT...**

&

...entdeckt Neues!

Wenn Du zu schnell an das Budget denkst, hast Du kein
Platz für Kreativität im Kopf! So kann das ja nix werden.
Kopf auf, los geh' s!

TRÄUMEN IST SCHÖN. DOCH IRGENDWANN...

...musst Du die Dinge auch umsetzen. Dann ist der Realist in Dir gefragt. Dazu gehört auch, dass Du Ressourcen beschaffen und Andere begeistern kannst.

DER
REALIST

2





DER KRITIKER

3

URTEILE FÄLLEN IST EIN WICHTIGER TEIL DER KREATIVITÄT.

Ab und an solltest Du Dir die Frage stellen, ob das wirklich gut ist,
was Du da machst. Erreichst Du damit jemanden? Macht das Sinn?

KREATIVITÄTSPROZESSE LAUFEN OFT NACH EINEM SCHEMA AB.

Der Ist-Zustand:

Wo liegt das Problem? Beschreibe die Ausgangslage!

Die Zieldefinition:

Was möchtest Du erreichen? Was sollen die Ideen leisten?

Damit bestimmst Du die Richtung.

Stell Dein Team zusammen:

Du musst Deine Mitstreiter sorgsam Auswählen. Wo liegen deren Stärken? Kleine Teams sind oft produktiver.

KREATIVITÄTSPROZESSE LAUFEN OFT NACH EINEM SCHEMA AB.

Die Arbeitsphase:

Jetzt gilt Quantität vor Qualität! In dieser Phase ist keine Kritik erlaubt. Jeder muss sie beteiligen. Es sollen so viele Gedanken wie möglich gesammelt werden.

Die Selektionsphase:

Schaut euch die Ideen an. Welche sind brauchbar? Welche nicht? Diskutiert die Umsetzbarkeit.

Die Ausarbeitungsphase:

Nun wird aus den Ideen eine Innovation. Es braucht den Realisten und auch immer wieder den Kritiker. Dies ist die schwierigste und langwierigste Phase, aber auch die wichtigste. Manchmal dauert diese Phase mehrere Jahre, vor allem dann gilt es die Motivation nicht zu verlieren.



KREATIVITÄS KILLER

Es ist sehr einfach frische Ideen im Keim zu ersticken, denn Kritiker lauern an jeder Ecke.

Die Welt ist oft nicht bereit für neue Ideen, damit musst Du leider leben. Wenn Du dabei bist, Deine Visionen umzusetzen, musst Du auch darüber reden. Dies bedeutet natürlich das Dir ständig Motivationskiller über den Weg laufen.

**„DER MANN MIT EINER NEUEN IDEE IST EIN SPINNER,
BIS SICH DIESE ALS ERFOLGREICH ERWEIST.“** Mark Twain

Mach Dir diese Dinge bewusst und lass Dich nicht von Deiner Vision abbringen.



KREATIVITÄS KILLER

!

HIER KOMMEN DIE PHRASEN, DIE DIR BEGEGNEN KÖNNEN:

- Es ist zu einfach.
Wenn es nicht wenigstens kompliziert klingt, kann es ja nicht gut sein.
- Es wird einfach mal pauschal kritisiert.
Weil was der Bauer nicht kennt, isst er nicht.
- Risiken werden oft überdramatisiert
- Es wird auf Traditionen, feste Prozesse und Normen verwiesen
- Es gibt noch eine bessere Alternative. Jaja, die gibt es immer.

**LASS DICH NICHT EINSCHÜCHTERN VON
DIESEN DEMOTIVATIONS-TRAINERN.**



DIE GRUNDSATZFRAGE: WARUM?

Definiere deine Frage oder dein Problem! Es ist wichtig sich klar vor Augen zu führen welches Problem deine Idee lösen soll. Formuliere es so knapp wie möglich.

AM BESTEN NUR MIT EINEM WORT.

Es kann aber auch eine Frage sein oder ein Bild.
Nun kannst Du durchstarten.
Stürze Dich auf die Kreativitätstechniken...

?



DAS ELFCHEN!

DENKEN UND DICHTEN

EIN REIMLOSES GEDICHT,
DAS 11 WÖRTER UND 5 ZEILEN HAT.
Der Aufbau zeigt Dir was zu tun ist:

1 Zeile /// 1 Wort /// Farbe, Geruch, Gedanke, Gegenstand
2 Zeile /// 2 Wort /// Was tut das Wort aus der ersten Zeile?
3 Zeile /// 3 Wort /// Wie oder wo ist das Wort aus der ersten Zeile?
4 Zeile /// 4 Wort /// Was meinst Du dazu?
5 Zeile /// 1 Wort /// Was kommt dabei heraus? (Fazit)

Das erste Wort kann dein Projekt beschreiben, muss es aber nicht.

JETZT DU! SCHREIBE EIN ELFCHEN!

Nutze das entstandene Elfchen
als Inspiration für Deine neue Geschichte,
Illustration, Werbekampagne...



1

BEISPIELE

rosa
verstellt sich
in dem Automaten
Denn es möchte Beeindrucken
Schnaps

Flaschensammler
Sucht sich
In dem Brunnen
Weil er das will
Glück



DENKEN IN ANDEREN DIMENSIONEN

Denke Klein

Setze dein Produkt in ein Verhältnis. Stell Dir vor es ist super klein. Es lebt bei den Ameisen. Die Landschaft verändert sich. Ein Kaffeefleck wird zu einem gigantischen See. Es gesellt sich zu den Bakterien. Ist es ein Virus? Welchen Namen hätte das Virus? Lebt es in einem Körper? In einem Motor? Ist es ein Molekül? Ein Elektron? Es bewegt sich durch Stromleitungen. Wird es übersehen?

.....

Denke Groß

Setze dein Produkt in ein Verhältnis. Stell Dir vor es ist überdimensional groß. Es ist ein Riese und hinterlässt große Spuren. Passt es als Hochhaus in ein Stadtbild. Es ragt durch die Wolken. Es hat die Größe eines Planeten. Wie würde dieser Planet heißen? Oder ist es gar ein schwarzes Loch und verschluckt alles was es gibt?

2

.....



3

EINE JAPANISCHE DICHTFORM.

Das aus drei Zeilen besteht. Die erste hat 5 Silben, die nächste hat 7 Silben und die letzte hat wieder 5 Silben.

Eine Welt geht auf, wenn Du nur drei kleine Zeilen schreibst. Denke dabei nicht an dein Problem, sondern schreibe einfach drauflos.

.....

DEINE AUFGABE:

1. Schreibe drei Wörter auf, die Dir spontan in den Sinn kommen.
2. Eines der Wörter darf gerne Deine Thematik beschreiben.
Mit diesen Wörtern schreibst du nun einen Haiku.
3. Die Wörter gelten als Inspiration, können – müssen aber nicht in dem Haiku vorkommen.

LOS GEHT´S! SCHNAPP DIR STIFT UND PAPIER.

WAS HAST DU GESCHRIEBEN?

Passt dieses Bild, dass Du mit Deinem Haiku beschrieben hast zu Deiner Überlegung?
Kannst Du es damit verknüpfen?

DAS HAIKU

5 - 7 - 5

.....

BEISPIELE

In der dunklen Ecke
schreit es wie wild die Wand an
Ein rosa Sonnenstrahl

.....

Die Klaustrophobie
verspürt die Kröte im Teich,
der zum Kühlschrank wird.

SCAMPER METHODE

DIE METHODE IST EINE CHECKLISTE, UM NEUE LÖSUNGSANSETZE FÜR DEIN PRODUKT, PROBLEM ODER IDEE ZUFINDEN.

4

S WIE SUBSTITUTE: Ersätze Gegenstände, Menschen, Fachbereiche, Produkte

C WIE COMBINE: Kombiniere Elemente, Formen, Funktionen, Ansichten

A WIE ADAPT: Verändere das Aussehen, oder die Funktionen, oder die Herkunft

M WIE MODIFY: Steigere oder Verringere die Wirkung deiner Idee

P WIE PUT: Suche ein neuen Anwendungsbereich, oder Funktion

E WIE ELIMINATE: Vernichte oder entferne etwas

R WIE REVERSE: Nimm das Gegenteil war



GEDANKEN PARKEN

MENSCHEN UND SITUATIONEN BEOBACHTEN.

BEISPIEL

Hunde, die Herrchen ausführen.
Spatzen, die Rentner füttern.
Tassen, die ein Konzert geben.
Und Schuhe, die tanzen.

Der Marktplatz ist ein wunderlicher Ort-
ohne meine Augen.

5

JETZT MAL KEINE ZEIT VERLIEREN!

Begib Dich raus an einen belebten Ort, setze Dich auf eine Bank und mach halt in dem hektischen Treiben einer Stadt.

Beobachte, nimm Dich raus aus dem System. Lass Dir Zeit und Dir werden viele alltägliche Dinge auffallen, die sonst völlig nebensächlich sind. Doch es sind gerade die kleinen Dinge die das Leben, Lebenswert machen.

ACHTUNG!

Vergiss dein Notizbuch nicht. Du willst ja niederschreiben was Dir so auffällt.



BRAINSTORMING BRAINWRITING BRAINWALKING

Brainstorming

Die Mutter aller Kreativitätstechniken. Dafür brauchst Du auch nicht so viel. Nur ein Stift, ein Blattpapier und deine Fragestellung. Schreib jeden Gedanken nieder der durch den Raum fliegt. Am besten Du hast ein Team mit denen Du zusammen rum spinnen kannst. Hinterher einfach die Lösungsansätze sortieren und schon hast du das erste Mal gebraintstormt. Easy!

Brainwriting

Die Technik ähnelt dem Brainstorming, nur kommen hier nicht die extrovertierten Teilnehmer zum Zug. Jeder schreibt seine Idee oben auf das Blatt. Dann wird es weitergereicht und es wird an der Idee des anderen weiter geschrieben. Es wird solange weiter gereicht, bis jeder die Gelegenheit hatte, alle Ideen zu ergänzen.

Brainwalking

Das ganze ähnelt dem Brainwriting, nur kommt die Bewegung dazu. Flipcharts werden im Raum verteilt und die Teilnehmer wandern die einzelnen Stationen ab. Bewegung unterstützt die Kreativität. Deshalb Daumen hoch für das Brainwalking. Egal welche Technik Ihr nutzt, hinterher sollten die Ergebnisse diskutiert werden.

FLIPFLOP TECHNIK

KANNST DU DEIN PROBLEM UMKEHREN?

Jetzt können sich mal alle Kritiker austoben! Suche in allem das Schlechte und mache dein Produkt, deine Zielgruppe oder deine grundlegende Idee zur Sau.

WIE GEHT DAS?

Frag Dich das Gegenteil Deiner eigentlichen Frage. Klingt easy. Naja so einfach ist es dann doch nicht.

WIR HABEN EIN PAAR FRAGEN FÜR DEINE FRAGEN.

Was ist das Gegenteil? Und wie sieht das Gegenteil nun aus?
Wie kannst Du das Gegenteil erreichen?
Gibt es ein negatives bzw positives Bild zu Deiner Frage?
Was willst du auf keinen Fall damit erreichen?
Kannst Du das Problem umdrehen oder spiegeln?
Was siehst Du, wenn Du in den Rückspiegel deiner Frage schaust?
Stell das Problem auf den Kopf!
Kannst Du den Ursprung umdrehen?
Kannst Du die Wirkung verändern?
Was passiert dann damit?

ABSCHLIEßEND

Nun kehre Deine Antworten in das Positive um und auf geht 's.



8

MACH MAL HÄSSLICH

NICHT NUR DAS SCHÖNE FUNKTIONIERT. ES LIEGT AUCH
EINE ÄSTHETIK IN DEN HÄSSLICHEN DINGEN.

Versuche Dein Produkt so hässlich wie möglich darzustellen. Lass es Schimmel, verrotten. Zerkratze oder verfluche es. Lass die Pickel sprießen. Deine Vorstellung soll Dich schockieren. Setze es in eine abartige Umgebung, so dass im neuen Glanz erstrahlt. Zeige wie hässlich alles ist, wenn es dein Produkt nicht gibt.

HÄSSLICHE DINGE, MENSCHEN ODER TIERE
KÖNNEN SEHR INTERESSANT SEIN. ÜBER LEGE DIR
EINEN PASSENDEN SLOGAN.

ROLLEN SPIELE

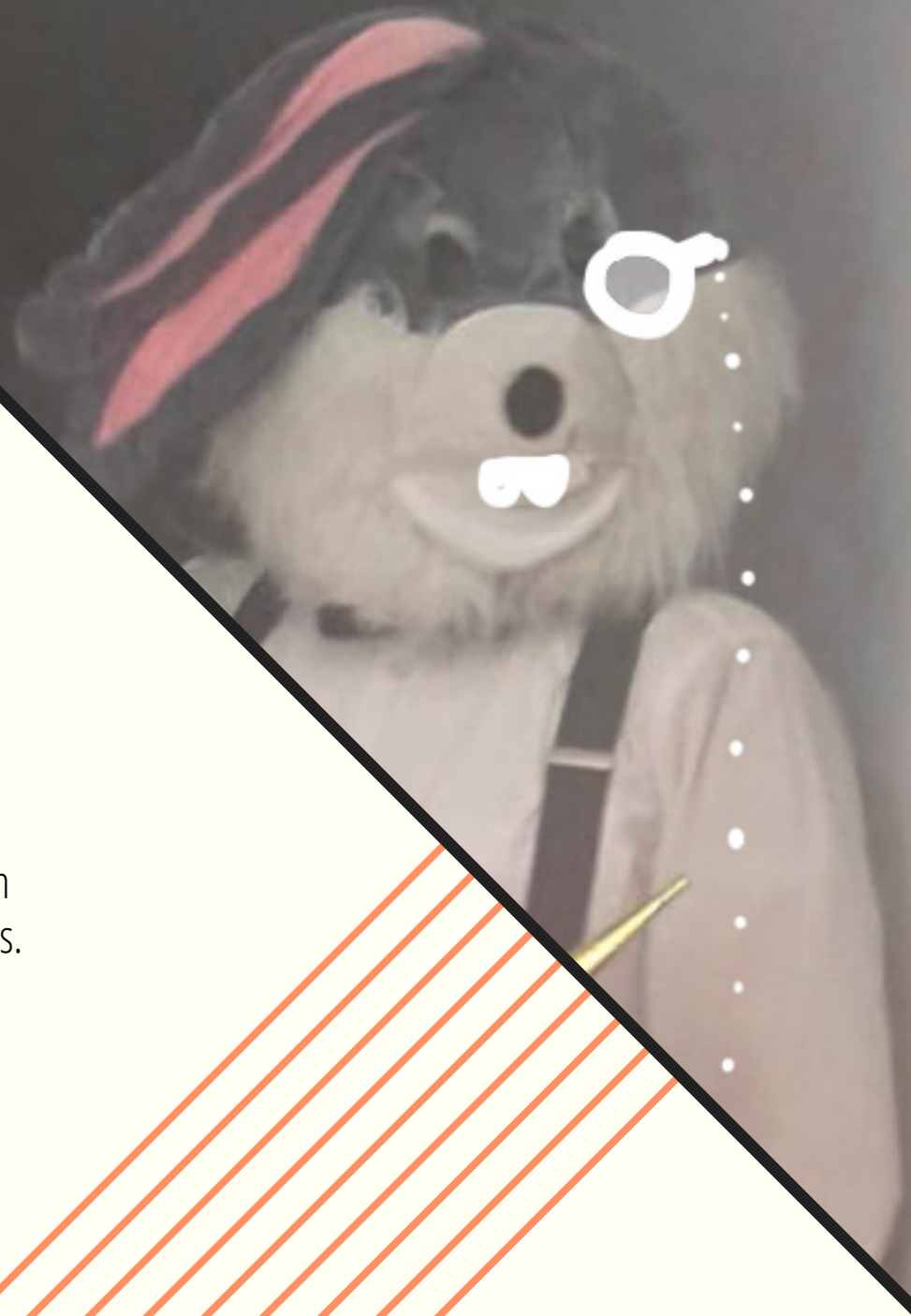
UM EIN KOMPLEXES PROBLEM ZU LÖSEN,
BRAUCHST DU MEHRERE BLICKPUNKTE.

Mit Rollenspiele kannst du Das schaffen. Schlüpfe in eine Rolle.

WIE FUNKTIONIEREN DIE TECHNIKEN?

Für die erste Rollenspiel-Technik brauchst Du ein paar Mitspieler, die in verschiedene Rollen springen sollen. An die sich auch jeder halten muss.

Bei dem zweiten Rollenspiel brauchst Du nur Dich und etwas schauspielerischen Jucks. Schizophrenie für Einsteiger.





9

DIE BEWOHNER VON LÖSUNGSHAUSEN

WIE GEHT DAS?

Mit dieser Kreativitätstechnik kannst Du schwierige Probleme angehen. Dafür brauchst du allerdings fünf Mitspieler. Jeder bekommt eine Rolle aus dem kleinem Dörfchen Lösungshausen auf dem Leib gemeißelt.

— — — — —

DIESE TECHNIK IST EINE ABWANDLUNG
VON DER 6-HÜTTE-TECHNIK NACH EDWARD DE BONO.

— — — — —

AUF GEHT´S!

Der göttliche Moderator;

Er hat den gesamten Überblick über den Spiel-Prozess. Seine Rolle ist sehr wichtig, da er eine übergeordnete Stellung einnehmen darf. Er dokumentiert und ordnet die Fakten. Daraus kann er entscheiden welche Rollen nochmal zum Leben erweckt werden müssen, um auf die Lösung des Problems zu kommen.

Der analytische Inspektor;

Zielstrebig konzentriert er sich nur auf die Tatsachen. Er sammelt objektiv und ohne Vorurteile die Fakten zusammen. Aus dem Bauch heraus, würde er nie etwas entscheiden.

Die emotionale Hausfrau;

Sie lässt sich von ihren Emotionen leiten. Subjektiv darf sie alles äußern, was sie aktuell beschäftigt. Sie ist wichtig, um alle Gefühle, positive, wie auch negative, auszusprechen.

Der misstrauische Nachbar;

Kritisch beurteilt der Skeptiker das Projekt. Er muss objektiv die negativen Fakten heraus finden. Dazu gehören alle Zweifel, Risiken und Probleme eines Projektes.

Die optimistische Lehrerin;

Im Gegensatz zu dem Skeptiker ist sie der Sonnenschein in dem Team. Sie findet immer das Gute an dem Projekt. Sie formuliert die gewünschten Ziele, Hoffnungen und denkbaren Chancen aus.

Der kreative Künstler;

Aufgeweckt und ehrgeizig sucht er nach neuen Lösungen, Ideen und Alternativen. Er darf sich nicht kritisch Äußerungen Dafür kann er frei Kreativitätstechniken anwenden, um verrückte Ideen zu spinnen. Er darf seine Mitspieler provozieren, um sie in Widersprüche zu verwickeln.

ROLLEN SPIELE FETZEN



BORGE DIR EIN GENIE

AUCH HIER KANNST DU DICH GEDANKLICH VERKLEIDEN!

Es geht darum sich in die Rolle eines anderen zu versetzen. Dadurch bekommst du einen neuen Blickwinkel auf die Dinge.

10

Was zum Beispiel würde MacGyver jetzt tun? Könnte Popey dein Problem lösen? Bringt dich Einstein weiter oder vielleicht doch besser ein Superheld aus den Marvel Comics?

Überlege Dir als Erstes ein paar Persönlichkeiten und dann versetze Dich in deren Lage. Nimm die Mimik, das Verhalten und vielleicht auch den Dialekt von dem Charakter an. Das Ganze macht besonders viel Spaß, wenn Du in einer Gruppe arbeitest.

DENKE DARAN: ES GEHT NICHT DARUM WER DIE PERSÖNLICHKEIT WAR ODER IST, SONDERN WAS SIE TUN WÜRDEN.

**WIR WÜNSCHEN
FROHES AUSPROBIEREN**
WWW.RANDFARBEN.DE

