



Kreativitäts- und Brainstorming- Methoden – Wie Sie ihr kreatives Selbstbewusstsein wecken... Viva Brunnert | STARTRAUM Göttingen

Wenn wir Kinder beim Spielen beobachten, stellen wir immer wieder fest, wie fantasievoll und kreativ sie sind und fragen uns dabei oft: „Waren wir das auch mal?“. Kreativität ist nichts, was nicht in uns steckt. Wir haben nur teilweise verlernt, einfach mal etwas auszuprobieren und zu testen. In der Arbeitswelt sind wir oftmals in unseren Gestaltungsfreiräumen eingeschränkt, andererseits fordert uns unser Arbeitgeber auf, immer kreativ zu sein.

Wie werden wir wieder kreativ?

Vergessen Sie den Alltag, finden Sie Ruhe im Kopf und denken Sie nicht permanent an alle Aufgaben, die noch so anstehen am Tag. Das blockiert das eigene Denken und damit die kreativen Ideen. Geben Sie Ihrem Gehirn die Chance, neue Gedankenstränge zu verknüpfen.

Vieles passiert im Alltag komplett automatisch. Ändern Sie Ihre Gewohnheiten:

- Wechseln Sie die Sitzplätze beim Essen und verändern Sie damit ihre Perspektive.
- Laufen Sie bewusst andere Wege.
- Wie rühren Sie Ihren Kaffee um? Wechseln Sie die Rührrichtung.

» Das Kreative Mindset



» Die Arbeitsprinzipien für kreatives Arbeiten



Das Team steht bereit – Ideen fürs Warm-up

Sie haben ein Team zusammengestellt, was sich nicht oder nur teilweise kennt und unterschiedliche Aufgaben betreut? Super, dann haben Sie ein multidisziplinäres Team um sich herum. Damit dieses als Team zusammenarbeitet, steht das Kennenlernen an erster Stelle. Nur so, kann eine angenehme und lockere Atmosphäre geschaffen werden – mit viel Platz für kreative Gedanken. Ziel ist es, dass das Team zu einer Einheit zusammenwächst.

» Stellen Sie sich vor

- Zeichnen Sie sich gegenseitig
- Zeigen Sie Ihre Superpower
- Geben Sie sich einen Teamnamen und Teamsymbol



» Beginnen Sie mit einem Spiel, bspw.

- **Danish Clapping Game**

<https://vimeo.com/27098943>

Das Spiel kann in 2er-Teams oder in der gesamten Gruppe gespielt werden. Bei großen Gruppen beginnen Sie mit 2er- Teams, bei denen sich der Verlierer hinter den Gewinner stellt und an den Schulter fasst. Am Ende bleiben 2 Spieler übrig, die anderen feuern die Konkurrenten an.

- **Schnick-Schnack-Schnuck**

Wie beim Danish Clapping Game kann das Spiel in 2er-Teams oder mit der gesamten Gruppe gespielt werden.

- **Gehen Stehen Hüpfen Drehen**

Alle Teammitglieder bewegen sich im Raum und folgen den Anweisungen des Leaders. Im Laufe des Spiels werden die Anweisungen umgekehrt ausgeführt, z.B. beim Befehl „Gehen“ bleiben alle „Stehen“, beim Befehl „Hüpfen“ dreht sich jeder im Kreis.

Wie kommen wir an Ideen? - Brainstorming-Methoden nutzen

Wenn die Fragestellung klar ist, geht es ans Ideen sammeln. Beim Sammeln geht es rein um Quantität und nicht darum, ob eine Idee gut oder schlecht ist. Lassen Sie Ihre Teammitglieder aussprechen und nehmen Sie keine Bewertung vor. Bauen Sie auf die Ideen anderer auf und ermutigen Sie auch zu verrückten Ideen. Hilfreich ist auch, visuell mit Skizzen und Symbolen zu arbeiten. Damit können die Ideen schneller erfasst werden.

» Tipps zum Arbeiten mit Klebezetteln

- Immer nur eine Idee pro Zettel
- Einen Filzstift verwenden
- In GROSSBUCHSTABEN schreiben, dann kann es besser von allen und später in der Fotodokumentation gelesen werden
- Ideen zeichnen und nicht in Worten beschreiben
- Die Klebezettel seitlich vom Block abreißen, damit sie sich beim Ankleben nicht eindrehen



» Ein paar Beispiele für Brainstorming-Methoden:

- Nehmen Sie ein A4-Blatt mit 20 aufgemalten Kreisen und geben Sie 60 sec. Zeit zum Füllen der Kreise mit Symbolen, Inhalten etc. passend zur eigenen Fragestellung.
- Drehen Sie Ihre Fragestellung doch einfach mal um: Was müssen Sie tun, um das Ziel nicht zu erreichen? Daraus lassen sich Ideen ableiten, mit denen Sie ihr Ziel erreichen.
- Stellen Sie sich bspw. die Frage „Was würde Superman/ eine Fee tun?“, um das Ziel zu erreichen?

Wie machen wir eine Idee sichtbar? Mit Prototyping

„Prototyping ist mit Händen denken!“ – David Kelly

Nachdem viele Ideen gesammelt wurden, geht es nun daran, einer Idee Konturen zu geben und für den Nutzer greifbar zu machen. Der Nutzer soll die Chance haben, das Produkt vor der Markteinführung testen zu können. Dabei geht es nicht darum, den perfekten Prototypen zu schaffen, sondern in kürzester Zeit ein „Testmodell“ zu formen. Warum ist das wichtig? Um die Idee zu verstehen und testen zu können.

» Prototyping funktioniert je nach Art der Idee mit:

- Fassbaren Modellen aus Lego, Papier, Knete, Karton...
- Mit Rollenspielen
- Als Storyboard
- Bildschirm-Entwurf
- ...

Einblick in den Workshop



Zum Ende des Workshops haben die TeilnehmerInnen in kleinen Teams an der „Spaghetti Marshmellow Challenge“ teilgenommen.

Die Aufgabe lautete: Baut in 15 Minuten einen freistehenden Turm aus den bereitgestellten Materialien. Der Marshmellow darf nur oben eingesteckt oder aufgelegt werden. Der höchste Turm hat gewonnen!

» Was haben die TeilnehmerInnen am Ende des Workshops gelernt?



- Neuartige Arbeitsprozesse ausprobieren
- Keine langwierige, theoretischen Planungen
- Bedenken, etwas nicht (perfekt) zu können, zur Seite schieben
- Auf einen offenen Ausgang einlassen
- Kreative Atmosphäre
- Scheitern und Rückschläge als Teil eines Ergebnisfindungsprozesses sehen
- Experiment und Zufall sind willkommen