

Brainstorming- Methoden

denkzettel





Definition

Brainstorming ist ...

... eine Kreativitätstechnik und somit eine Methode zur gezielten Förderung der Ideenentwicklung von Individuen und von Gruppen bzw. Teams.

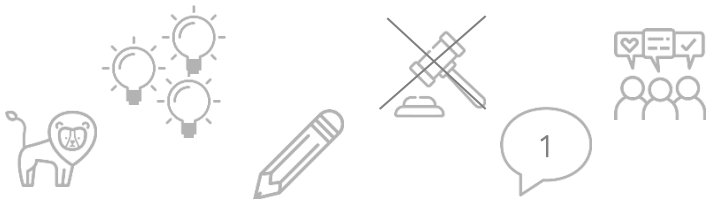
Wichtig ist:

- Eine Brainstorming-Einheit sollte max. 60 Minuten dauern.
- Pro Idee sollte nur ein Post-it verwendet werden.
- Farbliche Einheitlichkeit bei den Post-its beachten!

Brainstorming Prinzipien

Beachten Sie folgende Prinzipien bei einem Brainstorming:

- Wild sein!
- Quantität vor Qualität!
- Visuell sein!
- Kritik zurückstellen!
- Nur eine*r spricht!
- Auf den Ideen anderer aufbauen!



Stilles Brainstorming

Regeln:

- Schreiben Sie jeweils alle Ideen auf, die Ihnen zur Lösung des Problems bzw. der Fragestellung einfallen.
- Reden Sie dabei nicht! Jede*r schreibt im Stillen für sich.
- Teilen der Ideen im Team (Reden ist wieder erlaubt).

Tipp:

Möglichst immer mit dem stillem Brainstorming beginnen – so werden zu Beginn alle Ideen gehört und mögliche Beeinflussungen vermieden.



Superhelden Brainstorming

Regeln:

- Versetzen Sie sich in die Perspektiven anderer Personen oder Wesen und lassen Sie sich inspirieren. Diskutieren Sie laut im Team.
- z.B.: Wie würde „Superman“ (oder Angela Merkel, usw.) Ihr Problem lösen? Wie Google? Wählen Sie 1-2 Perspektiven.

Tipp: Die Methode fördert wilde Ideen und bricht Muster, ist aber im ersten Moment oft schwierig in der Umsetzung – haben Sie Beispiele zur Anregung parat.



Brainstorming mit Einschränkungen

Regeln:

- Wie würden Sie das Problem mit nur 10 Euro an einem Tag lösen? Überlegen Sie sich kreative Lösungen für die vorgegebene Einschränkung im Team.
- Diskutieren Sie laut.

Tipp: Sollte die Übung zu schwer fallen, beginnen Sie ggf. mit nur einer Einschränkung (z.B. an einem Tag).

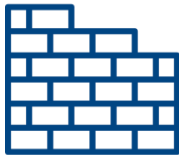


Auf den Ideen anderer aufbauen

Regeln:

- Sie haben bereits im Team Ideen entwickelt. Jede*r wählt nun zwei Ideen, die von einem anderen Teammitglied eingeworfen wurden.
- Jede*r entwickelt diese Ideen eine Runde weiter. Leise, jede*r für sich – danach wird die Weiterentwicklung im Team geteilt.

Tip: Nehmen Sie sich zu Beginn kurz Zeit zum Lesen der Ideen. Vor allem zur Versachlichung der „wilden“ Ideen geeignet.



Bodystorming

Regeln:

- Eine Person nimmt einen Stuhl. Bilden Sie im Team einen Kreis um den Stuhl.
- Dann fangen Sie im Team an – ausgestattet mit Post-its und Stiften – im Kreis um den Stuhl zu laufen. Jedes Mal, wenn eine*r von Ihnen an der Rückenlehne des Stuhls vorbeikommt, klebt er*sie eine Idee auf die Lehne.

Tipp: Nutzen Sie auch andere Gegenstände. Laufen Sie gern kreuz und quer! Vor allem geeignet, um Teams auch körperlich zu aktivieren.



Die 6 Denkhüte

Regeln:

- Es gibt sechs verschiedenfarbige Hüte, jeder Hut repräsentiert eine andere Haltung. Verteilen Sie die Hüte im Team (auch doppelt möglich) und diskutieren Sie Ihr Problem entsprechend Ihrer Haltung!

weißer Hut = objektive Haltung

roter Hut = emotionale Haltung

gelber Hut = optimistische Haltung

grüner Hut = kreative Haltung / Ideen

schwarzer Hut = kritische Haltung

blauer Hut = Gesamtüberblick



ABC-Liste

Regeln:

- Im Team oder jede*r für sich
- Sie malen das lateinische Alphabet auf ein Flipchart / Papier.
- Finden Sie für jeden Buchstaben eine kreative Idee.
- Seien Sie gern utopisch und wild!

Beispiel:

Wie können wir Meetings verbessern?

A – Abholen der Teilnehmenden

B – Briefeinladung

C – Chefkoch einladen...



Provokationstechnik

Regeln:

- Diskutieren Sie im Team! Brainstormen Sie zu jeder Provokationsform je 3 Minuten.
- Folgende Formen der Provokation sind möglich (jeweils mit Beispiel):
 - Annahme aufheben (In der Bibliothek gibt es keine Bücher.)
 - Idealfall (Jedes Buch in der Welt ist vorhanden.)
 - Umkehrung (Ich gehe in die Bibliothek und leihe dieser ein Buch.)
 - Übertreibung (Eine Bibliothek hat nur ein Buch.)
 - Zufall (Bibliothek / Papageienkuchen)
 - Verfälschung (Die Bibliothek ist aus Schokolade gebaut.)



Semantische Intuition

Regeln:

- Im Team: Pro Schritt 3 Minuten
- Schritt 1: Was ist ein Merkmal Ihres Problems? (z.B. lange Gänge im Flughafen)
- Schritt 2: Wo lässt sich dieses Merkmal noch finden? (z.B. im Museum)
- Schritt 3: Was wird dort angeboten / gemacht? (z.B. Bilder im Museum)
- Schritt 4: Binden Sie die Lösung in Ihren Kontext ein! (z.B. Bilder an den langen Gängen des Flughafens)



Semantische Intuition

Regeln:

- Im Team: 9 Minuten
- Schritt 1 (6 Minuten): Erstellen Sie zwei Listen zu Ihrer Fragestellung – z.B. Seminarraum, eine Liste mit typischen Aktivitäten (zuhören, unterrichten, fragen etc.) und eine mit typischen Objekten (Moderationsset, Tisch, Stuhl).
- Schritt 2 (3 Minuten): Führen Sie die Wörter der Listen zusammen zu einem neuen Wort (z.B. ein Fragestuhl, Hörtisch)!
- Das entstandene Wort dient als Anregung zur Ideenentwicklung.



6-3-5 Methode

Regeln:

- Schritt 1: Jede*r nimmt sich ein A4-Blatt und zeichnet eine Tabelle mit sechs Zeilen zu je drei Spalten.
- Schritt 2 (3 Minuten): Jede*r schreibt für sich eine Idee zur Fragestellung in eine Spalte – insgesamt drei Ideen, eine Idee pro Spalte. Leise, jede*r für sich.
- Schritt 2 (3 Minuten): Geben Sie das Blatt im Uhrzeigersinn weiter. Entwickeln Sie die bereits genannten Ideen weiter. Die drei Weiterentwicklungen tragen Sie in die nächste freie Zeile ein.
- Geben Sie das Blatt weiter, bis die letzte Zeile ausgefüllt ist.



Morphologischer Kasten I

Regeln:

- Im Team: 20 Minuten
- Für eine Fragestellung werden die bestimmenden Merkmale (Attribute, Dimensionen etc.) festgelegt und untereinander geschrieben. Wichtig: Die Merkmale müssen unabhängig voneinander und im Hinblick auf die Fragestellung auch umsetzbar sein.
- Dann werden alle möglichen Ausprägungen des jeweiligen Merkmals (max. 10) rechts daneben geschrieben. So entsteht eine Matrix.

Morphologischer Kasten II

- Einzelne Lösungsalternativen entstehen dadurch, dass man aus jeder Parameterzeile irgendeine Ausprägung wählt und diese (durch Linien) miteinander verbindet.

Meetings		Ausprägungen	
Merkmale	Protokoll	Google Docs	Word Dokument
	Teilnehmende	Alle	Nur vom Thema Betroffene
	Länge	60 Minuten	3 Stunden
	Verpflegung	Keine Verpflegung	Kaffee & Snacks

Letzte Hinweise

Nicht vergessen ...

... Ideen im Anschluss zu gruppieren!
Finden Sie gemeinsam Überschriften für die Ideengruppen, und gehen Sie so alle Ideen im Team nochmal durch.

Tipp: Gruppieren Sie die Ideen ggf. gemäß den Kategorien „Wildeste Idee“ / „Nutzerzentrierteste Idee“ / „Wirtschaftlichste Idee“- und lassen Sie mindestens zwei Ideen aus jeder Kategorie weiterentwickeln. So verhindern Sie, dass die wilden Ideen sofort herausfallen.

Mehr unter:

www.denkmodell.de

Folgen Sie uns:



denkmodell

Organisationsentwicklung | Moderation | Training

denkmodell GmbH
Pfuelstraße 5
10997 Berlin
Germany

tel +49-30-690488-0
fax +49-30-690488-99
berlin@denkmodell.de

www.denkmodell.de