

Auswahl an Kreativitätstechniken

Kreative Techniken am Beispiel Stuhl

Ideen sammeln

assoziativ

ABC-Methode: assoziieren von Begriffen entsprechend dem Alphabet

[*Armlehne, Bein, Chair, Drei Beine, Ein Bein, Für Verliebte ...*];

verwandt auch **Kreatives Schreiben:** Schreiben als kreativ-sprachlicher Prozess;

mit einem Wort beginnen, letzter Buchstabe ist Impuls für weiteres Satzfragment

[*Ein Stuhl ist eine Sitzgelegenheit ... tausend Beine hat er selten ... neun Beine wären schon viel ...*]

Assoziogramm (auch „Wortigel“ genannt): zentraler Begriff wird aufgeschrieben;

Wörter, die damit assoziiert werden, rahmen das Wort im Oval und sind mit einer Linie zum zentralen Begriff verbunden

[*Stuhl – Sitzgelegenheit; verschiedene Funktionen; Statussymbol; Ausstattung ...*]

Bisoziation: Das eigentliche Problem wird mit Begriffen aus einer anderen Ebene verknüpft

(auch Randomisierung); das Zusammentreffen von bislang nicht zusammen gedachten Elementen kann

zu überraschenden Einsichten führen; verwandt auch **Bionik:** Übertragen von Phänomenen aus der Natur

auf technische Phänomene, z. B. Ultraschall von (blinden) Fledermäusen auf Ultraschall als Einparkhilfe

[*Stuhl – Blume (vgl. Tulip Stool von Saarinen), Stuhl – Knochen (vgl. Bone Chair von*

Laarman), Stuhl – Apfel (...), Stuhl – Buch (...), Stuhl – Tasse (...), Stuhl – Italien (...)]

Blickwinkel ändern: Das Problem wird aus einer fremden Perspektive beschrieben

[*Ein Außerirdischer sieht einen Stuhl: Ein wackliger Tisch mit nur zwei Beinen und vier*

hochstehenden Pfeilen; ein Ding, das von der Decke hängt und indirektes Licht ermöglicht ...]

diskursiv

Brainstorming: Ideen zusammenwerfen und mit bereits geäußerten Ideen kombinieren;

freie Assoziationen und phantasieren sind erlaubt; Ideen werden an der Tafel/Flipchart ohne

Kommentare und Wertungen notiert

[*Stuhl, Lehne, Beine, Stuhlgang, Stu(h)lpen, Sitzfläche, flacher Stuhl, Zahnarztstuhl ...*];


Variation **Diskussion 66:** Aufteilung der Gruppe zu je 6 Personen,

Gruppendiskussion, danach Präsentation der Ergebnisse in der Großgruppe

635-Methode: jeweils 6 Teilnehmer (jede Gruppe erhält ein Blatt mit 3 Spalten und 6 Zeilen;

jeder Teilnehmer fixiert 3 Ideen und gibt das Blatt weiter; die nächsten 5 Teilnehmer entwickeln

die Ideen weiter; für jede Phase ca. 3 bis 5 Minuten Zeit = 108 Ideen in 30 Minuten)

	Stuhl aus Gebrauchsgegenstand entwickeln	Stuhl mit einer Linie zeichnen	Stuhl aus Buchstaben entwickeln
1. Person			
2. Person	Idee von Person 1 weiterentwickeln	Idee von Person 1 weiterentwickeln	Idee von Person 1 weiterentwickeln
3. Person	Idee von Person 2 weiterentwickeln
4. Person			
5. Person			
6. Person			

Negativkonferenz/Kopfstandtechnik: Umkehrung des Verfahrens. Alle negativen Punkte werden aufgeführt bzw. die Fragestellung wird umgekehrt, um Schwachstellen deutlich zu machen.

[Stuhl, auf dem man nicht sitzen kann; hat keine Beine; eine schiefe und mit Nägeln versehene Sitzfläche; ist immer feucht; besteht aus Luft; ist Einwegmobiliar ...]

Variante **Emotionalisierung:** Bestimmte Aspekte werden emotional überzogen vorgestellt:

„Ich liebe/verabscheue das Produkt, weil ...“

[ich liebe: vermittelt Ruhe, gibt Halt, ist bequem, kann unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht werden;

ich verabscheue: ist hart, unflexibel, kalt, leblos, zwingt zum reglosen Sitzen, Rückenschmerzen ...]

Ideen sammeln und strukturieren

Mind-Mapping (grafisch denken und vernetzte Struktur entwickeln): Das Ausgangsproblem steht in der Mitte; wie bei einem Baumdiagramm werden zunächst die großen Verknüpfungsaspekte formuliert, davon abzweigend wiederum die kleineren Verknüpfungsaspekte. Im Unterschied zum Brainstorming wird hier eine vernetzte Struktur deutlich.

[Stuhl – Sitzgelegenheit – bequem – den Anforderungen entsprechend – liegend beim Zahnarzt – aufrecht sitzend beim Essen – entspannt beim Fernsehen ...; Beine – vier Beine – drei Beine – zwei Beine – ein Bein – kein Bein ...; Sitzfläche – eben – mit Mulde – ohne Mulde – geneigt – mit Polster – ohne Polster ...]

Morphologischer Kasten: Diese systematische, heuristische Technik geht von einer mehrdimensionalen Matrix aus. Gruppengröße: bis max. 7 Personen

- 1) Fragestellung/Problemstellung
- 2) unabhängige und umsetzbare Merkmale werden festgelegt
- 3) in weiterer Zeile werden Ausprägungen aller Merkmale aufgeführt

Problemstellung: Konzeption eines neuen Stuhl-Designs

Anzahl der Beine	0	1	2	3	4	viele
Material	Holz	Glas	Kunststoff	Leder	Stoff	Gummi
Form	quadratisch	dreieckig	rechteckig	rund	polygonal	kurvig
Höhe (cm)	0	20	40	60	80	100
...						

Eine Idee: gläserner/transparenter Stuhl mit runder Sitzfläche, der von der Decke hängt (0 Beine) und eine Sitzfläche von 40 cm Durchmesser hat.

Ideen sammeln, strukturieren und präsentieren

Collective Sketchbook: Jeder Teilnehmer hat ein Skizzenbuch, in dem die Problemstellung notiert ist.

Unabhängig von der Gruppe werden in einem frei zu wählenden Zeitraum Ideen gesammelt.

Variante **Ideen-Marathon:** Über einen langen Zeitraum wird an jedem Tag mindestens eine Idee entwickelt.

Galeriemethode: Individuelle Ergebnisse der Teilnehmer werden – wie in einer Galerie – aufgehängt. Danach erfolgt eine individuelle und kollektive Neubewertung/Überarbeitung.

Pinnwandmoderation: Die Gruppenergebnisse werden auf Zetteln visualisiert, geordnet, bewertet und selektiert.

- 1) Beginn mit einer These
- 2) Ideen werden gesammelt (max. 3 Zeilen)
- 3) ordnen
- 4) Überschriften finden