

Steckbrief: Brainstorming

Kategorie	<p>Methoden zur Gewinnung von Synergie aus interdisziplinären Teams (in Wortform)</p> <p>Die Regeln des Brainstormings bestehen aus einem Set von Verhaltenweisen, die in einem gemeinsamen (Team-)Prozess die Entfaltung von Kreativität fördern bzw. Kreativitätsblockaden abbauen wollen. Die Kernregeln sind:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Trenne die Phase der Ideenfindung von der Phase der Ideenbewertung („Keine Kritik“);2. Höre gut zu; greife Ideen Dritter auf und entwickle sie weiter.3. Sei mutig genug, um alle Ideen zu äußern, die dir in den Sinn kommen, auch wenn sie sehr spekulativ und unfertig erscheinen („Freie Phantasie“)4. Lege den Ehrgeiz ab, nur möglichst gute Ideen hervorbringen zu wollen und versuche stattdessen, möglichst viele Ideen zu produzieren – dann werden auch ausreichend viele gute darunter sein. <p>Brainstorming ist sozusagen der „Prototyp“ kreativer Teamarbeit. Die Regeln sollten auch bei der Anwendung anderer Kreativitätstechniken beibehalten werden.</p>
Typische Aufgabenstellungen	<p>Alle Probleme, die auf die Entwicklung neuer Konzepte zielen.</p> <p>Komplexe Probleme sollten in unabhängig lösbare Teilprobleme zerlegt werden, die dann in separaten Brainstormings behandelt werden.</p>
Zeitbedarf	<p>Reine Ideenfindungsphase: 20-60 Minuten, in selteneren Fällen auch länger - je nach Ideenspielraum des behandelten Problems und der kreativen Qualitäten der Teilnehmer.</p>
Notwendige Erfahrung	<p>Eine gewisse Teamfähigkeit sowie die Befähigung, sich vom „bewährten Stand der Technik“ innerlich befreien zu können.</p>
Mögliche Probleme bei Erstanwendung	<p>Man fällt in „alte“ Verhaltensweisen zurück, insbesondere in die Bewertung vorgebrachter Ideen.</p> <p>Die Regel „Freie Phantasie“ wird mißverstanden; man produziert zu vorsätzlich Absurditäten.</p>
Empf. Teamgröße und -struktur	<p>5-7 Teilnehmer; Mischung aus Experten und Vertretern aus solchen Fachgebieten, aus welchen sich interessante Impulse für das gestellte Problem erwarten lassen.</p> <p>Empfehlenswert: Rollen der Moderation und der Protokollführung getrennt besetzen.</p> <p>Bei nicht-technischen Problemen ist eine Mischung der Geschlechter (♂ + ♀) anregend.</p>

Einzelanwendung	Es ist durchaus sinnvoll, die Regeln 1,3 und 4 auch beim solitären Ideenfinden einzuhalten.
Besondere Vorteile	Die Breite der bearbeitbaren Aufgabenstellungen; die Regeln sind für jedermann einsichtig
Anwendungs- klippen	<ul style="list-style-type: none"> • Vor allem die Regeln 1 und 3 werden nur an der Oberfläche, nicht aber in voller „Verinnerlichung“ ausgeübt. • Das gewählte Problem ist zu komplex • Die Protokollführung hält Ideen nur in Stichworten, nicht aber in den hervorgebrachten kreativen Details fest. • Bei technischen Problemen werden Ideen nicht ausreichend visualisiert.
Weiterführende Literaturquellen	Helmut Schlicksupp: Ideenfindung. 6. Auflage, Würzburg 2004

© Gesellschaft für Kreativität e.V.
Dr. Helmut Schlicksupp

Brainwalking

Eduard G.Kaan

Technische Hinweise

Anzahl der Teilnehmer: Maximal 15 Personen.

Material: Jeweils 1 Flipchartblatt für 2-3 Teilnehmer,

1 schwarzen Filzschreiber für jeden Teilnehmer. Die Flipchartblätter werden auf glatten Wänden befestigt. Die gesamte Ideensammlung dauert 15 Minuten.

Einsatzmöglichkeiten

Eine gute Durchblutung des Gehirns fördert den Ideenfluss im Gehirn ganz entscheidend. Daher ist Bewegung ein wesentliches Element im Zusammenhang mit kreativem Denken. Ist ein Team schon längere Zeit gesessen, dann lockert diese Methode auf (und ist deshalb auch nach dem Mittagessen verwendbar).

Ziel der Übung

Da es sich um eine Weiterführung von 'Brain Writing' handelt, sollen dessen Vorteile (ungestörte Assoziationsmöglichkeiten, keine Bewertung durch Kollegen) übernommen, dessen Nachteile (statisch, etwas komplizierte Nachbearbeitung) vermieden werden. Die Teilnehmer bringen eigene Ideen ein und bauen auf Ideen anderer Teilnehmer auf, d.h. entwickeln diese weiter.

Ablauf der Übung

Auf jedem Blatt steht oben das gleiche Thema.

Während der ersten Minuten schreiben die Teilnehmer spontane Einfälle auf das Flipchartblatt, bei dem sie stehen.

Dann gehen sie im Raum herum, sehen sich auf anderen Flipchartblättern die Einfälle der übrigen Teilnehmer an und schreiben dort neue Assoziationen dazu. Sie schreiten so nach und nach den Raum ab und entwickeln immer wieder neue Assoziationen, die auf den Gedanken der anderen aufbauen.

Während der Ideensammlung wird nicht gesprochen, um den spontanen Assoziationsfluss nicht zu unterbrechen.

Die Blätter werden von den Wänden genommen, die Beiträge vorsichtig in Streifen gerissen, so dass jeder Beitrag zu einem eigenen Papierstreifen wird. Überschüssiges weißes Papier wird entfernt. Die Streifen können nun an Pinwänden oder am Boden weiter bearbeitet werden.

Auswertung

a) Die Gruppe kann sich dann entscheiden (wenn wenig Zeit ist), 'Rosinen picken' nach Hermann Will zu wählen. Jeder Teilnehmer wählt 3 Ideen aus, die ihm am vielversprechendsten erscheinen (durch Intuition). Dann muss er sich von 2 trennen und entscheidet sich für seinen Favoriten. Jeder Teilnehmer muss diese Wahl begründen, wenn er seine Auswahl bekannt gibt. Die Gruppe entscheidet dann eventuell durch eine Reihung, welche Themen weiter bearbeitet werden. Positiv ist, dass für die Bewertung die Hintergründe jeder Auswahl bekannt sind.

b) Die 2. Möglichkeit ist der 'Blitzsort' nach Kaan. Hierfür müssen die Papierstreifen auf den Boden gelegt werden. Alle Teilnehmer der Gruppe engagieren sich und bilden Cluster, die auf Gemeinsamkeiten der jeweiligen Streifen hinweisen. Am Boden werden nun verschiedene Kolonnen aufgebaut (vorerst noch ohne Überschriften). Sobald die Sache etwas unübersichtlich wird, sollten die Kolonnen beschriftet werden. Erfahrungsgemäß werden damit bestimmte Kolonnen wieder aufgelöst bzw. Streifen umsortiert. Der erste Sortiervorgang dauert meist nur ca. 5 Minuten, Beschriftung und Umreihung nochmals ca. 10-15 Minuten. Anschließend findet ein neuer Ideenfindungsvorgang statt, indem zu jeder Kolonne (je nach Überschrift) weitere Ideen entwickelt werden sollen.

Wenn vorher eine saubere Zieldefinition stattgefunden hat, was mit den neuen Ideen erreicht bzw. gelöst werden soll, dann ist eine systematische Bewertung der entwickelten Ideen nicht mehr so schwer.

Persönlicher Kommentar

Nicht nur, dass viel Bewegung und Dynamik bei der Ideenfindung und Nachbearbeitung entsteht, entfernt man sich von seinen Gedanken (indem man seinen Platz beim ersten Flipchart verlässt) und sieht sich Ideen anderer auch mit einigem Abstand (2-3m) an. Dies ist oft recht wirksam. Anfänglich muss der Moderator/Trainer die Teilnehmer allerdings auffordern, den Flipchart-Platz zu wechseln.

Ringtauschtechnik (Methode 6-3-5) **Bernd Rohrbach, 1968**

In Deutschland ist mentalitätsbedingt das genaue Ausformulieren und Aufschreiben von Gedanken eine beliebte Form, um Ideen aus den Köpfen zu holen. Im angelsächsischen Kulturraum wird hingegen das verbale Generieren von Ideen bevorzugt. Die Ringtauschtechnik wurde 1968 von dem Marketing-Berater Rohrbach als Methode 635 aufgrund negativer Erfahrungen mit Brainstorming entwickelt. Häufig wurden damals die Regeln des Brainstormings nicht eingehalten und es wurde beklagt, dass man nicht zum gründlichen Nachdenken kommt, weil man ja zuhören und die Ideen der Anderen weiter entwickeln soll.

Kategorie

Technik der freien Assoziation

Vorgehensweise

Bei der Ringtauschtechnik werden A4-Blätter in drei Spalten geteilt und jeder Teilnehmer schreibt jeweils eine Idee in die drei Spalten. Nach Ausfüllen der drei Spalten werden die Blätter reihum weitergereicht und die Ideen spaltenweise weiterentwickelt (jeweils in ca. fünf Minuten). Dieser Vorgang wird fünf- bis sechsmal wiederholt. Anschließend wird eine verdeckte Bewertung im Ringtauschverfahren vorgenommen. Es werden Kleingruppen gebildet, in denen dann eine kreative Weiterentwicklung der ausgewählten Ideen stattfindet.

Typische Aufgabenstellungen

Die Ringtauschtechnik eignet sich vor allem zur Erarbeitung von Namen, Slogans oder Leitsätzen. In vielen Projekten wird der Vorschlag auftauchen, ein Motto oder einen Leitsatz aufzustellen; hierzu ist die Ringtauschtechnik bestens geeignet.

Zeitbedarf

ca. 1 Stunde

Notwendige Erfahrung

Keine

Mögliche Probleme bei Erstanwendung

Keine

Empfohlene Teamgröße und -struktur

Für eine Sitzung sind zwischen 5 und 7 Teilnehmer einzuladen, die möglichst heterogen in Wissen und Erfahrung sind.

Einzelanwendung

Wendet man diese Technik alleine an, so empfiehlt es sich, die Ideenfindung zeitlich zu verteilen.

Besondere Vorteile

- Eigenbestimmtes, ungestörtes Denken
- Paralleles Arbeiten
- Richtige Formulierungen
- Kein versierter Moderator nötig
- Störendes Verhalten wird unterbunden
- Aktivierung zurückhaltender Teilnehmer
- Ideenbewertung ist in die Methode integriert

Anwendungsklappen

- Weniger spontan als bei Brainstorming
- Geringerer Anregungseffekt als bei Brainstorming
- Wenig Platz, um Ideen auszudrücken
- Keine Anregung und positive Orientierung durch den Moderator
- Starres Vorgehen

Kartenumlauf-Technik

Horst Geschka, Götz Schaude, Helmut Schlicksupp; Battelle-Institut Frankfurt 1971-1972

Kategorie

Techniken der freien Assoziation

Vorgehensweise*

Die Teilnehmer sitzen gemeinsam um einen Tisch und schreiben zunächst für Vorschläge zum vorgegebenen Problem mit dickem Filzstift auf Karten. Die Spielregeln sind:

- Es soll nicht gesprochen werden
- Nur ein Vorschlag pro Karte
- Leserlich schreiben
- Keine Allgemeinplätze
- Keine Einzelworte: Kurzsatz mit Aussage plus Tendenz; Kernwort unterstreichen
- Keine Kritik: Nichts auf fremde Karten schreiben
- Gedanken Anderer aufgreifen
- Auch verrückte Gedanken sind willkommen.

Die beschriebenen Karte werden von jedem Teilnehmer nach links abgelegt. Nach der Abladephase, wenn der eigene Ideenfluss ins Stocken kommt, kann der Teilnehmer sich "rechts" durch das Aufnehmen der Karten des Nachbarn Anregungen holen und dann die Karten nach "links" weitergeben. Auf diese Weise kommt ein Kartenstrom im Uhrzeigersinn zustande. Vorteil: Jeder Teilnehmer sieht jede Karte und kennt jede Idee, die in der Gruppe erzeugt wurde.

Wenn ein Teilnehmer eine Karte mit seiner eigenen Handschrift erhält, zieht er sie heraus und legt sie vor sich ab. Wenn alle Karten wieder bei ihren Verfassern angelangt sind, ist die Ideenfindung beendet, oder wird nach einer vereinbarten Zeit abgebrochen.

Folgeschritt: Die Karten werden an einer Pinnwand nach Oberbegriffen geordnet, um Dubletten versäubert und bepunktet.

Typische Aufgabenstellungen

Definition neuer Geschäftsfelder; Finden neuer Produkte; Konzeption eines neuen Produkts; Vorarbeiten zur Definition des Pflichtenhefts einer neuen Produktgeneration; Schaffung neuer Features für ein bestehendes Produkt.

Zeitbedarf

20-30 Minuten für die Ideenfindung; 1-2 Stunden für das Ordnen und Bepunkten.

Notwendige Erfahrung

Für die eigentliche Kartenumlauf-Technik, d.h. die Phase der Ideenfindung, ist keine große Moderations-Erfahrung nötig. Der Moderator muß in das Thema einführen und die Spielregeln erklären.

In der anschließenden Phase des Ordners der Ideen-Karten und ihrer Bewertung werden hohe Anforderungen an den Moderator gestellt.

Mögliche Probleme bei Erstanwendung

In der Phase der Ideenfindung keine, vorausgesetzt, die Problemanalyse wurde sorgfältig durchgeführt und die Aufgabenstellung für alle sichtbar aufgehängt.

Empf. Teamgröße und -struktur

Wie bei anderen Methoden der Ideenfindung wünschenswert: 5-7 Teilnehmer, fachlich heterogen, sozial homogen, gemischtgeschlechtlich.

Einzelanwendung

Ich (Götz Schaude) nehme dazu alte Visitenkarten, die ich immer dabei habe, und schreibe meine Ideen auf die Rückseiten auf. Sie wandern zuhause in einen Zettelkasten. Der Zettelkasten wird bedarfsweise geleert und der Inhalt am Pinbrett geordnet. Für die Ordnung und Bewertung ziehe ich gerne 1-2 weitere Personen hinzu, denn alleine denkt es sich viel mühsamer.

Besondere Vorteile

Die Kartenumlauf-Technik ist als Methode sowohl für die Analyse-Phase als auch in der Phase der Ideenfindung anwendbar. Sie hilft zu Beginn eines ein- bis mehrtätigen Workshops, eine Problemlandschaft aufzuzeigen, ohne langwierige Grundsatzdiskussionen – die Gruppe hat rasch ihr

Problemverständnis erarbeitet und kann sich an die vertiefenden Lösungen machen.

Anwendungsklappen

In der Ideenfindungsphase kaum. Beim Ordnen der Ideen-Kärtchen gibt es erhebliche Fallen, in die der unerfahrene Moderator tappen kann.

Weiterführende Literatur

Handbuch der Methoden der Ideenfindung: Sabine General + Götz Schaudé – in Vorbereitung (2006)