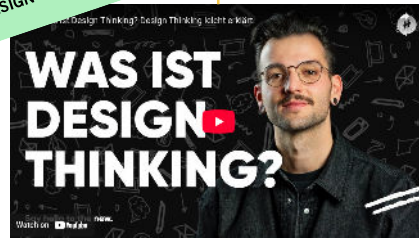


# METHODENGALERIE

## AGILE METHODEN FÜR KREATIVE TEAMS



## KREATIVES DENKEN ÜBEN

### KREATIVITÄTS-WARM-UP

**Ziel:** Das Hirn für kreatives Denken aufwärmen.

**Ablauf:** Alle bilden Zweiergruppen. Eine Person beginnt mit dem Satz: "Ich habe ein Problem... und fragt etwas frei Erfundenes hinzu, zum Beispiel: "...weil ich meinen Regenschirm zuhause vergessen habe". Die zweite Person erweitert mit "Dann Problem, ich kann dir einen X leihen" und fügt ebenfalls etwas frei Erfundenes hinzu, bzw. eine Zählweise. Die erste Person wiederum hat nun die Aufgabe, sich zu überlegen, wie sie dem Gegenstand für ihr Problem nutzen kann, bzw. "Oh, super, denn kann ich ausaktly übermachen, falls es heute Abend regnet". Die Übung einige Runden laufen lassen, anschließend fällt es leichter, auf kreative Lösungen zu kommen.

### JA-UND STATT JA-ABER

**Ziel:** Förderung von aktivem Zuhören und Aufgreifen/Gestärken von Ideen anderer Teilnehmer:innen

**Ablauf:** Einführung: Der die Moderator\*in erklärt die Situation. Wir stellen uns vor, dass wir ein Team sind und uns überlegen, welche Aktivität wir im Teamworkshop gemeinsam machen könnten.

Runde 1: Eine Person äußert einen Vorschlag. Alle anderen reagieren mit "Ja, aber...".

Runde 2: Eine Person äußert einen Vorschlag. Alle anderen reagieren mit "Ja, und...".

Debriefing: Was war anders in den beiden Runden?

### WASSER-ÜBUNG

**Ziel:** Die Assoziationsfähigkeit trainieren.

**Ablauf:** Das Team wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Beide Gruppen erhalten eine große Zeichnungsfäche (Flächenverhältnis ca. 30 x 30 Klötzchen 6x6, 5 Zeilen) und einen Stift. Diese Zeichnungsfäche ist im Raum so aufgestellt, dass die beiden Teams jeweils nur ihre eigene Seite sehen. Beide Teams stellen sich in einer Schlange vor der Zeichnungsfäche auf. Auf Startkommando hin geht die erste Person mit dem Stift zur Zeichnungsfäche und zeichnet "Wasser" in irgendeiner Form in die Klötzchen (Wellenlinie, Eiswürfel, Welle, etc.). Sie rennt zurück und übergibt dem Stift an die erste Person in der Schlange und stellt sich selbst hinten an. Jede weitere Person versucht, eine Zeichnung von "Wasser" herauszufinden. Keine Zeichnung darf etwas darstellen, was bereits dargestellt wurde. Sobald ein Team alle Klötzchen gefüllt hat, hat es gewonnen.

### BRAINWRITING

**Ziel:** Gemeinsam Brainstormen, ohne dass sich die Teilnehmer:innen gegenseitig beeinflussen. Ideal für Teams, die sich nicht gut kennen oder wenig Vertrauen haben.

**Ablauf:** Alle erhalten ein Blatt Papier. Sie haben 2 Minuten Zeit, um eine erste Idee aufzuschreiben. Anschließend gibt jede Person ihr Papier nach rechts weiter und erhält von der Person, die zu ihrer Linken sitzt, deren Idee und entwickelt sie weiter. Nach weiteren 2 Minuten wird das Papier wieder weitergegeben. Die Übung endet, wenn jede Person wieder ihre Ausgangsidee zurückbekommt, die von allen anderen weiterentwickelt wurde.

### OSBORN-CHECKLISTE NACH ALEX FAICNEY OSBORN

**Ziel:** Durch schematische Fragen ein Produkt oder einen Prozess weiterentwickeln und verbessern, neues Innovationspotential finden.

**Ablauf:** Folgende zehn Fragen werden der Reihe nach entweder im Team oder von Einzelpersonen abgearbeitet:

1. Anders verwendet? Wie könnte x besonders eingesetzt werden?
2. Angewandt? Was könnte x? Was könnte übernommen werden?
3. Ändert? Welche Aspekte/Merkmale von x können verändert werden?
4. Vergrößert? Können wir x vergrößern/verändern/verändern/verändern...?
5. Verkleinert? Können wir x verkleinern/verändern/verändern/verändern...?
6. Ersatz? Was können wir an x ersatztauglich machen?
7. Umstellen? Können wir Teile von x tauschen, die Reihenfolge ändern oder Ursache-Wirkung umkehren?
8. Umkehren? Können wir das Gegenteil von x machen? Wie sieht das Spiegelbild von x aus?
9. Kopieren? Können wir x mit anderen Ideen verbinden? Kann x Teil von etwas Größeren sein? Können wir x in kleinerer Teile aufspalten?
10. Zusammenbau? Können wir x zusammenbauen/zusammenkomprimieren/verflüssigen?...?

## IDEEN GENERIEREN

### 6-3-5-METHODE NACH BERND ROHRBACH

**Ziel:** Sich viele Ideen in sehr kurzer Zeit sammeln. Diese Methode ist eine Abwandlung des Brainwriting mit mehr Struktur.

**Ablauf:** Sechs Personen setzen sich zusammen. Alle erhalten ein Blatt Papier mit 3 Spalten und 6 Zeilen (insgesamt 18 Klötzchen). Die Übung besteht aus sechs Runden. In jeder Runde werden die Teilnehmer:innen aufgefordert, die oberste noch freie Zeile, bestehend aus 3 Klötzchen, mit je einem Idee zur Leertage zu füllen. Nach einer festgelegten Zeit von beispielsweise 5 Minuten beendet der/die Moderator:in die Runde. Alle rechnen ihre Arbeitsblätter im Uhrzeigersinn an ihre Sitznachbar:innen weiter und eine neue Runde beginnt.

### ZUKUNFTSINTERVIEW ODER WUNDERFRAGE

**Ziel:** Sich durch das Versetzen in die Zukunft einen Ideeustand vorstellen und Wege finden, ihn zu erreichen.

**Ablauf:** Vorbereitung: Der die Moderator:in bereitet das Interviewleitfaden vor. Darauf stehen z.B. folgende Fragen:

- Wie erklärst du dir, dass x den Award für x gewonnen?
- Welche Maßnahmen haben dazu geführt, dass x geschäftserfolgreicher wurde?
- Was sind deine Tipps an andere x, die ein x entwickeln/verbessern möchten?

Im Plenum teilt der/die Moderator:in folgende Situation ein: Wir stellen uns vor wir sind im Jahr 2030. Das Unternehmen/Gruppens Produkt hat soeben den prestigeträchtigen Award für x gewonnen. Das Medieninteresse ist riesig, ihr alle werdet interviewt.

Alle Teilnehmer:innen erhalten einen Interviewleitfaden. Zweiergruppen werden erstellt. Alle gehen auf einen 20-minütigen Spaziergang. In eine Person interviewt ihr Gegenüber, nach 10 Minuten ändert sie die Rolle. Nach dem Spaziergang erzählen alle im Plenum von ihren Antworten.

### WALT-DISNEY-METHODE PERSPEKTIVENWECHSEL

**Ziel:** Sich in eine Rolle versetzen und damit eine neue Perspektive auf ein Problem/eine Leertage erhalten.

**Ablauf:** Nacheinander versetzt sich eine Einzelperson oder eine Gruppe in folgende drei Rollen:

1. **Traumler:** Geht mit und spielt mit Ideen, ohne sich Gedanken über deren Realisierbarkeit zu machen. "Alles ist erlaubt". Orientiert sich an der Zukunft und Potenzialen bzw. Möglichkeiten.
2. **Realist:** Orientiert sich an der aktuellen Situation und sucht pragmatische Handlungsmöglichkeiten. Überlegt sich, welche Dinge zu tun sind, welche Ressourcen schon verfügbar sind und welche Hindernisse noch zu beschaffen sind.
3. **Kritiker:** In der Lage Stärken und Schwächen von Ideen, versucht Aspekte zu identifizieren, an die noch nicht gedacht wurde und fragt sich, was noch verbessert werden könnte.

### ZWERG-RIESE-ZAUBER-ÜBUNG PERSPEKTIVENWECHSEL

**Ziel:** Sich in eine Rolle versetzen und damit eine neue Perspektive auf ein Problem/eine Leertage erhalten.

**Ablauf:** Nacheinander versetzt sich eine Einzelperson oder eine Gruppe in folgende drei Rollen:

1. **Zwerg:** Schaut auf die Details. Wie genau sieht das im Alltag aus? Lässt sich das umsetzen? Welche nächsten Schritte braucht es? Was denken andere Leute darüber?
2. **Riese:** Schaut auf die große Ganze. Macht die Dinge für uns und für die Welt? Passt das zu unserer Strategie? Wie sieht das in drei Jahren aus?
3. **Zauberer:** Kennt keine Grenzen. Überlegt sich, was alles möglich wäre, wenn dem Projekt keine (finanziellen, personellen, zeitlichen, etc.) Hindernisse im Weg stehen würden.