

Kreativitätsmethoden



Inhalt

Seite

1. Brainstorming	2
2. Methode 6-3-5 (Brainwriting)	3
3. Morphologische Analyse / Morphologischer Kasten	4
4. Reizwortanalyse	5
5. Synektik	6
6. Die sechs Hüte des Denkens	7

1. Brainstorming

Das Brainstorming ist die wohl die bekannteste und am häufigsten angewendete Kreativitätstechnik: **sechs bis zehn Teilnehmer bilden bis zu 30 Minuten lang freie Assoziationen zu einem Thema.** Durch ungehemmte Diskussion mit phantasievollen Einfällen sollen in der Gruppensitzung kreative Leistungen erbracht werden.

Bei der **Vorbereitung** sollte man folgende Punkte beachten:

- ✓ Bestimmung eines geeigneten Moderators,
- ✓ Einladung von Teilnehmern mit möglichst breit gestreutem Fachwissen und keinen zu großen hierarchischen Unterschieden,
- ✓ Bei komplexeren Problemen / Ideen sollten die Teilnehmer etwa zwei Tage vor der Sitzung eine Mitteilung bekommen,
- ✓ Schaffung einer zwanglosen Atmosphäre: Kaffee und Kekse können helfen. Störende äußere Einflüsse wie Telefone sollten abgeschaltet sein.

Wichtig ist, dass beim Brainstorming die **Spielregeln** eingehalten werden:

- Kritik ist verboten!
- Lassen Sie der Phantasie freien Lauf, um möglichst kühne Ideen zu erhalten.
- Je mehr Ideen desto besser – Quantität vor Qualität.
- Die Ideen der anderen sollten aufgenommen, kombiniert und weiterentwickelt werden.
Wichtig: keine Killerphrasen, wie z. B. „Das können Sie gar nicht beurteilen!“ oder „In der Praxis sieht das ganz anders aus!“

Vorteile des Brainstorming:

- C Viele Ideen in relativ kurzer Zeit
- C Verschiedene Ideen mehrerer Personen werden zusammengefasst
- C Einfach zu organisieren, einfach zu handhaben
- C Geringe Kosten

Nachteile des Brainstorming:

- D Manche Ideen sind realitätsfremd, da die dafür kompetenten Mitarbeiter nicht immer anwesend sind
- D Gefahr der Abschweifung
- D Aufwendige Selektion geeigneter Ideen
- D Gefahr von gruppendynamischen Konflikten

Angewendet wird Brainstorming für Problemarten einfacher Komplexität, aber insbesondere für die Zielformulierung und Lösungssuche. Wichtig ist, dass Brainstorming nur Rohmaterial liefert, fertige Lösungen sind nicht zu erwarten.

2. Methode 6-3-5 (Brainwriting)

Diese Methode wurde von N. Rohrbach entwickelt. Sie ist eine der bekanntesten Ideenfindungsmethoden und will vor allen Dingen erreichen, dass Ideen aufgegriffen und weiterentwickelt werden, um damit die Ideenqualität zu steigern.

Bei der Methode 6-3-5 schreiben 6 Teilnehmer jeweils 3 Ideen in Abschnitten von je 5 Minuten auf, wobei die Teilnehmerzahl innerhalb bestimmter Grenzen variiert werden kann.

Vorgehen:

1. Möglichst genaue Definition und Analyse der Problemstellung.
2. Jedes der sechs Teammitglieder schreibt drei Ideen auf einem Formblatt auf.
3. Nach fünf Minuten wird das Blatt an ein anderes Teammitglied weitergegeben.
4. Die vorhandenen Ideen werden so weiterentwickelt, dass drei neue Ideen entstehen.
5. Das Blatt wird alle fünf Minuten weitergereicht, bis jeder sechsmal drei Vorschläge entwickelt hat.

Ergebnis: 108 Ideen in 30 Minuten

Beispiel für ein Arbeitsblatt:

Schritt	Ideen/Vorschläge/Lösungen/Alternativen		
	1	2	3
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Die Methode 6-3-5 ist geeignet als Folgeaktion auf das Brainstorming zur systematischen Vertiefung der Grundideen.

3. Morphologische Analyse oder Morphologischer Kasten

Im Gegensatz zum Brainstorming, wo die Intuition vorherrscht, überwiegt bei der morphologischen Analyse das rationale Denken. Sie ist analytischer Natur und hat die vollständige Erfassung eines komplexen Problembereiches zum Ziel. Alle möglichen Lösungen sollen vorurteilslos betrachtet werden, ohne dass weitliegende Lösungen unterdrückt werden. Das **Prinzip** des Kastens ist: **man zerlegt komplexe Sachverhalte in abgrenzbare Teile, man variiert die Einzelemente, man kombiniert die gefundenen Einzelemente zu neuen Ganzheiten.**

Vorgehensweise:

1. Umschreiben Sie das Problem. Diese Aussage bildet die Überschrift über den morphologischen Kasten.
2. Entwickeln Sie die Parameter, sprich Teilprobleme des Problems, durch Analyse und eventuelles Brainstorming.
3. Erarbeiten Sie Lösungsalternativen zu den Teilproblemen.
4. Kombinieren Sie die Lösungsvarianten der Teilprobleme zu Lösungsvarianten des Gesamtproblems.
5. Bewerten Sie die Lösungsvarianten und wählen Sie die sinnvollste aus. Füllen Sie Ihren morphologischen Kasten aus.

Beispiel: „Neuer Gartengrill“

Problem- elemente	Lösungsmöglichkeiten				
Fleischauf- lage	Auflage auf einem Rost	Auflage auf Draht	Spieß	Aufhängen auf Drähten	Klammern
Fleisch zu- führen	Von Hand	Transport- band	Auswechsel- bare Halterung	Schüttvor- richtung mit Schieber	Kurbel- gestänge
Hitze- erzeugungen	Kohle	Holzkohle	Strom	Gas	Sonnen- energie
Regulierung der Hitze	Wechselhafte Energiezu-fuhr	Verstellung der Fleisch- halterung	Abschirm- bleche	Kühlmittel- zugabe	Variable Heizfläche

Eine der Ideen der Morphologie ist, systematisch Kombinationen nach Lösungen von Problemen abzusuchen. Dabei bedient man sich z. B. eines morphologischen Kastens. Dass dabei auch à priori unsinnige Kombinationen durchprobiert werden, an die noch niemand vorher gedacht hat, birgt eines der Grundelemente der Kreativität.