

Inhalt

Vorwort	7
Kreativität als pädagogische Aufgabe	9
1. Versuch einer Definition	9
2. Forderung allseitiger Kreativität	10
3. Entwicklungspsychologische Aspekte	12
Faktoren des schöpferischen Prozesses	15
1. Konkrete Anknüpfung	15
2. Blockierende Probleme	18
3. Assoziative Ideen	22
4. Befreiende Experimente	25
5. Schöpferische Verbindungen	26
6. Bewußter Kontrollverzicht	29
Psychologie der Kreativen	31
1. Tiefenpsychologie	31
2. Intelligenzforschung	33
3. Normen und Eigenschaften	35
4. Charakterparadoxien	37
Hemmungen und Hindernisse der Kreativität	40
1. Konformitätsdruck	41
2. Autoritätsfurcht	42
3. Erfolgsprämien	42
4. Informations- und Innovationssperren	43
5. Geschlechtsrollen	44
Fördernde Bedingungen kreativer Entfaltung	45
1. Offen sein oder die aufgeschobene Bewertung	46
2. Problematisieren oder die produktive Unzufriedenheit	48
3. Assoziieren oder die Vielzahl der Einfälle	50
4. Experimentieren oder das Sprengen des Systems	53
5. Bisoziiieren oder die Vereinigung des Unvereinbaren	55

Techniken und Übungen	58
1. Problematisieren	58
<i>Phantasietests 58 / Attributen-Listen 59 / Morphologische Synthese 60 / Erfinderlos 60 / Kontroll-Listen 62 / Synek- tische Methode 63 / Alternativen-Festlegung 64 / Rever- sion 65</i>	
2. Assoziieren	65
<i>Gedankenblitze 65 / Vorhersage 66 / Doppelgängerspiel 67 / Attributen-Lotterie 67 / Drudeln 68 / »Müllers Tochter« 70</i>	
3. Experimentieren	72
<i>Geheimschriften 72 / Phantasieapparaturen 72 / Vierer- Quadrat 73 / Sechser-Kombination 74 / ArchiPLEX 75 / Uerwandlungsbücher 75</i>	
4. Bisoziieren	76
<i>Zweckentfremdung 76 / Collage 77 / Schreibmaschinen- graphik 78 / Parodieren 79 / Travestieren 79</i>	
 Kreative Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene	 80
1. Denkspiele	80
<i>»Retter in der Not« 80 / Neun-Punkte-Puzzle 82 / Tri- angeln 82 / Quadratieren 83</i>	
2. Gestaltungsspiele	84
<i>Spiel mit Strich und Schnipsel 84 / Wortmalerei 86 / Kurzschrift 87 / Material-Sitzung 88 / Büchsenpiel 88 / Styroporeien 89 / Begriffspantomimen 90</i>	
3. Sprachspiele	90
<i>Wortschlange 90 / Letterkehr 91 / Kängodil + Lokomü- den 92 / Wenn-Spiele 93</i>	
4. Spielespiele	94
<i>Klickerspiele 94 / Würfelspiele 94 / Phakon-Schnecke 95 / Scheibenspiele 96</i>	
5. »Das magische Netz«	97
 Lösungen der Aufgaben	 100
Literaturnachweise	104