

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
Teil 1: Voraussetzungen schaffen	
Einführung	15
Übung 1: Quickscan	17
Übung 2: Ein Puzzle als Teaser	20
Übung 3: Zombiefangen und andere Aufwärmübungen	23
Übung 4: Das Filmfragment	26
Übung 5: Close Harmony	30
Übung 6: Kakophonie	34
Übung 7: Sich einmal anders kennenlernen	38
Übung 8: Es regnet Komplimente	41
Übung 9: Götter und Göttinnen	44
Übung 10: Beziehungs-Mindmapping für zwei	50
Übung 11: Talking Stick	54
Teil 2: (Selbst-)Einsicht vergrößern	
Einführung	59
Übung 12: Zeichnerisch darstellen	61
Übung 13: Traumbild	64
Übung 14: Fantasia	67
Übung 15: Die Seereise	71
Übung 16: Helden und Heldinnen	75
Übung 17: Die Reise eines Topteams	78
Übung 18: Verkehrszeichen	82
Übung 19: Liebevoller Konfrontation	85
Übung 20: Feedback im Fokus	88
Übung 21: Inspirationstisch	91
Übung 22: Ein inspirierendes Kartenspiel	96
Übung 23: Die sechs Denkhüte	99
Übung 24: Post-it!	102

Teil 3: Ziele formulieren

Einführung	107
Übung 25: Eine Karte ziehen	109
Übung 26: Der Garten	112
Übung 27: Classic Rock oder Celtic Punk?	116
Übung 28: Topinspiration	120
Übung 29: Chinesisches Roulette	123
Übung 30: Starke Geschichten	126
Übung 31: Das 4V-Prinzip	129
Übung 32: Comicfiguren in geheimer Mission	132
Übung 33: Der blaue Ozean	135
Übung 34: Der Rückspiegel	138

Teil 4: Hindernisse überwinden

Einführung	143
Übung 35: Glad, mad, bad & sad	145
Übung 36: Stuhltanz der inneren Anteile	148
Übung 37: Advocatus Diaboli	151
Übung 38: Den Denkraum erweitern	154
Übung 39: Train your brain	157
Übung 40: Weg mit den Hindernissen!	161
Übung 41: Blick auf die Kultur	165
Übung 42: Hypothesen torpedieren	170
Übung 43: Eine Schaukel verbindet die Extreme	173
Übung 44: Es war einmal	177

Teil 5: Kreative Fähigkeiten fördern

Einführung	183
Übung 45: Freies Assoziieren	186
Übung 46: Experimentieren mit Assoziationen	190
Übung 47: Ideen aufsammeln	193
Übung 48: Gute Frage!	196
Übung 49: Detektiv	199
Übung 50: Gesprochenes Portrait	203
Übung 51: Weiterdenken	207
Übung 52: Ein ernsthaftes Spiel	210
Übung 53: Spielerisch lernen	213
Übung 54: Mindmapping (individuell)	218
Übung 55: Mindmapping (Variante für Gruppen)	220

Teil 6: Originelle Ideen generieren

Einführung	225
Übung 56: Blick in eine andere Welt	227
Übung 57: Ein durchdachtes und unterhaltsames Abendessen	230
Übung 58: Der Superheld	232
Übung 59: Blickfänger	235
Übung 60: Das Serendipity-Prinzip	238
Übung 61: Das Orakel	242
Übung 62: Bilder einer Ausstellung	245
Übung 63: Mix & Match	247
Übung 64: Brainwriting	249
Übung 65: Mit den Kund:innen Innovationen entwickeln	252

Teil 7: Kreative Ideen auswählen und weiterentwickeln

Einführung	259
Übung 66: Bewertungsmatrix	261
Übung 67: Für eine Idee einstehen	265
Übung 68: Mit Herz und Seele entscheiden	267
Übung 69: Form und Urteil	271
Übung 70: Alle Sinne ansprechen	275
Übung 71: Puzzeln mit Einzelteilen	278
Übung 72: Einen Prototyp erstellen	280
Übung 73: Die Farbdebatte	285
Übung 74: Die zwölf Geschworenen	288
Übung 75: Ideen, die haften bleiben	291

Literatur	295
------------------------	------------

Danksagung der Autorinnen zur niederländischen Originalausgabe	299
---	------------

Anhang	301
---------------------	------------

Leitfaden Mindmapping	303
Verzeichnis der Übungen	306