

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5
Willkommen!	5
Mit dem Problem »spielen« ...	6
Was ist kreatives Denken?	6
Bestimmungsgrößen des kreativen Erfolges	7
Der Einzelne	8
Denk-Muster	8
Wahrnehmung von Wirklichkeit	9
Arbeitsweisen des Gehirns	12
Kreativität und Ethik	13
Denkfehler, Blockaden und Auswege	15
Übung macht den Meister	19
Die Rahmenbedingungen	26
Teilnehmerzahl, Zusammensetzung, Hierarchie, Moderator, Räumlichkeiten, thematische Einführung, Material, soziale Begegnung, Kennenlernen, Klima, Ergebnisse, Ablauf	26
Die Techniken	31
Grundlagen	31
Drei-Phasen-Modell	31
Spielregeln für die Gruppe und die Moderation	33
Zukunftswerkstatt	35
Pinwandtechnik	36
Mind-Mapping	38
Vernetztes Denken	39
Sechs Hüte	41
Bewegung, Spiele & Outdooraktivitäten	41
Persönliche Arbeitsorganisation	44
Was ist denn das Problem? – oder die Kritikphase	46
Problemanalyse und -abgrenzung	46
Problem-Typen	47
Sinnliche Annäherung an das Problem	49
Kartenabfrage	50
W-Fragetechnik	51
Warum-Technik	51
Öffentliches Jammern	51
Re-Definition	52
Problembeschreibung aus verschiedenen Blickwinkeln	53

Inhalt

Wie´s wäre, wenn´s schön wäre – oder die Fantasiephase	54
Spielregeln	54
In aller Kürze	56
• Dialog mit imaginären Personen	56
Aufwärm- und Lockerungsübungen	57
Intuitiv-spielerische Entwicklung von Ideen	61
• Malen, Zeichnen, Collage, Rollenspiel, Hörspiel, Science Fiction, Märchen,	
• Sketch, Gedicht, Spiel erfinden, Puppenspiel, Pantomime, Bauen & Basteln	
Rational-analytische Entwicklung von Ideen	
• Methode 635 / Rundwünschen	65
• Brainstorming mit zehn Varianten	66
• Kreativitätsimpulse	69
• Assoziatives Denken	71
• Analogien	72
Wie könnt´s denn gehen ? – oder die Verwirklichungsphase	73
Übersicht schaffen	73
• Sortieren und Ordnen mit Mind-Map	73
• Sortieren und Ordnen mit Tabellen	74
• Sortieren und Ordnen mit Matrizen	74
Ideenbewertung	75
• PMI	75
• Vier Prüffragen	76
• Kriterienerfüllung / Zielerreichung	77
• Expertenbefragung	78
• Persönliche Einschätzung	78
• Gestaltungsregeln	78
• Probehandeln im Rollenspiel	79
• Bewusste Alternativensuche	79
Entscheidungsfindung	79
• Würfelmethode	80
• Punkten	80
• Entscheidungsmatrix	80
Aktionsplan	81
Präsentation	81
• Inhalt	82
• Art und Weise	82
• Dramaturgie	82
Schlussbetrachtung	83
Literaturhinweise	84
Anlagen	88
Stiftung MITARBEIT	95
Idee und Auftrag	95
Publikationen	96