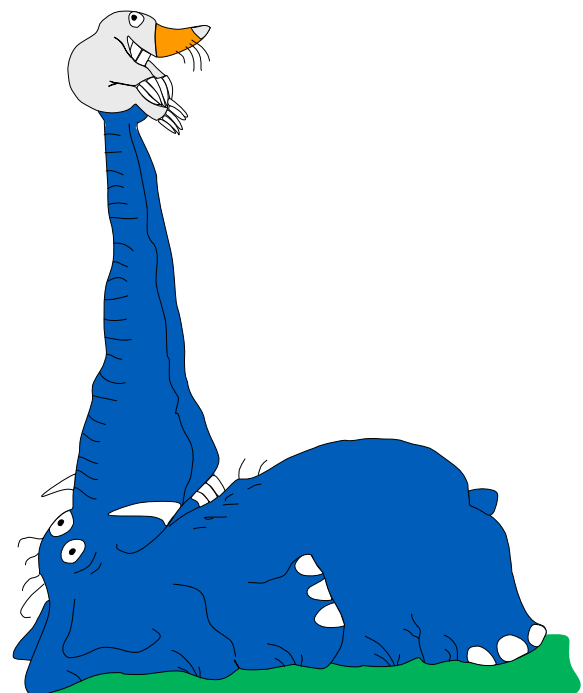


# Querdenken leicht gemacht

Kreative Menschen sind kreativ,  
weil sie wissen wie man denkt,  
nicht was man denken soll.



<b>Name</b>	
<b>Adresse</b>	
<b>Telefonnummer</b>	
<b>eMail</b>	
<b>Kursdatum</b>	
<b>Kursort</b>	

<b>4</b>	<b>Vorwort, Copyrightvermerk</b>
<b>5</b>	<b>Walt Disney</b>
<b>6</b>	<b>Brainstorming</b>
<b>7</b>	<b>Methode 635</b>
<b>8</b>	<b>Hemisphärenmodell des Gehirns</b>
<b>9</b>	<b>Muster finden (L)</b>
<b>10</b>	<b>Muster finden (R)</b>
<b>11</b>	<b>Baumliste</b>
<b>12</b>	<b>Mind-Map®-„Gesetze“</b>
<b>13</b>	<b>Das Pareto-Prinzip</b>
<b>14</b>	<b>Ziele</b>
<b>15</b>	<b>K.R.A.F.T.-Ziele</b>
<b>16</b>	<b>Lotus Blossom</b>
<b>17</b>	<b>Der kreative Prozess</b>
<b>18</b>	<b>Ideenproduktion</b>
<b>19</b>	<b>Osborn-Checkliste</b>
<b>20</b>	<b>Reizwortanalyse</b>
<b>21</b>	<b>Kreativitätstechniken Überblick</b>
<b>22</b>	<b>Killerphrasen</b>

**Vorwort**

Diese Unterlage entstand aus einem langen Lernprozeß, der selbst heute noch nicht abgeschlossen ist. Insofern ist dieses Skript auch nur als ein Zwischenschritt zu sehen. Wir geben es Ihnen trotz und wer weiß vielleicht auch gerade wegen dieses temporären Charakters in die Hand, um selbst dadurch zu lernen und diese Unterlage weiter zu entwickeln.

Viele Menschen waren, bewußt oder unbewußt, daran beteiligt, durch Gespräche und Feedbacks, manchmal nur durch kleine Bemerkungen, an die wir uns nicht mehr erinnern, die aber einen Lernprozeß auslösten, manchmal allein durch ihre Handlungen und ihr Verhalten. Auch Bücher, themenbezogene und solche allgemeiner Art, haben in unterschiedlichem Umfang dazu beigetragen, daß dieses Handout einen Inhalt und eine Form bekam. Die Literaturliste am Ende ist sicherlich nicht vollständig, sie wurde aber in bestem Wissen zusammengetragen. Für weitere Ergänzungen sind wir Ihnen dankbar.

**Copyrightvermerk**

Da so viele Menschen und Situationen ihren Beitrag zu diesem Skript gegeben haben, es quasi das Ergebnis eines unübersehbaren Netzwerkes ist, sehen wir kein Recht, darauf einen Anspruch im Sinne eines Copyrights zu erheben. Wissen gehört allen Menschen und wird durch teilen vermehrt und erzeugt. Fühlen Sie sich also frei, diese Unterlage zu benutzen, zu kopieren und weiterzugeben, auch zu ergänzen und zu verändern. Wir wünschen uns nur, daß auch Ihre Änderungen und Ergänzungen weiterhin frei verfügbar sind.

Aus diesem Grund unterstellen wir dieses Skript der „GNU Free Documentation License“.

Wenn Sie Teile aus dieser Unterlage an anderer Stelle weiter verwenden, bitten wir um eine kurze Mitteilung, um uns an dieser Vernetzung und dem Austausch daran aktiv beteiligen zu können.

**EARteam**

Jürgen Häußner

Berlin · Nürnberg

+49 (0)30 200 683 26

+49 (0)177 60 12 12 7

dialog@EARteam.com

www.EARteam.com

**Haftungshinweis**

Die in dieser Unterlage zusammengetragenen Informationen wurden von uns sorgfältig recherchiert und aufbereitet. Für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Informationen können wir allerdings keine Haftung übernehmen. Insbesondere nicht für die Benutzung oder evtl. Schaden, der aus der Nutzung oder dem Mißbrauch entsteht.

### Walt Disney (1901-1966)

Menschen, die Walt Disney trafen, behaupteten einmal, es gäbe 3 Walt Disneys: einen Träumer, einen Planer und einen Kritiker, und man wisse nie, welchem man gerade gegenüber stand. Wenn Walt Disney Ideen entwickelte, schlüpfte er der Reihe nach in jede dieser 3 Rollen und füllte sie voll aus. In jeder dieser Rollen ging er anders mit seiner Idee um.

#### Der Träumer

... kreiert Zukunftsbilder, sucht nach Visionen und findet neue Ziele.  
Er träumt langfristig in die Zukunft und kennt keine Grenzen.

Für den Träumer ist alles möglich und alles erlaubt! Zensur ist für ihn ein unbekanntes Wort.  
Die Fragestellung des Träumers lautet: „Was will ich?“



#### Der Realist

... arbeitet in der Gegenwart. Er plant und strukturiert und ist bestrebt, die Träume und Ideen umzusetzen. Er erstellt die Pläne und kümmert sich um die benötigten Mittel für die kurz- und mittelfristige Realisierung der Träume.

Die Fragestellung des Realisten lautet: „Wie setze ich es um?“

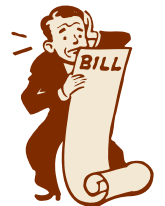


#### Der Kritiker

... unterzieht die Träume und Pläne einer wohlwollenden Kritik auf der Basis von vergangener Erfahrung und Erinnerung.

Er bewertet die Ideen und Pläne. Er wägt Vor- und Nachteile ab, sucht nach Problemen und macht Verbesserungsvorschläge.

Die Fragestellung des Kritikers lautet: „Warum soll das sein?“



### Die kreativen Phasen von Walt Disney

Man erzählt sich, daß Walt Disney sogar einzelne Räume für jeden dieser Persönlichkeitsanteile hatte und wenn er in die verschiedenen Rollen schlüpfte, begab er sich in diese Räume und arbeitete an seinen Ideen.

Wichtig dabei ist es, die richtige Reihenfolge einzuhalten (Träumer → Realist → Kritiker), denn erst wenn die Kritik am Ende des kreativen Prozesses steht, erhalten die Träume und Ideen erst die Chance, durchdacht zu werden.

Wenn jeder der 3 Persönlichkeitsanteile zum Zuge kam, werden die Anregungen des Kritikers nun wieder vom Träumer „weiterverarbeitet“. Dieser Kreislauf wird so lange durchgelaufen, bis alle 3 Rollen zufrieden sind.

#### Voraussetzung

Es ist darauf zu achten, daß Träumer, Planer und Kritiker ebenbürtig sind!



### Der Klassiker

Brainstorming ist geeignet für Gruppen von 3 bis 10 Teilnehmern.

Es ist besonders gut geeignet, am Beginn von kreativen Prozessen, wenn es gilt, schnell viele Ideen zu produzieren.

### Benötigtes Material

FlipChart, Pinnwand und Moderationskarten, farbige Klebepunkte

### Grundregeln

1. Keine Zensur! Vorschläge dürfen nicht beurteilt werden!
2. Kuriose und seltsame Ideen sind erwünscht.
3. Quantität geht vor Qualität: Es sollen so viele Ideen wie möglich entwickelt werden.
4. Ideen anderer werden aufgegriffen und weiterentwickelt.

### Phasen des Brainstormings

1. Ziel formulieren
2. Ideen produzieren
  - 1. Welle
  - 2. Welle
3. Pause
4. Bewerten der Ideen
5. Nachbearbeiten der Ideen

### Der Moderator

Die Rolle eines guten Moderators besteht darin, das Brainstorming zu steuern, ohne sich selbst einzumischen.

Seine Aufgaben sind:

- vertrauensvolle Atmosphäre herstellen
- Teilnehmer ermutigen
- Einhaltung der Regeln (insbesondere, daß Ideen nicht bewertet werden)
- Ideen aufzeichnen (ohne Kommentar und Änderung)
- Leiten der sachlichen Bewertung (ohne eigene Stellungnahme)



**Bei der Erarbeitung:**

- Bitte leserlich schreiben!
- Bitte Ruhe im Raum halten.
- Bitte keine Nachfragen!

Person 1	Idee 1	Idee 2	Idee 3
Person 2	Idee 1	Idee 2	Idee 3
Person 3	Idee 1	Idee 2	Idee 3
Person 4	Idee 1	Idee 2	Idee 3
Person 5	Idee 1	Idee 2	Idee 3
Person 6	Idee 1	Idee 2	Idee 3

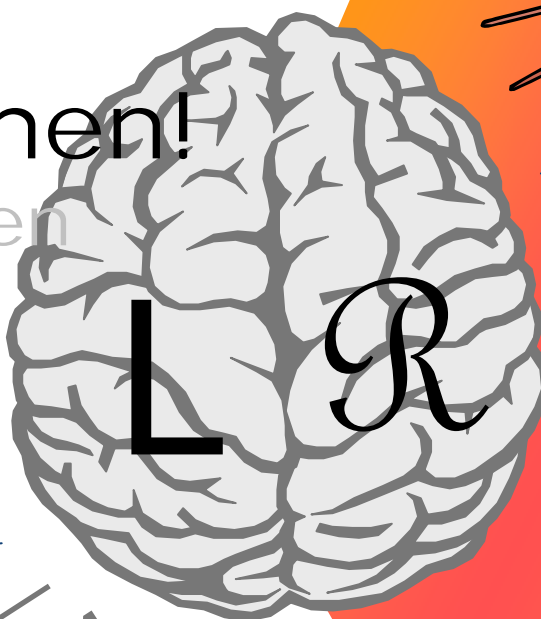
**Hirnbioologische Grundlagen**

Die linke Hirnhälfte ist für das „logisch-analytische“ Denken zuständig. In ihr werden Schriften und Zahlen, abstrakte und mathematische Operationen und das Sprachverständnis verarbeitet. Die linke Hirnhälfte arbeitet „sequentiell“, dh um Informationen abzurufen muß die „Liste des Inhaltsverzeichnisses“ abgearbeitet werden.

Die rechte Hirnhälfte ist für Formen und Farben, Klänge und Bilder, räumliche Orientierung und das Körperbewußtsein zuständig. Die rechte Hirnhälfte arbeitet „direkt“ und „parallel“, dh beim Abrufen von Informationen werden diese direkt „angesprungen“ und können „nebeneinander“ aufgerufen werden. Gehirngerecht lernen und arbeiten heißt, die Fähigkeiten beider Hirnhälften zu nutzen und zu kombinieren.

Lernen – lernte – gelernt  
 sprechen – sprach - gesprochen

Rechnen!  
**Sprechen!**  
 Analysieren

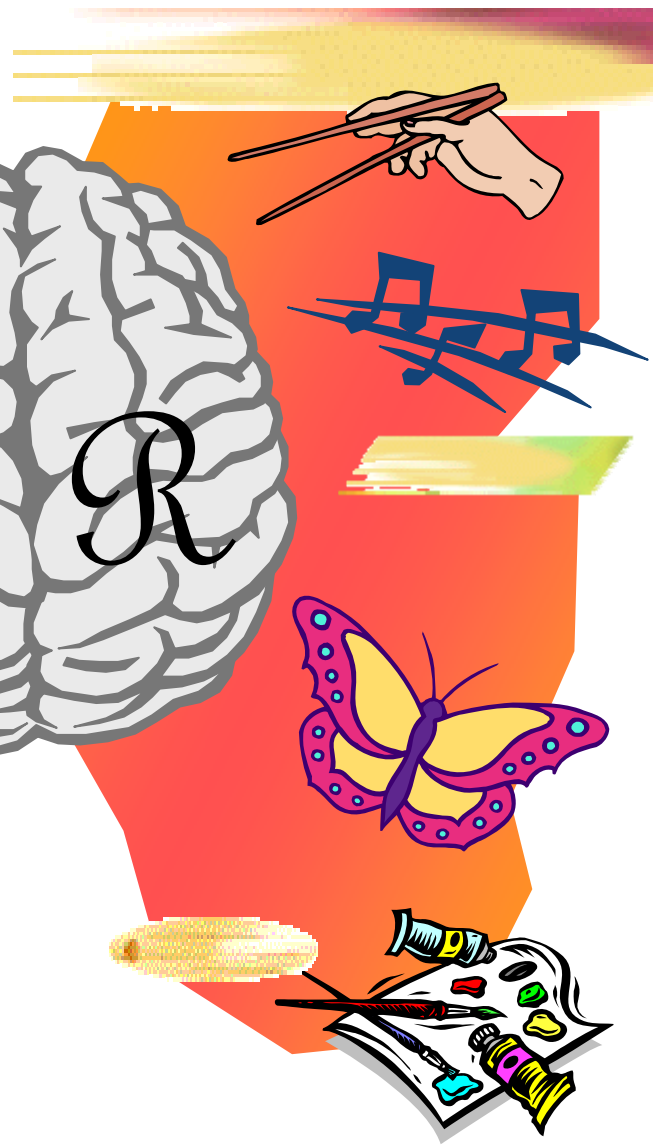


88  
 + 47  
 ---  
 135  
 - 12  
 ---  
 123

Klaus Edelmann  
 Rittergasse 8  
 90376 Kleinbach

3 794

Bezeichnung	Menge	Preis
Wir liefern Ihnen:	4	500,00
Autoreifen	1	700,00
Auspuff	2	650,00
Sitzbezüge		









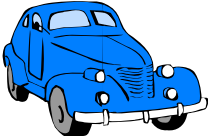













Wie schnell können Sie den Buchstaben finden, der sich links von einer Raute, unterhalb eines Punktes, rechts von einer sechs und oberhalb von einem A befindet?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	●			S		◆	●						●		
2	M	◆	J	8				6		K	◆	H	◆		
3	7				T		6	Z	1	●				4	5
4				6	◆	3		9						P	
5	F	4			Z					B	◆	●			
6	●	G			9	●	M		●		3	K	◆		
7	1				8	◆						7		●	
8		●		L			●	P		C			7	U	◆
9	5	◆	Z		◆	7		◆	B	●	5			●	
10	7			9				●		Q			E		
11		4	◆		◆	Z	8	T	1				●		9
12	9	U	●					4					◆	0	F
13						4				●		4			●
14	◆	W	2		◆	●		K	6	H	◆	9			●
15		1	9		W	2				A					
16	S	●					◆	G			N			●	
17					◆	7		9					5	◆	
18		R		7	R	●		4	I			◆	●	4	
19	◆	2	●		◆				W	◆		●			

Wie schnell können Sie das folgende Muster finden?

	●	
6	H	◆
	A	

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	●			S		◆	●						●		
2	M	◆	J	8				6		K	◆	H	◆		
3	7				T		6	Z	1	●				4	5
4				6	◆	3		9						P	
5	F	4			Z					B	◆	●			
6	●	G			9	●	M		●		3	K	◆		
7	1				8	◆						7		●	
8		●		L			●	P		C			7	U	◆
9	5	◆	Z		◆	7		◆	B	●	5			●	
10	7			9				●		Q			E		
11		4	◆		◆	Z	8	T	1				●		9
12	9	U	●					4					◆	0	F
13						4				●		4			●
14	◆	W	2		◆	●		K	6	H	◆	9			●
15		1	9		W	2				A					
16	S	●					◆	G			N			●	
17					◆	7		9					5	◆	
18		R		7	R	●		4	I			◆	●	4	
19	◆	2	●		◆				W	◆		●			

1	Baum		11	Fußball	
2	Schalter		12	Geist	
3	Hocker		13	Fahstuhl, Lift	
4	Auto		14	Herz (Valentinstag)	
5	Hand		15	Ritter	
6	Würfel		16	Teenager	
7	Zwerge		17	Kartenspiel	
8	Achterbahn		18	Feierabend (-verkehr)	
9	Katze		19	Abendessen	
10	Bibel		20	Tagesschau	

### Vorgehen beim Erstellen eines Mind Maps

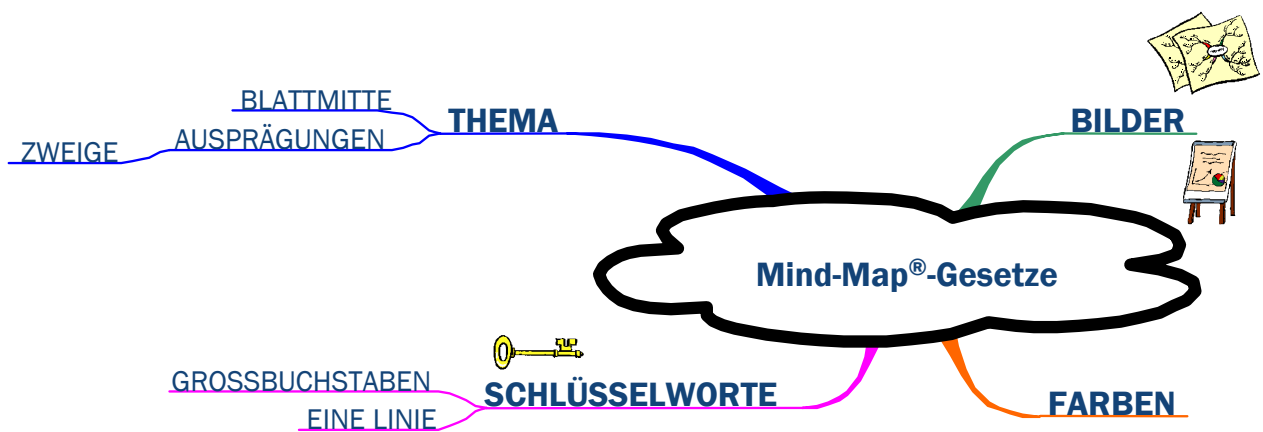
1. Zentralen Begriff in die Mitte schreiben
2. Zum Begriff frei assoziieren (wichtig: keine Zensur ausüben und jeden Gedanken notieren!)
3. Für jede Assoziation einen neuen Ast erstellen mit einem einzigen Schlagwort.
4. Für einzelne Ausprägungen Zweige erstellen.

### Mind-Map-Regeln

- Blatt im Querformat
- Je Ast/Zweig nur ein Schlagwort
- Druckbuchstaben, evtl. GROSSBUCHSTABEN
- Farbe benutzen
- Bildlich und grafisch arbeiten
- Keine Zensur!

### Eignung

- Brainstorming, Ideen und Lösungen finden
- Visualisieren von Zusammenhängen
- Lernen mit beiden Hirnhälften (Speichern von Informationen)
- Besprechungsprotokoll (noch während der Besprechung)
- Textauswertung
- Prioritäten erkennen

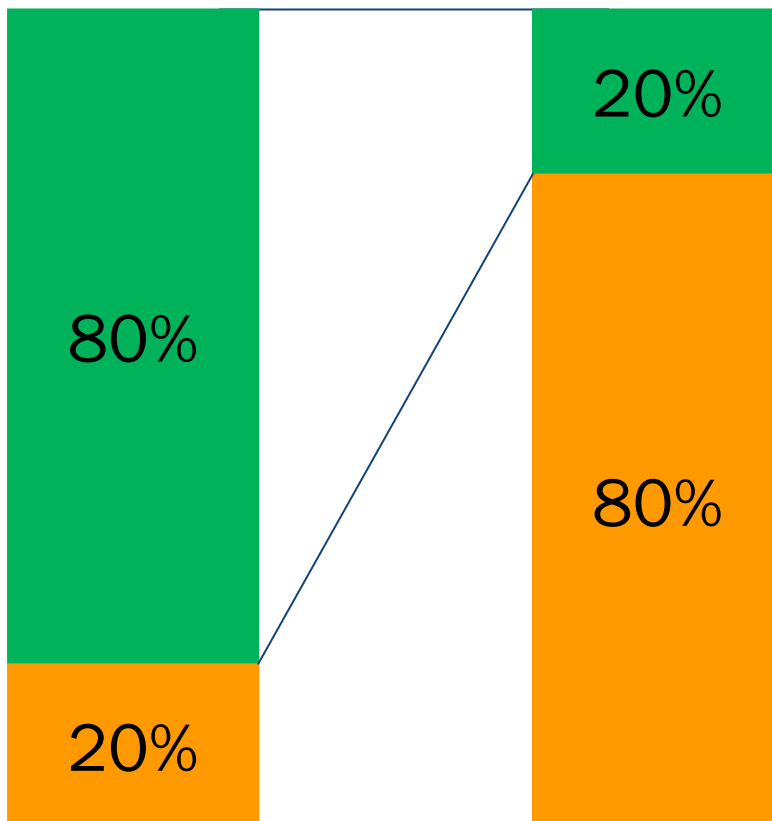


Der italienische Ökonom Vilfredo Pareto (im 19. Jahrhundert) fand heraus, daß 80% des Volksvermögens auf 20% der Bevölkerung verteilt war.

Dieser Sachverhalt (20:80) konnte auch in anderen Lebensbereichen nachgewiesen werden.

So werden etwa mit 20% der persönlichen Zeit 80% der eigenen Erfolge ausgelöst, während für die restlichen 20% Ziele 80% Zeitaufwand betrieben werden muß.

Für die Zielplanung ergibt sich daraus die Notwendigkeit, die wesentlichen und wichtigen Ziele zu identifizieren, um sich um deren Realisierung zu bemühen.



**Welches Ziel oder welchen Wunsch wollen Sie im Laufe der nächsten 12 Monate erreichen?**

Formulieren Sie das Ziel K.R.A.F.T.-voll, d.h.

K onkret (= positiv, ohne Vergleiche und sinnlich konkret)

R ealistisch (= erreichbar und überprüfbar)

A ttraktiv (= motivierend und ökologisch vernünftig)

F ähig zur Umsetzung (= selbst erreichbar)

T erminiert (= zeitlich konkret und aufteilbar in Teilschritte)

---

---

---

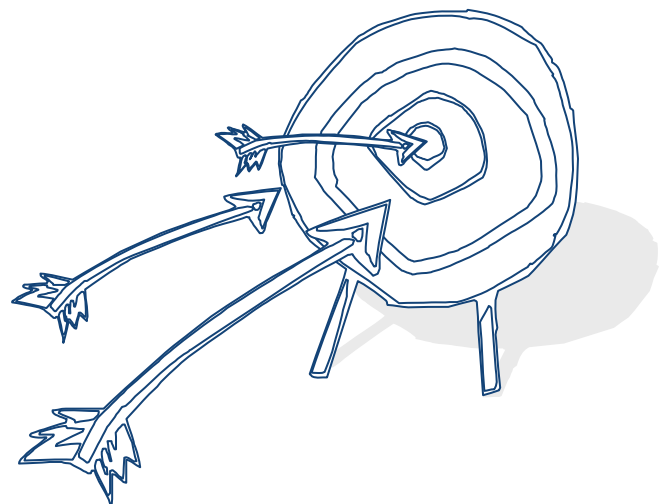
---

---

---

---

---



(nach Gabriele Müller)

Bitte beantworten Sie die Fragen möglichst präzise.  
Lassen Sie sich die Fragen am besten von einem Partner stellen.

**K** Bis wann, wo und mit wem wirst Du das Ziel erreichen?

Woran erkennst Du, daß Du das Ziel erreicht hast?

Was wirst Du **aktiv** tun, um das Ziel zu erreichen?

**R** Ist Dein Ziel realistisch?

Steht die Zielerreichung in Deinem Einflussbereich?

**A** Welche positiven Auswirkungen hat die Zielerreichung auf Dich und Dein Umfeld?

Was wird sich für Dich ändern, wenn Du das Ziel erreicht hast?

**F** Welche Fähigkeiten und Ressourcen stehen Dir zur Verfügung?

**T** Bis wann ist Dein Ziel erreicht? (Datum)

Was sind Dein erster und zweiter Schritt?

(nach Yasuo Matsumura)

**Vorgehensweise**

1. Schreiben Sie das zentrale Thema in die Mitte.
2. Schreiben Sie Ideen zum zentralen Thema in die Kreise A bis H.
3. Übertragen Sie die gefundenen Ideen in die außenstehenden Kreise A bis H.
4. Schreiben Sie die Ideen zu den bisher gefundenen 8 Ideen in die Quadrate.

A1	A2	A3	B1	B2	B3	C1	C2	C3
A4	A	A5	B4	B	B5	C4	C	C5
A6	A7	A8	B6	B7	B8	C6	C7	C8
D1	D2	D3	A	B	C	E1	E2	E3
D4	D	D5	D	Thema	E	E4	E	E5
D6	D7	D8	F	G	H	E6	E7	E8
F1	F2	F3	G1	G2	G3	H1	H2	H3
F4	F	F5	G4	G	G5	H4	H	H5
F6	F7	F8	G6	G7	G8	H6	H7	H8

Kreative Menschen sind kreativ, weil sie wissen *wie* man denkt, nicht *was* man denken sollte.


Das Denken kreativer Menschen läuft oft nach einem Phasenmodell (s.u.) ab. Gerade in den Phasen „Überblick verschaffen“ und „Kreativer Sprung“ geschieht es häufig, daß nach ein paar Minuten die Ideen (anscheinend) ausgehen. Bleiben Sie am Ball: die zweite Ideen-Welle, die nach kurzer „Inkubationszeit“ einsetzt, bringt meist originellere Ideen!

Phase	Mögliche Kreativitäts-Techniken	Metapher
<p><b>Ziel bestimmen</b></p> <p>Ein positives und attraktives Ziel formulieren.</p>	<p>Mindmapping, K.R.A.F.T.-Ziel-Kriterien</p>	<p>Hier wird die Grundidee eines schmackhaften Essens festgelegt: soll es eine Suppe oder ein Braten, Gebrilltes oder ein Auflauf werden?</p>
<p><b>Überblick verschaffen</b></p> <p>Phase der Ideensammlung. Alle Einfälle notieren. Keine Zensur! Sammeln Sie möglichst viele Informationen: je mehr desto besser.</p>	<p>Mindmapping, Brainstorming, Disney-Strategie (Träumer), Methode 635, morphologische Matrix</p>	<p>Diese Phase ist vergleichbar dem Einkaufen von Lebensmitteln, dem Waschen und Vorbereiten der Lebensmittel vor dem eigentlichen Kochvorgang.</p>
<p><b>Kreativer Sprung</b></p> <p>Phase des spielerischen Ausprobierens. Divergentes Denken und spielerisches Suchen nach Lösungen bilden die Ansätze. Die Betonung liegt auf Quantität, nicht auf Qualität. Beachten Sie, daß kein Streß erzeugt wird (= Kreativitätsblockaden).</p>	<p>Brainstorming, Brainwriting, Methode 635, Osborn-Checkliste, Reizwortanalyse, Disney-Strategie (Träumer)</p>	<p>Hier werden nun die vorbereiteten Lebensmittel zu einer schmackhaften Speise zubereitet.</p>
<p><b>Bewerten und ausarbeiten</b></p> <p>Für die Idee werden nun erste Planungsschritte unternommen und diese konstruktiv kritisch auf Machbarkeit hin überprüft. Führen Sie eine Schwachstellenanalyse durch: Diese kann wieder in die Phasen der Zielbestimmung oder Ideensammlung zurückführen.</p>	<p>Disney-Strategie (Realist → Kritiker)</p>	<p>Diese Phase entspricht dem ersten Kosten (noch aus dem Topf) und würzen der zubereiteten Speise.</p>
<p><b>Kreative Lösung umsetzen</b></p> <p>Der mögliche Widerstand gegen unkonventionelle Ideen muß überwunden werden. Stellen Sie den Nutzen in Vordergrund und suchen Sie sich Verbündete, die Ihnen helfen, Ihre Idee umzusetzen.</p>	<p>Rhetorische Fähigkeiten, Nutzenargumente</p>	<p>Hier gilt es nun, das Gericht aufzutragen, zu essen und zu genießen.</p>

**Vorgehensweise:**

1. Bilden Sie 4 Gruppen. Jede Gruppe erhält eine Vorlage „Ideenproduktion“.
2. Jede Gruppe formuliert in den nächsten 10 Minuten im Feld „A“ eine möglichst kuriose/verrückte/fantastische (Geschäfts-)Idee.
3. Nach 10 Minuten wird die gefundene Idee zur nächsten Gruppe weitergereicht, die sich von dieser Idee inspirieren lässt und in den folgenden 10 Minuten eine realistischere Idee daraus entwickelt.
4. Anschließend wird das Formblatt wieder zur nächsten Gruppe weitergereicht.

<b>1. Durchgang</b>	<b>2. Durchgang</b>
<b>3. Durchgang</b>	<b>4. Durchgang</b>



**Anders verwenden.**

- Kann die Idee anderweitig verwendet werden?
- Gibt es geeignete Zielgruppen?

**Anpassen.**

- Auf welche anderen Ideen/Themen bezieht sich die Idee?
- Was kann nachgeahmt werden?

**Verändern.**

- Gibt es andere Formen, Farben, Gerüche, Töne, ...?

**Vergößern.**

- Wie kann man es größer, dicker, schwerer, länger machen?
- Wie kann man etwas hinzufügen?

**Verkleinern.**

- Wie kann man es kleiner, kompakter, niedlicher, kürzer machen?
- Wie kann man etwas weglassen?

**Umformen und ersetzen.**

- Kann man die Elemente anderes gruppieren?
- Kann man die Reihenfolge verändern?
- Kann man etwas austauschen?

**Umkehren, umstellen, ins Gegenteil verkehren.**

- Wie erreicht man das Gegenteil?
- Wie kann die Reihenfolge geändert werden?
- Wie kann man Ursache und Wirkung austauschen?

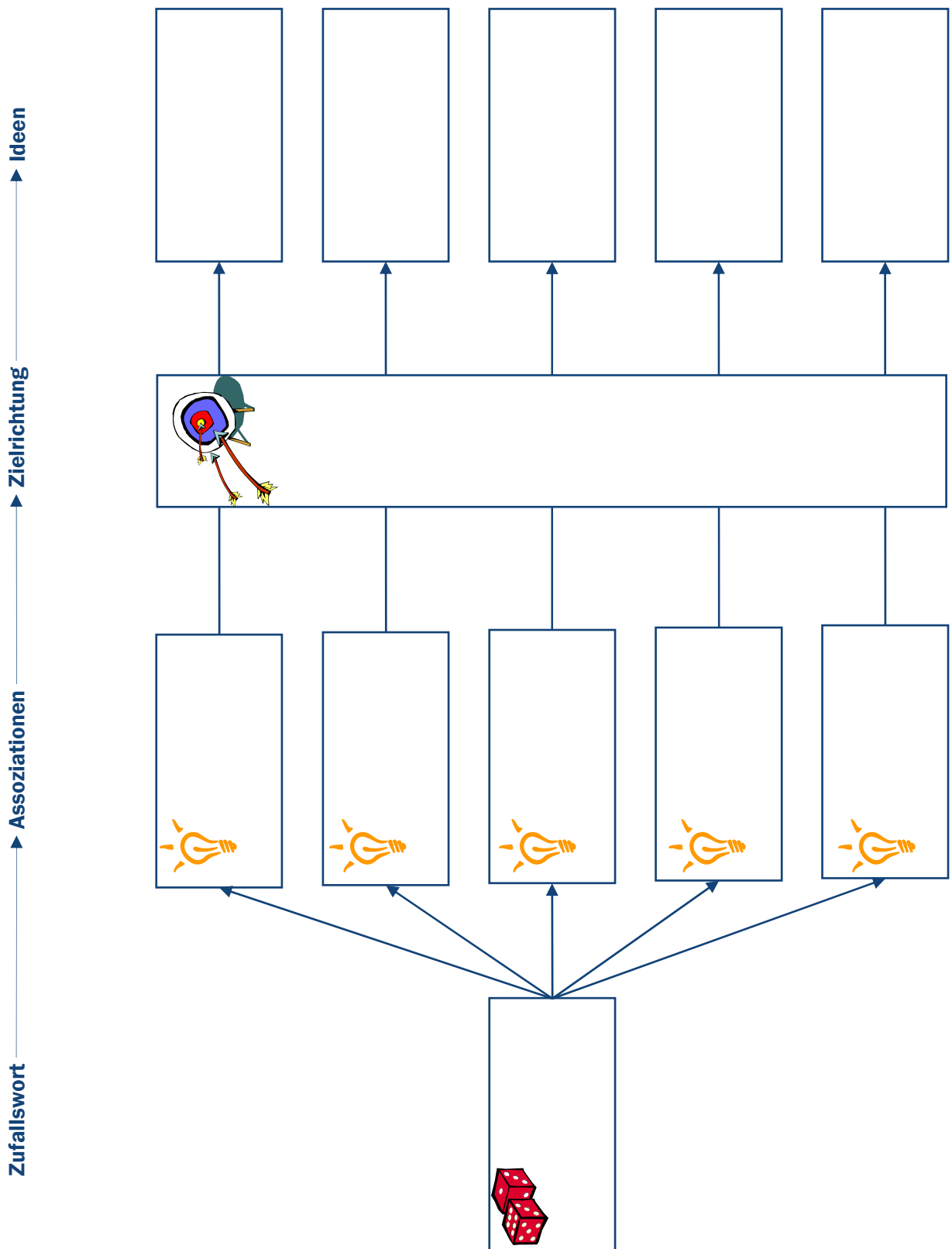
**Kombinieren.**

- Ist eine Mischung möglich?
- Lassen sich unterschiedliche Ideen verbinden?
- Kann man das Projekt/die Idee in Bausteine/Einzelteile zerlegen?

**Transformieren.**

- Lässt es sich ausdehnen, verflüssigen, durchlöchern?





Situation	Ursache	Ziel	Ressource	Nutzen	Kreativtechnik
unklare Zusammenhänge	fehlender Überblick	Struktur und neue Ideen	aktivieren des gesamten Gehirns	erinnerbarer ganzheitlicher Überblick	MindMap
fehlende oder langweilige Ideen	eingefahrene Denkwege	zündende und originelle Ideen	Zufall	originelle neue Ideen	Reizwortanalyse
unerfüllte Wünsche	fehlende Informationen	klare Handlungsrichtung	ungestörtes Träumen	Realisierbarkeit	Disney-Strategie
unklare Zusammenhänge, fehlende Ideen	eingefahrene Denkweise	Überblick über Gesamtumfang einer Aufgabe	strategisches, geplantes Vorgehen	neue Ideen	morphologische Matrix
Kreativitätsprozess gerät ins Stocken	eingefahrene Sichtweisen, zu große Nähe am Problem	Weiterentwicklung von Ideen, finden neuer und besserer Ideen	neue Perspektiven (u.a. durch Submodalitäten), Standortwandel	finden der besten aller Ideen	Osborn-Checkliste
fehlende Ideen	fehlende Reize, innerer Kritiker	große Anzahl neuer Ideen	Zeitdruck, deshalb fehlende Zensur, Assoziation	erweitern der Auswahlmöglichkeiten	Methode 635

Suchen Sie gegen die folgenden Killerphrasen Argumente, um Ihre kreative Idee doch noch umzusetzen.

**Das haben wir schon immer so gemacht.**

---

**Das geht sowieso nicht.**

---

**Dafür haben wir kein Geld.**

---

**Das Geld sollten wir lieber für ... ausgeben.**

---

**Das ist ja nett, wird aber nicht funktionieren.**

---

**Die Kunden wollen das sowieso nicht haben.**

---

**Wenn das so toll wäre, wäre man schon längst darauf gekommen.**

---

**Das widerspricht unseren Erfahrungen.**

---

**Unser Experte ist zu anderen Ergebnissen gekommen.**

---

**Das haben wir schon mal ohne Erfolg versucht.**

---