

Methode	Vorgehen	Vorteile der Methode	Zu beachten	Gruppen- größe/Zeit
Brainstorming – freie Diskussion zum Anregen von Assoziationen/ Phantasie	<p>Die Methode ermöglicht es, in kurzer Zeit zahlreiche Ideen und Assoziationen zu einem Thema zu sammeln. Bei Teilnahme von mehreren Personen wird verschiedenes Vorwissen eingebracht. Die Teilnehmenden inspirieren sich gegenseitig zu neuen Ideen.</p> <p>Mehrere Phasen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Vorbereitung: Problemdefinition (gemeinsames Verständnis) und Regeln (jeder kommt zu Wort, keine „Killerfaces“ oder „Killerphrasen“ (z. B. „Bei uns würde das gar nicht funktionieren.“). 2) Brainstorming: Diskussion, spontane Nennung von Ideen; Rolle der Moderation – mit Reizfragen Diskussion anregen. 3) Verarbeitung: Zusammenfassung, Strukturieren und Bewertung von einzelnen Ideen. 	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Umsetzung und geringe Kosten • innovative Ideen und ausgefallene Problemlösungen möglich • Synergieeffekte infolge der Gruppenbildung 	<ul style="list-style-type: none"> • Verlauf und Ergebnisse abhängig von Teilnehmenden • Gefahr von Abschweifung und gruppendynamischen Konflikten • aufwändige Auswertung und Auswahl von geeigneten Ideen 	Ab einer Person oder kleinen Gruppen (ca. 5–7 TN; ca. 20-40 Min. in Phase 2
Buzz-Sitzung (auch Phillips 66 genannt)	Brainstorming für große Gruppen: Teilnehmende werden in Gruppen von je 6 Personen aufgeteilt. Brainstorming findet in Gruppen getrennt statt; anschließend Präsentation der Ideen und Diskussion im Plenum.	<ul style="list-style-type: none"> • wie bei Brainstorming; für beliebig große Gruppen geeignet 	<ul style="list-style-type: none"> • wie bei Brainstorming 	>20 TN; 10-20 Min.
Stop-and-Go-Technik (auch progressives Brainstorming)	Brainstorming in Buzz-Gruppen, aber mit strukturiertem Ablauf mit festgelegten Phasen für Ideenproduktion und Kritik bzw. kritische Reflexion. Go-Phase – „grüne Ampel“, freies Brainstorming; Stop-Phase – „rote Ampel“, kritische Reflexion.	<ul style="list-style-type: none"> • Probleme werden nicht ausgeblendet, sondern direkt einbezogen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gefahr, dass die Teilnehmenden stärker auf Probleme als auf Lösungen fokussieren 	>20 TN; ca. 2 Stunden (5-10 Min. pro Phase)
Mind-Mapping	Mind-Mapping ist eine kognitive Technik, die es ermöglicht, ein Themenfeld in seinen Facetten visuell abzubilden. Durch das Prinzip der Assoziation werden Gedanken frei entfaltet, sodass vielfältige Aspekte eruiert werden können.	<ul style="list-style-type: none"> • Strukturieren von Informationen durch Visualisierung • Erweiterung des Wahrnehmungsbereichs eines Problemfelds • Generieren von zahlreichen Ideen möglich • Betrachtung von Detailspekten, ohne den Überblick über die Gesamtsituation zu verlieren • Verbindung von Ideen und Informationen sichtbar 	<ul style="list-style-type: none"> • unerfahrene Teilnehmende können die Methode als unübersichtlich empfinden • Strukturieren und Sortieren von Ideen während des Brainstormings kann die weitere Produktion von Ideen beeinflussen (Sortierungsversuche können hemmend wirken) 	Eine Person oder kleine Gruppen

Methode	Vorgehen	Vorteile der Methode	Zu beachten	Gruppen- größe/Zeit
Mind-Mapping mit der Walt-Disney-Methode	<p>Die Walt-Disney-Strategie steht für die Auseinandersetzung mit dem Thema in drei Rollen (Denkmodellen) – „Träumer“ (Visionär, Ideenlieferant), „Realist“ (Praktiker, Macher) und „(konstruktiver) Kritiker“ (Qualitäts-Manager, Fragesteller). Für jede Rolle wird eine andere Schriftfarbe verwendet. Mind-Mapping durchläuft hier also festgelegte Phasen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Definition des Ziels/der Problemstellung 2) Mind-Map aus der Träumer-Perspektive (alle Möglichkeiten ohne Einschränkungen) 3) Ergänzung aus der Realisten-Perspektive (Umsetzbarkeit, Praxisnähe) 4) Ergänzen aus der Perspektive des Kritikers (mögliche Herausforderungen) 5) Bewertung und Auswahl von Ideen für die Umsetzung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorteile von Mind-Mapping • Ideenfindung und strukturiertes Ausarbeiten von einzelnen Ansätzen hin zur Umsetzbarkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Moderation am Tisch wichtig, damit der Übergang von Phase zu Phase gut funktioniert 	Eine Person oder kleine Gruppen
Zukunfts- werkstatt	<p>Veranstaltungsformat, das auf Brainstorming aufbaut und gut geeignet ist, mit Bürgerbeteiligung gesellschaftliche Zustände zu verbessern. Wichtige Prinzipien: keine Hierarchien, jede/-r kann eine Aufgabe übernehmen; Teilnehmende sind Lehrende und Lernende zugleich; Prozess besteht aus mehreren Phasen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Vorbereitende Phase: Gruppenbildung, Spielregeln 2) Phase 1: Kritikphase: Unmut äußern, negative Erfahrungen zum Thema. 3) Phase 2: Phantasiephase: phantasieren ohne (Selbst-) Kritik oder Bewertung, utopisches Denken 4) Phase 3: Verwirklichung-/Realisierungsphase: Zusammenbringen von utopischen Ideen mit der Realität; ggf. Teilnahme von Fachleuten in dieser Phase 5) Nachbereitung: Zusammenfassung und Diskussion des weiteren Vorgehens. 	<ul style="list-style-type: none"> • sehr gut geeignet für gesellschaftliche Herausforderungen • Gleichberechtigung aller Teilnehmenden • jede/-r nimmt seinen Beitrag zur gemeinsamen Lösung wahr und wird dadurch motiviert 	<ul style="list-style-type: none"> • Zeit- und Organisationsaufwand 	2-3 Tage; 5-200 TN

Methode	Vorgehen	Vorteile der Methode	Zu beachten	Gruppen- größe/Zeit
Brainwriting – schriftliche Fixierung von Ideen; z. B. als Brainwriting- Pool	Grundidee des Brainwritings: Teilnehmende sammeln ihre Ideen getrennt auf und schreiben diese auf. Beim Brainwriting-Pool schreibt jede/-r so viele Ideen auf ein Blatt, wie sie/er hat. Dann wird das Blatt in die Tischmitte (Pool) abgelegt, sodass jede/-r sich eins nehmen, sich von Ideen inspirieren und mit neuen eigenen Ideen ergänzen kann.	<ul style="list-style-type: none"> Gleichberechtigung in der Gruppe möglich introvertierte Teilnehmende, die sich beim Brainstorming nicht melden würden, sind aktiv Ideen können nicht versehentlich untergehen, da sie schriftlich dokumentiert werden 	<ul style="list-style-type: none"> Anonymität kann nicht immer gewahrt werden Spontanität der Ideen kann verlorengehen, da die Teilnehmenden ihre Ideen überdenken oder nach passenderen Formulierungen suchen Mehrfachnennungen möglich 	4-8 TN; 20-40 Min.
635-Methode	Art des Brainwritings. 635 steht für 6 Teilnehmende, 3 Ideen, 5 Minuten. Jede/-r TN bekommt ein Blatt Papier (A3 empfohlen) mit 3 Spalten und 6 Zeilen (insg. also 18 Kästchen). Nach der Vorstellung und Diskussion der Problemlage bzw. Aufgabe wird die definierte Problemstellung auf das Blatt als Überschrift gesetzt. Nun schreiben die TN in der ersten Zeile drei Ideen (je Spalte eine) auf und geben ihre Blätter nach 5 Minuten gleichzeitig im Uhrzeigersinn weiter. Die/der Nächste greift die genannten Ideen auf und entwickelt sie weiter.	<ul style="list-style-type: none"> Vielfalt von Ideen in kurzer Zeit möglich kein „Zerreden“ von Ideen, daher auch für Gruppen mit Konfliktpotential geeignet für komplexe mehrdimensionale Probleme geeignet direktes Feedback 	<ul style="list-style-type: none"> Anonymität kann nicht immer gewahrt werden Kreativität kann durch den starren Ablauf gestört werden, Spontanität kann verlorengehen undeutliche Schrift oder unverständliche Formulierungen störende Zwischengespräche oder negative Kommentare möglich Mehrfachnennungen möglich 	6 TN, ca. 1 St.
Morphologischer Kasten – Zerlegung der Problemlösung in Elemente	Das Problem wird in Einzelaspekte aufgeteilt. Es werden alle möglichen Einflussgrößen bzw. Teilaspekte bestimmt. Dann werden für jeden dieser Faktoren mögliche Ausprägungen genannt und festgehalten. Jede Kombination dieser Ausprägungen quer durch alle Einflussgrößen kann die Problemlösung sein. Die Kombinationen werden bewertet: systematisch nach definierten Kriterien oder intuitiv.	<ul style="list-style-type: none"> für komplexe mehrdimensionale Probleme geeignet Vielfalt von neuartigen Lösungen möglich; umfassende Übersicht aller denkbaren Lösungen hohe Qualität der Ergebnisse 	<ul style="list-style-type: none"> hohe Lösungsvielfalt, jedoch auch weniger sinnvolle Vorschläge in dieser Masse bei vielen Ideen hoher Aufwand der Bewertung Erfahrung und Fachwissen für die Bewertung wichtig 	7TN; 30-120 Min.
Rollenspiel mit der 6-Hut-Methode	Teilnehmende nehmen bestimmte Rollen an, indem sie sich „Hüte“ in verschiedenen Farben aufsetzen (als Schilder zum Zeigen oder als echte Hüte). Diese symbolisieren bestimmte Denkrichtungen, z. B. kritisch, kreativ, neutral usw. Diese Hüte können nach Belieben und Bedarf aufgesetzt werden, um somit die jeweilige Denk- und Sichtweise in Anspruch zu nehmen.	<ul style="list-style-type: none"> Offenheit durch das Sprechen aus einer Rolle heraus 	<ul style="list-style-type: none"> Argumentation teilweise nicht sachlich, sondern übertrieben 	>1TN; 30-60 Min. pro Frage

Methode	Vorgehen	Vorteile der Methode	Zu beachten	Gruppen- größe/Zeit
Rollenspiel mit der Walt-Disney-Methode	Das Vorgehen ist ähnlich der 6-Hut-Methode. Es werden vier Stühle für vier Personen aufgestellt, die folgenden Rollen annehmen: „Träumer“, „Realist“, „Kritiker“ (ähnlich Mind-Mapping mit der Walt-Disney-Methode) und „Neutraler“ als Beobachter und Berater, der keine Position ergreift. Die Beiträge/Ideen werden im Kreis diskutiert; jede/-r spricht aus seiner Rolle heraus. Die Runde wird so oft wiederholt, bis die Idee ausreichend ausdiskutiert wurde.	<ul style="list-style-type: none"> wie bei Rollenspiel mit der 6-Hut-Methode 	<ul style="list-style-type: none"> wie bei Rollenspiel mit der 6-Hut-Methode 	
Synektische Konferenz (Synektik – Konfrontation mit Wort/Bild, um originelle Ideen durch Verfremdungstechnik zu provozieren)	<p>Diskussion einer Problemstellung findet über Analogien bzw. Parallelen zu strukturell ähnlichen Dingen des täglichen Lebens statt. Die Erkenntnisse sollen auf das ursprüngliche Thema zurück übertragen werden können. Die Konferenz besteht aus mehreren Phasen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Diskussion und Definition der Problemstellung, wobei erste Spontanlösungen möglich sind 2) Verfremdung: Abstraktion z. B. über Aufteilen in Teilprobleme, Verdichtung zum Problemkern; Finden von ersten Analogien oder symbolischen Assoziationen 3) Direkte Analogien zu einem der genannten Symbole mit Bezug zum definierten Problem; Projektion der Analogien auf die Problemstellung. 	<ul style="list-style-type: none"> Entfernung von der Fragestellung und damit von den bereits durchdachten Lösungsmöglichkeiten – Potenzial für neue Ideen Raum auch für „verrückte“ Einfälle verständliche und zugängliche Methode 	<ul style="list-style-type: none"> Analogien sind nicht immer passend und die Übertragung führt zu keinen Lösungen – lieber Zeit für gute Analogien einplanen Hemmungen in der Verfremdungsphase bei unerfahrenen Teilnehmenden möglich 	2-6 TN
Provokationen	<p>Bei dieser Technik werden Provokationen genutzt, um die Teilnehmenden aus der Hauptbahn ihres Denkens zu bringen. Provokationen sind dabei Statements, die im normalen Leben keinen Sinn machen. Es können verschiedene Arbeiten von Provokationen sein: Fluchtprovokation verneint die Selbstverständlichkeit; Umkehr-Provokation kehrt die Handlungsrichtung um; Wunschdenken-Provokation setzt Phantasiewünsche in Fokus; Übertreibungsprovokation überspitzt die Tatsache.</p> <p>Die Provokationen werden diskutiert und bewertet, um daraus Lösungen abzuleiten (z. B. „Was wäre, wenn es wahr wäre?“ „Welche positive Effekte könnten sich ergeben?“)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Denkgewohnheiten werden durchbrochen, daher hoher Innovationsgrad möglich 	<ul style="list-style-type: none"> nicht alle Teilnehmenden können mit Provokationen umgehen Provokationen müssen passen; sind sie zu nah oder zu weit von der Realität entfernt, führt es ggf. zu keinen Ideen 	

Methode	Vorgehen	Vorteile der Methode	Zu beachten	Gruppen- größe/Zeit
Progressive Abstraktion	Im Kern der Technik liegt das Prinzip, die Frage „Worum geht es im Grunde?“ mehrfach zu diskutieren. Lösungen der ersten Diskussionsrunde werden in der zweiten Runde selbst zur Diskussion gestellt. Dadurch kann eine mehrfache Abstraktion vom Konkreten erreicht werden. Die Teilnehmende nähern sich dem Kern des Problems und finden passende Lösungen.	<ul style="list-style-type: none"> nicht direkt erkennliche Aspekte in die Problemlösung einbeziehen 	<ul style="list-style-type: none"> schwer umsetzbar ohne erfahrene Teilnehmende Gefahr von Abschweifung 	

Quellen:

Backerra, H.; Malorny, C.; Schwarz, W. (2002): Kreativitätstechnik. Kreative Prozesse anstoßen. Innovationen fördern. 2. Auflage. München, Wien: Carl Hanser Verlag.

Nimmergut, J. (1975): Regeln und Training der Ideenfindung. München: Wilhelm Heyne Verlag.

Novak, A. (2001): Schöpferisch mit System. Kreativitätstechniken nach Edward de Bono. Heidelberg: I.H. Sauer-Verlag GmbH.

Rehm, S. (1995): Gruppenarbeit. Ideenfindung im Team. Frankfurt am Main: Verlag Harry Deutsch Thun.

Reich, K. (Hg.) (2003): Methodenpool. URL: <http://methodenpool.uni-koeln.de>.