

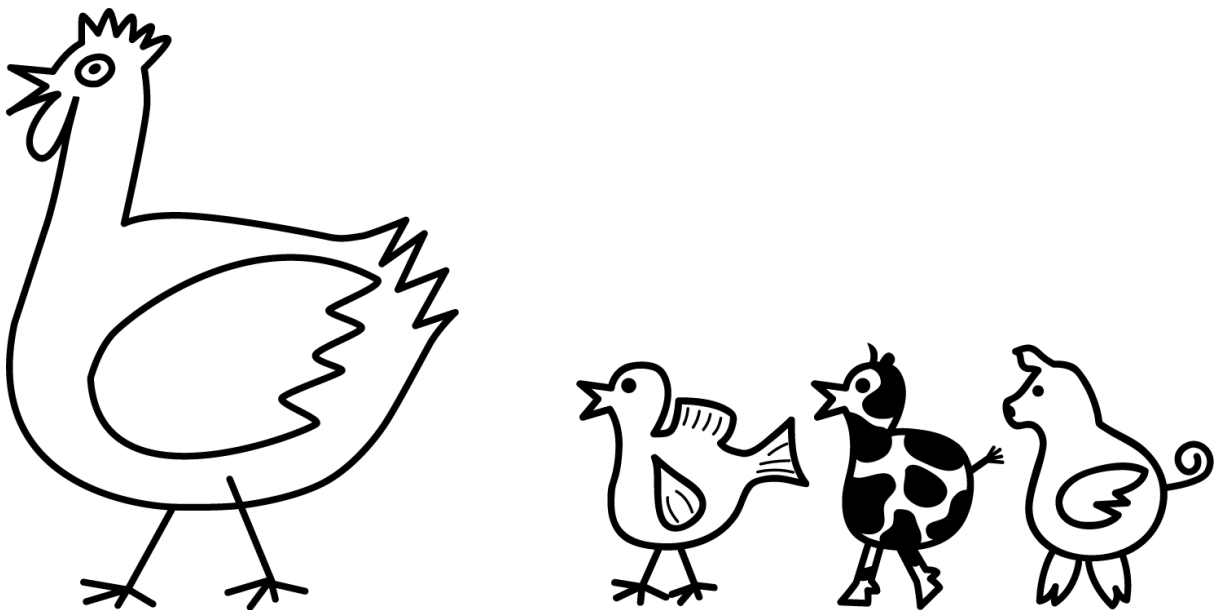
Ideenlos? Ideen, los!

Kreativbewusstsein entwickeln und ins Team tragen

Workshop am
3. Österreichischen Kongress für MusikschulleiterInnen
In Feldkirch

16. bis 18. November 2017

Workshop und Skript von Roman Kellner
WORT & WEISE



Cartoon: Westerhof/Swoboda

Die höchste Form der Individualität ist die Kreativität.
Prof. Dr. med. Gerhard Uhlenbruck, (*1929), deutscher Immunbiologe und
Aphoristiker

Es gibt nur einen Weg, um Kritik zu vermeiden: Tu nichts, sag nichts und sei nichts.
Aristoteles

*The most exciting phrase to hear in science, the one that herolds new discoveries, is
not Eureka! but that's funny!*
Isaac Asinov

Phantasie ist wichtiger denn Wissen, denn Wissen ist begrenzt!
Albert Einstein, deutsch-US-amerikanischer Physiker, 1879 - 1955

*Man entdeckt keine neuen Erdteile, ohne den Mut zu haben, alte Küsten aus den
Augen zu verlieren.*
André Gide, Schriftsteller

*Notwendigkeit mag die Mutter der Erfindung sein, aber Spielen ist mit Sicherheit der
Vater.*
Roger von Oech, Kreativ-Trainer und Spielzeugmacher

Es gibt immer mindestens einen dritten Weg.
N. N.

Ein Weiser gibt nicht die richtigen Antworten, sondern er stellt die richtigen Fragen.
Claude Lévi-Strauss, frz. Anthropologe und Strukturalist, 1908 – 2009

“If plan A didn't work, stay cool. The alphabet has 25 more letters.
N. N.

*Der einzige Weg zu wissen, dass man weit genug gegangen ist, ist, zu weit zu
gehen. Zu weit gehen, nennt man Scheitern.*
Jack Foster, Werbefachmann und Autor

Inhalt

1. Was ist Kreativität? Was sind Kreativitätstechniken?	4
2. Kreativitätsblockaden lösen	5
3. Über die Hintergründe der Methoden	7
4. Ein paar Regeln, die für fast alle Kreativtechniken gelten	9
5. Vielleicht das Wichtigste: Die richtigen Ziele	10
6. Ausgewählte Kreativitätstechniken im Detail	11
6. 1. Brainstorming	11
6. 2. Eine Form von Brainwriting: 6-3-5	11
6. 3. Flip-Flop oder Kopfstandmethode	13
6. 4. Wunderfrage	13
6. 5. KaWA: Kreative Analograffiti	14
6.6. Das Tetralemma	15
6. 7. Die Walt Disney-Methode	15
7. Anleitung zum Unkreativsein	16
8. Literatur	17
Über den Trainer und WORT & WEISE	18

1. Was ist Kreativität? Was sind Kreativitätstechniken?

„Alle Menschen haben die Anlage, schöpferisch tätig zu sein. Nur merken es die meisten nie.“

Truman Capote, US-amerikanischer Schriftsteller, 1924-1984

- Kreativität ist die Fähigkeit, neue Ideen, Lösungen und Verbindungen zu finden und damit neue Wege zu gehen. Sie ist nichts Geheimnisvolles und vor allem nichts Exklusives. Jeder Mensch ist kreativ, auch wenn die wenigsten ihr kreatives Potential ausschöpfen.
- Komplexe Problem- oder Fragestellungen kann man effektiv und kreativ lösen, wenn man in der Lage ist, das Problem auf verschiedene Arten anzugehen. Verschiedene Sichtweisen führen zu unterschiedlichen Lösungsansätzen.
- Das Wort Kreativität leitet sich vom lateinischen „creare“ ab, was „zeugen, hervorbringen oder erschaffen“ bedeutet. Es ist also die Schöpfungskraft. Allerdings gibt es in der Literatur auch die (falsche) Herleitungen von „crescere“ (werden, wachsen, wachsen lassen), was Kreativität auch in einen Zusammenhang mit Zulassen stellt. Dieser passive Aspekt wird in der östlichen Vorstellung von Kreativität stärker betont, wo Kreativität auch etwas mit Geschehenlassen zu tun hat.
- Kreativitätstechniken sind erfindungsfördernde, kreativitätsunterstützende Denkwerkzeuge und dienen der Ideenfindung.
- Als Ursprung der Kreativitätstechniken, wie wir sie heute kennen, gilt der Sputnik-Schock Ende der 50er-Jahre in den USA, in Deutschland wird seit den 70ern dazu gearbeitet.
- Der Sitz der Kreativität ist im Gehirn (und teilweise wohl auch im Bauch). Angeblich hat es sich als günstig erwiesen, im Vorfeld beide Gehirnhälften zu aktivieren, zum Beispiel durch Jonglieren, Trommeln oder Fingerübungen.
- Wir leben in einer Zeit, die schnelllebig ist, die häufige Innovationen und Anpassungen erfordert. Kreativität hat also Hochkonjunktur.

2. Kreativitätsblockaden lösen

Voraussetzung für einen kreativen Prozess ist dreierlei: Man muss **wollen** (Bereitschaft), **können** (fachlich kompetent) und **dürfen** (innere und äußere Bedingungen).

Fließt keine kreative Energie, kann es dafür **externe** und **interne** Gründe geben.

R. Sellnow („Die mit den Problemen spielen ...“ Bonn 1997) nennt fünf **interne** Gründe:

- Pessimismus
- Konformismus
- Angst
- Vorurteile
- Routine

Kreativität hat etwas mit Offenheit zu tun, und es hängt sehr viel davon ab, was man sich zutraut. Daher der erste Tipp: Ab sofort **keine Selbstsuggestion mehr**, wie „ich bin eben nicht kreativ“. Spaß am Neuen, Gier nach Neuem.

Vom Improtheater lernen

Sehr hilfreich sind die **Erkenntnisse aus dem Improtheater**, also dem Theater, das im Augenblick entsteht. Für mich haben gute Impro-Spieler genau jene Einstellung, die Kreativität fließen lässt. Patricia Ryan Madson zählt in ihrem genialen Buch „improv wisdom“ (auf dt. „Unverhofft kommt oft!“) 13 Alltagsstrategien auf für mehr Improvisation – ich lasse sie bewusst auf Englisch:

„say yes“

Das ist der wichtigste Ratschlag überhaupt, noch besser: „Ja, und“.

„don´t prepare“

Doch, doch, Vorbereitung ist schon OK, aber vertraue auf den Moment.

„just show up“

Sei einfach präsent.

„start anywhere“

Beginne irgendwo, aber beginne.

„be average“

Blockiere dich nicht durch überhöhte Ansprüche und Perfektionismus.

„pay attention“

Sei aufmerksam.

„face the facts“

Blicke den Tatsachen ins Auge, akzeptiere die Situation anstatt sie zu kontrollieren.

„stay on course“

Bleib dran.

„wake up to he gifts“

Werde dir dessen bewusst, was da ist. Es ist meist mehr als du denkst.

„make mistakes, please“

Fehler sind OK, sie sind der Hinweis, dass du deine Komfortzone verlassen hast.

„act now“

Handle jetzt, warten macht nichts besser oder einfacher.

„take care of each other“

Achtet aufeinander.

„enjoy the ride“

Habe Spaß bei allem, was du tust!



3. Über die Hintergründe der Methoden

„Im Wald zwei Wege boten sich mir dar – und ich nahm den, der weniger betreten war. Das änderte mein Leben.“

Robert Frost

Kreativitätstechniken funktionieren aus verschiedenen Gründen, manchmal kommen auch mehrere zugleich zum Tragen:

- Ein eingefahrenes Denkmuster wird durchbrochen, weil etwas völlig Unzugehöriges („out of the box“) dazwischenfährt – nach de Bono: laterales Denken, nach Joy Paul Guilford „divergentes Denken“.
- Leonardo da Vinci soll mal in etwa Folgendes gesagt haben: Präsentiert man dem Geist zwei Ideen gleichzeitig, so muss er sie miteinander in Verbindung bringen; denn er kann nicht über zwei separate Dinge gleichzeitig reflektieren. Darauf basiert auch die so genannte „Bisoziation“ (Arthur Köstler in „Der Göttliche Funke“ 1966).
- Ein Problem wird anders/klarer gesehen, weil bewusst immer nur *eine* Sichtweise eingenommen wird, auch von einer ganzen Gruppe – nach de Bono: paralleles Denken
- Wenn ein bekanntes Problem verfremdet oder sogar in sein Gegenteil gekehrt wird, ergeben sich daraus neue Sichtweisen und Lösungsansätze. Das moderne Coaching hat sich die Idee des „Tetralemmas“ aus der traditionellen indischen Logik ausgeborgt: Es gibt zumindest fünf Standpunkte: Das eine, das andere, beides, keines von beiden oder all das nicht (und selbst das nicht).
- Wenn die Heterogenität eines Teams genutzt wird und der Problemlösung nicht im Weg steht, ist sie eine Chance.
- Das Bewusstsein wird nicht zu unrecht gerne mit dem oberen Stück eines Eisberges verglichen. Im Unterbewusstsein schlummern meist mehr Lösungsansätze als wir ahnen. Es muss sie nur preisgeben.
- Ein Problem kann auf Grund seiner Komplexität unlösbar scheinen. Dann muss es aufgedröselt und in seine Bestandteile zerlegt werden. Eine Diplomarbeit zum Beispiel scheint einfacher bewältigbar, wenn man sie als Summe von zehn Seminararbeiten (plus inhaltliches Dach) betrachtet.
- Die Vorstellung von den unterschiedlichen Zuständigkeiten der beiden Hirnhälften gilt als überholt, dennoch hilft Visualisierung oder noch besser eine Kombination von Bild und Sprache.

- Analogien: Oft steckt eine Erkenntnis in einem Vergleich mit einem ähnlichen oder auch ganz anderen Bereich, was zum Beispiel die Bionik nützt (Analogien von Natur und Technik).
- Grenzen sind nicht nur schlecht: Sie können dem Denken auch auf die Sprünge helfen. Auch Regeln können Grenzen sein. Satz aus dem Buch „Die Möwe Jonathan“: Glaube an Grenzen und sie gehören dir.
- Zufallsfaktor: im engl. „Serendipity“ (die Gabe, zufällig glückliche und unerwartete Entdeckungen zu machen oder auch glücklicher Zufall). Dazu: „Der Zufall begünstigt nur einen vorbereiteten Geist“. Viele Erfindungen wurden auf solche Art „zufällig“ gemacht.

Einige Prinzipien kreativer Ideenfindung/des Perspektivenwechsels:

- Andere Perspektive
- Distanz
- Verkleinern, vergrößern
- Umdrehen, Gegenteil
- Aus festgelegten Bahnen ausbrechen
- Systemisch vernetztes Denken
- Umstrukturieren, verändern
- Etwas ganz anders machen, ...
- Von einer anderen Person aus lösen
- Zeitlich veränderter Blick (Wie machte man es früher? Wie wird man es in Zukunft machen?)
- Perspektive vom gedachten Ziel aus
- Visualisieren
- Analogien finden (Natur, Technik, Fantasy, ...)
- Umformulieren
- ...

4. Ein paar Regeln, die für fast alle Kreativtechniken gelten

- Die richtigen Fragen finden („Was kann ich tun, damit ...“, „Wie kann ich ...“)
- Am Beginn: Quantität vor Qualität
- Keine Kritik, denn Kritik ist Ausdruck von Erfahrung und Routine
- Offenheit schaffen: Keine Hierarchie, keine Zweiergespräche
- Trennung der Phasen: Ideenfindung, Ideenbewertung und Ideenauswahl
- Problem muss klar definiert; von allen Beteiligten verstanden werden und für alle sichtbar sein
- Die Ziele müssen passen (siehe nächstes Kapitel)
- Rolle des Moderators (mit Regeln vertraut, klar definiert, gewisse Autorität)
- Spaß muss erlaubt sein
- Zeitlicher und örtlicher Rahmen (Gemütlichkeit, Pausen, Tagesrhythmus, Essen, Trinken)
- Ideal für Kreativ-Teams fast immer 6-8 Teilnehmer, eventuell 4-14.

Vier Grundregeln nach Alex Osborn

- Übe keine Kritik!
- Je mehr Ideen, desto besser!
- Ergänze und verbessere bereits vorhandene Ideen!
- Je ungewöhnlicher die Idee, desto besser!



5. Vielleicht das Wichtigste: Die richtigen Ziele

- Ziele müssen SMART sein (spezifisch, messbar, aktiv/akzeptiert, realistisch, terminiert).
- Konkrete, aktive Formulierungen: Gut sind Fragestellungen mit „welche“, „wie“, „was kann ich tun“ am Beginn.
- Ziele sollten positiv und in der Gegenwart formuliert sein, am besten so, als seien sie schon erfüllt. Das Hirn versteht keine Verneinung: Besser, „ich möchte schlank sein“, „ich möchte mit meinem Körper zufrieden sein“ etc. als „ich möchte keine Schokolade mehr essen“. Davon bleibt nämlich im Unterbewussten nur eines hängen: Schokolade!
- Gemeinsame Ziele müssen von allen Beteiligten verstanden und mitgetragen werden.
- Problem und Ziel müssen unterschieden werden! Das Verstehen, woher ein Problem herkommt, kann helfen, ist aber meist nicht ausreichend. Die wichtigste Frage: Was will ich/mein Team/meine Organisation und was kann ich etc. tun, um das Ziel zu erreichen. Der Wunsch, mein/e Vorgesetzte/r möge meine Leistung stärker anerkennen, mag berechtigt sein, wir können den/die Vorgesetzte/n aber nicht ändern.
- Ziele sind keine Wünsche: Wünsche haben oft etwas Passives, deshalb werden sie ja so gern ans Christkind oder ans Universum gerichtet. Wünsche setzen oft Geschenke voraus, Ziele führen eher zu Handlungen. Sehr wohl kann man aber aus Wünschen Ziele machen.
- Wichtig ist, dass ich ein inneres Ziel vor Augen habe. Es lohnt sich, dieser Frage einige Zeit zu widmen. Was will ich wirklich. Nicht, was will ich nicht. Zamyat. M. Klein bringt in ihrem Buch „Kreative Geister Wecken“ ein Beispiel: Wer ins Reisebüro geht und sagt: „Ich möchte weg aus Österreich“, wird auf die Frage stoßen „Aber wo wollen Sie denn hin?“
- Wenn du ein Ziel formuliert hast, versuche mit allen Sinnen zu erspüren, wie es sich anfühlt. Ist es wirklich das richtige Ziel für dich/dein Unternehmen/deine Organisation? Bin ich bereit, die Konsequenzen zu tragen?
- Die Kraft der Imagination wird immer noch viel zu oft unterschätzt.

6. Ausgewählte Kreativitätstechniken im Detail

6. 1. Brainstorming

„Gehirnsturm“ ist in seiner einfachsten Form die beliebteste Kreativtechnik. Es geht darum, eine bestimmte Zeit lang ohne Bewertung Ideen zu sammeln. Es gibt allerdings einige Regeln zu beachten:

- Das Problem muss gut formuliert und für alle Beteiligten klar und sichtbar sein.
- Ein Moderator muss für die Einhaltung der Regeln zuständig sein.
- Zahl der Personen: vier bis 12
- Ideentief durchtauchen
- Regeln siehe Punkt vier

Im Anschluss werden die Ideen sortiert oder bewertet.

Vorteile: Einfach durchzuführen, wenig Aufwand, kaum Widerstände, strenge Trennung von Ideenfindung und Ideenbewertung, Ideengeber regen sich gegenseitig an

Nachteile: begrenztes Potential für revolutionäre Ideen, bei offenem BS kann Gruppendynamik eine Rolle spielen (Inputs nur von den Wortführern), eventuell aufwendige Nachbearbeitung

Anwendung: Probleme einfacher Komplexität, Problemlösungen auf rein sprachlicher Ebene, als Einstieg in ein Thema, um Lösungen abzustecken.

6. 2. Eine Form von Brainwriting: 6-3-5

Bei dieser Methode erarbeiten sechs Leute immer fünf Minuten lang drei Ideen. Zur Not können es auch fünf oder sieben sein. Jeder hat ein Blatt Papier vor sich oder einen Flipchart-Bogen, der in drei Spalten und sechs Reihen eingeteilt ist. In den ersten fünf Minuten notiert jeder in die obersten drei Kästchen eine Idee zu einem im Vorfeld klar definierten Problem. Nach fünf Minuten (Zeit einhalten!) gibt jeder sein Papier im Uhrzeigersinn weiter, liest die Ideen der Vormannes/der Vorfrau und baut nun entweder in der nächsten Zeile auf diesen Ideen auf oder bringt wieder eigene Ideen. Hat man keine Idee, bleibt das Kästchen einfach leer. Nach nur 30 Minuten stehen jedenfalls bis zu 108 Ideen zur Verfügung, die dann beurteilt oder geclustert werden. Z. B. vergibt jeder auf jedem Zettel nach zuvor vereinbarten Kriterien (!) Punkte. Die besten werden herausgepickt und damit wird weitergearbeitet.

Es gibt auch eine entsprechend Variante 4-2-3

Vorteile: Viele Ideen in sehr kurzer Zeit, relativ wenig Aufwand, strenge Trennung von Ideenfindung und Ideenbewertung, alle haben gleiche Chancen

Nachteile: Druck auf Leute, die nicht so rasch sind, Langeweile bei Schnellentschlossenen. Anstrengend.

Anwendung: wenn viele Ideen in kurzer Zeit benötigt werden,

Vorlage 6-3-5

Problemstellung:

Name:

Datum:

6. 3. Flip-Flop oder Kopfstandmethode

Ein klar definiertes Problem wird bewusst umgedreht. Aus „Wie erhöhen wir die Kundenzufriedenheit?“ wird „Wie vergraulen wir auch den letzten Kunden?“ Nachdem dazu ausreichend Ideen gesammelt wurden, werden sie einzeln mit dem Ist-Zustand verglichen, nach ihrem Zutreffen bewertet (+, +/-, -) und anschließend umgekehrt.

Die Methode nutzt die Kraft destruktiver Energien und führt – meist mit viel Spaß – zu erstaunlichen Ergebnissen, weil die herkömmliche Sicht der Dinge durchbrochen wird.

Vorteile: lustige Methode, die die destruktive Energie nutzt.

Nachteile: Anfangs Akzeptanzprobleme, Moderator muss bei der Umkehrung auf Vermeidung von No-na-ned-Übersetzungen achten.

Anwendung: Für Anwendungsprobleme, wenn lockere Atmosphäre erwünscht ist.

6. 4. Wunderfrage

Aus dem systemisch-lösungsorientierten Coaching stammt die so genannte Wunderfrage, die hier sehr nützlich sein können. Sie lautet folgendermaßen:

Angenommen, es wäre Nacht und Sie legen sich schlafen. Während Sie schlafen geschieht ein Wunder und das Problem, das Sie schon seit längerer Zeit belastet, ist gelöst. Da Sie geschlafen haben, wissen Sie nicht, dass dieses Wunder geschehen ist. Was wird Ihrer Meinung nach morgen früh das erste kleine Anzeichen sein, welches Sie darauf hinweist, dass sich etwas verändert hat?

Die Wunderfrage kann wie folgt präzisiert werden:

- Was genau wäre anders?
- Wie würden Sie sich anders verhalten? Was würden Sie tun, wenn Sie sich von dem beklagten Zustand befreit fühlen?
- Welche Gedanken/Gefühle sind dann anders?
- Wer in Ihrer Umwelt würde bemerken, dass dieses Wunder geschehen ist?
- Wann war es in letzter Zeit schon einmal so ein bisschen wie nach dem Wunder?
- Was können Sie jetzt tun, um ein Stück dieses Wunders schon jetzt passieren zu lassen?

Vorteile: simpel wie kaum etwas,

Nachteile: die Frage ist dem Coaching entlehnt und hat isoliert betrachtet Grenzen, nicht umsonst gibt es Ausbildungen zum Coach

Anwendung: fördert die Entwicklung neuer Sichtweisen und macht persönliche Ressourcen bewusst, gut für Einzelne

6. 5. KaWA: Kreative Analograffiti

Eines der vielen Wortgebilde und Denkwerkzeuge der Managementtrainerin Vera Birkenbihl, daher sofort mit einem © versehen. Tatsächlich handelt es sich um eine uralte Methode, die auch dem altgriechischen Akrostichon gleicht.

Wir nehmen die Anfangsbuchstaben des Begriffes, der im Zentrum unserer Betrachtung steht, und assoziieren dazu. Die Reihenfolge ist egal.

Vorteile: Es dauert keine drei Minuten.

Nachteile: Der Erkenntnisgewinn ist aber ebenfalls beschränkt

Anwendung: als erste Annäherung an ein Thema, lustig auch als Kennenlernspiel.



Bild: Vera Birkenbihl

6.6. Das Tetralemma

Wie oft stehen wir vor der Entweder-Oder-Frage. Sollen wir dies tun oder jenes? Tatsächlich blendet diese polarisierende Sichtweise viele zusätzliche Möglichkeiten aus und engt uns ein. Ein Weg, hier aufzumachen, ist das so genannte Tetralemma. Es sieht folgende fünf Positionen vor: Das EINE, das ANDERE, BEIDES, KEINES VON BEIDEN oder GANZ ETWAS ANDERES. Aus zwei Möglichkeiten werden also vier oder sogar noch mehr. Das Tetralemma (gr. tetra: vier, lemma: Voraussetzung, Annahme) hat seinen Ursprung in der altindischen Logik. Den vier logischen Ausrichtungen hat Nagarjuna, einer der wichtigsten und frühesten Denker des Mahayana-Buddhismus, noch eine fünfte Dimension hinzugefügt. Die Psychologin Insa Sparrer und der Philosoph Matthias Varga von Kibéd haben das Modell schließlich für die Anwendung bei systemischem Coaching, Beratung und Therapie und der systemischen Strukturaufstellung angepasst. Probiere es bei der nächsten Entscheidung aus!

Vorteile: löst die Enge bei Entweder-Oder-Entscheidungen

Nachteile: Geht besonders gut unter Anleitung. Versucht man es alleine, muss man immer wieder neuen Anlauf nehmen, um Lösungen zu finden.

Anwendung: Entweder-Oder-Fragen

6.7. Die Walt Disney-Methode

Eine Methode, die heute auch gerne im NLP-Training gelehrt wird. Angeblich hat Walt Disney jede Idee auf drei unterschiedlichen Stühlen betrachtet. Einmal als Träumer (Visionär, Ideenvisionär), einmal als wohlmeinender Kritiker (Qualitätsmanager, Fragensteller) und einmal als Realisierer (Realist, Macher). Der Einzelne oder die Gruppe schlüpft in einem „kreativen Kreislauf“ über mehrere Runden von einer Sichtweise in die andere bis dem Kritiker nichts mehr einfällt. Geeignet sind auch drei Zimmer oder drei Ecken eines Raumes, aber es muss klar sein, in welcher Rolle man sich gerade befindet.

Noch mal die drei Rollen:

Der Träumer: Ist weniger an Regeln interessiert, sondern lässt seine Phantasie ohne Einschränkungen arbeiten. Was wünsche ich mir? Was wäre möglich?

Der Realisierer: Ihm geht es um das gegenwärtige praktische Tun, um die Möglichkeit einer Umsetzung. Wie kann ich das umsetzen? Was benötige ich dazu? Was ist bereits vorhanden? Wie fühle ich mich dabei?

Der Kritiker: Ihm geht es um konstruktive Fragen auf Grundlage der Analyse des Realisierers. Was könnte verbessert werden? Chancen und Risiken? Wie denke ich über den Vorschlag? Was wurde übersehen?

Vorteile: Sowohl allein, als auch im Team einsetzbar, Kontroversen werden durch gemeinsame Sichtweise vermieden, vermeidet Einseitigkeit

Nachteile: zwar einfach, aber mitunter zeitaufwendig

Anwendung: vor allem, wenn es schon eine Lösung gibt, die näher unter die Lupe genommen werden soll, Ziele und Visionen konkretisieren und alltagstauglich gestalten.

7. Anleitung zum Unkreativsein

- Beginne mit der Einstellung: „Ich kann das nicht.“
 - Denk an alles, was nicht klappen könnte.
- Geh immer vom Problem aus, nie von der Lösung.
- Starre das Problem an. Beweg dich nicht von der Stelle.
 - Versuch, Lösungen zu erzwingen.
 - Vergleiche es mit nichts.
- Geh davon aus: Dein Problem ist einzigartig. Es wurde so noch nie gelöst.
 - Formuliere deine Fragestellung niemals um.
- Verändere auf keinen Fall die Betrachtungsebene.
- Dein Problem hat eine ideale Größe. Zerlege es bloß nicht.
- Vertraue nur auf deine Logik. Dein Bauch hat keine Ahnung.
 - Schreibe nichts auf, falls doch, dann als Tabelle.
- Lass dich von einem Problem nicht HERAUSfordern.
Bleib, wo du bist.
- Sprich mit niemandem darüber, löse es ganz allein.
- Wenn etwas nicht funktioniert, versuch es genau so noch einmal.
Irgendwann muss es doch klappen.
- Wenn etwas leicht geht, mach es anders. Was leicht geht, ist nichts wert.
- Fürchte dich vor dem Scheitern. Scheitern ist peinlich.
 - Bleib immer ernst.

8. Literatur

Es gibt richtig viel Literatur zu dem Thema, die sich in jeder besseren Buchhandlung finden lässt. Hier stellvertretend einige Buchempfehlungen.

Bayerl, Claudia: 30 Minuten für Kreativitätstechniken, Offenbach 2005.

Birkenbihl, Vera F.: ABC kreativ. Techniken zur kreativen Problemlösung, München 2004.

Boos, Evelyn: Das große Buch der Kreativitätstechniken, München 2007.

Csikszentmihalyi, Mihaly: Kreativität. Wie Sie das Unmögliche schaffen und Ihre Grenzen überwinden, Stuttgart 1997.

Foster, Jack: How to get Ideas (new expanded edition), 2007.

Kieß, Michael: Kreativitätstechniken. Methoden und Übungen, München 2006.

Madson, Patricia Ryan: Improv Wisdom. Don't Prepare, Just Show Up, New York 2005.

Mencke, Marco: 99 Tipps für Kreativitätstechniken. Ideenschöpfung und Problemlösung bei Innovationsprozessen und Produktentwicklung, Berlin 2006.

Noack, Karsten: Kreativitätstechniken. Schöpferisches Potential entwickeln und nutzen, Berlin 2005.

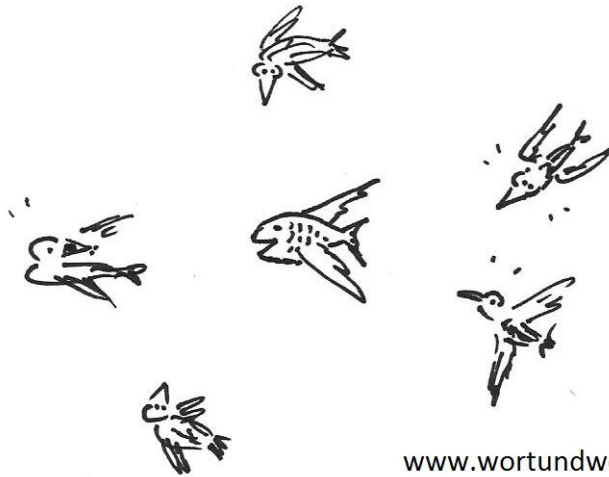
Nöllke, Matthias/Beermann, Susanne/Schubach, Monika: Kreativ im Job. Techniken und Spiele, Freiburg 2012.

Schnetzler, Nadja: Die Ideenmaschine. Methode statt Geistesblitz – Wie Ideen industriell produziert werden, Weinheim 2006.

Weidenmann, Bernd: Handbuch Kreativität, Weinheim und Basel 2010.

Freilich ist es immer gut, die Bücher jener zu lesen, die die Techniken erfunden haben, das sind vor allem **Edward de Bono** (Sechs Denkhüte), **Tony Buzan** (Mind Mapping) und **Alex Osborn** (Brainstorming, Osborn-Checkliste).

Natürlich bietet auch das **Internet** eine unglaubliche Fülle an Material. Ein guter Anfang ist natürlich: <http://de.wikipedia.org/wiki/Ideenfindung>



www.wortundweise.at

Roman Kellner

Geb. 1969, ausgebildeter Ethnologe, Umweltberater, Magazinjournalist, Coach und Kommunikationstrainer.

Über ein Jahrzehnt als Chefredakteur des Mitgliedermagazins „act“ bei Greenpeace in Zentral- und Osteuropa tätig. Nebenberuflich FH-Lektor (*Integrierte Kommunikation, Partizipation, Texten*), Performer und freier Journalist. Seit 2010 Co-Inhaber von WORT & WEISE, Anbieter von Seminaren zu den Themen Texten, Moderation und Kreativität. Autor der Bücher „Von Eisbärsalat bis Knöchelverzeichnis. Die besten Verhörer der deutschen Sprache“, Wien: Ueberreuter 2005, und gemeinsam mit Elisabeth Gräf: „Ziele und Zaubersprüche. Von Harry Potter und seiner Welt lernen“, Potsdam: Ökosysteme-Verlag 2011.

WORT & WEISE

Arnezhoferstraße 7/20

A-1020 Wien

Tel.: 0699 1 320 59 04

roman.kellner@wortundweise.at

www.wortundweise.at

Dieses Skript ist urheberrechtlich geschützt. Die mechanische oder elektronische Vervielfältigung und Verbreitung sowie die Bereitstellung als Download sind ohne die Erlaubnis der Urheber untersagt.

© WORT & WEISE, Wien 2017