

Methodenliste

Warm-up Ideation

Wie beim Sport, braucht es eine kleine Aufwärmphase für das Gehirn bevor die Teilnehmenden in die Ideenfindung gehen. Warm-up Ideation sind Übungen, welche das schnelle Denken und die Kreativität bei den Teilnehmenden anregt.

Verrückteste Schlafplätze

Auftrag

In Gruppen innerhalb von 3 Minuten so viele Ideen zum Thema «Die verrücktesten Ideen, wo man in einer Destination ein Bett hinstellen könnte.» zeichnen. Das Thema der Warm-up Ideation darf auf das eigene Projektthema angepasst werden, soll aber nicht die Fragestellung des Workshops beinhalten. Zum Beispiel kann die Ausgangslage geändert werden in: Die verrücktesten Ideen wo man in Zürich eine Sauna hinstellen könnte.

Dauer: 5 Minuten

Material: Ein Flipchartpapier pro Gruppe, Stifte

Wortkombination

Auftrag

Jede Person nimmt sich ein Blatt und einen Stift, je nach Gruppengrösse können auch alle gleichzeitig auf das Flipchart schreiben. Die Moderation gibt ein Wort bekannt, wie zum Beispiel «Brot». Nun müssen alle Teilnehmenden während 2 Minuten so viele Zeichnungen einer Wörterkombination machen wie möglich, z. B. Brotmesser, Proteinbrot. Nach 2 Min. erklärt jede Person, was sie gezeichnet hat. Wer am meisten Zeichnungen hat, hat gewonnen. Das Wort «Brot» wird hier als Beispiel verwendet und andere Wörter wie Apfel, Holz, Wasser usw. können ebenfalls für die Übung verwendet werden.

Dauer: 5 Minuten

Material: Stift, Papier

Improvisation

Auftrag

Mündlich wird eine Geschichte vervollständigt. Die erste Person sagt ein Wort, z. B. «Ich». Die nächste Person muss ein Wort hinzufügen, z. B. «gehe». Die dritte Person (oder die erste, wenn zu zweit) fügt ein weiteres Wort hinzu, z. B. «nach». So entsteht eine Geschichte. Die Gruppe muss aktiv mithören und die Worte sollten so schnell wie möglich aufeinanderfolgen. Die Sätze sollten grammatikalisch Sinn ergeben. Diese Übung passt auch zu einer grösseren Gruppe.

Dauer: ca. 5 Minuten

Material: keines

Ideation

Hier geht es um die Ideenfindung. Das Ziel ist eine grosse Anzahl von Ideen zu generieren.

Herbstlaubmethode

Auftrag

Alle Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf. Während alle im Kreis gehen, überlegen sie sich Lösungen auf die Fragestellung. Diese Lösungsideen halten die Teilnehmenden auf Post-its fest. Wenn eine Idee auf dem Post-it ist (dies kann ein Wort sein oder auch mehrere) wird sie laut vorgelesen und in die Mitte auf den Boden oder den Tisch geworfen. Die Teilnehmenden schreiben alle Ideen, auf die ihnen einfallen. Es können auch vermeintlich absurde Ideen sein. Die Ideen werden zu diesem Zeitpunkt nicht weiter erklärt.

Dauer: 10 Minuten

Material: Post-its und Stifte

Brainstorming

Auftrag

Ähnlich wie bei der Herbstlaubmethode bekommen alle Teilnehmenden Post-its. Die Teilnehmenden arbeiten in Gruppen von 3 bis 6 Personen. Jede Gruppe erhält ein Flipchartpapier. Die Teilnehmenden überlegen sich Lösungen auf die Fragestellung. Diese Lösungsideen halten sie auf Post-its fest. Wenn eine Idee auf dem Post-it ist (dies kann ein Wort sein oder auch mehrere) wird sie laut vorgelesen und auf das Flipchartpapier geklebt. Die Ideen werden zu diesem Zeitpunkt nicht weiter erklärt.

Dauer: 10 Minuten

Material: Post-its, Stifte und Flipchartpapier.

ABC

Auftrag

So ähnlich wie beim Spiel «Stadt Land Fluss» suchen die Teilnehmenden Ideen zu den jeweiligen Buchstaben des Alphabets. Auf zwei Flipchartpapieren wird auf der linken Seite in einer Kolonne das Alphabet notiert, die ersten 13 Buchstaben auf dem ersten Papier und die letzten 13 Buchstaben auf dem zweiten Papier. Die Teilnehmenden erhalten Post-its und schreiben Ideen zur Fragestellung auf, die mit jeweils einem anderen Buchstaben beginnen. Ziel ist es als ganzes Team bei allen Buchstaben mehrere Ideen zu formulieren. Zum Beispiel: Wenn die Fragestellung ist «Was soll ich in meiner Freizeit machen?», könnten folgende Ideen kommen: A Arbeiten, M Mutter helfen, B Baden gehen, E Einkaufen, F Freunde treffen usw.

Dauer: 10 Minuten

Material: Flipchartpapier, Post-its, Stifte

Warm-up Prototyping

Diese Aufwärmübungen zielen darauf ab ins Tun zu kommen.

Zeitungsturm

Auftrag

In ca. 3er-Gruppen wird ein möglichst hoher Turm aus alten Zeitungen gebaut. Der Turm darf an nichts anlehnen und auch nicht geklebt werden. Der Turm steht auf dem Boden. Die Gruppen haben zuerst 2 Minuten Zeit, um die Taktik zu besprechen. Danach werden die Zeitungen verteilt und die Gruppen haben 2 Minuten Zeit, um den Turm zu bauen. Der Turm muss mind. 5 Sekunden stehen bleiben. Die Gruppe mit dem höchsten Turm hat gewonnen.

Dauer: 5 Minuten

Material: Zeitungen

Flieger

Auftrag

Jede 2er-Gruppe bekommt ein A4 Blatt. Nun hat jede Gruppe 90 Sekunden Zeit, einen Papierflieger zu falten. Jedoch gibt es zwei Einschränkungen. Die Gruppen dürfen nicht sprechen und jedes Gruppenmitglied darf nur eine Hand benutzen. Die andere Hand befindet sich hinter dem Rücken. Danach können alle Gruppen ihre Flieger vom gleichen Ort fliegen lassen. Der Flieger, der am weitesten fliegt, hat gewonnen.

Dauer: 5 Minuten

Material: A4 Blatt

Die Zwei-Minuten-Erfindung

Auftrag

Die Teilnehmenden bilden 2er-Gruppen und erhalten Post-its. Die Teilnehmenden haben eine Minute Zeit, um eine erstaunliche Erfindung mit Post-its zu basteln. Das einzige Material, das für die Erfindung verwendet werden darf, sind Post-its (kein Stift, Klebeband usw.). Danach geben die Teilnehmenden ihre Erfindung dem Partner, ohne zu sprechen. Der/die Partner*in nimmt die Erfindung entgegen und antwortet begeistert, indem er/sie sagt, was er/sie meint, worum es sich bei dieser Erfindung handelt, und schwärmt, dass es genau das ist, was er/sie braucht. Der/die Erfinder*in darf den/die Empfänger*in nicht korrigieren oder ihm/ihr erklären, was es wirklich ist. Diese Übung kann im Sitzen am Tisch oder im Stehen gespielt werden. Der/Die Moderator*in kann eine kurze Demonstration vor der Übung machen.

Dauer: 5 Minuten

Material: Post-its

Iteration Prototyping

Es gibt verschiedene Arten von Prototyping, drei davon werden hier erklärt.

Freies Prototyping mit diversen Materialien

Je nachdem, was für Material den Teilnehmenden zur Verfügung steht, können die Prototypen anders ausfallen. Werden grössere Kartonschachteln oder Holzstücke zur Verfügung gestellt, wird der Prototyp andere Dimensionen annehmen, als wenn die Workshop-Teilnehmenden Legosteine und Bastelmaterial erhalten. Wichtig ist verschiedene Materialien anzubieten. Es können auch unübliche Materialien sein. Zum Beispiel können Kastanien als Bastelmaterial fungieren, wenn es bei der Fragestellung um einen Kastanienwald geht. Die Organisatoren dürfen hier kreativ sein.

Werbeplakat

Die Teilnehmende erstellen ein Werbeplakat und machen am Ende des Prototypings den anderen Teilnehmenden ihr Angebot schmackhaft resp. verkaufen es ihnen. Die Teilnehmenden üben den Verkaufs-Pitch während des Prototypings. Zur Erstellung des Werbeplakats eignet sich Flipchartpapier sowie dicke Stifte in verschiedenen Farben.

Geschichte erzählen mit Post-its

Die Gruppe definiert die Hauptrolle: Um wen geht es in der Geschichte? Wie heisst diese Person? Wie alt ist sie? Was macht sie beruflich? Welche Hobbys hat sie? Was ist die Familiensituation? Die Teilnehmenden nehmen Post-its und zeichnen oder schreiben die verschiedenen Phasen und Aktionen der Geschichte auf. Dabei sollte es auf jedem Post-it ein Symbol oder eine Zeichnung geben.

Beispiel: Die Hauptrolle heisst Henry. Er ist Primarlehrer, 40 Jahre alt und ein angefressener Skifahrer. Das erste Post-it zeigt einen Buchungsbildschirm (er bucht gerade seine Skiferien). Das zweite Post-it zeigt, dass er mit seinen Skiern in der Destination ankommt. Das Dritte zeigt, wie er auf eine neue Dienstleistung aufmerksam wird, usw.