

# KREATIVITÄSTECHNIKEN ZUR IDEENENTWICKLUNG



## INTRO

Comicfiguren zum Leben erwecken, verrückte Ideen gemeinsam ausbrüten und schnelle Skizzen anfertigen! Im hier beschriebenen Workshop bekommt ihr Bausteine geliefert, welche euch helfen werden, Ideen für komplexe Aufgabenstellungen zu entwickeln, zu visualisieren und zu präsentieren. Die hier vorgestellten Methoden helfen euch, in den Kreativprozess zu starten und Problemstellungen in unterschiedlichen Kontexten zu bearbeiten. Ihr könnt mit dieser Guideline einen zusammenhängenden Workshop gestalten, bei dem der Fokus auf dem Kennenlernen und Anwenden von Kreativtechniken liegt. Oder ihr wählt hier bestimmte Methoden und Energizer aus und baut diese in andere Workshopformate ein. Viel Spaß!

## ANZAHL PERSONEN

Betreuungsschlüssel max. 1:8  
(jeweils kleine Gruppen bilden)

## ALTERSGRUPPE

ca. 12 Jahre

## LEVEL

Anfänger\*innen

## DAUER

1-2 Tage

## BENÖTIGTE MATERIALIEN, DIE VORAB ORGANISIERT WERDEN SOLLTEN:

- Tape & Edding
- A4 Papier und schwarze Stifte
- Post-its, kleine Klebepunkte, Schere, Cutter, Schneidunterlage, Pappe, Kartons, buntes Papier, Post-its
- Flächen (Wände /Fenster etc.) zum Arbeiten und Anbringen der Arbeitsergebnisse

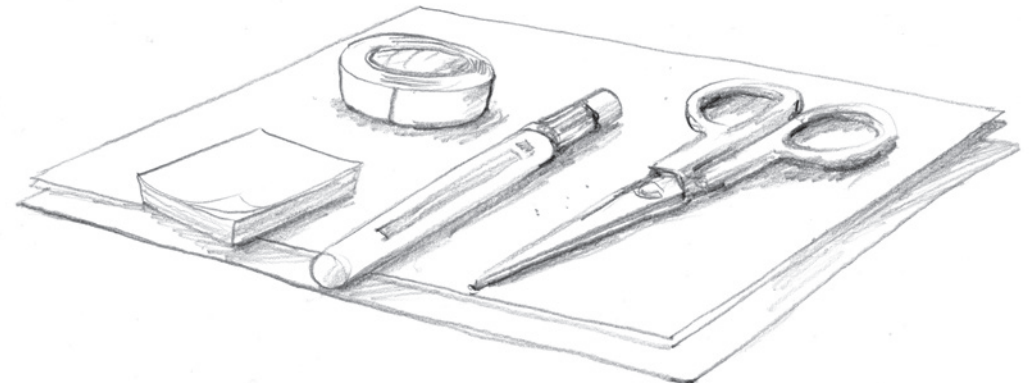
## TECHNISCHE AUSSTATTUNG AM WORKSHOP-ORT:

- Arbeitsplatz für die jeweiligen Gruppen: Tisch oder Stehtisch sowie eine Arbeitsfläche (z. B.: Wand, Fenster, Tafel)
- je nach Ausstattung vor Ort (nicht zwingend erforderlich): Lasercutter, 3D-Drucker, CNC-Fräse, Modellbaumaterialien

## ERFORDERLICHE INHALTLICHE VORBEREITUNG DES WORKSHOP-LEITENDEN

Hier gibt es das [▷1. Design Thinking Toolkit](#) zum freien Download:

▷1.



# EINSTIEG

## WILLKOMMEN & KENNENLERNEN

**METHODE:** „Namen für alle“, Dauer ca. 10 Minuten

Schreibt einfach auf ein beschreibbares Klebeband mit Edding den eigenen Namen und klebt das Schildchen lesbar an eure Kleidung. Jetzt können alle Teilnehmenden mit Namen angesprochen werden. Kurzes Vorstellen der Workshopleitenden und Kennenlernen der Teilnehmenden über:

## ICEBREAKER:

**1. METHODE:** „Zwei Wahrheiten eine Lüge“, Dauer ca. 20 Minuten

Alle Teilnehmenden bekommen ein A4-Blatt und einen schwarzen Stift. In nur 3 Minuten sollen alle Teilnehmenden ein Porträt von sich zeichnen und zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich dazu schreiben.

Im Anschluss präsentiert jede\*r Teilnehmende kurz die eigene Zeichnung (jeweils max. 1 Minute). Die anderen Teilnehmenden müssen jetzt die Lüge herausfinden. Dieses kurze Methode lockert die Atmosphäre und hilft, sich mit Blatt und Stift vertraut zumachen.

**2. METHODE:** „Drei Dinge“, Dauer ca. 20 Minuten

Diese Methode funktioniert gut bei Gruppen, die sich bereits kennen. Alle Teilnehmenden bekommen ein A4-Blatt und einen schwarzen Stift. Jetzt fertigt sie/er ein Porträt von seinem Nachbar\*in an und schreibt drei persönliche Dinge über sie in Stichpunkten dazu (max. drei Minuten Zeit). Im Anschluss wird die gezeichnete Person mit der angefertigten Porträtzeichnung von der\*m jeweiligen Zeichnenden vorgestellt.

*Achtung! Bei allen Methoden kommt es absolut nicht auf schöne Zeichnungen an. Das Ziel ist, das „Eis zu brechen“ und die Teilnehmenden auf einen kreativen Prozess vorzubereiten.*

*Es hat sich als sehr hilfreich erwiesen, bei die einzelnen Kennlernmethoden und Präsentationen ein Zeitlimit zu setzen!*

**METHODE:** „Brainwriting“, Dauer bis ca. 20 Minuten

Alle Teilnehmenden schreiben auf einen Post-it den ersten Gedanken, welcher ihnen direkt zu dem Thema in den Sinn kommt. Es wird nicht gesprochen!

Die Post-its werden an die Wand gebracht. Die Workshopleitenden moderieren und gruppieren mithilfe der Teilnehmenden die Post-its.

*Achtung: Es gibt keine falschen Antworten und Gedanken!* Diese erste Übung soll helfen in das Thema zu finden und erste unterschiedliche Perspektiven der Teilnehmenden aufzuzeigen.

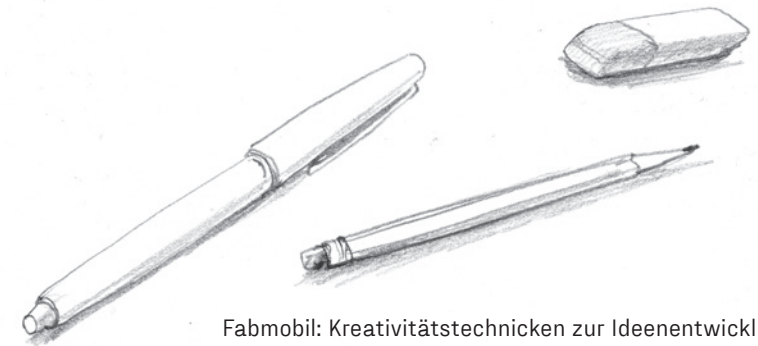
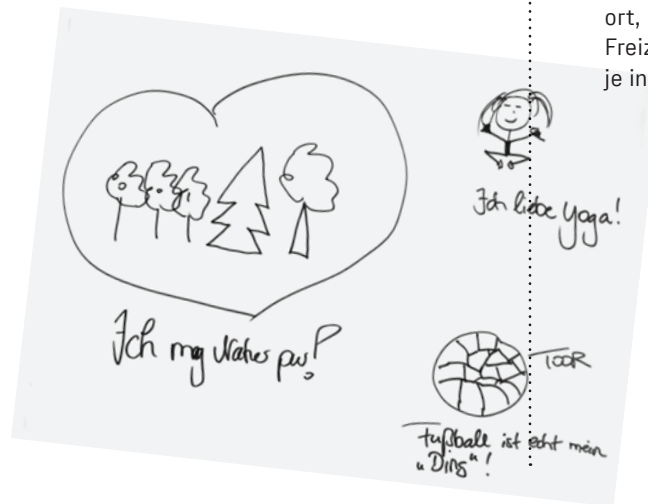
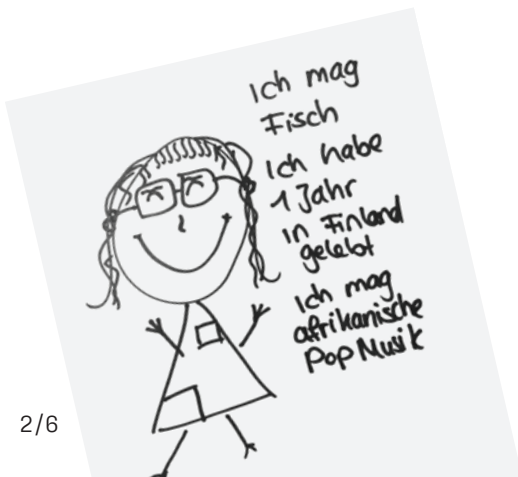
Nach dem gemeinsamen Kennenlernen und Warm-up folgen die Arbeitsphasen:

**1. WER SIND UNSERE NUTZER\*INNEN?**

**METHODE:** „Persona“, Dauer ca. 20 - 30 Minuten

Persona sind fiktionale Charaktere, welche verschiedene Nutzer\*ingruppen repräsentieren sollen. Das Erstellen von Personas hilft, sich in ein\*e Nutzer\*in bzw. in eine Nutzer\*innen-gruppe hinein zu fühlen und sich Zugang zu einem Thema zu verschaffen.

Und so gehts: Nimm ein Foto, eine Zeichnung oder ein Bild von einer Person oder sogar von einer Comicfigur. Erstelle eine Art Steckbrief dieser Person. Gib also Namen, Alter, Wohnort, Hobbys etc. an und schreibe auf, welche Medien die Person nutzt, was sie in ihrer Freizeit macht und was ihre Bedürfnisse sind. Der Steckbrief darf gerne ausgefallen sein, je individueller die Persona, umso höher ist die Chance innovative Ideen zu entwickeln.



Fabmobil: Kreativitätstechniken zur Ideenentwicklung

# DEINE PERSONA

## 2. WO UND WIE FINDEST DU GESTALTUNGSPOTENZIAL?

### 1. METHODE: „Storyboard – ein Tag im Leben deiner Persona“, Dauer ca. 20 - 30 Minuten

Die Methode stammt ursprünglich von Walt Disney und ist eine zeichnerische Version eines Drehbuchs oder eine Visualisierung eines Konzeptes. So gehts: Skizziere einen Tag im Leben deines\*r Nutzer\*in. Dazu kannst du die vorab entwickelte Persona nutzen. Skizziere auf einer großen Fläche ein Gitter. Visualisiere in Form von schnellen Skizzen was deine Person zu einer bestimmten Zeit macht (von rechts nach links). Jedes Kästchen bildet dabei ein Zeitfenster ab. Gerne kann das Storyboard zusammen in der Gruppe erarbeitet werden. Dazu nimmt sich jede\*r Teilnehmende ein Zeitfenster vor. Auch hier gilt es, Spaß am Gestalten zu haben: traut euch also einen ausgefallenen Tagesablauf zu entwickeln.



### 2. METHODE: „mark the spot“, Dauer ca. bis 10 Minuten

Nachdem du den Tagesablauf deiner Persona gestaltet und den anderen Teilnehmenden präsentiert hast, konntest du bestimmt noch ein paar Unklarheiten über die Person und ihren Tagesablauf klären bzw. ergänzen. Jetzt ist es an der Zeit, eine Herausforderung bzw. ein Problem zu lösen und ein Gestaltungsfeld aufzuzeigen. Markiere die Punkte an den Stellen des Tagesablaufs deiner Persona, die für dich interessant erscheinen. Wo gibt es deiner Meinung nach Potenzial das Leben deiner Person einfacher und positiver zu gestalten? Du kannst Punkte kleben oder die Szene einfach rot und fett markieren!



## 3. GEZIELT EINE HERAUSFORDERUNG ENTWICKELN UND KOMMUNIZIEREN

### 1. METHODE: „Wie – Frage“ gestalten, Dauer ca. bis 20 Minuten

Du hast ein Problem oder eine Herausforderung erkannt? Dann hilft es sich mit folgender Methode dem Brainstorming zu nähern. Formuliere auf einem extra Blatt eine konkrete Frage, die deine Herausforderung umfasst. Wichtig ist, dass die Frage mit "Wie" beginnt. Die „Wie-Frage“ kann mehrere Punkte und Aspekte beinhalten. *Nimm dir dafür Zeit, denn die präzise Formulierung der Fragestellung hat Einfluss auf den Verlauf des späteren Brainstormings.* Mit einer gezielten Frage kannst du schneller zu einem konkreten Ergebnis kommen. Wähle also deine Fragestellung mit Bedacht und achte darauf, die Frage positiv zu formulieren.

Beispiel: Wie können wir alle gemeinsam den Schulgarten nachhaltig und kostengünstig gestalten?

### 2. METHODE: „Brainstorming“, Dauer bis ca. 30 Minuten

Wie können Ideen schnell generiert werden?

Brainstorming ist eine schnelle Methode zur Ideenfindung. Wichtig für die Qualität der Ergebnisse ist die richtige Formulierung der Fragestellung zu Beginn. (Wie - Frage?) Beim Brainstorming geht es darum, möglichst viele Ideen im Team zu generieren. Wichtig ist die Zeit der Session zu begrenzen, so dass alle Teilnehmenden aktiv in den Prozess eingebunden sind. Beim Brainstorming gilt es ein paar Regeln zu beachten:

- Schaffe im Raum eine gute Atmosphäre!
- Es spricht immer nur eine Person.
- Keine Idee ist falsch, haltet also alle Ideen in Wort oder Bild fest.
- Diskussionen der Idee sollten auf später verschoben werden. - *Bleibt fokussiert auf die Fragestellung!*
- Die Ergebnisse werden erst zum Schluss analysiert.

### 3. METHODE: „Skizzen“, Dauer ca. 20 Minuten

Wie können Ideen entwickelt und kommuniziert werden?

Eine Skizze soll eine Idee, Konzept oder einen Entwurf kommunizieren und einen ersten Überblick geben. Jede\*r kann zeichnen! Es ist nicht wichtig, schöne Zeichnungen anzufertigen, es geht allein darum, die Idee aufs Blatt zubekommen und somit weiterzuentwickeln. Die Skizzen kannst du natürlich auch zusätzlich beschriften.



# PRÄSENTATION

## 4. METHODE: „Die verrückten acht“, Dauer ca. 8 Minuten

Wie können Varianten von einer Idee gebildet werden?

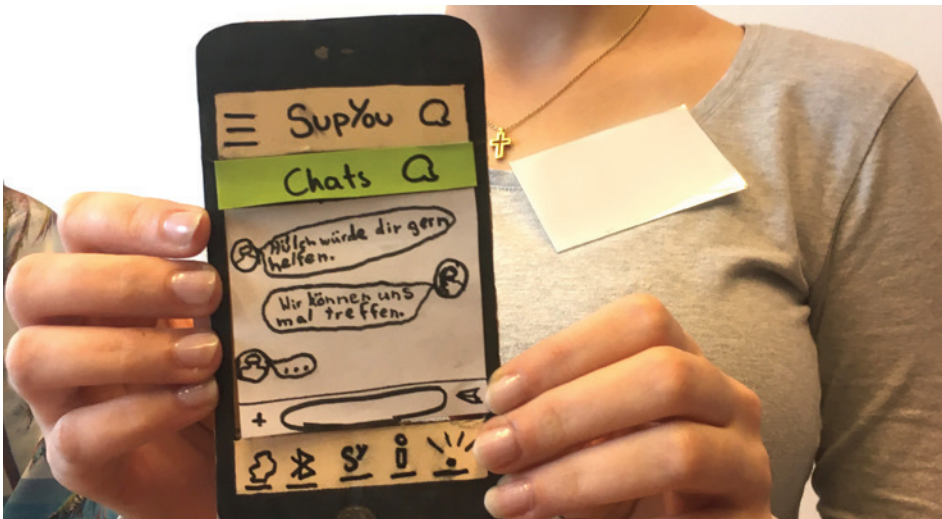
Jede\*r Teilnehmende nimmt die, seiner Meinung nach, beste Idee zur Hand. Jetzt werden von dieser Idee Varianten gebildet. Es sollen acht Varianten in acht Minuten entstehen. Dafür einfach ein A4 Blatt zu acht Kästchen falten. Für jedes Feld haben die Teilnehmenden eine Minute Zeit, um es zu befüllen. Es gilt, sich jetzt tiefer in die Idee reinzudenken, Details festzulegen und die Idee zu verbessern. Nach acht Minuten sollte jede\*r Teilnehmende acht verschiedene Varianten der Idee auf dem Blatt skizziert haben.

## 5. METHODE: „Mockup everything“, Dauer bis ca. 30 Minuten

Wie kann das Gelernte vergegenständlicht werden?

Ein Mockup ist eine schnelle Visualisierung einer Idee in Form eines einfachen Modells. Die Methode wird zur Ideenentwicklung, zu prozessorientierten Zwecken sowie zu ersten Präsentationen genutzt. Anhand eines Mockups kann man eine Idee verstehen und kommunizieren. Beim Erstellen eines Mockup kommen Fragen auf, welche helfen die Idee weiterzuentwickeln und zu verfeinern. So können viele Iterationen einer Idee diskutiert werden, da ein Mockup eine gute Diskussionsgrundlage schafft.

Und so gehts: Erstelle von einer Idee bzw. einer ersten angefertigten Skizze ein Modell. Es ist ganz egal, welches Material du wählst. Hier geht es darum, deine Idee vom zweidimensionalen in den dreidimensionalen Raum zu heben. Papier, Pappe, Karton etc. alles ist erlaubt! Pass auf, dass du dich beim Erstellen deines Mockup nicht in Details verlierst, sondern durch das „Begreifen“ deine Idee vorantreibst.



## 4. UMSETZUNG DER IDEEN

### METHODE: Prototyping

Ein Prototyp ist ein funktionsfähiges, aber vereinfachtes Versuchsmodell eines geplanten Produktes, eines Bauteils, einer Software oder sogar eines Services. Der Prozess zur Erstellung von Prototypen wird als Prototypenentwicklung oder auch Prototyping bezeichnet. Das Ziel beim Prototyping liegt in der Gewinnung von frühzeitigem Feedback bezüglich der Eignung deiner Idee und deines Lösungsansatzes. Je nachdem was du prototypen möchtest, eignen sich verschiedene Verfahren und Techniken. Du kannst zum Beispiel einen Prototyp klassisch mit deinen eigenen Händen bauen (z. B. aus Holz). Aber es eignen sich natürlich vor allem Fertigungsverfahren wie 3D-Druck und Lasercut, um schnell erlebbare und detaillierte Prototypen zu fertigen.

## 5. PRÄSENTATIONEN

Es gibt kurze, knackige Präsentationen, welche nach jeder Arbeitsphase erfolgen.

*Tipp: Gib den Teilnehmenden nicht mehr als 1-2 Minuten Zeit für die Zwischenpräsentationen. Die Zeitregel kann gern zu Anfang des Workshops kommuniziert und zu den jeweiligen Präsentationen gestoppt werden.*

### PRÄSENTATIONSMETHODE: Elevator Pitch

Ein „elevator pitch“ ist eine Methode, um eine kurze Zusammenfassung einer Idee zu präsentieren. Der Kerngedanke eines „elevator pitches“ basiert auf dem Szenario, eine wichtige Person in einem Aufzug zu treffen und dieser während der Dauer einer Fahrt mit dem Aufzug von der eignen Idee zu überzeugen. Ist die Idee überzeugend genug vorgestellt worden, wird das Gespräch weitergeführt. Der Fokus dieser kurzen Präsentation liegt auf den positiven Aspekten deiner Idee. Es ist wichtig die Ideen präzise zu formulieren und schnell auf den Punkt zu bringen.

Und so gehts: Bereite dich gründlich vor, indem du dir Notizen zu deinem Pitch machst.

- Konzentriere dich nur auf das Wesentliche.
- Sprich bildhaft und baue Emotionen auf, indem du kleine Geschichten in deinen Pitch einbaust.
- Denk an die Person, der du die Idee präsentierst:
  - Was interessiert sie?
  - Was begeistert sie?
  - Woran soll sich dein Gegenüber erinnern?

# HIRNHACKS



## WIE WERDEN DIE TEILNEHMENDEN NACH PAUSEN WIEDER INS THEMA ZURÜCKGEHOLT?

### ENERGIZER

1. „Gruppe neu sortieren“: Kleine Lose (Zahlen, Icons etc.) schnell mit Papier/Post-its gestalten und die Teilnehmenden ziehen lassen, dies bringt frische Perspektiven in eine Gruppe.
2. „Reise nach Jerusalem“: Klingt erst mal kindisch, klappt aber wirklich mit jeder Altersklasse und vor allem in sehr diversen Gruppen. Wichtig ist, ein Zeitlimit zu setzen und schnelle lustige Musik auszuwählen, damit der Energizer aufregend und nicht zu lang wird.
3. „Der Turm“: Jede Gruppe bekommt 8 Blatt A4-Papier, eine Schere, ein Klebeband. In 3 Minuten soll jede Gruppe damit einen Turm bauen. Der höchste Turm gewinnt.
4. „Frische Luft“  
Frische Luft tanken hilft nicht nur in den Pausen.  
Wenn es möglich ist, die ganze Arbeitssession nach draußen verlegen.
5. „Sweets“  
Gesunde Frischmacher wie Obst und Müsliriegel auf dem Tisch helfen in den Brainstormingphasen.

### Tipp!

*Nach jeder Arbeitssession oder Methode oder sogar nach einem Energizer immer wieder gemeinsam mit der Gruppe reflektieren. Was ist gerade passiert? Warum haben wir das gemacht? Das gibt den Teilnehmer\*innen Sicherheit und hilft die Methode später in anderen Projekten anzuwenden.*

# WEITERLERNEN

1. [▷2. Ideo: Design Kit](#): The Human-Centered Design Toolkit  
(zum Download - kostenlos)

2. [▷3. Co-Designing Schools Toolkit](#)

### LITERATUR:

3. V. Kumar:

„101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization“,  
2012

4. J. Knapp, J.Zeratsky, B.Kowitz:

„Sprint - How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days“,  
2016

5. W. Brand:

„Visual Thinking: Empowering People & Organizations Through Visual Collaboration“,  
2017

6. Dark Horse Innovation:

„Digital Innovation Playbook. Das unverzichtbare Arbeitsbuch für Gründer\*innen, Ma-  
cher\*innen und Manager\*innen“,  
2016



# FABMOBIL

RAUM FÜR ANGEWANDTE ZUKUNFT

## PROJEKT BETEILIGTE

### KONZEPTION / ART DIRECTION

Constitute e.V.

### AUTOR\*INNEN

Julius Plüschke, Robert Kunz, Tommy Schönherr,  
Kristine Weißbarth, Annett Löser

### ILLUSTRATION / LAYOUT

Daniel Stolle

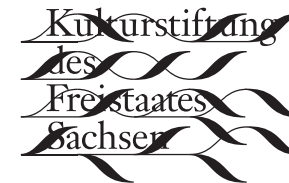
## GEFÖRDERT VON:

KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES

SACHSEN



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des von den Abgeordneten des Sächsischen Landtags beschlossenen Haushaltes.



**PwC-Stiftung**  
Jugend • Bildung • Kultur

[WWW.THECONSTITUTE.ORG](http://WWW.THECONSTITUTE.ORG)

CENTER FOR APPLIED FUTURE

**ZEIT-Stiftung**  
Ebelin und Gerd  
Bucerius

DIRK OELBERMANN STIFTUNG



GEMEINNÜTZIGER VEREIN E.V.  
SCHORNDORF  
APOTHEKER DR. MED. MARIA  
UND JOHANN-PHILIPP PALM



PALM-  
STIFTUNG