

Reinhard Sellnow

„Die mit den Problemen spielen ... Ratgeber zur kreativen Problemlösung“ Stiftung Mitarbeit (Hrsg.), Bonn, 7. Aufl., 2007

Inhaltsverzeichnis

Einführung

Willkommen!	5
Mit dem Problem "spielen" ...	6
Was ist kreatives Denken ?	6
Bestimmungsgrößen des kreativen Erfolges	7

Der Einzelne

Denk-Muster	8
Wahrnehmung von Wirklichkeit	9
Arbeitsweisen des Gehirns	10
Kreativität und Ethik	11
Denkfehler, Blockaden und Auswege	13
Übung macht den Meister	17

Die Rahmenbedingungen

Teilnehmerzahl, Zusammensetzung, Hierarchie, Moderator,	24
Räumlichkeiten, Material, soziale Begegnung, Klima, Ablauf	25

Die Techniken

Grundlagen	27
Drei-Phasen-Modell	27
Spielregeln für die Gruppe und die Moderation	29
Zukunftswerkstatt	31
Pinwandtechnik	32
Mind-Mapping	34
Vernetztes Denken	35
Sechs Hüte	37
Spiele & Geschichten	37
Persönliche Arbeitsorganisation	39
Was ist denn das Problem ? — oder die Kritikphase	41
Problemanalyse und -abgrenzung	41
Problem-Typen	42
Sinnliche Annäherung an das Problem	44
Kartenabfrage	45
W-Fragetechnik	46
Re-Definition	46
Problembeschreibung aus verschiedenen Blickwinkeln	47
Problem-Profil	48

Inhalt

Wie´s wäre, wenn´s schön wäre — oder die Phantasiephase	49
Spielregeln	49
Aufwärm- und Lockerungsübungen	51
Spielerische Entwicklung von Ideen	53
Methode 635 / Rundwünschen	56
Brainstorming mit zehn Varianten	57
Mit Einschränkungen	58
Mit Ersatzthema	58
Zweistufig	58
Mit Rotation	58
Mit "Wie" - Phase	58
Mit "Übersetzung"	58
Nach Prinzipien Mit	58
Vernetzung Mit	58
Rollentausch Mit	59
Reizworten	59
Assoziatives Denken sprachlich	60
durch Bilder	60
Kreativitätsimpulse	60
Analogien	61
	61
Wie könnt´s denn gehen ? — oder die Verwirklichungsphase	62
Übersicht schaffen	62
Sortieren und Ordnen mit Mind-Map	62
Sortieren und Ordnen mit Tabellen	62
Sortieren und Ordnen mit Matrizen	63
Ideenbewertung	63
PMI	64
Vier Prüffragen	64
Kriterienerefüllung / Zielerreichung	65
Expertenbefragung Persönliche	66
Einschätzung	67
Gestaltungsregeln	67
Probearbeiten im Rollenspiel	67
Bewußte Alternativensuche	68
Entscheidung	68
Würfelmethode	68
Punkten	68
Entscheidungsmatrix	68
Aktionsplan	69
Präsentation	69
Inhalt	70
Art und Weise	70
Dramaturgie	70
	70

Schlußbetrachtung

Literaturhinweise

Anlagen
