

"Die mit den Problemen spielen ... Ratgeber zur kreativen Problemlösung"

8. Auflage, Bonn 2008, ISBN 978-3-928053-38-9

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5
Willkommen!	5
Mit dem Problem »spielen« ...	6
Was ist kreatives Denken ?	6
Bestimmungsgrößen des kreativen Erfolges	7
Der Einzelne	8
Denk-Muster	8
Wahrnehmung von Wirklichkeit	9
Arbeitsweisen des Gehirns	12
Kreativität und Ethik	13
Denkfehler, Blockaden und Auswege	15
Übung macht den Meister	19
Die Rahmenbedingungen	26
Teilnehmerzahl, Zusammensetzung, Hierarchie, Moderator, Räumlichkeiten, thematische Einführung, Material, soziale Begegnung, Kennenlernen, Klima, Ergebnisse, Ablauf	26
Die Techniken	31
Grundlagen	31
Drei-Phasen-Modell	31
Spielregeln für die Gruppe und die Moderation	33
Zukunftswerkstatt	35
Pinwandtechnik	36
Mind-Mapping	38
Vernetztes Denken	39
Sechs Hüte	41
Bewegung, Spiele & Outdooraktivitäten	41
Persönliche Arbeitsorganisation	44
Was ist denn das Problem ? — oder die Kritikphase	46
Problemanalyse und -abgrenzung	46
Problem-Typen	47
Sinnliche Annäherung an das Problem	49
Kartenabfrage	50
W-Fragetechnik	51
Warum-Technik	51
Öffentliches Jammern	51
Re-Definition	52
Problembeschreibung aus verschiedenen Blickwinkeln	53

Wie´s wäre, wenn´s schön wäre — oder die Phantasiephase	54
Spielregeln	54
In aller Kürze	56
Dialog mit imaginären Personen	56
Aufwärm- und Lockerungsübungen	57
Intuitiv-spielerische Entwicklung von Ideen	61
Malen, Zeichnen, Collage, Rollenspiel, Hörspiel, Science Fiction, Märchen, Sketch, Gedicht, Spiel erfinden, Puppenspiel, Pantomime, Bauen & Basteln	
Rational-analytische Entwicklung von Ideen	
Methode 635 / Rundwünschen	65
Brainstorming mit zehn Varianten	66
Kreativitätsimpulse	69
Assoziatives Denken	71
Analogien	72
Wie könnt´s denn gehen ? — oder die Verwirklichungsphase	73
Übersicht schaffen	73
Sortieren und Ordnen mit Mind-Map	73
Sortieren und Ordnen mit Tabellen	74
Sortieren und Ordnen mit Matrizen	74
Ideenbewertung	75
PMI	75
Vier Prüffragen	76
Kriterienerfüllung / Zielerreichung	77
Expertenbefragung	78
Persönliche Einschätzung	78
Gestaltungsregeln	78
Probehandeln im Rollenspiel	79
Bewußte Alternativensuche	79
Entscheidungsfindung	79
Würfelmethode	80
Punkten	80
Entscheidungsmatrix	80
Aktionsplan	81
Präsentation	81
Inhalt	82
Art und Weise	82
Dramaturgie	82
Schlußbetrachtung	83
Literaturhinweise	84
Anlagen	89
Stiftung MITARBEIT	95
Idee und Auftrag	95
Publikationen	96