

- Was ist Brainwriting 6-3-5?

Hier schreiben 6 Personen jeweils einzeln 3 Ideen in 5 Minuten auf und geben ihre Bögen weiter. Dadurch entstehen in kurzer Zeit viele Ideen – ohne Gruppendruck oder laute Diskussionen.

Impuls: Welche Ideen fallen dir ein, wenn du ganz unabhängig von deine Team-Mitgliedern denkst – und welche lassen sich weiterentwickeln?

Projektstufe: Lösungsskizzen
 Schwierigkeitsgrad: ●●○○○
 Aufwendigkeitsgrad: ●●○○○
 Kostenpunkt: niedrig

→ Team | 15–30 Minuten | Brainwriting-Formulare, Stifte und Timer

So geht's →

Gebt eine klare Fragestellung vor:

Alle wissen, welche Herausforderung gelöst werden soll.

Jede Person notiert drei Ideen:

Dafür gibt es fünf Minuten Zeit – schnell und ohne lange nachzudenken.

Gebt das Blatt weiter:

Jede:r baut auf den Ideen der anderen auf und ergänzt drei weitere.

Wiederholt den Prozess fünf Runden lang:

So entstehen in kurzer Zeit viele Ideen – ganz ohne Gruppendruck.

Schaut euch die Ergebnisse gemeinsam an:

Welche Ideen fallen positiv auf? Welche lassen sich kombinieren?



→ Jeder Teilnehmer liest die Ideen des Vorgängers und entwickelt diese weiter oder schreibt neue Ideen auf.

	→ Idee eins	→ Idee zwei	→ Idee drei
Person eins			
Person zwei			
Person drei			
Person vier			
Person fünf			
Person sechs			
Person sieben			

- Was ist Zukunftswerkstatt?

Ein kreativer Workshop in drei Phasen: Kritik – Utopie – Realisierung. Die Methode erlaubt, zunächst Probleme klar zu benennen, dann frei zu träumen und am Ende realistische Umsetzungsideen zu entwickeln.

Impuls: Welche Zukunft wünschen wir uns – und was hindert uns heute daran?

Projektstufe: Teamdynamik
Schwierigkeitsgrad: ●●●●○
Aufwendigkeitsgrad: ●●○○○
Kostenpunkt: niedrig

→ Team | 60–120 Minuten | Template (Ausgedruckt), Stifte ebenfalls digitale Tools möglich und Moderationskarten

So geht's →

Startet mit der Kritikphase:

Was läuft heute nicht gut? Wo hakt es? Alles darf ausgesprochen werden.

Wechselt in die Utopiephase:

Stellt euch vor: Wie wäre die perfekte Zukunft, wenn alles möglich wäre?

Zeichnet oder beschreibt diese Wunschversion:

Ohne Einschränkungen und ohne Realitätscheck.

Kommt zurück zur Realität:

Welche Elemente eurer Utopie könnt ihr tatsächlich umsetzen?

Entwickelt konkrete Schritte:

Überlegt gemeinsam, wie die Vision in kleinen realen Schritten starten kann.

Prompts, die Ergebnisse verbessern

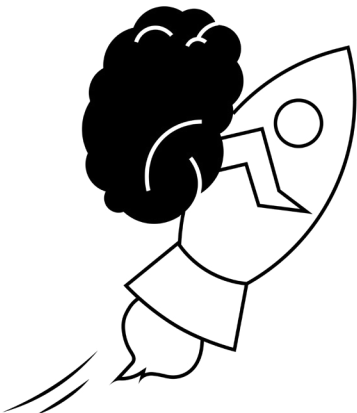
Das Thema ist: [z. B. „Arbeitswelt 2040“]

Beschreibe drei Zukunftsszenarien:

eine Utopie (alles hat sich zum Positiven entwickelt)

eine Dystopie (alles ist schiefgelaufen)

eine realistische Vision mit Chancen und Risiken



→ Kritik sammeln

→ Utopie entwerfen

→ Forderungen aufstellen

- Was ist Design-By-Constraints?

Eine methodische Einschränkung: Kreativität wird bewusst durch klare Regeln oder Grenzen gesteuert. Beschränkungen wie Budget, Material, Zeit oder Funktion fördern neue, ungewohnte Denkansätze.

Impuls: Was wäre die bestmögliche Lösung, wenn wir nur sehr wenige Ressourcen hätten?

Projektstufe: Teamdynamik
Schwierigkeitsgrad: ●●○○○
Aufwendigkeitsgrad: ●●●○○
Kostenpunkt: niedrig

→ Einzel oder Team | 20–40 Minuten |
Template (Ausgedruckt), Stifte ebenfalls digitale Tools möglich, Timer und definierte Constraints

So geht's →

Legt eure Einschränkung fest:

Z. B. nur ein Material, ein Budget, eine Minute Zeit oder eine Regel.

Entwickelt Ideen unter dieser Bedingung:

Wie löst ihr das Problem trotz dieser Grenze?

Spielt mit der Einschränkung:

Oft entstehen gerade dadurch kreative Ansätze, auf die man sonst nicht kommt.

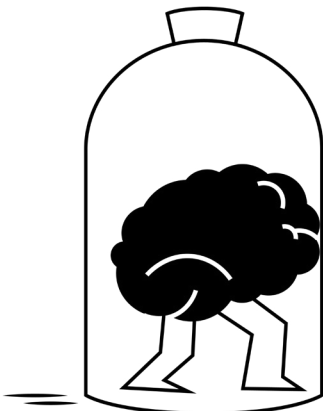
Vergleicht eure Lösungen:

Welche funktionieren überraschend gut?

Welche eröffnen neue Wege?

Nutzt die stärksten Ideen für die weitere Entwicklung:

Die Constraint-Ideen sind oft besonders klar und innovativ.





- Was ist
Lego Serious Play?

Eine Methode, bei der Teilnehmende ihre Gedanken, Ideen oder Visionen mit Lego bauen. Das Modell dient als Ausgangspunkt für Dialog, Reflexion und gemeinsames Verständnis.

Impuls: Wie könnten wir unsere Idee greifbar machen, ohne Worte zu benutzen?

Projektstufe: Teamdialog

Schwierigkeitsgrad: ●●●○○

Aufwendigkeitsgrad: ●●●●○

Kostenpunkt: intensiver

→ Team | 30–60 Minuten | Lego-Sets,
Tischfläche und Moderation

So geht's →

Baut ein eigenes Modell zu eurer Fragestellung:
Lasst eure Hände arbeiten – einfach losbauen.

Nutzt Lego-Elemente als Symbole:

Figuren können Menschen sein, Steine können
Abläufe oder Gefühle darstellen.

Erklärt euer Modell der Gruppe:

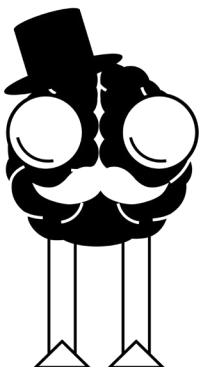
Was bedeutet welches Element? Was wollt ihr damit
ausdrücken?

Hört euch die Modelle der anderen an:

So entsteht ein gemeinsames Verständnis der
Situation oder Idee.

Leitet gemeinsam neue Erkenntnisse ab:

Welche Muster, Chancen oder Überraschungen
zeigen sich in den Modellen?



→ Baue eine mögliche Lösung als Modell - so, dass ihre wichtigsten Elemente erkennbar werden.

Name: _____

Titel: _____

Beschreibung deines Modells:

- Was ist die Provokationsmethode?

Eine Kreativtechnik, die durch absurde, extreme oder bewusst falsche Aussagen neue Denkwege öffnet. Durch die Provokation entstehen ungewohnte Perspektiven und mutige Ideen.

Impuls: Was passiert, wenn wir das Gegenteil von dem annehmen, was normalerweise gilt?

Projektstufe: Perspektiven wechsel

Schwierigkeitsgrad: ●●●○○

Aufwendigkeitsgrad: ●●○○○

Kostenpunkt: niedrig

→ Einzel oder Team | 15–30 Minuten |

Template (Ausgedruckt), Stifte eben-

falls digitale Tools möglich

So geht's →

Startet mit einer provokativen Aussage:

Etwa: „Was wäre, wenn Nutzer nie wieder klicken dürften?“

Nehmt die Aussage ernst:

Auch wenn sie absurd ist – tut so, als wäre sie wahr.

Leitet daraus neue Ideen ab:

Welche Lösungen wären nötig? Was verändert sich radikal?

Verlasst die Provokation wieder:

Kehre zur Realität zurück und prüft: Welche Ansätze funktionieren auch normal?

Nutzt die besten Ideen weiter:

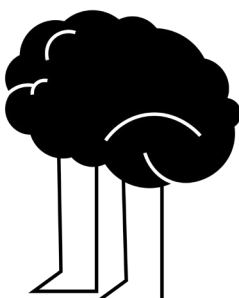
Provokationen bringen oft mutige, ungewohnte Ideen hervor.

Prompts, die Ergebnisse verbessern

Mach provokante Aussagen zum Thema: Thema:

[z. B. „Schule der Zukunft“]

Bitte erfinde 3 extreme oder absurde Aussagen, die bestehende Denkmuster infrage stellen – auch wenn sie unrealistisch oder unpopulär wirken. Ziel ist es, neue Ideen zu provozieren.



→ Was wäre, wenn?

Abgeleitete Ideen