

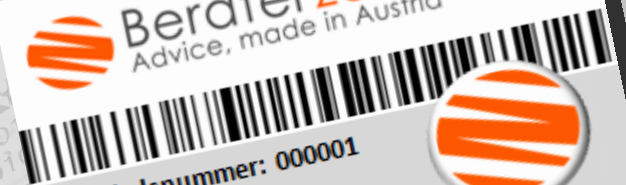


**Beraterzone**  
Advice, made in Austria

## Beratungs- und Bildungsverein zur Förderung und Unterstützung österreichischer Kleinunternehmen



**Beraterzone**  
Advice, made in Austria



Mitgliedsnummer: 000001

Beratungs- und Bildungsverein  
zur Förderung und Unterstützung  
österreichischer Kleinunternehmer

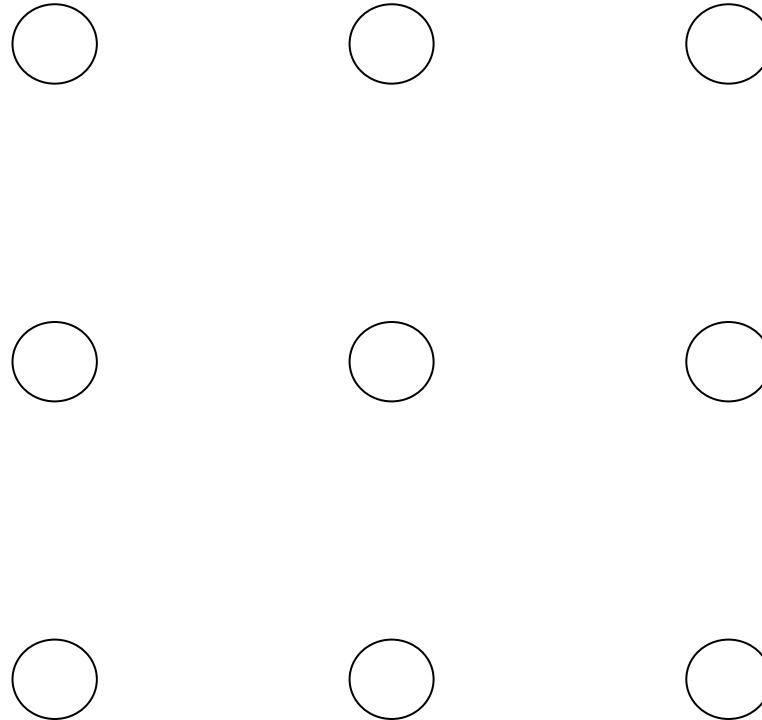


## Inhalt

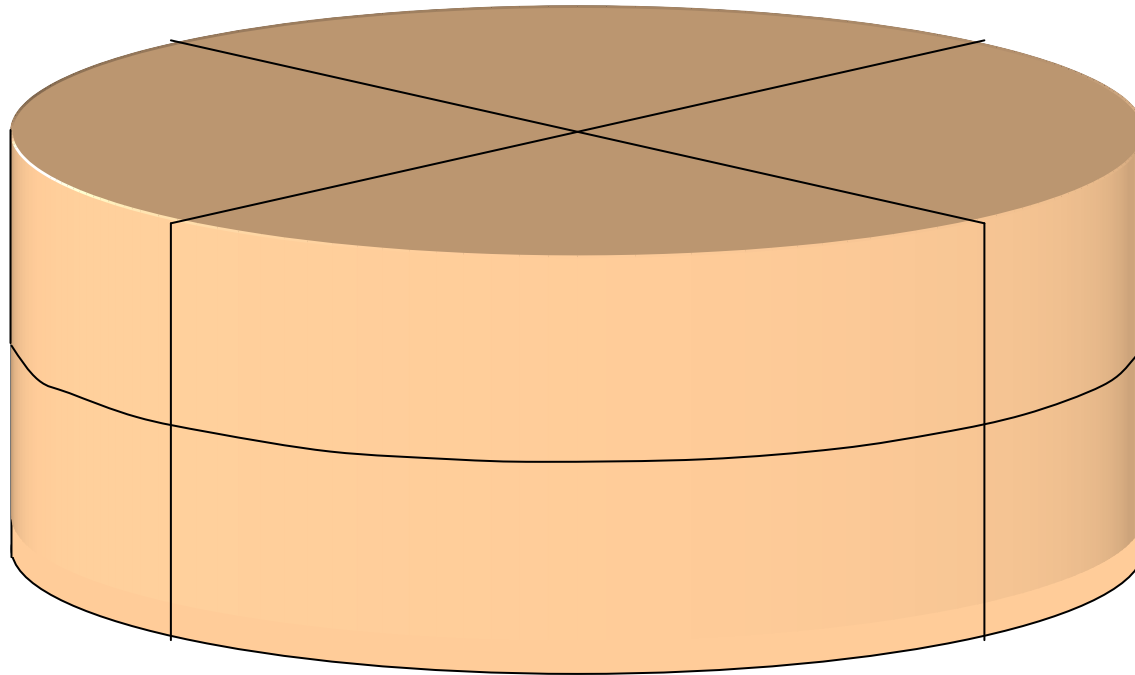
# Kreativitätstechniken

- **Aufwärmübungen**
- **Brainstorming**
- **Morphologischer Kasten**
- **Methode 6-3-5**

# Verbinde die 9 Punkte mit nur 4 verbundenen Geraden (ohne den Stift abzusetzen)



# Schneide die Torte mit 3 Schnitten in 8 gleich große Teile



# Die stillen Zwerge

12 Zwerge wohnen in einer schönen dunklen Höhle im tiefen Wald.

Die eine Hälfte der Zwerge trägt rote Mützen, die andere Hälfte blaue. Nun haben sie die Aufgabe der Reihe nach aus der Höhle zu laufen und sich vor der Höhle sortiert nach Farben aufzustellen. Die Roten stehen links.

Problem dabei ist, dass keiner weiß, welche Farbe seine eigene Mütze hat und dass sie überhaupt nicht miteinander kommunizieren können (weder durch Sprechen, Handzeichen oder ähnliches...). Eine Sortierung durch einen der Zwerge (durch verschieben, schubsten, etc. ) ist auch nicht zulässig).



# Dachbodenlicht

Herr Faul ist ein sehr bequemer Zeitgenosse, daher kommt er selten in den Keller und Dachboden seines Hauses.

Im Keller sind 3 Lichtschalter, wobei einer für die Glühbirne im Dachboden ist. Wie oft muss Herr Faul in den Keller um den richtigen Schalter für den Dachboden zu kennen?

Wie findet Herr Hermann den richtigen Lichtschalter wenn er nur einmal in den Dachboden steigen will?

Herr Faul betätigt den ersten Schalter für 2 Minuten, schaltet ab und betätigt dann den zweiten Schalter. Dann steigt er in den Dachboden.

Brennt das Licht ist der 2. Schalter der gesuchte, Ist es finster berührt er die Glühbirne. Ist sie warm, dann ist der erste Schalter der gesucht...

Ist sie kalt, so ist der dritte Schalter für das Dachbodenlicht.



## Inhalt

# Kreativitätstechniken

- Aufwärmübungen
- Brainstorming
- Morphologischer Kasten
- Methode 6-3-5

# Brainstorming ist die bekannteste Methode - so geht's richtig!

## Grundregeln für erfolgreiches Brainstorming

- Kombinieren und Aufgreifen von bereits geäußerten Ideen
- Kommentare, Korrekturen, Kritik sind verboten.
- Viele Ideen in kürzester Zeit (Zeitraumen ca. 5-30 min)
- Freies Assoziieren und Phantasieren ist erlaubt





## Phase 1: Ideen finden

- Teilnehmer nennen spontan Ideen zur Lösungsfindung - im optimalen Fall gegenseitiges Inspirieren
- Alle Ideen werden protokolliert
- Alle Teilnehmer produzieren Ideen ohne jede Einschränkung und kombinieren mit anderen Ideen
- möglichst produktive und erfindungsreiche Stimmung sicherstellen
  
- Keine Kritik an anderen Beiträgen, Ideen, Lösungsvorschlägen (kreative Ansätze können sich auch aus zunächst völlig unsinnigen Vorschlägen entwickeln).
- Keine Wertung oder Beurteilung der Ideen.
- Jeder soll seine Gedanken frei äußern können.
- Keine Totschlag-Argumente
- Je kühner und phantasievoller, desto besser. Dadurch wird das Lösungsfeld vergrößert.

## Phase 2: Ergebnisse sortieren und bewerten

- Nach einer Pause werden nun sämtliche Ideen reflektiert und von den Teilnehmern bewertet und sortiert.
- Hierbei geht es zunächst nur um bloße thematische Zugehörigkeit und das Aussortieren von problemfernen Ideen.
- Die Bewertung und Auswertung kann in derselben Diskussion durch dieselben Teilnehmer erfolgen oder von anderen Fachleuten getrennt.

## Inhalt

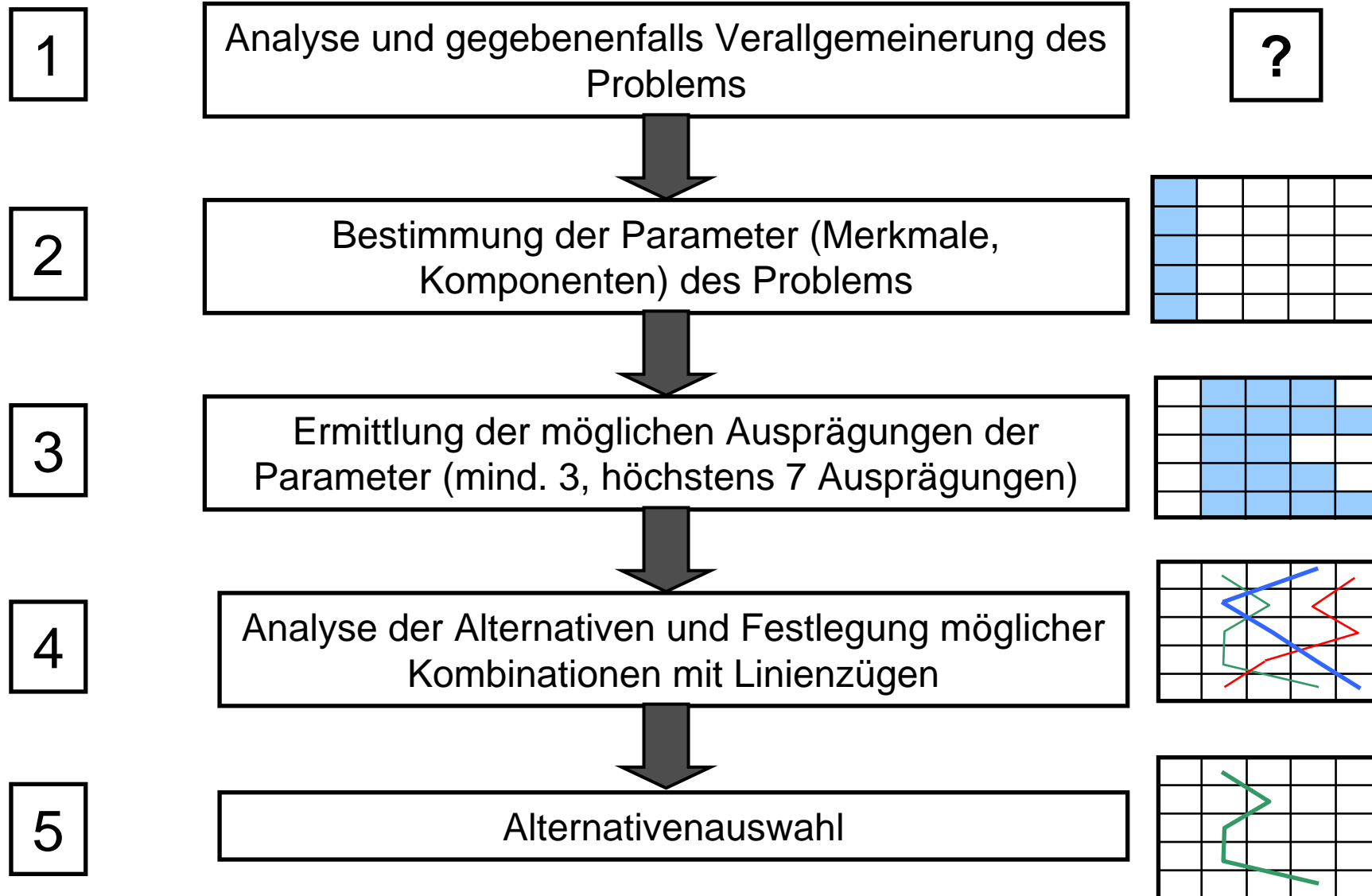
# Kreativitätstechniken

- Aufwärmübungen
- Brainstorming
- Morphologischer Kasten
- Methode 6-3-5

## Morphologischer Kasten

- **Morphologie:** Lehre von den Formen und Organisationsprinzipien eines Sach- oder Sinnbereichs; für den Bereich der Ideenfindung ist Morphologie die „Lehre vom geordneten Denken“
- Im Morphologischen Kasten wird versucht, ein Problem in Teilprobleme zu zerlegen, **alle Lösungsmöglichkeiten der Teilprobleme** darzustellen und dann auf dieser Basis durch Kombination Lösungen auszuwählen.
- eine der **ältesten Kreativitätstechniken** (1966)
- entwickelt von **Fritz Zwicky** (Schweizer Astrophysiker)

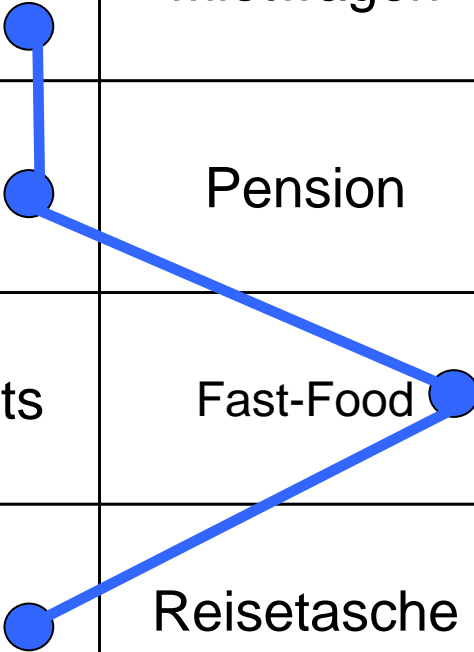
# Morphologischer Kasten: Beschreibung des Ablaufs



# Morphologischer Kasten: Reiseplanung

## Wir machen einen Wochenendtrip nach Amsterdam

Parameter	Ausprägungen			
Verkehrsmittel	Bahn	Mietwagen	eigener PKW	Flugzeug
Unterkunft	Hotel	Pension	Privatzimmer	Jugendherberge
Verpflegung	Restaurants	Fast-Food	Selbstverpflegung	
Gepäck	Koffer	Reisetasche	Rucksack	Schachtel



# Übung Morphologischer Kasten: Gartengrill

Parameter	Ausprägungen			
Auflage Grillgut	.anzündfertige Tasse	.Spieß	.Steinplatte	.
Zuführung Grillgut	Von Hand auflegen.	.Förderkette	Würstelrutsche	.
Heizquelle	.Kuhfladen	Kohle.	Solar.	.Holz
Temperatursteuerung	Haube	Luftstrom/ Zufuhr.	.Temp. Sensor	Abschirmblech.
Gestell Material	.Stahl	.Ziegel Ton	Stein.	.Holz

## Morphologischer Kasten: Bewertung

- geeignet für **Einzelarbeit und Gruppenarbeit**
- Problemlösungsprozess wird **systematisiert**
- **universell** anwendbar
- **große Zahl von Lösungen**
- bei komplexen Problemen aufgrund der Vielzahl der Parameter und Ausprägungen **unübersichtlich**
- **arbeits- und zeitintensive** Methode



## Inhalt

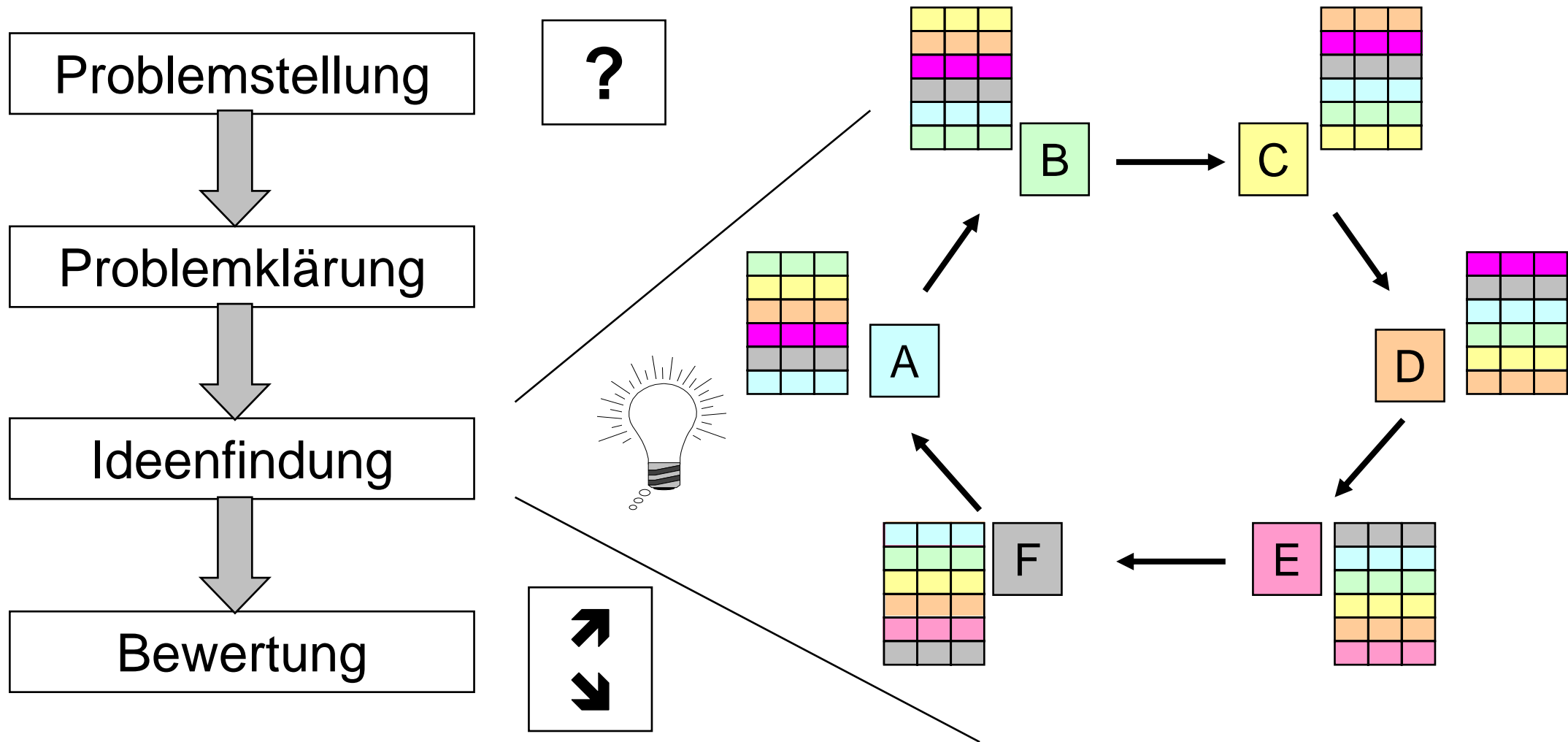
# Kreativitätstechniken

- Aufwärmübungen
- Brainstorming
- Morphologischer Kasten
- Methode 6-3-5

## Methode 6-3-5

- **6-3-5** gibt den Inhalt der Methode wieder: **6** Teilnehmer finden **3** Ideen in je **5** Minuten (Zahlen veränderbar).
- entwickelt in den 60er Jahren als **Reaktion auf die Schwächen des Brainstorming** (aufgeschlossenes Kommunikationsklima, Moderator mit Geschick)
- wird auch als „**Brainwriting**“ bezeichnet

## Methode 6-3-5: Beschreibung des Ablaufs





## Methode 6-3-5: Bewertung

- **schnell** und **kostengünstig** anwendbar
- **Protokollierung** und **Moderator** entfallen
- **Ideen werden nicht zerredet**, Meinungen können ungezwungen geäußert werden
- man muss sich **mit den Ideen anderer beschäftigen**
- Ergebnis sind im Idealfall **108 Ideen** (6 Teilnehmer \* 3 Ideen \* 6 Karten = 108)
- **keine Rückfragen** möglich
- **große Zahl auftretender Wiederholungen**

**Danke**