

Toolbox **Kreatives Lernen**

Werkzeuge für Kreativität, Spaß und Selbstwirksamkeit im Unterricht

Impressum

Herausgeberin
Deutsche Telekom Stiftung
53262 Bonn
Tel. 0228 181- 92001
www.telekom-stiftung.de

Ansprechpartner
Dietmar Schnelle
Sandra Heidemann

Autoren
Till Hasbach, Playful Business
Stephan Pfob, Berlin Alley

Fotos
Thomas Leidig
concept photography Berlin

Gestaltung
Ronja Fischer, Hamburg

Stand November 2023

CC BY-SA 4.0 DEED

Eine Initiative der:



Kreativität in der Bildung - Ein Interview	7
Dabei hilft diese Toolbox	11
Über Design Thinking	12
Über Moonshot	13
Methodischer Aufbau der Toolbox	14
Prinzipien für kreatives Lernen im Unterricht	15

Werkzeuge und Arbeitstechniken

1-2-4-alle	16
Plussing	16
Die WKW-Frage	17
Spiegeln	17
Widerstandsabfrage	18
T-ma!	19

Methoden

1. Aufwärmen	20
Cadavre Exquis	22
Dreieck der Gemeinsamkeiten	23
Superfight	25
Verflixte Fragen	26
Ziegelstein	28
! Planetenreise	29

2. Ein gutes Problem finden

2. Ein gutes Problem finden	32
In die Pilze	34
Persona	35
Ein Sack voll Probleme	38
7 Wahrheiten	39
Waruuuum?	41
Schnellboot	42
Check-Up	44
Stimmungsbarometer	45
! Houstons Probleme	46

3. Kreativ Ideen entwickeln **48**

Crazy 8	50
Verrückte Schranken	52
Kopfstand	53
Copycat	54
Die Wunderfrage	56
Murksmeisterschaft	57
! Das Ideenrad	58

4. Ideen ausarbeiten **60**

Marktplatz der Ideen	62
Round Robin	63
Ideen-TÜV	66
Advocatus Diaboli	67
Das Zukunftsinterview	68
! Moonshot	71

5. Ideen umsetzen **74**

Spatenstich	76
Richtungsscheck	77
Kanban	79
Wie-Baum	80
Prototyp	81
! Lagerfeuer im Mondkrater	82

Reisen

Alles Leben ist Problemlösen	84
Ideationparcours	85
A race to the stars	86
Let's play Moonshot	88

Eine kreative Community **90**

Über die Autoren **92**

„Kreativ sein ist genauso wichtig wie lesen und schreiben können!“

Deshalb sollte Kreativität in Schule stärker gefördert werden, finden Jacob Chammon, Geschäftsführer der Deutsche Telekom Stiftung, und der Spieleerfinder und Innovationsstrategie Till Hasbach.

Jacob, warum beschäftigt sich die Telekom-Stiftung mit dem Thema Kreativität?

Jacob Chammon: Weil Kreativität aus unserer Sicht eine der wichtigsten Handlungskompetenzen für Kinder und Jugendliche ist, insbesondere mit Blick auf ihr späteres Berufsleben. ChatGPT hat uns vor Augen geführt, was mit künstlicher Intelligenz schon heute möglich ist. In absehbarer Zukunft werden uns intelligente Maschinen einen Großteil unserer beruflichen Aufgaben abnehmen. Das Einzige, was wir Menschen ihnen dann noch voraushaben werden, ist unser Erfindungsreichtum, unsere schöpferische Kraft. Sie ist quasi unser Alleinstellungsmerkmal, wenn es darum geht, Lösungen für schwierige Probleme zu finden. Zum Glück hat jeder Mensch Kreativität in sich. Man muss sie nur ein bisschen trainieren, damit sie zum Vorschein kommt.



Fördert unser Bildungssystem Kreativität ausreichend?

Jacob Chammon: Leider nicht. In der Schule wird Kreativität hauptsächlich mit Fächern wie Musik oder Kunst assoziiert. Dabei sind wir überzeugt, dass sie genauso wichtig für die Bildung ist wie Lesen und Schreiben und dementsprechend auch in allen anderen Fächern geübt werden sollte. Am besten möglichst früh, denn Kinder haben noch keine Angst, etwas falsch zu machen. Sie probieren Dinge einfach aus, daraus entsteht oft etwas Originelles. Leider geht diese Fähigkeit mit zunehmendem Alter meist verloren, weil Fehler in der Schule oft stigmatisiert werden. So treiben wir den Kindern und Jugendlichen ihre Kreativität eher aus, als dass wir sie bewusst fördern.

Jacob Chammon ist seit August 2023 Geschäftsführer der Deutsche Telekom Stiftung. Zuvor war der gebürtige Däne geschäftsführender Vorstand des Forum Bildung Digitalisierung, einer Stiftungsinitiative, die sich für die digitale Transformation in der Bildung einsetzt. Chammon ist ausgebildete Lehrer und hat die Deutschskandinavische Gemeinschaftsschule in Berlin geleitet. In Dänemark hat er zahlreiche Fach- und Schulbücher zu unterschiedlichen Themen verfasst.

Till, du hast die Toolbox Kreatives Lernen entwickelt. Was hat es damit genau auf sich?

Till Hasbach: Man kann sich die Toolbox vielleicht als eine Art Schweizer Taschenmesser für das Anstoßen von Kreativitätsprozessen in der Schule vorstellen. Die Methoden, die darin beschrieben werden, stammen zum einen aus dem Innovationsspiel Moonshot, das ich ursprünglich für die Wirtschaft entwickelt habe. Unternehmen und Organisationen können damit auf spielerische Weise das kreative Potenzial ihrer Beschäftigten erschließen und so ihre Innovationsfähigkeit steigern. Zum anderen greift die Toolbox auf ausgewählte Werkzeuge von Design Thinking zurück. Das ist ein ganzheitlicher, hoch strukturierter Ansatz zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen, der aus dem Produktdesign kommt. Im Mittelpunkt steht der Kunde mit seinen spezifischen Bedürfnissen, Emotionen und Verhaltensweisen.

Lassen sich diese Techniken aus der Arbeitswelt denn so einfach für die Schule adaptieren?

Till Hasbach: Sowohl Moonshot als auch Design Thinking gibt es dank der Initiative der Telekom-Stiftung ohnehin bereits als „Edu“-Variante für den Einsatz in Schulen und an außerschulischen Lernorten. In Workshops mit Lehrkräften haben wir allerdings erfahren, dass im Unterrichtsalltag häufig der zeitliche Rahmen fehlt, um das Spiel von A bis Z spielen oder einen kompletten Design-Thinking-Prozess durcharbeiten zu können.

Für die Toolbox haben wir deshalb Moonshot und Design Thinking in ihre Einzelteile zerlegt, sodass Lehrkräfte und außerschulische Lernbegleiter sich immer genau das aussuchen können, was sie gerade für ihre Klasse bzw. Lerngruppe brauchen. Sämtliche Werkzeuge und Methoden funktionieren komplett unabhängig voneinander, sodass sie sich sehr zielgerichtet einsetzen lassen.



Till Hasbach ist Spieleentwickler und Kreativitätsexperte. Als gelernter Kommunikationsstratege entwickelt er Werkzeuge, um Zusammenarbeit in Organisationen kollaborativer zu gestalten und Gestaltungslust in Menschen zu wecken. Dies macht er im Rahmen des von ihm in Berlin gegründeten Start-Ups “Playful Business”. Er ist davon überzeugt, dass durch spielerische Methoden und Spaß fruchtbare Lernräume geschaffen werden können.

Jacob, du hast lange als Lehrer gearbeitet. Wie gelingt es, in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eine Atmosphäre zu schaffen, die kreative Prozesse begünstigt?

Jacob Chammon: Es ist wichtig, den Kindern und Jugendlichen das Gefühl zu geben, dass sie sich in einem geschützten Raum befinden, in dem sie ihren Gedanken und Worten freien Lauf lassen können.

Als Lehrkraft oder Lernbegleiter sollte man ihnen die Angst nehmen, dass sie sich blamieren oder dass sie ausgelacht werden könnten, wenn sie etwas Falsches sagen. Denn Angst hemmt jegliche Kreativität. Ohnehin gilt ja in kreativen Prozessen: Es gibt kein Richtig und kein Falsch. Häufig stellt sich eine Idee, die erst mal verrückt klingt, am Ende als die mit dem größten Potenzial heraus.

Entsprechend sollte man sich mit Kritik und Bewertung in Kurationsprozessen möglichst auch zurückhalten.

Till Hasbach: Ein weiterer wichtiger Aspekt: Gute Einfälle entstehen nur ganz selten, wenn ich allein zu Hause am Schreibtisch sitze. Selbst erfolgreiche Schriftsteller besprechen ihre Romanideen und Figurenskizzen regelmäßig mit ihren Lektoren oder mit anderen Menschen, deren Meinung ihnen wichtig ist. Kreativität braucht Austausch, braucht Gemeinschaft – das ist ganz zentral. Deshalb sind auch die meisten Methoden und Werkzeuge in dieser Toolbox für die Arbeit in Gruppen konzipiert.

Habt ihr eine Lieblingsmethode oder ein Lieblingswerkzeug?

Till Hasbach: Ich finde die Methode „Crazy 8“ super. Sie ist einfach umzusetzen und lässt in kurzer Zeit ganz viele Ideen entstehen. Die Lernenden werden hier mit einem Problem konfrontiert – zum Beispiel: Wie können wir unseren Schulhof verschönern? – und sollen dann innerhalb von acht Minuten acht mögliche Lösungsansätze entwickeln und diese gleichzeitig skizzieren.

Dabei kommt immer ein bisschen Hektik auf, aber das ist so gewollt. Unter diesem Zeitdruck kann ich mir gar keine Gedanken darüber machen, ob eine Idee gut oder ob meine Skizze schön ist. Es geht erst mal allein um Quantität, nicht um Qualität. Frei nach dem Chemie-Nobelpreisträger Linus Pauling, der mal gesagt hat: „Der beste Weg, um auf eine gute Idee zu kommen, besteht darin, viele Ideen zu haben.“ Am Ende der Übung einigen sich die Lernenden dann auf den Ansatz, mit dem sie weitermachen wollen.

Jacob Chammon: Mir gefällt besonders die Aufwärmübung „Cadavre Exquis“, die mich an Improvisationstheater erinnert. Eine Person beginnt damit, eine Geschichte zu erzählen,

Zum Beispiel so: „Eines Morgens ging ich auf die Straße und sah...“ Und dann muss die nächste Person ganz spontan an diesen Satz anknüpfen und die Geschichte fortsetzen, und dann die nächste. Das geht so lange weiter, bis jeder einmal an der Reihe war oder die Geschichte zu Ende erzählt ist. Durch die Übung werden Hemmungen abgebaut, weil die Teilnehmenden merken, dass jede noch so abstruse Story-Fortsetzung okay ist, Hauptsache, man erzählt schnell weiter. Und sie fördert das aktive Zuhören.

Zum Abschluss ganz kurz: Warum sollten Lehrkräfte und außerschulische Lernbegleiter die Toolbox Kreatives Lernen nutzen?

Till Hasbach: Weil sich Schulen und andere Lernorte ruhig etwas von Start-up-Unternehmen abgucken können. Letztere haben nämlich schon länger erkannt, wie wichtig die Kreativität ihrer Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter für den Unternehmenserfolg ist.

Jacob Chammon: Weil sich Kinder und Jugendliche durch die Methoden und Werkzeuge in der Toolbox als selbstwirksam wahrnehmen. Und weil Kurationsprozesse einfach unheimlich viel Spaß machen.

Dabei hilft diese Toolbox

Dieses Buch ist ein **Werkzeugkoffer**. Es ermöglicht, mit Schülerinnen und Schülern (SuS) gezielt Probleme zu formulieren, kreativ Ideen zu entwickeln und schnell in die Umsetzung überzugehen.

Neben der Erarbeitung konkreter Ergebnisse dient diese Toolbox dazu, zentrale **Zukunftskompetenzen** der SuS zu stärken. Dazu zählen insbesondere die Fähigkeit, kreativ Lösungen zu finden, sowie die Fähigkeit, zielorientiert und effizient zusammenzuarbeiten. Zusätzlich zu diesen Schlüsselkompetenzen werden auch der Teamgeist und ein angenehmes Miteinander gefördert.

Die gewählten Methoden sind **auf den Schulalltag abgestimmt**. Sie ermöglichen sowohl längere Arbeitsreihen an Projekttagen oder in Unterrichtsreihen, die von der Problemfindung bis

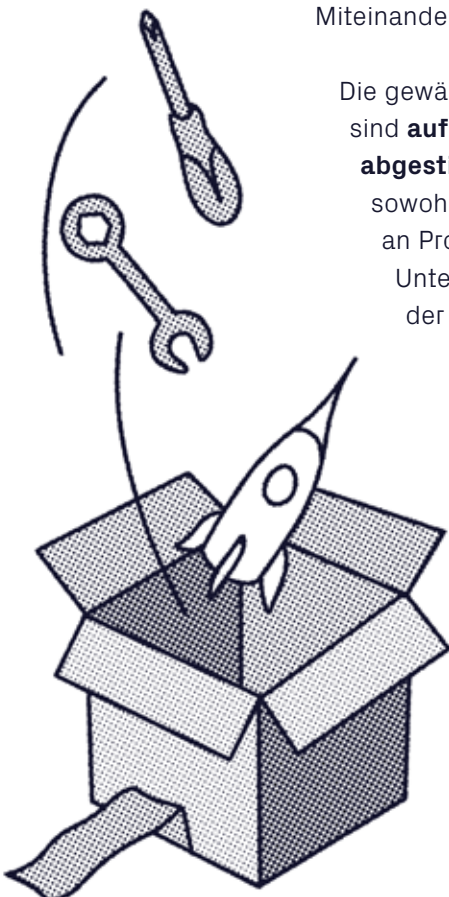
zur Umsetzung reichen, als auch einen flexiblen, zeitsparenden und gut kontrollierbaren Einsatz in einzelnen Schulstunden oder Sitzungen.

Die Toolbox enthält (1) Methoden aus dem **Innovationsspiel Moonshot**, das im Unternehmens- und Organisationskontext eingesetzt wird und hier speziell für den Einsatz an Schulen angepasst wurde. Zusätzlich enthält es (2) ausgewählte Werkzeuge aus der **Kreativpraxis der Arbeitswelt**, die ebenfalls auf die Bedingungen in der Schule abgestimmt wurden. Der **Design Thinking Ansatz** als Ursprungsmethode der kundenzentrierten Produktentwicklung ist hierbei die Quelle für viele der dargestellten Methoden sowie für die allgemeine Gliederung des Werkzeugkoffers.

Mit der Kombination des strukturiert inspirierenden Design Thinking Ansatzes und der spielerischen Perspektive Moonshots hast du ein einzigartiges Konzept vor dir, mit dem du kreatives Arbeiten und Lernen auch in deiner Klasse fördern kannst.

Alle Methoden werden Schritt für Schritt erläutert, sind falls nötig mit Vorlagen versehen und können individuell und flexibel eingesetzt werden.

Viel Freude beim kreativen Problemlösen und unterhaltsamen Kompetenzerwerb!



Über Design Thinking

Design Thinking ist ein menschenzentrierter Ansatz zur Problemlösung und Innovation, der in verschiedenen Bereichen - von der Wirtschaft über die Forschung bis hin zum Bildungs- und Gesundheitswesen - große Popularität erlangt hat.

Design Thinking basiert auf Empathie und Kreativität und bietet einen strukturierten Rahmen für die Bewältigung komplexer Herausforderungen und die Entwicklung innovativer Lösungen.

Die Deutsche Telekom Stiftung hat bereits ein Angebot für Lehrkräfte inklusive eines [Handbuchs](#) zur Anwendung von Design Thinking im Unterricht entwickelt.

In seinem Kern stellt Design Thinking den Nutzer beziehungsweise Kunden in den Mittelpunkt des Problemlösungsprozesses. Es ermutigt Teams dazu, die Bedürfnisse, Emotionen und Verhaltensweisen der Menschen, für die sie arbeiten, genau zu verstehen. Dieses Verständnis bildet die Grundlage, auf der neue Ideen und Lösungen entwickelt werden.

Design Thinking ist nicht auf Designer beschränkt, viel mehr ist es eine Denkweise, die von jedem Menschen übernommen werden kann, der Probleme auf eine nutzerzentrierte und innovative Weise angehen möchte.

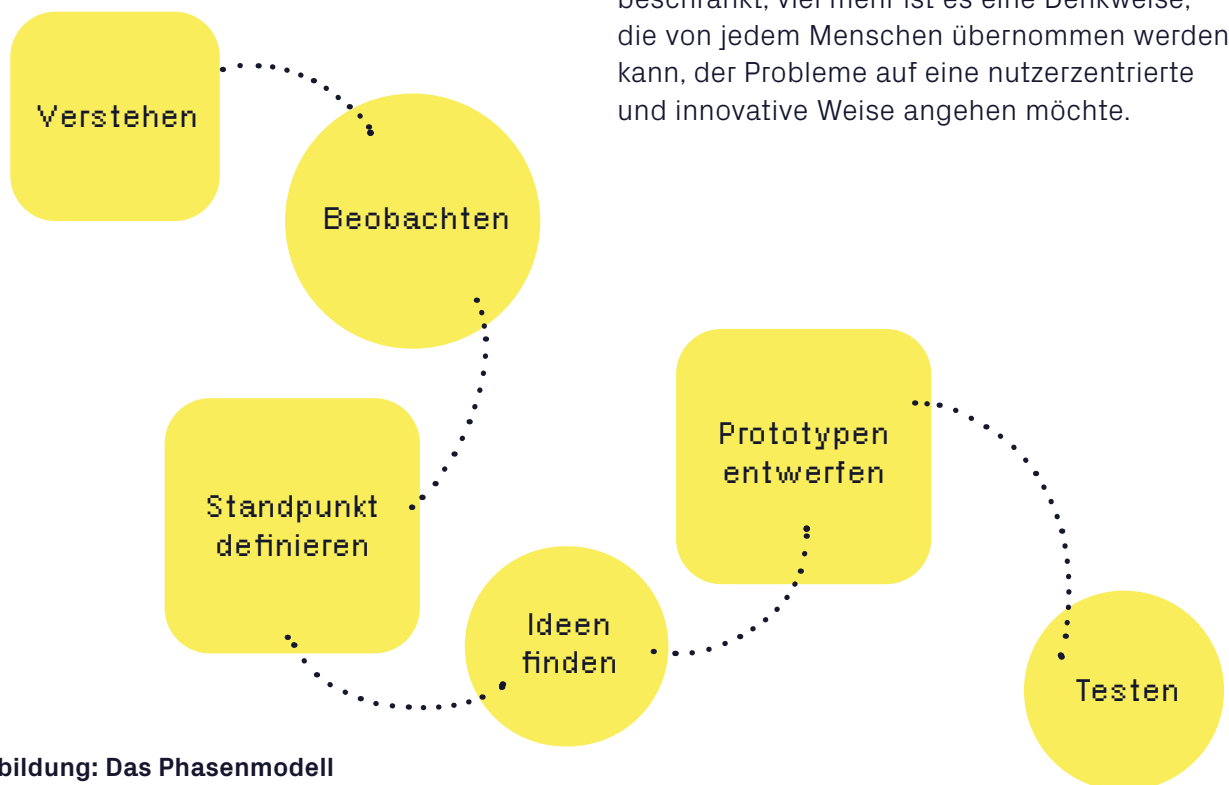


Abbildung: Das Phasenmodell von Design Thinking



Über Moonshot

Moonshot ist ein Brettspiel und Kreativitätsmethodik, die mit der Deutsche Telekom Stiftung und unter der wissenschaftlichen Begleitung der Ruhr-Universität Bochum mit Lehrkräften und Schülern für die Schule weiterentwickelt wurde. Es fördert kreative Problemlösungskompetenzen, Kommunikationsfähigkeiten und macht dabei eine große Menge Spaß. Dabei schafft Moonshot einen Rahmen für wertschätzendes Feedback, in dem mutige Ideen gefördert werden und die SuS im Wettbewerb mit anderen über sich hinauswachsen können.

Praktische Informationen zum Einsatz von Moonshot:

- Du kannst eine Spielrunde von Moonshot mit 6 bis 16 SuS spielen.
- Die reine Spielzeit beträgt circa 1,5 Stunden.
- Jedes Team braucht eine (Geschäfts)idee, um Moonshot zu spielen.
- Diese könnt ihr mit dem Ideenrad oder mit einer anderen Technik aus dem Bereich 3 der Toolbox entwickeln.
- Es hilft, einen Gamemaster für die Moonshot-Runde zu haben. Das solltest Du sein. Sollte es einen Schüler mit Moonshot-Erfahrung in der Runde geben, kann auch diese Person die Rolle übernehmen.
- Möchtest Du die Moonshot-Methode komplett einsetzen? Mit integrierter Ideenentwicklung, genug Spielzeit und anschließender Reflektion des Prozesses solltest Du 3 - 3,5 Stunden einplanen.
- Das Spiel kannst Du kostenfrei unter dieser [E-Mail](#) bestellen.



Du kannst Moonshot in unterschiedlichen Phasen der Toolbox einsetzen. Hierfür bekommst Du am Ende jedes Kapitels einen Einblick, wie Moonshot dabei hilft, sich kreativ aufzuwärmen, Probleme besser zu verstehen, neue und alte Ideen zu entwickeln oder auszubauen und das Gelernte zu transferieren.

Phase 1

Planetenreise zum schnellen Erleben von Kreativitätstechniken

Phase 2

Hustons Probleme zur spielerischen Vertiefung von Problemen

Phase 3

Ideenrad zur Entwicklung vieler Ideen

Phase 4

Moonshot zum Testen von Ideen und großen Spaß

Phase 5

Lagerfeuer im Mondkrater zur Reflektion und Transfer des Erlebten

Moonshot lässt sich vor allem als super Ideenentwicklungsworkshop und Teambuilding-Event im Unterricht einsetzen. Gleichzeitig ist es so aufgebaut, dass es sich gut mit den anderen Werkzeugen in einen strukturierten Prozess einbetten lässt. Probier es einfach aus.

Methodischer Aufbau der Toolbox

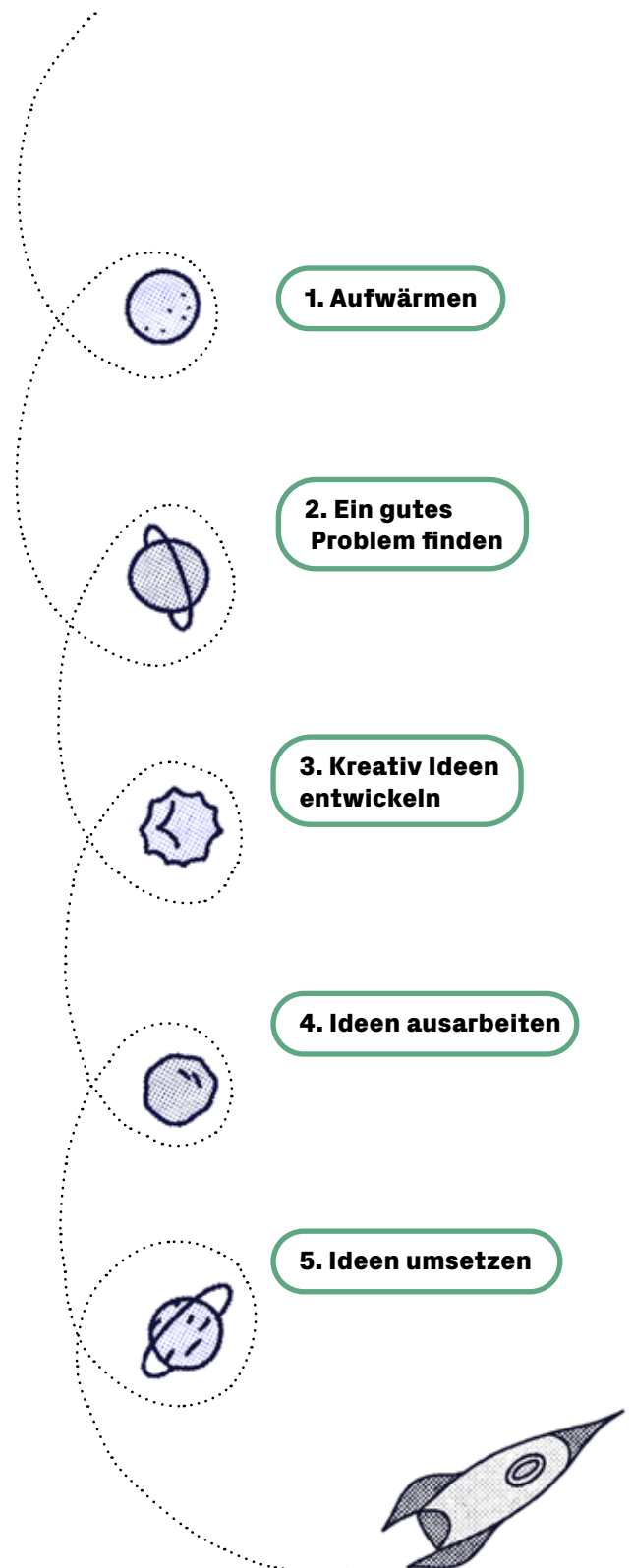
Diese Toolbox kombiniert die Stärken des ganzheitlichen Innovationsansatzes von **Design Thinking** mit der spielerischen Impulskraft von **Moonshot**. Dabei kannst Du die Werkzeuge sowohl einzeln nutzen als auch in der Kombination im Rahmen eines längeren Kreativprozesses.

Die 5 Phasen der Toolbox helfen Dir dabei, die richtigen Methoden für Deine Bedürfnisse auszusuchen. Wähle hierfür einfach das Werkzeug, das Du gerade brauchst.

Hast Du zum Beispiel schon ein Problem definiert und möchtest auf eine schnelle Art und Weise neue Ideen entwickeln, dann nutze die Crazy 8 Methode. Hast Du schon Ideen oder Projekte entwickelt und möchtest die Jugendlichen dazu reizen, neue Verbindungen zu finden, dann nimm Dir eine Doppelstunde und spiele mit den Jugendlichen das Innovationsspiel Moonshot. Haben die Jugendlichen schon gute Ideen entwickelt und kommen einfach nicht in die Umsetzung, dann nimm Dir einfach ein Werkzeug aus dem Bereich der Umsetzung.

Pass die Werkzeuge auch gerne auf Deine Bedürfnisse an, wenn etwas nicht so funktioniert wie geplant. Kreativität zeigt sich hier auch im Einsatz.

Zuletzt sollen Dir die folgenden Prinzipien dabei helfen, für das kreative Arbeiten mit deiner Klasse vorbereitet zu sein. Versteh sie als Leitplanken für die Gestaltung Deines Unterrichts mit der Toolbox.



Prinzipien für kreatives Lernen im Unterricht

1. Schaffe einen sicheren Raum zur Entfaltung

Für radikale Veränderungen müssen wir auch radikal denken. Dabei hilft die Gewissheit, dass alle Jugendlichen in einem sicheren Raum sind, in dem es erlaubt ist, außerhalb von festgeschriebenen Routinen zu agieren und nicht alles als Note in die Bewertung einfließt. Dafür helfen Spielregeln, klare Anweisungen, konstruktives Feedback und ein gemeinsames Ziel.

2. Lass' visuell arbeiten

Bilder sind einfacher zu erfassen als Wörter. Methoden wie T-Ma, Crazy 8, Round Robin und viele mehr arbeiten mit Bildern und Skizzen. Wann immer möglich, integriere Skizzen und andere Visualisierungen in deinen Kurationsprozess, zum Beispiel mit Hilfe von Post-its.

3. Vermeide verfrühte Kritik

Ganz im Sinne der Plusing Methode ist es wichtig, Kritik nicht ungefiltert zuzulassen, sondern sich erst einmal auf die positiven Aspekte zu fokussieren. Nicht jede Idee muss direkt bewertet werden. Im Prozess wird sich ihr Wert ganz automatisch herausstellen.

4. Kreativ ist niemand für sich allein

Die wenigsten guten Ideen entstehen in Einzelarbeit. Fremde Perspektiven helfen häufig als Bausteine für das Gesamtwerk einer Idee. In der Round-Robin-Methode geben Personen bewusst ihre Idee weiter an die nächste Person; 1-2-4-alle arbeitet mit einer strukturierten Öffnung des Ideenprozesses und die Karte Brainstorming Konferenz oder Lagerfeuer am Mondkrater sorgen dafür, dass man sich spielerisch mit den Ideen anderer auseinandersetzt.


5. Habe Spaß

Kreativität hängt auch davon ab, ob ich motiviert bin, Dinge zu tun. Gestalte daher den Kurationsprozess so, dass die SuS mit Spaß bei der Sache sind. Kleine Gewinne, großer Applaus, überraschende Wettbewerbe und das Gefühl, nichts wirklich falsch machen zu können helfen, eine produktiv-positive Atmosphäre zu erzeugen, in der es möglich ist, aus altbekannten Abläufen auszubrechen.

Werkzeuge und Arbeitstechniken

Wo auch immer wir uns befinden im Kreativprozess - einige Werkzeuge sind immer nützlich. Hier sind sechs davon:

1-2-4-alle


4-30
Teilnehmende


10
Minuten

Das ist es:

Eine einfache Arbeitstechnik, um mit maximaler Effizienz viele Ideen hervorzubringen und diese gemeinsam weiterzuentwickeln.

Das bringt es:

Strukturiertes Arbeiten, mehr Ideen, Mischung aus Denken und Reden.

So geht's:

1. Bitte die Schülerinnen und Schüler (SuS), jeweils still für sich Antworten zu finden auf eine Frage, z. B. „Wie verbessern wir das Klassenklima?“. Die Antworten können sie kurz notieren (1 min)
2. Die SuS bilden nun Paare, und tauschen sich mit ihrem Gegenüber über die eigenen Antworten aus (2 min).
3. Die Paare kommen in Vierergruppen zusammen und setzen den Austausch dort fort (3 min).
4. Kommt alle wieder zusammen. Bitte jeweils eine Person pro Gruppe, die Ergebnisse der jeweiligen Gruppendiskussion auszuwerten: „Welche Themen waren für euch besonders wichtig?“ (1 Minute pro Gruppe)

Plussing


Beliebige
TN-Zahl


1
Minuten

Das ist es:

Eine Gesprächstechnik, um Positives in den Vordergrund zu rücken.

Das bringt es:

Unterstützung, Aufbauen auf Ideen, positive Atmosphäre

So geht's:

1. Stell den SuS das Prinzip „Plussing“ vor. Es besteht darin, dass unmittelbar nachdem jemand eine (neue) Idee vorgetragen hat, alle anderen eine Minute lang versuchen, diese Idee stark zu machen.
2. Erwähne in folgenden Diskussionen oder Erarbeitungsphasen an dieses Prinzip.

Nach einiger Zeit werden die SuS das Prinzip selbst aktiv in Anspruch nehmen: „Hey, ich brauch hier ein bisschen Plussing!“

WKW-Frage

So geht's:

1. Formuliere anstelle einer vagen Wortgruppe ("Motivation der SuS, Projekttag") eine Herausforderung als handlungsorientierte Wie-Können-Wir-Frage (WKW-Frage):

"Wie können wir die Motivation der SuS für den Projekttag erhöhen?"

"Wie können wir Mobbing reduzieren?"

"Wie können wir uns als SuS besser einbringen in die Gestaltung des Schulalltags?"

"Wie können wir ein super Schulfest organisieren?"

"Wie können wir bessere Noten schreiben in der Klasse?"

Spiegeln

So geht's:

1. Stell den SuS das Prinzip „Ping? Pong!“ vor: In der Regel hören wir einander nicht besonders gut zu. Meist konzentrieren wir uns auf unsere eigenen Gedanken, während unser Gegenüber spricht.

Dadurch entgehen uns wichtige Informationen und die Gegenseite fühlt sich nicht wertgeschätzt.

Stattdessen soll die zuhörende Person zunächst kurz wiederholen, was sie von ihrem Gegenüber verstanden hat, bevor sie selbst eine Idee vorträgt:

„Wenn ich dich richtig verstehe, dann meinst Du ...“

„Okay, das ist also deine Idee: ...“

„Du meinst also Folgendes: ...“



Beliebige
TN-Zahl



15
Minuten

Das ist es:

Die Umformulierung eines Problems hin zu einer Herausforderung.

Das bringt es:

Motivierende Fragestellung,
Herausforderung statt Problem

Tipps und Tricks

Als Einstieg in das Thema kannst du den SuS zeigen, wie sich ihr Problem in WKW-Fragen umformulieren lässt. Zum Beispiel lässt sich "Es gibt zu wenig Mülleimer auf dem Schulhof" umformulieren in:

"Wie könnten wir das Müllproblem auf dem Schulhof lösen?"

Immer, wenn ihr an einen Punkt gelangt, wo es darum geht, zu etwas Ideen zu entwickeln, kannst du die WKW-Frage einsetzen.



2er
Gruppen

Das ist es:

Eine Gesprächstechnik, in der das Gehörte erst in eigenen Worten wiederholt wird, bevor man antwortet.

Das bringt es:

Aktives Zuhören, Empathie, Struktur

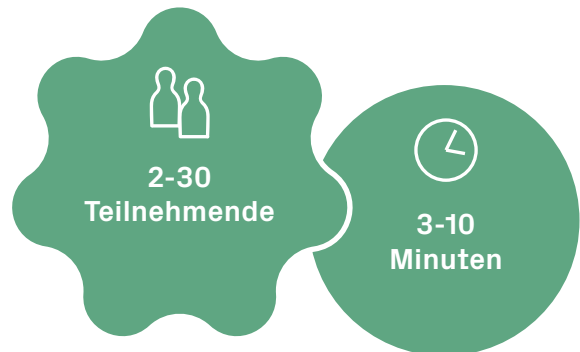
Widerstandsabfrage

So geht's:

Wenn man gemeinsam eine Entscheidung trifft (Ja / Nein oder zwischen mehr als zwei Alternativen), fragt man gewöhnlich nach Konsens, d. h. man ermittelt, wer für eine der Optionen ist.

Bei der Widerstandsabfrage schaut man, wie groß die jeweiligen Vorbehalte sind. Die Option, die auf den geringsten Widerstand trifft, gewinnt.

1. Stell die Optionen für die Entscheidung vor und bitte die SuS, darüber abzustimmen. Dabei sollen sie mithilfe ihrer Hände zeigen, wie groß ihr Widerstand jeweils ist: keine Meldung = kein Widerstand, eine Hand = kleiner Widerstand, zwei Hände = großer Widerstand.
2. Bitte die SuS darauf zu achten, dass sie auf Nachfrage gute Gründe für ihren Widerstand angeben müssen: Reines Bauchgefühl genügt nicht. Je stärker der Widerstand, desto besser sollten die Gründe sein.
3. Geh die einzelnen Optionen durch und zähle die gezeigten Hände. Frag bei zwei gezeigten Händen auf jeden Fall nach, was die Gründe für den Widerstand sind. Mach bei einer gezeigten Hand Stichproben.
4. Besprich ggf., ob sich die genannten Gründe ausräumen lassen.
5. Stimme daraufhin ggf. noch einmal neu ab.



Das ist es

Eine Methode zur schnellen Entscheidungsfindung.

Das bringt es:

Klarheit, Transparenz, schnelle Auswahl

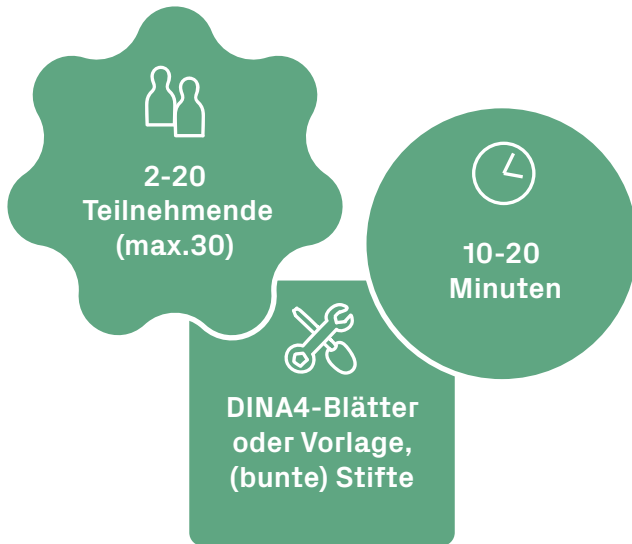
Tipps und Tricks

Wenn es schnell gehen soll, kann man auch darauf verzichten, die Gründe durchzugehen und auszuräumen.

Die Widerstandsabfrage kann durch die Vorgabe von Kriterien erleichtert werden, an denen die SuS ihre möglichen Vorbehalte ausrichten können: z. B. Risiko / Kosten / Spaßfaktor / Einfachheit usw.

Die Widerstandsabfrage lässt sich auch leichter als das Einholen von Zustimmung ("Wer ist dafür?") verwenden, um eine Entscheidung durchzusetzen.

T-ma



Das ist es:

Eine kompakte Visualisierungsform für Ideen.

Das bringt es:

Einfache Visualisierung, Idee vorstellen, Skizze

So geht's:

1. Bitte die SuS, ein großes T auf ein Blatt im Querformat zu zeichnen.
2. Erkläre die Bedeutung der drei Felder:

Titel = Was wäre ein knackiger Titel für deine Idee?

Skizze = Wie kannst Du den Kern deiner Idee bildlich darstellen?

Beschreibung = Stell in Stichpunkten dar: Worin besteht deine Idee? / Warum und für wen ist sie nützlich? / Wie sieht die Idee in der Umsetzung aus?

3. Gib den SuS 10 Minuten, ihr T auszufüllen.
4. Häng die ausgefüllten Ts auf und gib allen die Möglichkeit, sich die Ideen anzuschauen und ggf. zu besprechen.

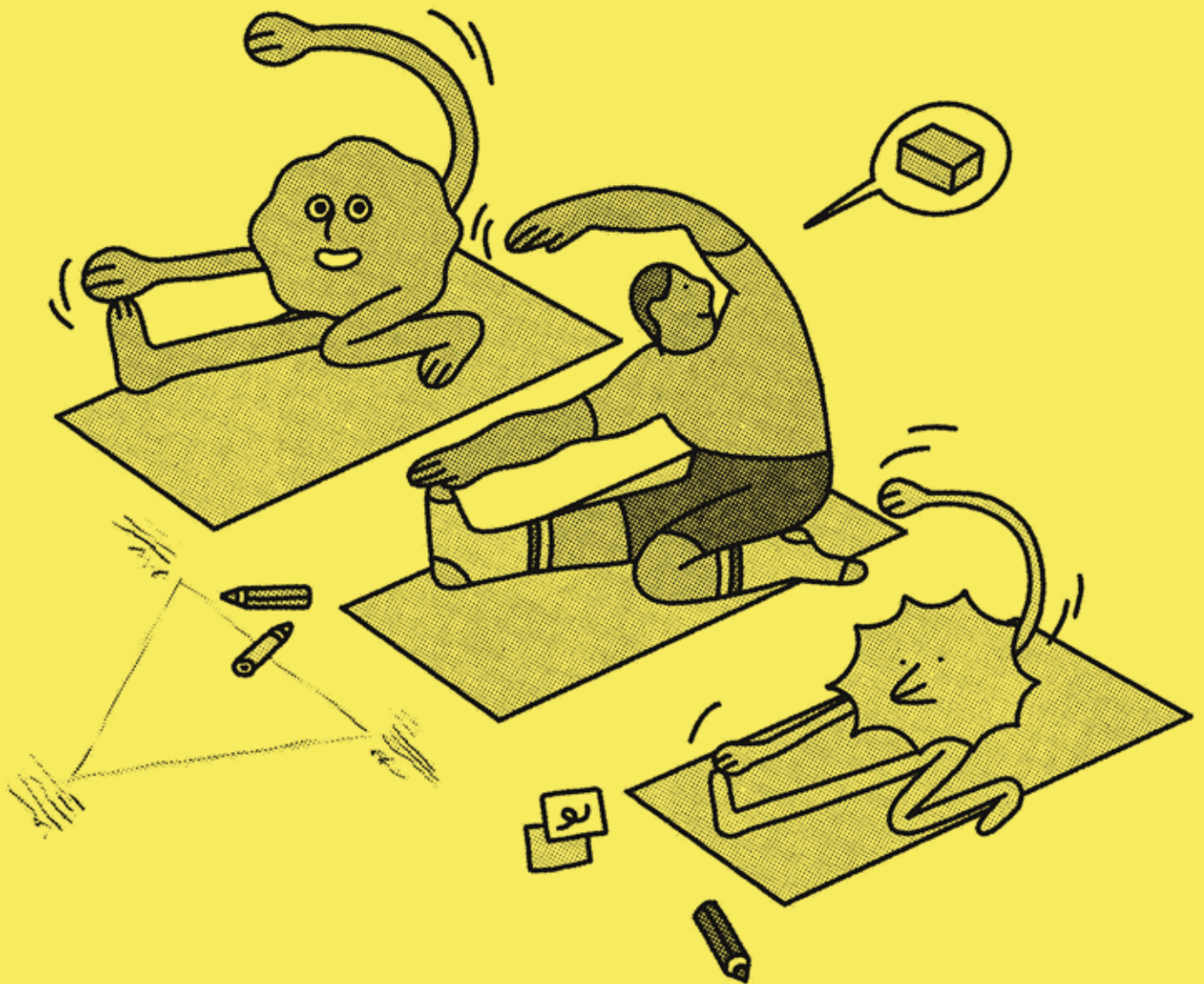
Tipps und Tricks

Das T lässt sich auch gut in Gruppenarbeit erledigen, bei der eine Person zeichnet und die anderen sich auf die schriftlichen Inhalte konzentrieren.

Das T- Ma kann auch sehr gut für die Visualisierung von Problemen eingesetzt werden.

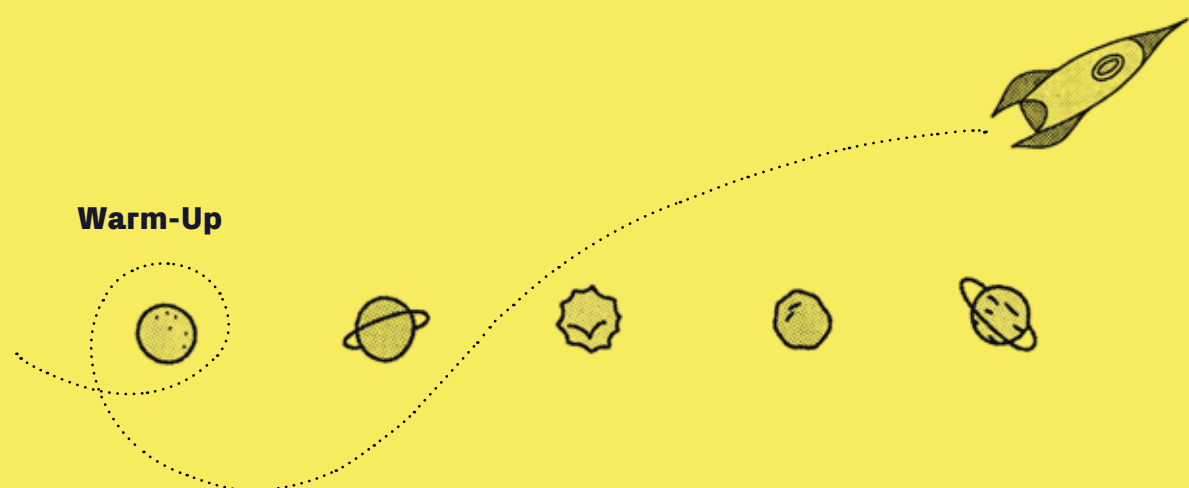
1.

Aufwärmen

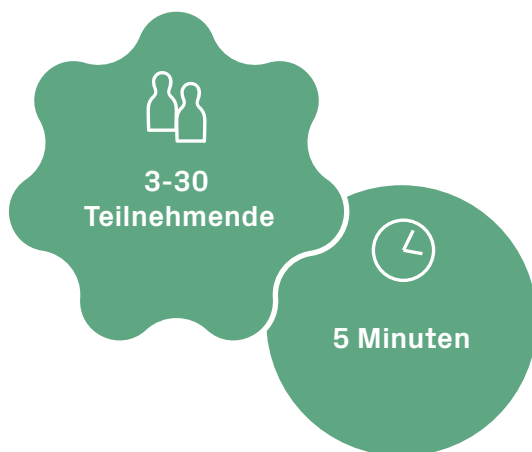


Ein gutes Warm-up macht Spaß, schafft Sicherheit für einen offenen Austausch und stimmt auf die kommende Arbeit ein.

In Cadavre Exquis erzählen die SuS gemeinsam eine verrückte Geschichte, die jeden Moment eine neue Wendung nehmen kann. Beim Ziegelsteinwettbewerb müssen die SuS innerhalb von zwei Minuten möglichst viele unkonventionelle Einsatzmöglichkeiten für einen Gegenstand finden. Im Minispiel Superfight spielen die Jugendlichen mit Unterschied, einmal gegeneinander und einmal miteinander zu argumentieren. Auto oder Gießkanne? Im Dreieck der Gemeinsamkeiten lernt man sich auf Basis von Gemeinsamkeiten besser kennen und öffnet ein Themenfeld. Mit Verflichte Fragen diskutieren die SuS spannende Probleme, für die es keine eindeutige Antwort gibt. In der Moonshot Planetenreise können die Jugendlichen die Kreativitätstechniken von Moonshot kurz erleben.



Cadavre Exquis



Das ist es:

Eine Übung, bei der eine Geschichte spontan von verschiedenen Jugendlichen fortgesetzt wird.

Das bringt es:

Kreatives Storytelling, Zusammenarbeit, aktives Zuhören

So geht's:

1. Bitte einen der Jugendlichen, mit einer beliebigen Geschichte zu beginnen.
2. Zeige während des Erzählens auf eine andere Person, die die Geschichte frei fortsetzen soll. Das kann auch mitten im Satz geschehen.
3. Wiederhole dies, bis entweder alle SuS einmal an die Reihe gekommen sind oder die Geschichte an ein natürliches Ende gelangt.
4. Je nach Verlauf kann man danach eine weitere Runde starten.

Tipps und Tricks

Betone zu Beginn der Übung, dass es keine richtige oder falsche Fortsetzung gibt. Wichtig ist nur, dass ohne großes Nachdenken weitererzählt wird.

Falls der Person, die beginnt, keine Geschichte einfällt, kann man auch einen Satz vorgeben, zum Beispiel „Eines Morgens verließ ich meine Wohnung und sah auf der Straße ...“

Du kannst die Übung variieren und noch mehr Jugendliche aktivieren, indem Du zwischen den Wechseln auf einen weitere Person zeigst, die ein beliebiges Wort nennen soll. Dieses Wort soll die nächste Person in ihre Fortsetzung der Geschichte einbauen.

Dreieck der Gemeinsamkeiten

3-30
Teilnehmende

20 Minuten

leere DIN
A2-Blätter (oder
größer) & Stifte

Das ist es:
Ein Werkzeug, um Gemeinsamkeiten in Dreiergruppen zu visualisieren.

Das bringt es:
Austausch, Teamgeist, Verständnis füreinander

Tipps und Tricks

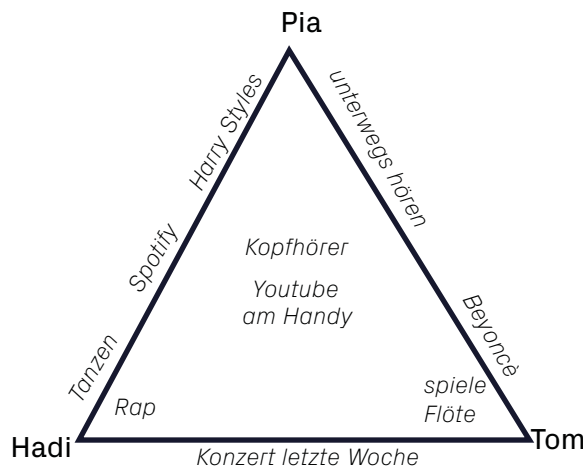
Falls die Klasse sich nicht durch drei teilen lässt, kann man auch Vierergruppen bilden und entsprechend ein Viereck malen.

Je nach Zeitrahmen kann man auch mehrere Gruppen ihre Dreiecke vorstellen lassen.

Fragen für eine Auswertung mit allen SuS können sein: „Welche Unterschiede haben euch überrascht?“ / „Wer hat den Begriff ... auf seinem Blatt? Wie waren dort die Gemeinsamkeiten?“

So geht's:

1. Lass' die Klasse in Dreiergruppen zusammenkommen. Jede Gruppe bekommt ein großes Blatt Papier, worauf sie ein Dreieck zeichnet. Jede Person setzt sich an eine der Ecken und notiert dort ihren Namen.
2. Dann suchen die SuS Gemeinsamkeiten innerhalb eines Themenraums, zum Beispiel "So nutze ich mein Handy", "Das mache ich in meiner Freizeit" oder einfach "Musik". Zu diesen Gemeinsamkeiten können Handlungen, Eigenschaften, Überzeugungen oder Gegenstände gehören.
3. Dinge, die alle teilen, werden in der Mitte des Dreiecks notiert. Wenn nur zwei Jugendliche sie teilen, schreiben sie sie an die jeweilige Seite, und wenn es nur auf eine Person zutrifft, an ihre jeweilige Ecke.



4. Danach stellt mindestens eine Gruppe ihr Dreieck vor.



**„Trau‘ keinem Gedanken,
der im Sitzen kommt“**

Friedrich Nietzsche, 1883

Superfight



So geht's:

1. Die SuS stellen sich in Paaren auf, mit dem Gesicht zueinander. Auf „drei, zwei, eins“ rufen alle einen beliebigen Gegenstand aus (z.B. Stift, Tasse, Uhr).
2. Dann sollen alle in 2 Minuten versuchen, ihr jeweiliges Gegenüber davon zu überzeugen, dass ihr Gegenstand besser ist beziehungsweise gegen den anderen „gewinnt“.
3. Beende die (sicherlich hitzige) Diskussionsphase. Bitte die SuS nun, neu anzusetzen. Wiederhole dazu zunächst (1), um neue Gegenstände zu finden. Jetzt ist die Aufgabe, sich gemeinsam darauf zu einigen, welcher Gegenstand der bessere ist, unabhängig davon, wer ihn genannt hat. Dazu sollen beide SuS gute Gründe für die Wahl zusammentragen (2 Minuten).
4. Beende diese Dialogphase und besprich mit den SuS den Unterschied zwischen Diskussion (Gegeneinander, Durchsetzen, Hitzigkeit) und Dialog (mehr Zuhören, gemeinsames Ziel, mehr Ruhe).

Das ist es:

Eine Übung, um besser argumentieren zu lernen.

Das bringt es:

Argumentation, Konfrontation, Dialog, Kooperation

Tipps und Tricks

In der Nachbesprechung der Unterschiede kannst Du z. B. folgende Fragen stellen:

„Wie reagiert ihr normalerweise bei Meinungsverschiedenheiten?“

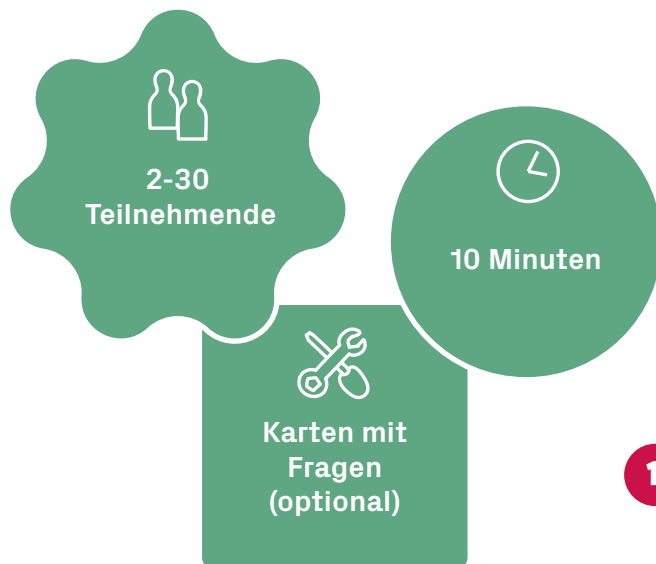
„Was passierte, als ihr von der Diskussion zum Dialog umgeschaltet habt?“

„Ist es schwerer jemandem zuzuhören, wenn man eine andere Meinung hat?“

„Welche Vorteile hat eine Diskussion, welche ein Dialog?“

Diese Übung soll nicht zeigen, dass Diskussionen stets unangemessen sind (durch ihre Energie entstehen oft gute Lösungen), sondern dass es am Ende darauf ankommt, gemeinsam zu guten Lösungen zu finden.

Verflixte Fragen



Das ist es:

Eine Diskussionsmethode, um den Umgang mit Ambiguität zu trainieren.

Das bringt es:

Offenheit, Diskussion, kritisches Denken

So geht's:

1. Such dir eine Frage aus, die Du mit den SuS diskutieren möchtest:

„Wenn im Wald ein Baum umfällt und niemand ist da, gibt es dann ein Geräusch?“

„Ist dein Schatten ein Teil von dir?“

„Kann man sich aussuchen, jemanden zu lieben?“

„Sind zehn Körner Sand ein Haufen? Wenn nicht, ab wann beginnt ein Haufen?“

„Gibt es auf der Welt mehr Zufriedenheit oder mehr Unzufriedenheit?“

„Bist du dieselbe Person, die Du heute Morgen gewesen bist?“

„Was ist Kreativität?“

„Was macht einen guten Witz aus?“

„Gibt es einen freien Willen?“

„Lachen wir, weil etwas lustig ist, oder ist etwas lustig, weil wir lachen?“

2. Finde zwei Personen, die jeweils für Ja oder Nein argumentieren. Bitte sie, über die Frage zu diskutieren (5 Minuten).
3. Sollte das Gespräch stocken, kannst Du in die Runde fragen, ob jemand noch gute Argumente hat.
4. Lass am Ende des Gesprächs darüber abstimmen, welche Lösung die Gruppe am meisten überzeugt. Erwähne anschließend daran, dass es für diese und viele andere Fragen oft keine einfachen Lösungen gibt oder geben muss.



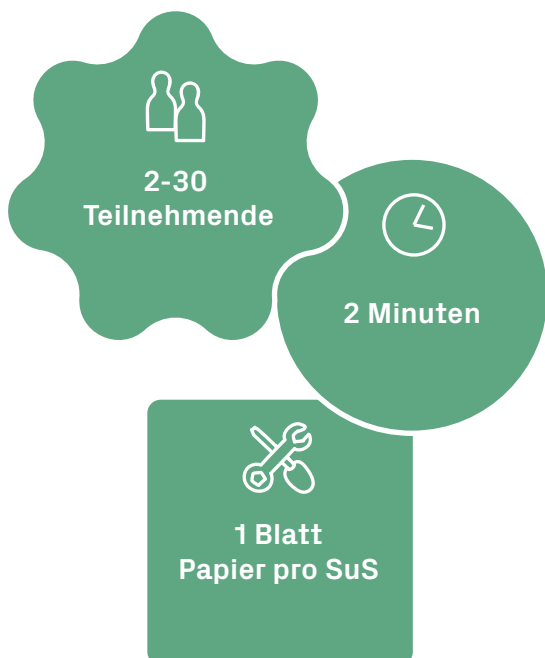
Tipps und Tricks

Wenn die Klassendisziplin hoch ist, kann man auch ein zweites oder ein drittes Forum eröffnen, das selbständig die Fragen diskutiert.

Man kann vor der Gruppe auch zwei Stühle aufstellen, auf denen sich die ersten zwei SuS setzen. Wenn eine weitere Person in die Diskussion einsteigen möchte, tritt sie heran, tauscht mit der aktuellen den Platz und setzt das Zwiegespräch fort.

Man kann die Fragen auch auf Karten drucken und von den Jugendlichen ziehen lassen, für einen kleinen Überraschungseffekt.

Ziegelstein



Das ist es:

Ein Wettbewerb, bei dem SuS kreative Anwendungsmöglichkeiten für einen Ziegelstein entwickeln.

Das bringt es:

Ideenexploration, Kreativtest, Vergleich, Assoziationen

So geht's:

1. Alle SuS legen ein Blatt Papier (DIN A4) und einen Stift vor sich.
2. Sag den SuS, dass sie in den nächsten zwei Minuten einfach alles aufschreiben sollen, was ihnen einfällt. Es gibt kein "Falsch".
3. Jetzt sag ihnen, dass sie auf das Blatt Papier Ideen schreiben sollen, wie man einen Ziegelstein nutzen kann: so schnell und so viele wie möglich. Es darf nur nichts damit zu tun haben, eine Mauer oder ein Haus zu bauen.
4. Stell den Timer auf zwei Minuten und los geht's: Die SuS brainstormen für sich allein Lösungen.
5. Am Ende der Zeit kannst du per Handabstimmung fragen, wie viele SuS mehr als 3, 5, 10 oder 15 Ideen aufgeschrieben haben.

Tipps und Tricks

Anstelle von oder zusätzlich zu Schritt (5) kannst du einzelne SuS aufrufen und sie fragen, was ihre witzigste oder kreativste Lösung ist.

Die Aufgabe kannst du auch mit einem Kleiderbügel oder einer Plastikflasche machen.



Planetenreise



So geht's:

1. Teile die Gruppe in 4-8 etwa gleich große Teams à zwei bis vier SuS auf, sofern noch nicht geschehen.
2. Schreibe bekannte Unternehmen an die Tafel und lass die SuS eins für die erste Runde auswählen. Hier eine mögliche Auswahl: Ikea, Airbnb, Tinder, Tempo Taschentücher, Fressnapf, X, Instagram, Ferrari, Tier, McDonald's, Uber, Lieferando, Ritter Sport
3. Erkläre den Jugendlichen, dass ihr jetzt aus dem Spiel Moonshot Challenge-Karten ziehen werdet, in denen sich Kreativitätstechniken verstecken. Diese wollt ihr jetzt einmal testen.
4. Ziehe eine zufällige Moonshot Challenge-Karte und lass sie von einem Teammitglied vorlesen.
5. Nun haben alle SuS 3 Minuten Zeit, um sich im Team zu beraten, wie sie diese Aufgabe für ihre Idee lösen wollen.
6. Jedes Team bekommt 30 Sekunden Zeit, um ihre Lösung der Challenge vorzustellen.
7. Am Ende wählen alle das Team, welches die überzeugendste oder kreativste Lösung entwickelt hat. Es bekommt 1 Punkt.
8. Die nächste Challenge-Karte wird gezogen.

Das ist es:

Eine Spielform von Moonshot, in der ihr nur die Challenge-Karten nutzt und diese auf bekannte Unternehmen bezieht.

Das bringt's:

Erleben von Kreativitätstechniken, Vorbereitung von Moonshot, Ideentransformation

Ziel der Session ist es, dass die SuS unterschiedliche Kreativitätstechniken kennenlernen und diese auf eine oder mehrere Ideen anwenden. Bevor die Moonshot-Spielform beginnt, sollten alle SuS eine Idee haben, auf welche sie die Challenge-Karten anwenden können. Die Ideen sollten untereinander bekannt sein.

Tipps und Tricks

Du kannst die SuS zu Beginn auch gemeinsam brainstormen lassen, welche spannenden Unternehmen ihnen einfallen.

Bereite die Challenge-Karten so vor, dass sie zu den Fragestellungen passen und Du sie verstehst.

Wenn Du einen Beamer hast, kannst Du auch statt der haptischen Karten die Challenges an die Wand beamen, sodass alle SuS sie gut sehen können.

Die SuS können hier sowohl mit der gleichen als auch mit unterschiedlichen Ideen gegeneinander antreten.

Du musst nicht in Teams arbeiten lassen und kannst alternativ auch die Frage an die ganze Klasse stellen.

Das Format ist sehr flexibel. Passe es daher unbedingt so an, dass es für Dich und Deine Klasse passt.





2.

Ein gutes Problem finden

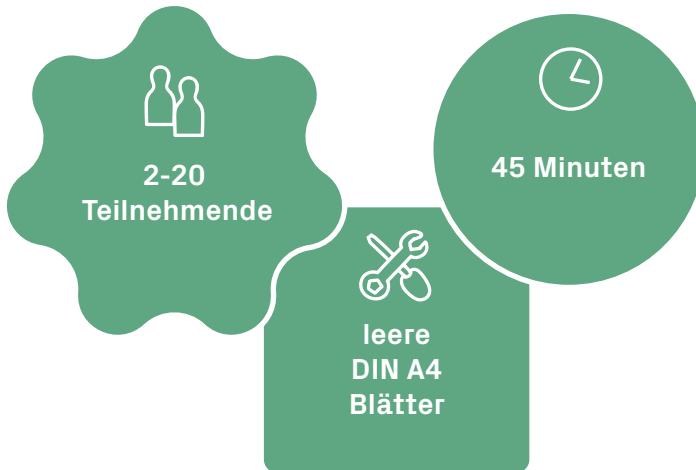


Alles beginnt mit der richtigen Frage. Doch davon gibt es viele. Wie finden wir ein Problem, das wir wirklich lösen möchten?

Mit der Übung In die Pilze gehen die Jugendlichen auf Problemsuche in ihrem direkten Umfeld. Persona ist ein Werkzeug aus dem Design Thinking, in dem es darum geht, die Zielgruppe anhand einer Stellvertreterperson darzustellen. Ein Sack voller Probleme ist eine Hausaufgabe, in der die SuS eigenständig spannende Probleme recherchieren und zur nächsten Stunde mitbringen. 7 Wahrheiten hilft dabei, den Blick darauf zu lenken, was Menschen wirklich brauchen. Mit Waruuuum? fragen wir uns bis zum Kern eines Problems durch. Der Check-Up erkundet, womit wir anfangen oder aufhören sollten. In Schnellboot geht es darum, konkrete Hindernisse für eine allgemeine Herausforderung zu erkennen. Mit dem Stimmungsbarometer machen wir sichtbar, wie sich die Jugendlichen zu den ausgewählten Problemen positionieren. In Hustons Probleme nutzt ihr das Moonshot Spiel um, um mit Problemen statt mit Ideen gegeneinander anzutreten.



In die Pilze



So geht's:

1. Schick die SuS auf Spaziergänge durch die Schule. Ihr Auftrag ist es, Situationen, Orte oder Dinge zu beobachten, die man verbessern könnte, und eine Idee je auf einem Blatt zu notieren. Diesen Spaziergang sollen sie allein und schweigend absolvieren. Pro Problem sollen sie ein Blatt Papier nutzen und es in Form eines T-mas darstellen (s. Seite 19).
2. Nach 20 Minuten kehren sie wieder zurück in den Klassenraum und hängen ihre Blätter an die Wand.
3. Geh die Probleme kurz durch und fass verwandte Themen zusammen.
4. Zum Schluss bewerten alle SuS die 3 für sie spannendsten Probleme, zum Beispiel per Strichvoting auf dem jeweiligen Blatt.



Das ist es:

Ein Suchwerkzeug, um nützliche Probleme in der näheren Umgebung zu finden.

Das bringt es:

Lebensnahe Probleme, neue Perspektiven

Tipps und Tricks

Albert Einstein hat einmal gesagt: "Wenn ich eine Stunde habe, um ein Problem zu lösen, dann beschäftige ich mich 55 Minuten mit dem Problem und 5 Minuten mit der Lösung" – Dies kannst Du nutzen, damit die SuS verstehen, warum es so wichtig ist, gute Probleme zu finden.

Damit die SuS das Finden von Problemen ernst nehmen, kannst Du einen Preis für das meistgewählte Problem aussuchen.

Du kannst die Probleme auch als Suche nach Pilzen im Wald beschreiben. Sie würden in Schritt (2) dann ihren "Pilzkorb" präsentieren.

Gib gerne ein Beispiel, damit die SuS wissen, wonach sie suchen sollen: Nicht genug Grünflächen, es fehlen Sitzgelegenheiten, Mobbing auf dem Schulhof.

Persona



So geht's:

1. Brainstrome gemeinsam mit der Klasse an der Tafel, welche Zielgruppe das Problem genau betrifft.

Welche Eigenschaften hat die Zielgruppe?

Wohnt sie eher in der Stadt oder auf dem Land?

Welcher gesellschaftlichen Klasse gehören die Personen an?

Sind sie eher Single oder in einer Beziehung?

Diesen Schritt kannst Du alternativ auch mit Hilfe der Sinus Milieus (s. Tipps und Tricks) machen, um erst einmal eine grobe gemeinsame Idee der Zielgruppe zu entwickeln.

Nun geht es darum, eine spezifische Person zu entwickeln, die repräsentativ die Zielgruppe vertritt und sich tiefer mit ihrem Leben zu befassen:

Diesen Schritt kannst Du entweder noch gemeinsam an der Tafel machen - dann nutze die Fragen auf der nächsten Seite oder gib den SuS bereits hier das Persona Arbeitsblatt und lass' in Kleingruppen eine Persona erstellen.

Wann hat sie das Problem, das wir lösen wollen?

Das ist es:

Ein Steckbrief einer fiktiven Person, die die Zielgruppe repräsentiert.

Das bringt es:

Menschenzentrierung,
Auseinandersetzung mit der Zielgruppe,
Verstehen des Problems

Was sind ihre Wünsche und Träume?

Wie verbringt sie ihren Alltag?

Welche Sorgen und Nöte hat sie?

Wenn du den SuS die Arbeitsblätter ausgeteilt hast, lass sie über ihre Persona diskutieren und binnen 15-20 Minuten ihr Persona-Arbeitsblatt ausfüllen.

3.

Am Ende der Zeit stellt jede Kleingruppe ihre Persona vor. Hierfür kannst du diese auch an die Wand hängen lassen.

4.

Damit die Persona nicht nur theoretisch bleibt, kannst du den SuS auch die Hausaufgabe geben, 3 Personen der Zielgruppe zu interviewen. Mit den Ergebnissen können sie nun eine aktualisierte Version des Fragebogens anfertigen.

5.

Tipps und Tricks

Zielgruppe "alle" klingt auf den ersten Blick verlockend, man möchte ja niemanden ausschließen. Um jedoch wirklich gute Ideen zu entwickeln, ist es sehr hilfreich, eine spezifische Zielgruppe im Kopf zu haben. Häufig gilt hierbei: je spezifischer, desto besser.

In Schritt (1) kannst Du in der Oberstufe auch mit Sinus-Milieus arbeiten, um eine grobe gemeinsame Vorstellung der Zielgruppe zu bekommen.

Dadurch lässt sich auch leichter sehen, wie groß die Zielgruppe in etwa ist. Hier gibt es mehr hilfreiche Informationen zu den Sinus-Milieus.

Persona

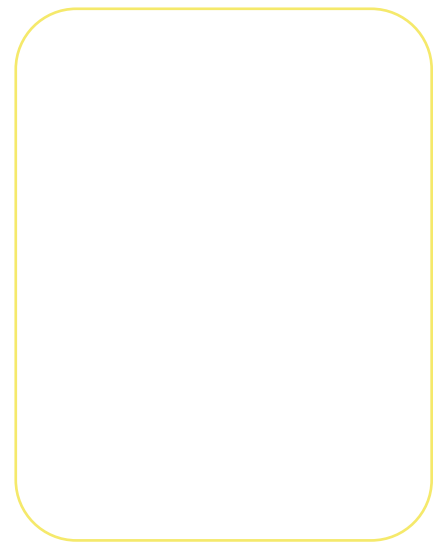
Beispielhafte Beschreibung der Zielgruppe, für die eine Lösung gesucht wird

Name

Alter

Wohnsituation

Beruf



Skizze

Typisches Zitat

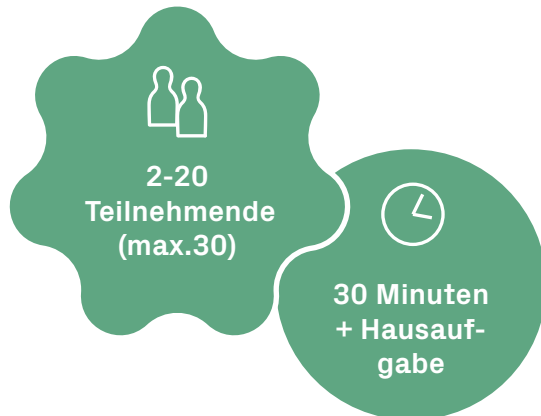
Hobbys

Bedürfnisse

Wünsche

Probleme

Ein Sack voll Probleme



So geht's:

1. Gib den SuS die Aufgabe, individuell zwei für sie spannende Probleme bis zum nächsten Mal mitzubringen: Ein Problem, das sie persönlich bewegt und ein Problem, das die Welt bewegt.
2. Per T-Struktur (siehe "T-ma", S.19) sollen sie die Idee zusammenfassen, visualisieren und ihr einen Namen geben.
3. In der nächsten Stunde stellen dann alle SuS in 45 Sekunden ihre beiden Probleme vor. Sie können bei thematischen Überschneidungen die Probleme gern gruppieren.
4. Per Punktevoting wählen die SuS, mit welchen der vorgestellten Probleme sie weiterarbeiten möchten.
5. Auf dieser Basis kannst Du dann Gruppen für Projektteams einteilen.



Das ist es:

Eine Hausaufgabe, um spannende Probleme auch außerhalb der Schule zu finden.

Das bringt es:

Startpunkt für die Ideenentwicklung, tiefe Suche, Verständnis für gute Probleme

Tipps und Tricks

Solltest Du mehr als 20 SuS haben, sollten sie jeweils nur ein Problem mitbringen und dann in 30 Sekunden präsentieren, da die Vorstellung sonst zu lang wird.

Sage den SuS vorab, dass in dieser Phase noch keine Lösungen für die Probleme entwickelt werden sollen.

Statt die T-Struktur zu nutzen, können die SuS ihr Problem mit einem aussagekräftigen Titel auf eine Karteikarte schreiben.

7 Wahrheiten



Das ist es:

Sieben Fragen, um die tieferliegenden Bedürfnisse der Zielgruppe nachzuvollziehen.

Das bringt es:

Zielgruppenanalyse, Problemfindung, Verständnis des Problems

So geht's:

1. Frage die SuS nach grundlegenden Bedürfnissen, die sie haben. Du kannst hierfür zum Beispiel fragen: "Was ist euch für euer Wohlbefinden wichtig im Leben?". Sie sollen je zwei oder drei Beispiele notieren und dann im 1-2-4-alle Prinzip teilen.
2. Stelle nun beispielhaft 2 menschlichen Bedürfnisse, die du z. B. an der Tafel oder als Folie vorbereitet hast (siehe unten). Bitte einige Schüler, ihre individuellen Bedürfnisse zu nennen (Freundschaft, Geld, Familie, Hobbies etc.)
3. Ordne die genannten Bedürfnisse den 7 allgemeinen zu, z. B. indem du sie jeweils daneben schreibst. Frage nach, ob es jemanden gibt, dessen individuelles Bedürfnis sich nicht auf eins der allgemeinen zurückführen lässt.
4. Erkläre zum Schluss, dass bei der Entwicklung und der Bewertung der Ideen immer der Mensch mit seinen Bedürfnissen im Zentrum steht.

Tipps und Tricks

Du kannst als Schaubild die Bedürfnispyramide von Maslow (siehe folgendes Arbeitsblatt) zeigen und hieran gegebenenfalls auch eine Bedürfnishierarchie aufzeigen.

Du kannst die Bedürfnisse auch einsetzen, nachdem die SuS bereits Ideen entwickelt haben. In diesem Fall kannst Du die Maslowschen Bedürfnisse vorstellen und fragen, ob und inwiefern die Ideen einem Bedürfnis entsprechen.

Manche individuellen Bedürfnisse gehen auf mehrere Grundbedürfnisse zurück.

7 menschliche Wahrheiten

1. Anerkennung

Kann eure Idee einer Person das Gefühl geben, dass die erbrachte Leistung gesehen und wertgeschätzt wird?

2. Zugehörigkeit

Kann eure Idee Menschen helfen, sich mit der Gruppe zu identifizieren?

3. Sicherheit

Hilft eure Idee Menschen, sich in irgendeiner Weise sicherer zu fühlen oder andere zu schützen?

4. Autonomie

Wie könnt ihr mit eurer Idee Menschen mehr Freiheit bieten?

5. Schönheit

Was an eurer Idee gibt Menschen ein Gefühl von Schönheit?

6. Spielen

Könnt ihr eure Idee spielerisch gestalten?

7. Fortschritt

Wie hilft eure Idee Menschen dabei, die Person zu werden, die sie sein wollen?

Waruuuum?



So geht's:

1. Gib ein Beispiel, an dem du die Übung erklärst: Ausgehend von einem allgemeinen Problem fragst Du bis zu fünf Mal "Warum"?

Du kannst an der Tafel skizzieren, wie jedes "Warum" dabei hilft, dem Ursprung des Problems einen Schritt näher zu kommen. Du kannst ein allgemeines Problem nehmen, das Du selbst mitbringst ("Es gibt Unzufriedenheit in der Klasse"), ein Problem, das bereits von einer Person gefunden wurde, oder das Beispiel aus den Tipps und Tricks nehmen.

2. Lass die SuS in Kleingruppen von 2-4 Personen ihre Top 3 Probleme besser verstehen, indem sie sich in Warum-Frager und Antworter aufteilen. (ca. 5-10 Minuten)

3. Alle Teams stellen ihre Ergebnisse vor. Frag sie, ob sie mit der Lösung ein neues Problem gefunden haben.

Das ist es:

Ein einfaches Fragewerkzeug, in dem man fünf mal warum fragt.

Das bringt es:

Auf den Grund gehen, Bedürfniskette, tieferes Verständnis

Tipps und Tricks

Sollte das Kernproblem nach 5 Warums noch nicht gefunden sein, darf gerne auch noch weitergefragt werden. In der Regel reichen 5 Wiederholungen. Hier ein Beispiel, um die Übung den SuS besser zu vermitteln:

"Lena ist über eine Rote Ampel gefahren" Warum?

"Weil sie zu spät aufgewacht ist." Warum?

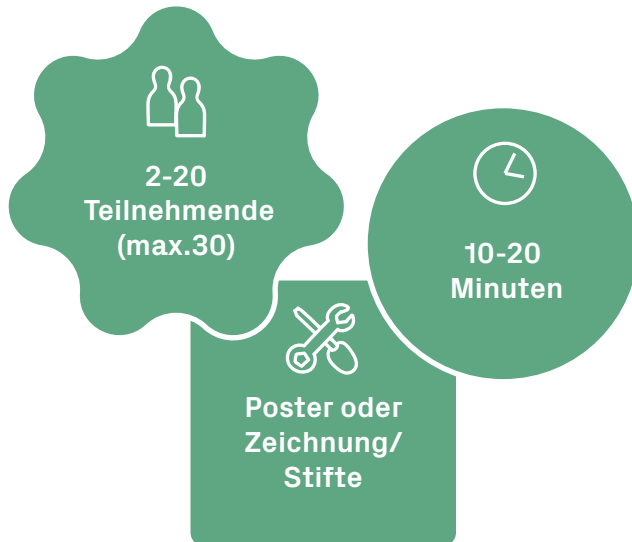
"Weil der Wecker nicht funktioniert hat" Warum?

"Weil die Batterie alle war" Warum?

"Weil Lena vergessen hat, die Batterie zu checken"....

Diese Technik kommt ursprünglich aus der Qualitätskontrolle, um in Industrieanlagen oder bei technischen Problemen die Kernursache von Problemen zu finden.

Schnellboot



Das ist es:

Eine Methode, in der ein Schnellboot von Anker festgehalten wird.

Das bringt es:

Hürdenvisualisierung, Situationsanalyse, Zielorientierung

Tipps und Tricks

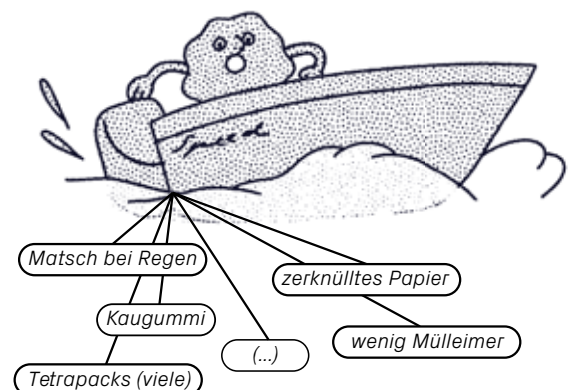
Statt die Hürden (= Anker) im Forum zu besprechen, kann man die SuS diese Hürden zunächst still aufschreiben lassen oder im 1-2-4-all entwickeln und dann als Anker an die Tafel kleben.

Anstelle eines Schnellboots sind natürlich auch Raketen, Ballone und andere Fahrzeuge zur Veranschaulichung einsetzbar.

So geht's:

1. Zeichne ein Schnellboot an die Tafel. Füge mit Linien 5-7 Anker hinzu, die das Boot von einer schnelleren Fahrt abhalten.
2. Schreibe über das Schnellboot das übergeordnete Ziel, das ihr erreichen wollt: eine gesündere Umwelt, mehr Gleichberechtigung, eine saubere Schule und so weiter. Schreibe je an einen der Anker ein konkretes Hindernis für dieses Ziel, zum Beispiel „mit dem Flugzeug fliegen“.
3. Bitte die SuS, selbst an Hindernisse zu denken und diese zu teilen. Kläre kurz das Verständnis der jeweiligen Hürde, beschrifte dann die weiteren Anker und füge falls nötig weitere hinzu.
4. Zum Abschluss könnt ihr darüber abstimmen lassen, welches konkrete Problem beziehungsweise welche Probleme ihr im Folgenden behandeln möchtet. Verwandle sie in eine WKW-Frage, zum Beispiel „Wie können wir die SuS stärker motivieren, den Schulhof sauber zu halten?“.

Beispiel: Thema „Saubere Schule“

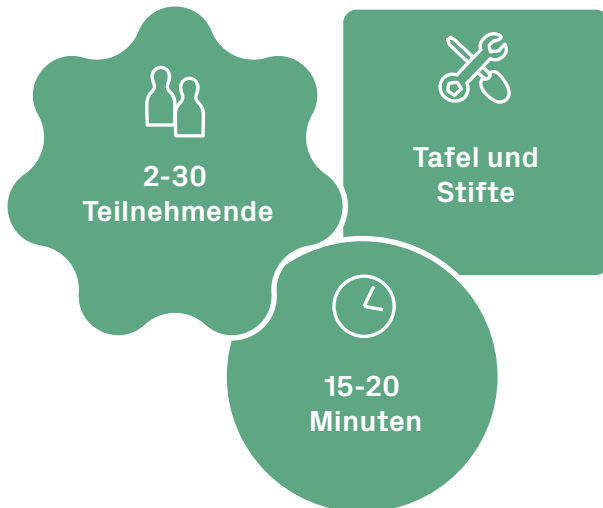


„Ein Problem ist halb gelöst,
wenn es ganz klar
formuliert ist.“

John Dewey, US Philosoph



Check-Up



So geht's:

- 1.** Erkläre, dass es im Folgenden darum gehen wird, die Zeit, die an dem Projekt gearbeitet wurde, zu reflektieren, um daraus zu lernen und Dinge in der nächsten Phase besser zu machen.
- 2.** Zeichne die drei Kategorien „Los“, „Stopp“ und „Weiter“ an die Tafel. Erkläre, was sie bedeuten: Los = Damit sollten wir anfangen. Stop = Damit sollten wir aufhören. Weiter = Das sollten wir weiter so machen wie bisher.
- 3.** Gib den SuS (zunächst still) Zeit, sich zu den Dimensionen Beispiele einfallen zu lassen. Sammle die Vorschläge dann unter den drei Kategorien und fasse die wichtigsten zusammen.
- 4.** Zum Abschluss könnt ihr darüber abstimmen lassen, welche konkrete Herausforderung beziehungsweise welche Probleme ihr im nächsten Schritt behandeln möchtet. Verwandle sie in eine WKW-Frage, zum Beispiel „Wie können wir dafür sorgen, dass die Teilnahme der Eltern wieder so zahlreich ausfällt?“

Das ist es:

Ein Werkzeug, um ein Projekt oder eine längere Kreativitätsreise nach einer abgeschlossenen Phase oder einer Halbzeit zu reflektieren.

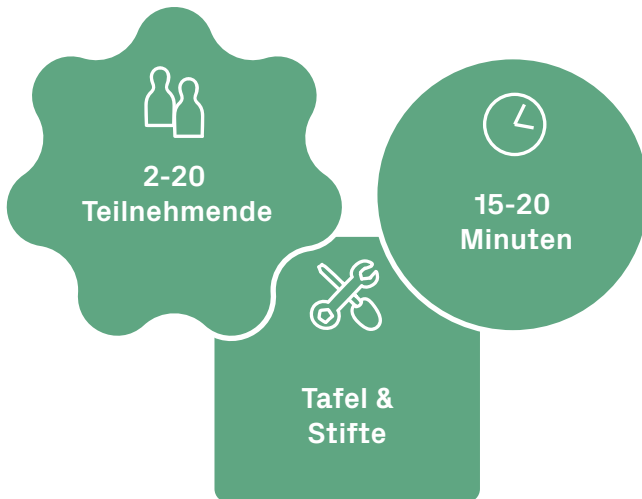
Das bringt es:

Learnings finden, Handlungsschritte erarbeiten, Herausforderungen identifizieren

Tipps und Tricks

Die Erarbeitungsphase kann auch in Gruppen bzw. in einem 1-2-4-alle stattfinden.

Stimmungsbarometer



So geht's:

1. Schaffe eine offene Fläche, auf der sich die SuS frei bewegen können und markiere die Mitte, zum Beispiel durch einen Punkt oder einen Gegenstand.
2. Stell eine Frage, auf die es eine graduelle Antwort gibt, wie „So sehr freue ich mich auf die Klassenfahrt“ oder „So wichtig ist mir persönlich eine saubere Schule“.
3. Bitte die SuS, sich mit dem Abstand zur Mitte aufzustellen, der ihrer inneren Einstellung entspricht: je mehr man zustimmt, desto näher, je mehr man etwas ablehnt, desto weiter entfernt von der Mitte.
4. Frage dann einzelne SuS, warum sie dort stehen, wo sie stehen. Halte dabei bereits nach allgemeinen Tendenzen oder konkreten Herausforderungen Ausschau, die man in der Folge behandeln kann.

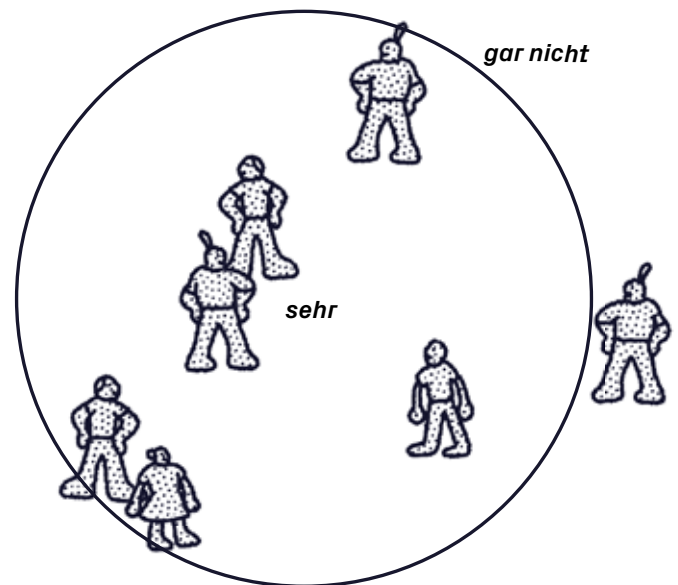
Das ist es:

Eine Methode, in der sich die Jugendlichen im Raum zu Themen positionieren.

Das bringt es:

Physische Aktivierung, Haltung zeigen, Stimmungen visualisieren, Austausch ermöglichen

Beispiel: „Ich finde politisches Engagement in der Schule (...)wichtig!“

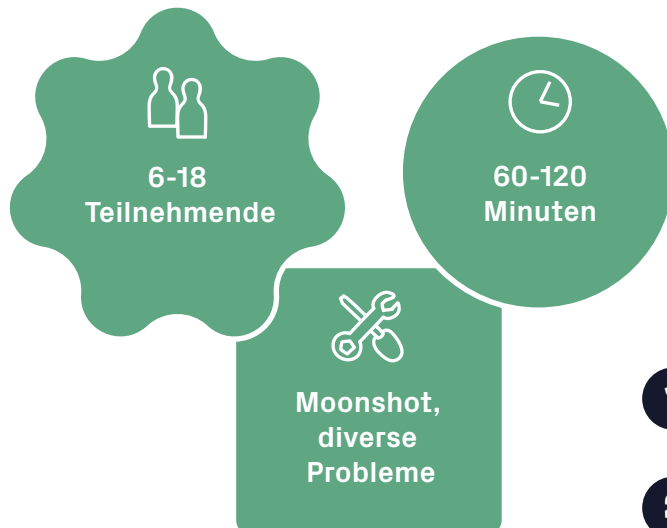


Tipps und Tricks

Statt um eine Mitte herum kann man die Aufstellung auch zwischen zwei Polen (sehr – gar nicht) stattfinden lassen, also z. B. im Gang des Klassenraums.



Houstons Probleme



Das ist es:

Eine Variation des Moonshot-Spiels, um identifizierte Probleme gegeneinander im Spiel antreten zu lassen.

Das bringt's:

Öffnung des Problemraumes, neue Perspektiven, absurdes Abenteuer, Spaß



So geht's:

1. Forme vier Teams zu je zwei bis vier SuS.
2. Hänge die in einer anderen Übung dieses Kapitels gesammelten Probleme an die Wand und lass die Teams aussuchen, welches dieser Probleme es jeweils in Moonshot spielen möchte.
3. Die Teams müssen nun ihr Problem visualisieren. Das können sie mit Hilfe von Knete, Lego, einem Blatt Papier oder etwas anderem machen.
4. Du bereitest das Spielfeld vor.
5. Jedes Team bekommt eine Minute Zeit, um sein Problem anhand der Visualisierung vorzustellen.
6. Gib am Anfang die Regel vor, dass das Wort "Idee" auf den Challenge-Karten immer mit dem Wort Problem ersetzt wird.
7. Die Regeln in dieser Version sind die gleichen wie in der Moonshot-Classic Version.

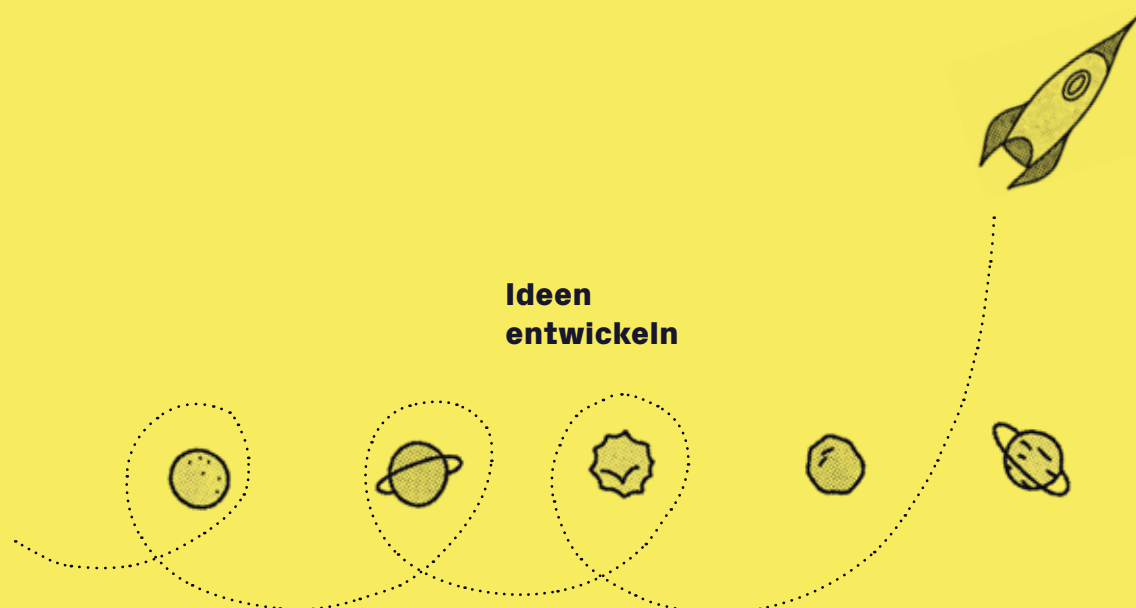
3.

Kreativ Ideen entwickeln



Ein Problem haben wir bereits gefunden. Nun gilt es, Funken zu schlagen, Bälle in die Luft zu werfen und möglichst viele Ideen dafür zu entwickeln.

Mit Crazy 8 entwickeln alle Jugendlichen in acht knackigen Minuten acht Ideen zu einem Problem. Durch die Methode Kopfstand drehen wir zunächst die Frage ins Gegenteil um und drehen dann die Antworten ins Positive zurück. In Copycat geht es darum, bereits bestehende Lösungen zu finden und diese für die eigene Frage anzupassen. Die Murksmeisterschaft ist ein Ideenrennen, in dem absichtlich schlechte Lösungen entwickelt werden, um darunter gute zu entdecken. Mithilfe der Verrückten Schranken lassen sich durch kreative Einschränkungen ungewöhnliche Ideen entwickeln. Mit dem Ideenrad könnt ihr auf Basis zweier zufälliger Begriffe spannende Geschäftsmodelle kreieren.



Crazy 8



2-30
Teilnehmende



10-15
Minuten



leere DIN A4
Blätter

Das ist es:

Eine Methode, in der in acht Minuten acht neue Ideen entwickelt werden.









Das bringt es:

Viele Ideen, Zwang zur Kreativität, Visualisierung

So geht's:

1. Du schreibst ein Problem an die Tafel, das ihr gemeinsam lösen möchtet.
2. Die SuS nehmen sich jeweils ein Blatt Papier und falten es dreimal nacheinander in der Mitte, sodass beim Aufklappen acht Felder entstehen.
3. Die SuS sollen nun in jedes Feld eine Idee schreiben, wofür sie jeweils eine Minute Zeit haben. Zu jeder Idee können sie eine kleine Skizze machen. Starte die Übung und bitte die SuS nach jeder vergangenen Minute, ins nächste Feld zu wechseln, unabhängig davon, ob sie fertig sind.

Beispiel: WKW-Frage „Wie können wir unseren Schulhof möglichst müllfrei machen?“

<p>Müll-O-meter: SuS bekommen eine Prämie bei geringer Anzeige</p> 	<p>Müllstatue auf dem Schulhof bauen</p> 	<p>SuS als wechselnde Müllpolizisten ausbilden</p> 	<p>Recycling-Station für Prototyping aufbauen</p> 
<p>Wettbewerb mit anderen Schulen starten</p> 	<p>Mülleimer gamifizieren</p> 	<p>Roboter einstellen</p> 	<p>Unverpackt-Laden eröffnen</p> 

- 4.** Gib nach der Hälfte folgende Anweisungen:
5. Minute: alle sollen aus dem Fenster schauen und dann die nächste Idee aufschreiben / 6. Minute: unter den Tisch krabbeln und hier die nächste Idee aufschreiben / 7. Minute: die nächste Idee mit der anderen Hand aufschreiben / 8. Minute: sollen die SuS auf einem Bein stehen, während sie ihre letzte Idee aufschreiben.

- 5.** Nach acht Minuten ist die Zeit abgelaufen. Die SuS kommen in Dreier- oder Vierergruppen zusammen und stellen ihre entwickelten Ideen kurz vor (5 Minuten).

Tipps und Tricks

Idealerweise hat jede Idee einen Titel, eine kleine Skizze und eventuell noch zwei bis drei zusätzliche Stichwörter. Du kannst gerne ein Beispiel zeigen, damit alle SuS ungefähr wissen, was gewünscht ist.

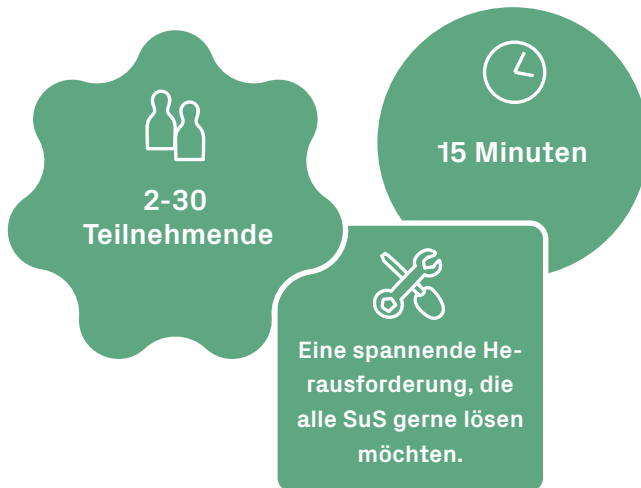
Ermutige die SuS, für jede Idee auch eine kleine Skizze anzufertigen. Es geht hier nicht um Schönheit, sondern darum, andere Denkbahnen zu aktivieren.

Du kannst dir ab der Hälfte der Zeit auch andere Kreativitätshacks ausdenken, um die SuS auf neue Gedanken zu bringen (zum Beispiel einen Gegenstand im Raum fixieren).

Dass ein bisschen Hektik aufkommt, ist gewollt. Wichtig bei dieser Übung ist zunächst die Quantität der Ideen.

Die Gruppen in (5) können sich dann auf eine Idee pro Gruppe einigen, mit der sie weitermachen möchten.

Verrückte Schranken



So geht's:

1. Erläutere zu Beginn kurz das Konzept der Beschränkungen. Es geht darum, Begrenzungen zu entwickeln, die vielleicht etwas verrückt sind, aber die Ideenentwicklung spannender machen können. Hier sind einige Beispielkategorien:
Inhaltlich: z. B.: "Wir werden keine Fakten oder Daten verwenden, um Menschen zu überzeugen."
Zielgruppe: "Diese Idee ist ausschließlich für Senioren oder für Sportler*innen."
Format: "Wir machen einen Wettbewerb." / "Wir machen eine Tombola."

Das sind nur Beispielkategorien. Eine Einschränkung ist einfach jede Regel, die du bei der Entwicklung und Einführung Ihrer Idee befolgen möchtest.

2. Bitte die SuS, so viele hilfreiche Einschränkungen aufzulisten, wie ihnen in 5 Minuten einfallen, und sammle sie an der Tafel.
3. Clustere die Beschränkungen, die besonders häufig aufkommen oder verwandt sind, und lass dann die SuS per Strichvoting abstimmen, um die Einschränkung zu identifizieren, die am ehesten dazu beiträgt, Ideen auf dem richtigen Weg zu halten.

Das ist es:

Ein Werkzeug, um durch ungewöhnliche Einschränkungen auf neue Ideen zu kommen.

Das bringt es:

Über den Tellerrand blicken, kreative Einschränkungen, neue Ideen

Tipps und Tricks

Vergewissere Dich, dass alle die priorisierte Einschränkung verstanden haben und erinnere daran, dass diese die Ideen für den Rest der Sitzung leiten wird.

Formuliere die Einschränkung um, falls sie missverständlich ist.

Sollten sich mehrere Einschränkungen als spannend erweisen, kannst Du diese nacheinander bei der Phase "Ideen ausarbeiten" als Anker setzen, um Ideen zu weiterzuentwickeln.

Kopfstand



So geht's:

1. Drehe das Ziel der ursprünglichen Herausforderung um. Aus: „Wie wird unsere Klassenfahrt ein voller Erfolg?“ wird also: „Was können wir tun, damit unsere Klassenfahrt glorreich scheitert?“.
2. Die SuS notieren anschließend in Einzelarbeit ihre „Negativ-Ideen“.
3. Nach 10 Minuten werden die Vorschläge an der Tafel oder einer Pinnwand gesammelt und verwandte Themen geordnet.
4. Kehre zuletzt die Negativ-Vorschläge wieder um, sodass ihr nun positive Vorschläge für euer Ausgangsproblem erhaltet.



Das ist es:

Eine Methode, in der eine Fragestellung auf den Kopf gestellt wird.

Das bringt es:

Absurde Einfälle, Anti-Ideen, negativ kreativ

Tipps und Tricks

Beim Umkehren der Negativ-Ideen sollte darauf geachtet werden, dass die SuS „nicht“ und „kein“ vermeiden und möglichst positive Sätze formulieren. „Wir geben das Geld schon am ersten Tag aus“ sollte also nicht zu „Wir geben das Geld nicht am ersten Tag aus“ werden, sondern zum Beispiel zu: „Wir verteilen die Ausgaben gleichmäßig auf die Tage.“

Animiere die SuS, möglichst absurde Ideen zu finden. Dies fördert die Kreativität und führt zu originellen Beiträgen.

Die Ideensammlung kann auch in Zweierarbeit stattfinden, um alle zu aktivieren.

Copycat



Das ist es:

Ein Recherchewerkzeug, in dem auf vorhandenen Ideen aufgebaut wird.

Das bringt es:

Aneignungskompetenz, Ideen kopieren, hohe Umsetzbarkeit

Tipps und Tricks

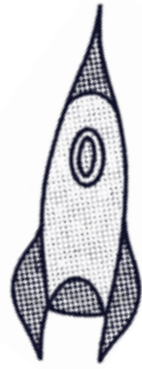
Im Rahmen eines Projekttages kann man alle Phasen auch vor Ort stattfinden lassen.

Die SuS können, falls das möglich ist, die jeweiligen Ideen bei (2) auch miteinander kombinieren, um zu einer gemeinsamen Idee zu kommen.

So geht's:

1. Gib den SuS die Hausaufgabe, eine Stunde lang fokussiert zu recherchieren, um herauszufinden, welche Lösungen es bereits für ihr Lieblingsproblem gibt. Quellen können sein: Webseiten, Youtube, Social-Media-Seiten, wissenschaftliche Artikel oder einfach eine offene Google-Suche.
2. Lass die SuS in der folgenden Stunde in Vierergruppen ihre Ergebnisse untereinander austauschen und darüber abstimmen, mit welcher Idee sie weitermachen möchten (10-15 Minuten).
3. Jedes Team stellt die besten Lösungen für ihr Problem vor. Schreib diese auf die Tafel (2 Minuten pro Team).
4. Wenn alle vorgestellt haben, kannst Du fragen, wie es sich anfühlt zu wissen, dass es schon gute Lösungen für ihr Problem gibt (5 Minuten).
5. Lass die Klasse dann Rahmenbedingungen brainstormen, die bei ihnen anders sind als bei dem Team, das die Lösung entwickelt hat: zum Beispiel das Land, andere Gesetze, Geld, Zielgruppe, und so weiter. Sammle die Ergebnisse an der Tafel (10 Minuten).
6. Gib als Hausaufgabe mit, die jeweiligen Lösungen an die eigenen Rahmenbedingungen anzupassen: "Was müsstet ihr verändern, um diese Lösung mit euren Mitteln / in Deutschland / hier an der Schule umzusetzen?"

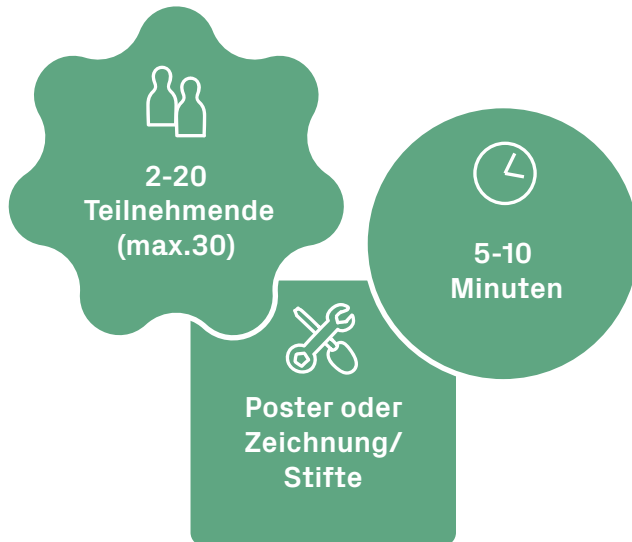




**„Der beste Weg, um auf
eine gute Idee zu kommen,
besteht darin, viele Ideen
zu haben“**

Linus Pauling,
Nobelpreisträger für Chemie 1954

Die Wunderfrage



Das ist es:

Ein einfaches Gedankenexperiment, in dem das identifizierte Problem bereits gelöst ist.

Das bringt es:

Imaginationsfähigkeiten, überraschende Perspektiven, positive Ideen

Tipps und Tricks

Du kannst die Frage auch auf eine andere Weise stellen, falls Du weiter in die Zukunft springen möchtest:

„Einmal angenommen, wir haben für unser Problem gute Lösungen gefunden. Und es sind einige Monate vergangen, es ist jetzt Sommer, die Ferien sind gerade vorbei. Ihr kommt morgens zur Schule.“

Was werdet ihr jetzt fühlen?

Was werdet ihr anders tun oder sehen?

Woran merkt ihr, dass die Dinge jetzt anders sind?“

So geht's:

1. Du hast bereits ein Problem, das ihr gemeinsam lösen möchtet, zum Beispiel:

„Wie können wir die Atmosphäre in der Klasse verbessern?“

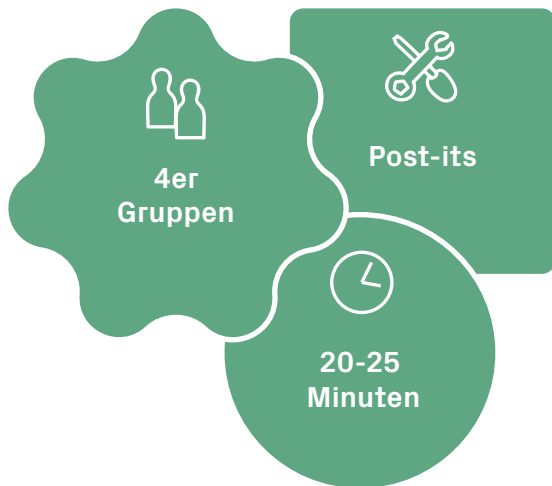
Fordere die SuS auf, ein kleines Gedankenexperiment dazu zu machen:

„Ich möchte euch einmal eine ungewöhnliche Frage stellen. Angenommen, ihr geht heute Abend ins Bett und ihr schlaft tief und fest. Irgendwann, mitten in der Nacht, geschieht ein Wunder. Und unser Problem, an dem wir jetzt arbeiten, ist mit einem Schlag gelöst. Wenn ihr am Morgen aufwacht; was ist die erste kleine Sache, die ihr seht und die euch denken lässt: Da muss etwas passiert sein - das Problem ist weg?“

2. Die Antworten kannst Du nun entweder zunächst individuell aufschreiben und an die Tafel kleben lassen oder durch Abfragen zusammentragen.

3. Mit diesen Beobachtungen kannst Du nun weiterarbeiten.

Murks Meisterschaft



Das ist es:

Ein Wettrennen, in dem in kurzer Zeit viele "schlechte Ideen" entwickelt werden.

Das bringt es:

Auflockerung, Spaß, Anti-Ideen, überraschende Ideen

So geht's:

1. Am Anfang steht eine "WKW"-Frage: Welches Problem soll mit dieser Session gelöst werden?
2. Die Klasse wird in 4er-Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe nimmt sich einen Stapel Post-its und klebt 4 Reihen zu je 10 Post-its an eine freie Stelle an die Wand.
3. Auf Los geht's los. Jede Person versucht in 5 Minuten besonders viele "schlechte" Ideen für die Lösung des Problems zu entwickeln. Alles ist erlaubt. Die Ideen schreiben sie auf die Post-its.
4. Nach 5 Minuten wird die Zeit gestoppt und die Viererteams stellen sich gegenseitig ihre Ideen vor. Dabei wählen sie die schlechteste, die kreativste und die witzigste Idee in ihrer Gruppe.
5. Zum Abschluss kannst Du mit den SuS besprechen, was diese Übung mit ihnen gemacht hat. Wie schauen sie auf die Ergebnisse? Wie war der Prozess für sie? Was hat geholfen? Was hat sie behindert? Sind wertvolle Ideen entstanden?

Tipps und Tricks

Es kann häufig irritierend sein, "schlechte Lösungen" zu entwickeln. Hier ist besonders gemeint, dass jede Idee, egal wie schlecht sie ist, erlaubt ist. Das heißt aber, dass natürlich auch kreative Lösungen geduldet sind.

Es geht aber vor allem darum, den Druck zu nehmen, möglichst gute und kreative Ideen entwickeln zu müssen.

3. Teams (10 Minuten)

Teile die SuS in gleichmäßige Teams von zwei bis vier Personen auf. Jedes Team dreht nun an der Moonshot-Drehscheibe und schreibt die erdrehten Begriffe auf einen A4-Zettel.

4. Einzel Brainstorming (5 Minuten)

Alle SuS haben nun fünf Minuten, um für sich selbst möglichst viele Ideen aufzuschreiben. Wichtig ist, dass hier niemand spricht und sie ihre Ideen auf einzelne Zettel (idealerweise Post-its) schreiben.

5. Austausch im Team (10 Minuten)

Die SuS teilen ihre Ideen in den nächsten zehn Minuten in ihrem Team. Am Ende der Zeit sollen sie sich auf eine Idee geeinigt haben, mit der sie gerne spielen wollen.

6. Name der Idee (5 Minuten)

Die SuS entwickeln einen Namen für ihre Idee und schreiben ihn auf.

7. Visualisierung der Idee (5 Minuten)

Zum Schluss visualisieren die SuS ihre Idee mit Hilfe von Knete, Lego, oder Stift und Papier.



Tipps und Tricks

Wenn die WKW-Frage sehr konkret ist, dann sollten sich die SuS nur auf einen Begriff fokussieren, da es sonst zu schwierig wird, die Begriffe zu kombinieren.

Statt der Drehscheibe kannst Du die SuS auch selbst Begriffe entwickeln lassen und diese auf Papierschnipsel schreiben lassen. Die SuS ziehen dann zwei zufällige Begriffe aus einem Beutel oder ziehen einen Begriff und drehen einmal an der Scheibe.

Zur Visualisierung der Idee ist Knete am besten geeignet. Solltest Du Knete nutzen, kannst Du den Namen der Idee auf Zahnstocherfähnchen schreiben lassen. Das Fähnchen kann dann in die Figur gesteckt werden.

Wenn Du eher etwas knapp in der Zeit bist, dann kannst du Schritt (4) auch überspringen und direkt in das Gruppenbrainstorming gehen.

Nach der Ideenentwicklung kann das Moonshot-Classic Format eingesetzt werden.

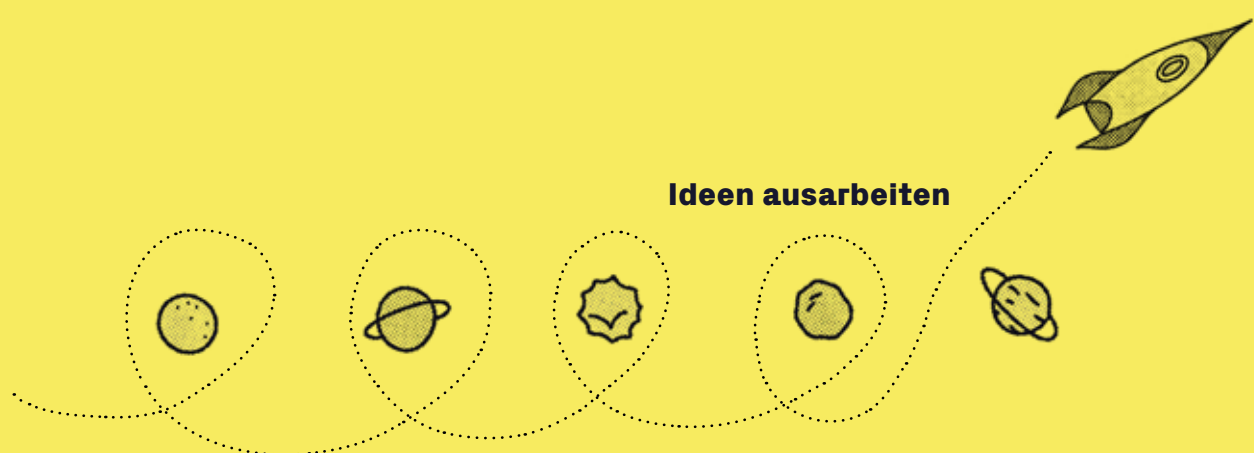
4.

Ideen ausarbeiten

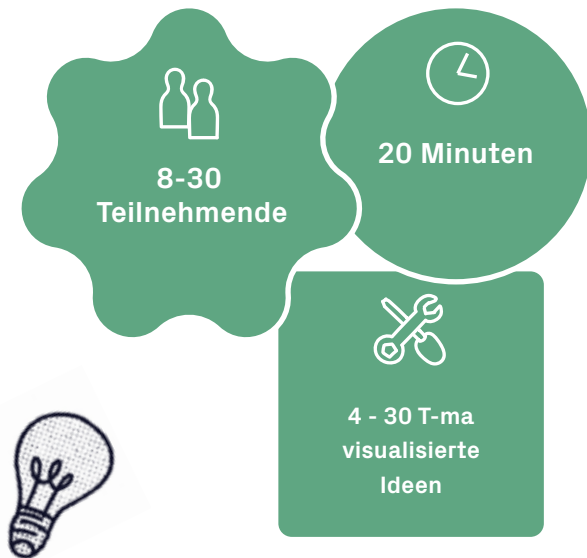


Unsere Ideen haben wir gefunden. Jetzt wollen wir mit diesen Funken ein Feuer entfachen: sie weiterentwickeln und uns abstimmen, welche wir umsetzen wollen.

Auf dem Marktplatz der Ideen lernen die Jugendlichen, ihre Ideen zu präsentieren, und finden Unterstützer für sie. In Round Robin rotieren Ideen in Dreiergruppen, um sie schrittweise zu verfeinern. Bei Ideen-TÜV geben wir zu den Ideen ausgewogen und wertschätzend Feedback und ermitteln Weiterentwicklungsmöglichkeiten für sie. Advocatus Diaboli ist eine Methode, bei der die SuS in Teams für oder gegen eine Idee argumentieren, um zu besseren Entscheidungen zu kommen. Mit dem Zukunftsinterview reisen wir in eine Zukunft, in der eine Idee bereits durchgestartet ist und erkunden die Gründe für ihren Erfolg. Mit Moonshot könnt ihr Ideen testen, diese weiterentwickeln, Kreativität trainieren und gemeinsam Spaß haben.



Marktplatz der Ideen



So geht's:

1. Alle halbwegs ernsthaft entwickelten Ideen werden mittels ihrer T-ma Visualisierung an die Wand geklebt. Maximal eine Idee pro SuS. Maximal 16 Ideen insgesamt.
2. Nun haben alle SuS, die eine Idee entwickelt haben, eine Minute, um sie anhand des T-mas vorzustellen.
3. Wenn es Verständnisfragen zu einer Idee gibt, dann sollten diese jetzt zügig geklärt werden.
4. An der Ausarbeitung und Umsetzung welcher Idee wärest du gerne beteiligt? Im Anschluss bekommen alle SuS zwei Klebepunkte, um ihre beiden Favoriten auszuwählen (man kann natürlich auch seine eigene Idee wählen).
5. Die Ideen mit den meisten Punkten werden herausgezogen und Gruppen so eingeteilt, dass sie in etwa gleich groß sind.

Das ist es:

Ein Werkzeug, um aus einer großen Anzahl von Ideen einige zu fokussieren und allen die Chance zu geben, ihre Idee vorzustellen.

Das bringt es:

Austausch, Priorisierung, Festlegung

Tipps und Tricks

Der Marktplatz der Ideen eignet sich besonders, wenn sich Gruppen organisch um die spannendsten Ideen bilden sollen.

Wenn Du keine Klebepunkte hast, können die Punkte auf den Postern auch mit einem Stift gemacht werden.

Der Marktplatz kann auch für die Priorisierung von Problemen genutzt werden.

Round Robin



3er Gruppen



20 Minuten



Arbeitsblatt
Round Robin

Das ist es:

Ein Werkzeug, um Ideen im Rotationsprinzip weiterzuentwickeln.

Das bringt es:

Verknüpfung von Perspektiven,
Ideenstresstest, strukturierte
Weiterentwicklung

So geht's:

- 1.** Am Anfang steht eine "WKW"-Frage (s. Seite 17): Welches Problem soll mit dieser Session gelöst werden?
- 2.** Die Klasse wird in Dreiergruppen aufgeteilt. Jede Person bekommt ein Arbeitsblatt ausgeteilt.
- 3.** Jede Person entwickelt nun eine Lösung, die sie für besonders spannend erachtet, und skizziert dann, wie die Lösung aussehen würde. (4 Minuten)
- 4.** Alle geben ihr Blatt nach rechts weiter. Dann entwickeln sie Argumente gegen die Umsetzung der Idee: Welche Schwierigkeiten sehen sie bei der Idee, die sie vor sich haben? Auch diesmal machen sie eine Skizze. (4 Minuten)
- 5.** Alle geben ihr Blatt noch einmal nach rechts weiter. Die dritte Person entwickelt dann möglichst konstruktiv die finale Idee. (5 Minuten)
- 6.** Die dritte Person stellt dann jeweils das finale Konzept der Idee vor, welches sie erhalten hat. (2 Minuten)

Tipps und Tricks

Round Robin bietet sich auch an, wenn ihr bereits viele Ideen (zum Beispiel mit Crazy 8) entwickelt habt und diese weiterentwickelt werden sollen.

Ermutige die SuS wirklich kritisch zu überlegen, was der Idee fehlt, bzw. was noch nicht funktioniert. Dadurch, dass das die Aufgabe von allen ist, fühlt sich niemand schlecht, wenn die eigene Idee kritisiert wird.

Du kannst die Zeiten auch um circa zwei Minuten pro Phase erhöhen, wenn Du das Gefühl hast, dass Deine SuS diese Zeit brauchen.

Nach der Übung kann gut über das Erlebte diskutiert werden. Wie war es für euch, dass jemand anderes an eurer Idee weiterarbeitet? Wie hat es sich angefühlt, eine andere Idee im sicheren Rahmen kritisieren zu können? Wem gehört die Idee am Ende, ist es eigentlich wichtig eurer Meinung nach?



Round Robin



1. Die Challenge

--

How might we

2. Die Lösung (5 Min.)

Skizze

--	--

Entwickle eine spannende Idee, um die Herausforderung zu lösen

3. Warum die Lösung nicht funktioniert (3 Min.)

Skizze

--	--

Finde Schwächen, Probleme und Risiken für die Umsetzung der Lösung.

4. Das fertige Konzept (7 Min.)

Skizze

--	--

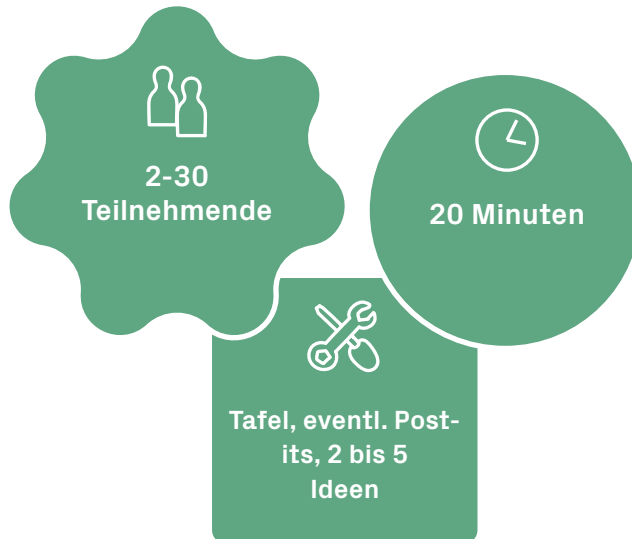
Entkräfte die Schwächen und finalisiere das Geschäftsmodell so gut, wie du kannst.

5. Vorstellung (3 Min. /Idee)

--

Jede Person stellt die Idee vor, die er*sie finalisiert hat

Ideen-TÜV



Das ist es:

Ein Werkzeug, zur Verbesserung von Ideen durch wertschätzendes Feedback.

Das bringt's:

Feedback, Pressuretesting, Weiterentwicklung, Wertschätzung

So geht's:

1. Zeichne drei Felder an die Tafel:

Ich mag:

Ich wünsche mir:

Ich wüsste
gern:

2. Stell die jeweilige Idee vor, die Du besprechen möchtest und bitte die SuS, sich zunächst still etwas zu den jeweiligen Feldern zu überlegen. Dies können sie entweder mithilfe von Post-its tun, die sie dann ankleben, oder ihr geht die drei Felder durch und Du lässt die Schüler sich melden, während Du mitschreibst. Geh dann zur nächsten Idee über, falls ihr mehr als eine habt.

3. Werte das Feedback aus, gruppier Mehrfachnennungen und geh in die Besprechung offener Punkte über.

Tipps und Tricks

Falls Du die Ideen bereits visualisiert und aufgehängt hast (z. B. mithilfe von T-ma), kannst Du die SuS bitten, Post-its direkt auf die Ideen zu kleben, statt die drei Felder oben zu verwenden. Dabei kannst Du Post-its mit unterschiedlichen Farben für drei Bereiche benutzen (z. B. grün: "Ich mag", rot "ich möchte", blau: "Ich wüsste gern").



Advocatus Diaboli



Das ist es:

Eine Methode, die Stärken und Schwächen einer Idee offenbart.

Das bringt es:

Verständnis, Diskussion, Empathie, Erkenntnis

So geht's:

1. Teile die SuS in gleich große Teams: Fürsprecher (F) und Kritiker (K). Erkläre, dass die F die Idee, um die es nun gehen soll, beschützen und vorantreiben und dass die K sie untergraben sollen.
2. Beauftrage die jeweiligen Teams, ihre Gegenargumente (K) und ihre Pro-Argumente (F) jeweils in der Gruppe zu sammeln und aufzuschreiben.
3. Dann treten die Gruppen gegeneinander an. Zunächst trägt ein K ein Gegenargument vor („Das wird zu teuer“) und dann versucht ein F, dies zu entkräften („Wir sammeln das Geld bei der nächsten Projektwoche“).
4. Setzt das solange fort, bis die (Gegen) Argumente ausgegangen sind oder die Zeit abgelaufen ist (7-10 Minuten).

Tipps und Tricks

Die Aufteilung der Gruppen muss sich nicht daran orientieren, wer sich vorher für oder gegen die Idee ausgesprochen hat. Es kann im Gegenteil sogar förderlich sein, die Gruppe zu durchmischen und so Umdenken anzuregen.

Bei größeren Gruppen (10+) kann es aus Gründen der Ordnung auch ratsam sein, dass jede Gruppe eine Person nominiert, die die jeweiligen Argumente vorträgt. Die anderen Gruppenmitglieder können sie dann unterstützen (zum Beispiel indem sie ihnen Zettel zustecken oder an Argumente erinnern.)

Das Zukunftsinterview



Das ist es:

Ein fiktives Interview in einer Welt, in der die Idee schon entwickelt wurde.

Das bringt es:

Interview, Narratives Prototyping, kreative Spekulation

So geht's:

1. Die SuS sollen sich vorstellen, gemeinsam in die Zukunft gereist zu sein: Wochen und Monate sind vergangen und ihre Idee wurde längst erfolgreich umgesetzt.
2. Bilde Gruppen von jeweils fünf bis sieben SuS. Pro Gruppe spielen zwei bis drei Personen die Reporter*innen (einer Zeitung, eines Podcasts, vom Fernsehen) und die anderen sind die SuS, die ihre Idee erfolgreich umgesetzt haben.
3. Lass die Reporter die SuS über die erfolgreiche Umsetzung der Idee interviewen. Dabei schreibt eine Person aus dem Reporterteam mit. Mögliche Fragen sind:
 - „Was war besonders wichtig für den Erfolg der Idee?“
 - „Welche Stolpersteine gab es und wie habt ihr sie überwunden?“
 - „Was hat besonders Spaß gemacht?“
 - „Was war überraschend bei der Umsetzung?“
 - „Wie waren die Reaktionen der Beteiligten?“
4. Bitte anschließend die Gruppe, ihre wichtigsten Ergebnisse in einem Newsflash vorzustellen.

Tipps und Tricks

Für den letzten Abschnitt kann man sich auch in der Gruppe mehr Zeit nehmen und gemeinsam ein Poster oder einen Artikel erstellen.

Alternativ oder parallel kann man sich auch vorstellen, dass eine Idee gescheitert ist und die Reporter:innen nun herausfinden wollen, was schief gelaufen ist:

„Was war die entscheidende Ursache für das Scheitern eures Projekts?“

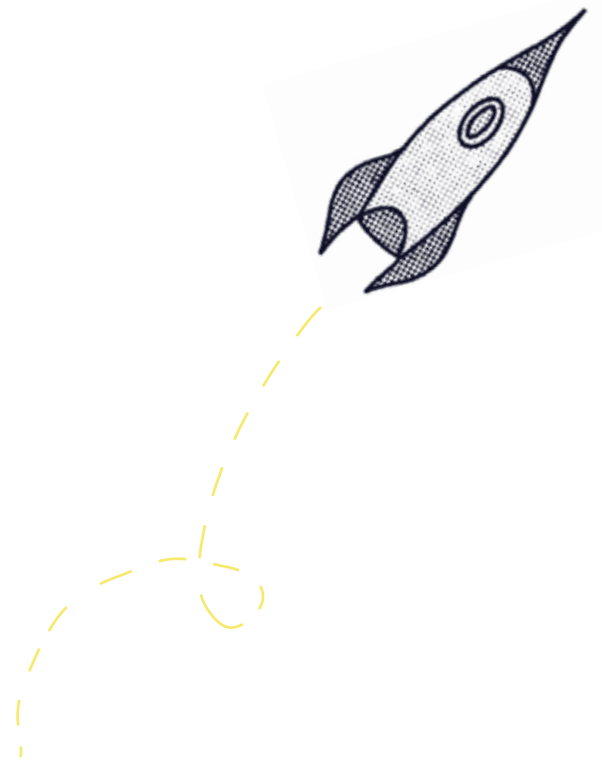
„Welche unerwarteten Stolpersteine gab es?“

„Was habt ihr vorher nicht bedacht?“

„Was war besonders unangenehm bei der Umsetzung?“

„Wie waren die Reaktionen der Beteiligten?“





„Man muss systematisch Verwirrung stiften – das setzt Kreativität frei. Alles, was widersprüchlich ist, schafft Leben.“

Salvador Dalí



Moonshot



Das ist es:

Das Innovationsspiel Moonshot, entwickelt zur Förderung einer großen Reihe von Kreativitätskompetenzen, angepasst für den Einsatz im Unterricht.

Das bringt's:

Ideentesting, Kreativitätstechniken, Pitchtraining, Feedbackkompetenz, Spaß

So geht's:

- 1. Vorbereitung (2 Minuten)**
Bau das Spielbrett auf, lege die Item- und Challenge-Karten auf die Flächen, stelle die Sanduhr auf und verteile vier Stapel mit Bewertungskarten an die vier Ecken des Spielbretts.
- 2. Der erste Pitch (6 Minuten)**
Alle Teams setzen sich gruppenweise nebeneinander an den Spieltisch. Reihum stellen die Teams ihre Ideen in circa einer Minute vor. Der Startpitch endet damit, dass das Team ihre Spielfigur auf das Startfeld legt und Applaus von allen bekommt.
- 3. Erklärung des Spiels (2 Minuten)**
Moonshot ist ein Wettrennen zum Mond, angelehnt an das Moonshot-Projekt der USA im Jahr 1968. Ihr nehmt eure Produkte und Ideen mit in eure Raumschiffe und versucht diese zum Mond zu befördern. Ziel des Spiels ist es, seine Idee schneller als die der Mitspielenden zum Mond zu schießen. Dabei treten vier Teams gegeneinander an. Es gewinnt das Team, welches zuerst die Stufe 5 (Mond) auf dem Spielfeld erreicht. Sollte nach Ablauf der Zeit der Mond noch nicht erreicht sein, gewinnt das Team, welches die höchste Stufe hat.
- 4. Beispielchallenge (2 Minuten)**
Du ziehst eine Beispiel-Challenge, lässt diese von dem Team zu deiner rechten Seite vorlesen. Nun müssen sie die Aufgabe in der angegebenen Zeit lösen. Es gibt Applaus.

5. Bewertung (3 Minuten)

Am Ende jedes Pitches bespricht sich jedes Team kurz (8-10 Sekunden), wie gut oder kreativ die Aufgabe gelöst wurde und einigt sich auf eine Punktzahl zwischen 1-10 Punkten. Nachdem du von 3 - 2 -1 runter gezählt hast, hebt jeweils ein SuS jedes Teams die ausgesuchte Bewertungskarte in die Luft. Die Punkte werden nun addiert. Bei 20 Punkten oder mehr würde das Team eine Stufe aufsteigen und eine Item-Karte ziehen (tut es aber nicht, da es noch eine Testrunde ist).

6. Item-Karten (2 Minuten)

Nun erklärst Du die Item-Karten am Beispiel zweier Item-Karten, die präpariert auf dem Deck liegen. Sonnenwind +2 Punkte und Äh. Danach bekommt jedes Team 2 Item-Karten. Diese werden reihum verdeckt ausgeteilt. Sollte es Fragen zum Einsatz und zu den Item-Karten geben, dann können diese jetzt gestellt werden. Gibt es keine, dreht der Gamemaster am Rad. Das Team, auf welches das Rad zeigt, fängt an und zieht eine Challenge-Karte. Das Spiel startet.

7. Spiel (60-80 Minuten)

Reihum ziehen die Teams Challenge-Karten, versuchen diese zu lösen, werden bewertet, spielen Item-Karten vor oder nach den Pitches und haben gemeinsam eine gute Zeit.



Tipps und Tricks

Seid positiv, lass Applaus spenden, wenn eine Aufgabe gut gelöst wurde.

Hole in der Bewertungsphase kurzes Feedback von den Teams ein, wenn die Bewertungen kritisch oder positiv sind: "Was hat euch gefehlt?", "Was hat euch besonders gefallen?".

Mische die Challenge-Karten nach oben, mit denen du dich wohl fühlst und von denen du glaubst dass sie den SuS besonders helfen.

Wenn Du eine Karte selbst nicht genau verstehst, erfindet eine Regel, damit sie Sinn ergibt.

Nachdem ein Team eine Challenge gezogen hat, frage ob sie die Aufgabe verstanden haben, bevor du die Sanduhr umdrehst. Wenn sie sie noch nicht genau verstanden haben, paraphrasiere die Aufgabe noch einmal.

Achte auf die Zeit, aber seid nicht zu streng. Hebt die Sanduhr nach Ablauf der Zeit hoch und lasst sie langsam hinuntergleiten.

Und vor allem: Habt Spaß und lebt den Teams vor, dass es vor allem auch darum geht.

Nach dem Spiel lasst ihr eine Runde Applaus spenden für das Team, das gewonnen hat.

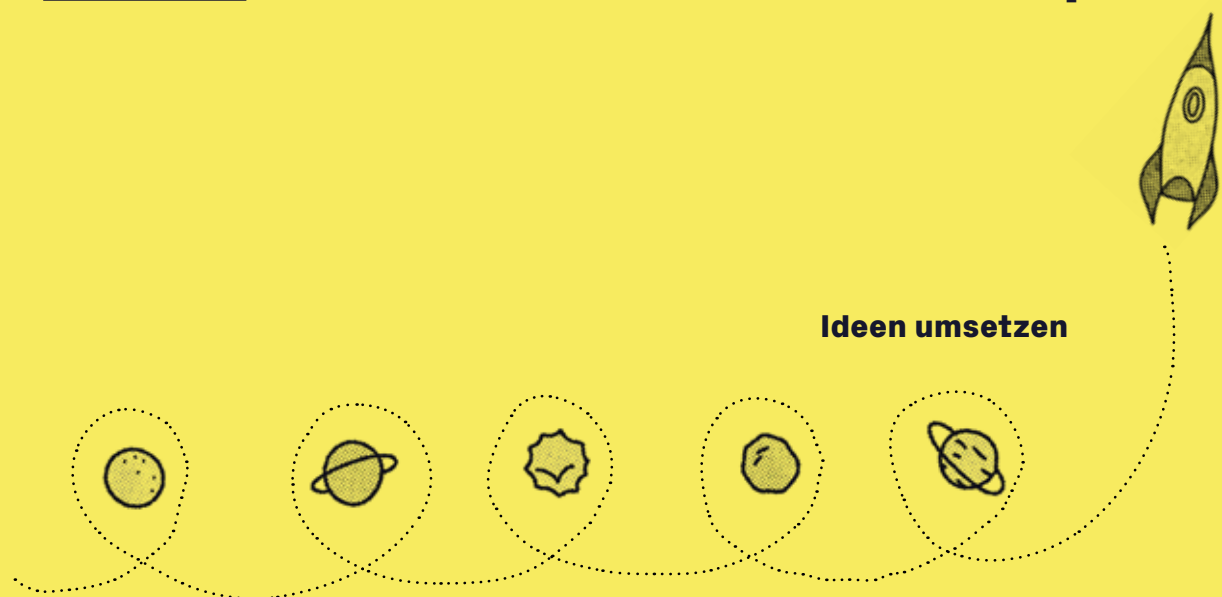
5.

Ideen umsetzen

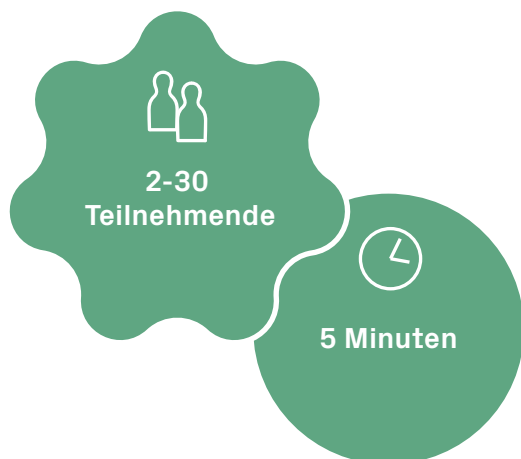


Wir haben uns auf eine oder mehrere Lösungen festgelegt. Wie kommen wir jetzt in die Umsetzung? Wer packt an? Was ist der erste Schritt?

Der Spatenstich bringt die SuS dazu, direkt und mit geringem Aufwand in die Umsetzung zu gehen. Weitere Schritte, um anzupacken, könnt ihr mit dem Richtungsscheck herausfinden. Ebenso hilfreich für die Ermittlung der konkreten Umsetzung ist der Wie-Baum, mit dem man allgemeine auf konkrete Aufgaben herunterbricht und Priorisierungen klärt. Alle konkreten Aufgaben lassen sich koordinieren mithilfe des Kanban-Boards, wo auch die Fortschritte übersichtlich und motivierend dargestellt werden. Besonders aktivierend ist auch die Erstellung eines Prototyps: die SuS schaffen eine erste echte Visualisierung ihrer Idee. Im Lagerfeuer im Mondkrater könnt ihr das Erlebte reflektieren und verstetigen.



Spatenstich



Das ist es:

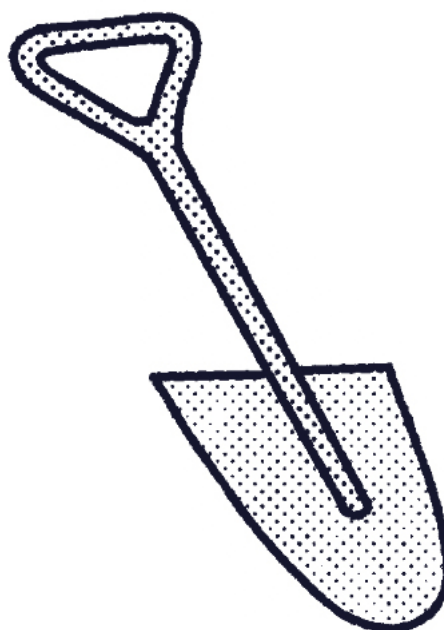
Ein Werkzeug, um den wichtigsten Umsetzungsschritt festzulegen.

Das bringt es:

Vom Reden ins Machen kommen, Konkretisierung, Priorisierung

So geht's:

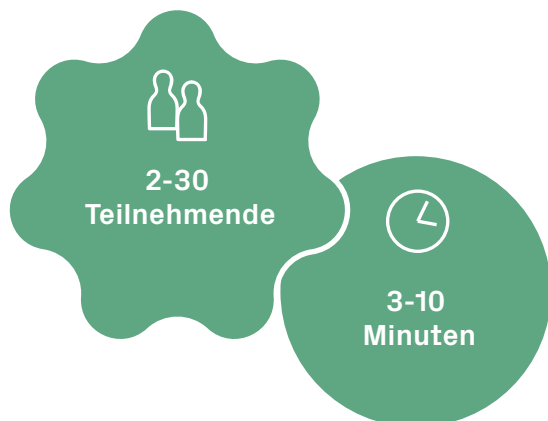
1. Frage in die Runde beziehungsweise die für eine Aufgabe zuständigen Personen: „Mit welchem kleinen Schritt könnt ihr anfangen, ohne auf fremde Hilfe oder besondere Materialien zurückzugreifen?“
2. Sammle die Vorschläge und lass die SuS bestimmen, wer einen solchen „Spatenstich“ übernimmt.



Tipps und Tricks

Spatenstiche lassen sich auch individuell für jede Teilaufgabe bestimmen.

Richtungsscheck



Das ist es:

Eine Checkliste, um die wichtigsten Fragen zur Umsetzung einer Idee zu beantworten.

Das bringt es:

Startschuss, Struktur,
Umsetzungsorientierung

So geht's:

1. Beantworte gemeinsam mit den SuS folgende Fragen:

„Wie seid ihr schon einmal bei ein ähnlichem Problem vorgegangen?“

„Was wäre hilfreich, um dieses Ziel zu erreichen?“

„Wen sprecht ihr zuerst an?“

„Worüber müssen wir noch mehr wissen?“

„Wer übernimmt das konkret?“

2. Sammle die Ideen und Erfahrungen und bestimme gemeinsam mit den SuS, wer die ersten Schritte übernimmt.

Tipps und Tricks

Als eine einfachere Variante dieser Fragerunde kannst Du auch das Tool „Spatenstich“ einsetzen.

Du kannst den SuS auch eine Auswahl der Fragen als Hausaufgabe zur Vorbereitung geben, wodurch sich die Ergebnisse verbessern.

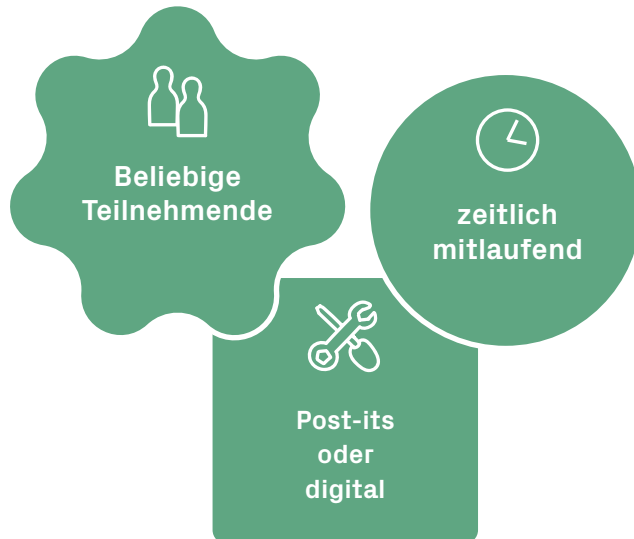


„Eine kreative Idee ist nur eine Idee, so lange daraus keine Taten folgen. Du musst handeln, sonst bist du nicht kreativ“

Glen Hoffherr



Kanban



Das ist es:

Eine Methode aus dem Projektmanagement, um den Umsetzungsstatus von Aufgaben zu visualisieren.

Das bringt es:

Aufgabenverteilung, Struktur, Übersicht

So geht's:

1. Erstellt eine Übersicht mit drei Spalten:

Aufgaben in Bearbeitung erledigt

Diese Übersicht könnt ihr auf einem Whiteboard, an der Wand oder mit einem digitalen Tool (siehe unten) erstellen. Wichtig ist, dass alle Beteiligten unkompliziert auf dieses Kanban-Board zugreifen können.

2. Sammelt gemeinsam alle Aufgaben, die wichtig sind, um das Projekt durchzuführen und tragt sie unter "Aufgaben" zusammen. Wenn ihr ein Whiteboard verwendet, könnt ihr das mithilfe von Post-its tun. Wichtig ist, dass die einzelnen Aufgaben von einer Spalte in die nächste verschoben werden können.
3. Sobald eine Aufgabe aktiv angepackt wird, wandert sie in die zweite Spalte. Wenn sie erledigt wurde in die dritte.

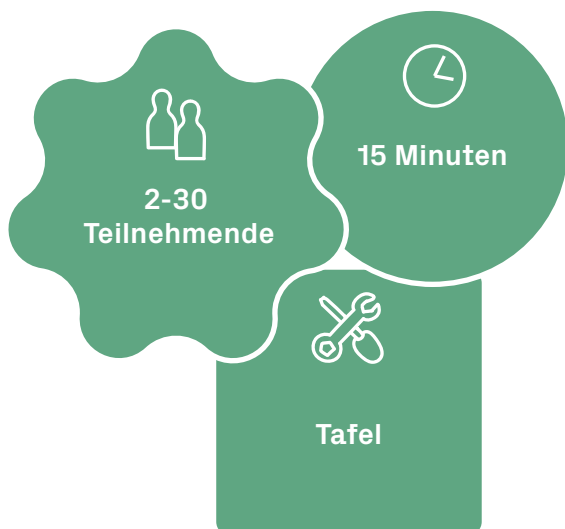
Tipps und Tricks

Ihr könnt auch digitale Tools für euer Kanban verwenden. Hierfür gibt es eine Vielzahl kostenloser Apps. Dazu gehören zum Beispiel "Trello" oder Online-Whiteboards wie "Conceptboard".

Es ist jederzeit möglich, Aufgaben hinzuzufügen, die im weiteren Verlauf aufkommen.

Die Aufgaben in der ersten Spalte könnt ihr priorisieren, falls einige davon zwingend zuerst erledigt werden müssen. Außerdem könnt ihr sie mit den Namen der Verantwortlichen versehen.

Wie-Baum



Das ist es:

Eine Methode, um die entwickelte Idee schrittweise in kleine Handlungsschritte herunterzubrechen.

Das bringt es:

Baumdiagramm, Ableitung, Wie?Wie?Wie?

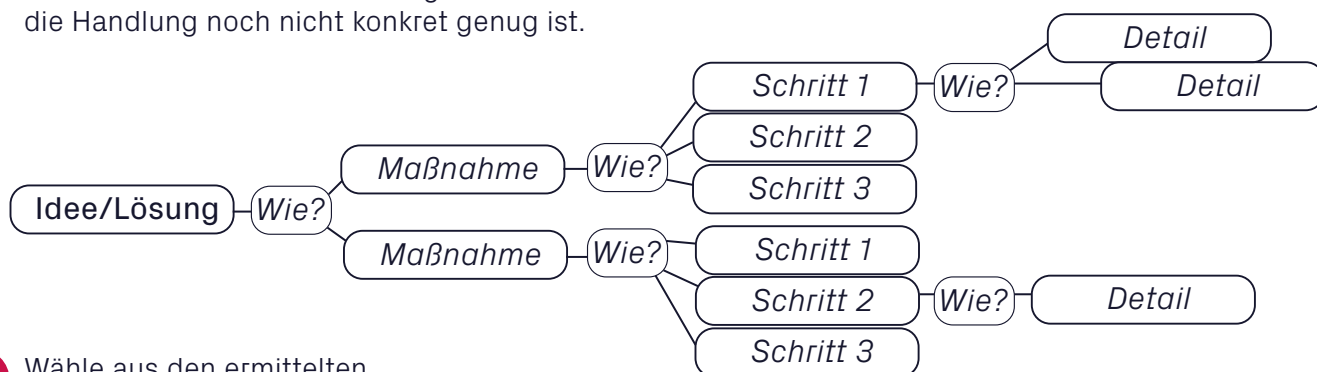
So geht's:

1. Schreib' die Idee, die ihr umsetzen wollt, an die Tafel.
2. Frage die SuS „Wie lässt sich das umsetzen?“ und schreibe die Handlungsschritte, die sie vorschlagen, neben die Lösung.
3. Geh nun diese ersten Handlungsschritte durch und frage jeweils erneut: „Wie lässt sich das umsetzen?“. Schreib die neu ermittelten Handlungsschritte neben die ursprünglichen, sodass ein Baum-Diagramm entsteht. Wiederhole diese Fragen dort, wo die Handlung noch nicht konkret genug ist.

Tipps und Tricks

Die Fragekette kommt manchmal nach dem ersten, oft nach dem zweiten „Wie“ an ein Ende. Dann könnt ihr den konkreten Handlungsschritt unterstreichen und diesen Zweig aus der Fragekette nehmen.

Post-its ermöglichen ein flexibleres Arbeiten und Weiterarbeiten mit den ermittelten Handlungsschritten.



4. Wähle aus den ermittelten Handlungsschritten die wichtigsten aus und leg (gemeinsam mit den SuS) fest, wer sie übernimmt.

Prototyp



So geht's:

1. Teile die Klasse in kleinere Gruppen zu je vier bis sechs Personen ein.
2. Bitte die Gruppen, einen Prototypen zu bauen. Ein Prototyp ist ein erstes Modell dafür, wie das Projekt später umgesetzt aussehen könnte. Dabei kann es sich um die Darstellung eines Ablaufs handeln (zum Beispiel ein Storyboard), einen konkreten Gegenstand (zum Beispiel eine Website oder ein Poster) oder ein räumliches Modell (zum Beispiel den Aufbau eines Stands oder einer Veranstaltung).
3. Lass die Gruppen ihre jeweiligen Prototypen vorstellen. Frag auch, ob sie während der Erstellung auf neue Ideen gekommen sind.

Das ist es:

Die SuS bauen einen Prototyp des Projekts.

Das bringt es:

Visualisieren, Grundlage für Weiterentwicklung, Ideen-Tuning

Tipps und Tricks

Der Prototyp kann entweder zeigen, wie die Umsetzung funktioniert und daher schon einfache Funktionen aufweisen (zum Beispiel eine Klappe, die sich öffnen lässt) oder sie kann anschaulich darstellen, wie etwas aussehen wird (zum Beispiel ein Lageplan).

Es ist auch möglich, einen Teilaspekt des Projekts als Prototypen umzusetzen.

Die SuS können ganz frei und mit allen Materialien arbeiten (eine Website kann man auch mit Papier abbilden.) Es geht nicht um Schönheit oder Realismus, sondern darum, sich in die Umsetzung zu denken und die Zukunft für alle ein wenig sichtbarer zu machen.





Lagerfeuer im Mondkrater



So geht's:

1. Stellen einer Reflexionsfrage (1 Minute)

Aus dieser Liste von Fragen kannst Du dir eine aussuchen und sie an die Tafel schreiben:

„Was hat dich im Spiel überrascht?“

„Wann hast du dich besonders kreativ gefühlt?“

„Was hast du im Spiel gelernt?“

„Was war für dich eher unangenehm/schwierig?“

„Welche interessanten Dynamiken sind dir im Spiel aufgefallen?“

„Welcher Moment war für dich besonders bemerkenswert?“

„Welchen Aspekt aus Moonshot würdest du gerne auch im Unterricht einbauen, wenn möglich?“

Du kannst dir natürlich auch weitere eigene Fragen ausdenken

Think (1-2 Minuten) Gib den SuS 1.5 Minuten, um eine individuelle Antwort auf

Das ist es:

Ein Reflexionswerkzeug, um das Erlebte nach Moonshot und anderen Methoden einzuordnen.

Das bringt's:

Erlebnisaustausch, Learning, Transfer von Wissen

2. die Frage aufzuschreiben.

Pair (2-3 Minuten) Gib den SuS die Aufgabe, sich mit einer anderen Person zusammensetzen und über die Frage und die eigenen Antworten zu diskutieren.

Share (2-3 Minuten) Nun kannst Du fragen, ob jemand aus der Gruppe gerne seine Meinung oder Antwort zu der Frage vor der gesamten Gruppe teilen möchte und kannst zwei bis drei Antworten in den Mittelpunkt stellen.

Weitere Fragen (5-25 Minuten) So lange Du Zeit hast und die Antworten interessant sind, kannst Du diesen Prozess wiederholen.

5.

Reisen

Alles Leben ist Problemlösen (Gesamtzeit 85 Minuten) Wie finde ich die besten Probleme der Welt?

Das ist es:

Eine Lernreise, um die perfekte Fragestellung für den Start eines strukturierten Kreativprozesses zu finden.

Du setzt diese Reise ein, wenn:

...Du noch nicht genau weißt, welches Problem du mit den SuS lösen möchtest.

...Du zeigen möchtest, dass gute Probleme der Treibstoff für gute Lösungen sind.

...Du genug Zeit im Rahmen einer Projektwoche oder eines länger laufenden Kreativprozesses hast.



So geht's:

- 1. 7 menschliche Wahrheiten (30 - 45 Minuten)**
Probleme existieren nicht einfach so in der Welt, sondern sind Probleme von Menschen. Diese Übung sensibilisiert die SuS dafür, dass es beim Thema Ideenentwicklung immer darum geht, den Mensch in den Fokus zu rücken.
- 2. Ein Sack voller Probleme (30 Minuten)**
Mit dieser Übung bringst Du die SuS darauf, für sie selbst relevante Probleme zu finden. Sie werden motivierter an den Lösungen arbeiten später, wenn sie die Probleme selbst gewählt haben.
- 3. Waruuuum (30 Minuten)**
Mit dieser Übung schaffst Du es, den Kern eines Problems herauszuarbeiten. Das Problem wird idealerweise noch verständlicher.
- 4. WKW-Frage (15 Minuten)**
Zum Abschluss lässt Du die SuS ihr Problem im Stile einer WKW-Frage umformulieren. Jetzt seid ihr absolut bereit, in eine Ideenentwicklung zu gehen.

Ideationparcours (Gesamtzeit 105 Minuten) Wie entwickle ich 1000 Ideen in einer Stunde?

So geht's:

- 1. Ziegelstein (5 Minuten)**
Mit der Ziegelsteinübung förderst Du direkt die Kreativität der SuS und zeigst, dass es bei der Ideenentwicklung auch darum geht, sich zu zwingen, möglichst viele Ideen zu entwickeln.
- 2. Murksmeisterschaft (15-20 Minuten)**
Starte hier gerne mit der Übung Murks Meisterschaft. Hierdurch verlieren die SuS die Scheu, absurd klingende Ideen zu entwickeln und bekommen Mut für den Rest der Übungen.
- 3. Crazy 8 (10 - 15 Minuten)**
Diese Übung produziert eine Masse an Ideen, unter denen oft echte Perlen sind. Das Falten des Papiers gibt der Ideenentwicklung eine neue Ebene und das Skizzieren der Ideen treibt die kreativen Geister weiter an.
- 4. Ideenrad (30 Minuten)**
Nutze die Moonshot-Drehscheibe, um mit Hilfe zufälliger Begriffe Neues und Überraschendes zu entwickeln.
- 5. Round Robin (30 Minuten)**
Wenn Du magst, kannst Du zum Abschluss jede*n SuS eine Idee auswählen lassen, die dann in einer Dreiergruppe weiterentwickelt wird.

Das ist es:

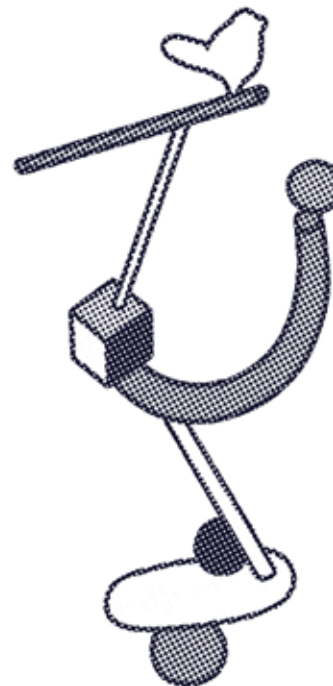
Eine Lernreise, um maximal viele Ideen für ein Problem zu entwickeln.

Du setzt diese Reise ein, wenn:

...Du bereits ein spannendes zu lösendes Problem definiert hast.

...es Dir wichtig ist, den SuS Kreativmethoden näherzubringen.

...Du möchtest, dass die SuS Spaß haben & etwas Neues entwickeln, das Ergebnis aber nicht voll im Fokus steht



A race to the Stars (Gesamtzeit 8-10 Stunden)

So geht's:

- 1. Cadavre Exquis (5 - 10 Minuten)**
Zu Beginn der Reise sollen alle SuS erst einmal ein bisschen locker werden. Das Erzählen einer absurden Geschichte verringert die Sorge davor, Risiken einzugehen und lockert auf angenehme Art und Weise auf. Du kannst aber auch jedes andere Warm-up nutzen, was dir gefällt.
- 2. In die Pilze (30 Minuten)**
Mit dieser Übung bringst Du die SuS darauf, für sie selbst relevante Probleme zu finden. Solltest Du schon ein Problem gefunden haben, welches die SuS lösen sollen, kannst Du auch mittels der "7 Wahrheiten" das Problem präzisieren beziehungsweise besser verstehen.
- 3. Persona (45 Minuten)**
Doch welche Personengruppe betrifft das Problem genau? Was sind ihre Wünsche und Träume? Erstelle eine oder zwei Personas gemeinsam mit den SuS.
- 4. WKW Frage (15 Minuten)**
Zum Abschluss lässt Du die SuS ihr Problem im Stile einer WKW_Frage umformulieren. Jetzt seid ihr absolut bereit, in eine Ideenentwicklung zu gehen, sollte das euer Plan sein.
- 5. Kopfstand Methodik (30 Minuten)**
Nutze die Kopfstandmethode, um die gerade erstellte Fragestellung umzudrehen. Das macht viel Spaß und in der Umdrehung der Lösungen kommen wirklich spannende Ideen zu Tage. Nutze die T-ma-Visualisierung, um die Lösungen zu visualisieren und festzuhalten.

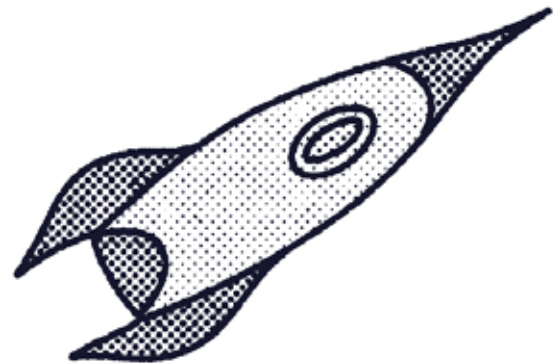
Das ist es:

Eine Lernreise, in der die Jugendlichen den gesamten Kreativprozess von Anfang bis Ende durchspielen.

Du setzt diese Reise ein, wenn:

...Du einen längeren Design Thinking - ähnlichen Prozess mit den SuS anstoßen möchtest.

...Du Lust hast, Werkzeuge aus allen Bereichen sinnvoll miteinander zu kombinieren



6. Copy Cat (Hausaufgabe + 45 Minuten)
Als Hausaufgabe kannst Du die Copy-Cat-Methode nutzen. Du lässt die SuS nun Lösungen suchen, die in der Welt bereits existieren. In der darauffolgenden Stunde sollen sie diese an die Bedingungen ihrer Schule oder in ihrem Land anpassen. Nutze auch hier die T-ma-Visualisierung, um die Lösungen zu visualisieren und festzuhalten.

7. Marktplatz der Ideen (20 Minuten)
Im Marktplatz können alle Lösungen vorgestellt und sich auf die sechs bis acht interessantesten fokussiert werden.

8. Moonshot (90 Minuten)
Teile die Gruppe so auf, dass es pro Moonshot-Spieltisch vier Teams gibt. Jedes Team visualisiert eine Idee und testet sie dann in der Welt von Moonshot mit den anderen SuS.

9. (optional) Lagerfeuer im Mondkrater (30 Minuten)
Wenn es Dir wichtig ist die Gruppenprozesse aus Moonshot zu analysieren und learnings heraus zu stellen, dann wäre es gut nach Moonshot die Moonshot Retrospektive zu nutzen.

10. Ich mag, ich wünsche mir, ich wüsste gern (20 Minuten)

Wenn es Dir vor allem um die Ideenentwicklung geht, machst Du direkt mit dieser Aufgabe weiter. Hier werden die Ideen, die in Moonshot auseinandergenommen wurden, auf respektvolle Art und Weise hinterfragt und weiterentwickelt.

11. Spatenstich / Richtungscheck (10 Minuten)

Je nachdem, wie viel Zeit euch bleibt, setzt ihr ein Werkzeug aus dem Bereich der Umsetzung ein. Spatenstich in Kombination mit den Umsetzungsfragen bietet sich gut für den ersten Schritt der Umsetzung an.

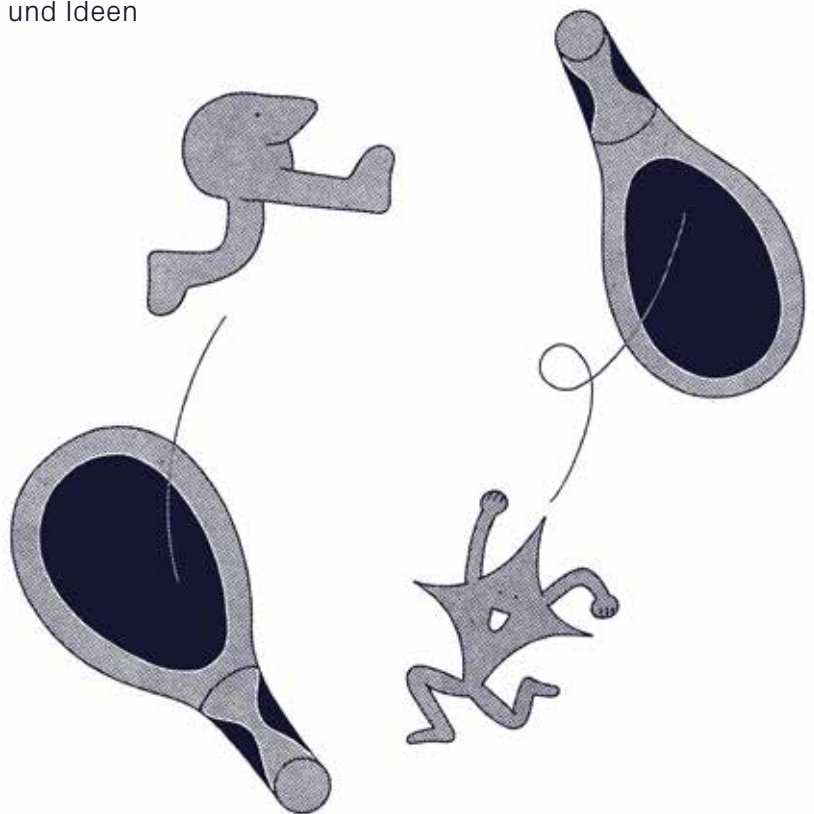
12. Wie-Baum / Kanban (20 Minuten)

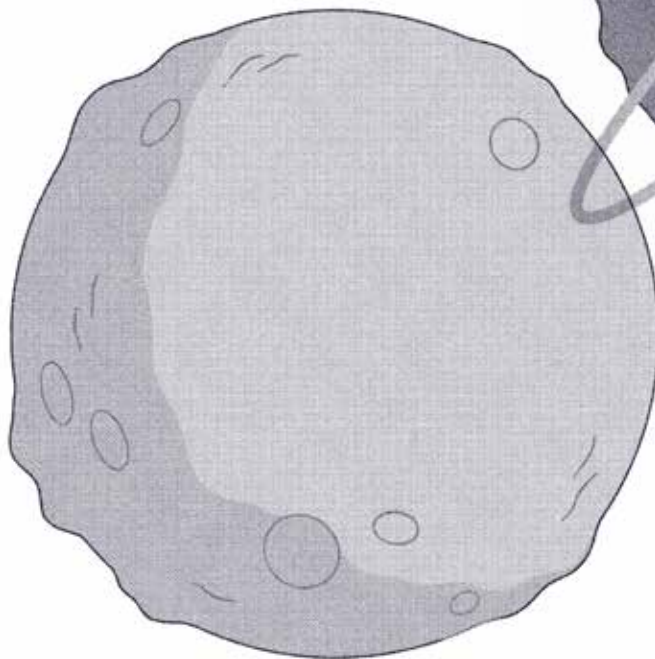
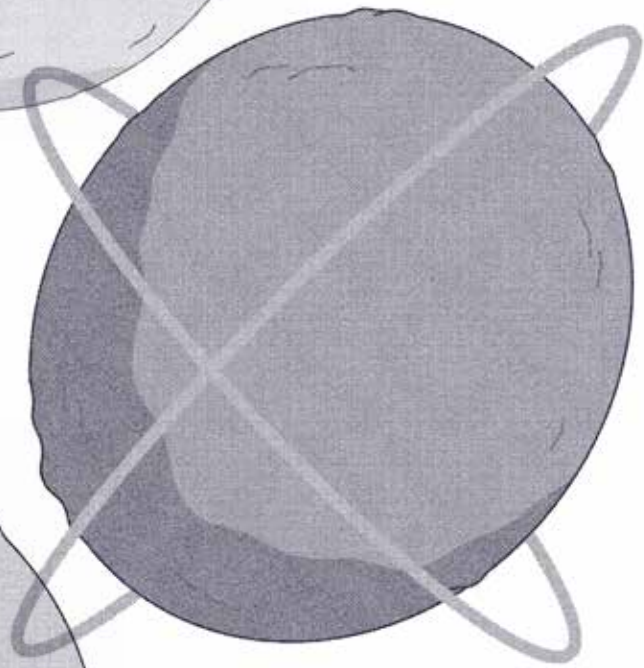
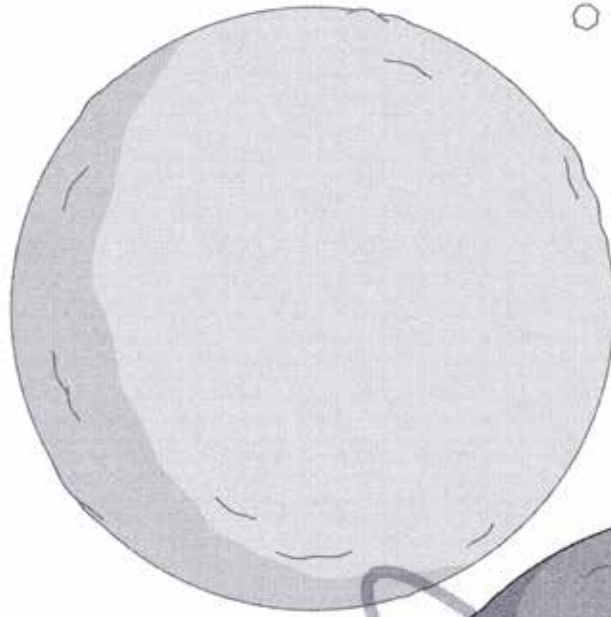
Eines dieser beiden Werkzeuge lässt sich sehr gut für die genauere Planung des Projektes einsetzen.

Let's play Moonshot (Gesamtzeit 3-4 Stunden)

So geht's:

- 1. Ein Warm Up deiner Wahl (5 - 10 Minuten)**
Suche dir aus der Liste der Warm-Ups eins aus, welches dir am besten gefällt.
- 2. Ideenrad (30 - 45 Minuten)**
Entwickle gemeinsam mit den SuS fiktionale Geschäftsmodelle, die auf Basis von zufälligen Wörtern generiert werden.
- 3. Moonshot (90 - 100 Minuten)**
Spiele gemeinsam Moonshot mit den den SuS. Es geht hierbei vor allem darum sich und seine Idee im Spiel gut zu präsentieren.
- 4. Lagerfeuer im Mondkrater (45 Minuten)**
Nutze die Moonshot Retrospektive, um spannende Prozesse, Learnings und Ideen aus der Spielrunde festzuhalten



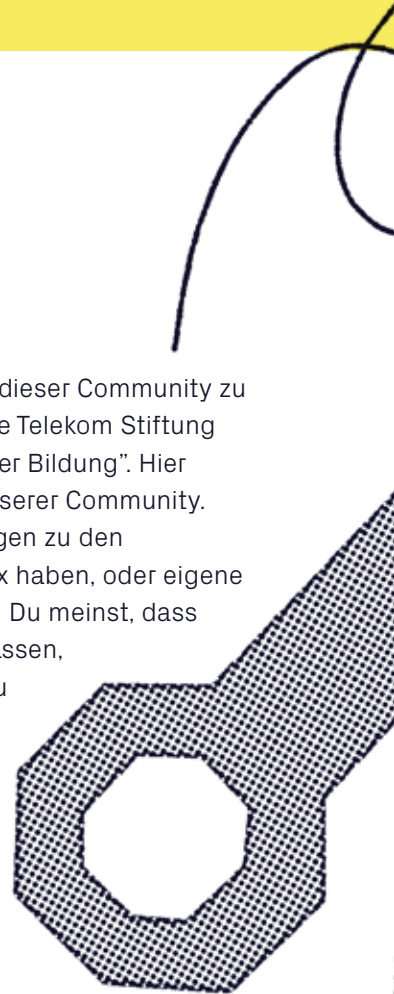


Eine kreative Community

Wir wünschen uns, dass diese Toolbox den Lernbegleitenden in Deutschland zusätzliche spannende Werkzeuge zur Verfügung stellt: Methoden, um den Unterricht kreativer zu gestalten, um neue Fragen aufzuwerfen, um das Gefühl der Selbstwirksamkeit der Jugendlichen zu stärken und ihren kreativen Willen zu wecken. Denn eins ist mittlerweile Konsens: Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration und Kommunikation zählen zu den zentralen Zukunftskompetenzen.

Um das breitflächig in die Praxis zu bringen, braucht es eine Gruppe von Lehrenden, die dieses Mindset vermitteln. Es braucht viele, die neue Impulse an ihre Schulen und in ihren Unterricht bringen wollen. Deshalb wollen wir mit dieser Toolbox eine Community of Practice ins Leben rufen. Diese soll aus Lehrenden bestehen, die mit Design Thinking und Moonshot arbeiten möchten oder einfach nur den Wunsch haben, die kreativen Kompetenzen ihrer Schützlinge zu fördern. Und dabei wollen wir sie mit allem unterstützen, was möglich ist.

Wenn Du Interesse hast, Teil dieser Community zu sein, dann folge der Deutsche Telekom Stiftung auf der Seite "Kreativität in der Bildung". Hier findest Du den Zugang zu unserer Community. Solltest Du selbst Anmerkungen zu den Werkzeugen in dieser Toolbox haben, oder eigene Methoden nutzen, von denen Du meinst, dass sie gut in eine Toolbox 2.0 passen, dann freuen wir uns, wenn Du Dich bei uns meldest. Denn diese Reise ist noch lange nicht zu Ende.





Über die Autoren

Till Hasbach

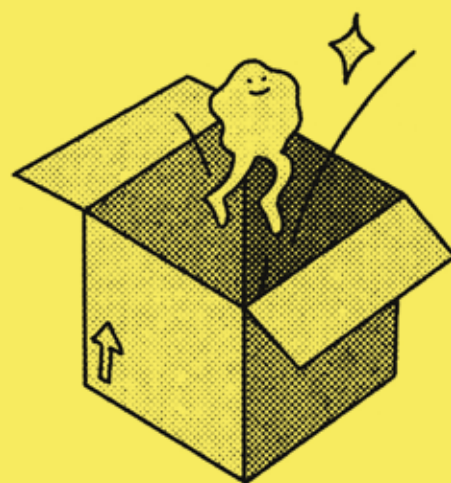
ist Gründer, Spieleentwickler und Kreativitätsexperte. Mit dem Innovationsspiel Moonshot hat er eine Methode entwickelt, die sowohl in Schulen als auch in DAX - Unternehmen auf spielerische Weise Kreativität fördert. Er lehrt als Dozent an der Universität der Künste Berlin darüber, wie wir unser Denken mit Innovationstechniken erweitern.



Stephan Pfof

ist CEO und Smart Work Guide bei Berlin Alley. Er berät Menschen und Organisationen aller Art zu Feedback und klugen Arbeitsweisen. Davor hat er unter anderem als Lehrer, in der Verwaltung und als Projektmanager gearbeitet. Er ist studierter Philosoph und hat das Buch "Wertschätzung. Ein Praxisbuch" geschrieben.

Alles startet mit einem Problem,
das es wert ist, gelöst zu werden.



Toolbox

Kreatives Lernen

Fragen finden. Ideen entwickeln. Loslegen.