

Acht Tipps gegen die Denkblockade Kreativer arbeiten mit der Walt-Disney-Methode

Wer im Job Ideen produzieren muss, leidet häufig an plötzlichen Denkblockaden. Um die Kreativität wieder anzukurbeln gibt es eine Vielzahl von Techniken: Wir stellen acht davon vor.

Tick, tack, die Zeit läuft. Bis zum Abend will der Chef das neue Strategiepapier sehen. Wo bleibt die zündende Idee? Einfach auf einen Geistesblitz zu warten, hilft dann wenig. Es gibt aber passende Übungen, um kreativen Ideen auf die Sprünge zu helfen.



N24 mobil connected by **e-plus+**

- + Flat in alle Handynetze
- + 150 Minuten ins Ausland
- + 150 SMS inklusive
- + Flat ins Festnetz

Jetzt bestellen!
Nur 24,95 € monatlich

N24 Jetzt informieren und im N24 Shop bestellen.

Brainstorming: Der Klassiker: Alle machen spontan Vorschläge, einer notiert sie, dann wird ausgewertet. Wichtig dabei: Die Ideenfindung von der Kritik trennen, erklärt Benno van Aerssen, der als Berater und Innovationscoach arbeitet.

"Viele machen den Fehler, dass sie zu schnell bewerten. Dann geht gleich die Schranke im Kopf runter."

635-Methode: Hier heißt die Aufgabe: Sechs Mitarbeiter schreiben je drei Ideen in fünf Minuten auf - daher der Name 635. Danach werden die Blätter reihum an den jeweiligen Nachbarn gereicht. Der arbeitet daraufhin die Ideen auf dem Blatt wiederum in fünf Minuten weiter aus. Der Vorteil gegenüber einem Brainstorming: "Man zwingt sich so, die Ideen vom Vorgänger aufzugreifen", erklärt Mehlhorn. Das sorgt für mehr Tiefgang und erbringt mehr Varianten eines Grundgedankens.

Brainwalking: Sitzen macht träge - auch im Kopf, erklärt Prof. Mehlhorn. Bewegung regt das kreative Denken an. Die Übung geht so: Man nehme mehrere Flipcharts. Auf den Blättern steht jeweils oben das Thema. Zuerst schreibt jeder spontane Einfälle auf das Flipchart-Blatt, bei dem er steht. Dann geht es los: Alle laufen im Raum herum und schauen sich an, was die anderen geschrieben haben. Das

ergänzen sie mit ihren Ideen und Assoziationen.

Kopfstand-Technik: Hier wird das Ausgangsproblem buchstäblich auf den Kopf gestellt, erklärt der Innovationscoach und Buchautor Jens-Uwe Meyer. Anstatt zu fragen: "Wie können wir unsere Kunden begeistern?", sollten Mitarbeiter sich fragen: "Wie können wir unsere Kunden verlieren?" Dann kämen sie auf Ideen wie "Nie ans Telefon gehen". Diese würden wieder ins Gegenteil verkehrt. So entstehen etwa die Ideen, in der Warteschleife der Kunden-Hotline einen Countdown laufen zu lassen oder einen Rückruf zur gewünschten Zeit anzubieten.

Reizwort-Analyse: Bei dieser Technik denken Mitarbeiter zuerst einmal an etwas ganz anderes, um auf Ideen für das Problem zu kommen. Das eignet sich etwa für ein Team, das ein neues Handy entwickeln soll. Sie wählen nun ein Wort, das nichts mit dieser Aufgabe zu tun hat - zum Beispiel "Baum", erklärt Mehlhorn. Als Nächstes übertragen sie die Eigenschaften des Wortes auf ihre Aufgabe. Ein Baum hat Blätter, sie spenden Schatten. Übertragen auf ein Handy könnte das zur Idee anregen, ein Handy mit einem Sonnenschutz am Rand zu bauen. Dann lässt sich das Display in heller Umgebung besser erkennen.

Mindmapping: Hier entwickeln Mitarbeiter assoziativ Ideen zu einem Thema, erläutert van Aerssen. Angenommen, es geht darum, den Internetauftritt der Firma zu verbessern. Dann schreibt man zunächst das Problem in die Mitte eines Papierbogens. Danach schreibt jeder Aspekte dazu, die damit in Verbindung stehen: etwa "neue Navigation" oder "mehr Bilder". So ergibt sich ein Baumdiagramm als Inspirationsquelle. Der Vorteil: Bei der Auswertung sieht man auf einen Blick, welche Dinge sich gut kombinieren lassen und was zusammenhängt, erklärt van Aerssen.

Walt-Disney-Methode: Der Filmemacher Walt Disney soll bei seiner Arbeit immer in drei Rollen geschlüpft sein: in die des Träumers, des Realisten und des Kritikers. Das können Berufstätige ihm nachtun - ein Beispiel: Gefragt sind Ideen für ein neues TV-Gerät. "Als Träumer überlegen Sie beispielsweise, dass Sie die Fernbedienung durch Gestensteuerung ersetzen wollen", erläutert Meyer. "Anstatt die Idee gleich wieder zu verwerfen, werden Sie zum Realisten und überlegen, wie Sie das genau umsetzen wollen. Erst am Ende kritisieren Sie die Idee." Am Ende komme vielleicht

heraus, dass nur einige Funktionen wie die Stummschaltung durch Gesten gesteuert werden. Sonst müsste der Zuschauer ständig mit den Armen herumfuchteln.

Sechs-Hüte-Übung: Auch hier nehmen die Teilnehmer jeweils eine bestimmte Sichtweise ein: Der weiße Hut steht etwa für den analytischen Blick auf objektive Fakten, der rote für Gefühle und Intuition. Den gelben Hut trägt der Optimist, der schwarze Hut ist für den Bedenkenträger. Der grüne Hut ist der kreative Kopf im Kreis, und der blaue Hut moderiert die Runde. Was das bringt? "Man zwingt sich, Fragen aus der anderen Perspektive zu betrachten", erklärt Meyer. Das Sorge dafür, dass die Teilnehmer sich nicht selbst blockieren und innere Widerstände überwinden.