

Ergänzung zu Video #1

Kreativitätstechniken

Hinweis zu diesem Download: Im Video habe ich Ihnen schnelle, sofort umsetzbare Mikro-Tools vorgestellt. Hier finden Sie nun **3 etwas umfangreichere Kreativitätstechniken**, die sich besonders für **komplexere Aufgaben oder Team-Workshops** eignen. Diese Techniken brauchen etwas mehr Zeit – liefern dafür **tiefer, analytischere Ergebnisse**.

#1 · Die 6-Hüte-Methode

Diese Methode eignet sich, wenn **viele Sichtweisen im Raum sind oder Entscheidungen objektiviert** werden sollen. Ideal für Teams, die Struktur brauchen (Meetings, Workshops), aber auch solo nutzbar.

Ziel: Ein Problem nacheinander aus **6 klar getrennten Blickwinkeln (mit "6 Hüten")** beleuchten und dadurch schneller zu guten, ausgewogenen Lösungen/Ideen kommen.

Herkunft: Edward de Bono, Six Thinking Hats (1985).

Prinzip: Nicht alles gleichzeitig denken, sondern strukturiert nacheinander. Durch das Tragen der unterschiedlichen "Hüte" oder das Verwenden der entsprechenden Karten (siehe nächste Seite), wechseln Sie die Perspektive.

Ergebnis: Ausgewogene Sicht, klare Entscheidung, bessere Teamkommunikation.

So geht's:

1. **Problem sichtbar machen** → Formulieren Sie das Thema in einem Satz, schreiben Sie diesen auf und legen Sie ihn für alle sichtbar in die Mitte.
2. **Arbeitsweise wählen:** Entweder gemeinsam reihum: Alle sprechen nacheinander mit demselben „Hut“ (z. B. zuerst alle Weiß, dann alle Rot ...). **oder:** Rollen fix vergeben: Jede Person übernimmt einen Hut für eine Runde (später gerne tauschen).
3. **Durchlauf der sechs Perspektiven:**
Weiß (Fakten) → Rot (Gefühl) → Schwarz (Vorsicht) → Gelb (Chancen) → Grün (Ideen) → Blau (Überblick/Steuerung)
1. **Beschluss & Next Steps / definieren des First Step.**

„Kein Hut? Kein Problem!“ → Karten statt Hüte:

Auf der nächsten Seite finden Sie ein Download-Blatt mit allen sechs "Hüten" zum Ausdrucken und Ausschneiden. Legen Sie die passende Karte vor sich, wenn Sie aus dieser Rolle sprechen.

Tipp: Heben Sie die Karten auf – einmal vorbereitet, immer wieder nutzbar. So sparen Sie Zeit, und je geübter Sie sind, desto erfolgreicher wenden Sie den Prozess an.

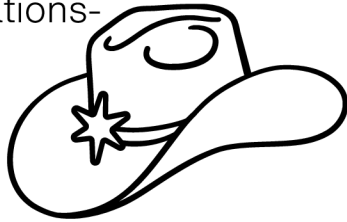


Drucken Sie diese Seite auf festem Papier aus und schneiden Sie die Kärtchen aus.
Nutzen Sie sie im Team oder allein als Denkipulse.

Weißer Hut → Fakten

Leitfragen:

- Welche überprüfbaren Fakten und Daten liegen vor?
- Fehlende Informationen?
- Wie verlässlich und aktuell sind unsere Informationsquellen?



Roter Hut → Gefühl/Intuition

Leitfragen:

- Spontane Gefühle / innere Reaktionen?
- Was sagt das Bauchgefühl?
- Emotionen oder Stimmungen?
- Innere Tendenz – Zustimmung, Skepsis oder Ablehnung?



Schwarzer Hut → Kritisches Denken & Risiken

Leitfragen:

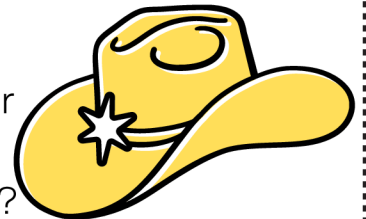
- Möglichen Fehler, Schwächen oder Risiken?
- Worst-Case-Szenario?
- Einwände oder Bedenken?
- Warnsignale, Erfahrungen?



Gelber Hut → Chancen & Nutzen

Leitfragen:

- Vorteile, Chancen, positive Effekte?
- Warum könnte diese Idee oder Entscheidung funktionieren?
- Langfristige Potenziale?
- Gewinn- oder Wachstumsmöglichkeiten?



Grüner Hut → Ideen & Kreativität

Leitfragen:

- Neue Ansätze, Varianten oder Alternativen?
- Verrückte Ideen?
- Ungewöhnliche, spielerische, oder mutige Lösungsätze?



Blauer Hut → Überblick & Steuerung

Leitfragen:

- Wo stehen wir aktuell im Denkprozess?
- Wie sichern wir die Ergebnisse?
- Was haben wir übersehen?
- Nächste Schritte?



#2 · Die Disney-Methode

Die Disney-Methode ähnelt der 6-Hüte-Methode – eignet sich aber **besser, wenn neue Ideen entwickelt oder Visionen in realistische Pläne überführt werden sollen**. Ideal für Projekte, die feststecken oder eine kreative Neuausrichtung brauchen.

Ziel: Eine Idee nacheinander aus vier klar getrennten Perspektiven betrachten – zuerst kreativ-visionär denken, dann realistisch planen, kritisch prüfen und zuletzt auf der Metaebene reflektieren, **bevor Ressourcen fließen**.

Herkunft: Walt Disney nutzte diesen Denkprozess bei der Entwicklung seiner Filme und Freizeitparks. Robert Dilts überarbeitete und strukturierte ihn später als Kreativ-Tool mit klar definierten Rollen.

Prinzip: Die Methode trennt Träumen, Planen, Prüfen und Reflektieren in **vier Phasen**. Und zwar **streng hintereinander**. Das **klare Trennen der Denkebenen** ist der Schlüssel zum Erfolg dieser Methode. Jede Phase/Rolle lenkt die Aufmerksamkeit bewusst auf eine andere Denkweise und schafft so **Balance zwischen Kreativität und Realität**.

Ergebnis: Eine ausgereifte Idee, die inspiriert, tragfähig ist und realistisch umgesetzt werden kann.

So geht's:

Vorbereitung: Markieren Sie vier Bereiche im Raum – „**Träumer*in**“, „**Realist*in**“, „**Kritiker*in**“ und „**Meta-Ebene**“. Wenn Sie die Möglichkeit haben, benutzen Sie 4 separate Räume. Wenn wenig Platz ist, legen Sie vier Karten mit diesen Bezeichnungen möglichst weit entfernt auf den Besprechungstisch.

Durchlauf: Das Team steigt **gleichzeitig in dieselbe Rolle** und durchläuft den gesamten Prozess so nacheinander aus allen Perspektiven.

→ **Träumer*in:** Wie sähe die perfekte Lösung aus, wenn ALLES möglich wäre? Welche Vision begeistert uns wirklich?

→ **Realist*in:** Wie lässt sich das umsetzen? Welche Ressourcen, Schritte und Menschen braucht es / welche haben wir?

→ **Kritiker*in:** Welche Risiken gibt es? Wo liegen Schwächen oder blinde Flecken?

→ **Meta-Ebene:** Wie stimmig ist das Ganze? Was lernen wir daraus? Welche nächsten Schritte sind sinnvoll?

Abschluss: Ergebnisse sammeln, priorisieren und nächste Schritte festlegen. Und auch hier: Definieren Sie auch den ersten kleinen Schritt schon im Detail.

Tipp: Wenn Sie alleine arbeiten, wechseln Sie nach jeder Rolle bewusst den Platz oder die Körperhaltung – das erleichtert den Perspektivenwechsel. Arbeiten Sie im Team, achten Sie darauf, dass immer nur eine Denkebene aktiv ist, damit der kreative Fluss nicht gestört wird. Bringen Sie das Team ggf. immer wieder gezielt in die Rolle zurück.



#3 · Die Osborn Methode / Checkliste

Diese Methode / Checkliste eignet sich immer dann, wenn Sie **etwas vorhandenes verbessern, vereinfachen oder neu denken möchten** – ob Produkt, Dienstleistung, Arbeitsablauf oder Kommunikation. Perfekt, wenn Sie sich fragen: „**Wie könnten wir das noch besser machen?**“ Ideal auch für Teams, die sich weiterentwickeln wollen, ohne gleich alles neu zu erfinden.

Ziel: Vorhandenes systematisch weiterentwickeln und frische Ideen finden – durch gezielte Fragen, die festgefahrene Denkmuster aufbrechen.

Herkunft: Alex F. Osborn, US-amerikanischer Werbefachmann, gilt als Vater des Brainstormings. Er entwickelte diese Checkliste in den 1950er-Jahren, um kreative Denkprozesse in Teams zu strukturieren.

Prinzip: Nicht immer muss man bei null anfangen. Die besten **Innovationen** entstehen oft dadurch, dass man etwas **Bestehendes verändert, kombiniert oder anders nutzt**. Die Osborn-Checkliste bietet dafür 9 einfache, aber wirkungsvolle Fragen, die helfen, Dinge aus neuen Blickwinkeln zu betrachten – schnell, strukturiert und mit Spaß am Denken.

Ergebnis: Eine Sammlung konkreter Ideen, wie Sie Bestehendes optimieren oder transformieren können – vom kleinen Prozessdetail bis zur großen Neuausrichtung. Das Ergebnis ist kein Zufallsprodukt, sondern ein Ideenpool mit klarer Umsetzungslogik: sofort testbare Ansätze, langfristige Entwicklungsoptionen und ein gestärkter Teamgeist.

So geht's:

- Wählen Sie Ihr Thema, Ihre Problemstellung, Herausforderung, oder Objekt.
- Das kann alles sein – ein Produkt, eine Dienstleistung, ein Prozess oder auch ein Kommunikationsweg.
- Gehen Sie die 9 Fragen der Checkliste auf der nächsten Seite durch.
- Schreiben Sie spontan auf, was Ihnen oder Ihrem Team dazu einfällt.
- Clustern Sie die Antworten.
- Welche Ideen lassen sich sofort umsetzen?
- Welche Ansätze / Ideen verdienen es, langfristig weitergedacht zu werden?
- Wählen Sie 1–2 Ideen aus. Und setzen Sie diese innerhalb der/den nächsten Woche(n) testweise um.

Tipp:

Wenden Sie die Checkliste regelmäßig an – z. B. bei der Produktentwicklung, Prozessoptimierung oder im Marketing.

Gerade in Teams wirkt sie wie ein kreativer Energieschub, weil jede Frage Denkräume öffnet, statt sie zu schließen.

Und das Beste: Sie funktioniert in nur 15 Minuten – und bringt Ergebnisse, die sofort umsetzbar sind.



Diese Checkliste hilft Ihnen, vorhandene Produkte, Prozesse oder Dienstleistungen kreativ weiterzuentwickeln – schnell, strukturiert und mit sofort umsetzbaren Ergebnissen.

Legen Sie Ihr Thema fest – und gehen Sie die Fragen Schritt für Schritt durch.

Notieren Sie spontane Gedanken, neue Kombinationen oder kleine Aha-Momente direkt daneben.

Die 9 Osborn-Fragen

1. Andere Verwendung

Wofür könnte man es noch einsetzen?

→ Neue Zielgruppen, neuer Zweck, anderer Markt, ... ?

2. Anpassen

Wie könnte man es anpassen?

→ Nach einem Vorbild, für neue Kund*innen, für andere Bedingungen, ... ?

3. Vergrößern

Was kann man verstärken oder erweitern?

→ Funktion, Wirkung, Reichweite, Nutzen, ... ?

4. Verkleinern

Was kann man vereinfachen oder reduzieren?

→ Aufwand, Material, Preis, Größe, Komplexität, ... ?

5. Ersetzen

Was könnte man austauschen?

→ Materialien, Abläufe, Partner*innen, Reihenfolge, ... ?

6. Umkehren

Was passiert, wenn wir es umdrehen?

→ Reihenfolge, Perspektive, Logik, Rollenverteilung, ... ?

7. Kombinieren

Was lässt sich verbinden?

→ Mit anderen Produkten, Services, Ideen, Tools, ... ?

8. Ändern

Was könnten wir verändern?

→ Farbe, Form, Zielgruppe, Tonalität, Zeitpunkt, ... ?

9. Weglassen

Was braucht es nicht wirklich?

→ Überflüssiges, Routinen, unnötige Zwischenschritte, ... ?

Tipp:

Halten Sie Ihre besten Ideen gleich fest – am besten auf Post-its oder einem Whiteboard. Wählen Sie anschließend 1–2 Ideen, die Sie sofort ausprobieren können. So wird aus einer Checkliste ein **echtes Innovationswerkzeug**.

Arbeiten Sie wirklich alle 9 Fragen durch, auch wenn ihr Produkt oder Problem auf den ersten Blick vielleicht für eine Frage nicht sofort passt. Denken Sie quer, lassen Sie sich auf den Prozess ein und seien Sie überrascht, was dabei herauskommt.



Impressum

Bitte beachten:

Dieses Arbeitsblatt / dieser Workshop darf ohne schriftliche Genehmigung der Autorin weder vollständig noch teilweise reproduziert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Dies gilt auch für die digitale, fotomechanische und elektronische Vervielfältigung, Verbreitung und Speicherung mittels elektronischer Systeme, das Kopieren, Drucken und Scannen.

Haftungsausschluss:

Die Inhalte dieses Arbeitsblattes / dieses Workshops wurden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte übernimmt die Autorin jedoch keine Gewähr. Bitte beachte, dass dieses Arbeitsmittel kein Ersatz für professionelle psychologische Beratung oder Therapie ist. Bei schwerwiegenden Problemen oder psychischen Erkrankungen empfehlen wir, professionelle Hilfe in Anspruch zu nehmen. Wir übernehmen keine Haftung für etwaige Schäden oder Verluste, die durch die Anwendung der Inhalte entstehen könnten. Die Nutzung der Inhalte erfolgt auf eigene Gefahr.

Kontakt:

MindMastery

Susanne Erhart
Wolf-Dietrich-Straße 9/1
5020 Salzburg
office@mindmastery.at

www.mindmastery.at
www.resilient-rebels.at

