



DAS ANTI – PROBLEM

DAS PROBLEM:

SCHRITT 1: Beschreiben Sie das Problem. Betrachten Sie dabei seine verschiedenen Bestandteile. (Bsp.: Malerarbeiten sind oft mit Chaos und Schmutz verbunden.)

!


DAS ANTI – PROBLEM:


SCHRITT 2: Kehren Sie das Problem inklusive seiner Bestandteile in das Gegenteil um und beschreiben Sie das Anti-Problem. (Bsp.: Wie kann man für noch mehr Chaos sorgen?)


(!)

ANTI – LÖSUNGEN:

SCHRITT 3: Sammeln Sie in der Gruppe mögliche Lösungsideen für das Anti-Problem. (Bsp.: Explodierender Farbeimer verteilt Farbe effektiv im Raum!)










PROBLEMÜBERTRAGUNG:

SCHRITT 4: Diskutieren Sie gemeinsam, welche neuen Erkenntnisse Sie hinsichtlich des eigentlichen Problems gewonnen haben und übertragen Sie die Anti-Lösungen auf das eigentliche Problem. Wichtig: Alle Teilnehmer sollten neue Ideen zur Problemlösung während der Diskussion festhalten – am besten durch eine kleine Skizze. (Bsp.: Kontrollierte Explosion könnte Farbe gezielt verteilen.)









SIX THINKING HATS

ANLEITUNG:

SCHRITT 1: Formulieren Sie eine klare Beschreibung des Problems und der vorhandenen Lösung, damit alle Teilnehmer ein gemeinsames Verständnis entwickeln.
Bsp.: Besserer Service beim Einkaufen, der den aktuellen Bedürfnissen der Menschen entspricht (viel unterwegs, wenig Zeit, gesunde Ernährung, Fitness, frische und gesunde Produkte). Vorhandene Lösung: Marktstände tun sich zusammen und bieten einen wöchentlichen Lieferservice nach Hause an.

SCHRITT 2: Verteilen Sie die 6 Rollenkarten je nach Vorliebe oder nach dem Zufallsprinzip.
Jeder Teilnehmer sollte sich einen Moment lang mit seiner Rolle vertraut machen.

- Weiß** – analytisches Denken: Fakten
- Rot** – emotionales Denken: Gefühle, Emotionen
- Schwarz** – kritisches Denken: Probleme, Risiken
- Gelb** – Optimistisches Denken: Best Case Szenario, teilweise spekulativ
- Blau** – strukturiertes Denken: Überblick, Big Picture
- Grün** – kreatives Denken: neue Ideen, neue Alternativen

SCHRITT 3: Der „blaue Hut“ eröffnet die Diskussion, indem er die gewählte Problemlösung vorstellt.
Bsp.: „Tolle Idee! Um den Kunden noch frischere Eier anzubieten, könnten wir Hühner ausliefern, die dem Kunden frische Eier legen!“
Die Teilnehmer antworten entsprechend ihrer Rolle, sodass eine offene Diskussion entsteht.
Bsp.: Der Kritische: „Das ist nicht umsetzbar und sicher auch nicht gewollt von den Kunden. Das Huhn macht viel zu viel Dreck, verursacht Arbeit, die der Kunde nicht haben will.“

SCHRITT 4: Jeder Teilnehmer notiert Anmerkungen und Kritikpunkte aus Sicht seiner Rolle auf Post-its.

SCHRITT 5: Abschließend verlassen die Teilnehmer ihre Rolle, reflektieren gemeinsam die gesammelten Argumente und optimieren die Idee.

WEISS



Analytisches Denken
Fakten

WWW.TOI.EXPERT

TOI TOOLS OF INNOVATORS

ROT



Emotionales Denken
Gefühle, Emotionen

WWW.TOI.EXPERT

TOI TOOLS OF INNOVATORS

SCHWARZ



Kritisches Denken
Probleme, Risiken

WWW.TOI.EXPERT

TOI TOOLS OF INNOVATORS

GELB



Optimistisches Denken
Best Case Szenario,
teilweise spekulativ

WWW.TOI.EXPERT

TOI TOOLS OF INNOVATORS

BLAU



Strukturiertes Denken
Überblick, Big Picture

WWW.TOI.EXPERT

TOI TOOLS OF INNOVATORS

GRÜN



Kreatives Denken
Neue Ideen, neue Alternativen

WWW.TOI.EXPERT

TOI TOOLS OF INNOVATORS



BISOZIATION

DAS PROBLEM:

SCHRITT 1: Beschreiben Sie das Problem. Betrachten Sie dabei seine verschiedenen Bestandteile.

!

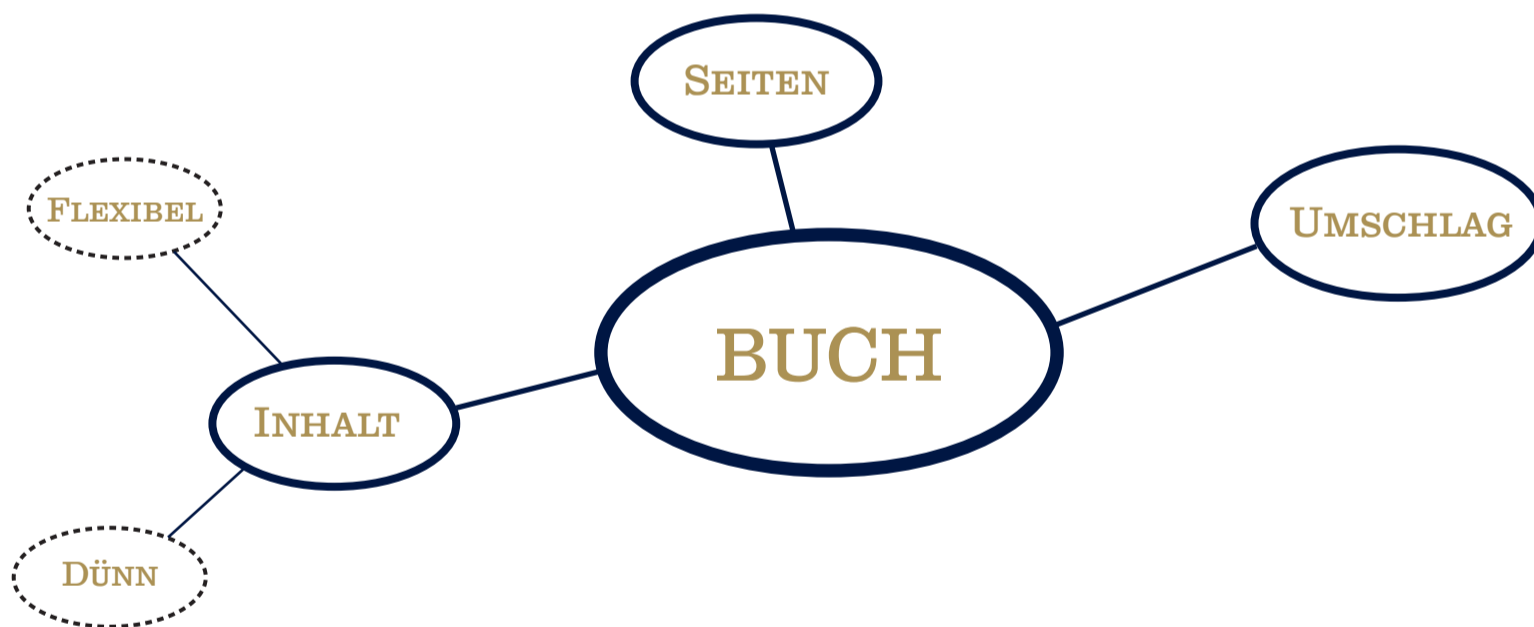
BISOZIATIONSOBJEKT:

SCHRITT 2: Suchen Sie Objekte, wie zum Beispiel ein Buch oder einen Schwimmflügel, Fotos von Gegenständen oder Personen, Zeitungsausschnitte, Videos oder ähnliches, die nichts mit dem eigentlichen Problem zu tun haben. Seien Sie mutig! Wenn es nicht funktioniert, nimmt man später einfach das nächste Objekt.

🔗

BISOZIATIONS MINDMAP:

SCHRITT 3: Übertragen Sie die Mindmap-Struktur auf ein Whiteboard oder ein Flipchart. Notieren Sie die Bestandteile eines dieser Objekte in den großen Blasen (Bsp.: Seite) und beschreiben Sie die verschiedenen Eigenschaften jedes Bestandteils in den kleineren Blasen (Bsp.: dünn).



DISKUSSION:

SCHRITT 4: Diskutieren Sie Analogien zwischen dem Problem (Bsp.: Handgepäck im Flugzeug braucht zuviel Platz) und den Eigenschaften des Assoziationsobjektes (Bsp.: Buch) und skizzieren Sie alle Ideen zur Lösung, die während der Diskussion aufkommen (Bsp.: Spezielle Gepäckstücke, die vor dem Einsteigen vakuumiert werden). Haben Sie Schritt für Schritt alle Bestandteile des Objektes abgearbeitet, können Sie ein neues Assoziationsobjekt auswählen.

???

SCAMPER

DAS PROBLEM:

SCHRITT 1: Beschreiben Sie das Problem. Betrachten Sie dabei seine verschiedenen Bestandteile.

!

BESTEHENDE LÖSUNG:

SCHRITT 2: Beschreiben Sie kurz Ihre bisherige Lösung für das Problem.



SCAMPER-FRAGEN:

SCHRITT 3: Entwickeln Sie für jedes Scamper-Prinzip eine oder mehrere Fragen, die Sie herausfordern, Ihre Idee kritisch zu hinterfragen.

SUBSTITUTE: Ersetzen von Komponenten, Personen, Bestandteilen



COMBINE: Kombinieren mit Funktionen und Bestandteilen anderer Produkte, Services und Lösungen



ADAPT: Veränderung von Komponenten, Funktionen, Personen



MAGNIFY: Veränderung der Größe oder des Maßstabs



PUT TO OTHER USES: Überprüfen verschiedener Anwendungsbereiche, Nutzergruppen, Verwendungen



ELIMINATE: Entfernen von Komponenten, Funktionen, Personen. Vereinfachung, Reduktion auf den Kernnutzen.



REARRANGE: Veränderung und Umkehren von Bestandteilen, Nutzen, Funktionsweisen



SCAMPER-DISKUSSION

SCHRITT 4: Diskutieren Sie die verschiedenen Scamper-Fragen in der Gruppe. Dokumentieren Sie währenddessen alle Veränderungen, Adaptionen oder neue Ideen jeweils auf einem A5-Papier in Form einer kleinen Skizze.