



Inhalt:

- Was ist es?
- Wie geht es?
- Was bringt es?
- Beispiel: Gehirnjogging im Internet
- Was ist zu beachten?
- Tipps und Tricks

DenkTipp Nr. 3:

Walt Disney Denkstühle

von Heiko Spindler

Auf der Suche nach besonders kreativen Menschen findet man sicher den berühmten Filmproduzenten und Erfinder Walt Disney (1901 - 1966). Er ist bekannt für seinen Perfektionismus und visionäre Energie. Mit der Vermarktung seiner Zeichentrickfilme hat er ein global erfolgreiches Imperium im Medienbereich erschaffen. Wie kam er auf seine Ideen?

Was ist es?



Walt Disney wählte verschiedene Stühle, mit denen er sich zielgerichtet in jeweils eine unterschiedliche Denkart versetzte. Dabei werden die Denkart nicht nach jeder Idee gewechselt, sondern man schöpft eine Denkart aus, bevor man zu einer neuen übergeht. Er benutzte folgende Denkart: **Träumer**, **Realist** und **Kritiker**. Walt Disney selbst nannte seine Vorgehen „imagineering“ und hat es selbst über Jahre angewendet.

Durch diese Denkart wird das Entstehen einer Idee von deren Bewertung und Umsetzung getrennt. Man verfällt nicht so leicht in das übereilte Verwerfen einer Idee, weil der innere Kritiker viele Risiken sieht. Die Methode wurde im Rahmen von NLP aufgegriffen und zur Walt Disney Kreativitätsstrategie erweitert.

Wie geht es?



Die Methode benutzt die folgenden drei Denkart:

Der Träumer:

Mit dieser Denkart ist alles ohne Kritik und Prüfung auf Machbarkeit möglich. Visionen und Luftschlösser können ausgeschmückt werden. Die zentralen Fragen sind:

- Was ist der ideale Zustand?
- Was könnte erreicht werden?
- Welche Möglichkeiten liegen in dem Vorhaben?

Der Realist:

Der Realist geht mit Logik, Realismus und gesunden Menschenverstand ans Werk, um das Projekt zu realisieren. Ziel sollen konkrete Schritte für die Verwirklichung sein:

- Wie könnte man die Idee in die Tat umsetzen?
- Was muss getan werden? Welche Schritte sind konkret notwendig?

Der Kritiker:

Der Kritiker muss die positiven und negativen Punkte beleuchten und die Schwachstellen ans Licht zerrén:

- Was muss verbessert werden, damit es gelingt?
- Welche Risiken treten auf, wie können diese abgemildert werden?
- Was passiert im schlimmsten Fall?
- Was sind die Vorteile und die Nachteile?



Abbildung 1: Übersicht der Denkstühle

Durchführung:

Starten Sie mit dem Träumer und erarbeiten Sie Visionen vom Idealzustand. Danach deckt der Kritiker die Schwachstellen auf. Zum Schluss erarbeitet der Realist konkrete Umsetzungspläne. Der Realist findet auch konkrete Schritte, um die vom Kritiker gefundenen Risiken zu beseitigen oder abzumildern. Nach dem ersten Durchlauf können die Stühle in einer beliebigen Reihenfolge erneut eingenommen werden, um zum Beispiel eine Idee auf dem Träumer Stuhl weiter auszuarbeiten.

Was bringt es?



- ▶ Die Denkart bringen Struktur und Ordnung in den kreativen Prozess und helfen, nicht zu sehr in einzelne Visionen abzudriften.
- ▶ Die Bewertung der Ideen und die Vorbereitung der Umsetzung sind Teil der Methode.
- ▶ Die Technik ist sehr einfach und leicht anwendbar.
- ▶ Die Methode ist für Teams oder einzelne Personen geeignet.
- ▶ Bewusstes Einnehmen einer Denkart hilft bei der Trennung der Ideen-Erzeugung von der Bewertung und der Umsetzung.



Beispiel: Gehirnjogging im Internet



Wie leicht die Technik funktioniert zeigt ein Beispiel:
**Entwickeln Sie Ideen für einen Internetdienst, der
Rätsel und Aufgaben für Gehirnjogging anbietet.**

1. Der Träumer

- Benutzer verbessern Ihre geistigen Fähigkeiten
- Benutzer messen sich im Wettkampf / Olympiade
- Neue Aufgaben sollten regelmäßig erscheinen
- Neuartige Aufgabentypen sollten Spaß und immer neue Herausforderungen bringen

2. Der Kritiker

- Es gibt ähnliche Seiten. Wie kann man sich von diesen abgrenzen und etwas Neues anbieten?
- Bezahlung, Sicherheit und Verfügbarkeit sind kritische Erfolgsfaktoren Bücher und Computerspiele sind Konkurrenz.
- Hält das Gehirnjogging den Kopf wirklich fit? Gibt es Untersuchungen oder Studien hierzu?

3. Der Realist

- Aufgabe: Nach Studien zur Wirkung von Gehirnjogging suchen.
- Kritische Masse an Inhalten ist notwendig. Aufgabe: Wie können die Rätsel erstellt werden?
- Verschiedene Schwierigkeitsstufen von Rätseln anbieten. Aufgabe: Welche Rätseltypen gibt es?
- Ergonomie muss leicht und übersichtlich sein. Aufgabe: Erstellen eines Designs für die Seite.

Durch den Realisten entstehen konkrete Aufgaben, die jetzt umgesetzt werden. Abhängig von den Ergebnissen der Aufgaben wird das Vorhaben weiter verfolgt.

Was ist zu beachten?



Die Technik garantiert nicht das Finden genialer Ideen. Sie hilft die Denkkarten zu trennen. Wichtig ist, die Denkkarten nicht zu schnell zu wechseln.

Als Träumer ist zu beachten:

Der Träumer läuft oft Gefahr zu sehr in Visionen

abzuleiten und sich von der Fragestellung zu lösen.

Als Kritiker ist zu beachten:

Der Kritiker darf nicht zu negativ sein. Er soll die Probleme finden, aber grundsätzlich an die Idee glauben.

Bei Teams ist zu beachten:

Bei Gruppenarbeit ist wichtig, dass alle Teilnehmer zu einem Zeitpunkt die gleiche Denkart nutzen. Sonst würde der Kritiker die Rohideen zerstören.

Tipps und Tricks



Durchführung:

- Schaffen Sie eine örtliche oder visuelle Trennung der Denkstühle. Dies können Sie mit wenig Aufwand durch farbiges Papier oder bunte Stifte erreichen.
- Wenn der Kritiker Risiken formuliert, sollten sofort Wahrscheinlichkeit und maximale Auswirkung mit erfasst werden.
- Wechseln Sie die Stühle nicht zu schnell (frühestens nach 5 Minuten).
- Lassen Sie keine Denkart dominieren. Oft haften wir zu stark an einer Art, die uns besonders liegt. Definieren Sie einen zeitlichen Rahmen: Wenn 4 Minuten keine neuen Impulse kommen, wird der Stuhl gewechselt.

To dos und Aufgaben:

Die Praxis zeigt, dass sich die gefundenen Fragen nicht direkt beantworten lassen. Sammeln Sie die Fragen, und recherchieren Sie im Nachgang.

Moderator:

Für die Anwendung im Team ist ein Moderator erforderlich, der den Prozess steuert und die Ergebnisse dokumentiert.

Übersicht: Walt Disney Denkstühle

Art der Technik	intuitive Kreativitätstechnik
Anwendung	Einfach
Geeignet für	Viele Aufgabenstellungen
Durchführung	Einzelne Personen oder Gruppen
Zeitbedarf	Wenige Stunden

Mehr Informationen:

<http://www.denktipps.de/ideen/walt-disney-denkstuehle>

Tabelle 1: Übersicht zur Methode

HirnSport.de

HirnSport.de bietet aktuelle Artikel und Rätsel, um Ihre "Grauen Zellen" zu trainieren. Der Dienst ist komplett kostenlos. Die wichtigsten Themen sind Kreativität, Gedächtnis, Gehirnjogging, Mind Mapping und Kreativitätstechniken (z. B. Brainstorming, Reizwort-Analyse, Brainwriting).

Denk Tipps

Die HirnSport.de Denk Tipps geben einen schnellen Überblick zu Kreativitätstechniken, Arbeits- und Denktechniken. Weitere Denktipps: Mind Mapping, Brainstorming, Kreativ-Workshop organisieren, Denkhüte (DeBono).

Der Autor

Heiko Spindler ist Software Architekt und Autor für Themen rund um die Software Entwicklung. Er spricht regelmäßig auf Konferenzen und schreibt Fachartikel. Als Dozent unterrichtet er seit 2007 an der Fachhochschule Gießen-Friedberg im Studiengang der Wirtschaftsinformatik. Zusätzlich beschäftigt er sich seit vielen Jahren mit Kreativität, Denksport, Mind Mapping und Gedächtnistraining. Heiko Spindler betreibt das Internet-Portal HirnSport.de und ist Buchautor zum Thema Gehirnjogging. Als zertifizierter Trainer gibt er sein Wissen in Form von offenen und geschlossenen Seminaren, Workshops und Trainings weiter.