

Delight

„Die beste Methode, eine gute Idee zu bekommen,
ist, viele Ideen zu haben.“

Linus Pauling

Anleitung

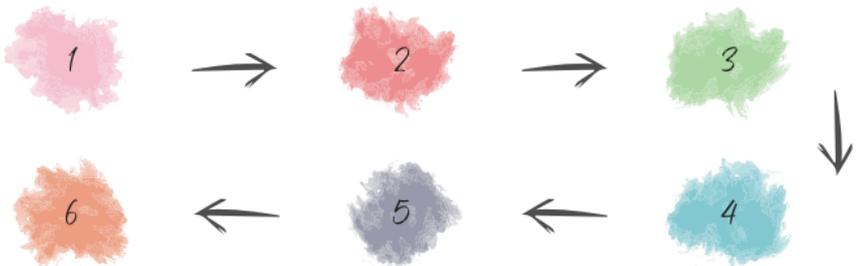
Inhalt

- 4 Anleitungskarten
- 1 Spielbrett
- 33 Methodenkarten
- 12 Break-Karten
- 8 Vertrauenskarten
- 18 Inspirationskarten

Delight soll euch dabei helfen, Projekte und Problemstellungen kreativ zu bearbeiten und innovative Lösungen zu finden. Euer Arbeitsprozess wird dabei durch den strukturierten Aufbau und die abwechslungsreichen Methoden des Sets unterstützt und kreatives Arbeiten gefördert. Das bringt euch nicht nur eine andere Sichtweise auf das Problem/die Herausforderung, sondern auch Spaß bei der Lösungsentwicklung.

Bei Delight durchläuft ihr 6 Phasen eines wissenschaftlich fundierten, kreativen Problemlösungsprozesses. Pro Phase stehen euch verschiedene Arbeitsmethoden zur Verfügung.

Aufbau



Die 6 Phasen im Arbeitsprozess sind:

1. Problementdeckung
2. Informationssuche, -aufnahme, und -bewertung
3. Kombination von Konzepten und Ideenfindung
4. Ausarbeitung von Lösungsansätzen
5. Ideenbewertung
6. Anpassung und Umsetzung

Diese Phasen durchläuft ihr nacheinander, um am Ende eine kreative Problemlösung zu erhalten. Ihr findet die Phasen farblich markiert auf dem Delight-Spielbrett wieder. Hier könnt ihr außerdem den Zweck und das zu erreichende Ziel jeder Phase nachlesen.

Jede Phase beinhaltet eine Auswahl an Methoden, die das Erreichen des Phasenziels unterstützen. Pro Phase einigt ihr euch auf (mindestens) eine Methode, die am passendsten für eure Problemstellung ist und die ihr gemeinsam durchführen wollt. Um eure Auswahl und euren Fortschritt zu dokumentieren, könnt ihr die Karte der von euch gewählten Methode auf das vorgesehene Phasen-Feld auf dem Spielbrett legen.

Zusätzlich zu den Methodenkarten gibt es drei Arten von Zusatzkarten: Break-, Inspirations- und Vertrauenskarten. Diese sollen eure Kreativität zusätzlich fördern und euren Gruppen- bzw. Denkprozess unterstützen.

Phasen

In den Phasen, die ihr nacheinander durchlaufen werdet, verfolgt ihr unterschiedliche Ziele. Konzentriert euch auf diese, um nicht vorzugreifen!

Phase 1 – Problementdeckung

Hier geht es um das Identifizieren und Definieren eures Problems. Das Wort "Problem" steht hierbei keinesfalls nur für problematische Umstände, die eine Lösung zwingend erfordern, sondern sollte eher als Aufgabe oder Herausforderung verstanden werden. Wichtig ist hier, das Problem aus unterschiedlichen Perspektiven und in seiner Komplexität zu erfassen.

Ziel: Ein klar definiertes Problem/Herausforderung, das alle in der Gruppe teilen

Phase 2 – Informationssuche

Um ein Problem konkretisieren und besser verstehen zu können, werden weitere Informationen benötigt.

Ziel: Kontextinformationen zu Entstehung und Umfeld des Problems/der Herausforderung sind bekannt

Phase 3 – Kombination von Konzepten und Ideenfindung

Hier werden mögliche Lösungen für das Problem/die Herausforderung entwickelt. Dabei geht es in erster Linie um möglichst viele und möglichst unterschiedliche Lösungsansätze.

Ziel: Entwicklung möglichst vieler Lösungsideen

Phase 4 – Ausarbeitung von Lösungsansätzen

Eine Idee ist nicht mit einem Produkt gleichzusetzen. In dieser Phase werden mehrere Ideen zu einem Lösungsansatz weiterentwickelt.

Ziel: Ausgearbeitete Lösungsansätze

Phase 5 – Ideenbewertung

Bevor etwas tatsächlich umgesetzt wird, sollte geprüft werden, wie nützlich oder originell ein Lösungsansatz ist. Eine frühe Bewertung führt später zu besseren Ergebnissen.

Ziel: Nachvollziehbare Entscheidung, welcher Ansatz weiterverfolgt werden soll

Phase 6 – Anpassung und Umsetzung

Gerade wenn man einen Lösungsansatz tatsächlich umsetzt und an reale Bedingung anpasst, können neue Herausforderungen/ Beschränkungen entstehen. So können Modifikationen an der ursprünglichen Idee notwendig werden.

Ziel: Herausforderungen erkennen und Modifikation vornehmen bzw. planen

Tipp:

Auf jeder Methodenkarte findet ihr eine Zeitangabe. Diese ist jedoch nicht in Stein gemeißelt! Je nachdem wie groß eure Gruppe ist, kann es durchaus sein, dass ihr für die beschriebenen Methoden mehr oder weniger Zeit benötigt. Richtet euch hier nach euren Bedürfnissen und passt die Zeitvorgaben bei Bedarf an.

Zusatzkarten

Vertrauenskarten dienen dazu, dass ihr euch innerhalb eures Teams besser kennenlernt, um eure vorhandenen Stärken einschätzen und gezielt einsetzen zu können. Außerdem arbeitet man häufig in Teams, mit denen man noch nicht vertraut ist und Teamwork macht doch gleich viel mehr Spaß, wenn man sich etwas besser kennt. Ein gutes Verhältnis innerhalb der Gruppe fördert zudem die Kreativität!

Inspirationskarten beinhalten Fallbeispiele, passende Zitate oder Erfahrungen bekannter Persönlichkeiten, die euch dabei helfen sollen, Ideenansätze zu entwickeln und eurer Problemlösung näher zu kommen. Wichtig bei den Inspirationskarten ist, dass sie bereits den einzelnen Phasen zugeordnet sind. Achtet also auf die Phasenangaben auf den einzelnen Karten!

Break-Karten helfen euch Pausen zu machen. Das Beschäftigen mit anderen Themengebieten und Aufgaben während des Kreativprozesses hilft euch dabei, für kurze Zeit Abstand zu eurem eigentlichen Problem zu bekommen und festgefahrene Denkansätze zu durchbrechen.



Wilde Ideen kann man nur entwickeln, wenn sich der Einzelne der Gruppe öffnen kann. Nutzt zu Beginn eine oder mehrere Vertrauenskarten, um euch besser kennen zu lernen und als Gruppe arbeitsfähig zu werden. Besonders wenn sich das Team noch nicht kennt, gilt es hier, Zeit und Energie für das Kennenlernen zu investieren. Das zahlt sich später aus! Auch zwischen den Phasen 1 und 2 bzw. 2 und 3 lohnt sich der Einsatz der Vertrauenskarten.

Inspirationskarten helfen euch zu Beginn jeder Phase das richtige Mindset zu entwickeln. Das Mindset von und für Delight lässt sich mit 6 einfachen Regeln beschreiben:

1. Es gibt keine falschen Ideen oder Ansätze
2. Jede Meinung ist gleich viel wert
3. Seid offen für Verrücktes und Unbekanntes
4. Es gibt kein scheitern, es gibt nur ausprobieren
5. Motiviert euch gegenseitig und holt jeden mit ins Boot
6. Traut euch, eure Meinung zu äußern und eure Ideen einzubringen

Kurzum, habt Spaß und seid offen für Neues!

Die Break-Karten nutzt ihr immer dann, wenn ihr eine Pause nötig habt und den Kopf freibekommen müsst.

ROLLEN

Während des Arbeitens mit Delight gibt es zwei Rollen, die von jeweils einem Teammitglied besetzt werden sollten. Um für genügend Abwechslung zu sorgen, werden die beiden Rollen pro Phase neu vergeben. Dies könnt ihr entweder nach dem Prinzip „Freiwillige vor“ oder per Los entscheiden. Folgende Rollen werden benötigt:

Moderator

Der Moderator leitet die jeweilige Phase, indem er die Zeit stoppt und darauf achtet, dass auf das definierte Ziel der Phase hingearbeitet wird. Oft verliert man inmitten der kreativen Arbeit den Überblick, weshalb es sehr wichtig ist, dass auf die Zeit geachtet und nicht vom eigentlichen Ziel abgewichen wird. Achtet besonders darauf, nicht zu früh Lösungen zu entwickeln!

Protokollant

Der Protokollant hält alle Erkenntnisse fest, die während der Phase gesammelt werden und strukturiert zudem die Ergebnisse, die ihr gemeinsam im Team erarbeitet. Dies ist wichtig, da die einzelnen Phasen immer auf die Ergebnisse der vorangegangenen Phase aufbauen.

Und jetzt gutes Gelingen!