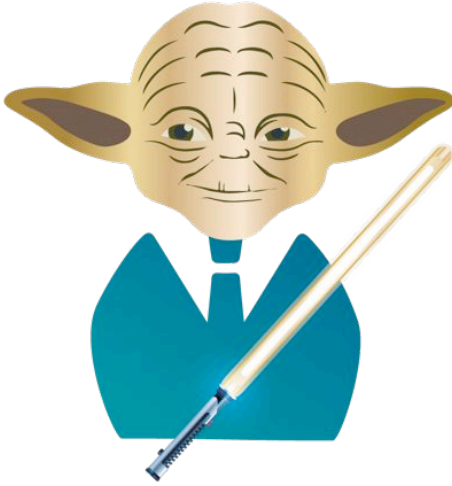




Arbeitsblatt 20:

Übungsfolge – Science Fiction Modus



Haben Sie die Frage nach dem „wie“, nach der Umsetzung, aus Ihrem Ideenfindungsprozess gestrichen?

Sind Sie gedanklich schon auf dem Weg zu Ihrem Brain Trek? Hin zu Ideen, die noch nie ein Mensch zuvor gedacht hat?

Auch dies ist nur eine Frage der Übung, je häufiger Sie Ihre Frage, Ihr Problem ganz aus den Rahmenbedingungen gelöst haben, desto einfacher wird Ihnen dieser Schritt fallen. Irgendwann wird es dann schon fast normal für Sie sein.

Lösen Sie Ihre Probleme, ohne auf die Umsetzung und ohne auf einschränkende Rahmendaten Rücksicht zu nehmen.



Kennen Sie das 9-Punkt-Problem?

Auf den kommenden Seiten stelle ich Ihnen eine relativ bekannte Problemstellung vor. Blättern Sie also bitte nicht vor, sondern versuchen Sie die Lösung selbst zu erarbeiten.

Aber ist diese erste Lösung auch schon der „Science Fiction Modus“? Nein, die erste Idee ist fast nie bereits die beste. Schritt für Schritt führe ich Sie zu weiteren Lösungen, bis Sie nicht nur über den Tellerrand schauen, sondern ihn ganz verlassen haben.

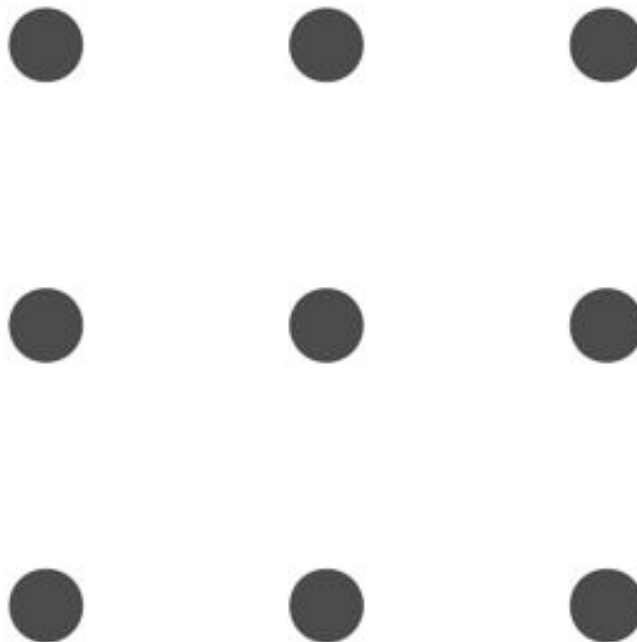
Im Podcast erwähnte Links:

- Der Blog zum Podcast. Diskussions- und Austauschplattform für alle Hörer:
www.was-ist-kreativität.de/podcast
In dieser Rubrik finden Sie auch immer wieder ergänzende Anmerkungen und Blogbeiträge zu den einzelnen Folgen.
- Information und Inhalte vergangener Beiträge können Sie natürlich gerne auch abrufen, wenn Sie später eingestiegen sind oder einmal einen Tu´sletter verpasst haben:
www.nils-bäumer.de/podcastinhalte
- Wenn Sie mehr zu mir, meinen Produkten (CD´s, Kreativität41 - die APP zur Ideengenerierung, dem Kaleidozyklus zum Podcast, Bücher usw.) erfahren wollen:
www.nils-bäumer.de/kreatives
- Schriftbild „Dufter Typ“ in Spiegelschrift in einem Internetshop:
<http://www.spreadshirt.de/dufter%20typ+geschenke>
- The Awareness Test im Internet bei Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ahg6qcgoay4>



Das 9-Punkt-Problem

Das Neun-Punkt-Problem ist eine Aufgabenstellung aus dem Bereich des praktischen Problemlösens in der Denkpsychologie. Die Aufgabe besteht darin, 9 quadratisch angeordnete Punkte mit einem Stift durch vier bzw. vier oder weniger geraden Linien zu verbinden, ohne den Stift abzusetzen.



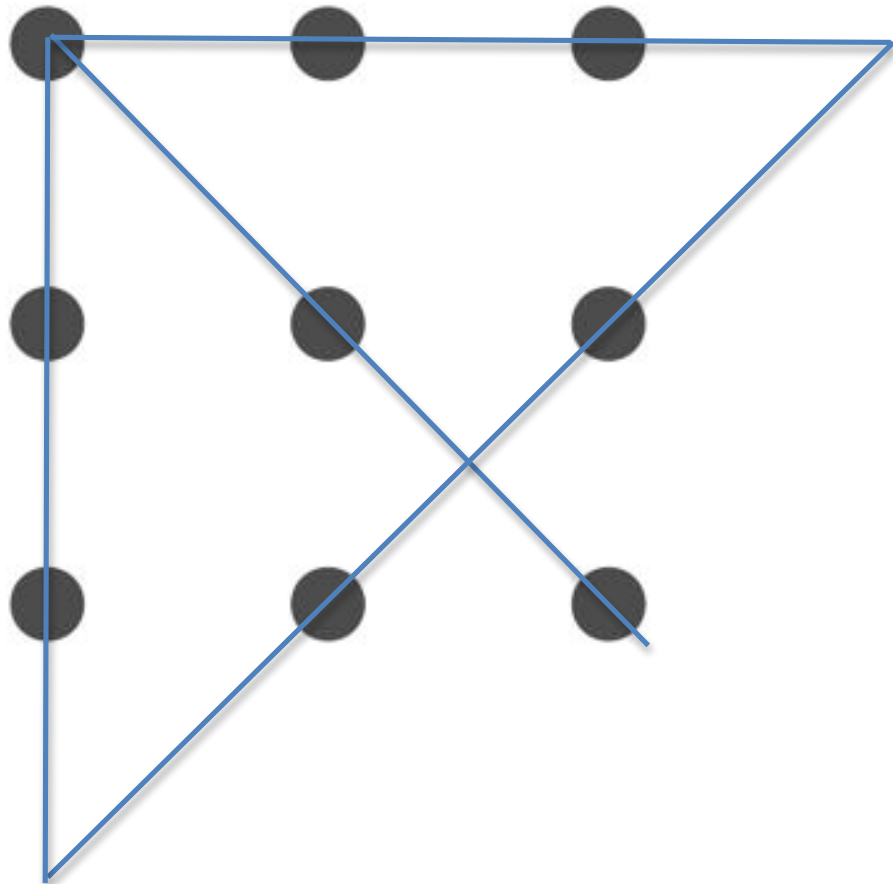
Versuchen Sie erst eine eigene Lösung zu finden, bevor Sie sich die nächste Seite ansehen.



Das 9-Punkt-Problem

In Experimenten wurde die Herangehensweise von Versuchspersonen an dieses Problem untersucht. Versuchspersonen, die diese Aufgabe lösen, brauchen oft sehr lange, bis sie zu einer Lösung des Problems gelangen. Dies liegt daran, dass Personen oft dazu neigen, zusätzliche Einschränkungen bei der Lösung von Problemen vorzunehmen. Beispielsweise versuchen Versuchspersonen oft, beim Zeichnen der Striche nicht das Quadrat zu verlassen.

Eine Lösung des Problems ist daher:



Sie haben die Lösung herausgefunden? Perfekt. Aber ist das schon der Science Fiction Modus? Oder können wir noch weitere, vielleicht bessere Lösungen finden?

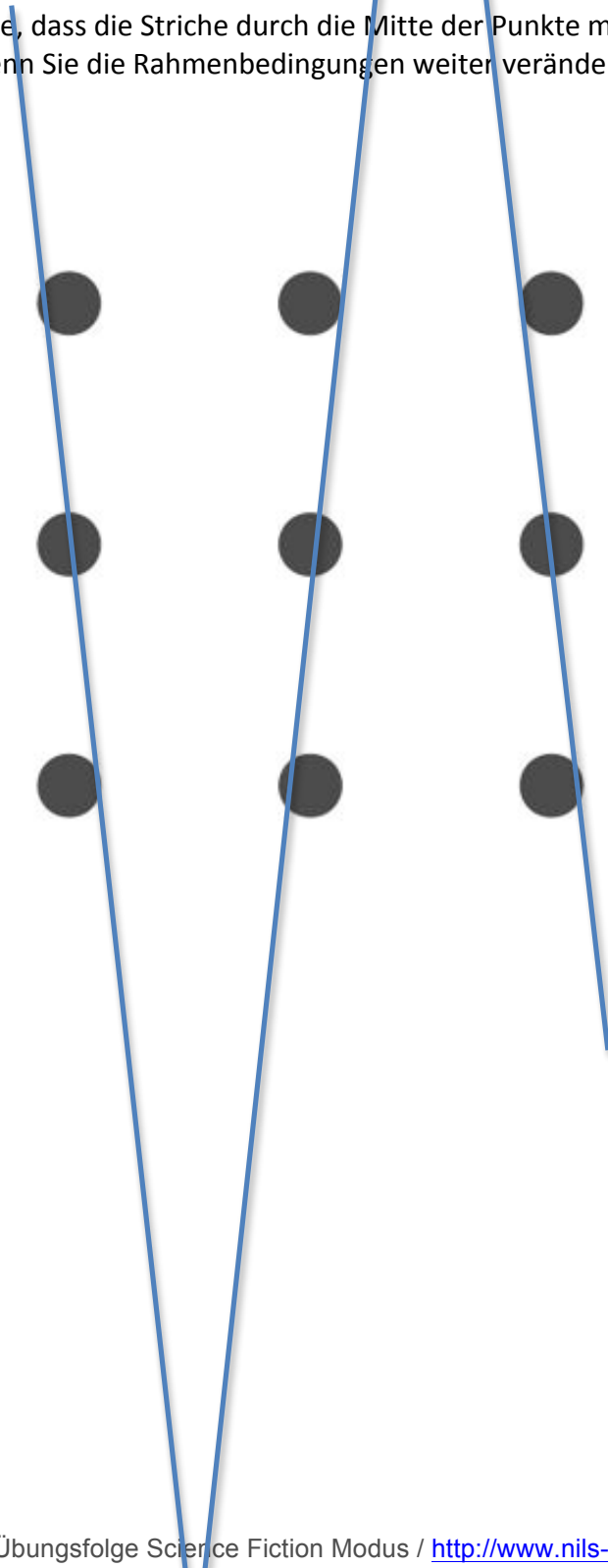
Versuchen Sie das Problem jetzt bitte mit drei Strichen zu lösen.



Das 9-Punkt-Problem

Für gute Ideen, gilt es sich gedanklich von unseren Vorannahmen zu lösen, denn diese entstammen unseren Erfahrungen und damit bekannten Denkfäden.

Keine Regel besagt, dass die Striche durch die Mitte der Punkte müssen. Welche Lösung fällt Ihnen noch ein, wenn Sie die Rahmenbedingungen weiter verändern? Z.B. die Dicke der Striche.



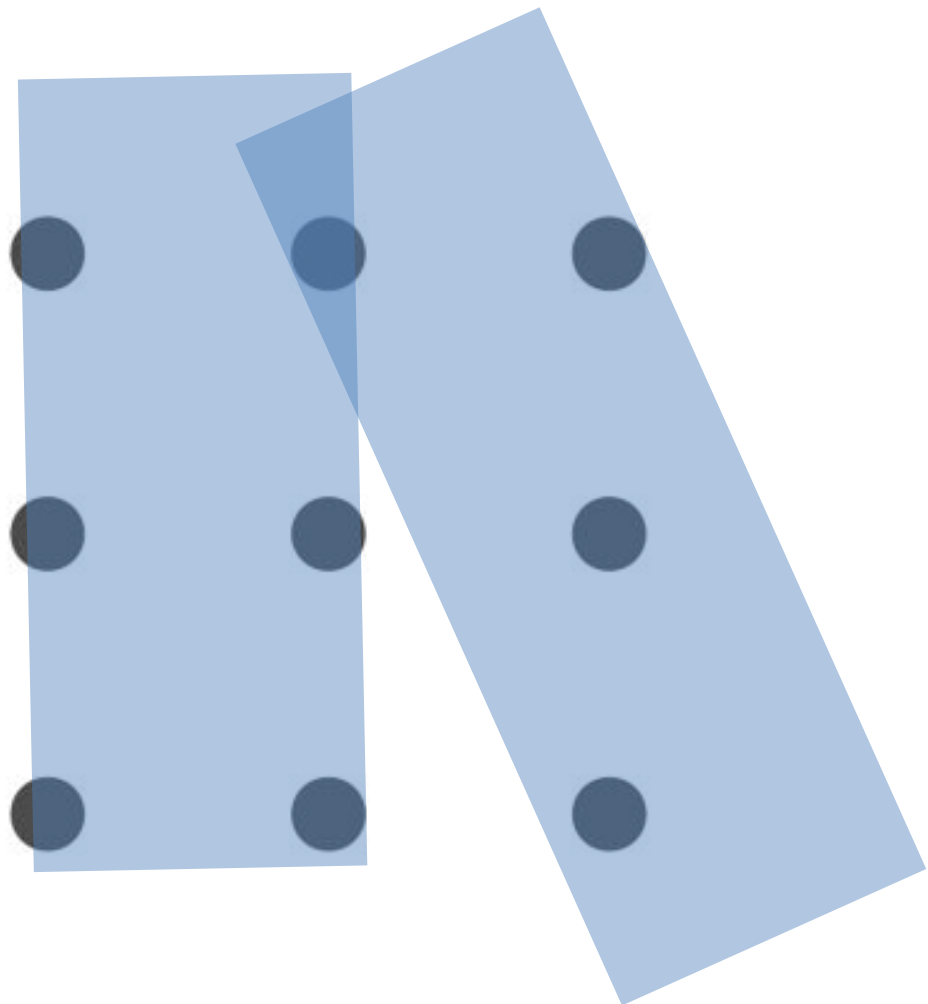


Das 9-Punkt-Problem

Stellen Sie sich statt einem normalen Stift eine Malerrolle vor, natürlich können Sie die Punkte dann auch schon mit zwei Strichen verbinden. Und wenn die Rolle breit genug ist, natürlich auch mit einem Strich.

Ist das die beste Lösung? Vielleicht fällt Ihnen noch etwas ein, wenn Sie das Problem noch mehr aus dem Rahmen lösen. Nehmen Sie das Blatt Papier (wenn Sie die Übung ausgedruckt haben) einmal in die Hand. Was können Sie damit machen?

Was wäre z.B. möglich, wenn Sie eine Schere hätten und die 9 Punkte lägen auf einem Blatt vor Ihnen?





Das 9-Punkt-Problem

Denken Sie weiter auch wenn die Lösung schon gefunden erscheint. Nutzen Sie dazu immer wieder auch gedankliche Hilfsmittel, die Sie aus früheren Folgen kennen. Wie hätte Edward mit den Scherenhänden die Aufgabe gelöst?

Mit einer Schere könnten Sie das Blatt zerschneiden und alle drei Punkte in eine Reihe legen.

Und was hätte ein Origamikünstler wahrscheinlich gemacht? Vielleicht hätte er das Blatt solange gefaltet, bis alle Punkte aufeinander liegen und ganz einfach durch einen Strich miteinander verbunden werden können. Oder das Blatt zylindrisch aufgestellt und mit einem Strich umrundet.

Bleiben Sie nicht bei der ersten Idee – vier Striche ist zwar schon über den Tellerrand geschaut, aber die Science Fiction Lösung wären 9 Wurmlöcher, die sich irgendwann automatisch gegenseitig verschlucken würden, so dass wir erst gar keinen Strich mehr brauchen. Sie würden irgendwann gänzlich ohne unser Eingreifen eins werden.

