

Brainstormen doe je vaak in een groep. Het stimuleert het leggen van nieuwe verbanden om zo tot nieuwe ideeën te komen. Je gebruikt de wilde fantasie van alle deelnemers om tot verrassende nieuwe invalshoeken te komen

Je bedenkt met een groepje mensen meer dan in je eentje. Doordat iedereen het probleem vanuit zijn eigen specifieke context en logica bekijkt kan iedereen een unieke bijdrage leveren aan nieuwe ideeën.

BRAINSTORMEN

| | |
|---------------|---|
| Samenvatting | 1 |
| Spelregels | 1 |
| Vorbereiding | 2 |
| Spelleiders | 2 |
| Afbakenen | 2 |
| Losmakerstips | 2 |
| Kritisch | 2 |
| Loslaten | 3 |
| Brainskills | 3 |

Werkvorm -creativiteitstechniek- om nieuwe invalshoeken te verzamelen over een vraagstuk/ thema door waardeoordelen uit te schakelen.

Samenvatting

Brainstormen doe je met twee of meer mensen. Spelregel is dat je geen waardeoordeel geeft aan de ideeën die men inbrengt. De 26 Idea Killers (link) zijn zulke waardeoordelen. Het loslaten van waardeoordelen stimuleert om logica los te laten zodat je nieuwe verbanden kunt leggen.

Spelregels

Er zijn drie basisspelregels voor de eerste fase: 1) geen kritiek geven op de ideeën en gedachten van de ander 2) aandacht niet op kwaliteit en haalbaarheid maar op de hoeveelheid van input; hoe meer ideeën hoe beter 3) wilde ideeën zijn juist welkom.

Vorbereiding

Om te voorkomen dat slechts een paar mensen met ideeën komen en de rest niet wil of niet durft om iets in te brengen, kun je als vooropdracht elke deelnemer vragen om voor zichzelf al een brainstorm te maken. Zo heeft iedereen iets in te brengen zonder beïnvloed te zijn door de anderen.

Spelleiders

De spelleider wijst anderen op de spelregels tijdens de brainstorm. De spelleider is ook verantwoordelijk voor het borgen van de opbrengst.

Afbakenen

Baken het probleem in. Houd het simpel. Als je een oplossing zoekt voor een financieel probleem beschrijf dan bijvoorbeeld niet het gehele probleem maar teken een zakje geld of schrijf een korte stelling uit: "Hoe komen we aan startgeld?".

Losmakerstips

Om los te kunnen komen is het goed om het tempo hoog te houden. Niet te lang nadenken maar direct zeggen wat je bedenkt. Je kunt als opdracht meegeven dat je één ronde langs alle deelnemers loopt, en dat zij binnen één seconde een associatie in moeten brengen. Als men het lastig vindt om te beginnen schrijf dan gewoon zomaar wat woorden op en probeer die in verband te leggen met het probleem. Je kunt ook de opdracht geven om het probleem juist erger te maken om te kijken of dat inspiratie biedt.

Kritisch

Na de eerste ronde -zoveel mogelijk ideeën inbrengen- komt een belangrijke tweede fase: kritiek. Kritiek zorgt er voor dat je met nog betere creatieve oplossingen moet komen. In deze fase schiet je een idee niet zomaar af maar daag je elkaar uit om voor alle kritiek op een eerste idee een nieuwe oplossing te bedenken. Veel kritiek geven is in de 2e fase dus juist positief voor het resultaat. Voorbeeld: Het eerste idee om aan startgeld te komen is gokken. Kritiek: daar heb je ook startgeld voor nodig en we willen geen risico lopen. Een ander idee uit de eerste ronde was om een sponsorloop houden. In de tweede fase zijn beide ideeën samengevoegd met een nieuwe toevoeging: Een sponsorloop houden waar mensen ook nog kunnen wedden op een winnaar. Je loopt zelf geen risico en je maakt het spannend voor mensen om te komen kijken.

Loslaten

Loslaten is een belangrijk onderdeel bij een brainstorm. Sluit de brainstorm niet af met de verwachting concrete nieuwe ideeën te hebben maar geef het de tijd om het te laten bezinken. Kom een dag of een week later weer met de groep samen om te kijken of de ideeën concreet te krijgen zijn.

Brainskills

Theorie achter brainstormen is dat je hersenen bestaan uit een linker en een rechtgedeelte. Je linkerhersen helft staat voor logica, je rechterhersen helft voor het leggen van nieuwe verbindingen en creativiteit. Met brainstormen laat je de logica los om nieuwe dingen te bedenken en stimuleer je verder te denken dan de eerste voor de hand liggende oplossingen.

Bronnen:

Wikipedia
Imagine hoe creativiteit werkt
- J. (Jonah) Lehrer

Iris Hermens

EncycloPedia

Publicatie van de
Stichting Entreprenasium

Ontwerp en vormgeving
Rob Slagter
Iris Hermens

Uitgave
April 2013

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvuldigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, or otherwise, without the prior written permission of the publisher.

Entreprenasium ®
© Stichting Entreprenasium, 2013