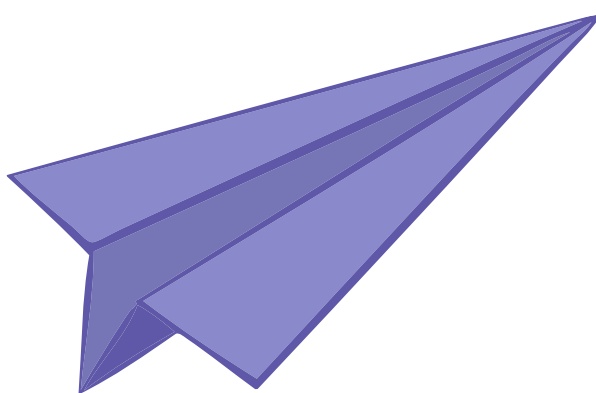


# Veröffentlichung bewährter Methoden



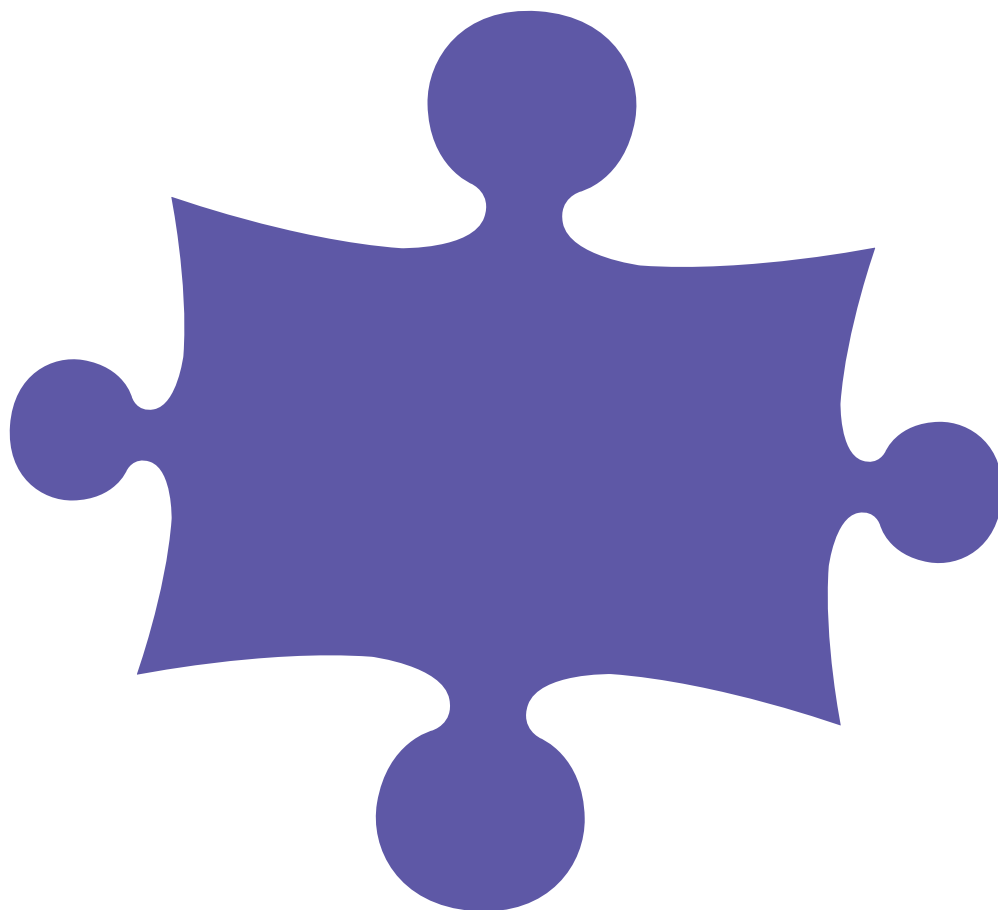
## **CREATIVE THINKING** **IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Agreement number:  
2014-1-UK01-KA204-000081





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

# Inhalt

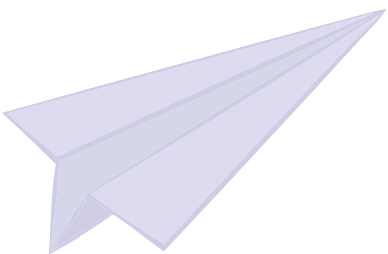
## Zu dieser Publikation

### Aufgaben, die von kreativem Denken inspiriert sind:

<b>Probleme in Kinderreimen</b>	<b>01</b>	<b>Aphorismen</b>	<b>11</b>
<b>Der Schriftsteller/ innen Alter Ego</b>	<b>02</b>	<b>Ladengestalter</b>	<b>12</b>
<b>Gemeinschaftliches Schreiben</b>	<b>03</b>	<b>Grundgesetz</b>	<b>13</b>
<b>Twitter-Erzählung</b>	<b>04</b>	<b>Sensorische Verbindungen</b>	<b>14</b>
<b>Berühmte Worte</b>	<b>05</b>	<b>Musikalische Gedanken</b>	<b>15</b>
<b>Gute und schlechte Neuigkeiten</b>	<b>06</b>	<b>Je nach Objekt</b>	<b>16</b>
<b>Idiomatische Redewendungen</b>	<b>07</b>	<b>Akustisches Umfeld</b>	<b>17</b>
<b>Meine Wohnung</b>	<b>08</b>	<b>Klassengeschichte</b>	<b>18</b>
<b>Design für einen Themenpark</b>	<b>09</b>	<b>Verborgenes Wort</b>	<b>19</b>
<b>Haustier deiner Träume</b>	<b>10</b>	<b>Synonym, Antonym</b>	<b>20</b>

## 100 Ideenbeiträge

## Nachspann



## Zu dieser Publikation

Während der Entwicklung des Projekts CTILLS – Creative Thinking in Literacy and Language Skills – wurden einige Strategien heraufbeschworen, die eine umfassende Übersicht zu kreativem Denken liefern sollten: was damit gemeint ist und wie es im Unterricht angewandt werden kann.

Eine der Maßnahmen, die vom Projektteam unternommen wurden, bestand darin, im Bildungsbereich tätige Kollegen in verschiedenen Teilen Europas um Vorschläge zu bitten. Jeder der Partner hatte den Auftrag, anhand der Rückmeldungen auf persönliche Einladungen hin bzw. mithilfe des Formulars für bewährte Methoden, auf das man online zugreifen und es ausfüllen konnte, mindestens dreißig Beispiele für Lehr- und Lernmethoden zusammenzutragen (insgesamt 120), die von kreativem Denken inspiriert oder beeinflusst sind.

Alle Partner schafften es, ihr vorgegebenes Ziel an Rückmeldungen zu erreichen, und so war das Team letztendlich mit einer sehr umfangreichen Sammlung von ‚Ideen‘ konfrontiert, die sich für einen großen Bereich von Lehr- und Lernsituationen zu eignen schienen: jetzt war eine Managementstrategie gefragt!

Die Eingaben wurde sorgfältig geprüft, vor allem in Hinblick darauf, welche dazu geeignet wären, nach demselben Format angepasst und veröffentlicht zu werden, wie diejenigen, die im vierbändigen Schulungspaket zu finden sind und als direkt anwendbar gelten.

## Aufgaben

Es wurde beschlossen, dass jeder der vier Projektpartner fünf Vorschläge auswählen sollte, um sie auf diese Weise anzupassen. Diese zwanzig (5 x 4) Aufgaben werden hier im Einzelnen vorgestellt.

Jede davon hat einen Titel und beinhaltet Informationen zur vorrangigen Methode für kreatives Denken, welche in der Übung zur Anwendung kommt, und zu verschiedenen Aspekten des Sprachenlernens und der Alphabetisierung, die dabei angesprochen werden.

Zusätzlich zur Hauptaufgabe, die von kreativem Denken inspiriert ist, gibt es oft noch eine Anleitung zum Erstellen zusätzlicher Übungen. Meistens erfordern diese eine größere Lernkompetenz / ein höheres Verständnis oder eine bessere Lernautonomie. Man sollte sie als Anfangspunkt betrachten, von dem aus man dazu ermutigt wird, eigene kontextbezogene Aktivitäten zu entwickeln.

Oft werden auch Hintergrundinformationen in Form von Richtlinien hinzugefügt, damit die Kursleitenden / Lehrkräfte die Aufgaben zuversichtlich weitergeben können.

## Methoden für kreatives Denken

Zur leichten Umsetzung wird die vorrangige Methode für kreatives Denken bei jeder Aufgabe sehr detailliert beschrieben.

In der vorliegenden Materialsammlung werden die zugrundeliegenden Methoden für kreatives Denken zwar in den jeweiligen Aufgaben formuliert, aber man darf nicht vergessen, dass sie dazu gedacht sind, flexibel angewandt und ausgetauscht zu werden. Es kann sich durchaus lohnen, sie immer wieder neu zusammenzustellen und dadurch kreative ‚Denkroutinen‘ zu schaffen, denn das beweist ein erweitertes Verständnis der Arbeitsweise in diesem Bereich.

Für weitere Erklärungen von Methoden für kreatives Denken verweisen wir auf die begleitenden Handreichungen für den Unterricht.

## Was geschieht mit dem Rest?

Diejenigen unter den ursprünglich 120 Einsendungen, die nicht in die Wahl für diese umfangreiche Veröffentlichung fielen, wurden am Ende angefügt. Das geschah in einer Weise, die unseres Erachtens den Lehrkräften die Anwendung erleichtert, wenn sie zuvor noch etwas Nachforschung betreiben und/oder zusätzliche Planungen vornehmen.

Im Normalfall werden diese übrigen Aufgaben in Form einer Beschreibung vorgestellt, mit genügend Informationen dazu, wie sie sich dem eigenen Kontext entsprechend ausarbeiten lassen.

# Probleme in Kinderreimen

Ursprüngliche Idee von	Susan Musgrove
Primäre Methode für kreatives Denken:	Brainstorming
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Am Anfang vieler Übungen für kreatives Denken steht ein „Problem“. Trotz der negativen Assoziationen mit diesem Wort, bedeutet es in Bezug auf kreatives Denken eine Gelegenheit, zu kreativen Ideen anzuregen. In diesem Zusammenhang kann man Probleme beispielsweise in Begriffe wie „allgemeine Probleme der Welt“, „unmittelbare Probleme“, „Probleme bezüglich Designs und Innovationen“ und „eingestellte Probleme“ einteilen. Mit Ausnahme der letzteren Variante eröffnen all die genannten Assoziationen die Chance, zu vollkommen neuen oder innovativen Lösungen zu gelangen.

Ein Problem zu erkennen, mit dem sich arbeiten lässt, kann bereits einiges von uns abverlangen. Das zeigt schon, warum dieser spezielle Ansatz für kreatives Denken so wertvoll ist.

Grundsätzlich sollte man lieber auf existierende Probleme aus Texten\*, die den Lernenden bereits bekannt sind, zurückgreifen, anstatt künstliche zu erschaffen. Es könnte ein Problem aus einem aktuellen oder kürzlich durchgenommenen Buch gewählt werden oder aus Filmen oder Theaterstücken, die sich die Teilnehmenden gerade angeschaut haben. Es kann aber auch sonst etwas sein, von dem die Lehrkraft sich sicher ist, dass die meisten bzw. alle Teilnehmenden damit vertraut sind.

Kinderreime bieten einen reichen Schatz an bekannten vorgefertigten „Problemen“, die gut dafür geeignet sind, zu kreativem Denken anzuregen. Sie sind zwar in erster Linie für jüngere Lernende gedacht, aber man kann sie eigentlich bei allen Altersgruppen heranziehen.

*\*In diesem Zusammenhang können „Texte“ alles bedeuten, von der schriftlichen Form über Filme, Radio, Fernsehen, visuelle Bilder, Theater usw.*

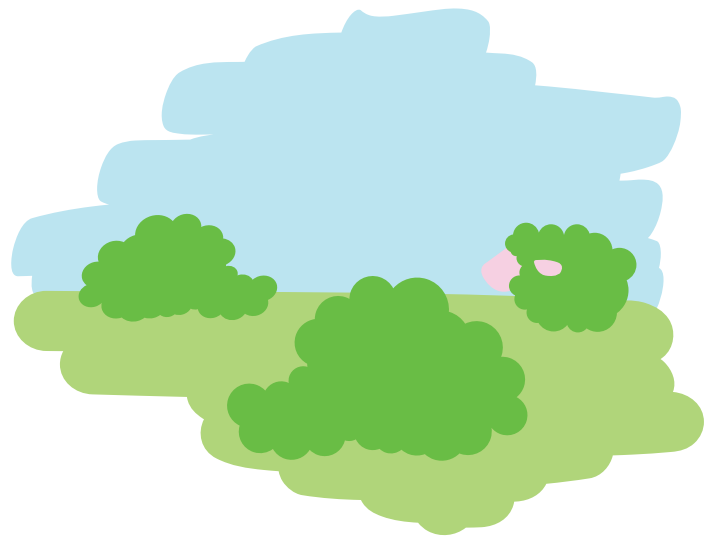
## Aufgabe:

Im bekannten Kinderreim „Hoppe, hoppe Reiter“ fällt der unglückliche Mann in den Graben und wird womöglich von Schnecken oder Raben aufgefressen. Wir gehen davon aus, dass er sich selbst aus seiner misslichen Lage befreien kann, falls ihm niemand anderes hilft. Ein guter Reiter wird allerdings kaum in eine solche Situation gelangen. Es wäre doch viel besser, erst einmal gar nicht vom Pferd zu fallen, und genau da liegt unser Problem:

### Was könnte man tun, damit der Reiter nicht vom Pferd fällt?

Die erste und naheliegendste Idee wäre wohl, einen besseren Pfad zu wählen, ein weniger unwegsames Gelände, wo es keine gefährlichen Gräben gibt. Wahrscheinlich wird aber ein Brainstorming mit einer quotenmäßig festgelegten Anzahl an Vorschlägen die Teilnehmenden zu noch viel interessanteren und originelleren Ideen anregen.

Es ist empfehlenswert, sich dabei an die nachfolgend beschriebenen formalen Brainstorming-Regeln zu halten. Am besten arbeitet man mit Gruppen von drei bis sechs Personen. Dadurch können sich mehrere



Gruppen gleichzeitig mit demselben Problem beschäftigen.

## Richtlinien für ein Brainstorming:

- Das Problem / die Frage / das Ziel etc. wird definiert. Im vorliegenden Fall ist die Problemstellung, das Herunterfallen vom Pferd zu vermeiden.
- Es wird ein Zeitlimit festgelegt. Ein bis zwei Minuten sollten genügen, es sei denn, es ist die erste formale Brainstorming-Sitzung der Teilnehmenden, dann könnte man ihnen auch etwas mehr Zeit geben. Die Quote sollte jedoch innerhalb der Zeit erreichbar sein.
- Eine Quote wird festgesetzt, die machbar ist und dennoch fordert. In diesem Fall sind fünf bis zehn Vorschläge angemessen.
- Die Teilnehmenden nennen so lange Ideen und zeichnen sie auf, bis die Quote erfüllt oder die Zeit um ist. Als Lehrkraft darf man sich nicht dazu hinreißen lassen, aufkommende Ideen zu beurteilen oder gar abzulehnen.
- Die Vorschläge werden am Ende der Stunde bzw. Runde ausgewertet. Dabei erkennt man auf Wert von „ersten“ Ideen, die mit etwas gezielterer Denkweise zu brauchbaren Lösungen weiterentwickelt werden könnten.

Das ist eine wichtige Phase, denn einige Vorschläge, die anfangs etwas verrückt klingen mögen, könnten dennoch ein gewisses Potential in sich bergen.

Nach jeder Runde, in der Ideen hervorgebracht werden, einschließlich der abschließenden Auswertung, sollten die einzelnen Gruppen den anderen ihre „beste“ oder interessanteste Lösung vorstellen. Dabei wechseln sich die Vortragenden ab, damit die meisten bzw. alle Lernenden Gelegenheit haben, diese Rolle zu übernehmen.

Diese Aufgabe ist zwar in erster Linie gut zum Üben von Sprach- und Hörfertigkeit, es können aber auch schriftliche Aufgaben eingebunden werden, falls es dem eigenen Lernfokus besser entspricht. Die Lösung aufzuschreiben ist eine naheliegende Möglichkeit, die Ergebnisse schriftlich umzusetzen, aber es sind noch andere denkbar, wie das Festlegen eines bestimmten Designs, eine Begründung, warum gewisse Ideen abgelehnt werden oder sogar ein Kommentar zum erfolgten Denkprozess. Für den schriftlichen Ausdruck können Antworten im Stil eines traditionellen Aufsatzes erfolgen, aber auch als Zeitungsbericht, Blog-Post oder sogar Twitter-Tweet.

## Zusätzliche Aufgaben:

Die hier aufgeführten Beispiele funktionieren zwar gut bei jüngeren Teilnehmenden, bedenken Sie aber, dass man für ältere Menschen gewöhnlich Probleme oder Situationen finden kann, die, wie oben aufgeführt, mit einer größeren Auswahl von Schriftformen gelöst werden müssen.

Als Zusatzübung sollen die Lernenden – ob jung ob alt – an bekannte Texte denken, mit dem Fokus auf etwaige Probleme oder Situationen, die darin zu erkennen sind und dann schriftlich aufgelistet werden.

Diese von den Teilnehmenden selbst ausgemachten Probleme können gut als Ausgangspunkt für spätere Sitzungen zur Ideenfindung dienen, entweder für diejenigen, die sie gefunden haben ODER als „Problem-Datenbank“ für andere Personengruppen, welche dieselben Texte kennen.

## Weitere Beispiele von Problemen aus Kinderreimen:

- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, eine alte Frau kocht Rüben – Wie könnte man verhindern, dass die alte Frau sich den Finger wegschneidet?
- Eine kleine Dickmadam – Wie kann man vermeiden, dass die Dickmadam aus Wagen fällt?
- Hopp, hopp, hopp, Pferdchen lauf Galopp! – Was könnte man tun, damit sich das Pferdchen nicht die Beine bricht?
- Sitzt ein Büblein auf dem Ast – Wie verhindert man, dass der Junge vom Baum fällt?



# Der Schriftsteller/innen

## Alter Ego

Ursprüngliche Idee von	Mark Bailie
Primäre Methode für kreatives Denken:	Perspektivenwechsel
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Schreiben
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Verstehen
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

### Beschreibung:

Es wird wohl jeder zustimmen, dass viele berühmte Autor/innen einen bestimmten Schreibstil haben, bzw. etwas, das man als ihre persönliche Schreibsignatur bezeichnen könnte. Oftmals kann man bei der Lektüre von Büchern bereits nach wenigen Seiten oder Kapiteln die Urheber/innen herausfinden. Manche benutzen deshalb Pseudonyme, unter denen Sie ihre „alter(nativen) Egos“ präsentieren, um ihren Schreibstil und den persönlichen Standpunkt infrage zu stellen und zu verändern. Genau aus diesem Grund bediente sich dessen auch die Harry Potter Autorin J.K. Rowling, indem sie sich das Pseudonym Robert Galbraith zulegte, unter welchem Namen sie seit 2013 schreibt. Dadurch konnte sie ihren Veröffentlichungen eine völlig andere Richtung geben.

### Aufgabe:

Es handelt sich hier um eine ziemlich einfache Aufgabe für kreatives Geschichtschreiben, wobei sich das Prinzip auf viele schriftliche Formen anwenden lässt, vom Aufsatz bis zur Zeitungsreportage.

Als erstes gibt man den Teilnehmenden eine schriftliche Aufgabe. Das könnte eine fiktive Geschichte sein oder eine, die auf der Reaktion auf eine aktuelle Nachrichtenmeldung, ein Ereignis oder einer gerade gemachten Erfahrung basiert. Oft genügt bereits ein Titel, um mit einer Geschichte zu beginnen, aber für andere Schreibformen sind vielleicht mehr Informationen nötig.

Nachdem die Aufgabe dargestellt wurde und die Teilnehmenden Gelegenheit für Fragen und zur Diskussion hatten, müssen sie sich „Alter Egos“ ausdenken, unter deren Namen sie die Aufgabe bewerkstelligen wollen. Dazu kann eine Liste mit Namen oder Personen, denen Nummern zugeteilt wurden, dienen (etwa 1 bis 50). Die Teilnehmenden wählen eine Nummer, ohne die Liste zu sehen.

Für diese Aufgabe einen Kartensatz zu erstellen, scheint vielleicht etwas übertrieben, aber ein solcher kann ja für andere Aufgaben mit Rollenverteilungen immer wieder verwendet werden. In diesem Fall rentiert es sich vielleicht.

Es gibt üblicherweise zwei Arten von Listen, die erstellt werden können: eine mit tatsächlich existierenden Menschen, die man beim Namen nennt, und eine mit „Menschentypen“. Will man abstrakter vorgehen, könnte man auch eine Liste mit Gegenständen, Gefühlen oder Stimmungen vorbereiten. Diese vorgefertigten Ideen sind zwar extrem hilfreich für kreatives Denken, aber sie erfordern ein großes Vertrauen vonseiten der Teilnehmenden, was während der einführenden Übungen vielleicht noch nicht so ersichtlich ist.

Eine Liste könnte beispielsweise folgende Worte enthalten:

- Angela Merkel
- Buddha
- Abraham Lincoln
- Lady Gaga
- Mario Barth

Die zweite Liste könnte „Typenbezeichnungen“ beinhalten wie:

- Ein Polizist / eine Polizistin
- Ein Waisenkind
- Ein Krimineller / eine Kriminelle

- Ein Prinz / eine Prinzessin
- Ein Asylbewerber, eine Asylbewerberin

Wenn die Teilnehmenden ihre Alter Egos kennen, können sie aus deren Sichtweise die schriftliche Aufgabe erledigen. In einer Geschichte ist gewöhnlich die Person die Hauptfigur. Basiert die Aufgabe aber eher auf Fakten, sollte das Geschriebene die wahrgenommene Haltung oder Meinung des Alter Ego wiedergeben. Es ist wichtig, dass die Teilnehmenden sich dessen bewusst sind, dass sie nicht aus ihrem eignen Standpunkt heraus schreiben. Manche finden das vielleicht befreiend, andere wiederum könnten es als Herausforderung empfinden.



## Die Methode des Perspektivenwechsels:

Die Methode des Perspektivenwechsels bringt das wichtigste Prinzip kreativen Denkens auf den Punkt, nämlich, dass man dabei unser vorhersehbares vertikales Denken, auf das wir in den meisten Situationen zurückgreifen, verändert oder durchbricht. Kreatives Denken zwingt uns dazu, das, was wir bereits kennen, mit einer Vielzahl an Methoden zu überdenken, indem es „etwas Anderes“ fordert. In seiner einfachsten Form besteht der Perspektivenwechsel darin, eine Situation vom Blickwinkel einer anderen Person (oder Sache) aus neu zu betrachten, und er kann als hervorragendes Instrument für kreatives Schreiben dienen.

## Zusätzliche Aufgaben:

Ein „Alter Ego“ anzunehmen hat einerseits das Potential, sich zu bestimmten Themen einmal ganz neue Gedanken zu machen, aber es ist auch möglich, basierend auf jedes Einzelne einen Perspektivenwechsel herzustellen. Je nach aktuellem Alter der Teilnehmenden kann man sie bitten, in ihrem Leben vorwärts oder rückwärts zu blicken und sich selbst zu betrachten, als sie viel älter oder jünger waren. Die vorgestellten oder erinnerten Situationen, in denen sie sich dann sehen, bestimmen den Blickwinkel, aus dem heraus die schriftlichen Arbeiten angegangen werden.

Das kann gut funktionieren, wenn man über persönliche Ereignisse oder Situationen berichtet, wobei beispielsweise Tagebucheinträge, Briefe an Freunde und Geliebte, Bewerbungen, Reiseberichte usw. hinzugezogen werden können.

Die Teilnehmenden können immer zur Struktur der Aufgabe beitragen, welche auch immer man wählt. Bei der Hauptaufgabe könnten sie die Listen oder Kärtchen mit Alter-Egos mit Namen oder Personentypen bestücken, bei der Zusatzaufgabe Vorschläge machen für verschiedene Arten, wie man personenbezogen schreiben könnte.



# Gemeinschaftliches Schreiben

Ursprüngliche Idee von	Maria Stratinaki
Primäre Methode für kreatives Denken:	Was wäre, wenn?
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Schreiben, Lesen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Verstehen
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Es kann einigen Teilnehmenden Probleme bereiten, für kreatives Schreiben einen Ausgangspunkt zu finden, und genauso schwer kann es sein, hinterher eine Richtung zu finden, in die sich die Erzählung begeben soll.

Hier bieten wir nun Möglichkeiten für kreatives Schreiben an, die mit ein paar Überlegungen und etwas Organisation beide zuvor erwähnten Elemente bedienen: Anfangspunkte und Erzählrichtung. Diese Aufgabe verwendet eine Form gemeinschaftlichen Schreibens zusammen mit der „was wäre, wenn?“ Methode für kreatives Denken. Gemeinschaftliches Schreiben weist auf Internettools zum gemeinsamen Bearbeiten von kollektiv erstellten Schriftstücken hin, wie z.B. Google Docs, wobei der Austausch der Dokumente in greifbarer Form jedoch den kollaborativen Aspekt erleichtert.

## Aufgabe:

Den Teilnehmenden wird eine kurze Geschichte vorgelesen oder sie werden gebeten, sich selbst etwas durchzulesen, bzw. ein erstes Kapitel (oder einen Text von entsprechender Länge). Bei der Entscheidung, wieviel vom Originaltext man zuerst vorlegen kann, sollte die getroffene Auswahl eine Location / ein Setting, eine Zeitperiode, ein Grundscenario und Schlüsselfiguren beinhalten.

Nachdem sie sich mit dem ersten Text vertraut gemacht haben, werden die Teilnehmenden gebeten, sich mindestens fünf Möglichkeiten zu überlegen, in welche Richtung sich die Erzählung bewegen könnte, würde man „was wäre, wenn“ Fragen dazu stellen.

Anfangs kann das recht mühsam sein, aber mit etwas Unterstützung und Durchhaltevermögen wird sich zeigen, dass die meisten das Prinzip dieser Methode für kreatives Denken verstehen können. Man kann ein paar Beispiele in Anlehnung auf die nun folgenden vorlegen (die von dem Roman „Wer die Nachtigall stört“ inspiriert wurden), nur mit den entsprechenden Figuren und Situationen aus dem Text, mit dem man arbeiten will:

- Was wäre, wenn Scott und Jem Vollwaisen geworden wären und sich daraufhin Calpurnias Gemeinde um sie gekümmert hätte?
- Was wäre, wenn die Familie Finch nach Deutschland gezogen wäre und sich die Geschichte statt in Alabama dort zugetragen hätte?
- Was wäre, wenn Boo Radley mit schlechten Absichten nach den Kindern gesucht hätte, nachdem Jem das Haus der Radleys angriff?
- Was wäre, wenn Boo Radley wirklich so gewesen wäre, wie er im Buch beschrieben wird?
- Was wäre, wenn die Familie Finch weiterhin Eigentümer von Finch's Landing und deshalb reich gewesen wäre?

Nachdem alle zum zugewiesenen Text ihre 5 „was wäre, wenn“ Fragen gestellt haben, wählt jede/r für sich diejenige von aus eigenen Liste, die er/sie am interessantesten finden bzw. am passendsten, um daraus eine kreative Geschichte entstehen zu lassen.

In Partnerarbeit werden jetzt die ausgewählten „was wäre, wenn“ Fragen untereinander ausgetauscht, und gemeinsam spinnt man die Geschichte auf der Grundlage dieser Vorschläge weiter. Beispielsweise könnte man die Geschichte auf der Vorstellung aufbauen, dass Boo Radley nach den Kindern sucht, nachdem Jem das Haus der Radleys angriff.

Die Lehrkraft entscheidet, wieviel von der weiterführenden Geschichte die einzelnen Teilnehmenden übernehmen sollen (ein Kapitel, eine bestimmte Anzahl von Seiten oder Wörtern). Nachdem die Quote erfüllt wurde, werden alle gebeten, ihre Version der Geschichte mit der ihres Partners/ ihrer Partnerin auszutauschen.

Der Vorgang mit den „was wäre, wenn“ Fragen wird wiederholt (ursprünglich 5, dann 1), und die Teilnehmenden fahren mit der Geschichte ihrer Partner fort. Jede Version geht zwischen den einzelnen Partnern hin und her, bis der nachfolgende Abschnitt beendet ist.

Wird der Text auf einem Dienstprogramm wie Google docs gespeichert, kann die gemeinschaftliche Schreibübung auch als Aufgabe außerhalb des Klassenraums gegeben werden, die sich über ein paar Tage oder Wochen hinstrecken kann, unter der Voraussetzung, dass die Lehrkraft für die Fertigstellung jedes Abschnitts einen Abgabetermin festlegt.

Wenn man meint, es gäbe nun genug schriftliche Arbeiten, kommt die Geschichte zu einem Ende. Das kann man kontrollieren, indem zum Beispiel festgelegt wird, wie viele Kapitel das Werk höchstens umfassen darf. Dann kann man die „neuen“ Geschichten mit dem Original vergleichen.



## Die „Was wäre, wenn“ Methode:

Fragen mit „was wäre, wenn“ eignen sich hervorragend dazu, in sehr vielen unterschiedlichen Situationen neue Ideen zu generieren, denn mit ihrer Hilfe können sich die Fragenden schier unbegrenzte Alternativen vorstellen für alles, was ihnen vorgelegt wird oder offensichtlich ist.

Nehmen wir den Fall, dass im Unterricht Ideen zum Lösen von Problemen im Straßenverkehr gesucht werden, dann könnte man beispielsweise folgende „was wäre, wenn“ Fragen stellen:

- Was wäre, wenn wir nur an bestimmten Tagen der Woche Autos benutzen würden?
- Was wäre, wenn wir gar nicht wegfahren müssten?
- Was wäre, wenn Benzin kostenlos wäre und wir stattdessen für den Zeitraum der Straßenbenutzung bezahlen müssten?

Bei einer Fragestunde mit „was wäre, wenn?“ sollte man die Teilnehmenden immer zur Kreativität ermutigen und NICHT nur Fragen stellen lassen, für die sie bereits glauben, eine Antwort parat zu haben. Diese sollten erst in einer späteren Phase gefunden werden.

## Zusätzliche Aufgaben:

Um eigenständiges Lernen zu fördern, kann man die Teilnehmenden bitten, eigene Texte als Ausgangspunkt auszuwählen, vielleicht auch bekannte Geschichten. Bei dieser Arbeit muss man beharrlich darauf bestehen, dass die „was wäre, wenn“ Fragen der Erzählung eine ganz andere Richtung geben, die ein völliges Umdenken erzwingt, das ist am wichtigsten.

Die Teilnehmenden könnten diese Übung auch für sich alleine ausführen. Allerdings wird bei gemeinschaftlichem Schreiben gleich noch das Textverständnis geprüft, und es regt zu originellem Denken an.



# Twitter-Erzählung

Ursprüngliche Idee von	Jessica Woodcock
Primäre Methode für kreatives Denken:	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Verstehen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Wenn wir uns zu sehr auf eine Beurteilung anhand von Fragen und Antworten verlassen, kann ein Verständnistest recht geistlos daherkommen. Als Alternative könnte man aber auch kurze Texte schreiben lassen. Für diese Art des Schreibens finden sich viele Formen, von der formalen Zusammen- bzw. Kurzfassung über Gedichte, Nachrichtenmeldungen oder Bekanntmachungen, bis hin zu Tagebüchern usw.

Eine besondere Art des Kurztextes, die sich in den letzten Jahren etabliert hat, sind „Twitter-Tweets“, eine knappe Textmeldung mit höchstens 140 Buchstaben. Bei der vorliegenden Aufgabe werden zugleich die Einschränkungen als auch die Möglichkeiten, die sich daraus ergeben, genutzt.

## Aufgabe:

Zuerst wird eine Geschichte vorgestellt, die entweder in der Klasse vorgelesen wird oder bereits zuvor zum Lesen aufgegeben wurde. Aus dieser Geschichte bekommen die Teilnehmenden eine Rolle zugewiesen. Es ist möglich, dass alle dieselben Charaktere bekommen, falls eine Person in der Erzählung besonders hervorsticht, wie es beispielsweise in Büchern wie Tarzan der Fall wäre. Manchmal tragen aber auch viele Agierende gleichermaßen zur Handlung bei, deshalb kann man in diesem Fall auch mehrere Rollen auf verschiedene Personen verteilen.

Es wird weitergelesen, und am Ende muss jeder eine Reihe von Twitter-Aufgaben lösen.

Die erste Aufgabe besteht darin, einen Tweet zu posten, in dem das, was als letztes gelesen wurde, auf 140-Buchstaben begrenzt zusammengefasst wird. Diese Begrenzung stellt zwar eine größere Herausforderung dar, aber sie hilft auch dabei, die Aufmerksamkeit auf die wesentlichen Informationen und/oder Ereignisse zu richten, und gleichzeitig ist es ein nützliches Instrument zur Durchführung eines Verständnistests. Jeder Tweet beinhaltet einen oder zwei Hashtag-Verknüpfungen. Darin hat man die Möglichkeit, die wichtigsten Elemente des Texts zusammenzufassen.

Die zweite Aufgabe besteht darin, eine bestimmte Anzahl von Tweets vom Standpunkt der zugewiesenen Rolle heraus zu posten, wobei diese Figur ihre Gedanken in Bezug auf die vorangegangenen erzählenden Elemente öffentlich aussprechen kann. Die Teilnehmenden werden dazu aufgefordert, über zukünftige Ereignisse zu spekulieren, so, wie es wirkliche Tweeter/innen auch oft machen.

Alle Teilnehmenden registrieren sich bei Twitter und folgen ihren Kollegen und Kolleginnen. Im Fall von jüngeren Mitspielenden kann man jedoch eine „sichere“ Umgebung schaffen, indem Twitter Feeds in Papierform an eine Pinnwand o.ä. im Klassenraum gepostet werden.

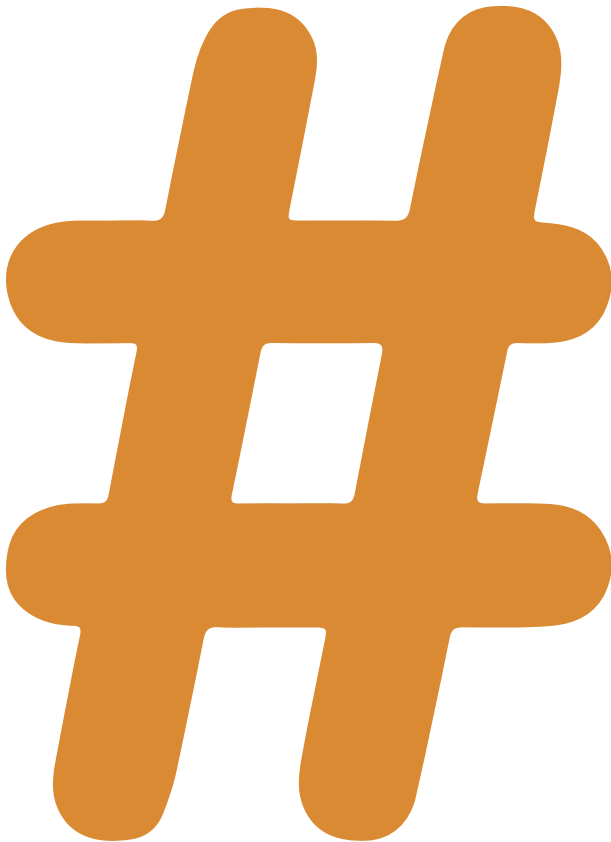
Alle erwidern auf die Tweets anderer Figuren aus der Geschichte, indem sie mit ihnen einen Dialog eingehen ODER sie führen Tweets weiter, die von anderen stammen, die dieselbe Rolle spielen wie sie selbst (falls mehrere dieselbe Figur zugewiesen bekommen haben). An dieser Stelle ist assoziatives Denken ganz besonders wichtig.

Indem ihnen „gefällt“, was die anderen geschrieben haben oder indem sie zurück twittern, drücken die Teilnehmenden aus, in wieweit sie es gut finden. In der „sicheren“ Klassenzimmer-Version kann man dasselbe auch mit handschriftlichen Twitter-Nachrichten erreichen.

Die Aufgabe dauert mindestens so lange, bis die Geschichte zu Ende gelesen wurde, wobei das Ganze natürlich auch im Kontext zu anderen Erzählungen wiederholt werden kann.

### **Die Methode des assoziativen Denkens:**

Methoden für kreatives Denken, die sich assoziatives Denken zu Nutze machen, verbinden etwas, das man bereits kennt oder was angeboten wird als Stimulus zur Ideenfindung. Die bekannteste Form assoziativen Denkens findet sich im Spiel „Wortassoziationen“. Dabei wird ein Wort vorgegeben, zu dem sich jede/r Spieler/in schnell eine Verbindung einfallen lassen muss. Wenn man beispielsweise mit dem Wort „Glas“



beginnt, könnte daraufhin „Wasser“, „nass“ und dann vielleicht „Regen“ folgen.

Diese Methode bezieht sich auf die menschliche Fähigkeit, aufgrund bestimmter Kriterien – in diesem Fall Assoziationen von Eigenschaften – Verbindungen herzustellen.

### **Zusätzliche Aufgaben:**

Wenn sich alle erst einmal mit Twitter vertraut gemacht haben, kann man vorschlagen, dass diejenigen, die ein entsprechendes Alter haben, als Teil ihres weiteren Alphabetisierungs- bzw. Sprachlernprozesses ihren Twitter-Account beibehalten. Dabei kann man eine Mindestanzahl von Tweets pro Woche oder sogar pro Tag festlegen, die im Laufe der Zeit, wenn mehr Vertrauen in das Medium und weitere Fertigkeiten erlangt wurden, nach oben angepasst werden kann.

Sprachlernklassen sollten in der Zielsprache twittern, deshalb müssen die Mitspieler/innen dazu aufgefordert werden. Zurzeit wird in 60 Sprachen aktiv getwittert.



## Berühmte Worte

Ursprüngliche Idee von	Anna Rabczuk
Primäre Methode für kreatives Denken:	Perspektivenwechsel
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

### Beschreibung:

Für die Aufgabe wird als vornehmliche Methode für kreatives Denken der "Perspektivenwechsel" verwendet – in diesem Fall anhand eines Rollenspiels – aber sie bedient sich auch einer Form "willkürlichen Inputs", indem den Teilnehmenden bestimmte Charaktere zugewiesen werden.

Für uns Menschen ist es sehr einfach, sich einer Situation aus dem eigenen Standpunkt heraus zu nähern, den man im Laufe des Lebens und der selbst gemachten Erfahrungen entwickelt hat. Es ist ungleich schwieriger, wenn man sie sich aus einer völlig anderen Perspektive heraus betrachtet. Schafft man das, kann es allerdings zu kreativeren Ideen und Lösungen führen. Die vorliegende Aufgabe ist zwar in erster Linie eine Übung zur Sprachentwicklung, aber sie kann auch zu einer Art Einsicht (oder gar Erleuchtung) führen, die ohne sie vielleicht nicht entstanden wäre. Introvertierten oder wenig selbstbewussten Menschen kann man damit auch helfen, indem sie durch eine andere Figur sprechen.



### Aufgabe:

In der ersten Phase dieser Aufgabe wird nach den Namen / Identitäten berühmter oder wichtiger Menschen der Geschichte gesucht. Die einzige Regel dabei ist, dass andere in der Gruppe etwas über die einzelnen Leute wissen müssen, die nominiert werden. Falls dem nicht so ist, kann man ein wenig im Internet recherchieren, um an fehlende Informationen heranzukommen.

Hier eine Liste von möglichen Personen, die sich für eine solche Aufgabe gut eignen. Sie werden zwar als Beispiele aufgeführt, können aber natürlich auch direkt übernommen werden. Man darf nicht vergessen, dass auch die Auswahl geeigneter Personen eine nützliche Aufwärmübung sein kann.

- Sigmund Freud
- Madonna
- der Weihnachtsmann
- Mahatma Gandhi
- Angela Merkel oder Sigmar Gabriel
- Elvis Presley
- Friedrich der Große
- Dschingis Khan
- Yoda (Star Wars)
- Barack Obama
- Konrad Adenauer
- Pablo Escobar
- Bastian Schweinsteiger

Nachdem eine passende Liste entstanden ist, werden die Namen auf einzelne Kärtchen übertragen oder man wählt eine andere Zufallsmethode.

Die Teilnehmenden arbeiten mit einem Partner/ einer Partnerin zusammen. Diese können sie entweder selbst wählen oder zugewiesen bekommen. Dann erhält jeweils eine Person pro Team eine Karte, auf der einer der Namen steht (oder sie bekommen auf anderem Weg einen Namen zugewiesen). An dieser Stelle sollte man prüfen, ob die Person, die eine Rolle zugewiesen bekommt, diese auch kennt. Falls nicht, lässt man sie mit den anderen Teilnehmenden diskutieren oder eine kurze Internetrecherche vornehmen. Es ist wichtig, dass sich jeder mit der Einstellung, den Werten, Errungenschaften, dem Ruf, politischen Überzeugungen usw. der ihnen zugewiesenen Person auskennt.

Das zweite Gruppenmitglied nimmt anhand einer bestimmten vorgestellten Figur die Rolle eines/ einer Untersuchenden ein, beispielsweise die eines/ einer Nachrichtenjournalisten/ -journalistin, PR-Agenten/-Agentin, Richters/Richterin, oder Anwalts/ Anwältin, Arbeitgebers/Arbeitgeberin bei einem Vorstellungsgespräch, Klatschspaltenschreibers/-schreiberin usw. Dabei soll man sich überlegen, was man als die Person, die man spielt, über den Charakter des Partners/ der Partnerin gerne erfahren möchte. Nachrichtenjournalisten/-journalistinnen werden sich zum Beispiel eher für breitere Fakten interessieren, die eine Meldung wert sind, wogegen Richter/innen mehr Details zu bestimmten Handlungen erfahren wollen und PR-Agent/innen sich nach Möglichkeiten zur Nutzung des Markt- oder Promotionswerts der Person ausschauen werden.

Man muss aufpassen, dass die Fragen der untersuchenden Person nicht aus dem Blickwinkel der Teilnehmenden beantwortet werden, sondern diese in einem Rollenspiel die Identität ihrer zugewiesenen Rollen annehmen. Die Stimmen müssen nicht nachgeahmt werden, aber alle sollten bei ihren Aussagen und Erwidern gut überlegen, wie ihre Figur an ihrer Stelle sprechen würde.

Am Ende jeder Runde gibt der/die Befragende eine mündliche oder schriftliche Zusammenfassung des Gesprächs, bevor die Rollen ausgetauscht werden.

### **Zusätzliche Aufgaben:**

Man kann diese Aufgabe nicht nur mit einem ernannten Befrager/ einer Befragerin angehen, sondern auch bei der Partnerarbeit ein eher gesprächsbasiertes Szenario aufbauen lassen.

Bei dieser Aufgabe wird jedem nach dem Zufallsprinzip die Rolle eines berühmten Menschen zugeteilt (jede/r Partner/in erhält eine andere). Daraufhin erhält jedes Paar ein Thema, das aus dem Blickwinkel ihrer Figur diskutiert wird.

Es können absichtlich kontroverse Themen gewählt werden, oder welche, die sich auf Situationen beziehen, die für die Teilnehmenden relevant sind. Einige davon sind aufgelistet, aber man sollte sie auf ihre Alterstauglichkeit hin prüfen.

- Jeder sollte ein Gewehr besitzen, um sich verteidigen zu können.
- Gleichgeschlechtliche Ehen sollten verboten werden.
- Kinder sollten frei wählen können, ob sie zur Schule gehen oder nicht.
- Musikpiraterie sollte mit Gefängnis bestraft werden.
- Viehzucht und der Verzehr von Fleisch sollten weltweit verboten werden.
- Folter ist eine geeignete Maßnahme gegen Terrorismus.
- Man sollte es todkranken Patienten erlauben, gelegentlich Drogen zu nehmen.
- Alle Staatsbürger sollten sich einen Mikrochip einbauen lassen, damit sie von Recht und Gesetz überwacht werden können.

Diese Übung dient zwar in erster Linie dem Sprechen, aber man kann auch eine Reihe von schriftlichen Aufgaben hinzufügen, sei es, um die Dialoge, die sich ergeben, zu dokumentieren oder um diese für andere schriftliche Aufträge wie Kurzgeschichten, Gedichte, Rap-Texte, Reden schreiben usw. als Ausgangspunkt zu nehmen.

Um die zusätzlichen Aufgaben noch weiter auszuspinnen, kann man die Teilnehmer dazu anregen, eigene Konversationsthemen zu finden, die sich in nachfolgenden Rollenspielen für Diskussionen eignen oder als „Datenbank“ bzw. Material für andere Übungen verwendet werden können.



# Gute und schlechte Neuigkeiten

Ursprüngliche Idee von	VHS Cham
Primäre Methode für kreatives Denken:	Alternativen finden
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Hören, Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Das Generieren von Alternativen als Strategie für kreatives Denken ist nützlich, wenn man analysieren möchte, wie unterschiedlich eine Situation betrachtet werden kann. Man lernt, diese Situation zu beurteilen und passende Alternativen zu finden. Mit diesem Instrument ist es den Teilnehmenden möglich, mithilfe der Verknüpfung von Ideen auf eher unwahrscheinliche Art und Weise kreativ zu denken oder zu schreiben.

Vielleicht handelt es sich bei dieser Vorgehensweise für kreatives Denken um die einfachste, aber auch durchschlagendste aller Methoden. Wenn man beschließt, in einer Situation, bei der man kreativ Denken soll, eine Vielzahl an Ideen zu generieren, ist die Chance ganz einfach viel höher, zu einem kreativen Ergebnis zu kommen, als wenn man einfach gleich „aufhört“, wenn sich eine machbare Lösung zeigt. Im Allgemeinen wird selbst bei Menschen, die sich für sehr kreativ halten, meistens die erste passende Idee umgesetzt. Alternativen zu finden ist eine Art und Weise, wie man diesem Problem garantiert begegnen kann.

## Aufgabe:

Für diese Aufgabe müssen aktuelle Schlagzeilen oder andere Texte mit thematischem Inhalt zusammengetragen werden. Dahinter steckt die Idee, dass man eine oder eine Reihe von Nachrichtenaussage/n anbietet, die auf den ersten Blick entweder auf eine gute oder schlechte Nachricht schließen lässt. Manchmal reflektiert die Vorgehensweise der Autoren/Autorinnen deren Voreingenommenheit, aber für diese Aufgabe ist das weniger wichtig.

Eine der Aussagen aus den Nachrichten wird ausgewählt und den Teilnehmenden präsentiert. Wenn in kleinen Gruppen gearbeitet wird, kann im Idealfall der Wettbewerbsaspekt hinzukommen.

Für jede Runde wird eine Quote (bestimmte Anzahl) festgesetzt, wie viele Vorschläge jede Gruppe machen soll, wie viele Alternativen sie also finden müssen. Der Wettbewerbsaspekt kann noch weiter gefördert werden (muss aber nicht), indem man die Gruppe, welche die Quote als erste erfüllt hat, zu den Gewinnern erklärt, wobei die anderen „Endplatzierungen“ erreichen können (zweite, dritte etc.). Es ist aber wichtig, dass ALLE Gruppen die Quote für Alternativvorschläge erzielen.

Mit den zugeteilten Nachrichtenaussagen als Ausgangspunkt, die entweder gute oder schlechte Neuigkeiten implizieren, sollen nun alle Gruppen so viele Ideen wie möglich generieren, um den umgekehrten Blickwinkel auf die Geschichte zu finden.

Wenn beispielsweise die „schlechten Neuigkeiten“ von steigenden Benzinpreisen handeln, sollen sich die Teilnehmenden eine Reihe von Gründen ausdenken, wie man „gute Nachrichten“ daraus machen kann. Es könnte ja förderlich für einen gesünderen Lebensstil sein, indem es die Leute dazu bringt, mehr zu laufen, und aus demselben Grund könnte dadurch auch die Umweltverschmutzung zurückgehen. Und weil man Benzin spart, wenn man nicht so schnell fährt, kann es auch dazu führen, dass es weniger (tödliche oder andere) Unfälle wegen aggressiver Fahrweise gibt usw.

Im Laufe einer Unterrichtsstunde können einige Aussagen vorgebracht werden, welche zu weiteren Aufgaben führen können, wie thematische Diskussionen oder Protestbewegungen / -aktionen als Rollenspiel. Am Ende sollte jede Gruppe ihre Bewertung abgeben und entscheiden, welcher der Vorschläge am effektivsten der ursprünglichen Aussage entgegensteht. Diese Entscheidung wird dem Rest der Klasse vorgestellt, wobei das Argument so überzeugend wie möglich dargestellt wird.



Das wichtigste bei dieser Aufgabe ist, die Teilnehmenden dazu zu bringen, routiniert über erste Ideen hinauszugehen und beim Erforschen von Optionen, aus denen sie in einer späteren Phase auswählen können, Sicherheit zu erlangen.

### Zusätzliche Aufgaben:

Als eine der offensichtlichsten Erweiterungen dieser Aufgabe kann man die Klasse eine Debatte durchführen lassen, bei der Teams die jeweils „guten“ und „schlechten“ Nachrichten repräsentieren.

Es stehen aber auch andere Optionen zur Verfügung, je nachdem, welche besonderen Fertigkeiten die Teilnehmenden erlangen sollen. Die nachfolgende Liste ist nur ein Vorschlag, der gerne angepasst und/oder den eigenen Bedürfnissen entsprechend weiterentwickelt werden kann.

**Schauspiel:** in Rollenspielen kann man eine improvisierte Sprache entwickeln. Es beginnt mit „guten“ oder „schlechten“ Nachrichtenaussagen, die von einem „Schauspieler“/ einer „Schauspielerin“ deklariert werden, dann können andere „Schauspieler/innen“ mit zuvor festgelegten Rollen in einen improvisierten Bühnendialog treten, deren Zweck es ist, die gegenteilige Botschaft (gute oder schlechte Nachricht) zu kommunizieren.

**Schreiben:** Die Aufgabe besteht darin, in einem Brief an eine/n Freund/in oder eine/n Verwandte/n schlechte Nachrichten zu vermitteln (sie eignet sich nicht so sehr für gute Neuigkeiten). Es werden mehrere Punkte mit Elementen für gute Nachrichten angesprochen, welche die Auswirkungen der ursprünglichen Nachricht abmildern sollen. Zuvor sollte man nach Alternativen suchen.

**Comedy:** dieses Stilmittel wird oft herangezogen, wenn es sich um beunruhigende Themen handelt, um die harte Realität zu umgehen. Falls die Teilnehmenden dazu imstande sind, sollen sie sich Witze überlegen, die Gegensätzliches zur Originalaussage ausdrücken. Als Methode, um viele Witze zu finden, lässt man nach verschiedenen Alternativen suchen.



# Idiomatische Redewendungen

Ursprüngliche Idee von	VHS
Primäre Methode für kreatives Denken:	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Verstehen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Sprechen, Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Eine Redewendung ist eine Aussage, bei der sich die Bedeutung nicht aus dem normalen Verständnis der Elemente heraus entschlüsseln lässt, aus der sie zusammengesetzt ist, wie beispielsweise im Ausdruck „vom Regen in die Traufe kommen“.

Redewendungen sind ein wichtiger Teil einer jeden Sprache, aber für Nicht-Muttersprachler sind sie bekanntlich schwer zu verstehen. In Alphabetisierungsklassen kann man gut sehen, dass sich die Kenntnis von Redewendungen auch bereits bei Muttersprachlern unterscheidet, oft als Resultat generationsspezifischer Trends, bei denen bestimmte Ausdrücke mal modern sind und mal unmodern.

Redewendungen zu verstehen kann Teilnehmenden von Sprach- und Alphabetisierungskursen dabei helfen, sehr nützliche und authentische Aspekte einer Sprache zu entwickeln.

## Aufgabe:

Zu Anfang werden ein paar bekannte Redewendungen vorgestellt, um zu demonstrieren, um was es sich dabei handelt.

Hier einige deutsche Redewendungen, die für diese Übung geeignet wären:

„Jemandem die Haare vom Kopf fressen“ bedeutet, sehr viel auf Kosten anderer zu essen.

„Nah am Wasser gebaut sein“ heißt, man neigt zu Tränenausbrüchen.

„Es ist etwas im Busch“ bedeutet, es bahnt sich etwas noch Unbekanntes an.

„Kalte Füße bekommen“ heißt, man hat auf einmal Angst, eine Entscheidung könnte sich als falsch erweisen, und entscheidet sich um.

Man kann natürlich auch andere wählen.

Wenn man glaubt, dass die Teilnehmenden die „nicht wortwörtliche“ Bedeutung von Redewendungen schätzen können, kann der nächsten Teil der Aufgabe beginnen. Dafür müssen zuvor einige weniger bekannte Redewendungen auf Papierstreifen oder Kärtchen vorbereitet werden. Zum Zusammenstellen einer solchen Liste sollten ein paar Internetsucheinträge genügen.

Die Teilnehmenden arbeiten in Kleingruppen zusammen, denen je drei idiomatische Redewendungen aus dieser obskuren Sammlung zugewiesen werden. Sie sollen eines davon wählen, das keiner in der Gruppe je gehört hat oder deren tatsächliche Bedeutung ihnen nicht klar ist. Hier muss man Vertrauen haben. Falls keine der Redewendungen den Teilnehmenden neu ist, muss man ihnen andere aus der Liste zuweisen.

Wenn jede Gruppe mindestens eine „neue“ Redewendung hat, führen alle gemeinsam ein Brainstorming durch, in dem bestimmt wird, was die Aussage wohl bedeuten soll. Für die Vorschläge wird eine Quote zwischen vier und acht festgelegt, damit die Teilnehmenden noch mehr zum Denken angespornt werden.

Genauso wie die „wahre“ Bedeutung einer Redensart, könnte auch der kreativste Vorschlag als Aufgabe gestellt werden, was aber wahrscheinlich eine höhere Quote erfordert.

Nachdem jede Gruppe die Quote für das Brainstorming erfüllt hat, werden die Vorschläge einander mitgeteilt und die tatsächliche Bedeutung eröffnet.

Als letzten und kreativeren Punkt bei dieser Aufgabe sollen die Teilnehmenden in einem assoziativen Denkprozess ihre eigenen Redewendungen betrachten.

Dafür benötigt man einen Stimulus in Form eines Wortes oder Konzepts (z.B. „Buch“ oder „Ignoranz“). Zu diesem zählen die Teilnehmenden so viele Assoziationen in Beziehung auf den Ausgangspunkt auf, die sie sich vorstellen können. Mit dem Wort „Buch“ lassen sich beispielsweise Assoziationen finden wie Intelligenz, Alphabetisiert, Geschichte, Entspannung, Bücherei, Seiten, Worte, Lesen, Bild usw.

Jede dieser Assoziationen ODER das ursprüngliche Wort könnte als Ausgangspunkt für eine neue Redensart und deren Bedeutung dienen. Die folgenden Vorschläge sind nur Beispiele, die auf dieser Veranschaulichung basieren:

Ein „leicht zu verdauender Text“ lässt sich leicht lesen und verstehen.

Ein „wandelndes Wörterbuch“ ist jemand, der jeden Begriff kennt.

Ein „Bücherwurm“ ist jemand, der viel liest.

„Wie ein Buch reden“ heißt, man spricht ununterbrochen.

Nach dieser Methode sollen sich daraufhin die Teilnehmenden mindestens drei eigene Redewendungen einfallen lassen, die zum vorgegebenen Stimulus passt. Am Ende werden die neu erschaffenen Redensarten von den einzelnen Gruppenmitgliedern vorgelesen. Die anderen in der Klasse haben die Aufgabe, herauszufinden, was sie bedeuten.



### Zusätzliche Aufgaben:

Wenn die Klasse alle neu erschaffenen Redewendungen kennt (man kann alles formal schriftlich dokumentieren), folgt noch eine schriftliche Aufgabe. Das kann z.B. eine kurze Geschichte, ein Gedicht oder sogar eine faktische Abhandlung wie eine Nachrichtenmeldung sein.

Darin sollen nun ein paar der Redewendungen verwendet werden, die zuvor erstellt wurden. Die Werke werden beurteilt, möglicherweise in Partnerarbeit. Dabei wird bewertet, wie „natürlich“ die Redensart sich in die Komposition einfügt und ob der „Kontext“ eine „richtige“ Interpretation unterstützt oder nicht.

# Meine Wohnung

Ursprüngliche Idee von	VHS
Primäre Methode für kreatives Denken:	Brainstorming
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben, Hören
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Diese Übung stellt die Teilnehmenden vor die Aufgabe, bereits vorhandenes Vokabular zu benutzen. Es beruht auf ihrer Kreativität beim Umgang mit Stift und Papier, um ihre imaginativen Gedanken auszudrücken.

Indem sie dem formalen Aufbau eines Brainstormings folgen, sollen die Teilnehmenden das Problem lösen, eine Traumwohnung bzw. ein Traumhaus zu entwerfen. Dafür setzen sie ihre vorhandenen Sprach- und Zeichenfertigkeiten ein. Mit dem Zeichnen wird eine weitere Ausdrucksmöglichkeit eingeführt, die auf anderen Gehirnfunktionen beruht und zusätzliche Möglichkeiten des kreativen Ausdrucks ermöglicht. Man muss den Teilnehmenden gegenüber betonen, dass es nicht auf die „Qualität“ der Zeichnung im herkömmlichen Sinn ankommt. Es dient eher dazu, Ideen zu kommunizieren. Falls das einige zuerst einmal in Panik versetzt, sollten sie dennoch ermuntert werden, mitzumachen, denn vielleicht ist Zeichnen ja etwas, was sie seit ihrer Kindheit nicht mehr gemacht haben. Es könnte tatsächlich hilfreich sein, wenn sie daran erinnert werden, wie sie voller Selbstvertrauen und ganz natürlich als Kind etwas gezeichnet haben. Leider „wachsen“ viele Erwachsene aus dieser Fähigkeit „heraus“.

## Aufgabe:

Zu Beginn dieser Aufgabe legt man ein Thema für die Übung fest, das etwas mit Begriffen wie „Haus“, „Wohnung“, oder vielleicht mit einer etwas luxuriöseren Unterkunft wie ein „Chateau“ oder „Schloss“ zu tun hat. Es wird sich herausstellen, dass viele der Themen für die kleinste wie die größte Behausung ebenso viele Bedeutungen haben, wenn auch der Stil und die Chancen der kreativen Umsetzung sich gehörig unterscheiden können.

Als Beispiel kann man Themen wählen wie: Möbel, technische Geräte, Böden und Wände, Geräte, Luxusgegenstände, Notwendiges, oder man verbindet ein Thema mit speziellen Räumen wie Küche, Badezimmer, Schlafzimmer, Flur oder Vorratskammer.

Hat man sich einmal auf ein Thema festgelegt, unterziehen sich die Teilnehmer (in kleinen Gruppen, niemals alleine) einem Brainstorming mit einer vordefinierten Quote für die Zahl der Einfälle. Für die meisten Übungen sollte die Quote mehr als zehn pro Gruppe betragen, vielleicht noch mehr, um sicherzugehen, dass sich die Ideen von dem Offensichtlichen und Konventionellen weg bewegen.

Es wird das Bild eines Zimmers von innen oder von einem Haus von außen gezeigt, welches den Teilnehmenden als Ausgangspunkt dient. Sie werden gebeten, auf einem großen Blatt Papier (vorzugsweise DIN A3) das Innere eines Zimmers in dem vorliegenden Gebäude zu skizzieren, und dabei die verschiedenen Dinge zu verwenden, die sie bei dem Brainstorming genannt haben. Der erste Teil des Brainstormings sollte mündlich vor sich gehen, wobei ein gewählter Schriftführer die Vorschläge einfach aufschreibt. Hier ist es wichtig, keine „schlechten“ Vorschläge wegzulassen. Es werden einfach alle notiert.

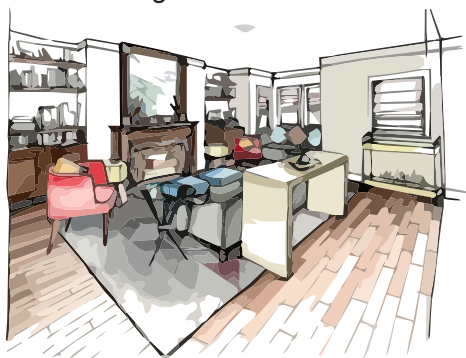
Wenn jede Gruppe ihre Quote erfüllt hat, kann man in einer Diskussion die Vorschläge hinsichtlich ihrer Tauglichkeit für die Übung bewerten lassen. Dabei darf man nicht vergessen, dass es sich um eine Aufgabe für kreatives Denken handelt. Das bedeutet, die gewählten Elemente sollten möglichst nicht alle abzusehen oder konventionell sein sollten, deshalb sollte man Unterschiede so gut wie möglich unterstützen.

Wenn die überarbeitete Liste vollständig ist, bekommen die Gruppen noch mehr Papier, auf das sie Elemente von ihrer Liste aufzeichnen. Es sollte kariertes Papier sein, denn darauf lassen sich geometrische Elemente leichter zeichnen. Wenn man möchte, können die Bilder auch farbig gestaltet werden. Wenn alle fertig sind, werden die Zeichnungen ausgeschnitten und so angeordnet, dass sie an den ursprünglich vorgesehenen Platz passen. Sie dürfen noch nicht auf das Blatt geklebt werden, bis man sich auf die Gesamtzusammenstellung geeinigt hat.

Man muss bedenken, dass die Größe der gezeichneten Elemente ein wichtiger Faktor bei dieser Aufgabe ist. Die Teilnehmenden sollten versuchen, die Gegenstände so zu gestalten, dass sie in Relation zu denen stehen, die sie aus der „wirklichen Welt“ kennen. Dabei kann es helfen, wenn man ein Lineal benutzt und auf dem Papier feine Konstruktionslinien zieht.

Nachdem die visuelle Zusammenstellung beendet ist, werden die „Designs“ benannt und kurz erklärt, um was es sich dabei handelt und warum sie die Gruppe gewählt hat. Danach werden die verschiedenen Zeichnungen recht weit auseinander an die Wand oder eine andere Oberfläche gehängt und mit den Werken eine kleine Ausstellung gemacht.

Die Teilnehmenden dürfen nun im Raum umhergehen und sich die Werke der anderen Gruppen anschauen. Dabei können sie sich Notizen über Dinge machen, die sie nicht verstehen oder die ihrer Meinung nach einer „besseren“ Erklärung bedürfen.



Danach werden die Gruppen gebeten, sich zu ihren eigenen Werken zu stellen und sich abwechselnd die Fragen der anderen Klassenmitglieder anzuhören. Das Ziel jeder Gruppe ist es, ihre Entscheidungen zu verteidigen, was natürlich nicht im konventionellen Sinn geschehen muss.

## Richtlinien für ein Brainstorming:

- Das Problem / die Frage / das Ziel etc. wird definiert
- Es wird ein Zeitlimit festgelegt (bzw. eine Quote)
- Eine Quote, die machbar ist und dennoch fordert, regt zu mehr kreativen Ideen an.
- Die Teilnehmenden nennen so lange Ideen und zeichnen sie auf, bis die Quote erfüllt ist oder die Zeit um ist. Als Lehrkraft darf man sich nicht dazu hinreißen lassen, aufkommende Ideen zu beurteilen.
- Die Vorschläge werden ausgewertet, wenn die Zeit um ist. Dabei ist es wichtig, den Wert von „ersten“ Ideen zu erkennen, die mit etwas gezielterer Denkweise zu brauchbaren Lösungen weiterentwickelt werden könnten.

## Zusätzliche Aufgaben:

Es ist zwar erwiesen, dass Brainstorming produktiver ist, wenn es in einer Gruppe unternommen wird, dennoch kann man auch alleine dem formalen Prozess eines Brainstormings folgen. Das erfordert ein gewisses Maß an Disziplin, aber wenn schriftliche Nachweise erforderlich sind, hilft es, wenn man keine Schritte auslässt.

Alle Teilnehmenden wählen einen Raum in ihrer eigenen Behausung und fertigen eine einfache Skizze des Interieurs an, ohne die Dinge, die sich darin befinden. Jeder bekommt ein „Thema“, das es für das Design zu bedenken gilt, vielleicht etwas anderes als das, was bei der Übung im Klassenraum benutzt wurde. Wenn in der Klasse beispielsweise „Möbel“ das Thema war, könnte es in dieser Aufgabe „technische Geräte“ lauten.

Von jetzt an folgen alle wieder demselben Vorgang wie zuvor und bringen ihre fertigen Designs zum Ausstellen und/oder als Diskussionsgrundlage mit in den Unterricht.

# Design für einen Themenpark

Ursprüngliche Idee von	VHS
Primäre Methode für kreatives Denken:	Willkürliches Input
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben, Hören
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Die Existenz von Freizeitparks kann man bereits bis zum Ende des 19ten Jahrhunderts zurückverfolgen, als abgeschlossene Areale mit vielen Attraktionen, Shows und Fahrgeschäften zuerst der Bevölkerung zugänglich gemacht wurden. Diese Vorläufer können als Vorlage zu dem gelten, was später mit Attraktionen um ein bestimmtes Thema herum zum modernen Themenpark umgestaltet wurde. Einige Leute glauben fälschlicherweise, Disneyland in Kalifornien sei der erste „Themenpark“ gewesen, aber es waren ihm eine Reihe anderer zuvorgekommen, wie „Santa Claus Land“ (Indiana, USA), das seine Tore bereits 1946 öffnete. Im Fall von Disneyland geschah das erst im Jahr 1955.

Dennoch war es Disneyland, das die Vorstellungskraft eines weltweiten Publikums in seinen Bann zog und den Begriff „Themenpark“ populär machte.

Themenparks heutzutage stehen für eine große Bandbreite an Themen und/oder Figuren, wie Harry Potter, Lego (Bausteine), Gullivers Reisen, Dinosaurier, Raumfahrt und vieles mehr.

Anders als bei einem „Freizeitpark“ verbindet beim Themenpark alle Attraktionen, Fahrgeschäfte und Shows ein zentrales Thema, mit dem sie alle zu tun haben. Dadurch bieten sich hervorragende Gelegenheiten für kreatives Denken, wenn es in einen Entwurf um ein lustiges Thema eingebunden wird.

## Aufgabe:

Für diese Aufgabe ist es ratsam, die Teilnehmenden in Kleingruppen von vier bis fünf Personen zusammenarbeiten zu lassen. Das Zusammenspiel von verschiedenen Gruppenmitgliedern verbessert die Qualität der Ergebnisse aus der Generierung kreativer Ideen, und zugleich beschleunigt es die nachfolgenden weiterführenden Denkvorgänge.

Zur Einführung dieser Aufgabe wird der Begriff „Themenpark“ diskutiert und erklärt, worin er sich von einem Freizeitpark unterscheidet. Dafür sollen bereits bekannte Beispiele genannt werden. Den Teilnehmenden werden Vorschläge und Beschreibungen entlockt, welche die Tatsache beschreiben, dass die Inhalte eines Themenparks alle unter einem übergeordneten Thema miteinander in Verbindung stehen.

Alle Arten von Attraktionen, die man sich vorstellen kann und die man aus eigener Erfahrung in Themen- und Freizeitparks oder sogar von Tourismusmessen her kennt, werden aufgezählt. Die Liste wird aufgehoben, damit man im späteren Verlauf der Aufgabe darauf zurückgreifen kann.

Als nächstes bekommt jede Gruppe willkürlich ein Thema vorgestellt und zugewiesen. In dieser Phase der Aufgabe gibt es eine Reihe von Optionen. Die Lehrkraft könnte die Liste bereits im Voraus selbst erstellen, bevor die Runde losgeht. Als eine gute Methode für willkürliche Inputs kann man die einzelnen Elemente der Liste auf Kärtchen ausdrucken und auf einen Stapel legen, aus dem immer ein Mitglied einer Gruppe „blind“ eine zieht. Alternativ könnte man die Teilnehmenden bitten, Themen vorzuschlagen, ohne, dass sie die nachfolgende Übung bereits kennen. Wenn man nicht weiß, für was die gewählten Vorschläge benutzt werden, kann man die Versuchung, sich für konventionelle Themen zu entscheiden, vermeiden. Eine dritte Methode könnte sein, die heutige Tageszeitung herzunehmen und aus den Schlagzeilen einige Überschriften auszuwählen. Diese Methode wird zwar sehr unkonventionelle Themen liefern, aber sie bietet vielleicht den besten Ausgangspunkt für sehr kreative Ergebnisse.

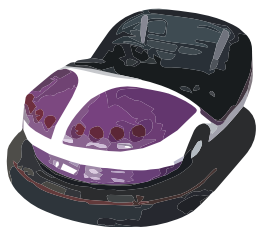
Die folgende Liste gilt als Vorschlag, welche Themen sich eignen könnten, aber man kann natürlich auch gerne eine eigene Liste erstellen, auch mit Themen, die sich direkt auf die Klasse beziehen:

Liebe und Romantik  
die Olympischen Spiele  
ein Buch, das kürzlich gelesen wurde  
Horror  
Bildung  
Sicherheit von Kindern  
Musik

Nachdem jeder Gruppe ein Thema zugeteilt wurde, werden im nächsten Schritt so viele Assoziationen dazu wie möglich aufgezählt. Wenn zum Beispiel das Thema „Horror“ lautet, könnten folgende Assoziationen gefunden werden: Filme, Monster, Dracula, Frankenstein, Messer, Axt, Folter, Blut, Tot, Bücher, Angst, Schreie, verfolgt werden, finster, besorgniserregend, Werwölfe, Geisterhäuser, Geister und Gespenster, Verfluchungen, Mythen usw.

Mit dieser Liste von Assoziationen beginnen die Teilnehmenden damit, ihren Themenpark zu entwerfen, wobei sie sowohl über die Attraktionen nachdenken, die sie zuvor gefunden hatten, ALS AUCH die Horror-Assoziationen (also der letzten Liste).

Wenn wir uns weiter des Beispiels von gerade bedienen, könnte eine Achterbahn, die als Themenparkattraktion aufgezählt wurde, in diesem Fall als Gefährt für eine



Verfolgungsfahrt entworfen werden (basierend auf der Vorstellung, wie Menschen in Horrorfilmen verfolgt werden). Das dahinterfahrende Auto kommt immer näher an die Fahrer heran und erweckt das Gefühl von akuter Gefahr. Name, Geräusche, Formen und Farben des Fahrgeschäfts sollen zum übergeordneten Thema „Horror“ passen.

Jede Gruppe entwirft mindestens fünf Attraktionen für ihren Themenpark und bringt ihre Themen auch zeichnerisch zu Blatt, falls es die Zeit erlaubt und die Teilnehmenden dazu fähig oder bereit sind. Im letzten Schritt muss jede Gruppe ihren Entwurf eines Themenparks dem Rest der Klasse vorstellen. Dabei ist darauf zu achten, dass sie erklären, auf welche Weise das willkürliche Input verarbeitet wurde und wie es zum letztendlichen Entwurf führte.

## Richtlinien für willkürliches Input:

Willkürliches Input eignet sich hervorragend als Methode für kreatives Denken, es ist nur schwierig zu vermitteln.

Damit diese Vorgehensweise auch richtig funktioniert, ist es essentiell wichtig, eine Form des assoziativen Denkens anzuwenden, bei der zwei Listen erstellt werden: eine in Verbindung mit dem Problem und die andere mit einem Stimulus für das willkürliche Input.

Diese Übung stellt das Problem, einen Themenpark zu entwerfen. Die erste Liste wird von den Teilnehmenden generiert. Dazu müssen sie mithilfe von assoziativem Denken so viele Dinge wie möglich aufzählen, die ihnen in Verbindung mit dem Wort „Themenpark“ einfallen.

Die zweite Liste enthält einen Stimulus für ein willkürliches Input, der an diesem Punkt noch nichts mit Themenparks zu tun hat. Nachdem diese zweite Liste mit Assoziationen erstellt wurde, stellt man Verbindungen zwischen beiden her. Dabei kommen Ideen heraus, die sich sehr von denen unterscheiden, die mit konventionellem Denken gefunden werden könnten.

## Zusätzliche Aufgaben:

Diese Aufgabe unterstützt besonders visuelles Denken, denn wir erinnern uns an Umgebungen wie Themenparks in erster Linie aufgrund visueller Erinnerung. Die Teilnehmenden haben danach auf jeden Fall viele Elemente im Geist visualisiert, ob sie nun Zeichnungen angefertigt haben oder nicht.

Um diese Aufgabe noch zu erweitern, kann man darum bitten, Plakate für die Themenparks zu entwerfen. Sie sollen vor demselben thematischen Hintergrund behandelt werden wie die Attraktionen im Park. Dabei wird die zweite Liste verwendet, welche die zuvor Klasse erstellt hat. Statt auf Themenparks können sich die Assoziationen auf der zweiten Liste nun auf Plakate und Plakatentwürfe beziehen, wobei es sich wahrscheinlich nicht vermeiden lässt, dass diese Liste wohl kleiner sein wird.



# Haustier deiner Träume

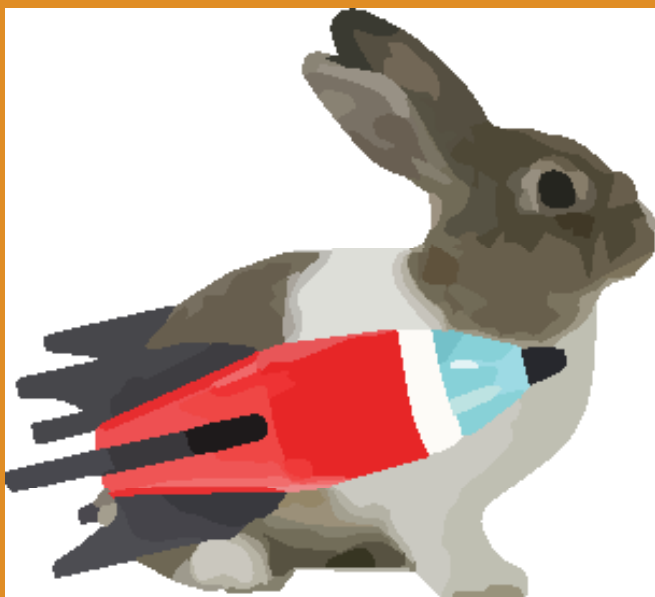
Ursprüngliche Idee von	VHS
Primäre Methode für kreatives Denken:	Brainstorming
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Obwohl Brainstorming die wohl geläufigste Vorgehensweise für kreatives Denken ist, läuft es oft ohne formale Vorgaben oder Richtlinien ab. Wenn man sich an den formalen Ansatz hält, dann ist das sehr unterstützend für kreativere Ideen.

Bei dieser Aufgabe müssen die Teilnehmenden sich überlegen, wie ein „Haustier ihrer Träume“ aussehen und handeln würde und welche Eigenschaften es besitzen könnte.

Zur Vereinfachung der Übung nehmen alle an einem formalen Brainstorming teil, denn ein solches ist der Schlüssel zum Erfolg und zur Wirksamkeit kreativen Denkens, damit formale und bewusste Prozesse daraus hervorgehen. Es ist völlig vernünftig, wenn man sagt: „für die nächsten 10 oder 15 Minuten konzentrieren wir uns alle auf kreative Ideen und schieben jede logische und rationale Selektierung, die wir normalerweise vornehmen würden, zur Seite.“



## Aufgabe:

Die zentrale Aufgabe besteht darin, ihr Traumtier zu „entwerfen“, etwa anhand eines ausgeklügelten Gentechnik-Verfahrens. Es ist ihnen dabei selbst überlassen, wie sie den Begriff „Traumtier“ interpretieren, denn verschiedene Menschen können ihn unterschiedlich auslegen.

Am Anfang des Brainstormings wird untersucht, was der Begriff tatsächlich bedeutet und was man von einem Traumtier als Haustier erwarten würde. Die Teilnehmenden werden darauf hingewiesen, dass sie in dieser Phase die Vorschläge nicht korrigieren und/oder beurteilen sollen und dass sie ihr Denken in eine ganz andere Richtung schweifen, und nicht von herkömmlichen Ideen ablenken lassen.

Am Ende der zugewiesenen Zeit ODER wenn die festgesetzte Quote erfüllt wurde (etwa 15 Ideen), werten alle die eigenen Vorschläge eine nach der anderen aus. Jetzt, bei der Bewertung, soll die Gruppe logischer vorgehen und bestimmen, ob die Eigenschaften insgesamt eher positiv oder negativ sind.

Ein Vorschlag, wie beispielsweise, das Haustier sollte leise sein (also der Ärger über einen bellenden Hund oder eine miauenden Katze wird vermieden) kann negativ sein, wenn es bei bestimmten Situationen Alarm schlagen sollte, wenn etwa ein Eindringling kommt oder das Tier mal raus muss. Dann könnte man zu dem Entschluss kommen, dass der Vorschlag doch nicht so nützlich ist.

Die Teilnehmenden sollen nicht eindeutigen Eigenschaften mehr spezifizieren (um besondere Sprachmittel zu fördern). Ein Vorschlag wie „es kocht mir mein Essen“ kann in nicht viel mehr als einer karottenreichen Diät enden, falls das Haustier nach seinem eigenen Geschmack kocht. Diese Eigenschaft könnte besser dargestellt werden als „kocht mir das Essen so, wie ich es ihm sage“. Um diese Handlung auch ausführen zu können, ist vielleicht auch eine anatomische Veränderung vonnöten, denn Kaninchenpfoten werden sich kaum zum Benutzen von Kochutensilien eignen, und die Größe könnte auch zum Problem werden. Man darf auch nicht vergessen, dass ein größeres Kaninchen mehr isst und wahrscheinlich daheim ein größeres Chaos hinterlässt, wenn man es nicht noch einmal umplant.

Man kann mehrere Brainstormings durchführen lassen, bis jede Gruppe meint, sie hätte jetzt einen tauglichen „Entwurf“ für ihr Haustier gefunden.

Als darauffolgende Aufgabe bereitet man eine Präsentation vor, bei der das „Traumtier“ dem Vorstand eines gentechnischen Unternehmens vorgestellt wird. Diese Rolle kann die Lehrkraft oder ein/e dafür verantwortliche/r Teilnehmer/in übernehmen, aber auch abwechselnd Mitglieder der verschiedenen Teams.

Es könnte von Vorteil sein, den gesamten Umfang der Aufgabe von Anfang an zu erklären und eine Art Rollenspiel machen zu lassen. Man könnte den Teilnehmenden mitteilen, dass der/die Chef/in der Firma ein zeitliches Limit von 30 Minuten für das Brainstorming und dessen Bewertung vorgegeben hat, bevor die Präsentation beginnt.

Diese Art „Stress“ kann tatsächlich eine Situation, in der kreatives Denken gefragt ist, sehr positiv beeinflussen, denn dabei sind die involvierten Personen gezwungen, ein wenig irrational zu handeln (oder zu denken), zumindest aber unkonventionell.

### Zusätzliche Aufgaben:

Als erweiterte Aufgabe oder Reihe von Aufgaben, können wir davon ausgehen, dass der Unternehmensvorstand mit den vorgebrachten Vorschlägen für ein Traumtier zufrieden war.

Da die Teilnehmer jetzt mit dem Format und den Anforderungen vertraut sind, könnte man als weiterführende Aufgabe noch andere „Traum“-Begriffe einführen. Man kann auf die nachfolgende Liste zurückgreifen, aber als Lehrkraft sollte man überlegen, ob sie für den eigenen Unterrichtskontext und zum Ersinnen von „Traum“-Ergebnissen tatsächlich von Wert sind.

Traumhaus

Traumschule

Traumjob

Traumferien

### Richtlinien für ein Brainstorming:

- Das Problem / die Frage / das Ziel etc. wird definiert. In diesem Fall besteht das „Problem“ darin, ein „Traum-Haustier“ zu erfinden.
- Es wird ein Zeitlimit festgelegt (bzw. eine Quote). Eine oder zwei Minuten sollten genügen, außer, es ist die erste formale Brainstorming-Sitzung der Teilnehmenden, dann können man ihnen auch etwas mehr Zeit anberaumen. Die Quote sollte jedoch innerhalb der Zeit erreichbar sein.
- Man sollte eine Quote wählen, die machbar ist und dennoch fordert. In diesem Fall ist eine zwischen fünf und zehn Ideen angebracht.
- Die Teilnehmenden nennen so lange Ideen und zeichnen sie auf, bis die Quote erfüllt wurde oder die Zeit um ist. Als Lehrkraft darf man sich nicht dazu hinreißen lassen, aufkommende Ideen zu beurteilen.
- Die Vorschläge werden ausgewertet, wenn die Zeit um ist. Dabei ist es wichtig, den Wert von „ersten“ Ideen, die mit etwas gezielterer Denkweise zu brauchbaren Lösungen weiterentwickelt werden könnten, zu erkennen.

Das ist eine wichtige Phase, denn einige Vorschläge, die anfangs etwas verrückt klingen mögen, könnten dennoch ein gewisses Potential in sich bergen.

Nach jeder Runde, in der Ideen generiert werden, einschließlich der abschließenden Evaluierungsphase, stellt jede Gruppe ihre „beste“ oder interessanteste Lösung dem Rest der Klasse mündlich vor. Die Sprecher/innen der Gruppen können sich während mehrerer Runden, in denen Vorschläge gesucht werden, ablösen, damit alle Teilnehmenden einmal die Chance haben, diese Rolle zu übernehmen.

Es ist zwar in erster Linie eine Sprech- und Hörübung, aber es können auch schriftliche Aufgaben einfließen, wenn sie besser zum aktuellen Lernziel passen. Die Lösung aufzuschreiben ist eine offensichtliche Umsetzung des Ergebnisses, aber es können auch andere schriftliche Formen zum Tragen kommen, wie eine Spezifizierung des Designs, eine Begründung, warum bestimmte Ideen abgelehnt werden, oder sogar ein Kommentar zum Denkprozess – all das wäre möglich. Als Stil des schriftlichen Ausdrucks ist der traditionelle Aufsatz möglich, aber auch Formen wie Nachrichtenmeldungen, Blog Posts oder sogar Twitter-Tweets könnten verwendet werden.



# Aphorismen

Ursprüngliche Idee von	Myriam Cruciano
Primäre Methode für kreatives Denken:	Hypothesen hinterfragen
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Verstehen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Oft benutzen Schriftsteller Zitate, um wichtige Punkte herauszuheben oder um noch andere Blickwinkel für bestimmte Themen hinzuzuziehen. Dadurch, dass Zitate fähig sind, zu neuen Perspektiven anzuregen, haben sie das Potential, unser Gehirn anzuregen und neue Ideen zu produzieren.

Eine der Maxime des im neunzehnten Jahrhundert lebenden Englischen Autors William Thackeray war: 'Die beiden fesselndsten Fähigkeiten eines Schriftstellers sind, mit Neuem vertraut zu machen und bereits Vertrautes noch einmal tun zu lassen'.

Zitate oder Aphorismen haben die Kraft, uns zum Nachdenken über neue Ideen und Konzepte zu veranlassen, die wir sonst womöglich übersehen hätten. Will man Lernende dazu bringen, viele Ideen und/oder Antworten für bestimmte Situationen zu finden (was für den Erfolg bei kreativem Denken unerlässlich ist) können sie sich als nützlicher Anfangspunkt erweisen.

Der Begriff 'Aphorismus' bezieht sich auf eine kurze und knappe (oder aussagekräftige) Beobachtung, die eine allgemeingültige Wahrheit enthält. Beispiele dafür sind unter anderem:

'Wenn du deinen Geist nicht kontrollierst, wird es jemand anderes tun' John Allston

'Träume, als würdest du für immer leben. Lebe, als müsstest du morgen sterben' James Dean

'Der Geist ist wie ein Fallschirm. Er funktioniert nur, wenn er offen ist' Thomas Dewar

## Aufgabe:

Über Websites wie <https://www.aphorismen.de> holt man sich eine Sammlung von Aphorismen und überträgt sie einzeln auf kleine Karten oder Papierstreifen.

Die Teilnehmenden werden in Dreier- oder Vierergruppen aufgeteilt und bekommen pro Team einen Aphorismus.

Ihre erste Aufgabe besteht darin, herauszufinden, ob es in ihrem Aphorismus irgendwelche Aspekte gibt, die vielleicht als Hypothese hinterfragt werden könnte, wie zum Beispiel die Vorstellung, unser Geist sei wie ein Fallschirm. Das wiederum wirft die Frage auf, wie es wohl wäre, wenn der Geist anderen Dingen ähneln würde, beispielsweise einem Gully, einem Helikopter oder einem Samenkorn. Jedem Vorschlag könnte ein weiterer Aphorismus folgen, der eine ähnliche aber unterschiedliche 'Wahrheit' birgt, wie etwa, 'unser Geist ist wie ein Samenkorn. Wir müssen ihn nur mit Wissen gießen, damit er wächst und erblüht.'

Das wäre eine mögliche Antwort auf: „Was wäre, wenn unser Geist nicht wie ein Fallschirm, sondern eher wie ein Samenkorn wäre?“. Daraus könnte sich nun die Frage ergeben, auf welche Weise sich das als Aphorismus eignen würde. Bevor man diesbezüglich eine Entscheidung trifft, müssen die Teilnehmenden alle Möglichkeiten durchspielen, die unser Geist bereithalten könnte, wenn er tatsächlich wie ein Samenkorn wäre. Es gibt wahrscheinlich interessantere Vorschläge als das genannte Beispiel.

Die Aufgabe kann mit verschiedenen Aphorismen mehrmals wiederholt werden, wobei die Klasse versucht, eine Reihe völlig 'neuer' Aphorismen zu erschaffen. Diese können dann kurz schriftlich dokumentiert oder als Plakat an die Wände des Unterrichtsraums oder des Schulgebäudes gehängt werden. Man darf aber nicht vergessen, dass alle vorhandenen Aphorismen irgendwo einen Ursprung haben.

## Zusätzliche Aufgaben:

Die zusätzliche Aufgabe besteht in diesem Fall aus einer völlig anderen Übung als die Hauptaufgabe, aber mit ihrer Hilfe kann man ein wirkliches Verständnis und eine gute Kenntnis von Aphorismen gewinnen.

Dafür benötigen die Teilnehmenden Zugang zu einer Liste von Aphorismen, wie beispielsweise die oben genannte Website. Sie sollten dazu aufgefordert werden, eigene Quellen für solche Listen im Internet zu finden, denn je mehr sie davon auftreiben können, umso mehr Auswahlmöglichkeiten haben sie.

Nun bekommen alle einige Produkte oder Dienstleistungen zugewiesen, die sie bewerben sollen. Das kann alles Mögliche sein, aber auch Dinge, die entweder mit der Lerngruppe zu tun haben oder Aspekte des eigenen Umfelds betreffen, wie die Schule, Institution usw.

Nachdem jede/r seine/ihre Auswahl bekommen hat, werden passende Aphorismen oder Zitate gesucht, die sich für die Werbekampagne eignen könnten.

Falls das Dienstleistungsunternehmen, das beworben werden soll, ein Immobilienmakler ist, könnte ein Aphorismus gut passen, den uns Charles Schulz über seine berühmte Figur Snoopy zukommen lässt:

‘Wenn es uns dort nicht gefällt, wo wir sind, können wir umziehen. Wir sind ja keine Bäume!’

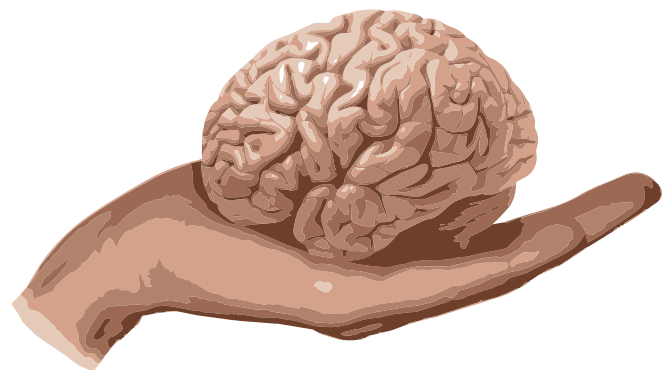
Die folgende Auflistung von Produkten und Dienstleistungen kann für diese zusätzliche Aufgabe herangezogen werden, aber sowohl Lehrkräfte als auch Lernende dürfen natürlich gerne ihre eigenen Listen erstellen:

- Auftragskiller/in
- Elektrizitätsunternehmen
- Tätowierer/in
- Brot
- Erfinder/in
- teure Pralinen
- Kosmetiker/in
- Fahrrad

## Hypothesen hinterfragen:

Das Infragestellen von Hypothesen ist ein sehr wichtiges Instrument für kreatives Denken, vor allem in Hinsicht auf tief verwurzelte Vorstellungen oder Prinzipien. Es ist zwar nicht garantiert, dass es wirklich alternative Methoden oder Denk- bzw. Handlungsansätze hervorbringt, aber es ist in dieser Hinsicht doch erstaunlich konsequent. Bei der vorliegenden Aufgabe können folgende Stufen dieser Methode angewandt werden:

- Es wird eine ‘Binsenweisheit’ geschaffen oder gesucht, die mit einer bestimmten Gepflogenheit oder Situation verbunden ist.
- Vorhandene Hypothesen in diesem Satz werden ausgemacht und vorgetragen. Vielleicht könnten Dinge, die zuerst als wahr erscheinen, bei näherer Untersuchung auch infrage gestellt werden.
- Nachdem ein Teil der Aussage als fraglich (anmaßend) identifiziert wurde, schlägt man absichtlich eine andere Richtung ein, indem man ‘was wäre wenn’ Fragen stellt.
- Nach jeder ‘was wäre wenn’ Frage überlegt man sich, wie diese Frage / der Vorschlag geklärt werden könnte. Für die Anzahl der sich daraus ergebenden Ideen wird eine Quote vorgegeben.
- Die Einfälle werden ausgewertet, und diejenigen ausgewählt, von welchen man sich das größte Entwicklungspotential verspricht. Dafür denkt man sich einem plausiblen Einsatzplan aus.



# Ladengestalter

Ursprüngliche Idee von	Massimo Di Prima
Primäre Methode für kreatives Denken:	Was wäre, wenn?
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Verstehen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Die Gestaltung von Supermärkten, insbesondere die vorgegebenen Wegstrecken, die man dort zurücklegen muss, ist schon fast zur Wissenschaft geworden. Große Supermärkte platzieren Alltagsprodukte, die man regelmäßig braucht, an strategischen Stellen, damit die Käufer/innen auch mit Dingen konfrontiert werden, von denen die Marktführung hofft, dass sie spontan gekauft werden. Natürlich basiert diese Art der Gestaltung auf einer bestimmten Vorstellung der 'typischen' Konsumenten, welche man als hauptsächliches Klientel in diesem Geschäft ausgemacht hat.

Die folgende Übung beruht auf einem Brainstorming, bei dem eine Reihe von Ideen gefunden werden sollen, die für den Auftrag geeignet wären, die Gestaltung eines Supermarkts zu planen. Sie beginnt allerdings mit einer Reihe von 'was wäre wenn' Fragen, damit andere Vorschläge gemacht werden als solche, die vom konventionellen Standpunkt her offensichtlich wären.

Die Aufgabe enthält zwar anhand von Gruppendiskussionen und Verhandlungen Aspekte für kreatives Denken, aber die Thematik eignet sich genauso gut für Sprachenlernende, die dabei ihren Wortschatz erweitern können, und für Alphabetisierungsklassen, um spontane Gespräche anzuregen.



## Aufgabe:

Diese Aufgabe sollte den Lernenden anhand einer Internetsuchanfrage erklärt werden, mit dem Ziel, ihnen die grundlegenden Prinzipien der Ladengestaltung nahezubringen. Für diese erste Recherche sollte etwa eine halbe Stunde anberaumt werden. Die Teilnehmenden machen sich dabei Notizen, und die Ergebnisse ihrer Nachforschungen werden mit den anderen Gruppenmitgliedern diskutiert.

Nachdem die Teilnehmenden auch sicher die Prinzipien der Ladengestaltung verstanden haben, wird ihnen zu diesem Thema eine Aufgabe gestellt.

Es ist ratsam, zu Beginn einen wirklich existierenden Supermarkt als Beispiel zu nehmen und die Lernenden erkunden zu lassen, welche Strategien der Ladengestaltung dort vorherrschen. Es sollte ihnen möglich sein, herauszufinden, auf welche Weise die oben beschriebenen Grundsätze angewandt wurden.

Danach arbeiten die Teilnehmenden in Dreier- bis Fünfergruppen zusammen, die jeweils den Auftrag haben, einen Supermarkt ODER eine andere Art Laden zu gestalten. Der Grund für die Alternative ist, dass für bestimmte Käufer/innen ein Supermarkt im herkömmlichen Sinne nicht passen würde. Das kann erst bestimmt werden, nachdem man einen Kundentyp festgelegt hat.

An dieser Stelle wird nun die 'was wäre, wenn' Methode angewandt, denn anhand der sich dabei ergebenden Gedankenspiele wird der Aufgabe ein sehr unterschiedliches Klientel zugewiesen. Dabei sollte man versuchen, sich von konventionellen oder vorhersehbaren Vorschlägen zu distanzieren. Hier einige Beispiele für Gedankenspiele mit „was wäre, wenn“ Fragen, aber es ist natürlich sehr zu empfehlen, eigene Alternativen zu finden:

- Was wäre, wenn das Geschäft für Hunde und Katzen geplant würde und die Ladengestaltung die Tierbesitzer dazu bringen sollte, ihnen etwas kaufen?
- Was wäre, wenn das Geschäft für eine/n Verschollene/n auf einer einsamen Insel gedacht wäre, der/die nur eine einzige Gelegenheit zum Einkaufen hätte, bevor er/sie in die Isolation zurückkehren müsste?
- Was wäre, wenn das Geschäft verwöhnte Teenager ansprechen sollte, die das Geld ihrer Eltern für alles Mögliche verschwenden könnten, was ihnen einfällt?

- Was wäre, wenn das Design des Geschäfts Umweltschützer/innen anziehen sollte, die energisch gegen die Verschwendung von Ressourcen eintreten?
- Was wäre, wenn das Geschäft für jemand aus einem anderen Land gedacht wäre, der/die nicht fähig ist, die Landessprache zu verstehen?
- Was wäre, wenn das Geschäft für Hexen mit ganz merkwürdigen Einkaufslisten geplant werden müsste?

Nachdem die entsprechende Kundschaft feststeht, macht jede Gruppe Vorschläge, welche Produkte die Käufer/innen von dem Geschäft erwarten und warum sie genau diese haben möchten. Als Resultat sollte aus dieser Übung eine Einkaufsliste hervorgehen, die sich gut als Anfangspunkt zur Ladengestaltung eignet.

Jede Gruppe überlegt sich dann aber auch noch, welche Planung sie für das Geschäft vornehmen könnte, um die Kundschaft dazu zu bewegen, auch weitere Einkäufe zu tätigen, die nicht auf der Einkaufsliste stehen. An dieser Stelle kommt der Aspekt der strategischen Planung hinzu.

Die Teilnehmenden zeichnen daraufhin den Aufbau der Gänge und zum besseren Verständnis fügen sie Wörter oder Bilder hinzu. Sie beziehen sich dabei auf die fünf Prinzipien aus dem Aufgabenblatt und auf die Informationen, die sie im Internet gefunden haben.

Danach werden die Pläne zur Ladengestaltung an die Wand gehängt, und bevor die Präsentation beginnt, überprüft jedes Team noch einmal die getane Arbeit. Das nochmalige Begutachten hat den Zweck, dass die Teilnehmenden bei den gezeichneten Designs besonders auf visuelle Kommunikation, Wörter und Bilder achten.

### Zusätzliche Aufgaben:

Die zusätzliche Aufgabe bezieht sich in diesem Fall auf die Auswahl der Kundschaft. Es ist gar nicht so einfach, wie es zunächst scheint, Menschen mit unterschiedlichen Bedürfnissen und Wünschen auszumachen.

Als Hausaufgabe oder zusätzliche Übung sollen alle mindestens fünf zusätzliche potentielle Arten von Kunden finden, die der Hauptaufgabe hinzugefügt oder zusätzlich verwendet werden könnten.

Danach verfügt man über eine nützliche Bibliothek von 'Aktiva' zur späteren Verwendung, wenn die Aufgabe ein nächstes Mal durchgeführt wird.

Alternativ könnte man die Übung auch mit Gruppen durchführen, die entweder eigene Vorschläge verwenden oder auf welche zurückgreifen, die von den anderen Teilnehmenden vorgebracht wurden.

### Wichtige Prinzipien der Ladengestaltung:

Es kann zwar gut sein, dass die Teilnehmenden selbst auf diese Prinzipien kommen, aber die folgenden Punkte kann man als die kleinste Anforderung an Richtlinien betrachten, an die man sich bei der Aufgabe halten sollte:

- Der Grundriss des Geschäfts muss in Betracht gezogen werden. Die meisten Supermärkte sind mit geraden Gängen ausgestattet, in denen die Produkte angeboten werden, aber es könnten auch andere Bereiche geschaffen werden, wie ein Raum mit einem einzigen Eingang für Dinge wie Wein z.B. Dadurch hätten die Kunden/Kundinnen die Möglichkeit, in den Produkten zu stöbern, ohne ständig verschiedene Gänge auf und ab gehen zu müssen. Bei Angeboten mit großer Auswahl zeigt das wahrscheinlich die beste Wirkung.
- Alltägliche Notwendigkeiten werden weiter hinten im Geschäft platziert. Welche Produkte werden von der Kundschaft wirklich bevorzugt? Sie dürfen nur an Stellen zu finden sein, die nicht zu übersehen sind.
- Neue (und saisonale) Produkte bekommen einen optimalen Standort. Nun überlegt man sich, wo neue Produkte platziert werden, bzw. solche, die für die vorgesehene Kundschaft eine besondere Anziehungskraft ausüben sollen. Für verschiedene Kunden/Kundinnen kann diese Information unterschiedlich ausfallen.
- Produkte für 'Impulskäufe' stehen nahe bei den Kassen. Diese sind meistens billiger als die anderen Verkaufsangebote im Geschäft und verweisen manchmal auf weitere Produkte, z.B. Batterien für Elektrogeräte. Je nachdem, was man denkt, das die Kundschaft kaufen würde ODER auf welche Niedrigpreis-Angebote sie spontan zugreifen könnten, in jedem Fall sollte man diesen Standort als wertvollen Verkaufsbereich betrachten.
- Auslagen / Werbebotschaften bremsen die Eile der Kunden. Informationen zu Produkten und/oder Angeboten platziert man strategisch, um das Einkaufstempo der Kunden zu drosseln, wenn sie sich in Bereichen aufhalten, wo sie sich länger Zeit lassen sollten. Dann können sie mehr Dinge sehen, die sie vielleicht kaufen.

# Grundgesetz

Ursprüngliche Idee von	Francesca Esposito
Primäre Methode für kreatives Denken:	Perspektivenwechsel
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Verstehen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Verfassungsdokument oder Zusammenfassung eines solchen

## Beschreibung:

Die folgende Aufgabe wurde von einem Projekt mit der Bezeichnung 'Rechte, Pflichten und Solidarität' inspiriert. Sie basiert auf einer Gesprächssituation zwischen dem italienischen Grundgesetz und dem islamischen Kulturerbe und wurde ursprünglich im Gefängnis von Bologna initiiert.

Ausgehend von dem Gedanke (unter der Voraussetzung), dass Grundgesetze und Satzungen Reaktionen auf Bedürfnisse sind, wollte man mit diesem Projekt untersuchen, auf welche Weise Rechtssysteme Aspekte der Menschenwürde sowie Kultur und kulturelle Überlieferungen beeinflussen.

## Aufgabe:

Um sie in die Aufgabe einzuführen, werden die Teilnehmenden gebeten, eine schriftliche Liste darüber anzufertigen, welche Rechte sie für sich persönlich als die zehn wichtigsten betrachten.

Wenn alle damit fertig sind, nimmt sich die Gruppe / Klasse etwas Zeit für die Aufbereitung der Ergebnisse, wobei eine tabellarische Auflistung der aufgezählten ‚Rechte‘ erstellt wird, von den geläufigsten (am häufigsten genannten) bis zu den eher ungeläufigen (am seltensten genannten). Es sollte diskutiert werden, welche unterschiedlich benannten Rechte sich gleichen oder eigentlich sogar dasselbe bedeuten. Dann wird die Tabelle gut sichtbar im Klassenraum aufgehängt.

Am Ende kann man die Liste in sehr wichtige bis weniger wichtige Grundrechte einstufen. Das kann bei der nächsten Phase von Vorteil sein, denn ‚abgewägte‘ Vorschläge können das Aussehen der sich daraus ergebenden Tabelle radikal verändern.

An dieser Stelle werden die Teilnehmenden aufgefordert, über den Begriff ‚Verfassungsordnung‘ zu diskutieren. Dafür kann man ihnen eine Zusammenfassung solcher Gesetzesrahmen aus dem Internet aushändigen, mit dem Ziel, sie das zugrundeliegende Konzept dahinter erkennen zu lassen.

Nach dieser Diskussion - und wenn alle offensichtlich ein zufriedenstellendes und logisches Verständnis von einer Gesetzesordnung erlangt haben - werden die Tabellen mit den zuvor gegebenen Antworten noch einmal überdacht. Das Ergebnis dient als Grundlage für die Ausarbeitung einer ‚Gesetzesordnung‘ für alle Teilnehmenden.

Es kann zwar sein, dass bestimmte Rechte nicht für alle von gleicher Bedeutung sind, aber es ist dennoch wichtig, dass man versucht, auch diese aus der Perspektive derjenigen zu betrachten, die sie vorgebracht haben. Um diesen Prozess zu unterstützen regt die Lehrkraft zur Diskussion an, basierend auf Fragen derjenigen, die die entsprechenden Grundrechte genannt haben.



### **Zusätzliche Aufgabe:**

In diesem Fall kann sich die zusätzliche Aktivität als ebenso bedeutsam und/oder lohnenswert erweisen, wie die Hauptaufgabe.

Um andere Kulturen besser zu verstehen, werden die zuvor beschriebenen Vorgehensweisen wiederholt, mit dem Unterschied, dass die Aufzählung der zehn Grundrechte am Anfang vom Blickwinkel einer 'anderen' bekannten Gruppe her vorgenommen wird.

EskönntenzumBeispielzehnGrundrechte von syrischen Flüchtlinge aufgezählt werden. Das erfordert meistens ein wenig Internetrecherche, damit man versteht, welche Rechte dieser besonderen Menschengruppe zugutekommen würden, und im Umkehrschluss, welche gesetzlichen Rahmenbedingungen ihnen dabei helfen könnten, sich in einer ihnen unbekanntem Gesellschaft einzufinden und darin zu integrieren.

Die Gruppe, für die diese letzte Phase gedacht ist, sollte sich entweder aus dem aktuellen Zeitgeschehen ODER aus einer Gruppendiskussion ergeben, wobei man bedenken muss, dass nicht nur Menschen zur Debatte stehen, die aus dem Ausland kommen, sondern auch ältere Mitbürger, Kinder, Behinderte etc. Das Wichtigste ist, dass der Blickwinkel, von dem aus man die Gesetzgebung betrachtet, ein anderer ist als der, welchen die Teilnehmenden gewöhnlich von sich heraus einnehmen.

### **Die Methode des Perspektivenwechsels:**

Der 'Perspektivenwechsel' verkörpert als Methode auf effektive Weise das Kernprinzip kreativen Denkens, nämlich das oft vorhersehbare vertikale Denken, welches wir in den meisten Situationen anwenden, zu verändern oder zu unterbrechen. Kreatives Denken fordert 'etwas anderes', deshalb zwingt es uns dazu, das Bekannte mithilfe einer Vielzahl von Methoden neu zu überdenken. In seiner einfachsten Form bedeutet Perspektivenwechsel, sich eine Situation vom Blickwinkel einer anderen Person oder etwas anderem her vorzustellen, und es eignet sich hervorragend als Anregung für kreatives Schreiben.



# Sensorische Verbindungen

Ursprüngliche Idee von	Annalisa Cardone
Primäre Methode für kreatives Denken:	Willkürlicher Input
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Verstehen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Behälter und verschiedene Materialien

## Beschreibung:

Unsere Umgangssprache ist gefärbt von Hinweisen auf die fünf Sinne: 'Ich kann die Bedeutung heraushören', 'ich sehe es ein', 'das Auto zeugt von Geschmack', 'ich höre die Mäuse husten' und so weiter. Solche Sätze rufen Bilder hervor, die uns dabei helfen, das, was wir sagen wollen, besser auszudrücken und zu verstehen. Genauso, wie unsere Sinne es uns ermöglichen, verschiedene Reize zu erfahren, können auch unterschiedliche sensorische 'Inputs' unseren Verstand anregen, in Gegenden vorzudringen, die zuvor gar nicht erst in Erwägung gezogen wurden.

## Aufgabe:

Zu Beginn benötigt man eine Reihe von Aufgaben für kreatives Denken, denen sich die Teilnehmenden widmen können. Ein Vorschlag wäre beispielsweise, eine Party zum Jahreswechsel zu organisieren, vielleicht mit einem vorgegebenen Thema oder mit dem Hinweis, dass sie 'etwas Besonderes' sein soll. Natürlich ist es nur empfehlenswert, wenn Lehrkräfte etwas wählen, das mit dem momentanen Unterricht /den aktuellen Lerninhalten zu tun hat, oder wenn sie die Teilnehmenden selbst dazu auffordern, sich Problemstellungen zu überlegen, die zu kreativem Denken anregen.

Die Aspekte willkürlichen Inputs bei dieser Aufgabe basieren auf eine Reihe von Sinnesreizen. Dafür sollen die Teilnehmenden folgendes tun:

- Etwas mit einem bestimmten Geruch wird in einen wiederverschließbaren Behälter gegeben. Das kann ein stark riechender Käse sein, aber auch Kaffeesatz, Reinigungsflüssigkeit, duftende Blumen o.ä. Der Deckel muss geöffnet werden können, ohne dass der Inhalt dabei zum Vorschein kommt.
- Ein Gegenstand oder eine Substanz wird in eine Schachtel gepackt, die an der Seite ein Loch hat, wodurch man hineingreifen kann, ohne den Inhalt zu sehen. Dafür eignen sich eine Taschenuhr, ein Stück Gemüse, Sand oder Kieselsteine, ein Werkzeug usw.
- Es wird ein Foto gezeigt, das von einem sehr ungewöhnlichen Winkel her aufgenommen wurde und zwar Details zeigt, aber den Gegenstand insgesamt nicht erkennen lässt.
- Mehrere verschiedene Gegenstände werden in einen Behälter (z. B. eine kleine Dose eine Blechschachtel etc.) gegeben, der verschlossen wird, damit man nicht sieht, was sich darin befindet. Das Wichtige ist dabei, dass die Gegenstände ein Geräusch machen, wenn der Behälter geschüttelt oder bewegt wird. Nägel, Münzen, Reis, Gummibälle, Murmeln usw. sind dafür gut geeignet.
- Ein paar kleine Gefäße werden mit essbaren Materialien gefüllt, wie Salz oder Pfeffer, Zuckermais, Senf, Zucker oder Sirup, Kakaopulver etc. Es ist darauf zu achten, dass die Utensilien, die man zum Probieren der verschiedenen Zutaten braucht, hygienisch sind.

Es ist möglich, alle fünf Sinnesreize nacheinander zu verwenden, oder auch nur einige davon. Manche davon sind verständlicherweise wiederverwendbar, andere müssen jedes Mal 'frisch' aufbereitet werden, bevor sie von neuem benutzt werden können.

Die Teilnehmenden werden gebeten, die verschiedenen Inhalte ('Inputs') zu untersuchen, ohne deren Bestandteile zu nennen. Sobald sie auf einen Sinnesreiz treffen, schreiben sie die ersten drei Worte auf, die ihnen dabei als Assoziationen in den Sinn kommen.

Am Ende dieser Übung haben alle Teilnehmenden eine Liste von bis zu fünfzehn Wörtern, die sie bei der Lösung der Aufgabe für kreatives Denken verwenden können. Es ist vielleicht nicht schlecht, wenn sie davon fünf Wörter auswählen, entweder diejenigen, die ihnen am besten gefallen ODER die ihrer Meinung nach die Reizempfindung am besten ausdrücken.

Nun suchen die einzelnen Teilnehmenden nach Ideen für das vorgegebene Problem für kreatives Denken. Dabei verwenden sie je eines der fünf aufgeschriebenen Wörter als Ausgangspunkt und erklären, was sie mit den gemachten Vorschlägen zu tun haben. Für jedes benutzte Wort wird der Vorgang der Ideensuche wiederholt.

Wie immer, wenn die Methoden willkürlicher Input und Brainstorming angewandt werden, sollten die Ergebnisse als Überbrückungsmöglichkeit gewertet werden, die weiter ausgebaut werden muss. Das geschieht hier mit den besten Ideen. Man entwickelt sie so lange weiter, bis nützliche Vorschläge zustande gekommen sind.

### **Zusätzliche Aufgaben:**

Als Erweiterung dieser Aufgabe überlegen sich die Teilnehmenden, welche Reize noch dazu geeignet sind, die fünf Sinne anzuregen. Dazu brauchen sie keine neuen Sinnesapparate, sie sollen nur eine Reihe von 'guten' Quellen nennen, die nacheinander alle Sinne stimulieren. Dazu genügt eine Quote von fünf bis 10 Einfällen, um entsprechende Aspekte kreativen Denkens hervorzulocken (basierend auf der Methode 'Alternativen finden').

Diese Übung kann auch außerhalb der Klasse durchgeführt werden, wobei die Ergebnisse am Ende vor der gesamten Klasse präsentiert werden. Gemeinsam werden daraufhin aus den am häufigsten genannten Vorschlägen oder anhand einer Abstimmung die 'besten' Reize für jede Sinneswahrnehmung festgelegt.



### **Willkürlicher Input:**

Bei der Methode des ‚willkürlichen Inputs‘ ist zunächst der Hinweis erforderlich, dass man alle möglichen äußeren Impulse im Zusammenhang mit einem Problem (einer Gelegenheit) für kreatives Denken betrachten soll. Wenn auch nur eine Farbe, ein Wort, eine Zahl, ein Bild usw. hinzugefügt wird, beginnt das menschliche Gehirn bereits gehorsam damit, Elemente, die zuvor nichts miteinander zu tun hatten, zu rationalisieren, um Verbindungen aufzubauen, die daraus ‚einen Sinn ergeben‘. Die Aufgabe ist zwar rein erfunden, und einige kreative Denker könnten sie zunächst in Frage stellen, aber sie erweist sich immer wieder aufs Neue als sehr wirksame Vorgehensweise zum Formulieren origineller Gedanken.



# Musikalische Gedanken

Ursprüngliche Idee von	Filomena Collio
Primäre Methode für kreatives Denken:	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Instrumentale (emotionale) Musik

## Beschreibung:

Musik kann sich erheblich auf unsere Emotionen auswirken und uns im Gegenzug auch bei der Ideenfindung behilflich sein. Die Zentren des Gehirns, die mit emotionalen Resonanzen verbunden sind, wirken sich auch auf unsere Fähigkeit aus, kreativ zu arbeiten. Musik regt diese Zentren an und hilft dabei, Ideen zu finden, auf die wir ohne den akustischen Reiz nicht gekommen wären. Die folgende Aufgabe soll zeigen, wie man sich die Reaktion des Gehirns auf musikalische Eindrücke zunutze machen kann, um Kreativität zu fördern.



## Aufgabe:

Diese Aufgabe ist mit kreativen Schreibübungen verbunden, die emotionale Reaktionen erlauben. Das umfasst auch fiktionales Schreiben und/oder andere Erzählarten wie Gedichte und Poesie.

Es ist wichtig, dass ein Anfangspunkt vorhanden ist, von wo aus die Teilnehmenden beginnen können, vielleicht indem man das erste Kapitel oder einen Ausschnitt einer Geschichte lesen lässt, etwas, das zu einem potentiellen Entscheidungspunkt führt, von wo aus sich die weiterführende Handlung in verschiedene Richtungen lenken lässt.

Für die schriftliche Aufgabe hören sich alle zunächst in Ruhe ein bestimmtes Musikstück an. Das kann gut und gerne einige Minuten dauern, damit genügend Zeit ist, sich in entspannter und gemütlicher Atmosphäre in das Stück hineinzusetzen. Die Musik sollte sich dazu eignen, Emotionen zu wecken und Bilder heraufzubeschwören. Etwas mit Gesang oder verständlichem Text ist zu vermeiden, denn die Worte könnten die Ergebnisse beeinflussen.

Derweil die Musik weiterspielt, sollen sich nun die Teilnehmenden Folgendes aufschreiben:

- Emotionen, welche die Musik in ihnen weckt
- Adjektive, mit denen sich die Musik und die Gefühle, die sie in ihnen hervorruft, beschreiben lässt
- Verben, die dieser Art von Musik zugeordnet werden können
- Substantive - etwas, worüber sie die Musik nachdenken lässt

Der Zahl der Wörter, die sich die Teilnehmenden beim Hören der Musik aufschreiben, ist keine Grenze gesetzt. Am Ende soll jedoch jede/r das seiner/ihrer Meinung nach aussagekräftigste Wort aus der Liste auswählen.

Diese neue Liste mit vier Wörtern dient (in diesem Beispiel) als Grundlage, um den nächsten Teil der Erzählung zu schreiben. In der Neufassung müssen die Bezeichnungen nicht unbedingt vorkommen, es kann also beispielsweise der Begriff 'gefährlich' anhand von Handlungen und Situationen offensichtlich gemacht werden, ohne ihn selbst zu verwenden. Allerdings sollte es möglich sein, sie herauszufinden.

Als Erstes wird nun eine kurze Zusammenfassung oder ein Plan aufgeschrieben, wie die Geschichte weitergehen könnte, bevor sie komplett zu Ende geschrieben wird. Dabei können verschiedene Musikstücke gespielt werden, die denselben Zweck erfüllen sollen wie zuvor und demselben Vorgehen folgen.

Am Ende dieser Phase haben alle Teilnehmenden je zwei Zusammenfassungen oder Pläne für die weiterführende Handlung der Geschichte. Man kann auch weitere musikalische Anreize anbieten oder die Teilnehmenden darum bitten, aus den zwei vorgelegten Möglichkeiten eine auszuwählen. Den Abschluss bildet natürlich das Schreiben der Schlusshandlung.

### **Zusätzliche Aufgaben:**

In diesem Fall besteht die erweiterte Aufgabe darin, das schriftliche Format zu ändern und als erwartetes Ergebnis eine Versform oder ein Gedicht vorzugeben.

Um den Fokus auf der Kreativität zu halten, wird ein Anfangspunkt bestimmt, denn 'nur irgendetwas machen' eignet sich kaum als effektive Zielvorgabe für diesen Zweck. Für Gedichte kann es genügen, ein Thema zu nennen, ohne diesbezüglich eine bestimmte Position vorzuschreiben. Das heißt, 'Natur' als Vorgabe muss nicht unbedingt als gut und erhaltenswert beschrieben werden, wenngleich das der allgemeinen und sehr geförderten Denkweise entspricht, aber es könnte verhindern, dass sich die Teilnehmenden voll und ganz auf die musikalischen Reize beziehen.

Die Übung für kreatives Denken wird mit demselben Thema, aber mit mehreren unterschiedlichen musikalischen Unterrahmungen wiederholt, um verschiedene Ansätze für eine Endfassung des Gedichts zu erhalten.

### **Assoziatives Denken:**

Assoziatives Denken ist ein hervorragendes Instrument zur Ideenfindung. Dabei stellt man einfach nur kognitive Verbindungen zwischen mehreren verfügbaren Reizen oder Reizwörtern her.

Ein einfaches Beispiel dafür ist die Wortassoziation, ein Spiel das die meisten von uns wohl bereits gespielt haben, als wir noch Kinder waren. Als Anfangspunkt dient ein vorgegebenes Wort, zu dem die Mitspieler eine Assoziation finden müssen. Das Wort 'Meer' könnte beispielsweise zum Begriff 'Wasser' führen. Das Spiel geht weiter, indem alle innerhalb einer zuvor festgelegten Zeit (etwa 2 Sekunden) der Reihe nach etwas auf das jeweils letzte Wort erwidern, ohne dieses zu wiederholen.

Das menschliche Gehirn kann diese Wortsammlungen relativ leicht zusammenstellen, aber mit dem Zeitdruck und dem Versuch, das letztgenannte Wort ja nicht zu wiederholen, was zu weniger offensichtlichen oder unerwarteten Erwidern führt, kann das Spiel sich ziemlich weit vom Anfangspunkt entfernen, zumindest bei den Antworten ist das der Fall.

In Situationen, in denen kreatives Denken gefragt ist, muss man oft das Anfangswort bzw. -konzept während des gesamten Vorgangs beibehalten und dazu eine Vielzahl an Assoziationen aufzählen. Nehmen wir dasselbe Beispiel, nämlich das Wort (das Konzept) 'Meer', so könnten beispielsweise Begriffe wie 'Wasser', 'Fisch/fischen', 'Verschmutzung', 'Schiffe', 'Tiefe', 'Ferien' etc. dabei herauskommen.



# Je nach Objekt

Ursprüngliche Idee von	Dijana Bakarčić
Primäre Methode für kreatives Denken:	Perspektivenwechsel
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Verstehen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Museumsbesuch & Arbeitsblatt

## Beschreibung:

Einmal eine Auszeit vom Schulzimmer nehmen, kann sich als sehr wirksame Methode erweisen, um neue Energie zum Lernen zu tanken. Bei dieser Aufgabe wird ein Klassenausflug in ein örtliches Museum, eine Galerie, vielleicht sogar auf eine Antiquitätenmesse oder einen Flohmarkt unternommen. Die Teilnehmenden sollten jedenfalls während ihres Besuchs mindestens fünf ‚interessante‘ Dinge finden können und dabei die Möglichkeit haben, andere Besucher dabei zu beobachten, wie sie sich umschaun und mit dem Personal oder den Anbietern auf der Ausstellung interagieren.

## Aufgabe:

Bevor man zum gemeinsamen Ausflug aufbricht, bekommen die Teilnehmenden ein vorbereitetes Arbeitsblatt ausgehändigt, das ihnen hilft, die Lernerfahrung besser zu strukturieren. Es ist auch notwendig, damit alle über die nötigen Informationen verfügen, die sie brauchen, um die nachfolgende schriftliche Aufgabe machen zu können.

Das Arbeitsblatt sollte folgende Aufträge für die Lernenden enthalten:

- Sie sollen mindestens fünf Objekte auswählen, die sie ‚interessant‘ finden. Davon müssen sie Bilder zeichnen sowie eine Beschreibung anfertigen.
- Das Objekt und für was es zu gebrauchen ist/ war wird erklärt.
- Es wird dargelegt, wie alt der Gegenstand ist (für ältere Objekte genügt eine Schätzung), welches seine Ursprünge sind, also z.B. woher er stammt und wer ihn geschaffen hat.
- Die anderen Leute, die mit dem Objekt in Verbindung treten (es sich anschauen etc.) werden eine Zeitlang beobachtet, und darüber, was sie sagen oder wie sie damit umgehen, machen sich die Teilnehmenden Notizen.

Nach der Rückkehr ins Klassenzimmer haben die einzelnen Teilnehmenden Zeit, einige ihrer Aufzeichnungen zu präsentieren. Dadurch lässt sich das Geschriebene besser verstehen.

Als nächstes werden alle gebeten, jeweils eines ihrer fünf Objekte zum zentralen Element einer kreativen Schreibübung zu küren. Die Wahl sollte nicht nur darauf beruhen, wie interessant die Einzelnen das Objekt finden, sondern es sollte dabei auch alles andere in Betracht gezogen werden, was sie nun darüber wissen, einschließlich der Art und Weise, wie andere darauf reagieren.

Die kreative Schreibübung kann unterschiedliche Formen haben, es ist aber ratsam, zu Anfang einen umfassenden Tagebucheintrag zu wählen. Allerdings sollte nicht jeder den Tagebucheintrag aus der eigenen Sichtweise heraus machen, sondern er wird vom Standpunkt des gewählten Objekts aus geschrieben, ganz so, als hätte es Gedanken und Gefühle wie ein Mensch.

Der Gegenstand könnte den Tag Revue passieren lassen, an dem die Teilnehmenden den Ausflug machten und mit ihm zusammentrafen, aber man kann sich auch überlegen, was das Objekt wohl im Vergleich zu seinem früheren Aufenthaltsort von seinem momentanen Standort hält. Wenn der Besuch in einem Museum stattfand, kann der Vergleich sehr traurig ausfallen, wenn man sich vorstellt, wie lange es schon hinter Glas in einem alten Gebäude stehen muss. Ein Gegenstand von einem Markt könnte sich seine neuen Besitzer und sein neues Zuhause vorstellen. Die Teilnehmenden sollen mithilfe ihrer vorherigen Aufzeichnungen auch Informationen hinzufügen, die sich direkt auf die Reaktionen der anderen Besucher beziehen.

Die oben genannten Vorschläge können bereits zu Beginn den Teilnehmenden bekannt gegeben werden, aber für den schriftlichen Teil sollte es nicht allzu viele Vorschriften geben. Jede/r sollte den eigenen Vorstellungen freien Lauf lassen.

Nachdem die Tagebucheinträge fertig sind, könnte man mit den geschriebenen Texten und den Bildern von den Objekten eine kleine Ausstellung initiieren.

### Zusätzliche Aufgaben:

Die Teilnehmenden werden gebeten, noch einen zweiten Tagebucheintrag zu erstellen, aber dieses Mal sollen sie ihn aus der Perspektive einer der Menschen betrachten, die sie während des Besuchs beobachten konnten.

Wahrscheinlich wird diese Aufgabe mehr Vorstellungskraft erfordern, wenn man sich überlegen und vorhersagen soll, was diese Menschen vielleicht vor- und nachher gemacht haben könnten, bevor sie beobachtet wurden. Jede Spekulation sollte aber immer nur auf Dingen beruhen, die auch tatsächlich wahrgenommen wurden.

Hat man zum Beispiel eine alte Dame mit einer Einkaufstasche beobachtet, kann darüber spekuliert werden, was in der Tasche war und was die Besitzerin vor dem Besuch beim Einkaufen erlebt haben könnte. Genauso könnte man sich überlegen, was sie wohl mit dem Inhalt der Tasche gemacht hat, nachdem sie wieder zu Hause war. Vielleicht war darin ja etwas, das sie am Abend jemandem zum Geburtstag schenken wollte.

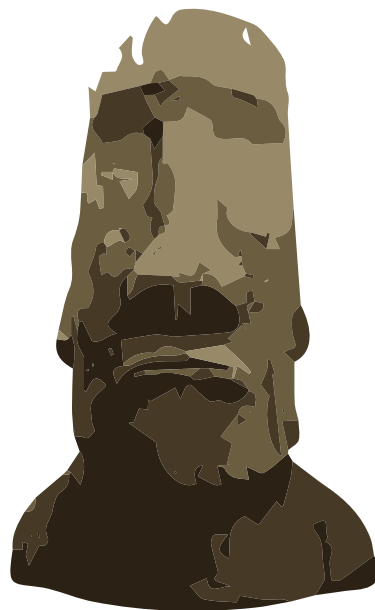
Das Wichtigste bei dieser zusätzlichen Aufgabe ist, die Vorstellung, etwas von einem fremden Blickwinkel aus zu betrachten, beizubehalten. Dadurch werden Ideen und Gedanken möglich, die ansonsten gar nicht erst aufgekommen wären.

### Perspektivenwechsel:

Es ist sehr einfach, die Welt, in der wir leben, durch die eigenen Augen zu betrachten, denn für uns selbst ist das sicherlich der wichtigste Blickwinkel. Was wir mit dem Wort ‚Empathie‘ beschreiben könnten, also die Welt durch die Augen anderer zu betrachten, gilt oft als sehr anstrengende Charaktereigenschaft. Einigen fällt es vielleicht leicht, sich in die Perspektive anderer Menschen hineinzusetzen, aber bei manchen bedarf es wohl noch einiger Übung.

In Bezug auf kreatives Denken kann der Perspektivenwechsel einen reichen Ideenschatz hervorbringen. Wir könnten beispielsweise auf eine bekannte Erzählung zurückgreifen und versuchen, sie vom Blickwinkel einer anderen Figur als der des Hauptdarstellers/ der Hauptdarstellerin aus zu betrachten. Die Geschichte von den ‚drei kleinen Schweinchen‘ hören wir oft aus der Perspektive der Schweine, denn nur dadurch verstehen wir ihr Bedürfnis nach Sicherheit und einem geeigneten Unterschlupf. Nur selten hören wir sie vom Blickwinkel des Wolfs her betrachtet, und doch kann es zu einer völlig anderen Geschichte führen, wenn wir sie auf diese Weise neu verfassen.

Damit die Methode des ‚Perspektivenwechsels‘ funktioniert, muss man eine interessante und/oder alternative Perspektive finden, auf die man sich konzentrieren kann. Die vorliegende Aufgabe birgt einige Ideen, wie dieses Ziel zu erreichen ist.



# Akustisches Umfeld

Ursprüngliche Idee von	Nataša Sajko
Primäre Methode für kreatives Denken:	Alternativen finden
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben, Komponieren
Erforderliches Material	Einfache

## Beschreibung:

Klanglandschaften können von einer Ecke eines Landes zur anderen erheblich variieren. Als Ursachen ließen sich die Unterschiede zwischen einem Industriezentrum ausmachen, dessen Geräuschkulisse vom ständigen Krach und Getöse schwerer Maschinen, Autobahngeräuschen und den ununterbrochenen Gesprächen der vielen Bewohner gekennzeichnet ist, und der ruhigen Atmosphäre einer ländlichen Gegend, deren Stille nur von Vogelstimmen oder den Geräuschen der Feldtiere unterbrochen wird. Selbst mit geschlossenen Augen könnten wir noch erraten, in welcher Umgebung wir uns befänden.

Um jedoch präziser zu werden, müssen wir uns noch weit jenseits der reinen Umgebungsgeräusche einer Landschaft oder Großstadt begeben, und den bedeutenderen Lauten unsere Aufmerksamkeit schenken, nämlich denen, die von der regionalen Kommunikation herrühren: Akzente, die eine bestimmte Stadt oder Gegend ausmachen, die nur dort übliche Wortwahl oder in manchen Ländern verschiedene Dialekte. Daneben gibt es noch andere unverkennbare Geräusche, wie beispielsweise Lieder und Musik, die man mit einer bestimmten Region verbindet. Für die meisten Menschen ist es nicht schwer, die Musik der Beatles mit der englischen Stadt Liverpool in Verbindung zu bringen, in der sie aufgewachsen sind. Man kann aber in der regionalen Volksmusik auch eine andere Art von Kunst finden, die oft einen Teil der Geschichte einer bestimmten Gegend erzählt, oder traditionelle Tänze und/oder Feste musikalisch begleitet.

Diese Übersicht erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit - man könnte zum Beispiel auch die örtlichen Wildtiere zur Liste hinzufügen – aber für die nachfolgende Aufgabe müssen die Teilnehmenden versuchen, eine umfassende Übersicht von Geräuschen zu erhalten, die eine Stadt oder eine Gegend akustisch darstellen können. Zu diesem Zweck erschaffen sie ein sogenanntes ‚akustische Umfeld‘.

## Aufgabe:

Diese besondere Aufgabe ist so geplant, dass man über mehrere Unterrichtsstunden hinweg damit arbeiten muss, denn die verschiedenen Schritte zur endgültigen Durchführung können sich einige Zeit hinziehen.

Vielleicht wäre es gar nicht schlecht, die Aufgabe mittels einer Reihe von Audio-Clips zu beginnen, um die Vorschläge, die in der Beschreibung gemacht werden, näher zu erläutern. In Deutschland können Audiodateien als nützliche Quellen dienen, aus denen sich die Unterschiede zwischen der Akustik in Regensburg, Hamburg und in den Bergen des Bayerischen Waldes heraushören lassen, denn diese Orte weisen sowohl eine völlig unterschiedliche Klanglandschaft auf (natürlich vorkommende Geräusche), als auch verschiedene Spuren zu akustischen Umgebungen (wozu auch von Menschen gemachte Geräusche zählen, wie Sprache, Gesang, Medienübertragungen usw.).

Bei der anfänglichen Erklärung ist es das Wichtigste, die Teilnehmenden dazu aufzurufen, die verschiedenen Arten von Geräuschen, welche die akustische Umgebung eines bestimmten Ortes ausmachen, wahrzunehmen. Danach werden Listen zusammengestellt, in denen alle so viele akustische Elemente nennen, wie sie sich nur vorstellen können, Töne, die ihrer Meinung nach mit einem bestimmten Ort in Verbindung gebracht werden können.

Nachdem dies erledigt wurde, teilen alle die Vorschläge auf ihrer Liste dem Rest der Klasse mit und erstellen daraus eine Übersicht aller gesammelten Ideen.

Als nächstes werden in Kleingruppen von drei bis vier Personen Orte bestimmt, die für die Hörvergleiche herangezogen werden sollen. Diese Wahl sollte mithilfe einer Liste getroffen werden, auf der so viele Audioelemente wie möglich aufgeführt sind, welche eine Gegend ausmachen. Falls eine Region dabei ist, die nicht viele bezeichnende oder einzigartige Lautprägungen aufweist, sollte man besser eine andere wählen. Nachdem eine kurze Liste zusammengestellt wurde, wird sie in jeder Gruppe auf eine einzige ‚unverwechselbare‘ Gegend oder Stadt limitiert. Die Einzigartigkeit wird in diesem Fall von anderen Gruppen in der Klasse bestimmt. Das bedeutet, jede Kleingruppe nimmt sich ein anderes Gebiet oder eine eigene Region vor.

Die nächste Aufgabe besteht darin, mit den Nachforschungen zu den akustischen Elementen an ihrem bestimmten Ort zu beginnen. Das umfasst Umgebungsgeräusche, die natürlich auftreten, solche, die durch menschliche Einwirkung entstehen, besondere musikalische Töne – auch Volksmusik und historische Musik – und vor allem Akzente und Wörter, die mundartliche und sprachliche Prägung eines Ortes. Manchmal hat ein bestimmter Platz andere auditive Besonderheiten, wie beispielsweise rund um den Olympiapark in München, wo fast immer Theatervorstellungen und Musikveranstaltungen zu hören sind. In diesem Fall sollen auch diese zusätzlichen Aspekte erwähnt werden.

Die Nachforschungen werden dahingehend erweitert, dass für alle Elemente Tonbeispiele gesammelt werden sollen.

Nachdem jede Gruppe ihre unterschiedlichen akustischen Prägungen zusammengetragen hat, müssen sich alle gemeinsam Ideen einfallen lassen, wie das Material einer Zuhörerschaft dargeboten werden könnte. Bei einem Brainstorming bedienen sie sich dazu der Methode ‚Alternativen finden‘, mit einer gesetzten Quote von mindestens fünfzehn Ideen. Einfälle wie Schauspiel oder musikalischer Soundtrack werden sich nicht vermeiden lassen, aber es sollten wirkliche Alternativen gesucht werden, wie beispielsweise Komödien, Improvisationen, Tanzaufführungen, stichprobenartig ausgewählte und/oder spontan dargebotene Hörstücke, Veranstaltungen mit Publikum, Klangpoesie usw. Nicht zu vergessen: Das sind nur Vorschläge, und die Teilnehmenden sollten wirklich dazu aufgefordert werden, ihren Gedanken freien Lauf zu lassen und auch mit unerwarteten Ideen aufzuwarten.

Nach dem Brainstorming werden alle Vorschläge auf deren Tauglichkeit und Untauglichkeit hin ausgewertet, bis sich die Gruppe auf eine letztendliche Form geeinigt hat. Der/die Moderator/in sollte dazu aufrufen, nicht in herkömmliche Formen zurückzufallen, etwas, wozu man natürlicherweise tendieren würde, denn das stellt ein immer wiederkehrendes Hindernis für wahre Kreativität dar. Die Teilnehmenden sollen couragiert ihre Auswahl treffen.

Der letzte Schritt besteht darin, eine Komposition mit der akustischen Umgebung zusammenzustellen, die verschiedenen akustischen Prägungen einzubinden und das Ganze zu präsentieren. Idealerweise sollten die Werke vor einem Publikum aufgeführt werden, das nicht an der Lösung der Aufgabe beteiligt war und wenig Informationen darüber besitzt, welchen Ort die einzelnen Stücke repräsentieren. Die Rückmeldungen von den Zuhörern können sich als nützlich erweisen, zur Bewertung, wie gut die einzelnen Stücke gelungen sind.

## **Zusätzliche Aufgaben:**

Als Zusatzaufgabe kann die anfängliche Phase (das Herausfinden von akustischen Prägungen) wiederholt werden, wobei man nun auch Orte in verschiedenen Ländern wählen könnte.

Mithilfe des Internets sollte es nicht allzu schwer sein, entsprechende Nachforschungen zu betreiben und eine Sammlung verschiedener Geräuscharten zu finden. Verbale (Sprach-) Elemente zu unterscheiden, könnte sich allerdings als schwieriger erweisen. Es ist zwar im Allgemeinen leicht, dazu Erklärungen oder sprachliche Hilfsmittel zu finden, falls es dennoch ein Problem ist, können auch die Laute einer Sprache zur akustischen Prägung bestimmt werden.

## **Alternativen finden:**

Alternativen zu finden ist vielleicht die einfachste Methode für kreatives Denken, und dennoch ist sie auch eine der effektivsten.

Als grundsätzliche Voraussetzung sollten sich diejenigen, die diese Methode anwenden, auf eine festgelegte Anzahl von Ideen einigen, anstatt immer dann, wenn sich gerade eine Gelegenheit für kreatives Denken ergibt, eine einzige Idee zu konzipieren. Die vorgegebene Anzahl wird landläufig als „Quote“ bezeichnet.

Es gilt die Regel, dass die Aufgabe der Ideenfindung (z.B. anhand eines Brainstormings) so lange dauert, bis die Quote erfüllt wurde. Dieser Vorgang erzwingt förmlich unkonventionelle und unerwartete Ideen. Selbst wenn diese zuerst vielleicht etwas unsinnig daherkommen, es ist erstaunlich, wie viele davon zu kreativen Lösungen führen können, wenn man ein wenig darüber nachdenkt und sie etwas weiter verarbeitet.



# Klassengeschichte

Ursprüngliche Idee von	Jasmina Ramušćak
Primäre Methode für kreatives Denken:	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Lesen, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Anfang einer Geschichte (ein Satz)

## Beschreibung:

Die meisten Menschen sind fähig, Geschichten zu erzählen, aber oft wird darüber hinweggeschaut, denn man erkennt nicht immer, dass der Bericht des Tagesgeschehens, ein Witz oder eine lustige Geschichte bzw. Erinnerungsberichte Formen der Geschichtenerzählung sind. Oft wird das mündliche oder schriftliche Verfassen von Erzählungen als akademische Übung zum Aneignen sprachlicher Fertigkeiten betrachtet, aber in Wirklichkeit hilft es bei allen Aspekten der Kommunikation.

Diese Aufgabe verwendet ein recht einfaches Szenario und eine leichte Methode, um Ideen für kreatives Schreiben hervorzubringen, und sie beginnt bewusst nicht mit Stift und leerem Blatt Papier. Sie beruht auf einer Denkweise, die in der Sprache kreativen Denkens als ‚assoziatives Denken‘ bezeichnet wird. Dieses hat wiederum damit zu tun, wie die meisten Menschen beim Verarbeiten von Informationen vorgehen.

## Aufgabe:

Die Teilnehmenden bilden mit der gesamten Klasse oder in Gruppen eine Kreisformation. Das kommt immer einer Aufgabe zugute, bei welcher der Reihe nach vorgegangen wird. Es beginnt mit der Vorstellung eines Anfangspunkts für die Geschichte, zusammen mit einigen weiteren wichtigen Informationen, wie eine bestimmte Zeit, ein Ort oder eine zentrale Figur, ein Gegenstand oder ein Thema. Die Lehrkraft kann sich überlegen, wie viele dieser Aspekte benötigt werden und welche(s) davon sie bevorzugt behandeln möchte. Der Anfangssatz solle nicht konstruiert sein, um dem Ganzen nicht allzu viele Vorschriften zu verleihen.

Ein Vorschlag, mit dem man beginnen könnte, ist ein Gedanke aus den aktuellen Nachrichten oder ein Thema, das bei der Lernergruppe Resonanz findet. Erzählanfänge, bei denen geschlechterspezifische Vorurteile zum Ausdruck kommen oder die unter Umständen einigen als allzu ‚außerirdisch‘ erscheinen, sollten vermieden werden. Es ist gut, darauf hinzuweisen, dass die meisten Geschichten schnell in eine andere Richtung gelenkt werden können – weg von Vorstellungen, welche die Lernenden als langweilig oder uninteressant empfinden. Es sollte eine gewisse Demokratie vorherrschen.

Nach der Vorstellung des Anfangssatzes lässt man die Teilnehmenden der Reihe nach den ‚nächsten‘ Satz der Geschichte erfinden. Falls diese Übung zum ersten Mal durchgeführt wird, kann man die zeitliche Begrenzung für die Erwidernungen weglassen. Sie wird dann erst eingeführt, wenn alle bereits mit dem Format vertraut sind, denn gerade dadurch werden ungewöhnliche Vorschläge erzwungen.

Eine angemessene Zeitspanne wäre vielleicht dreißig Sekunden oder eine Minute, obwohl selbstsichere Teilnehmende auch bereits mit fünfzehn Sekunden auskommen dürften.

Entweder die Lehrkraft als Moderator/in oder jemand anderes, der dazu bestimmt wird, schreibt jeden der vorgeschlagenen Sätze gleich beim Nennen auf. Es gibt keine Möglichkeit, zurückzukehren, und es werden immer die ersten Vorschläge hergenommen. Als Hilfe beim Aufzeichnen kann auch ein einfacher Audiorekorder oder ein Telefon/ Tablet herangezogen werden, aber in diesem Fall braucht man hinterher noch etwas Zeit, um die Geschichte ‚abzuschreiben‘. Wie man dabei vorgehen will, wird zuvor festgelegt.

Wie auch immer wird die letztendliche Geschichte oder ein Teil davon als kontinuierliche Erzählung präsentiert. An dieser Stelle sollte die Gruppe darüber diskutieren, ob man noch etwas verändern möchte, vielleicht um die Geschichte durchgängiger zu machen oder um auf ein bestimmtes Thema oder eine Idee näher einzugehen. Es muss darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden nicht zu viele der assoziativen Denkelemente außer Acht lassen, aber es kann auch ein Mittelweg gefunden werden.

Zuletzt wird die Geschichte, auf die alle sich geeinigt haben, als fertiges Werk aufgeschrieben.



### Zusätzliche Aufgaben:

Wenn die Teilnehmenden mit dieser besonderen Art, eine Geschichte zu erfinden, vertraut sind, können sie sich auch selbst passende und effektive Anfangssätze einfallen lassen. Es werden ihnen dazu dieselben Vorschläge angeboten wie zuvor, also Nachrichtenartikel, wichtige Themen etc., und dazu noch weitere Ideen, Konzepte und Themen, die mit ihrem Leben zu tun haben.

Als weitere Übung versuchen alle, mindestens fünf Anfangssätze zu finden, die sich für diese Übung eignen würden. Der wichtigste Nutzen aus dieser Zusatzaufgabe besteht darin, dass die Teilnehmenden sich über die verschiedenen Elemente Gedanken machen müssen, die dazugehören, bevor man eine Geschichte erzählen kann. Man kann Sie aber auch eigene Anfänge für eine Erzählung mit den anderen ausprobieren lassen, wenn alle wieder im Klassenraum sind.

### Assoziatives Denken:

Assoziatives Denken ist ein hervorragendes Instrument zur Ideenfindung. Dabei stellt man einfach nur kognitive Verbindungen zwischen mehreren verfügbaren Reizen oder Reizwörtern her.

Ein einfaches Beispiel dafür ist die Wortassoziation, ein Spiel, das die meisten von uns wohl bereits gespielt haben, als wir noch Kinder waren. Als Anfangspunkt dient ein vorgegebenes Wort, zu dem die Mitspieler eine Assoziation finden müssen. Das Wort ‚Meer‘ könnte beispielsweise zum Begriff ‚Wasser‘ führen. Das Spiel geht weiter, indem alle innerhalb einer zuvor festgelegten Zeit (etwa 2 Sekunden) der Reihe nach etwas auf das jeweils letzte Wort erwidern, ohne dieses zu wiederholen.

Das menschliche Gehirn kann diese Wortsammlungen relativ leicht zusammenstellen, aber mit dem Zeitdruck und dem Versuch, das letztgenannte Wort ja nicht zu wiederholen, was zu weniger offensichtlichen oder unerwarteten Erwidern führt, kann das Spiel sich ziemlich weit vom Anfangspunkt entfernen, zumindest bei den Antworten ist das der Fall.

In Situationen, in denen kreatives Denken gefragt ist, muss man oft das Anfangswort bzw. –konzept während des gesamten Vorgangs beibehalten und dazu eine Vielzahl an Assoziationen aufzählen. Nehmen wir dasselbe Beispiel, nämlich das Wort (das Konzept) „Meer“, so können beispielweise Begriffe wie „Wasser“, „Fish/fischen“, „Verschmutzung“, „Schiffe“, „Tiere“, „Ferien“ etc. dabei herauskommen.



# Verborgenes Wort

Ursprüngliche Idee von	Dijana Bakarčić
Primäre Methode für kreatives Denken:	Willkürlicher Input
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Verstehen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Sprechen
Erforderliches Material	Internetverbindung

## Beschreibung:

Für Lernende in Sprach- und

Alphabetisierungsklassen ist es wichtig, dass sie die ‚verschiedenen Teile‘, die eine Sprache ausmachen, verstehen können, nicht zuletzt die unterschiedlichen Wortarten und deren potentielle Funktionen. Eine Lehrkraft kann zwar eine vorbestimmte Reihe von Wörtern empfehlen oder lehren, was oft mithilfe strukturierter Sprachentwicklung geschieht, aber es kann für die Lernenden auch nützlich sein, selbst über einige Begriffe zu ‚stolpern‘ und etwas über sie zu erfahren. Da der Inhalt dadurch einen persönlicheren Wert besitzt, eignet sich dieses Vorgehen sehr gut zur Förderung des Textverständnisses.



## Aufgabe:

Dazu wird die Klasse zunächst in zwei Gruppen eingeteilt. Der Grund dafür ist, dass die Wörter, die von einer Gruppe generiert werden, der anderen völlig neu und unbekannt sein sollten. Jedes einzelne Gruppenmitglied stellt nun für sich eine Liste von Wörtern zusammen. Es ist wichtig, dass sie dafür Begriffe wählen, von deren Existenz sie vor Beginn der Aufgabe noch nichts wussten oder zumindest deren Wortart oder Bedeutung sie nicht kannten. Zur Erleichterung kann man auf Tools im Internet verweisen, die wahllos Wörter generieren. Ein solcher Wortgenerator wäre beispielsweise <http://wortgenerator.interkohl.com/>. Es gibt zwar auch einige Programme, bei denen man zusätzlich noch die Wortart vorgeben kann, aber hier ist es wichtig, dass eine solche Funktion nicht gewählt wird.

Die Teilnehmenden nutzen den Wortgenerator jede/r für sich, bis sie fünf Wörter gefunden haben, die ihnen völlig unbekannt sind. Diese nehmen sie in ihre ‚persönliche‘ Liste auf. Als nächstes müssen sie die Bedeutung der Begriffe herausfinden und ihre Wortart (Substantiv, Adjektiv, Verb usw.).

Nachdem auch diese Aufgabe von allen Teilnehmenden erledigt wurde, werden die Listen der einen Gruppe (die Hälfte der Klasse) mit denen der anderen ausgetauscht, woraufhin nun jede/r fünf Wörter hat, die von jemand anderem ausgewählt und definiert wurden.

Innerhalb der Gruppen aus jeweils der Hälfte der Klasse werden nun kleinere Untergruppen von zwei bis drei Personen gebildet, die nacheinander folgende Aufgabe erhalten: Jede/r Teilnehmende liest die eigene Wortliste durch, um sich mit deren Inhalt vertraut zu machen, vor allem den Bedeutungen und Wortarten. Dabei darf man nicht vergessen, dass einige Wörter mehr als nur eine sprachliche Funktion erfüllen können. Die jeweils ersten pro Gruppe geben dann die angegebenen Hinweise zum ersten Wort an die anderen Gruppenmitgliedern weiter, ohne noch einmal die Liste zu Rate zu ziehen, wobei sie mit der Wortart beginnen. Sie müssen neben anderen Hinweisen auch eine Beschreibung des Wortes geben, aber OHNE das es selbst oder den Wortstamm in irgendeiner Form zu nennen. Sie haben jeweils dreißig Sekunden Zeit, um alle Hinweise zu geben. Bis dahin müssen die anderen Gruppenmitglieder das Wort erraten haben. Jede/r ist einmal an der Reihe, seine/ihre Hinweise zu geben. Für die erratenen Worte gibt es Punkte, die zuletzt zusammengezählt und aufgeschrieben werden, mit dem Ziel, dass noch mehr Wörter erraten werden dürfen.

## Willkürlicher Input

Die Technik des ‚willkürlichen Inputs‘ erfordert bei einer Situation, in welcher kreatives Denken gefragt ist, einen ungeplanten oder unvorhersehbaren Stimulus. Mit dessen Hilfe beginnen die Teilnehmenden eine Verbindung zwischen dem neu eingeführten Anreiz und der vorliegenden Situation herzustellen. Dieser Methode steht man oft zuerst einmal skeptisch gegenüber, aber nach ein paar Anwendungen werden die meisten sie wohl als einen der Kernpunkte in ihr ‚Arsenal‘ an Methoden für kreatives Denken aufnehmen.

Es kann bereits schon eine herausfordernde und potentiell kreative Aufgabe sein, die Art des willkürlichen Inputs für diese Übung festzulegen. Dieser Aspekt des Vorgehens ist Sache der Lernenden und wird während der Planungsphasen durchgeführt.

## Zusätzliche Aufgaben:

Ob man nun als Lehrende oder Lernende die einfachen oder erweiterten Funktionen von Wortgeneratoren nutzt, sie bieten in jedem Fall ein riesiges Potential für Anregungen und eine riesige Bandbreite kreativer Übungen. Die meisten sind kostenlos und online erhältlich, aber natürlich braucht man dafür eine Internetverbindung.

Hat man diese nicht, können auch andere Wortgeneratoren geschaffen werden, indem alles schriftliche Material genutzt wird, das sich um uns herum finden lässt - angefangen mit Zeitungen bis hin zu Büchern, Werbetexten oder Gebrauchsanweisungen, es gibt immer Gelegenheiten, Wortsammlungen zu finden.

Um einen Zufallsgenerator für Wörter zu schaffen, müssen wir nur ein System festlegen, wie wir ein bestimmtes Wort aus einem Text extrahieren. Falls unsere Textquelle beispielsweise eine Zeitung ist, können wir z.B. von vornherein bestimmen, dass das fünfte Wort in der vierten Zeile der dritten Seite gewählt wird. Wenn man dieser Vorgabe folgt, ist schon ein Wort gefunden! Falls man gerade unterwegs ist, kann man stattdessen auch festlegen, dass die Wahl auf den zweiten Begriff auf dem ersten Werbeplakat fallen soll usw.

Als Aufgabe außerhalb des Klassenraums sollen die Teilnehmenden noch mindestens fünf Methoden für zufällig generierte Wörter finden, für die sie keinen Internetzugang brauchen. Dabei soll nicht nur eine Beschreibung der genannten Methoden genannt werden (wie es gerade getan wurde), sondern auch das Wort/die Wörter, die dabei gefunden wurden. Außerdem sollten alle fähig sein, die Wortarten und Definitionen der einzelnen zufällig generierten Wörter zu erkennen.

# Synonym, Antonym

Ursprüngliche Idee von	Nataša Sajko
Primäre Methode für kreatives Denken:	Alternativen finden
Angesprochene Fertigkeiten (primär):	Lesen, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär):	Schreiben
Erforderliches Material	Beispielsätze

## Beschreibung:

Der Zweck dieser Aufgabe besteht darin, den Wortschatz zu erweitern und dabei semantische Verbindungen zwischen Wörtern herzustellen. Ein zusätzlicher Vorteil besteht darin, dass sie das grammatikalische Verständnis fördert, vor allem Satzstrukturen und eine Vielzahl an morphologischen Formen. Sie lässt sich leicht an die Lernbedürfnisse von Gruppen und Einzelpersonen und das Lernniveau anpassen.

Die vorrangige Methode für kreatives Denken, die hierbei zum Tragen kommt, ist der ‚willkürliche Input‘, wenn auch der willkürliche Aspekt in Wirklichkeit dadurch entsteht, dass einzelne Gruppen bestimmte Sätze zugewiesen bekommen. Die Lehrkraft ist als Moderator/in dafür verantwortlich, eine Reihe von Sätzen zusammenzustellen, die sich dazu eignen. In den nachfolgenden ‚Runden‘ könnten aber auch die Teilnehmenden Sätze sammeln, die dann auch andere Gruppen benutzen können

## Aufgabe:

Zunächst werden Kleingruppen von drei bis fünf Teilnehmenden einige Sätze zugeteilt. Der Inhalt ist für die Aufgabe nicht ausschlaggebend, aber es soll sich entweder um ein Satzgefüge handeln oder er sollte zumindest zusätzliche Satzglieder enthalten (Nebensatz, Konditionalsatz, Relativsatz etc.).

Bevor die Sätze verteilt werden, werden in jedem ein oder zwei Wörter unterstrichen, die sich mithilfe von Synonymen oder Antonymen verändern lassen, wobei nicht beides zugleich der Fall sein muss.

Nachdem jede Gruppe ihre Liste mit Sätzen bekommen hat, müssen die Teilnehmenden für jeden nacheinander versuchen, so viele Synonyme oder Antonyme zu finden, wie ihnen dazu einfallen (wie die Lehrkraft ihnen vorgibt).

Wenn alle Sätze bearbeitet wurden, diskutieren die Gruppen nun untereinander, in wieweit die Alliteration von ein, zwei Wörtern deren Bedeutung verändern. Das Ergebnis der Diskussion wird zusammen mit einer Version des veränderten Satzes aufgeschrieben.

Eine Runde dieser Aufgabe ist beendet, wenn alle zugeteilten Sätze (etwa fünf pro Gruppe) einmal bearbeitet wurden. Bei diesem ersten Durchgang dürfen die Teilnehmenden noch keinen Thesaurus verwenden, aber für die folgende (zweite) Runde sollte man diese Einschränkung aufheben.

Falls jede Gruppe verschiedene Sätze erhalten hat, ist es schwierig, Punkte zu vergeben. Aber wenn beiden dieselben Sätze bearbeitet haben, bekommen diejenigen die meisten Punkte, die bei der ersten Runde mehr alternative Begriffe gefunden haben, die als Synonyme und Antonyme gelten können.

Nach dem ersten oder zweiten Durchgang dürfen die Teilnehmenden Sätze konstruieren, die man auch für anderen Gruppen benutzen kann. Bei dieser Übung sind sie zum einen dafür verantwortlich, eigene Sätze zu bilden, und zum anderen müssen sie auch die Wörter bestimmen, die bei den weiteren Versionen verändert werden sollen. Man kann diese auf Substantive, Verben oder Adjektive beschränken, damit jeder eine faire Chance hat, Alternativen zu finden.

# 20

### **Zusätzliche Aufgaben:**

Die Teilnehmenden bekommen einen kurzen Text ODER werden gebeten, einen Ausschnitt oder eine Passage eines Buches zu wählen, das sie gerade lesen.

Nun sollen sie den Text vorlesen und sich überlegen, welche Wörter durch Synonyme und Antonyme ersetzt werden können, wodurch sich die gesamte Bedeutung verändert. Man muss aufpassen, dass der letztendliche Text nicht ins Unsinnige ausartet. Es kann aber als Erfolg gewertet werden, wenn ein Stück danach erhebliche Veränderungen aufweist.

Die Teilnehmenden sollen erklären, auf welche Weise sich ihrer Meinung nach die Bedeutung des eigenen Texts aufgrund der Neuanpassungen verändert hat.

**LAZY**  
**IDLE**

# 100 activity idea submissions

**1.** Um kreatives Denken zu fördern, legt die Autorin großen Wert auf Vertrauen vonseiten der Lernenden, und dass sie sich dabei wohl fühlen, verschiedene „Dinge“ auszuprobieren und vielleicht sogar Fehler zu machen. Um dies zu erreichen, fängt sie mit einer einfachen Aufgabe an, wie z.B. ein Laufgerät für Hunde zu entwickeln oder eine Rattenfalle zu bauen. Die Einfälle können beschrieben, gezeichnet oder auch verbal vorgestellt werden. Das Geheimnis dieser Aufwärmübung liegt darin, jeden Ansatz zu unterstützen, der ‚anders‘ ist und die Unterscheidung zwischen „richtig“ und „falsch“ zu vermeiden. Die aktive Förderung leicht verrückter Ideen führt für gewöhnlich zu positiven Ergebnissen.

**2.** Konkrete oder gestaltende Poesie dient der Erstellung von Gedichten oder Prosa, die auf einem Blatt Papier eine Gestalt annimmt, welche mit dem Thema verbunden ist. So könnte beispielsweise ein Gedicht über eine Rose auch in Form einer Rose geschrieben werden. Als Vorlage für die Form können ausgedruckte Bilder dienen, womit den Teilnehmenden der Druck genommen wird, einen Vergleich zeichnen zu müssen.

**3.** Kreatives Schreiben kann durch das Einbeziehen externer Stimuli wie Bilder oder Fotos inspiriert werden. Die Wahl eines Bildes, das entweder nicht eindeutig ist oder irgendwie überrascht, bietet eine gute Möglichkeit, unterschiedliche Interpretationen anzulegen.

Mithilfe einer kleinen Sammlung von Bildern, die jedes Mal neu nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden, bleibt diese Aktivität zur Förderung kreativen Denkens für verschiedene Klassen immer neu und relevant.

**4.** Storyboards können auf unterschiedliche Weise verwendet werden, um kreatives Denken zu fördern. Ein Beispiel dafür ist die Erstellung eines illustrierten Storyboards ohne Sprechblasen. Einfache selbstgemachte Sprechblasen, die aus Karton ausgeschnitten werden, können dem Story-board für Dialoge hinzugefügt werden, um die Geschichte zu vervollständigen.

An dieser Aktivität können sich mehrere Autoren/Autorinnen beteiligen, indem sie jeweils auf den Text reagieren, der als letztes in die Sprechblasen geschrieben wurde.

**5.** Die Methode „willkürliches Input“ kann auf vielfältige Weise verwendet werden. Zum Beispiel, wenn jemand in den Nachrichten erscheint – z.B. eine berühmte Persönlichkeit-kann man sich entweder aus den Buchstaben des Namens oder der Initialen einen Titel für eine Geschichte ausdenken, die mit dieser Person zu tun hat. In diesem Fall wird ein akrostichischer Titel erstellt. Das Wort Akrostichon kommt vornehmlich aus der Lyrik, und wird verwendet, wenn sich aus den Anfangsbuchstaben einer jeden Zeile ein Wort ergibt.

**6.** Da die Mehrheit heutzutage über Smartphones und Tablets verfügt, ist es leicht, an Videos heranzukommen. Um kreatives Schreiben zu fördern, werden die Teilnehmenden gebeten, eine Reihe von Videosequenzen aufzunehmen. Die Anzahl kann auch vorgegeben werden. Der Auftrag könnte zum Beispiel lauten, drei Videoclips von je 10 Sekunden aufzunehmen. Zurück im Klassenraum werden die Videosequenzen miteinander verglichen, z.B. mithilfe eines Projektors. Danach konstruieren alle eine kurze Erzählung, welche die gesamten Videosequenzen miteinander verbindet. Diese kann aus 3-5 kurzen Abschnitten bestehen.

Es ist zwar unwahrscheinlich, dass dabei eine durchgängige Erzählung entsteht, aber die Idee liegt darin, an für sich getrennte Abschnitte als Ausgangspunkt für das Schreiben längerer Texte zu nutzen.

**7.** Bitstrips ist ein Online-Tool, das zum Erstellen von Comics verwendet wird. Es kann auf verschiedenen Weisen genutzt werden. Mit Bitstrips visuelle Sequenzen mit leeren Sprechblasen herzustellen, bietet unserer Meinung nach effektive Möglichkeiten, spontane Aussagen zu treffen. Die Aufgabe wird noch abwechslungsreicher, wenn verschiedene Rollen verteilt werden, um auf den entstehenden Dialog zu reagieren.

**8.** Jede/r erhält einen Satz oder ein paar Sätze, die möglichst recht lang sein sollten. Die Aufgabe besteht darin, die Wörter darin neu zu ordnen, um dadurch zu völlig unterschiedlichen Bedeutungen zu gelangen. Manche Wörter können auch weggelassen werden, aber es dürfen keine neuen hinzugefügt werden. Die Übung kann sehr effektiv neue Ideen für eine Vielzahl von Lese- oder Sprachübungen hervorbringen.

**9.** Die Teilnehmenden werden gebeten, Geschichten zu schreiben, die sehr genauen Einschränkungen folgen müssen. Ernest Hemingway ist u.a. berühmt für seine Geschichte (seinen „Roman“), der aus sechs Wörtern besteht: 'For sale, baby shoes, never worn' ("zu verkaufen: Babyschuhe, nie getragen.") Diese Art des Schreibens wird als Flash-Fiction oder plötzliche Fiktion bezeichnet. Die Lehrkraft überlegt sich ähnliche Regeln, wie z.B. sechs Wörter oder eine festgelegte Anzahl von Zeilen. Der Gesamttext sollte dabei kurz sein. Die Länge der Geschichte muss sich innerhalb der Vorgaben bewegen. Ein vorgeschriebenes Thema kann die Herausforderung noch erhöhen.

**10.** Sprichwörter werden in der Sprache verwendet, um eine figurative Bedeutung dessen auszudrücken, auf was sie sich beziehen. Man darf sie allerdings nicht wörtlich nehmen. Sprichwörter zu verstehen, ist eine schwierige Aufgabe für Sprachenlernende, da sie ein profundes kulturelles Verständnis erfordern. Sie können aber interessante Ideen vermitteln, die für eine Reihe von Übungen für den Alphabetisierungs- und Sprachenunterricht geeignet sind. Die Lehrkraft wählt eine Reihe von Sprichwörtern und bittet die Teilnehmenden, einen Text (entweder ein Gedicht, eine Lyrik oder einen Brief an eine/n Freund/in) zu schreiben, der sich darauf bezieht.

**11.** Musik hören löst oft bestimmte Gedanken und emotionale Reaktionen aus, und in ihren vielfältigen Formen kann Musik beim kreativen Schreiben sehr gut als Anregung dienen. Die Teilnehmenden können sich bei dieser Übung beispielsweise auf die Anwendung von Adjektiven konzentrieren. Auch wenn diese Aufgabe nur als Zwischenübung genutzt wird, kann sie dennoch zum Schreiben von Geschichten, Gedichten, Liedern oder anderen Textformen (z.B. eines Zeitungsartikels) motivieren, inspiriert von den Emotionen, welche die Musik hervorruft.

**12.** Die Teilnehmenden werden gebeten, einen Gegenstand (z.B. ein unerwünschtes Geschenk) mitzubringen.

Er wird in einem Stoffbeutel (oder ähnlichem) verstaut, wodurch nur die Umrisse zu erkennen sind. Die anderen versuchen, den Gegenstand zu erraten, indem sie dazu Fragen stellen. Man könnte die Antworten auf "Ja" und "Nein" beschränken.

**13.** Mindmaps sind eine gute Möglichkeit, kreative Denkprozesse anzustoßen. Es handelt sich dabei um manchmal bereits vorgefertigte Abbildungen oder Bilder in der Mitte eines Blattes Papier, die als Ausgangspunkt dienen, um assoziative Denkprozessen anzustoßen, aus denen wiederum weitere Ideen und Konzepte entstehen. Zuerst werden „große“ Ideen gesucht, die vom zentralen Anfangspunkt ausstrahlen. Davon zweigen damit verbundene oder kleinere Ideen ab. Als wir damit anfangen, mit Mindmaps zu arbeiten, bezogen wir uns dabei immer auf die Methoden von Tony Buzan.

**14.** Thematisches Schreiben und Sprechen kann ein guter Katalysator für spontane Kommunikation sein. Zu Beginn des Schuljahres (Kurssemesters) werden alle Teilnehmenden gebeten, an ein paar Erlebnisse zu denken, die sich vielleicht erst kürzlich zugetragen haben und in Zusammenhang mit ihrem Leben stehen. Diese gesammelten Ideen werden aufgeschrieben und aufbewahrt. Hin und wieder, wenn ein bestimmtes Thema eingeführt werden soll, wählt man nach dem Zufallsprinzip eine der genannten Ideen aus der Liste aus und löscht sie dann, damit sie nicht ein zweites Mal benutzt wird. Wir glauben, dass diese Aufgabe den Lernenden ein größeres Gefühl der Beteiligung gibt, da die Themen von ihnen kommen.

**15.** Es wird ein beliebiger Buchstabe des Alphabets ausgewählt, und die Teilnehmenden bekommen den Auftrag, so viele Wörter wie möglich aufzuschreiben, die mit diesem Buchstaben beginnen. Sobald eine Liste von mindestens zehn Wörtern zusammengekommen ist, wird jemand als Partner/in ausgesucht, mit dem/der man die eigene Liste tauscht. Jedes Paar notiert nun, wie viele Wörter gleich sind. Das Paar mit den wenigsten doppelten Worten „gewinnt“. Die Übung kann dahingehend erweitert werden, dass drei Wörter aus der Liste des jeweiligen Partners als Ausgangspunkt für einen kreativen Nachrichtenbeitrag verwendet werden.

**16.** Mehrere Ideen werden generiert, die dazu beitragen sollen, kreatives Denken zu fördern.

Bevor die Teilnehmenden eine Geschichte schreiben, werden sie gebeten, mindestens drei Entwürfe davon zu erstellen. Sobald sie mit dieser Aufgabe fertig sind und ihren Favoriten darunter ausgewählt haben, sollen sie sich mindestens drei Anfänge und drei Endungen überlegen, wovon sie wieder die besten auszusuchen. Diese Übung bringt die Teilnehmenden dazu, über ihre erste Idee, die nicht immer die beste ist, hinaus zu denken. Sie kann bei den verschiedenen Stufen von Arbeiten, die kreatives Schreiben oder Sprechen erfordern, eingeführt werden.

**17.** Die Lehrkraft teilt einen Nachrichtenartikel aus und bittet die Teilnehmenden, diesen aus einem anderen Blickwinkel heraus umzuschreiben oder neu zu erzählen.

Falls es in der Geschichte beispielweise über eine Person geht, die wegen Diebstahls verurteilt wurde, sollen sie den Artikel so umformulieren, dass Mitgefühl mit dem Dieb/der Diebin ausgedrückt wird, und sie müssen erklären, warum es notwendig war, zu stehlen.

**18.** Die Teilnehmenden werden gebeten, den Anfang einer Geschichte zu schreiben, aber nur die ersten ein, zwei Absätze als Einleitung. Nachdem sie damit fertig sind, werden die Texte im Kreis an die nächste Person weitergereicht, so dass danach alle eine ihnen unbekannte Einleitung haben. Die Texte werden nun mit jeweils einem oder zwei Absätzen ergänzt, und dann in die gleiche Richtung weitergegeben. Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis es so aussieht, als hätte man die Teilnehmenden dazu gebracht, auf kreative Weise zu reagieren. Das Ende der Übung wird mindestens ein, zwei Runden zuvor angekündigt, damit genügend Zeit bleibt, am Schluss der Geschichte zu arbeiten. Am Ende der Übung lesen alle die Geschichte, die sie gerade in der Hand halten.

**19.** Themen aus der „Realen Welt“ können ein großer Motivationsansatz sein. Die Teilnehmenden sollen neben globalen Fragen wie Klimawandel und Massenmigration weitere Probleme nennen, die sie für ihr eigenes Leben als wichtig erachten. Diese können mit der Schule bzw. dem Kurs zusammenhängen, oder mit der örtlichen Gemeinschaft / dem persönlichen Umfeld. In Gruppen werden unterschiedliche Rollen angenommen und die Themen diskutiert. Dabei sollten neue Perspektiven gefunden werden, mit denen man Ursachen, Folgen und Lösungsmöglichkeiten nachvollziehen kann.

**20.** Die Teilnehmenden werden gebeten, „ungewöhnliche“ Gegenstände mitzubringen, oder die Lehrkraft bringt welche mit. Hat man einmal ein solches Set zusammengestellt, kann es in verschiedenen Klassen immer wieder verwendet werden. Die Teilnehmenden wählen nun einen Gegenstand aus und präsentieren ihn der Klasse nach dem Format „Zeig her und sprich“.

Falls sie nicht wissen werden, worum es sich bei ihrem Gegenstand handelt und wofür es benutzt wird, müssen sie eine plausible Erklärung erfinden, zu was es zu gebrauchen ist, vielleicht sogar, woher es stammt. Die anderen in der Klasse stimmen ab, wie glaubhaft die Präsentation war.

**21.** Die Teilnehmenden werden nach dem Zufallsprinzip mit Anregungen konfrontiert. Sehr gut eignen sich aufblasbare Dinge, denn sie sorgen für Spaß, was die Gruppe entspannt. Die Lehrkraft nimmt beispielsweise ein Handy, ein Mikrofon, einen Kassettenspieler und einen Fisch und stellt die Frage, welche Probleme mit diesem Objekt assoziiert werden können. Zu einem Handy könnte z.B. vermerkt werden, dass Mobiltelefone zu teuer sind. Die nächste Aufgabe besteht darin, Vorschläge zu suchen, wie die Kosten von Mobiltelefonen reduziert werden können.

**22.** Die Lehrkraft bringt eine Reihe von Schlagzeilen und Zeitungsfotos mit, die sie gesammelt hat. Es dürfen keine Schlagzeilen sein, die ursprünglich zusammen mit einem der mitgebrachten Fotos veröffentlicht wurden. Je weniger Gemeinsamkeiten sie haben, desto besser. In kleinen Gruppen von jeweils drei bis fünf Personen wird jeweils eine Schlagzeile und ein Zeitungsbild nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, einen Nachrichtenartikel zu schreiben, der beide Elemente wirkungsvoll zusammenbringt. Nachdem der Text geschrieben ist, erarbeiten alle ein Rollenspiel für ein Nachrichtenstudio im Fernsehen, wo die erfundenen Nachrichten vorgestellt werden. Dabei könnte man auch Außeninterviews miteinbeziehen und andere Personen zum Thema befragen, anstatt nur die Nachrichten im Studio vorzulesen.

**23.** Die Teilnehmenden arbeiten in zwei Gruppen. Jede davon erhält zwei Gegenstände und wird gebeten, deren Ähnlichkeiten und Unterschiede aufzuschreiben. Für diese Aufgabe sind 5 Minuten vorgesehen. Im Anschluss soll jede Gruppe über die Ergebnisse dieser Aktivität berichten. Die Gruppe mit der umfassendsten Liste gewinnt. Falls die Klasse gerade mit einem neuen Thema beginnt, könnten die Gegenstände sich darauf beziehen, und so einen guten Übergang zum neuen Thema schaffen. Einige der Ideen können während des Erlernens des Themas noch von Nutzen sein.

**24.** In drei Umschläge werden Notizzettel mit folgendem Inhalt gesteckt: der Name einer Person/Figur, ein Ort und ein Gegenstand. Etwa zehn der Zettel kommen in jeden Umschlag. Es wird in Kleingruppen von drei bis fünf Personen zusammengearbeitet. Jede Gruppe zieht wahllos einen beliebigen Zettel aus jedem Umschlag. Diese drei Informationen dienen als Grundlage einer Kurzgeschichte. Zum Sprachlernen kann man für die Notizzettel Vokabeln aus der Wortschatzliste nehmen oder sogar unterschiedliche Wortarten für die Umschläge verwenden, damit anstatt Kurzgeschichten Sätze zusammengestellt werden.

**25.** Eine Auswahl an Postkarten/ Grußkarten/ Geburtstagskarten oder Fotos/ Bilder aus Zeitschriften wird auf dem Boden oder Tisch ausgelegt bzw. an die Wand gehängt. Die Teilnehmenden suchen sich davon jeweils eins aus und müssen dann nacheinander ihre Wahl begründen, die abgebildete Situation auf ihrer Vorlage beschreiben oder erklären, an was sie dabei denken.

**26.** Jede Gruppe/jedes Paar bekommt einen Gegenstand zugeteilt, von dem sie behaupten, dass sie ihn noch nie gesehen hätten.

Die Teilnehmenden halten daraufhin die folgenden Merkmale des Gegenstands fest: Erfinder, Zielgruppe, Funktion und Wert.

Im Anschluss schreiben sie einen Bericht, den sie dem Rest der Klasse vorlesen.

Zum Schluss wird der beste Bericht ausgewählt.

**27.** Diese Aufgabe eignet sich dazu, die spontane Einschätzungsfähigkeit und Kreativität zu fördern.

Die Teilnehmenden erstellen einzigartige Visitenkarten für sich selbst, die von den anderen in Bezug auf die Persönlichkeit der Ersteller beurteilt werden.

Diese Übung kann sehr gut zum Aufwärmen eingesetzt werden, bei der man unter anderem die Möglichkeit hat, einander kennenzulernen, sie kann aber auch als Lückenfüller vor dem Schreiben eines Lebenslaufs oder einer Bewerbung dienen.

**28.** Diese Aufgabe eignet sich am besten für jüngere, flexible Gruppen, da diese dafür wahrscheinlich offener sind.

Eine/r der Lernenden ist Künstler/in und fertigt Skulpturen aus Papier an, die irgendetwas Ungewöhnliches darstellen. Die anderen denken sich ein Szenario aus, wie die Skulpturen in Form eines Zeitungsartikels, bei einer Fernsehshow, einem Interview mit der/dem Kunstschaffenden, einer Radiosendung oder einer Veranstaltung genutzt werden könnten bzw. bereits genutzt wurden. Das kann ganz schön lustig werden, und es fördert die Teilnahme aller Beteiligten an der Kommunikation in der Gruppe.

**29.** Die Teilnehmenden werden in kleine Gruppen aufgeteilt und bekommen geeignete Materialien, um ein Brettspiel für ihre Sprachenschule zu entwickeln.

Die Gruppen können sich für spezielle Themen entscheiden, wie z. B: „Wie finde ich zu meinem Kurs“, „Kursanmeldung“ oder „Vorbereitung auf einen Test“. Um das Spiel vorzubereiten, sind Recherchen notwendig oder es müssen Mitarbeiter und andere Lernenden an der Institution befragt werden.

Am Ende des Unterrichts stellen alle Gruppen ihre Spiele vor.

Indem sie die Brettspiele spielen, die von anderen Lernenden entwickelt wurden, können Schüler/innen, die neu an der Institution sind, sich mit verschiedenen Aspekten dort vertraut machen.

**30.** Die Teilnehmenden bekommen den Namen einer bekannten historischen Person, für die sie eine Gedenkfeier ausrichten sollen. Zehn Minuten später werden die Ergebnisse bereits der Klasse präsentiert. Diese Aufgabe kann zweigleisig verwendet werden, wobei eine Person für den den Anfang der Gedenkfeier verantwortlich und eine andere den Schluss schreibt.

Diese Aktivität dient der Verbesserung der Sprech- und Schreibfertigkeiten.

**31.** Die Teilnehmenden arbeiten in Paaren, die jeweils einen gewöhnlichen Gegenstand zugeteilt bekommen (einen Stift, ein Buch, ein Lineal usw.), der mehr beinhaltet, als es den Anschein hat, denn man kann damit ein großes Problem lösen. Wobei es sich dabei handelt müssen sich alle selbst ausdenken. Sie erfinden ein Szenario, welches das Problem und dessen Lösung schildert.

**32.** Die Teilnehmenden denken an eines ihrer Lieblingsrezepte und die dafür nötigen Zutaten. Da sie selber nicht in der Lage sind, einkaufen zu gehen, schicken sie einen Freund oder eine Freundin, die Zutaten zu besorgen. Diese/r leidet in letzter Zeit leider an Vergesslichkeit und hat Schwierigkeiten, sich die Zutatenliste zu merken. Deshalb müssen sich alle eine raffinierte Möglichkeit einfallen lassen, wie sie die Zutaten beschreiben könnten, damit der Freund/ die Freundin sie sich richtig merken kann. Er/sie selbst darf aber keine Liste schreiben.

**33.** Die Teilnehmenden erstellen eine Liste mit interessanten Alltagsgegenständen/-objekten, die gerade gebräuchlich sind. Die Lehrkraft sammelt die Liste ein und verteilt sie neu, so dass alle Mitspieler die Liste einer anderen Person erhalten. Nun erfahren sie, dass die Liste erst nach 500 Jahren gefunden wird, wenn die Menschen diese Gegenstände gar nicht mehr kennen. Die Übung wird in Partnerarbeit durchgeführt, wobei die Gegenstände einander so beschrieben werden, dass sich leicht erraten lässt, um was es sich handelt.

**34.** Die Lehrkraft sucht ein bekanntes Lied aus und spielt es der Klasse vor. Danach diskutieren alle miteinander über die Bedeutung des Liedes und singen mit. Die Teilnehmenden werden daraufhin gebeten eine Zusatzstrophe zu schreiben, für welche sie sich eine Gestik überlegen, die sie dann vorspielen.

**35.** Die Teilnehmenden erhalten einen Reiseplan und eine Liste der Dinge, die sie mitnehmen können. Je nachdem, welche Gegenstände sie nehmen, suchen sie sich einen Partner/ eine Partnerin, der/die zu ihnen passt, und mit der/dem sie gemeinsam entscheiden, was sie davon zu Hause lassen müssen, denn sie dürfen nur zwei Kilo Gepäck mit sich führen. Eine Diskussion am Ende gibt den Teilnehmenden die Möglichkeit, über ihre Optionen zu sprechen und ihre Wahl zu rechtfertigen.

**36.** Aus Spaghetti und Marshmallows soll ein höchstmöglicher Turm gebaut werden.

Die Teilnehmenden arbeiten in Gruppen und haben 10 Minuten Zeit um den Bau des Turms zu planen. Es ist ihnen jedoch nur erlaubt in der Zielsprache zu kommunizieren. Für jeden Austausch von Informationen in der Muttersprache wird ihnen ein Marshmallow oder eine Spaghetti weggenommen.

Auf eine zehnmündige Planungsphase folgt die fünfminütige Bauphase. Eventuell die Lehrkraft kann die Höhe des Turms messen. In einer Diskussion wird erklärt, warum der Turm auf diese Weise gebaut wurde.

**37.** Alle Teilnehmenden denken an eine Aufgabe, für die sie einen Ratschlag brauchen und schreiben sie auf. Je nach Niveau der Gruppe kann diese Aufgaben leichter oder schwieriger ausfallen. Die Aufzeichnungen werden eingesammelt und neu verteilt. Jede Frage wird nun spontan vor der Klasse beantwortet.

**38.** Die Teilnehmenden stehen im Kreis. A lädt B zu einer Veranstaltung ein, aber B sagt ab und entschuldigt sich dafür. Die Absage soll jedoch begründet sein, nur dann kann B den Kreis verlassen und die nächste Person zu einer anderen Veranstaltung einladen. Diejenigen, die keine plausible Entschuldigung parat haben oder die Entschuldigung anderer wiederholen, dürfen den Kreis nicht verlassen. Jedes Gespräch soll eine Begrüßung, etwas Smalltalk und eine Verabschiedung beinhalten.

**39.** Die Lehrkraft teilt die Klasse in Paare auf. A macht nun die Augen zu und wird von B durch die Klasse geführt. Dabei stellen sie sich vor, dass sie in einer anderen Welt spazieren gehen (z.B. durch den Regenwald, die Wüste, über Berge usw.). A spricht über versteckte Gefahren und Probleme, denen sie möglicherweise begegnen, und wie sie damit umgehen könnten.

**40.** Diese Übung kann in der Erwachsenenbildung eingesetzt werden, um fortgeschrittene Kenntnisse zu unterstützen. Die Fortgeschritteneren (Erfahreneren) unter den Teilnehmenden erstellen ein Kursbuch oder andere Materialien für Jüngere, die Einführungs- oder Mittelstufekurse besuchen. Sie denken sich ein Inhaltsverzeichnis aus, beliebte Themen, Beispiele und nützliche Übungen. Am besten teilt man sie in verschiedene Gruppen auf, die jeweils ein spezifisches Thema bearbeiten. Da das Entwickeln von Lernmaterialien ein langwieriger Prozess ist, sollte die Lehrkraft den Prozess regelmäßig kontrollieren und konstruktive Rückmeldungen geben.

**41.** Diese Übung eignet sich am besten für Kurse auf niedrigerem Niveau. Die Lehrkraft sucht ein spezielles Thema aus, zu dem möglichst viele lange und komplizierte Wörter genannt werden müssen (15-20). Nachdem die Bedeutung der Wörter erklärt wurde, soll aus ihnen eine Geschichte entstehen, die aufgeschrieben wird. Es hängt vom Niveau der Teilnehmenden ab, wieviel Zeit für diese Übung zur Verfügung gestellt wird. Es ist verboten, zwei komplizierte Wörter in einem Satz unterzubringen. Wer die meisten Wörter richtig ausgesprochen und benutzt hat, gewinnt.

**42.** Die Lehrkraft nennt mit der Klasse gemeinsam bei einem Brainstorming die Namen bekannter Personen. Die Klasse wird aufgeteilt in Interviewer/innen und Berühmtheiten. Die „Berühmtheiten“ sollten jeweils zu einer Person aus der Gruppe der „Interviewer/innen“ passen. Es werden sowohl allgemeine als auch spezifische Fragen gestellt. Die „Berühmtheit“ versucht Antworten zu geben, die nah an der Realität sind. Nach fünf Minuten werden die Partner getauscht – die Interviewer/innen sind jetzt Berühmtheiten, die befragt werden sollen und umgekehrt. Das ist eine gute Übung, um beispielsweise Fragewörter zu üben.

**43.** Ein/e Schüler/in setzt sich auf einen Stuhl in der Mitte der Klasse. Die Lehrkraft erklärt, dass es sich dabei um einen Zauberstuhl handelt und über die Person, die auf diesem Stuhl sitzt, nur positive Dinge gesagt werden dürfen. Es sollen nur Komplimente fallen, was die Motivation fördert, positiv über andere zu reden.

**44.** Diese Aufgabe kann als Aufwärmübung oder zwischendurch als Lückenfüller eingesetzt werden und eignet sich sowohl für die ganze Klasse als auch für Gruppenarbeit. In kurzer Zeit sollen alle Teilnehmenden Wörter aufschreiben, die sie mit einem Fest verbinden, und ihre Liste sodann mit denen der anderen vergleichen. Anschließend wird eine Geschichte geschrieben oder über Ereignisse berichtet, wobei fünf der aufgelisteten Wörter benutzt werden sollen.

**45.** Die Lehrkraft sucht eine bekannte Geschichte aus und liest den Lernenden den ersten Satz daraus vor. Daraufhin ergänzt die Klasse nacheinander die Erzählung mit je einem weiteren Satz. Abschließend werden zwei Geschichten miteinander verglichen.

**46.** Die Lernenden sollen eine spontane oder sorgfältig geplante Konferenz organisieren. Die Rollen der Personen, die üblicherweise an einer Konferenz teilnehmen, werden zunächst verteilt. Je nach Niveau, können sie über spezifische Themen diskutieren oder auch Vorträge halten oder mit Berichten und Artikeln aufwarten.

**47.** Die Verbindung zwischen Protagonisten einer Erzählung oder eines Textabsatzes graphisch darzustellen, kann dabei helfen, die Geschichte nachzuerzählen. Diese Übung fördert die Diskussion und verbindet zwei Seiten, indem sie die Beziehungen zwischen Protagonisten zu erklären versucht.

**48.** Eine "WhatsApp"-Gruppe für Asylanten hilft ihnen dabei, sich leichter miteinander zu unterhalten und tägliche Aufgaben besser zu meistern.

Um die Lernenden für reale Gespräche vorzubereiten, erstellt die Lehrkraft eine Vorlage mit verschiedenen Fragen und legt sie in eine Schachtel. Daraus wird eine WhatsApp-Nachricht gezogen, die innerhalb einer bestimmten Zeit beantwortet werden muss.

**49.** Man stellt sich vor, dass man ein Haustier oder ein unbelebter Gegenstand ist (z.B. ein Auto). Wie würde der Tag dann aussehen? Man kann beispielsweise damit anfangen, was man wohl als Haustier oder unbelebter Gegenstand am Morgen nach dem Wachwerden tun würde. Es kann in Paaren oder Gruppen gearbeitet werden und zum Schluss werden die Ideen präsentiert.

**50.** Die Teilnehmenden schreiben über einen besonderen Moment in ihrem Leben.

Der Moment/das Erlebnis darf den anderen nicht bekannt sein. Die Zettel, auf denen auch der Name der Schreiber/in stehen soll, werden eingesammelt nacheinander vorgelesen. Dann werden zwei Personen aufgerufen, die befragt werden sollen. Nur eine/r davon ist der/die Urheber/in der Geschichte. Der Inhalt des gewählten Zettels wird vorgelesen und es werden Fragen gestellt, um herauszufinden, wer von den Beiden den Text geschrieben hat. Der/die "echte" Schreiber/in gibt die richtigen Antworten, der/die „unechte“ versucht zu improvisieren und irgendwelche Antworten zu geben, die zur Geschichte passen könnten. Zum Schluss diskutiert die Klasse darüber, wer von den beiden wohl wirklich die Geschichte erlebt hat.

**51.** Wenn man im Fremdsprachenunterricht verschiedene Satzkonstruktionen erlernt, ist es sinnvoll, eine Methode zu nutzen, bei der Hypothesen hinterfragt werden. Die Lehrkraft bringt im Unterricht einige Aussagen über Regeln ein, die den Teilnehmenden bekannt sind. Dazu werden verschiedene Fragen gestellt und unterschiedliche Meinungen genannt, wie einige dieser Regeln bzw. Hypothesen hinterfragt werden könnten.

**52.** Um die Sprachfertigkeit zu fördern, regt man eine Diskussion an, welche die Teilnehmenden dazu motiviert, ihre Meinung auf kreative Weise zu äußern. Dabei müssen sie kurze Sätze nennen, mit denen sie ihre Ideen und Ansichten kundtun. Die Lehrkraft gibt dazu das Thema vor und teilt die Klasse in zwei Gruppen. Eine davon ist für das Argument, die andere dagegen.

**53.** Beim Unterrichten einer Fremdsprache kann eine Sprechübung interessant sein, bei der die Teilnehmenden Stereotypen über ihre Kultur beschreiben. Diese sollen Aspekte des Alters, Geschlechts, der Rasse usw. betreffen. Im Anschluss können Fragen gestellt und verschiedene Kulturen verglichen werden.

**54.** Einer der wichtigsten Aspekte beim Unterrichten einer Fremdsprache ist die Förderung der Hörfähigkeit. Dabei kann das Spiel „Stille“ sehr hilfreich sein. Die Lehrkraft bereitet 30 Kärtchen mit verschiedenen Anweisungen vor, welche die Teilnehmenden nacheinander vorlesen. Die anderen hören zu und reagieren auf das, was auf den Kärtchen steht. Falls sie z.B. „bitte schön!“ hören, muss die Antwort lauten „danke sehr!“. Wichtig ist, dass die Teilnehmenden sich auf das konzentrieren, was gesagt wird. Dadurch werden sie dazu ermutigt, ihre Hörfähigkeit besser zu trainieren.

**55.** Beim Spracherwerb ist die Förderung der Lesefertigkeit von besonderer Bedeutung. Die nachfolgende Aufgabe ist vielleicht nicht nur für die Teilnehmenden, sondern auch für deren Eltern interessant, denn sie müssen dabei mitarbeiten. Man liest gemeinsam eine Fabel, zu der die Eltern sich mit den Schülern/ Schülerinnen gemeinsam überlegen, welche Elemente davon die wichtigsten sind. Außerdem erstellen sie dazu eine Zeichnung. Das ist eine gute Methode, gemeinschaftliches Lesen zu fördern und die Eltern in den situativen Lernprozess miteinzubeziehen.

**56.** Diese Aufgabe eignet sich für den Unterricht auf höheren Sprachniveaus, da die Teilnehmenden über gute Basiskenntnisse verfügen müssen. Beispielsweise lautet der Auftrag, Theaterstücke, Geschichten oder kurze Erzählungen zu lesen, zu denen kreative Aufgaben gestellt werden, welche das Verstehen der Texte erleichtern sollen. Dann müssen sich alle ein neues Ende für die Geschichte einfallen lassen oder Fragen an den/die Autor/in stellen. Es ist auch möglich, Teile des Texts zur Vorlage eines Theaterstücks oder eines Filmdrehbuchs zu machen.

**57.** Nachdem man gemeinsam grammatikalische Regeln gelernt hat, erstellen die Teilnehmenden eine Mind-Map, die verschiedene Formen haben kann und das zentrale Wort beschreibt. Die Darstellung soll interessant sein und dabei helfen, sich das Gelernte besser zu merken.

**58.** Sprechen ist eine der wichtigsten Fertigkeiten beim Sprachenlernen. Man kann sie mit anderen Fähigkeiten verbinden, wie z.B. Lesen. Die Teilnehmenden lesen einen Text und überlegen sich, wie sich die Geschichte wirklich zugetragen haben könnte. Dafür übernehmen sie die Rollen der darin vorkommenden Figuren. Die Inszenierung wird an die nächste Person weitergegeben, die man berührt.

**59.** Lesen gepaart mit Textverstehen ist eine der zentralen Übungen im Sprachen- und Alphabetisierungsunterricht. Dazu eignen sich verschiedene Vorgehensweisen: schnelles oder langsames Lesen, mit tiefer, glücklicher, verärgelter oder ironischer Stimme. Die Teilnehmenden üben so die Kunst des Lesens und können sich auf interessantere Weise als gewöhnlich Inhalte aus dem Textzusammenhang erschließen.

**60.** Im Fokus des Sprachenunterrichts steht die Förderung der Sprechfertigkeiten. Eine Übung, die dazu beitragen kann, ist die Inszenierung verschiedener Situationen. Nachdem sie einen Text gelesen haben basteln die Teilnehmenden aus Pappkarton einen Fernseher und spielen den anderen verschiedene Rollen vor, wie z.B. Schauspieler/innen, Sänger/innen, Journalisten/Journalistinnen usw.



**61.** Die Lehrkraft bereitet ein paar Videos vor, die sie entweder im Internet gesucht hat oder die es vielleicht bereits gibt, falls die Teilnehmenden selbst schon einmal Filme aufgenommen haben. Die Aufgabe besteht darin, die informelle Kommunikation (Handbewegungen, Körpersprache, Gesten, Gesichtsausdrücke), die aus den Videos hervorgeht, aufzuschreiben. Dazu schauen sie sich zwei Filme an und diskutieren darüber, was sie gesehen haben und auf was die informelle Kommunikation hindeutet. Dadurch werden die Teilnehmenden motiviert, sowohl verbal als auch nonverbal zu kommunizieren.

**62.** Die Teilnehmenden werden in drei Gruppen aufgeteilt. Jede davon erhält den Namen einer Stadt in ihrem Heimatland. Während einer Woche verfolgen sie daraufhin die Nachrichten, besonders in Bezug auf alles, was in dieser Stadt passiert. Anschließend halten die Teilnehmenden einen Vortrag über die Stadt und nennen sprachliche Besonderheiten, Themen und Redewendungen, die für sie charakteristisch sind.

**63.** Wortverbindungen zu lernen kann dazu beitragen, den Wortschatz zu vergrößern. Die Teilnehmenden erhalten Arbeitsblätter mit Beispielen verschiedener Wortarten wie Verben, Substantive und Adjektive. Dann stellen sie sich einander zugewandt auf und bilden einen inneren und einen äußeren Kreis. Beide bewegen sich in eine andere Richtung, und wenn sie stehen bleiben, erklären die Teilnehmenden einander die Bedeutung von Wörtern, nennen Synonyme und Antonyme. So lernen sie voneinander und vergrößern dabei ihren Wortschatz. Wichtig ist, dass die ausgewählten Wörter allen Teilnehmenden zunächst unbekannt sind.

**64.** Mit einem Diktat entwickelt man seine Sprachkenntnisse, insbesondere wenn der Text kreativ ist. Während die Lehrkraft vorliest, notieren sich die Teilnehmenden Wörter aus dem Diktattext, die mit bestimmten Vokalen anfangen. Aus diesen schreiben sie dann ein Gedicht, das sich reimt. Die gefundenen Wörter sollen zwar die Grundlagen für den Reim bilden, es können aber auch andere benutzt werden.

**65.** In Texten, welche die Lehrkraft vorliest, Substantive zu erkennen, fördert die Entwicklung der grammatikalischen Kenntnisse. Texte sind reich an unterschiedlichen Wortarten wie Verben, Substantiven und Adjektiven. Nachdem alle Substantive notiert wurden, sollen daraus imaginäre Ableitungen hergestellt werden: Diminutive, Augmentative usw.

**66.** Ein kreatives Diktat kann eine effektive Übung für die Anwendung der Zukunfts- und Vergangenheitsformen sein. Die Teilnehmenden sollen einen bereits gelesenen oder gehörten Text umformulieren. Dabei können sie auch neue Situationen oder andere Protagonisten/ Protagonistinnen hinzufügen.

**67.** Eine sehr gute Übung zur Bereicherung des Wortschatzes besteht darin, neue Wörter auf der Grundlage eines Wortstammes zu erfinden, dem sie eine Vor- oder Nachsilbe hinzufügen. Die neuen Wörter bekommen eine Bedeutung zugewiesen, die entweder die richtige oder aber eine figurative sein kann.

**68.** Beim Erwerb einer Fremdsprache können kreative Fähigkeiten wie Zeichnen das Lernen bereichern. Zu einem Wort, das auf Kärtchen steht, sollen die Teilnehmenden die Bedeutungen zeichnen, die es in unterschiedlichen Zusammenhängen haben kann.

**69.** Beim Spracherlernen können Kärtchen eingesetzt werden. Die Teilnehmenden bringen jedes neue aus dem Stapel gezogene Wort in einem Zusammenhang, und nennen dazu einen Satz.

**70.** Das Erstellen einer Liste mit Rechtschreibregeln kann eine interessante Übung sein, um sich die Schreibweise auch schwierigerer Vokabeln besser merken zu können. Mithilfe von Kurs- und Arbeitsbüchern werden Beispiele für verschiedene Rechtschreibregeln gesucht. Es werden beispielsweise Billboards mit Bildern und Regeln erstellt, die später beim Schreiben von Aufsätzen nützlich sein können.

**71.** Das Schreiben ganzer Sätze kann sich als schwierige Aufgabe erweisen, da es Kenntnisse der Morphologie, Orthographie und Syntax voraussetzt. Deshalb ist die folgende Übung sehr interessant, vor allem in Sprachkursen. Eine/r der Teilnehmenden beginnt mit einem Wort, das den Anfang eines Satzes bilden soll, und die anderen müssen jeweils einen neuen Begriff hinzufügen, bis ein sinnvoller und grammatikalisch korrekter Satz vollendet ist.

**72.** Es kann sehr motivierend sein, wenn man das Vokabular einer Sprache vergleicht, ob beim Erlernen einer Fremdsprache oder bei der Vertiefung der eigenen Muttersprache. Dabei werden Dialekte mit der Hochsprache verglichen. Die Teilnehmenden bekommen ein Thema vorgegeben und schreiben eine Wortliste auf, welche die Begriffe einmal im Dialekt, einmal in der Fremdsprache und dann in der Muttersprache nennt. Die Liste wird bebildert und zu den Wörtern werden Sätze aufgeschrieben.

**73.** Um den Wortschatz zu erweitern, wird im Unterricht mit einem Text gearbeitet, in dem einige Wörter unterstrichen sind. Die Teilnehmenden sollen diese Wörter mit Begriffen, die gleiche oder ähnliche Bedeutungen haben, ersetzen. Diese Übung heißt „Sag es anders!“.

**74.** Es ist interessant zu sehen, wie sich Musik und Sprachenlernen miteinander verbinden lässt. Die Teilnehmenden hören zunächst ein bekanntes Lied, in dem einige Wörter fehlen. Danach werden diese Wörter ergänzt. Nach dem Hören äußern die Teilnehmenden ihre Ideen zur Bedeutung der Wörter. So werden die Hör-, und Lesefertigkeiten gefördert und der Wortschatz vergrößert.

**75.** Die Übung „Alias“ fördert die Vergrößerung des Wortschatzes. Die Teilnehmenden werden in Gruppen eingeteilt, von denen jede eine/n Moderator/in hat, dem/der 20 Wortkärtchen zugewiesen werden. Die Aufgabe besteht darin, die Wörter der einzelnen Gruppen jeweils in insgesamt einer Minute zu erklären. Die Gruppe, welche die meisten Wörter in der vorgegebenen Zeit errät, gewinnt. Diese Übung eignet sich gut zur Wortschatzerweiterung und zur Förderung von Lese- und Sprechfertigkeiten.

**76.** Beim Unterrichten von Sprache, Geschichte oder Erdkunde können verschiedene Strategien und Methoden genutzt werden, die dabei helfen, über die normale Denkweise hinauszugehen.

Es ist wichtig, dass nichts verschwendet wird. Auch die ungewöhnlichsten Wörter und unwahrscheinlichsten Lösungsvorschläge werden als kreatives und nützliches Material für spätere gemeinsame Überlegungen aufgezeichnet.

In Paaren sollen die Teilnehmenden innerhalb einer bestimmten Zeit ein Portrait ihrer Partner/innen in Form eines Akrostichons schreiben. Dafür ist ungefähr eine halbe Stunde vorgesehen.

**77.** Die Teilnehmenden werden gebeten, einen Text über ihre Stadt, ihr Land oder ein selbstgewähltes Thema zu schreiben (z.B. das Meer, ein Tag mit Freunden etc.)

Am Anfang werden 15 Minuten für ein Brainstorming einberaumt, bei dem mindestens fünf Wörter zum gewählten Thema an die Tafel geschrieben werden.

Danach haben alle eine Stunde Zeit, um in kleinen Gruppen mithilfe der Anaphora-Methode einen Text zu schreiben. Dazu suchen die Teilnehmenden nach Wörtern und Synonymen. Sie können auch die Begriffe verwenden, die an der Tafel stehen.

Mithilfe dieser Schreibtechnik entstehen Ideen und Dinge, die keine/r der Teilnehmenden je zuvor gesehen hat. Ausnahmslos alle finden unvorhersehbare Metaphern und Analogien, und das macht die Übung wirklich spannend.

**78.** Der Workshop beginnt mit einer Übung, welche den Körper als kommunikatives Mittel einsetzt, um Wörter zu beschreiben. Diese müssen dann interpretiert/präsentiert werden (Freude, Angst, Hunger, Freundschaft usw.).

Anschließend schreiben alle sequentiell ein Schauspiel zu einem vorgegeben Thema (z.B. zum Begriff „Seelennahrung“), oder es werden gesellschaftliche bzw. alltägliche Belange angesprochen, wie „Reisen“, „Migration“; „Arbeit“, „Erinnerungen“, „Freiheit“ und „Liebe“ usw.

Bevor man sich für ein Thema entscheidet, wird zu diesem Zweck ein Brainstorming durchgeführt, das etwa eine halbe Stunde dauert. Wenn die Teilnehmenden zu einem Entschluss gekommen sind, arbeiten sie in kleinen Gruppen weiter, deren Aufgabe darin besteht, innerhalb einer Stunde einen Entwurf vorzulegen. Dieser wird dem Rest der Klasse gezeigt, gefolgt von einer Diskussion, welche der Vorschläge sich am besten eignet.

**79.** Am Anfang des Unterrichts werden die Teilnehmenden gebeten, eine Liste mit Lebensmitteln zu erstellen, die sie wöchentlich einkaufen, und sie auf die Tafel zu schreiben. Danach sollen sie in Partnerarbeit je ein neues Rezept erfinden, wofür sie einige der Wörter benutzen, die an der Tafel stehen. Sie dürfen diese beschreiben, aber nicht genau benennen.

#### **80.** Natur (Herkunft unbekannt)

Die Natur kann inspirieren und zu Lösungen für verschiedene praktische Probleme anregen. Um diese Tatsache zu nutzen, lässt man die Teilnehmenden kurze wissenschaftliche Abhandlungen zum Verhalten von Tieren und Pflanzen lesen.

Hier einige Beispiele für solche Texte:

- die Luftzirkulation in Ameisenhöhlen
- das Sozialverhalten der Ameisen
- der Bestäubungsvorgang
- die Samenverteilung
- die Art, wie sich Geckos auf einer Wand fortbewegen

Die Teilnehmenden überlegen, was wohl dabei herauskäme, wenn wir diese Strategien auch für uns Menschen nutzen würden. Dafür bekommen sie eine halbe Stunde Zeit. Anschließend verfassen die Teilnehmenden einen kurzen Text mit ihren Vorschlägen, den sie dann dem Rest der Klasse präsentieren.

**81.** Als Kennenlernübung während der ersten Stunde mit einer Gruppe werden gemeinsam kurze Texte gelesen. Nachdem sie die Inhalte auch verstanden und kommentiert haben, suchen die Teilnehmenden darin nach Wörtern, die sie „schön“ finden. Diese werden notiert und ins Archiv für zukünftige Textkompositionen aufgenommen.

Während einer der nächsten Stunden wird zu einem Thema, mit dem sie sich gerne beschäftigen möchten, ein Brainstorming durchgeführt. In 15 Minuten sollen die Teilnehmenden dabei mindestens drei Themen vorschlagen.

Darauf folgt eine Diskussion, und es wird gemeinsam abgestimmt, für welchen Vorschlag man sich entscheidet. Es wird etwa eine Stunde Zeit einberaumt, um ein Gedicht zum gewählten Thema zu schreiben, dabei wird auf das Wortarchiv zurückgegriffen, das die Gruppe in der ersten Stunde zusammengestellt hat.

**82.** Die Klasse wird in kleine Gruppen von 4-6 Personen eingeteilt. Jede davon schlägt mindestens 5 Probleme vor, für die der Rest der Klasse Lösungsvorschläge machen soll. Dafür haben sie 5 Minuten Zeit.

Jede Gruppe wählt dann nach dem Zufallsprinzip ein beliebiges Problem aus und bietet dazu einen Lösungsvorschlag an. Zu diesem Zweck werden Fragen gestellt, die mindestens viermal wiederholt werden.

Worin liegt die Ursache des Problems?

Wann ist es aufgetreten?

Wie ist es passiert?

Bei wem ist es aufgetreten und wer hat es verursacht?

Abschließend tauschen nach einer Stunde alle die genannten Probleme und Lösungsvorschläge aus.

**83.** Für diese Aufgabe eignen sich verschiedene Nahrungsmittelverpackungen.

Am Anfang des Unterrichts wird eine leere Packung Spaghetti auf den Tisch gelegt. Die Lehrkraft bittet um möglichst viele Vorschläge, wie diese Packung auch anderweitig genutzt werden kann. (Einige kreative Ideen von Teilnehmenden waren: als Einrichtungsgegenstand oder Bestandteil von Schmuck).

Diese Übung kann erweitert werden, indem die Teilnehmenden in Gruppen arbeiten, denen wahllos jeweils einer der gemachten Vorschläge zugeteilt wird. Sie haben eine Stunde Zeit, sich für die alternative Nutzungsmöglichkeit des Verpackungsgegenstands ein Konzept einfallen zu lassen.

**84.** Die Teilnehmenden stellen sich ein Land vor, in dem die Menschen keine Farben unterscheiden können.

Eine Stunde lang besprechen sie, wie diese Tatsache verschiedene Alltagssituationen beeinflussen würde. In der Regel ist die Mehrheit der Meinung, dass es wohl am meisten Probleme bereiten würde, die Ampelanlagen zu verstehen. Daraufhin versucht man, sich neue Systeme einfallen zu lassen, die eine Ampelanlage ersetzen könnten. Nach einer Stunde müssen die schriftlichen Vorschläge dem Rest der Klasse vorgestellt werden.

**85.** Was würde passieren, wenn man im Café keinen Kaffee mehr bekommen könnte?

Die Methode "Was wäre, wenn...?" ist sehr nützlich, um Teilnehmende zu motivieren, beim Schreiben auf kreative Ideen zu kommen. Anfangs dürfen alle gemeinsam so viele Vorschläge wie möglich machen, die an die Tafel geschrieben werden. Nach 20 Minuten wird die Klasse in Gruppen aufgeteilt, die je fünf Ideen zum Schreiben eines Drehbuchs vorgelegt bekommen. In einer Stunde soll ein Filmskript fertig sein.

**86.** Die Klasse wird in Dreiergruppen aufgeteilt, und jede bekommt ein allgemeines Problem vorgestellt, das den meisten bekannt sein sollte, wie beispielsweise "Wie kann die Anzahl von Obdachlosen verringert werden?".

Die Aufgabe besteht darin, eine bekannte Person aus der Geschichte, Literatur, dem aktuellem Geschehen oder eine Comicfigur auszuwählen und aufzuschreiben, wie diese Person/Figur das Problem gelöst hätte. Wie wäre z.B. Martin Luther King mit dem Problem der Obdachlosigkeit umgegangen? Oder was wäre, wenn Ninja Turtle versuchen würde, das Problem zu lösen? Als Ausgangspunkt können die Teilnehmenden die Fähigkeiten der genannten Person/Figur beschreiben und die Art, wie diese ihrer Meinung nach zur Problemlösung beitragen könnten.

Die vorgesehene Zeit für diese Übung ist ungefähr eine Stunde.

**87.** Es wird eine kurze Nachricht vorgelesen, von der 5-6 Wörter ausgewählt werden, die den Teilnehmenden in Erinnerung geblieben sind. Daraus sollen sie ein Schlaflied, einen Kinderreim, ein Lied oder ein Gedicht erfinden.

**88.** Die Klasse wird in kleine Gruppen (von 4-6 Personen) aufgeteilt. Jede davon erhält den Auftrag, eine Liste mit zehn Regeln zu erstellen, die sie jeden Tag befolgen müssen, und diese in eine Tabellenspalte zu schreiben.

Beispiele:

- Gerichte, die sie essen dürfen oder nicht
- wann sie jeden Morgen aufstehen müssen
- den Stundenplan für Schule oder Arbeit

Nach einer halben Stunde sollen die Gruppen darüber diskutieren, warum sie diese Regeln befolgen und was gemacht werden kann, um die Liste zu verändern. Die Antworten werden in die zweite Tabellenspalte geschrieben.

**89.** Diese Übung wurde von den Surrealisten im Jahr 1925 erfunden, um Bilder aus dem Unterbewusstsein hervorzulocken.

In dieser gemeinschaftlich erstellten Kunstform wird ein Blatt Papier in vier Teile gefaltet und nacheinander an vier Künstler/innen verteilt. Jede/r davon fügt dem Bild einen Teil von einer Form/Gestalt hinzu, ohne den Beitrag der anderen gesehen zu haben. Mit dieser Methode kann man gemeinsam Wörter und Bilder sammeln.

Es wird beispielsweise jemand gebeten, auf einem Blatt Papier einen Satz zu einem bestimmten Thema aufzuschreiben. Danach wird das Blatt gefaltet und weitergegeben. Die nächsten fügen jeweils einen weiteren Satz zum selben Thema hinzu usw. Am Ende ergibt sich ein neuer Text für die Arbeit im Unterricht.

**90.** In der ersten Unterrichtsstunde in einer neuen Gruppe nennen alle ihre Herkunftsländer, die an die Tafel geschrieben werden.

Nun sollen die Teilnehmenden aus diesen Ländernamen akrostichische Gedichte bilden und diese aufschreiben.

Gewöhnlich genügt für diese Übung eine Zeitvorgabe von einer halben bis einer Stunde, je nach Sprachniveau. Anschließend werden die Gedichte vor der Klasse vorgetragen.

**91.** Diese Übung basiert auf der Methode, die Dinge aus der Perspektive von jemand anderem zu sehen. Dabei sollen die Teilnehmenden genauso zu denken versuchen, wie die Person, deren Blickwinkel sie einnehmen.

Die Teilnehmenden arbeiten in kleinen Gruppen von 4-5 Personen.

Zunächst wird ein Problem ausgemacht und eine Liste mit verschiedenen Berufen verteilt: Anwalt, Polizist, Beamter, Buchhalter, Apotheker, Arzt, Metzger oder Schreiner.

Die Übung dauert 30 Minuten.

Jede/r sucht sich nun einen Beruf aus und versucht, sich in eine Person, die diesen Beruf ausübt, hineinzudenken. Welche allgemeinen Stereotype für diese Berufsgruppe könnten auf eine etwaige Lösungsmöglichkeit schließen lassen?

Anschließend werden die Vorschläge in der Klasse vorgelesen.

**92.** Diese Übung kann mit der/dem Sportlehrer/in durchgeführt werden. Die Klasse wird vor folgende Aufgabe gestellt: "Wie könnte ein Fußball funktionieren, wenn der Ball die Form eines Kubus hätte?" Zunächst werden alle Ideen, die geäußert werden, an die Tafel geschrieben, woraufhin die Klasse in vier Gruppen aufteilt wird. Jede davon wählt fünf der Vorschläge aus und entwickelt innerhalb von zwei Stunden Regeln für ein Spiel mit kubischem Ball.

Zum Schluss wird das Spiel unter Berücksichtigung der vorgeschlagenen Regeln ausprobiert.

**93.** Die Lehrkraft bringt eine Reihe verschiedener Gegenständen mit, wie z.B. Pfeifenreiniger, Ton, Spielbälle, Plastiktiere, Bücher, Glühbirnen, Flaschen, Uhren, Kerzen, usw.

Die Teilnehmenden arbeiten in kleinen Gruppen, die jeweils eine Auswahl von 5-6 Gegenständen erhalten, aus denen sie einen aussuchen können.

Nun wird der Gegenstand in allen Einzelheiten beschrieben, auch seine rein physikalischen Merkmale, und wie die Menschen sich verhalten, wenn sie ihn benutzen. Die Beschreibung muss spannend sein und darf nicht nur aus Substantiven bestehen. Sie soll dazu geeignet sein, Ideen anzuregen.

Auf der Grundlage dieser Beobachtungen überlegt man als nächstes mindestens 5 Möglichkeiten, den Gegenstand auch anders zu nutzen als normalerweise.

**94.** Im Englischkurs schlägt die Lehrkraft typische Rezepte für eine Erntedankfestfeier vor. Die Zutaten für diese Gerichte und deren Geschichte werden auf Kärtchen dargestellt.

Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen eingeteilt:

- Siedler
- Amerikanische Ureinwohner

Die „Siedler“ haben die Aufgabe, das Essen zum Erntedankfest unter Berücksichtigung folgender Frage neu zu überdenken: „Was wäre, wenn alle Truthähne ausgestorben wären?“.

Die „Ureinwohner“ müssen die Frage beantworten: „Was wäre, wenn die Siedler vergessen hätten, Weizenkörner aus Europa mitzubringen?“.

**95.** Diese Aufgabe wurde inspiriert von De Bonos „Sechs Denkhüten“.

Die Teilnehmenden bilden einen Kreis, und jede/r schreibt ein Problem, das er/sie lösen möchte, auf ein Kärtchen.

Die Kärtchen werden eingesammelt und in eine Schachtel gegeben. Nach dem Zufallsprinzip ziehen nun alle Mitglieder der Gruppe nacheinander je ein Kärtchen aus der Schachtel und lesen den Text laut vor.

Die anderen versuchen, eine Lösung vorzuschlagen, die von bestimmten Emotionen beeinflusst werden, welche die Lehrkraft ihnen zuvor anhand der Hüte wahllos zugeteilt hat.

Beispiele für die Hüte:

- Hut der Freude
- Hut des Schmerzes
- Hut des Staunens
- Hut der Traurigkeit
- Hut der Begeisterung

**96.** Der Mythos von Hades und Persephone wird der Gruppe vorgelesen. Bei einem kurzen Brainstorming werden die Teilnehmenden gebeten, mindestens zehn Schlüsselwörter zu nennen, die in der Geschichte vorkommen.

Anschließend wird in Gruppen weitergearbeitet. Jede davon entnimmt der Wortliste aus dem Brainstorming jeweils zwei Begriffe. Danach wird die Geschichte umgeschrieben, indem man mithilfe der „was wäre, wenn“ Methode die Schlüsselwörter hinterfragt.

Beispiele:

- Was wäre passiert, wenn Zeus Hades entführt hätte?
- Was wäre passiert, wenn Hades eine Banane statt eines Granatapfels gegessen hätte?

**97.** Eine Reihe von Sätzen oder Gedanken wird auf Kärtchen geschrieben und in eine Schachtel gegeben.

Beispiele:

- Der Raum ist blau.
- Endlich sind die Schwalben zurück.
- Alles war plötzlich sehr, sehr klein.
- Er erwachte im Körper einer Ameise.

Der Gruppe wird eine kurze Kriminalgeschichte vorgelesen, ohne das Ende zu nennen. Die Aufgabe der Teilnehmenden besteht darin, einen Schluss für die Erzählung zu finden. Dazu wird ein zufällig ausgewähltes Kärtchen aus der Schachtel zu Hilfe genommen. Anschließend schreiben sie den Schluss der Geschichte auf.

**98.** Die Teilnehmenden werden gebeten, ein für ihr Heimatland typisches Rezept in ihr Heft zu schreiben. Anschließend werden die einzelnen Zutaten auf kleine Kärtchen übertragen und in einer Schachtel aufbewahrt.

Die Teilnehmenden werden in Paare oder Kleingruppen aufgeteilt. Ihre Aufgabe besteht darin, aus 5 bis 6 zufällig aus der Box gezogenen Zutaten ein neues Rezept zu erfinden und es aufzuschreiben. Doppelte und überflüssige Zutaten können zurückgegeben und ausgetauscht werden.

**99.** In naturwissenschaftlichen Fächern, wird man oft mit Umweltproblemen konfrontiert. Hier dazu eine Übung: Ein Thema wird zunächst erläutert, woraufhin man die Teilnehmenden in Gruppen aufteilt. In diesem Fall handelt es sich um das Thema „globale Erwärmung“.

Jede Gruppe hat eine Stunde Zeit, einen kurzen Text zu schreiben, der eine Lösung für das Problem vorschlägt. Die vorgebrachten Ideen werden von besonderen Stiften beeinflusst, die von den sechs Denkhüten De Bonos inspiriert sind und welche die Lehrkraft zuvor ausgehändigt hat.

Beispiele:

- Der Stift einer Hausfrau/ des Hausmannes
- Der Stift eines Kindes
- Der Stift eines Senioren/ einer Seniorin
- Der Stift eines Geschäftsführers / einer Geschäftsführerin
- Der Stift eines Tieres

**100.** Ein Kartendeck wird fächerförmig ausgelegt. Die Lehrkraft schreibt auf jedes Teil des „Fächers“ verschiedene Themen/Wortanreize. In Gruppen zählen die Lernenden nacheinander alle möglichen Wörter und Sätze auf, die ihnen zu jedem der Themen einfallen. Der Fächer wird dann auf verschiedene Tische verteilt, wo nun alle Gruppen einen Beitrag zu den Themen leisten können. Nach diesen Übungen werden alle Antworten verglichen, was zur Folge hat, dass sich die Perspektive und das Wissen der Teilnehmenden erweitern.



# Ideen für weitere Aufgaben

Zu den vorstehenden 100 Ideen für den Unterricht haben Lehrkräfte und Kursleitende aus ganz Europa beigetragen. Dazu beteiligten sie sich an einer Online-Umfrage, in der sie die Nutzung von Methoden kreativen Denkens in ihrem beruflichen Umfeld schilderten.

Nach der Umfrage baten wir die Lehrkräfte

darum, kurz eine Aufgabe für kreatives Denken zu beschreiben, die sie im Unterricht einsetzen. Von den eingegangenen Vorschlägen wurden einhundert für diese Sammlung ausgewählt. Obwohl sie nicht so ausführlich beschrieben sind, wie die anderen Materialien, so hoffen wir doch, dass sich genug Informationen daraus entnehmen lassen, um zu entscheiden, ob sie sich mit einigen Veränderungen oder so, wie sie sind, für den eigenen Unterricht verwenden lassen.

Das Projektteam möchte sich für die Unterstützung bei den zahlreichen Pädagogen bedanken, die zum Gelingen des Projekts beitrugen:

Hildur Jóhannesdóttir  
Anita Ntoulia  
Cezerena Nicodei  
Helen Stepanova  
Dina Rapini  
Susan Musgrove  
Chris Fuller  
Fatima Durden  
Virginia Campbell  
Teresa Bicarregui  
Ionna Ravani  
Maria Verdi  
Alma Fiscella  
Nicoletta Calvagna  
Andrea Nicoli  
Marisa Gabriele  
Gabriella Peddis  
Annalisa Cardone  
Massimo Di Prima  
Osvaldo De Benedictis  
Elisabetta Bianchi  
Magda Burani  
Giuliana Fanelli  
Colio Filomena  
Bernarda Novak

Josip Lasić  
Sanda Lucija Udier  
Ivana Ilulic  
Marinela Alekovski  
Anita Rafaj-Kostelić  
Željka Macan  
Mirjana Mošmondor  
Nataša Sajko  
Valentina Borscak  
Zrinka Kolaković  
Jasmina Ramušćak  
Dijana Bakarcic  
Ivana Barkijevic  
Christina Kretschmer  
Evelyn Sittig  
Mona Dierfeld  
Margarita Hanke  
Andy Kirby  
Andrew Wright  
Olga Sutter  
Marisa Gröpel  
Sarah Dugdale  
Jannie Prins  
Joan Font



**CREATIVE THINKING**  
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

