

Erfinderspiel

Übersicht																			
Kurzbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bei dieser Kreativmethode entwickeln Kinder, Jugendliche und Erwachsene durch das willkürliche, zufällige Kombinieren verschiedener Begriffe neue und ungewöhnliche Ideen. 																		
Einsatzmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Methode eignet sich zur Anregung und Lockerung der Fantasie, zum Aufbrechen von festen Denkstrukturen und zum Entwickeln innovativer Problemlösungen. ▪ Sie ist gut einsetzbar im Rahmen der Fantasiephase von Zukunftswerkstätten. 																		
Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spaß beim Entwickeln neuer Ideen ▪ überdurchschnittlich kreative Lösungen 																		
Nachteile	<ul style="list-style-type: none"> ▪ keine 																		
Zielgruppen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinder ab 9 Jahren, Jugendliche ▪ Gruppengröße beliebig, bei großen Gruppen kann in Kleingruppen gearbeitet werden 																		
Zeitaufwand	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 45 bis 60 Minuten 																		
Besondere Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ keine 																		
Material	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Moderationswände</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>große Papierbogen</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Moderationskarten in fünf verschiedenen Farben</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Stifte</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Wachs- oder Filzstifte</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Moderationswände	<input type="checkbox"/>	große Papierbogen	<input type="checkbox"/>	Moderationskarten in fünf verschiedenen Farben	<input type="checkbox"/>	Stifte	<input type="checkbox"/>	Wachs- oder Filzstifte	<input type="checkbox"/>	Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Moderationswände	<input type="checkbox"/>																		
große Papierbogen	<input type="checkbox"/>																		
Moderationskarten in fünf verschiedenen Farben	<input type="checkbox"/>																		
Stifte	<input type="checkbox"/>																		
Wachs- oder Filzstifte	<input type="checkbox"/>																		
Moderationskoffer mit Grundausstattung (Scheren, Nadeln, Klebeband ...)	<input type="checkbox"/>																		
	<input type="checkbox"/>																		
	<input type="checkbox"/>																		
	<input type="checkbox"/>																		

Moderationsanleitung**Seite 1****Vorbereitung**

1. Die Moderationskarten werden mit schwarzem Filzstift mit Begriffen aus fünf Kategorien beschriftet. Jede Begriffskategorie bekommt eine eigene Kartenfarbe.

Beispiele eines Kartensatzes

(Erfindung von Spielgeräten)

- Einfache Körpertätigkeiten (gelb): hüpfen, springen, ...
- Wahrnehmung mit allen Sinnen (rot): schmecken, riechen, ...
- Materialien (grün): Holz, Wolle, ...
- Gegenstände und Geräte (blau): Angel, Toaster, ...
- Ausgefallene Aktivitäten (orange): schweißen, surfen, ...

Notizen

Durchführung

2. Es werden Kleingruppen aus maximal sechs Teilnehmenden gebildet. Jede Gruppe erhält ein bis zwei große Papierbogen sowie Wachs- oder Filzstifte.
3. Die Kleingruppen verteilen sich auf dem Fußboden um ihren Papierbogen herum. Die Moderation lässt jede Kleingruppe aus jeder Kategorie zwei Karten ziehen, sodass jede Gruppe einen Kartensatz mit zehn Karten erhält.
4. Die Teilnehmenden bekommen die Aufgabe, zum Beispiel ein Spielgerät zu erfinden, bei dem alle Begriffe auf den Karten eine Rolle spielen. Sie sollen sich hierzu die Karten gemeinsam anschauen und an dem Rand des Papierbogens notieren. Zusammen sollen sie nun überlegen und diskutieren, wie das Spielgerät aussehen könnte. Alle Teilideen, die sich aus diesem Gespräch entwickeln, werden aufgeschrieben und/oder aufgemalt.
5. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn das neue Spielgerät fertig auf dem Papierbogen aufgemalt und mit Erklärungen und Namen versehen ist.
6. Zum Schluss stellen die Teilnehmenden ihre erfundenen Spielgeräte allen anderen vor.

Notizen

Quelle: Stange, Waldemar. *Planen mit Phantasie. Zukunftswerkstatt und Planungszirkel für Kinder und Jugendliche*. Berlin und Kiel 1996. 58.