



Brainstormkit

Inhoudstafel Brainstormkit

1. Brainstormproces
2. Spelregels
3. Opwarmen
 - a. Blokken
 - b. verbind de punten
 - c. Caesar en Cleopatra
4. De Creatieve vraag
5. En dan nu...Brainstormen
 - a. Stormwriting
 - b. Deviators en omdenkers
 - c. De Superheld
 - d. Perspectief
 - e. Bisociatieve technieken
6. Clusteren
7. Choose



Gebruik deze brainstormkit en bedenk de
zotste ideeën om jongeren te bereiken.

OP 1 UUR 100 IDEEËN



1. BRAINSTORMPROCES

Een brainstorm is ideaal om heel veel ideeën bij elkaar te bedenken. Maar niet in elke situatie kan een brainstorm een goede methodiek zijn. De groep moet er voor open staan en niet voor elke vraag kan een brainstorm een geschikte methodiek zijn.

Het aantal deelnemers is ook beperkt, een 12-tal is voldoende. Heb je er meer? Splits de groep dan op. Het is ook ideaal om niet enkel medestanders of deskundigen in de groep te hebben maar een paar vreemde ganzen, die niets van het onderwerp afweten. Zij geven vaak antwoorden die anderen niet meer vinden omdat ze te diep in het onderwerp zitten.



2. SPELREGELS

STEL UW OORDEEL UIT... No Ideakillers: "Ja maar..." maar wel "en..." "bestaat al..."
"...niet realistisch..." "...al geprobeerd..." "Wow dat is het..."

FREEWHEEL (alles kan en mag, kan niet gek genoeg zijn)

HITCHHIKE: surf mee op elkaars gedachten en ideeën

KWANTITEIT: hoe meer ideeën hoe groter de kans dat er een goed idee tussen zit.

CREATIEF denken doet pijn, het vraagt een mentale inspanning



3. OPWARMEN

Dit is een stap om in de juiste mindset van het brainstormen te komen. Tijdens een brainstorm moet je je harder concentreren, omdat in je hoofd patronen zitten, waarop je vertrouwt. In een brainstorm is het nodig om buiten die logische verbanden te denken. Volgende oefeningetjes warmen je hersenen op om 'out of the box' te gaan denken

Je kan deze stap overslaan (ga dan naar stap 4) maar door enkele oefeningen geraak je in de juiste mood



3a. BLOKKEN

Elke deelnemer krijgt een blad vol blokjes en een pen. Het is de bedoeling om binnen de twee minuten van die blokjes iets te maken. Alles mag! Bv. een briefomslag, een TV,...

Na twee minuten leg je het spel stil.

Wat gebeurt er? De eerste blokjes zullen ingevuld worden binnen de vorm bv. de TV, die heeft zo'n vorm. Als al je eerste ideeën op zijn binnen de vorm dan begin je 'out of the box' te denken. Dan maak je bv. een flatgebouw met 5 blokjes. En dat effect wil je met deze oefening creëren ... buiten de lijntjes gaan denken.



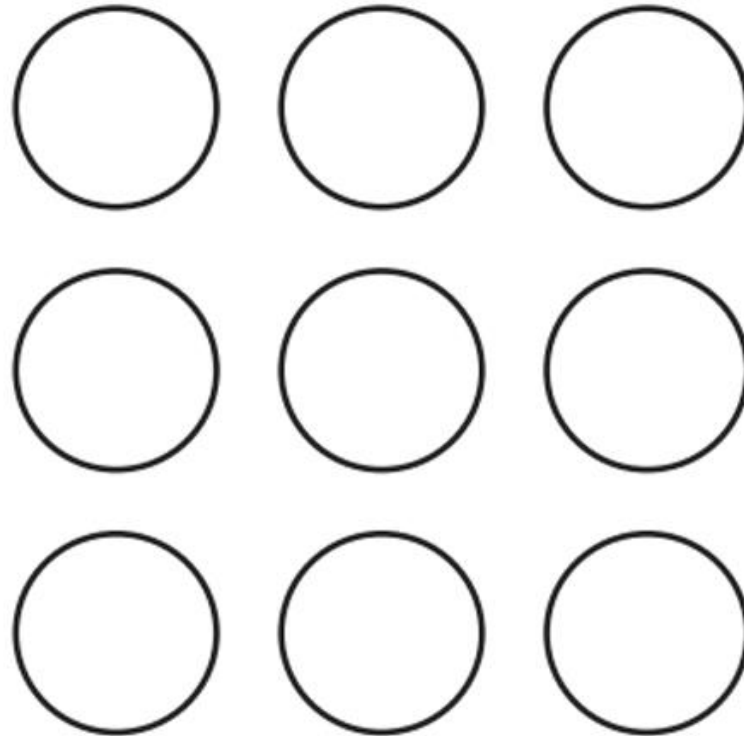


2 min



3b. Verbind de punten

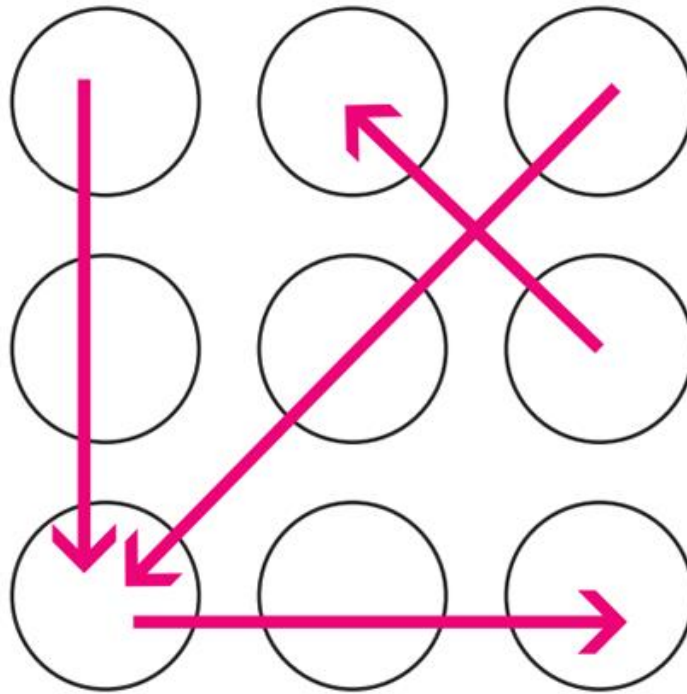
Bedenk in de volgende oefeninge hoe je alle punten kunt verbinden met 4 lijnen, zonder je pen op te heffen. Probeer het binnen de 30 seconden en trek die hersenmolen op gang.



30 sec



Oplossing



3c. Caesar en Cleopatra

"...ik kwam de kamer binnen en zag onmiddellijk het geopende raam, de glasscherven en het water op de grond. De gordijnen voor het raam bewogen, maar wat het meest opviel waren Caesar en Cleopatra. Ze lagen beiden op hun zij op de grond, tussen de glas scherven en in het water. Ze waren dood, en het was duidelijk wat hier gebeurd was..."

Vertel aan mekaar wat jij denkt dat hier is gebeurd. Komen er al zotte ideeën bovendrijven?



4 min



**PRIMA JE BENT
OPGEWARMD !**



4. De creatieve vraag

Alles begint bij de creatieve vraag. Als je geen goede vraag stelt kan je ook geen 'goede' antwoorden bedenken.

Een creatieve vraag maak je best zo concreet mogelijk en niet te algemeen. Hoe concreter de vraag hoe meer de hersenen worden geprikkeld om 'out of the box' te denken.

Stel dat je jongeren wil bereiken zodat je kan peilen naar hun mening over de stad of gemeente. 'Hoe kunnen we jongeren bereiken?' is dan een heel algemene en brede vraag.

Maak je vraag concreter.

Bv. Hoe kunnen we op de markt met een oppervlakte van 3x3m de aandacht van jongeren trekken? Hiermee schieten je hersenen in actie.

Anderzijds kan een brede en open vraag zoals 'hoe kunnen we jongeren bereiken?' ook wel werken. Kijk wat het best lukt voor de groep.



4. De creatieve vraag

Dus de eerste opdracht is om een goede vraag te bedenken:

STAP 1: Kies het onderwerp waarover je wil nadenken en noteer deze op aparte flappen. (vb. ik wil nadenken rond veiligheid in de gemeente OF ik wil nadenken over hoe ik jongeren kan bereiken...)

STAP 2: Per onderwerp bedenk je 'wat fantastisch zou zijn' moest je dat bereiken.

Bv. het zou fantastisch zijn moesten jongeren zich veilig voelen op het gemeenteplein na 22u.

Bv. Het zou fantastisch zijn moesten we 200 jongeren uit de gemeente tussen 16 en 23 jaar kunnen vragen waarom ze al dan niet graag in de gemeente wonen.

Noteer alles op een flap en kies daarna de favoriet eruit waarmee je aan de slag gaat.

Herformuleer het nu naar een creatieve vraag om hier antwoorden op te krijgen. Een creatieve vraag begint met:

'Bedenk zoveel mogelijk manieren om...'

'Hoe kunnen we...'

!! Denk eraan ! Maak de vraag zo concreet mogelijk.



10 min



5. En dan nu...Brainstormen

5a. Stormwriting

Omdat niet iedereen een grote flapuit is, kan je best de hersenen laten warm lopen met een stormwriting-fase. Elke deelnemer krijgt een hoopje post-its en wordt gevraagd om minstens 10 ideeën op te schrijven (één idee per post-it). Moedig hen ook aan om hun voor de hand liggende ideeën op te schrijven anders blokkeert dat het denkproces.

Na 10 min laat je de deelnemers hun post-its plakken en overlopen. Doe daarna nog 5 min stormwriting en moedig de deelnemers aan om op elkaars ideeën verder te surfen.

Als alles goed mee zit heb je nu al 100 ideeën verzameld. Niet erg als het er minder zijn.



15 min



5. En dan nu...Brainstormen

5b. Deviators of omdenkers

Om de brainstorm nog een beetje te activeren kan je deviators gebruiken. Dit zijn omleidingen die je even weghalen van het onderwerp en er dan terug in gooien. Force-to-fit heten ze ook wel. We geven je hier een paar deviators mee.



5. En dan nu...Brainstormen

5.C De Superheld

Met de groep kiezen jullie een superheld. Van die superheld noteer je in groep allemaal kenmerken.

Bv. Superman: vliegen, power, kryptonite, rode cape, kan doorheen muren scannen, krul in haar, symbool...

Kijk terug naar de creatieve vraag van hierboven: 'Hoe kunnen we op de markt met een oppervlakte van 3x3m de aandacht van jongeren trekken?'

Probeer te vertrekken vanuit een eigenschap of kenmerk van de superheld om een antwoord te vinden op de vraag.

Bv. Rode cape leidt tot rood theaterdoek. We bouwen een klein podium met een opvoering

Bv. Vliegen: je bouwt een standje dat boven de rest van andere markttenten komt.

Bv. Kryptonite is mooi en helder groen: een gezellig grastuintje waar je eventjes kan chillen

Door even naar deze woorden te kijken en te associëren heb je op 2 min al drie ideetjes.



10 min



5. En dan nu...Brainstormen

5.D Perspectief

Bekijk jouw vraag eens op een andere manier.

- ✍ Tijdspectief: hoe zouden ze dit 100 jaar geleden hebben aangepakt?
- ✍ Speelse perspectieven: bekijk jouw idee eens vanuit een voorwerp, dier, fictief persoon...

Vb. 'Bedenk manieren waarop aliëns de aandacht van jongeren weten te trekken'



5 min



5. En dan nu...Brainstormen

5.€ Bisociatieve technieken

Hier ga je twee contexten die niets met elkaar te maken hebben met elkaar associëren.

Bv. Neem een willekeurig dier en som hier 10 eigenschappen van op.

Vb. eigenschappen spin: lange poten, spinnenweb, gif...

Gebruik vervolgens deze eigenschappen als opstap voor nieuwe ideeën.

Spinnenweb: we hangen over de hele markt draden of waslijnen met kaartjes met daarop een boodschap voor jongeren.



6. Clusteren

Na de stormwriting en de deviators heeft de groep een heleboel ideeën bij elkaar gedacht. Nu komt de fase dat je alles clustert.

Welke ideeën horen samen? Kan je verschillende groepen maken in de ideeën?

Heb je ondertussen nog ideeën, plak ze er gewoon bij.

Heb je het gevoel dat er nog meer in zit? Stop dan niet en neem nog een andere deviator en brainstorm verder.



Ideeën kiezen

Cluster alle ideeën volgens de indeling van de COCD-box.

Doe dit samen in groep.

Blaauw: deze ideeën zijn realiseerbaar en niet bijster origineel maar wel direct uitvoerbaar.

Roze: aan deze ideeën is een hoek af. Ze zijn heel origineel maar moeten nog rijpen.

Paars: dit zijn de ideeën die én origineel én uitvoerbaar zijn. En dus ook Wow zijn!



15 min



7. Choose

Kies nu een idee waar je met de hele groep voor wil gaan.

Kijk niet meer achterom en smijt je volledig in de uitvoering ervan.

Veel succes.

