

Geht nicht; gibt's nicht

Ideenfindung durch Brainstorming

Typische Ideenkiller:

- Das geht doch nicht!
- Zu teuer!
- Zu kompliziert
- Zu aufwendig!
- Das können wir nicht!

werden dadurch vermieden.

Das Wissen mehrerer Personen wird genutzt, Denkblockaden werden ausgeschaltet und der Kreativität sind erst mal keine Grenzen gesetzt.

Es empfiehlt sich, in drei Schritten vorzugehen:

1. ALLE Ideen zu sammeln (siehe die 4 Grundregeln)
2. Überdenken, was davon realisierbar ist.
3. Eine Idee auswählen und ein Konzept dafür erarbeiten.

Teilnehmer sind die Gründer der Schülerfirma, ein Moderator und ein Protokollant, der alle Ideen auf der Tafel festhält.

Aufgaben des Moderators:

- Aktivierung / Dämpfung der Teilnehmer
- Anregung bei nachlassendem Ideenfluss
- Beim Thema bleiben
- Einhaltung der 4 Grundregeln

Grundregeln

1. **Die Ideenfindung ist von der Ideenbewertung zu trennen!**

d.h. jegliche Kritik ist untersagt, langatmige Diskussionen unterbleiben.

2. **Der Phantasie freien Lauf lassen**

Keine Idee wird kritisierend zurückgewiesen, auch halbfertige Ideen sind willkommen.

3. **Ideen anderer weiterentwickeln**

Ideen anderer aufgreifen und durch eigene Ideen weiterentwickeln.

4. **Möglichst viele Ideen in kurzer Zeit produzieren**

Je mehr Ideen geäußert werden, desto größer ist die Chance, dass auch außergewöhnliche Ideen darunter sind.

Weitere Hilfen

Literatur:

„Navi“, ein Buch für den Bereich Arbeitslehre in der Oberstufe
Bildungsverlag EINS

Links:

[www. Schuelerfirmen.com](http://www.schuelerfirmen.com)

„Hessisches Netzwerk Schülerfirmen“

DKJS – www.schueler-unternehmen-was.de

Junior – [www. Juniorprojekt.de](http://www.Juniorprojekt.de)

Business@school-Projekt – www.businesatschool.de

Jugend gründet – [www. jugend-gruendet.de](http://www.jugend-gruendet.de)

Karstadt-CareLine-Verlag in Neuried