

Joachim Zischke

Spazieren fünf Kühe auf einer Landstraße ...

Das ungewöhnliche 50-Tage-Kreativtraining

orell füssli Verlag AG

Inhaltsverzeichnis

Willkommen oder: Wie Sie morgen kreativer sein können, als Sie es heute sind.....	9
Die drei Denkansätze dieses Buchs	9
Wie Sie mit Kreativspielen Ihr kreatives Denken trainieren	10
Was Sie über Kreativität wissen sollten	15
Über die Magie der Kreativität	15
Die Entdeckung der Kreativität	16
Kreativität im Zusammenhang mit Intelligenz und Problemlösen	18
Wie Wissenschaftler Kreativität erklären.....	19
Wie entstehen kreative Ideen?.....	21
Die fünf Merkmale eines kreativen Menschen	22
Was Sherlock Holmes nicht wissen konnte oder: Warum Sie kreatives Denken brauchen.....	25
Das Trojanische Pferd – eine geniale Idee oder: Kreatives Denken folgt keinen Regeln	33
Ausgangslage	33
Das Denken nach anderen Regeln.....	40

Eine Reise ins Unbekannte oder: Wie Sie der Kreative Prozess ans Ziel bringt.....	43
Im Land der Linearität	44
Zur Geografie des Kreativen Prozesses	45
Reiseroute 1 zum Ziel Kreativität: Das Vier-Phasen-Modell	47
Reiseroute 2 zum Ziel Kreativität: Das 4i-Modell	49
Ankunft	53
Einstein hätte gelacht oder: Schaffen Sie sich einen Möglichkeitsraum	55
Ihr persönlicher Möglichkeitsraum.....	57
Wie Sie mit den Kreativspielen Ihr kreatives Denken trainieren	63
Das Kreativspiel als Planspiel.....	63
Spielvorbereitungen.....	65
Spielaufbau, Spielregeln und Spielende.....	67
Auf geht's! Kreativspiele 1 bis 50	69
Impuls für die erste Woche: Notieren	70
Impuls für die zweite Woche: Kommunizieren	82
Impuls für die dritte Woche: Schlafen	94
Impuls für die vierte Woche: Gehen	102
Impuls für die fünfte Woche: Verändern.....	111
Impuls für die sechste Woche: Hören	120
Impuls für die siebte Woche: Imaginieren.....	129
Kreative Lösungsvorschläge	139

Anhang I: Wie Sie das Kreativtraining als Gesellschaftsspiel nutzen	149
Anhang II: Das Kreativspiel in Lernumgebungen spielen	153
Literaturverzeichnis.....	155