

Voorbeeld Basis Brainstorm



■ preparation/evaluation
 ■ discussion/debriefing
 ■ energizer/icebreaker
 ■ exercise/assignment
 ■ break

TIME	NAME	DESCRIPTION	ADDITIONAL INFO
08:00 1h 00m	Vorbereiding	Techniek checken, Tafels klaarzetten, Materialen uitstallen	
09:00 10m	Opening	De opdrachtgever en/of de facilitator heten iedereen welkom en leggen uit waarom we hier zijn en wat we gaan doen. Hierbij krijgt het uitleggen van het vraagstuk extra aandacht.	Als je van te voren de groepen niet hebt ingedeeld, dan zorg je dat je hier goeie groepen van circa 5 deelnemers per groep maakt.
09:10 10m	Spirit Animals	Om elkaar te leren kennen, de hersenen op te warmen en met een hoge energie te starten beginnen we met de methode Spirit Animals. We stellen ons aan elkaar voor, maar met een twist: vertel ook wat je gemeen hebt met de dierenkaart die je hebt gekregen.	BENODIGDHEDEN Brain Fuel Deck Post-its normaal en groot 10 sharpies Ronde stickers Tape x 2 Muren/ramen/brown papers of flip-overs om op te plakken.
09:20 25m	Brain Dump	Iedereen schrijft 1 idee per post-it. Dit wordt gedaan in alle stilte. Je plakt de post-its onder elkaar. Je krijgt dus een soort van brainstorm slang met allerlei ideeën. Maar, om de 2 minuten schuif jij je slang door naar degenen rechts van jou! Heb je 5 personen in de groep? Dan krijg je alle ideeën te zien van jou groep. Je mag de ideeën van je groepsgenoten aanvullen of geïnspireerd raken. De Brain Dump is compleet als je jouw slang weer terug hebt.	Verwijs duidelijk naar de brainstormvraag, door deze op een scherm of beamer te tonen of uitgeprint ergens neer te leggen / op te hangen.
09:45 25m	Fantastic Four	Een methode waarin we naar aanleiding van 4 Brain Fuel kaarten uit iedere categorie (karakters, dieren, voorwerpen en locaties) bijvoegelijke naamwoorden gaan schrijven. Daarna gaan we dat soort oplossingen bedenken. De wesp levert bijvoorbeeld: Gevaarlijke oplossingen, vliegende oplossingen en kleine oplossingen. Een koekoeksklok levert: ouderwetse oplossingen, technische oplossingen, tijdige oplossingen.	
10:10 10m	Korte pauze		
10:20 45m	Clusteren: Naming & Framing	- Laat alle deelnemers hun favoriete ideeën uit de stapel halen en ergens zichtbaar ophangen. Plak ze niet bij elkaar, maar laat er wat ruimte tussen zodat het er overzichtelijk uit ziet. - Ga daarna nog één keer door de rest van de ideeën en zoek aanvullende ideeën uit die passen bij de ideeën die al zijn opgehangen. Plak deze ideeën daarbij, zodat er clusters van sticky notes ontstaan. - Als het goed is gegaan, zijn alle ideeën in een cluster bij elkaar een concept geworden. Geef alle concepten een titel door er een sticky note met een ander formaat of een andere kleur boven te plakken.	<u>Output</u> Grote clusters waarin de creatieve en realistische ideeën elkaar versterken en samenkomen.
11:05 15m	Selectie 2: Selection Day + Trophy Voting	1. Selection Day (blz 80) Selection Day is een selectiemethode om aan het einde van je brainstorm te stemmen welke ideeën jij het beste vindt. Alle deelnemers in de brainstorm krijgen 4 stickers: een hartje, een eenhoorn, een stopwatch en een kalender. 1. Het hartje staat voor: "Welk idee maakt mij het gelukkigst?" 2. De eenhoorn staat voor: "Welk idee vind ik het uniekste?"	Innovation Sweetspot inzetten!

TIME	NAME	DESCRIPTION	ADDITIONAL INFO
		3. De stopwatch staat voor: "Welk idee lijkt mij het effectiefste op korte termijn?"	
		4. De kalender staat voor: "Welk idee lijkt mij het effectiefste op lange termijn?"	
		2. Trophy Voting Daarna laat je de groep gezamenlijk de winnaars kiezen, dit doen we met de vier stickers met trofeeën erop. Op de stickers staan 1e, 2e, 3e en een troostprijs.	
11:20 30m	Ruimte voor uitloop / pitches		
11:50 10m	Afsluiting	De opdrachtgever / facilitator sluit af en bedankt iedereen voor deelname. Extra aandacht voor de borging oftewel 'wat gaan we met de resultaten doen?'	

12:00

TOTAL LENGTH: 4h 00m

Voorbeeld Basis Brainstorm - block details

08:00
1h 00m **Vorbereiding**

Techniek checken, Tafels klaarzetten, Materialen uitstallen

09:00
10m **Opening**

De opdrachtgever en/of de facilitator heten iedereen welkom en leggen uit waarom we hier zijn en wat we gaan doen. Hierbij krijgt het uitleggen van het vraagstuk extra aandacht.

ADDITIONAL INFORMATION

Als je van te voren de groepen niet hebt ingedeeld, dan zorg je dat je hier goeie groepen van circa 5 deelnemers per groep maakt.

09:10
10m **Spirit Animals**

Om elkaar te leren kennen, de hersenen op te warmen en met een hoge energie te starten beginnen we met de methode Spirit Animals. We stellen ons aan elkaar voor, maar met een twist: vertel ook wat je gemeen hebt met de dierenkaart die je hebt gekregen.

ADDITIONAL INFORMATION

BENODIGDHEDEN

Brain Fuel Deck
Post-its normaal en groot
10 sharpies
Ronde stickers
Tape x 2
Muren/ramen/brown papers of flip-overs om op te plakken.

09:20
25m **Brain Dump**

Iedereen schrijft 1 idee per post-it. Dit wordt gedaan in alle stilte. Je plakt de post-its onder elkaar. Je krijgt dus een soort van brainstorm slang met allerlei ideeën.

Maar, om de 2 minuten schuif jij je slang door naar degenen rechts van jou! Heb je 5 personen in de groep? Dan krijg je alle ideeën te zien van jou groep. Je mag de ideeën van je groepsgenoten aanvullen of geïnspireerd raken. De Brain Dump is compleet als je jouw slang weer terug hebt.

ADDITIONAL INFORMATION

Vervijs duidelijk naar de brainstormvraag, door deze op een scherm of beamer te tonen of uitgeprint ergens neer te leggen / op te hangen.

09:45
25m **Fantastic Four**

Een methode waarin we naar aanleiding van 4 Brain Fuel kaarten uit iedere categorie (karakters, dieren, voorwerpen en locaties) bijvoegelijke naamwoorden gaan schrijven. Daarna gaan we dat soort oplossingen bedenken.

De wesp levert bijvoorbeeld: Gevaarlijke oplossingen, vliegende oplossingen en kleine oplossingen.

Een koekoeksklok levert: ouderwetse oplossingen, technische oplossingen, tijdige oplossingen.

10:10
10m **Korte pauze**

10:20
45m

Clusteren: Naming & Framing

1. Laat alle deelnemers hun favoriete ideeën uit de stapel halen en ergens zichtbaar ophangen. Plak ze niet bij elkaar, maar laat er wat ruimte tussen zodat het er overzichtelijk uitziet.
2. Ga daarna nog één keer door de rest van de ideeën en zoek aanvullende ideeën uit die passen bij de ideeën die al zijn opgehangen. Plak deze ideeën daarbij, zodat er clusters van sticky notes ontstaan.
3. Als het goed is gegaan, zijn alle ideeën in een cluster bij elkaar een concept geworden. Geef alle concepten een titel door er een sticky note met een ander formaat of een andere kleur boven te plakken.

ADDITIONAL INFORMATION

Output

Grote clusters waarin de creatieve en realistische ideeën elkaar versterken en samenkomen.

11:05
15m

Selectie 2: Selection Day + Trophy Voting

1. Selection Day (blz 80) Selection Day is een selectiemethode om aan het einde van je brainstorm te stemmen welke ideeën jij het beste vindt.

Alle deelnemers in de brainstorm krijgen 4 stickers: een hartje, een eenhoorn, een stopwatch en een kalender.

1. Het hartje staat voor:

"Welk idee maakt mij het gelukkigst?"

2. De eenhoorn staat voor: "Welk idee vind ik het uniekste?"

3. De stopwatch staat voor: "Welk idee lijkt mij het effectiefste op korte termijn?"

4. De kalender staat voor: "Welk idee lijkt mij het effectiefste op lange termijn?"

2. Trophy Voting

Daarna laat je de groep gezamenlijk de winnaars kiezen, dit doen we met de vier stickers met trofeeën erop. Op de stickers staan 1e, 2e, 3e en een troostprijs.

ADDITIONAL INFORMATION

Innovation Sweetspot inzetten!

11:20
30m

Ruimte voor uitloop / pitches

11:50
10m

Afsluiting

De opdrachtgever / facilitator sluit af en bedankt iedereen voor deelname.

Extra aandacht voor de borging ofwel 'wat gaan we met de resultaten doen?'