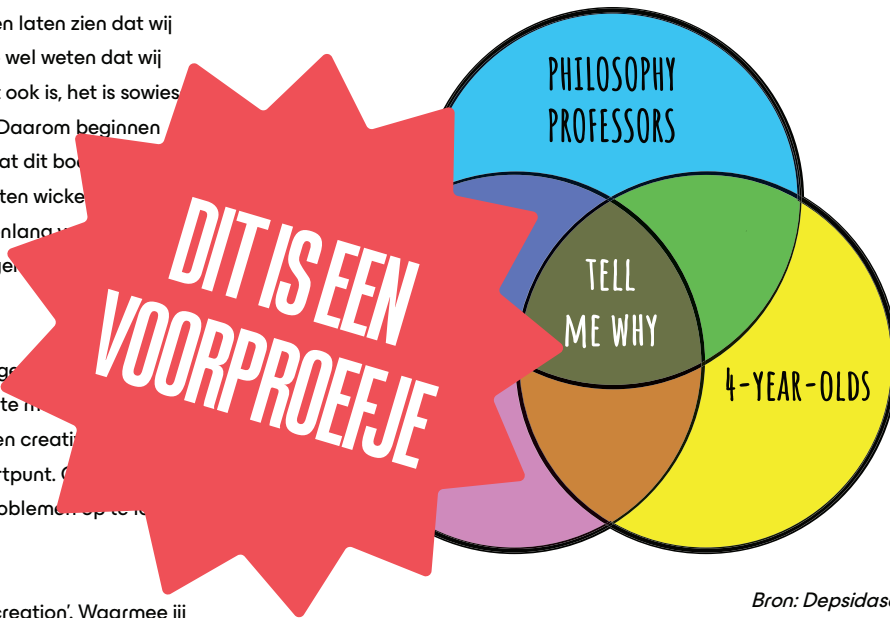


0.1 WAAROM BESTAAT DIT BOEK?

Kinderen hebben de prachtige (en soms ook irritante) eigenschap om vaak 'waarom?' te vragen. Maar op een gegeven moment leren wij ze aan dat iets 'nou eenmaal zo is' en dat ze niet zoveel vragen moeten stellen. Waarom? Omdat wij als volwassenen willen laten zien dat wij het aan het juiste eind hebben? Of juist omdat we wel weten dat wij ook niet overal het antwoord op hebben? Wat het ook is, het is sowieso zonde. Zonder nieuwsgierigheid geen creativiteit. Daarom beginnen wij dit boek ook met een 'waarom': Waarom bestaat dit boek? Dit boek bestaat omdat de wereld vol zit met zogeheten wicke Problemen zo groots en complex, dat ze vaak jarenlang uitgeschoven worden, hopende dat de volgende generatie wel op gaan lossen.

Goed nieuws: je hoeft niet langer te wachten. Die grote problemen lang. Iedereen bezit de superkrachten om impact te maken. Creativiteit is creatief, effectief en wereldverbeterend. Velen zien creativiteit als einddoel, maar ik zie het als het begin, als het startpunt. Creativiteit en anderen creatief laten zijn - is dé manier om problemen op te lossen en om kansen te pakken, om vooruit te bewegen.

Dit boek staat vol met van die 'weapons of mass creation'. Waarmee jij mensen tot oplossingen laat komen waar zij nooit van hadden durven dromen. En dat is precies de reden waarom dit boek bestaat.



Bron: Depsidase

3.1 FORMULEER HET VRAAGSTUK IN ÉÉN REGEL

De meest voorkomende fout is dat het vraagstuk in een alinea (of twee of drie) wordt uitgelegd. Soms komt dat omdat de uitlegger in kwestie eigenlijk niet zo goed is in iets uitleggen, maar vaker is dat niemand de tijd heeft genomen om het vraagstuk helder te krijgen.

Waarom dit een probleem is? Omdat te veel en te vage informatie mensen in de war brengt. Als je goed wilt divergeren is focus is het sleutelwoord. En daarom is het goed om de brainstormvraag in één regel op te schrijven.

Stap 1: Schrijf het probleem uit in een paar regels.

Stap 2: Herschrijf deze toelichting tot één regel die het doel van de brainstorm samenvat. Leuk als dat nu al een perfecte brainstormvraag is, maar dat hoeft nog niet. Één zin die de lading dekt is al goed.

Wat als we Artificial intelligence inzetten om de gezondheidszorg van de toekomst te creëren?

Ontwerp een milieuvriendelijke verpakking voor ontbijtproducten.

Bedenk in om zweren aan

BESTEL MAAR



Wat als we afhankelijk hernieuwbare

Hoe kunnen we de verkeersdrukke in het stadscentrum verminderen?

Be v

Hoe kunnen we de toegang tot onderwijs voor kansarme gemeenschappen verbeteren?

Ontwerp een groenere en meer energie-efficiënte stad.

in 2124 volledig zouden zijn van energiebronnen?

Hoe kunnen we de overheid stimuleren om diversiteit en inclusie aan te pakken?

Hoe kunnen we van De Brainstorm Bijbel een New York Times bestseller maken?

denk social media posts voor een campagne over huishoudelijk geweld.

Bedenk marketingacties om ons merk bekend te maken bij Generatie Alpha.

DIT IS EEN VOORPROEFJE

DIVERGEREN

Divergeren is het verzinnen van ideeën, oplossingen, mogelijkheden, concepten, etc. Het is het proces van een brainstorm betekent dit meestal dat je begint met een flinke stapel sticky notes.

De tegenhanger - en meestal ook de opvolger - is convergeren. In plaats van nieuwe dingen verzinnen, ga je juist trechteren. Die flinke stapel wordt steeds kleiner, totdat je alleen het beste van het beste nog overhoudt.

4.2 DE BRAINSTORM ARCHETYPES

Als je ooit in een brainstorm hebt gezeten, dan ben je zeker weten deze vijf archetypes tegengekomen: Scientists, Wizards, Captains, Medics en Judges. Als je nooit in een brainstorm hebt gezeten ook. Want ze zitten overal: in iedere vergadering en in ieder klaslokaal. Misschien zit er wel één naast je op de bank nu. Het is goed om deze types te kunnen herkennen zodat jij weet hoe jij ze tot hun recht kunt laten komen in jouw brainstormsessie.



THE SCIENTIST

- + Analytisch
- + Intelligent
- + Doordacht
- + Voorzichtig
- + Afwachtend



THE WIZARD

- + Creatief
- + Enthousiast
- + Snel
- + Snel afgeleid
- + Onrealistisch



uig
kzaam



THE JUDGE

- + Scherpzinnig
- + Serieus
- + Vakkundig
- + Eigenwijs
- + Kritisch

FANTASTIC FOUR



Aantal deelnemers: 4 - 6 per team



Tijd: 20 - 30 minuten



Facilitation Level: Gevorderd



Comfort Zone: Spannend



Benodigheden: Sticky notes, stiften, Brain Fuel-kaarten, Fantastic Four-canvas

KARAKTERS

DIEREN

OBJECTEN

LOCATIES

WAT

Met de Fantastic Four ontdek je de superkrachten van vier compleet verschillende kaarten, waarna je op hoge snelheid onverwachte ideeën gaat bedenken.

WANNEER

Wil je dat de groep zo creatief mogelijk gaat worden? Ben je niet bang dat het zomaar een idiote, vreemde of incorrecte kant op kan gaan? Dan is hier de Fantastic Four.

FEITENFEEST

HOORAY FOR SCIENCE

Deze methode wordt wetenschappelijk onderzocht!



STAPPENPLAN

1. Pak een karakterkaart, objectkaart, locatiekaart en dierenkaart. Het is verstandig dat het vier kaartjes zijn die zo ver mogelijk uit elkaar liggen. Stel je trek je bijvoorbeeld een speeltoestel, een hond en Poetin.
2. Vraag iedereen om een naam te bedenken die de naam van de kaart te bedenken. De naam moet ver uit elkaar liggen. Bijvoorbeeld: een haring. En bijvoorbeeld: een hond. Et cetera.
3. Laat iedereen een naam bedenken die bijvoeglijke naamwoorden zijn. Bijvoorbeeld: een kleurrijke hond. Speelse, rijdende, gekke hond.
4. Daarna moet iedereen een oplossing bedenken. Speelse oplossingen. Rijdende oplossingen. Kiekezieke oplossingen. En gestoorde oplossingen.

**DIT IS EEN
VOORPROEFJE**



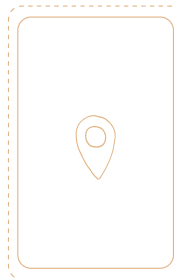
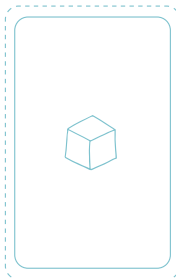
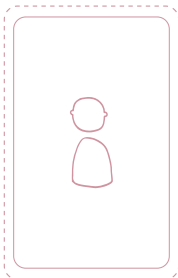
Fantastic Four

Met de Fantastic Four ga je de superkrachten van 4 compleet verschillende kaarten ontdekken, waarna je op hoge snelheid onverwachte ideeën gaat bedenken.



Stap 1

Leg vier verschillende kaarten in de categorieën Karakters, Objecten, Locaties en Dieren neer. Bijvoorbeeld Nelson Mandela, een schatkist, de Efteling en een vleermuis.



Stap 2

Bedenk per kaart 3 bijvoeglijke naamwoorden. Bij een vleermuis zou dat 'duistere', 'supersonische' of 'hangende' kunnen zijn. Bij een schatkist 'mysterieuze', 'dure' of 'gevulde'. Omcirkel de naamwoorden op de kaart je for...

- 1
- 2

- 1
- 2
- 3

- 1
- 2
- 3

- 1
- 2
- 3



**BESTEL
MAAR**

Plak je ideeën hier

Plak je ideeën hier

Plak je ideeën hier

Plak je ideeën hier




1902-Fantastief



IDEA LAUNCHER

 Aantal deelnemers: 4 - 6 per team

 Tijd: 10 - 20 minuten

 Facilitation Level: Gemiddeld

 Comfortzone: Spannend

 Benodigdheden: Idea Launcher-canvas, stiften

WAT

Op de Idea Launcher werk je je idee uit tot een lijst met acties, inclusief pluspunten, minpunten én een eerste aanzet voor een planning.

WANNEER

Helemaal blij met het idee? Tijd om het praktisch te maken. Als je blijft het bij een idee. Het Idea Launcher-canvas helpt om het idee te lanceren. Als er nog tijd en energie over is, kun je dit aan het eind van de sessie doen. Als de mensen kapot zijn, kan het ook een dag later (eventueel met een kleinere groep).

STAPPENPLAN

1. Deelnemers plakken of schrijven linksboven het idee of concept. Het idee of concept moet worden op het Idea Launcher-canvas.
2. Laat ze eerst alle plus- en minpunten van het idee uitschrijven. Zodra ze dat gedaan hebben, mogen ze minpunten ombuigen zodat daar meteen oplossingen voor zijn. Heb je te weinig geld? Misschien kun je subsidie aanvragen.

**BESTEL
MAAR**





Idea Launcher

Gefeliciteerd, je hebt een goed idee bedacht. Maar dat is nog maar 1% van het succes. De andere 99%? Uitvoering! Het Idea Launcher canvas is je eerste stap naar actie.



Plak of schrijf hier je idee

.....

.....

.....

.....

.....

.....

+

Kansen van het idee:

1.
2.
3.
4.
5.

-

Risico's van het idee:

1.
2.
3.
4.
5.

Δ

Ombuigmogelijkheden van deze minpunten:

1.
2.
3.
4.
5.

Benodigheden / middelen

-
-
-
-
-

Ambassadeurs van dit idee?

1.
2.
3.
4.
5.

-
-
-
-
-

Wie moeten we nog overtuigen?

1.
2.
3.
4.
5.

Planning

Wat

.....

.....

.....

.....

.....

Wie

.....

.....

.....

.....

.....

Wanneer

.....

.....

.....

.....

.....

Bewaker van het canvas

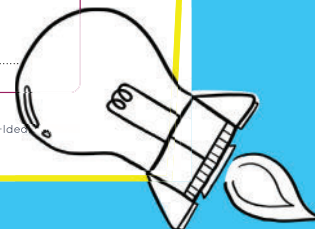
.....

GO / NO GO moment

.....

Deadline

.....





**BESTEL
MAAR**



0.2 WIE SCHRIJFT DIT BOEK?

Hallo daar. Ik ben Friso Visser, creative change maker, mede-oprichter van Brain Fuel, brainstormfacilitator en... nu ook schrijver van De Brainstorm Bijbel. Als kind maakten mijn ouders zich al zorgen of ik niet té creatief was. Geen zorgen pap en mam, ik ben goed terechtgekomen. Nu de rest van de wereld nog - nieuwe ideeën en innovatieve oplossingen zijn werkelijk overal nodig. Met Brain Fuel hebben we honderden brainstormsessies begeleid en mensen getraind, of ze nu lokaal of internationaal opereren, klein of groot zijn. Als je gevoelig bent voor namedropping, drop ik hierbij namen als Disney, Rijkswaterstaat, Greenpeace, Nike, Gasunie en Amnesty.

Maar het allerliefst ontwerp ik methodes, om het anderen zo makkelijk mogelijk te maken om brainstorms te faciliteren en problemen op te lossen. Misschien ben je al bekend met het roemruchte Brain Fuel-brainstormdeck of een van de vele methodes waarin we deze gebruiken. Dit boek is mijn nieuwste bijdrage aan het bevorderen van creativiteit, effectiviteit en wereldverbeterativiteit (ja, dat laatste woord heb ik zelf bedacht).

Nu is het jouw beurt,

FRISO VISSER

Auteur De Brainstorm Bijbel



**DIT IS EEN
VOORPROEFJE**