

# BRAINSTORMTECHNIKEN

## ASSOCIATIESPEL:

De brainstormleider schrijft een thema op het bord (dit kan een zeer voor de hand liggend, saai en klassiek thema zijn), waarna iedereen om de beurt een woord opnoemt dat er mee te maken heeft. Er zijn geen foute antwoorden, want er is ook geen duidelijk einddoel, maar de kans dat er een bruikbaar idee voor een thema uitkomt is groot.

Bijvoorbeeld thema sport: voetbal → rond → donut → Homer → thema The Simpsons

Bron: <https://medium.com/creativelab/vier-brainstormtechnieken-waar-wij-fan-van-zijn-26bd961b09f6>

## TIKKERTJE HOOG:

Je speelt gewoon tikkertje hoog: een persoon is de tikker en probeert de anderen aan te tikken. De anderen staan veilig op een verhoog (tafel, stoel ...) en hebben allemaal een balpen in de hand. Op elk verhoog ligt een blad en een balpen. Telkens ze daar komen, moeten ze een thema noteren. Het moet snel gaan, dus je eerste idee moet je opschrijven. Diegene die getikt wordt, wordt tikker. De tikker speelt gewoon verder. De deelnemers inspireren elkaar door elkaars ideeën te lezen.

Bron: <https://ambrassade.be/nl/kennis/artikel/tikkertje-hoog>

## '635 BRAINSTORMING' TECHNIEK:

De 635 brainstorm heeft als doel om 108 ideeën te genereren in achttien minuten. Het is een gestructureerde brainstorm en gaat als volgt:

- Zes animatoren zitten aan een tafel.
- Iedere animator krijgt een vel papier met de vraag: "Welke thema's kiezen we voor ons speelplein?" bovenaan het papier.
- Het vel papier is verdeeld in achttien vakjes; een matrix van drie kolommen en zes rijen.
- De animatoren krijgen drie minuten om drie ideeën (in de bovenste drie vakjes) te schrijven of te tekenen.
- De animatoren geven hun vel papier aan de persoon links van hen.
- Iedere animator bedenkt nog drie ideeën en probeert voorgaande ideeën te integreren waar waardevol.
- Dit doe je tot de vellen vol zijn of de ideeën op: op het einde heb je dan 108 ideeën voor een thema!

Bron: <https://designthinkingworkshop.nl/brainstorm-methoden/>

## POST-ITS:

Elke brainstorm begint hier met een stapel post-its. Iedereen krijgt een stapeltje en je schrijft alles op wat in je opkomt rond thema's voor de komende speelpleinwerking.

Wie vastloopt, schuift alle post-its door naar degene naast zich. Die gaat vervolgens door op de ideeën die al op papier staan. Dankzij de ideeën van een ander, kom je weer op nieuwe inzichten. Het eindigt met een grote berg papier en als alles goed gaat ook een berg ideeën.

Het handige aan post-its is dat je ze later kunt gebruiken om eenvoudig een selectie te maken van haalbare en originele ideeën. Dit kun je doen via een beslissingsschema. Dit kun je terugvinden op onze website: [spelepleinmettaal.be](https://www.spelepleinmettaal.be)

Bron: <https://brandnewjourney.nl/blog/brainstorm-6-manieren/>



### ABC:

De animatoren brainstormen aan de hand van de letters van het alfabet. Ze noteren bij iedere letter van het alfabet een mogelijk thema.

- A: Apeneiland
- B: BoogieWoogiefeest
- C: Circustent op het speelplein
- D: Dinosaurussentijd
- ...

Bron: <https://ambrassade.be/nl/kennis/artikel/abc>

### STRAATJUTTEN:

Dit is een variatie op brainstormen. 99% van de mensen mist 99% van de kansen en ideeën die zich dagelijks aan hen voordoen. Dat komt omdat ze niet om zich heen kijken; ze lopen in gedachten verzonken op hun doel af en missen de bijzondere dingen om hen heen.

- Stap 1 Vind een straat: in sommige straten liggen de ideeën hoger opgestapeld dan in andere.
- Stap 2 Kijk: richt je aandacht niet op je eigen gedachten maar op wat er om je heen is. Vergeet alles wat je weet en word weer net zo nieuwsgierig als toen je kind was. Ga langzamer lopen, dan zie je meer.
- Stap 3 Klik: fotografeer echt alles wat je aandacht trekt. Oordeel niet over wat je ziet. Dat kunnen best veel foto's zijn.
- Stap 4 Computer: zet alle foto's op de computer. Niet selecteren.
- Stap 5 Bespreek: kijk samen naar elkaars foto's. Iedereen benoemt wat de aandacht trok, wat interessant is aan de foto. Dit kan een springplank zijn naar nieuwe ideeën voor speelpleinthema's.

Bron: <https://demos.be/kenniscentrum/methodiek/straatjuttten-zien-waar-je-normaal-gezien-niet-op-let>

### OMGEKEERD BRAINSTORMEN:

Als je omgekeerd brainstormt, ga je niet op zoek naar ideeën en oplossingen die kunnen werken, maar net naar zaken die niet werken. Door een lijst samen te stellen van thema's die niet leuk zijn, dwing je jezelf in een bepaalde richting te denken. Je gaat je namelijk afvragen waarom bepaalde thema's niet goed zijn en hoe je ervoor zou kunnen zorgen dat ze dat wel worden.

Bron: <https://www.clearxperts.com/brainstormtechnieken-ideeen/>

### ONVERWACHTE INVALSHOEKEN:

Laat je bij het zoeken naar geschikte thema's eens inspireren uit een onverwachte invalshoek:

- Rondkijken en opschrijven: neem een balpen en een blad papier. Kijk rond en schrijf alles wat je ziet rondom jou. Bekijk het lijstje met woorden en probeer er thema's uit te halen.
- Sla een woordenboek of een tijdschrift open op een willekeurige bladzijde en zoek naar speelideeën.
- De actualiteit (kranten, tijdschriften, televisie) kan een toffe inspiratie zijn. Een bezoek van de prins, een nieuw kindje voor Willy Sommers, doping in de Tour de France ...

Bron: <https://www.speelplein.net/beterspelen/spelen/voorbereiden>