

Kreatives Schreiben

Impressum

Macht.Medien e.V.

c/o Landesjugendring Thüringen e.V.
Johannesstraße 19
99084 Erfurt

Redaktion: Anita Grasse

Foto: Rainer Aschenbrenner

Layout: Martin Fischer

Auflage: 1.500

Druck: MSB Kommunikation, Gotha

06 / 2011



Inhalt

Vorwort.....Seite 04

Kreativitätstechniken: Themen und den richtigen Stil finden

Brain Storming..... Seite 06
 Galeriemethode..... Seite 07
 Clustering..... Seite 08
 Umkehrmethode..... Seite 09
 Reizworttechnik..... Seite 10
 6-3-5-Methode..... Seite 11
 Semantische Intuition..... Seite 12

Kreativitätstechniken: Abwechslungsreich schreiben

Synonymolympiade..... Seite 13
 Extremformulieren..... Seite 14
 Geschichtenspielereien..... Seite 15

Kreativitätstechniken: Schreibblockaden beseitigen

Bisoziation..... Seite 16
 Free Writing..... Seite 17
 ABC-Sätze..... Seite 18

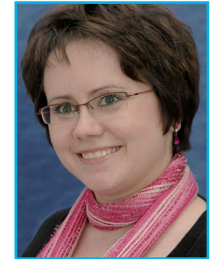
Vorwort

Liebe Leserin, Lieber Leser,

Kreativität ist ein Modewort. In Lebensläufen, auf den Internetseiten von Firmen, in der Werbung – überall ist man kreativ, kreativer, am kreativsten. Fragt man aber mal, was Kreativität eigentlich ist, kommen viele Menschen ins Stocken. Kreative sind irgendwie besonders – besonders ideenreich, besonders innovativ, besonders glamourös, aber auch besonders exzentrisch und besonders chaotisch.

Dabei ist die Unterteilung in kreative und unkreative Menschen schon im Grundsatz falsch. Kreativ zu sein, heißt nämlich erst mal nur, etwas zu schaffen, etwas zu kreieren und das kann fast jeder Mensch. Tatsächlich zeichnet sich Kreativität aber auch dadurch aus, dass man um die Ecke denkt, wenn man neue Dinge schafft. Kreativität heißt Probleme aus neuen Blickwinkeln zu betrachten und ungewöhnliche Lösungen zu finden.

Das gilt auch für das Schreiben. Dabei kennt jeder Texter die gleichen Probleme, ob er nun journalistisch arbeitet oder Werbung macht oder Romane schreibt. Man sieht sich mit langweiligen Themen konfrontiert oder findet gar nicht erst ein Thema, über das es sich zu schreiben lohnt. Man ist so festgefahren in seiner „Schreibe“, dass jeder Text irgendwie gleich klingt, oder man benutzt ständig die gleichen Verben, weil einem keine starken, außergewöhnlichen Formulierungen einfallen.



All diese Schreibfallen, die im schlimmsten Fall in einer Schreibblockade enden, kann man mit Kreativität aushebeln. Doch dafür muss man Techniken kennen, die die Wand im Kopf beiseite schieben, die den Ideenfluss blockiert. Diese Techniken stellen wir euch in dieser Broschüre vor und geben euch so Beispiele und Werkzeuge an die Hand, um eure eigenen Texte noch besser zu machen. Doch mit der Kreativität ist es wie mit Mathematik oder dem Fremdsprachen lernen – ohne Übung geht gar nichts.

Doch im Gegensatz zum Grammatik pauken und dem Frust bei unverständlichen Matheaufgaben machen Kreativitätsübungen Spaß. Überzeugt euch selbst und probiert euch durch dieses Heft. Ob ihr euch dabei von vorne nach hinten durch arbeitet oder wild in der Gegend herumblättert, ist euch überlassen. Seid kreativ!

Viel Vergnügen und eine Million kreativer Ideen wünscht euch


Anita Grasse

Brain Storming

Brain Storming ist eine Kreativitätstechnik, die vor allem in der Gruppe eingesetzt wird. Ihr braucht dafür eine Tafel oder ein Flip Chart und Kreide oder Stifte. Bestimmt einen Moderator aus eurer Mitte und schreibt das Thema oder das Problem, für das ihr neue Ideen sucht, in die Mitte. Dann darf jeder alle Ideen, Assoziationen und Anmerkungen zu dem Thema in den Raum rufen, die ihm einfallen. Die werden erst mal unkommentiert aufgeschrieben. Erst wenn niemand mehr etwas zu sagen hat, geht ihr alle Ideen zusammen durch, sortiert sie und versucht daraus Lösungen für euer Problem, zum Beispiel Themenideen, zu filtern.

Wichtig!

Diese Methode funktioniert nur, wenn sich jeder traut, seine Ideen einzubringen, auch wenn die erst mal absurd klingen. Deshalb gilt: Niemand wird ausgelacht oder aufgezogen, keine Idee wird einfach abgetan.

Beispiel:

Ihr wollt eine Schülerzeitung machen, in der es nur um das Thema „Schreiben“ geht. Jetzt müssen Ideen für Artikel gesammelt werden, die das Thema von möglichst vielen Blickwinkel betrachtet. Ein Brain Storming dazu könnte so aussehen:



Galeriemethode

Ihr braucht mehrere große Blätter, Stifte, eine lange Wand und Reißzwecken, Tesafilm oder Pins. Das Problem wird genannt und dann entwickelt erst mal jeder für sich eine Idee und skizziert die auf einem großen Blatt. Diese Ideen werden dann wie eine Galerie nebeneinander an die Wand gehängt. In der Gruppe diskutiert ihr alle Idee, könnt einzelne Vorschläge zu einem gemeinsamen zusammenfassen und andere ganz ausschließen. Danach entwickelt noch einmal jeder für sich aus den diskutierten Vorschlägen neue Ideen oder seine alte Idee weiter. Wieder wird an der Wand eine Ideengalerie angelegt, noch einmal werden alle Vorschläge diskutiert, bis sich am Ende die beste Idee, der beste Lösungsvorschlag heraus kristallisiert.

Wichtig!

Diese Methode funktioniert nur, wenn ihr euch ausreichend Zeit nehmt. Die Runden, in denen die Einzelpersonen Ideen entwickeln, sollten mindestens eine halbe Stunde dauern, die Auswertungen in der Gruppe sollten auch nicht vorschnell abgebrochen werden.

Wird die Galeriemethode richtig angewandt, ist sie oft viel effektiver als das Brain Storming, weil nicht sofort alle durcheinander rufen.

Clustering

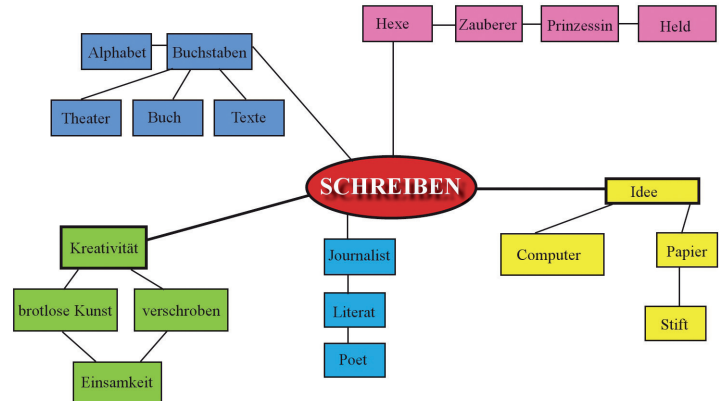
Das Clustering ist eine Weiterentwicklung des Brain Stormings. Auch beim Clustering wird das Problem in die Mitte eines großen Blattes, an eine Tafel oder ein Clip Board geschrieben. Dann werden Assoziationen zu diesem Problem-begriff gesammelt. Assoziationen sind alle Gedanken, die euch zu dem Problem in den Kopf kommen. Zusammenhängende Assoziationen werden mit Linien verbunden und so in Themenbereiche sortiert.

Durch die Themenbereiche, die so definiert werden, eignet sich diese Methoden besonders gut, um ein großes, komplexes Problem in mehrere Unterthemen zu zerlegen. Das kann zum Beispiel nötig werden, wenn etwa für eine Schülerzeitung ein Motto feststeht, aber noch einzelne Artikel- und Themenideen gefunden werden müssen.

Clustering funktioniert im Gegensatz zum Brain Storming oder der Galeriemethode nicht nur in der Gruppe, sondern ist als Kreativitätstechnik auch für Einzelpersonen geeignet.

Beispiel:

Nehmen wir wieder an, dass es in der nächsten Schülerzeitung nur um das Thema Schreiben gehen soll. Ein Cluster (entwickelt aus dem Brain Storming) könnte so aussehen:



Umkehrmethode

Kreativitätstechniken werden oft benutzt, um Lösungen für ein bestimmtes Problem zu finden. Dafür ist auch die Umkehrmethode bestens geeignet. Doch statt nach einer Lösung sucht man hier nach einer „Anti-Lösung“. Aus diesen Anti-Lösungen entwickelt ihr dann die richtigen Lösungen für das Problem.

Zu Beginn müsst ihr euer Problem thematisieren und es dann ins Gegenteil umkehren. Für dieses Anti-Problem werden dann Lösungsideen gesucht. Auf diese Art entstehen oft ganz neue Einfälle und man entdeckt bei einem bekannten Problem neue Details. Deshalb hilft das vor allem, wenn man das ursprüngliche Problem schon tausend Mal diskutiert und von allen Seiten betrachtet hat, ohne zu einer Lösung zu kommen.

Beispiel:

Das Problem lautet:

„Wie schreibe ich einen spannenden, guten Text?“

Das Anti-Problem lautet:

„Wie schreibe ich einen sterbenslangweiligen, schlechten Text?“

Anti-Lösungen:

Ein Text wird langweilig, wenn er nur aus aneinander gereihten Fakten besteht, keine Bilder enthält, keine Gefühle anspricht, nur aus Hauptsätzen oder komplizierten Schachtelsätzen besteht, statt Verben nur Substantive enthält, massiv Fach- und Fremdwörter enthält, unverständlich formuliert ist und keine klare Botschaft hat.

Reizworttechnik

Ihr braucht für die Reizworttechnik ein Blatt Papier und ein Buch oder eine Zeitung. Zunächst wird das Problem aufgeschrieben. Danach blättert ihr in dem Buch oder der Zeitung, schlägt eine Seite auf und wählt das erste Substantiv aus, das euch ins Auge springt. Dann macht ihr eine Liste mit allen Gedanken, die euch zu diesem Wort einfallen. Versucht dann, aus dieser Liste Verbindungen zu eurem ursprünglichen Problem zu ziehen. Das braucht ein bisschen Übungen.

Beispiel:

Problem:

„Wie schreibe ich einen spannenden, guten Text?“

Ausgesuchtes Wort:

Glas

Assoziationen zu Glas:

durchsichtig, Sonnenstrahl, funkelnd, dünn, geschliffen, Stiel, Goldrand, rot, blau, grün, verschiedene Formen, Größen, unterschiedliche Nutzung, Fensterscheiben, Kunst, Trinkglas, Nutzen, Preis, Eleganz

Verbindung zum Problem:

Gute Texte müssen auch transparent (durchsichtig) sein, funkeln durch brillanten, abwechslungsreichen Ausdruck, Texte müssen in der Form dem Anlass angepasst sein (so wie Glas verschiedene Formen hat), gute Texte sind farbig im Ausdruck und den stilistischen Mitteln (aus Glas hat verschiedenste Farben), er muss Emotionen ansprechen und Erinnerungen wecken, er muss genauso sorgfältig gestaltet sein (wie Handwerk oder Kunst)

6-3-5-Methode

Diese Methode funktioniert nur in der Gruppe. Jeder Teilnehmer bekommt ein Blatt Papier, das mit drei Spalten und in sechs Zeilen in 18 gleich große Kästchen unterteilt wird. Das gilt für eine Gruppe mit sechs Teilnehmern, seid ihr mehr oder weniger, muss die Zahl der Zeilen entsprechend angepasst werden. Das Problem wird definiert und dann schreibt jeder in die erste Zeile seines Blattes drei Ideen zur Lösung des Problems – in jede Spalte kommt eine Idee. Dafür hat jeder fünf Minuten Zeit. Anschließend wird das Blatt im Uhrzeigersinn an den Nachbarn weiter gereicht. Der schreibt in die zweite Zeile Ideen zur Problemlösung. Im besten Fall schreibt er aber keine ganz neuen Ideen auf, die er in der Regel ja schon auf seinem Blatt notiert hat, sondern entwickelt die Ideen der ersten Zeile weiter. So gehen die Blätter reihum, bis alle sechs Zeilen voll geschrieben sind. Zum Schluss geht ihr gemeinsam jedes Blatt einzeln durch und filtert die besten Ideen heraus.

Semantische Intuition

Die semantische Intuition ist eher eine Wortspielerei, die sich hervorragend für die Werbung eignet, um neue Namen für Produkte (wie eine Schülerzeitung) zu finden oder flotte Werbesprüche mit ungewöhnlichen Schwerpunkten zu entwickeln.

Zunächst wird wie immer das Problem oder die Fragestellung notiert. Anschließend macht ihr eine Liste mit Worten, die irgendwie mit dieser Fragestellung zu tun haben und bildet dann aus zwei dieser Worte ein ganz neues Wort. Oft ist das eines, das es noch gar nicht gibt. Wenn ihr nur einen neuen Namen für ein Produkt sucht, kann die Übung hier schon zu Ende sein.

Ihr könnt aber auch weitermachen, indem ihr Assoziationen zu dem neu erfundenen Wort sammelt, also euch überlegt, was es bedeuten, was dahinter stecken könnte. Auf diese Art könnt ihr nicht nur euer Produkt weiterentwickeln und ihm ein kreatives Profil geben, ihr kommt so vielleicht auch auf außergewöhnliche Ansätze für eine Werbekampagne oder einen Internetauftritt.

Synonymolympiade

Bei dieser Übung gibt es eigentlich kein Ende, ihr könnt sie immer mal wieder dazwischen schieben. Legt euch zwei Listen an, eine für Verben und eine für Adjektive. Schreibt euch dort die Substantive, Verben und Adjektive auf, die ihr am häufigsten benutzt und überlegt euch dafür Synonyme. Synonyme sind unterschiedliche Worte mit unterschiedlicher Bedeutung.

Pflegt ihr diese Listen regelmäßig, könnt ihr sie beim Schreiben immer mal wieder heran ziehen und für häufig benutzte Worte Alternative benutzen – die sind zudem oft viel stärker, attraktiver als die bekannten Begriffe. So gewinnen eure Texte, weil es weniger Wiederholungen und mehr Abwechslung gibt.

Beispiel:

Synonyme für gehen:

laufen, springen, hüpfen, rennen, hetzen, schlendern, spazieren, flanieren, stolzieren, auf Zehenspitzen gehen, ...

Synonyme für sagen:

reden, erzählen, berichten, erklären, dozieren, vermitteln, angeben, äußern, brüllen, rufen, flüstern, meinen, plaudern, ...

Synonyme für schön:

attraktiv, zauberhaft, wundervoll, fantastisch, hübsch, elegant, ansehnlich, liebezend, makellos, geschmackvoll, ...

Extremformulieren

Das Extremformulieren hilft, um abwechslungsreicher schreiben zu lernen. Das ist wichtig, weil nur abwechslungsreiche Texte beim Lesen wirklich Spaß machen. Beim Extremformulieren schreibt ihr einen kurzen Text zu einem vorher festgesetzten Thema. In der ersten Runde versucht ihr das in Sätzen, die so kurz wie möglich sein müssen und möglichst wenig ausschmückende Verben oder Adjektive, sondern vor allem Substantive enthält. In der zweiten Runde macht ihr das genaue Gegenteil und schreibt die Geschichte in möglichst langen Sätzen. In dieser Runde dürft ihr komplizierte Schachtelsätze schreiben, sie müssen nur grammatisch richtig sein. Außerdem sollt ihr hier so blumig und anschaulich wie möglich beschreiben. Das geht am ehesten, indem ihr möglichst viele starke Adjektive und Verben benutzt, aber nur wenige Substantive.

Beispiel:

Eine Geschichte über einen Schriftsteller.

Kurz:

Ein Mann sitzt im Zimmer. Er schreibt. Die Schreibmaschine geht kaputt. Pause. Der Mann kauft einen Computer. Der Computer geht nicht an. Feierabend.

Lang:

Ein Mann mit kurzen, dunkelbraunen Haaren, strahlend grünen Augen und gekleidet in hellbeigen Cordsamt sitzt in einem kleinen, dunklen, chaotischen Zimmer, in dem ein alter, verschrammelter Schreibtisch aus dunklem Holz steht, auf dem eine uralte, eiserne Schreibmaschine Abdrücke hinterlässt, auf der der Mann jetzt einhackt ...

Geschichtenspielereien

Für Geschichtenspielereien denkt ihr euch reihum fünf ganz unterschiedliche Worte aus. Dann schreibt jeder von euch eine kleine Geschichte, in der alle diese Worte vorkommen müssen.

Bei einer anderen Variante der Geschichtenspielereien denkt ihr euch ebenfalls fünf Worte aus. Diesmal aber sind das Worte, die ihr in eurer Geschichte eben NICHT benutzen dürft. Deshalb denkt ihr euch dafür am besten Worte aus, die man sehr häufig benutzt, wie zum Beispiel die Worte „gehen“, „sagen“ oder „schön“.

Mit Geschichtenspielereien kann man auch mündlich Spaß haben. Setzt euch dazu einfach zusammen in eine Runde. Der erste Teilnehmer beginnt die Spielerei, indem er sich einen Satz ausdenkt. Der darf so lang und so blumig sein, wie der Spieler das möchte. Danach ist der nächste Spieler dran und denkt sich den nächsten Satz aus. Das geht so lange weiter, bis ihr zusammen eine Geschichte entwickelt habt. Etwas erschweren könnt ihr die Sache, wenn ihr auch für diese Runde fünf Worte festlegt, die in der Geschichte benutzt werden müssen.

Tipp!

Geschichtenspielereien helfen auch, um neue Ideen für eigene Texte zu finden. Dazu müsst ihr nur Begriffe wählen, die zum Thema eurer Texte passen.

Bisoziation

Bei der Bisoziation sollen die Beteiligten Ideen, Bilder, Worte und Anregungen aus zwei ganz verschiedenen Bereichen im Kopf miteinander verknüpfen, die eigentlich nichts miteinander zu tun haben. Definiert dazu zunächst ganz genau euer Problem. Anschließend sucht ihr euch verschiedene Bilder, die nichts mit dem Problem zu tun haben. Das können Bilder aus Zeitungen oder Magazinen oder auch abstrakte oder bildhafte Kunstwerke sein.

Jeder in der Gruppe schaut sich nun die Bilder an. Lasst euch von den Bildern inspirieren und entwickelt aus den Gedanken zum Bild Ideen zur Lösung eures Problems.

In einem letzten Schritt sammelt ihr alle Ideen und diskutiert darüber, welche die kreativsten und welche umsetzbar sind.

Free Writing

Beim sogenannten „Free writing“, also dem freien Schreiben, muss man seinen Kopf abschalten. Ihr braucht dazu ein weißes Blatt Papier, einen Stift, einen Küchenwecker und etwas Ruhe. Stellt den Küchenwecker so ein, dass er nach zehn Minuten klingelt. Sobald der läuft, fangt ihr an zu schreiben bis er nach zehn Minuten klingelt. Es geht nicht darum, eine klar strukturierte Geschichte zu schreiben, sondern nur zu Papier zu bringen, was euch gerade so einfällt. Ihr müsst keine vollständigen Sätze schreiben, Stichpunkte, Abkürzungen und anderes sind ebenso erlaubt. Wichtig ist dabei nur, dass ihr den Stift nicht mehr absetzt, sobald ihr einmal angefangen habt. Auch wenn es sich anfangs so anfühlt, als würde euch gar nichts einfallen, nicht aufgeben! Im Notfall schreibt ihr einfach erst mal auf, dass euch nichts einfällt und schaut, was sich daraus entwickelt.

Nach zehn Minuten legt ihr den Stift weg und lest euch in Ruhe durch, was ihr aufgeschrieben habt. Meistens hilft diese Übung einfach nur, den Kopf wieder frei zu bekommen, wenn beim Schreiben mal nichts mehr geht. Manchmal kommt man aber gerade auch beim freien Schreiben auf besonders gute, ungewöhnliche Ideen.

ABC-Sätze

Von den ABC-Sätzen gibt es verschiedene Variationen.

1. Bildet einen Satz, in dem alle Worte mit gleichen Buchstaben beginnen.

Beispiel: Emil erwiderte energisch Elsas Erklärung, ehe er eine Essenseinladung einer Enkeltochter eines Erzfeindes erhielt.

2. Bildet einen Satz, in dem jedes Wort mit dem jeweils nächsten Buchstaben des Alphabets beginnt. Das erste Wort muss dabei nicht unbedingt mit A beginnen.

Beispiel: Dora erhält Franks geniale Hutkreation in jugendlichem Karomuster mit Nieten oder Pailletten.

„Kreatives Schreiben“ ist Teil einer Publikationsreihe.

Weitere Broschüren sind:





Macht.Medien e.V.

c/o Landesjugendring Thüringen e.V.
Johannesstraße 19
99084 Erfurt