

BRAINSTORMEN #HOE DAN?

Dit zijn algemene regels die je ook voor andere projecten kunt gebruiken. Bij MonkeyDo heb je al een andere aanvliegroute om tot een HKJ te komen. Dus begin je eigenlijk met stap 8: eerst de eerste ideeën oogsten, dan zijn die maar uit je hoofd.

Algemeen geldt:

1. Huur/regel of wijs een een facilitator aan. Een goede facilitator inspireert en structureert. Focust op energie. Hij/zij hoeft geen verstand te hebben van het onderwerp maar weet op het juiste moment de juiste interventie te doen.
2. Brainstorm met mensen die **willen**. Zie een brainstorm als een spel om tot oplossingen te komen. En een spel definieert Bernard Suits als 'een vrijwillige poging tot het overwinnen van overbodige obstakels'.
3. Brainstorm bij voorkeur in een externe, inspirerende omgeving.
4. Geef iedereen een een pakketje post-it's en een pen en vraag ze LEESBAAR te schrijven.
5. Vraag de deelnemers om in groepjes van minimaal 3 en maximaal 5 individueel en in stilte de vraag die **zij** willen oplossen op een post-it te schrijven. Laat iedereen beginnen met 'Hoe kunnen we.....?' (5 minuten)
6. Laat de deelnemers één voor één hun vraag voorlezen (geen toelichting) en laat ze hun Hoe kunnen we? vraag opplakken op een flip-over. Doe dit bij voorkeur staand. (5 minuten)
7. Laat de deelnemers de verschillen met elkaar bespreken en ze samen een nieuwe 'Hoe kunnen we?' vraag formuleren. Ze moeten het echt

allemaal met elkaar eens zijn en de energie voelen om deze vraag op te willen lossen. Komen ze er niet uit, laat ze er dan een kiezen die er het dichtst bij komt. (15 minuten).

8. Vraag alle deelnemers hun vraag op een post-it te schrijven en ze individueel 20 ideeën te laten bedenken. Alles is goed. Stimuleer ze om ALLES wat in ze opkomt op te schrijven. Elk idee, iedere gedachte of zelfs elk woord leesbaar op een nieuwe post-it. Laat ze niet oordelen over hun ideeën. Het gaat in deze fase (divergentie) om de kwantiteit en niet om de kwaliteit. (10 minuten)
9. Doe vervolgens plenair een aantal divergentie technieken zoals De Superheld. Laat ze hun favoriete superheld kiezen, opschrijven wat de bijzondere kwaliteiten/krachten zijn van hun superheld en bedenken hoe ze met een van die kwaliteiten/krachten hun vraag zouden kunnen oplossen. Je kunt ze ook een letter laten kiezen, ze vragen welk dier er met die letter begint en vragen hoe dat dier de vraag zou oplossen. Of een kleur laten kiezen. Aan welke plek ze denken bij die kleur en ze vragen hoe ze daar op die plek de vraag zouden oplossen. Kortom divergentie technieken die ze dwingen om op andere plekken in hun hoofd te zoeken naar oplossingen.....en niet te oordelen. Laat ze alle ideeën weer (altijd!!!) oplossen. (15 minuten)
10. Vraag deelnemers om hun beste idee te kiezen (convergeren) en speel om en om de Superdure Consultant. Hoe werkt de “Superdure Consultant”? De Superdure Consultant vertelt zijn/haar idee. De anderen luisteren aandachtig (tja want het is een superdure consultant. Die voor heeeeel veel geld dit idee heeft bedacht, dus zal het wel goed zijn). Vervolgens kunnen er kort nog wat vragen gesteld worden. Niet te lang het gaat hier niet om validatie. Vervolgens draait de Superdure

Consultant zich met de rug naar de rest en noteert, zonder verder deel te nemen aan het gesprek alles wat de rest van het team aanvult. Zij beginnen met een “Ja! Wat een goed idee hè!” Om het vervolgens aan te vullen met “En dan zou je ook nog.....” Het leuke van de oefening is dat mensen gaan denken in mogelijkheden ipv beperkingen. De snelheid bevordert dit alleen maar. Houd het tempo er dus in, je wilt niet dat men te lang nadenkt. Als je merkt dat de energie laag wordt, stop je en laat je ze de volgende “**Superdure Consultant**” kiezen. (20 minuten)