

Gamestorming

Ein Praxisbuch für
Querdenker, Moderatoren und Innovatoren

Dave Gray, Sunni Brown, James Macanufe
Deutsche Übersetzung von Eike Nitz

O'REILLY®

Beijing • Cambridge • Farnham • Köln • Sebastopol • Tokyo

Inhalt

Vorwort	xi
Einleitung	xiii
KAPITEL 1	
Was ist ein Spiel?	1
Die Evolution der Spielwelt	3
Wirtschaft als Spiel	4
Unscharfe Ziele	5
Spielentwicklung	9
KAPITEL 2	
Zehn elementare Dinge beim Gamestorming	17
1. Eröffnung und Abschluss	17
2. Zündhilfen	19
3. Objekte	19
4. Erzeugung von Knoten	20
5. Sinnvolle Raumaufteilung	22
6. Skizzen und Modelle	25
7. Zufälligkeit, Umkehrung und Neuordnung	26
8. Improvisation	27
9. Auswahl	28
10. Neues ausprobieren	29

KAPITEL 3	
Gamestorming-Grundfertigkeiten	31
Fragen stellen	31
Objekte und Bedeutungsraum herstellen	37
Visuelle Sprache verwenden	44
Improvisation	53
Praxis und Training	56
KAPITEL 4	
Grundspiele.	57
Das 7-Ps-Framework	58
Zusammengehörigkeitsplan (Affinity Map)	60
Bodystorming	64
Karten sortieren	66
Punktabstimmung	68
Einfühldiagramm	70
Zwangsranking	72
Post-up	74
Storyboarding	76
WerTut	79
KAPITEL 5	
Eröffnungsspiele.	81
3-12-3-Brainstorming	82
Das Antiproblem	84
Brainwriting	86
Kontextplan	88
Titelgeschichte	91
Mal das Problem	94
Goldfischglas	96
Zwangsanalogie	99
Bilderstorming	100
Heuristische Ideenfindung	103
Zeitstrahl	105
Image-ination	109
Low-Tech Social Network	111
Mission Impossible	113
Objekt-Brainstorming	115

Pecha Kucha (und Ignite)	117
Tortengrafik-Tagesordnung	118
Poster-Session	120
Präventiv-Obduktion	123
Mitbringstunde	125
Zeig mir deine Werte	128
Stakeholder-Analyse	131
Meinungsspektrum	135
Sammelkarten	138
Visuelle Tagesordnung	140
Welcome to my World	143

KAPITEL 6

Erkundungsspiele	145
KEBA	146
Die 5 Warums	149
Atomisieren	152
Der tote Winkel	154
Checkliste	157
Geschäftsmodell-Schema	159
Knopf	161
Lagerfeuer	162
Aufgabenkarten	165
Kunde, Mitarbeiter, Aktionär	166
Entwirf die Schachtel	168
Machen, Neumachen & Rückgängigmachen	172
Elevator Pitch	174
Konsens mit fünf Fingern	178
Dreh's um!	179
Kraftfeldanalyse	183
Geben-und-Nehmen-Tabelle	186
Herz, Hand, Kopf	188
Mitarbeiterfragen	190
Bau eine Welt	193
Moodboard	195
Open Space	197
Sorgen-Freuden-Schema	199
Das Verkaufsgespräch	201

Das Pinocchio-Produkt	203
Schritt für Schritt	210
Zuständigkeitstabelle	212
Rote und grüne Karten	214
Motorboot	215
SQUID	217
Sich an etwas dranheften	219
SWOT-Analyse	221
Synästhesie	226
Redesteinchen	227
Verständniskette	228
Bewertungstabelle	231
Kreislauf des Gelingens	233
Bildglossar	235
Maschinen-Sprache	237
World Café	238

KAPITEL 7

Abschlussspiele	241
Der 100-Euro-Test	242
Durchblick	244
Ethos, Logos, Pathos	247
Grafischer Aktionsplan	249
Aufwand und Wirkung	252
Erinnerungswand	253
NZM-Test	256
Plus/Delta	258
Zukunftsbaum	259
Start, Stopp, Weiter	261
Wer/Was/Wann-Tabelle	262

KAPITEL 8

Gamestorming in der Praxis	265
Sich eine Welt vorstellen: Die Betacup-Story	265
Spiel 1: Poster-Session	267
Spiel 2: Spaziergehen	267

Spiel 3: Mach was Greifbares	268
Spiel 4: Bodystorming	269
Gamestorming bringt Ergebnisse	270
Index	273