

# Gamestorming

Deine Superkraft für Ideen,  
Problemlösung und Teambuilding

# DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's  
direkt  
zum Buch

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Vorwort</b> .....    | <b>13</b> |
| <b>Einleitung</b> ..... | <b>15</b> |

## Teil I Grundlagen

---

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 Wieso Gamestorming?</b> .....                 | <b>21</b> |
| Der Raum der Möglichkeiten .....                   | 21        |
| Wie wir das Nichtwissen wünschenswert machen ..... | 24        |
| <b>2 Was ist ein Spiel?</b> .....                  | <b>29</b> |
| Wirtschaft als Spiel .....                         | 33        |
| Unscharfe Ziele .....                              | 34        |
| Die Form eines Spiels .....                        | 39        |
| <b>3 Gamestorming in der Praxis</b> .....          | <b>45</b> |
| Energie .....                                      | 45        |
| Struktur .....                                     | 46        |
| Natürliche Energieflüsse .....                     | 48        |
| Eröffnung und Abschluss .....                      | 50        |
| Artefakte .....                                    | 51        |
| Sinnvoller Raum .....                              | 55        |
| Skizzieren und Modellieren .....                   | 63        |
| Zufälligkeit, Umkehrung und Neuordnung .....       | 73        |
| Zündhilfen .....                                   | 75        |
| Spielaufbau .....                                  | 75        |
| Fragen stellen .....                               | 76        |
| Improvisation .....                                | 85        |
| Auswahl .....                                      | 89        |
| Versuchen Sie etwas Neues .....                    | 90        |
| Praxis .....                                       | 91        |

|          |  |            |
|----------|--|------------|
| <b>4</b> | <b>Workshops und Meetings entwerfen</b> .....  | <b>93</b>  |
|          | Zerschlagen Sie das Standardmuster für Meetings .....  | 93         |
|          | Strukturen von Meetings .....  | 95         |
|          | Die 7 Ps .....   | 98         |
|          | Virtuelle Meetings .....   | 121        |
| <b>5</b> | <b>Das Design-Canvas</b> .....   | <b>137</b> |
|          | Was ist ein Design-Canvas? .....   | 138        |
|          | Worin unterscheiden sich Design-Canvas? .....  | 138        |
|          | Canvas oder Spielbrett? .....  | 141        |
|          | Wie sieht »gut« aus? .....   | 142        |
|          | Wie man ein Design-Canvas von Grund auf neu entwickelt .....   | 143        |
|          | Wie man ein vorhandenes Modell, Framework oder Spielbrett zu einem<br>Design-Canvas weiterentwickelt ..... | 145        |
|          | Wie man ein Design-Canvas bewertet .....   | 149        |
|          | Zusammenfassung .....  | 151        |
| <b>6</b> | <b>Gamestorming für kulturelle Veränderungen</b> .....   | <b>153</b> |
|          | Was ist Kultur? .....  | 153        |
|          | Warum ist Kultur wichtig? .....  | 153        |
|          | Wie das Gamestorming die Kultur verändert .....  | 154        |
|          | Was Gamestorming ist und was es nicht ist .....  | 154        |
|          | Wie man den Wandel erzeugt .....   | 157        |
|          | Woher Sie wissen, dass es funktioniert .....   | 160        |

## Teil II Die Sammlung

|          |   |            |
|----------|---|------------|
| <b>7</b> | <b>Grundspiele</b> .....                      | <b>163</b> |
|          | Post-Up .....                                 | 163        |
|          | Zusammengehörigkeitsplan (Affinity Map) ..... | 165        |
|          | Karten sortieren .....                        | 167        |
|          | Das 7-Ps-Framework .....                      | 169        |
|          | Einfühlendiagramm (Empathy Map) .....         | 172        |
|          | Karussell .....                               | 175        |
|          | Bodystorming .....                            | 177        |
|          | Storyboarding .....                           | 180        |
|          | Zwangsranking .....                           | 182        |
|          | Punktabstimmung .....                         | 184        |
|          | WerTut .....                                  | 186        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>8 Eröffnungsspiele</b> .....                        | <b>189</b> |
| 3-12-3-Brainstorming .....                             | 189        |
| 6-8-5 .....  | 192        |
| Flughöhe .....   | 194        |
| Das Anti-Problem .....                                 | 196        |
| Brainwriting .....                                     | 198        |
| Verhaltenskodex .....                                  | 201        |
| Kontextplan .....                                      | 203        |
| Titelgeschichte .....                                  | 206        |
| Ein Tag im Leben .....                                 | 209        |
| Mal das Problem .....                                  | 212        |
| Zeichne Toast .....                                    | 214        |
| Goldfischglas .....                                    | 216        |
| Zwangsanalogie .....                                   | 218        |
| Bilderstorming .....                                   | 219        |
| Die Agenda der Heldenreise .....                       | 222        |
| Heuristische Ideenfindung .....                        | 225        |
| Zeitstrahl .....                                       | 227        |
| Hoffnungen und Träume .....                            | 231        |
| Ich bemerke, ich frage mich, es erinnert mich an ..... | 233        |
| Zählen wir .....                                       | 234        |
| Low-Tech Social Network .....                          | 236        |
| Mission Impossible .....                               | 238        |
| Objekt-Brainstorming .....                             | 239        |
| Pecha Kucha .....                                      | 241        |
| Tortendiagramm-Tagesordnung .....                      | 243        |
| Flugzeug-Metapher .....                                | 245        |
| Poster-Session .....                                   | 247        |
| Präventiv-Obduktion .....                              | 250        |
| Rose, Dorn und Knospe .....                            | 252        |
| Mitbringstunde .....                                   | 253        |
| Zeig mir deine Werte .....                             | 255        |
| Meinungsspektrum .....                                 | 258        |
| Kritzelvögel .....                                     | 260        |
| Stakeholder-Analyse .....                              | 262        |
| Stinkender Fisch .....                                 | 264        |
| Sammelkarten .....                                     | 266        |
| Visuelle Tagesordnung .....                            | 267        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>9 Erkundungsspiele.....</b>                      | <b>271</b> |
| KEBA.....   | 271        |
| Die 5 Warums.....                                   | 274        |
| Atomisieren.....                                    | 277        |
| Der tote Winkel.....                                | 280        |
| Checkliste.....                                     | 282        |
| Business Model Canvas (Geschäftsmodell-Schema)..... | 284        |
| Knopf.....  | 287        |
| Lagerfeuer.....                                     | 289        |
| Aufgabenkarten.....                                 | 292        |
| Countdown.....                                      | 294        |
| Entwirf die Schachtel.....                          | 295        |
| Wunschplanung.....                                  | 299        |
| Elevator Pitch.....                                 | 301        |
| Ereignishorizont.....                               | 305        |
| Konsens mit fünf Fingern.....                       | 308        |
| Dreh's um.....                                      | 309        |
| Kraftfeldanalyse.....                               | 312        |
| Geben-und-Nehmen-Tabelle.....                       | 315        |
| Herz, Hand, Kopf.....                               | 317        |
| Mitarbeiterfragen.....                              | 319        |
| Verborgene Variablen.....                           | 321        |
| Bau eine Welt.....                                  | 324        |
| Moodboard.....                                      | 326        |
| Open Space.....                                     | 327        |
| Der Pitch.....                                      | 330        |
| Planungspoker.....                                  | 331        |
| Popcorn.....  | 333        |
| Schritt für Schritt.....                            | 334        |
| Das Pinocchio-Produkt.....                          | 336        |
| Zuständigkeitstabelle.....                          | 342        |
| Erinnerungen an die Zukunft.....                    | 344        |
| Motorboot.....                                      | 346        |
| SQUID.....  | 348        |
| Sich an etwas dranheften.....                       | 350        |
| Synästhesie.....                                    | 352        |
| Verständniskette.....                               | 354        |
| Bewertungstabelle.....                              | 357        |
| Kreislauf des Gelingens.....                        | 359        |
| Bildglossar.....                                    | 361        |
| Maschinen-Sprache.....                              | 363        |
| World Café.....                                     | 365        |

|           |  |            |
|-----------|--|------------|
| <b>10</b> | <b>Abschlussspiele</b> .....               | <b>369</b> |
|           | Der 100-Euro-Test .....                    | 369        |
|           | Durchblick .....                           | 371        |
|           | Frage zur Kaffeestunde .....               | 375        |
|           | Ethos, Logos, Pathos .....                 | 376        |
|           | Füll die Lücke .....                       | 378        |
|           | Grafischer Aktionsplan .....               | 379        |
|           | Ich mag, ich wünsche, ich frage mich ..... | 382        |
|           | Aufwand und Wirkung .....                  | 384        |
|           | Erinnerungswand .....                      | 385        |
|           | NZM-Test .....                             | 388        |
|           | Zukunftsbaum .....                         | 390        |
|           | Start, Stopp, Weiter .....                 | 392        |
|           | Wer/Was/Wann-Tabelle .....                 | 394        |

## Anhang

---

|          |   |            |
|----------|---|------------|
| <b>A</b> | <b>Gamestorming mit KI</b> .....  | <b>397</b> |
|          | Wie wir heute schon KI einsetzen, um das Gamestorming zu verbessern ..... | 397        |
| <b>B</b> | <b>Die Gamestorming-Schummelseiten</b> .....                              | <b>399</b> |
|          | Spiele zum Vermitteln von Kernkonzepten .....                             | 399        |
|          | Spiele für die Ideenfindung .....   | 403        |
|          | Spiele für eine andere Perspektive .....                                  | 404        |
|          | Spiele zum Treffen einer Entscheidung .....                               | 407        |
|          | Weitere Spiele .....  | 408        |
|          | <b>Index</b> .....  | <b>413</b> |