

WAT JE NIET MOET DOEN ALS JE GAAT BRAINSTORMEN

Deze checklist bevat aanbevelingen over wat je (niet) moet doen als je wilt brainstormen. Als je een geslaagde brainstormsessie wilt, let dan op groepssamenstelling, probleemomschrijving, spelregels en tijdsindeling.

- ▶ **Auteur:** Annet Goltstein
- ▶ **Trefwoorden:** brainstormen
- ▶ **Publicatiedatum:** 10-07-2006

Alleen ons-soort-mensen

Een veel gemaakte fout is dat bij een brainstorm alleen insiders aanwezig zijn. Voor een optimaal resultaat is de groep juist divers van samenstelling. Bijvoorbeeld een derde van de groep is vakspecialist, een derde is generalist en een derde is buitenstaander. Deze laatste groep wordt wel eens vergeten. Maar zij zijn juist degenen die met de naïeve opmerkingen en verfrissende ideeën kunnen komen – omdat zij niet in de vaste denkkaders van het probleem zitten.

Probeer dus als het mogelijk is niet alleen ons-soort-mensen bij de brainstorm te betrekken. Het aantal deelnemers aan een sessie ligt tussen de vier en veertien personen.

Is er een probleem?

Bij de start van een brainstorm wordt vaak over het hoofd gezien dat alle deelnemers anders tegen het probleem aankijken. Voordat er nagedacht wordt over de oplossingen moet er dan ook eerst gesproken worden over het probleem. Betrek daar alle deelnemers bij.

Probeer het zo scherp mogelijk te formuleren in een vraag die begint met:

“Hoe kunnen we ...?”

“Op welke manier ...?”

“Bedenk een...?”

Door samen met alle deelnemers over het probleem te spreken, wordt duidelijk of iedereen het probleem erkent en dezelfde focus heeft. Pas wanneer het probleem geformuleerd is op een manier waar alle deelnemers mee instemmen, kan gestart worden.

‘Ja maar’-en

Om een brainstorm optimaal te laten verlopen zijn er enkele belangrijke spelregels. Deze zorgen ervoor dat er een open sfeer ontstaat en de brainstormsessie geen gewone vergadering wordt. De eerste en allerbelangrijkste spelregel is om tijdens het spuien van ideeën geen oordeel te hebben over de ideeën. Een nieuw idee past per definitie niet in je denkpatroon. Je dient je oordeel dus uit te stellen zodat je hersenen eraan kunnen wennen.

Sanctioneer opmerkingen als:

“Ja, maar ...”

“Dat kan niet!”

“Dat hebben we al eens geprobeerd.”

“Dat zal de directie niet goedkeuren.”

“Dat is te duur.”

Zulke opmerkingen werkend remmend op het genereren van ideeën. Het selecteren en beoordelen van de ideeën gebeurt in een latere fase van de brainstormbijeenkoms.

Naïviteit weghonen

Er zijn nog enkele spelregels die het spuien van ideeën stimuleren:

- ▶ Voorkom het uitspelen van hiërarchie: status, ouderdom, functie, ervaring enzovoort mag geen enkele rol spelen in de groep.
- ▶ Geef extra aandacht aan naïeve ideeën. Vooral in verrassende, niet direct passende ideeën kan de doorbraak zitten waarnaar je op zoek bent.
- ▶ Bouw voort op ideeën, lift mee op andermans suggesties en gebruik die invalshoeken om nieuwe ideeën te genereren.
- ▶ Wees open in de groep, bewaak de privacy naar buiten. Deelnemers moeten zich veilig voelen en zich niet gaan generen voor wat ze gezegd hebben.

Over tijd

Een brainstormsessie duurt meestal enkele uren en bestaat uit meer dan het roepen van nieuwe ideeën. Let steeds op de volgorde van de onderdelen en de tijd die ze in beslag nemen. Een gangbare opbouw is de

volgende:

Probleemdefinitie

Reken voor de verkenning en de formulering van het probleem op tien tot twintig procent van de beschikbare tijd.

Purge

Start na de probleemdefinitie met het noteren van de oplossingen die bij de deelnemers al leven. Deze fase heet 'purge'. Wat heeft men al bedacht? Wat is elders gedaan? De purge kan relatief snel verlopen als de deelnemers weinig ideeën hebben.

Divergentiefase

Na de purge volgt de fase waarin de nieuwe ideeën gegenereerd worden, de zogenaamde divergentiefase. In deze fase worden de deelnemers met creatieve technieken geprikkeld tot een veelheid van uiteenlopende (divergente) oplossingen. Voor deze fase neem je dertig tot veertig procent van de tijd.

Convergentiefase

Na de divergente volgt de convergentiefase. In deze fase kies je vanuit een veelheid van ideeën de meest inspirerende, originele en toepasbare ideeën. Voor favoriete ideeën verken je al enigszins hoe je ze kunt implementeren. Voor deze fase reken je ook op dertig tot veertig procent van de tijd.

Literatuur

Byttebier, I., *Creativiteit. Hoe? Zo!* Tiel: Lannoo, 2002.