

SCAMPER

Bob Eberle

Ziel

Die TeilnehmerInnen können anhand der SCAMPER-Checkliste neue Ideen entwickeln.

Kontext

- Kreativitätstechnik
- Ideenfindung

Theorie

(basierend auf Bob Eberle, Scamper: Games for Imagination Development, S. 6)

SCAMPER dient, genauso wie die [Osborn-Checkliste](#), dazu, basierend auf einer Grundidee oder einem Grundprodukt möglichst viele neue Ideen zu generieren. Die Methode schreibt dabei nicht vor, wie mit den generierten Ideen weiter zu verfahren ist, sie beschränkt sich einzig und allein darauf, möglichst viele neue Ideen zu generieren, indem man angeleitet wird, in viele verschiedene Richtungen zu denken.

Bob Eberle hat SCAMPER in seinem Buch „Scamper: Games for Imagination Development“ das erste Mal beschrieben. Er hat dort die [Osborn-Checkliste](#) adaptiert. Sein Fokus lag auf der Arbeit mit Kindern, was die Anwendbarkeit der Liste jedoch nicht einschränkt.

SCAMPER ist ein Akronym, welches sich aus den im Folgenden aufgelisteten Wörtern zusammensetzt. Jedes Wort steht dabei für einen Denkanstoß, basierend auf dem vorhandenen Produkt / der vorhandenen Idee. Basierend auf diesen Impulsen sollen nun möglichst viele Ideen, wie man es anders/neu machen kann, generiert werden. Ähnlich wie beim [Brainstorming](#) sollen die Ideen dabei zunächst nicht bewertet werden.

Die SCAMPER Checkliste:

Substitute – Ersetze

Tausche eine Person oder eine Sache durch eine andere aus.

Combine – Kombiniere

Sachen / Personen zusammenbringen, vereinen.

Adapt / Adjust – Ändere ab

Etwas für andere Gegebenheiten oder für einen anderen Zweck adaptieren, verändern.

Modify / Magnify / Minify – Verändere / Vergrößere / Verkleinere

Die Form oder Qualität verändern.

Form oder Qualität vergrößern.

Etwas kleiner, leichter, langsamer machen.

Put to other users – Finde weitere Verwendungen

Eine Person oder Sache anstelle einer anderen Person / Sache handeln / dienen lassen.

Eliminate – Entferne

Eine Eigenschaft oder einen Teil weglassen.

Reverse / Rearrange – Kehre um / stülpe das Innere nach Außen / Ordne neu an

Etwas umdrehen, umstülpen, die Anordnung verändern, den Plan, das Layout oder das Schema verändern.

Praktische Einführung

Die Theorie selbst wird am Besten im Frontalvortrag kurz erläutert. Anschließend sollen die TeilnehmerInnen anhand der Checkliste möglichst viele Ideen generieren. Dabei ist es sehr hilfreich, den TeilnehmerInnen die Fragen in irgendeiner Form (z.B. als Handout) in die Hand zu geben.

Kommentar

Die Checkliste ist nur ein Tool und kann beliebig mit anderen Methoden kombiniert werden. Scamper macht keine Vorgabe darüber, wie mit den gewonnen Ideen zu verfahren ist und auch nicht, wie der Ausgangspunkt – z.B. ein konkretes Produkt, das verändert werden soll – erreicht wird.

Richtiger Zeitpunkt/Voraussetzungen

Es gibt keine besonderen Voraussetzungen für diese Methode.

Querverweise

- Osborn-Checkliste
- Brainstorming
- Morphologischer Kasten
- Kopfstandtechnik
- Methode 6 – 3 – 5
- Mind Mapping
- Walt-Disney-Methode
- Six Thinking Hats

Weiterführende Literatur

- Bob Eberle (1964): „Scamper: Creative Games and Activities for Imagination Development“ Prufrock Press. <http://www.amazon.de/dp/1593633467/>

Beispiel-Training (45 Minuten)

Zeit	Beschreibung	Material
15'	Frontal-Vortrag der Methode	Flipchart
30'	Ausprobieren der Methode anhand einer konkreten Fragestellung, die sich im bisherigen Seminar ergeben hat.	