

Das „große Kippen“

Wie man mit Kindern Kreativität kippt und mit Managern kreativ Kippt

In einem Teamtraining der ganz anderen Art, entwarfen wir gemeinsam mit Martin und Geis vom Team NACHGEMACHT umwerfende Ideen & spieltektonische Aktionen für ihr kommendes [Buch](#).

Wir, das sind Kinder aus einer Berliner Grundschule, die seit fast zwei Jahren Spiele entwerfen & erfinden und ich, als ihre Mentorin.

Martin und Geis verbinden eine gemeinsame Vergangenheit und eine große Leidenschaft. Ihre Kindheit haben sie in der DDR verbracht. Über Umwege lernten sie sich dann nach dem Mauerfall in Potsdam kennen. Im Laufe der Zeit stellten sie fest wie viel mehr Gemeinsamkeit sie beide verbindet. Die Begeisterung für Spielekopien aus der DDR zum Beispiel. Spiele also aus vergangenen Tagen. Daraus entstand die Idee, sich mit den Spielekopien aus DDR-Zeiten mehr und näher zu beschäftigen. Es wurden zwar in den verschiedenen Kombinat der DDR wie z.B. VERO Spiele und Spielzeuge produziert, diese aber ausschließlich „politkonform“ herausgegeben. So verwundert es nicht, dass die Bürger der DDR versuchten, Spiele aus dem Westen, mit ihren eigenen Materialien, Mitteln und Möglichkeiten zu kopieren und nachzubauen. Oft geschah das aus dem Gedächtnis heraus, denn die Spiele lagen ja weder in den Auslagen der [Ho's](#) noch auf den Wohnzimmertischen, oder Regalen. Sehr oft übertrafen diese Spielekopien dann in Wort, Witz und Ideenreichtum, die Originale aus dem Westen. Aus dieser Leidenschaft und mit dem Bedürfnis, diese Kopien als Teil der Geschichte zu erhalten und zu würdigen, entstand die Idee, sie für eine Sammlung aufzubereiten. Auf ihrer Website <http://www.nachgemacht.de/> findet sich mittlerweile eine beachtliche Sammlung nachgemachter Spieleideen und Spielekopien. Um den unterschiedlichen Generationen auch einen Einblick in die politischen Umstände und verborgenen Geschichten dieser Zeit zu ermöglichen, haben Martin und Geis ein Buch dazu geschrieben, das im April erscheinen wird. Damit wollen Sie die Aufarbeitung der „Spielegeschichten,“ hinter dem großen -dem politischen- „Spiel“ aufnehmen. Martin und Geis haben uns ein nachgemachtes Monopoly mitgebracht und den Kindern ein wenig zu den damaligen politischen Zeiten erzählt und berichtet, wie die Spiele entstanden sind. Die Kinder staunten und waren begeistert über die präzise, detail- wie ideenreiche Arbeit der Spielekopierer.

Gemeinsam haben wir uns also mit den beiden überlegt, wie wir ihr Buch bekannt, bzw. noch bekannter machen können. Wir waren schwer produktiv. Wir waren in ein schöpferisches Tun vertieft. Die Kinder haben die „Kreativität“ gekippt- nach allen Seiten und in alle Richtungen (aus)geschöpft. Verrückende Fragen und dekonstruierte Wirklichkeiten haben den Gedankenfluss „gemanagt.“

Verglichen mit der täglichen Herausforderung im Management verlief unser Meeting spielend leicht.

Kreativität, so behauptet [Wolfgang Erharter](#) in seinem gleichnamigen Buch, gäbe es nicht. Was für eine Provokation am Kreativitätshimmel! Kreative Menschen, so Erharter, seien ihm bislang nicht über den Weg gelaufen. Allenfalls solche, deren Zenit lange schon überschritten sei und die sich auf ihre alten Tage noch auf irgend etwas zurück ziehen müssten. Erharter steht mit seiner Sicht nicht alleine da. Bereits in den 90ern machte [Hartmut von Hentig](#) mit seinem Buch „Kreativität- Hohe Erwartung an einen schwachen Begriff“ aufmerksam. Ich weiß noch genau, dass meine Schwierigkeiten die ich bis dahin mit der Begriffsdefinition um „Kreativität“ und der inhaltlichen Bestimmung des „Kreativseins“ hatte, unerwartet zunahm. Befremdlich wirkte auf mich, wer sich mit

Beginn der Kreativitätswelle, plötzlich alles das Siegel „Kreativität“ an die Tür hängte. Die Erkenntnis, dass Kreativität als Wirtschaftsgut zu handeln ist, brachte ganze Branchen blitzartig auf Trapp und erzeugt bis heute, reichlich „kreative Marathonläufer.“ Die Ziele – sie sind nicht immer und nicht unmittelbar sichtbar. Die Hürden werden selbstverständlich „kreativ“ genommen. In Führungsetagen wird kreativ gekippt- bis zum Umfallen. Es werden Seminare für großes Geld belegt, um zumindest ein wenig Licht ins kleine Dunkle zu bringen. Verwirrend, wenn nach der x-ten Technik, noch immer nichts Erhellendes zustande gekommen ist. Ernüchternd für Beutejäger in der „Kreativitätswirtschaft.“ Doch wo immer nur Vorhandenes linear herausgekippelt wird, da entsteht auch stets nur reproduzierendes Gekippel. Wiedergekäutes im Volksmaul, saftig Quergeschlagenes in Wirtschaftsmägen. Man könnte es das „große Kippeln“ nennen. Eine permanente Angespanntheit in Managementetagen- nach Vorne, nach Hinten.... nur nicht Sitzenbleiben! Kreative Verdauungsprobleme, so weit man blicken kann. Mit Kreativität hat das nichts zu tun! Allenfalls mit schnödem Heilungsgeplänkel und Leitersprossen.

Es gilt eben zu unterscheiden zwischen Produzieren und Reproduzieren, zwischen Kreativ sein und – sollen, zwischen Kulturgut und Wirtschaftsgut.

Und eins ist ganz sicher: Auch Erharter wird sich bei entsprechender Ansprache auf die vorhandenen Begrifflichkeiten von Kreativität und Kreativsein leider zurückziehen müssen.

Dafür haben sich diese Begrifflichkeiten schon viel zu lange als unumstößliche Wahrheiten etabliert.

Wir hingegen, dürfen ungetrübt der provokanten Behauptung, weiterhin dem nachgehen, was wir ohnehin als oberstes Gut verstehen: die Entdeckung und Förderung des schöpferischen Potentials, das einem jeden Menschen innewohnt.

Einen sehr interessanten Artikel zum Thema finden Sie auch auf der Seite des [NACHGEMACHT-Teams](#)