

# Tinkering / Bricolage

*Kreativmethoden*

## Beschreibung

**Tinkering bedeutet so viel wie tüfteln. Wie bei der Fernsehfigur MacGyver ist damit gemeint, dass die zur Verfügung stehenden Ressourcen und Materialien zur Problemlösung anpasst und für die eigenen Bedürfnisse zweckentfremdet werden. In der Anthropologie wird für dieses Vorgehen der Begriff Bricolage (vom französischen bricoler für herumbasteln) benutzt. Charakteristisch für Tinkering ist die Problemorientierung und eine experimentierfreudige Lösungssuche, wobei mehr der Prozess als ein perfektes Produkt im Fokus steht.**

## Vorgehen

1. Konkrete Problemstellung identifizieren
2. Unterschiedliches Material und Werkzeug bereitstellen oder mitbringen lassen (Stichwort: Upcycling)
3. Raum und Zeit zum Tüfteln eröffnen

## Beispiele

<https://www.deichtorhallen.de/halle4/basics-bricolage>



# Designpoker

*Kreativmethoden*

## Beschreibung

**Der Designer Andreas Brandolini entwickelte diese Methode in den 80er-Jahren. Durch das Spiel mit dem Zufall können ungewöhnliche Ideen und ganz neue Lösungen für bereits oft bearbeitete Felder und eingefahrene Konzepte gefunden werden. Die Methode regt in hohem Maße die Kreativität an und eröffnet einen neuen Blick auf das jeweilige Problemfeld.**

## Vorgehen

1. Die sechs wichtigsten Kriterien für das Produkt festlegen
2. Karteikarten vorbereiten, pro Kriterium so viele Karten mit unterschiedlichen Möglichkeiten wie Teilnehmende
3. Aus jeder Kategorie eine Karte ziehen (wie beim Poker dürfen zwei Karten getauscht werden)

## Beispiele

