

Geistesblitzschnell



**Einfallsreichtum messen? Doch, das geht.
Es gibt psychologische Tests, die zuverlässig
Kreativität voraussagen. Hier können
Sie selbst Ihre Fähigkeiten ausprobieren.**

TEXT ANNE OTTO

ILLUSTRATIONEN MAREN AMINI



WER HERAUSFINDEN WILL, wie viel Kreativität andere besitzen, braucht selbst findige Ideen. Und selbst wenn man gute Aufgaben gefunden hat, sind die Ergebnisse häufig nicht so einfach auszuwerten. Denn anders als in Intelligenztests, in denen Fragen so konzipiert sind, dass es eine richtige Lösung gibt, geht es bei der Messung von Kreativität eher darum, dass Testkandidaten möglichst viele originelle Einfälle generieren sollen, die man später auszählt. Heinz Schuler, der an der Universität Hohenheim 28 Jahre lang den Lehrstuhl für Psychologie innehatte, ist ein Experte für Eignungsdiagnostik und Testkonstruktion. Er hat das Fachbuch „Kreativität“ (Hogrefe Verlag) geschrieben und gemeinsam mit seinen Mitarbeitern mehrere wissenschaftliche Kreativitätstests entwickelt.

Exklusiv für SPIEGEL WISSEN hat er eine Reihe von Testfragen konzipiert, mit denen Sie Ihre Kreativität auf die Probe stellen können. „Die Fragen geben einen ersten Eindruck, wo die eigenen kreativen Stärken und Schwächen liegen“, erklärt Schuler. Wer es genauer wissen will, sollte allerdings einen standardisierten Test machen.

VORBEREITUNG

Sie brauchen für die Aufgaben etwa 30 Minuten Zeit. Bitte suchen Sie sich einen ruhigen Ort, schalten Sie jede Musik aus. Sie brauchen mehrere Blatt Papier,

Stift und – wichtig – eine Uhr mit Sekundenzeiger oder eine Stoppuhr, sodass Sie die vorgegebenen Zeiten einhalten können. Nur wenn Sie diese zeitliche Komponente messen, kann man über die Ergebnisse überhaupt Aussagen treffen.

1. AUFGABE: LÖSUNGEN FINDEN

In einer alten Villa wurde das erste Stockwerk restauriert. Als Innenarchitekt sind Sie dafür verantwortlich, Wege zu finden, wie die teilweise recht sperrigen Möbel wieder in den ersten Stock transportiert werden.

Sie haben zwei Minuten Zeit, so viele Ideen wie möglich aufzuschreiben, wie der Transport bewerkstelligt werden kann. Nehmen Sie ein leeres Blatt, und beginnen Sie jetzt.

2. AUFGABE: ERKLÄRUNGEN FINDEN

Schreiben Sie für folgenden Sachverhalt so viele mögliche Erklärungen auf, wie Ihnen einfallen:

Die Zahl der Zugvögel, die den Sommer in Deutschland verbringen, hat über längere Zeit abgenommen. Im letzten Sommer war jedoch wieder ein erheblicher Anstieg zu verzeichnen. Was könnten die verantwortlichen Faktoren sein?

Sie haben für das Finden von Erklärungen drei Minuten Zeit.



UND SO GEHT ES WEITER

Wenn Sie möchten, schicken wir Ihnen ab dem 20. Mai acht Wochen lang jeweils freitags eine Aufgabe per Mail zu – und natürlich später die Lösung. Einige Beispielaufgaben stammen aus dem Bereich „Problemlösen“, andere sind ausgeklügelte Rätsel-

fragen. Um die Aufgaben zu lösen, sind Kreativität und Intelligenz gefragt. Anmelden können Sie sich unter www.spiegel.de/kreativitaetstraining/. Dort finden Sie dann nach und nach auch alle acht Aufgaben und deren Lösungen.



3. AUFGABE: SÄTZE BILDEN I

Ihnen werden jetzt vier Buchstaben vorgegeben. Diese sind die Anfangsbuchstaben für Wörter, aus denen Sie Sätze bilden sollen. Versuchen Sie, möglichst viele schlüssige Sätze zu finden.

Beispiel: Sie haben hier die Buchstaben S – B – D – W. Mögliche Lösungen wären Sätze wie „Sie weiß darüber Bescheid“ oder auch „Wer sagt das bitte?“. Bei den verschiedenen Lösungen darf maximal ein Wort gleich sein! (Der Satz „Das sagt Bernd wieder“ wäre eine ungültige Lösung, weil zwei Wörter, die schon im zweiten Beispielsatz vorkamen, wieder auftauchen.)

Jetzt geht es los. Finden Sie möglichst viele Sätze zur Buchstabenkombination:

E – I – D – B

Sie haben dazu drei Minuten Zeit.

4. AUFGABE: SÄTZE BILDEN II

Die gleiche Aufgabenstellung wie bei 3. Nur jetzt mit einer anderen und komplizierteren Buchstabenkombination:

P – H – R – V

Sie haben wieder drei Minuten Zeit.

5. AUFGABE: BAUEN UND ERFINDEN

Sie sollen nun aus den Gegenständen der folgenden Liste etwas herstellen:

Gießkanne, Fotostativ, Schilf, 3 Holzbalken, Rhabarberblätter, 2 Pappkartons, Fußmatte, 4 Plastiktüten,

Kieselsteine, 2 Bierkästen, 3 Autoreifen, 2 Bilderrahmen, Wäschekorb, Ofenrohr, Gymnastikmatte, Gartentor, Hanfseil, Gartenliege.

Und jetzt zur Aufgabe: Bauen Sie möglichst viele Behausungen (Hütten oder ähnliches) aus den Dingen, die auf der Liste stehen. Verwenden Sie jeweils drei Gegenstände für ein Gebäude.

Sie haben dazu vier Minuten Zeit.

6. AUFGABE: KATEGORIEN BILDEN

Sie bekommen jetzt eine Reihe von Begriffen. Es geht darum, Kategorien zu bilden, in die jeweils drei Dinge passen.

Hier einmal ein Beispiel: Angenommen, Sie haben die Wörter Haus, Iglu, Pfeife, Käfig, Kamin, Lagerfeuer. Dann lassen sich etwa die Kategorie „Brandstellen“ (Pfeife, Kamin, Lagerfeuer) und die Kategorie „Behausungen“ (Käfig, Iglu, Haus) bilden.



Nun haben Sie fünf Minuten Zeit, möglichst viele Kategorien zu den folgenden Begriffen zu bilden. (Denken Sie daran: drei Dinge pro Kategorie.)

Begriffe: Buch – Erklärung – Tasse – Zange – Blume – Ärger – Kind – Tanne – Leiterwagen – Traum – Raupe – Hut – Freude – Jacke – Schere – Reh – Musik – Zug – Wissen – Film – Vase – Wort – Ernst – Auto – Socken – Gabel – Tante – Pilz – Gedanke – Lupe – Bild – Klugheit – Kerze – Zahnstocher

7. AUFGABE: KRITIK ÜBEN

In dieser Aufgabe geht es darum, möglichst viele Argumente gegen einen Standpunkt zu finden – und zwar unabhängig davon, ob es Ihr eigener ist:

Stellen Sie sich vor, Sie sind Rektor oder Rektorin an einem Gymnasium. Beim Elternabend macht ein Vater den Vorschlag, die Schulnoten abzuschaffen, um die Leistungsmotivation der Kinder zu fördern. Welche Gegenargumente finden Sie?

Sie haben zwei Minuten Zeit.

8. AUFGABE: IDEEN ANPREISEN

Sie arbeiten in der Entwicklungsabteilung einer Firma, die Lesegeräte herstellt, mit denen Bücher vorgelesen werden können. Sie haben eine Technik erfunden, die Texte ab sofort nicht nur vorliest, sondern auch gleich stilistisch verbessert und inhaltlich ergänzt. Wie „verkaufen“ Sie Ihren Vorgesetzten – die sehr skeptisch sind – diese Idee?

Finden Sie möglichst viele Argumente. Sie haben dafür drei Minuten Zeit.



AUSWERTUNG

MEINE KREATIVEN STÄRKEN Nehmen Sie Ihre Blätter zur Hand und zählen Sie für jede Aufgabe zusammen, wie viele brauchbare Kategorien, Argumente, Ideen Sie jeweils gefunden haben. Schreiben Sie eine Ergebniszahl unter jede Aufgabe. Wichtig: Wie schon gesagt, können Sie mit diesen Testaufgaben nur Tendenzen kreativer Stärken und Schwächen feststellen und keinen Gesamtwert für „hohe oder niedrige Kreativität“ ermitteln. Deshalb schlüsseln wir hier für jede Aufgabe einzeln auf, welche Elemente des kreativen Denkens jeweils getestet werden und wie die Leistung in einzelnen Fragen einzuschätzen ist.

AUFGABE 1: Hier wird die Fähigkeit zum kreativen Problemlösen getestet, es geht um konkret-pragmatische Aspekte der Kreativität. Die Art, wie man diese Aufgabe bewältigt, sagt also auch etwas über den „lebenspraktischen“ Einfallsreichtum aus. Wer bei den Transportlösungen in der Aufgabe noch dazu berücksichtigt hat, dass man mit alten Möbeln und einem alten Haus besonders vorsichtig umgehen muss, zeigt außerdem ein Potenzial zur „Problementdeckung“, also der Fähigkeit, in einer Situation Probleme zu sehen, die noch keiner gefunden hat. Das klingt eher unerfreulich, ist aber eine wertvolle Teilfähigkeit der Kreativität.

Auswertung: Eine passable kreative Leistung wäre es, zwei Lösungen gefunden zu haben, ab sechs Lösungen kann man von hoher Kreativität sprechen.

AUFGABE 2: Hier wird das Verständnis für Kausalitäten getestet und für die Fähigkeit, sie kreativ zueinander in Beziehung zu bringen. Die Aufgabe setzt immer auch einen bestimmten Wissenshintergrund voraus, in diesem speziellen Fall vor allem die Kenntnis von Parametern, die beim Vogelflug eine Rolle spielen, etwa Klimaveränderungen.

Auswertung: Um hier im Bereich normaler Kreativität zu liegen, sollte man mehr als zwei bis drei Begründungen gefunden haben. Ab fünf gefundenen Gründen wäre die Kreativität hoch.



AUFGABE 3: Mit dieser Art von Aufgabe wird gemessen, wie gut jemand mit Wortschatz und Satzbau „spielen“ kann. Außerdem ist zur Lösung eine gewisse Gedankenflüssigkeit wichtig. Wer in dieser Aufgabe auffallend schlechter abschneidet als in anderen, hat wahrscheinlich im sprachlichen Bereich nicht seine größten Stärken.

Auswertung: Um eine durchschnittliche Leistung zu erreichen, sollte man drei oder mehr Sätze formuliert haben, für eine hohe Leistung ab sechs.

AUFGABE 4: Wie Aufgabe 3, nur ist die hier vorgegebene Buchstabenkombination schwerer.

Auswertung: Jetzt ist die Leistung ab zwei Sätzen passabel, ab vier Sätzen überdurchschnittlich.

AUFGABE 5: Bei dieser Aufgabe war ein gewisses räumliches Vorstellungsvermögen gefragt. Speziell testet sie aber etwas, das in der Psychologie „geringe funktionale Gebundenheit“ genannt wird: Man versucht herauszufinden, wie stark sich jemand gedanklich von der eigentlichen Funktion eines Gegenstands entfernen kann. Klar: Je mehr man ein Ding zweckentfremden kann, desto kreativer ist man – zum Beispiel, indem man ein Tipi aus Holzbalken, Hanfseil und Rhabarberblättern baut. Diese Form des Einfallsreichtums war oft Schwerpunkt in den Kreativitätstests der Siebzigerjahre. Häufig findet man dort Aufgaben wie „Was kann man alles mit einer Zeitung machen?“ oder „Was kann man alles als Bilderrahmen benutzen?“. Doch diese Aufgaben waren ungleich leichter – und meist auch für Kinder konzipiert – als die hier formulierte Übung.

Auswertung: Für diese neuartige Aufgabe gibt es noch keine Vergleichswerte in der Wissenschaft. Vorsichtig geschätzt zeugen weniger als drei gefundene

Lösungen von geringer Kreativität, mehr als sechs Antworten dagegen von hoher.

AUFGABE 6: Bei der Kategorien-Aufgabe geht es um sprachliche Kreativität, um Abstraktionsvermögen, aber auch um eine Fähigkeit, die man Konzept-Kombination nennt. Damit bezeichnet man das Potenzial, zwei bekannte, bereits bestehende Ideen zusammenzufügen und etwas Neues daraus zu machen. Einige kreativ arbeitende Menschen nähern sich Ideen und Problemen grundsätzlich auf diese Weise.

Auswertung: Ab drei Kategorien beginnt die „normale“ Kreativität, etwa ab sechs Lösungen beginnt die überdurchschnittliche Kreativität.

AUFGABE 7: Diese Aufgabe misst die Urteilsfähigkeit und das Vermögen, eine geäußerte Idee kritisch zu bewerten. Auch das ist eine kreative Fähigkeit, die besonders im beruflichen Kontext in Kreativ- und Entwicklungsprojekten sehr wichtig ist.

Auswertung: Drei Argumente und mehr zeigen eine durchschnittlich kreative Leistung, ab fünf Argumenten liegt eine gute Leistung vor.

AUFGABE 8: Hier soll getestet werden, ob jemand in der Lage ist, eine Idee auch zu „verkaufen“ und dafür wiederum kreative Argumente zu finden. Auch dieser Punkt wird besonders in Tests berücksichtigt, die berufsbezogene Kreativität messen. Dass hier ein Nonsens-Produkt angepriesen wird, erhöht übrigens die Genauigkeit der Messung: Wenn man realistische Neuerungen wählen würde, hätten diejenigen Vorteile, die sich in der Materie auskennen.

Auswertung: Auch hier sollten mindestens zwei Argumente gefunden werden, um im Bereich der „normalen“ Kreativität zu sein. Ab etwa fünf Argumenten: sehr gut.

