



# BreinImpulsen<sup>©</sup>

**54 inspirerende BreinImpuls<sup>©</sup>kaarten om snel op vernieuwende ideeën te komen.**

**Frank N.M. Groot**

Auteur van 52 Patroondoorbrekende denktechnieken voor managers.

## Colofon

BreinImpulsen<sup>©</sup>

54 inspirerende BreinImpuls<sup>©</sup>kaarten om snel op  
vernieuwende ideeën te komen.

Gebruiksaanwijzing en informatie.

Frank Groot

Auteur van 52 Patroondoorbrekende denktechnieken  
voor managers

[www.breinimpulsen.nl](http://www.breinimpulsen.nl)



© Copyright Frank Groot en Vision and Decision B.V.  
te Maarssen.

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, geluidsband, elektronisch (waaronder publicatie van delen of het geheel op via internet) of op welke andere wijze dan ook zonder de uitdrukkelijke voorafgaande toestemming van Vision and Decision B.V.

De BreinImpulsen© die in deze uitgave staan beschreven zijn intellectueel eigendom van Vision and Decision B.V. en mogen niet zonder toestemming in welke vorm dan ook gebruikt, toegepast of gepubliceerd worden, in het geheel of in delen, zonder uitdrukkelijke en schriftelijke toestemming van Vision and Decision B.V. te Maarssen.

## Inhoudsopgave.

Waarom BreinImpulsen©?	6
Waarvoor kun je deze BreinImpuls©kaarten gebruiken?	8
Het creatieve proces in het kort.	10
Vijf categorieën BreinImpuls©kaarten.	12
De snelle methode om de BreinImpuls©kaarten te gebruiken.	16
Toepassen van de BreinImpuls©kaarten wanneer je iets meer tijd hebt.	18
Over Vision>Decision.	23
Over Frank Groot.	24
Over 52 Patroondoorbrekende denktechnieken voor managers.	26
Aantekeningen.	28

# Waarom BreinImpulsen<sup>©</sup>?



Albert Einstein heeft het treffender onder woorden gebracht:

*'We can't solve problems by using the same kind of thinking we used when we created them'*

Maar hoe realiseer je dat andere denken dan? Daar helpen deze BreinImpulsen<sup>©</sup> je bij!

De 54 BreinImpuls<sup>©</sup>kaarten zijn gebaseerd op de laatste inzichten in breinonderzoek, innovatiemethodieken en toegepaste creativiteit en helpen je om 'solo' of in een klein (management)team op vernieuwende ideeën te komen.

De kaarten en methodieken gebruik ik zelf in workshops bij organisaties die zich door mij laten begeleiden en adviseren bij het realiseren van strategische vernieuwing.



## Het creatieve proces in het kort.



De BreinImpuls©kaarten helpen je om op andere en vernieuwende ideeën te komen. De kaarten zijn geschikt om als impuls te dienen als je alleen, met z'n tweeën of met een klein team op andere gedachten wilt komen om een vraagstuk te kunnen oplossen.

De kaarten helpen je dan om een creatieve 'boost' te krijgen. Je kunt de kaarten meteen toepassen, maar toch helpt het om globaal wat inzicht te krijgen in het verloop van een creatief proces.

Een dergelijk proces, zoals dit door Vision>Decision wordt toegepast, bestaat uit **de volgende vier fases**, zelfs als het gehele creatieve proces maar een kwartiertje of zo in beslag neemt.

**Fase 1 Inventariseren.** Als start zorg je er altijd voor dat je vraag in alle scherpheid is geformuleerd. Al is het maar een krabbeltje op een whiteboard of een Post-it, schrijf hem vooral gewoon even op. Zonder een helder en scherp beeld van de vraag heeft geen enkel (creatief) proces enige zin!

**Fase 2 Divergeren.** In fase 2 is kwantiteit belangrijker dan kwaliteit: 'quantity breeds quality'. Zorg dan ook voor zo veel mogelijk ideeën. Maak je totaal niet druk over relevantie, volgorde of haalbaarheid. Dat komt pas in de volgende fase (fase 3) aan de orde.

**Fase 3 Convergeren.** In deze fase combineer je ideeën en selecteer je de beste en meest aansprekende.

**Fase 4 Realiseren.** In deze fase denk je aan de praktische dingen. Tevens richt je je op de argumenten om het idee goed aan andere 'stakeholders' binnen de organisatie over te kunnen brengen en te kunnen uitleggen.

# Vijf categorieën BreinImpuls® kaarten.



Je vindt in deze set BreinImpuls® kaarten vijf soorten kaarten die je helpen om een gerichte impuls te geven aan het denken in alternatieve oplossingen en verrassende ideeën. De categorieën maken alle gebruik van het proces van 'creatieve verwijdering'. Creatieve verwijdering zorgt ervoor dat je eerst even een zijstapje doet en het resultaat daarvan vervolgens gebruikt om op andere ideeën te komen.

Je treft de volgende categorieën aan, die gemakkelijk herkenbaar zijn aan het icoontje dat je zowel op de voorkant als op de achterkant van de BreinImpuls® kaarten aantreft.



## 1. BreinImpuls® kaarten met vragen die het vraagstuk in de tijd verplaatsen.

Wanneer je een vraagstuk verplaatst in de tijd, maak je gebruik van andere denkbeelden die bij die tijd horen. Tien jaar terug werd er bijvoorbeeld anders aan gekeken tegen het wereldwijde web en social media.



## 2. Kaarten met vragen die het perspectief veranderen door je van positie te laten wisselen.

Wanneer je een vraagstuk vanuit het gezichtspunt van een ander, binnen een andere context of vanuit meerdere perspectieven bekijkt, kom je vaak tot verrassende andere ideeën of oplossingen.



## 3. Kaarten met vragen die de onderdelen/bouwstenen veranderen.

Hierbij blijf je veel meer dan bij de andere BreinImpulsen® 'inside the box'. De impulsen zijn gebaseerd op het uitgangspunt dat je verrassende nieuwe ideeën kunt genereren door juist binnen het speelveld te blijven.

Je trekt bijvoorbeeld het geheel uit elkaar in onderdelen en combineert de bouwstenen bijvoorbeeld weer met elkaar in een gewijzigde volgorde.



## 4. Kaarten die je helpen door het vraagstuk vanuit een ander denk-niveau te bekijken.

Je maakt hierbij gebruik van het uitgangspunt dat een vraagstuk alleen op te lossen is op een ander (hoger) niveau dan waarop het is ontstaan.

Je kunt gedrag bijvoorbeeld wijzigen door je te laten drijven door andere overtuigingen of door andere capaciteiten en vaardigheden aan te leren.



## 5. Ondersteunende kaarten.

Een overzicht op vier kaarten van de beschikbare BreinImpulsen® per categorie en een kaart met wat je allemaal met het toepassen van BreinImpulsen® kunt bereiken. Verder een kaart met de korte gebruiksaanwijzing en vijf kaarten die je nodig hebt als je de meer uitgebreide variant wilt toepassen uit dit boekje.



## De snelle methode om de BreinImpuls<sup>©</sup> kaarten te gebruiken.

Wanneer je snel een creatieve denkimpuls nodig hebt om een vraagstuk aan te pakken zijn deze BreinImpuls<sup>©</sup> kaarten ideaal. De 54 kaarten helpen je om snel op andere, verrassende en nieuwe ideeën te komen.

De snelle BreinImpuls<sup>©</sup> kent **vier stappen**.

1. Zorg er in de eerste plaats voor dat je zelf het vraagstuk helder krijgt!
2. Beslis dan wat voor soort denkimpuls je wilt gebruiken en kies een kaart uit een van de vier series. De series kaarten gebruiken alle vier een verschillende manier om je op andere gedachten te brengen.



BreinImpuls<sup>©</sup>kaarten met vragen die het vraagstuk in de tijd verplaatsen.



Kaarten met vragen die het perspectief veranderen door je van positie te laten wisselen.



Kaarten met vragen die de onderdelen/bouwstenen veranderen.



Kaarten die je helpen door het vraagstuk vanuit een ander denkniveau te bekijken.

3. Laat je dan inspireren door de vragen op de kaart.
4. Kies eventueel een volgende kaart en ga net zo lang door tot je een verrassend idee hebt gekregen.

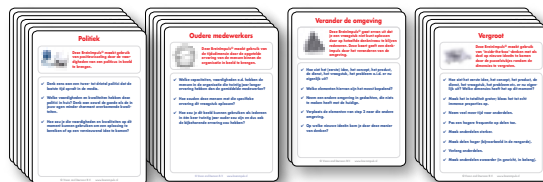
De supersnelle methode houdt natuurlijk gewoon in dat je intuïtief een willekeurige kaart kiest en je laat inspireren door de vragen.

# Toepassen van de BreinImpuls<sup>®</sup>-kaarten wanneer je iets meer tijd hebt.



Wanneer je wat meer tijd tot je beschikking hebt of je wilt voor een vraagstuk gewoon meer tijd inruimen, dan kun je **de volgende zes stappen zetten**. Je combineert dan verschillende categorieën BreinImpulsen<sup>®</sup>, waardoor de kans om tot écht verrassende ideeën en oplossingen te komen, natuurlijk fors toeneemt.

1. Leg de categoriekaarten met de categorie-afbeeldingen op de manier zoals hiernaast is weergegeven voor je op de tafel. De kaart met het vraagteken dus bovenaan.
2. Leg vervolgens alle kaarten met hetzelfde categorie-icoontje bij de categoriekaart, zoals in de afbeelding hieronder.



3. Zet de vraag waar je ideeën over wilt verzamelen op een Post-it en plak dit naast de kaart met het vraagteken. Door de vraag op te schrijven krijg je deze ook in alle benodigde scherpste op het netvlies. Schrijf duidelijk en het liefst in blokletters, ook als je een 'solobrainstorm' uitvoert.
4. Neem dan een van de kaarten uit een van de categorieën van BreinImpuls<sup>©</sup>. Bijvoorbeeld een kaart uit de categorie met het tijdsymbool. Pas de vragen toe die op de kaart staan. Bijvoorbeeld: 'tien jaar terug in de tijd'.
5. Neem dan uit een van de andere categorieën ook één kaart en pas de vragen toe op de ideeën die je door de vorige stap hebt verkregen. Bijvoorbeeld een kaart zoals 'Verander de overtuigingen' uit de categorie met het piramide-icoontje. Je verandert in dit voorbeeld op deze manier dan de bijbehorende overtuigingen die bij de ideeën horen die je hebt gekregen door tien jaar terug in de tijd te gaan.
6. Als je dat wilt dan neem je nog een kaart. Combineer echter in het begin niet meer dan twee categorieën. Als je wat meer ervaring hebt opgebouwd met creatieve processen en met het gebruik van de BreinImpuls<sup>©</sup>kaarten kun je zo veel combinaties maken als je wilt.

Combineer dan bijvoorbeeld 'spelen met de tijd' met rolwisselingen en overtuigingen door eerst wijzigingen aan te brengen in de bouwstenen van het vraagstuk.



Je kunt deze manier van ideegeneratie ook nog wat intuïtiever toepassen door alle kaarten goed te schudden en twee willekeurige kaarten te combineren.

Als de twee kaarten geen goede eerste reactie bij je teweegbrengen, kies je gewoon een volgende kaart. Ga net zo lang door totdat je een set kaarten in handen hebt met de vragen die jou op dat moment echt stimuleren om verder te denken. Pas dan pas de vragen in willekeurige volgorde toe.

Je kunt de kaarten ook goed schudden, op een stapel leggen en vervolgens twee dobbelstenen nemen. Die gooi je tegelijkertijd en je neemt de kaart in de stapel die overeenkomt met het gegooid aantal.

Doe dit dan nogmaals bij/met een tweede kaart. Bijvoorbeeld als je een 2 en een 3 gooit en daarna een 4 en een 1, dan neem je de 23e en de 41e kaart uit de stapel. Combineer dan de vragen van de 23e en de 41e kaart met elkaar.

## Over Vision>Decision

Vision>Decision begeleidt, versoepelt en realiseert een gezamenlijk vormgegeven heldere visie en concrete besluitvorming bij strategische vernieuwing in organisaties.

Strategische vernieuwing rondom drie business-issues met impact waar wij op basis van ervaring en aanpak daadwerkelijk meerwaarde kunnen leveren:

- Visie en strategieontwikkeling
- Business(model) innovation
- Businesscoaching voor vitale teams

Wij gebruiken daarvoor onze kennis, kunde en ervaring op het gebied van bedrijfskunde, marketing, faciliteren, innovatie en coaching binnen een veranderaanpak.

Om concrete resultaten te behalen combineren wij in onze aanpak altijd rationaliteit met creativiteit. Rationaliteit levert houvast en richting, creativiteit geeft ruimte om paden te verkennen die nog niet zijn platgetreden. De combinatie zorgt voor de mogelijkheid om echt strategisch te vernieuwen in de markt en binnen de eigen organisatie. Zo combineren wij bekend terrein met onbekende paden.

## Over Frank Groot.

Frank Groot is een ervaren manager, adviseur en procesbegeleider met in totaal bijna 30 jaar ervaring in visie- en besluitvorming.

Als oprichter en directeur van Vision>Decision heeft hij ruime ervaring in het vanuit een veranderkundige visie faciliteren van strategische vernieuwing voor Decision Makers.

Een ervaren strateeg, adviseur en facilitator die weet hoe zorgvuldige voorbereiding en een juiste setting het verschil kunnen maken.

Hij heeft meer dan 300 workshops in ruim 55 adviesprojecten op het gebied van visievorming, strategie, businessinnovatie en teamontwikkeling mogen begeleiden.

Zowel faciliterend als adviserend, maar ook duidelijk richtinggevend wanneer een gerichte interventie kan helpen om concrete eindresultaten te bereiken.

In boardrooms maar ook daarbuiten.

Frank Groot weet creativiteit en rationaliteit betekenisvol met elkaar te combineren binnen een heldere bedrijfskundige visie.

Hij is een van de 80 internationaal gecertificeerde Register Marketeers in Nederland, gecertificeerd procesbegeleider van innovatieprocessen en gecertificeerd NLP Mastercoach.

Hij is spreker en dagvoorzitter op congressen, gast-docent en NIMA-C examiner.

[frank.groot@visiondecision.nl](mailto:frank.groot@visiondecision.nl)

## Over 52 patroon doorbrekende denktechnieken voor managers.



Frank Groot is auteur van het boek 52 Patroon doorbrekende denkmethodeken voor managers.

Denkmethodeken voor managers en managementteams die kritisch, rationeel en lineair denken combineren met creatief, intuïtief en non-lineair denken.

Gebaseerd op inzichten uit veranderkundig perspectief, groepsdynamica en de laatste inzichten uit breinonderzoek. Denktechnieken voor managers die doorbraken willen realiseren.

Patronen doorbreken vormt immers een van de uitdagingen voor leiders van organisaties en is essentieel voor vernieuwing binnen organisaties en in de markt.

De 52 denktechnieken geven minstens evenzovele kansen om gezamenlijk in managementteams patroon doorbrekende visies en beslissingen te ontwikkelen.

[www.patroon doorbrekenden denktechnieken.nl](http://www.patroon doorbrekenden denktechnieken.nl)







# BreinImpulsen<sup>©</sup>



[www.breinimpuls.nl](http://www.breinimpuls.nl)  
[frank.groot@visiondecision.nl](mailto:frank.groot@visiondecision.nl)

ISBN 978-90-817815-1-0  
NUR 801-Management algemeen

**V?ision** > **Decision**  
Facilitators to Decision Makers