

ideas  
powered



# 21 TAGE

ZU EINEM KREATIVEREN LEBEN

*– Entwicklung der Wertschätzung für Kreativität bei Schülern –*



**EUIPO**

AMT DER EUROPÄISCHEN UNION  
FÜR GEISTIGES EIGENTUM



“

„Jedes Kind ist ein Künstler. Das Problem ist nur, ein Künstler zu bleiben, wenn man erwachsen wird.“

Pablo Picasso

„Kreativität ist Intelligenz, die Spaß hat.“

Albert Einstein

„Nur weil etwas nicht so funktioniert, wie du es geplant hast, heißt das nicht, dass das Ding nicht nützlich ist.“

Thomas Alva Edison

„Kreativität kommt von einem Konflikt von Ideen.“

Donatella Versace

„Kreativität kann man nicht aufbrauchen. Je mehr man sich ihrer bedient, desto mehr hat man.“

Maya Angelou

„Ihr aber seht und sagt: Warum? Aber ich träume und sage: Warum nicht?“

George Bernard Shaw

„Kreativität bedeutet nur, Dinge zu verbinden.“

Steve Jobs

”

In unserer heutigen Welt sind Kreativität und Innovation in allen Lebensbereichen wichtig. Fülle dieses Tagebuch in den nächsten 21 Tagen aus, um dir Kreativität anzugewöhnen.

Sowie du alle Aktivitäten in deinem Tagebuch erfüllt hast, bitte deinen Lehrer und einen Elternteil, das Zertifikat auf der letzten Seite zu unterschreiben, damit du deine Belohnung erhalten kannst.

Tag  
1

# Entwirf ein T-Shirt, das du gerne in der Schule tragen würdest

## Denke an dein Lieblings-T-Shirt:

Welche Farbe hat es?

.....

Was steht darauf?

.....

Was für ein Bild ist darauf?

.....

## Mache dir Notizen zu deinem Design:

Wofür soll es stehen?

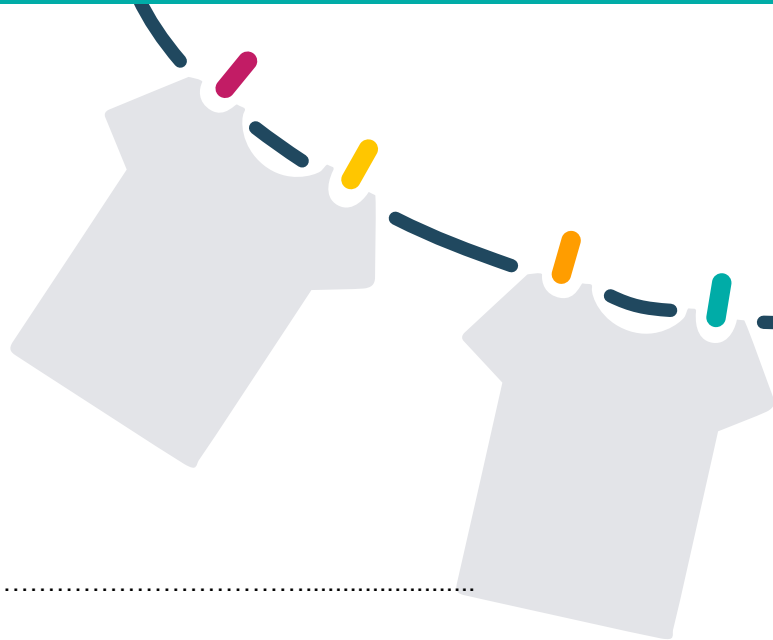
.....

Welche Wörter würdest du verwenden?

.....

Welches Bild würdest du verwenden?

.....



Dies ist ein Original-Design von .....

**TIPP**

Du kannst deine Original-Designs und Entwürfe durch geistige Eigentumsrechte (IP-Rechte) schützen.

Tag  
2

## Drucke zwei Fotos aus, die dir gefallen

1. Suche eines der Fotos aus, die du mit deinem Telefon gemacht hast.
2. Drucke es aus und klebe es in einen der beiden Rahmen. Gib ihm einen Titel.
3. Schreibe deinen Namen unter das Foto.
4. Bitte eine/n Freund/in, dir ein Foto von ihrem Telefon auszudrucken.
5. Klebe es in den anderen Rahmen und schreibe einen Titel dazu.
6. Schreibe den Namen deiner Freundin/deines Freundes unter das Foto.



Yellow banner at the top of the left frame.

Large empty white space with a dashed blue border for a photo and a caption.

© .....

Yellow banner at the top of the right frame.

Large empty white space with a dashed blue border for a photo and a caption.

© .....

### TIPP

**Urheberrecht** bedeutet: Wenn du ein Foto machst, dann besitzt du auch die Rechte daran. Du musst andere Menschen um Erlaubnis fragen, wenn du ihre Fotos verwenden willst.

Tag

3

# Schaffe ein Originalwerk zum Thema **GESTERN**

Denke an eine **richtig gute** oder **ziemlich schlechte** Erfahrung, die du gestern gemacht hast. Schließe deine Augen und stell dir vor, du würdest es noch einmal erleben.

Was siehst du? .....

Was hörst du? .....

Was fühlst du? .....

Mache dir in Worten oder Bildern Notizen dazu.

Verwende deine Notizen, um ein Originalwerk zu schaffen. Zum Beispiel:

- eine Zeichnung
- eine Erzählung
- ein Gedicht
- einen Song
- ein Comic
- ein Video

© .....

Das ist meine Eigenkreation!

**TIPP**

Bloße Ideen kann man nicht schützen! Aber die Ausdrucksform von Ideen, sei es als Kunstwerk, Erzählung, Gedicht, Song, Film, Videospiele, Software usw., lässt sich durch das **Urheberrecht** schützen.

Tag

4

# Fülle das Herz mit Sachen, die du liebst

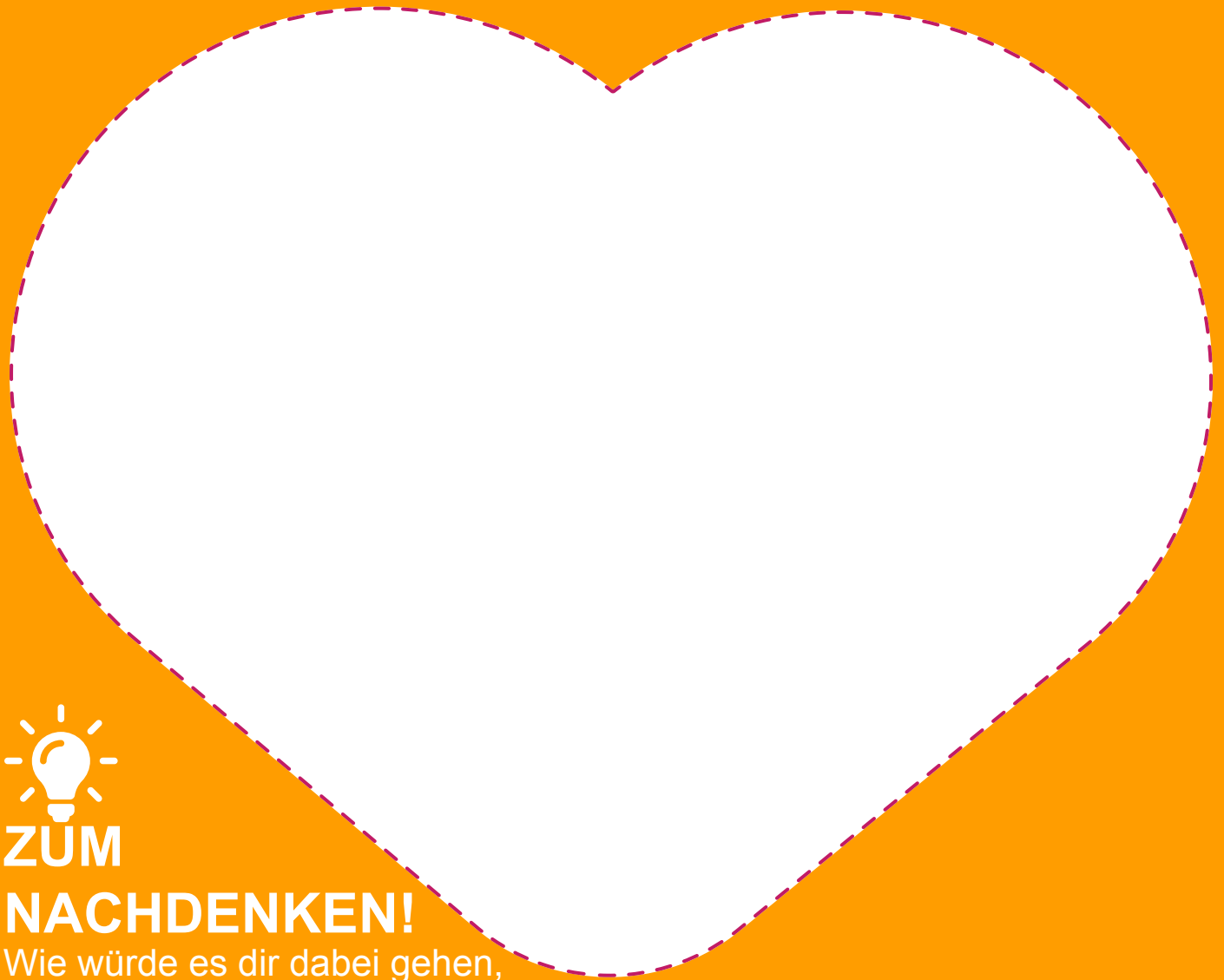
Verwende Farben und Schriftarten, um deine Gefühle auszudrücken.

Verwende:

- Wörter, Phrasen, Sätze
- Bilder
- Symbole

Schließe  
mit ein:

- Menschen, Orte, Tiere, Gegenstände, Habseligkeiten
- Musik, Filme, Bücher, Spiele
- Aktivitäten



**ZUM**

**NACHDENKEN!**

Wie würde es dir dabei gehen,  
wenn dein Lehrer das auf die  
Website der Schule stellen  
würde,  
ohne dich zu fragen?

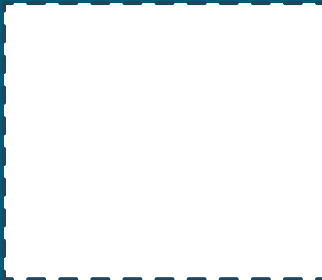
**TIPP**

Deine Schule darf deine Werke ohne deine Genehmigung nicht veröffentlichen oder vervielfältigen.

Tag  
5

# Entwirf ein Logo, das dich repräsentieren soll

Finde drei Logos auf den Gegenständen deiner Umgebung, die dir gefallen. Kopiere die Logos.



*Logo = ein Design*



*Logo = ein Wort*



*Logo = Wort + Design*



Was möchtest du in deinem Logo über dich kommunizieren? Mache dir Notizen:



Entwirf dein Logo:



**TIPP**

Ein Logo ist eine Grafik, ein Bild oder Symbol, das eine Firma repräsentiert. Ein Logo sieht interessant aus und kann schneller etwas kommunizieren als Wörter.

Tag  
6

## Markiere deinen Standpunkt mit einer Marke

**Wir sind von Marken umgeben.** Sieh in deiner Küche nach und liste die Lebensmittelmarken auf. Achte auf das Symbol für eingetragene Marken.



**Kopiere oder klebe eine Lebensmittelmarke hier auf.** Wie würdest du sie verbessern? Mache Notizen dazu.

### TIPP

Du kannst ein Logo als **Marke** eintragen® lassen. Eine Farbe, ein Klang und das Aussehen eines Produktes können ebenfalls eine Marke sein.



Tag

7

# Entwurf dein ideales Zimmer

**Ermittle die Maße deines Zimmers und zeichne den Umriss auf das Rasterpapier.**

Welche Dinge sind in deinem Zimmer unentbehrlich?

.....

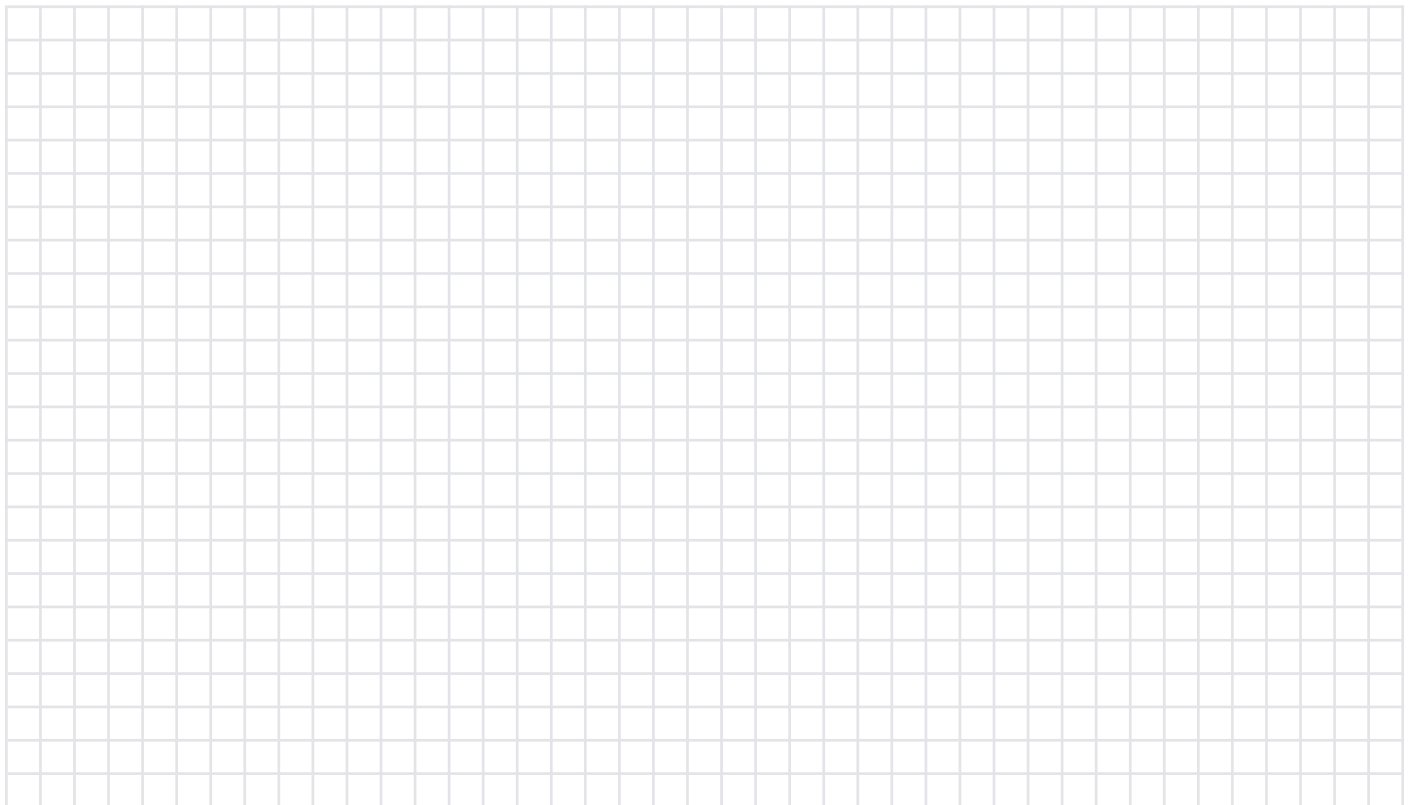
Wie könntest du ihr Design verändern, damit du sie besser nutzen kannst?

Wo sollten sie am besten stehen? Zeichne sie auf den Plan.

Welche Dinge hättest du gern in deinem Zimmer? Schreibe sie nach Wichtigkeit geordnet auf:

1. .... 2. .... 3. .... 4. .... 5. .... 6. ....

Zeichne sie auf den Plan.



Vergleiche deine Entwürfe mit denen einer Freundin/eines Freundes. Was sagen eure idealen Zimmer über euch aus?

**Über mich** .....

**Über meine Freundin/meinen Freund** .....

**TIPP**

Designs sind Ausdruck deiner Kreativität. Du kannst auf kleinem Raum eine große Wirkung erzielen.

Tag

8

## Denk dir eine neue Erfindung für den Haushalt aus

Welche Hausarbeit erledigst du wirklich nur ungern?

.....

Was magst du daran nicht?

.....

Welche Lösungen könnte eine Erfindung bieten?

.....

**Zeichne und beschrifte deine Erfindung.**



**Manchmal braucht es nur eine plötzliche Inspiration für eine großartige Idee, aber dann muss man oft lange experimentieren, damit aus der Idee eine nützliche Erfindung wird. All die Zeit und das Geld, das Erfinder für die Entwicklung ihrer Ideen aufwenden, sollte belohnt werden. Daher können Erfinder ihre Erfindungen patentieren lassen.**

Erfüllt deine Erfindung die drei Voraussetzungen für eine Patentanmeldung?

- Ist sie wirklich neu? .....
- Ist sie erfinderisch? .....
- Könnte sie hergestellt und verwendet werden? .....

**TIPP**

Patente werden nur für neue, erfinderische und gewerblich anwendbare Erfindungen vergeben.

Tag  
9

# Erfinde eine App für den Unterricht

**WER** sollte sie verwenden? (Altersgruppe) .....

**WARUM?** Welchem Zweck dient die App? Um .....

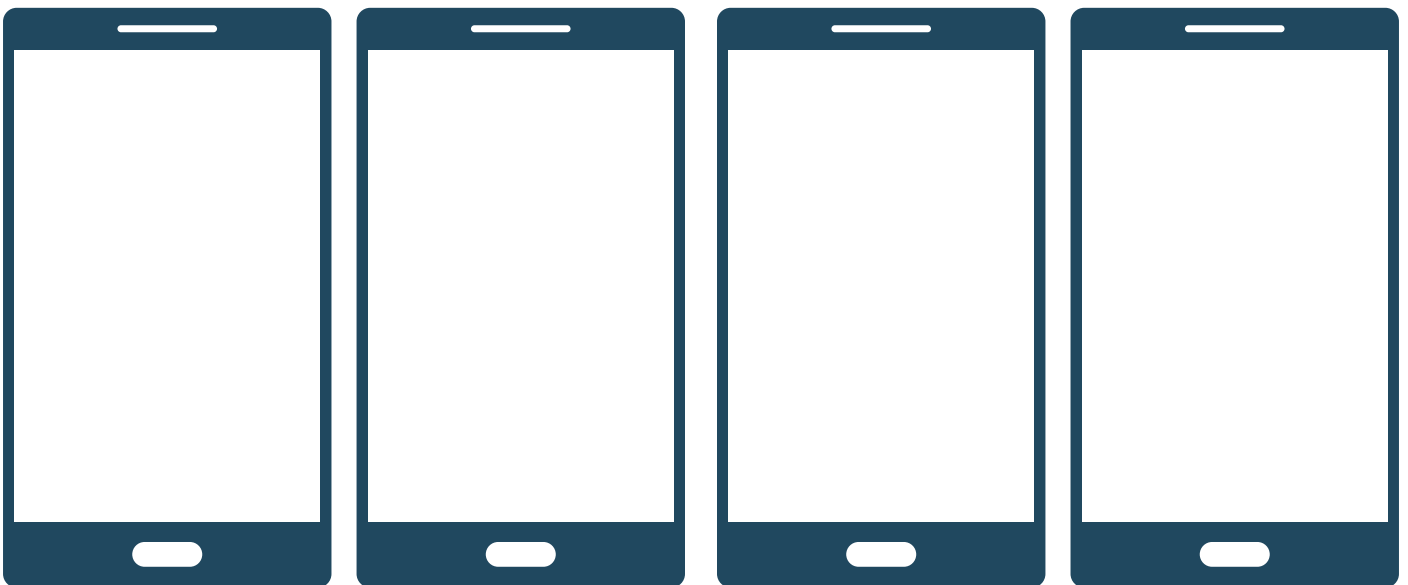
**WAS?** Beschreibe kurz, was die App kann: .....

.....  
.....

**WIE** funktioniert sie?

- Kamera     Wischen     Tippen     Sprachsteuerung     GPS     Kippen  
 andere Funktionen .....

**WIE** könnte sie aussehen? Entwirf deine App auf den Bildschirmen:



## SEI KEIN NACHAHMER!

Viele „neue“ Apps sind Variationen von Ideen, die bereits im Einsatz sind.

Sei so originell wie möglich. Kopiere wenn möglich nicht Ideen, die gerade beliebt sind.

**Bitte unterschreibe hier:**

Ich bestätige, dass diese App meine Originalidee ist! .....

**TIPP**

Denke daran, dass du eine bloße Idee nicht schützen kannst! Wenn du eine wirklich gute Idee für eine neue App hast, fang an, sie zu programmieren und speichere sie auf deinem Computer. Dann kann sie **urheberrechtlich** geschützt werden.

Tag  
10

## Bitte eine/n Freund/in, einen „Im Augenblick“ Blogeintrag zu erstellen

Dein/e Freund/in soll einen Blog mit diesen Überschriften verfassen.

Er/sie kann Farben und Bilder verwenden, um Gedanken und Gefühle auszudrücken.

„Im  
Augenblick“

- Tragen
- Fühlen
- Brauchen

- Hören
- Sehen
- Wünschen

- Wetter
- Denken
- Hoffen

Drucke ihn aus und klebe ihn hier ein.

Schreibe den Namen deiner Freundin/deines Freundes auf und die Jahreszahl dazu.

© .....

Frage deine/n Freund/in, ob du eine Kopie machen und sie der Klasse zeigen darfst.

### TIPP

Wenn du im Internet etwas erstellst (z. B. einen Blog, eine Website oder einen Videoclip), kannst du dein geistiges Eigentum schützen, sodass andere es nicht verwenden, ohne dich zu fragen.

Tag

11

## Entwirf einen neuen Sportartikel für eine Sportart, die du magst

Sportart: .....

Gerät oder Bekleidung, die du verbessern würdest: .....

Sind deine Verbesserungen mehr auf die Sicherheit oder die Leistung bezogen? .....

Warum braucht es ein neues Design? .....

**Skizziere dein Design und kennzeichne die Verbesserungen.**

**Zeige dein Design einer Freundin/einem Freund und erkläre es.**

**Meinst du, ist das Design deiner Freundin/deines Freundes neu?**

**Warum? Warum nicht?**

**TIPP**

Du kannst ein neues Design eintragen lassen, wenn es eine neue Form oder ein neues Muster hat oder durch Verwendung einer neuen Technologie hergestellt wurde. Wenn du ein Design eintragen lassen willst, mach es, bevor du es anderen Leuten zeigst.

Tag  
12

# Erstelle eine Marke für deinen Sportartikel

Überlege dir einen Namen für deinen neuen Sportartikel: .....

Was möchtest du an die Kunden kommunizieren? .....

Brainstorming: welche Farben, Formen und Phrasen könntest du in deiner Marke verwenden.

## Entwirf eine Marke

*Brainstorming*

Zeige deine Marke deinen Freunden und bitte Sie um Verbesserungsvorschläge.

Entwirf sie nochmals.

*Vorschläge*

### TIPP

Eine Marke hilft bei der Vermarktung eines Produktes. Sie kennzeichnet die Produkte eines Anbieters im Vergleich zu anderen und erleichtert die Wiedererkennung eines Produktes. Eine gute Marke sollte sich leicht einprägen lassen.

Tag  
13

# Erfinde einen Slogan und gestalte eine Werbung für deinen Sportartikel

SLOGAN:

Entwirf eine kurze Videowerbung, bei der du deinen Slogan verwendest.

Setting: .....

Charaktere: .....

Entwirf die Szenen.

Szene .....	Dauer .....	Szene .....	Dauer .....	Szene .....	Dauer .....
Anmerkungen		Anmerkungen		Anmerkungen	
Szene .....	Dauer .....	Szene .....	Dauer .....	Szene .....	Dauer .....
Anmerkungen		Anmerkungen		Anmerkungen	

**TIPP**

Ein guter Slogan sollte kurz und einfach sein und sich vor allem darauf beziehen, was dein Produkt von anderen unterscheidet. Wörter zählen zu den mächtigsten Mitteln, die wir haben.

Tag  
14

# Entwirf eine Torte für deinen Geburtstag



Name: .....

Farbe: .....

Form: .....

Dekorationen: .....

Zutaten:

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Entwirf deine Torte.

**TIPP**

Es gibt so viele verschiedene Möglichkeiten, kreativ zu sein.



Tag  
15

## Schreibe ein Drehbuch für eine Szene in einem Theaterstück oder Film

1. Erinnere dich an eine lustige Erfahrung, die du einmal gemacht hast.
2. Schließe deine Augen und spiele die Szene im Kopf durch.
3. Öffne ein neues Dokument in deinem Computer. Schreibe einen Titel hinein.
4. Welche Personen kommen in der Szene vor? Liste ihre Namen links im Dokument auf.
5. Schreibe eine ungefähre Version des Dialogs auf. Lies ihn laut vor und korrigiere ihn. Mach das 10 Mal!

Drucke das endgültige Skript aus und klebe es hier ein.

© .....

Würdest du deine Szene gerne in der Klasse vorspielen? Warum? Warum nicht?

.....

Würdest du einer anderen Klasse erlauben, die Szene vorzuspielen und zu filmen? Warum? Warum nicht?

.....

### TIPP

Theaterstücke, Filme und Videoclips sind durch das **Urheberrecht** geschützt. Du musst um Genehmigung bitten, wenn du sie in der Schule oder zu Hause verwenden willst.

Tag  
16

## Entwirf die Grundzüge für ein neues Videospiel

Art des Videospieles: .....

In welcher Umgebung spielt es? .....

Welche verschiedenen Levels gibt es? (*die Räume*) .....

Wer oder was befindet sich darin? (*die Gegenstände*) .....

Spielregeln: .....

Um Punkte zu erhalten: ..... Um Punkte zu verlieren: .....

Zeichne den „Raum“,  
den man am Beginn des  
Spiels sieht.

Zeige deine Spiel-Idee einem deiner Freunde.

Ist sie originell? Macht sie Spaß? Wie könntest du sie verbessern?

**Damit aus deinen Ideen ein digitales Spiel wird, musst du zu programmieren beginnen.**

**TIPP**

Videospiele kombinieren Kreativität und Technologie. Sie sind durch **Urheberrechte, Marken** und **Patente** geschützt. Millionen von Menschen auf der ganzen Welt können dank des Geldes, das sie durch diese IP-Rechte einnehmen, an der Entwicklung von Videospielen arbeiten.

# Entwurf ein Cover für ein Album

Suche ein Album, das du magst. Höre es dir an, sieh dir das Cover an und ergänze hier die Angaben.

	Album von .....	Mein Album
Titel		
Farbe		
Wörter		
Bilder		
Beschreibung		

Entwurf ein Cover für ein Album.

Drucke es aus und klebe es hier ein.



Hast du bei der Erstellung dieses Album-Covers urheberrechtlich geschütztes Material verwendet? .....

Welches? .....

**TIPP**

Das Urheberrecht schützt Songs und Musik. Auch kunstvolle Album-Covers können dadurch geschützt werden.

Tag  
18

## Schreibe eine Minisaga über eine Familiengeschichte

1. Erinnere dich an eine Geschichte, die dir ein Eltern- oder Großeltern teil erzählt hat.
2. Öffne ein neues Dokument und schreibe die Geschichte in Notizenform auf.
3. Lies sie gut durch und korrigiere sie.
4. Prüfe die Anzahl der Wörter und verkürze oder verlängere den Text, sodass er am Ende aus genau 50 Wörtern besteht.
5. Schreibe einen Titel dazu.

Eine Minisaga ist eine Erzählung, die aus genau 50 Wörtern besteht. Der Titel kann bis zu 15 Zeichen enthalten.

Drucke es aus und klebe deine Minisaga hier ein.

Besitzt du das Urheberrecht, oder die Person, die dir die Geschichte erzählt hat?

© .....

**TIPP**

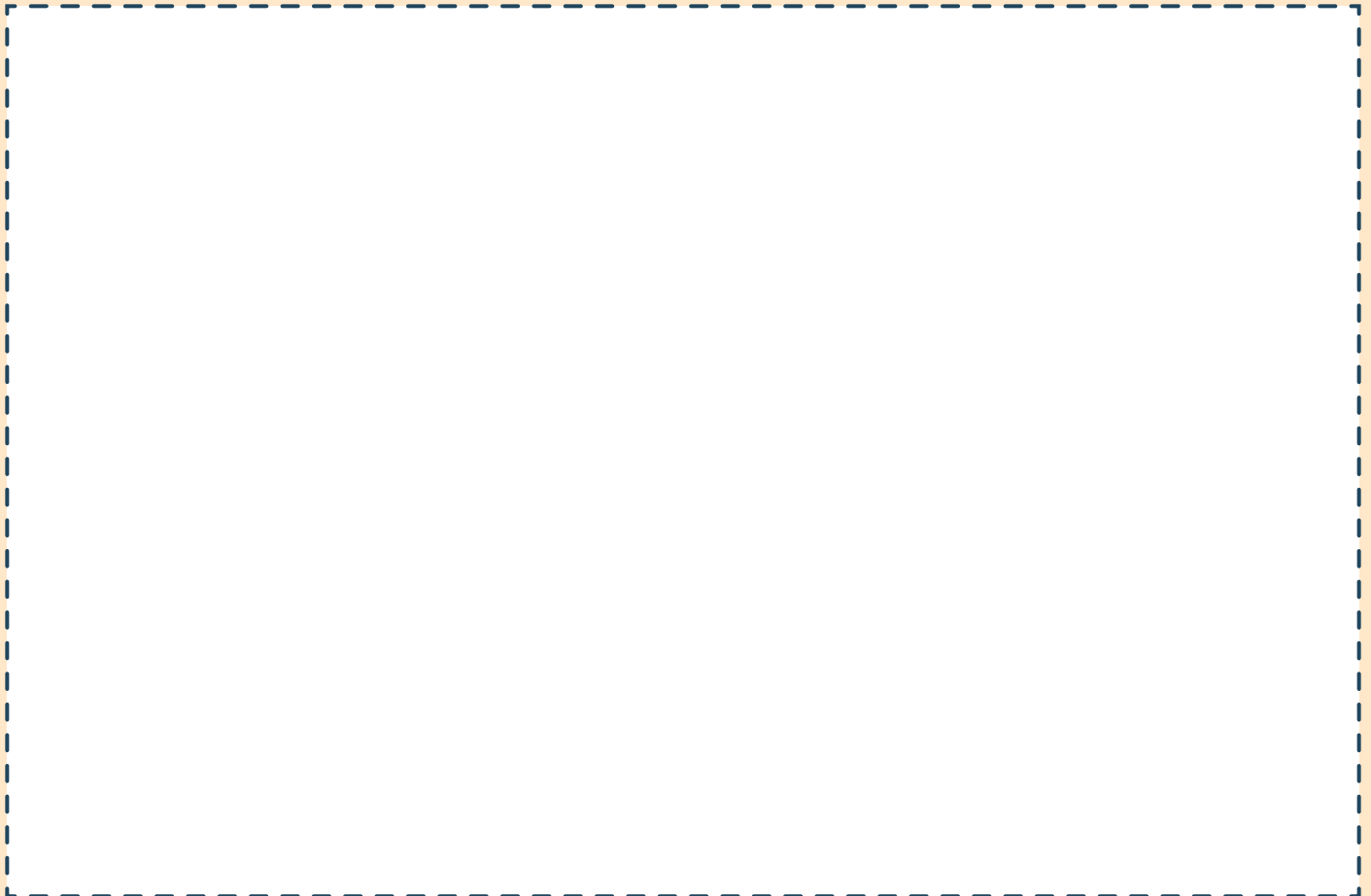
Ein künstlerisches Werk zu erschaffen ist harte Arbeit und braucht Zeit.  
Überarbeitungen sind ein wichtiger Teil des kreativen Schreibens.

Tag  
19

## Schreibe und illustriere ein Gedicht

1. Welcher Wochentag ist heute? Wie fühlst du dich?
2. Suche eine Farbe aus und schreibe die Buchstaben untereinander an die linke Seite des Kästchens.
3. Beginne jede Zeile deines Gedichtes mit dem jeweiligen Buchstaben, der links davon steht.
4. Schreibe in jeder Zeile einen Gedanken auf, der mit dem Wochentag verbunden ist. Verwende einen Bleistift.
5. Lies es laut vor und korrigiere es einige Male.
6. Zeichne die Buchstaben vorsichtig nach und füge ein paar Bilder hinzu.

Bei einem Akrostichon ergibt sich aus dem ersten Buchstaben jeder Zeile ein Wort (nach unten hin gelesen).



© .....

### TIPP

Beginne mit einem einfachen Wort oder Gedanken, damit die Kreativität ins Fließen kommt.

Tag  
20

## Nutze die Natur zur Inspiration für ein Modedesign

1. Wähle ein Tier, eine Pflanze oder ein Insekt, das du schön oder interessant findest.

2. Skizziere diese Eigenschaften:

Farben



Muster



Formen



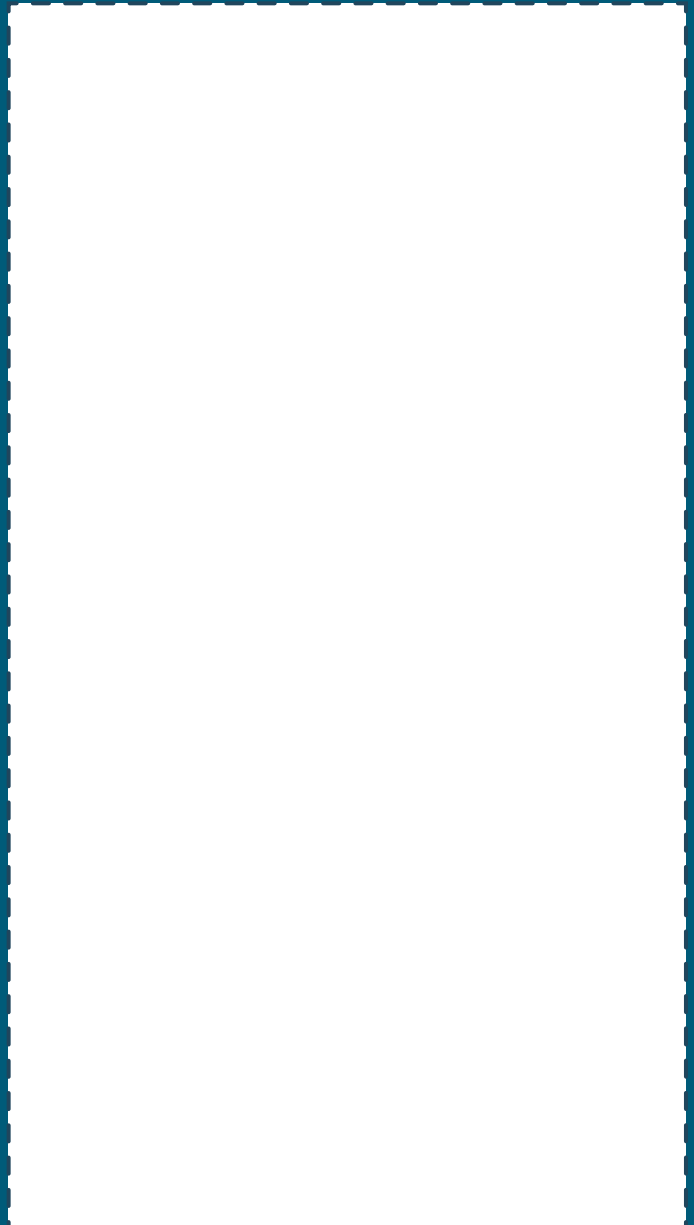
Arten



Oberflächenstruktur



3. Verwende diese Eigenschaften zur Inspiration für ein Design.



Eine genaue Beobachtung der Natur kann zu Innovationen und neuen Produkten führen. Viele zeitgenössische Wissenschaftler und Ingenieure nutzen die Bionik, um ihre Designs und Erfindungen zu verbessern.

**TIPP**

Stoffmuster sowie die Form und das Aussehen von Kleidungsstücken können als **Designs** (Geschmacksmuster) eingetragen werden.

Tag  
21

## Etwas für die Zukunft erschaffen

Um etwas erfinden zu können, identifizieren Erfinder zunächst das Problem, denken sich dann kreative Möglichkeiten für eine Problemlösung aus und arbeiten hart an der Realisierung ihrer Ideen.

Schreibe drei globale Probleme auf, die dir Sorgen bereiten.

1

2

3

The image shows three pairs of interlocking puzzle pieces arranged vertically. Each pair consists of two white puzzle pieces with dashed black outlines. To the left of each pair is a teal circle containing a white number: '1' for the top pair, '2' for the middle pair, and '3' for the bottom pair. The puzzle pieces are intended for writing down global problems.

Arbeite mit Freunden zusammen. Finde durch Brainstorming Ideen für Lösungen.

Könntest du eine deiner Ideen entwickeln?

### TIPP

Erfindungen können das Leben verbessern, daher müssen wir Leute dazu anregen, Neues zu erfinden. **Patente** ermutigen Erfinder, an weiteren Erfindungen zu arbeiten, weil sie verhindern, dass sich jemand anderer die Erfindung aneignet.



GRATULATION!  
DU HAST DICH  
AN  
**KREATIVITÄT**  
*GEWÖHNT*

An welcher dieser Tätigkeiten hattest du am meisten Freude? Warum?

Welche deiner Ideen in diesem Tagebuch ist deiner Meinung nach die beste? Warum?

Wie wirst du nach Abschluss dieses Tagebuchs weiterhin kreativ bleiben?  
(Du könntest zum Beispiel einen Zeichenblock kaufen, dich einer Programmierergruppe anschließen oder deinen eigenen Blog starten usw.)







**Fülle dieses Zertifikat aus und sende es an uns, um eine Belohnung zu erhalten.**



**Abschlusszertifikat**

# Kreativitätstagebuch

Name .....

Klasse .....

*Zur erfolgreichen Fertigstellung  
des 21-Tage-Kreativitätstagebuchs  
am ..... (Datum)*

Unterzeichnet und zertifiziert durch

.....

Lehrer/in

.....

und/oder

Elternteil

**Senden an:**

IPinEducation@euipo.europa.eu

**Weitere Informationen und Links:**

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/de/home>

<http://www.ideaspowered.eu/en/ip-basics>

<https://euipo.europa.eu/knowledge/course/view.php?id=1738&lang=de>

**Kontaktdaten für weitere Auskünfte:**

[IPinEducation@euipo.europa.eu](mailto:IPinEducation@euipo.europa.eu)