



Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)

Der Verlag räumt Ihnen mit dem Kauf des ebooks das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Der Verlag schützt seine ebooks vor Missbrauch des Urheberrechts durch ein digitales Rechtemanagement. Bei Kauf im Webshop des Verlages werden die ebooks mit einem nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichen individuell pro Nutzer signiert.

Bei Kauf in anderen ebook-Webshops erfolgt die Signatur durch die Shopbetreiber. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Tanja Wehr

Die Sketchnote Starthilfe – Neue Bilderwelten

**Umfangreicher Business- und
Sketchnote-Bildwortschatz**



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-95845-508-5

I. Auflage 2018

<http://www.mitp.de>

E-Mail: mitp-verlag@sigloch.de

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2018 mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

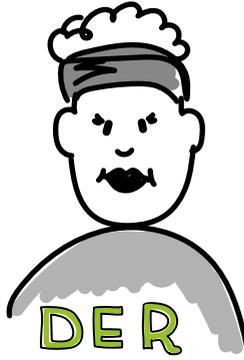
Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Lektorat: Sabine Schulz

Sprachkorrektur: Petra Heubach-Erdmann

Covergestaltung: Tanja Wehr

Satz: Petra Kleinwegen



KLEINER

Tipp DER Autorin

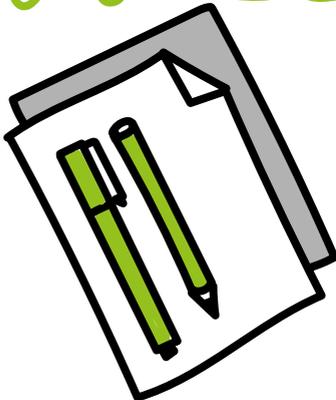
Die neuen Bilderwelten in diesem Buch sollen dir zeigen, wie einfach es ist, schnell und stressfrei kleine Icons zum Leben zu erwecken. Hab bitte keine Scheu, sondern leg dir Stift und Papier hin und zeichne mit.



Es gibt kein Richtig oder Falsch und jeder Stift, auch ein alter Werbegeschenkkuli, ist der richtige, um loszulegen.

Viel Spaß und LOS GEHT'S!

Tanja



Ach ja: Materialtipps findest du auf meiner Webseite:
www.sketchnotelovers.de

Bei Instagram findest du mich und einen kleinen Einblick in alles, was ich sonst so mache:
[@sketchnotelovers](https://www.instagram.com/sketchnotelovers)

INHALT

Übersicht aller Bildsymbole 8

Einleitung 20

Vorneweg gesagt 20

Was dich in diesem Buch erwartet 21

Aufbau des Buches 22

Die Kategorien der Bildsymbole 23

Tipps für den Start 26

Über die Autorin 28



Kapitel 1 Hilfsmittel, Menschen & Mimik 29

Hilfsmittel 30

Linien 31

Aufzählungszeichen 32

Pfeile 34

Eckbefestigungen 38

Rahmen & Banner 39

Menschen 42

Mimik 44



Kapitel 2 Bilderwelten

Die Idee der Bilderwelten 48

Orientierungshilfe zu den Bilderwelten 49

Alle Bilderwelten	50		
Baustelle	50	Musik	127
Café	57	Neue Arbeit	132
Feiertage	63	Pflanzen	140
Finanzen & Büro	67	Rezepte	146
Garten	72	Schule	152
Geschichte	79	Spielzeug	157
Kleidung & Gesicht	85	Technik	163
Krimi	91	Tiere	167
Küche	97	Urlaub	174
Kunst	103	Veranstaltung	181
Länder	108	Verkehr	188
Landschaften	115	Vintage	194
Möbel	120		



Kapitel 3 **Farbe und Schatten** **200**



Kapitel 4 **Die eigene Bildsprache** **204**

Die wichtigen Symbole finden	205
Die eigene Bildsprache entwickeln	208
Routine entwickeln	213
Bilderanzahl und Verteilung	214
Schrift	217



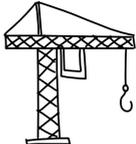
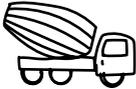
Kapitel 5 **Übungen** **218**

Literaturtipps	226
Danksagung	228
Index	231

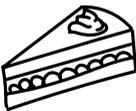
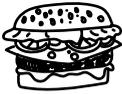
Übersicht aller Bildsymbole

Dieses Bilder-Inhaltsverzeichnis zeigt dir im Überblick alle Bildvokabeln, die du in diesem Buch findest, nach den einzelnen Bilderwelten sortiert. Zu allen Bildern findest du in Kapitel 2 die detaillierten Strich-für-Strich-Anleitungen sowie die dazugehörigen Einsatzmöglichkeiten.

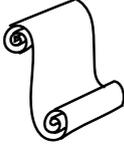
BAUSTELLE: Seite 50-56

BAGGER 	SCHILD MIT LICHT 	KREISSÄGE 	WARNWESTE 	SCHUTZHELM 	BAUKRAN 
PRESSLUFT-HAMMER 	WARN-AUFSTELLER 	KIPPLASTER 	DISRUPTIVER BAGGER 	BETON-MISCHER 	BOHR-MASCHINE 

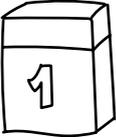
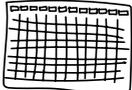
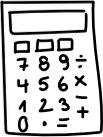
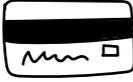
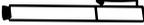
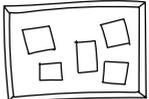
IM CAFÉ: Seite 57-62

KAFFEE-/TEETASSE 	MILCHSHAKE 	KAFFEE-KANNE 	TORTENSTÜCK 	LATTE MACCHIATO 	EISBECHER 
CUPCAKE 	COFFEE TO GO 	ZUCKER-STREUER 	BURGER 		

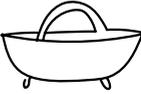
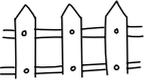
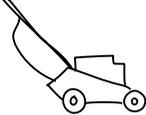
FEIERTAGE: Seite 63-66

CHRISTBAUM-KUGELN 	GESCHENK 	WEIHNACHTS-BAUM 	SCHNEE-FLOCKE 	WUNSCH-ZETTEL 	HALLOWEEN-KÜRBIS 
HEXENHUT 	SPINNENNETZ 	OSTERHASE 	GIRLANDE 		

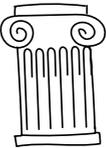
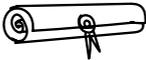
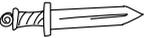
FINANZEN & BÜRO: Seite 67-71

TERMIN 	JAHRES-PLANER 	TASCHEN-RECHNER 	LAPTOP 	GELDKARTE 	PAPIERKORB 
TO-DO-LISTE 	TACKER 	STIFT MIT KAPPE 	KUGEL-SCHREIBER 	SCHREIB-BLOCK 	PINNWAND 
STOPPUHR 	WECKER 	STANDUHR 			

IM GARTEN: Seite 72-78

DÜNGE-MITTELSACK 	RASEN/GRAS 	ERNTEKORB 	SCHLAUCH 	GUMMI-STIEFEL 	HARKE 
GARTENZAUN 	ROSEN-SCHERE 	SCHÄUFEL-CHEN 	RASENMÄHER 	VOGELHAUS 	SCHUBKARRE 

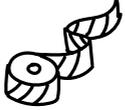
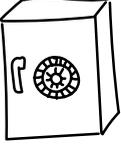
GESCHICHTE: Seite 79-84

GLADIATO-RENHELM 	SÄULE 	KRONE 	LORBEER-KRÄNZ 	LYRA 	SCHRIFTROLLE 
SCHWERT 	WIKINGER-HELM 	SCHILD 	STREITÄXT 	AMPHORE 	DINOSAURIER 

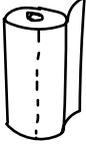
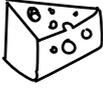
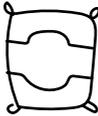
KLEIDUNG & GESICHT: Seite 85-90

SOCKEN 	HEMD 	SNEAKER 	PUMPS 	T-SHIRT 	KORSAGE 
HOSE 	GÜRTEL 	PANTOFFELN 	HANDSCHUHE 	AUGE 	MUND 
NASE 	OHREN 				

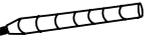
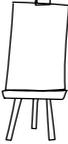
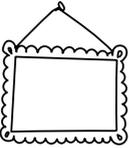
KRIMI: Seite 91-96

BUCH 	FINGER- ABDRUCK 	LUPE 	FUSSSPUREN 	REVOLVER 	BLAULICHT 
ABSPERR- BAND 	VORHÄNGE- SCHLOSS 	SAFE 	DIETRICH 	GEFÄNGNIS 	

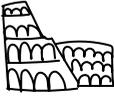
KÜCHE: Seite 97-102

VORRATSGLAS 	MIKROWELLE 	BRATEN 	KÜCHENROLLE 	TOILETTEN-PAPIER 	KÄSE 
WURST 	MILCHTÜTE 	STEAK 	PAPRIKA 	BIRNE 	AUBERGINE 
ZUCCHINI/ GURKE 	BANANE 	TOMATE 	APFEL 	KIRSCHKE 	SCHOKOLADE 
BONBON 	MEHL 	ZUCKER 			

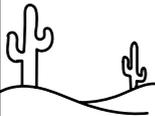
KUNST: Seite 103-107

PINSEL 	PALETTE 	TUBE 	STIFT 	MARKER 	STAFFELEI 
BILDER- RAHMEN 	SKULPTUR 	MONA LISA 			

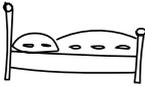
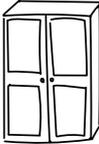
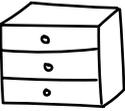
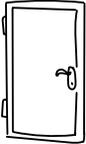
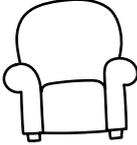
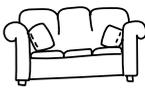
LÄNDER: Seite 108-114

ITALIEN		GRIECHENLAND		ENGLAND	
PIZZA	VESPA	KOLO SSEUM	TEMPEL	OLIVEN	BIG BEN
					
ENGLAND		FRANKREICH		AMERIKA	
REGENSCHIRM	TEETASSE	ROTWEIN	BAGUETTE	EIFFELTURM	FOOTBALL
					
AMERIKA		ASIEN			
ZYLINDER	HOTDOG	TAKE AWAY	PAGODE	GLÜCKSKEKS	
					

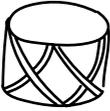
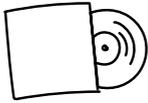
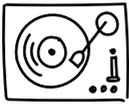
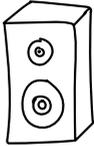
LANDSCHAFTEN: Seite 115-119

WÜSTE	FLUSSLANDSCHAFT	EISBERGE	ÄGYPTEN	PALMENINSEL	BRÜCKE
					
STADT	MEER	BERGMASSIV	WALDHÜGEL		
					

MÖBEL: Seite 120-126

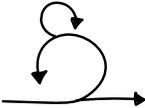
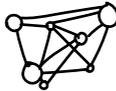
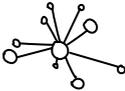
BETT 	SCHRANK 	KOMMODE 	TÜR 	STUHL 	TISCH 
SESSEL 	HOCKER 	SOFA 	REGAL 	LAMPE 	

MUSIK: Seite 127-131

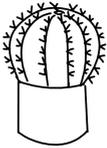
PAUKE/ TRÖMMELE 	GEIGE 	TROMPETE 	STIMMGABEL 	METRONOM 	SCHALL- PLATTE 
PLATTEN- SPIELER 	AUDIO 	LAUT- SPRECHER 	NOTEN 		

NEUE ARBEIT: Seite 132-134

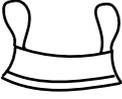
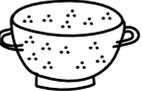
DIGITALISIE- RUNG 	SMARTHOME 	DATEN- SICHERHEIT 	CLOUD 	CLOUD- NETZWERK 	INSTAGRAM 
---	--	---	--	---	---

FACEBOOK 	LIKE 	TWITTER 	PINTEREST 	SKYPE 	GOOGLE PLUS 
GAMIFICATION 	E-MAIL 	AGILITÄT 	BUG 	GUTES NETZWERK 	SCHLECHTES NETZWERK 
BIG DATA 	SELBSTFAHRENDES AUTO 	INNOVATION 			

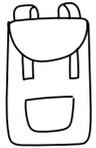
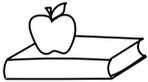
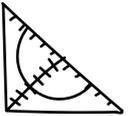
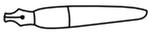
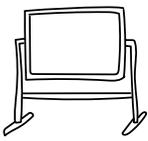
PFLANZEN: Seite 140-145

WÜSTEN-KAKTUS 	SCHWIEGER-MUTTERSTUHL 	KAKTUS IM ÜBERTOPF 	NADELBAUM 	BONSAI 	FLEISCH-FRESSENDE PFLANZE 
SUKKULENTE 	SETZLING 	MONSTERA-BLATT 	WURZELN 		

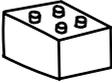
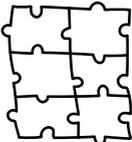
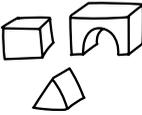
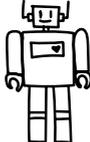
REZEPTE: Seite 146-151

<p>WIEGEMESSER</p> 	<p>KÜCHENMASCHINE</p> 	<p>SCHNEIDEBRETT</p> 	<p>TORTENPLATTE</p> 	<p>SPRITZBEUTEL</p> 	<p>ZITRONENPRESSE</p> 
<p>REIBE</p> 	<p>KOCHBUCH</p> 	<p>SCHNEEBESEN</p> 	<p>KOCHLÖFFEL</p> 	<p>TEIGSCHABER</p> 	<p>KELLE</p> 
<p>WAAGE</p> 	<p>SIEB</p> 				

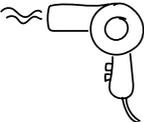
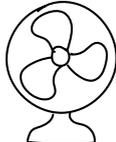
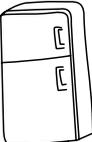
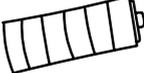
SCHULE: Seite 152-156

<p>SCHULRÜCKSACK</p> 	<p>SCHULGEBÄUDE</p> 	<p>BUCH & APFEL</p> 	<p>ZIRKEL</p> 	<p>GEODREIECK</p> 	<p>FÜLLER</p> 
<p>WACHSMALSTIFT</p> 	<p>RADIERGUMMI</p> 	<p>TAFEL</p> 	<p>KARTENSTÄNDER</p> 	<p>SCHULKLINGEL</p> 	

SPIELZEUG: Seite 157-162

LEGO 	PUZZLE 	BAUKLÖTZE 	TEDDY 	SPIELKARTEN 	EXPERIMENTIERKÄSTEN 
BALLON 	ROBOTER 	QUIETSCHENTE 	BALL 	SCHAUKELPFERD 	WÜRFEL 

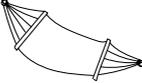
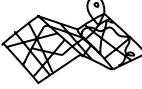
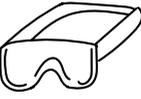
TECHNIK: Seite 163-166

FÖHN 	VENTILATOR 	KÜHLSCHRANK 	MIXER 	SMARTPHONE 	E-READER 
STECKERLEISTE 	BATTERIE 	PLATINE 			

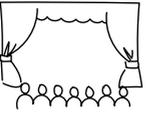
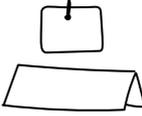
TIERE: Seite 167-173

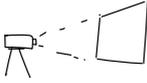
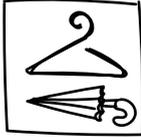
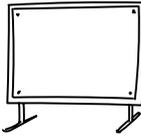
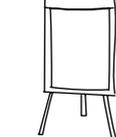
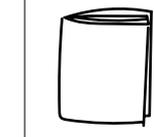
EULE 	SCHILDKRÖTE 	FISCH 	MAULWURF 	SCHNECKE 	SCHLANGE 
KATZE 	SCHWEIN 	WOLF IM SCHAFSPELZ 	TROJANISCHES PFERD 	LÖWE 	

URLAUB: Seite 174-180

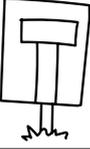
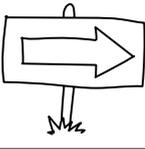
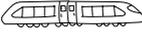
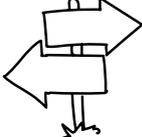
DECKCHAIR 	HÄNGEMATTE 	FLIPPLOPS 	KARTE 	KOFFER 	SONNENSCHIRM 
BITTE NICHT STÖREN 	WINDDRACHE 	TAUCHERBRILLE 	KOKOSNUSS MIT STROHHALM 		

VERANSTALTUNG: Seite 181-187

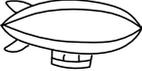
THEATERBÜHNE MIT VORHANG 	MIKROFON 	SCHEINWERFER 	SEKTFLASCHE UND SEKTGLÄSER 	ROLL-UP 	NAMENSCHILD 
---	---	---	---	--	---

BEAMER 	GARDEROBE 	KEYNOTE 	METAPLAN-WAND 	FLIPCHART 	PROGRAMM-HEFT 
---	--	--	--	--	---

VERKEHR: Seite 188-193

SACKGASSE 	EINBAHN-STRASSE 	STOPPSCHILD 	SEGELSCHIFF 	ICE 	MOTORRAD 
TANDEM 	BUS 	LKW 	AUTOBAHN-SCHILD 	WEGWEISER 	

VINTAGE: Seite 194-199

ZEPPELIN 	TAUCHER-HELM 	HOCHRAD 	SHERLOCK HOLMES MÜTZE 	MONT-GOLFIÈRE 	GRAMMO-PHON 
FEDER UND SCHRIFTRÖLLE 	ZYLINDER 	SCHREIB-MASCHINE 	HANTEL-STANGE 	DAMPFLOK 	

EINLEITUNG

Vorneweg gesagt

Das Erste, was ich loswerden möchte, ist ein riesiges **DANKE** an all die vielen Menschen, die die »Sketchnote Starthilfe« gekauft, mir E-Mails geschrieben und mir ihre Werke gezeigt haben. Das freut mich jedes Mal sehr.

Der am häufigsten geäußerte Wunsch in diesen Mails oder Nachrichten ist der nach mehr Bilderwelten. Das macht mich natürlich glücklich, denn es zeigt, dass mein Konzept, mithilfe von einfachen zweifarbigen Strich-für-Strich-Visualisierungen Menschen wieder ans Zeichnen heranzuführen, funktioniert hat.

Du hältst nun also die Fortsetzung in Händen, die sich vollkommen auf die Bilder konzentriert und über zwanzig neue Bilderwelten beinhaltet, die sich für Sketchnotes, Flipcharts und Visualisierungen aller Art eignen.



Was dich in diesem Buch erwartet

Viele Visualisierungsarten (Sketchnotes, Flipcharts, Präsentationen) bestehen meistens aus einer Mischung aus Schrift und Bild. Während in dem »Sketchnote Handbuch« von Mike Rohde ausführlich erklärt wird, was Sketchnotes sind und wie man sie nutzt, ging es in der »Sketchnote Starthilfe« darum, den Schritt von der Theorie in die Praxis zu erleichtern. Besonders wichtig ist mir aber immer, dass meine Workshop-Teilnehmer und Leser ihre Hemmungen verlieren und mit Spaß und stressfrei wieder lernen, wie sie Bildsprachesymbole zeichnen können, ohne viel nachzudenken. Daher ist auch in diesem Buch wieder die bewährte zweifarbige Strich-für-Strich-Methode des ersten Bands am Start. Alle Objekte kannst du mithilfe der Grundformen nachzeichnen, so wie Mike Rohde es in seinem ersten Buch zeigt:



Mit Kreis, Rechteck, Dreieck, Linie und Punkt kannst du alles erschaffen, was du dir vorstellen kannst.

Oder du hältst dich an Doug Neill, der sagt, wer schreiben kann, kann auch zeichnen, weil jedes Objekt aus Kurve, Gerade oder Punkt, in unterschiedlicher Art kombiniert, besteht.

CABHI

Das Besondere bei meinen Büchern sind die **zusammenhängenden Bilderwelten** aus einem Themenbereich. Sie bieten einen wunderbaren Nährboden für Analogien und Metaphern, das große Gesamtbild, aber auch für Storytelling. Das macht jede Form der Visualisierung nachhalti-

ger und verständlicher. Teams können so gemeinsame Bilder kreieren und sich mit ihren Gedanken und Ideen im Prozess verorten. Einzelarbeiter verlaufen sich nicht so leicht in der eigenen Ideenwelt und können auch für andere Informationen verständlicher aufbereiten.

Die bunte Mischung der Themen in diesem Buch ist durch Rückmeldungen von Lesern des ersten Buches entstanden. Es enthält Ideen, die ich ohnehin schon hatte, die aber nicht mehr in die Starthilfe gepasst haben, und nimmt Anregungen von Workshop-Teilnehmenden und Menschen aus meinem Umfeld auf. Ich hoffe sehr, dass es für jeden viele neue Welten gibt, die nützlich sind und beim Nachzeichnen Spaß machen.

Das gelingt übrigens auch all denen, die sagen, dass sie nicht zeichnen können :). Ausreden gibt es keine mehr, und wenn heute dein erster Schritt in die Welt des Visualisierens stattfindet oder du deine Fertigkeiten noch ein wenig verbessern willst, gibt es von mir noch ein paar Tipps für den richtigen Start.

Aufbau des Buches

Dieses Buch konzentriert sich auf die Art von Bildsymbolen, die einfach, stressfrei und schnell zu zeichnen sind.

In **Kapitel 1** findest du zunächst einige Hilfsmittel, die du zusätzlich zu den Bildsymbolen immer brauchen kannst wie Linien, Aufzählungszeichen, Eckbefestigungen, Rahmen und Banner. Und da auch gezeichnete Männchen eine Sketchnote lebendig machen können, findest du in diesem Kapitel dazu ein paar Beispiele sowie Gesichter, die mit ihrer Mimik verschiedene Emotionen darstellen können.

In **Kapitel 2** geht es dann an den Kern der Sache. In 25 Bilderwelten zeige ich dir zusammenhängende Bildsymbolgruppen mit meinen schon in der Starthilfe verwendeten und bewährten zweifarbigen Strich-für-Strich-Anleitungen.

Anschließend gibt es in **Kapitel 3** noch ein paar hilfreiche Hinweise zum Einsatz von Farbe und Schatten.

Kapitel 4 gibt dir noch ein paar Tipps mit auf den Weg, wie du deine eigene Bildsprache finden kannst.

Kapitel 5 enthält Übungen, die dir helfen sollen, am Ball zu bleiben.

Anschließend findest du den bewährten Index, den wir im Vergleich zum ersten Buch noch verbessert haben, damit du noch einfacher findest, was du suchst, und der dir zugleich als Inspiration dienen soll.

Die Kategorien der Bildsymbole

Kategorien klingt fast ein wenig hochtrabend, aber ich teile alle Bildsymbole in vier Bereiche:



Reale Objekte

Ein gezeichneter Apfel steht für einen Apfel. Ein Diamant für einen Diamanten. Das ist die einfachste Gruppe.

Abstrakte Begriffe

Ein gezeichneter Apfel steht als Metapher für Gesundheit. Ein Diamant für Werte. Hier ist es schon schwieriger, etwas Passendes zu finden, denn du musst reale Objekte auswählen, die für andere Menschen auch passen. Wenn du bei Erfolg an einen Bumerang denkst, weil du gerade zum ersten Mal erfolgreich einen gefangen hast, wird ein Dritter das Bild nicht unbedingt verstehen oder assoziiert Misserfolg oder gar Schmerzen mit dem Symbol.

Dieses Buch konzentriert sich auf diese beiden Bereiche der realen Objekte und abstrakten Begriffe. Deswegen findest du für die realen Objekte und die abstrakten Begriffe hinten im Buch den bewährten Index, in dem du alles aufgelistet findest, was auf den nächsten Seiten genannt und gezeichnet wurde. Wenn du weitere Ideen oder Interpretationsmöglichkeiten hast, ergänze doch einfach handschriftlich den Index hier im Buch.

Emotionen und Haltung

In dieser Kategorie ist alles, was mit Menschen, Mimik und Körpersprache zu tun hat. Das ist bei mir eine eigene Welt und ein eigenes Übungsfeld. Sicherlich nicht die einfachste Kategorie, mit Übung aber ein gut zu meisternder Bereich. Ein paar Menschen und Gesichter findest du in Kapitel I.

Hilfsmittel

Das ist alles, was an Rahmen, Boxen, Wolken, Bannern und Aufzählungszeichen gebraucht wird, um Visualisierungen besser verständlich zu

machen, zu gliedern und Struktur zu geben. In Kapitel I findest du dafür einige Beispiele.

Noch eins: Ist das hier ein Sketchnote-Buch?

NEIN! In diesem Buch geht es nicht darum, die Methode der Sketchnotes zu zeigen, sondern es geht vielmehr um einen Teilaspekt, der für Sketchnotes ungemein wichtig ist: das Zeichnen kleiner, einfacher und schnell abrufbarer Bildsymbole. Die gleichen Bildsymbole funktionieren aber natürlich auch für Visualisierungen auf Flipcharts oder Graphic Walls sowie Metaplanwänden oder Whiteboards.

Da ich es nicht mag, Inhalte zu wiederholen, die in anderen Büchern bereits auf eine Art veröffentlicht wurden, die ich gut finde, verweise ich im Literaturverzeichnis am Ende des Buches gerne auf geschätzte Kolleginnen und Kollegen, die bereits in meinem Sinne Bücher zu Aspekten veröffentlicht haben, die für das Oberthema Sketchnotes und Visualisierung relevant sind.



TIPPS FÜR DEN START

SOFORT ANFANGEN

Der beste Zeitpunkt zum Starten ist **genau jetzt.**

Warte nicht auf ein konkretes Projekt oder den perfekten Anlass, zeichne einfach die Symbole aus dem Buch, die dir gefallen, und schon hast du den ersten Schritt zum Visualisieren hinter dich gebracht.



EINFACH ANFANGEN

Such dir für den Anfang nicht gleich die kompliziertesten Objekte raus. Steigere **nach und nach** die Schwierigkeit und du wirst sehen, wie schnell du besser wirst.

WENIGER IST MEHR

Reduzieren und Vereinfachen sind zwei der wichtigsten Schlüsselworte für den Visualisierungsprozess. Also überleg dir gut, ob du all die Linien, die du gezeichnet hast, auch wirklich brauchst.



NIMM LOB AN



Menschen, die sehen, was du machst, werden dich mit Sicherheit loben und begeistert sein. Tu dieses Lob nicht ab! Verweise nicht auf die Dinge, von denen du denkst, dass du sie nicht gut hinbekommen hast. Freu dich stattdessen!

PERFEKTIONISMUS ADÉ

Das schließt unmittelbar an den vorhergehenden Punkt an: Viele Teilnehmende, die ich in den letzten Jahren in meinen Workshops hatte, finden immer etwas an ihren eigenen Werken zu mäkeln. Das ist so schade. Beim Visualisieren geht es nicht um Kunst, sondern darum, schnell und trotzdem verständlich etwas zu verbildlichen. Schick deinen Perfektionismus für die Dauer deines Visualisierungsprojekts in die Cafeteria.

FINDE DEINE EIGENE BILDSPRACHE



Du wirst sehen, sobald du deinen eigenen Stil gefunden hast, macht das Visualisieren noch mehr Spaß und erleichtert dein Leben. Dafür findest du jede Menge Tipps in diesem Buch.

BLEIB DRAN
HAB SPASS &

ÜBEN
üben
ÜBEN
üben# ÜBEN

Über die Autorin

Tanja Wehr hat schon immer gerne herumgekritzelt und alles mit Farbe und Formen verbessert: fand sie – verunstaltet: fand ihre Bio-Lehrerin. Die logische Konsequenz ihrer Biographie ist ihre heutige Tätigkeit. Sie ist mit ihrer Firma Sketchnotelovers ein etabliertes Mitglied in der deutschen Visualisierer-Szene. Als Trainerin mit fast 20 Jahren Erfahrung bringt sie in Inhouse-Schulungen oder freien Workshops anderen bei, die Technik der Sketchnotes zu erlernen, um so ihre Kreativität wiederzuentdecken und nutzbringend für die Innovationskultur im Unternehmen, das Festhalten komplexer Gedankengänge oder das nachhaltige Notieren wichtiger Prozesse, Projektideen oder Events anzuwenden. Daneben organisiert sie die Meetups VIZTHINK Mitte, die regelmäßig viele Visualisierungsbegeisterte zusammenbringen.

Tanja Wehr begleitet deutschlandweit Veranstaltungen als Graphic Recorderin und Sketchnoterin und verhilft zu klarerer Kommunikation und nachhaltiger Verständlichkeit. Die zunehmende Beliebtheit und Ernsthaftigkeit, mit der das Visuelle in der heutigen Welt genutzt wird, freut sie sehr. Sie ist süchtig nach TED-Talks, gutem Kaffee und würde für ein schönes Notizbuch jedes Paar Schuhe stehen lassen.

Webseite: www.sketchnotelovers.de

Instagram: @sketchnotelovers