

Themenfindung durch die Kreativitätstechnik „Denkstühle“

Quelle: <http://www.ideenfindung.de>



Beschreibung

Die Methode stammt von Walt Disney (Disney-Methode) und basiert auf dem Zusammenspiel von drei unterschiedlichen „Rollen“ beziehungsweise Charakteren:

1. dem Träumer (Visionär, Ideenlieferant)
2. dem Kritiker (Qualitäts-Manager, Controller)
3. dem Realist (Macher, Umsetzer)

Ablauf

Das Rollenspiel, die eigentliche Grundidee der ganzen Methode, kann sowohl von einer Einzelperson, aber auch im Team angewandt werden. Disney unterstützte das Rollenspiel, indem er für jede einzelne Rolle sogar jeweils einen eigenen Raum in seiner Firma schuf, der entsprechend der Rollen eingerichtet war.

Es müssen aber nicht zwingend einzelne Räume sein, es reichen zum Beispiel auch schon drei Stühle, die in verschiedenen Ecken eines Raumes gestellt werden.

Schritt 1:

Der Kreislauf, hier am Beispiel eines Teamrollenspiels erklärt, beginnt mit einem Probelauf. Die Teilnehmer schlüpfen vorab, ohne das Thema zu wissen, in die drei verschiedenen Rollen, um sich „einzuleben“. In der **Träumerecke** sollten alle an einen wunderschönen und kreativen Moment in ihrem Leben denken, um den positiven Einfluss zu spüren.

Schritt 2:

Nach einer kurzen Pause erfolgt der Wechsel zum **Realistenplatz**. Dort muss sich jeder Teilnehmer an eine persönliche Situation erinnern, die er praktisch und clever gelöst hatte.

Schritt 3:

Zum Schluss, in der **Kritikerecke**, sollte eine Situationen ins Bewusstsein geholt werden, die jeder Teilnehmer kritisch analysiert hatte.

Schritt 4:

Nach der anschließenden Ruhephase wird dem Team, durch den Moderator das zu lösende Problem bekannt gegeben.

<p>Ablauf</p>	<p>Schritt 5: Nun beginnt das eigentliche Rollenspiel. Das Team begibt sich in die Träumerecke. Die Träumer nutzen in dieser Phase ihre rechte beziehungsweise kreative Gehirnhälfte, um Visionen und Ziele zu entwickeln. Hierbei darf richtig ohne Grenzen „gesponnen“ werden, ohne Vorgaben und Einschränkungen. Jeder noch so chaotische und verrückte Ansatz ist die Chance für eine neue Idee.</p> <p>Schritt 6: Im Anschluss wandern die Teilnehmer zum Realistenplatz. Die Realisten ziehen sich mit den gewonnenen Ideen zurück und stellen sich folgende Fragen: Was muss getan oder gesagt werden? Was wird für die Umsetzung benötigt (Material, Menschen, Wissen, Techniken)? Was fühlt man bei dieser Idee? Welche Grundlagen sind schon vorhanden? Kann der Ansatz getestet werden? Die Realisten testen wirklich jede Idee, bevor diese an die Kritiker weitergegeben wird. So entpuppen sich manche auf den ersten Blick noch so unrealistischen Ideen, als wirkliche, innovative Ansätze.</p> <p>Schritt 7: An der letzten Station im Kreislauf, haben die Kritiker die Aufgabe, sich konstruktiv mit den Ideen auseinanderzusetzen. Die Analyse beinhaltet immer mindestens folgende Fragen: Was könnte verbessert werden? Was sind die Chancen und Risiken? Was wurde übersehen? Wie denke ich über den Vorschlag? Der Kreativitätsprozess gilt als abgeschlossen, wenn keine weiteren relevanten Fragen offen sind und wenn abzusehen ist, dass ein weiterer Durchlauf keine Optimierung bringt.</p> <p>Diese Methode kann wie in diesem Beispiel als Team gemeinsam erlebt werden, oder es kann die Gruppe auch vorher schon in die drei Charaktere geteilt werden. Spannend in diesem Fall ist auch immer ein Losentscheid, denn somit können unterschiedliche Rollen erlebt werden, die man sich intuitiv gar nicht zuschreiben würde.</p> <p>Arbeitet das Team hingegen ohne Rollenzuteilung zusammen, so unterstützen sich oft die TeilnehmerInnen innerhalb des Prozesses gegenseitig, indem jeder die Rolle verstärkt ausübt, in der seine/ihre persönlichen Stärken liegen. So entstehen sehr effektive und konstruktive Diskussionen, die zu neuen Lösungsansätzen führen.</p> <p>Für ein ungeübtes Team, aber auch für eine ungeübte Einzelperson, kann es sehr anstrengend werden, wenn die Ergebnisse der einzelnen Rollen nicht eindeutig abgegrenzt werden. An dieser Stelle kann ein(e) ModeratorIn unterstützend zur Seite stehen.</p>
<p>Gruppengröße</p>	<p>Einzelpersonen oder Gruppen bis höchstens 10 Personen</p>