


d.I.2 Entwicklung strategischer Stossrichtungen in drei Räumen

 <i>Gestalterische Form</i>	<i>Erfolgsfaktor</i>	<i>Strategiephase</i>
Sprache / Gesprächsformen	Generalisten- perspektive	Strategische Stoss- richtungen entwickeln

Kurzbeschreibung

Diese Methode unterstützt die Entwicklung strategischer Stossrichtungen, indem sie bewusst unterschiedliche Perspektiven und Argumentationslinien trennt. Die Teilnehmenden betrachten die infrage kommenden strategischen Stossrichtungen in drei Räumen, von denen jeder für eine besondere Sichtweise steht: Kreativität, Kritik und Umsetzung. Gedanken und Überlegungen können freier und ungehinderter fließen und so einfacher zu neuen, vielleicht auch überraschenden Lösungen beitragen.

Wirkung / Feedback durch Kundinnen und Kunden:

„Die Trennung in drei Räume ist sehr förderlich, da Ideen nicht mit kritisierenden Gedanken und Einwände vermischt und blockiert werden.“

Teilnehmende

Mindestens 3 Teilnehmende, maximal 30 Personen

Benötigte Zeit

ca. 1 Stunde

Räumliche Erfordernisse

Idealerweise drei Räume, alternativ ein grosser Raum, der sich mit Stellwänden in drei „Unterräume“ aufteilen lässt.

Vorbereitung, Hilfsmittel

Drei Stellwände für das Arbeiten in den unterschiedlichen Räumen
Evtl. zusätzliche Stellwände, um einen grossen Raum in „Unterräume“ einzuteilen
Papierbögen für die Stellwände
Schreiber, Farbstifte, Malkreiden, Zeitschriften mit Bildern (für Collagen), Klebstifte, Scheren

Die drei Räume können auch für die jeweilige Rolle vorbereitet werden: beispielsweise den Träumer-Raum mit Dingen dekorieren, die Fantasie und Inspiration der Teilnehmenden anregen. Im Kritiker-Raum könnten Denksportaufgaben (Sudoku, Zahlenrätsel etc.) die Teilnehmenden einstimmen, im Macher-Raum könnten die Teilnehmenden mit Landkarten und Wegweisern darauf eingestimmt werden, Lösungswege zu entwickeln.

Wenn bereits Ideen zu den strategischen Stossrichtungen vorhanden sind, sollten diese unbedingt in allen drei Räumen sichtbar sein, z. B. ausgedruckt und an der Pinnwand aufgehängt.

☑ **Voraussetzungen**

Die Teilnehmenden sollten jede Rolle oder zumindest die eine Rolle einnehmen, die ihnen vom Naturell her am ehesten liegt. Verbesserer und Perfektionisten gehen häufig in den Kritikerraum, kreative und kommunikative Teilnehmende eher in den Träumer-Raum. Die anschließenden Diskussionen können so zu fruchtbaren Ergebnissen führen.

1. **Schritt** (5 Minuten): Einführung

„Wir haben hier drei Räume, in die Sie gleich gehen. Der eine Raum ist der Träumer-Raum. Hier spinnen Sie Ideen, gehen verschiedenen Stossrichtungen nach oder entwickeln neue Stossrichtungen. Der zweite Raum ist der Kritiker-Raum. Hier analysieren Sie diese Stossrichtungen. Sie fragen sich, was sich dagegen anführen liesse, beziehungsweise welche Hindernisse sich auftun könnten. Der dritte Raum ist der Macher-Raum. Hier suchen Sie nach realistischen Wegen, Ihre Stossrichtungen umzusetzen und die Träume aus dem ersten Raum Wirklichkeit werden zu lassen.“

Gehen Sie zunächst gemeinsam in den ersten Raum, den Träumer-Raum.“

2. **Schritt** (10 Minuten): Stossrichtungen im Träumer-Raum

„Sammeln Sie die Stossrichtungen, die Ihnen spontan in den Sinn kommen, halten Sie diese auf der Pinnwand fest – schriftlich oder auch mit Bildern, Zeichnungen, Farben verdeutlicht und visualisiert.“

3. **Schritt** (15 Minuten): Stossrichtungen aus den anderen Räumen

Nachdem Sie die ersten Ideen gesammelt haben, gehen nun einige Teilnehmenden

de in den Kritiker-Raum und andere in den Macher-Raum, entsprechend ihrem Naturell oder Interesse. Ein paar Teilnehmende verbleiben im Träumer-Raum und spinnen an den ersten Ideen weiter oder entwickeln neue. Die Teilnehmenden im Kritiker-Raum analysieren die im Träumer-Raum entwickelten Ideen und Stossrichtungen und sammeln mögliche Hindernisse. Im Macher-Raum werden Umsetzungspläne für die Stossrichtungen geschmiedet.

4+ **Schritt** (ca. 20 Minuten): Reflexion der Stossrichtungen in verschiedenen Räumen

Die Teilnehmenden wechseln nun frei zwischen den verschiedenen Räumen, prüfen und ergänzen im Macher-Raum, was für das Umsetzen einer Stossrichtung noch benötigt wird, führen im Kritiker-Raum einen Check-up zu Chancen und Risiken durch, und gehen zwischendurch immer wieder in den Träumer-Raum zurück, um zu prüfen, ob sie aus den Erkenntnissen aus den anderen beiden Räumen noch neue Stossrichtungen erkennen.

Wenn sie möchten, können die Teilnehmenden die Räume auch mehrfach wechseln. Die Räume sollten so lange durchlaufen werden, bis eine passende Anzahl an Stossrichtungen entwickelt wurde.

? **Auswertungsfragen**

Welche Stossrichtungen haben wir entwickelt, was sind die Hauptstossrichtungen? Welche neuen Erkenntnisse zu unseren strategischen Stossrichtungen haben wir gewonnen?

➔ **Nächste Schritte**

Auswahl strategischer Stossrichtungen


👤 **Varianten**

Gruppengrösse und Anzahl der Durchläufe variieren

! **Tipps**

Die Moderation sollte darauf achten, dass die Perspektiven der drei Räume

deutlich getrennt werden, so sollte z. B. im Kritiker-Raum nicht nach Ideen und Stossrichtungen gesucht oder im Träumer Raum sollte nicht kritisiert werden. Das geschieht anschliessend im nächsten Raum oder in einem weiteren Durchgang.

 **Weiterführende Literatur/Links**

Dilts, R., B.; Epstein, T.; Dilts, R., W. (1994): *Know-how für Träumer. Strategien der Kreativität. NLP & Modellierung. Struktur der Innovation.* Paderborn: Junfermann Verlag.