

Kreativ in Großgruppen

Die 6-20-1 Methode – vernetzt zu neuen Ideen

von Bernhard Wolff

Der Trend auf Tagungen ist deutlich: Vernetzung, Ideenfindung und offener Austausch erobern die Agenda. Der Grund ist einfach: die Organisation soll innovativer werden. Und eine Tagung ist die beste Gelegenheit, geeignete Formen der Kommunikation und Zusammenarbeit erlebbar zu machen. Die hier vorgestellte 6-20-1 Methode ist eine logistisch sehr einfache und dennoch wirksame und motivierende Methode für große Gruppen.

Kurzbeschreibung

6-20-1 steht für „sechs Teilnehmer, zwanzig Minuten, eine Frage“. Das Plenum wird in Gruppen á sechs Teilnehmer aufgeteilt, die für zwanzig Minuten an einem Stehtisch zusammenkommen und an einer Idee arbeiten. Die Ergebnisse werden abschließend im Plenum präsentiert. Die Methode ist bei jeder Teilnehmerzahl und in fast jeder räumlichen Situation anwendbar. Im Gegensatz zu ähnlichen Methoden wie dem World Café sind keine Tischmoderatoren und keine Einweisungen im Vorfeld notwendig. Die besondere Qualität der 6-20-1 Methode liegt in ihrem „sportlichen“ Charakter. Die durchmischten Gruppen versuchen sich in ihrem Ideenreichtum gegenseitig zu übertreffen. Denn jeder weiß: Gleich wird sich unser Ergebnisse auf der Bühne und vor aller Augen behaupten müssen. Der Gesamtablauf dauert je nach Teilnehmerzahl und Wegen ca. 60-90 Minuten.

Anforderungen und Logistik

Die räumlichen Anforderungen sind einfach: Sie brauchen pro 6 Teilnehmer einen Stehtisch - oder eine ähnliche Gelegenheit, als Kleingruppe zu arbeiten. Die Tische stehen entweder im äußeren Bereich des Plenums oder auf einer anderen freien Fläche der Location und sind gut sichtbar nummeriert. Die Teilnehmer ziehen ihre jeweilige Tischnummer per Los, so dass maximale Durchmischung erreicht wird. Auf den Tischen liegt jeweils eine große Pappe mit Eddings und Markern, zudem Notizzettel und Stifte. Besonders gut geeignet sind Pappen, an deren Rückseite bereits ein aufklappbarer Aufsteller angebracht ist, so dass die Ergebnisse später aufgestellt werden können. Die Instruktion durch einen Moderator findet im Plenum statt und wird mit einer PPT unterstützt. Für die Ergebnispräsentation benötigen Sie Handmikrofone.

Ablauf im Einzelnen

1. Instruktion und Spielregeln (ca. 10min)

Die erste Phase ist die Instruktion im Plenum. Dieser Instruktion kann ein Warm-Up vorausgehen, das die Teilnehmer auf kreatives Arbeiten einstimmt – zum Beispiel ein geeigneter Impulsvortrag. Danach gibt der Moderator die Spielregeln bekannt, die als Bullets auf einem Chart zusammengefasst sind:

6 Teilnehmer an einem Tisch
Tischnummer = Losnummer
Insgesamt 20 Minuten Zeit
Davon etwa 15 Minuten Brainstorming
Dann die beste Idee auf die Pappe
Bild und Text, groß und plakativ
Bitte einen Tischsprecher festlegen
Tischsprecher bringt die Pappe mit
Kurzpräsentation in 30 Sekunden
(Hinweis für Redaktion: Bullets können separat in einem Kasten oder wie auf einem PPT-Chart dargestellt werden)

Wichtig ist, dass die Teilnehmer verstehen, dass sie am Tisch zunächst viele alternative Ideen spinnen können, dafür liegt das Notizpapier bereit, dass dann aber nur eine Idee als Ergebnis auf die Pappe kommt. Diese favorisierte Idee ist in Bild und Text festzuhalten - natürlich entsprechend der kurzen Zeit sehr skizzenhaft und in Stichworten. Zeigen Sie den Teilnehmern möglichst ein paar Beispiele. Und kündigen Sie an, dass diese Ergebnisse später von einem Tischsprecher in Kurzform präsentiert werden. Falls Sie eine wirklich große Gruppe mit Dutzenden Tischen sind, zeigen Sie einen Raumplan oder erläutern Sie, wo welche Tische zu finden sind. Erst wenn alles zum Ablauf gesagt ist, lassen Sie die Katze aus dem Sack: die eigentliche Aufgabe, die kreative Fragestellung.

2. Kreative Aufgabenstellung (5min)

Eine inspirierende Aufgabe ist das Erfolgsgeheimnis jeder Kreativsession. Definieren Sie eine Aufgabe, die den Teilnehmern bildliches Denken und konkretes Brainstormen ermöglicht und zu einem visualisierbaren Ergebnis führt. Zum Beispiel: „Stellen Sie sich vor, Hollywood dreht einen Blockbuster über unsere Strategie. Wie heißt der Film? Und wie sieht das Plakat aus?“ Oder falls

Ihre Teilnehmer die Anforderungen der Zukunft reflektieren sollen: „Welchen Beruf müssen wir bei uns erst noch erfinden, um auch in Zukunft erfolgreich zu sein?“ Vermeiden Sie Aufgaben, die allgemein und unverbindlich sind. Also: „Wie sehen Sie die aktuellen Herausforderungen unserer Branche?“ Wiederholen Sie die Aufgabe mehrfach, bevor Sie die Teilnehmer an die Tische entlassen. Erinnern Sie daran, dass ein Tischsprecher bestimmt wird, der die Ergebnispappe mitbringt und präsentiert. Und bitten Sie um pünktliche Rückkehr. Kündigen Sie zudem an, dass es 2 Minuten vor Ablauf der 20 Minuten ein akustisches Zeichen gibt. Dann geben Sie das Signal für den Aufbruch an die Tische.

3. Ideenrunde an Stehtischen (20-25min)

Stellen Sie zunächst sicher, dass alle Tische wirklich mit sechs Teilnehmern besetzt sind, mindestens jedoch mit vier oder fünf. Die Kommunikation wird schnell beginnen. Wo es notwendig erscheint, kann der Moderator unterstützen. Sofern die Stehtische am Rande des Plenums stehen, kann es zentrale Zeitansagen geben. Falls die Stehtische im Foyer stehen oder auf mehrere Räume verteilt sind, erfolgt 2min vor Ablauf der Zeit ein akustisches Signal mit Glocke oder Gong. Je nach Dynamik der kleinen Gruppen können Sie das Ende der Aktion flexibel handhaben. Stellen Sie sicher, dass alle Ergebnisse mitgebracht werden ins Plenum.

4. Ergebnispräsentation (20-30min)

Die Dauer der Ergebnispräsentation hängt natürlich von der Anzahl der Gruppen ab. Bei 180 Teilnehmern zum Beispiel haben Sie 30 Gruppen. Das erscheint viel, aber auch 30 Gruppensprecher können nacheinander präsentieren, wenn die Zeit strikt auf 30 Sekunden limitiert wird. Der Moderator sorgt für Tempo und Lebendigkeit. Er hält auch die Pappen hoch, so dass diese gut sichtbar sind, und überreicht den Sprechern das Handmikro. Natürlich darf er auch kommentieren und nachfragen. Nach den jeweiligen Kurzpräsentationen treten die Gruppensprecher auf die Bühnenseite. Die Ergebnisse werden aufgestellt oder aufgehängt, so dass sich die Bühne mehr und mehr mit Ideen füllt. So wird deutlich, welches kreative Potential die Gruppe als Ganzes hat und in welcher Vielfalt Ideen entstehen, wenn Vernetzung und offene Kommunikation gelebt werden.

Ergebnisverwendung

Die Ergebnisse sollten auch im weiteren Verlauf der Tagung sichtbar bleiben. Es kann ein Ranking der Ideen erfolgen, indem jeder Teilnehmer drei Klebepunkte anbringen darf. Natürlich sollten Sie die Ergebnisse fotografieren und den Teilnehmern im Nachgang zur Verfügung stellen - im besten Fall als digitales Ideenbuch. Am wichtigsten jedoch ist, dass Sie definieren, was insgesamt Sinn und Zweck der Aktion ist. Sagen Sie den Teilnehmern schon zu Beginn, welche Erkenntnisse gewonnen werden sollen und ob die Ergebnisse perspektivisch umgesetzt werden sollen. Die ganze Aktion kann auf möglichst verrückte Ideen abzielen und in erster Linie der Vernetzung dienen. Aber natürlich können Sie auch einen strategischeren Ansatz verfolgen und die Ergebnisse in ihren Innovationsprozess einfließen lassen. Gut geeignet sind die Ergebnisse auch als Input für den weiteren Dialog auf der Tagung. In Talkrunden oder Panels kann auf konkrete Ergebnisse oder den kreativen Prozess als Ganzes verwiesen werden.

Varianten

Die 6-20-1 Methode ist nicht auf eine Fragestellung begrenzt. Sie können auch mehrere Themenfelder bearbeiten und mehrere Aufgabenstellungen platzieren. Dann jedoch sollten diese Aufgabenstellungen schriftlich und separat auf den entsprechenden Stehtischen platziert werden. Auch möglich ist, die Aufgabe von den Teilnehmern selbst definieren zu lassen. In diesem Fall würden Sie Vorschläge sammeln – und dann den Favoriten wählen lassen. Die 6-20-1 Methode kann zudem als Gerüst für komplexere Workshops dienen, zum Beispiel für das gemeinsame Produzieren einer Zeitung. Dann würde jede Gruppe einen Beitrag verfassen, der in ein vorbereitetes Layout einfließt.

Fazit

Die Erfahrung mit dieser Methode zeigt, dass für den Erfolg eines solchen kreativen Workshops drei Punkte entscheidend sind: klare und verständliche Instruktionen, eine inspirierende inhaltliche Aufgabe, und das Sichtbarmachen und Teilen der Ergebnisse.

Weitere Infos unter www.bernhard-wolff.de

Pressephotos bitte anfragen

Bildunterschrift: Bernhard Wolff, Experte für Kreativität und Keynote Speaker

Bernhard Wolff

Titel bitte selbst ausdenken

157,5 erfolgreiche Ideenbeschleuniger

GABAL Verlag 2016

200 Seiten

ISBN 978-3-869366975

19,90 € (D)



Kontakt

Think-Theatre GmbH

Saarstr. 17

12161 Berlin

030-85994957-0

info@think-theatre.de

Die Nutzung dieses Textes von Bernhard Wolff ist rechtfrei möglich bei Nennung des Autors (Bernhard Wolff, Experte für Kreativität und Keynote Speaker) und dessen Homepage (www.bernhard-wolff.de). Bei Nutzung online ist auf die Homepage zu verlinken. Wir bitten zudem um Erwähnung des Buchs (siehe unten). Ergänzend zu den Texten stehen auf Anfrage auch rechtfreie Fotos und Illustrationen zur Verfügung.