

Praxisunterlage



Die Workshop-Methode

Inhaltsverzeichnis

Über diesen Guide.....	2
Struktur eines Workshops.....	3
Grundsätzlicher Aufbau	3
Der Prozess.....	4
Bestandteile eines „Thinking with Hands“-Workshops	5, 6
Materialien.....	7
Anwendungsgebiete	7
Der Moderator bei „Thinking with Hands“.....	8
 Anhang:	
Typischer Ablauf eines Workshops.....	9
Moderationskarten	
Phase 1.....	10, 11, 12
Phase 2.....	13, 14
Phase 3.....	15, 16
Idee und Konzept.....	17
Vorlagen für „Bauen ohne Instruktionen“.....	18

Über diesen Guide

Diese Unterlage hat zum Ziel, die praktische Vorbereitung und Durchführung eines Workshops nach der Methode „Thinking with Hands“ zu unterstützen. Theoretische Hintergründe der verwendeten Methoden in einem Workshop (z.B. Metapher, Storytelling etc.) sind nicht enthalten.

Die im Anhang beigefügten Moderationskarten haben sich bei zahlreichen Workshop-Durchläufen als hilfreich und praktikabel erwiesen und unterstützen die Vorbereitung eines „Thinking with Hands“-Workshops.

Mit den Elementen der „Thinking with Hands“-Methode kann auch ‚gespielt‘ werden indem sie einzeln angewendet werden oder in einer anderen Reihenfolge.

Struktur eines Workshops

Grundsätzlicher Aufbau

Ein „Thinking with Hands“-Workshop ist stets in 3 Phasen gegliedert. Dieses Phasenmodell ist Voraussetzung dafür, dass die angewendeten Methoden ihre Wirkung entfalten können. Jede Phase enthält mehrere Aufgaben, die aufeinander aufbauen und nacheinander durchlaufen werden.

Phase 1: Grundlagen schaffen

Ziel dieser Phase ist es, die Teilnehmer aus ihrer realen Welt in die Anwendung von Metaphern und Storytelling zu bringen. Dies erfolgt in aufeinander aufbauenden Schritten:

1. Gewöhnung an die Materialien
2. Anwendung von Metaphern
3. Hinführung zum Geschichten erzählen (Storytelling)
4. Abschluss Phase 1 (Albtraum-Schwiegermutter)

Für die Phase 1 wird ein Zeitansatz von ca. 1,5 bis 2 Stunden veranschlagt. Hat die Gruppe bereits einen „Thinking with Hands“-Workshop durchlaufen, kann diese Phase verkürzt werden. Es wird in diesem Fall empfohlen, als Warmup nur eine der Aufgaben zu stellen.

Phase 2: Zielthema des Workshops einführen

In dieser Phase geht es um das eigentliche Zielthema. Dessen Elemente werden aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet. Je nach Fragestellung können die Aufgaben variieren. Phase 2 besteht aus folgenden Schritten:

1. Einzelmodelle zur internen Sicht
2. Einzelmodelle zur externen Sicht
3. Geteiltes Modell interne Sicht/externe Sicht

Phase 3: Verbindungen herstellen und Ergebnisse ableiten

In dieser Phase werden Verbindungen und Zusammenhänge der Ergebnisse aus Phase 2 hergestellt. Daraus können dann Handlungsfelder abgeleitet und konkrete Ergebnisse erarbeitet werden.

1. System bauen (Verbindungen herstellen)
2. Ergebnisse ableiten

Der Prozess

Unabhängig von der aktuellen Phase besteht jede einzelne Aufgabenstellung aus vier fest definierten Schritten, die unbedingt einzuhalten sind:

1. Der Moderator stellt die Frage
2. Jeder Teilnehmer baut
3. Jeder Teilnehmer präsentiert sein Modell. Fragen der anderen Teilnehmer beziehen sich immer nur auf das Modell, nicht auf die Person.
4. Der Moderator reflektiert

Die Einhaltung dieser Prozessschritte ist Voraussetzung, dass die volle Wirkungskraft der „Thinking with Hands“-Methode entfaltet wird.



Bestandteile des Workshops

Für die Durchführung eines „Thinking with Hands“-Workshops stehen verschiedene Aufgaben zur Verfügung. Je nach Zielthema wird daraus der Workshop gestaltet. Ausnahmen sind die Aufgaben der Phase 1, die stets alle in der aufgeführten Reihenfolge anzuwenden sind.

Phase 1: Grundlagen schaffen

Aufgabe	Ziel(e)	Beschreibung	Besonderheit
Schale / reine Konstruktion	<ul style="list-style-type: none"> - Gewöhnung an die Kreativ-Materialien - Abbau von Vorbehalten - Unterschiedliche Ergebnisse bei identischer Ausgangslage 	Bau einer Form innerhalb von 2 Minuten; während der Bauphase Nennung einer Anforderung	Nutzung des Spieltriebs unter Beibehaltung der Ernsthaftigkeit
Bauen ohne Instruktion (Metapher)	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung von Metaphern 	Nachbau eines vorgegebenen Modells, mehrere Modelle zur Auswahl	Schwerpunkt auf Interpretation, nicht auf das Modell selbst
Herausforderung Geschichte (Storytelling)	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung des Storytellings - Aufbau von Vertrauen in die Methode und die eigenen Fähigkeiten beim Storytelling 	Bau eines Modells auf Basis vorgegebener Elemente; Präsentation unter einem vorgegebenen Motto	Mottovorgaben können auf jeweiliges Umfeld bezogen werden – Politisches vermeiden
Bei Bedarf: Arbeitsplatzwechsel (Storytelling)	<ul style="list-style-type: none"> - Vertiefung des Storytellings 	Bau eines Modells auf Basis vorgegebener Elemente; Platztausch und Präsentation des fremden Modells unter vorgegebenen Stichwörtern	Alternativ, wenn Storytelling bei der Gruppe noch nicht etabliert ist
Albtraum	<ul style="list-style-type: none"> - Freisetzen von Energie - Abschluss Phase 1 	Bau einer emotionalen Extremfigur (Albtraum-Schwiegermutter, Albtraum-Chef)	Anschließend Pause

Phase 2: Zielthema des Workshops einführen

Aufgabe	Ziel(e)	Beschreibung	Besonderheit
Interne Sicht	- Eigene Sichtweise transparent darstellen	Bauen einzelner Modelle	Anzahl der Modelle kann flexibel auf Teilnehmer und Zeitplan angepasst werden
Externe Sicht	- Perspektivenwechsel: externe Sichtweise transparent darstellen	Bauen einzelner Modelle	Anzahl der Modelle an die vorige Übung anpassen; Gewichtung je nach Workshop-Ziel
Geteiltes Modell interne Sicht	- Einzelmodelle zu einem Gesamtmodell bringen	- Das Ergebnis muss mehr ergeben als die Einzelmodelle	Erste Aufgabe im Gruppenmodus; Moderation der Team-Diskussion meist erforderlich (v. a. anfangs)
Geteiltes Modell interne Sicht / externe Sicht	- Einzelmodelle zu einem Gesamtmodell bringen - Interne und externe Sichtweisen gegenüber stellen	- Es kann neu gebaut, erweitert und zerlegt werden - Die Aussagen jedes Einzelmodells müssen sich wiederfinden	Abstände zwischen Modellen sind aussagekräftiger Bestandteil

Phase 3: Verbindungen herstellen und Ergebnisse ableiten

Aufgabe	Ziel(e)	Beschreibung	Besonderheit
System bauen (Landschaft)	- Verbindung isoliert stehender Modelle - Aufbau einer Landschaft, die alle Sichtweisen erfasst	- Verbindungen können starr, flexibel, dick oder dünn sein - Das System ist die Grundlage für das Erkennen von Handlungsansätzen oder Durchführen von Simulationen	Bei zunehmender Komplexität können einzelne Modelle oder Eigenschaften beschriftet werden
Simulationen durchführen	- Erkennen von Risiken oder Konzentrationen - Wirkungsweise des Systems verstehen	-Entnahme einzelner Modelle - Bewertung von Konzentrationen (Zusammenlaufen vieler Verbindungen) - optional: Finden von Alternativen (neues Modell)	--
Ergebnisse dokumentieren	- Handlungsfelder, Erkenntnisse oder Vereinbarungen im Modell festhalten	Beschriftung einzelner alter oder neuer Modelle	Ausgestaltung im Einzelfall festzulegen (ggf. Whiteboard/Flipchart)

Die Materialien

Für jeden Teilnehmer eines „Thinking with Hands“-Workshops sollte zu Beginn ein original verpacktes **User-Kit** zur Verfügung stehen. Dies stellt sicher, dass alle die gleichen Voraussetzungen für die Erfüllung der Aufgaben haben. Zudem setzt das Öffnen der Verpackung, basierend auf dem Effekt der in uns verankerten kindlichen Vorfreude, bereits positive Energien frei.

Die Materialliste mit dem Inhalt für ein User-Kits steht zum Download auf der www.thinking-with-hands.de zur Verfügung. Die Produkte sind im Fachhandel erhältlich oder online unter den in der Materialliste angegebenen Links.

Die Anwendungsgebiete

Grundsätzlich lässt sich mit der Methode jedes Thema sehr detailliert beleuchten. Durch die Integration unterschiedlicher Sichtweisen in ein System eignet sich „Thinking with Hands“ aber vor allem ideal für Fragestellungen, die Schnittstellen beinhalten. Die häufigsten Anwendungsgebiete sind bislang:

Teambildung:

Die eigene Sichtweise des Teams im Abgleich mit der Erwartungshaltung. Transparenz über erforderliche Handlungsfelder sowie nachhaltige Vereinbarungen von Teamregeln.

SWOT-Analysen:

Eigene Stärken und Schwächen im Abgleich mit Chancen und Risiken am Markt. Transparenz über Handlungsfelder für den Strategieprozess.

Kooperationen:

Zusammenspiel von Stärken und Schwächen einzelner Beteiligter: Transparenz über Schnittstellen und Risikosimulation.

Markteinführung:

Stärken des Produkts gegenüber der Erwartungshaltung des Marktes: Transparenz über Verkaufsargumentation und Zielgruppen.

Die Methode ‚Thinking with Hands‘ löst nicht die Aufgabenstellung, führt aber zielgerichtet zur Lösung hin.

Der Moderator

Der Moderator hat bei einem „Thinking with Hands“-Workshop je nach Phase unterschiedliche Herausforderungen zu bewältigen:

Vor dem Workshop:

- Klären des Workshop-Ziels und prüfen, ob die Methode dafür geeignet ist
- Aufgabenstellung an die Teilnehmer anpassen (Überforderung vermeiden)
- Materialien bestellen (Teilnehmer-Kits)
- Überprüfen des Trainer-Kits auf Vollständigkeit

In Phase 1:

- Einführen der Grundregel „Vertrauen Sie dem Prozess“ und für die Einhaltung sorgen (Teilnehmer hinterfragen das ungewohnte Workshop-Layout manchmal kritisch)
- Nutzen des Spieltriebs bei gleichzeitigem Beibehalten der Ernsthaftigkeit (insbesondere bei der Begrüßung sowie beim Auspacken der Kreativmaterialien)
- Beobachten der Teilnehmer und frühzeitiges Gegensteuern bei Auffälligkeiten:
 - Teilnehmer baut nicht mit:
Zunächst ermutigen mit „Hands on“ oder „nicht denken, sondern einfach machen“. Bei Blockade sanft zwingen, Materialien in die Hand zu nehmen und damit zu arbeiten (z.B. Pfeifenputzer)
 - Teilnehmer verkünstelt sich:
Darauf hinweisen, dass keine realen Formen gebaut werden sollen, sondern abstrakte Modelle, deren Aussagekraft nicht in der Schönheit liegt
- Striktes Timeboxing bei den Bau- und Präsentationsschritten um im Zeitplan zu bleiben
- Sicherstellen, dass Fragen nur das Modell und nicht die Person betreffen

In Phase 2 und 3:

- Initiierung und Steuerung der Gruppendiskussion bei Erstellung des geteilten Modells (Übergang von der Einzel- in die Gruppenarbeit)
- Qualitätssicherung des geteilten Modells, dabei vor allem darauf achten, dass sich alle Einzelaspekte wiederfinden (jede Meinung zählt)
- Sicherstellen, dass alle Teilnehmer stets einen Überblick über das Modell haben und ein gemeinsames Verständnis in der Gruppe besteht
- Nutzung der Flexibilität des Workshop-Formats zur Anpassung des weiteren Vorgehens im Hinblick auf das Workshop-Ziel.

Grundsätzlich gilt immer:

Vorbereitung! Vorbereitung! Vorbereitung!

und

Teilnehmer im Flow halten!

Anhang:

Typischer Ablaufplan eines Workshops

Der angegebene Zeitrahmen variiert je nach Gruppengröße. Für die Präsentation der Ergebnisse wird bei zunehmender Teilnehmerzahl mehr Zeit benötigt.

Bei größeren Gruppen wird in Phase 2 eine Aufteilung empfohlen, d.h. in zwei Gruppen getrennte, parallele Erarbeitung der Aufgaben zu interner und externer Sicht (hier: parallele Bearbeitung der Karte 6 und 7):

9.00 Uhr	Begrüßung und Einführung
9.15 Uhr	Einführung Materialien, Schale (Karte 1)
9.35 Uhr	Metapher (Karte 2)
10.10 Uhr	Storytelling (Karte 3 bzw. Karte 4)
10.40 Uhr	Albtraum (Karte 5)
11.00 Uhr	Pause
11.20 Uhr	Identität interne Sicht (Karte 6)
11.50 Uhr	Identität externe Sicht (Karte 7)
12.20 Uhr	Mittagspause
13.20 Uhr	Geteiltes Modell externe/interne Sicht (Karte 8)
14.00 Uhr	System bauen (Karte 9)
14.45 Uhr	Pause
15.00 Uhr	Simulation (Karte 10)
15.30 Uhr	Handlungsfelder, Vereinbarungen
16.15 Uhr	Wrap up / Zusammenfassung / weitere Vereinbarungen
16.30 Uhr	Ende

Moderationskarten – Phase 1

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 1



- Phase 1:** Grundlagen schaffen
- Aufgabe:** Schale / reine Konstruktion
- Moderation:**
- Jeder hat die gleiche Grundlage (Aufgabe, Farbe, Menge)
 - Regeln erläutern, jeder baut, jeder präsentiert, Reflektion)
 - Alle sind dabei -> muss jemand pausieren gibt es eine Pause
- Aufgabenstellung:** „Bauen Sie aus den vorliegenden Materialien eine Schale für einen Apfel. Sie haben 2 Minuten Zeit.“
- Erweiterung der Aufgabe kurz vor Ende der Bauphase: Die Schale muss 2 Äpfel sicher aufbewahren können
- Moderation:** Bei gleicher Ausgangslage unterschiedliche Ergebnisse
-> nicht jeder hat die gleiche Interpretation / Sichtweise
-> unterschiedliche Ergebnisse können richtig sein
Deshalb durchlaufen wir diesen Prozess
- !Moderation vor Reflektion!**

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 2



- Phase 1:** Grundlagen schaffen
- Aufgabe:** Bauen ohne Instruktion / Metapher
- Moderation:** „Die Schale ging gut, nun wird es schwieriger. Das ist das einzige Mal, wo Sie das Ziel vorgegeben bekommen. Sie bekommen die Zeit, die Sie benötigen. Die Aufgabe wird Sie im Umgang mit dem Material weiter voranbringen.“
- Aufgabenstellung:**
1. „Wählen Sie eine Figur die Sie nachbauen“
 2. Erweitern Sie die Figur so, dass sie es Ihnen ermöglicht, über die Herausforderungen in Ihrer täglichen Arbeit zu reden.“
- Optional: Erweiterung um ein bestimmtes Element (z.B. rote Kugel)
- Moderation:** „Vertrauen Sie Ihren Händen, lassen Sie sich von ihnen leiten. Bauen Sie einfach, auch wenn Sie keine Idee haben. Denken Sie nicht zu viel nach!“
- „Ihre linke Hand ist mit der rechten Gehirnhälfte verknüpft und Ihre rechte Hand mit der linken Gehirnhälfte -> nutzen Sie beide!
- Mit einem 3D-Modell können wir viel bildhafter und tiefgründiger kommunizieren.“

Moderationskarten – Phase 1

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 3



Phase 1: Grundlagen schaffen

Aufgabe: Herausforderung Geschichte / Storytelling

Moderation: Haben Sie Selbstvertrauen?
Glauben Sie, dass Sie kreativ sind und schnell auf neue Situationen reagieren können?
Oder bleibt Ihre Arbeit liegen, wenn Ihr Chef nicht da ist?

Aufgabenstellung: 1. Nehmen Sie diese Bausteine (spontane Auswahl, z.B. ½ Acrylkugel, 4 Bastelhölzer, 3 verschieden große Wattekugeln, Knetmasse, Gummiring)
2. Bauen Sie irgendetwas, verwenden Sie hierfür 5 zusätzliche Elemente Ihrer Wahl
Nach Ende der Bauphase:
3. „Sehen Sie Ihr Modell unter dem ausgegebenen Thema“

Moderation: „Wir sind in der Lage, auf unvorhergesehene Änderungen schnell zu reagieren. Wir nutzen Chancen, der Mensch tut dies instinktiv.“
Jeder war aufmerksam beim Präsentieren -> ideale Grundlage für Lernen und Entscheidungsfindung

„Thinking with Hands“- Workshop

Optional!

Alternativ zu Karte 3

Karte 4



Phase 1: Grundlagen schaffen

Aufgabe: Arbeitsplatzwechsel / Storytelling

Moderation: Haben Sie Selbstvertrauen?
Glauben Sie, dass Sie kreativ sind und schnell auf neue Situationen reagieren können?
Oder bleibt Ihre Arbeit liegen, wenn Ihr Chef nicht da ist?

Aufgabenstellung: 1. Nehmen Sie diese Bausteine (spontane Auswahl, z.B. ½ Acrylkugel, 4 Bastelhölzer, 3 verschieden große Wattekugeln, Knetmasse, Gummiring)
2. „Bauen Sie ein Modell mit dem sie ein Thema von Ihrem Arbeitsplatz zeigen (+ 5 Elemente)
Nach Ende der Bauphase:
3. Schreiben Sie bitte 3 Wörter auf, die Sie in Ihre Geschichte mit einbeziehen wollen.“
Arbeitsplatzwechsel (Montag Morgen, die Welt hat sich geändert)“Lassen Sie Ihr Modell und Ihre Notizen liegen und gehen Sie zu Ihrem neuen Arbeitsplatz. Präsentieren Sie eine Geschichte!“ Anschließend fragen, wie nah die Geschichte an der Originalversion ist.

Moderation: „Storytelling hilft uns, die Aussagen anderer zu verstehen und verborgene Aspekte zum Vorschein zu bringen.
Jeder war aufmerksam beim Präsentieren -> ideale Grundlage für Lernen und Entscheidungsfindung

Moderationskarten – Phase 1

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 5



Phase 1: Grundlagen schaffen

Aufgabe: Albtraum

Moderation: „Storytelling greift der Realität voraus (z.B. Planungsmeeting). Es ist unser natürlicher Weg, komplexe Themen zu verstehen. Unser Gehirn liebt Emotionen und sucht ständig nach Geschichten.“

Aufgabenstellung: „Bauen Sie ein Modell, das die Merkmale Ihrer Albtraum-Schwiegermutter zeigt (nicht Ihre echte Schwiegermutter!)“

Fragebereitschaft der Teilnehmer unterstützen!

Moderation: „Spürbar, wie die Energie im Raum steigt. Dies geschieht durch bewusstes Überzeichnen (Albtraum).“



Moderationskarten – Phase 2

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 6



- Phase 2:** SWOT-Analyse
- Aufgabe:** Identität – Interne Sicht
- Moderation:** Wir wollen unseren Beitrag leisten, unser Unternehmen/Produkt zu einem dauerhaft erfolgreichen Player im Markt zu machen und diese Position zu festigen.“
„Was ist die Identität des Unternehmens/Produkts?“
„Worum beneiden uns unsere Wettbewerber?“
- Aufgabenstellung:** „Bauen Sie ein Modell, das aus Ihrer Sicht eine wesentliche Stärke des Unternehmens/Produkts darstellt und/oder was Sie als echten Vorteil gegenüber dem Wettbewerb sehen.“
- Moderation:** „Wir sehen die Stärken und Wettbewerbsvorteile des Unternehmens/Produkts

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 7



- Phase 2:** SWOT-Analyse
- Aufgabe:** Identität – Externe Sicht
- Moderation:** Es ist nun Zeit, darüber zu diskutieren, wie das Unternehmen/Produkt von außerhalb gesehen wird. Wie sieht der Markt aus, auf dem Sie sich befinden? (Wettbewerber, Händler, Endverbraucher). Idealerweise entspricht das externe Bild dem internen, in der Realität gibt es aber Unterschiede und Lücken.
- Aufgabenstellung:** „Bauen Sie ein Modell davon was Sie glauben, was der Markt/ unsere Kunden in den nächsten 5 Jahren von dem Unternehmen/Produkt erwarten. (Nur wenig Zeit geben damit die Teilnehmer nicht zu sehr ins Grübeln kommen)
- Moderation:** „Wir können nicht bestimmen, wie wir wahrgenommen werden. Aber wir können daran arbeiten, die Wahrnehmung zu ändern. Ausgehend von unseren heutigen Stärken müssen wir uns auf die zukünftigen Herausforderungen einstellen.“

Moderationskarten – Phase 2

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 8



- Phase 2:** Teambuilding
- Aufgabe:** Identität – Interne Sicht
- Moderation:** Wir wollen als Team unseren Beitrag zum Erfolg unseres Unternehmens leisten.
Welche Stärken bringen Sie in das Team mit ein?
- Aufgabenstellung:** „Bauen Sie zwei Modelle, die jeweils abbilden, was Sie auszeichnet. Wovon kann das Team profitieren?“
- Moderation:** „Jeder im Team leistet seinen Beitrag. Aber erst die Summe aller individueller Eigenschaften macht aus einer Ansammlung Einzelner ein schlagkräftiges Team.“

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 9



- Phase 2:** Teambuilding
- Aufgabe:** Identität – Externe Sicht
- Moderation:** Es ist nun Zeit, darüber zu diskutieren, wie Ihr Team von außerhalb gesehen wird. „Wie werden Sie von Ihren Kunden, Endverbrauchern oder anderen Fachbereichen/Unternehmensteilen gesehen?“ Idealerweise entspricht das externe Bild dem internen, in der Realität gibt es aber Unterschiede und Lücken.
- Aufgabenstellung:** „Bauen Sie zwei Modelle davon was Sie glauben, was ein Kunde/ein anderer Fachbereich vom Team erwartet. Hilfestellung: Worum beneiden uns Andere?“
(Nur wenig Zeit geben, damit die Teilnehmer nicht zu sehr ins Grübeln kommen)
- Moderation:** „Wir können nicht bestimmen, wie wir wahrgenommen werden. Aber wir können daran arbeiten, die Wahrnehmung zu ändern. Ausgehend von unseren heutigen Stärken müssen wir uns auf die zukünftigen Herausforderungen einstellen.“

Moderationskarten – Phase 3

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 10



Phase 3: SWOT

Aufgabe: Landschaft interne/externe Sicht

Moderation: Es ist jetzt Zeit, ein gemeinsames Bild zu entwerfen

Aufgabenstellung: Uns liegen unterschiedliche Sichtweisen vor. Diese gilt es nun, in ein gemeinsames Modell zu integrieren.

Das Ergebnis muss mehr ergeben als die Summe der einzelnen Teile. Jedes Einzelmodell muss sich (in der Aussage) wiederfinden. Sie können auch umbauen, erweitern oder zerlegen.

Moderation: Verständigung der Teilnehmer auf Gemeinsamkeiten. Herstellung von maximaler Transparenz der Sichtweisen.

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 11



Phase 3: SWOT

Aufgabe: System bauen

Moderation: „Wir haben jetzt ein gemeinsames Bild: Interne Einschätzung und externe Anforderungen. Aber die einzelnen Elemente stehen isoliert, es gibt keine Verbindungen untereinander.“

Aufgabenstellung: „Um herauszufinden, wo die wichtigsten Ansatzpunkte sind, müssen die einzelnen Elemente miteinander verbunden werden. Die Verbindungen können dick, dünn, starr oder flexibel sein.“

„Markieren Sie das Element in der Struktur, das Ihnen am Wichtigsten erscheint.“

Moderation: „Die Verbindungen geben einen Hinweis darauf, wo eine Konzentration ist, also an welcher Stelle viele Verbindungen zusammenlaufen (Nadelöhr?), oder wo noch zu wenige Verbindungen hin laufen, also noch Potentiale versteckt sind. Wir haben nun ein 3D-Modell von eigentlich nicht greifbaren, abstrakten Elementen.“

Moderationskarten – Phase 3

„Thinking with Hands“- Workshop

Karte 12



Phase 3: Teambuilding

Aufgabe: Teamregeln

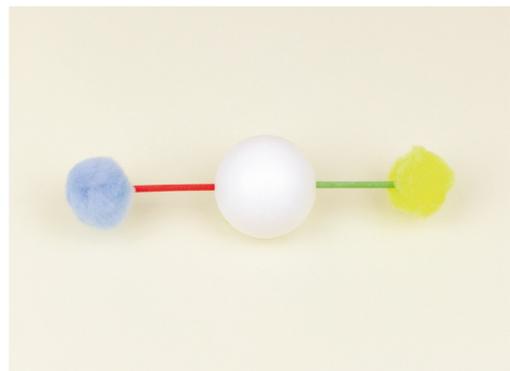
Moderation: Wir kennen jetzt das System des Teams. Dies ist eine gute Grundlage, um Regeln zu vereinbaren.

Aufgabenstellung:

1. „Bauen Sie je zwei Modelle zu Regeln, die Sie sich wünschen und präsentieren Sie diese.“
2. „Markieren Sie die für Sie wichtigsten zwei Modelle.“
3. „Regeln werden vereinbart, Modelle gegebenenfalls modifiziert ohne Verlust der ursprünglichen Aussage.“

Moderation: „Nun haben wir eine nachhaltige Dokumentation der Workshop-Resultate mit plastischen, anfassbaren Ergebnissen. Durch den heutigen Workshop werden Sie die Modelle immer zuordnen können.“

Vorlagen für Bauen ohne Instruktion / Metapher für Moderationskarte 2



Idee und Konzept

Die Workshop-Methode „Thinking with hands“ wurde nach einer Idee des Verbands Hobby-Kreativ e.V. in Zusammenarbeit mit erfahrenen Trainern entwickelt.

„Thinking with hands“ ist eine eingetragene Marke des Verbands Hobby-Kreativ e.V. Alle Texte und Bilder unterliegen dem Urheberrecht und dürfen –auch auszugsweise – nur mit Genehmigung des Verbands verwendet werden.



Verband Hobby-Kreativ e.V.

Ringstrasse 33a
92318 Neumarkt

Tel. +49 (0) 9181 5091-219

Email: info@verband-hobby-kreativ.de

Die führenden Impulsgeber der Hobby- und Kreativbranche

www.initiative-hobbykreativ.de

www.thinking-with-hands.de



