VISUALISIERUNG

KAPITEL 1 DIE WELT DER BILDER

Visualisierung

Etwas sichtbar machen – wurde als Oberbegriff im Bereich der Moderation und der Organisationsentwicklung geprägt.

In der Welt der Visualisierung gibt es viele Begriffe. Das schafft eine gewisse Verwirrung, denn die Grenzen sind da oft fließend. Aber eines haben sie alle gemeinsam, sie sind meistens englisch. Visualisierung beschreibt eine Methode, die uns hilft, Information zu verarbeiten, weil sie sich an die primäre visuelle menschliche Wahrnehmung und Informationsverarbeitung im Gehirn anpasst, das Sehen. Das Gehirn ist beim Betrachten von Bildern mehrfach involviert: sinnlich, kognitiv und emotional. Dabei spielt die Wahrnehmungspsychologie eine Schlüsselrolle.

Visual Thinking

Visuelles Denken – bedeutet in Bildern zu denken und sich visuell auszudrücken, um diese unsichtbare Gedanken auch für andere sichtbar zu machen. Ihnen eine Form zu geben, ist also eine Folge des visuellen Denkens. In der Formulierung »etwas veranschaulichen« steckt es im Wort. Bei Menschen, die visuell denken, läuft gleich ein Film im Kopf ab, vergleichbar mit den Bildern, die wir im Traum sehen. Sie drücken sich durch eine besonders bildreiche Sprache aus oder arbeiten visuell. Eine Zeichnung reduziert und komprimiert Information auf wenige Zeichen. Bei den Empfänger*innen entfaltet sich diese Information durch die Betrachtung wieder und ermöglicht so mediale Kommunikation zwischen Sender*innen und Empfänger*innen.

Sketchnotes

Der Begriff setzt sich zusammen aus *sketch* – Skizze und *note* – Notiz. Sketchnotes sind also Notizen, die aus Texten bestehen und mit Bildern oder Bildelementen ergänzt sind. Diese Methode zum Festhalten von Wissen ist eine schnelle und effektive Alternative zur konventionellen Mitschrift, aber auch eine gute Lernmethode. Das Zeichnen von Sketchnotes hilft, sich intensiver mit der Information auseinanderzusetzen. Der Einsatz von Hirn und Hand fördert die Merkfähigkeit. Mit Sketchnotes lassen sich Inhalte verknüpfen und verständlicher machen. So tragen sie dazu bei, einen besseren Überblick zu bekommen. Sie dienen der Reflexion und der Vernetzung mit dem eigenen Vorwissen. Sketchnotes erleichtern auch den Austausch mit anderen über ein Thema. Alles, was Schrift und Bild in gezeichneter Weise kombiniert, sind Sketchnotes, unabhängig davon, in welcher Situation, mit welchem Material oder in welchem Format. Da man schon mit wenigen visuellen Grundvokabeln und Symbolen eine wirkungsvolle Sketchnote erstellen kann, ist die Methode für alle schnell erlern- und anwendbar. Sketchnotes vertragen Flüchtigkeit, der künstlerische Ausdruck steht nicht im Vordergrund.

Eignet sich für:

- *Festhalten von Wissens- und Merkenswertem aller Art*
- *Lernen und Lehren*
- *visuelle Protokolle*
- *Moderation*
- *Gruppenarbeit*
- *Illustrationen*

Graphic Recording / Visual Recording

Grafisches oder visuelles Aufnehmen – bedeutet die simultane Live-Zeichnung einer Sketchnote. Das passiert in der Regel öffentlich und für alle sichtbar, aber passiv, ohne in das Geschehen einzugreifen. Der Zeichenprozess und auch das Bild als Ergebnis sind hier von Bedeutung. Gezeichnet wird analog auf Papier oder digital auf dem Tablet. Für die Umsetzung eines Graphic Recordings braucht es neben der Konzentration, die Fähigkeit des aktiven Zuhörens, ein schnelles Filtern von Information, während man sie grafisch festhält. Aber auch, wenn Sie nur für sich ein Sketchnote zeichnen, während Sie zeitgleich zuhören, ist das Graphic Recording.

Beim Graphic Recording zuzusehen hat eine gewisse Magie, der sich Beobachter*innen kaum entziehen können. Daher hat Graphic Recording in der Öffentlichkeit auch immer einen gewissen Showcharakter.

Remote Graphic Recording

Fernbedientes Graphic Recording – findet online während eines virtuellen Meetings statt. Gezeichnet wird auf Papier und das mit Videotechnik übertragen, oder man zeichnet direkt auf dem Tablet. Die Arbeitsweise eignet sich nicht für alle Formate, manche Workshopformate, wie Open Space, funktionieren nur in der persönlichen Begegnung.

Eignet sich für:

- *Meetings*
- *Veranstaltungen*
- *Podiumsdiskussionen*
- *Keynote-Vorträge*
- *Messen*
- *Beteiligungsprozesse*
- *Workshops*
- *Open Space*
- *Design Thinking*

Eventbild

Ereignisbild – wenn der Entstehungsprozess des Bildes ausschließlich der Unterhaltung dient, nenne ich es Eventbild. Wenn die Aktion des Zeichnens als Unterhaltungsfaktor eingesetzt wird, sind Motive entweder vorab abgestimmt und das grobe Layout steht oder das Ziel ist es, die Gäste einzubeziehen und ein spontanes Stimmungsbild zu zeichnen.

Eignet sich für:

- *Jubiläumsveranstaltungen*
- *Messen*
- *Kundenevents*

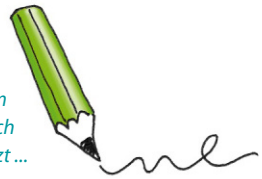
Graphic Facilitation

Grafische Moderation – bedeutet, dass man während der Moderation von Gruppenveranstaltungen auch zeichnet, um Prozesse anzuleiten oder Sachverhalte zu erklären. Manche Moderator*innen setzen Visualisierungsmethoden auch unterstützend ein, um die Gruppe zu aktivieren. Sketchnotes zu beherrschen ist eine professionelle Bereicherung und kann für zeichenaffine Berater*innen, Coaches*Coachinnen, Pädagog*innen oder Manager*innen die Grundlage einer Spezialisierung sein.

Eignet sich für:

- *Beratung*
- *Coaching*
- *Moderation*
- *Vorträge*
- *Lehrveranstaltungen aller Art*
- *Gruppenprozesse und Workshops*

Eine ganze Seite ohne Bilder in einem Buch über Visualisierung? Das geht doch nicht – und ändert sich ab jetzt ...



ILLUSTRATION

Bebilderung – das Wort lässt sich als Synonym für Visualisierung einsetzen, was man eher mit Verbilderung übersetzen könnte. Eine Illustration hat den Zweck, den Inhalt eines Textes zu unterstützen und zu vertiefen. So gesehen ist jede Visualisierung auch eine Illustration.

Eine Illustration hat immer einen Zweck. Sie soll einen Sachverhalt erkennbar veranschaulichen und einen bestimmten emotionalen Ausdruck, eine Anmutung transportieren. Das ist der Unterschied zur bildenden Kunst.

Für mich ist eine Illustration eine gezielt geplante Visualisierung, die sich an einer abgestimmten Skizze orientiert. Nur das Endergebnis ist sichtbar, der Prozess des Entstehens bleibt verborgen. Während Sketchnotes unbedingt *quick & dirty* – schnell und schmutzig sein dürfen, werden gute Illustrationen im Allgemeinen mit mehr Zeit und Muße erstellt. Eine Illustration kann sehr fein und detailliert ausgearbeitet sein, aber auch ganz spontan gezeichnet wirken, Illustrationen brauchen immer ausreichend Zeit für die Ausführung.

Ein Cartoon, der flüchtig hingezeichnet aussieht, ist auch eine Illustration. Es kann sich hierbei durchaus um eine spontane Umsetzung handeln, was aber nur gelingt, wenn Zeichner*innen gut ausgebildet und erfahren sind. Vielleicht ist der Cartoon aber auch das Ergebnis von konzeptioneller Denkarbeit und vielen Skizzen, bevor der*die Illustrator*in mit dem flüchtigen Strich zufrieden war.

Illustrationen lassen sich in allen gestalterischen Techniken ausführen, da sind dem Handwerk keine Grenzen gesetzt. Manche Illustrationen sind wahre Kunstwerke.

Sprachlich interessant ist die Verknüpfung der beiden Konzepte **Imagination** – *Vorstellung* und **Image** – *Bild*. Im Englischen sind die Worte aus dem gleichen Wortstamm gebildet und beschreiben das Konzept des visuellen Denkens. Das Image steht im Deutschen für das äußere Erscheinungsbild, gekoppelt mit dem inneren Stimmungsbild einer Person oder Gruppe, eines Unternehmens oder einer Organisation.

Hier sind die jeweileige Geschichten auf eine sehr malerische Art illustriert.

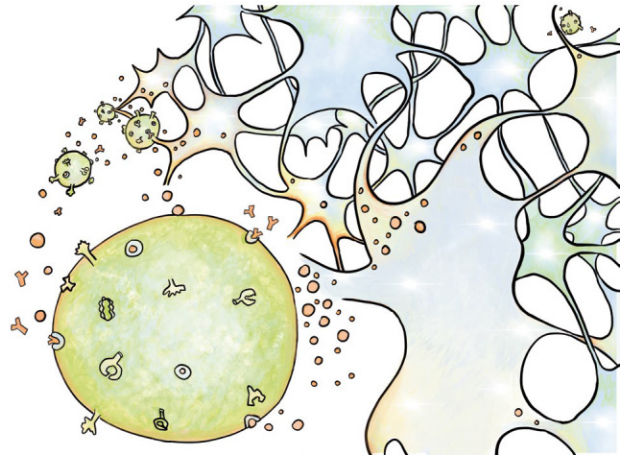
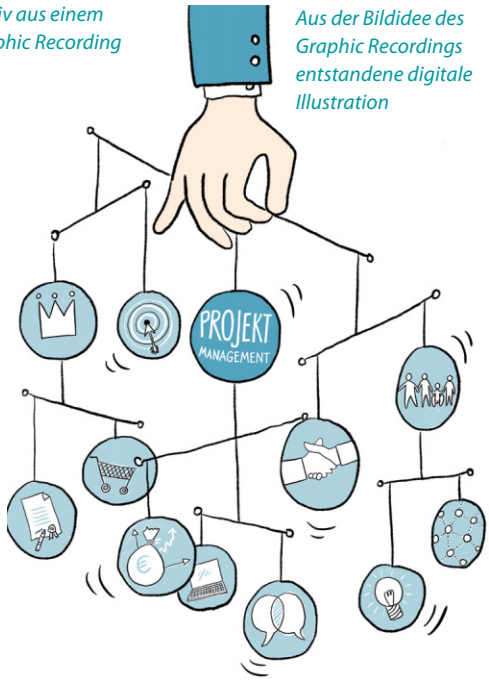


Illustration aus dem Bereich Biologie: Immun- und Nervenzellen

Motiv aus einem Graphic Recording



Aus der Bildidee des Graphic Recordings entstandene digitale Illustration

Ein Cartoon erzählt die Story in einem humorvollen Bild.

Manche Visualisierung ist allgemein verständlich und kommt ganz ohne Worte aus.

Welche Geschichte erzählt diese Illustration? Welche Stimmung wird vermittelt?

KREATIVITÄT

Kunst und Kreativität werden oft in einem Atemzug genannt. Aber was ist da genau der Unterschied?

Kunst ist ein weitreichender Begriff, der sich als Gegensatz zur Natur begreift. Im allgemeinenen Sprachgebrauch meinen wir damit die freie, die bildende Kunst. Wir denken an Malerei , Bildhauerei oder an Musik oder Dichtung. Als Kunst wird der kreative Prozess und das daraus entstandene Werk bezeichnet.

Bei Sketchnotes geht es eher um Kunst im Sinne von Können. Mit diesem Kunstbegriff ist jede hochentwickelte Tätigkeit von Menschen und das daraus resultierende Werk gemeint: die Handwerkskunst und das Kunsthandwerk, die Kunst der freien Rede, das Beherrschen eines Instrumentes oder die Kochkunst. In dieser Hinsicht ist das Zeichnen von Sketchnotes zunächst ein Handwerk, und wenn es kunstvoll beherrscht wird, auch eine Kunst.

Kreativität ist eine hochkomplexe menschliche Fähigkeit. Sie lässt sich als schöpferischer Prozess beschreiben. Dieser darf durchaus zweckgebunden sein und einen Nutzen haben. Am Anfang steht eine Frage, ein Problem oder eine verrückte Idee, am Ende vielleicht eine revolutionäre Erfindung. Kreative Denkprozesse laufen weitgehend unbewusst ab. Ein Einfall wird als spontan von außen kommend, als Eingebung, Inspiration oder als »Kuss der Muse« erlebt. Der kreative Prozess kann intuitiv sein und ist gut mit einer Schwangerschaft vergleichbar. Eine Idee wird ausgebrütet. Man beschäftigt sich mit der Materie und nimmt in der Folge selektiver wahr. Es bilden sich unbewusste Verknüpfungen, die Idee kann sich entwickeln, bis sie am Ende reif ist und ans Licht kommt.

Natürlich gibt es besonders begabte Erfinder*innen mit futuristischen Visionen. Aber das ist die Ausnahme. Die Umsetzungsphase erfolgt in der Regel in kleinen Schritten und baut auf vorhandenen Erfahrungen und Grundlagen auf. Daher beschreibt Kreativität auch die Fähigkeit, Dinge neu zu verknüpfen oder in einen anderen, unkonventionellen Zusammenhang zu stellen. Das Ergebnis eines kreativen Prozesses muss also nicht zwingend ein Kunstwerk sein.

Aussage einer Schülerin, Klasse 8

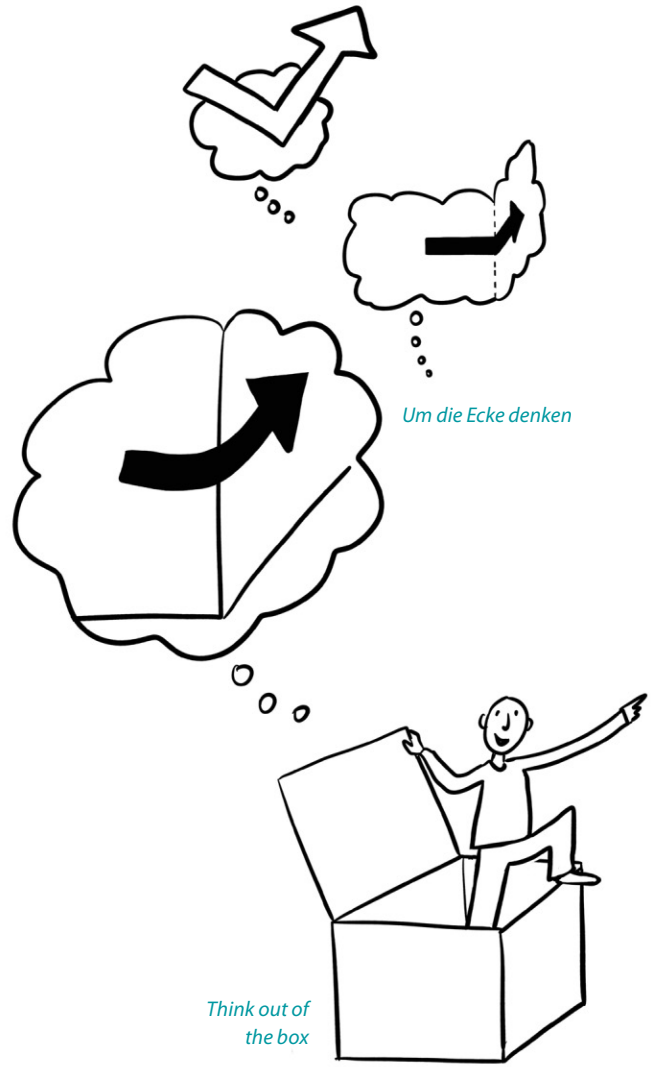
Ein Treiber für Kreativität ist Mangel. Wenn man nichts eingekauft hat, improvisiert man mit den Resten aus dem Kühlschrank und hat man keine passende Schraube, tut es vielleicht auch erstmal eine Reißzwecke.

Sie müssen also kein*e begnadete Künstler*in sein, um kreativ zu sein, von Vorteil ist aber eine Haltung, die wir gerne Kindern zuschreiben. Spielerisches Experimentieren, Neugier, Freude am Ausprobieren und angenehme Umgebungsbedingungen fördern eine kreative Grundhaltung. Kreative Persönlichkeiten haben keine Angst vor Fehlern, sie erkennen solche als notwendige Lernschritte an. Und sie besitzen eine entwickelte Fähigkeit, die Freiheit, die eigene Komfortzone zu verlassen und »out of the box« zu denken.

Manchen Menschen fällt das leichter als anderen. Fantasievoll zu sein und sich Dinge vorstellen zu können, ist sicher

auch eine Gabe. Leider werden uns kreative Freiheiten schon früh abtrainiert. Oft bereits in Kita und Schule, sogar in den »kreativen« Fächern Kunst oder Musik werden am Ende nur Ergebnisse bewertet. Das geht auf Kosten des freien Denkens und der Motivation. Die Leistungsgesellschaft stößt an ihre Grenzen, Prozesse des gesellschaftlichen Wandels fordern unsere ganze Kreativität. Nur so können wir uns anpassen und weiterentwickeln. Daher findet seit einiger Zeit ein Umdenken statt und es gibt viele gute Ansätze, das zu ändern.

Die gute Nachricht ist, dass wirklich jeder Mensch kreativ ist. Kreativität ist eine Fähigkeit. Und die lässt sich trainieren!



Um die Ecke denken

Think out of the box

Lässt sich Kreativität an der Menge der Ideen messen, die uns zu einer Fragestellung oder zur Problemlösung einfallen? Und was genau ist eigentlich eine Idee?

IDEENFINDUNG

Eine Idee kann eine Vorstellung, Meinung oder Haltung sein, ein Prinzip oder Leitbild. Das ist hier aber nicht gemeint.

Eine Idee ist das Ergebnis eines kreativen gedanklichen Prozesses. Sie bildet die geistige Grundlage zu einer Erfindung oder Schöpfung, die sich anschließend in Handlung umsetzen lässt. Wir haben einen Einfall, Impuls, Geistesblitz, eine Eingebung oder Inspiration. Die Idee kann im Traum kommen, im Sinne von Eingebung. Dann entsteht der Eindruck, sie kommt von außen. Oder sie kann im Dialog oder in einem langen Reifeprozess wachsen, indem sie ent- und weiterentwickelt und ausgebrütet wird, daher der Vergleich mit einer Schwangerschaft.

Wie kommen Sie beim Visualisieren auf Bildideen?

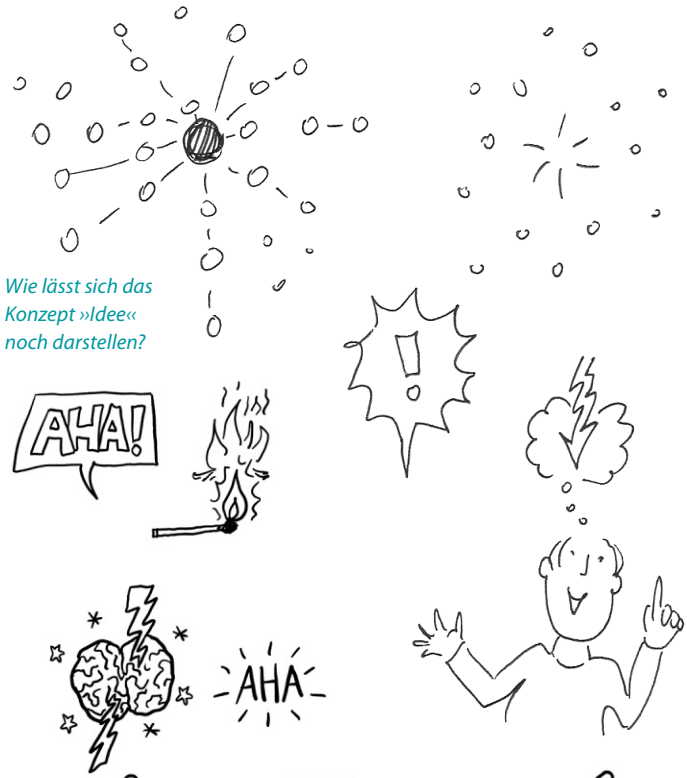
»Mir geht ein Licht auf!«, heißt es, wenn man eine neue Erkenntnis hat. Daher ist das wahrscheinlich bekannteste Bild für »Idee« die Glühbirne. Einfache Begriffe sind auch einfach umzusetzen. Stuhl, Dorf oder Hund lassen sich schnell darstellen. Je nach Kontext können diese Bildaussagen dann spezifiziert werden. Passt in den Zusammenhang besser ein Büro- oder Schaukelstuhl? Durch welche Art Landschaft charakterisiere ich ein *Dorf*? Doch was ist mit komplexeren Begriffen wie Risikomanagement, Authentizität oder Bedarfsentwicklung? Wenn intuitiv und spontan kein Bild im Kopf entsteht, gibt es trotzdem immer eine Lösung. Wir schreiben den Begriff einfach hin und werten das Wort optisch mit einem Bild auf, das für sich gesehen gar nichts aussagen würde: ein Daumen nach oben oder ein gestalteter Rahmen drumherum. Oder wir lassen das Bild gleich ganz weg.

Sie können einiges tun, um Ihrer Fantasie auf die Sprünge zu helfen. Lässt sich der Begriff wortwörtlich nehmen? Gibt es ein Objekt, das stellvertretend für den Begriff stehen könnte? Vielleicht finden sich im Internet Optionen bei der Bildersuche, die Sie gegebenenfalls anpassen können. Lässt sich der Begriff umschreiben oder durch mehrere Bilder bzw. eine kleine Bildergeschichte darstellen?

Visualisierung als Kreativitätsmethode

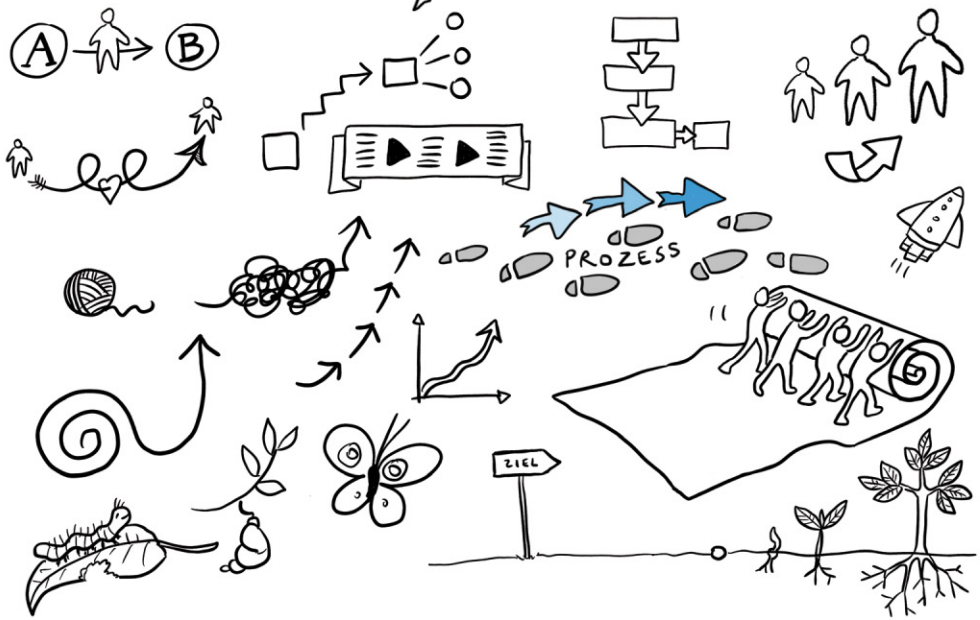
Für Produktideen oder bei Problemlösungsprozessen in Organisationen wird gerne mit Ideenfindungsmethoden gearbeitet. Der Zweck solcher Übungen ist es, dabei zu helfen, unser Denken von Blockaden zu befreien, uns gegenseitig anzuregen, die Schwarmintelligenz zu wecken und so viele Ideen zu generieren. Die Bewertung erfolgt dann erst später in einem zweiten Schritt. Als Gruppenereignis sind diese eher zwanglosen Veranstaltungen meist sehr produktiv. Bei solchen Workshops ist Visualisierung ein gefragtes Tool, daher werden gerne Graphic Recorder*innen gebucht. Aber alle können sich einbringen, und wer sich mit Sketchnotes auskennt, findet auf allen funktionalen Ebenen Ausdrucksmöglichkeiten.

Aus der Vielzahl von Kreativitätstechniken habe ich auf den nächsten Seiten ein paar ausgewählt, weil sie Visualisierung als festen Bestandteil nutzen.



Wie lässt sich das Konzept »Idee« noch darstellen?

Wenig – auch ein Konzept von Idee



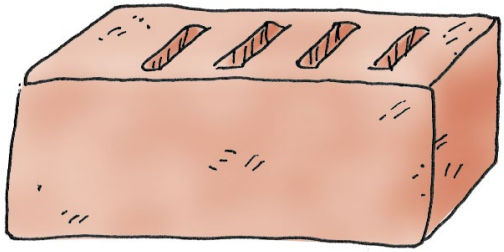
Bildvokabular für »Entwicklung«

KREATIVITÄTSTECHNIKEN

Brainstorming

Das Gehirn stürmen – ist wohl die bekannteste Technik, um auf Ideen zu kommen, weil sie einfach auch so naheliegend ist. Es geht um freies und assoziatives Denken. Was fällt mir spontan ein? Was verbinde ich persönlich damit? Was ist das Gegenteil (Perspektivwechsel)? Das kann im Austausch stattfinden oder im Stillen. Dann wird es auch Brainwriting genannt. Das Ergebnis ist eine Liste oder die Visualisierung als Sketchnote.

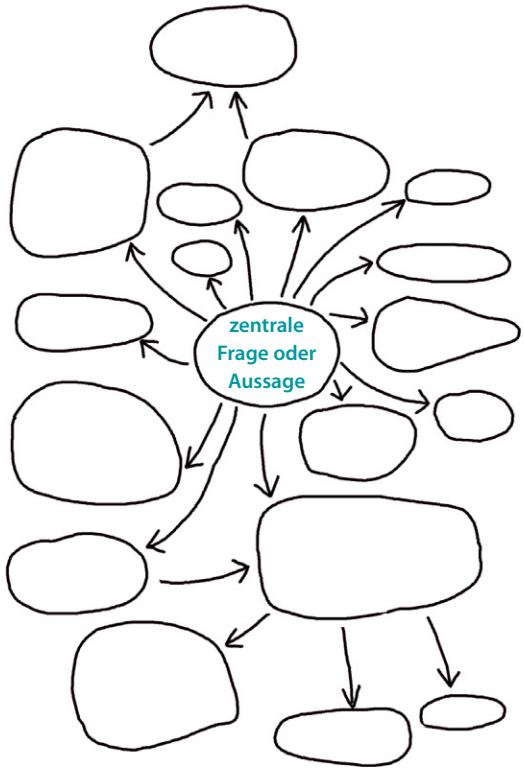
Im Grunde ist das ein Prozess, der automatisch abläuft, wenn man nach Ideen sucht. Was diese Herangehensweise zu einer Methode macht: In der ersten Phase gibt es keinerlei Bewertung. Jede Idee soll gehört werden, und sei sie noch so verrückt. Alles wird notiert. Bewerten lässt sich dann alles in einer zweiten Phase, z.B. durch eine Abfrage mit Punkten, bei der alle drei Ideen priorisieren können. So wird immer weiter reduziert, bis am Ende eine Lösung steht.



Kreativität ist neben Teamgeist eine der gefragtesten Fähigkeiten in der heutigen Berufswelt. Als Indikator für Kreativität steht der quantitative Ideenoutput. Immer wieder gibt es Ansätze, diese Fähigkeit sicht- oder messbar zu machen. Der Ziegelstein-Test ist ein Klassiker unter den Kreativitätsaufgaben. Dabei geht es darum, so viele originelle Verwendungszwecke für einen Ziegelstein zu finden wie nur irgend möglich.

Mindmap

Visuelle Assoziation – wird auch als Gedankenlandkarte bezeichnet. In der Mitte steht der Begriff oder das Thema. Dann ergänzt man zuerst die zentralen Aspekte und verbindet sie mit Linien. Anschließend werden weitere Assoziationen zugeordnet. Der Vorteil ist, dass man weiter verästeln und vernetzen kann und so Zusammenhänge erkennbar werden. Mit dem Einsatz von Farbe lassen sich zusätzlich Zuordnungen schaffen. Das ist die einfachste Version einer Sketchnote! Hier lassen sich schnell Begriffe mit Zeichnungen ergänzen oder gar ersetzen.



Assoziationen lassen sich hierarchisch ordnen oder miteinander in Verbindung setzen. Durch die Form der Visualisierung entsteht automatisch eine Sketchnote!

How to make toast

»*Wie man Toast macht*«-*Methode* – ist eine visuelle Gruppentechnik zu systemischen Modellen, die schnell Heiterkeit erzeugt, aber im Laufe des Prozesses auch überraschende Erkenntnisse ermöglicht.

In nur drei Minuten skizziert jede Person ein Bild davon, wie man Toast macht. Beim anschließenden Vergleich fällt auf, wie vielfältig die Ansätze sind. Es werden einfache und komplexe Darstellungen dabei sein und es wird unterschiedliche Ansätze der Darstellung geben. Vielleicht ist eine technische Bauanleitung für den Toaster darunter oder Ähren auf dem Feld. Mit Sicherheit finden sich Ansätze, um tiefer in die eigenen Abläufe und Prozesse einzutauchen.

Dieses Video ist Teil der Methode:
TED.com https://www.drawtoast.com

Diese Methode fördert über das Zeichnen den Austausch, gemeinsame Erkenntnisse und bietet gute Grundlagen für Teams in Veränderungsprozessen.

Wie zeichnen Sie den Prozess des Toast-Machens?

Design Thinking

Gestaltung denken – ist ein multidisziplinärer Gruppenprozess, der aus einem Mix von Methoden besteht, um Nutzerbedürfnisse zu verstehen und daraus neue Produkte zu schaffen. Toleranz und ein offenes Raumkonzept tragen dazu bei, eine kreativitätsfördernde Atmosphäre zu schaffen. Vor allem spielt die Visualisierung in diesem iterativen Prozess eine große Rolle, denn es entsteht eine Fülle von Lösungen und Ideen. Das Ergebnis sind ein oder mehrere Prototypen.

Verstehen: *Zunächst wird ein allgemeines Verständnis für das Problem geschaffen, nach geeignete Fragen gesucht, Bedürfnisse und Herausforderungen definiert.*

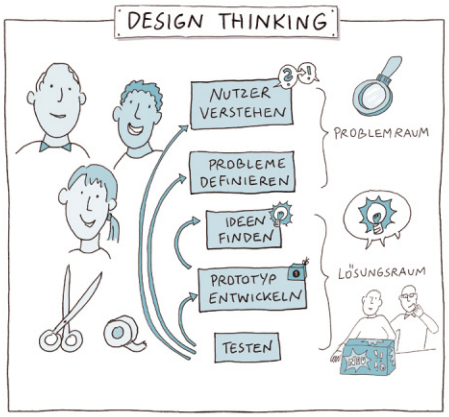
Beobachten: *Recherche, Befragungen und Beobachtung, um die Rahmenbedingungen zu definieren.*

Sichtweisen definieren: *Der prototypische Nutzer, die Persona, wird als Individuum definiert und stellvertretend für die Zielgruppe angesprochen.*

Ideenfindung: *Brainstorming und Bewertung*

Prototyping: *Die Erstellung eines einfachen Prototypen, der an der Zielgruppe getestet werden kann. Das kann ein Bild, ein Bauwerk aus Lego oder eine Bastelarbeit sein.*

Verfeinerung: *Das Konzept wird weiter verbessert, bis ein neues Produkt entstanden ist.*



Design Thinking ist ein iterativer Prozess.

OPEN SPACE

Offener Raum – oder **BarCamp** – was gerne mit *Un-* oder *Nichtkonferenz* übersetzt wird, gehört zu meinen Lieblingsformaten. Es handelt sich hierbei weniger um eine Kreativitätstechnik als um ein kreativitätsförderndes Format zur Moderation von großen Gruppen. Fürs Visualisieren sehr geeignet, für Laien ebenso wie für Profis, weil Kreativität ausdrücklich gewünscht ist. Ob es das Dokumentieren von Ergebnissen oder das Festhalten von Kernaussagen oder das Anbieten eines eigenen Workshops ist. Im Open Space organisieren sich die Gruppen innerhalb des gesteckten Rahmens selbst. Beiträge und Workshopangebot ergeben sich aus den Angeboten der Teilnehmenden. Anfangs kann das chaotisch wirken, aber wer selbst schon einmal an solch einer Veranstaltung teilgenommen hat, weiß, wie viel Innovationspotenzial hier freigesetzt und wie viel Motivation erzeugt wird.

Es gibt zwei Schlüssefaktoren für das Gelingen solcher ergebnisoffenen Formate: eine kreative Arbeitsatmosphäre mit Rückzugsecken und Freiräumen sowie die Visualisierung. Eine Begleitung mit professionellem Graphic Recording ist hier äußerst sinnvoll. So haben alle Teilnehmenden die Chance, einen Überblick zu behalten. Das Bild sorgt dafür, dass Ideen und Projekte spätestens beim Abschlussritual von allen gesehen werden können. Aber auch für die Teilnehmenden ist es sinnvoll, in Sketchnotes alles festzuhalten was sie mitnehmen und sich merken möchten.

Eine weitere Methode des Austauschs, für die sich Visualisierung anbietet, ist das **World-Café** – Welt-Café, bei dem die Teilnehmenden die Stationen wechseln. Jede Station behandelt einen Aspekt des gleichen Themas. Das World-Café ist oft Bestandteil eines Gesamtkonzeptes und steht selten nur für sich allein.

Haben Sie schon einmal an einem BarCamp teilgenommen? Viele Organisationen, Hochschulen, Initiativen oder Städte und Gemeinden wünschen sich Bürgerbeteiligung zu bestimmten Projekten, z. B. in der Quartiersentwicklung. Dazu werden Workshops angeboten, bei denen man sich in Arbeitsgruppen zusammenfindet. Das könnte ein gutes Betätigungsfeld für erstes Visualisieren in der Öffentlichkeit sein, denn dort ergeben sich viele Gelegenheiten.

Übung: *Gönnen Sie sich Freiräume zum Träumen, Fantasieren und Herumspinnen allein oder in einer Gruppe. Machen Sie ein Brainstorming mit Freund*innen, Teamkolleg*innen oder allein. Stellen Sie eine klare Frage.*

Mögliche Fragen:

- *Wir befinden uns im Jahr 2030. Was hat sich im Vergleich zu heute an unserer Wirtschaftsform geändert?*
- *Das Beste, was uns als Familie passieren kann: Was entsteht, wenn Geld und Zeit KEINE Rolle spielen?*
- *Wie sieht das perfekte Mehrfamilienhaus heute aus?*
- *Seien Sie neugierig! Fragen Sie nach! Nutzen Sie das Sesamstraßen-Prinzip: Wer? Wie? Was? Wieso? Weshalb? Warum?*
- *Zeichnen Sie eine Mindmap, allein oder in einer Gruppe, mit einem zentralen Begriff.*

Mögliche Beispiele:

- *Demokratie*
- *Social Media*
- *Plastik vermeiden*
- *Jugendkultur*

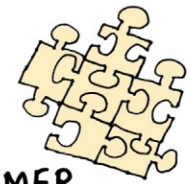
Beispiele im professionellen Umfeld:

- *Was macht gutes Teamwork aus?*
- *Die Zukunft unserer Zusammenarbeit*
- *Projekte zur Sales-Optimierung*
- *Was können wir zur Kundenbindung tun?*
- *Was lässt sich alles mit einem Ziegelstein anfangen?*

OPEN SPACE

IM OPEN SPACE GIBT ES

4 PRINZIPIEN



1. WER AUCH IMMER KOMMT, ES SIND DIE RICHTIGEN LEUTE

2. WAS AUCH IMMER PASSIERT, ES IST DAS EINZIGE, WAS GESCHEHEN KONNTE

3. ES BEGINNT, WENN DIE ZEIT REIF IST

4. VORBEI IST VORBEI – NICHT VORBEI IST NICHT VORBEI

UND EIN GESETZ

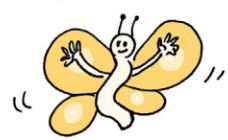
GESETZ DER ZWEI FÜßE

AUSDRUCK DER FREIHEIT UND SELBSTVERANTWORTUNG. DER TEILNEHMER BLEIBT NUR SO LANGE IN EINER SESSION, WIE ER ES FÜR SINNVOLL ERACHTET

BEI ANWENDUNG ZEIGEN SICH MANCHMAL VERHALTENSWEISEN

HUMMELN

BEWEGEN SICH VON SESSION ZU SESSION UND BEFRUCHTEN DIE SESSIONS WECHSELSEITIG



SCHMETTERLINGE

SIND ANZIEHUNGSPUNKT FÜR ANDERE