

Ideensprint

Übersicht	
Kurzbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bei dieser kreativen Methode spielen zwei Gruppen gegeneinander und sammeln Ideen zur Lösung verschiedener Probleme. ▪ Dieses Spiel mit Wettbewerbscharakter erzeugt eine sehr dynamische und kreative Stimmung mit viel Spaß. ▪ Es können viele Vorschläge und Ideen in einem einzigen Spiel gesammelt werden.
Einsatzmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Methode eignet sich für das Produzieren und Sammeln vieler Ideen (Lösungs-, Verbesserungs- und Handlungsvorschläge) für Organisationen, Einrichtungen oder Stadtteile, die in weiteren Arbeitsschritten bearbeitet werden können.
Vorteil	<ul style="list-style-type: none"> ▪ umfangreiche und schnelle Produktion von Ideen und Lösungen
Nachteil	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mögliche Konflikte durch Konkurrenz rivalisierender Gruppen
Zielgruppen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinder ab 9 Jahren, Jugendliche ▪ Gruppengröße beliebig, bei großen Gruppen kann in Kleingruppen gearbeitet werden
Zeitaufwand	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 30 bis 60 Minuten
Besondere Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ großer Raum ▪ Platz für mindestens drei Moderationswände
Material	Moderationswände <input type="checkbox"/>
	große Papierbogen <input type="checkbox"/>
	Moderationskarten in verschiedenen Farben (etwa 150 Stück pro Farbe) <input type="checkbox"/>
	Stifte <input type="checkbox"/>
	Moderationsstreifen <input type="checkbox"/>
	Nadeln in großer Menge <input type="checkbox"/>
	Moderationskoffer mit Grundausstattung (Schere, Nadeln, Klebeband ...) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

Moderationsanleitung**Seite 1****Vorbereitung**

1. Zu verschiedenen bereits ausgearbeiteten Problemen werden Fragen formuliert und auf Moderationsstreifen geschrieben. Mehrere Moderationswände werden mit Papierbogen bespannt und im Gruppenraum nebeneinander aufgestellt.
2. Die Sammlung von Verbesserungsvorschlägen für eine Gemeinde könnte folgende Fragen enthalten:
 - Wie können wir die Einwohnerinnen und Einwohner unserer Gemeinde zum Mitmachen motivieren?
 - Wie können wir Geld für unsere Vorhaben bekommen?
 - Wie können wir uns in der Öffentlichkeit besser darstellen?
3. Durch die Moderation wird eine Frage formuliert, nach der die Vorschläge bewertet werden sollen. Daraus muss klar und eindeutig erfolgen, nach welchen Kriterien die Auswahl oder Prioritätenbildung erfolgen soll. Die Frage wird als Überschrift auf die Moderationswand geschrieben.
4. Die Moderation verteilt an alle Teilnehmenden die gleiche Anzahl Klebepunkte (mindestens drei Klebepunkte, aber höchstens die Hälfte der Anzahl der zu bepunktenden Alternativen).

Notizen

Durchführung

5. Es werden zwei (oder mehr) Kleingruppen gebildet, die sich jeweils zusammensetzen. Sie bekommen Moderationskarten (eine Farbe pro Kleingruppe) und Stifte. Beim Ideensprint gilt es, zu verschiedenen Fragen möglichst viele Ideen in kurzer Zeit in der Kleingruppe auf den Karten zu sammeln. Die Kleingruppen spielen gegeneinander um Punkte.
6. Zu Beginn des Spiels erklärt die Moderation die Spielregeln und stellt die Jury vor. Diese wird kurz vor dem Spiel benannt und wird in die Spielregeln eingewiesen.
7. Das Spiel beginnt: Die erste Frage wird an die Moderationswand gepinnt. Die Moderation liest die Frage vor und fordert die Gruppen auf „Los!“ auf, ihre Ideen und Lösungsvorschläge zu dieser Frage schnellstmöglich auf Moderationskarten zu schreiben.
8. Die Ideensammlung der ersten Runde ist zu Ende, wenn die erste Gruppe ihre Karten abgegeben hat. Auch die anderen Gruppen müssen ihre Karten direkt danach abgeben. Nacheinander werden die Ideen der einzelnen Gruppen von der Moderation vorgelesen und aufgehängt.
9. Die Jury übernimmt die Vergabe der Punkte und zählt die Punkte jeder Kleingruppe zusammen. Auch bei Streitfragen hat die Jury das letzte Wort.
10. Die nächste Spielrunde beginnt mit einer neuen Frage und verläuft nach dem gleichen Verfahren.
11. Nach der letzten Runde nimmt die Jury die Gesamtauswertung des Spiels vor.

Notizen

Weitere Hinweise

Spielregeln

- Nur eine Idee pro Karte aufschreiben!
- Doppelnennungen in einer Kleingruppe sind nicht erlaubt (auch nicht die gleiche Idee nur mit etwas anderen Worten)!
- Keine völlig unsinnigen Ideen!

Um den Wettbewerbscharakter zu gewährleisten und die Teilnehmenden anzuspornen, ist eine Kartenbegrenzung sinnvoll. Hat eine Gruppe die geforderte Anzahl der Karten erreicht, kann sie die Karten bei der Moderation abgeben. Die schnellste Gruppe erhält Bonuspunkte.

Regeln für die Punktvergabe

- 1 Punkt für akzeptable Ideen
- 0 Punkte für unsinnige Ideen
- 1 Punkt Abzug bei Doppelnennung innerhalb einer Gruppe
- 3 Bonuspunkte für die schnellste Gruppe (vorausgesetzt, die festgelegte Mindestanzahl an Ideen wurde erreicht und alle Ideen wurden anerkannt)
- 3 Bonuspunkte für besonders kreative Ideen

Wichtig ist, die gesammelten Ideen im nächsten Arbeitsschritt auf ihre Umsetzungsfähigkeit zu überprüfen und weiter zu bearbeiten. Denn meist steckt hinter jeder Idee ein realisierbarer Lösungsansatz.

Alternativen für die Auswertung

Die Punkte jeder Kleingruppe werden zusammengezählt. Sieger ist die Gruppe mit der höchsten Punktzahl. Diese Methode ist sehr einfach und einsichtig, kann aber schnell zu Frustration und Lustlosigkeit bei den Nicht-Siegern führen.

Da es letztlich jedoch nicht auf die Punkte einer einzelnen Gruppe ankommt, sondern auf die Ideen aller Teilnehmenden, ist ein anderes Verfahren zu empfehlen: Am Ende werden alle Punkte aller Gruppen durch die Jury zusammengerechnet und dann spannungsgeladen verkündet: „Sieger ist ... mit einer Gesamtpunktzahl von ... (hier die Punktzahl aus allen Gruppen und Durchgängen zusammengerechnet) Punkten ... die Gesamtgruppe!!!“. Die Teilnehmenden werden die Jury vielleicht irritiert anschauen. Die Moderation lobt jetzt ausdrücklich die ganze Gruppe und macht alle Teilnehmenden auf die zahlreichen kreativen Ideen aufmerksam, die das Projekt sicher voranbringen werden.

Quelle: Brunsemann, Claudia, Waldemar Stange und Dieter Tiemann. *Mitreden – mitplanen – mitmachen. Kinder und Jugendliche in der Kommune*. Hrsg. Deutsches Kinderhilfswerk und Ministerium für Frauen, Jugend, Wohnungs- und Städtebau des Landes Schleswig-Holstein u. a. Berlin und Kiel 1997. 133 ff.