

## Methode „Probleme Jam“

### Hintergrund

Der Probleme Jam ist eine Mischung aus Game Jam und Design Thinking. In diesem innovativen Austausch-Format identifizieren wir gemeinsam Hindernisse und nutzen Brainstorming Ideen des Design Thinking um diese zu bearbeiten. Das ganze ist im Gaming-Setting gehalten. Mit spielerischen Elementen und einer fehlerfreudigen Haltung werden Ideen gefunden um die täglichen oder nicht-alltäglichen Endgegner aus der eigenen Arbeitswelt zu besiegen.

### Vorbereitung

Kollaboratives Board einrichten. Tischinseln stellen, Internet einrichten, generative KI vorbereiten, Methode des Gruppenfinden vorbereiten (Rotation beachten, alle müssen alle Tische besuchen), Ideate Methoden auswählen.

#	Zeit	Inhalt
1	20 min	<p>Einführung 1: Das Konzept „Design Thinking“ vorstellen, an welchem Punkt sind wir mit „Ideate“, im Plenum mit allen TN gemeinsam Probleme identifizieren, die dann in Endgegner umgewandelt werden</p> <p>„Nennt mir die dringlichsten Probleme. Ob strukturell oder konkret. Was hindert euch daran perfekte Zukunft zu haben? Das sind unsere Endgegner“</p> <p>Sammeln der Probleme auf kollaborativem Whiteboard z.B. Miro. Zur Veranschaulichung können Endgegner mit Hilfe einer generativen KI verkörpert werden. Für einen Durchlauf werden 3 Endgegner festgelegt.</p>
2	5 min	<p>Einführung 2: „Es gibt 3 Methoden-Tische mit Laptops. Dort bearbeitet ihr jeweils eine Ideenfindung aus dem Methodenkoffer des Design Thinking. Dabei versucht ihr Skills (Wissen, Fähigkeiten, Lobbyfähigkeit), Waffen (Konkrete Dinge, Projekte, Programme), Hilfsfiguren (Personen, Allies) herauszufinden, die beim Problemlösen für einen Endgegner helfen. Es werden drei Runden gespielt. Für jede Runde seid ihr an einem anderen Tisch mit einer Methode und bearbeitet einen Endgegner pro Runde.“</p> <p>Die Gruppe wird in 3 Kleingruppen aufgeteilt. Wir benutzen dafür 3D-gedruckte Chips (auf denen das Symbol für die jeweilige Methode gedruckt ist, und ein QR-Code zum Board für die Dokumentation).</p>
3	30 min	<p>Start Runde 1</p> <p>Endgegner A wird von den drei Gruppen parallel bearbeitet. Jede Gruppe sitzt an einem Tisch und wird mit der Methode des Tisches vertraut gemacht.</p>

		<p>Die Tische werden moderiert. Dort ist auch Laptop zur Doku für die Moderation auf jedem Tisch. Zur Orientierung gibt es nach 25 Minuten Zeitsignal für „Noch 5 Minuten“.</p> <p>Was könnte gegen unseren Endgegner helfen? Sammeln der Skills (Wissen, Fähigkeiten, Lobbyfähigkeit), Waffen (Konkrete Dinge, Projekte, Programme), Hilfsfiguren (Personen, Allies) auf dem Board.</p> <p>Kurze Auswertung der Ideen, Gemeinsame Besprechung der Ergebnisse (Auswahl).</p> <p>Wechsel zum nächsten Tisch.</p>
4	30 min	Start Runde 2 mit Boss B
5	20-30 min	Pause. Durchatmen. Snacken, ...
6	30 min	Start Runde 3 mit Boss C
7	10 min	Kleine Pause. Die Moderator*innen sortieren das Board. Bereiten Präsentation der Ergebnisse vor.
8	20 min	<p>Vorstellung der Ideen durch Moderation von Beispiel-Skills, Waffen und Hilfsfiguren (NPCs) im Plenum.</p> <p>Auswertung der Methode und Ausblick</p>

Für die Tische empfehlen wir z.B. diese Ideate-Methoden:

### **Worst Possible Ideas**

„Worst Possible Ideas“ lädt dazu ein, bewusst die schlechtesten, absurdesten oder unmöglichsten Ideen zu einem Problem zu sammeln. Durch das spielerische Denken ohne Bewertungsdruck entstehen neue Perspektiven, die später zu überraschend guten Lösungen führen können.

#### Schritt-für-Schritt-Anleitung

1. Problem definieren  
Formuliere die Herausforderung klar und konkret.
2. Schlechteste Ideen sammeln  
Alle Teilnehmenden notieren spontan möglichst viele absurde, unrealistische oder bewusst schlechte Ideen – ohne Bewertung.
3. Analyse  
Besprecht gemeinsam, *warum* diese Ideen schlecht sind und welche Eigenschaften sie problematisch machen.
4. Umkehrung entwickeln  
Leitet aus den schlechten Eigenschaften deren Gegenteile oder bessere Alternativen  
ab (z. B. kompliziert → einfach, teuer → kostengünstig).
5. Neue Ideen ableiten  
Kombiniert die umgekehrten Eigenschaften zu ersten brauchbaren Lösungsideen.
6. Auswahl und Weiterentwicklung  
Diskutiert, welche Ideen Potenzial haben und weiter ausgearbeitet werden sollen.

#### Tipps für die Anwendung

- Fördere eine offene, spielerische Atmosphäre ohne Bewertung.
- Dokumentiert alle Ideen sichtbar, z. B. auf Karten oder einem Whiteboard.
- Die Methode eignet sich gut als Eisbrecher oder Einstieg vor einem klassischen Brainstorming.

### **Kill Your Company**

„Kill your Company“ ist eine Methode, bei der ein bestehender Prozess, ein Angebot oder ein Projekt bewusst aus einer zerstörerischen Perspektive betrachtet wird. Ziel ist es, versteckte Schwachstellen und strukturelle Hürden sichtbar zu machen, um daraus tragfähige und innovative Weiterentwicklungen abzuleiten. Die Methode funktioniert wie eine radikale Selbstkritik, die Routinen hinterfragt und neue Perspektiven öffnet.

## Schritt-für-Schritt-Anleitung

1. Ausgangslage definieren  
Lege fest, welcher Prozess, welches Format oder welches Angebot analysiert werden soll.
2. Destruktive Fragen formulieren  
Entwickelt provokante Fragen oder Szenarien, die das Scheitern herbeiführen könnten, z. B. „Was würde dieses Format komplett wirkungslos machen?“ oder „Welche äußeren Faktoren könnten unser Angebot aushebeln?“
3. Kritische Schwachstellen sammeln  
Identifiziert interne und externe Risiken, Hindernisse und Schwächen, die die Wirksamkeit oder Zukunftsfähigkeit eures Angebots gefährden könnten.
4. Szenarien durchspielen  
Diskutiert im Team verschiedene Worst-Case-Szenarien und deren Auswirkungen auf Zielgruppen, Abläufe, Ressourcen oder Kooperationen.
5. Innovationsansätze ableiten  
Nutzt die Erkenntnisse, um Prozesse, Methoden oder Strukturen neu zu denken, Risiken zu verringern und neue Potenziale zu erschließen.
6. Umsetzung planen  
Formuliert konkrete Maßnahmen, um erkannte Schwächen anzugehen und die Qualität sowie Wirkung eurer Bildungsarbeit nachhaltig zu stärken.

## Tipps für die Anwendung

- Die Methode erfordert Offenheit, Mut und eine wertschätzende Feedbackkultur.
- Besonders wirksam in Workshops mit unterschiedlichen Perspektiven (z. B. Team, Ehrenamtliche, Kooperationen).
- Ergebnisse transparent dokumentieren und regelmäßig überprüfen.

## Brainwriting

Brainwriting ist eine stille Kreativitätstechnik, bei der alle Teilnehmenden ihre Ideen schriftlich festhalten. Im Unterschied zum Brainstorming werden Ideen nicht mündlich ausgetauscht, was besonders introvertierten Personen zugutekommt. Die schriftliche Sammlung ermöglicht vielfältige, unvoreingenommene Einfälle und fördert die Weiterentwicklung durch Inspiration der Beiträge anderer.

## Schritt-für-Schritt-Anleitung

1. Problemstellung formulieren  
Formuliere klar die Fragestellung oder das Problem, das alle bearbeiten sollen.
2. Vorlagen bereitstellen  
Gib jedem Teilnehmenden ein Blatt Papier oder eine digitale Vorlage mit

mehreren Feldern (z. B. 6 Zeilen × 3 Spalten für die 6-3-5-Methode).

3. Ideen notieren

Jede Person schreibt in einer vorgegebenen Zeit (ca. 5 Minuten) eine bestimmte Anzahl von Ideen (z. B. 3) still und ohne Bewertung auf.

4. Blätter weitergeben

Die Blätter werden im Uhrzeigersinn an die nächste Person weitergereicht, die die vorhandenen Ideen liest und neue ergänzt oder weiterentwickelt.

5. Runden wiederholen

Wiederholt den Prozess, bis jedes Blatt von allen Teilnehmenden bearbeitet wurde (z. B. 5 Runden bei 6 Personen).

6. Ergebnisse auswerten

Betrachtet anschließend alle gesammelten Ideen gemeinsam und prüft, welche weiterentwickelt oder umgesetzt werden können.

### Tipps für die Anwendung

- Ideal sind Gruppen von 4–6 Personen.
- Nutzt eine Stoppuhr für klare Zeitvorgaben.
- Auch digital mit geeigneten Tools leicht umsetzbar.
- Fördert eine wertschätzende, offene Atmosphäre für alle Ideen.

