

## Checklisten und Methoden

### Disney Strategie – „If you can dream it, you can do it“

„Wenn du es träumen kannst, kannst du es tun“

**Eine Kreativitäts-Methode**, die nach einer Formel von Walt Disney, dem berühmten Filmproduzenten und Zeichentrick-Pionier (1901-1966) benannt und von Robert B. Dilts entwickelt wurde

Im nachfolgenden Text wird „der Kunde“ gleichbedeutend für „die Kundin“ verwendet

<b>Zeitbedarf</b>	je nach Problem oder Fragestellung, sinnvollerweise 45 - 60 Minuten
<b>Methode</b>	Kreativitätsmethode: Das nachfolgend beschriebene Rollenspiel kann durch den Kunden selbst, der ein Problem lösen möchte, alleine oder mit Hilfe von stellvertretenden Personen durchgeführt werden. Die Methode erzielt die besten Resultate, wenn ein qualifizierter Coach die Physiologie des Kunden und Schlüsselfragen nutzt, um den Kunden in seinem Prozess optimal zu unterstützen.
<b>Material</b>	Ev. 3 Stühle und Notizmaterial, kann aber auch frei und im Stehen ohne Material durchgeführt werden.
<b>Ähnliche Methode</b>	Die 6 Denkhüte von Edward de Bono

#### Ablauf

- Stellen Sie sich vor: Sie haben ein Problem, das Sie lösen möchten, oder einen Traum, den Sie jetzt zum Leben erwecken wollen
- Nachfolgend klären Sie die Fragestellung mittels 4 Rollen:
  - 1) Träumer** (Visionär, Ideenlieferant, längerfristige Perspektive, grösseres Bild, positiv ausgedrücktes Ziel, Sinn und Zweck des angestrebten Zustandes, „Was“)
  - 2) Realist** (Realist, Macher, Plan zur Umsetzung des Traums, Schritte und Massnahmen, „Wie“)
  - 3) Kritiker** (Fragensteller, Qualitätsmanager, beurteilt den Plan und sucht potentielle Risiken oder Probleme, wägt Pro und Contra ab, sucht Schwachstellen, „Was würde passieren, wenn...“)
  - 4) Neutraler Beobachter** (Aussensichtweise, Meta-Position)
- Markieren Sie die drei Stühle mit den ersten drei Rollen Träumer, Realist und Kritiker so im Raum, wie Sie nach Ihrem Befinden her zueinander sitzen/stehen
- Für die neutrale Position des Beobachter wählen Sie ausserhalb dieser drei Stühle eine Position, die Sie ebenfalls markieren
- Bewegen Sie sich nun in der obigen oder von Ihnen gewählten Reihenfolge nach und nach von einem Stuhl zum anderen. Nehmen Sie sich ausreichend Zeit auf dem jeweiligen Stuhl. Argumentieren Sie auf Ihre Fragestellung aus der jeweiligen Rolle heraus, versetzen Sie sich gefühlsmässig, gedanklich, körperlich jeweils in diese Rolle so hinein, als würden Sie die filmreife Rolle voll und ganz übernehmen.
- Wechseln Sie zwischen den Stühlen und Rollen so lange hin und her, bis ein für Sie ausreichend guter Zustand einer Idee oder Lösung erreicht ist.
- Beenden Sie das Rollenspiel in der Position des Neutralen Beobachters.
- Variante ‚stellvertretende Gruppe‘: Lassen Sie die verschiedenen Rollen durch einzelne Personen wahrnehmen, die ebenfalls ihren Gefühlen, Gedanken und körperlichen Wahrnehmungen (z.B. Handlungsimpulsen) in der jeweiligen Rolle Ausdruck verleihen. Lassen Sie sich, ähnlich einem Systemstellen, von der Diskussion und den neuen Erkenntnissen überraschen.

