

Die 6-20-1-Methode

Vernetzt zu neuen Ideen

Vernetzung, Ideenfindung und offener Austausch – das sind die Attribute einer neuen Führungskultur. Ein Tool, das all dies unterstützt, ist die 6-20-1-Methode. Eingesetzt wird sie als Kreativ- und Konferenzwerkzeug im Rahmen großer Gruppen.

Ziel der Methode

6-20-1 steht für „sechs Teilnehmer, zwanzig Minuten, eine Frage“. Konkret bedeutet das: Eine große Anzahl von Teilnehmern wird in verschiedene Gruppen à sechs Personen aufgeteilt, die für zwanzig Minuten an einem Stehtisch zusammenkommen und an einer Idee zu einer Fragestellung arbeiten. Die Ergebnisse werden im Plenum präsentiert. Die Methode ist bei jeder Teilnehmerzahl und in fast jeder räumlichen Situation anwendbar. Im Gegensatz zu ähnlichen Methoden wie dem World Café sind keine Tischmoderatoren und keine Einweisungen im Vorfeld notwendig.

Die Besonderheit der 6-20-1-Methode liegt in ihrem kompetitiven Charakter: Die gemischten Gruppen versuchen sich in ihrem Ideenreichtum gegenseitig zu übertreffen. Denn jeder weiß: Gleich wird sich unser Ergebnis auf der Bühne und vor aller Augen behaupten müssen. Der Gesamttablauf dauert je nach Teilnehmerzahl und Laufwegen ca. 60 bis 90 Minuten.

Kurzbeschreibung

Mit der Methode lassen sich verschiedene Ziele verfolgen:

- ▶ Die Durchführung der Methode kann einfach „nur“ darauf abzielen, möglichst verrückte Ideen zu produzieren.
- ▶ Mit der Methode lässt sich aber auch ein strategischer Ansatz verfolgen – die Ergebnisse können in einen Innovationsprozess einfließen.
- ▶ Und auf einer Tagung können die Ergebnisse als Input für den weiteren Dialog im Rahmen der Tagung dienen: In Talkrunden oder Panels kann auf konkrete Ergebnisse oder den kreativen Prozess als Ganzes verwiesen werden.
- ▶ Gleich, wie die Methode im Einzelnen genutzt wird: Immer sorgt sie für eine Vernetzung der Teilnehmer. Somit ist sie gut zum Einsatz in Unternehmen geeignet, die ihre Mitarbeiter über Abteilungsgrenzen hinweg näher zusammenbringen wollen.

Anforderungen an Raum & Materialien

Die räumlichen Anforderungen sind einfach: Jede Kleingruppe braucht einen Stehtisch – oder eine ähnliche Möglichkeit, als Kleingruppe zu arbeiten. Die Tische stehen entweder im äußeren Bereich des Raums oder auf einer anderen freien Fläche der Location und sind gut sichtbar nummeriert. Die Teilnehmer ziehen ihre jeweilige Tischnummer per Los, sodass eine maximale

Durchmischung erreicht wird. Auf den Tischen liegen jeweils eine große Pappe und dicke Marker bereit, zudem Notizpapier und weitere Stifte. Nach Möglichkeit sollte die Pappe bereits so präpariert werden, dass sie mitsamt der auf ihr notierten Ergebnisse später aufgestellt werden kann. Für die Ergebnispräsentation der Teilnehmer werden Handmikrofone benötigt. Der Moderator braucht gegebenenfalls einen Gong oder eine Glocke.

Ablauf im Einzelnen

1. Instruktion und Spielregeln (ca. 10 Min.)

Der Arbeit mit der Methode kann ein Warm-up vorausgehen, das die Teilnehmer auf kreatives Arbeiten einstimmt, zum Beispiel ein geeigneter Impulsvortrag. Danach instruiert der Moderator alle Teilnehmer im Plenum. Er gibt die Spielregeln bekannt, die als Bullets auf einem Chart zusammengefasst sind:

- ▶ Sechs Teilnehmer an einem Tisch
- ▶ Tischnummer = Losnummer
- ▶ Insgesamt 20 Minuten Zeit
- ▶ Davon etwa 15 Minuten Brainstorming
- ▶ Dann die beste Idee auf Pappe schreiben
- ▶ Bild und Text, groß und plakativ
- ▶ Einen Tischsprecher festlegen
- ▶ Tischsprecher bringt anschließend die Pappe mit ins Plenum
- ▶ Kurzpräsentation in 30 Sekunden

Wichtig ist, dass die Teilnehmer verstehen: Am Tisch können sie zunächst viele alternative Ideen entwickeln – dafür liegt das Notizpapier bereit. Nach fünfzehn Minuten des Brainstormings soll als Ergebnis allerdings nur *eine* – und zwar die beste – Idee auf Pappe kommen. Dieser favorisierte Einfall sollte in Bild und Text festgehalten werden, entsprechend der kurzen Zeit skizzenhaft und in Stichworten. Für die Teilnehmer kann es hilfreich sein, wenn sie hierzu vorab ein paar Beispiele sehen. Falls es sich um eine besonders große Gruppe mit Dutzenden Tischen handelt, sollte der Moderator einen Raumplan zeigen oder erläutern, wo welche Tische zu finden sind. Erst wenn alles zum Ablauf gesagt ist, wird die Katze aus dem Sack gelassen: Der Moderator stellt die eigentliche Aufgabe, die kreative Fragestellung, vor.



Foto: Think-Theatre

2. Kreative Aufgabenstellung (5 Min.)

Eine inspirierende Aufgabe ist das Erfolgsgeheimnis jeder Kreativsession. Die Fragestellung sollte daher so formuliert werden, dass sie die Teilnehmer zu bildlichem Denken anregt und ein visualisierbares Ergebnis möglich ist. Zum Beispiel: „Stellen Sie sich vor, Hollywood dreht einen Blockbuster über unsere Strategie. Wie heißt der Film? Und wie sieht das Plakat aus?“ Oder falls die Teilnehmer die Anforderungen der Zukunft reflektieren sollen: „Welchen Beruf müssen wir bei uns erst noch erfinden, um auch in Zukunft erfolgreich zu sein?“ Ungünstig sind Aufgaben, die allgemein und unverbindlich sind. Also: „Wie sehen die aktuellen Herausforderungen unserer Branche aus?“

Die Aufgabe sollte mehrfach wiederholt werden, bevor die Teilnehmer an die Tische entlassen werden. Der Moderator erinnert daran, dass ein Tischsprecher bestimmt wird, der die Ergebnispappe mitbringt und präsentiert. Zudem bittet er um pünktliche Rückkehr. Er kündigt an, dass es zwei Minuten vor Ablauf der 20 Minuten ein akustisches Zeichen gibt. Dann gibt er das Signal für den Aufbruch an die Tische.

3. Ideenrunde an Stehtischen (20 bis 25 Min.)

Der Moderator stellt sicher, dass alle Tische wirklich mit sechs Teilnehmern besetzt sind, mindestens jedoch mit vier oder fünf. Die Kommunikation wird schnell beginnen. Wo es notwendig erscheint, kann der Moderator unterstützen. Damit die Zeit eingehalten wird, macht der Moderator seine Zeitanzeige: Zwei Minuten vor Ablauf der Gruppenarbeit

Der Autor: Bernhard Wolff ist Experte für Kreativität und Live-Kommunikation. Als Moderator, Keynote Speaker und Kopf der Think-Theatre GmbH hat er in 20 Jahren über 1.000 Tagungen und Events mitgestaltet. Sein Wissen vermittelt er auch als Dozent und Berater. Kontakt: www.bernhard-wolff.de



Foto: Think-Theatre



Session am Stehtisch: In Kleingruppen erarbeiten und visualisieren die Teilnehmer Ideen zu einer kreativen Fragestellung. Das Ganze darf nicht länger als 20 Minuten dauern.

erfolgt ein Signal. Sofern die Stehtische am Rande des Plenums stehen, gibt der Moderator eine zentrale Zeitansage durch. Falls die Stehtische im Foyer stehen oder auf mehrere Räume verteilt sind, lässt er eine Glocke oder einen Gong ertönen. Je nach Dynamik der kleinen Gruppen kann das Ende der Aktion aber auch flexibel gehandhabt werden. Der Moderator stellt sicher, dass alle Ergebnisse ins Plenum mitgebracht werden.

4. Ergebnispräsentation (20 bis 30 Min.)

Die Dauer der Ergebnispräsentation hängt natürlich von der Anzahl der Gruppen ab. Bei 180 Teilnehmern hat man 30 Gruppen. Das erscheint viel, aber auch 30 Gruppensprecher können nacheinander präsentieren, wenn die Zeit strikt auf 30 Sekunden limitiert wird. Der Moderator sorgt für Tempo und Lebendigkeit. Er hält auch die Pappen hoch, sodass diese gut sichtbar sind, und überreicht den Sprechern das Handmikro. Natürlich darf er auch kommentieren und nachfragen.

Nach den jeweiligen Kurzpräsentationen treten die Gruppensprecher auf die

Bühnenseite. Die Ergebnisse werden aufgestellt oder aufgehängt, sodass sich die Bühne mehr und mehr mit Ideen füllt. So wird deutlich, welches kreative Potenzial die Gruppe als Ganzes hat und in welcher Vielfalt Ideen entstehen, wenn Vernetzung und offene Kommunikation gelebt werden.

Ergebnisverwendung

Die Ergebnisse sollten auch im weiteren Verlauf der Tagung sichtbar bleiben. Es kann ein Ranking der Ideen erfolgen, indem jeder Teilnehmer drei Klebpunkte anbringen darf. Die Ergebnisse werden fotografiert und den Teilnehmern im Nachgang zur Verfügung gestellt – im besten Fall als digitales Ideenbuch. Was mit den Ergebnissen dann weiter passiert, hängt von der Zielsetzung ab, die mit der Methode verfolgt wurde.

Varianten

Die 6-20-1-Methode ist nicht auf eine einzige Fragestellung begrenzt. Mit ihr lassen sich auch mehrere Themenfelder bearbeiten und mehrere Aufgabenstellungen platzieren. Dann jedoch sollten diese Aufgabenstellungen schriftlich und separat auf den entsprechenden Stehtischen platziert werden. Auch möglich ist, die Aufgabe von den Teilnehmern selbst definieren zu lassen. In diesem Fall sammelt der Moderator Vorschläge im Plenum – und lässt die große Gruppe dann den Favoriten wählen. Die 6-20-1 Methode kann zudem als Gerüst für komplexere Workshops dienen, z. B. für das gemeinsame Produzieren einer Zeitung: Jede Gruppe verfasst an ihrem Tisch einen Beitrag – und dieser fließt in ein vorbereitetes Layout ein.

Fazit

Die Erfahrung mit dieser Methode zeigt, dass für den Erfolg eines solchen kreativen Workshops drei Punkte entscheidend sind: klare und verständliche Instruktionen, eine inspirierende inhaltliche Aufgabe, und das Sichtbarmachen und Teilen der Ergebnisse.

Bernhard Wolff



Lesetipps

► **Bernhard Wolff: Titel bitte selbst ausdenken. 157,5 erfolgreiche Ideenbeschleuniger.**

Gabal, Offenbach 2016, 19,90 Euro.

Das Buch enthält nähere Informationen zur 6-20-1-Methode und beschreibt zahlreiche weitere Methoden, Tools und Tipps, wie Führungskräfte selber Ideen finden und ihre Mitarbeiter zu kreativem Arbeiten anregen können.