

Je mehr Vorgaben wir zur Lösung einer Aufgabe erhalten, desto eingeschränkter wird unser Lösungsraum. Wir sind nicht mehr kreativ und Lösungen machen teilweise überhaupt keinen Sinn mehr. Das folgende Zeichnungsspiel kann dies gut veranschaulichen.

Die Teilnehmenden bilden zwei Gruppen. Jede Gruppe erhält die gleiche Aufgabe, allerdings jeweils mit unterschiedlichen Instruktionen. Die beiden Gruppen wissen nicht, dass die andere Gruppe eine abgewandelte Aufgabenstellung erhalten hat und die Teilnehmenden sehen nicht, was die Personen in der anderen Gruppe erarbeiten.

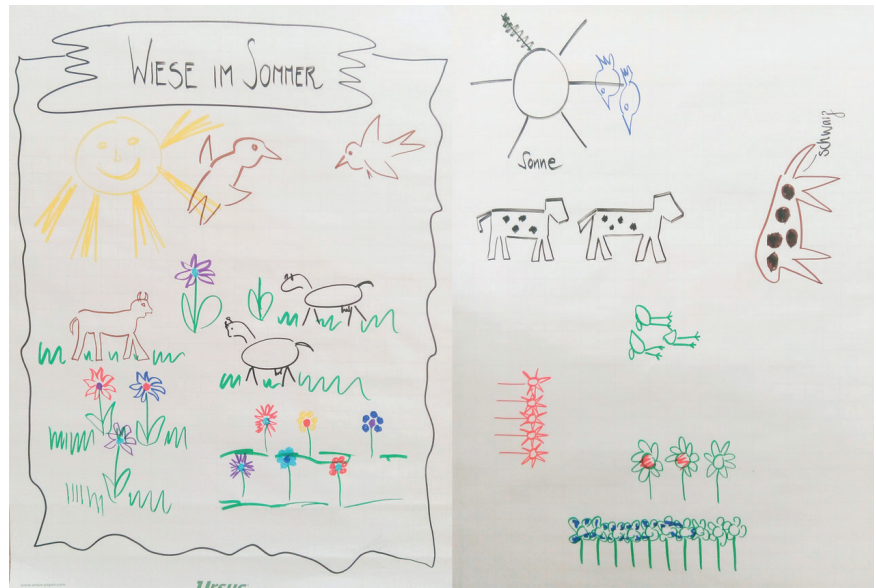
Aufgabenstellungen

Die genaue Aufgabenstellung lässt sich variieren. Es gibt im Netz verschiedene Varianten. Eine davon heißt "Sommerwiese" (wobei der Titel der Aufgabe den Teilnehmenden noch nicht verraten wird).

Die erste Gruppe erhält die Anweisung: „Zeichnet auf ein Flipchart folgende Dinge auf: eine Sonne mit fünf Sonnenstrahlen, zwei Kühe mit je vier schwarzen Flecken, eine Kuh mit fünf schwarzen Flecken, drei Vögel in der Mitte, zwei Vögel oben rechts, zehn blaue Blumen mit je vier Blütenblättern, fünf rote Blumen mit je sechs Blütenblättern und drei rote Blumen mit je sieben Blütenblättern“.

Die zweite Gruppe erhält die Anweisung: „Zeichnet eine Wiese im Sommer, bei Sonnenschein und mit farbigen Blumen, dazu Kühe und Vögel.“

Für die Umsetzung vor Ort kann man die Aufgabenstellung auf einem gefalteten Papier verteilen und die Gruppen mit einem Flipchart und Stiften ausgerüstet an verschiedene Orte schicken, um die Aufgabe



Links das Bild einer Gruppe, die mehr Gestaltungsraum hatte, rechts das Bild einer Gruppe, die nach detaillierten Vorgaben und ohne Kenntnis des Bildtitels "Sommerwiese" gearbeitet hat.

Foto: © Demarmels

zu erarbeiten. Alternativ arbeiten die Gruppen im selben Raum, jedoch mit stark verkürzter Zeit (ca. 1 Minute), so dass sie nicht die Möglichkeit haben, sich von den anderen inspirieren zu lassen.

Ergebnisse

Während die Zeichnungen der zweiten Gruppe meist das Bild einer Sommerwiese zeigen, wirken die Ergebnisse der ersten Gruppe oft gar nicht wie einheitliche Bilder. Die Aufgabenstellung suggeriert nicht ein großes Ganzes, sondern eben nur eine Liste von einzelnen Dingen.

Wenn wir Aufgaben lösen, von denen wir nur Details kennen, geht uns Sinnhaftigkeit verloren. Und wir können dann auch nicht darauf achten, dass die einzelnen Teilaufgaben gut aufeinander abgestimmt und in sich sowie für das Gesamtprodukt sinnvoll sind. Mitarbeitende können dies anhand des Zeichenspiels erleben und selber reflektieren.

Das Spiel kann auch online durchgeführt werden. Die Gruppen begeben sich dann

in Breakout-Sessions und arbeiten auf einem elektronischen Board oder mit einem Tool zum kollaborativen Schreiben oder Zeichnen. Die Teilnehmenden dürfen dabei während der Aufgabe nicht sehen, was die andere Gruppe zeichnet. ■

Der Ursprung des Spiels und seiner zahlreichen Varianten lässt sich nicht mehr genau nachverfolgen. Beispiele dazu finden sich bei:

Tasty Cupcakes:

<https://www.tastycupcakes.org/2019/12/summer-meadows-and-the-three-vs>



David Barnholdt:

<https://blog.crisp.se/2009/02/18/davidbarnholdt/1234986060000>



Die Autorin

Dr. Sascha Demarmels

Agile Communication Coach

saschademarmels@kommunikation30.ch

