

---

## „Regel Du mir, so Regel ich Dir“

- Ziel**
- Erleben und Diagnose der Probleme und Konflikte bei gemeinsamer Problemlösung
  - Erleben der Abhängigkeit von Anderen beim Finden einer Lösung
  - Überprüfung der Zusammenarbeit innerhalb einer Gruppe

**Gruppengröße** beliebig

**Dauer** ca. 60 Minuten

**Material** Tonbandgerät, Videorecorder, Kopie der Arbeitsblätter für jeden Teilnehmer

**Ablauf** Dieses ist ein Brettspiel, das die Besonderheit hat, keine Regeln zu besitzen. Nur der Spielplan, Spielfiguren und Würfel sind vorgegeben. Die Zahlen auf dem Spielplan haben keine vorgegebene Bedeutung. Die Gruppe darf Spielziele definieren, Regeln erfinden, Gesetze machen, sich selbst verpflichten, sie einzuhalten und sie abzuändern. Alles kann dabei Gegenstand von Veränderungen sein, der Spielplan soll nur eine Anregung sein. Er kann verändert werden, neue Pläne können entworfen werden. Immer wird es, will man spielen, um das Einhalten abgesprochener Regeln gehen.

### **Animateur:**

Darf ich Sie bitten, Kleingruppen mit je 5 Teilnehmern zu bilden. Vier Gruppenmitglieder stellen die Spielgruppe dar, das fünfte Gruppenmitglied hat die Funktion eines Beobachters. Der Beobachter erhält noch einen Abzug mit einigen Hinweisen.

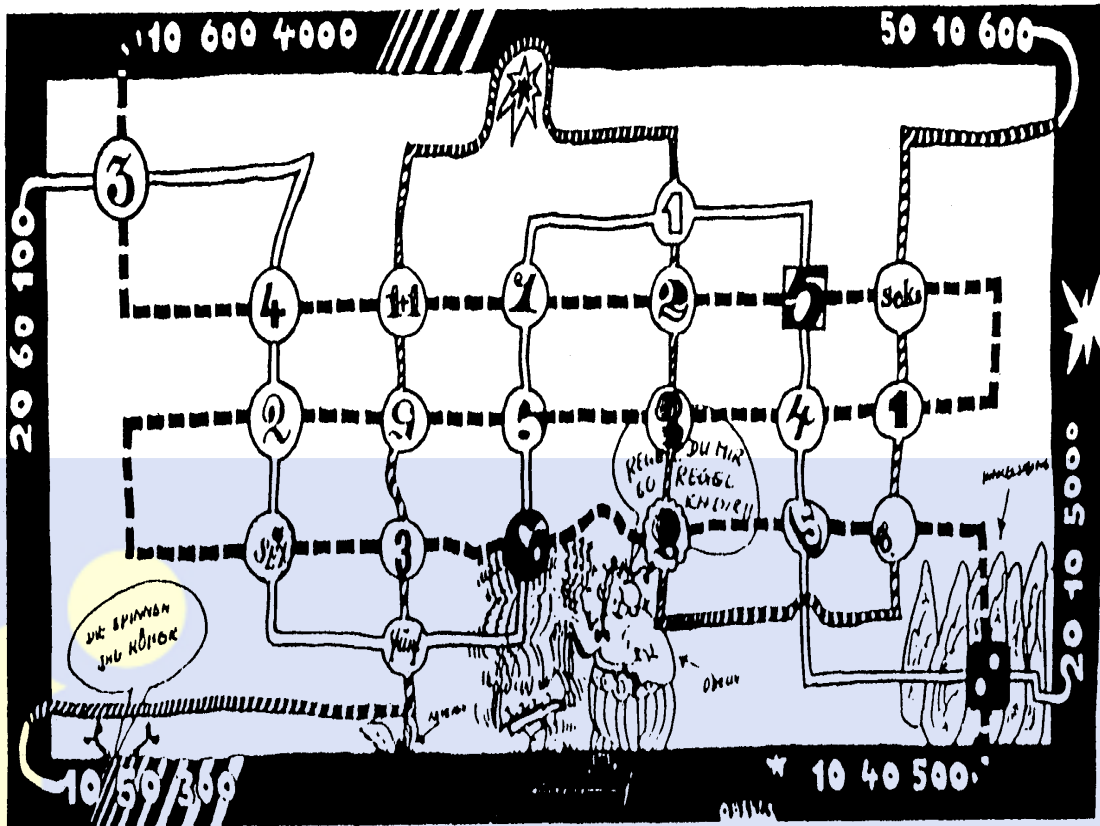
### **Zur Auswertung:**

- Wie war der Verlauf der Regelentwicklung?
- Reaktionen auf Verfremdung?
- Trat eine anarchische Situation auf?
- Wer definiert Ziele?
- Wie wird Einigkeit erzielt?
- Wurden zuerst Ziele oder zuerst Regeln definiert?
- Wie weit weichen Lösungen von vorgegebenen Schemata (z.B. Mensch- ärgere-Dich- nicht, Monopoly) ab?
- Wie werden die Regeln eingehalten?
- Wer wird in Zweifelsfällen gefragt?
- Wie werden Verstöße sanktioniert?
- Wann werden Absprachen zu Formeln, Gesetze, Pflichten getroffen?
- Welche Macht bekommt das Regelsystem, und wie starr ist es gegenüber der Einsicht, dass man anders besser spielen könnte?
- Ist die Möglichkeit zur Veränderung eingeplant oder bedeutet es Umsturz?
- Wurden die in der vorausgehenden Session entwickelten Normen berücksichtigt?

**Besondere Hinweise**

**Mögliche Stolpersteine**

**Kommentar**



synapse-web.c

**Animateur:**

Die vereinbarte "Spielzeit" ist vorbei. Dürfen wir zunächst die Beobachter bitten, uns ihre Eindrücke zu schildern.

**Bericht der Beobachter**

**Animateur:**

Den zwischenmenschlichen Beziehungen liegen in der Regel Handlungsmuster zugrunde, die sich als Erwartungen voraussagen lassen. Je nach ihrer Verbindlichkeit unterscheiden die Soziologen "Sitten" (Mussverhalten), "Bräuche" (Sollverhalten) und "soziale Gewohnheiten" (Kann-Verhalten).

Das individuelle Repertoire von Handlungsschemata dient einerseits der Orientierung und gestattet andererseits eine rasche Reaktion. Die Verhaltensstandards geben Sicherheit und vermitteln außerdem noch das Gefühl, den verschiedenen Situationen gegenüber "angemessen" zu reagieren.

Jeder von uns hat bestimmte Vorstellungen darüber, wie er sich hier und jetzt zu verhalten hat; darüber braucht man nicht erst lange nachzudenken.

Bringen wir unser Verhalten doch einmal auf einen Prüfstand, um zu ermitteln, ob und inwieweit es die kreative Arbeit in der Gruppe fördert bzw. behindert?

Mit ihrer Zustimmung haben wir die Diskussion in einer Gruppe aufgenommen. Bevor wir die Aufzeichnung zur Diskussion stellen, darf ich ihnen noch als Orientierungsrahmen das "klassische" Kategoriensystem von Robert E. Bales zur Analyse des Interaktionsprozesses in Gruppen an die Hand geben.

synapse-web.c

**Animateur:**

Befassen wir uns noch mit einigen speziellen Gruppennormen, die für den kreativen Problemlösungsprozess von entscheidender Bedeutung sind.

Dazu zunächst eine Behauptung:

In allen Gruppensitzungen, bei denen es um die Entwicklung neuer Ideen geht, fallen eine Vielzahl von Ideen "unter den Tisch", weil

- a. die Gruppenmitglieder es nicht wagen bestimmte Vorschläge vorzutragen oder
- b. weil die Anregungen von der Gruppe negativ bewertet und fallengelassen werden.

Untersuchen wir zunächst den ersten Bereich, den wir als "interne Selektion" bezeichnen.

Was hindert uns daran bestimmte Gedanken zu äußern?

Darf ich Sie bitten einmal individuell die Gründe zu notieren, die Ihrer Meinung nach den Einzelnen daran hindern, manche Ideen bzw. Anregungen, die ihm in den Sinn kommen, auch zu äußern. (Zeit: 5 Minuten)

Teilnehmer - Antworten

**Animateur:**

Darf ich zunächst die einzelnen Teilnehmer bitten, die Zahl zu nennen, auf wie viele verschiedene Gründe sie gekommen sind.

Teilnehmer - Antworten

**Animateur:**

Tragen wir nun zusammen, auf wie viele verschiedene Gründe wir in der Gruppe hier kommen.

Teilnehmer - Antworten

**Animateur:**

Stark vereinfacht, viele Menschen sind zu ängstlich, um skurrile, unrealistische, utopische, phantastische, abweichende (oder als solche empfundene) Gedanken zu äußern.

Wie schnell haben wir Rechtfertigungen wie die folgenden zur Hand:

- "Es klang mir zu simpel und trivial".
- "Ich habe den Gedanken schon mal irgendwo gelesen".
- "Der Vorschlag würde nicht akzeptiert werden".
- "Die Idee schien mir letztlich unpraktikabel".
- "Die Anregung wäre zu schwer zu erklären gewesen".
- "Es stand nicht im Zusammenhang mit dem gerade Besprochenen".
- "Die Idee war zu unbedeutend".
- "Ich wäre mir komisch vorgekommen".

In einer "normalen" Gruppe wären wahrscheinlich die in dem folgenden Beispiel geschilderten Gedanken gar nicht erst geäußert worden: Arbeiter waren damit beschäftigt, Produkte vor dem Verladen in Zeitungspapier einzupacken. Sie vergeudeten viel Zeit damit, zunächst in den Zeitungen zu lesen, bevor sie die Produkte darin verpackten.

Eine Beratungsgruppe hatte folgende Ideen:

- ausländische Zeitungen verwenden
- Analphabeten einsetzen
- die Augen verbinden
- blinde Arbeiter beschäftigen

In den meisten Sitzungen wären solch "törichte" Ideen mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit verworfen worden. Um dies zu verhindern, wird die Einführung der folgenden Gruppennorm empfohlen:

Jede Idee, jeder Vorschlag, jede Anregung ist erwünscht.

Auf etwas ausgefallen wirkende Vorschläge (aber keineswegs nur auf diese) wird in Gruppen häufig mit "Killerphrasen" reagiert, da heißt es etwa:

- "Das kann man doch nicht machen."
- "Das haben wir früher schon mal ohne Erfolg probiert."
- "Dazu fehlen uns die Mittel."
- "Unsere Leute werden da nicht mitmachen."
- "Das kostet doch viel zu viel Zeit."
- "Dafür ist die Zeit noch nicht reif."
- "Können Sie das mal für jedermann verständlich formulieren."
- "Wie stellen Sie sich das konkret vor!?"

Darf ich Sie bitten diesen Katalog von "Killerphrasen" noch weiter zu ergänzen.

Teilnehmer - Antworten

**Animateur:**

Um das "Abwürgen" von Vorschlägen zu verhindern, wollen wir eine weitere, konstruktive Norm einführen.

Die Ideen, Vorschläge, Anregungen sollen aufgegriffen und konstruktiv weiterentwickelt werden.

Um zu erreichen, dass auch tatsächlich möglichst alle Ideen geäußert werden, dürften wir die eben formulierte Norm noch durch eine weitere ergänzen:

Soviel Ideen, Vorschläge, Anregungen wie möglich. - Auf die Quantität kommt es an.

Um die Quantität der Ideen zu steigern, sollte die Gruppe sich vorab auf eine Quote einigen, wie viele Ideen sie zusammenzutragen wünscht.

Drei der bisher genannten Normen wollen wir in einem allgemeinen Grundsatz zusammenfassen, der in den verschiedensten Phasen des kreativen Problemlösungsprozesses zur Anwendung gelangt (also nicht nur während der eigentlichen Ideen-Findung). Es handelt sich dabei um das so genannte "Prinzip der verzögerten Bewertung".

Versuchen wir dieses Prinzip zunächst einmal individuell in einer Übung anzuwenden.

**Übung (E):**

Sie wohnen in einem Appartement. Ihr Nachbar weckt Sie jede Nacht gegen 2.00 Uhr durch laute Musik. Versuchen Sie 30 Ideen aufzuschreiben (Zeit: 5 Minuten).

Notieren Sie alles was Ihnen in den Sinn kommt. Denken Sie an das "Prinzip der verzögerten Bewertung".

Teilnehmer - Antworten

**Übung (KG):**

Stellen Sie sich bitte vor, Sie sind auf einen Gemeinschafts-Telefonanschluß angewiesen. Jedes mal, wenn Sie telefonieren wollen, ist die Leitung besetzt. Was könnte man tun, um dieses Problem zu beseitigen?

Sammeln Sie zunächst 2 Minuten lang individuell alle Ideen, die Ihnen in den Sinn kommen.

Bilden Sie danach Kleingruppen (fünf Mitglieder) und versuchen Sie in 5 Minuten gemeinsam, unter Beachtung der drei vorhin entwickelten Normen, etwa 50 Ideen zu sammeln.

Achten Sie darauf, dass keine Bewertungen geäußert werden.

Gruppen - Ergebnisse

**Animateur:**

Weil's so gut lief, gleich noch ein Problem. Für diese Übung wollen Sie bitte in Ihrer Gruppe je einen "teilnehmenden Beobachter" bestimmen, dessen Aufgabe es ist, auf die Einhaltung der Gruppennormen zu achten, die da lauten:

- Keinerlei Bewertung!
- Jede Idee ist willkommen!
- Soviel Ideen wie möglich!
- Die Ideen anderer aufgreifen und weiterentwickeln!

**Übung (KG):**

Ihr Geburtstag steht bevor, den Sie diesmal "anders als üblich" gestalten wollen. Jedes Gruppenmitglied überlegt zunächst 2 Minuten für sich. Auf die verzögerte Bewertung achten!

Anschließend 5 Minuten Zeit zur Ideen-Sammlung und Weiterentwicklung in der Gruppe. Sie sollten auf etwa 60 Ideen kommen.

Gruppen - Ergebnisse

**Animateur:**

Für die während der letzten Übungen verwendete Methode hat ihr Begründer, der amerikanische Werbefachmann Alex F. Osborn, den Namen "Brainstorming" (Ideensturm, Geistessturm) geprägt.

Diese, wohl am weitesten verbreitete Methode baut darauf auf, dass die Assoziationsmechanismen zu einer Vielzahl von Ideen führen, wenn das "Prinzip der verzögerten Bewertung" seine volle Berücksichtigung findet.

Vermutlich haben Sie während dieser Übungen auch gespürt, wie schwer es einem manchmal fallen kann, Bewertungen zu unterlassen. Zumal auch jede nonverbale Kritik eliminiert werden muss. Wie leicht kann eine abwertende Handbewegung, ein ironisch wirkendes Lächeln, andere Gruppenmitglieder in ihren Aktivitäten hemmen.

Kognitiv ist es sicherlich keine Schwierigkeit den Sinn dieser Normen einzusehen, die aber weitgehend von affektiven Faktoren abhängige Verhaltensänderung, kann nur durch intensives Üben erreicht werden.

**Ende der Session**

**Ergänzendes Programm:**

**Animateur:**

Wir haben uns in den bisherigen Übungen mit "Allerweltsproblemen" beschäftigt. Das können wir selbstverständlich weiter so handhaben. Für die Ideen-Findung und die anderen Phasen des Problemlösungsprozesses ist es jedoch von entscheidender Bedeutung, wie groß Ihre Motivation ist, sich mit diesen Problemstellungen zu beschäftigen. Für die Motivation ist es wichtig, ob die Probleme für Sie persönlich bedeutsam, zumindest aber sozial relevant sind.

Kurz: Wir wollen uns hier nicht mit irgendwelchen Problemstellungen beschäftigen, sondern mit Aufgaben, die Ihr Interesse finden.