

Kreativmethodik 6 Denkhüte

Die 6 Denkhüte (6 Thinking Hats im Original, nach *de Bono*) wurden ursprünglich entwickelt als ein "Rahmenwerk" für Kommunikation. Ihr wesentliches Merkmal ist das Konzept des "parallelen Denkens": Alle Beteiligten haben zur gleichen Zeit den gleichen "Denkhut" auf - und denken in die gleiche Richtung. Das minimiert Reibungsverluste durch sachliche Debatten oder gar persönliche Angriffe und bietet den Beteiligten die Chance zu einem umfassenden Perspektivwechsel - nicht selten der Auslöser für ein echtes Heureka!

Wie Sie vorgehen

Merkmal	Teamorientierte Ideenfindung, die das Potenzial der Beteiligten auf eine "parallele" Weise aktiviert und nutzt.
Einsatz für	<ul style="list-style-type: none">* Effektivierung von Sitzungen und Besprechungen* Gestaltung von Kommunikationsprozessen* Optimierung von Ideenfindungs- und Entscheidungsprozessen* Steuerung von Veränderungsprozessen
Denkrichtung	* paralleles Denken: Alle Beteiligten denken zur gleichen Zeit in die gleiche (Denk-)Richtung
Geeignet für	Anfänger bis Fortgeschrittene, unter Anleitung/ Moderation; Einzel- oder Teameinsatz
Zeitbedarf	ab 30 Min. (strikte Einhaltung der 5-Min.-Regel je "Hut") - 2 Stunden
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none">* Teilnehmer* kurze Erläuterung der Vorgehensweise* Aufgabenstellung* Anfangs: erfahrene Moderation* Material zur Visualisierung (Flipchart, Stifte)
Vorgehen	<p>Struktur</p> <p>Die 6 Denkhüte begünstigen, bezogen auf eine zu entwickelnde Idee oder die Lösung eines Problems einen Perspektivwechsel - der durch 6 verschiedene Farben symbolisiert wird. Alle Beteiligten haben zur gleichen Zeit den gleichen Hut auf und denken in die gleiche Richtung - was etwaige Konfrontationen eliminieren soll. Die Farbe des Hutes bestimmt dabei die vorgegebene Denkrichtung.</p> <ul style="list-style-type: none">* weißer Hut: gibt Informationen und Fakten wieder; emotionslos-neutral.* roter Hut: gibt Raum für Gefühle und Intuition; emotional ohne Begründung.* gelber Hut: lenkt die Aufmerksamkeit auf Vorteile und Möglichkeiten (z.B. von vorgestellten Vorschlägen/ Ideen); optimistische (sonnige) Grundeinstellung.* schwarzer Hut: warnt vor und skizziert Risiken, Bedenken und Gefahren (z.B. von vorgestellten Vorschlägen/ Ideen); "des Teufels Advokat".* grüner Hut: entwickelt neue Ideen und Alternativen; originell und erfinderisch (die klassische Definition des Kreativen).* blauer Hut: organisiert, leitet und lenkt den Prozess; objektiv, Meta-Position. <p>Vorgehen</p> <p>Es gibt keine vorgeschriebene Reihenfolge - wohl aber Empfehlungen für unterschiedliche "Standard-Situationen".</p> <p>Eine von vielen Möglichkeiten - hier am Beispiel "Problemlösung" dargestellt - ist:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Der <i>blaue Hut</i> (meist eine designierte Person) leitet ein und erläutert Sinn und Ziel der Zusammenkunft.2. Unter dem <i>weißen Hut</i> werden Fakten und objektive Informationen über die IST-Situation zusammengetragen.3. Unter dem <i>roten Hut</i> werden - ohne Begründung! - subjektive Gefühle zur bestehenden Situation geäußert.4. Der <i>grüne Hut</i> aktiviert die Beteiligten zur gemeinsamen Ideenfindung.5. Der <i>blaue Hut</i> schlägt eine kurze Auswahl geeigneter Vorschläge vor.

6. Mit dem *gelben Hut* "auf dem Kopf" sammeln die Beteiligten Vorteile von ausgewählten gesammelten Vorschlägen.
7. Mit dem *schwarzen Hut* "auf dem Kopf" äußern die Beteiligten ihre Bedenken und zeigen Risiken auf.
8. Unter dem *blauen Hut* werden die geäußerten Punkte zusammengefasst und eine Entscheidung getroffen.

Tipps zur Durchführung

Die Hüte in den verschiedenen Farben symbolisieren unterschiedliche Denkrichtungen. Anstelle realer Hüte können auch 6 verschiedenfarbige Moderationskarten gewählt werden (z.B. Businesskontext) * oder 6 verschiedenfarbige Buttons angesteckt werden (z.B. Werbekontext).

Variationen keine direkten Variationen, eher Verwandtschaft zum Walt-Disney-Methode; es lassen sich aber viele der bekannten Kreativtechniken - insbesondere die de Bono "eigenen" DATT-Techniken - nahtlos einbinden.

Was Sie beachten sollten

Do's (Wichtig).....

- * Alle haben zur gleichen Zeit den gleichen Hut auf!
- * Disziplin der Zeit: den vorgegebenen Zeitrahmen einhalten!
- * Die Reihenfolge der Hüte kann jederzeit durch die Gruppe geändert werden!
- * In der Regel: auf grün niemals schwarz!
- * Zu Beginn und zum Ende: Blauer Hut

und Dont's (Todsünden)

- Rollen durcheinander mischen unter einem Hut
- einzelne Hüte auslassen bzw. bevorzugen
- ausufernder Zeitrahmen

Vorteil

- * Einbettung in ein komplettes System - vom zugrunde liegenden Konzept (paralleles Denken) bis hin zu einbaubaren Denktechniken (DATT)
- * Förderung eines mehrfachen Perspektivwechsels
- * Alle Beteiligten denken zur gleichen Zeit in die gleiche Richtung
- * Klassische Kreativtechniken können nahtlos situativ eingebunden werden, wenn "ein Hut" dies erfordert (oder ein Teilnehmer es für produktiv hält)
- * Rahmenwerk für Kommunikation - zur Vermeidung von Konfusion und Widerständen in Diskussionen
- * nimmt den Focus weg von "Kreativität" und lenkt ihn auf das integrale kreative Problemlösen
- * separate ego from performance

Nachteil

- wird gelegentlich als reines Rollenspiel aufgefasst
- braucht eine erfahrene Moderation
- erfordert eine gewisse Disziplin (z.B. Zeit) - und ist daher gewöhnungsbedürftig für die klassischen "kreativen Freigeister"

Quelle: <http://www.creajour.de>