

# Herausforderungen gemeinsam meistern: So gelingt's!

Handout zum Webinar der Anstiftung am 19. März 2026

## 2 Ansätze:

- **Dragon Dreaming: Projektmanagement**
- **Design Thinking: kreative Lösungsfindung**

Die beiden Ansätze können dabei helfen den Blick zu weiten und neue Perspektiven auf eure Herausforderung einzunehmen.



## Dragon Dreaming

**Wann sollten wir es einsetzen?** Uneinigkeit darüber, welches die Ziele des Projekts sind: Wer macht mit? Mit welchen Absichten? Wie können wir Aufgaben gut verteilen?

Ein Projekt hat ein klar definierten Start- und Endpunkt. Der komplette Garten lässt sich damit nicht organisieren, aber die Erarbeitung nötiger Strukturen, z.B. ein Manifest, eine „Gartenordnung“, der Weg zur Vereinsgründung, das Finden der passenden Entscheidungsstrukturen usw..

Zentrale Elemente, die zum Teil auch einzeln funktionieren:

- Projektzirkel  
*Die 4 Phasen eines Projekts und einer Aufgabe*
- Traumkreis & Traumprotokoll  
*Eine gemeinsam geteilte Vision des Projekts entstehen lassen und dokumentieren*
- Projektplan  
*Von der Vision zur Umsetzung mit Prozessschritten und Aufgaben*
- Aufgabenverteilung  
*Rollen zuweisen und Fortschritt dokumentieren*

Eine Vorlage für das Traumprotokoll ist diesem Handout angehängt.

Das ausführliche deutschsprachige Handbuch gibt es unter Creative Commons Lizenz online zum Download: [https://dragondreaming.org/wp-content/uploads/2020/01/DragonDreaming\\_eBook\\_german\\_V02.09.pdf](https://dragondreaming.org/wp-content/uploads/2020/01/DragonDreaming_eBook_german_V02.09.pdf)

In dem Handbuch findet ihr auch noch weitere Prozess-Schritte, mit denen ihr eure Dragon-Dreaming-Arbeit vertiefen könnt. Es enthält zudem noch Übungen wie vorbereitende Meditationen oder zu Kommunikationsweise in der Gruppe.

## Design Thinking

**Wann sollten wir es einsetzen?** Ihr habt gemeinsam einen Knackpunkt identifiziert, dessen Lösung Euch vor Herausforderungen stellt. Design Thinking erlaubt Euch äußerst kreativ andere Blickwinkel zu erforschen („Denken mit den Händen“).

**Hinweis:** Design Thinking funktioniert nur im Team. Ihr solltet mindestens zu dritt sein. Es lohnt sich aber mit so vielen Menschen wie möglich zu arbeiten, um mehrere Lösungsvorschläge (Prototypen) zu erarbeiten. Nehmt Euch mindestens drei bis vier Stunden dafür und habt gemeinsam eine schöne Zeit.

### Schritt 1: Zielgruppe / Persona

Verständnis und Empathie für die Zielgruppe entwickeln. Für die Persona als fiktive Person werdet ihr Lösungen erdenken und erbasteln.

Denkt Euch gemeinsam eine Persona aus und überlegt Euch besonders viele Details ihrer (fiktiven) Lebenswirklichkeit (Alter, Name, Tätigkeit, Hobbys, Familie, Interessen, Werte, usw.). Ihr könnt auch im Internet recherchieren, Fotos suchen oder eine KI nutzen. Es gibt ein gutes Handout von der Deutschen Stiftung Engagement und Ehrenamt, um sich in Form eines Fragebogens intensiv mit einer solchen Persona zu beschäftigen.

### Schritt 2: Wie können wir-Frage

Packt die Herausforderung möglichst präzise in eine Frage der Art: „**Wie können wir** der *Persona* helfen, *xy* zu erreichen und dabei auf *ab* zu achten?“

Die Frage umfasst die **Persona (Zielgruppe)**, das **Ziel** dieser Persona und die **Problemstellung**. Dadurch, dass ihr euch intensiver mit der Zielgruppe beschäftigt habt, möchtet ihr auch eine Lösung finden, die auf ihre Wünsche und Bedürfnisse eingeht. **Ihr verfeinert hier auf Basis der im ersten Schritt gewonnen Erkenntnisse die Problemstellung**. Eine einfache Frage, ohne konkreten Bezug zu einer Zielgruppe (z.B. „Wie können wir mehr Mitgärtner finden?“) hilft wenig weiter.

### Schritt 3: Lösungen finden (Brainstorming)

Hier geht es darum besonders spielerisch zu sein. Es zählen Quantität und Schnelligkeit. Der innere Kritiker bleibt außen vor. Jede – vermeintlich – noch so doofe Idee ist willkommen. Als Idee genügen ein paar Stichworte. Durchdenkt die Idee nicht! Jede:r sammelt für sich.

Musik oder auch Bewegung während der Lösungsfindung können den Denkprozess positiv beeinflussen.

Ihr könnt z.B. in 5 Minuten mindestens 9 Ideen in einem Raster eintragen oder aber jede Idee wird auf ein Post-it notiert. Oder Ihr nehmt bewusst einen Perspektivwechsel ein: Wie würde Angela Merkel das Problem lösen? Der Papst? Garfield? usw.

Stellt euch anschließend die Ideen gegenseitig vor. Danach wählt ihr z.B. durch Bepunktung (jede:r hat einen oder mehrere Punkte) eine Idee aus, die ihr nachher erbasteln wollt. Wichtig ist, dass ihr hier nicht diskutiert!

#### **Schritt 4: Prototyp basteln**

Nehmt Euch mindestens 45-60 Minuten Zeit und erbastelt in der (Klein-) Gruppe die Lösung für die „Wie können wir“-Frage auf Basis der ausgewählten Idee.

Bevor ihr loslegt überlegt Euch gemeinsam einige wichtige Elemente des Prototypen. Schreibt die am besten auf ein großes Blatt Papier (sogenannte „Ideen-Serviette“):

- ein fescher Name (eurer Idee bzw. des Prototypen)
- Kurzbeschreibung
- Kernfunktionen
- Zu testende Annahmen/Hypothesen
- Ggf. eine Visualisierung (Zeichnung/Collage)

Ihr könnt diese Infos aus während des Bastelns ergänzen. Eine Vorlage für solch eine Ideen-Serviette ist ebenfalls anbei.

Nun bastelt drauf los: nutzt alles, was ihr möchtet. Je mehr Material, aus dem ihr wählen könnt, desto besser. Auch Bausteine, Lego, Playmobil und Co. haben sich bewährt und lassen sich prima mit weiteren Materialien ergänzen.

#### **Schritt 5: Prototypen testen**

Habt ihr euch auf mehrere Gruppen aufgeteilt, stellt euch die Prototypen gegenseitig vor und erklärt wie sie das Problem der Persona lösen.

Die andere Gruppe (oder andere Menschen) gibt wertschätzendes und konstruktives Feedback, sodass ihr den Prototypen weiterentwickeln könnt. Für das Feedback gibt es ebenfalls eine Vorlage anbei.

Die Gruppe überarbeitet dann mit dem Feedback ihre Lösung und stellt sie erneut vor.

**Tipp:** Habt ihr in mehreren Kleingruppen gearbeitet und könnt mehrere Prototypen vorstellen, dann ladet zu konkreter Zeit zu einer kleinen „**Galerie der guten Ideen**“ ein und stellt sie geladenen Gästen (z.B. Anwohnende, Interessierte o.ä.) vor. Dadurch gewinnen auch euer Prozess und die Lösung an Verbindlichkeit. Gerne könnt ihr auch nach einem halben Jahr nochmal einladen, um zu berichten, wie ihr die Idee umgesetzt habt.

Design Thinking ist skalierbar: es lässt sich in wenigen Stunden umsetzen oder auch über Wochen hinweg (je nachdem wie tief ihr eintauchen wollt). Hier dargestellt sind die zentralen Elemente der Methodik. Es gibt aber noch viele weitere Prozessschritten die ihr ergänzend nutzen könnt. So können z.B. in der Empathie-Phase Menschen aus der Zielgruppe identifiziert, befragt und begleitet werden und der Prototyp kann dann mit ihnen getestet werden. Auch gibt es viele verschiedene Übungen und Spiele, um als Gruppe zusammen und in den kreativ-spielerischen Modus zu gelangen. Diese ergänzen sich auch gut mit den Übungen im Dragon-Dreaming.

Im Internet gibt es viele verschiedene Anregungen zu Design Thinking und auch sehr viel gute Literatur ist dazu verfügbar. Recherchiert danach, was euch anspricht.



## Unser Traum

Wer war dabei?

Es ist \_\_\_\_\_ und du  
blickst zurück auf

---

\_\_\_\_\_. Warum war es das beste Projekt, bei dem du je  
mitgewirkt hast?





Quantität zählt

Verabschiede dich  
von deinem Titel.



Kill your darling.

# Design Thinking Prinzipien

Scheitere früh,  
scheitere oft!

Fail



Nimm Spaß ernst!



"Ja, und..."



verrückte Ideen voran

# PERSONA-METHODE

## DER STECKBRIEF Eurer ZIELGRUPPE

Angenommen, ihr habt bereits eine Vorstellung kräfte mit Fluchterfahrung. Für eine zielgerichtete Kommunikation ist es hilfreich, sich jeweils eine davon, welche Zielgruppen ihr in der Nachwuchsgewinnung erreichen wollt – zum Beispiel junge Erwachsene, Studierende oder Lehr-

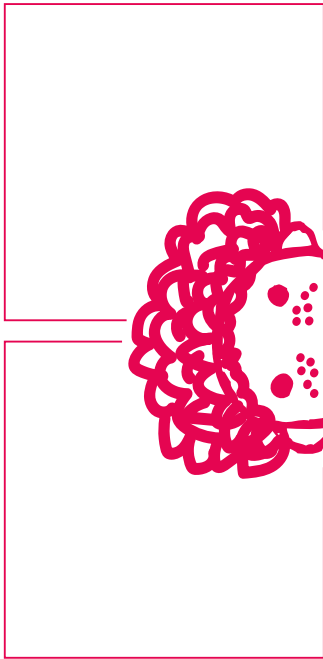
**Dieser Steckbrief hilft euch, eure Personals zu skizzieren:**

- Wie heißt sie (denkt euch einen realistischen Namen aus)? .....
- Wie alt ist sie? .....
- Was ist ihr Geschlecht? .....
- Wo wohnt sie? .....
- Welchen Bildungsstand hat sie? .....
- Was ist ihr Familienstand? .....
- Was macht sie (Beruf, Ausbildung etc.)? .....
- Was sind ihre Hobbys und Interessen? .....
- Was kann sie besonders gut? .....
- Welche Medien nutzt sie? .....
- Wo hält sie sich auf (Cafés, Institutionen, Vereine etc.)? .....
- Mit wem ist sie in Kontakt (mögliche Multiplikatoren)? .....
- Wie sieht ihr Alltag aus? .....



Verbindet die Persona starke Gefühle mit eurem Thema? Welche könnten das sein? Ist sie emotional oder eher sachlich orientiert? Gibt es Erwartungen oder Frustrationen?

Was denkt die Persona über das Thema, für das ihr euch einsetzt? Ist es ihr vertraut? Welche Haltung nimmt sie wahrscheinlich ein?



Was wären typische Sätze, die sie in Bezug auf Engagement im Allgemeinen und euer Thema im Speziellen sagen würde?

Wie aktiv ist die Person bereits in Bezug auf euer Thema?

Der Steckbrief und eure Antworten helfen euch dabei zu überlegen, über welche Kommunikationskanäle ihr eure Zielgruppe am besten erreicht, mit welchen Botschaften ihr sie in ihrem Alltag abholt und welche Engagementformen für sie geeignet sein könnten.

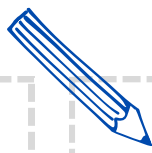
Der Steckbrief und eure Antworten helfen euch dabei zu überlegen, über welche Kommunikationskanäle ihr eure Zielgruppe am besten erreicht, mit welchen Botschaften ihr sie in ihrem Alltag abholt und welche Engagementformen für sie geeignet sein könnten.

Name (der Idee):

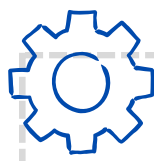
Visualisierung:



Kurzbeschreibung:



Kernfunktionen:



Hypothesen:



# Feedback zu Eurem Prototyp

Name des Prototyps: \_\_\_\_\_



Das finde ich gut!

Da bin ich skeptisch.

Das verstehe ich noch nicht.

Da kommt mir noch die Idee!

