



Herausforderungen gemeinsam meistern: So gelingt's!

19. März 2026

Jörn Hamacher

Webinar für die Anstiftung

Ablauf

- Gemeinsames Ankommen
- Projektmanagement: Dragon Dreaming
- Lösungsfindung: Design Thinking



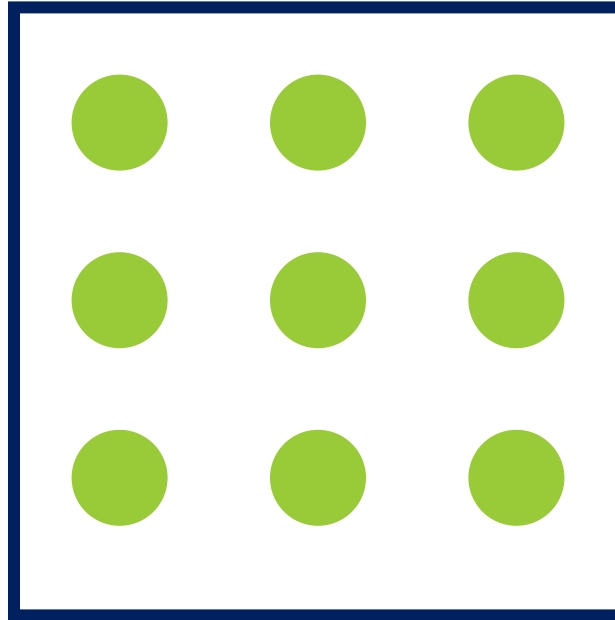


Ankommen



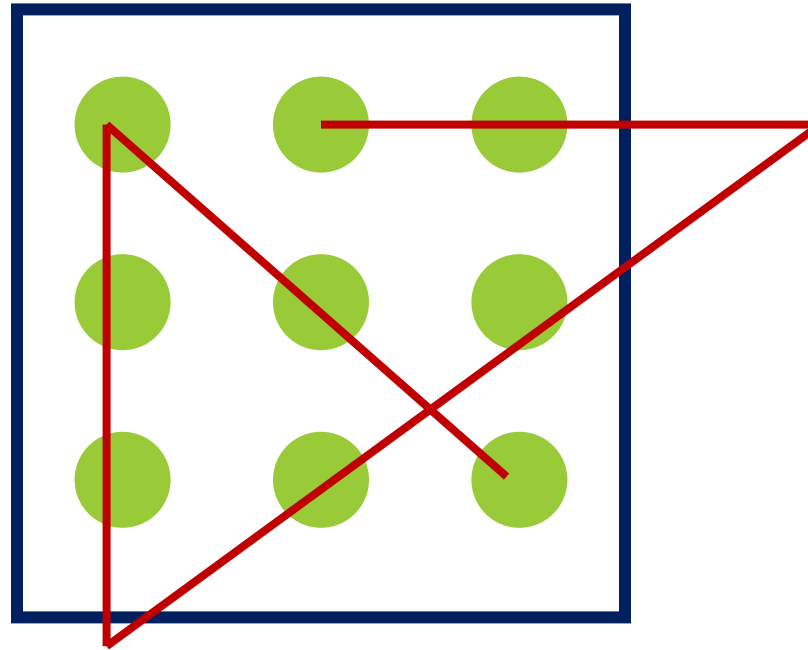
Was macht die Ansätze anders?

Verbinde alle Punkte mit 4 geraden Linien ohne den Stift abzusetzen



Was macht die Ansätze anders?

Verbinde alle Punkte mit 4 geraden Linien ohne den Stift abzusetzen

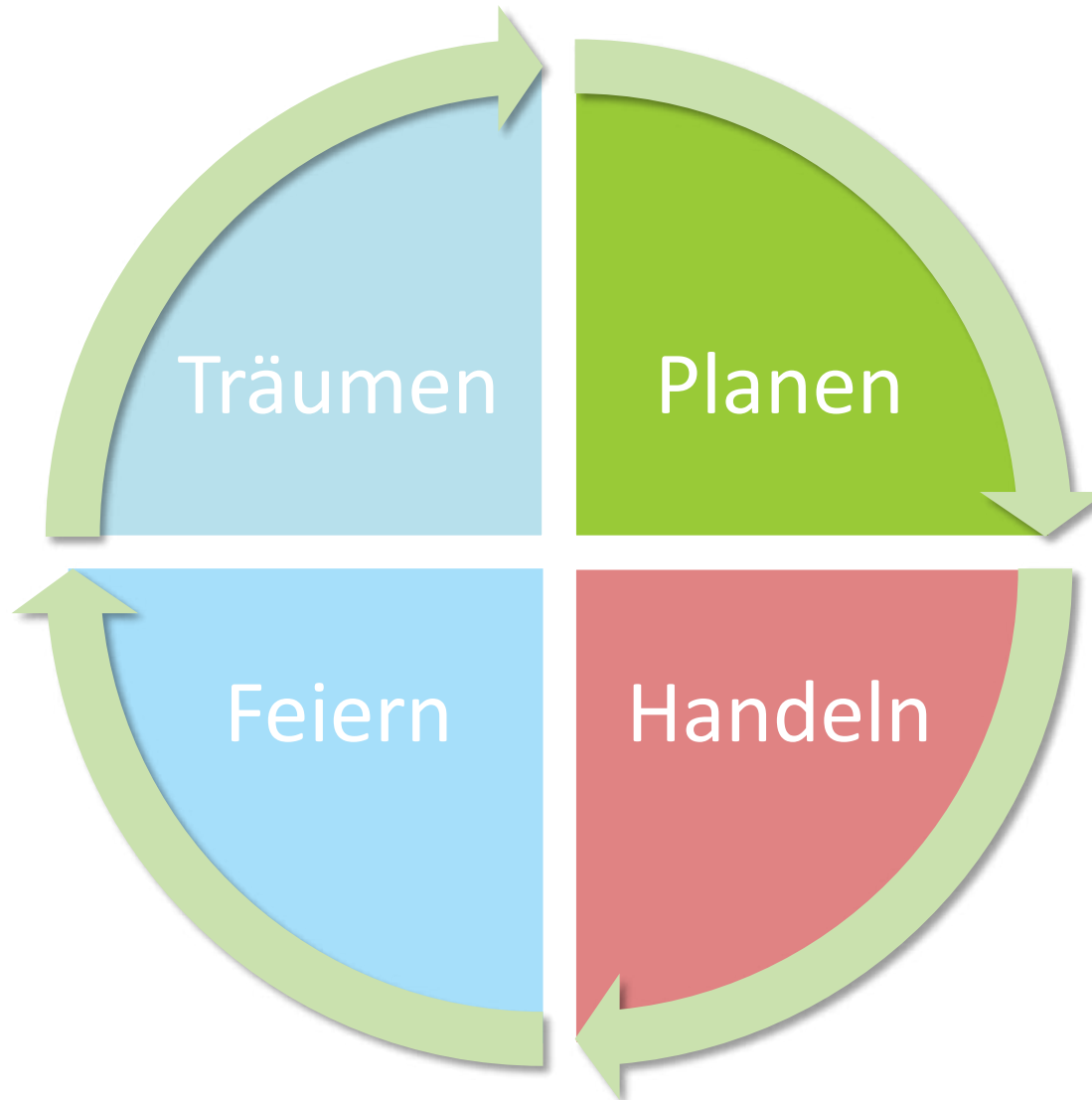


Dragon Dreaming

- **Projektzirkel**
- **Traumkreis & Traumprotokoll**
- **Projektplan**
- **Aufgabenverteilung**

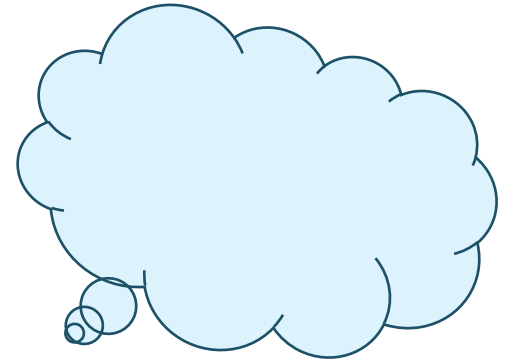


Projektzirkel



4 Typen: Menschen haben einen Bereich, der tendenziell stärker ausgeprägt ist.

Traumkreis & Traumprotokoll



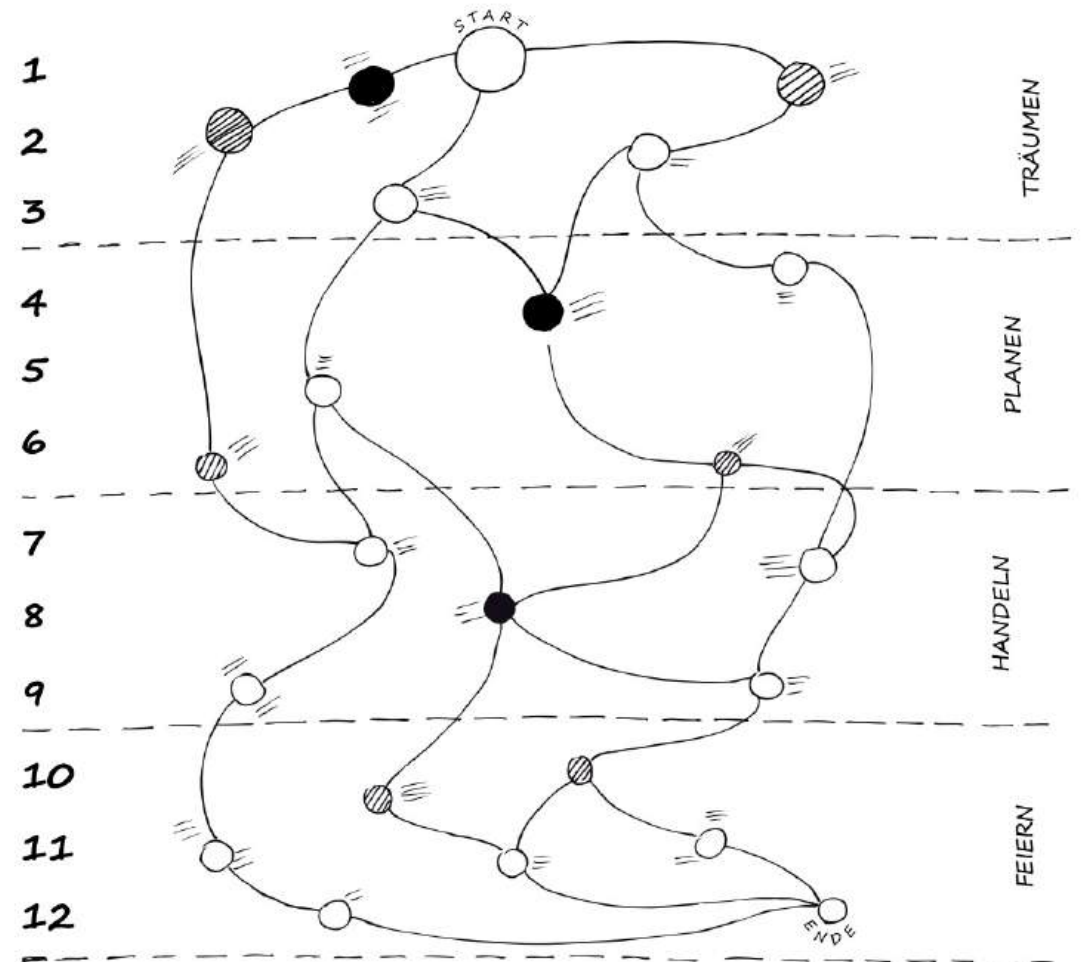
Gemeinsam, strukturiert die Vision erträumen

- „„Wie müsste das Projekt beschaffen sein, damit Du hinterher sagen kannst – besser hätte ich meine Zeit nicht verbringen können?““
- Aus der Zukunft gesprochen
- Strukturierte Gesprächsführung (Runden, Gesprächsgegenstand, Redepausen)
- Protokollierung

Win-Win-
Kommunikation

Projektplan (“Karabirrdt”)

- Oberziel
- Aufgaben
- Zuordnung Projektphasen
- Aufgaben verbinden
- Start & Ende

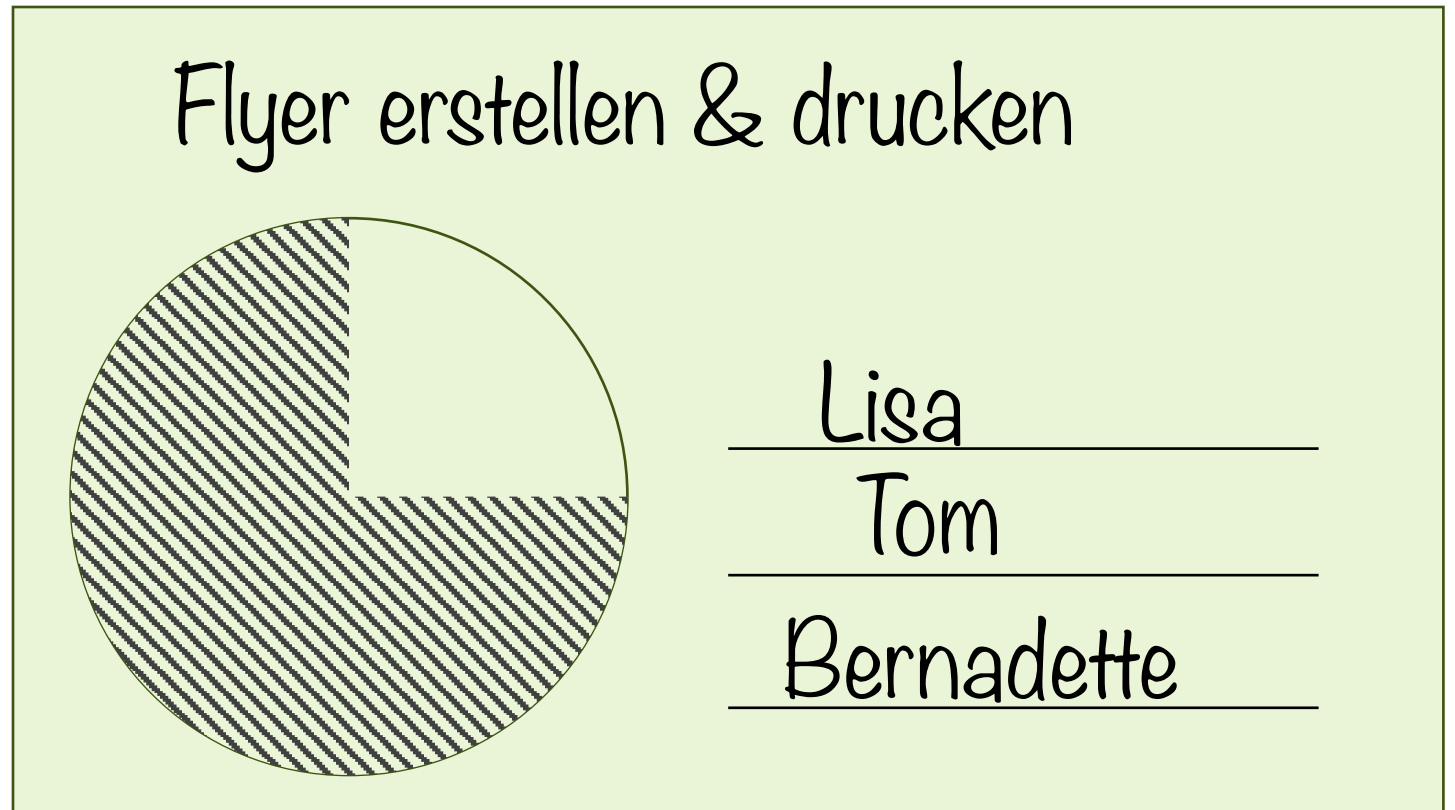


Aufgabenverteilung & Fortschritt

3 Rollen

- Enthusiast:innen
- Auszubildende
- Mentor:innen

Aufgabenfortschritt



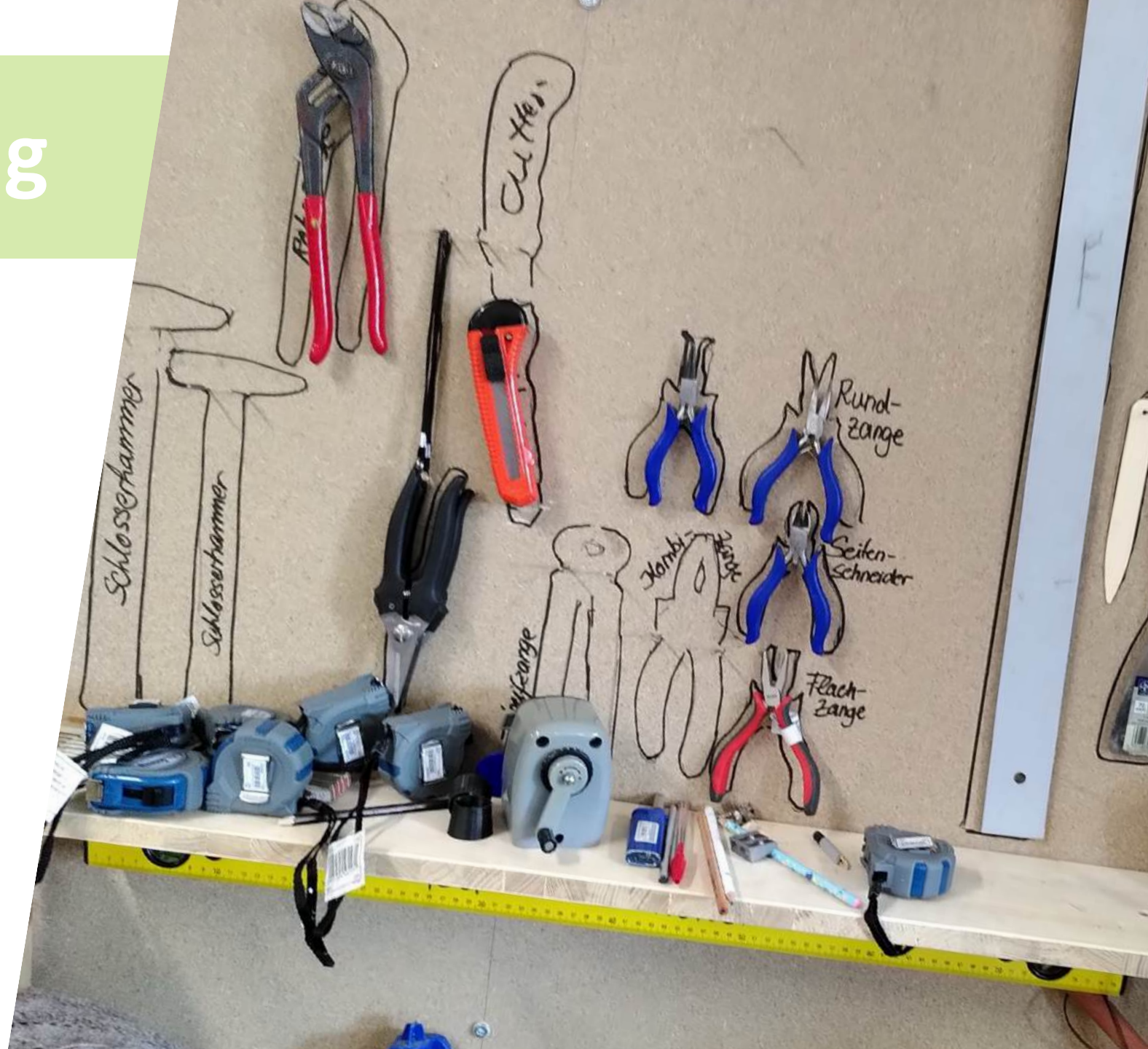
Hinweise

- Widerstand ist hilfreich
- Supervision
- Ausprobieren mit kleinem Projekt, z.B. Sommerfest
- Statt ganzer Garten: Handbuch für Organisation
- Opensource-Handbuch für DD online

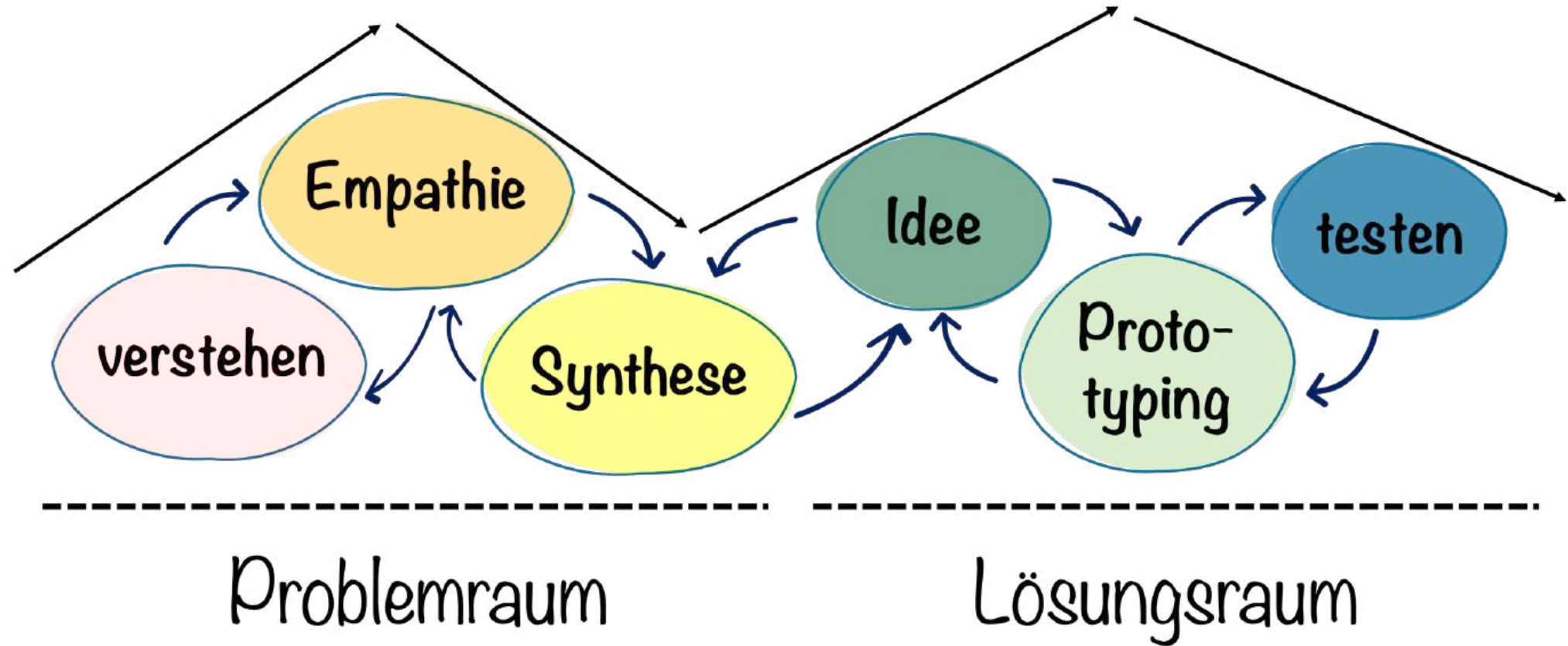


Design Thinking

- **Prinzipien**
- **Persona**
- **Lösungen**
- **Prototyp**



Design Thinking



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

- Herausforderung verstehen
- Zielgruppe klären
- In die Lebenswelt eintauchen

Ihr wollt mit Eurer Gruppe arbeiten?

- Erforscht die Herausforderung
- Nehmt verschiedene Blickwinkel ein



“Wie können wir?”- Frage

WIE KÖNNEN WIR ____ *Persona* ____
DABEI UNTERSTÜTZEN, ____ *ab* zu erreichen ____,
DAMIT ____ *er/sie wx* ____, < Ziel
OBWOHL ____ *yz* ____ . < Problem

„Wie können wir der Persona helfen, dass ... zu erreichen und dabei auf ... zu achten?“

- 1 Frage, enthält die Person, das Problem und das Ziel.
- Schriftlich festhalten

Lösungen finden (Brainstorming)



Unter Zeitdruck: findet möglichst schnell Lösungen



Spielerisch

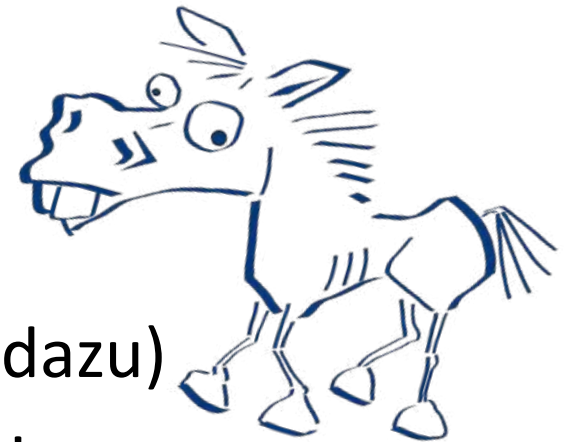


Musik oder Bewegung einbeziehen

Quantität vor Qualität!!!

Setzt bewusst auf verrückte Ideen (ggf. eigene Runde dazu)

Auswahl einer Idee per Bepunktung, nicht diskutieren!



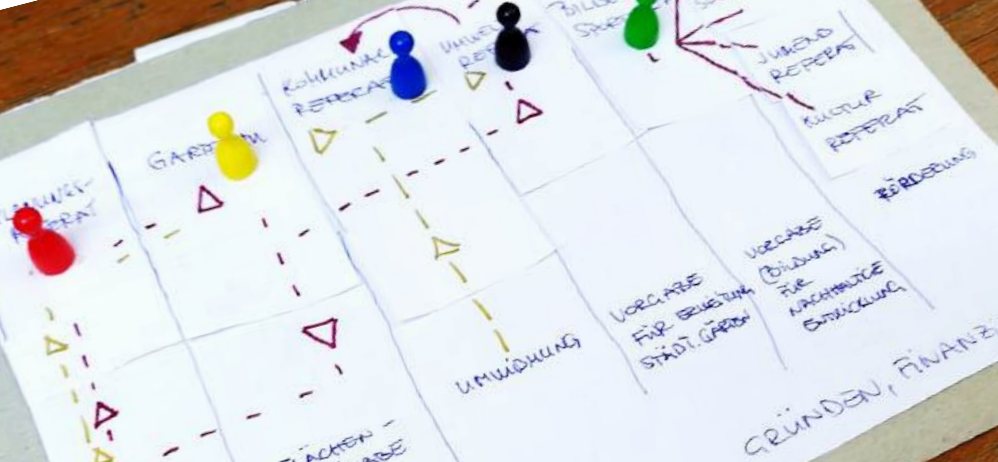
Prototypen

DENKEN MIT DEN HÄNDEN

Bastelt Euren Protoypen, der die Antwort auf die *“Wie können wir”*-Frage darstellt.

Vor dem Loslegen auf Kernaspekte einigen
(Kernfunktion, Kurzbeschreibung „*Wie genau wird das Problem gelöst?*“)





Prototypen testen

Stellt Euch gegenseitig Prototypen vor
Andere (Gruppe) gibt wertschätzendes Feedback
Iterativer Prozess: Einarbeitung Feedback & erneute Vorstellung

Galerie der guten Ideen 

Macht die Prototypenvorstellung öffentlich!



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!
		

Hinweise

Design Thinking ist skalierbar

Ausprobieren! Es muss nicht perfekt sein & das ist gut so.



Jörn Hamacher

Zukunft gemeinsam gestalten!



Joern.Hamacher@posteo.de



Europäische Bürgerinitiative zum Recht auf Nahrung

- ❤️ Nahrung ist ein Menschenrecht – jetzt EU-weit unterstützen! Jede Stimme zählt – gemeinsam für gesunde, gerechte und nachhaltige Ernährung!
- ➡️ Jetzt online unterschreiben!



