

Walt Disney-Methode

[Diskussion](#), [Ideenfindung](#), [Kreativität](#), [Lösungsfindung](#), [Meinungsaustausch](#)

Ein Unterrichtsthema wird unter verschiedenen Positionen (Träumer*in/Realist*in/ Kritiker*in) beleuchtet. Für jede Perspektive wird ein bestimmter Ort und eine bestimmte Denkstrategie eingenommen. Damit wird das Hineinversetzen in verschiedene Positionen trainiert.

Beschreibung

Die Mitarbeiter*innen von Walt-Disney beschrieben ihren Chef auf drei Arten: als den Träumer, den Realisten und den Kritiker. Wobei keiner voraussehen konnte, welche Haltung der Chef jeweils einnehmen würde. Robert Dilts erarbeitete daraus eine Unterrichtsmethode, die Walt Disney-Methode und Walt Disney-Strategie genannt wird und eine starke Ähnlichkeit mit der *Hutmethode* besitzt.

1. In einer Gruppe von mindestens drei Personen erhält jedes Mitglied eine Funktion: Begleiter, Erforscher, Beobachter.
 - Der Begleiter stellt Fragen.
 - Der Erforscher beantwortet diese Fragen, indem er die Rolle eines Träumers, Realisten oder Kritikers einnimmt.
 - Der Beobachter achtet auf die Einhaltung der Rollenaufgaben.
2. Einübung der Rollen
 - Jede Rolle wird mit eigenen Erlebnissen verbunden.
 - Zur Unterstützung der Rolle wird eine typische Körperhaltung eingenommen.
 - Ziel des Träumers: Positive Artikulierung des Ziels, es soll ausgedrückt werden, was die Idee bewirkt.
 - Ziel des Realisten: Zeitrahmen und Meilensteine für den Fortschritt werden festgelegt.
 - Ziel des Kritikers: Detaillierte Analyse und Überprüfung des Vorhabens.
3. Einnahme der Rollen
 - Es wird jeweils eine Rolle angenommen, in der Reihenfolge: Träumer, Realist, Kritiker.
4. Wiederholung

Walt Disney-Methode

- Der Zyklus wird solange wiederholt, bis eine Lösung gefunden wurde.

Differenzierungsmöglichkeiten

SuS mit Förderbedarf können bei dieser Methode Unterstützung durch ein Gruppenmitglied oder die Lehrkraft erhalten. Die Methode kann sowohl für einzelne Gruppen als auch für ganze Schulklassen differenziert werden.

Material

1. Innerliche Einnahme der Rollen, ohne Rolleneinübung und Gesprächsfunktionen.
2. Für jede Rolle wird ein spezieller Raum hergerichtet, indem rollenspezifische Einrichtungsgegenstände den SchülerInnen helfen, sich die Haltung zu vergegenwärtigen.
3. Das Team nimmt gemeinsam eine Rolle an und diskutiert über diese Haltung.
4. Eine vierte Rolle wird eingeführt. Die Meta-Position ist besonders zu Beginn und am Schluss praktisch, da das gemeinsame Vorwissen oder die geführte Diskussion mit Distanz zu dem Geschehen zusammengefasst werden kann.
5. Die Rollen wandern reihum, bis jedes Gruppenmitglied alle Rollen innehatte.

Quellen

Brunner, Anne (2009). *Kreativer denken. Konzepte und Methoden von A-Z*. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag. S. 304-317.