

Walt-Disney-Methode

„... *if you can dream it, you can do it!*“ Walt Disney

-> Ideenfindung, Ideenentwicklung und Bewertung

Eine oder mehrere Personen versetzen sich nacheinander in jeweils unterschiedliche Rollen mit verschiedenen Perspektiven. Ergiebig ist die Methode v.a. mit mehreren Personen, die Ideen weiterspinnen und in späteren Rollen diskutieren:

1. **Der Träumer:** Die Träumerin generiert und spielt mit Ideen ohne sich Gedanken über deren Realisierbarkeit zu machen – „Alles ist erlaubt!“. Sie orientiert sich an der Zukunft und Potenzialen bzw. Möglichkeiten.
2. **Die Realistin:** Der Realist orientiert sich an der aktuellen Situation und sucht pragmatische Handlungsmöglichkeiten. Er überlegt sich, welche Dinge zu tun sind, welche Ressourcen schon verfügbar sind und welche Hilfsmittel noch zu beschaffen sind.
3. **Der Kritiker:** Die Kritiker überlegen Stärken und Schwächen von Ideen. Sie versuchen Aspekte zu identifizieren, an die noch nicht gedacht wurden und fragen sich, was noch verbessert werden könnte.

Kreislauf-Vorgehen der Walt-Disney-Methode

Kerngedanke der Walt-Disney-Methode ist es, sich zu einem Problem oder einer Fragestellung aus unterschiedlichen Perspektive Gedanken zu machen, Ideen zu generieren und zu verfeinern. Dabei startet man mit dem Träumer und entwirft - ohne zu werten! - Visionen und Ideen. Die daraus entstandenen Ideen werden daraufhin in der Realist:innen-Rolle so transformiert, dass sie zu ambitionierten, aber umsetzbaren Aktivitäten oder Konzepten werden. Schliesslich wird die Sache in der Rolle der Kritiker:innen geprüft. Die Fragen, Kritik- oder Schwachpunkte, die sich zeigen, werden dann wieder an die Träumer „weitergegeben“. Dieser Kreislauf kann so oft wiederholt werden, bis das Ergebnis den gesteckten Anforderungen und Zielen genügt oder aber keine neuen relevanten Ergebnisse entstehen.

Bei unerfahrenen Teams empfiehlt sich eine Person als Moderatorin oder Moderator zu bestimmen. Sie achtet darauf, dass die Teilnehmenden ihren Rollen treu bleiben, Ideen und Gedanken weiterverfolgt werden mit „Ja und“ und nicht mit „Ja aber...“ und schliesslich der Wechsel von einer Rolle in die andere klar erfolgt.

Es ist hilfreich, wenn jede Rolle ihren eigenen Ort im Raum hat. Auf diese Weise wird der Übergang von einer Rollen in die andere physisch ‚begangen‘, was den Rollenwechsel auch im Kopf erleichtert. Die ‚Rollen-Orte‘ können auch mit Gegenständen gekennzeichnet werden: z.B. Träumer - Ballone...; Realistinnen - Massstab und Werkzeuge ...; Kritiker - Sonnenbrillen, Lupe, Gabeln zum Rumstochern....

Siehe u.a.: <https://kreativitätstechniken.info/ideen-generieren/walt-disney-methode/>, zuletzt aufgerufen 10.11.2025