



30 - 45  
Minuten



10 - 30  
Personen

# Walt Disney

Die Teilnehmenden übernehmen schrittweise drei verschiedene Rollen, welche ihr Denken steuern. Idealerweise wird jeder Rolle eine geografische Lage zugeordnet (z.B. verschiedene Räume oder verschiedene Ecken innerhalb eines Raumes), sodass der Rollentausch noch leichter fällt.

## Träumer\*in

Ideen werden spielerisch generiert, ohne sich Gedanken über deren Realisierbarkeit zu machen – nach dem Motto „Alles ist erlaubt“!

Dabei sollen sich die Teilnehmenden an Potenzialen und Möglichkeiten in der Zukunft orientieren.

## Realist\*in

In dieser Phase werden pragmatische Handlungsmöglichkeiten gesucht, wobei die vorliegende Situation zu berücksichtigen ist.

Was ist zu tun? Welche Ressourcen sind bereits verfügbar? Welche Hilfsmittel müssen noch beschafft werden?

## Kritiker\*in

Nach der Denkweise des/der Kritiker\*in werden die Ideen hinsichtlich ihrer Stärken und Schwächen bewertet

Die Teilnehmenden suchen bisher unberücksichtigte Aspekte und überlegen sich zudem, was noch verbesserungswürdig ist.

## Materialliste



Plakat / Whiteboard / Pinnwand für jede Phase



Stifte



Dieses Vorgehen kann mehrmals wiederholt werden, bis die Teilnehmenden mit ihren eigenen Ideen zufrieden sind oder keine Weiterentwicklung mehr zu beobachten ist.



Es ist darauf zu achten, dass die Rollen stets in der richtigen Reihenfolge übernommen werden und dass alle Teilnehmenden ihrer aktuellen Rolle treu bleiben. Dabei kann ein\*e Moderator\*in hilfreich sein.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages



Mobilität für Menschen.



Verkehrswende  
selber machen