





Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung
der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet.
Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

WORUM ES GEHT

teamdialog stärkt Teams in ihrem autonomen Denken und Handeln.

- **teamdialog** ist ein **spielerisches Dialogformat**, mit dem auch herausfordernde Themen bewegt werden können.
- **teamdialog** bietet **Struktur und Impulse**, mit deren Hilfe Teams sich zunehmend selbst moderieren.
- **teamdialog** zielt auf **konkrete Ergebnisse**, die vom Team gemeinsam getragen und umgesetzt werden.

TEILNEHMERZAHL

Optimal abgestimmt auf Teamgrößen von 3 bis 8 Personen. Für den Einsatz in größeren Runden sind Anpassungen möglich.

SPIELDAUER

Ab 1 Stunde für ein Thema und erfahrene Teams.
Ab 2 Stunden für mehrere Themen und neu startende Teams.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Prinzipiell geeignet für alle Themen, bei denen gemeinsam nach Verbesserungsmöglichkeiten gesucht wird. Einbettung in spezifische Entwicklungsprogramme möglich.

ÜBERSICHT. WIE FUNKTIONIERT TEAMDIALOG?

ZIEL: KONKRETE ERGEBNISSE ERZEUGEN, DIE GEMEINSAM GETRAGEN WERDEN

GEMEINSAMES
THEMA VEREINBAREN



INDIVIDUELLE
POSITIONIERUNG
IM SPIEL



TIMEBOXING
SICHERSTELLEN



BEWERTEN: Wie bewerte ich das Thema aktuell für mich? Mit Spielfigur positionieren.



ERKUNDEN: Worum geht es im Kern?
Eigenen Beitrag auf **gelben Post-its** dokumentieren



ENTWICKELN: Was lässt sich verbessern?
Eigene Ideen auf **blauen Post-its** dokumentieren



FESTHALTEN: Wenn sich Ergebnisse zeigen:
„Lampe AN“ und auf **grünen Post-its** festhalten



CHECKEN: Wenn diese Ergebnisse berücksichtigt werden, wo stehe ich dann mit dem Thema?

ABSTIMMEN ÜBER ERGEBNISSE



TOP



NA GUT, geh' ich mit



EINWAND, muss behandelt werden

DIALOGGESTALTUNG
» FRAGEN-KARTEN



ERKUNDEN



ENTWICKELN

DIALOGGESTALTUNG » IMPULS-BUTTONS



FAIRPLAY:
Bitte fair bleiben!



SACKGASSE: Hier geht's nicht weiter. Wir sollten wenden!



ELEFANT IM RAUM: Etwas Wesentliches wird nicht angesprochen.



SANDUHR:
Redezeit begrenzen!



GEHÖRT WERDEN: Ich möchte zu Wort kommen!



GO ROUND: Wir sollten jeden noch einmal hören.



ABSTIMMEN: Lasst uns kurz abstimmen!



JOKER: Lasst uns etwas ganz anderes versuchen!

WAS ES BRAUCHT

- ein **THEMA** oder mehrere Themen, die die Teilnehmer bewegen und die sie bearbeiten wollen.
Zur Identifikation bewegender Themen s. den entsprechenden Leitfaden.
- einen **RAUM**, der für einen vertraulichen Dialog geeignet ist. Rund um einen Tisch hat jeder Platz und direkten Zugriff auf den Spielplan. Der Tisch muss größer als der Spielplan sein und um diesen herum Ablagefläche bieten.
- einen passenden, vereinbarten **ZEITRAHMEN**, abhängig von Themenanzahl und Erfahrung, wenigstens eine Stunde.

MATERIALIEN AUS DER TEAMDIALOG-BOX

- Spielbrett
- eine Spielfigur für jeden Teilnehmer
- Fragen-Karten
- Impuls-Buttons, Lampen-Button*
- Sanduhren (1 und 2 Minuten)
- Plakate „**ZUSAMMENSPIEL**“ und „**DIALOGGESTALTUNG**“

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN **

- Post-its rechteckig (76 x 127mm)
in den Farben orange und grün
- Post-its quadratisch (76 x 76mm)
in den Farben gelb und blau
- Stift für jeden Teilnehmer (z.B. Sharpies)
- Timer (z.B. TimeTimer)
- Flipchart und Flipchart-Block

BEI BEDARF: MATERIALIEN ONLINE ***

- Leitfaden „Bewegende Themen identifizieren“
- Leitfaden „Nachhaltige Umsetzung sichern“
- Erklärfilme: Wie funktioniert teamdialog?

* alternativ batteriebetriebene Lampe, z.B. SOAYI Touch Sensor LED Night Light, nicht in der teamdialog-Box enthalten

** nicht in der teamdialog-Box enthalten

*** Materialien zum Download auf team-dialog.com

MATERIALIEN AUFBAUEN

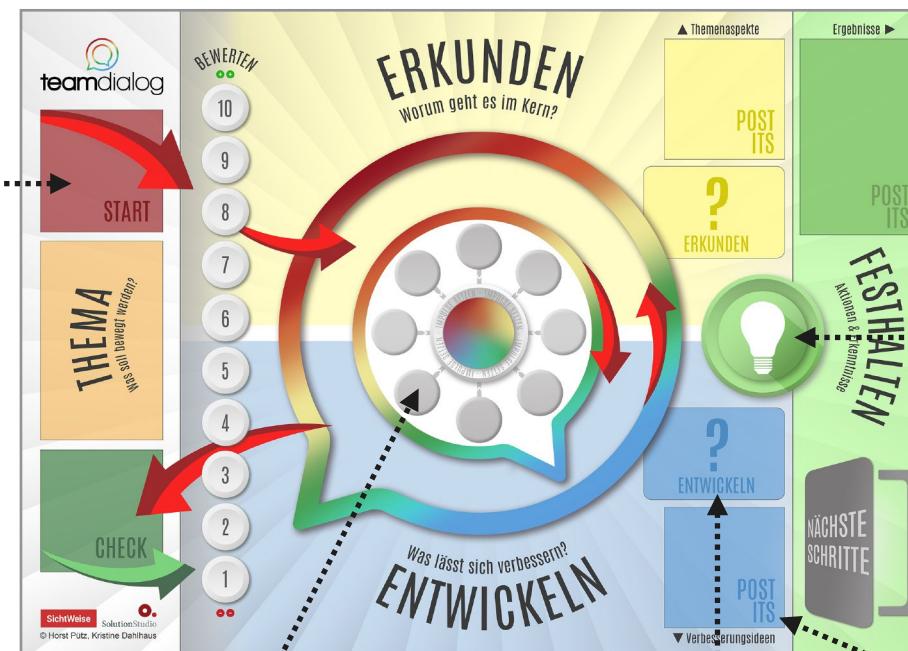
Das **SPIELBRETT** wird in die Mitte des Tisches gelegt.
Die Tischfläche um das Spielbrett herum sollte frei sein.
Sie wird im Verlauf als Erweiterung des Spielbretts genutzt.

SPIELFIGUREN: Eine Spielfigur für jeden wird auf dem Startfeld platziert.



SANDUHREN, STIFTE, TIMER kommen an die linke Seite des Spielbretts.

IMPULS-BUTTONS werden auf den runden Feldern in der Mitte verteilt.



Die **PLAKATE „ZUSAMMENSENPIEL“** und **„DIALOGGESTALTUNG“** werden an die Wand gehängt



LAMPEN-BUTTON wird auf das Lampen-Feld gelegt, Seite „AUS“ nach oben.*



POST-ITS: Gelbe, blaue und grüne Blöcke werden auf den zugehörigen Feldern verteilt.



FRAGEN-KARTEN: Gelbe und blaue Fragen-Karten werden verdeckt auf die zugehörigen Felder gelegt.

*Wenn mit der batteriebetriebenen Leuchte gearbeitet wird, wird diese ausgeschaltet auf das Feld gestellt.

STARTKLAR WERDEN

Zur Vorbereitung oder zur Einstimmung auf den **teamdialog** ist es sinnvoll (evtl. gemeinsam) den Erklärfilm anzuschauen. Sonst reicht es, die Übersicht „Wie **teamdialog** funktioniert“ zur Auffrischung zu nutzen. Das zu bewegende Thema wird vom Team noch einmal ausdrücklich bestätigt. Ggf. wird der Leitfaden „Bewegende Themen identifizieren“ genutzt.

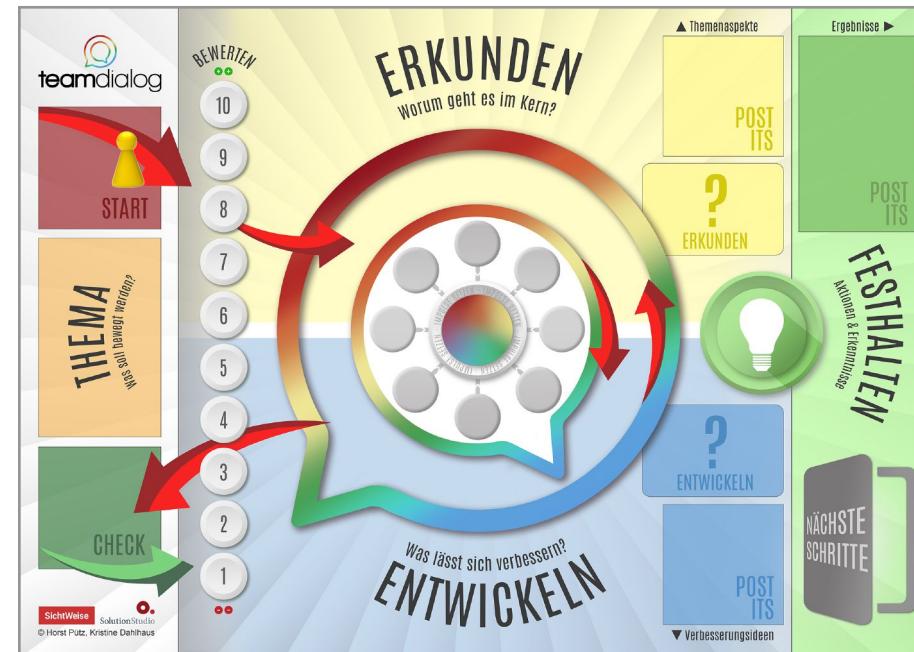
SPIELFIGUREN:
Jeder wählt seine Farbe.



Das vereinbarte **THEMA** wird auf ein oranges Post-it geschrieben und auf das Themenfeld geklebt. Es wird dabei noch einmal gecheckt, ob die Themenformulierung für alle passend ist.



TIMEBOXING: Es wird ein Verantwortlicher für das Timeboxing benannt. Er setzt einen Timer oder Timebox auf den Zeitrahmen, der für die Behandlung des Themas verabredet ist, **minus 15 Minuten**. Zu definierten Zeitpunkten gibt er dem Team Hinweise zum Fortgang des Dialogs (siehe S.14).



Das **PLAKAT „ZUSAMMENSPIEL“** wird zum Einstieg gemeinsam gelesen.

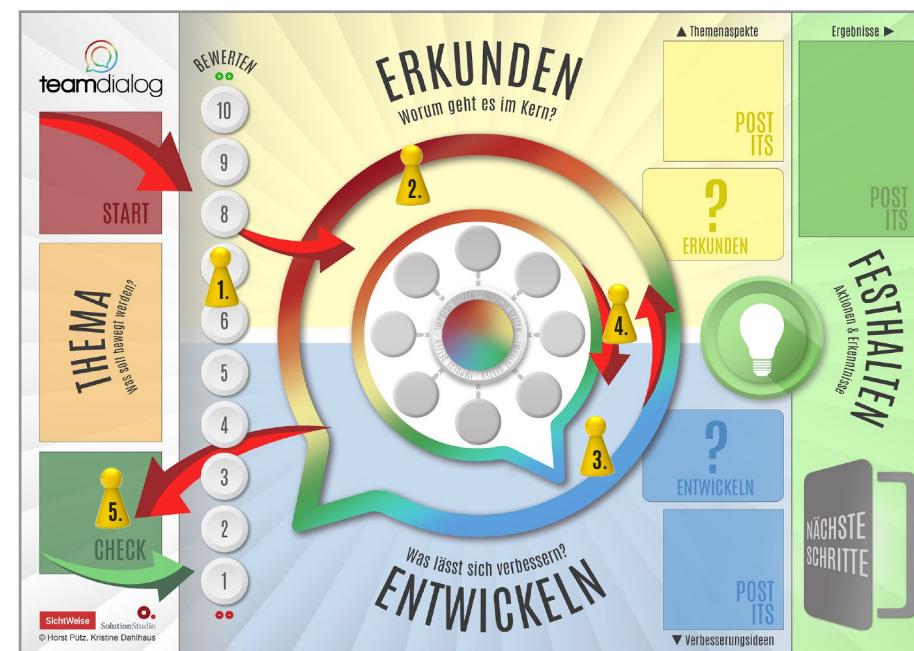
SPIELFLUSS: FIGUREN AUF DEM FELD BEWEGEN

Der Spielfluss folgt den roten Pfeilen. Jeder bewegt sich mit der eigenen Spielfigur und zeigt damit an, wo er gerade steht. Die eigene Figur hat auch die Funktion eines „Talking Stick“: Wer seine Figur berührt, „ist dran“ bzw. signalisiert, dass er sprechen möchte.

1. BEWERTEN:

Hier geht es um die Frage:
„Wie bewerte ich das Thema aktuell für mich?“
1 steht für „sehr kritisch“ (--),
10 für „sehr positiv“ (++).

Alle setzen **gleichzeitig** ihre Spielfigur auf das für sie passende Skalenfeld. Das Ergebnis wird als Durchschnittswert am oberen Rand des Themen-Post-it notiert.



5. CHECK:

Wer fertig ist und alles beigetragen hat, zieht die Figur auf das Feld „Check“ und wartet auf die anderen.

4. WECHSELN ZWISCHEN „ERKUNDEN“ UND „ENTWICKELN“

Man kann mit der Figur zwischen den Räumen „Erkunden“ und „Entwickeln“ pendeln, je nachdem, ob man weitere Themenaspekte oder Lösungsideen beisteuern will.

2. ERKUNDEN

„Worum geht es im Kern?“

Nacheinander nimmt jeder seine Figur und zieht weiter auf „Erkunden“. Dabei erläutert er seine Positionierung auf der 10er- Skala und führt aus, worum es für ihn bei dem Thema geht. Jeder kommt zu Wort, bis alle Figuren in den Kreis gezogen worden sind. Danach ist die Diskussion prinzipiell frei. Wer weiter „erkunden“ will, bleibt im gelben Raum, wer schon „entwickeln“ möchte, zieht weiter.

3. ENTWICKELN

„Was lässt sich verbessern?“

Wer bereits Lösungsideen hat, zieht mit der Figur weiter in den blauen Raum „Entwickeln“.

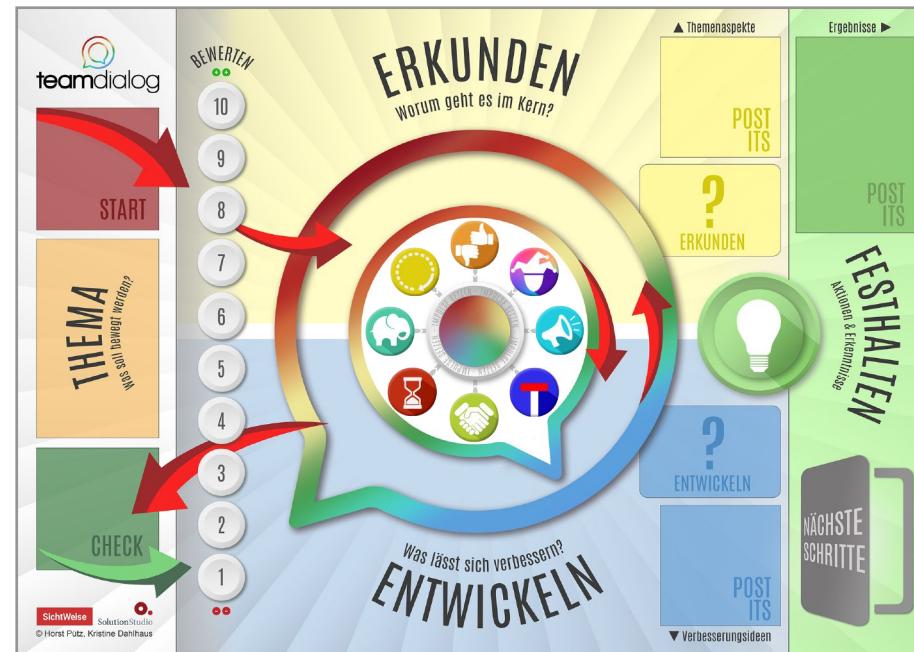
IM DIALOG: ASPEKTE UND IDEEN SAMMELN



Gelbe Post-its für **THEMENASPEKTE**,
die sich beim „Erkunden“ ergeben.
>> Platzierung oberhalb des Spielfelds.

Die Dialogbeiträge zum
„Erkunden“ und „Entwickeln“
werden notiert und gesammelt.
Jeder hält die Hauptpunkte
seines Beitrags selbst auf
einem Post-it fest und platziert
dies neben dem Spielfeld.

Alle Aspekte und Ideen haben
Raum – es wird gesammelt,
nicht bewertet oder aussortiert.



Blaue Post-its für **VERBESSERUNGSEIDEN**,
die beim „Entwickeln“ entstehen.
>> Sammlung unterhalb des Spielfelds.

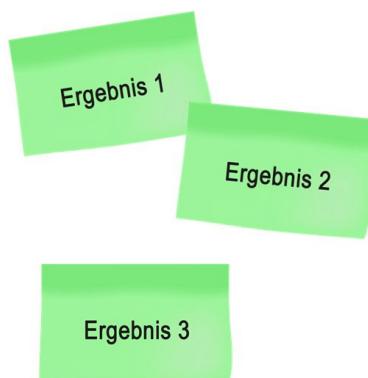
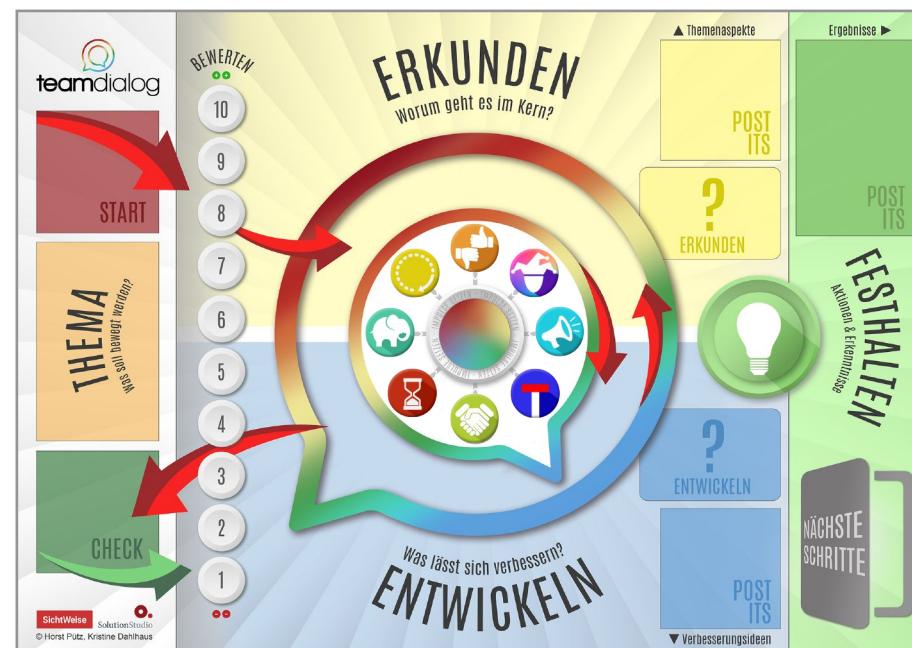
VERDICHTUNG: ERGEBNISSE FESTHALTEN

Der Dialog zum „Erkunden“ und „Entwickeln“ kann angehalten werden, wenn sich ein Thema verdichtet und sich ein (Teil-) Ergebnis abzeichnet. Ergebnisse können nicht nur **Aktionen**, sondern auch wichtige **Erkenntnisse** sein. Wer meint, dass sich ein Ergebnis festhalten lässt, gibt ein Signal („Licht an“), macht einen Vorschlag zu dessen möglichst konkreter Formulierung und sorgt für die Abstimmung des Ergebnisses.

LAMPEN-BUTTON* auf „AN“ drehen: Damit kann jeder signalisieren, dass aus seiner Sicht ein Ergebnis festgehalten werden kann.



Wenn das Ergebnis formuliert ist, wird der Button wieder auf „AUS“ gesetzt und es geht weiter mit „Erkunden“ und „Entwickeln“ – bis sich ein nächstes Ergebnis abzeichnet.



ERGEBNISSE, d.h. Aktionen oder Erkenntnisse, werden auf grünen Post-its notiert.

Über ein Ergebnis wird per Handzeichen **abgestimmt**: Das Ergebnis ist bestätigt, wenn kein substanzialer Einwand (mehr) besteht.
WICHTIG: Ergebnisse müssen nicht perfekt sein, denn sie werden in einem Lernprozess erprobt, geprüft und weiterentwickelt.



TOP



NA GUT, geh' ich mit



EINWAND, muss behandelt werden

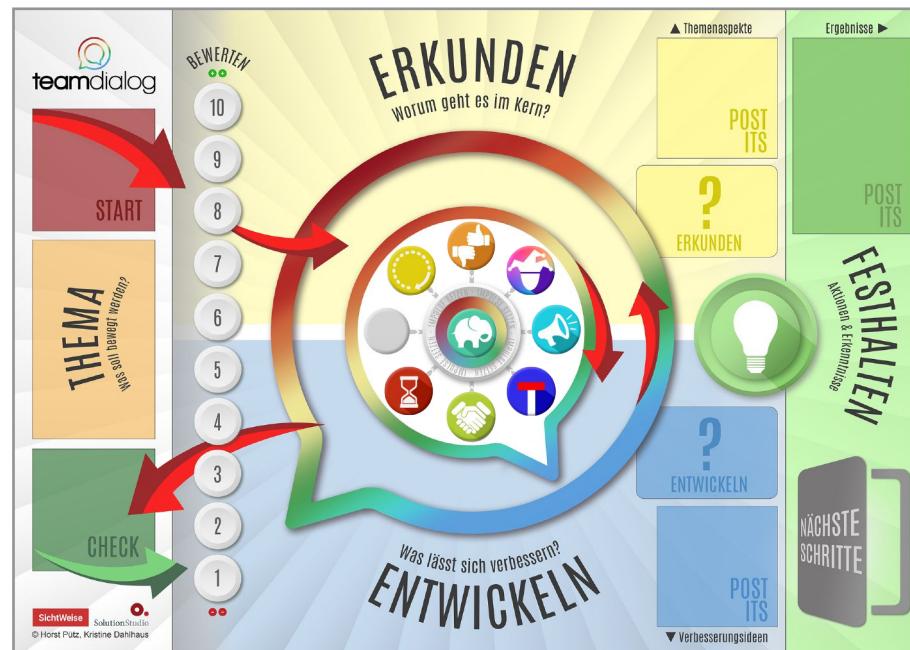
DIALOGGESTALTUNG >> IMPULS-BUTTONS

Jeder hat Möglichkeiten, den Dialog nicht nur inhaltlich, sondern auch in seinem Verlauf mit zu gestalten. Ein Instrument dafür sind die Impuls-Buttons.

IMPULSE SETZEN

Ein Impuls wird gesetzt, indem ein Impuls-Button in die bunte Spielfeldmitte gezogen wird: Der Impuls ist „aktiv“.

(Wenn dem Impuls im Dialog nachgekommen wurde und er sozusagen „erledigt“ ist, wird er zurück an seinen Platz gesetzt und ist wieder deaktiviert.)



Das Set an Impuls-Buttons kann angepasst werden: Mit dem **teamdialog** erfahrene Teams können ihre eigene Auswahl treffen oder auch eigene Impuls-Buttons kreieren, die ihnen nützlich erscheinen.



FAIRPLAY:

Bitte fair bleiben!



SACKGASSE: Hier geht's nicht weiter. Wir sollten wenden!



ELEFANT IM RAUM: Etwas Wesentliches wird nicht angesprochen.



SANDUHR:

Redezeit begrenzen!



GEHÖRT WERDEN: Ich möchte zu Wort kommen!



GO ROUND: Wir sollten jeden noch einmal hören.



ABSTIMMEN: Lasst uns kurz abstimmen!



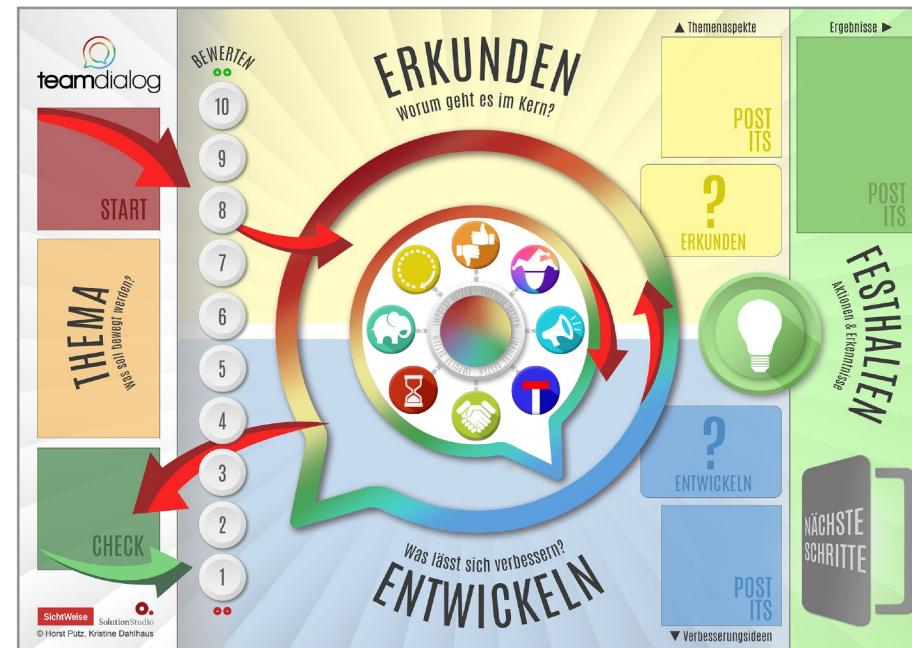
JOKER: Lasst uns etwas ganz anderes versuchen!

DIALOGGESTALTUNG >> FRAGE-KARTEN

Die Frage-Karten geben inhaltliche Anregungen für den Dialog. Sie werden genutzt, wenn das Thema noch etwas anders „erkundet“ werden soll oder die Entwicklung von Lösungen noch Ideen braucht.

Wer „dran“ ist, kann bis zu drei Frage-Karten ziehen und eine Karte wählen, die für den Dialog genutzt werden soll.

Beispiel-Frage-Karten
ERKUNDEN*



Beispiel-Frage-Karten
ENTWICKELN*



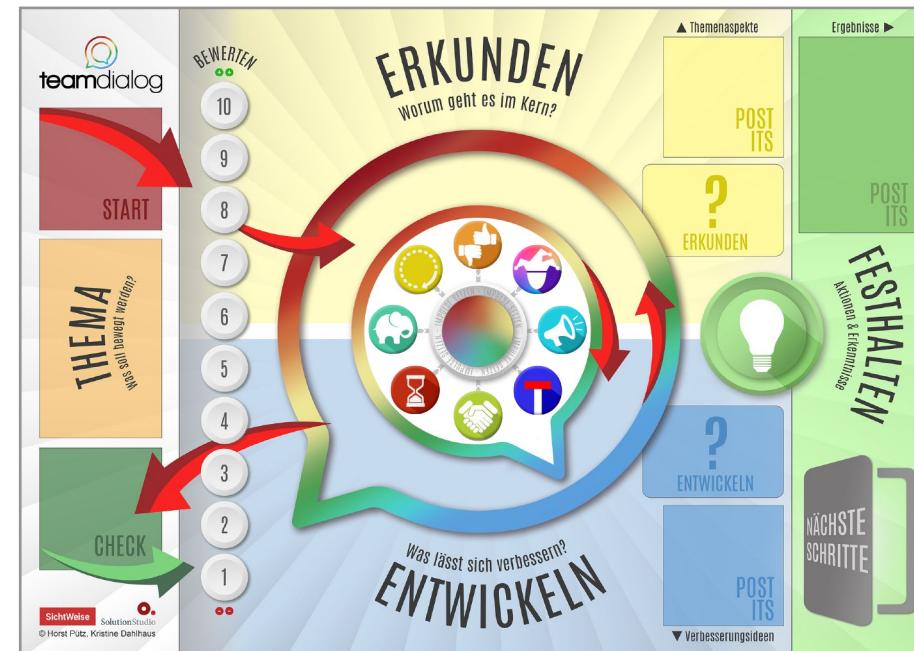
DIALOGRUNDE ABSCHLIESSEN & NÄCHSTE SCHRITTE

Wer seinen Teil beigetragen hat und meint, dass ein hinreichend gutes Ergebnis erreicht ist, zieht auf das grüne Zielfeld „Check“. Die Dialogrunde ist beendet, wenn alle Teilnehmer das Feld erreicht haben oder die eingestellte Zeit abgelaufen ist. Dann ist es Zeit für den Ergebnischeck und die Vereinbarung nächster Schritte.

ERGEBNIS-CHECK

Es wird wieder die 10er-Skala verwendet. Die Frage lautet jetzt: **Wenn diese Aktionen umgesetzt bzw. die Erkenntnisse berücksichtigt werden, wo stehe ich dann mit dem Thema?**

Das Ergebnis lässt sich mit dem Ergebnis der Skalenfrage vom Anfang vergleichen. Es wird ebenfalls auf dem Themen-Post-it festgehalten



WEITERE FRAGEN können sein:

- Wie optimistisch bin ich, dass die Verbesserungen Realität werden? (auf der Skala von 1-10)
- Was lässt sich tun, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen? (ggf. Ergebnisse ergänzen)

NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn die Ergebnisse gecheckt sind, geht es um die konkrete Festlegung nächster Schritte. Hier wird das Dialogfeld verlassen und ggf. der Leitfaden „Nachhaltige Umsetzung“ genutzt.



ZEITRAHMEN UND TIMEBOXING

TIMEBOXING: Es wird ein Verantwortlicher für das Timeboxing benannt. Er behält die Zeit für die Dialog-Runde zu einem Thema im Auge und gibt dem Team in definierten Momenten Hinweise zum Fortgang des Dialogs. Im Folgenden findet sich der Zeitplan für eine Themen-Session von einer Stunde.

- Timer setzen auf vereinbarte Zeit minus 10 Minuten,
50 Minuten gesamt.
- **Nach 20 Minuten:** 1. Hinweis auf bereits abgelaufene Zeit.
Frage: „Gibt es schon (weitere) Lösungsideen?“
- **Nach 35 Minuten:** 2. Hinweis auf bereits abgelaufene Zeit.
Frage: „Gibt es schon (weitere) Ergebnisse festzuhalten?“
- **Nach 45 Minuten:** 3. Hinweis auf abgelaufene Zeit.
Frage: „Gibt es noch Wichtiges zu ergänzen?“
- **Nach 50 Minuten:** Kontrolle.
Sind die Ergebnisse hinreichend klar und konkret?



ERGEBNIS-CHECK:

Wenn diese Aktionen umgesetzt bzw. die Erkenntnisse berücksichtigt werden, wo stehe ich dann mit dem Thema?

ZUSAMMENFASSUNG UND WEITERE THEMEN

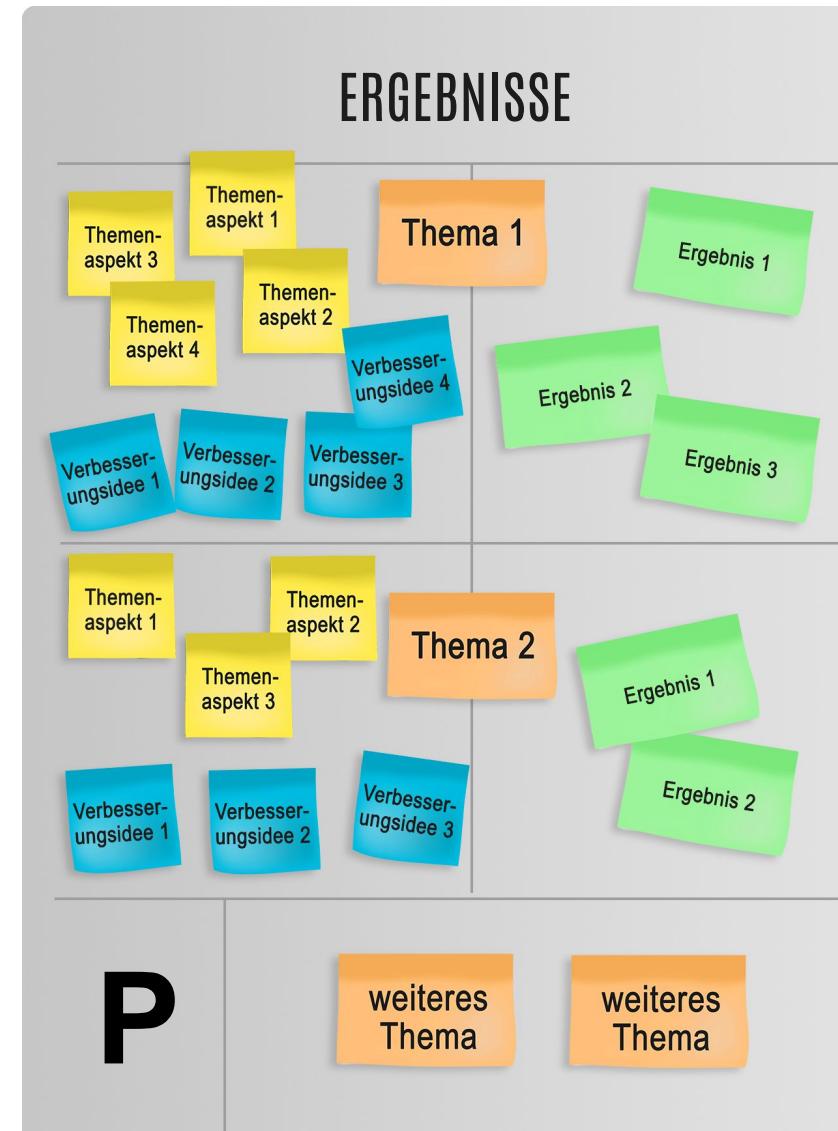
In einer Dialog-Session lassen sich mehrere Themen bearbeiten.

Dafür werden die Ergebnisse der ersten Dialog-Runde auf ein Flipchart übertragen. Dann wird ein weiteres Thema formuliert und eine neue Dialog-Runde beginnt.

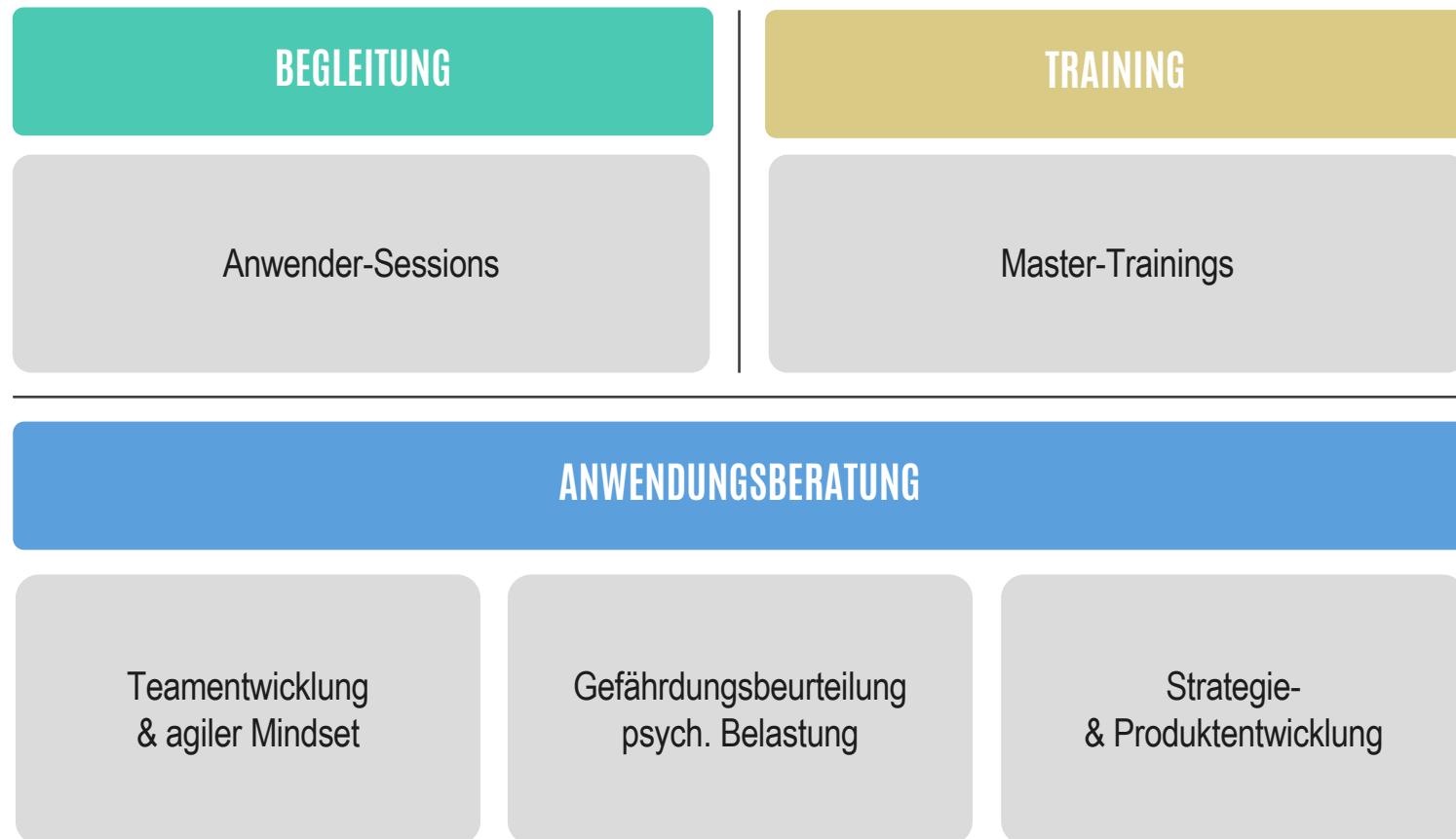
Die Ergebnisse der einzelnen Dialog-Runden bilden insgesamt das Ergebnis der Dialog-Session.

Zusätzlich werden auch Themen festgehalten, die für das Team wichtig sind, die in der aktuellen Session aber nicht mehr behandelt werden konnten („Parkplatz“). Der Umgang mit diesen Themen wird gemeinsam verabredet.

Für die weitere Arbeit mit den themenbezogenen Ergebnissen hält der **LEITFÄDEN „Nachhaltige Umsetzung“** Empfehlungen bereit.



BERATUNGSLEISTUNGEN RUND UM teamdialog



TEILNEHMERSTIMMEN

“teamdialog – das ist eine Art Demokratisierung der Moderation.”

“Die Diskussion war viel konstruktiver, als ich es oft erlebe.”

„Mit teamdialog kommt jede Stimme zur Geltung.“

„Es ist so viel einfacher, ins Gespräch und auf den Punkt zu kommen. Und es macht Spaß!“

„Mit teamdialog haben wir überraschende und wertvolle Ergebnisse erreicht.“

MEHR INFORMATION, FRAGEN UND KONTAKT

teamdialog wurde entwickelt von:



SolutionStudio
Krieler Str. 82
50935 Köln

+49 (0)221 42 348 798
info@solutionstudio.de



Kristine Dahlhaus
Diplom-Psychologin



Horst Pütz
Berater, Coach, Trainer

SichtWeise

Verstehen. Befähigen. Wert schaffen

SichtWeise
Hauptstraße 64a
50859 Köln

+49 (0)151 24 060 529
hp@sicht-weise.net

Für Fragen und weitere Angebote im Zusammenhang mit teamdialog stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Weitere Informationen und Online-Ressourcen stehen zur Verfügung unter www.team-dialog.com

1. Auflage August 2020

Copyright © 2020 by K. Dahlhaus, H. Pütz
Design: Sandra Lehrenfeld
Druck: Infigo GmbH

A vertical color bar on the right side of the image, featuring a gradient from dark red at the top to dark blue at the bottom, with a thin white border.

www.team-dialog.com