

Meetingrollen



Fokusbeschleuniger:in

Aufgabe:

- Achte während des Meetings/des Workshops auf den vereinbarten Fokus.

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch und gib der Gruppe ein Signal, sobald du den Eindruck hast, eine Diskussion/Übung oder ein Beitrag lenkt vom Ziel ab.
- Auch wenn ein:e Teilnehmer:in zu ausführlich seine:ihre Beiträge gestaltet, gibst du einen Hinweis.



Andersdenker:in

Aufgabe:

- Achte während des Meetings/des Workshops auf neue Perspektiven und hinterfrage die Gruppenmeinung.

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch und gib der Gruppe ein Signal, sobald du den Eindruck hast, eine Diskussion/Gruppenmeinung ist zu einseitig und konsensorientiert.
- Sei unbequem und hinterfrage die Entscheidungen und Meinungen, wenn du den Eindruck hast, es gibt eine sinnvolle und wichtige andere Perspektive oder Denkweise.



Konsensfinder:in

Aufgabe:

- Achte während des Meetings/des Workshops auf verbindende Elemente und Einigungsvorschläge

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch und gib der Gruppe ein Signal, sobald du den Eindruck hast, eine Diskussion/Gruppenmeinung braucht Konsensorientierung.
- Mach Vorschläge zur Einigung und Sorge für das Commitment aller Beteiligten.



Ideengeber:in

Aufgabe:

- Achte während des Meetings/des Workshops auf neue Perspektiven und schenke neue Ideen.

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch und gib der Gruppe ein Signal, sobald du eine neue Idee hast.
- Denk kreativ und äußere jede wilde Idee – alles ist richtig!



Persona Kunde:Kundin

Aufgabe:

- Nimm während des Meetings/des Workshops immer wieder die charakteristische Kund:innensicht ein und betrachte die Entscheidungen aus der Brille des Kunden:der Kundin.

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch und gib der Gruppe ein Signal, sobald du den Eindruck hast, dass die Kund:innensichtweise und der Kund:innennutzen nicht mehr im Fokus ist.
- Gib der Gruppe bei wichtigen Beschlüssen Feedback aus der Kund:innensicht.



Persona Stakeholder

Aufgabe:

- Nimm während des Meetings/des Workshops immer wieder die charakteristische Stakeholder-Sicht ein und betrachte die Entscheidungen aus der Brille des Stakeholders.

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch und gib der Gruppe ein Signal, sobald du den Eindruck hast, dass die Stakeholder-Sichtweise für das Ziel relevant ist.
- Gib der Gruppe bei wichtigen Beschlüssen Feedback aus der Stakeholder-Perspektive.



Prinzipienwächter:in

Aufgabe:

- Achte während des Meetings/des Workshops auf die vereinbarten Werte und Arbeitsprinzipien.

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch und gib der Gruppe ein Signal, sobald du den Eindruck hast, eine Diskussion, ein Verhalten oder ein Beitrag entspricht nicht den vereinbarten Werten und Prinzipien.
- Auch, wenn der Umgang miteinander nicht mehr den Vereinbarungen entspricht oder nicht alle Meinungen eingeholt und gehört werden.



Time-Keeper

Aufgabe:

- Achte während des Meetings/des Workshops immer auf die Einhaltung der Zeit und fordere Timeboxing und Einhaltung dessen ein.

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch bzw. stelle eine Uhr und gib der Gruppe ein Signal, sobald die Zeit nicht eingehalten wird.



Moderator:in

Aufgabe:

- Nimm während des Meetings/des Workshops die Rolle der:des Moderierenden ein.

To-do:

- Moderiere das Meeting oder den Beitrag. Du bist für die Methoden verantwortlich und dafür, dass alle Beiträge gehört werden. Für die Ergebnisse und Inhalte sind die Teilnehmer:innen verantwortlich.
- Visualisiere alle Beiträge und schlage Methoden vor, mit denen das Team ein gewünschtes Ergebnis erzielen kann.



Stärkenfinder:in

Aufgabe:

- Finde bei jedem: jeder Teilnehmer:in in Übungen Stärken heraus und sprich sie aus oder schreibe sie auf.
- Melde auch dem Team/der Gruppe Stärken zurück (schnelle Entscheidungsfindung, konstruktive Diskussionen, zuhören, beteiligen, etc.).



Pausenhüter:in

Aufgabe:

- Stimme mit der Gruppe Pausen ab und Sorge für Einhaltung der Zeit (Start und Ende).
- Sorge außerdem für Aktivierung zwischendurch (Frischlucht, kleine Übungen zur geistigen Fitness).



Facilitator

Aufgabe:

- Beobachte die Gruppe und deren Interaktionen. Überlege, was für die Selbstorganisation und Dynamik des Teams hilfreich und stärkend sein kann.

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch und gib der Gruppe Hinweise, wie sie ein Thema oder eine Aufgabe besser lösen können.
- Gestalte bei Bedarf einen Rahmen, innerhalb dessen die Teilnehmer zu tragfähigen Lösungen kommen können.
- Stell den Teilnehmer:innen bei Bedarf Methoden oder Hinweise zur Verfügung, mit denen Sie Aufgaben effektiv bearbeiten können.



Hindernis-Aufspürer:in

Aufgabe:

- Überlege, welche Hindernisse auftreten könnten und bring diese mit ein.

To-do:

- Heb deine Rollenkarte hoch und gib der Gruppe Hinweise, welche Hindernisse du dabei aufspürst oder kennst.
- Gib Hinweise, diese Hindernisse zu überwinden und als Chance zu nutzen.
- Frage bei den anderen nach, wie sie solche Hindernisse überwinden konnten.