

Metaplan

Einleitung

Metaplan ist ein international eingetragenes Warenzeichen des gleichnamigen Unternehmens mit Sitz in Hamburg. Es setzt sich zusammen aus der griechischen Vorsilbe „meta“ und dem in mehreren Sprachen gleichlautenden Wort „Plan“. In Assoziation zum griechischen Wort „Metamorphose“ (Umwandlung) soll „Metaplan“ für einen ergebnisoffenen, partizipativen Planungsprozess stehen.

Die Metaplan-Methode ist eine partizipative Methode, die charakterisiert ist durch die Verbindung von bestimmten Materialien und der Moderation durch geschulte Moderatorinnen und Moderatoren.

Material

Die klassischen Materialien der Metaplan-Methode sind:

- Pinnwand (meist frei positionierbare, hochformatige Kork- / Kunststoffwände im Aluminiumrahmen)
- Packpapier, das auf die Pinnwand gesteckt wird und als Träger der Moderationskarten dient
- rechteckige, verschiedenfarbige Moderationskarten für Beiträge
- ovale, meist weiße, teilweise auch farbige Karten für Anmerkungen
- runde, verschiedenfarbige Karten für Blocküberschriften
- über die gesamte Breite der Pinnwand reichende Streifen für die Überschriften
- Pinnadeln zum Anstecken der Moderationskarten auf die Pinnwand
- Filzstifte unterschiedlicher Breite und Farben
- kleine, verschiedenfarbige Bewertungspunkte

Neuere Entwicklungen sind z. B. wolkenförmige Karten, die an Stelle der „Überschriftstreifen“ eingesetzt werden, Smiley-Karten zur Bewertung oder der Einsatz von Digitalkameras zur sofortigen Dokumentation der Arbeitsergebnisse.

Anwendungsgebiete

Die Metaplan-Methode ist innerhalb eines Projektes einsetzbar für:

- die **Ideensammlung** :
 - Themenspeicher
 - Ideenproduktion
- die **Strukturierung**

- Gliederung von Ideen oder Problemen
 - Logische Verknüpfung von Sachverhalten
 - Ursachenanalyse
 - Prioritätenbildung
 - Bewertung von Lösungsansätzen und Abstimmung
 - Evaluation
- die **Visualisierung**
 - Vorstellungsrunde in einem Projekt
 - Ergebnisdarstellung
 - Präsentationsmedium



[Diese Grafik vergrößern](#)

Ablauf einer Metaplan-Sitzung

Der Ablauf oder die „Dramaturgie“ orientiert sich grundsätzlich an den verschiedenen Phasen eines Problemlöseprozesses.

Ein möglicher Ablauf könnte folgendermaßen aussehen:

Phase	Technik
1 Begrüßung Aufwärmen, Kennen lernen	Begrüßung durch Moderator, Zielplakat Vorstellungsrunde Gruppenspiegel („Wer sind wir?“) Blitzlicht (Kurzbeitrag jedes Teilnehmers reihum zu seinen gegenwärtigen Gefühlen / Stimmungen) Ein-Punkt-Frage („Wie stark bin ich interessiert?“, „Was erwarte ich?“)
2 Problem- / Themenorientierung Einstieg ins Thema	Ein-Punkt-Frage („Wie wichtig ist...?“ „Wie zufrieden bin ich mit ...?“) Tagesordnung entwickeln, Zuruf-Frage („Worüber wollen wir heute sprechen?“) Kartenabfrage Themenspeicher
3 Themen- / Problembearbeitung	Kleingruppenarbeit Kleingruppenszenario Kartenabfrage
4 Ergebnisorientierung	Tätigkeitskatalog („Was ist von wem bis wann zu tun?“)
5 Abschluss	Ein- oder Zwei-Punkte-Frage („Wie zufrieden bin ich mit Ergebnissen / Zusammenarbeit?“) Feedback-Runde
6 Protokoll	Fotoprotokoll, Abschrift / Abzeichnung, ggf. Erläuterung

Wichtiger Bestandteil bei diesem skizzierten Ablauf ist die **Kartenabfrage**.

Diese kann mit Hilfe der Metaplan-Methode wie folgt ablaufen:

1	Frage stellen	Auf Packpapier notieren (oder vorbereitete Tafel einsetzen)
2	Kartenabfrage	Auf Karten schreiben (Schreibregeln, siehe unten Abbildung!)
3	Ggf. Auswahl und Sortierung nach Wichtigkeit	Falls es zu viele Karten gibt
4	Einsammeln und aufhängen	Unsortiert aufhängen, dabei Karteninhalt laut vorlesen
5	Clustern	Gruppierung der Karten, dabei Interaktion aller Teilnehmer, Überschriften zu den Clustern finden, Mehrfachnennungen übereinander hängen, offene nicht clusterbare Punkte separat hängen
6	Ergänzung und Kritik	„Was fehlt?“ Vorlesen durch Gruppe und evtl. Konkretisierung von Karteninhalten,

