

# Burza mózgów 3-12-3

## Cel

Ćwiczenie jest krótką wersją burzy mózgów. Numery 3-12-3 odnoszą się do czasu (w minutach), który mamy na wykonanie trzech czynności: 3 minuty na zgromadzenie obserwacji, 12 minut na stworzenie z nich zarysu pomysłów i 3 minuty na zaprezentowanie ich reszcie uczestników.

Kluczowe dla gry jest przestrzeganie reżimu czasowego. Tykanie zegara zmusza do spontanicznych, szybkich decyzji i nie pozostawia czasu na dłuższe przemyślenia. Grupa, której działania tak bardzo ograniczymy czasowo, z pewnością bardzo wiele zyska, ale jednocześnie będzie niezwykle trudna do okiełznania.

Z względu na limit czasu (30 minut dla 10 zawodników) burza mózgów 3-12-3 może być stosowana jako rozgrzewka przed dłuższą rozgrywką lub też jako szybka gra niewymagająca wcześniejszego przygotowania. Przynosi dobre rezultaty, wtedy gdy poszukujemy nowych pomysłów w celu zreformowania tych już wprowadzonych.

## Liczba uczestników

Zadanie jest coraz wolniejsze wraz z dodawaniem kolejnych uczestników. Jeśli liczba uczestników nie przekracza 10, można utrzymać dobre tempo. W przypadku większych grup warto rozważyć podział na zespoły, a nie pary, tak by nie stracić dynamiki.

## Czas

21–30 minut, w zależności od liczby graczy.

## Zasady

Potrzebny jest temat zawarty w dwóch słowach. Może nim być istniejący problem, taki jak brak zapału, lub tworzenie czegoś zupełnie nowego, takiego jak telewizja przyszłości.

Mimo że te słowa mogą mieć formę całego zdania (np. „Jak będzie wyglądała telewizja przyszłości?”), lepiej tego unikać. Skupiając się na dwóch słowach, które sygnalizują temat, stwarzasz okazję do przemyślenia definicji, zanim przystąpi się do omówienia nowych pomysłów czy rozwiązań.

Gra rozpoczyna się od rozdania wszystkim uczestnikom zestawu karteczek samoprzylepnych i markerów. Każdy powinien dostać dużą porcję kartek. Zaraz potem przedstawiamy grupie zasady i zaczynamy grać.

**Trzy minuty: gromadzenie pomysłów.** Gracze mają za zadanie w ciągu trzech minut spisać na osobnych karteczkach jak najwięcej obserwacji dotyczących zadanego tematu. Myślenie w kategoriach rzeczowników i czasowników oraz wolnych skojarzeń może przyspieszyć ten proces. Celem jest zgromadzenie jak największej liczby pomysłów, a nie ich filtrowanie.

**Dwanaście minut: stworzenie koncepcji.** Podziel grupę na pary. Każda z nich losuje trzy kartki i ma 12 minut na stworzenie na ich podstawie koncepcji oraz zaprezentowanie jej grupie. Jeśli pojawią się jakieś wątpliwości co do dwóch słów określających temat, możesz zaprezentować rozszerzoną wersję, np.: „W jaki sposób zwiększymy w zespole zapal do pracy w najbliższym kwartale?”.

Do tworzenia koncepcji zespoły mogą używać szkiców, prototypów lub innych rekwizytów. Najważniejszy jest rezultat w postaci krótkiej prezentacji (**maksymalnie trzyminutowej**). Po zakończeniu wystąpień następuje etap podsumowania i dyskusji.

## Strategia

Tempo jest w tej grze kluczowe. Mimo najlepszych intencji wiele tradycyjnych technik burzy mózgow spowalnia lub hamuje tempo ćwiczenia, ponieważ czas nie jest w nich najważniejszy. Wartość pomysłu wypracowanego w krótkim czasie jest zazwyczaj większa niż tego, nad którym długo się zastanawiamy. Często zdarza się, że przełomowe pomysły rodzą się szybko i nie muszą być poprzedzone rzetelną dyskusją.

Grupy po zaprezentowaniu pomysłów mogą je pogłębiać lub łączyć ze sobą, pracować nad nimi, głosować lub tworzyć ranking według kryterium czasochłonności wprowadzania nowych rozwiązań. Koncepcje, które opracowujemy w grupie i pod presją czasu, pamiętamy lepiej.

Pomysłodawcą *Burzy mózgow 3-12-3* jest James Macanuo.