

Inhaltsverzeichnis

1. Identitätsentwicklung	2
2. Aufgaben der Roverleiter*innen	5
3. Ausbildung für Roverleitende	8
4. Methoden	11
5. Methoden zur Ideenfindung	13
6. Projektmethode	16
7. Roverinnen und Rover probieren (sich) aus	18

Identitätsentwicklung

Inhaltsverzeichnis

1 Identitätsentwicklung: Wer bin ich und warum?	2
2 Bedeutung im Pfadfinderalltag: Wie geht das konkret?	2
3 Leitung einer Runde	3
4 Zeit nehmen	3
5 Entscheidungen treffen	3
6 Verschiedene Rollen ausprobieren	3
7 Scheitern als Chance	4
8 Einelnachweise	4

Identitätsentwicklung: Wer bin ich und warum?

Rover*innen werden täglich durch ihre Freundinnen und Freunde, Lehrer*innen, Familienmitglieder und andere Menschen beeinflusst. Sie befinden sich mit 15 bis 20 Jahren in der Entwicklung vom Teenager zum jungen Erwachsenen. Ein Ziel der DPSG ist es, jungen Menschen die Chance zu geben, unter Gleichaltrigen ihre eigene Persönlichkeit zu entdecken und zu entwickeln. Das geschieht durch prägende Erlebnisse in der Gruppe und die Begleitung durch Leiter*innen.

Die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit ist eng verknüpft mit der Entwicklung der individuellen Identität. Identität bezeichnet dabei zum einen die Kombination aus Daten, durch die sich eine Person von anderen unterscheidet (Name, Alter, Geschlecht, ...). Zum anderen bezeichnet Identität aber auch die „einzigartige Persönlichkeitsstruktur“. Diese wird verbunden mit der Fremdwahrnehmung durch andere Personen und dem Verständnis davon, was man selbst ist und was man sein möchte. „Identitätsbildung beschreibt also, dass sich ein Mensch seines Charakters bzw. seiner Position in der Welt bewusst wird.“^[1]

Insbesondere die Roverzeit fällt in die Phase, die wesentlich geprägt ist durch die Identitätsentwicklung, wie es der Psychoanalytiker Erik H. Erikson in seinem [Stufenmodell](#) beschreibt. Nach Erikson entwickeln Jugendliche ihre Identität durch die kritische Auseinandersetzung mit verschiedenen Rollen, Wertorientierungen und vor allem mit der Frage nach dem eigenen Selbstbild. Durch das Ausprobieren, die Reflexion und die Modifikation von Rollen und Werten gelingt die Entwicklung einer stabilen Erwachsenenidentität.

Bedeutung im Pfadfinderalltag: Wie geht das konkret?

Das ideale Hilfsmittel zum Ausprobieren, Reflektieren und Lernen in der Roverrunde ist die [Projektmethode](#).

Die Identität des Einzelnen und der Gruppe wird durch gemeinsame Erlebnisse geformt. Roverleiter*innen bilden durch ihre Projektbegleitung einen geschützten Rahmen, innerhalb dessen die Rover*innen die Möglichkeit bekommen, sich selbst in der Gruppe einzubringen. Die Leiter*innen sollten dabei helfen, dass Rover*innen Projekterfolge erleben und auch aus gescheiterten Projekten einen Lerneffekt ziehen.

Das geschieht durch

- die gezielte Übernahme von Verantwortung für sich selbst, für die Gruppe, aber auch für andere,
- die Auseinandersetzung mit Themen außerhalb des eigenen Alltags und

- die Begegnung mit inspirierenden Menschen und Situationen

In der Umsetzung ist das aktive Auseinandersetzen mit dem Selbst- und Fremdbild gefordert. Das wiederum unterstützt die Identitätsentwicklung.

Leitung einer Runde

Roverleiter*innen sollten erkennen, dass es neben der Entwicklung einer Gruppenidentität auch die Entwicklung der persönlichen Identität der einzelnen Rover*innen einen Teil ihrer Arbeit mit der Runde darstellt. Roverleiter*innen können Rover*innen durch ihr eigenes Verhalten bei der Identitätsentwicklung unterstützen. Sie können beispielsweise von sich selbst erzählen und schaffen dadurch eine vertraute und offene Umgebung.

Ein Mindestalter von 22 Jahren für Roverleiter*innen sorgt dafür, dass Leiter*innen in ihrer eigenen Identität gefestigter sind. Das Leitungsteam der Roverstufe soll aus einer Leiterin und einem Leiter bestehen. Die unterschiedlichen Perspektiven von unterschiedlichen Geschlechtern im Leitungsteam können Rover*innen bei der Auseinandersetzung mit der eigenen Geschlechtsidentität unterstützen. Leiter*innen sollten ein hohes Maß an Motivation mitbringen, und es ist ebenso wichtig, dass sie pfadfinderisch gut ausgebildet sind (vgl. [Ausbildung in der Roverstufe](#)). In der Ausbildung werden Leiter*innen Fach- und [Methodenkompetenzen](#) vermittelt, aber auch Möglichkeiten zur Weiterentwicklung der sozialen Kompetenzen, die auch die eigene Persönlichkeitsentwicklung einschließt, angeboten.

Zeit nehmen

Der Alltag ist für Rover*innen meist hektisch, und der Druck, gute Leistungen zu erbringen, ist hoch. Gruppenstunden sollten daher bewusst so gestaltet sein, dass die Rover*innen Zeit für sich und die Auseinandersetzung mit den anstehenden Themen haben. Beispielsweise kann man ein gemeinsames Wochenende planen, um dort Projekte zu entwerfen, durchzuführen und zu reflektieren. Dazu gehört auch, Zeit zum Chillen, Entspannen oder Schweigen einzubauen. Das kann mitunter mehr Kreativität auslösen als eine verzweifelte [Kreativmethode](#).

Entscheidungen treffen

Um etwas zu erleben, müssen Entscheidungen getroffen werden. Das fällt mitunter schwer und kann teilweise auch zu gruppendiffusiven Problemen führen. Leiter*innen haben die Aufgabe, Entscheidungsprozesse zu begleiten und ggf. zu strukturieren. Es ist nicht die Aufgabe der Leitung, der Gruppe Entscheidungen für oder gegen Themen oder Projekte abzunehmen (außer in gefährlichen Situationen)!

Um gute Entscheidungen treffen zu können, ist es hilfreich, dass alle Vor- und Nachteile abgewogen werden. Durch eine Visualisierung beispielsweise können diese transparent gemacht werden. Rover*innen sollten animiert werden, selbst Entscheidungen zu treffen, um zum Handeln zu gelangen. Diese Entscheidungen und die Auswirkungen auf den weiteren Projektverlauf sollten anschließend reflektiert werden.

Verschiedene Rollen ausprobieren

In jeder Gruppe bilden sich unterschiedliche Rollen aus. Leiter*innen sollten darauf achten, dass Rollen flexibel bleiben und alle die Möglichkeit haben, sich selbst in unterschiedlichen Rollen auszuprobieren. Die Leitung unterstützt die Rover*innen darin, eingefahrene Muster aufzudecken und die Karten neu zu

mischen. Daher gehört auch zu ihrer Aufgabe, genau zu beobachten, wer welche Rolle innehat. Beispiele für verschiedene Rollen innerhalb der Runde sind: die/der Anführer*in, die/der Mitläufer*in oder die/der Rundencloon*in. Über kleine Impulse kann man eine Änderung in der Rollenverteilung bewirken oder das Thema bewusst offen diskutieren. Rollenspiele oder erlebnispädagogische Übungen und deren Reflexion können die Rover*innen dazu anregen, bewusst andere Rollen auszuprobieren.

Scheitern als Chance

Um zu wissen, was man nicht möchte oder kann, muss man auch [scheitern](#) dürfen. In unserer Leistungsgesellschaft fällt es vielen schwer, scheitern als Chance zu begreifen. Die DPSG bietet einen geschützten Rahmen, der positive und negative Erfahrungen zulässt. Leiter*innen haben die Aufgabe, Rover*innen Mut zu machen, Projekte ergebnisoffen anzugehen, den Ausgang zu reflektieren und daraus für zukünftige Projekte zu lernen.

Einzelnachweise

1. ↑ Identitätsfindung im Jugendalter, [werner stangl]s arbeitsblätter, Werner Stangl, abgerufen am 22.08.2020, [Link zum Onlinedokument](#)

Autor*innen

Christoph Rechsteiner, Jonas Limbrock

Aufgaben der Roverleiter*innen

Inhaltsverzeichnis

1 Stil und Kultur in der Roverrunde	5
2 Gemeinsamer Start in die Gruppenstunde	5
3 Gemeinsamer Stil	5
4 Gemeinsame Projekte	6
5 Gemeinsame Regeln	6
6 Unterschiedliche Motivation in der Roverrunde	6
7 Siehe auch	7
8 Autor*innen	7

Stil und Kultur in der Roverrunde

Die Roverrunde kann für ihre Mitglieder zu einem Freundeskreis werden, der seinen [eigenen Stil und seine eigene Kultur](#) entwickelt. Eine Gruppenkultur stärkt dabei das Selbstwertgefühl des Einzelnen und ermöglicht, soziale Werte zu vermitteln. Diese Kultur prägt die Gruppe vor allem durch eine gemeinsame Geschichte, also gemeinsame pfadfinderische Erlebnisse in der Vergangenheit aus. Auch das gemeinsame Lösen von Aufgaben oder Problemen fördert die Entwicklung der Gruppe und ihrer Kultur. Damit eine solche Entwicklung fortschreitet, sind regelmäßige Treffen wie die Gruppenstunden notwendig.

Gemeinsamer Start in die Gruppenstunde

Oft kommen am Beginn der Gruppenstunde alle nach und nach an, und keiner weiß so richtig, wann es losgeht. Ein gemeinsamer, eventuell ritualisierter Start in die Gruppenstunde kann hier helfen. Beispiele dafür sind:

- eine Ankommensrunde, bei der alle erzählen, was sie in der letzten Woche gemacht haben,
- ein Lied (selbst gesungen, auf CD oder digital),
- ein Text, der zu Beginn der Gruppenstunde vorgelesen wird.

Gemeinsamer Stil

Die Entwicklung von gemeinsamen Symbolen verdeutlicht die Zugehörigkeit, macht diese sichtbar und stärkt den Zusammenhalt. Beispiele dafür sind:

- ein Roverrunden-halstuch,
- ein Roverrunden-Schlachtruf,
- ein Roverrunden-Lied,
- ein Roverrunden-Getränk,
- ein Roverrunden-Logo.

Die gemeinsame Gestaltung eines Gruppenraums und die Dekoration mit roverroten Dingen sind weitere Möglichkeiten, das Gruppengefühl „sichtbar“ zu machen.

Gemeinsame Projekte

Bei der [Projektarbeit](#) mit der Roverrunde können die gemeinsamen Symbole und Rituale gut eingesetzt werden. Ein gemeinsames Erleben von Niederlagen und Erfolgen stärkt dabei die Kultur der Gruppe.

Manchmal bietet es sich an, in den Gruppenstunden neben der Arbeit an laufenden [Projekten](#) spezielle Themen zu bearbeiten, z. B. die Jahresaktion oder andere Themen, die von Interesse sind. Dabei können die Rover*innen die Gruppenstunde selbst vorbereiten. Die Leitenden nehmen an dieser Stelle eine unterstützende Rolle ein.

Gemeinsame Regeln

Rover*innen bestimmen selbst, wie sie ihre Zeit miteinander verbringen, und steuern so auch die Entwicklung der Gruppenkultur. Leitende sind dafür verantwortlich, dieser Entwicklung einen geregelten Rahmen zu geben. Sie können z. B. die Regelfindung für den Umgang miteinander und in der Gruppenstunde moderieren. Themen dabei können sein:

- die Verbindlichkeit, zu Terminen wie der Gruppenstunde zu erscheinen (oder pünktlich abzusagen),
- die Handhabung von Smartphones (Daddelt jeder ständig rum oder landen die Telefone irgendwann in der Tasche?),
- der Umgang mit Alkohol in der Gruppenstunde.

Gemeinsame Regeln mit entsprechender Verbindlichkeit sind wichtig, um die Sicherheit für die Gruppe zu unterstützen. Sie halten die Gruppe außerdem arbeitsfähig und erhöhen die Motivation von Rover*innen und Leitenden, zu den Gruppenstunden zu kommen. Die Einhaltung der gemeinsam vereinbarten Regeln ist ein Zeichen des Respekts und der Wertschätzung gegenüber den anderen Gruppenmitgliedern.

Das gemeinsame Vereinbaren solcher Gruppenregeln und auch das gemeinsame Wachen über die Einhaltung fördern die Verbindlichkeit der Regeln für die Gruppe. Deshalb haben Leitende auch nicht primär die Aufgabe, die Einhaltung von Gruppenregeln zu kontrollieren – es sei denn, die Roverrunde beschließt es gemeinsam so. Leitende können aber durch ihre Vorbildfunktion dazu beitragen, dass sich auch alle anderen an die Regeln halten.

Unterschiedliche Motivation in der Roverrunde

Jede*r Rover*in hat eine eigene Motivation, also einen eigenen Antrieb, aktives Mitglied einer Roverrunde zu sein und sich den Zielen der Pfadfinder zu verschreiben. Diese Triebkraft setzt sich zusammen aus allen möglichen Beweggründen, z. B. Freunde treffen, ins Lager fahren, draußen sein, Ruhe vor der Schule haben, den Schwarm treffen, Bier trinken usw. Es kann sinnvoll sein, als Leitende diese Beweggründe zu kennen und auch allen transparent zu machen, z. B. indem man offen die Frage stellt: „Warum seid ihr Pfadfinder*innen/Rover*innen?“ Dabei ist es natürlich hilfreich, wenn man seine eigenen Motive kennt. Der offene Umgang mit den Motiven kann die Gruppe bei späteren Entscheidungsfindungsprozessen unterstützen.

Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe prägt das Verhalten (siehe Grafik). In der Wissenschaft gibt es einige Modelle, die Motive kategorisieren. Diese Motive können Leitende beeinflussen, indem sie sicherstellen, dass alle eine Zugehörigkeit entwickeln und mit ihren Stärken und Schwächen einen Platz finden.

Motive können sich ändern und damit natürlich die Motivation, an der aktiven Roverrunde teilzuhaben. Je nach persönlicher Situation können Themen wie die Vorbereitung auf den Schulabschluss, Prüfungen, familiäre Situationen oder andere Interessen mehr Relevanz erhalten. Deshalb ist es wichtig, als Leitende regelmäßig Veränderungen und die Gründe dafür anzusprechen. Die Gruppe wird einen gemeinsamen Umgang mit dem „Motivationsproblem“ der Einzelnen definieren. Das kann z. B. heißen: Gelegentliches Fehlen in der Gruppenstunde wegen Prüfungsvorbereitungen wird akzeptiert, unregelmäßige Gruppenstundenbesuche wegen eines anderen Hobbys werden kritisch gesehen, und der Umgang damit muss zumindest weiter diskutiert werden.

Grundmotive nach McClelland*

(mit besonders starkem Einfluss auf das Verhalten)

Motive, Wünsche, Hoffnungen	↔	Ängste, Befürchtungen
Zugehörigkeit (Sicherheit, Zuwendung, Geborgenheit, Freundschaft) ↳ Beitrag beachten und integrieren		... unbeliebt, zurückgewiesen, isoliert, ausgeschlossen, allein gelassen Gefühl: Wertlosigkeit
Macht (Kontrolle, Dominanz, Bedeutung, Status, Einfluss, Kampf, Wettbewerb) ↳ in Entscheidungen einbinden		... Kontrollverlust, unwichtig, abhängig, unbedeutend, missachtet Gefühl: Ohnmacht
Leistung (Erfolg, Fortschritt, Kreativität, Abwechslung, Neugier, Fantasie) ↳ Leistungen anerkennen		... unfähig, schwach, erniedrigt, nutzlos, dumm, „Verlierer“, „Versager“ Gefühl: Versagen

*McClelland, D. C., Human Motivation, Cambridge, 1987

Quelle: Institut für Management-Innovation, Prof. Dr. Waldemar Peitz

Die Datei wurde unter der Lizenz „Creative Commons Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen Deutschland“ in Version 3.0 (abgekürzt „CC-by-sa 3.0/de“) veröffentlicht.

Siehe auch

[Rover sein motiviert](#)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Motivation>, Stand: 28.04.2020

Autor*innen

Conny Werbick, Carina Brehm

Ausbildung für Roverleitende

Ausbildung für Roverleiter*innen – Wertvoll oder vergeudete Zeit?

Wie werden Rover*innen eigentlich „richtig“ geleitet? Wie verhalten sich Roverleiter*innen gegenüber ihren Rover*innen? Was kann man als Roverleiter*in besser machen? Um genau diese – und viele andere – Fragen zu beantworten, gibt es in der DPSG verschiedene Möglichkeiten. Eine davon ist, sich als Leiter*in aus- und weiterzubilden. In diesem Abschnitt wird beschrieben, was bei der Ausbildung in der DPSG genau passiert.

„Es gibt eine ganze Reihe Beweggründe, die einen motivieren, in der DPSG Leiterin oder Leiter zu werden. Es bietet sich die Chance, Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene langfristig für die Pfadfinderei zu begeistern. Man trägt mit dazu bei, dass es eine neue Generation Pfadfinderinnen und Pfadfinder in einem Stamm gibt und gestaltet den Stamm aktiv mit. Die vielfältigen Erfahrungen als Leiterin oder Leiter in den Gruppenstunden, im Team, in der Leiterrunde und nicht zuletzt in der Ausbildung prägen einen als Person und sind auf das Leben außerhalb der Pfadfinderei übertragbar.“^[1]

Gut ausgebildete Roverleiter*innen können ihre Roverrunden bestmöglich unterstützen und motivieren. Sie wissen genau, wann sie sie leiten müssen oder begleiten können. Dabei bilden sich interessierte Roverleiter*innen immer wieder weiter.

Inhaltsverzeichnis

1 Der Einstieg in die Leitungstätigkeit	8
2 Modulausbildung	8
3 Woodbadge-Kurs	9
4 Ziel der Woodbadge-Ausbildung	9
5 Zusatzausbildung für Roverleiter*innen	9

Der Einstieg in die Leitungstätigkeit

Zu Beginn einer Leitung werden junge oder neue Leiter*innen vom Stammesvorstand und von Mitleiter*innen an die Aufgaben im Leitungsteam herangeführt. Dies passiert auch in der Roverstufe. Erfahrene Leiter*innen aus dem Leitungsteam zeigen jungen Leiter*innen, wie sie als Leitungsteam zusammenarbeiten und worauf sie bei der Tätigkeit Wert legen.

Modulausbildung

Die Modulausbildung ist die verbandsinterne Ausbildung der DPSG als Vorbereitung für den Woodbadge-Kurs. In der Modulausbildung lernen Roverleiter*innen in 14 unterschiedlichen Modulen z. B. die rechtliche Situation beim Leiten, die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen und Methoden für den Umgang mit diesen kennen. In der Modulausbildung erwerben die Leiter*innen ein Grundlagenwissen rund ums Leiten und erstes Handwerkszeug für die Gruppenstunden mit ihrer Roverrunde. Der Austausch mit Leiter*innen aus anderen Stämmen und anderen Stufen ist ebenfalls ein wichtiger Aspekt der Modulausbildung.

Woodbadge-Kurs

Der einwöchige Woodbadge-Kurs beschäftigt sich vor allem mit Persönlichkeitsentwicklung, Kompetenzerwerb und Selbsterfahrung im Rahmen der Projektmethode.^[2] Der Roverkurs legt besonderen Wert auf eine Gruppendynamik der Teilnehmer*innen, die mit der einer Roverrunde vergleichbar ist, und auf das selbstständige Arbeiten der Teilnehmer*innen. Das gibt ein Gefühl dafür, wie Rover*innen ihre Selbstständigkeit möglichst bewusst erlangen und ausleben können.

Außerdem wird viel Wert auf Stil und Kultur der Roverstufe gelegt: „Die Kursleitung überlegt sich vor Kursbeginn bewusst bestimmte Stilelemente und prägt durch die Gestaltung des Beginns und die Haltung während des Kurses die Kurskultur. [...] Am deutlichsten bestimmen aber die Teilnehmenden mit ihrer Kreativität, ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten die Kurskultur.“^[2]

Ziel der Woodbadge-Ausbildung

Im gesamtverbandlichen Ausbildungskonzept steht: „Ziel der Woodbadge-Ausbildung ist es, das Leitungshandeln zu üben und zu verbessern.“^[2]

Konkret erlernen Roverleiter*innen während der Ausbildung insbesondere zwei Dinge:

- Erweiterung der Fach- und Methodenkompetenz: Das beschreibt die technischen Leistungsfähigkeiten und das Handwerkszeug zum Leiten von Roverrunden. Diese funktionieren besser, wenn sie durch die Roverleiter*innen optimal unterstützt und angeleitet werden.
- Persönlichkeitsförderung der Roverleiter*innen: Hiermit ist die Sozialkompetenz, eine Gruppe einschätzen zu können, und die Fähigkeit, das eigene Leitungshandeln selbstreflektiert zu hinterfragen, gemeint.^[3]

Zusatzausbildung für Roverleiter*innen

Unter dem Namen RAZZIAA (Roverleiter*innen-Ausbildung zusätzlich zur international anerkannten Ausbildung) werden zusätzliche Aus- und Weiterbildungskurse für Leiter*innen in der Roverstufe angeboten.

Diese Veranstaltungen sollen besonders Leiter*innen ansprechen, die ihre Woodbadge-Ausbildung in einer anderen Stufe abgeschlossen haben und neu als Leiter*in in der Roverstufe sind. Aber genauso sind auch alle anderen aktiven Leiter*innen der Roverstufe, egal wie weit sie mit der Modulausbildung oder dem WBK sind, Zielgruppe dieser Veranstaltungen.

Ziel der RAZZIAA ist es, noch einmal speziell auf die Bedürfnisse und Erfahrungen der Leiter*innen in der Roverstufe zu schauen. So sollen die Lebenswelt der Rover*innen in den Fokus gerückt und passende Methoden und Inhalte der Gruppenarbeit in der Roverstufe vermittelt werden. Hauptaugenmerk soll dabei aber auf den (Erfahrungs-)Austausch zwischen den Leiter*innen gelegt und ein Raum für gegenseitige Beratung geschaffen werden. Denn häufig kann dieser Erfahrungsaustausch unter Gleichgesinnten nicht nur Ansätze zur Lösung von konkreten Herausforderungen und Schwierigkeiten bringen, sondern auch Inspiration und neue Impulse für das eigene Leitungshandeln bieten.

Einelnachweise

1. ↑ Schritt 1: Motivation und Grundlagen zum Leiten, Ausbildung in der DPSG, https://dpsg.de/fileadmin/daten/dokumente/Ausbildung/Modulausbildungsunterlagen_2019/Einstieg_Schritt_1.pdf, Stand: 19.06.2020
2. ↑ [2.0](#) [2.1](#) [2.2](#) Gesamtverbandliches Ausbildungskonzept, Ausbildung der Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter, Woodbadge-Kurs in der Roverstufe, <https://dpsg.de/fileadmin/daten/dokumente/wbk-konzept-ro.pdf>, Stand: 07.03.2020
3. ↑ Gesamtverbandliches Ausbildungskonzept, Ausbildung der Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter, Einstieg und Module, https://dpsg.de/fileadmin/daten/dokumente/Ausbildung/2.1_Ausbildung_der_Gruppenleiterinnen_und_Gruppenleiter_-_Module.pdf, Stand: 07.03.2020

Autor*innen

Jan Fligge

Methoden

Inhaltsverzeichnis

1 Pfadfinderische Methode	11
2 Allgemeine Methoden	11
2.1 Methoden Internationales	12
3 Siehe auch	12

Pfadfinderische Methode

"Eine Methode ist ein mehr oder weniger planmäßiges Verfahren zur Erreichung eines Ziels." ^[1]

Die pfadfinderische Methode legt fest, wie die Erziehung gemäß des pfadfinderischen Gedankens stattfinden soll. Sie ist in der Ordnung der DPSG verankert und beruht auf dem Konzept des selbstständigen Lernens und Weiterbildens. Dabei besteht sie aus folgenden Elementen:

- Gesetz und Versprechen,
- Groß- und Kleingruppe,
- Lebendiges Mitglied der Gemeinde,
- Learning by doing,
- Natur,
- Persönliche Weiterentwicklung,
- Stil und Kultur sowie Unterstützung durch Erwachsene.

Sie ist der DPSG-spezifische Rahmen, der die pfadfinderische Arbeit prägt. ^[2]

Der [Baustein 2c der Modulausbildung](#) befasst sich weiterführend damit.

Allgemeine Methoden

Neben diesen speziell, pfadfinderischen Methoden gibt es noch eine Reihe weiterer Methoden, die beim Erreichen von Zielen hilfreich sein können. Zum Beispiel um eine Reflexion zu gestalten, Ideen zu sammeln oder ein bestimmtes Thema näherzubringen.

Sie sind hier geordnet nach Themenbereichen. Klickt auf die Themenbereiche und ihr erhaltet eine kurze Methodenanleitung!

Methoden der Projektmethode		
Themen- und Ideenfindung	Diskussion und Entscheidungsfindung	Reflexion
<ul style="list-style-type: none"> • Assoziationskette • Brainstorming • Collagen 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskussionsmarkt • Kugellagerdiskussion • Kuhhandel 	<ul style="list-style-type: none"> • Ampelreflexion • Auswertungscollage • Blitzlicht • Bild auswählen

Methoden der Projektmethode		
<ul style="list-style-type: none">● Drei Wünsche frei● Feenspiel● Foto- oder Filmanimation● Fliegende Ideen● Gegenstände interpretieren● Ideenspeicher● Kreativmarkt● Mindmap● Montagsmaler● Rätselraten● Satz bilden● Schriftliches Brainstorming● Wäscheleine	<ul style="list-style-type: none">● Rollentausch● Stimmengewirr● Fischbowl● Schreibdiskussion● Meinungszettel● Pro-/Contra-Plakat● Kleingruppenberatung● Lawinengespräch● Methode 66● Blitzlicht● Negativauslese● Punktevergabe● Räumliches Standbild● Pause● Spaziergang	<ul style="list-style-type: none">● Gesichter malen/Stimmung malen● Highlight und Stolperstein● Klebepunktebarometer● Körpersprache● Mein Platz im Raum● Mein Weg durch das Projekt● Metaphern Reflexion● Plakatreflexion● Reflexionsrunde● Sektreflexion● Selbstreflexion● Standbild● Stimmungsbarometer● Wetterkarte● Zielscheibe

Methoden Internationales

Auf der Seite der DPSG wurden vom Internationalen Arbeitskreis Methoden für die Gruppenstunden, Kommunikation und interkulturelle Spiele zusammengetragen:

<https://dpsg.de/de/verbandsleben/themen/international/methoden-internationales>

Siehe auch

[Methoden zum Thema Verantwortung](#)

Einzelnachweise

1. ↑ [https://de.wikipedia.org/wiki/Methode_\(Erkenntnistheorie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Methode_(Erkenntnistheorie))
2. ↑ Ordnung der DPSG, Hrsg.: Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg, Neuss, 2020, 6. überarbeitet Auflage, S. 12ff, [Link zum Onlinedokument](#):

Methoden zur Ideenfindung

Diese Methoden eignen sich zur [Themenfindung](#) in der [Projektmethode](#). Zurück zu [Methoden](#).

Inhaltsverzeichnis

1 Assoziationskette	13
2 Brainstorming	13
3 Collagen	13
4 Drei Wünsche frei	13
5 Feenspiel	14
6 Foto- oder Filmanimation	14
7 Fliegende Ideen	14
8 Gegenstände interpretieren	14
9 Ideenspeicher	14
10 Kreativmarkt	14
11 Mindmap	14
12 Montagsmaler	14
13 Rätselraten	15
14 Satz bilden	15
15 Schriftliches Brainstorming	15
16 Wäscheleine	15

Assoziationskette

Einer sagt ein Wort, der Nächste sagt, was ihm dazu einfällt, usw.[\[1\]](#)

Brainstorming

Während einer festgelegten Zeitspanne werden alle Ideen, Einfälle und Assoziationen ohne Kritik und Bewertung notiert. Diese Methode kann jeder für sich durchführen. Sie ist aber auch in Kleingruppen oder in der Großgruppe möglich.[\[1\]](#)

Collagen

Entweder einzeln oder in einer Kleingruppe klebt ihr Collagen mit Bildern oder Texten aus Zeitschriften und Zeitungen, die jemand zuvor besorgen muss. Die Collage kann ohne oder mit Thema (Wasser, Sommerlager oder Pfarrfest) angefertigt werden.[\[2\]](#)

Drei Wünsche frei

Jede und jeder hat drei Wünsche frei. Die so entstehenden Ideen werden auf einem Papier aufgeschrieben.[\[2\]](#)

Feenspiel

Jeder hat drei Wünsche frei! Daraus werden gemeinsam Ideen gesponnen, auch, wenn sie nachher nichts mehr mit dem Wunsch zu tun haben.^[1]

Foto- oder Filmanimation

Zu den verschiedensten Themenbereichen werden Foto- oder Filmausschnitte gezeigt. Assoziationen oder Projektideen werden gleich notiert oder anschließend zusammengetragen.^[1]

Fliegende Ideen

Jeder notiert eine Idee auf einem kleinen Zettel, der in einen Luftballon gesteckt wird. Mit allen aufgeblasenen Luftballons wird gespielt. Wenn ein Ballon platzt, wird der Zettel vorgelesen und kurz andiskutiert. Neu entstehende Ideen werden notiert.^[1]

Gegenstände interpretieren

Ihr könnt Gegenstände mitbringen oder Sachen nutzen, die in eurer Umgebung zufällig herumliegen. Sagt, was euch zu diesen Dingen spontan einfällt.^[2]

Ideenspeicher

Jede und jeder sagt, was ihr oder ihm gerade einfällt. Die Ideen werden auf ein großes Blatt Papier in einen „Ideenspeicher“ aufgeschrieben.^[2]

Kreativmarkt

Schlagworte, zum Beispiel aus den Leitlinien oder aus den Stufenorientierungen, werden auf verschiedene Plakate geschrieben. Nun läuft jeder durch den Raum, liest die Plakate und schreibt eigene Ideen dazu.^[1]

Mindmap

Ausgehend von einem wichtigen „Signal“-Wort in der Mitte eines großen Plakats, werden weitere Worte oder Zeichen notiert, die zueinander in Bezug stehen. Diese Wort- und Zeichenketten wachsen zu vielen „Ästen“ und „Verzweigungen“.^[2]

Montagsmaler

Eine oder einer beginnt, auf einem großen Zettel möglichst vieldeutig zu malen. Alle anderen sagen, was ihnen spontan dazu einfällt. Diese Assoziationen werden auf einem weiteren Zettel festgehalten.^[2]

Rätselraten

Verschiedene Gegenstände werden in die Mitte gelegt (was so herumliegt oder mitgebracht wird): Landkarte, Wasserball, Gummibaum,... und jeder sagt was ihm einfällt.^[1]

Satz bilden

Einer beginnt mit dem ersten Wort eines Satzes. Jeder hängt reihum oder- durcheinander immer ein Wort an.
^[1]

Schriftliches Brainstorming

Jeder schreibt auf ein Blatt Papier seine Idee. Die Ideenblätter werden auf den Boden gelegt und können nun ergänzt, ausgetauscht, zusammengelegt und verändert werden. Neue Ideen können hinzugefügt werden.^[1]

Wäscheleine

Die Gruppenmitglieder schreiben ihre Ideen auf kleine Zettel, die dann mit Wäscheklammern an einer gespannten Leine befestigt werden. Anschließend werden die Ideenzettel gemeinsam gelesen.^[1]

1. ↑ [1.0](#) [1.1](#) [1.2](#) [1.3](#) [1.4](#) [1.5](#) [1.6](#) [1.7](#) [1.8](#) [1.9](#) Rover Leitungshandbuch, Hrsg.: Bundesarbeitskreis Roverstufe, 2002, Neuss-Holzheim, ISBN: 3-927349-40-2, S.147f.
2. ↑ [2.0](#) [2.1](#) [2.2](#) [2.3](#) [2.4](#) [2.5](#) rover.aktiv: Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG), Bundesarbeitskreis Roverstufe. Georgsverlag, 2010. ISBN: 3-927349-87-9 und 978-3-927349-87-2. S. 9

Projektmethode

Warum Projekte in der Roverstufe? [\[1\]](#)

Ein Grundprinzip der **pfadfinderischen Methode** ist „learning by doing“. Das bedeutet: Man lernt durch gute und schlechte Erfahrungen, das Beobachten und Experimentieren, das eigene Erleben und Reflektieren. Das Projekt ist die Handlungsform innerhalb der DPSG, mit der das Prinzip „learning by doing“ umgesetzt wird. Was der Inhalt eines Projekts ist, hängt von der jeweiligen Gruppe, ihren Interessen und Ideen ab. Grundsätzlich können alle Themen in Projekten bearbeitet werden.

Während der Roverzeit ergeben sich viele unterschiedliche Themenfelder, die in den **sechs Schwerpunkten der Roverstufe** wiederzufinden sind. In den vier kurzen Jahren der Roverzeit gibt es die Chance, viele Sachen auszuprobieren und sich mit spannenden Dingen aktiv auseinanderzusetzen. Die Roverrunde hat die Möglichkeit, unterwegs zu sein und selbstständig zu entscheiden. Sie hat das Potenzial und die Freiheit, das zu tun, was die Rover*innen wirklich interessiert. Die Roverrunde kann sich für Gerechtigkeit einsetzen, die Welt verändern und selbst gestalten.

Die Projektmethode unterstützt dabei, ein Vorhaben umzusetzen. Sie zeigt einen möglichen Ablauf und Rahmen eines Projekts und hilft, Themen strukturiert zu behandeln und geeignete Abschlüsse zu finden.

Projektmethode

Ein Projekt läuft in mehreren Phasen ab:

- [Themenfindung](#)
- [Beratung und Entscheidung](#)
- [Planung und Durchführung](#)
- [Reflexion](#)
- [Projektabchluss](#)

Darüber hinaus gibt es die Animation und Reflexion als [durchgängige Elemente](#), die in jeder Phase vorkommen oder genutzt werden können.

Auch wenn es vielleicht schwerfällt, sollte darauf geachtet werden, dass diese einzelnen Phasen „durchgearbeitet“ werden und dabei alle aus der Runde beteiligt sind. Es ist enttäuschend, wenn man feststellt, dass es bei der Planung nicht weitergeht, weil einige nicht wissen, für welches Projekt sich die Runde genau entschieden hat. Das kann z. B. daran liegen, dass manche bei der Entscheidung nicht dabei waren, aber auch daran, dass das Projekt und das gemeinsame Ziel nicht für alle verständlich beschrieben wurden.

Es sollte das Ziel sein, ein Projekt abzuschließen und den Erfolg anschließend gemeinsam zu feiern. Sollte dies nicht gelingen, weil es etwa keine Genehmigung zum Filmdreh im Rathaus gibt oder das Geld für die Fahrt ins Ausland nicht ausreicht, ist das kein Grund, den Kopf in den Sand zu stecken. Stattdessen kann in einer Reflexion festgestellt werden, warum genau das Projekt ins Stocken geraten ist und was man beim nächsten Mal anders machen kann. Auch das unfertige Projekt sollte bewusst beendet werden!

Im Folgenden sind die einzelnen Projektphasen beschrieben und jeweils ein paar Methoden angefügt. Diese sind als Vorschläge zu betrachten, sie haben nicht den Anspruch, vollständig zu sein oder genau auf spezielle Runden mit individuellen Bedürfnissen zuzutreffen.

Weiter zur [Themenfindung](#) oder zu den [durchgängigen Elementen](#).

1. ↑ Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG), Bundesarbeitskreis Roverstufe, rover.aktiv, Georgsverlag, Neuss, 2010, ISBN: 3-927349-87-9 und 978-3-927349-87-2, S. 5,6

Roverinnen und Rover probieren (sich) aus

Neue und einmalige Dinge können in einem kontrollierten und geschützten Rahmen erprobt werden. Somit ist die Roverzeit die perfekte Zeit, um (sich) auszuprobieren und über sich hinauszuwachsen, bevor die Rover*innen in Leitungsfunktionen Verantwortung für andere übernehmen.



Piktrogramm zum Schwerpunkt Roverinnen und Rover probieren (sich) aus.

Inhaltsverzeichnis

1 Das Roverschutzgebiet	18
2 Erlebnisse als Leitung unterstützen, fördern und ermöglichen	19
2.1 Roverrunde motivieren	19
2.2 Scheitern ermöglichen	19
3 Sich ausprobieren konkret	19
4 Siehe auch	19
5 Autor*innen	19

Das Roverschutzgebiet

Die Roverrunde ist ein „Roverschutzgebiet“. Hier sind die Rover*innen unter sich, keinen äußeren Erwartungshaltungen oder Verpflichtungen ausgesetzt, und sie finden ohne von außen beobachtet zu werden einen geschützten Ort vor. Dort können Rover*innen die tollsten Aktionen planen und auf die Beine stellen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Es besteht immer der Anspruch, das Unmögliche zu tun und Dinge neu und anders zu denken. Rover*innen probieren neue Dinge aus, die sie sich nur gemeinsam zutrauen.

Erlebnisse als Leitung unterstützen, fördern und ermöglichen

Roverrunde motivieren

Damit es zu einzigartigen oder besonderen Erlebnissen kommt, braucht es neben guten Ideen vor allem Motivation und Bereitschaft, in der Roverrunde etwas anzugehen, etwas zu wagen, etwas (und damit sich) auszuprobieren. Wie sich eine Roverrunde am besten motivieren lässt, ist pauschal nicht zu beantworten, und es ist sicher eine der größten Herausforderungen für Roverleiter*innen, dies herauszufinden.

Scheitern ermöglichen

Sollte ein Projekt einmal nicht gelingen, ist dies nicht schlimm. Es ist dann die Aufgabe der Roverleiter*innen, eine Atmosphäre zu schaffen, um aus den gemachten Erfahrungen lernen zu können. Dazu sollte das Projekt als erstes reflektiert werden. In einem zweiten Schritt bietet es sich an, die Dinge, die geklappt haben, zu feiern und daraus eine Motivation für den nächsten Versuch oder das nächste Projekt zu ziehen. Denn: Rover*innen scheitern schöner.

Sich ausprobieren konkret

Doch wobei können sich Rover*innen nun ausprobieren? Wie kann ein Projekt oder eine Aktion aussehen? Die Antwort: Nichts ist unmöglich! Wie wäre es denn zum Beispiel, bei einem Winterlager im Schnee in einer Jurte zu schlafen? Im Sommer früh aufzustehen und eine Sonnenaufgangswanderung zu einem Berggipfel zu starten? Gemeinsam ein großes Bauprojekt anzugehen? Ein soziales Projekt in der eigenen Gemeinde zu gestalten? Einen seit zwei Jahren ruhenden Plan wieder hervorzuholen und (angepasst) umzusetzen? Ein eigenes Lager auf die Beine zu stellen? Eine Stammesaktion zu planen, wie man sie schon immer einmal erleben wollte? Sich mit Themen auseinanderzusetzen, von denen man vorher noch nie etwas gehört hat? Unbekannte Orte (in der Nachbarschaft) gemeinsam mit der Roverrunde zu besuchen? Rover*innen fällt sicherlich etwas Wunderbares ein. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Siehe auch

Weitere Einträge im Rover-Wiki:

- [Schwerpunkte der Roverstufe](#)
- [Projektmethode](#)
- [Rover sein motiviert](#)

Ordnung der DPSG, Hrsg.: Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg, Neuss, 2020, 6. überarbeitet Auflage, S. 57, [Link zum Onlinedokument](#)

Blogbeitrag: [Roverinnen und Rover probieren sich aus](#)

Webseite zu den Schwerpunkten der Roverstufe: <https://rover.de/Schwerpunkte>

Autor*innen

Carla Meinung, Jonas Limbrock, Johannes Muselmann