

## Inhaltsverzeichnis

---

1. Methoden .....	2
2. Methoden zum Thema Verantwortung .....	4
3. Methoden zur Entscheidungsfindung .....	7
4. Methoden zur Reflexion .....	11
5. Methoden zur Themenfindung .....	15

## Methoden

### Inhaltsverzeichnis

1 Pfadfinderische Methode .....	2
2 Allgemeine Methoden .....	2
2.1 Methoden Internationales .....	3
3 Siehe auch .....	3

## Pfadfinderische Methode

"Eine Methode ist ein mehr oder weniger planmäßiges Verfahren zur Erreichung eines Zieles." <sup>[1]</sup>

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. <sup>[2]</sup>

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"> <li>• Assoziationskette</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Collagen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskussionsmarkt</li> <li>• Kugellagerdiskussion</li> <li>• Kuhhandel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampelreflexion</li> <li>• Auswertungscollage</li> <li>• Blitzlicht</li> <li>• Bild auswählen</li> </ul>

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

## 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 zum Thema Verantwortung

### Inhaltsverzeichnis

1 Übung zur Entwicklung der eigenen Verantwortung: „Wenn ich dich nun mal nicht mag.“ .....	4
2 Übung zur Klärung von Verantwortlichkeiten: „Wer ist hier eigentlich verantwortlich?“ .....	5
3 Das Trampelspiel .....	5
4 Reflexion .....	6
5 Gegen die Wand .....	6

## Übung zur Entwicklung der eigenen Verantwortung: „Wenn ich dich nun mal nicht mag.“

Die folgende Übung ist etwas für dich, wenn Du dich mit dem persönlichen Anteil an Verantwortungsthemen auseinandersetzen möchtest. Es ist eine anspruchsvolle und herausfordernde Aufgabe, die einen geschützten Rahmen und Zeit benötigt, aber einen großen Mehrwert bieten kann. Manchmal kann es hilfreich sein, wenn du dich dabei von einer vertrauten Person unterstützen lässt.

1. In fünf Minuten eine Person aus dem persönlichen Umfeld wählen, mit der man Schwierigkeiten hat, und sich die Frage stellen, was konkret einem nicht an der Person gefällt (Frage 1).
2. In 25 Minuten versuchen, das Bild über die andere Person um weitere Perspektiven (Fragen 2-10) zu ergänzen und so ehrlich wie möglich die Fragen zu beantworten. Ein\*e Gesprächspartner\*in kann beispielsweise durch Fragen, Präzisierungen und aktives Zuhören unterstützen.

Frage 1: Differenzierung: Was konkret gefällt mir nicht?

Frage 2: Relativierung: Welche positiven Eigenschaften hat dieser Mensch?

Frage 3: Aktivitäten: Was habe ich bisher getan, um das Verhältnis zu verbessern?

Frage 4: Eigener Anteil: Was habe ich dazu beigetragen, dass es so ist, wie es ist?

Frage 5: Intention: Will die/der andere mich wirklich verletzen?

Frage 6: Eigenes Selbstwertgefühl: Bin ich (zurzeit) besonders empfindlich?

Frage 7: Projektion: Was hat/tut sie/er, was ich mir nicht gestatte? Sind wir uns besonders ähnlich?

Frage 8: Übertragung: Erinnert sie/er mich an Situationen oder Menschen aus meinem Leben, die mir nicht gutgetan haben?

Frage 9: Perspektivwechsel: Wie würde ich mich aus seiner Perspektive sehen?

Frage 10: Lernfeld: Was kann ich aus der Situation lernen?

Quelle: isb/Schmid Stiftung – OE im Dialog

## Übung zur Klärung von Verantwortlichkeiten: „Wer ist hier eigentlich verantwortlich?“

---

Mit dieser Übung kann man die Verantwortungsübernahme in einer Runde reflektieren. Ein\*e Reflexionspartner\*in hört zu und unterstützt dabei, indem sie/er Fragen stellt, aktiv zuhört und bei Bedarf darum bittet, Aussagen zu präzisieren. Die folgenden Fragen können bei der Reflexion unterstützen (fünf Minuten pro Frage).

- Wie ist die Situation in meiner Runde?
- Habe ich Unbehagen, wenn ich an meine Gruppe denke? Wenn ja, wo fühle ich das? Und wie könnte das mit der Situation in der Runde zusammenhängen?
- Wer wirkt alles an der Situation mit? Wirken auch Leute mit, die meiner Meinung nach gar keine Verantwortung tragen?
- Wer trägt – bezogen auf meine Fragestellung – Verantwortung? Wer muss alles zusammenkommen, um die Verantwortung zu klären? Wer von denjenigen, die eigentlich Verantwortung tragen, hält sich bisher teilweise oder sogar ganz aus der Angelegenheit heraus?
- Wie ist meine Verantwortung bezogen auf das Thema?
- Was kann ich dafür tun, dass mein Anliegen möglichst gut angenommen und versorgt wird?
- Wie gehe ich damit um, wenn sich nichts ändert? Wie kann ich dann gut mit der Situation leben? Welche Konsequenzen ziehe ich eventuell persönlich?

Quelle: isb/Schmid Stiftung – OE im Dialog

## Das Trampelspiel

---

Das Trampelspiel thematisiert insbesondere den „autoritären Charakter“. Es sollte nie isoliert, sondern als Teil eines angeleiteten Rahmens stattfinden, bei dem Vorerfahrungen überprüft werden können: Sind die Teilnehmenden in der Lage, auch in kritischeren Situationen Selbstkontrolle zu bewahren? Bei dieser Übung geht es um Vertrauen, aber auch um Verführbarkeit, Selbstkontrolle und Eigenverantwortung.

### Voraussetzungen/Vorbereitungen

Zeit: ca. 20 min

Zahl der Teilnehmenden: ab ca. 10

Material: Teppichboden, ein Topf o. Ä.

Die Teilnehmenden werden in zwei etwa gleich große Gruppen unterteilt:

- Gruppe 1 legt sich im Kreis auf den Boden und streckt Arme und Beine weit auseinander.
- Gruppe 2 erhält den Auftrag, sich zwischen die Liegenden zu stellen und im Uhrzeigersinn vorsichtig über die Liegenden zu steigen. Dabei soll auch zwischen den Armen und Beinen der Teilnehmenden am Boden aufgetreten werden.

Es gibt nur eine Regel: über die Leute steigen, ohne sie zu berühren oder sie gar (durch Tritte) zu verletzen. Jede\*r kann jederzeit aufhören. Zunächst sollen alle sehr langsam gehen, dann wird das Tempo erhöht.

Ein\*e Anleiter\*in ermuntert die Gruppe immer wieder, schneller zu werden. Um diese Aufforderung zu unterstützen, hebt sie/er langsam die Stimme, wird lauter und bestimmter in der Aufforderung; dabei kann auch ein Topf o. Ä. genutzt werden, um den Takt lauter anzuzeigen.

Bei steigender Geschwindigkeit kann die/der Anleiter\*in auch noch auf einen Stuhl steigen, um ein Hierarchiegefälle entstehen zu lassen. Anschließend folgt ein Gruppenwechsel.

Warnung: Vorsicht! Bei dieser Übung geht es sowohl um die Verführbarkeit als auch um die zu entwickelnde Selbstkontrolle und Eigenverantwortung der Teilnehmenden. Weil wir wissen, wie leicht Menschen verführt werden können, geht es hier nicht um das Bloßstellen einzelner TN, sondern um die Ermutigung, die Verantwortung für das eigene Verhalten (auch in Stress-, Lust-, Spaß-, Spiel- und ähnlichen Situationen) zu übernehmen und zu praktizieren.

## Reflexion

---

Bei der Reflexion des Spiels werden folgende Fragen gestellt:

- Wie war es, unten zu liegen bzw. oben zu gehen?
- Was glaubt ihr, warum wir diese Übung gemacht haben?
- Was war nötig, um die Spielregeln einzuhalten?
- Was war am wichtigsten? (Die Lust am Spiel, der Befehlston, die Stimmung, die eigene Verantwortung ...)

Es gibt kaum eine richtige oder falsche Antwort. Ziel ist vor allem die Thematisierung von Eigenverantwortung.

### **Ziel**

Die Teilnehmenden sollen erfahren können, dass es in solchen und ähnlichen Situationen schnell dazu kommen kann, dass Eigenverantwortung abgegeben und anderen (hier z. B. der/dem Taktgeber\*in) als „Schuld“ in die Schuhe geschoben wird. Die Teilnehmenden stabilisieren und benennen ihre eigene Verantwortlichkeit auch für solche Situationen, die man leicht anderen anlasten könnte.

Quelle: Gewaltakademie Villigst

## Gegen die Wand

---

Die Vertrauensübung „Gegen die Wand“ ist eine großartige Einstiegsübung zu den Themen Mut und (Selbst-) Vertrauen.

Die ganze Gruppe steht an einer Hauswand und eine Person aus der Gruppe steht 10 bis 15 Meter entfernt davon. Diese Person rennt mit verbundenen Augen auf die Wand zu. Die Gruppe übernimmt die Verantwortung dafür, dass die Person möglichst knapp vor der Wand sanft gestoppt wird. Bestmöglich läuft die ganze Übung ohne zu sprechen ab. Die Gruppe soll sich vor dem Start der Übung gut besprechen und diese eventuell erst einmal sehend durchführen.

Der Person, die der Gruppe vertrauen soll, kann der Hinweis gegeben werden, dass mit weniger Geschwindigkeit auch weniger Mut erforderlich ist. Empfohlen ist außerdem, die Übung als Anleitender selbst einmal auszuprobieren, um das Gefühl kennenzulernen. Es sollte auf keinen Fall passieren, dass eine Person unsanft oder gar nicht gestoppt wird. Das führt dazu, dass Mut und Vertrauen verloren gehen.

Quelle: Anschuggerle.com

## Methoden zur Entscheidungsfindung

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

### Inhaltsverzeichnis

<b>1 ... zur Diskussion</b>	7
2 Diskussionsmarkt	7
3 Kugellagerdiskussion	7
4 Kuhhandel	8
5 Rollentausch	8
6 Stimmengewirr	8
7 Fischbowl	8
<b>8 ... schriftlich diskutieren</b>	8
9 Schreibdiskussion	8
10 Meinungszettel	8
11 Pro-/Contra-Plakat	9
<b>12 ... in kleinen Gruppen</b>	9
13 Kleingruppenberatung	9
14 Lawinengespräch	9
15 Methode 66	9
<b>16 ... die ein Meinungsbild ergeben</b>	9
17 Blitzlicht	9
18 Negativauslese	9
19 Punktevergabe	10
20 Räumliches Standbild	10
<b>21 ... Sonstiges</b>	10
22 Pause	10
23 Spaziergang	10

### ... zur Diskussion

#### Diskussionsmarkt

Es werden Ecken mit den verschiedenen Vorschlägen gebildet. Jeder kann nun dorthin gehen, wo er diskutieren möchte. Öfter den Ort wechseln und viele verschiedene Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner suchen!<sup>[1]</sup>

#### Kugellagerdiskussion

Hier muss jeder mitdiskutieren. Diese Methode geht nur in einer Gruppe mit Anzahl Mitglieder. Es wird ein Innenkreis und ein Außenkreis gebildet, so dass jeder ein direktes Gegenüber hat. Nun sollen diese beiden — wie alle Paare — fünf bis zehn Minuten zu den Themenvorschlägen diskutieren. Nach dieser Zeit rutscht der Innenkreis im Uhrzeigersinn einen Stuhl weiter und das Ganze wiederholt sich. Je nach Zeit und Laune kannst du das mehrmals wiederholen.

Wenn die Meinungen sich festgefressen haben und man sich im Kreis dreht, ist eine Mausechelpause, in der alle, die noch einmal ohne die große Gruppe ungezwungen reden wollen, sich vielleicht eine Meinung bilden können Zeitlimit festsetzen!<sup>[1]</sup>

## Kuhhandel

---

Jeder preist seine Idee an und versucht, sie dem anderen schmackhaft zu machen, in dem er Anreize schafft.<sup>[1]</sup>

## Rollentausch

---

Jeder übernimmt für eine gewisse Zeit die Position der anderen Gruppe Idee.<sup>[1]</sup>

## Stimmengewirr

---

Alle gehen durch den Raum. Jeder kann mit jedem/jeder sprechen, wild durcheinander, und soll sich mit möglichst vielen austauschen.<sup>[1]</sup>

## Fischbowl

---

(oder Fishpool, Fischbecken)

Je ein oder zwei Vertreter je Thema sitzen in der Mitte in einem Innenkreis und diskutieren mit einem Gesprächsleiter die Themen. Die anderen sitzen im Außenkreis und hören zu.

Die Vertreter im Innenkreis können wechseln.

Eine Variation ist, dass noch ein Stuhl im Innenkreis leer bleibt. Wenn jemand aus dem Außenkreis etwas sagen möchte, so kann er sich für kurze Zeit auf den freien Stuhl setzen und muss anschließend in den Außenkreis zurückgehen.

Für beide Varianten gilt: Im Außenkreis muss es ruhig sein, damit alle zuhören können, und es wird sowohl eine Gesprächsleitung im Innenkreis wie auch eine Zeitvereinbarung benötigt.<sup>[1]</sup>

## ... schriftlich diskutieren

---

### Schreibdiskussion

---

Etwa vier Leute sitzen um ein Plakat, auf dem ein Themenvorschlag steht. Sie schreiben ihre Argumente für bzw. gegen dieses Thema auf das Plakat, lassen sich gegenseitig anregen - ohne zu sprechen.<sup>[1]</sup>

### Meinungszettel

---

Jeder schreibt zu jedem Themenvorschlag die eigene Meinung, die eigenen Argumente auf je ein Blatt Papier. Die Meinungspapiere werden dann den Themen zugeordnet aufgehängt und gemeinsam gelesen.<sup>[1]</sup>



## Pro-/Contra-Plakat

---

Zu jedem Themenvorschlag wird ein Plakat mit folgenden Spalten gemacht:

Pro / Contra / das fehlt mir noch

Die Plakate werden im Raum verteilt und jeder kann in die einzelnen Spalten die eigene Meinung eintragen. Anschließend werden die Plakate aufgehängt und gemeinsam gelesen.<sup>[1]</sup>

## ... in kleinen Gruppen

---

### Kleingruppenberatung

---

Die Themen werden in den Kleingruppen beraten, und Lösungs- bzw. Kompromissvorschläge werden erarbeitet.<sup>[1]</sup>

### Lawinengespräch

---

Zu Beginn teilt sich die Gruppe in Paare auf. Diese Paare sollen sich in einem festgelegten Zeitraum über die Themen austauschen und um einen Konsens bemühen. Nach der Zeit sucht sich jedes Paar ein Weiteres und diskutiert zu viert, anschließend zu acht und so weiter... Dabei soll im Vordergrund stehen, einen Konsens zu finden.<sup>[1]</sup>

### Methode 66

---

Sechs Personen diskutieren sechs Minuten lang über die Themen (oder fünf Personen fünf Minuten lang ...)<sup>[1]</sup>

## ... die ein Meinungsbild ergeben

---

### Blitzlicht

---

Jeder in der Runde benennt kurz seinen bzw. ihren Standpunkt.<sup>[1]</sup>

### Negativauslese

---

Dafür müssen alle Vorschläge für Projekte auf einem großen Plakat stehen oder ihr habt für jeden Vorschlag einen kleinen Zettel. Jeder soll sich überlegen, welche zwei Vorschläge ihm am wichtigsten sind und diese nennen (Alternativ kann auch mit Klebepunkten gepunktet werden.). Es kristallisiert sich schnell heraus, welche Vorschläge am beliebtesten sind und welche gar nicht oder nur selten genannt werden. Nun können die am wenigsten beziehungsweise gar nicht genannten Vorschläge gestrichen werden. Wo ihr hier die Grenze zieht, müsst ihr in der Gruppe besprechen.<sup>[2]</sup>

## Punktevergabe

---

Jeder kann zwei (oder drei) Punkte (Klebepunkte oder aufgemalte Punkte) auf die Themenvorschläge vergeben, die auf Plakate geschrieben sind. Es ist möglich, alle Punkte für ein Thema zu geben oder die Punkte zu splitten, je nach Meinungsbild.<sup>[1]</sup>

## Räumliches Standbild

---

Nähe und Distanz zu den einzelnen Themen wird durch räumlichen Abstand ausgedrückt:

Wenn ich sehr an dem Thema interessiert bin, stelle ich mich nah an das entsprechende Plakat. Wenn ich gar nicht interessiert bin, weit weg.<sup>[1]</sup>

## ... Sonstiges

---

### Pause

---

Wenn sich schon alle die Köpfe heiß geredet haben und die Diskussion stockt, kann eine Pause sehr sinnvoll sein. Eventuell ergeben sich in den Gesprächen wie beim Kaffee noch ganz neue Ideen oder Ansatzpunkte. Um zwischendurch den Kopf frei zu bekommen, könnt ihr so etwas wie ein Bewegungsspiel einflechten.<sup>[2]</sup>

## Spaziergang

---

Gerade wenn die Diskussion festgefahren ist hilft es manchmal, den Gruppenraum zu verlassen. Unternimmt in Kleingruppen einen Spaziergang (Zeitvorgabe beachten!). Diskutiert dabei in eurer Gruppe die vorher besprochene Fragestellung. Danach könnt ihr in der Großgruppe die Ergebnisse der Diskussionen während eures Spaziergangs besprechen.<sup>[2]</sup>

1. ↑ [1,00](#) [1,01](#) [1,02](#) [1,03](#) [1,04](#) [1,05](#) [1,06](#) [1,07](#) [1,08](#) [1,09](#) [1,10](#) [1,11](#) [1,12](#) [1,13](#) [1,14](#) Rover Leitungshandbuch, Hrsg.: Bundesarbeitskreis Roverstufe, 2002, Neuss-Holzheim, ISBN: 3-927349-40-2, S.149ff.
2. ↑ [2,0](#) [2,1](#) [2,2](#) 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. 12f.

## Methoden zur Reflexion

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

### Inhaltsverzeichnis

1 Ampelreflexion .....	11
2 Auswertungscollage .....	11
3 Blitzlicht .....	11
4 Bild auswählen .....	12
5 Gesichter malen/Stimmung malen .....	12
6 Highlight und Stolperstein .....	12
7 Klebpunktebarometer .....	12
8 Körpersprache .....	12
9 Mein Platz im Raum .....	12
10 Mein Weg durch das Projekt .....	12
11 Metaphern Reflexion .....	13
12 Plakatreflexion .....	13
13 Reflexionsrunde .....	13
14 Sektreflexion .....	13
15 Selbstreflexion .....	13
16 Standbild .....	13
17 Stimmungsbarometer .....	13
18 Wetterkarte .....	13
19 Zielscheibe .....	14

## Ampelreflexion

Jeder erhält drei Kärtchen, je eines in den Farben rot, gelb und grün: Vorher hast du die Behauptungen zum Gruppengeschehen überlegt (zB. „An der heutigen Diskussion habe ich mich gutbeteiligen können.“ ...)  
Nachdem du die Behauptung gesagt hast, hebt jeder eine Karte: für Zustimmung die grüne Karte, für Ablehnung die rote Karte, bei Unentschlossenheit die gelbe Karte. Anschließend sollte es eventuell die Möglichkeit zum Nachfragen geben.<sup>[1]</sup>

## Auswertungscollage

Du stellst Zeitungen zur Verfügung, aus denen jeder einige Worte oder Textzeilen, Sätze zum Geschehen zusammenkleben soll. Die anonymen Briefe werden aufgehängt und gemeinsam gelesen. Alternativ kann z. B. auch ein Bild gemalt oder ein Objekt gebastelt werden.<sup>[1]</sup>

## Blitzlicht

Zu einer Frage zur persönlichen Befindlichkeit äußert sich jeder (reihum?) kurz und knapp, möglichst mit nur einem Satz.<sup>[1]</sup>

## Bild auswählen

---

Dazu sind einige Fotos, Postkarten et cetera mit unterschiedlichen Abbildungen nötig. Diese werden auf einem Tisch oder in der Mitte des Stuhlkreises ausgelegt. Jede Person soll sich nun ein Bild aussuchen, welches am ehesten der persönlichen aktuellen Stimmung, dem Eindruck vom Tag/Projekt und so weiter entspricht. Danach stellen alle kurz ihr Bild vor und erläutern, warum sie gerade dieses ausgesucht haben.<sup>[2]</sup>

## Gesichter malen/Stimmung malen

---

Jeder malt ein Gesicht, das die eigene Stimmung ausdrückt, auf ein Papier oder mit Schminkefarben ins Gesicht.<sup>[1]</sup>

## Highlight und Stolperstein

---

Jeder erhält zwei Kärtchen, auf die jeweils geschrieben werden soll, was gut gefallen hat und was nicht. Die Zettel werden dann auf den Boden gelegt zu einer Kerze („das Gute“, Highlights) oder einem Stein (das „nicht-so-Gute“; Stolpersteine). Diese Methode eignet sich am besten für eine Endauswertung.<sup>[1]</sup>

## Klebspunktebarometer

---

Auf einem Plakat markiert jeder mit einem Klebpunkt die eigene Zufriedenheit.<sup>[1]</sup>

## Körpersprache

---

Eine Methode, die sich zum Ausdruck des eigenen Befindens eignet: Jeder nimmt eine Körperhaltung an, die das Befinden zu einem bestimmten Zeitpunkt ausdrückt (z.B. auf die Frage: Wie fühlst du dich jetzt?).<sup>[1]</sup>

## Mein Platz im Raum

---

Die Aufgabe lautet, sich einen Platz oder eine Position (sitzend, liegend, auf einem Stuhl stehend) im Raum zu suchen, die der aktuellen eigenen Stimmung entspricht. Dabei kann die Fragestellung weiter konkretisiert (Stimmung im Hinblick auf den vergangenen Tag, den Projektfortschritt und so weiter) oder abgewandelt werden. Wenn alle einen Platz gefunden haben, gibt es die Möglichkeit, den anderen zu erklären, warum ihr euch gerade diesen Platz ausgesucht habt und wie ihr euch dort fühlt.<sup>[2]</sup>

## Mein Weg durch das Projekt

---

Dabei handelt es sich um eine etwas intensivere Methode für eine Abschlussreflexion. Die Teilnehmenden bekommen einen großen Bogen Papier und farbige Stifte (vielleicht auch alte Zeitschriften als Collagenmaterial...). Dann haben alle etwa 30-45 Minuten Zeit und können in Einzelarbeit ihren Weg durch das Projekt auf das Plakat malen. Der Weg kann dabei gerade oder kurvig sein, es kann Hindernisse oder fördernde Faktoren geben, die sich entsprechend grafisch darstellen lassen. Je nach Gruppengröße kann im Anschluss jeder in der Gesamtgruppe seinen Weg vorstellen oder alternativ werden Kleingruppen gebildet, um dort die Ergebnisse vorzustellen. Lasst euch genug Zeit dafür. Bewertungen sind nicht erlaubt, Nachfragen schon.<sup>[2]</sup>

## Metaphern Reflexion

---

Je nach Art der Reflexion wird ein Bild (eine Metapher) gefunden, in dem sich jeder beschreiben soll. Z.B. „Im Zug zu unserem Ziel bin ich der Lokführer, ein Reisender, der Heizer, ...“ oder „Unsere Leiterrunde ist ein Zirkus und ich bin der Clown, der Direktor, der Elefant, ...“ Jeder begründet seine Einschätzung.<sup>[1]</sup>

## Plakatreflexion

---

Auf Plakaten schreibst du Satzanfänge oder Fragen zu dem Geschehen. Die Roverinnen und Rover sollen nun beim Umherlaufen die Plakate ergänzen. Anschließend werden die Plakate gemeinsam gelesen.<sup>[1]</sup>

## Reflexionsrunde

---

Zu einer Frage kann sich jeder äußern, eventuell reihum ohne Einschränkung, außer der vorgegebenen Frage und den Reflexionsregeln natürlich.<sup>[1]</sup>

## Sektreflexion

---

Jeder bekommt ein Glas Sekt (oder Saft, je nach Wunsch). Wie in einer Reflexionsrunde kann sich nun jeder /jede zu einer Frage äußern, danach wird angestoßen („Ich stoße an auf...“, „Ich spüle meinen Ärger hinunter über...“). Das ist eine eher festliche Reflexionsform und eignet sich gut für Abschlussreflexionen.<sup>[1]</sup>

## Selbstreflexion

---

In dieser Reflexionsform geht es nicht um einen Austausch, sondern jeder beschäftigt sich selbst mit der eigenen Rolle im Geschehen.<sup>[1]</sup>

## Standbild

---

Du gibst im Raum zwei Orte als zwei entgegengesetzte Pole an (z.B. zufrieden — unzufrieden). Zu einer Frage stellt sich jeder je nach dem eigenen Standpunkt dazwischen.<sup>[1]</sup>

## Stimmungsbarometer

---

Mit einer Wäscheklammer mit Namen markiert jeder die Stimmung, Zufriedenheit an einem Plakatstreifen. Sehr gut ist ganz oben, schlecht ist unten und dazwischen sind alle Abstufungen möglich.

Eine abgewandelte Form davon ist, wenn die Stimmung auf einem Plakat mit einer Kurve dargestellt wird.<sup>[1]</sup>

## Wetterkarte

---

Diese Methode eignet sich auch gut für eine Endauswertung. Die Abfolge des Geschehens wird auf ein Plakat geschrieben und zu den jeweiligen Schritten kann dann jeder die eigene Stimmung mit Hilfe von Wettersymbolen darstellen.<sup>[1]</sup>

## Zielscheibe

---

Damit können gut mehrere Bereiche gleichzeitig abgefragt werden, zum Beispiel Organisation, Zusammenarbeit und so weiter. Teilt eine aufgemalte Zielscheibe einfach in die Bereiche ein, die ihr abfragen wollt. Alle können danach zum Beispiel mit Klebepunkten darstellen, wie zufrieden sie mit dem jeweiligen Bereich waren (nah zur Mitte = zufrieden, weit am Rand = unzufrieden). Alle haben einen Klebepunkt pro Bereich. <sup>[2]</sup>

1. ↑ [1,00](#) [1,01](#) [1,02](#) [1,03](#) [1,04](#) [1,05](#) [1,06](#) [1,07](#) [1,08](#) [1,09](#) [1,10](#) [1,11](#) [1,12](#) [1,13](#) [1,14](#) Rover Leitungshandbuch, Hrsg.: Bundesarbeitskreis Roverstufe, 2002, Neuss-Holzheim, ISBN: 3-927349-40-2, S. 153ff.
2. ↑ [2,0](#) [2,1](#) [2,2](#) [2,3](#) 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. 16f.

## Methoden zur Themenfindung

---

Weiterleitung nach:

- [Methoden zur Ideenfindung](#)