

Inhaltsverzeichnis

1. Methoden zur Ideenfindung	2
2. Methoden	5
3. Projektmethode	7
4. Projektmethode/Themenfindung	9

Methoden zur Ideenfindung

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

Inhaltsverzeichnis

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

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

Methoden

Inhaltsverzeichnis

1 Pfadfinderische Methode	5
2 Allgemeine Methoden	5
2.1 Methoden Internationales	6
3 Siehe auch	6

Pfadfinderische Methode

"Eine Methode ist ein mehr oder weniger planmäßiges Verfahren zur Erreichung eines Zieles." ^[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 • Klebpunktebarometer • 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](#):

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**
- **Projektabschluss**

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

Projektmethode/Themenfindung

Die Themenfindung^[1]

Ganz am Anfang steht die Sammlung von Ideen oder Themen für ein [Projekt](#) – egal, ob für eine Gruppenstunde, ein längeres Projekt, ein Sommerlager oder was auch immer. Dafür heißt es: Köpfe frei machen und einfach losspringen – ohne Wenn und Aber. Bedenken kommen später von allein. Auch wenn sich manche Ideen am Anfang völlig verrückt anhören, kann daraus eine tolle Aktion für die Runde werden.

Kreativität für tolle Ideen kommt selten „auf Knopfdruck“, besonders wenn die Runde im Gruppenraum zusammensitzt und vielleicht noch müde vom Tag ist. Oft reichen ein paar animierende [Methoden](#), um die Kreativität in Schwung zu bringen.

Zumeist entwickeln sich bei der Themenfindung selbst schon Diskussionen, die zeigen, in welche Richtung ein Vorhaben gehen könnte. Es ist wichtig, sich genug Zeit dafür zu nehmen, ein gutes Projekt fällt nicht einfach vom Himmel! Manchmal kann auch alles ganz schnell gehen, wenn eine Idee aufkommt, mit der sich alle identifizieren können. Wenn es schon eine grobe Richtung gibt, z. B. „etwas mit Wasser“, kann eine kurze Aktion, die damit zusammenhängt (eine Tretbootfahrt, Schwimmen im Baggersee, ...), weitere Anregungen bringen.

Wenn genug Ideen für zig Roverunden und für die nächsten zehn Jahre zusammenkommen, ist es sinnvoll, die Ideen aufzuheben. Man kann sie wieder herausholen, wenn gerade „Ideenflaute“ herrscht.

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: [Beratung und Entscheidung](#).

Siehe auch

[Methoden zur Themenfindung](#)

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. 8.