

## Inhaltsverzeichnis

---

1. Methoden zur Reflexion .....	2
2. Methoden .....	6
3. Projektmethode .....	8
4. Projektmethode/Reflexion .....	10

## Methoden zur Reflexion

---

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

### Inhaltsverzeichnis

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

## 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>

## Klebepunktebarometer

---

Auf einem Plakat markiert jeder mit einem Klebepunkt 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

### Inhaltsverzeichnis

1 Pfadfinderische Methode .....	6
2 Allgemeine Methoden .....	6
2.1 Methoden Internationales .....	7
3 Siehe auch .....	7

## 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](#):

## Projektmethode

---

### Warum Projekte in der Roverstufe?<sup>[1]</sup>

---

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/Reflexion

---

### Reflexion<sup>[1]</sup>

---

Wenn das [Projekt](#) abgeschlossen ist, wird es reflektiert. Um aus den Erfahrungen zu lernen, lohnt es sich, die Ereignisse noch einmal genau zu betrachten und gemeinsam zu überlegen, warum einiges gut geklappt hat und einiges eben nicht. Im Optimalfall lassen sich dadurch manche Herausforderungen beim nächsten Projekt umschiffen. Deswegen ist es sinnvoll, sich für eine Reflexion genug Zeit zu nehmen und sie nicht als lästige letzte Aufgabe vor der Party abzutun.

Eine Abschlussreflexion lässt sich nicht so einfach aus dem Ärmel schütteln, sie muss entsprechend vorbereitet werden. An einer Reflexion sollten möglichst alle Beteiligten teilnehmen und sich aktiv einbringen.

Um in eine Reflexion einzusteigen, ist es sinnvoll, sich die wesentlichen Schritte und Ereignisse des Projekts noch einmal ins Gedächtnis zu rufen. Dabei helfen zum Beispiel ein Zeitstrahl oder der Projektplan (Wer macht was wann?) und ein paar Fotos. Damit hat jede\*r für sich, ebenso wie die Gruppe zusammen, die Gelegenheit zu überlegen, was wann genau und in welcher Reihenfolge passiert ist. Jede\*r erinnert sich vielleicht an andere Details, sodass sich am Ende ein gemeinsames Erinnerungsbild ergibt.

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: [Projektabschluss](#)

### Siehe auch

---

#### [Methoden zur Reflexion](#)

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. 15