

## Inhaltsverzeichnis

---

1. Projektmethode/Beratung und Entscheidung .....	2
2. Methoden zur Entscheidungsfindung .....	4
3. Projektmethode/Planung und Durchführung .....	8
4. Projektmethode/Themenfindung .....	9

## Projektmethode/Beratung und Entscheidung

---

### Beratung und Entscheidung<sup>[1]</sup>

Im ersten Schritt, der [Themenfindung](#), ging es ums Ideensammeln. Jetzt ist es Zeit herauszufinden, welches das „Lieblingsprojekt“ ist, das wirklich umgesetzt werden soll. Aber: Je mehr Leute in der Runde sind, desto mehr Wünsche und Vorstellungen müssen unter einen Hut gebracht werden.

Wenn sich alle einig sind, vielleicht weil ähnliche Vorstellungen für das Projekt bereits in den Köpfen stecken, ist das ein Konsens. Ein Konsens hat den Vorteil, dass sich keiner übergangen fühlt und im besten Fall alle an einem Strang ziehen, weil sich alle mit dem gemeinsamen Vorhaben identifizieren können.

Die andere Möglichkeit, sich als Runde für ein Vorhaben zu entscheiden, ist eine Mehrheitsentscheidung. Das ist ein uraltes und bewährtes demokratisches Mittel, wobei es aber immer eine überstimmte Minderheit gibt. Eine solche Mehrheitsentscheidung kann zu einem Problem werden, wenn sich Mitglieder der Runde übergangen fühlen und deswegen das Vorhaben nicht mehr unterstützen oder gar blockieren.

Es ist also in jedem Fall wichtig, vor einer Entscheidung – ob als Konsens oder als Mehrheitsentscheidung – in der Gruppe so ausführlich wie nötig alle Ideen durchzudiskutieren und bei einer Mehrheitsentscheidung sicherzugehen, dass die überstimmte Minderheit die Entscheidung hinreichend mitträgt. Man kann auch eine Projektidee so anpassen, dass sich doch noch alle damit anfreunden können. Dabei kann es aber allzu leicht passieren, dass wichtige Identifizierungspunkte verloren gehen und keiner mehr so richtig hinter dem Projekt steht.

Wichtig in dieser Phase ist, alle möglichen Bedenken und Fragen genau jetzt anzusprechen und zu klären. Sonst kann es passieren, dass zu einem späteren Zeitpunkt die Diskussion erneut losgeht. Es wird also dadurch vermieden, dass man während der Planung oder Durchführung des Vorhabens in die Entscheidungsphase zurückgeworfen wird. Das würde das Fortkommen hindern und könnte den Spaß an der Sache gründlich verderben. In der Entscheidungsphase ist oftmals Kompromissbereitschaft gefragt.

Wenn es zu viele gute Projektideen und viel Zeit gibt, kann eine Projektrangfolge erstellt werden, um die einzelnen Projekte nacheinander mit allen gemeinsam zu realisieren. Unter Umständen können die Projekte auch parallel in Kleingruppen bearbeitet werden, z. B. wenn es nicht allzu viel Vorlaufzeit gibt.

Die in dieser Phase notwendigen Diskussionen können zäh sein und vielleicht länger dauern als erwartet. Deswegen ist es wichtig, dass nicht immer alle zusammensitzen, sondern für Abwechslung gesorgt wird. Oft ist es hilfreich, sich zwischendurch in Kleingruppen zusammenzutun, ebenso ist die methodische Abwechslung sinnvoll. Generell ist häufig eine Gesprächsleitung zweckmäßig, die unter anderem darauf achtet, dass jede\*r zu Wort kommt und alle ausreden können.

Die Entscheidung für ein Projekt kann schriftlich festgehalten werden. So kann man in den folgenden Projektphasen immer wieder nachschauen, wofür man sich genau entschieden hat. Außerdem ist eine Projektentscheidung auf jeden Fall ein Grund, sich zu freuen und zu feiern!

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: [Planung und Durchführung](#).

## Siehe auch

---

### Methoden zur Entscheidungsfindung

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.10,11

## Methoden zur Entscheidungsfindung

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

### Inhaltsverzeichnis

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

## ... 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 Mauschelpause, in der alle, die noch einmal ohne die große Gruppe ungezwungen reden wollen, sich vielleicht eine Meinung bilden können Zeitlimit festsetzen! [\[1\]](#)

## Kuhhandel

---

Jeder preist seine Idee an und versucht, sie dem anderen schmackhaft zu machen, in dem er Anreize schafft. [\[1\]](#)

## Rollentausch

---

Jeder übernimmt für eine gewisse Zeit die Position der anderen Gruppe Idee. [\[1\]](#)

## Stimmengewirr

---

Alle gehen durch den Raum. Jeder kann mit jedem/jeder sprechen, wild durcheinander, und soll sich mit möglichst vielen austauschen. [\[1\]](#)

## 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. [\[1\]](#)

## ... 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. [\[1\]](#)

## 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. [\[1\]](#)

## 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.[\[1\]](#)

## ... in kleinen Gruppen

---

## Kleingruppenberatung

---

Die Themen werden in den Kleingruppen beraten, und Lösungs- bzw. Kompromissvorschläge werden erarbeitet.[\[1\]](#)

## 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.[\[1\]](#)

## Methode 66

---

Sechs Personen diskutieren sechs Minuten lang über die Themen (oder fünf Personen fünf Minuten lang ...)[\[1\]](#)

## ... die ein Meinungsbild ergeben

---

## Blitzlicht

---

Jeder in der Runde benennt kurz seinen bzw. ihren Standpunkt.[\[1\]](#)

## 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.[\[2\]](#)

## 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. Wen 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. Unternehmt 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.

## Projektmethode/Planung und Durchführung

---

### Planung und Durchführung von Projekten<sup>[1]</sup>

---

Endlich soll all das in die Tat umgesetzt werden, wofür man (wahrscheinlich) schon intensiv gearbeitet hat – das Projekt. Damit man sich hinterher noch oft an das gemeinsam Erlebte erinnern kann, ist eine gute Dokumentation sinnvoll. Fotos und Filme beispielsweise können eine schöne Erinnerung darstellen und hinterher helfen, das ganze Projekt zu reflektieren. Je nach Projekt kann etwa ein Tagebuch (schriftlich oder als Video) eine Möglichkeit dafür sein, das bietet sich unter anderem auf gemeinsamen Reisen an.

Bei einem umfangreicheren Projekt, das mehrere Gruppenstunden dauert oder zu einem bestimmten Termin fertig sein soll oder muss, ist es hilfreich, einen Plan zu machen, in dem festgehalten wird, was zu tun ist, wann es erledigt werden soll und wer genau wofür verantwortlich ist. Dieser Plan kann natürlich jederzeit angepasst werden.

Bei jedem längeren Projekt ist es sinnvoll, sich zwischendurch zusammenzusetzen und zu überlegen, ob bisher alles so geklappt hat, wie es geplant war, und wenn nicht, warum und wie man dies ändern kann. Solche Zwischenreflexionen helfen dabei, dass alle auf dem gleichen Stand sind und auftretende Probleme in der Gruppe gelöst werden können. Auch wenn es keine Herausforderungen geben sollte, ist es einfach schön, in der Gruppe davon erzählen zu können, wie gut alles läuft. Das motiviert für die weiteren Schritte.

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: [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. 14

## Projektmethode/Themenfindung

---

### Die Themenfindung<sup>[1]</sup>

---

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 lospinnen – 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 Roverrunden 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.