

## Inhaltsverzeichnis

---

1. Projektmethode/Projektabschluss .....	2
2. Projektmethode .....	3
3. Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente .....	5
4. Projektmethode/Reflexion .....	6

# Projektmethode/Projektabschluss

---

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

Jetzt ist aber – inklusive [Reflexion](#) – wirklich alles geschafft, und es wird Zeit, das gemeinsame Projekt angemessen zu feiern. Das ist der Zeitpunkt, stolz auf das Geschaffte zurückzublicken und sich dafür gegenseitig auf die Schulter zu klopfen. Die Party oder das Fest rundet das Projekt ab, das hoffentlich noch lange in guter Erinnerung bleiben wird.

Zur Gestaltung des Projektabschlusses bieten sich Elemente aus dem Projekt an (zum Beispiel eine Bauarbeiter-Party, wenn zusammen gebaut wurde). Auch können hier Teile der Dokumentation zum Einsatz kommen, vielleicht bekommen alle ein Erinnerungsfoto o. Ä.? Es gilt einmal wieder: Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Damit sind die Schritte der Projektmethode abgeschlossen. Des Weiteren gibt es noch [durchgängige Elemente](#), die sich durch die gesamte [Projektmethode](#) ziehen.

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. 19

## 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/Projektmethode: durchgängige Elemente

---

### Durchgängige Elemente <sup>[1]</sup>

---

Die [Projektmethode](#) lässt sich in sechs Phasen unterteilen (siehe oben). Es gibt jedoch Elemente, die in allen Phasen immer wieder vorkommen. Das sind die Reflexion und die Animation. Auf die [Reflexionen](#) (Zwischenreflexionen, Abschlussreflexion) wurde schon ausführlich eingegangen.

Mit Animation ist gemeint, dass man möglicherweise an verschiedenen Stellen während der Projektmethode Anstöße braucht, um die eigene Kreativität zu fördern. Gute Ideen fallen selten vom Himmel, besonders wenn man zum Beispiel irgendwo in einem Gruppenraum sitzt. Das sieht ganz anders aus, wenn die Gruppe gemeinsam in einer anregenden Umgebung unterwegs ist. Manchmal ist schon ein kurzer Spaziergang im Wald oder ein Bewegungsspiel animierend, mitunter ein verrückter Kurztrip über Nacht ans Meer oder zum Oktoberfest. Dabei soll der Kopf „durchgelüftet“ und frei für neue Ideen werden.

### Siehe auch

---

#### Rover sein motiviert

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. 20

## 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