

Inhaltsverzeichnis

1. Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente	2
2. Projektmethode	3
3. Projektmethode/Reflexion	5
4. Rover sein motiviert	6

Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente

Durchgängige Elemente ^[1]

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

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/Reflexion

Reflexion^[1]

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

Rover sein motiviert

Die Roverstufe bietet ihren Mitgliedern die Möglichkeit, die im Alter zwischen 15 und 20 Jahren neu gewonnene Freiheit reichlich auszuprobieren. Diese Freiheit motiviert die Rover*innen, neue Projekte, Fahrten und andere Unternehmungen anzugehen. So können Rover*innen oft die Erfahrung machen, dass man selbst die verrücktesten Dinge erreichen kann. Mehr dazu gibt es im Beitrag zu [Roverinnen und Rover probieren sich aus](#).

„If you can dream it, you can do it!“ (Walt Disney).

Oft können auch einmalige oder besondere Veranstaltungen wie Diözesanaktionen, Bundesunternehmen, internationale Begegnungen oder internationale Lager diese Motivation liefern. Aus diesen positiven Erfahrungen schöpfen die Rover*innen Motivation für ihr ganzes weiteres Pfadfinderleben. Wer erinnert sich nicht auch noch nach seiner aktiven Roverzeit an die Erlebnisse und Erfahrungen aus dieser Zeit? Für viele Leiter*innen in unserem Verband ist es das Ziel, den Kindern und Jugendlichen diese einmaligen Erfahrungen zu ermöglichen. Somit kann die Roverzeit Motivation für weiteres Engagement in unserem Verband, aber auch in der Gesellschaft geben.



Piktogramm zum Schwerpunkt Rover sein motiviert

Inhaltsverzeichnis

1 Motivation unterstützen - eine Leitungsaufgabe	7
1.1 Erlebnisse ermöglichen	7
1.2 Roverrunde unterstützen	7
1.3 Roverrunde inspirieren	7
1.4 Roverrunde ermutigen	7
1.5 Für die Zukunft motivieren	8
2 Siehe auch	8
3 Autoren*innen	8

Motivation unterstützen - eine Leitungsaufgabe

Erlebnisse ermöglichen

Wie oben beschrieben, braucht es nicht nur positive, sondern vor allem einmalige und besondere Erlebnisse, aus denen sich eine lang anhaltende Motivation ergeben kann. Es ist also die Aufgabe für Leiter*innen in der Roverstufe, diese Erlebnisse zu ermöglichen.

Roverrunde unterstützen

Damit es zu einzigartigen Erlebnissen kommt, braucht es Motivation und Bereitschaft in der Roverrunde, gute Ideen und eine gewisse Portion Mut. Wie sich eine Roverrunde am besten motivieren lässt, ist pauschal nicht zu beantworten, und es ist sicher eine der größten Herausforderungen für Roverleiter*innen, dies herauszufinden. Auch sollte ein Scheitern aufgefangen und in einem geschützten Raum ermöglicht werden.

Roverrunde inspirieren

Eine weitere Aufgabe der Leiter*innen der Roverrunde ist es, die Rover*innen bei der Ideenfindung für mögliche Projekte und Ideen zu unterstützen, die zu Beginn eines jeden Projekts oder einer Aktion/Aktivität steht. Hier gibt es zahlreiche Möglichkeiten. Entweder man kann die Ideen, die zweifelsohne bereits bei den Rover*innen vorhanden sind, durch eine Kreativmethode zutage fördern und weiterentwickeln. Alternativ kann man auch außerhalb der Roverrunde nach Inspirationen suchen. So können externe Personen von eigenen Erlebnissen oder Aktivitäten berichten, beispielsweise ehemalige Rover*innen, inspirierende Personen, Vorbilder aus dem persönlichen Umfeld oder die Leiter*innen. Man kann auch Ideen bekommen, wenn man sich informiert, was andere Roverrunden so gemacht haben, etwa bei Ausbildungsveranstaltungen.

Roverrunde ermutigen

Wenn ein Erlebnis einzigartig sein soll, gehört es auch dazu, neue Dinge zu wagen oder Sachen auszuprobieren, die im ersten Moment unmöglich erscheinen. Geht eine Roverrunde solche Projekte an, lassen sich Rückschläge nicht verhindern. Hier ist es wichtig, dass die Roverrunde ermutigt wird, auch solche Projekte in Angriff zu nehmen und bei (kleinen) Schwierigkeiten nicht aufzugeben. Vielleicht kann manchmal auch eine Pause guttun, oder einzelne Schritte müssen in einem neuen Versuch noch einmal angegangen werden.

Besonders wichtig ist, dass man zulässt, dass eine Roverrunde auch einmal scheitert, sei es in einem Teilschritt oder sogar mit einem vollständigen Vorhaben. Dies kann zwar frustrierend sein, aber aus einer anschließenden Reflexion kann eine Roverrunde viel lernen. Erfolge, die aus eigener Kraft erzielt werden, sind am Ende besonders große und prägende Erlebnisse.

Für die Zukunft motivieren

Ist eine Aktivität oder ein Projekt (erfolgreich) abgeschlossen, ergibt sich daraus häufig ein Hochgefühl. Es ist sinnvoll, in diesem Moment das Projekt zu reflektieren, auch wenn alles funktioniert hat. Hierbei können die Erfolge konkret benannt werden. Ebenfalls sollte reflektiert werden, was man aus der Aktivität oder dem Projekt an Erfahrungen mitnimmt. Diese positiven Erfahrungen können dann als Motivation für ein neues Projekt dienen oder aber auch darüber hinaus erhalten bleiben. Um den Effekt zu verstärken, kann anderen von dem Vorhaben, den Erlebnissen und den Erfahrungen berichtet werden. Ebenfalls sinnvoll: Die Erfahrungen so festhalten, dass sie wachgehalten werden bzw. später in den Erinnerungen noch einmal gezielt aufgefrischt werden können.

Siehe auch

Weitere Einträge im Rover-Wiki:

- [Roverinnen und Rover probieren sich aus](#)
- [Internationale Begegnung](#)
- [Projektmethode](#)
- [Roverleiter](#)
- [Leitungsstile](#)

Ordnung der DPSG, Hrsg.: Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg, Neuss, 2020, 6. überarbeitet Auflage, S. 58, [Link zum Onlinedokument](#)

Blogbeitrag: [Rover sein motiviert](#)

Webseite zu den Schwerpunkten der Roverstufe: <https://rover.de/Schwerpunkte>

Autoren*innen

Jonas Limbrock, Carla Meinung, Johannes Muselmann