

## Inhaltsverzeichnis

---

1. Projektmethode/Themenfindung .....	2
2. Beispielprojekte .....	3
3. Methoden zur Ideenfindung .....	4
4. Methodenvorschläge zur Themenfindung .....	7
5. Projektmethode/Beratung und Entscheidung .....	10

## 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 lossprechen – 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.

## Beispielprojekte

---

### Beispielprojekte

---

Einige Beispielprojekte können aus dem Rover Aktiv! entnommen werden

## Methoden zur Ideenfindung

---

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

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

### Assoziationskette

---

Einer sagt ein Wort, der Nächste sagt, was ihm dazu einfällt, usw.<sup>[1]</sup>

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

### 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.<sup>[2]</sup>

### Drei Wünsche frei

---

Jede und jeder hat drei Wünsche frei. Die so entstehenden Ideen werden auf einem Papier aufgeschrieben.<sup>[2]</sup>

## Feenspiel

---

Jeder hat drei Wünsche frei! Daraus werden gemeinsam Ideen gesponnen, auch, wenn sie nachher nichts mehr mit dem Wunsch zu tun haben.<sup>[1]</sup>

## Foto- oder Filmanimation

---

Zu den verschiedensten Themenbereichen werden Foto- oder Filmausschnitte gezeigt. Assoziationen oder Projektideen werden gleich notiert oder anschließend zusammengetragen.<sup>[1]</sup>

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

## Gegenstände interpretieren

---

Ihr könnt Gegenstände mitbringen oder Sachen nutzen, die in eurer Umgebung zufällig herumliegen. Sagt, was euch zu diesen Dingen spontan einfällt.<sup>[2]</sup>

## Ideenspeicher

---

Jede und jeder sagt, was ihr oder ihm gerade einfällt. Die Ideen werden auf ein großes Blatt Papier in einen „Ideenspeicher“ aufgeschrieben.<sup>[2]</sup>

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

## 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“.<sup>[2]</sup>

## 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.<sup>[2]</sup>

## Rätzelraten

---

Verschiedene Gegenstände werden in die Mitte gelegt (was so herumliegt oder mitgebracht wird):  
Landkarte, Wasserball, Gummibaum,... und jeder sagt was ihm einfällt.<sup>[1]</sup>

## Satz bilden

---

Einer beginnt mit dem ersten Wort eines Satzes. Jeder hängt reihum oder- durcheinander immer ein Wort an.  
<sup>[1]</sup>

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

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

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 zur Ideenfindung

---

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

### Inhaltsverzeichnis

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

### Assoziationskette

---

Einer sagt ein Wort, der Nächste sagt, was ihm dazu einfällt, usw.<sup>[1]</sup>

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

### 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.<sup>[2]</sup>

### Drei Wünsche frei

---

Jede und jeder hat drei Wünsche frei. Die so entstehenden Ideen werden auf einem Papier aufgeschrieben.<sup>[2]</sup>

## Feenspiel

---

Jeder hat drei Wünsche frei! Daraus werden gemeinsam Ideen gesponnen, auch, wenn sie nachher nichts mehr mit dem Wunsch zu tun haben.<sup>[1]</sup>

## Foto- oder Filmanimation

---

Zu den verschiedensten Themenbereichen werden Foto- oder Filmausschnitte gezeigt. Assoziationen oder Projektideen werden gleich notiert oder anschließend zusammengetragen.<sup>[1]</sup>

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

## Gegenstände interpretieren

---

Ihr könnt Gegenstände mitbringen oder Sachen nutzen, die in eurer Umgebung zufällig herumliegen. Sagt, was euch zu diesen Dingen spontan einfällt.<sup>[2]</sup>

## Ideenspeicher

---

Jede und jeder sagt, was ihr oder ihm gerade einfällt. Die Ideen werden auf ein großes Blatt Papier in einen „Ideenspeicher“ aufgeschrieben.<sup>[2]</sup>

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

## 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“.<sup>[2]</sup>

## 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.<sup>[2]</sup>

## Rätzelraten

---

Verschiedene Gegenstände werden in die Mitte gelegt (was so herumliegt oder mitgebracht wird):  
Landkarte, Wasserball, Gummibaum,... und jeder sagt was ihm einfällt.<sup>[1]</sup>

## Satz bilden

---

Einer beginnt mit dem ersten Wort eines Satzes. Jeder hängt reihum oder- durcheinander immer ein Wort an.  
<sup>[1]</sup>

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

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

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

## 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 zusammensetzen, 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