

## Inhaltsverzeichnis

---

|  |
|--|
|  |
|--|

## 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 losspringen – 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.