

Inhaltsverzeichnis

1. Methoden zur Entscheidungsfindung	2
2. Hauptseite	3

Methoden zur Entscheidungsfindung

Das Inhaltsformat pdf wird vom Inhaltsmodell Wikitext nicht unterstützt.

Zurück zur Seite [Hauptseite](#).

Quelltext der Seite Hauptseite

Du bist aus den folgenden Gründen nicht berechtigt, die Seite zu bearbeiten:

- Diese Aktion ist auf Benutzer beschränkt, die der Gruppe „Benutzer“ angehören.
 - Diese Seite wurde geschützt, um Bearbeitungen sowie andere Aktionen zu verhindern.
-

Du kannst den Quelltext dieser Seite betrachten und kopieren.

Diese Methoden eignen sich zur [[Projektmethode/Beratung und Entscheidung|Entscheidungsfindung]] in der [[Projektmethode]] . Zurück zu [[Methoden]].
== "...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!<ref name=":0">Rover Leitungshandbuch, Hrsg.: Bundesarbeitskreis Roverstufe, 2002, Neuss-Holzheim, ISBN: 3-927349-40-2, S.149ff.
</ref> == 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 Mauschelepause, in der alle, die noch einmal ohne die große Gruppe ungezwungen reden wollen, sich vielleicht eine Meinung bilden können. Zeitlimit festsetzen!<ref name=":0" /> == Kuhhandel == Jeder preist seine Idee an und versucht, sie dem anderen schmackhaft zu machen, in dem er Anreize schafft.<ref name=":0" /> == Rollentausch == Jeder übernimmt für eine gewisse Zeit die Position der anderen Gruppe Idee.<ref name=":0" /> == Stimmengewirr == Alle gehen durch den Raum. Jeder kann mit jedem/jeder sprechen, wild durcheinander, und soll sich mit möglichst vielen austauschen.<ref name=":0" /> == 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.<ref name=":0" /> == "...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.<ref name=":0" /> == 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.<ref name=":0" /> == 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.<ref name=":0" /> == "...in kleinen Gruppen" == == Kleingruppenberatung == Die Themen werden in den Kleingruppen beraten, und Lösungs- bzw. Kompromissvorschläge werden erarbeitet.<ref name=":0" /> == 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.<ref name=":0" /> == Methode 66 == Sechs Personen diskutieren sechs Minuten lang über die Themen (oder fünf Personen fünf Minuten lang ...)<ref name=":0" /> == "... die ein Meinungsbild ergeben" == == Blitzlicht == Jeder in der Runde benennt kurz seinen bzw. ihren Standpunkt.<ref name=":0" /> == 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.<ref name=":1">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.</ref> == 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.<ref name=":0" /> == 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. Wenn ich gar nicht interessiert bin, weit weg.<ref name=":0" /> == "...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 Konf frei zu bekommen, könnt ihr so etwas wie ein Bewegungsspiel

Ansatzpunkte: Um zwischenmenschlich den Kopf frei zu bekommen, kommt mir so etwas wie ein Bewegungsspiel einfallen.
== Spaziergang == Gerade wenn die Diskussion festgefahren ist hilft es manchmal, den Gruppenraum zu verlassen. Unternimmt 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.

Zurück zur Seite [Hauptseite](#).