

Inhaltsverzeichnis

1. Methoden zur Entscheidungsfindung	2
2. Methoden	6
3. Projektmethode	8
4. Projektmethode/Beratung und Entscheidung	10

Methoden zur Entscheidungsfindung

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

Inhaltsverzeichnis

1 ... zur Diskussion	2
2 Diskussionsmarkt	2
3 Kugellagerdiskussion	2
4 Kuhhandel	3
5 Rollentausch	3
6 Stimmengewirr	3
7 Fischbowl	3
8 ... schriftlich diskutieren	3
9 Schreibdiskussion	3
10 Meinungszettel	3
11 Pro-/Contra-Plakat	4
12 ... in kleinen Gruppen	4
13 Kleingruppenberatung	4
14 Lawinengespräch	4
15 Methode 66	4
16 ... die ein Meinungsbild ergeben	4
17 Blitzlicht	4
18 Negativauslese	4
19 Punktevergabe	5
20 Räumliches Standbild	5
21 ... Sonstiges	5
22 Pause	5
23 Spaziergang	5

... 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!^[1]

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 Mausechelpause, in der alle, die noch einmal ohne die große Gruppe ungezwungen reden wollen, sich vielleicht eine Meinung bilden können Zeitlimit festsetzen!^[1]

Kuhhandel

Jeder preist seine Idee an und versucht, sie dem anderen schmackhaft zu machen, in dem er Anreize schafft.^[1]

Rollentausch

Jeder übernimmt für eine gewisse Zeit die Position der anderen Gruppe Idee.^[1]

Stimmengewirr

Alle gehen durch den Raum. Jeder kann mit jedem/jeder sprechen, wild durcheinander, und soll sich mit möglichst vielen austauschen.^[1]

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.^[1]

... 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.^[1]

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.^[1]

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.^[1]

... in kleinen Gruppen

Kleingruppenberatung

Die Themen werden in den Kleingruppen beraten, und Lösungs- bzw. Kompromissvorschläge werden erarbeitet.^[1]

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.^[1]

Methode 66

Sechs Personen diskutieren sechs Minuten lang über die Themen (oder fünf Personen fünf Minuten lang ...)^[1]

... die ein Meinungsbild ergeben

Blitzlicht

Jeder in der Runde benennt kurz seinen bzw. ihren Standpunkt.^[1]

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.^[2]

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.^[1]

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.^[1]

... 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 Kopf frei zu bekommen, könnt ihr so etwas wie ein Bewegungsspiel einflechten.^[2]

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.^[2]

1. ↑ [1,00](#) [1,01](#) [1,02](#) [1,03](#) [1,04](#) [1,05](#) [1,06](#) [1,07](#) [1,08](#) [1,09](#) [1,10](#) [1,11](#) [1,12](#) [1,13](#) [1,14](#) Rover Leitungshandbuch, Hrsg.: Bundesarbeitskreis Roverstufe, 2002, Neuss-Holzheim, ISBN: 3-927349-40-2, S.149ff.
2. ↑ [2,0](#) [2,1](#) [2,2](#) 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.

Methoden

Inhaltsverzeichnis

1 Pfadfinderische Methode	6
2 Allgemeine Methoden	6
2.1 Methoden Internationales	7
3 Siehe auch	7

Pfadfinderische Methode

"Eine Methode ist ein mehr oder weniger planmäßiges Verfahren zur Erreichung eines Zieles." ^[1]

Die pfadfinderische Methode legt fest, wie die Erziehung gemäß des pfadfinderischen Gedankens stattfinden soll. Sie ist in der Ordnung der DPSG verankert und beruht auf dem Konzept des selbstständigen Lernens und Weiterbildens. Dabei besteht sie aus folgenden Elementen:

- Gesetz und Versprechen,
- Groß- und Kleingruppe,
- Lebendiges Mitglied der Gemeinde,
- Learning by doing,
- Natur,
- Persönliche Weiterentwicklung,
- Stil und Kultur sowie Unterstützung durch Erwachsene.

Sie ist der DPSG-spezifische Rahmen, der die pfadfinderische Arbeit prägt. ^[2]

Der [Baustein 2c der Modulausbildung](#) befasst sich weiterführend damit.

Allgemeine Methoden

Neben diesen speziell, pfadfinderischen Methoden gibt es noch eine Reihe weiterer Methoden, die beim Erreichen von Zielen hilfreich sein können. Zum Beispiel um eine Reflexion zu gestalten, Ideen zu sammeln oder ein bestimmtes Thema näherzubringen.

Sie sind hier geordnet nach Themenbereichen:

Methoden der Projektmethode		
Themen- und Ideenfindung	Diskussion und Entscheidungsfindung	Reflexion
• Assoziationskette • Brainstorming • Collagen	• Diskussionsmarkt • Kugellagerdiskussion • Kuhhandel	• Ampelreflexion • Auswertungscollage • Blitzlicht • Bild auswählen

Methoden der Projektmethode		
• Drei Wünsche frei • Feenspiel • Foto- oder Filmanimation • Fliegende Ideen • Gegenstände interpretieren • Ideenspeicher • Kreativmarkt • Mindmap • Montagsmaler • Rätselraten • Satz bilden • Schriftliches Brainstorming • Wäscheleine	• Rollentausch • Stimmengewirr • Fischbowl • Schreibdiskussion • Meinungszettel • Pro-/Contra-Plakat • Kleingruppenberatung • Lawinengespräch • Methode 66 • Blitzlicht • Negativauslese • Punktevergabe • Räumliches Standbild • Pause • Spaziergang	• Gesichter malen/Stimmung malen • Highlight und Stolperstein • Klebepunktebarometer • Körpersprache • Mein Platz im Raum • Mein Weg durch das Projekt • Metaphern Reflexion • Plakatreflexion • Reflexionsrunde • Sektreflexion • Selbstreflexion • Standbild • Stimmungsbarometer • Wetterkarte • Zielscheibe

Methoden Internationales

Auf der Seite der DPSG wurden vom Internationalen Arbeitskreis Methoden für die Gruppenstunden, Kommunikation und interkulturelle Spiele zusammengetragen:

<https://dpsg.de/de/verbandsleben/themen/international/methoden-internationales>

Siehe auch

[Methoden zum Thema Verantwortung](#)

Einzelnachweise

- ↑ [https://de.wikipedia.org/wiki/Methode_\(Erkenntnistheorie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Methode_(Erkenntnistheorie))
- ↑ Ordnung der DPSG, Hrsg.: Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg, Neuss, 2020, 6. überarbeitet Auflage, S. 12ff, [Link zum Onlinedokument](#):

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/Beratung und Entscheidung

Beratung und Entscheidung^[1]

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 zusammenzutun, 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