

## Methoden zur Ideenfindung

---

Diese Methoden eignen sich zur [Themenfindung](#) in der [Projektmethode](#).<sup>[1]</sup>

### Inhaltsverzeichnis

1 Wäscheleine .....	1
2 Montagsmaler .....	1
3 Gegenstände interpretieren .....	1
4 Mindmap .....	1
5 Montagsmaler .....	1
6 Ideenspeicher .....	1
7 Collagen .....	2

### Wäscheleine

---

Jede und jeder schreibt je eine Idee auf einen kleinen Zettel oder eine Karteikarte. Diese werden auf eine Wäscheleine gehängt, so dass sie alle sehen können.

### 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.

### Gegenstände interpretieren

---

Ihr könnt Gegenstände mitbringen oder Sachen nutzen, die in eurer Umgebung zufällig herumliegen. Sagt, was euch zu diesen Dingen spontan einfällt.

### 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“.

### 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.

### Ideenspeicher

---

Jede und jeder sagt, was ihr oder ihm gerade einfällt. Die Ideen werden auf ein großes Blatt Papier in einen „Ideenspeicher“ aufgeschrieben.

## 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.

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. 9