

Inhaltsverzeichnis

--

Methoden zur Ideenfindung

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

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

Assoziationskette^[1]

Einer sagt ein Wort, der Nächste sagt, was ihm dazu einfällt, usw.

Brainstorming^[1]

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.

Collagen^[2]

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.

Drei Wünsche frei^[2]

Jede und jeder hat drei Wünsche frei. Die so entstehenden Ideen werden auf einem Papier aufgeschrieben.

Feenspiel^[1]

Jeder hat drei Wünsche frei! Daraus werden gemeinsam Ideen gesponnen, auch, wenn sie nachher nichts mehr mit dem Wunsch zu tun haben.

Foto- oder Filmanimation^[1]

Zu den verschiedensten Themenbereichen werden Foto- oder Filmausschnitte gezeigt. Assoziationen oder Projektideen werden gleich notiert oder anschließend zusammengetragen.

Fliegende Ideen^[1]

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.

Gegenstände interpretieren^[2]

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

Ideenspeicher^[2]

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

Kreativmarkt^[1]

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.

Mindmap^[2]

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^[2]

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.

Rätselraten^[1]

Verschiedene Gegenstände werden in die Mitte gelegt (was so herumliegt oder mitgebracht wird): Landkarte, Wasserball, Gummibaum,... und jeder sagt was ihm einfällt

Satz bilden^[1]

Einer beginnt mit dem ersten Wort eines Satzes. Jeder hängt reihum oder- durcheinander immer ein Wort an.

Schriftliches Brainstorming^[1]

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.

Wäscheleine^[1]

Die Gruppenmitglieder schreiben ihre Ideen auf kleine Zettel, die dann mit Wäscheklammern an einer gespannten Leine befestigt werden. Anschließend werden die Ideenzettel gemeinsam gelesen.

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