

Inhaltsverzeichnis

1. Methoden zur Ideenfindung	2
2. Methoden	5
3. Projektmethode	8
4. Projektmethode/Themenfindung	11

Methoden zur Ideenfindung

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

Inhaltsverzeichnis

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

Assoziationskette

Einer sagt ein Wort, der Nächste sagt, was ihm dazu einfällt, usw.^[1]

Brainstorming

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.^[1]

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.^[2]

Drei Wünsche frei

Jede und jeder hat drei Wünsche frei. Die so entstehenden Ideen werden auf einem Papier aufgeschrieben.^[2]

Feenspiel

Jeder hat drei Wünsche frei! Daraus werden gemeinsam Ideen gesponnen, auch, wenn sie nachher nichts mehr mit dem Wunsch zu tun haben.^[1]

Foto- oder Filmanimation

Zu den verschiedensten Themenbereichen werden Foto- oder Filmausschnitte gezeigt. Assoziationen oder Projektideen werden gleich notiert oder anschließend zusammengetragen.^[1]

Fliegende Ideen

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.^[1]

Gegenstände interpretieren

Ihr könnt Gegenstände mitbringen oder Sachen nutzen, die in eurer Umgebung zufällig herumliegen. Sagt, was euch zu diesen Dingen spontan einfällt.^[2]

Ideenspeicher

Jede und jeder sagt, was ihr oder ihm gerade einfällt. Die Ideen werden auf ein großes Blatt Papier in einen „Ideenspeicher“ aufgeschrieben.^[2]

Kreativmarkt

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.^[1]

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“. ^[2]

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.^[2]

Rätselraten

Verschiedene Gegenstände werden in die Mitte gelegt (was so herumliegt oder mitgebracht wird):
Landkarte, Wasserball, Gummibaum,... und jeder sagt was ihm einfällt.^[1]

Satz bilden

Einer beginnt mit dem ersten Wort eines Satzes. Jeder hängt reihum oder- durcheinander immer ein Wort an.
^[1]

Schriftliches Brainstorming

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.^[1]

Wäscheleine

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. ↑ [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

Methoden zur Ideenfindung

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

Inhaltsverzeichnis

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

Assoziationskette

Einer sagt ein Wort, der Nächste sagt, was ihm dazu einfällt, usw.^[1]

Brainstorming

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.^[1]

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.^[2]

Drei Wünsche frei

Jede und jeder hat drei Wünsche frei. Die so entstehenden Ideen werden auf einem Papier aufgeschrieben.^[2]

Feenspiel

Jeder hat drei Wünsche frei! Daraus werden gemeinsam Ideen gesponnen, auch, wenn sie nachher nichts mehr mit dem Wunsch zu tun haben.^[1]

Foto- oder Filmanimation

Zu den verschiedensten Themenbereichen werden Foto- oder Filmausschnitte gezeigt. Assoziationen oder Projektideen werden gleich notiert oder anschließend zusammengetragen.^[1]

Fliegende Ideen

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.^[1]

Gegenstände interpretieren

Ihr könnt Gegenstände mitbringen oder Sachen nutzen, die in eurer Umgebung zufällig herumliegen. Sagt, was euch zu diesen Dingen spontan einfällt.^[2]

Ideenspeicher

Jede und jeder sagt, was ihr oder ihm gerade einfällt. Die Ideen werden auf ein großes Blatt Papier in einen „Ideenspeicher“ aufgeschrieben.^[2]

Kreativmarkt

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.^[1]

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“. ^[2]

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.^[2]

Rätselraten

Verschiedene Gegenstände werden in die Mitte gelegt (was so herumliegt oder mitgebracht wird):
Landkarte, Wasserball, Gummibaum,... und jeder sagt was ihm einfällt.^[1]

Satz bilden

Einer beginnt mit dem ersten Wort eines Satzes. Jeder hängt reihum oder- durcheinander immer ein Wort an.
^[1]

Schriftliches Brainstorming

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.^[1]

Wäscheleine

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. ↑ [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

Methoden zur Ideenfindung

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

Inhaltsverzeichnis

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

Assoziationskette

Einer sagt ein Wort, der Nächste sagt, was ihm dazu einfällt, usw.^[1]

Brainstorming

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.^[1]

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.^[2]

Drei Wünsche frei

Jede und jeder hat drei Wünsche frei. Die so entstehenden Ideen werden auf einem Papier aufgeschrieben.^[2]

Feenspiel

Jeder hat drei Wünsche frei! Daraus werden gemeinsam Ideen gesponnen, auch, wenn sie nachher nichts mehr mit dem Wunsch zu tun haben.^[1]

Foto- oder Filmanimation

Zu den verschiedensten Themenbereichen werden Foto- oder Filmausschnitte gezeigt. Assoziationen oder Projektideen werden gleich notiert oder anschließend zusammengetragen.^[1]

Fliegende Ideen

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.^[1]

Gegenstände interpretieren

Ihr könnt Gegenstände mitbringen oder Sachen nutzen, die in eurer Umgebung zufällig herumliegen. Sagt, was euch zu diesen Dingen spontan einfällt.^[2]

Ideenspeicher

Jede und jeder sagt, was ihr oder ihm gerade einfällt. Die Ideen werden auf ein großes Blatt Papier in einen „Ideenspeicher“ aufgeschrieben.^[2]

Kreativmarkt

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.^[1]

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“. ^[2]

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.^[2]

Rätselraten

Verschiedene Gegenstände werden in die Mitte gelegt (was so herumliegt oder mitgebracht wird):
Landkarte, Wasserball, Gummibaum,... und jeder sagt was ihm einfällt.^[1]

Satz bilden

Einer beginnt mit dem ersten Wort eines Satzes. Jeder hängt reihum oder- durcheinander immer ein Wort an.
^[1]

Schriftliches Brainstorming

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.^[1]

Wäscheleine

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. ↑ [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

Methoden zur Ideenfindung

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

Inhaltsverzeichnis

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

Assoziationskette

Einer sagt ein Wort, der Nächste sagt, was ihm dazu einfällt, usw.^[1]

Brainstorming

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.^[1]

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.^[2]

Drei Wünsche frei

Jede und jeder hat drei Wünsche frei. Die so entstehenden Ideen werden auf einem Papier aufgeschrieben.^[2]

Feenspiel

Jeder hat drei Wünsche frei! Daraus werden gemeinsam Ideen gesponnen, auch, wenn sie nachher nichts mehr mit dem Wunsch zu tun haben.^[1]

Foto- oder Filmanimation

Zu den verschiedensten Themenbereichen werden Foto- oder Filmausschnitte gezeigt. Assoziationen oder Projektideen werden gleich notiert oder anschließend zusammengetragen.^[1]

Fliegende Ideen

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.^[1]

Gegenstände interpretieren

Ihr könnt Gegenstände mitbringen oder Sachen nutzen, die in eurer Umgebung zufällig herumliegen. Sagt, was euch zu diesen Dingen spontan einfällt.^[2]

Ideenspeicher

Jede und jeder sagt, was ihr oder ihm gerade einfällt. Die Ideen werden auf ein großes Blatt Papier in einen „Ideenspeicher“ aufgeschrieben.^[2]

Kreativmarkt

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.^[1]

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“.^[2]

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.^[2]

Rätselraten

Verschiedene Gegenstände werden in die Mitte gelegt (was so herumliegt oder mitgebracht wird):
Landkarte, Wasserball, Gummibaum,... und jeder sagt was ihm einfällt.^[1]

Satz bilden

Einer beginnt mit dem ersten Wort eines Satzes. Jeder hängt reihum oder- durcheinander immer ein Wort an.
^[1]

Schriftliches Brainstorming

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.^[1]

Wäscheleine

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. ↑ [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