

Inhaltsverzeichnis

1. Projektmethode	2
2. Projektmethode/Beratung und Entscheidung	4
3. Projektmethode/Planung und Durchführung	6
4. Projektmethode/Projektabschluss	7
5. Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente	8
6. Projektmethode/Reflexion	9
7. Projektmethode/Themenfindung	10

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

Projektmethode/Planung und Durchführung

Planung und Durchführung von Projekten^[1]

Endlich soll all das in die Tat umgesetzt werden, wofür man (wahrscheinlich) schon intensiv gearbeitet hat – das Projekt. Damit man sich hinterher noch oft an das gemeinsam Erlebte erinnern kann, ist eine gute Dokumentation sinnvoll. Fotos und Filme beispielsweise können eine schöne Erinnerung darstellen und hinterher helfen, das ganze Projekt zu reflektieren. Je nach Projekt kann etwa ein Tagebuch (schriftlich oder als Video) eine Möglichkeit dafür sein, das bietet sich unter anderem auf gemeinsamen Reisen an.

Bei einem umfangreicheren Projekt, das mehrere Gruppenstunden dauert oder zu einem bestimmten Termin fertig sein soll oder muss, ist es hilfreich, einen Plan zu machen, in dem festgehalten wird, was zu tun ist, wann es erledigt werden soll und wer genau wofür verantwortlich ist. Dieser Plan kann natürlich jederzeit angepasst werden.

Bei jedem längeren Projekt ist es sinnvoll, sich zwischendurch zusammzusetzen und zu überlegen, ob bisher alles so geklappt hat, wie es geplant war, und wenn nicht, warum und wie man dies ändern kann. Solche Zwischenreflexionen helfen dabei, dass alle auf dem gleichen Stand sind und auftretende Probleme in der Gruppe gelöst werden können. Auch wenn es keine Herausforderungen geben sollte, ist es einfach schön, in der Gruppe davon erzählen zu können, wie gut alles läuft. Das motiviert für die weiteren Schritte.

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: [Reflexion](#)

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. 14

Projektmethode/Projektabschluss

Projektabschluss^[1]

Jetzt ist aber – inklusive [Reflexion](#) – wirklich alles geschafft, und es wird Zeit, das gemeinsame Projekt angemessen zu feiern. Das ist der Zeitpunkt, stolz auf das Geschaffte zurückzublicken und sich dafür gegenseitig auf die Schulter zu klopfen. Die Party oder das Fest rundet das Projekt ab, das hoffentlich noch lange in guter Erinnerung bleiben wird.

Zur Gestaltung des Projektabschlusses bieten sich Elemente aus dem Projekt an (zum Beispiel eine Bauarbeiter-Party, wenn zusammen gebaut wurde). Auch können hier Teile der Dokumentation zum Einsatz kommen, vielleicht bekommen alle ein Erinnerungsfoto o. Ä.? Es gilt einmal wieder: Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Damit sind die Schritte der Projektmethode abgeschlossen. Des Weiteren gibt es noch [durchgängige Elemente](#), die sich durch die gesamte [Projektmethode](#) ziehen.

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. 19

Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente

Durchgängige Elemente^[1]

Die [Projektmethode](#) lässt sich in sechs Phasen unterteilen (siehe oben). Es gibt jedoch Elemente, die in allen Phasen immer wieder vorkommen. Das sind die Reflexion und die Animation. Auf die [Reflexionen](#) (Zwischenreflexionen, Abschlussreflexion) wurde schon ausführlich eingegangen.

Mit Animation ist gemeint, dass man möglicherweise an verschiedenen Stellen während der Projektmethode Anstöße braucht, um die eigene Kreativität zu fördern. Gute Ideen fallen selten vom Himmel, besonders wenn man zum Beispiel irgendwo in einem Gruppenraum sitzt. Das sieht ganz anders aus, wenn die Gruppe gemeinsam in einer anregenden Umgebung unterwegs ist. Manchmal ist schon ein kurzer Spaziergang im Wald oder ein Bewegungsspiel animierend, mitunter ein verrückter Kurztrip über Nacht ans Meer oder zum Oktoberfest. Dabei soll der Kopf „durchgelüftet“ und frei für neue Ideen werden.

Siehe auch

[Rover sein motiviert](#)

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. 20

Projektmethode/Reflexion

Reflexion^[1]

Wenn das [Projekt](#) abgeschlossen ist, wird es reflektiert. Um aus den Erfahrungen zu lernen, lohnt es sich, die Ereignisse noch einmal genau zu betrachten und gemeinsam zu überlegen, warum einiges gut geklappt hat und einiges eben nicht. Im Optimalfall lassen sich dadurch manche Herausforderungen beim nächsten Projekt umschiffen. Deswegen ist es sinnvoll, sich für eine Reflexion genug Zeit zu nehmen und sie nicht als lästige letzte Aufgabe vor der Party abzutun.

Eine Abschlussreflexion lässt sich nicht so einfach aus dem Ärmel schütteln, sie muss entsprechend vorbereitet werden. An einer Reflexion sollten möglichst alle Beteiligten teilnehmen und sich aktiv einbringen.

Um in eine Reflexion einzusteigen, ist es sinnvoll, sich die wesentlichen Schritte und Ereignisse des Projekts noch einmal ins Gedächtnis zu rufen. Dabei helfen zum Beispiel ein Zeitstrahl oder der Projektplan (Wer macht was wann?) und ein paar Fotos. Damit hat jede*r für sich, ebenso wie die Gruppe zusammen, die Gelegenheit zu überlegen, was wann genau und in welcher Reihenfolge passiert ist. Jede*r erinnert sich vielleicht an andere Details, sodass sich am Ende ein gemeinsames Erinnerungsbild ergibt.

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: [Projektabschluss](#)

Siehe auch

Methoden zur Reflexion

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. 15

Projektmethode/Themenfindung

Die Themenfindung^[1]

Ganz am Anfang steht die Sammlung von Ideen oder Themen für ein [Projekt](#) – egal, ob für eine Gruppenstunde, ein längeres Projekt, ein Sommerlager oder was auch immer. Dafür heißt es: Köpfe frei machen und einfach losspringen – ohne Wenn und Aber. Bedenken kommen später von allein. Auch wenn sich manche Ideen am Anfang völlig verrückt anhören, kann daraus eine tolle Aktion für die Runde werden.

Kreativität für tolle Ideen kommt selten „auf Knopfdruck“, besonders wenn die Runde im Gruppenraum zusammensitzt und vielleicht noch müde vom Tag ist. Oft reichen ein paar animierende [Methoden](#), um die Kreativität in Schwung zu bringen.

Zumeist entwickeln sich bei der Themenfindung selbst schon Diskussionen, die zeigen, in welche Richtung ein Vorhaben gehen könnte. Es ist wichtig, sich genug Zeit dafür zu nehmen, ein gutes Projekt fällt nicht einfach vom Himmel! Manchmal kann auch alles ganz schnell gehen, wenn eine Idee aufkommt, mit der sich alle identifizieren können. Wenn es schon eine grobe Richtung gibt, z. B. „etwas mit Wasser“, kann eine kurze Aktion, die damit zusammenhängt (eine Tretbootfahrt, Schwimmen im Baggersee, ...), weitere Anregungen bringen.

Wenn genug Ideen für zig Roverunden und für die nächsten zehn Jahre zusammenkommen, ist es sinnvoll, die Ideen aufzuheben. Man kann sie wieder herausholen, wenn gerade „Ideenflaute“ herrscht.

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: [Beratung und Entscheidung](#).

Siehe auch

[Methoden zur Themenfindung](#)

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. 8.