

Inhaltsverzeichnis

1. Projektmethode/Themenfindung	2
2. Methoden	3
3. Methodenvorschläge zur Themenfindung	4

Projektmethode/Themenfindung

Die Themenfindung^[1]

Ganz am Anfang steht die Sammlung von Ideen oder Themen für euer Projekt – egal, ob für eine **Gruppenstunde**, für 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 alleine genug. Auch wenn sich manche Ideen am Anfang völlig verrückt anhören, kann daraus eine tolle Aktion für eure Runde werden.

Kreativität für tolle Ideen kommt selten „auf Knopfdruck“, besonders wenn ihr in der Runde im Gruppenraum zusammensitzt und vielleicht noch müde vom Tag seid. Oft reichen ein paar animierende **Methoden**, damit die Kreativität in Schwung kommt. Siehe dazu [Methodenvorschläge zur Themenfindung](#). Oft entwickeln sich bei der Themenfindung selbst schon Diskussionen, die zeigen, in welche Richtung euer Vorhaben gehen könnte. Nehmt euch genug Zeit dafür, ein gutes Projekt fällt meistens nicht vom Himmel! Manchmal kann auch alles ganz schnell gehen, wenn eine Idee aufkommt, mit der sich alle identifizieren können.

Ihr habt Ideen für zig Roverunden für die nächsten zehn Jahre? Prima, hebt die Ideen auf und holt sie wieder heraus, wenn gerade „Ideenflaute“ herrscht! Wenn ihr schon eine grobe Richtung habt, in der ihr etwas machen wollt („etwas mit Wasser“), sucht euch eine kurze Aktion, die damit zusammenhängt und euch zum Weiterspinnen anregt (eine Tretbootfahrt, Schwimmen im Baggersee ...)!

Es ist immer hilfreich, wenn jemand die Ideen aufschreibt, damit nichts von dem „Rohstoff“ für eure Aktionen verloren geht. Prinzipiell gilt für die methodische Gestaltung der Themenfindung das Gleiche wie für den Inhalt: Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Es gibt keine „Standardmethode“, mit der immer gute Ideen zustande kommen. Ihr müsst für eure Runde herausfinden, was euch inspiriert, dies ist dann die „richtige“ Methode für euch.

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: **Beratung und Entscheidung**

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. 8.

Projektmethode/Themenfindung

Die Themenfindung^[1]

Ganz am Anfang steht die Sammlung von Ideen oder Themen für euer Projekt – egal, ob für eine **Gruppenstunde**, für 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 alleine genug. Auch wenn sich manche Ideen am Anfang völlig verrückt anhören, kann daraus eine tolle Aktion für eure Runde werden.

Kreativität für tolle Ideen kommt selten „auf Knopfdruck“, besonders wenn ihr in der Runde im Gruppenraum zusammensitzt und vielleicht noch müde vom Tag seid. Oft reichen ein paar animierende **Methoden**, damit die Kreativität in Schwung kommt. Siehe dazu [Methodenvorschläge zur Themenfindung](#). Oft entwickeln sich bei der Themenfindung selbst schon Diskussionen, die zeigen, in welche Richtung euer Vorhaben gehen könnte. Nehmt euch genug Zeit dafür, ein gutes Projekt fällt meistens nicht vom Himmel! Manchmal kann auch alles ganz schnell gehen, wenn eine Idee aufkommt, mit der sich alle identifizieren können.

Ihr habt Ideen für zig Roverunden für die nächsten zehn Jahre? Prima, hebt die Ideen auf und holt sie wieder heraus, wenn gerade „Ideenflaute“ herrscht! Wenn ihr schon eine grobe Richtung habt, in der ihr etwas machen wollt („etwas mit Wasser“), sucht euch eine kurze Aktion, die damit zusammenhängt und euch zum Weiterspinnen anregt (eine Tretbootfahrt, Schwimmen im Baggersee ...)!

Es ist immer hilfreich, wenn jemand die Ideen aufschreibt, damit nichts von dem „Rohstoff“ für eure Aktionen verloren geht. Prinzipiell gilt für die methodische Gestaltung der Themenfindung das Gleiche wie für den Inhalt: Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Es gibt keine „Standardmethode“, mit der immer gute Ideen zustande kommen. Ihr müsst für eure Runde herausfinden, was euch inspiriert, dies ist dann die „richtige“ Methode für euch.

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: **Beratung und Entscheidung**

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. 8.

Projektmethode/Themenfindung

Die Themenfindung^[1]

Ganz am Anfang steht die Sammlung von Ideen oder Themen für euer Projekt – egal, ob für eine **Gruppenstunde**, für 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 alleine genug. Auch wenn sich manche Ideen am Anfang völlig verrückt anhören, kann daraus eine tolle Aktion für eure Runde werden.

Kreativität für tolle Ideen kommt selten „auf Knopfdruck“, besonders wenn ihr in der Runde im Gruppenraum zusammensitzt und vielleicht noch müde vom Tag seid. Oft reichen ein paar animierende **Methoden**, damit die Kreativität in Schwung kommt. Siehe dazu [Methodenvorschläge zur Themenfindung](#). Oft entwickeln sich bei der Themenfindung selbst schon Diskussionen, die zeigen, in welche Richtung euer Vorhaben gehen könnte. Nehmt euch genug Zeit dafür, ein gutes Projekt fällt meistens nicht vom Himmel! Manchmal kann auch alles ganz schnell gehen, wenn eine Idee aufkommt, mit der sich alle identifizieren können.

Ihr habt Ideen für zig Roverunden für die nächsten zehn Jahre? Prima, hebt die Ideen auf und holt sie wieder heraus, wenn gerade „Ideenflaute“ herrscht! Wenn ihr schon eine grobe Richtung habt, in der ihr etwas machen wollt („etwas mit Wasser“), sucht euch eine kurze Aktion, die damit zusammenhängt und euch zum Weiterspinnen anregt (eine Tretbootfahrt, Schwimmen im Baggersee ...)!

Es ist immer hilfreich, wenn jemand die Ideen aufschreibt, damit nichts von dem „Rohstoff“ für eure Aktionen verloren geht. Prinzipiell gilt für die methodische Gestaltung der Themenfindung das Gleiche wie für den Inhalt: Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Es gibt keine „Standardmethode“, mit der immer gute Ideen zustande kommen. Ihr müsst für eure Runde herausfinden, was euch inspiriert, dies ist dann die „richtige“ Methode für euch.

Weiter zum nächsten Schritt in der Projektmethode: **Beratung und Entscheidung**

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. 8.