

Steh auf für eine gerechte Welt!

MORGENRÖTE

Die Projekt- methode

Bausteine und Hin-
weise, damit Pro-
jekte und Aktionen
gelingen können



deutsche pfadfinderschaft sankt georg



Eine Arbeitshilfe der
DPSG im Erzbistum Köln

Die Projektmethode

Etwas erreichen, was keiner geglaubt hätte, Abenteuer erleben, das Leben selbst in die Hand nehmen und ganz nebenbei entwickelt sich jede/r Einzelne und die gesamte Gruppe – das alles kann es geben mit der Projektmethode!

Mit der vorliegenden Arbeitshilfe möchten wir euch als LeiterInnen unterstützen mit euren Gruppen öffentlichkeitswirksame Projekte, die die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen verbessern, zu planen und durchzuführen. Da liegt es nahe, auch die Projektmethode einmal vorzustellen.

Ein *Projekt* ist nach DIN 69901 ein Vorhaben, bei dem innerhalb einer definierten Zeitspanne ein definiertes Ziel erreicht werden soll und das sich dadurch auszeichnet, dass es im Wesentlichen ein einmaliges Vorhaben ist.¹

Die Projektmethode ist bei der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG) meist die Form, in der die Gruppen sich gemeinsam und intensiv mit einem Thema beschäftigen. Dabei spielt es keine Rolle, ob Wölflinge sich für einen neuen Zebrastrifen einsetzen, Rover eine Patenschaft über einen Spielplatz übernehmen oder LeiterInnen bei ihrem Woodbadgekurs (einwöchige Leiter-schulung) einen Snoezelraum in einem Kinderheim einrichten – und so steht es auch in der Satzung unseres Verbandes: „Das Projekt ist eine Handlungsform, in der sich Gruppen der DSG intensiv und planvoll mit einer Sache, einem Thema, einer Situation oder einem Problem auseinandersetzen.“ Ein Projekt wird von allen Gruppenmitgliedern getragen und lebt davon, dass gemeinsame Interessen gefunden, Regeln für das gemeinsame Handeln vereinbart und eingehalten werden. Durch das Tun und eine aufmerksame Reflexion unterstützt Projektarbeit die Entwick-

lung der Gruppe und der/des Einzelnen. Es geht darum, eigene Interessen und Bedürfnisse zu erkennen und eigenständiges Handeln in einem geschützten Rahmen einzuüben. Ein großer Teil des Prozesses liegt, wenn die Projektmethode in der Gruppenarbeit angewendet wird, in der Suche nach einem Thema, das alle Mitglieder interessiert und der Entscheidung für das, was letzten Endes gemacht werden soll. Darin liegt ein großes Entwicklungspotential für die Gruppe. Es ist demnach nicht damit getan, sich als LeiterIn im stillen Kämmerlein ein Projekt auszudenken, das vielleicht auch Teile der Gruppe interessieren könnte, sondern es geht gerade darum, die Themen der Kinder und Jugendlichen aufzugreifen und daran zu arbeiten.

Ein Projekt, das die Lebenswelt der Kinder in ihrem Sinne verändert, ist ein guter Aufhänger, um damit auf sich, den Verband und die Kampagne Morgenröte aufmerksam zu machen und eine große oder kleine Öffentlichkeit zu erreichen.

Ein Projekt kann man grob in drei (1–3) oder detaillierter in sechs (a–f) Phasen einteilen: 1. Der Weg zum Projekt/a. Ideen finden/b. Entscheidung treffen/2. Durchführung des Projekts/c. Planen/d. Handeln/3. Nach dem Projekt/e. Reflexion/f. Fest feiern

Allerdings ist es ein Irrglaube, dass ein Projekt nur dann ein gutes Projekt ist, wenn alle Phasen in der Reihenfolge intensiv abgearbeitet werden. Es gibt kein Schema F und die Methode muss immer dem Entwicklungsstand der Gruppe und dem Prozess angepasst werden. Wenn es hakt, kann es gut sein, auch schon zwischendurch zu reflektieren o.Ä.

In dieser Arbeitshilfe werden die einzelnen Projektphasen beschrieben und jeweils mit methodischen Tipps für unterschiedliche Altersgruppen unterfüttert.

Inhalt

Der Weg zum Projekt	3
▶ Ideenfindung	3
▶ Methoden der Ideenfindung	3
▶ Entscheidung treffen	4
▶ Methoden der Entscheidungsfindung	5
<i>Meinungsbilder</i>	7
Die Aktion	8
▶ Planung und Vorbereitung	8
▶ Durchführung	9
Der Weg aus dem Projekt	9
▶ Reflexion	9
▶ Reflexionsmethoden	10
<i>Zwischenreflexionen</i>	10
<i>Schlussreflexionen</i>	11
<i>Feedback</i>	12
▶ Fest feiern	13
▶ Präsentation	13
Projektbeispiele aus dem Gruppenalltag der DPSG Köln	14
Literaturtipps	14
Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG)	15

¹ [vgl. de.wikipedia.org/wiki/Projekt]

Impressum

Herausgeber: BDKJ-Diözesanverband Köln, Steinfelder Gasse 20–22, 50670 Köln • **Verfasser:** Jugendförderung St. Georg e.V., Rechtsträger der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg im Diözesanverband Köln, V.i.S.d.P.: Claudia Giersberg • **Redaktion:** Christiane Weber, christianeweber@dpsg-koeln.de • **Gesamtkoordination:** Wolfgang A. Noethen • **Layout:** Thomas Jakobi, www.partout.info • **Druck:** schöttler druck, Ratingen • **Erste Auflage:** November 2005
www.kampagne-morgenroete.de

Der Weg zum Projekt

Für das Gelingen eines Projektes ist die Entstehungsphase von großer Bedeutung. Hier gilt es, ein Thema zu finden, das den Bedürfnissen und Interessen der Gruppe entspricht. Das heißt aber auch, es ist nicht damit getan, sich ein Thema aus den Bausteinen der Themenhefte zur Kampagne Morgenröte auszusuchen und mit der Gruppe

durchzuführen, sondern die Gruppen müssen mit einbezogen werden in die Entscheidung für und die Ausgestaltung des Projektes. Durch die Beteiligung der Gruppe an der Ideenfindung und Entscheidung für ein Projekt vergewissert man sich nicht nur des Interesses der Personen an dem gewählten Thema, sondern es ist auch klar, dass das

gewählte Projekt einen direkten Bezug zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen hat. Denn niemand wird sich für ein Thema entscheiden, das ihn unberührt lässt. Aber man kann sich natürlich dennoch durch Arbeitshilfen wie diese inspirieren lassen und neue Impulse in die Gruppe einbringen.

Ideenfindung

Eine Projektidee fällt selten vom Himmel und auch ein Brainstorming, das an dieser Stelle immer gern genommen wird, bringt nicht immer die spritzigsten Ideen. Es gibt viele Methoden, um Ideen aus der Gruppe zu sammeln, aber häufig entstehen Projektideen auch durch Gespräche. Für den/die LeiterIn heißt das, die Ohren und Augen offen halten, Bedürfnisse und Interessen heraushören und diesen als Projektidee auf die Sprünge helfen. Deine Aufgabe als LeiterIn ist es, hier Impulse zu setzen und vielleicht Schwerpunkte zu setzen aber nicht der Gruppe deine Interessen als ihre zu verkaufen.

Methoden der Ideenfindung

Um Ideen zu spinnen braucht es eine anregende Atmosphäre, etwas anderes, Unbekanntes, Fremdes kann anregen, den Horizont erweitern und den Blick öffnen auf ganz neue Einfälle. Es ist wichtig, den Ideen Raum zur Entwicklung zu geben und nicht von vornherein Ideen als undurchführbar und blödsinnig abzutun.

Brainstorming

Bei einem Brainstorming werden alle Ideen gesammelt, die den Gruppenmitgliedern einfallen.

Dabei gibt es einige Regeln zu beachten:

- ▶ Jeder Vorschlag ist erlaubt, gleichgültig, wie unrealistisch er wirkt.
- ▶ Jeder neue Vorschlag kann Anregung für den nächsten sein und weitergesponnen werden.
- ▶ Vorschläge und Ideen sollen noch nicht bewertet oder kritisiert werden.
- ▶ Die Phase der Beratung und Entscheidung kommt erst später!
- ▶ Die Vorschläge werden gesammelt und visualisiert.

Ziel: Ideenentwicklung

Alter: kann man mit Gruppenkindern in jedem Alter machen

Gruppengröße: 3–15 Personen (Wenn es mehr sind, kann man kleinere Gruppen machen.)

Dauer: unterschiedlich, hängt von der Gruppe ab, aber habt Geduld!

Ort: ein anregender, neuer Ort

Material: Pappen, Eddings

Hilfreich ist es, die gedanklichen Muster und Strukturen aufzubrechen und zu neuen Assoziationen und Gedanken zu animieren. Hierfür kann man mit der Gruppe aufbrechen und zu Menschen gehen, die etwas besonders Interessantes gemacht oder erlebt haben (z.B. eine Weltreise unternommen haben oder die im Kloster leben ...) und sich ihre Geschichte anhören.



Ideen der Sinne

Die Gruppe hört sich verschiedene, möglichst vielfältige Musikstücke an und kann dazu ihre Ideen, Gedanken und Assoziationen aufschreiben. Dasselbe geht natürlich auch mit den anderen Sinnen – Ideen nach Düften, Geschmack oder Ertastetem.

Ziel: Ideenentwicklung
Alter: 8–16 Jahre
Gruppengröße: 20 Personen
Dauer: unterschiedlich, hängt von der Gruppe ab, aber habt Geduld!
Ort: Gruppenraum
Material: verschiedene Musikstücke und die Möglichkeit sie abzuspielen, oder aromatische Düfte, ein Krabbelsack mit stark unterschiedlichen Gegenständen darin, Stifte und Papier

Gruppengröße: bis zu 20 TeilnehmerInnen
Alter: 8–16 Jahre
Material: Pappen und Stifte
Ort: Gruppenraum

Kreativmarkt

Zu einem bestimmten Oberthema werden Schlagworte auf Plakate geschrieben. Nun laufen alle Gruppenmitglieder durch den Raum, jede/r liest die Plakate und schreibt ihre/seine Gedanken dazu. Es können auch die anderen Ideen und Gedanken aufgegriffen, weitergesponnen und kommentiert werden.

Das Feenspiel

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

Ziel: Ideenentwicklung
Alter: 12–16 Jahre
Gruppengröße: bis zu 20 TeilnehmerInnen
Ort: Gruppenraum oder draußen
Material: Karteikarten und Stifte für jede/n TeilnehmerIn, ruhige Musik, CD-Player

Entscheidung treffen

Im Laufe der Zeit kristallisieren sich einige Vorschläge für ein Projekt heraus und nun kommt die schwierige Phase, in der sich die Gruppe entscheiden muss, welcher Idee sie weiter nachgeht und welche sie vorerst zur Seite legt (Tipp: Hebt solche Ideen auf – für schlechte Zeiten!). Hier sollen alle Vorstellungen, Wünsche und Bedenken der Gruppenmitglieder mit einfließen und es soll eine Entscheidung getroffen werden, die allen Gruppenmitgliedern gerecht wird. Denn nur dann werden sich später alle mit dem Projekt identifizieren können und sich dafür einsetzen. Wenn nun die ganze Gruppe Feuer und Flamme für eine Idee ist, dann muss man diese Diskussion nicht aufblähen, aber häufig ist eine längere Beratung zur Entscheidungsfindung

wichtig. Als LeiterInnen solltet ihr darauf achten, dass in dieser Phase alle zu Wort kommen und ernst genommen werden. Hier hilft es, wenn ihr Regeln für den Umgang miteinander vereinbart und, je nach Entwicklungsstand der Gruppe, eine mehr oder weniger straffe Gesprächsführung übernehmt.

Ziel dieser Phase ist es, eine Entscheidung herbeizuführen. Für eine Idee werben und diskutieren sollte nicht zum Selbstzweck werden. Wenn sich nach dem Erwägen der Vor- und Nachteile noch keine Richtung abzeichnet, kann es sinnvoll sein, in kleinen Schritten vorzugehen und schon mal Tendenzen zu ermitteln. Gerade bei jüngeren Gruppen müssen die LeiterInnen sehr deutlich darauf hinweisen, wann es sich um eine Trendabstimmung handelt und

wann wirklich etwas entschieden wird. Bevor entschieden wird, sollte noch einmal, gerade bei einer jungen Gruppe, klar dargestellt werden, zwischen welchen Vorschlägen abgestimmt wird und mit welchen Konsequenzen, denn im Eifer des Gefechts passiert es leicht, dass man den Überblick verliert.

Für die Entscheidung gibt es zwei demokratische Möglichkeiten. Ihr könnt einfach abstimmen und das Projekt mit einer Mehrheitslösung beschließen. Der Nachteil daran ist, dass die Interessen der Minderheit auf der Strecke bleiben. Es gelingt nicht immer, hinterher alle ins Boot zu bekommen. Schwieriger zu erreichen ist die Konsenslösung, bei der sich alle einig sind und sich gemeinsam für eine Sache stark machen. Einen Konsens zu erreichen ist schwierig, zumal

die Tendenz besteht, alle Ideen unter einem Thema zusammenzufassen, um allen gerecht zu werden. So aufgebläht wird auch aus der schönsten Ursprungsidee die „eierlegende Wollmilchsau“, gegen die keiner etwas sagen kann, die aber auch niemanden mehr begeistert.

In dieser Phase steht nun nicht mehr allein die Überlegung im Vordergrund, was man gerne tun möchte, sondern auch, welche Idee sich realistisch betrachtet umsetzen lässt. Vor- und Nachteile werden ausgetauscht. Oftmals gleicht es einem Balanceakt –

das Projekt soll eine Herausforderung für die Gruppe sein, aber es soll auch zu meistern sein, denn ein gescheitertes Projekt sorgt für eine Menge Frust und Enttäuschung, was sich belastend auf das Gruppenklima auswirken kann.

Methoden der Entscheidungsfindung

Es gibt eine Fülle von Methoden zur Beratung und zur Entscheidungsfindung. Hier stellen wir euch einige Methoden für verschiedene Altersgruppen vor, die

zum Teil den Fokus auf die Erwägung von Vor- und Nachteilen einer Idee legen und zum anderen Teil bereits eine Tendenz darstellen.

Ihr könnt natürlich offen mit oder ohne Gesprächsleitung in der Gruppe diskutieren, ihr könnt aber auch eine der folgenden Methoden ausprobieren:

Kuhhandel/Marktschreieraktion

Im Gruppenraum verteilt versuchen die TeilnehmerInnen für ihre Ideen zu werben. Hierfür können Werbespots oder Plakate gestaltet werden. In einem Marktgetümmel kann gehandelt und andiskutiert werden oder es werden durch eine Dauerwerbesendung alle Vorschläge vor-

Ziel: Meinungsbildung für die Ideen
Alter: 8–18 Jahre
Dauer: 1,5 Stunden
Ort: großer Raum
Material: Bastelmaterial für Plakate, Verkleidungskiste für Werbespots, Videokamera für die Werbespots, Fernseher

gestellt. Für die Gestaltung der Werbebeiträge werden Kleingruppen nach Interesse gebildet.

Ziel: Diskussion und Beratung von nur noch wenigen Alternativen
Alter: 14–18 Jahre
Dauer: 15–20 min
Material: großformatiges Papier für Themenschilder
Ort: Gruppenraum

Rollentausch

Die zur Auswahl stehenden Themen werden in den Ecken des Raumes verteilt, die TeilnehmerInnen sortieren sich nach Interesse den Themen zu. Nach einer kurzen Diskussion werden die Positionen getauscht und die TeilnehmerInnen müssen nun Argumente für den Vorschlag der anderen und gegen den eigentlich gewünschten Vorschlag finden.

Kugellagerdiskussion

Bei dieser Methode muss jede/r mitdiskutieren. Die Gruppenmitglieder setzen sich in einen Innenkreis und einen Außenkreis, so dass jede/r ein direktes Gegenüber hat. Nun sollen alle gegenüberstehenden Paare 5–10 Minuten über die Themenvorschläge diskutieren. Nach dieser Zeit rutscht der Innenkreis im Uhrzeigersinn einen Stuhl weiter und

Ziel: Diskussion und Beratung
Alter: 14–18 Jahre
Gruppengröße: eine gerade Anzahl an Personen
Dauer: variiert je nach Gruppengröße und eingeräumter Diskussionszeit
Ort: Gruppenraum
Material: den TeilnehmerInnen entsprechende Anzahl an Stühlen

es wird wieder in Paaren diskutiert. Diesen Vorgang könnt ihr beliebig oft wiederholen.



Fesselballon

Im Gruppenraum steht ein Fesselballon zum Abflug bereit (gebaut aus umgedrehtem Tisch, Tüchern und Sandsäcken). Auf den Sandsäcken sind die Projektideen aus der letzten Gruppenstunde aufgeschrieben. Alle Gruppenkinder steigen in den Ballon und die Fahrt geht los. Doch irgendwann verliert der Ballon an Höhe –

es müssen Sandsäcke abgeworfen werden. Die Gruppe muss nun entscheiden, auf welche Idee und welchen Sandsack sie am ehesten verzichten kann, diese werden über Bord geworfen. Es wird im Laufe der Reise so lange Ballast abgeworfen, bis nur noch ein Sandsack und eine Idee übrig ist.

Ziel: spielerische Gestaltung der Entscheidungsfindung
Alter: 8–12 Jahre
Gruppengröße: 5–15 Personen
Dauer: ca. 30 min
Ort: großer Raum oder draußen
Material: Tisch, Tücher, Sandsäcke (echte oder gebastelte), Karten mit Projektideen

Ziel: Diskussion und Beratung
Alter: 14–18 Jahre
Gruppengröße: 10–20 Personen
Ort: Gruppenraum
Material: den TeilnehmerInnen entsprechende Anzahl an Stühlen

Ideen der Sinne

Die Gruppe hört sich verschiedene, möglichst vielfältige Musikstücke an und kann dazu ihre Ideen, Gedanken und Assoziationen aufschreiben. Dasselbe geht natürlich auch mit den anderen Sinnen – Ideen nach Düften, Geschmack oder Ertastetem.

Ziel: Beratung und Diskussion
Alter: 12–18 Jahre
Dauer: könnt ihr flexibel handhaben
Ort: je nach Gruppengröße großer Raum
Material: ohne

Aquarium

Ein oder zwei VertreterInnen der verschiedenen Themen sitzen mit einem/einer GesprächsleiterIn im Innenkreis und diskutieren die Themen. Die anderen sitzen im Außenkreis und hören zu. Wenn eine Person aus dem Außenkreis etwas sagen möchte, muss sie mit einer anderen Person, die im Innenkreis sitzt, den Platz tauschen. Die Personen im Außenkreis hören demnach nur zu.

Kleingruppen- diskussion oder Lawinengespräch

In manchen Gruppen fällt es leichter, in Kleingruppen zu diskutieren und nicht in der großen Gruppe sitzen zu bleiben, gerade auch, wenn es große Altersunterschiede zwischen den Gruppenmitgliedern gibt oder das Kräfteverhältnis nicht ausgeglichen ist.

Ihr könnt die Gruppe auch im Lawinengespräch erst in Zweiergrup-

pen aufteilen, in denen ca. 10 Minuten diskutiert wird. Nach dieser Zeit sucht sich jede Gruppe eine weitere und es wird zu viert diskutiert, anschließend zu acht etc. Dabei sollte der Versuch im Vordergrund stehen, einen Konsens zu finden.

Ziel: Beratung und Diskussion
Alter: besonders für Gruppen mit Altersunterschieden
Ort: großer Gruppenraum, wenn möglich auch mehrere Räume
Material: ohne



Meinungsbilder

Ziel: Abbildung von Meinungstrends zur Erleichterung der Entscheidungsfindung
Alter: 8–18 Jahre
Dauer: 10 Minuten
Ort: Gruppenraum
Material: große und kleine Gläser, am besten gefärbte Flüssigkeit oder Sand, Zettel mit den Themen

Halbleere Gläser

Für jedes Thema gibt es einen großen Glasbehälter, der anfänglich leer ist und jede/r TeilnehmerIn bekommt ein Glas mit Wasser oder Sand gefüllt. Nun kann jede/r entsprechend ihres/seines Interesses den Inhalt ihres/seines Glases auf die Themenbehälter aufteilen.

Wenn es hakt und die Beratung sich im Kreis dreht, kann es hilfreich sein, eine Pause zu machen, ein Spiel zu spielen, die Methode zu wechseln oder in Zweier- oder Dreiergruppen spazieren zu gehen. Es bedarf hier einiges an Fingerspitzengefühl der Gruppenleitung, damit alle Gruppenmitglieder zu ihrem Recht kommen.

Bevor nun endgültig die Entscheidung fällt, solltet ihr als LeiterInnen darauf achten, dass wirklich allen klar ist, dass es jetzt nicht mehr nur darum geht, eine Tendenz zu zeigen, sondern dass wirklich entschieden werden soll. Auch die Alternativen solltet ihr an dieser Stelle noch einmal deutlich machen.

In vielen Gruppen wird nach der Entscheidung das Projekt mit einem Vertrag besiegelt. Inhalt des Vertrages sind alle Punkte, die für das Gelingen wesentlich und der Gruppe wichtig sind. Durch

Ziel: Abbildung von Meinungstrends zur Erleichterung der Entscheidungsfindung
Alter: 8–18 Jahre
Dauer: 10 Minuten
Ort: großer Raum
Material: Plakate mit den Themen

Räumliches Standbild

Nähe und Distanz zu den verschiedenen Themen werden durch räumliche Distanz dargestellt. Je mehr sich jemand für ein Thema interessiert, desto näher stellt er/sie sich an das entsprechende Plakat.

die Unterschrift auf dem Vertrag bestätigt noch einmal jedes Mitglied, dass es hinter dem Thema steht und sich nach Kräften dafür einsetzen möchte. Außerdem wird durch den Vertrag deutlich, ob alle die gleiche Vorstellung von dem gewählten Projekt haben.

Wenn das Thema entschieden und der Vertrag unterzeichnet ist, gebührt es sich erst einmal zu feiern, denn ein großer Schritt im Rahmen des Projektes ist geschafft und es ist nicht der leichteste. Insgesamt kann diese Phase sehr emotionsgeladen sein, da nicht nur sachlich über Themen diskutiert wird, sondern auch zwischenmenschliche Konflikte eine große Rolle spielen. Eine Reflexion kann an dieser Stelle durchaus sinnvoll sein und viel Konfliktpotential vor der Durchführungsphase entschärfen.

Alter: 8–18 Jahre
Ort: Gruppenraum

Gesten und Geräusche

Die Kinder können durch Mimik, Gestik oder auch durch Geräusche deutlich machen, wie gut ihnen ein Vorschlag gefällt oder nicht.



Die Aktion

Planung und Vorbereitung

Die Planung des Projektes ist wichtig – aber Vorsicht, ein Projekt, das bis ins kleinste Detail geplant und durchorganisiert ist, raubt oft die Spontaneität und die Lebendigkeit der Aktion. Auf der anderen Seite führt eine schludrige Planung, bei der die wichtigsten Punkte übersehen wurden, bei der Durchführung zu Frust und Ärger.

Je nach Alter und Entwicklungsstand der Gruppe solltet ihr als LeiterInnen den Gruppenmitgliedern viel Raum zum selbstständigen Arbeiten lassen, denn nur so können sie sich in dem geschützten Rahmen ausprobieren und aus ihren Fehlern lernen. Andererseits benötigen die Gruppen je nach Entwicklungsstand auch Anleitung. Hier ist etwas Fingerspitzengefühl nötig. Hilfreich ist es, grundsätzlich nach jedem Schritt (z.B. jeder Trupp-/Gruppenstunde) eine kurze Zwischenbilanz zu ziehen. Auch wenn Projekte häufig eine kreative Eigendynamik entwickeln, sollen sie nicht chaotisch werden, denn dann droht die Gefahr, dass alles aus dem Ruder läuft und das Projekt letztlich nicht beendet wird. Sollte es zu Konflikten kommen, so sollten diese nicht auf die lange Bank geschoben werden, denn Meinungsverschiedenheiten verfestigen sich eher, als dass sie sich aussitzen lassen.

Die folgenden Punkte sind grundlegend für die Planung eines Projektes:

- ▶ **Zeitplan erstellen:** Hier geht es erst einmal um einen Gesamtüberblick: Wann soll das Projekt abgeschlossen sein? Gibt es Termine, die für die Durchführung wichtig sind? Welche Zeiträume können wirklich effektiv für das Projekt genutzt werden?
- ▶ **Finanzen:** Hier muss ein realistischer Blick auf die Finanzen geworfen werden. Wie viel Geld wird für die Durchführung und das Material benötigt? Welche Geldmittel stehen uns zur Verfügung und wo können wir noch die Kasse aufbessern?
- ▶ **Benennung einzelner Aufgaben:** In einem weiteren Schritt sollten in der Gruppe einzelne konkrete Aufgaben benannt werden. Diese Aufgaben müssen präzise beschrieben werden, damit allen klar ist, was damit gemeint ist. Wenn allen Gruppenmitgliedern klar ist, was zu tun ist, kann man im nächsten Schritt ein Orga-Raster erstellen, in dem alle Aufgaben mit den Verantwortlichen und dem Zeitpunkt, an dem die Aufgabe erledigt sein soll, aufgeschrieben werden.
- ▶ **Detailliertes „Orga-Raster“ erstellen und allen zugänglich machen:** Ein Orga-Raster kann über-

sichtlich als Tabelle erstellt werden, in der in chronologischer Reihenfolge die Aufgaben eingetragen werden. Hierbei ist es, gerade bei jüngeren Gruppen wichtig, dass für jede Person etwas dabei ist, was den Fähigkeiten und Kompetenzen entspricht. Wenn das nicht der Fall ist, kann es gut sein, dass sich die betroffene Person ausgeschlossen fühlt und sich immer weiter aus dem Projekt ausklinkt.

Anhand dieses Orga-Rasters kann in jeder Gruppenstunde geschaut werden, ob die Aufgaben erledigt wurden oder ob die Gruppe ihren Planungen hinterherhinkt. Das Raster hängt ihr am besten im Gruppenraum auf, damit alle sehen können, was gerade dran ist und sich erinnert fühlen.

Bei langfristig angelegten Projekten kann man die Planungs-, Vorbereitungs- und Durchführungsphase häufig nicht voneinander trennen. Da können bereits Teilbereiche erledigt werden und je nach Ergebnis steigt die Gruppe erneut in die Planungsphase ein. Lange Vorbereitungen können für eine Gruppe sehr ermüdend sein. Aufgabe der LeiterInnen ist es, Pausen mit einzuplanen, motivierende Spiele zwischendurch zu machen und den Blick der Gruppe immer wieder auf das angestrebte Ziel zu lenken.

Wann	Aufgabe	Wer	Benötigtes Material



Durchführung

Die Durchführung ist der eigentliche Höhepunkt des Projekts. Die Gruppe hat lange beraten und geplant und jetzt geht es endlich richtig los.

Die Dauer der Durchführungsphase hängt natürlich sehr stark von dem Projekt ab. Manche Projekte sind klar darauf ausgelegt, in zwei Gruppenstunden beendet zu sein, bei anderen

geht es um eine Sommerfahrt, die gut und gerne drei Wochen dauern kann.

Es ist wichtig, dass du als LeiterIn eine klare und für alle transparente Rolle bei der Durchführung des Projektes hast. Es muss jeder/m bewusst sein, was sie/er von dir erwarten kann, ob du die Person bist, die im Zweifelsfall die Gruppe mit ihrem Projekt und

allem was dazugehört auffängt oder ob du eher beobachtend, begleitend zur Verfügung stehst, Hilfe anbietest, wenn du gefragt wirst und Rückmeldungen gibst. Wie auch immer deine Rolle gestaltet sein mag, sie muss für die Gruppe und natürlich auch für dich klar sein.

Der Weg aus dem Projekt

Reflexion

Für den Abschluss und die Verarbeitung des Projektes, aber insbesondere auch für die Entwicklung der einzelnen Personen und der Gruppe als Gesamtheit, ist die Reflexion ein sehr wichtiger Schritt. Sie ist der Moment, in dem beleuchtet werden kann, was gut und was schlecht gelaufen ist, wer sich wie stark eingebracht und wer durch welches Verhalten hinderlich für das Projekt war. In der Reflexion gilt es, den Bogen in die Zukunft zu spannen, aus dem jetzigen Projekt zu lernen und Konsequenzen für das weitere Zusammensein in der Gruppe für das nächste Projekt zu ziehen. Das bezieht sich natürlich sowohl auf die Gruppe als Ganzes als auch auf jede einzelne Person.

Es gibt eine Fülle von Reflexionsmethoden, die unterschiedliche Aspekte beleuchten. Manche gehen mehr in die Tiefe, andere helfen den einzelnen Personen, sich über bestimmte Vorgänge bewusst zu werden. Hier stellen wir euch eine kleine Auswahl an Methoden vor, in den Literaturtipps auf Seite 14 könnt ihr nachschlagen, wenn ihr weitere Ideen benötigt.

Die Reflexion kann man grob vereinfacht in drei Schritte unterteilen:

1. Sehen:	Was ist mir aufgefallen? Was ist gewesen, was haben wir gemacht? Welche Aufgaben/Rollen hatte jede/r Einzelne dabei?
2. Urteilen	Wie bewerte ich das, was geschehen ist? Wie haben wir zusammen gearbeitet? Wie deute, interpretiere ich das, was dahinter steckt?
3. Handeln	Welche Konsequenzen ziehe ich daraus? Was möchte ich beim nächsten Mal anders machen?

Der Inhalt der Reflexion kann auf verschiedenen Ebenen liegen, dabei ist wichtig, dass den TeilnehmerInnen klar ist, um welche Ebene es gerade geht. Es bringt z. B. nichts, persönliche Probleme auf der Sachebene austragen zu wollen.

- ▶ Sachebene (der inhaltliche Bereich):
 - ▶ Wurden die Sachziele erreicht?
 - ▶ Wie sind wir zu den Ergebnissen gekommen?
 - ▶ Wie haben wir zusammen gearbeitet?

- ▶ Ichenebene (der persönliche Bereich):
 - ▶ Wie habe ich mich bei der Aktion gefühlt?
 - ▶ Welche Kompetenzen/Stärken von mir konnte ich einbringen, welche Stärken, Schwächen an mir habe ich entdeckt?
 - ▶ Was habe ich gelernt?
- ▶ Beziehungsebene (der interpersonelle Bereich):
 - ▶ Was ist auf der sozialen/emotionalen Ebene in der Gruppe passiert?
 - ▶ Wie haben die Mitglieder der Gruppe sich erlebt?
 - ▶ Wie war das Verhältnis der Gruppe anfangs und wie ist es jetzt?
 - ▶ Wer hat wann Leitung übernommen?

Die Ebenen entwickeln sich nicht immer gleichmäßig! Für eine intensive Reflexion ist es ratsam, nicht bloß eine Methode zu wählen, sondern verschiedene, die aufeinander aufbauen und die verschiedenen Ebenen abbilden.

Reflexionsmethoden

Reflektieren kann man immer, wenn es für nötig erachtet wird. Das kann der Fall sein, wenn Schwierigkeiten auftreten, die den Prozess ins Stocken bringen oder wenn es Probleme auf der Beziehungsebene gibt oder zu festgelegten Zeitpunkten, zum Jahresabschluss, am Ende einer jeden Arbeitseinheit oder eines Projektes.

Bei der Reflexion gilt es, verschiedene Regeln zu vereinbaren und zu beachten:

- ▶ Jede/r sollte über ihre/seine Eindrücke und Empfindungen sprechen und nicht über das, was andere erzählt haben. „Sprich für *dich* und nicht mit *man* oder *wir*.“
- ▶ Eine Reflexion ist keine Diskussion! Für Diskussion sollte später noch Platz sein. Aber erst einmal ist jede Äußerung wertvoll und aus der Perspektive der einzelnen Person richtig und wahr. Sie sollte deswegen nicht in Frage gestellt oder kommentiert werden.

Wird das Verhalten eines Gruppenmitglieds kritisiert, so sollte die Kritik erst einmal angehört werden und nicht direkt abgewehrt werden.

- ▶ Eine Reflexion muss offen und ehrlich sein, da sie sonst nur ein verzerrtes Bild der Wirklichkeit abbildet.
- ▶ Die Reflexion soll nicht genutzt werden, um Einzelne vor der Gruppe bloßzustellen!
- ▶ Es sollten nur die Personen reflektieren, die an der Aktion teilgenommen haben.

Zwischenreflexionen

Zwischenreflexionen werden in der Regel spontan durchgeführt, sie sind unaufwändig in der Vorbereitung und brauchen nicht viel Zeit.

Ziel: Stimmungsbild der einzelnen Gruppenmitglieder zu bestimmten Fragen einholen, Gedanken anregen.

Alter: 8–18 Jahre

Dauer: 5–10 Minuten

Ort: Gruppenraum

Material: rote, gelbe und grüne Karten in der Anzahl der Gruppenmitglieder, Fragen zum Projekt

Ampelreflexion

Jede/r erhält drei Kärtchen, je eines in den Farben rot, gelb und grün: Vorher hast du dir Behauptungen zum Gruppengeschehen überlegt (z. B.: „An der heutigen Diskussion habe ich mich gut beteiligen können.“ Oder: „Bei der Durchführung waren alle gleichermaßen beteiligt.“) Nachdem du die Behauptung gesagt hast, hebt jede/r eine Karte: für Zustimmung die grüne Karte, für Ablehnung die rote Karte, bei Unentschlossenheit die gelbe Karte. Anschließend sollte es Möglichkeit zu Nachfragen geben.

Blitzlicht

Zu einer Fragestellung zur persönlichen Befindlichkeit äußern sich alle Gruppenmitglieder (reihum) kurz und knapp, möglichst nur in einem Satz.

Variante 1: Wenn die TeilnehmerInnen Schwierigkeiten haben sich kurz zu fassen, verteilt man zu Beginn Streichhölzer und jede/r darf nur so lange reden, wie ihr/sein Streichholz brennt. Die Flamme wird in der Runde weitergegeben. Wenn ihr mehr Zeit einräumen möchtet, könnt ihr auch Wunderkerzen nehmen. Der Ablauf bleibt der gleiche.

Ziel: kurze Stellungnahme der TeilnehmerInnen zu bestimmter Fragestellung

Gruppengröße: 5–25 Personen

Dauer: nach Möglichkeit nicht lange – variiert mit der Länge der Wunderkerzen

Ort: Gruppenraum

Material: Streichhölzer oder Wunderkerzen

Variante 2: Wenn es lediglich darum geht, eine Stimmung abzubilden, kann die Gruppe mit geschlossenen Augen der Frage zuhören und dann können alle gleichzeitig, ohne von den anderen beeinflusst zu werden, die Bewertung mit den Fingern anzeigen. 0 = schlecht, 5 = super

Standbild

Du gibst im Raum zwei Orte/Pole an (z. B. zufrieden – unzufrieden). Zu den gestellten Fragen, stellt sich jede/r je nach dem eigenen Standpunkt dazwischen auf. Auch sollte es Möglichkeit zum Nachfragen geben, bzw. jede Person, die zu ihrer Position etwas sagen

Ziel: Stimmungsbild der einzelnen Gruppenmitglieder zu bestimmten Fragen einholen, Gedanken anregen.

Alter: 8–18 Jahre

Dauer: 5–10 Minuten

Material: ohne

Ort: Gruppenraum

möchte, sollte dazu die Gelegenheit bekommen.

Abchlussreflexionen

Die Abschlussreflexion steht am Ende des Projektes oder einer wichtigen Phase der Gruppe. Sie sollte gut vorbereitet werden, damit sie nicht zu einer langatmigen und anstrengenden Sitzung wird. Die Ergebnisse sollten unbedingt dokumentiert werden und für das nächste Projekt zur Verfügung stehen.

Ziel: Reflexion des Gruppenprozesses innerhalb des Projekterahmens
Alter: ab 16 Jahren
Gruppengröße: max. 20 Personen
Dauer: 1,5 Stunden
Ort: Gruppenraum
Material: ohne

Das Projektboot

In dem Bild eines Bootes soll jede Person aus der Gruppe beschreiben, welche Rolle sie innerhalb des Projektes innehatte (z.B. Kapitän, blinder Passagier, etc.) und die Einschätzung begründen.

Intensiver wird diese Reflexion, wenn nicht nur jede Person sich selbst positioniert, sondern versucht, die Gruppe abzubilden. Die unterschiedlichen Einschätzungen können für die einzelnen Personen sehr aufschlussreich sein.

Nachrichtenreporter

Zum Projektverlauf sollen Artikel verfasst werden. Dabei schreibt eine Person für die Tagesschau, eine für Sielmanns Tierfilm, eine für die Sportschau, eine für die Bravo, die nächste schreibt eine Büttenspreche für Karneval usw. Jede/r hat 15 Minuten Zeit, danach werden die verschiedenen Artikel vorgelesen.

Ziel: Betrachtung des Projektverlaufs aus unterschiedlichen Blickrichtungen
Alter: 16–20 Jahre
Gruppengröße: max. 20 Personen
Dauer: 45 Minuten
Ort: Gruppenraum
Material: Papier und Stifte

Wenn die Gruppe zu groß ist, können auch mehrere Leute an einem Artikel arbeiten.

Die Drei-Hüte-Reflexion

Diese Methode hilft dabei, die unterschiedlichen Ebenen der Reflexion voneinander zu trennen und allen deutlich zu machen, worum es gerade geht. Im Vorfeld werden drei Hüte aus Pappe gebastelt, ein schwarzer, ein roter und ein gelber. Der schwarze Hut steht für die Sachebene, der rote Hut für die Beziehungsebene und der gelbe Hut signalisiert, dass nun Konsequenzen für die Zukunft benannt werden sollen. Wer zu einem Thema etwas sagen will, setzt sich den entsprechenden Hut auf und macht dadurch deutlich, worum es ihm/ihr geht.

Ziel: Reflexion auf und Trennung der unterschiedlichen Ebenen
Alter: 14–20 Jahre
Gruppengröße: max. 20 Personen
Dauer: 1–1,5 Stunden
Ort: Gruppenraum
Material: drei Papphüte in verschiedenen Farben

zen für die Zukunft benannt werden sollen. Wer zu einem Thema etwas sagen will, setzt sich den entsprechenden Hut auf und macht dadurch deutlich, worum es ihm/ihr geht.

Toastreflexion

Zum Abschluss der Reflexion kann so auf nette Art und Weise noch eine Resterunde durchgeführt werden. Jedes Gruppenmitglied bekommt ein Glas Orangensaft oder Sekt. Nun kann jede/r einen Toast aussprechen, auf etwas, das ihr/ihm besonders gut gefallen hat.

Ziel: positiver Abschluss der Reflexion
Alter: ab 12 Jahren
Gruppengröße: max. 20 Personen
Dauer: variiert mit der Gruppengröße; ca. 10 Minuten
Ort: Gruppenraum
Material: Gläser und Getränke (je nach Alter solltet ihr auf Saft umsteigen!)

Feedback

Bei einem Feedback geht es darum, sich persönlich Rückmeldungen darüber zu geben, wie Verhaltensweisen von anderen wahrgenommen, erlebt und verstanden werden. Diese Rückmeldung ist die subjektive Sicht eines Gruppenmitglieds auf eine andere Person – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Durch Feedback kann der Aufbau von falsch interpretierten Wahrnehmungen verhindert und die Beziehungen der TeilnehmerInnen können untereinander geklärt werden. Der/die EmpfängerIn der Rückmeldung verändert seine/ihre Selbst- und Fremdwahrnehmung. Feedback kann innerhalb der Gruppe gegeben werden, ihr könnt aber auch den Raum für Zweiergespräche geben. Das hängt stark von der Gruppe ab.

Feedback geben und bekommen ist, wenn es ernst genommen wird, oft nicht einfach und beide Personen (GeberIn und EmpfängerIn), müssen sich darauf einlassen wollen und sich an bestimmte Regeln halten.

Ein Feedback soll sein:

- ▶ **Möglichst beschreibend, nicht wertend:** Gib deinem Gegenüber eine möglichst konkrete Beschreibung seines/ihrer speziellen Verhaltens und deiner Reaktionen darauf. Vermeide jede kritische Infragestellung seiner/ihrer Person und jede Interpretation – es sei denn, er/sie fordert dich ausdrück-

lich dazu auf, mit ihm/ihr zusammen nach den tieferen Ursachen seines/ihrer Verhaltens zu suchen.

- ▶ **Konkret:** Ein Feedback sollte sich auf eine bestimmte Situation oder ein Verhalten stützen und nicht die Person insgesamt bewerten. (z.B. nicht: Du bist doof, sondern: In der Situation konnte ich nichts mit dem anfangen, was du gesagt hast.)
- ▶ **Angemessen:** Die Bedürfnisse aller beteiligten Personen berücksichtigen!
- ▶ **Brauchbar:** Rückmeldung soll sich auf Verhaltensweisen beziehen, die verändert werden kann, daher:
- ▶ **Keine Änderungen fordern:** Du kannst der/m EmpfängerIn nur Informationen darüber liefern, was sein/ihr Verhalten bei dir auslöst. Ob er/sie aufgrund dieser Informationen etwas ändert, kann sie/er selbst entscheiden. Du kannst dir einen Menschen anders wünschen, aber niemanden zu einer Veränderung zwingen.
- ▶ **Rechtzeitig:** Rückmeldung soll sobald wie möglich gegeben werden. Je weiter in der Vergangenheit das Verhalten liegt, das du ansprichst, umso weniger kann die Person, auf die sich deine Rückmeldung bezieht, mit deinem Feedback anfangen. Sofortiges Feedback gibt die Möglichkeit, die angesprochene Situation besser in Erinnerung zu rufen und das Verhalten zu verifizieren.

- ▶ **Klar und genau formuliert:** Die Rückmeldung soll nachprüfbar sein.
- ▶ **Nicht zu viel auf einmal:** Es sollten nicht mehr Informationen gegeben werden, als der/die EmpfängerIn verarbeiten kann. Besser öfter, als das große Aufräumen und das ‚immer‘ und ‚nie‘. Wichtig ist es auch, positives Feedback zu geben. Finden in einer Gruppe nacheinander Zweiergespräche zum Feedback statt, muss man sich vor Augen halten, dass jedes Gruppenmitglied ein Feedback gibt. Wenn also jede/r nur einen Punkt benennt, können das schon 5 oder 10 Punkte sein, die zusammenkommen!
- ▶ **Neue Informationen geben:** Das Selbstverständliche braucht nicht schon wieder gesagt zu werden. Was das Verhalten des/der EmpfängerIn bewirkte, welche Empfindungen es weckte, ob es ihn/sie aktivierte, lähmte, verärgerte, freute, sind möglicherweise wichtige neue Gesichtspunkte für ihn/sie.

Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

Für die/den Feedback-Gebende/n:

- ▶ Prüfe, ob du durch Feedback dein Gegenüber aufbauen, fördern oder destruktiv kritisieren willst. Ein Feedback ist nicht dazu da, jemanden „niederzumachen“.
- ▶ Beziehe dich auf konkrete Einzelheiten, gib brauchbares, d.h. auf veränderbare Verhaltensweisen bezogenes Feedback.



- ▶ Gib deine Informationen auf eine Weise, die wirklich hilft; positive Rückmeldungen sind ein wesentlicher Bestandteil des Feedbacks.
- ▶ Gib Rückmeldungen sobald wie möglich, und vermeide Interpretationen oder moralische Bewertungen.
- ▶ Biete deine Informationen an, zwing sie nicht auf, dränge dich nicht auf; es ist günstig, wenn das Feedback erbeten ist.
- ▶ Beschreibe durch Feedback, wie die Verhaltensweisen auf dich – und nur

auf dich – wirken; gib zu, dass du möglicherweise irrst.

Für den/die Feedback-EmpfängerIn

- ▶ Höre aufmerksam zu; stelle klärende Fragen.
- ▶ Verteidige dich nicht, argumentiere nicht dagegen.
- ▶ Denke später in Ruhe darüber nach und entscheide dann, was du davon annehmen und berücksichtigen kannst und willst.

Für eine ehrliche und konstruktive Reflexion ist eine offene Atmosphäre wichtig, in der sich jede/r traut zu sagen, was ihr/ihm wichtig ist. Als LeiterInnen solltet ihr darauf achten, dass nicht ein Gruppenmitglied als „Buhmann“ abgestempelt wird. Durch gemeinsame Erlebnisse wächst eine Gruppe zusammen. Durch Kooperations- und Vertrauensspiele kann man diese Entwicklung gut unterstützen.

Fest feiern

Na, wie gefeiert wird, wisst ihr doch alle, oder? Es ist immer gut, wenn die Art der Feier zu dem Projekt passt. Vielleicht kann man auch die Präsentation des Projektes in das Fest inte-

grieren. Komischerweise wird aber gerade dieser schöne Teil des Projektes oft vergessen – daher kann es sinnvoll sein, ihn als erstes festzulegen. Zum Beispiel kann man sich vor-

nehmen, das Projekt bis zum Pfarrfest beendet zu haben, es dort zu präsentieren und dann abends gemeinsam zu grillen o. Ä.

Präsentation

Ob erst reflektiert, dann gefeiert, dann präsentiert wird oder ob ihr eine andere Reihenfolge wählt, ist eher unwichtig. Wichtig ist aber, dass eure Arbeit auch in der Öffentlichkeit bemerkt wird.

Das kann im kleinen Rahmen stattfinden: Plakate im Jugendheim informieren über euer Projekt; das kann beim Elternabend, beim Stammestag, beim Pfarrfest sein. Für viele Projekte lohnt

es sich tatsächlich, die lokale Presse zu informieren, denn alle in der Gemeinde sollten ab und zu mal merken, dass es euren Stamm (eure Ortsgruppe) noch gibt und was ihr so tut.



Projektbeispiele aus dem Gruppenalltag der DPSG Köln

Die Woodbadgeausbildung, die offizielle Ausbildung für PfadfinderleiterInnen, baut in der DPSG auf der Projektmethode auf. Eine Gruppe von 15–20 LeiterInnen kommt eine Woche lang zusammen und hat die Aufgabe, sich gemeinsam auf ein Projekt zu einigen und es durchzuführen. Anschließend und auch prozessbegleitend wird intensiv reflektiert. In diesem Rahmen haben schon viele öffentlichkeitswirksame Projekte stattgefunden: Ein „Snoezelraum“ in einem Kinderheim wurde eingerichtet, ein Selbstdarstellungsfilm wurde gedreht und im Verband verbreitet, ein Niedrigseilgarten wurde gebaut und vieles mehr.

Doch auch innerhalb der Gruppen werden immer wieder erfolgreich Projekte durchgeführt.

Viele Gruppen gestalten ihr Verbands- und Gemeindeleben projektorientiert. Da wird beispielsweise der Gruppenraum renoviert und mit selbstgebauten Möbeln gemütlich eingerichtet. Es wird ein Truppausflug oder eine Fahrt geplant. Die Kinder bereiten abwechselnd selbstständig die nächste Truppstunde vor. Im Pfarrgarten wird eine Feuerstelle eingerichtet und mit selbstgebauten Bänken versorgt. Ältere Trupps bauen vielleicht Kontakte zu Pfadfindern in anderen Ländern auf, organisieren eine internationale Begegnung und führen vor Ort wohltätige Projekte durch – bauen zum Beispiel einen Brunnen in einem indischen Dorf, einen Spielplatz in einem mongolischen Stadtviertel oder Ähnliches. Solche großen Projekte lassen sich wiederum schön in viele klei-

ne Projekte untergliedern: Um ausländische Projekte finanzieren zu können, wird z.B. Holzspielzeug selbst hergestellt und auf Flohmärkten und Bazaren verkauft. Oder ein Spendenmarathon wird durchgeführt: Eltern/Nachbarn/Freunde erklären sich bereit, für jedes Kilo Müll, das im Wald/im Park etc. von den Kindern gesammelt wird, (zum Beispiel zehn Cent) zu spenden. Außerdem soll ja das ganze Projekt gut dokumentiert werden – in einer Wandzeitung, auf einer Internetseite oder vielleicht sogar als Radio- oder Fernsehsendung (Hier helfen einem die Katholischen Bildungswerke mit personeller Anleitung und technischer Ausrüstung).

Bei allem gilt jedoch: Kleine Taten, die man durchführt sind besser als große, die man nur plant.

Literaturtipps

Gilsdorf, Rüdiger und Kistner, Günter: Kooperative Abenteuer-spiele 1 und 2; Seelze-Velber (2001):

Große Sammlung von erlebnispädagogischen Methoden und Spielen, gute Anleitung und in Kategorien unterteilt. Hier findet ihr auch eine große Zahl an Vertrauens- und Kooperationsspielen und Reflexionsmethoden.

Rabenstein, Reinhold; Reichel, René; Thanhoffer, Michael: Das Methodenset 1–5: Anfangen – Themen Bearbeiten – Gruppe erleben – Reflektieren – Konflikte; Münster (1985):

Das Methodenset enthält ein umfangreiches Repertoire insbesondere von Reflexions- und Auswertungsmethoden. Es

wendet sich in besonderem Maße an ReferentInnen in der Erwachsenenbildung. Zahlreiche Übungen lassen sich aber auch mit Jugendlichen durchführen.

Burg, Dani: Teamstärke lernen – Erlebnispädagogische Projekte; Luzern (2001):

Dani Burg stellt im Baukastensystem vor, wie mit einfachen Mitteln oder in aufwändigeren Konzepten mit Engagement viel versprechende Projekte für Jugendliche und junge Erwachsene realisiert werden können. Wichtig Tipps zur Leitung erleichtern die Umsetzung in die eigene Praxis.

Rover – Leitungshandbuch; Neuss (2002):

Das Rover – Leitungshandbuch ist eine Hilfestellung für die praktische Pfadfin-

derarbeit mit Rovern (16–21 Jahre). Neben den verbandlichen Themen geht es um die Lebenswelt der Jugendlichen.

Frey, Karl: Die Projektmethode; Stuttgart (2005),

Geschichte, Aufbau, Voraussetzungen usw – alles rund um die Projektmethode.

Drumherum und Mittendrin, Neuss (1997):

Ein Handbuch für GruppenleiterInnen mit Kindern im Wölflingsalter (8–12 Jahre). Auch in diesem Buch geht es u. a. um verbandsspezifische Inhalte, es werden aber auch allgemeine Tipps zur Gruppenleitung gegeben.

Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg

Diözesanverband Köln



Die Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG) ist mit über 100 000 Mitgliedern der größte katholische Jugendverband in Deutschland. Im Diözesanverband Köln umfasst die DPSG über 10 000 Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene.

Die Mitglieder der DPSG sind zwischen 8 und 20 Jahren alt. Kinder und Jugendliche durchleben in diesem Zeitraum entscheidende persönliche Entwicklungen. Eine besondere Bedeutung hat für sie hierbei die Gruppe der Gleichaltrigen. Die DPSG berücksichtigt dies durch die Unterteilung in vier Altersstufen.

Wölflinge (8–10 Jahre):

Spielerisch die Welt entdecken

Kinder zwischen 8 und 10 Jahren haben Lust, die Welt zu entdecken. Als Wölflinge haben sie in der DPSG die Möglichkeit, spielerisch sich selbst und ihre direkte Umwelt zu erkunden, hinter die Dinge zu schauen und sie zu begreifen.

Jungpfadfinder (11–13 Jahre):

Mut zum Ausprobieren

Den Kinderschuhen entwachsen, aber in die Schuhe von Jugendlichen und Erwachsenen passen sie noch nicht hin-

Pfadfinder (14–16 Jahre):

Wagnis und Aufbruch

Zwischen Zukunftslust und Zukunftsfrust stehen die Vierzehn- bis Sechzehnjährigen vor den Fragen: Wer bin ich? Wo will ich hin? Die Gruppe der Pfadfinder unterstützt und fordert jede/n Einzelne/n gleichzeitig heraus, nicht im Erreichten stecken zu bleiben und einen eigenen Weg zu finden.

Rover (17–20 Jahre):

Unterwegs

Die Roverrunde ist der Ort, an dem die Jugendlichen zusammen Antworten finden können und gleichzeitig Raum für Experimente da ist. Rover sind „unterwegs“, um sich über ihre eigenen Vorstellungen von Gesellschaft und Leben klar zu werden, um sich einzumischen und mitzumischen.

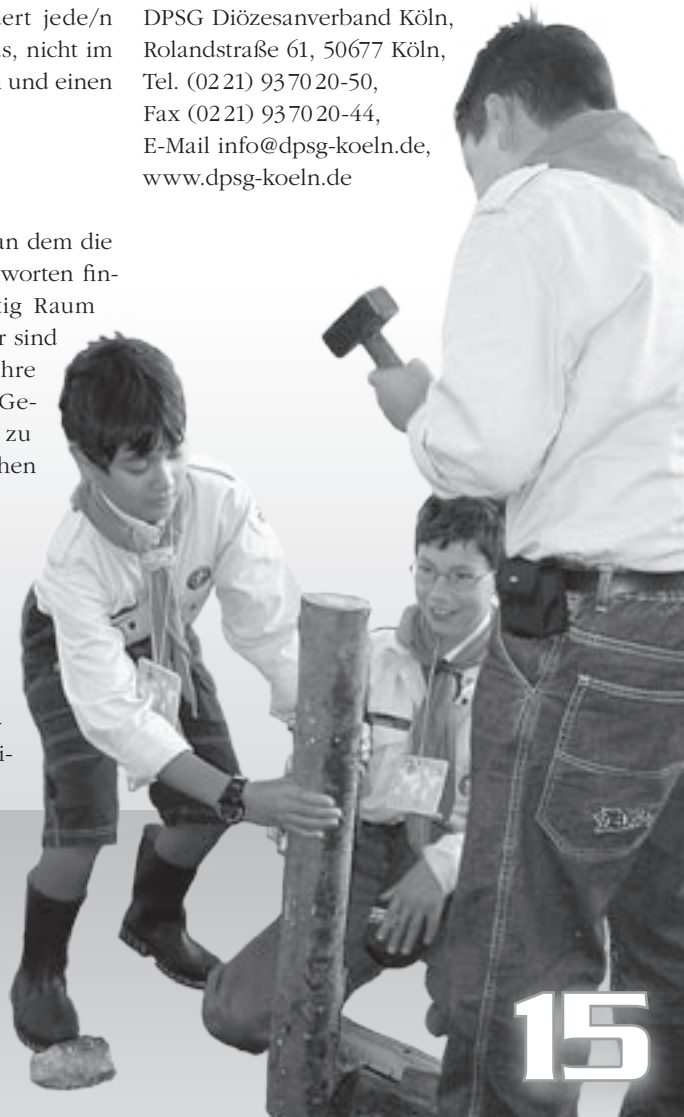
Erwachsene Leiter und Leiterinnen als Partner und Anwälte

Für sich selbst und andere einstehen zu können, muss erst einmal probiert werden. Erwachsene ehrenamtli-

che Leiterinnen und Leiter begleiten die Pfadfindergruppen als Partner/Partnerinnen und Anwälte/Anwältinnen ihrer Interessen und Anliegen.

Auf diese verantwortungsvolle Aufgabe werden junge Erwachsene in der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG) durch ein umfangreiches Ausbildungsangebot vorbereitet. Aus- und Fortbildungsveranstaltungen werden von der Bezirks- und Diözesanebene durchgeführt und reichen von einer Abendveranstaltung bis zu einwöchigen Seminaren. Themen sind hier zum Beispiel: Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen, pfadfinderische Erziehungsziele und Methodik, Aufsichtspflicht und Haftung, Erlebnispädagogik und Leiten im Team.

Weitere Informationen:
DPSG Diözesanverband Köln,
Rolandstraße 61, 50677 Köln,
Tel. (02 21) 93 70 20-50,
Fax (02 21) 93 70 20-44,
E-Mail info@dpsg-koeln.de,
www.dpsg-koeln.de



www.kampagne-MORGENROETE.de

Was ist Morgenröte?

Ein Stadtteil, eine Pfarrgemeinde, das ganze Wohnumfeld steckt voller Herausforderungen. Katholische Jugendgruppen haben im Rahmen der Kampagne Morgenröte die Möglichkeit, ein ganz konkretes Thema auf-

zugreifen, um gemeinsam ein Stückchen mehr Gerechtigkeit zu schaffen.

Das ist die Idee von Morgenröte: Im ganzen Erzbistum Köln analysieren Jugendverbände und andere Gruppen ihr Umfeld, ge-

hen auf die Suche nach Ungerechtigkeiten, mischen sich ein, starten Projekte und verändern die Welt.

Morgenröte – Steh auf für eine gerechte Welt!