

KURSKARTEN

NAME: _____



AKTIONEN

VORBEREITEN



Diese Karten sind dir beim Höck eine wertvolle Hilfe und sollen dich bei der Programmvorbereitung unterstützen.

DURCHFÜHREN



Der Inhalt dieser Karten ist für die Durchführung des Cevinachmittags oder Lagerprogrammblocks gedacht.

AUSWERTEN



Diese Karten helfen dir herauszufinden, was gut und was nicht so gut war, um darauf beim nächsten Mal zu reagieren.

DAS WICHTIGSTE IM ÜBERBLICK

1. Tatkundefilter



2. Fotoalbum der Region



3. Verhaltenskodex Nähe und Distanz Cevi CH



3. Kontakte der Gremien & Ressorts

ausbildung@cevi.ws

psa@cevi.ws

spin@cevi.ws

4. Kontakt Seki

Cevi Region Winterthur-Schaffhausen

Stadthausstrasse 103

8400 Winterthur

052 212 80 12

info@cevi.ws



EO-ROTATION

VORGEHEN | VORBEREITUNG

Die EO-Rotation ist eine beliebte Methode für ein Samstagnachmittagsprogramm. Sie ist eine Art Postenlauf. Jede Gruppe beginnt bei einem Posten. Dann rotieren alle im selben Zeitabstand, bis sie wieder an ihrem Startposten sind.

1. Vorbereitung

Vor dem Höck ist es wichtig, die Geschichte gut zu kennen. Besonders als Helfer:in wirst du Knall auf Fall mitten in eine Geschichte hineingeworfen.

2. Während dem Höck

- Die erste Idee für euren Helfendenposten ist nicht immer die Beste. Stelle verschiedene Möglichkeiten zusammen und wähle dann den besten Posten aus.
- Rollenspiel vorbereiten und trocken durchspielen.
- Materialliste zusammenstellen.

3. Zu Hause vorbereiten

- Plakat
- Material besorgen
- Notpäckli, Kluft und Höckblatt bereitlegen

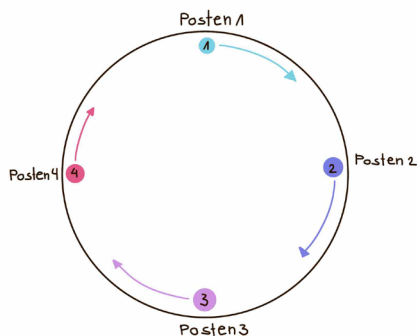
4. Am Helferposten

- Feuer
- Sitzgelegenheiten für die Kinder
- Ev. Zelt aufstellen
- Plakat aufhängen

5. Wenn die Kinder warten müssen

- Singen
- Hosensackspiele
- Geschichte repetieren/erzählen

Gruppe 1 ● Gruppe 2 ● Gruppe 3 ● Gruppe 4 ●





ERLEBNISORT-POSTEN

VORBEREITUNG & GESTALTUNG

An einem Erlebnisortposten verbringen die Kinder etwas mehr Zeit als an anderen Posten. Deshalb ist eine passende Gestaltung sehr wichtig.

- Ansprechend, einladend und wohnlich gestalten. (Zelt, Regendach, Feuerstelle, Plakat, ...).
- Standortwahl: möglichst wenig Ablenkung (Lärmquellen, Fussgänger, Nässe, herumliegende Gegenstände beachten)
- Der EO ist lebendig, interessant, lehr- und abwechslungsreich.
- Passende Verkleidungen und Requisiten zum Erlebnisort-Thema.
- Ablauf überlegen, was kommt zuerst und wieso?
- Plane folgendes ein: eigenes Können einsetzen, Beschäftigung mehrerer Kinder, Spielregeln erklären, Materialeinsatz, ...
- Der EO muss vor der Besammlung der Kinder aufgestellt und betriebsbereit sein.
- Vorgängig überlegen, wann/ wo du dich verkleidest, was geschieht mit deinen Kleidern?
- Falls nötig aufräumen (inkl. Reissnägel, Schnüre, Feuerstelle, usw.).





PLAKATE

Berliner Zelt (Blachenzelt)

Das bauchst du:
 * 8 Blachen * 11 Pflöcke * 12 Heringe * 4 Zeltschüre

So gehts:

Anwendung

- * Schlafzelle
- * 4-5 Personen

Hinweise

- * auch als 16er Berliner
- * wärmstes Blachenzelt
- * Geringer Windwiderstand
- * Baue die 2er Zeltstöcke etwas schräg ein

- Mache Plakate genügend gross, damit sie auch von Weitem lesbar sind.
- Jedes Plakat hat einen Titel.
- Schreibe leserlich, versuche Fehler zu vermeiden.
- Mache themenbezogene Plakate.
- Mache farbige, auffallende Plakate.
- Falls du das Plakat unbeaufsichtigt z.B. im Wald hängen lässt, dann schreibe folgendes drauf: „Cevi, Bitte hängen lassen! Datum“.
- Falls es ein Plakat ist, bei dem sich die Kinder für ein bestimmtes Angebot einschreiben können, so muss das Plakat genau so viele Linien haben, wie Kinder daran teilnehmen dürfen.



ROLLENSPIELE

AUTHENTISCH AUFFÜHREN UND WIRKEN

Checkliste für ein gutes Rollenspiel

- Laut und deutlich
- Zum Publikum spielen (Oberkörper/Fussspitzen Richtung Zuschauer)
- Kostüm passend zur Rolle und den Requisiten einbauen

Allgemeine Tipps für die Planung

- Welche Informationen müssen überbracht werden?
- Rollenspiel üben
- Sich in die Rolle hineinversetzen (Gefühle, Vergangenheit der Rolle)
- Spezielle Charaktereigenschaften einbauen (Achtung: Humpeln, Sprachfehler.. sollten übers Spiel hinweg konstant bleiben)

Selber in der Geschichte, Rolle, Action leben

- Die Geschichte, die Rolle, den Ablauf genau kennen und auswendig wissen
- Sich einfühlen, eindenken, «identifizieren» mit der Sache, der Person

Eigenes Talent einsetzen

- Nicht irgendeine Rolle / Aufgabe übernehmen, sondern das, was du kannst und Freude daran hast
- Den Gruppenleitenden der zu besuchenden Stufe eigenes Talent anbieten, ihnen einen Vorschlag machen, gemeinsam den Einsatz vorbereiten; sodass es allen Spass macht

Kinder miteinbeziehen

- Nicht mit den anderen Helfenden herumalbern
- Die Kinder verstehen, auf sie eingehen
- Welche Rolle spielen die Kinder?
- Erwartest du Antwort von den Kindern? Was machst du,..
 - wenn sie dir keine Antwort geben?
 - wenn sie dir eine andere Antwort geben als du erwartet hast?

Atmosphäre schaffen

- Gute «Kulisse» erstellen
 - Hintergrund, Zelt, Plakat, Musik, Geruch, Geräusch, Feuer
- Fätzige Geräte, Hilfsmittel, Waffen, Schilder, Abzeichen, Ketten etc.



BASTELN

TIPPS UND TRICKS

Vorbereitung

- Bastle möglichst einfache Dinge mit den Kindern.
- Zeige zu Beginn der Bastelsequenz ein fertiges Beispiel.
- Zeige Schritt für Schritt langsam vor und die Kinder machen nach.
- Überlege dir genau, wie es geht. Du sollst nicht nur gut vorzeigen können, sondern auch den Kindern helfen können, falls sie nicht weiterkommen.
- Unterstütze die Kinder beim Basteln, übernehme es aber nicht für sie. Achte darauf, dass sie ihre eigenen Ideen einbringen können.
- Für Kinder im Kindergarten und in der 1.-2. Klasse → Anleitungen mit Bildern.
- Plane das Aufräumen mit ein, gemeinsam mit den Kindern.

Werkzeug und Material

- Verzichte wenn möglich auf Heissleim oder Sekundenkleber, zumindest sollte dieser sicherlich nicht in die Hände der Kinder gelangen.
- Kindergarten- und Unterstufenkinder können (auch dünneren) Karton mit einer Schere nicht schneiden.
- Verzichte auf Farben wie Acryl-, oder Bauernmalfarben, die sich nicht mehr aus den Kleidern auswaschen lassen oder bestehe darauf, dass die Kinder ein Malhemd mitnehmen.

Bastelideen:





PROGRAMMPLANUNG

EINE AKTIVITÄT PLANEN

Möglicher Planungsablauf

1. Höcktermin finden

- Plant genügend Zeit ein
- Macht den Höck früh genug, damit ihr die Eltern rechtzeitig informieren könnt

2. Thema definieren

- Thema / Geschichte finden und definieren
- Geschichte mit rotem Faden (über mehrere Programme)
- Programmpläne als Unterstützung nutzen

3. Inhalt des Programms definieren

- Tatundefilter vom Cevi WS nutzen
- Kopf/Hand/Herz und Bewegung

4. Zeitplan

- Dauer bestimmen: grundsätzlich genug Zeit einplanen
- Zeit für freies Spiel einbauen

5. Aufgaben verteilen

- Rollen besetzen
- Material und Verantwortungen aufteilen

6. Vorbereitung

- Verkleidung/Material besorgen

7. Elternkontakt

- Alle wichtigen Infos teilen, wie Ort und Zeit vom Besammeln/ Schluss, Packliste
- Eine An- und Abmeldung der Kinder verlangen (besser planbar)

Beispiel Programmvorlage

Wann	Was	Wer	Mat





PROGRAMMINHALT

IDEEN UND HILFSMITTEL

Rituale / Bräuche

- Taufe
- Gruppenruf
- Begrüßung/Verabschiedung
- Urkunde
- Gruppenbuch
- Anfangs-/Schlussspiele
- freies Spiel

Themen

- Die drei ???
- Pipi Langstrumpf
- Bibi und Tina
- Zeitreise / Weltreise
- Rote Zora
- Asterix und Obelix
- Anna und Elsa (Frozen)
- Harry Potter
- Michel aus Lönneberga
- Percy Jackson
- Detektive / Agent

Erlebnisse/Action

- Taufe
- Seilbahn
- Nachtprogramm
- Essen kochen
- Erinnerungen an eigene Erlebnisse...

Wissen weiter geben

- Orientierung
- Knotenkunde
- Erste Hilfe
- Morsen
- Lied lernen...

Hilfsmittel

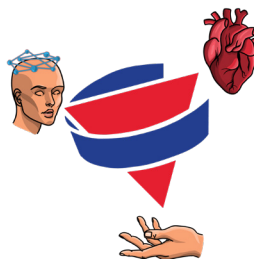
- TipY
- Technix
- Bautips
- Kurskarten
- Spick `n` Knick

Altersgerecht

- Spiele dem Alter der Kids anpassen
- Kurskarte Entwicklungspsychologie

Spiel/Sport & Bewegung

- Ballspiele
- Laufen/Wandern
- Velofahren
- Bewegungsspiele



Mehr Infos ->



Kopf

- Strategien
- Lernen
- Austausch
- Diskussion

Herz

- Singen
- Rituale
- Lagerfeuer
- Rollensp.

Hand

- Basteln
- spielerisch
- Bewegen
- Piotechnik



EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN

VORGEHEN | VORBEREITUNG

Eine Erzählung ist...

- eine One-Man-Show, vom Publikum kommt nur eine Reaktion
- eine Überlieferung eines vergangenen Ereignisses aus Sicht einer bestimmten Person

Einsatzmöglichkeiten

- Zusammenfassung der bisher erlebten Geschichte
- Einstieg in einen neuen Programmteil
- Verknüpfung zwischen der Geschichte und einem Programmteil
- Hintergrund und Motivation, um etwas Neues zu lernen
- Grosse, aufwändige oder lange Teile der Geschichte alleine ins Programm einbauen

Teil 1: Die Geschichte verstehen

- Geschichte lesen und verstehen, wie wenn du sie selbst erlebt hättest
- Vorgeschichte kennen
 - Hintergrundwissen, um sich in den/die Erzähler:in zu versetzen
 - Beziehungen der Personen untereinander kennen
- Grobe Zusammenfassung (1 Stichwort pro Abschnitt)
- Kernaussagen - Was sollen die Zuhörenden mitnehmen? Was ist dir wichtig?

Teil 2: Die eigene Geschichte schreiben

- Aus Sicht welcher Person (aus der Geschichte) willst du erzählen?
- Geschichte aus Sicht dieser Person in eigenen Worten aufschreiben
 - Was hat diese Person selbst erlebt? Was hat sie nur gehört?
- Aufbau einer spannenden Erzählung
 - Beginn: Gewinne die Aufmerksamkeit der Zuhörenden
 - Spannung steigern: Stelle deine Beziehung zur Geschichte vor
 - Was hast du erlebt, dass du hier bist?
 - Höhepunkt: Kernaussage mit Erlebnis, Gefühl, Eindrücken beschreiben
 - Abschluss: kurz, knackig, mit Lust auf mehr; direkt zum nächsten Programmteil überleiten
- Mit kleinen Details (Ereignissen, Gefühlen, Gedanken, Problemen, ...) wird deine Geschichte lebendig.





EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN

TIPPS UND TRICKS

Verkleidung

- Von Kopf bis Fuss zur Rolle passende (und viele) Accessoires

Atmosphäre schaffen

- Ort bewusst wählen und gestalten (Zelt, Feuer, Arena, ...)
- Alle Zuhörenden können dich gut sehen und hören

Körpersprache ist die wichtigste Sprache

- Körperhaltung, -bewegungen und Gesichtsausdruck der Rolle anpassen

Sprache und Inhalt

- Sprache und Inhalt altersgerecht, laut, klar und deutlich, aber immer der Rolle angepasst
- Direkte Rede: erzähle, wie wenn du es selbst erlebt hättest
- Lass die Phantasie der Zuhörenden für dich arbeiten: anschauliche Beispiele, Bilder und Vergleiche mit den Zuhörenden bekannten Situationen
- Wie geht es dir in der Situation: sprich Gefühle wie Freude, Ängste, Zweifel oder Gedanken aus

Bezug zum Publikum

- Mit deinem Blickkontakt schaffst du Aufmerksamkeit
- Beziehe dein Publikum ein mit Fragen, Aufforderungen zum Handeln, ...

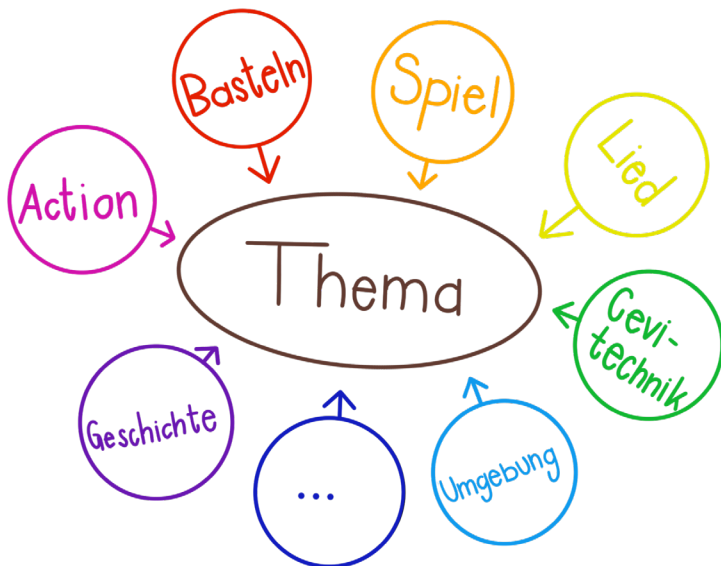
Locker und flüssig erzählen

- Übung macht den Meister: Sprich mit deinem Teddybär, bis du dich auch ohne Notizen sicher fühlst.
- Es gibt keine Fehler: Deine Zuhörer haben keine Ahnung, was genau du ihnen erzählen willst.
- Ein Bild sagt mehr als tausend Worte: Stelle dir die „erlebte“ Situation mit möglichst viel Phantasie vor; was spürst, siehst, hörst, riechst, fühlst, denkst du?
- In der Stille liegt die Kraft: Trau dich, auch mal nichts zu sagen oder eine lange Pause zu machen oder plane sogar Pausen ein. In dieser Zeit kannst du überlegen, was du als Nächstes sagen willst und die Zuhörenden können das Erlebte verarbeiten.



THEMENPROGRAMM

Im Zentrum des Themenprogramms steht ein Thema, das die Teilnehmenden interessiert. Es wird von verschiedenen Seiten beleuchtet, bearbeitet, konkret erlebt und auf das Leben der Teilnehmenden ausgerichtet.



Für wen ist das Themenprogramm geeignet?

Wenn sich deine Teilnehmenden nicht mehr in die Geschichten hinein versetzen, sondern sie eher interessiert, was die Geschichte mit ihrer eigenen Lebenswelt zu tun hat, solltest du mehr Themenprogramme planen. Es sollen Themen sein, welche für sie aktuell sind, Lebensthemen wie Vertrauen, Freundschaft, Glauben, Trauer, Mut, Wünsche usw.

Planung

1. Thema bestimmen
2. Elemente sammeln
 - z.B. Bereiche der Grafik oben, Kopf, Herz und Hand ansprechen
3. Programm zusammenstellen
 - Höhepunkt einplanen
 - 3-teiliger Aufbau
 - Spassfaktor



PLANUNG ÜBERPRÜFEN

CHECKLISTEN UND DOKUMENTATION

3L: LERNEN, LACHEN, LEISTEN

- Was lernt der/die TN bei der Aktivität?
- Was wird physisch/psychisch geleistet?
- Welche Elemente sind fürs Lachen da?

CEVI-DREIECK: KÖRPER, SEELE, GEIST / HAND, HERZ, KOPF

- Sind alle drei Bereiche im Programm vorhanden?
- Sind die Bereiche über mehrere Aktivitäten ausgewogen?

VIELSEITIGKEIT

- Sind die Aktivitäten vielseitig?
- Beispiel Bewegungsformen:
 - Laufen, Springen, Sprinten
 - Balancieren
 - Rollen, Drehen
 - Klettern, Stützen
 - Schaukeln, Schwingen
 - Rhythmisieren, Tanzen
 - Werfen, Fangen
 - Kämpfen, Raufen
 - Rutschen, Gleiten
 - Orientieren
 - Reaktionsspiele
 - Spiele mit ungewohntem Material (z.B. Fussball mit Luftballon)

DOKUMENTATION

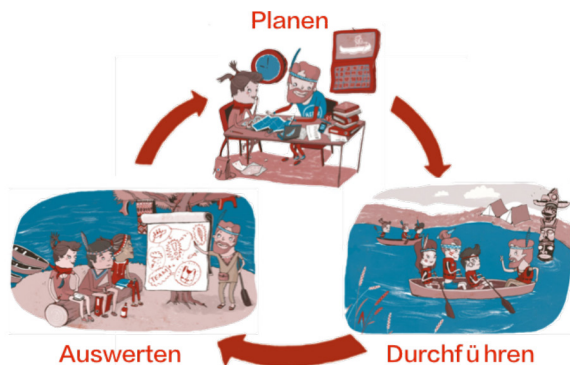
- Dokumentieren ist ein Balanceakt. Es gilt: „So wenig wie möglich, so viel wie nötig“.
- Solltest du unerwartet die Aktivität nicht selbst durchführen können, muss jemand anderes in der Lage sein, anhand deiner Dokumente die Aktivität sinngemäss durchzuführen.



PROGRAMMAUSWERTUNG

ZIELE & FRAGEN

Neben dem Planen und dem Durchführen gehört auch das Auswerten zu jeder Aktivität (Lager, Programm, Anlass, ...) dazu!



Eine Auswertung hat zwei primäre Ziele:

- Noch besser werden.
- Noch sicherer werden.

Bei der Auswertung können folgende Fragen helfen:

- Was ist uns gut gelungen? Was hat funktioniert? Weshalb?
- Was hat nicht funktioniert? Weshalb?
- Welche unserer Erwartungen wurden erfüllt? Welche nicht?
- Welche allgemeinen Aspekte wollen wir beibehalten?
- Was würden wir das nächste Mal wieder so machen?
- Was würden wir das nächste Mal sicher anders machen?
- Was haben wir als Leitungsteam und individuell gelernt?
- Welche drei Punkte wollen wir uns für die nächste Aktivität für das nächste Lager vornehmen?

Gab es während der Aktivität einen Vorfall, bei dem zwar nichts Schlimmes passiert ist, der aber in einer anderen Situation hätte gefährlich werden können? Diese Vorfälle sollen unbedingt in der Auswertung aufgegriffen und anhand der folgenden Punkte analysiert werden:

- Warum ist es zu dieser kritischen Situation gekommen?
- Wie hätte diese Situation verhindert werden können?
- Welche Massnahmen müssen beim nächsten Mal getroffen werden, um eine ähnliche Situation zu vermeiden?



LA & LS

ÜBERSICHT

Genauere Infos findest du in: _____

Lagersport (LS)

LS umfasst verschiedene Sportarten, Spiel- und Bewegungsformen sowie Formen des Unterwegs sein. Im Zentrum stehen die Freude an Bewegung und das Gruppenerlebnis. Die Aktivitäten finden typischerweise draussen statt.

Aktivitäten welche als LS angerechnet werden können:

Unterwegssein

- Wanderungen
- Touren mit Velo, Bike, Inliners

Sport

- Ballspiele
- Trendsportarten
- Tanzen, OL, Schwimmen (nur mit entsprechender Ausbildung) usw.

Spiel

- Spiel oder Sportturniere
- Geländegames

Lageraktivität (LA)

LA ermöglicht das Erwerben von Fachwissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Sie haben einen Ausbildungscharakter und setzen die aktive Beteiligung aller TNs voraus.

LA Themen:

- Outdoor Techniken
Wanderplanung, Kartenlesen, Orientieren...
- Sicherheit
Sicherheit bei Aktivitäten, 1. Hilfe...
- Natur und Umwelt
Tier- und Pflanzenwelt, Umweltschutz, Wetter und Sternkunde...
- Pioniertechnik
Biwakbau, Iglubau, Material- und Ausrüstungskunde, Seil- und Knotenkunde
- Lagerplatz/ Lagerhaus/ Umgebung
Einrichten von Lagerplatz, Lagerhaus/Umgebung, Abbau
- Prävention und Integration
Aktivitäten, welche der Prävention und Integration dienen und Kompetenzen der Teilnehmenden in diesem Bereich fördern





GRUPPENKULT

Gruppenkultur ist etwas, was die Gruppe zusammenhält. Deine Aufgabe als Leiter:in ist es, diesen Zusammenhalt in positiver Art und Weise zu fördern und zu stärken.

Ideen zur Förderung des Gruppengeists

Gruppenerlebnisse

- Aussergewöhnliche Programme, Gruppenaufgaben

Gruppen- / oder Stufenplatz

- Persönlichen Ort im Wald einrichten z.B. Hütte bauen

Cevinamen / Gruppennamen

- Schafft gemeinsame Identität, Cevinamen verwenden

Gruppenurkunde

- Gruppenurkunde, die alle unterschreiben, Feier machen

Gruppenbuch

- Vorstellung jedes Einzelnen, Sammlung Erlebnisse

Abzeichen, Fahne, T-Shirt

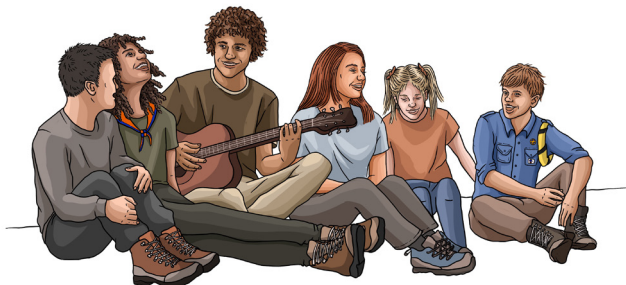
- Gruppenlogo kreieren und dies irgendwo anbringen

Gruppenlied, Ruf

- Gruppensong erfinden, Gruppenruf als Begrüssung

Vom Gruppenkultur zum Gruppendruck

Du musst abschätzen, wie weit du mit dem Gruppenkultur gehen kannst. Übertriebener Gruppenkultur kann zu Gruppendruck werden. Achte darauf, dass alle deiner Gruppe beim Gruppenkultur teilhaben können und möchten. Lasse den Kindern aber auch Freiraum und führe Programme durch, die vom Gruppenkultur abweichen, um die Gruppendynamik aufzulockern.





MEINE AUFGABEN ALS LEITER:IN

DAS WICHTIGSTE

Stufenleiter:in/ StuLei

- Sie/Er hält die Fäden des Programms in den Händen und ist für die Organisation des Nachmittags verantwortlich.
- Sie/Er unterstützt und begleitet die Gruppenleiter:innen
- Sie hat kontakt zur Abteilungsleitung, macht die Grobjahresplanung und hat in Stufenweekends die Hauptverantwortung.

Gruppenleiter:in/ GL

- Du pflegst die Beziehung zu den Teilnehmenden.
- Du übernimmst zunehmend die Verantwortung für deine Teilnehmenden und wirst darin von deiner/ deinem StuLei begleitet.
- Du planst das Programm und bist für die Info verantwortlich.
- Du übernimmst bei Abteilungsanlässen Aufgaben und leitest Stufenweekends mit.

Hilfsleiter:in/ HL

- Unterstützung anderer Stufen bei Programmen/NAs
- Sammeln von ersten Eindrücken und Erfahrungen im Leitenden Dasein
- Du lernst mit Verantwortung umzugehen, bist aber niemals alleine damit
- Eventuell, gestaltest du Programme bei der Fröschlicevi mit

Teilnehmer:in/ TN

- Sie sollen die Geschichten hautnah miterleben.
- Sie sollen sich wohl fühlen und Akzeptanz erleben können.
- Sie sollen sich betätigen und bestätigen können.
- Sie sollen positive Gruppenerlebnisse haben und Grenzen erfahren können.



MEIN VERHALTEN ALS LEITER:IN

FRAGEN ZUR AUSWERTUNG

Fragen, die du dir nach dem Cevi-Programm stellen und anschliessend auch mit deinen Mitleitenden austauschen kannst.

Allgemein

- Woran hattest du Freude, was ist dir besonders gut gelungen?

Führungsverhalten

- Wurde ich als Leiter:in wahrgenommen?
- Wie konntest du deine Kinder motivieren?
- Hast du deinen Kindern etwas zugetraut und sie unterstützt?
- Wie haben die Kinder auf dein Verhalten reagiert? Was hat funktioniert und warum?
- Wie hast du die Aufmerksamkeit der Kinder erlangt?

Regeln / Grenzen

- Habe ich etwas von meinen Kindern verlangt, das ich selber nie gemacht hätte?
- Waren die gesetzten Regeln klar und begründet?
- Folgte einem Regelbruch die angekündigte Konsequenz?
- Wurden die Grenzen der Kinder und Leitenden akzeptiert?

Autorität

- War ich ein gutes Vorbild für die Kinder?
- Hat meine Autorität gelitten? (glaubwürdig, ehrlich, fair)
- Hast du deine Versprechen gehalten?

Bedürfnisse

- Was hast du über die Bedürfnisse der Kinder gelernt?
- Hast du jedem Kind Aufmerksamkeit geschenkt?
- Sind deine eigenen Bedürfnisse auch zum Zug gekommen?

Verantwortung

- Hast du Verantwortung übernommen für:
 - Programm
 - Kinder/Mitleitende/Gruppe
 - Umwelt



ENTWICKLUNGSPSYCHOLOGIE

GRUNDLAGEN

Entwicklung

Biologische Entwicklung (Wachstum, Geschlechtsreife usw.) und geistige Entwicklung.

Die Entwicklung wird massgeblich durch 3 Faktoren beeinflusst:

- Anlage (Gene, die jeder Mensch in sich trägt)
- Umwelt (Elternhaus, Schule, Cevi, usw.)
- Selbststeuerung (eigene Gedanken und Kräfte)

Eine Entwicklung lässt sich in verschiedene Stufen unterteilen, welche aufeinander aufbauen.

Entwicklungsstufen

Alter	Phase	Cevi	Merkwörter
5-7 Jahre	Spielalter	Fröschli	Spielen, selber ausprobieren
7-10 Jahre	Schulalter	Teilnehmende	Bewegungsdrang, Gerechtigkeitssinn, sich messen
10-12 Jahre	Vorpubertät	Teilnehmende	Freunde, Gerechtig- keitssinn, Action, Körperentwicklung
12-15 Jahre	Pubertät	Helfende, Gruppenleitende	Körperentwicklung, Orientierung an Peers, Suche nach Identität, Auflehnung, Interesse am anderen Geschlecht
15+ Jahre	Adoleszenz	Gruppenleitende, Stufenleitende	Interesse für Aussen- welt, Verantwortungs- bewusstsein, Ablösung



GRUPPENDYNAMIK

Leiten bedeutet, Konflikte wahrzunehmen, Ziele/Kulte und Gemeinsames für die Gruppe zu schaffen oder zu versuchen, allen (auch Kindern mit schwierigem Verhalten) die gleiche Aufmerksamkeit und Respekt entgegenzubringen.

Gruppendynamik

Bezeichnet das Zusammenwirken und die Beziehungen von Mitgliedern einer Gruppe.

Es beinhaltet:

- Rollenverhalten und Entstehung sozialer Hierarchien
- die Entwicklung einer Gruppenstruktur
- die Herausbildung von Leit- oder Führungsverhalten
- die Herausbildung von Gruppenstandards (Do's and Don'ts)
- die Herausbildung von Verhaltensnormen



Rollen

Gruppen entwickeln im Laufe der Zeit eine Beziehungsstruktur. Die Teilnehmenden bekommen ihren Platz und übernehmen die dazugehörige Rolle. Rollen-/Gruppenkonflikte können durch widersprüchliche Erwartungen an eine Person und ihre Rolle entstehen.

Schwieriges Verhalten

Kinder suchen Liebe, Geborgenheit, Sicherheit, Akzeptanz in der Gruppe und von dir als Leiter:in. Fehlen diese Faktoren über längere Zeit, reagiert jedes Kind im Rahmen seiner Persönlichkeit. Es beginnt, positiv oder negativ aufzufallen, baut Macht auf oder übt Rache aus.

- Zeig dem Kind, dass du es ernst nimmst und gern hast (aber vielleicht mit seinem Verhalten oder Handeln nicht einverstanden bist). Hierbei sollte es immer nur um das Handeln/Verhalten und nicht um die Person gehen.



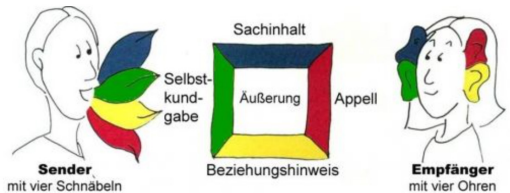
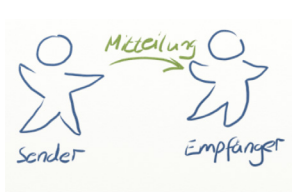
FEEDBACK GEBEN

Alles ist Kommunikation, sei es mit Worten, Mimik, Gestik, Körperhaltung oder Handlung. Ca. 70% unserer Kommunikation geschieht nicht über das gesprochene Wort sondern über die Gestik, Mimik und Körperhaltung.

Kommunikation ist...

- wenn ein Sender eine Mitteilung an einen Empfänger übermittelt und der Empfänger die Mitteilung entschlüsselt.
- Achtung: Mitteilungen können auf einer anderen „Ebene“ empfangen werden, als dass sie gesendet wurden.

Vier Ebenen der Kommunikation n. Schultz v. Thun



Ein Feedback...

- stellt dem Empfänger Information über die eigene Wahrnehmung und Gefühle zur Verfügung und ist wertneutral.
- soll wertschätzend formuliert werden, sodass es angenommen werden kann.
- soll mit Ich-Botschaften formuliert werden.

Eigenes Beispiel:

Dreiteiliges Feedback geben

Positive Grundhaltung

1. Beschreibe deine Beobachtung der Tätigkeit interpretationsfrei. D.h. nur das, was du wirklich gesehen hast. Das, was du denkst, wieso er/ sie es machte, gehört nicht dazu.
 - Was hast du beobachtet? Du legst offen, worauf du achtest
2. Was löst die Beobachtung bei dir aus? (Ich-Botschaft verwenden)
3. Evtl. hast du einen Wunsch, was geändert werden kann.



PSYCHISCHE GESUNDHEIT

Generell

«Psychische Gesundheit ist die Basis der Gesundheit. Sie sorgt dafür, dass Menschen sich wohl fühlen, sich entwickeln und am sozialen Leben teilnehmen können» (BAG). *Allgemeine Webseite zur Psychischen Gesundheit und Gesundheitsförderung: www.wie-gehts-dir.ch für Selbstchecks, Tipps für den Alltag und Materialien.*

Im Cevi

Aktivitäten im Cevi stärken die mentale Gesundheit, weil sie das Selbstvertrauen und die Selbstwahrnehmung fördern, zu Bewegung animieren und soziale Kontakte ermöglichen. Wir erleben aber auch immer wieder einmal herausfordernde Situationen. Insbesondere in Lagern können viele mögliche Stress-Faktoren zusammenkommen (Schlafmangel, wenig Privatsphäre, fehlende Rückzugsmöglichkeiten usw.). Jugendliche sind besonders anfällig für psychische Probleme, da sie mit einer Vielzahl an Veränderungen auf körperlicher, sozialer und emotionaler Ebene konfrontiert sind.

Achtsamkeit für sich selbst und gegenseitige Rücksichtnahme versuchen wir täglich zu leben. Falls dies einmal nicht ausreicht und persönliche Vertrauenspersonen oder die Unterstützung im Team nicht weiterhelfen, stehen euch auch folgende Anlaufstellen zur Verfügung.

SPIN-Ressort der Region: offenes Ohr, erfahrene Cevianer:innen, Regionalleitung, erreichbar per Mail via spin@cevi.ws oder via Cevi-Seki:
- <https://www.cevi.ws/themen/praevention-und-gesundheitsfoerderung>
- 052 212 80 12



Pro Juventute, Beratung für Bezugspersonen von Jugendlichen

(z. Bsp. Leitende):

- <https://www.projuventute.ch/de/beratung>
- 058 261 61 61



Pro Juventute, für Kinder und Jugendliche:

- www.147.ch
- 147



Pro Mente Sana, Rat & Hilfe für Erwachsene:

- <https://promentesana.ch/>
- 0848 800 858





SPORTLICHE VIELFALT

BEISPIELE

Bewegungsgrundformen sind verschiedene Arten der Bewegung. Du kannst eine oder auch mehrere in ein Spiel oder Programm einbauen. So gestaltest du es abwechslungsreicher.

Genau so kannst du auch die Spielgrundformen nutzen.

Bewegungsgrundformen

- Laufen, Springen
- Balancieren
- Rollen, Drehen
- Klettern, Stützen
- Schaukeln, Schwingen
- Rhythmisieren, Tanzen
- Werfen, Fangen
- Ringen Raufen
- Rutschen, Gleiten
- Weitere Formen...

Spielgrundformen

- Freie Spiele
- Reaktionsspiele
- Staffetenspiele
- Fang- und Versteckspiele
- Kampfspiele
- Wurfspiele
- Passspiele
- Torschussspiele
- Rückenschlagspiele
- Weitere Formen...

Beidseitigkeit:

Vorwärts – rückwärts

Links – rechts

Oben – unten

Augen offen – Augen zu

Spielen:

Nebeneinander

Miteinander

Gegeneinander

Witeres:

Rituale und Regeln

Körperwahrnehmen

Kreativität fördern

Orientieren

Beruhigen und Entspannen

Umgebungswechsel:

Wald

Wiese

Indoor



DIE CEVI REGION WS

ORGANIGRAMM

Genauere Info zum Aufbau des Cevi und seiner Geschichte findest du in deinem TipY auf der Seite 15.

Unten siehst du eine vereinfachte Grafik des Ganzen.





Abteilungen der Region WS

FOULARD

Andelfingen



Breite



Dägerlen



Dinhard



Flaach



Herblingen



Hettlingen-
Henggart



Oberwinterthur



Seen



Seuzach



Stammertal



Töss



Veltheim



Wiesendangen
- Elsau - Hegi



Wülflingen





BEWEISE

INHALT

Beweise (auch Foulard-Test, Jungschipprüfung, ...) sind sinnvoll und bereiten deine Teilnehmer:innen auf die Kurse vor. Nehmt euch Zeit für gemeinsames Üben, so dass Erfolgserlebnisse möglich sind und möglichst wenig Stress entsteht.

Die aktuellen Anforderungen für die Kurse findest du auf der Homepage www.cevi.ws/cevi-online/tatkunde. Baue diese Bereiche möglichst schon in deine Beweise ein, um deine Teilnehmer:innen optimal vorzubereiten. Weitere Ziele kannst du selber festlegen. Vielleicht habt ihr in der Abteilung bereits Vorlagen zu den Beweisen, dann kannst du auch gerne diese nutzen.

Cevi-Kunde

Cevizeichen, Leitbild Cevi Schweiz, Abkürzungen CVJM/YMCA und CVJF/YWCA, Geschichte des Cevi, Aufbau der eigenen Abteilung

Cevi-Technik

Orientieren, erste Hilfe, Seil und Knoten, Feuer machen, Morsen, Umgang mit Material, Umgang mit Natur und Umwelt

Weiteres

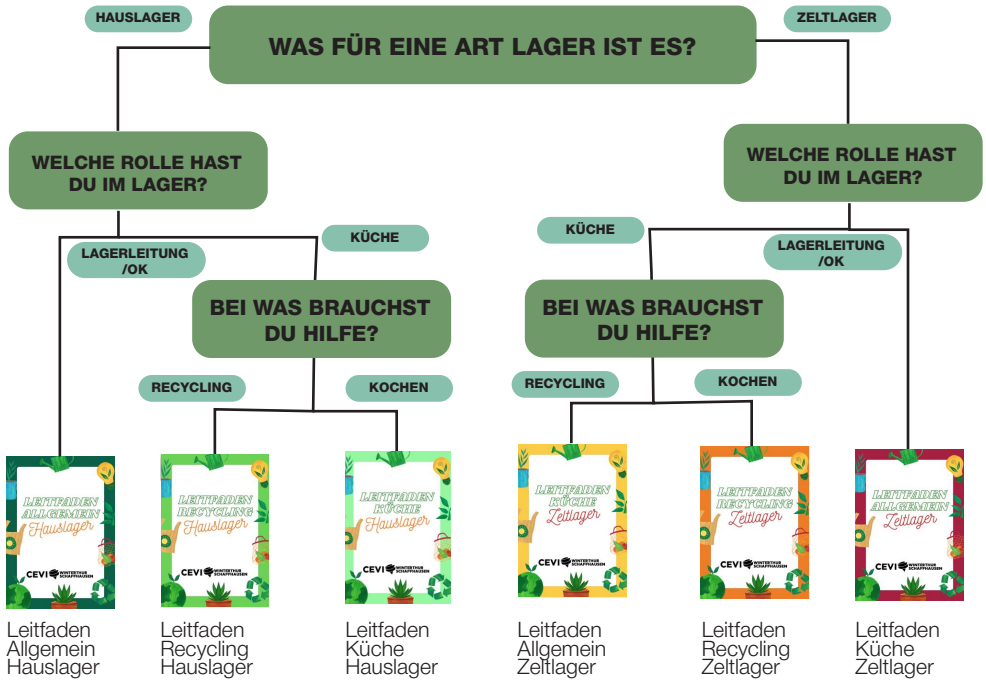
Notfallpäckli, Jungschilied oder eigenes Abteilungs- oder Stufenlied auswendig singen können, ...

Als Auszeichnung für den bestandenen Beweis erhalten die Teilnehmer:innen eine Foulard und das gelb-blaue Jungschabzeichen. Je nach Abteilung gibt es zwei oder mehrere/andere zusätzliche Beweise (blaue Foulard / Abteilungsfoulard).



NACHHALTIGKEIT

LEITFADENÜBERSICHT



Die vollständigen Leitfäden findest du auf der Cevi WS Webseite.





CEVI-TECHNIK

HEKU | GLK 1 | GLK 2

HEKU

Thema	TipY Seite
Kartenkunde	S. 90
Seilkunde	S. 139
Pioniertechnik	S. 157

GLK 1

Thema	TipY Seite
Kroki	S. 28
Massstäbe	S. 93
Äquidistanz	S. 95
Signaturen	S. 91
Waldläuferzeichen	S. 80

GLK 2

Thema	TipY Seite
Seilarten	S. 139
Babeli/ Spierenstich/ 8er Knoten	S. 140
Mastwurf	S. 141
Doppelschlinge	S. 142
Kreuz- und Kreisbund	S. 145
Berliner	S. 158



MATERIALAUSWAHL

INKL. REINIGEN UND PFLEGEN

Materialauswahl

- Generell gilt: Nur mitnehmen, was man auch tragen kann!
- Passe dich den aktuellen Gegebenheiten (Wetterlage, Gruppengrösse, ...) an.
- Für eine mehrstündige Unternehmung ist es meist sinnvoll, Klopapier mitzunehmen.

Reinigen und Pflegen

- Gutes Material ist wertvoll, behandle es deshalb stets mit dem nötigen Respekt (z.B. Niemals ein Beil am Boden liegen lassen!)

Kochkessel und Deckel

Innen absolut sauber putzen (Stahlwatte/Abwaschmittel). Von aussen nur soweit, dass man nicht mehr dreckig wird (Russ). Kein Einfetten notwendig, da Aluminium nicht rostet.

Schanzwerkzeug (Hacke, Spaten, Säge, Beil,...)

Mit Wasser und Bürste reinigen. Vor dem Einlagern und nur, wenn absolut trocken mit wenig (!) Öl oder Fett einreiben (Rostschutz). Das Sägeblatt ist nach Möglichkeit im entlasteten Zustand aufzubewahren.

Blachen

Bei Bedarf zum Trocknen aufhängen, danach in Bündeln zusammenlegen.

Pflocksack: jeweils 3 Pflöcke und 3 Heringe, wobei die Heringe sauber sein sollten.

Seil

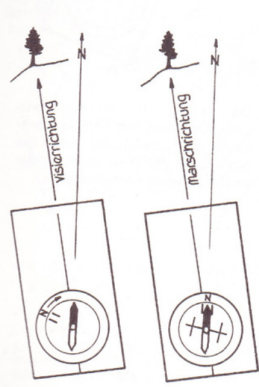
- Nicht über scharfe Kanten ziehen
- Nicht über dem Feuer trocknen
- Nicht drauftreten
- An trockenen, kühlen und schattigen Plätzen aufbewahren
- Bei Bedarf vor der Einlagerung zum Trocknen aufhängen/auslegen
- Zum Einlagern stets aufwerfen (Babeli) und legen!



ORIENTIEREN

AZIMUT BESTIMMEN UND AUF KARTE ÜBERTRAGEN

Das Azimut ist der Winkel zwischen Norden und einer bestimmten Richtung im Gelände (Marschrichtung, Visierlinie zu einem Haus, Berg, Turm,..). Das Azimut wird je nach Kompass in 0-360 Grad [°] oder in 0-6400 Artillerie-Promille [AP] angegeben.



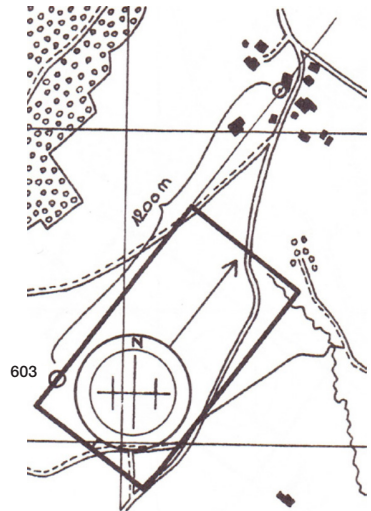
Bestimmung eines Azimuts im Gelände

1. Visiere im Gelände einen Punkt an (Baum, Haus, Turm, Hügel,..).
2. Drehe die Kompassnadel, bis der Nordteil der Nadel mit der Nordmarke übereinstimmt.
3. Beim Index-Pfeil/Anzeigepunkt lässt sich nun das Azimut ablesen.

So kannst du im Gelände zum Beispiel deine Marschrichtung festlegen und beim Marschieren einhalten, ohne dass du das Ziel ständig siehst.

Übertragung eines Azimutes vom Gelände auf die Karte

1. Bestimme, oder bekomme das Azimut (siehe oben) des Zieles (Kirchturm).
2. Lege die Karte offen vor dich hin, die Richtung ist egal. Suche deinen Standort (Punkt 603).
3. Kompass mit der Längsseite an den Standort auf der Karte legen. Kompassnadel nicht mehr beachten!
4. Ganzen Kompass um diesen Punkt drehen, bis die Süd-Nord-Linien des Kompasses mit den S-N-Linien der Karte übereinstimmen. Kompassnord weist nach Kartennord.
5. Visierlinie mit feinem Bleistift vom Standort der Längsseite des Kompasses entlang einzeichnen.





ORIENTIEREN

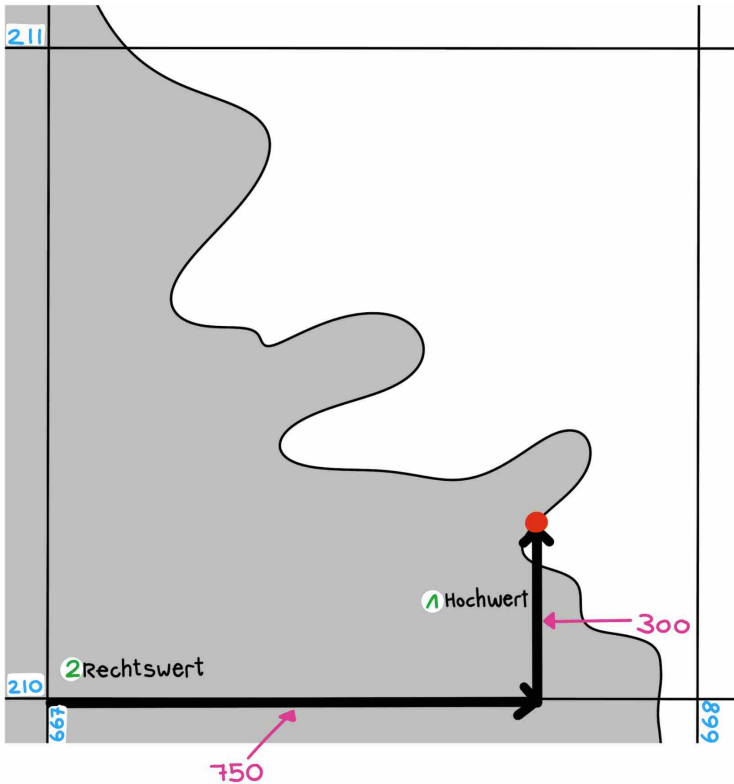
KOORDINATEN LESEN

Schweizer Koordinaten System

Es verwendet zwei siebenstellige Zahlen. Die Zahlen von **West nach Ost** werden zuerst angegeben. Als höhere Zahl wird davor eine 2 geschrieben nach einem / folgen die Zahlen von **Nord nach Süd**. Als tiefere Zahl wird eine 1 angegeben.

Beispiel: 2667 705/1210 300

Wert, Kilometerzahl, Meterzahl



Hinweise

Im Koordinatensystem ist es nicht möglich, negative Zahlen zu erhalten oder die beiden secher-Zahlenblöcke miteinander zu verwechseln, da der Rechtswert immer grösser ist als der Hochwert.



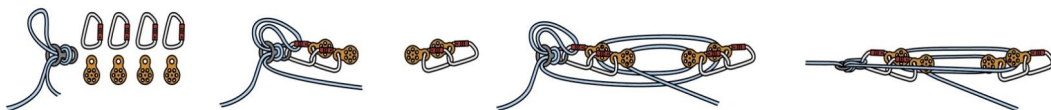
SEIL SPANNEN

FLASCHENZUG MIT ABSEILACHTER

Anwendung

Mit einem Flaschenzug mit Abseilachter und Karabinern kannst du mit wenig Kraft ein Seil (z.B. für eine Seilbrücke oder eine Seilbahn) spannen. Optional kann durch geschickte Wahl von zusätzlichen Rollen, Reibung minimiert werden, wodurch sich das Seil leichter spannen lässt.

Vorgehen



1. Das Seil ein paar Meter vor dem Baum, an dem der Flaschenzug befestigt werden soll, als kurze Schlaufe in die Hand nehmen. Die Schlaufe von oben nach unten durch die grosse Öse des Achters, dann um die Verbindung der beiden Ösen des Achters und wieder zurück von unten nach oben durch die grosse Öse schlaufen.
2. Den Rest der Schlaufe oben über die kleine Öse legen und die Schlaufe mit einem Karabiner daran sichern.
3. Der zweite Karabiner wird mit einer Struppe/Industrieschlinge am Baum befestigt. Das Ende des Seils wird nun beim Karabiner am Baum gestartet mehrmals abwechselnd durch die beiden geöffneten Karabiner gelegt. Bei Verwendung von Rollen wird das Seil durch die Rollen an diesen beiden Karabinern geschleift.
4. Die Karabiner sichern bzw. verschrauben. Ohne Hilfsmittel von Hebeln und Maschinen mit der Kraft von 2 kräftigen Personen spannen und an einem Baum in der Nähe mit einem Wickelknoten fixieren.

Baue nie eine personentragende Seilkonstruktion (z.B. Seilbrücke oder Seilbahn) ohne mindestens eine Person dabei zu haben, die dafür ausgebildet ist!

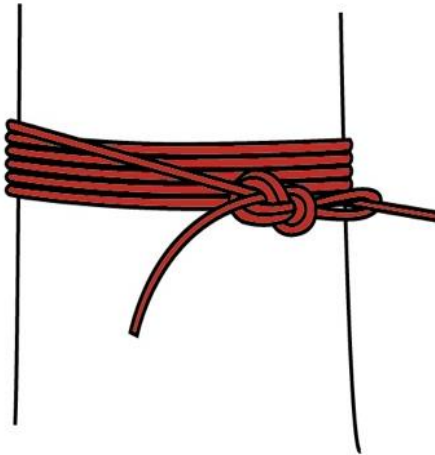
SEIL SPANNEN

WICKELKNOTEN

Anwendung

Mit dem Wickelknoten kannst du ein Seil an einem Baum fixieren. Er hält nur, wenn das Seil unter Spannung ist. Optional kann, um den Baum vor Schäden (Quetschungen, Reibung,..) und/oder das Seil vor Schäden (Harz,..) zu schützen, im Bereich des Wickelknotens eine Blache, Decke, usw. am Baum angebracht werden.

Vorgehen



1. Wickle das Seil mindestens fünf Mal straff und bündig zueinander um den Baumstamm.
2. Mit einem doppelten Achter (mithilfe eines Karabiners oder als gesteckter Achter ohne Karabiner) wird nun das Seilende am gespannten Seil befestigt.

Beim Wickelknoten nach einem Flaschenzug muss das Seil während den Schritten immer gespannt bleiben, da sich sonst der Flaschenzug entspannen wird.

- Auf oder ab? (Geht der nächste Abschnitt auf oder/und ab?)



ERSTE HILFE

HEKU | GLK 1 | GLK 2



HEKU

Thema	TipY Seite
-------	------------

Erste Hilfe	S. 111
-------------	--------

GLK 1

Thema	TipY Seite
-------	------------

Apotheke	S. 114
----------	--------

Unfallorganisation	S. 115
--------------------	--------

Seitenlagerung	S. 117
----------------	--------

Alarmierung	S. 119
-------------	--------

Schock	S. 118
--------	--------

Druckverband	S. 123
--------------	--------

Hitzeschäden	S. 127
--------------	--------

Verbrennungen	S. 128
---------------	--------

Zecken	S. 129
--------	--------

GLK 2

Thema	TipY Seite
-------	------------



ERSTE HILFE

GRUNDLAGEN

DAS AMPELSCHEMA



SCHAUEN

- Situation überblicken
- Was ist geschehen?
- Wer ist beteiligt?
- Wer ist betroffen?



DENKEN

- Gefahr für Helfende ausschliessen
- Gefahr für andere Personen ausschliessen
- Gefahr für Patient:innen ausschliessen



HANDELN

- Selbstschutz
- Unfallstelle absichern und signalisieren
z.B. Pannendreieck, Warnblinker
- Maschinen abschalten
- Nothilfe leisten

NOTFALLNUMMERN

- 112 Allgemeiner Notruf
- 117 Polizei
- 118 Feuerwehr
- 144 Sanität
- 1414 Rega
- 145 Toxikologisches Institut
- 143 Dargebotene Hand
- 147 Beratung für Kinder und Jugendliche



UNTERWEGS SEIN

TIPPS & TRICKS

VORGEHEN ZUR PLANUNG EINER UNTERNEHMUNG

1. Überblick über Zielgebiet verschaffen (Kartenstudium)
2. Unternehmung in die Geschichte einbetten und Zeitrahmen festlegen
3. Attraktive Route/Unternehmungsart für die Gruppe wählen
 - Mache mehrere Angebote
4. Grobe Abschätzung von Distanz und Höhendifferenz --> Zeitrahmen?
5. Wegpunkte / Schlüsselstellen / Entscheidungspunkte setzen
6. Horizontal- und Vertikaldistanz messen, in Marschtabelle eintragen
7. Marschgeschwindigkeit abschätzen
8. Pausen & Zeitfresser (unübersichtliches Gelände, ...) berücksichtigen
9. Marschzeitberechnung und Routenprofil erstellen

LEITUNG EINER UNTERNEHMUNG, ANWENDUNG 3X3

- Überprüfe laufend die drei Faktoren Verhältnisse, Gelände und Menschen und vergleiche deine Vorbereitungen mit der Realität.

ALS TEAM UNTERWEGS

- Auch wenn du die Verantwortung trägst, bist du nicht allein. Beziehe Leiter:innen und Teilnehmer:innen in deine Entscheidungen aktiv ein, zum Beispiel auch, wenn du dich unsicher fühlst.
- Auch wenn du „nur“ mitleitest, übernimmst du als Co-Pilot:in Verantwortung: Du denkst mit und unterstützt den/die verantwortlichen Leiter:innen bei seinen/ihren Aufgaben und Entscheidungen.

MENTAL MAP

- Mit einem „Bild“ der Unternehmung im Kopf kannst du deine Gruppe einfach darauf vorbereiten, was sie erwarten wird.

NORDA

NORDA ist eine Methode, sich im Gelände sicher zurecht zu finden und gibt dir Hinweise für den Aufbau deiner Mental Map.

- **N**ordrichtung (Karte norden)
- **O**rientieren (Standort auf der Karte anhand des Geländes, Daumengriff)
- **R**ichtung (In welche Richtung wirst du dich aufmachen)
- **D**istanz (Schätze ab, welche Distanz du in diese Richtung läufst)
- **A**uf oder ab? (Geht der nächste Abschnitt auf oder ab?)



SIKO

FRAGEN, BEGRIFFE UND ANWENDUNG

Folgende Punkte gehören in ein Wandersiko. Unten sind sie etwas genauer erklärt. Dazu findest du auch noch Hilfen, um dein Siko vollständig zu schreiben.

Point of no return

Das ist der Punkt auf einer Route, ab dem das Umkehren unrealistisch ist, weil du z.B. zu weit bergauf laufen musst, die Distanz zu gross ist usw.

Ausstiegsroute

Falls deine Route über Ausstiegspunkte verfügt, musst du ab diesen auch eine Route planen, durch die ihr zurück zum Start kommt, oder an eine Bushaltestelle.

Gefahrenstellen

Auf einer Route kann es Gefahrenstellen geben, wie z.B. Geröllfelder, Flüsse, schmale Wege, Sumpfgebiete usw. Diese müssen auf der Route gekennzeichnet werden und allenfalls im Siko festgehalten werden.

Notunterkunft

Bei einem Biwak benötigst du eine Notunterkunft, in die du gehen kannst, falls das Übernachten draussen nicht mehr möglich ist.

Marschzeitberechnung (MZB)

Eine MZB zeigt dir auf wie lange die Route dauert und wie viele Leistungskilometer es sind. Dort trägst du auch die Pausen ein. Mit dem QR-Code rechts gelangst du zu einer MZB-Vorlage, welche du für deine Routenplanung nutzen kannst.



SIKO Unterstützung

Detaillierte Infos sowie unterstützende Fragen findet ihr in:



3x3

UNTERWEGS SEIN

3 x 3	Verhältnisse	Gelände/Umgebung	Mensch		
			Gruppe	Leitende	
<p>Planung Im Voraus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wetterprognose - Wetterentwicklung langfristig (Rückblick + Ausblick) - Routenzustand generell in der Region / Saison - Auskünfte von lokalen Experten (Bergführer,...) - Tageszeit - Null-Grad-Grenze 	<ul style="list-style-type: none"> - Erlauben die Verhältnisse die Durchführung? - lokale Wetterprognosen, Wetterentwicklung - Lawinenbulletin + Schneeverhältnisse (www.sif.ch) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wanderroute (1:25'000 + 1:50'000 Karte) - Routenvarianten, Alternativen (bei Schlechtwetter etc.) - Marschzeitberechnung, Höhenprofil, Zeitplan - Schlüsselstellen (Umkehrpunkte, Ausstiegspunkte, gefährliche Passagen) - Rekonoszieren, Literatur (Routenführer, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - wer, wie viele kommen mit? - Verfassung: Körperlich, psychisch - Ausbildungsstand, Erfahrung (der TN und meine eigene) - Ausrüstung (Apotheke, Kleidung, Gepäck,...) - Verpflegung - Notfallblätter (ausgefüllt) 	<ul style="list-style-type: none"> - Verfassung: Körperliche, psychische (der TN und meine eigene) - Motivation, Gruppendynamik - Verpflegung + Ausrüstung überprüfen 	<ul style="list-style-type: none"> - Sind genügend Leiterpersonen vorhanden? - Verhaltensregeln bekanntgeben
<p>Während der Aktivität Schlüsselstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlauben die Verhältnisse die Durchführung? - lokale Wetterprognosen, Wetterentwicklung - Lawinenbulletin + Schneeverhältnisse (www.sif.ch) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie verändern sich die Verhältnisse während der Aktivität? - Wetterverhalten (Wetterumschlag, Gewitter,...) - Sicht - Altschneefeldler, Neuschnee - Erlauben die Verhältnisse die Weiterführung? 	<ul style="list-style-type: none"> - stimmt meine Vorstellung über Relief, Geländeformen - Zeitfresser (mühsames Gelände, Schnee,...) - Wegzustand - Abrutsch- und Absturzgefahr - Schlüsselstellen - Umkehrpunkte / Ausstiegstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Zeitplan + Route laufend überprüfen - Motivation, Verfassung, Disziplin, Gruppendynamik - Taktik (Sicherheitsvorsprung, Vorausblick, Pausen, Marschtempo, Abstieg) - Kleinere Verletzungen 	<ul style="list-style-type: none"> - Verfassung Leiterperson - Kann Leiterperson die Verantwortung wahrnehmen? - Kann sich die Leiterperson durchsetzen? 	



ELTERNBRIEFE & ABENDE

ANMELDUNG & ELTERNBRIEF BEI LAGERN

Anmeldung

Wenn du ein Lager planst, informiere die Teilnehmenden und die Eltern frühzeitig über das Datum (zum Beispiel im Datenplan oder auf der Homepage). Schicke/verteile ihnen dann einen ersten Brief für die Anmeldung.

Darauf braucht es:

- Wann und Wo? (genauer Treffpunkt ist noch nicht nötig)
- Wer darf mitkommen? (Stufen oder Alter)
- Kosten
- Talon zum Abschneiden für die Anmeldung/online Anmeldung – mit Name, Adresse, Stufe, ...
- Adresse wo, man sich anmelden soll, Telefonnummer und/oder Mail für Fragen

Elternbrief

Sobald die Teilnehmenden sich angemeldet haben, schickst du ihnen einen Elternbrief mit allen wichtigen Informationen zum Lager.

Das sind:

- Treffpunkt und Schluss (Datum, Zeit, Ort)
- Lageradresse, Notfalltelefonnummer der Hauptleitung
- Kosten (Einzahlungsschein oder Barzahlung am Treffpunkt?)
- Detaillierte Packliste mit allen wichtigen Ausrüstungsgegenständen evtl. Regeln zu elektronischen Geräten, Suchtmitteln etc.
- Gesundheitskarte

Gestalte sowohl Anmeldung als auch Lagerinfobrief passend zum Lagerthema mit einem Bild, einer speziellen Schrift (gut lesbar) oder Hintergrund.

Elternabend

Habt ihr eine Stufe neu eröffnet oder steht eine grosse Veränderung an, z.B. die Kids werden Helfer:innen? Dann veranstaltet einen Elternabend.

- Stellt euch vor (Vorstellungsrunde)
- Erzählt, was im Cevi ansteht
- Gegenseitige Erwartungen klären
- Fragt nach den Bedürfnissen/Wünschen der Eltern

