

ERLEBNISPROGRAMM KENNEN

ZIELE

Das Erlebnisprogramm als Programmform kennen. (Pro 0.1)

INHALT

Geschichten erleben, das bedeutet für die Cevi-Kids, dass sie in andere Welten versetzt werden und mit den Heldinnen und Helden unserer Abenteuer mitleiden. Oder noch genauer: Sie sind die Heldinnen und Helden in all unseren Programmen! Die Kids haben den Eindruck, dass sie die Geschichte mitbestimmen und durch ihre Aktionen verändern.

Es gibt natürlich kein Rezept, wie ein gutes Erlebnisprogramm gestaltet sein soll. Als Hilfe zur Gestaltung eines Erlebnisprogramms ist es nützlich, mit den typischen Elementen eines Erlebnisprogramms vertraut zu sein:

EINSTIEG

Ein gelungener Einstieg in den Samstagnachmittag ist zentral. Zum einen eignet sich dieser Zeitpunkt super, um die Geschehnisse des letzten Programms mit den Kids zu besprechen, sodass auch Kids, die nicht dabei waren, wissen, worum es gerade geht. Zum anderen signalisiert er den Kids, dass es jetzt wieder losgeht. Dies hilft ihnen, wieder voll in die Geschichte einzutauchen.

EO-ROTATION

Die sogenannte Erlebnisort-Rotation ist eine Art Postenlauf und eignet sich besonders für junge Cevi-Kids. Die EO-Rotation wird in dieser Tatkunde genauer beschrieben. **(LINK)**

GESCHICHTEN

Eine gute Geschichte ist die Voraussetzung für jedes Programm. Die Kids wollen Geschichten erleben. Das gelingt nur, wenn der ganze Samstagnachmittag im Zeichen der Geschichte steht. Vom Einstieg bis zum Zvieri müssen die Jungs in der Geschichte leben. In eine gute Story kann man alles verpacken: Vom Morsen bis zum Singen.

Wichtige Komponenten, um eine Geschichte im Cevi rüberzubringen, sind Rollenspiele und Verkleidungen. Je besser ihr beides vorbereitet und plant, desto lebendiger werden eure Geschichten. Gerade bei Rollenspielen ist es wichtig, sich im Vorhinein zu überlegen, von welchem Felsvorsprung die Heldin ihre Rede schwingt oder hinter welcher Ecke die Bösewichte warten, bis ihr Einsatz kommt. Wenn ihr besonders viel Wert auf gute Verkleidungen legen möchtet, könnt ihr auch einen Näh- und Basteltag mit

Alter: 12

KATEGORIEN

- Kurswissen
- Programm planen

KURSE

- F-HeKu
- M-HeKu

dem Leitungsteam veranstalten, bei dem ihr eure Verkleidungen für die nächste Geschichte erstellt.

SPIELE

Biete den Kids die Möglichkeit, sich auszutoben. Es gibt viele tolle Spiele, die du in dein Erlebnisprogramm einbauen kannst. Spiele kannst du in die Geschichte einbauen oder bei Wartezeiten als Puffer nutzen. Spiele für den Samstagnachmittag kennst du bestimmt aus deiner eigenen Zeit als Cevi-Kid. Wenn dir die Ideen trotzdem ausgehen sollten, wende dich ans [Seki](#), es kann dich mit entsprechender Literatur versorgen.

BASTELN

Um die Fantasie und das handwerkliche Geschick deiner Cevi-Kids zu fördern, ist es sinnvoll, regelmässig Bastelblöcke einzuplanen. Besonders Spass macht es auch hier, wenn das Gebastelte direkt etwas mit der Geschichte zu tun hat. Aber Achtung, nicht alle Kids basteln gleich gut und gerne. Besonders mit jüngeren Kindern solltest du keine allzu anspruchsvollen Bastelarbeiten durchführen, da sonst die Leitenden alles selbst machen müssen.

CEVI-TECHNIK

Mit den sogenannten Cevitechniken (Cevi-Kunde, Feuer und Kochen, Lagerbau, Natur, Seilkunde, Orientieren, Übermitteln, 1. Hilfe) kann man nicht früh genug beginnen. Wer mit seinen Kids von Beginn weg Zelte aufstellt und Verbände und Knöpfe übt, kann stetig auf dem Gelernten aufbauen. Der Einstieg ist manchmal schwer. Doch beherrscht man z. B. einmal den Wickelknoten, ist der Spanner nicht mehr allzu weit entfernt. Wichtig ist, das richtige Mass an Cevitechnik zu finden. Man darf einerseits seine Kids nicht überfordern, sonst verlieren sie den Mut. Wenn man andererseits jeden zweiten Samstag den Samariterknopf übt, verdirbt man jedem Kind den Appetit auf mehr.

SINGEN

Als Leiter*in brauchst du weder eine schöne Stimme noch besonders viel Taktgefühl. Hauptsache, du bist motiviert und die Lieder sind gut. Dann ziehen deine Kids bestimmt mit. Liederbücher kannst du im Materiallager deiner Abteilung beziehen. Ein eigenes Stufen-Singbuch mit den 10-20 Tophits eurer Stufe hilft nicht nur beim Lernen des Liedtexts, es schweisst auch eure Stufe zusammen: EUER Singbuch.

ZVIERI / AUSSTIEG

Plane genug Zeit für den Programmschluss ein. Der Zvieri ist wichtig. Nicht weil wir für die gesunde Ernährung unserer Kids verantwortlich sind, sondern weil die Zvierizeit dir und den Kids die Gelegenheit bietet, das Programm noch einmal Revue passieren zu lassen. Rezeptideen für die Waldküche kannst du in der [Seki-Bibliothek](#) beziehen. Wenn du gerne kochst, wäre das [KüChe-Semi](#) vielleicht etwas für dich.

Der Zvieri ist die Zeit, wo

- die Gemüter der Kids abkühlen können.
- du dir für jeden einzelnen deiner Kids Zeit nehmen solltest.
- du Konflikte oder Probleme mit den Kids besprechen kannst.
- du nochmals Spiele machen kannst.
- du Zeit fürs Singen hast.
- deine Kids das Teilen lernen.
- du organisatorische Fragen klären kannst.
- du einen Ausblick auf die nächsten Programme geben kannst.

AUSWERTUNG

Sobald deine Kids auf dem Heimweg sind, kannst du mit deinen Mitleitenden das Programm auswerten und das Material versorgen. Es ist nicht nötig, das Programm jeden Samstag auszuwerten. Wenn euch aber etwas aufgefallen ist, das nicht gut lief oder das ihr das nächste Mal anders machen solltet, besprecht das im Leitungsteam. Ihr könnt auch einfach noch gemütlich am Feuer sitzen bleiben und euch über die Erlebnisse des Nachmittags austauschen.