

# PROGRAMMPLANUNG WEITERENTWICKELN

## ZIELE

Kreatives und vielfältiges Programm gestalten können. (Pro 2.1)

## INHALT

## VERÄNDERUNGEN

**Die Kids:** Deine Kids sind anspruchsvoller geworden! Wo früher ein einfaches Rollenspiel gereicht hat, braucht es mittlerweile mehr, bis die Kids die Geschichte auch wirklich nacherleben. Einfache Unterhaltung reicht nicht mehr, denn die Kids brauchen nun vermehrt Action und Erlebnisse, an denen sie wirklich teilhaben können.

**Die Stufe:** Wo früher ein zusammengewürfelter Haufen Kids und Leitende zusammen in den Wald zogen, versammelt sich jetzt eine abgehärtete Stufe, die zu allem bereit ist! Sicher habt ihr mittlerweile auch verschiedene Gruppen, in denen der Zusammenhalt noch grösser ist. Die Stufe bleibt aber nach wie vor der Ort, an dem sich das Programm hauptsächlich abspielt.

**Das Programm:** Überlege dir einmal kurz, wie euer erstes Programm ausgesehen hat und vergleiche es einmal mit dem letzten Samstagnachmittag. Vielleicht sagst du, dass sich eigentlich gar nicht viel geändert hat. Stimmt, einige Dinge sind sicher gleich geblieben. Ihr trefft euch wahrscheinlich immer noch meistens um 14 Uhr und zieht dann Richtung Wald, wo ihr eine Geschichte erlebt, Zvieri esst, einige Tannzapfenschlachten schlägt und dann dreckig und erschöpft am Schluss wieder im Mat landet, um dort die nassen Blachen aufzuhängen.

Es gibt daneben aber andere Dinge wie z.B. die Dauer der Velofahrten oder der Schwierigkeitsgrad der pioniertechnischen Elemente, welche in den letzten 1-2 Jahren immer länger bzw. höher oder wichtiger geworden sind. Auch an den EO-Posten, wo ihr früher vielleicht einfach eine Geschichte erzählt habt, sind anspruchsvoller geworden sind.

## AUFWAND

Die Qualität eines Programms hängt sehr von der Vorbereitung ab. Je mehr Zeit investiert wird, um so besser wird in der Regel ein Programm. Es ist aber klar, dass du (und deine Mitleiter) nicht die ganze Woche nur der Vorbereitung des Programms widmet. Du hast wahrscheinlich mittlerweile auch schon Übung darin und weisst, welche Programmteile aufwändig sind. Es ist deshalb schon bei der Planung wichtig, dass du dir überlegst, wie viel Zeit du in die Vorbereitung stecken kannst/willst. Denn ein aufwändiger, schlecht vorbereiteter Posten ist viel schlimmer als ein simpler Posten, der dafür gut vorbereitet ist.

Alter: 15

## KATEGORIEN

- Kurswissen
- Programm planen

## KURSE

- F-GLK-2
- M-GLK-2

## HELPER\*INNEN

In einigen Abteilungen besteht für die Stufen die Möglichkeit, Helfer\*innen zu engagieren. Solche Helfer\*inneneinsätze können eine wertvolle Unterstützung sein, wenn es z.B. darum geht, den Hof des Pharaos darzustellen. Die Helfer\*innen können auch einzelne Posten an einem EO übernehmen, ein Rollenspiel bestreiten oder einfach das ägyptische Heer spielen, das euch verfolgt. Für die Kids sind ein paar neue Gesichter auch eine Abwechslung und die Geschichte eindrücklicher, wenn z.B. der Pharao nicht von einer / einem Leitenden, sondern von einer Helferin / einem Helfer gespielt wird.

## TIPPS

-> Besprecht am Höck im Leitungsteam, was das Ziel eures Samstagnachmittagsprogramm ist. Das muss kein kompliziertes pädagogisches Konzept sein. Die Kids sollen zum Beispiel Spass haben, das ist ein Ziel, unter dem sich alle etwas vorstellen können.

-> Überlege dir bei der Programmplanung, ob für jedes Kind in deiner Stufe etwas dabei ist. Im Cevi - anders als in anderen Vereinen wie beispielsweise dem Fussballclub - müssen die Kids nicht besonders sportlich sein. Wir bieten für jeden und jede etwas, wofür er oder sie sich begeistern kann.

-> Vergesst euch Leitenden nicht! Auch ihr seid alle unterschiedlich und bringt verschiedene Kompetenzen ins Leitungsteam mit.