

Nuetsspiller / Naturerfahrung am Däischteren

Naturerfahrung am Däischteren/Nuetsspiller **sinn**:

- e ganz besonnescht Erleefnes vum Onbekannten, Abenteuer, Fantasie, Kribbelen...
- eng Chance fir schéin Erfahrungen am Däischteren ze maachen ;
- eng aner Aart a Weis sech mat senge Sënner ausernee ze setzen.

→ D'Wëllefcher kënnen sou déi vill Andréck, déi owes an der Däischtert op si awierken, besser verschaffen.

Naturerfahrung am Däischteren/Nuetsspiller **sinn net**:

- eng Muttprouf oder eng Horrorshow
- Doe mir d'Kanner beim Nuetsspill fäerten, gi mir hinnen ni eng Chance, hir Sënner an der Däischtert ze entdecken.
- D'Kanner dierfen zu näischt gezwonge ginn, wat si net wëlle maachen.

→ D'Wëllefcher déi fäerten, müssen och kënnen zu e puer zesumme bleiwen oder bei engem Chef sinn.

Sizainen

- 6-8 Kanner, bont gemëscht, wa méiglech begleet vun engem Chef
- Roll vum Sixer: net "Chef" mee Begleeder, Hëllef, Virbild, Leedung vun der Sizaine
- Virdeeler fir d'Wëllef: Frënn fannen, seng Roll fannen, sech eppes zoutrauen, seng Fäegkeeten entwéckelen, Verantwortung iwwerhuelen, Récksiicht huelen
- D'Wëllef identifizéieren sech besser mat hirer Sizaine, wann déi en Numm, e Fändel, e Slogan, e Logo... huet
- Ofwiesselen zwëschen Aktivitéiten am Ruddel an Aktivitéiten an der Sizaine



Scoutstechniken

Maacht et! Traut lech!

Mä vergiesst d'Sécherheet net!

Mir wënschen eis, dass de Wëllefchen zum Schluss vu sengen 3 Joer bei eis folgend Saache maache kann:

- Platte Knuet an Aachterschléng soll en eleng kënnen; e Brelage soll en ënner Uleedung maache kënnen.
- sécher mat engem Täschemesser emgoen
- mam Chef zesummen e Feier opriichten, umaachen, ënnerhalen an ausmaachen



Weekend

Du als AWC oder AK kanns responsabel vum Weekend sinn !

Wou fënns du ee Chalet? Sich op www.youth.lu/chalets

Umelle vum Weekend? Géff Gaass !

→ Iwwert www.lgs.lu spéitstens eng Woch am virus !

A fir de Rescht ? Checkléscht ☺



Aktivitéiten a Fester

Aktivitéiten am Ruddel

Versammlung
Sortie
Komet / Trail
Weekend
Camp

Fester

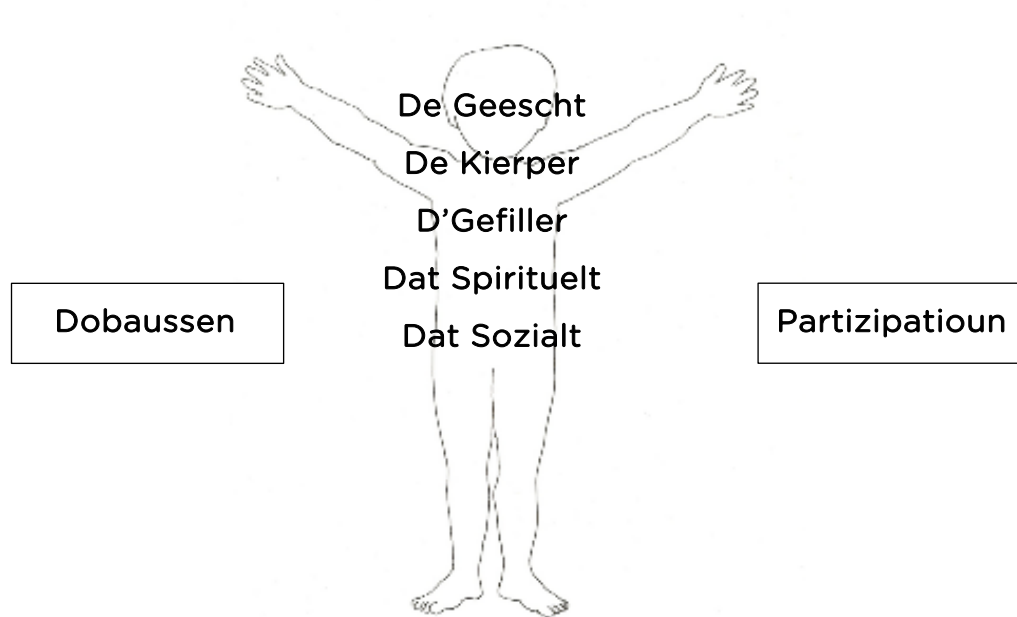
Montée
Versprieche
Foulardsiwwerreeschung
Kralleniwwerreeschung

National Aktivitéiten

Naturdag
Wëllefchersrallye
Oktavandacht



Methode



Orientatioun

- D'Wëllef lues a lues un d'Orientatioun eruféieren.
- D'Thema reegelméisseg am Joer abauen.
- Vu kleng op grouss (am Raum ufänken, dann en enger bekannter Géigend)
- Méiglechkeeten: Fotosrallye, Weebeschreibung, Spuere sichen a leeën, ...
- Orientatioun mat enger Kaart kënnt méi spéit!
(Weeër sichen, erëmfannen, zesummen de Wee goen, Symboler kenneléieren...)
- Kaarten op map.geportal.lu

Orientatioun ouni Kompass

Orientéierungspunkten ouni Kompass:

- Tüerm vun ale Kierchen sinn no Westen gebaut an den Altar no Osten.
- Bei Beem ass de Moos op der nordwestlecher Säit ze fannen. Do sinn och oft d'Äscht méi kuerz an duerch d'Loft och méi zerzaust
- Nolebeem hunn oft méi Harz op der südlecher Säit.
- Seejomessekéip sinn ëmmer südlech vu Beem, Sträicher oder Hecken.



Animatioun

Als Wëllefcherschef muss een och animéiere kënnen. Dir sidd déi, déi d'Wëllef begeeschteren, matrappen, an se zu neien Aventuren animéieren. Wichteg bei der Animatioun ass awer och, dat de Kader an deem d'Animatioun, respektiv d'Improvisatioun, stattfënnt, soll beduecht a gestallt ginn.

Wat ass de Kader, deen ee muss beim Thema „Animatioun“ berücksichtegen?

- Dekoratioun
- Verkleedung
- Geräischer, Musek, Beliichtung,
- roude Fuedem/Geschicht/Thema (soll passend sinn)
- Rolleverdeelung
- Präparatioun, Kreativitéit
- Abannung vun de Kanner
- Ofwiesslung, verschidden Aart a Weisen

Spill a Fräispill

D'**SPILL** as d'Haaptaktivitéit bei de Wëllefcher:

- *Fräispill*: d'Kanner gestalten hiert Spill selwer. Chef'en bidden de Kader.
- *Geleetent Spill*: d'Chef'en animéieren d'Spill.
- *Spillformen*: Beweegungs-, Kim-, Naturerfarungs-, Vertrauens-, Geschécklechkeets-, duerstellend a kooperativ Spiller

Tipps:

- ☛ D'Spill am Virfeld kennen.
- ☛ Däitlech a verständlech erklären.
- ☛ Motivéiert derbäi sinn.
- ☛ D'Spill dem Thema uassen.
- ☛ Ofwiesslung erabrengen.
- ☛ All Kanner bedeelegen.
- ☛ Terrain ofgrenzen.
- ☛ Material net vergiessen.

Versammlung

- Bäléieren a 5 Beräicher: Kierper, Geescht, Gefiller, Soziales, Spirituelles
- Zäit fir **Fräispill** aplangen !
- **Partizipatioun** ! Denkt drun d'Wëllefcher mat anzebannen !
- Mat de Wëllef eraus an d'**Natur** goen
- All Spill oder Aktivitéit soll en **Zil** hunn!
- Thema vun der Versammlung ass de **roude Fuedem**!
- **Aktivitéiten fir all Alter**, Niveau aplangen!
- Versammlung **zesumme präparéieren**!
- Versammlung soll **ofwiesslungsräich** sinn!
- **Schrëtt aus de Pisten** abauen!
- Bei der Duerchféierung muss jiddereen upaken (**Charge verdeelen**)!
- **Kanner motivéieren**!

Kee Material ? Kee Problem !

Eng regruppéiert Spillsammlung !

Alles ouni Material fir kleng (Nout)Pausen ziwwerbrécken!



(Gilwellsaarbecht vum Marie Lippert & Carine Gansen)

Haltung & Ritualer

- **gemeinsamen Ufank** vun enger Versammlung/Aktivitéit:
 - Chef waarden op d'Kanner
 - Chef si präsent
 - Sozialform: Krees, Carré, ...
- **gemeinsamen Ofschloss**
- **Kanner zesumme ruffen:** mat enger Musek, engem Instrument, ...
- **Kanner roueg kréien:**
 - net ëmmer jäizen
 - duerch e Sproch, deen am viraus mat de Kanner ofgemaach ginn ass
 - duerch en Zeeche, wat am viraus de Kanner erkläert ginn ass ("Schweigefuchs", en Instrument wat x mol gespillt gëtt,...)
 - ech roueg virun de Grupp stellen a waarden

SpiMo (Spirituell Momenter)

Wann bei de Guide/Scouten éischter Aktioun an Aventure am Mëttelpunkt vun de Aktivitéite stinn, esou ass de SpiMo éischter eng Aktivitéit déi zur **Rou**, an zum **Nodenke** féiert.

De Grupp huet d'Méiglechkeet sech op eng ganz aner Aart a Weis kennenzeléieren, iwwer Erlebnisser auszetauschen, an iwwert Themen ze schwätze mat deenen een sech am Alldag net onbedéngt géif beschäftegen, dofir spillt de Kader an eng Ambiance vu Vertrauen eng wichteg Roll.

Eng **Veillée** op engem Camp oder Weekend, eng **Versprechensfeier** eegenen sech ganz gutt fir esou spirituell Momenter. Si loosse sech awer och als **kuerz Reflexioun** an eng Versammlung abauen.



Veillée

D'Veillée **lanciert Thema** vun ärem Weekend oder Camp esou richtig bzw. mécht e **schéinen Ofschloss**!

Sidd **kreativ** beim Preparéieren!

Eng **Geschicht** ass äre **roude Fuedem**, an do kennt dir allméiglech Spiller an Aktivitéiten dra verpacken! All Spill kann esou adaptéiert ginn, dass et an är Geschicht passt!

Spaass a Motivatioun sinn an enger Veillée ganz wichtig!

Mir wënsche vill Spaass beim Virbereeden an Duerchféieren!

Schwätz mat / Partizipatioun

“Ask the boy!” (BP)

- D'Wëllefcher lues un d'Partizipatioun eruféieren.
- Partizipatioun brauch seng Zait bis et richtig leeft.
- Partizipatioun ass wichtig fir déi méi Grouss bei Laun ze halen.
- D'Chef bidden de Kader un (z.B. Momenter abauen wou d'Kanner ëm hir Meenung an Iddien gefrot ginn, Frai Aktivitéiten,...)
- D'Kanner an hir Iddien a Bedürfnisser eescht huelen.
- Sech trauen!
- De Kanner eppes zoutrauen!

→ Fir méiglech Iddien, kuck deng Flyer'en!

Gruppen opdeelen

Opdeeling vun de Gruppen hänkt vun der Aktivitéit / Spill of

Vill verschidde Méiglechkeeten:

- **Kanner wíele loossen:** Kanner wíelen oft hier Kollegen, dh oft déi selwecht Gruppenkonstellatiounen, oft déi selwecht Kanner déi zum Schluss gewíelt ginn
- **duerch ofzielen:** fir 3 Gruppe bis 3 a fir 4 Gruppe bis 4 zielen, etc
→ sou wéi Kanner grad do setzen/stinn
→ Kanner sech als éischt an eng bestëmmte Reiefolleg stellen/setze loossen (Gréisst, Alter, Schonggréisst, ...)
- **Zoufallsprinzip:** Legostécker, Kamellen, Fixspéin, ... zéie loossen oder Saachen si verstoppt an d'Kanner musse je 1 Stéck fannen (D'Stécker sinn ofgezielt, nëmmen sou vill Zorte Legostécker/ Kamelle wéi d'Unzuel vu Gruppen déi e wëll hunn, fir all Kand 1 Stéck!)
- Gruppe gi **vun de Chef** am Virfeld **zesummegezat**

Meng Notizen

Meng Notizen

Meng Notizen



Hei fënns du Skripter vum STIP.

