

## IV. PROGRAMM



### Die Programm-Maske

#### 1. DIE GRUPPE

ALTER:  
 6-8 Jahre  
 9-12 Jahre  
 13-15 Jahre

MÄDCHEN:  
JUNGEN:

GRÖßE DER GRUPPE:  
 bis 5 Teilnehmer/innen  
 6-8  
 9-12  
 13-16  
 über 16

NAME DER GRUPPE:

REGION:

#### 2. DAS PROGRAMM

DAS THEMA DER STUNDE: DIE LANGE NACHT -  
KAMPF UM GRÖNLAND

KREATIV: (Feste, Basteln, Theater, Lieder, Tanz)

SPIEL: (Spielenachmittag, Quiz, Geländespiel)

SPORT: (Ralleye, Turniere)

BILDUNG: (Themen, Survival, Lebensbilder)

#### 3. DIE VORBEREITUNG

Einfach    1    --    2    --    3    --    4    --    5    --    6    Aufwendig

#### 4. DIE AUTOREN

Namen:

Datum:

## IV. PROGRAMM

### 4.3. Programmarchivierung

Wie entwerfe ich einen Gruppennachmittag, wie erspare ich mir dabei Kraft und Zeit? Die folgenden Blätter bieten Dir einen Vorschlag zur Vorgehensweise, bei der Erarbeitung eines Programmangebotes. Probier's doch einfach mal aus, dieses Muster hat sich schon bewährt! Mit diesen Vorlagen kannst Du auch Deine Gruppennachmittage geordnet sammeln: Ein Blick auf die Programm-Maske genügt.

#### 1. DIE ART DES GRUPPENNACHMITTAGS (oder die Qual der Wahl)

- |                         |  |  |  |
|-------------------------|--|--|--|
| <u>1) KREATIV:</u>      | <input type="radio"/> Feste                            | <input type="radio"/> Basteln                            | <input type="radio"/> Theater <input type="radio"/>      |
|                         | <input type="radio"/> Lieder                           | <input type="radio"/> Tanz                               |  |
| <u>2) SPIEL:</u>        | <input type="radio"/> Spielenachmittag                 | <input type="radio"/> Geländespiel <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Quiz <input type="radio"/>         |
| <u>3) SPORT:</u>        | <input type="radio"/> Ralleye                          | <input type="radio"/> Turniere                           |  |
| <u>4) BILDUNG:</u>      | <input type="radio"/> Themen                           | <input type="radio"/> Survival                           | <input type="radio"/> Lebensbilder <input type="radio"/> |
| <u>5) VERKÜNDIGUNG:</u> | <input type="radio"/> Bibelserie <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Andacht <input type="radio"/>      |  |
| <u>6) SONSTIGES:</u>    |  |  |  |



#### 2. DIE ÜBERSCHRIFT DES PROGRAMMES (Festlegung des Themas)

DIE LANGE NACHT - KAMPF UM GRÖNLAND

#### 3. DER SPONTI-KRITZEL-KASTEN (Was fällt mir spontan zum Thema des Nachmittags ein?)

Eisbär	Schneesturm
Eiskalt	Erfrieren
Hundeschlitten	Scooterm
Eskimos	Gletscher
Eis	
Eisfischen	
Langlaufen	
eisbrechen	
eisbaden	
Nordpol	
Island	
Eisberge	



#### IV. PROGRAMM

### 4. DER PROGRAMMENTWURF (Der Gruppennachmittag wird entlang eines "roten Fadens" in Spiele, Arbeitsschritte, Szenen... eingeteilt.)

NR.

ZEIT

LIED ① "Wir wollten mal auf Großfahrt gehen..."

GESCHICHTE: Ein eingeklemmter, verkleideter Leiter erzählt, wie es wirklich war. "Meine Reise begann an einem Schiff von Großbritannien aus. Unser Schiff wurde im Meer hin und her geschaukelt wie eine Nusschale... Nach 8 Monaten sahen wir zum zweiten Mal Land. Das mußte unser Ziel sein: Grönland. Ein Sturm hatte die Hälfte der Mannschaft über Bord gespült, die andere Hälfte hatte mit der eisigen Kälte schwer zu schaffen. Wir wollten auf Grönland uns mit den Einheimischen anfreunden und die englische Fahne hissen. Aber jetzt ging es erstmal ums Überleben..."

SPIEL ① Eisochollenwandern: Von Scholle (Stuhl) zu Scholle schlagen sich die Teilnehmer langsam ans Festland.

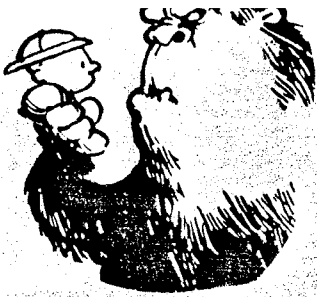
SPIEL ② Kalt ist's! Die TN stehen in einem markierten Kreis und ziehen einige Kleidungsstücke an, während sie einen Luftballon in der Luft jonglieren. Bei wem fällt der Luftballon am öftesten zur Erde, wer zieht sich am besten an?

SPIEL ③ Eisfischen: Mit einer Magnetangel werden verschiedene Fische (Metallteile auf Papierfische geklebt) gefangelt.

Also, mal ehrlich: Bin ich überzeugt von meiner Ausarbeitung?

JA

NEIN



#### IV. PROGRAMM

#### 4. DER PROGRAMMENTWURF (Der Gruppennachmittag wird entlang eines "roten Fadens" in Spiele, Arbeitsschritte, Szenen... eingeteilt.)

NR.

ZEIT

- SPIEL ④ : Die Fische sind gefangen, doch leider kriegt die Mannschaft kein Feuer in Gang. Die Fische müssen roh gegessen werden.  
→ Kränge oder andere kleine Fische, die man mit Kopf und Schwanz essen kann.
- SPIEL ⑤ Einkeimsche. Die Einkeimschen begrüßen die Fremden freudig → Zündholzachteln mit Nase weitergeben
- SPIEL ⑥ Schneesturm: Mit Bierdeckeln bricht der große Sturm aus. Welche Mannschaft schmeißt am meisten Bierdeckel auf die gegnerische Raumbühne?
- SPIEL ⑦ Igloo bauen: Die Einkeimschen zeigen den Fremden, wie man aus Schneebröckeln (= Bierdeckeln) ein Igloo baut. Wer baut das höchste Haus?
- SPIEL ⑧ Hundeschlittenrennen: 1 TN sitzt auf einem Kissen und wird von 2 anderen Freunden um ein Hindernisparcours gezogen.
- SPIEL ⑨ Die Flagge hissen: Der Fahnenmast ist kaum in den Boden reingekriegen, da er fest gefroren ist. Einige wuchtige Bschläge helfen nach.  
→ Nägel in Holzbalken schlagen.

Also, mal ehrlich: Bin ich überzeugt von meiner Ausarbeitung?

JA

NEIN



#### IV. PROGRAMM

##### 5. ARBEITSHILFEN (Welche Hilfsmittel/Material werden gebraucht?)

- LIED ① : Gitarre, Jungcharlefte  
SPIEL ① Stühle  
② Kleidungsstücke, Luftballons  
③ Angel, Magnet, Papierfische  
④ Heringe, Frische Fische  
⑤ Zwickholzschnitten  
⑥ Bierdeckel  
⑦ Bierdeckel  
⑧ Kissen, Hindernisparcours  
⑨ Nägel, Holz

##### 6. REFLEXION

Was fällt mir spontan zum durchgeführten Nachmittag ein?

Waren die Arbeitsschritte geeignet zur Zielumsetzung?

Hat mir der Guppennachmittag Spaß gemacht? Warum oder warum nicht?

Mögliche Verbesserungsvorschläge:

