

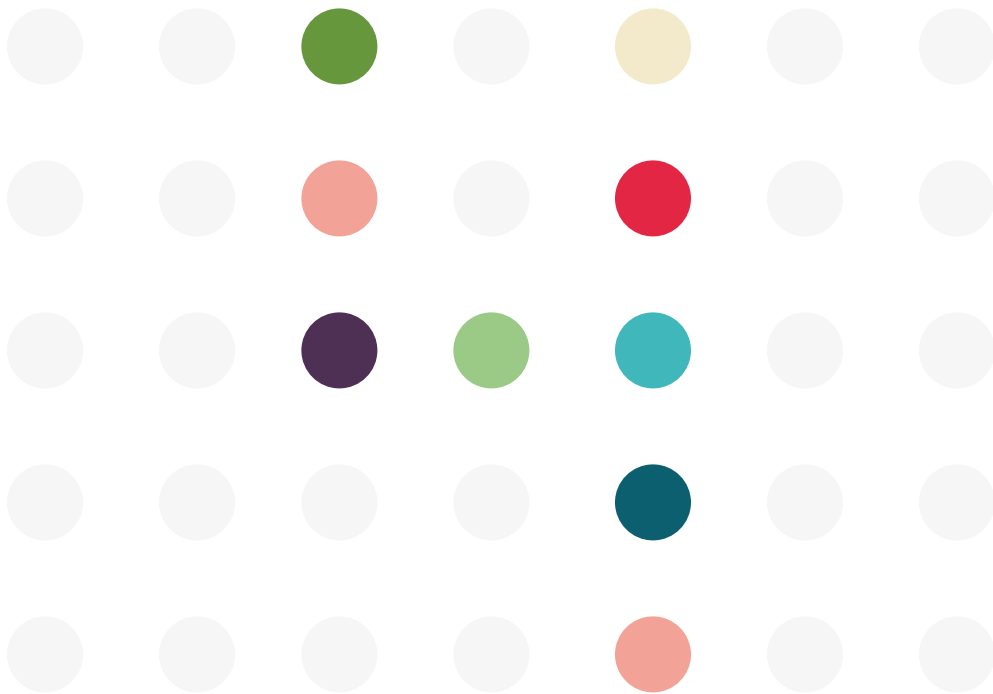
04



Camp-Kolonie erliewen

Dossier de l'animateur

Dossier de l'animateur



Publikatione vun der Serie „Dossier de l'animateur (DA)“

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  01 Animateur ginn,
Animateur sinn |  02 Sécherheet |
|  03 Kachen a Brachen |  04 Camp-Kolonie erliewen |
|  05 Integreatioun vu Kanner
mat enger Behënnerung |  06 Jonker stäerken,
Jonker schützen |
|  07 Mir ginn eraus |  08 Spiller am Grupp |
|  09 Bosses et bobos |  10 Wald-Meister |

Hors série :
Lidderhanes
Le dossier du formateur
Reflexes - Carnet de premiers soins
Dossier de l'animateur A

Impressum

Fotokredits:

Mathilde Magne [4, 8, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 28, 29, 30, 33],
Marc Lazzarini [15, 17, 26, 31], Julie Weicker [LGS] [5],
Tom Schmit [LGS] [5, 7, 21, 30, 31, 32], Laura Berg [LGS] [23, 27, 28]

Mitarbeit:

Manon Assa [SNJ], Markus Mares [Groupe Animateur], Sarah Melmer [SNJ],
Corinne Quiring [SNJ], Andreas Vuori [SNJ]

Den Dossier "Camp-Kolonie erliewen" baséiert op Inhalter vu fréieren
Dossieren aus der Serie "Dossier de l'Animateur" (Erlebnispädagogik mit
Gruppen, Opbau vun enger thematescher Kolonie).

Herausgeber:

Service national de la jeunesse

Adresse postale: L-2926 Luxembourg

Adresse siège

33, Rives de Clausen L-2165 Luxembourg

T: [+352] 247-86455 secretariat@snj.lu www.snj.lu

Grafik und Layout:

Nova Studio

Druck:

Imprimerie REKA
2023 [1. Editioun] 500 ex.

Inhalt

Aféierung	4
Erliefnesser an der Grupp	5
Organisatioun vu Campen a Kolonien	6
Verantwortung vum Animateur	6
Critèrë vu Campplazen	7
Aufgaben op Campen a Kolonien	8
Materiallëscht fir Campen a Kolonien	10
Informatiounen virum Camp / virum der Kolonie	12
Kontakt mat Elteren	12
Am Virfeld	12
Perséinlecht Material	13
Während der Kolonie	13
Iwwer Kannerrechter zu kannergerechten Aktivitéiten	15
Rechter fir Kanner a Jonker ze schützen	15
Rechter fir d'Wuel vu Kanner a Jonker ze fërderen	17
De Programm op Campen a Kolonien	18
Programmelementer	18
Begréissung	22
Matbestëmmung	23
Thematesch Campen a Kolonien	25
Ëmsetzung vum Theema a Limitte vun enger Geschicht	25
Wéi een Theema passt zu wéi enge Campen oder Kolonien?	26
Aktivitéitsiddie fir dobaussen	27
Tipps fir Aktivitéiten a fräier Natur	27
Hiken a Rallyen	28
Mam Vélo ënnerwee	29
Kachaktivitéiten mat Jonken	30
Spiller an der Grupp	31
Owes- an Nuetsaktivitéiten	32
Geocoaching	32
Literatur	33

Aféierung



Campen a Kolonien hu bei villen Associatiounen a Mouvementer, déi am Jugendfräizäitberäich aktiv sinn, eng laang Traditioun a bilden heefeg den Héichpunkt vum Joer. Dës Aktivitéite kënnen eng wichteg sozial Funktioun am Liewe vun de Jonken hunn. Hei léiere si autonom ze ginn, Verantwortung z'iwwehuelen, mat anere Leit zesammenzeschaffen a sech an e Grupp z'integréieren.

Erfahrung am Ëmgang mat Jonken, eng gutt Organisatioun an Zesummenaarbecht am Virfeld a während den Aktivitéite kënnen dobäi hëllef, e Programm plangméisseg duerchzeféieren an Imprevue bei der Ëmsetzung ze vermeiden. Nieft dem Spaass um Matenee sollen d'Aktivitéiten de Kanner a Jugendlechen awer och erlaben, sech perséinlech weiderzeentwéckelen:

En Animateur ass op den Aktivitéiten dofir zoustänneg, Jonker bei hirer perséinlecher Entwécklung z'ënnerstëtzen an e Kader ze schafen, an deem si sech wuel fillen an interagéiere kënnen. E gutt Zesummespill aus ënnerschiddlechen Aktivitéiten an der Grupp, kreativen Techniken a vill Beweegung an der frëscher Loft an net ze vergiessen eng gudder Zesummenaarbecht an den Ekippen, bilden d'Basis vun erliefnesräiche Campen a Kolonien.

Dës Publikatioun ass geduecht, fir Campecheffen an hir Ekippen [(Aide-)Animateuren, Aide-Techniques, Moniteuren, Cheffen,...] bei der Organisatioun vu Campen a Kolonien an der Planifikatioun an Ëmsetzung vu Programmaktivitéiten z'ënnerstëtzen.

Erliefnesser an der Grupp

De Liewensraum Natur huet opgrond vu senger Diversitéit e groust Potenzial, fir Erliefnesser entstoen ze loossen. Bei Aktivitéiten dobausse kënnen Jonker mat der Natur a Kontakt ze trieden a nei Ureizer kréien, fir sech mat hirem Ëmfeld ausernanerzesetzen. Wanderungen an der Natur an Iwwernuechtungen op Campe bidden awer och mol d'Geleeënheet fir Routinnen aus dem Alldag gezielt hannert sech ze loossen: E bewusste Verzicht op elektronesch Geräter erlaabt et, den Afloss vum alldäegleche Konsumverhalten op säi Kierper ze reflektéieren a sech mol ganz bewusst op Aspekter, déi d'Liewen ausmaachen, ze konzentréieren, déi een normalerweis net "um Schierm" huet.

Erliefnesser kënnen als intensiv (Léier-)Erfarunge verstane ginn, déi duerch Interaktioun mam Ëmfeld entstinn. Heibäi kann ee perséinlech Erliefnesser vun Erliefnesser an der Grupp ënnerscheeden. Perséinlech Erliefnesser bezeechne Kierper- a Sënneseerfahrungen, vun enger Persoun: Bei all Muskelbewegung ginn Hormoner am Kierper fräigesat, déi d'Banneliewe vun der Persoun beaflossen. Gefiller kënnen dono méi intensiv wouergeholl an d'Zäit anescht erlieft ginn. Perséinlech Erliefnesser sinn einfach erbäizeféieren, sou zum Beispill duerch kierperlech Bewegung. Heibäi beaflosst d'Dauer, d'Heefegkeet an d'Intensitéit vun der Aktivitéit, wéi de Kierper op d'Bewegung reagiert.

Gruppenerliefnesser entstinn, wann e Grupp enger neier Situatioun ausgesat ass, wou déi eenzel Membere géigesäiteg vuneneen ofhänken. Aktivitéiten, bei deenen d'Zil nëmmen gemeinsam als Grupp z'erreechen ass, loossen eng Dynamik entstoen, déi d'Zesummenaarbecht an de Vertrauensopbau tëscht den eenzele Membere férdere. An dësem Kontext gëtt och oft vun Erliefnesspedagogik oder Teambuilding geschwat.

Gruppenaktivitéite gehéieren zum Alldag vu Campen a Kolonien a sollen de Kanner a Jugendlechen erlaben, onvergesslech Momenter an hirem Grupp ze verbréngen. De Programm, dee fir déi Jonk ausgeschafft gëtt, soll hinnen erlaben, villsäiteg Erfahrungen ze maachen, andeems si zesummen als Grupp enger onbekannter Situatioun ausgesat sinn. Aktivitéiten, bei deenen zäitgläich ënnerschiddlech Sënner aktivitéiert ginn, gi generell vu Participanten als méi erliefnessräich wouergeholl. All Jonken huet awer individuell Bedierfnisser souwéi perséinlech Grenzen. Dofir läit et un den Animateure fir anzuschätzen, wéi d'Stëmmung an der Grupp ass an d'Aktivitéiten un de Grupp unzepassen, fir dass all Participant flott Momenter erliewe kann.



Organisatioun vu Campen a Kolonien

Verantwortung vum animateur

Animateure sinn op Campen a Kolonien dofir zoustänneg, e Raum entstoen ze loossen, an deem Jonker [Kanner an/oder Jugendlecher] sech wuel fille kënnen, mee hinnen och anhand vum Programm Méiglechkeeten unzebidden, wou si sech weiderentwéckele kënnen. Jiddweree soll do ofgeholl ginn, wou e grad steet, wat souvill bedeit, dass d'Individualitéit vun all Einzelne wouergeholl an akzeptéiert gëtt an all Jonken bei sengen alldeeglechen Entwécklungsaufgaben ënnerstëtzt gëtt: “[...] an der non-formaler Bildung ass eng oppen Haltung vun den Animateuren en zentraalt Element, fir dass Integratioun a Participatioun am Alldag gelénge kënnen” [SNJ, 2016]. D'Roll vum animateur dierf sech awer net nëmmen dorobber beschränken, e Grupp vu Jonken bei hirer Aktivitéit z'encadréieren. Si sollen déi Jonk och aktiv dozou opfuerderen, sech anzubringen an net just un der Aktivitéit deelzehuelen, mee se matzegestalten. Déi Jonk sollen derzou encouragéiert ginn, sech ongewinnte Situatiounen auszusetzen, woubäi d'Animateure se aktiv begleeden an hinnen déi Ënnerstëtzung zoukomme loossen, déi si brauchen.

De Campchef stellt sech generell seng Ekipp zesammen. Fir de Programm sou ofwiesslungsräich wéi méiglech ze gestalten, soll dës Ekipp aus ënnerschiddleche Perséinlechkeete bestoen. Eng agespillten Ekipp, an där de Campchef an d'Animateure matenee vertraut sinn an een deem aneren hëlleft, ass fir eng erfollegräich Ëmsetzung vun Aktivitéiten op Campen a Kolonien net z'ënnerschätzen.

E reegelméissegem Austausch ass wichteg, fir e Grupp vun Animateuren zu enger richteger Ekipp zesammenzeschweessen. Bei gemeinsamen Echangé léiert sech d'Ekipp kennen. Et ass eng gutt Iddi, senger Ekipp seng Stärkten a Schwächte matzedeelen a sech iwwer fréier Erfahrungen auszutauschen. Sou ka sech d'Ekipp besser ergänzen a verschidde Geforen bei Aktivitéite kënnen évitéiert ginn.

Nieft der Verantwortung iwwer Jonker huet den animateur och eng Verantwortung vis-à-vis vu senger Ekipp: dozou gehéiert sech géigesäiteg ze respektéieren, en oppent Ouer fir Froen a Probleemer ze hunn a gemeinsam no Léisungen ze sichen (z.B. bei der Organisatioun an der Ëmsetzung vun Aktivitéiten, beim Encadrement vu Jonken, ...). Déi géigesäiteg Ënnerstëtzung an déi gemeinsam verbruechten Zäit op de Campen a Kolonien droen dozou bäi, d'Vertrauen an der Ekipp ze férdere. Als animateur ass een och fir d'Material op den Aktivitéiten zoustänneg. Bei gréisserem Material wéi Zelter, Schaff- a Kachgeschier sollt reegelméisseg eng Bestandsopnam gemaach ginn an den Zoustand vum Material kontrolléiert ginn. Wann néideg, kann d'Material och vu Luxcontrol ofgeholl ginn. Heifir gëtt eng Materialekipp definéiert.

D'Materialekipp ënnerstëtzt d'Animateuren an d'Gruppemoniteuren, andeems si sech ëm d'Organisatioun an den Transport vum Material, dat op den Aktivitéite gebraucht gëtt, këmmert. D'Animateure ginn doduerch entlaascht a kënnen sech op d'Betreiung vun de Participante konzentréieren. Materialchecklëschte fir déi eenzel Aktivitéiten, bidde verschidde Virdeeler: évitéieren, dass Material vergiess gëtt anzepaken, Zäit beim Apake spueren an d'Unzuel un Transporter a Käschte reduzéieren, well kee Material onnéideg agepak, nokaf oder gelount gouf.

Critèrë vu Campplazen

D'Sich no engem Terrain, deen als Aktivitéits- an Iwwernuechtungsplaz fir Jonker a Fro kënn, ka sech jee no Saison a Region als gréissere Challenge erausstellen. Spéitstens 6-12 Méint virum Ufank vum Camp / vun der Kolonie soll de Terrain beim Besëtzer ugefrot ginn. No enger Visite des lieux (eng Besichtigung vun der Plaz an der Ëmgéigend) kann den Terrain definitiv bestätegt ginn, wann alles passt. Bei grouse Campen mat ville Participanten an Openthalter am Ausland kann een heimat och schonns vill éischter ufänken. Op folgend Critèrë sollt opgepasst ginn, wann eng Campplaz erausgesicht gëtt:

- Zilgrupp (Gruppegéisst, Alter, Sproochekenntnisser, ...).
- Virstellungen an Erwaardunge vun den Animateuren an de Jonken [d'Ausrichtung vum Programm (nationale vs. internationalen Austausch, Choix vun den Aktivitéiten a vum Thema), Dauer vum Openhalt, Méiglechkeeten an der Ëmgéigend (fixe Standuert vs Campvolant, zu Fouss, mam Vélo oder mat aneren Transportméiglechkeeten), ...].
- Logistik a Nohaltegkeet [Transport (Treffpunkt, Dauer an Opwand vun der Hin- a Réckrees, Mobilitéit sur place], dem néidege Material, den Akafsméiglechkeeten, der Versuergungsketten, ...].
- Qualifikatioun an Disponibilitéit vun den Animateuren [Verdeelungsschlëssel, Brevets Animateur, Certificaten (z.B. Éischt-Hëllef-Cours, Rettungsschwëmmer, ...)].
- Infrastrukturen, Grondversuergung a Material sur place [Iwwernuechtung dobaussen vs. dobannen, Outdoor-/Indoorkichen, Strom, Waasser, Sanitäranlagen, ...].
- Administrativ Demarchen am Virfeld (Assurancen, Demande beim Ministère / bei der Gemeng (z.B. "Déclaration d'accueil" fir Campen a Frankräich), Autorisatioune fir Naturschutzgebidder (ANF, Fierschter), d'Autoritéiten informéieren (Police, Gemeng, ...), Reservatioun vu Transportmëttel, vum Material, vun de Programmaktivitéiten, ...).
- Areesbestëmmungen a sanitär Mesurë vum Zilland (Visa, Impfungen, Autorisation parentale fir Auslandsreesen, ...).
- Sécherheetsprotokoller, déi z'erfëlle sinn (Noutfallpläng, Evakuatiounsplazen, Noutfallënnerdiech bei schlechtem Wieder, Distanz zu Sécherheetsdëngschter an der Ëmgéigend, ...).
- Aktivitéitsbudget an Endpräis.
- ...



Aufgaben op Campen a Kolonien

Nieft enger gudder Zësummenaarbecht verlaangt d'Organisatioun vu Campen a Kolonie fir Jonker eng gutt Koordinatioun an Aarbechtsopdeelung an der Ekipp. Et ass vu Virdeel, déi eenzel Aufgabeberäicher, déi ufalen, opzeschreiwen an zesummen duerchzegoen. Op dës Manéier kënnen déi Responsabel sech géigesäiteg u gemeinsam festgeluechte Richtlinnen an Delaien erënnere an déi organisatoresch Ofleef besser am Bléck halen. Exemplaresch ginn déi wichtegst Rollen erkläert, déi op Campen a Kolonien virkommen. Ofhängeg vun der Organisatioun kënnen sech d'Rollen ënnerscheeden an d'Aufgaben op méi wéi eng Persoun opgedeelt ginn:

“De Campchef”

De Campchef huet als Haaptresponsabelen eng grouss Verantwortung ze droen an vill ënnerschiddlech Aufgaben ze meeschteren. Dofir muss de Campchef eng Ekipp zesummenstellen, op déi e sech verlosse kann. De Campchef koordinéiert seng Ekipp a setzt e Zäitplang op, wéi eng organisatoresch Punkte bis wéini z'erleedege sinn.

Wat d'Kommunikatioun an der Ekipp ubelaangt, rufft de Campchef Virbereedungsversammlungen an, féiert Protokoll an delegéiert Aufgaben un de Rescht vu sengen Ekipp. An Zësummenaarbecht mam Gruppemonteur strukturéiert de Campchef de Programm an ënnerstëtzt déi eenzel Ekippe bei der Organisatioun an der Ëmsetzung vun hiren Aufgaben.



De Campchef ass och fir d'Kommunikatioun no baussen (Kontakt mat Elteren, de Jonken, de Besëtzer vun den Iwwernuechtungsplazen, der Gemeng, ...), administrativ Tâchen (Lëschte féieren [Participantszuelen, perséinlech Dokumenter, Fiches médicales...]) a fir déi ganz Organisatioun ronderëm d'Aktivitéiten (Devisen ufroen, Transport organiséieren, Camionnette reservéieren...), d'Bestellung vu Gadgeten (T-shirten, Kapen, Ofzeechen ...) zoustänneg. De Campchef geréiert och de Budget an behält den Iwwerbléck iwwert d'Depensen. Op der Kolonie këmmert sech de Campchef ëm d'Klasséieren an d'Strukturéieren vun de Facturen oder anere Käschten, déi ufalen.

Op Campen a Kolonien ass de Campchef den Haaptspriechpartner bei Froen a Problemer. De Campchef huet en oppent d'Ouer fir d'Besoinë vu Jonken an Animateuren a motivéiert seng Ekippe fir d'Aktivitéiten duerchzuféieren. Als Haaptresponsabelen ass de Campchef awer och fir d'Sécherheet vun de Jonken an den Animateuren zoustänneg an decidéiert, wéini eng Aktivitéit ofgebrach oder ofgesot gëtt. De Campchef och definéiert och d'Sécherheetsmesuren, déi op den Aktivitéite anzehale sinn an informéiert d' Ekippen iwwer d'Reegelen, déi anzehale sinn.

“De Gruppemonteuer”

De Gruppemonteuer geréiert als Programmresponsabelen d'Organisatioun an d'Koordinatioun vun de Programmaktivitéiten. An Zesummenaarbecht mam Campchef gëtt en ofwiesselungs- a léierräiche Programm ausgeschafft. De Gruppemonteuer koordinéiert seng Ekippe, definéiert d'Ziler vun de Programmaktivitéiten a kuckt fir e roude Fuedem an d'Aktivitéiten ze bréngen (Theema wielen, eng Geschicht an e Liddertext schreiwen, Verkleedungen an Dekoratioun bastelen...). De Gruppemonteuer iwwerpréift mat der Materialekippe, ob dat néidegt Material agepak a besuergt gouf, fir dass d'Aktivitéite wéi geplangt ofgehale kënne ginn. Eng Programmgrille auszeschaffen, vereinfacht d'Kommunikatioun an der Ekippe.

“D'Kachekipp”

D'Kachekipp setzt en ofwiesselungs- a gesonde Menü op, rechent Quantitéiten, schreift Akafslëschten, vergläicht Präisser a kuckt beim Akafe fir am Budget ze bleiwen. De Chefkach iwwerpréift, dass d'Liewensmëttel streng no Hygiënesstandarde geliwwert a stockéiert ginn. D'Kachekipp brauch Informatiounen zu Allergien an lesspreferenzen, fir dass kee krank gëtt a jiddwereen eppes z'iesse krit. D'Kachekipp geréiert den Ofaf an der Kichen, schreift Rezepten a kacht fir déi ganz Kolonie oder de ganze Camp.

Wa Jonker selwer kachen, schreift d'Kachekipp Rezepten an delegéiert Tâchen un déi Jonk an aner Animateuren. An Zesummenaarbecht mat der Materialekippe gëtt kontrolléiert, dass dat erfuorderlecht Kichematerial agepak gëtt.

Weideres zum Thema am DA3 Kachen a Brachen

Fir d'Animateuren op d'Aarbecht an enger Kachekipp besser ze preparéieren, kënne si un enger Formatioun vun der LC Academie “Les bonnes pratiques d'hygiène HACCP dans le secteur Horeca” deelhuele.

“D'Materialekippe”

D'Materialekippe kuckt fir dat gréissert Material, dat fir de Camp / d'Kolonie gebraucht gëtt (Zelter, Schaffgeschier, Frigoen, etc.), anzepaken oder ze besuergen. D'Materialekippe këmmert sech och ëm d'Energieversuergung op der Campplaz (Stroum, Waasser, Brennholz/Gas) an d'Besuerge vu Konstruktionsholz, wa gréisser Konstruktione geplangt sinn. D'Materialekippe ass och fir den Transport, d'Gestioun an de Stockage vum Material zoustänneg an iwwerpréift regelméisseg d'Material am Stock.

Materiallëscht fir Campen a Kolonien

Fir Campen a Kolonien

- Schlofzelter
- Materialzelter
- Faltzelter
- Iwwerdaachszelter/Kichenzelter
- Piqueten/Hieken
- Brauereisgarnitur
- Feldbett
- Isomatt
- Baatsch
- Zeltstaangen
-

Schaffgeschier

- Klengen Hummer + Neel
- Groussen Hummer / Zouschléier
- Gummishummer
- Aaxt / Beil
- See
- Rouerzaang / Englänner
- Duct tape
- Schrauwen + Akkubuerer
- Ficelle
- Seeler
- Kabelbinder
- Spuet / Schépp
- Schaffhännercher
- Materialkëschten
-

Kichematerial

- Fleeschmesser
- Broutmesser
- Knäipchen
- Schneidebrieder mat verschiddene
- Faarwcoden
- Kicheschéier
- Dëppen (grouss 25l)
- Dëppen (mëttelgrouss 15l)
- Dëppen (kleng 5l)
- Pan (grouss)
- Pan (mëttelgrouss)
- Pan (kleng)
- Louche
- Bräiläffelen
- Pfannenwender
- Schnéibiesem
- Schaumläffelen
- Seibecken (grouss)
- Seibecken (kleng)
- Passette
- Bleche Schossel
- Plastikboïtten (fir de Stockage vu Reschter)
- Moossbecher
- Thermosbehälter
- Wasserbidon (20l)
- Akafstut, Geméistut

Baussenaktiviteiten

- Gosseisepan
- Dutch oven
- Feierlāscher
- Gaskranz
- Gasflāsch
- Fixfeier, Anzūnder
- Zeitungspabeier
- Brennholz
- Bäll, Frisbee
- Hittercher
- Kaartenspiller
- Fakelen
- (Gas-)Luuchten
- Megaphon
- Topographesch Kaart
- Kompass
-

Hygiène

- Poubellestuten / Recyclingstuten
- Botzproduit (biodégradabel)
- Eemer
- Biischt
- Raclette / Torchen
- Spullmëttel (biodégradabel)
- Spullback
- Spullbiischt, Piwel, Lomp
- Kichendicher
- Kichepabeier, Toilettepabeier

1.Hëllef & Sécherheet

- 1. Hëllefstroussen
- 1. Hëllefskëschten
- Noutfalldossier
- Ofspärbändchen
- Sécherheetsgileten
- Reflektoren
- Walkie-Talkien
- Täscheluuchten
- Ersatzbatterien
- Powerbanks
-

Administratiivt Material

- Bicer, Bläistëft, Spëtzer
- Faarwen + Pinselen
- Whiteboard / Pinnwänn
- Bensinsstëfter
- Wäisse / faarwege Pabeier / Kartrong
- Schéieren / Cutter
- Pech (flësseg, fest, Tape)
- Lineal
- Gummien
- Printer, Laptop, Beamer, Soundbox
- Kabeltrommel, Multiprisen
- Luedekabelen
-

Informatiounen virum Camp / virun der Kolonie

Kontakt mat Elteren

Am Virfeld

Den Austausch mat Eltere suergt alt emol bei jonke Responsabele fir Veronsécherung a kascht e bëssen Iwwerwannung. Wat d'Kanner, déi op den Aktivitéite betreit ginn, méi kleng sinn, ëmsou méi wichteg ass et, e gudden Drot zu den Elteren opzebauen: D'Eltere sinn d'Experte vun hirem Kand an esou e wichtigen Uspriechpartner fir d'Campcheffen. E reegelméisseg Kontakt ze fleegen, verstärkt och d'Vertrauensbasis zu den Elteren a weist hinnen, dass d'Animateuren hiert Engagement eescht huelen. Besonnesch zu Elteren, däré Kanner spezifesch Besoinen, Allergien hunn oder Medikamenter huele missen, sollt am Virfeld d'Gespréich gesicht ginn.



Generell ass et wichteg, d'Elteren am Virfeld iwwert d'Aktivitéiten z'informéieren. Bei Auslandsopenthalter a bei verschiddenen Aktivitéiten an der Héicht oder am Waasser gëtt och mol explizit e schrëftlecht Averständnes gebraucht. Theme wéi de Programm, d'Urees, d'Assurancé an de Präis vun den Aktivitéiten kënnen beim Austausch mat den Elteren, z.B. op engem gemeinsamen Elterenowend, opgegraff ginn. Eng Lëscht mat de wichtigste Momenter (Ufank, Elterendag, Ofschloss, ...), de Noutfallkontakter, de perséinlechen Dokumenter a Material sollt un d'Eltere verdeelt respektiv hinnen zougesecht ginn. Esou sinn déi wichtegst Informatiounen zu all Moment verfügbar.

D'Eltere stellen hautdesdaags oft Froen zum Dateschutz a Bildrecht: Grondsätzlech sollte Fotoe just geholl a genotzt ginn, wann am Virfeld eng schrëftlech Averständneserklärung virläit. Bis 12 Joer geet den Accord vun den Elteren duer, tëscht 13 a 17 Joer gëtt och d'Zoustëmmung vum Jonke verlaangt, ab 18 Joer dierf de Jonken eleng decidéieren. Dokumenter, déi perséinlech Donnéeën enthalen, iwwert déi eng Persoun identifizéiert ka ginn, mussen zeréckginn oder vernicht ginn, nodeems d'Aktivitéit eriwwer ass

**Weideres zum Thema am Dokument vu BEE
SECURE Recht am eigenen Bild.**

Perséinlecht Material

Duerch Kleedung a Material, dat den Ufuerderunge vun den Aktivitéiten entsprécht, fillen déi Jonk sech bei allméiglechtem Wieder wuel. Virun allem sollt ee sech bei Jonken, déi nach ni un enger Kolonie oder engem Camp deelgeholl hunn, déi néideg Zäit huelen, fir d'Eltere gutt ze beroden. Fir dësen Tâche gerecht ze ginn, mussen d'Animateure sech am Virfeld gutt informéieren a sech mat den Openthaltskonditioune vun der Zilplaz auskennen. Folgend Informatiounen sollte generell ëmmer viru gréisseren Aktivitéite matgedeelt ginn:

- Präzis Erklärungen, wéi ee Material gebraucht gëtt (alles, wat agepak gëtt, soll och an de Rucksak oder d'Wallis passen a mam Numm beschrëft sinn), mee och dozou, wat näischt op den Aktivitéite verluer huet oder kéint futti goen (z.B. Alkohol, Zigaretten, divers elektronesch Geräter, ...).
- (Virun allem bei Campen) Iwwert Saison-, Wieder- an Iwwernuechtungskonditioune informéieren. Heizou gehéiere waasser- a wandfest Kleedung, fest Schongwierk, waarmt Ersatzgezei, Summer- oder Wanterschlofsak, Isomatten,
- Perséinlech Géigestänn, déi d'Besoinen an d'Routinnen ënnerstëtzen (z.B. Kuscheldéieren, Bicher, ...), sollten aus Plazgrënn op dat Néidegst beschränkt ginn.
- Ekologesche Foussofdruck: Jonker an hir Elteren encouragéieren, fir Material aus hirem Ëmfeld auszeléinen oder aus zweeter Hand ze besuergen amplaz nei ze kafen a nohalteg lessboxen a Bidone fir hire Picknick matzebréngen.
- Rucksak pake férdert Selbstännegkeet: Jonker encouragéieren de Rucksak doheem eleng (oder zesumme mat den Elteren) anzepaken. Wie säi Rucksak selwer peekt, weess wat wou läit a spuert Zäit beim sichen.

Wärend der Kolonie

Informatiounen, wéi dass de Grupp gutt op der Plaz ukomm ass a wat d'Kanner op den Aktivitéiten erlieft hunn, si fir d'Eltere vu grousem Interessi. Wa mol bei enger Aktivitéite e Kand verletzt gouf, sollten d'Elteren zäitno informéiert an um Courant gehale ginn.

Op Campen a Kolonie kënn et heefeg vir, dass e Kand fir d'éischte Kéier fir e längeren Zäitraum vu sengen Eltere getrennt ass. Sollte Kanner no hiren Eltere verlaangere, wat als normalen Entwécklungsschrëtt ugesi ka ginn, läit et un den Animateuren dës Gefiller opzefänken an op d'Besoinen vun de Kanner anzegoen. Kuerz, vertraulech Gespréicher mat enger Persoun, déi en oppent Ouer huet, hëllef generell d'Kanner ze berouegen an ze vermeiden, dass d'Eltere spéit an der Nuecht musse kontaktéiert ginn.

Weideres zum Austausch mat Elteren am DA1 Animateur ginn Animateur sinn.





Iwwer Kannerrechter zu kannergerechten Aktivitéiten

D'Kannerrechtskonventioun (Convention relative aux droits de l'enfant) ass e wichtege Accord, dee vu ville Länner op der Welt ratifizéiert gouf, déi versprach hunn, Rechter vu Kanner a Jugendlechen ze schützen. Lëtzebuerg gehéiert zu dese Länner, wouduerch de Strukturen, Organisationsen a Veräiner, déi Aktivitéite fir Jonker ubidden, déi wichteg Roll zoukënn, sech bei der Ëmsetzung vun hiren Aktivitéiten un de Kannerrechter z'orientéieren.

Am éischten Artikel vun der Kannerrechtskonventioun gouf festgehalten, dass d'Konventioun sech op all Mannerjärege bezitt. Fir Jonker doranner z'ënnerstëtzen, hir Rechter auszeliewen, ass et esou wichteg, dass d'Animateure sech bewusst sinn, dass sech Kannerrechter och op déi Jugendlech bis 17 Joer bezéien. Dëst huet och awer och zur Konsequenz, dass Gesetzer fir Erwuessener net kënnen oder dierfe bei Mannerjäregegen ugewannt ginn. Bei all Entscheidung, déi geholl gëtt, soll d'Wuel vum Kand oder Jugendleche virrangeg sinn.

Fir d'Animateure mat de Kannerrechter vertraut ze maachen, geet dëst Kapitel op verschidde "Kannerjugendrechter" an, déi op Campen a Kolonië eng Roll spille kënnen:



A1. Déi international Kannerrechtskonventioun schützt jiddwer Kand ënner 18 Joer.

Rechter fir Kanner a Jonker ze schützen



A2. All Kand huet déi selwecht Rechter, och d'Recht gläich behandelt ze ginn. Kee Kand dierf ausgeschloss oder ongerecht behandelt ginn.



A16. All Kand huet d'Recht op Intimitéit an op e privat Liewen.



A19. All Kand huet d'Recht, virun alle Forme vu Gewalt, Mësshandlung oder Vernolëssigung efficace geschützt ze ginn.



A24. All Kand huet d'Recht op déi beschtméiglech Verfleegung an op d'Wëssen, wéi een sech gesond erniert. All Kand huet d'Recht, iwwer alles informéiert ze ginn, wat senger Gesondheet schuet.



A33. All Kand huet d'Recht, virun alle Forme vu Suchtmëttel geschützt ze ginn.



A34. All Kand huet d'Recht, virun alle Forme vu sexuellem Mëssbrauch geschützt ze ginn.

All Animateur huet säi Grupp während sengen Aktivitéite viru Geforen ze schützen. D'Bindung, déi zu de Kanner a Jugendlechen op Basis vu géigesäitegem Vertrauen opgebaut gëtt, soll professionell a respektvoll bleiwen. Fair a kloer Reegelen, déi zesammen opgestallt ginn a fir jiddweree gëllen, definéieren d'Konditioune vum gudden Mateneen.

Weideres zum Thema am DA6 Jonker stärken, Jonker schützen.

Zur Kategorie vun de Schutzrechter gehéiert och, dass de néidege Kader geschafe gëtt, dass all Kand a Jugendleche sech wuel fillen kann. D'Ënnerbréngung vun de Jonke soll héije Standarden entsprechen an hinnen erméiglechen, hir Privatsphär an deem Ausmaß ze schützen, wéi si et fir néideg empfinden. D'Iwwernuechtungskonditioune mussen de Jonken erlaben, sech z'erhuelen, fir mat voller Energie un de nächsten Aktivitéiten deelhuewen ze kënnen. Eng gewësse Flexibilitéit am Programm anzeplangen, erlaabt et besser op d'Dagesform vun de Participanten a weider Imprevuen ze reagéieren.

Kierperlech a mental Fitness steet awer och mat enger gesonder Ernährung am Zesammenhang. Jonker kënnen d'Bedeutung vun engem gesonden Liewensstil fir sech entdecken, wann d'Animateure fir en equilibréierten Lessplang suergen, deen de Jonken zougänglech ass an op Allergien oder Lesspreferenzen vun de Participanten Rücksicht hëllt.



Rechter fir d'Wuel vu Kanner a Jonker ze fërderen



A13. All Kand huet d'Recht, sech z'informéieren a seng Meenung, mëndlech, schrëftlech oder kënschtlersch auszedrëcken a mat aneren ze deelen, soulaang dëst anerer net blesséiert oder beleidegt.



A23. All Kand mat enger Aschränkung huet d'Recht op eng spezifesch Ënnerstëtzung, fir datt et aktiv um gesellschaftleche Liewen deelhuele kann.



A29. D'Bildung soll de Kanner erlaben, hir Perséinlechkeet, Talenter a Fäegkeete vollstänneg weiderzëntwëckelen.



A30. All Kand huet d'Recht op seng eege Sprooch, Kultur a Relioun.



A31. All Kand huet d'Recht op Erhuelung, Fräizäit, Spill a kulturell a kreativ Aktivitéiten.

All Kand a Jugendlechen huet d'Recht un den organiséierten Aktivitéiten deelzehuelen, dëst onofhängeg vu senger aktueller Situatioun, senger Sprooch oder sengem Hannergrond. D'Aktivitéite sollen de Jonke Spaass maachen a si doranner ënnerstëtzen, sech an ënnerschiddleche Beräicher (Perséinlechkeet, Talenter, Fäegkeete ...) weiderzëntwëckelen. Dofir sollen d'Aktivitéiten sech um Interessi vun de Jonken orientéieren an dem Niveau vum Grupp ugepasst ginn. An anere Wieder, sollen déi Jonk sech duerch d'Aktivitéiten net iwwer- oder ënnerfuert fillen. Et steet de Jonken och fräi, un dësen Aktivitéiten deelzehuelen. Den Animateur soll déi Jonk dozou uleeden a motivéieren, aktiv matzemaachen. Jonker hunn awer och d'Recht, net matzemaachen, wa si sech dofir decidéieren.

Seng Meenung ze soen an nogelauschert ze kréien, ass e Grondrecht vun engem Kand a Jugendlechen. Dofir ass et wichteg, dass den Animateur sech d'Meenung vu Jonken zu bestëmmten Theemen anhëlt an hinnen d'Méiglechkeet gëtt, un Entscheedunge matzewierken. Dëst si kleng, mee wichteg Schrëtt, fir de Jonken eng Stëmm ze ginn an hinnen d'Bedeitung vun demokratesche Wäerter méi nozebréngen. Seng Virstellungen an Usiichten, a Form vu Luef a Kritik, ze kommunizéieren, ass net ëmmer einfach a verlaangt Übung. Anhand vun ënnerschiddlechen Aktivitéite kann ee Jonker bäibréngen, dass d'Recht op fräi Meinungsäusserung a Matsproocherecht net gläichzesetze sinn a wéi Kritik konstruktiv formuléiert a respektvoll un Drëtter matgedeelt ka ginn.

De Programm op Campen a Kolonien

Programmelementer

Mat Programm ass all organiséiert Aktivitéit, déi op Campen a Kolonien ugebuede gëtt, gemengt. D'Aufgabe vun den Animateure si villschichtig a gräifen zäitweis anenander. Fir dass all Animateur, deen um Camp / un der Kolonie bedeelegt ass, och weess, wou e wéini ze sinn huet a wat bis wéini organiséiert muss sinn, kann eng Programmgrille ausgeschafft ginn. An der Grille ginn den Zäitpunkt (Datumer, Auerzäiten an Dauer), d'Plaz an déi Zoustänneg vun den Aktivitéite festgehalten. Hei e Beispill:



	Donneschden	Freiden	Samschden	Sonnden	Méinden	Dénsten	Méttwoch	Donneschden	Freiden	Samschden	Sonnden
	01. Aug	02. Aug	03. Aug	04. Aug	05. Aug	06. Aug	07. Aug	08. Aug	09. Aug	10. Aug	11. Aug
8h		Urees Responsabier	Treffpunkt 8h30 Arrivé Bus 9h15	Moesiessen	Moesiessen	Moesiessen	Moesiessen	Auschofren	Moesiessen	Moesiessen	Moesiessen
9h	Material erausleeën + kontrolléieren		Accueil 9h00-9h30 Départ Bus 9h45 (GW, TB)	Ateliers (GW, AS, RS)	Prépa Hike (RS, AS, JR)	Hike (RS, AS, JR)	Hike (RS, AS, JR)	Brunch	Ausflug (RS, LG)	Ateliers (GW, AS, RS)	Ofriichten (RS, JR)
10h		Camionette auspakken + arifchten		Mëtteglessen	Mëtteglessen		Mëtteglessen	Frühspport + Opwiermspieler (LG, GW)		Mëtteglessen	Mëtteglessen
11h			Mëtteglessen (Reminder Picknick)								
12h											
13h	Mëtteglessen	Mëtteglessen									
14h	Virbereedungssammlung	Oprichten (Konstruktiounen + Zelter)	Ekippespieler (JR)	Stad-Explo (AS, JR)	Rollspill (GW, TB)		Piscine + Duschen (RS, AS, JR)	Fitness Smoothie		Groust Spill: (TB, AS)	Ofriichten (RS, JR)
15h			Oprichten (Zelter + Konstruktioounen)					Olympiad (LG, GW)			
16h			RS, GW, Schlofplazen amenagéieren	Owesiessen	Rucksak paken		Retour Campplaz	Fräizäit & Duschen		Fräizäit	Réckrees: 16h30 Bilan (JR) Snacks fir am Bus
17h											
18h	Owesiessen	Owesiessen	Owesiessen	Fräizäit & Duschen	Owesiessen		Owesiessen	Owesiessen		Owesiessen	
19h	Camionette apaken										Treffpunkt Elteren Stader Gare 19h30
20h		Réckrees Responsabier (GW, TB)	Ufanksvéillée	Nuetspill (TB, LG)	Spiller-Véillée (LG, TB)		Musek-sowend beim Lagerfeier GW, TB	Spiller-Véillée (JR, AS)	Fräizäit & Duschen	Ofschloss-Véillée (GW, JR)	Camionette auspakken
21h											
22h			Fräizäit								
23h			Nuetsrou	Nuetsrou	Nuetsrou	Nuetsrou	Nuetsrou	Nuetsrou	Nuetsrou	Nuetsrou	
Zäit-koordinator			GW	RS	TB	AS	JR	LG	RS	AS	GW

Material raumen

Debriefing / Gemeinsam Ofschlosssen

Aktivitéiten fir Animateuren

Fräizäit / Nuetsrou

lessen

Aktivitéit éinnerwee

Aktivitéit op der Campplaz

Fir d'Spannung vun der Geschicht an verschidde- nen Aktivitéite méiglechst laang oprechtzëerhalten, soll net dee ganze Programm um Ufank verrode ginn. Bei Jugendgruppen, wou de Programm zesumme mat de Jonken ausgeschafft gëtt, kënne sech d'Animateuren e puer Zousazaktivitéiten iwwerleeën an déi Jonk iwwerraschen.

Beim Opsetze vum Programm sollt op eng gutt Relatioun tëscht Aktivitéit an Inaktivitéit higeschafft ginn:

- Ofwiesslung tëscht Moies-, Nomëttes-, Owe- an Nuetsaktivitéiten.
- Balance tëscht Dages- vs. Nuetsaktivitéiten: Verschidde Aktivitéite kënne bei Dagesluucht besser ëmgemat ginn, bei aneren Aktivitéiten ass d'Däischtert vu Virdeel.
- Vun Zäit zu Zäit déi deeglecher Routine verloossen: Eng Wanderung duerch d'Nuecht oder en Depart bei Sonnenopgang bleift all de Participanten definitiv anescht an Erënnerung wéi Aktivitéiten, zu konventionellen Auerzäiten.
- Fräizäit als feste Programmpunkt anzeplangen, erlaabt et, op individuell Bedierfnisser anzegoen (Zäit fir sech huelen, raschten, um Alternativ- Programm deel huelen, ...).

Ofwiesslungsräich Aktivitéite fërderen d'Entwécklung vu Fäegkeeten a Kompetenze vu Jonken. Bei Spiller léiere Jonker dës an ënnerschiddleche Situatiounen unzewennen. Insbesonnesch sollen Aktivitéiten, déi op Jugendlecher ausgeluecht sinn, si dozou ureegen, sech kierperlech auszeprobéieren an hir Grenzen z'entdecken. Anescht formuléiert, sollen d'Aktivitéiten déi Jugendlech e bëssen Iwwerwannung kaschten a si doranner ënnerstëtzen, hir Komfortzone ze verloossen an dës z'erweideren. Sech nei Routinnen unzëeegnen, kann an deem Sënn och als perséinlech Weiderentwécklung gesi ginn.

All Animateur huet Spiller, déi e regelméisseg ubitt. Eng einfach Method, fir säi Spillrepertoire z'erweideren, besteet doranner Reegele vu besteoende Spiller z'änneren oder neier dobäi z'erfannen. Allerdéngs dréit net all Reegelännerung ëmmer dozou bäi, d'Original ze verbessern, mee se kann awer zäitweis fir Ofwiesselung suergen.

Am folgenden Abschnitt ass eng Oplëschtung vun Aktivitéiten ze fannen, déi op Campen a Kolonien net feelen dierfen. Dës Aktivitéite kënne och méi innovativ geduecht an an d'Theema agebonne ginn:

- "Klassesch" Camp- a Kolonieaktivitéiten
 - Kenneléierspiller, Opwiermübungen, Ekippespiller
 - Bastelatelieren (Dekoratioun, Souvenirs, ...)
 - Gruppenaufgaben (zesumme kachen, raumen a spullen, Holz sammelen, ...)
 - Feierplaz amenagéieren, eege Konstruktioune bauen (Bréck, Bänken, ...)
 - Lagerfeierowend (Lidder sangen, Schnëtzen, Brout um Bengel, ...)
 - (Grusel-)Geschichte virlesen / verzielen / a sech dorivwer austauschen
 - Ufanks- an Ofschlosszeremonien, Rollespiller
 - Iwwernuechtungen am Zelt / Bivak.
- Aktivitéiten dobaussen (Hike, Rallye, Stäre kucken, Outdoorkichen, Frühspport, LandArt, ...).
- Visitten, Ausflug, Excursiounen.
- Pedagogesch Atelierien
 - Sécherheet a Geforepreventioun (Code de la Route, richtegen Ëmgang mat Schaffgeschier, 1. Hëllef, Brandvermeidung, Hygiène, ...)
 - Camptechniken (Orientatioun, Kaart a Kompass, Weezechen, Feiertechniken, Hütten opriichten, Kniet, survival skills, ...)
 - Virbereedung op en Hike (Rucksak richteg paken, Materialcheck)
 - Nohalteg kachen (ëmweltbewusst a gesond Ernährung, léiere Quantitéiten ze rechnen, energieeffizient kachen, Antigaspi...)
 - Recycling- an Upcycling-Workshops
 - Improvisatiounsspiller, Theater-Übungen, Selbstbehauptungstraining.
- Spiller an der Grupp
 - Bewegungs- a Geschéckleckeetsspiller (Staffelen, Olympiaden, ...)
 - Kommunikatiouns- a Konzentratiounsspiller ("Tower of Power", "Gordischer Knoten", ...)
 - Vertrauensspiller ("Vertrauensfall", "Natur blann erliewen", ...)
 - Spiller ouni Grenzen (Handelsspiller, Gänsespiller, ...)
 - Stadspiller (Foto-Rallye, Schnitzeljagd, "Mister X"-Spill, ...)
 - "Geländespiller" an Nuetsaktivitéiten ("Stratego", "Capture the flag", ...).



Begréissung

D'Begréissung stellt e wichtege Moment fir déi Jonk duer, deen och vun Animateuren als Solches sollt wouergeholl ginn. Fir dass d'Begréissung net chaotesch wierkt, sollt den Accueil gutt organiséiert sinn. Den Ufankstreffpunkt, spréich den Datum, d'Auerzäit an d'Plaz, soll gutt duerchduecht an accessibel sinn. Bei enger gréisserer Participantsunzuel lount et sech, den Accueil zäitlech ze verlängeren oder déi Jonk zäitlech versat a Gruppen ureesen ze loossen.

Bei der Begréissung treffen ënnerschiddlech Erwaardungen openeen, insbesonnesch bei Kolonien, wou déi Jonk an d'Animateure vir t'éischt beieneekommen. Ängschten an Onsécherheeten, déi Jonker opgrond vun hinnen onbekannte Situatioune kënnen hunn, gëllt et duerch e professionnellt Oprieden, guddem Zourieden a klaren Erklärungen opzefänken. Folgend Punkten dierfe bei der Begréissung net feelen:



- Administratives: Anhand vu Checklësche kontrolléieren, ob all Jonken, deen ugemellt gouf, do ass, bezuelt huet an all néideg Pabeiere dobäi huet.
- Informatiounen: d'Elteren un déi wichtegst Noutfallkontakter a Stéchdatumer (Ofhueltreffpunkt, eventuelle Besuchsdag, ...) erënneren.
- Virstellungsrönn: Jiddweree soll d'Geleeënheet kréien, sech perséinlech virzustellen. D'Animateuren deelen och hir jeeweileg Zoustännegkeete mat.
- Kenneléierspiller als Äisbriecher: Spiller sinn e flotten Outil fir Leit ënnerteneen bekannt ze maachen, mee och e wichteg Hëllefsmëttel vun engem Animateur, fir d'Gruppendynamik an d'Sozialverhalen vun de Jonken besser aschätzen ze kënnen.
- Ekippespiller: Déi meescht Aktivitéiten mat Jonke ginn a Gruppen ofgehalen. Et gi vill Méiglechkeete fir d'Participanten anzedeelen. Dëst kann nom Zoufallsprinzip geschéien oder unhand vun Ekippen, déi d'Animateure sech am Virfeld iwverluecht hunn.
- Tëschenanimatiounen: Kleng Opwiermübungen hëllefen dem Animateur säi Grupp bei Laun ze halen an dese thematesch, kierperlech an emotional op déi nächst Programmpunkten anzestëmmen.
- Reegele vum gudden Mateneen: Op Campen a Kolonië gëlle grondsätzlech aner Reegele wéi doheim. Dofir ass et bei der Begréissung wichteg, d'Reegele vum Camp / der Kolonie gemeinsam mat de Jonken ze definéieren. Sou verstinn déi Jonk, a wéi engem Spillraum si sech beweegen dierfen a wou d'Grenzen ufänken.
- Froerönn: Nofroen ob alles verständlech matgedeelt gouf oder et nach Froe ginn.

Matbestëmmung

Kanner a Jugendlecher no hirer Meenung ze froen a matbestëmmen ze loossen ass e wichtege Bestanddeel vun der Bildungspraxis: E Programm leeft dovunner, dass Jonker hir Iddien abrénge kënnen an eegen Erfarunge maachen dierfen. Eng aktiv Matabezéiung ass awer just méiglech, wann d'Animateuren och dozou bereet sinn, een Deel vun hirer Entscheidungsmuecht un déi Jonk ofzetrieden; dëst ouni am Virfeld ze wëssen, wat d'Resultat ass. Fir déi individuell Entwécklung unzereegen, ass et vu grousser Bedeitung, de Jonke Responsabilitéiten z'iwwerdroen an hinnen e Spillraum ze loossen, wou si sech ausprobéieren dierfen. Sou kann z.B. eng Aufgab enger klenger Grupp vu Jonken uvertraut ginn, fir hinnen ze weisen, dass Zesummenaarbecht a géigesäiteg Ënnerstëtzung erwünscht ass. Zu enger participativer Aarbechtsmethod gehéiert och, dass Jonker aktiv dozou opfuerdert ginn sech matzedeelen an hir Meenung anzebréngen. Organisatiounen, déi während dem Joer déi nämmelech Jonk wéi och herno um Camp / op der Kolonie betreiën, hunn d'Méiglechkeet Jonker vun Ufank un an d'Organisatioun matanzebezéien:

- D'Theema an de Programm am Virfeld diskutéieren an gemeinsam decidéieren
- D'Organisatioun vun den Aktivitéiten de Jonken iwwerloossen
- eng Geschicht schreiwen a jiddwerengem e Personnage zoudeelen
- E Logo entwerfen, Plakater bemolen a Gadgets bestellen
- Dekoratioun a Verkleedunge selwer bastelen
- De Menü un d'Theema upassen a selwer Rezepten schreiwen
- eng Band grënnen an e Camp- oder Kolonielidd komponéieren
- eng Zeitung mat Artikelen, Fotoen, etc. erausbréngen
- a villes méi ...



Jonker aktiv mat an d'Organisatioun matanzebezéien, erlaabt et hinnen sech an d'Roll vun engem Responsabelen eranzespieren. Si léieren déi organisatoresch Ofleef vun Aktivitéite kennen, kënnen sech perséinlech weiderentwéckelen (z.B. viru Gruppe schwätzen, Reegele vu Spiller un Drëtter erklären, d'Gruppendynamike verstoen...), mee kréien och d'Méiglechkeet fir d'Aktivitéit hiren eegene Virstellungen entspreichend ze gestalten.

Bei Aktivitéiten a Projeten, déi vu Jonken virbereet goufen, ass d'Haltung, déi en Animateur vertritt, e wichtege Deel vu senger Bezéiungsaarbecht: Eegeninitiative vu Jonken ginn doduerch verstärkt, dass de Réckhalt do ass, fir se dierfen ëmzesetzen. Géigesäitege Respekt a Vertrauen kommen och doduerch zum Ausdruck, dass een als Animateur bei den Aktivitéite matmécht a just Aktivitéite ubitt, un deenen een och selwer wéilt deelhuelen.

Wa mol eng Aktivitéit net sou geklappt huet, wéi se geplangt war, muss trotzdem d'Engagement vun de Jonken valoriséiert ginn. Bei Réckschléi, ass et wichteg de Jonken de Message matzeginn, dass een net direkt dierf opginn, mee de Problem identifizéieren an aus senger Feeler léiere muss. Spéider kann een et nach eng Kéier probéieren a besser maachen.

Feedback a Selbstreflexioun si wichteg Methode fir d'Aktivitéiten op Campen a Kolonien weiderzëntwéckelen. Och wann een als Animateur oft no enger Aktivitéit e Gefill dofir huet, wéi se verlaf sinn, sinn d'Usiichte vu Jonken hëllefreich, fir gewuer ze ginn, op d'Aktivitéit hirem Alter ugepasst war a wat hinne besonneg gutt oder schlecht gefall huet. Hei e puer Méiglechkeeten, fir d'Meenung vu Jonken ze froen:

- Schrëftlech an anonym (Froebou; Kärtecher mat verschiddene Faarwen; Onlineëmfro)
- Thematesch Diskussiounen a gemëschte Gruppen
- Gemeinsame Bilan am Plenum zéien (mat oder ouni elektronesch Hëllefsmëttelen)
- A Form vu Spiller (1,2 oder 3, Kreesspill; Themen- oder Billerkaarten zéien; Sketcher vum schéinste Moment)



Thematesch Campen a Kolonien

D'Theema, dat fir Campen a Kolonie erausgesicht gëtt, huet e staarken Impakt op de Programm an den Dagesoflaf. D'Theema ka sech awer och staark op d'Stëmmung während den Aktivitéiten auswierken. Verschidde Theeme si méi einfach an der Praxis ëmzesetze wéi anerer; klassesch Theemen (z.B. Piraten, Ritter, Wëlle Westen) kënnen awer genesou flott si wéi méi kreativer (z.B. Zäitrees, Wëssenschaft, Weltraum). Gewéinlech erfannen de Campchef an d'Animateuren d'Geschicht. Wann ee besonnesch Wäert op d'Geschicht leet, kann eng Animatiounsekip definéiert ginn, déi sech ëm d'Ausschaffe vun der Geschicht a wéi d'Aktivitéiten zum Theema passen.

Wann all d'Aktivitéiten zu engem Theema gehéieren, dat sech wéi e roude Fuedem duerch all Aktivitéit zitt, schwätzt ee vun "themateschen" Campen a Kolonien. Wann een de Choix mécht, thematesch Campen oder Kolonien z'organisieren, sollt ee sech bewosst sinn, datt dat méi Opwand ass, dee sech awer op alle Fall rentéiert. D'Geschicht mécht de Camp / d'Kolonie onvergieslech! Zemol fir Kanner ass et d'Méiglechkeet, an eng Dramwelt anzedauchen. D'Kanner erënnere sech nach Joren dono un d'Geschicht, kenne Joren dono nach d'Strophe vum Camp- / Kolonielidd, d'Nimm vun de Personagen, etc. Am flottsten ass et, wann d'Animatiounsekip, déi d'Geschicht ausschafft, och selwer vun hirer Geschicht begeeschtert ass a jiddwereen e Bestandteil dovunner ass. D'Animateure kënnen och während dem ganzen Openthalt an eng Roll schlüpfen, sech deementspriedend undoen an d'Kanner mat begeeschteren.

Ëmsetzung vum Theema a Limitte vun enger Geschicht

D'Theema soll dem Alter ugepasst sinn: Kanner brauchen e gudden Erzieler, deen hinnen déi wichteg Etappen an Erënnerung rífft a si op Schlëselelementer opmierksam mécht. Dëst kann en Erzieler sinn, dee sech direkt un d'Kanner adresséiert, si mat abezitt an op hir Froen äntwert. Méi al Kanner a Jugendlecher sinn och fir eng Geschicht ze begeeschteren, mee hei ass Humor gefrot. Eng Geschicht, déi sech ze vill eescht hëlt, gëtt soss als „pupeg“ empfongt a boykottéiert.

Zu enger gudder Geschicht gehéieren natierlech och déi passend Personagen. Fir sech mat engem Personage kënnen z'identifizieren, brauch dësen e Numm an erkennbar Charakterzich. Den Animateur, deen de Personage spillt, soll och kënnen dëse mat Liewen ze fëllen a säi Public fir sech ze begeeschteren. Heifir ass schauspillerescht Talent eng wichteg Kompetenz. Theaterpedagogesch Übunge kënnen d'Animateuren doranner ënnerstëtzen, hiert Oprieden ze verbesseren a méi selbstsécher viru Gruppen ze stoen, sou zum Beispill:

<https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/special/category/29/gruppe>

<https://improwiki.com/de/aufwaermspiele/klatschkreis>

Fir d'Geschicht unzefänken, ass et flott eng Aféierungszeremonie ofzehalen. Un dëser soll méiglechst jiddwereen a passender Verkleedung deelhuele. D'Aktivitéite sollen zum Theema passen an d'Handlung virundreiwen. Bei enger Pirategeschicht kann zum Beispill all Aktivitéit dorobber erauslafen, e Stéck vun der Schawtzkaart ze fannen. E gemeinsamen Ofschloss, deen d'Geschicht zu engem (gudden) Enn bréngt, dierf natierlech net feelen.

D'Geschicht soll ëmmer logesch bleiwen. Et dierf ee Kanner op kee Fall ënnerschätzen, si sinn op Zack a mierken all nach sou klengen Denkfeeler. Eng Geschicht soll bis zum Schluss duerchduecht sinn a spannend bleiwen, dofir soll net alles direkt am Ufank verrode ginn. Ënnerschiddlech Personagen a Handlung beieneenzebréngen, déi op éischte Bléck net zesumme passen, suergt um Ufank fir Verwirrung mee kënnen den Interessi vun de Jonke fesselen.

D'Geschicht kann ofhängeg vum Theema och no den Aktivitéite weidergoen: kleng Challenge wéi Rätselen oder Sichspiller, déi zu bestëmmten Dageszäiten ofgehale ginn, reegen d'Phantasie an d'Kreativitéit vun de Jonken un an ënnerstëtzen d'Entwécklung vun der Geschicht. Fir déi aner Aktivitéiten net ze stéieren, sollten Zousazaktivitéiten ëmmer ausserhalb vum reguläre Programm ugebuede ginn.



Wéi een Thema passt zu wéi enge Campen a Kolonien?

Follgend Punkte kënnen engem beim Choix hëllefen:

- Kann d'Thema op der Plaz (am Gebai, an der Scheier, op der Wiss, etc.), wou de Camp / d'Kolonie sech ofspillt, ëmgesat ginn? Wéi vill Raim hunn ech zur Verfügung? Wéi ass d'Ambiance vun dësem Raim? Wat steet eis vu Material a vun Dekoren zur Verfügung? Wéi ass d'technesch Equipment, op dat ech zréckgräife kann?
- Heiansdo imposéiert de Kader engem d'Geschicht: eng Rittergeschichte ass an engem Schlass ganz einfach ëmzesetzen, eng Pirategeschicht ass an de Bierger méi schwieereg, op der Plage dogéint kee Problem.
- Net all Thema kann een zu all Joreszäit flott ëmsetzen. Eng Gespenster-Geschicht gëtt am Wanter warscheinlech méi spannend wéi am Summer. E Märchen am 1001 Nacht-Stil nozespillen, geléngt am Wanter net sou einfach wéi am Summer.
- Oft ass een als Animateur am Ufank iwwermotivéiert an et kann ee schwéier aschätzen, wéi vill een a sou kuerzer Zäit iwwerhaupt ëmsetze kann. Da leeft ee Gefor, datt d'Geschicht iwwert de Knéi gebrach gëtt, an net méi kohärent ass. Et ass och e bëssen Innovatioun gefrot. En ongewéinlecht Thema spornt d'Kreativitéit ëmsou méi un. En Thema, dat an der Vergaangenheet schonn do war, ass direkt manner interessant.

Aktivitéitsiddie fir dobaussen

Nieft kierperleche Bénéficë sinn Aktivitéiten am Fräie fir Kanner a Jugendlecher immens wichteg fir mat der Natur a Kontakt ze trieden: dobausse léiere Jonker sech ze orientéieren, hir Sënner an der Praxis ze notzen, op sech eleng gestallt ze sinn a mat hire Matmënschen z'interagéieren.

Tipps fir Aktivitéiten a fräier Natur

Bei Aktivitéiten dobaussen ass et als Animateur wichteg, säin Terrain ze kennen an d'Wieder am Bléck ze behalen. Bei Donnerwierder oder Stuerm iwwert 45 km/h sollt een op kee Fall eng Aktivitéit am Bësch ëmsetzen, mee no engem Alternativprogramm sichen. Och den Dag no engem kräftege Stuerm sollt een Aktivitéiten am Bësch vermeiden, well d'Gefor besteet, datt nach Beem ëmfalen oder Äscht roffalen. Fir sech ëmmer iwwert d'Wiederkonditiounen z'informéieren, kann ee bei MétéoLux um Findel uruffen. Si kënnen engem zu all Moment déi genau Wiederviraussichte matdeelen, entweder per Telefon oder iwwert hir App.

Geforeplazen op Terraine solle gutt gekennzeechent ginn a virsichtshallwer mat engem Animateur besat ginn. Jonker sollen net Aktivitéiten ugebuede kréien, déi d'Animateure sech net selwer zoutrauen oder mat deenen si sech net auskennen. Soss kann een d'Gefor net richtig aschätzen an am Noutfall net entspreichend handelen.

Allgemeng sollt een och als Onerfuerehen vermeiden, eleng mat Jonker an de Bësch ze goen. Zousätzlech sollt een sech ëmmer beim Fierschter iwwert méiglech Juegten an de Bëscher informéieren. Klappjuegten mat méi wéi 10 Participantë ginn um Geoportail annoncéiert. Allerdéngs kënnen Juegte mat manner wéi 10 Participanten einfach ofgehale ginn, ouni ugekënnegt ze ginn. Dofir sollte sech d'Animateuren informéieren, wéi Klappjuegten z'erkenne sinn, wann si am Bësch ënnerwee sinn.

Während den Aktivitéiten ass et wichteg, déi Jonk reegelméisseg dorunner z'erënnere sech virun der Sonn ze schützen a genuch Waasser ze drénken. Am beschten hält ee grouss Waasserbidone mat fir d'Gedrénksbidonen nozefüllen. Och sollt genuch Zäit fir Pausen a Posten ageplangt ginn. Der Saison an dem Wieder ugepasste Kleeedung a gutt Schongwierk bidden eng gutt Basis fir dass all Jonke sécher ukënn.

Weideres zum Thema am DA7 Mir ginn eraus



Hiken a Rallyen

Hiken, Wanderunge mat Rucksak duerch d'Landschaft, ginn oft dozou genotzt, fir Jonker mat der Ëmgéigend vun hire Campplaze vertraut ze maachen. D'Virbereedunge si mat vill Aarbecht verbonnen, mee Hike bidden de Jonken wäertvoll Gruppenerliefnesser an der Natur. D'Distanz an d'Schwieregkeet vum Trajet sollen ëmmer dem Alter, der kierperlecher Verfassung an der Virerfarung vun de Jonken, déi an der Grupp sinn, ugepasst ginn.

Rallyë sinn Dagesausflich an der Natur, generell a gemëschte Gruppen. Op engem am Virfeld gekennzeechnete Wee begéinen d'Gruppen verschidde Spillstatiounen. Wéi bei engem Hike soll d'Distanz vun de Rallye der kierperlecher Fitness vun de Jonken ugepasst sinn. Dat primäert Zil vu Rallyen a Hiken soll doranner bestoen, zesummen als Grupp unzekommen an e flotte Moment am Fräien ze verbréngen. Fir déi kierperlech méi staark, kann ee sech ënnerwee e puer Challengegen afale loossen.

Virun Aktivitéiten dobaussen oder Iwwernuechtungen am Bësch, sollt de Fierschter, dee fir de Bësch zoustänneg ass, kontaktéiert ginn (eng Lëscht ka bei der Administration de la nature et forêts ugefrot ginn). Verschidden Internetsäiten an Apps bidden d'Méiglechkeet, fir Wanderweeër erfazelueden an um Handy uweisen ze loossen. Wie léiwer säi Wee traditionell plangt, sollt op rezent topographesch Kaarten zeréckgräifen. Fir d'Dauer an de Schwieregkeetsgrad vum Trajet besser aschätzen ze kënnen, sollt de Wee integral am Virfeld ofgetréppelt ginn.

Wie plangt Jonker eleng a Gruppe fortzeschécken, sollt onbedéngt drun denken, geféierlech Plazen a Kräizungen mat Erwuessenen a néideger Sécherheetsausrüstung (Gilet, Handy, Täscheluucht...) ze besetzen an déi Jonk virum Départ gutt anzeweisen:



- Fitnesscheck: All Jonken huet en individuelle Fitnesslevel! De Grupp muss dorobber Récksiicht huelen, ëmmer zesummenzebleiwen, sech der Vitesse vum Luesten unzepassen an dofir suergen, dass jiddwereen ënnerwee zu Pause kënn
- Materialcheck: D'Material, dat gebraucht gëtt zesummen an der Grupp duerchgoen a kontrolléieren, ob alles agepak gouf. Net vergiesse kleng Éischthëllefstroussen a Sécherheetsmaterial (Giletten, Täscheluuchten, Handy mat Powerbank, etc.) matzeginn a Plaz fir Waasserbidonen a Picknick (Sandwich, Uebst, ...) ze halen
- Rucksackcheck: de Jonken am Virfeld bäibréngen, wéi ee säi Rucksak richteg péckt an um Réck dréit (Gewichtsverdeelung vum Material am Rucksak; Gurter un de Träger upassen; méiglechst alles an de Rucksak paken, ...)
- Weecheck: Um virgezeechente Wee bleiwen a gutt op d'Kaart an d'Material fir de Wee ze fannen (Réimer, Kompass, Posten, verstoppten Hiweiser ënnerwee, ...) oppassen
- Sécherheetscheck: Jonken de richtigen Ëmgang mat Kaart a Kompass an der Praxis weisen, si iwwert d'Geforen, déi si ënnerwee begéine kënnen, sensibiliséieren (schwierig Etappen, Code de la route) an z'üben, wéi ee sech am Noutfall ze behuelen huet (1. Hëllef, Noutfallkontakter, ...)



Mam Vëlo ënnerwee

De Vëlo bitt flexibel Méiglechkeete fir d'Emgéigend an der Grupp z'erfuerschen. Op den ënnerschiddlechen Etappe kann een d'Landschaft kenne léieren a sech mat der Geschicht an de touristeschen Attraktiounen an der Region vertraut maachen. D'Dauer vun den Ausflüch variéiert je no Distanz a Fitnesslevel vun de Jonken, vun e puer Stonnen bis hin zu engem Camp volant (z.B. mat Iwwernuechtung am Zelt, Jugendherberg, ...).

De Vëlostour soll e bëssen Iwwerwannung kaschten, mee trotzdeem Spaass maachen. Déi Jonk sollen duerch positiv Erfarungen dozou motivéiert ginn, sech an hirem Alldag méi ze beweegen an op nohaltég Mobilitéitsméiglechketen zeréckzegräifen. Op Verschiddenes sollt besonneg opgepasst ginn:

- Material virum Départ kontrolléieren: Vëloskontroll, Helmflicht, Ersatzmaterial apaken (z.B. Pompel, Ersatzschläich, Vëlosfléckgeschier...)
- Net zevill steil Biergetappen oder wäit Distanze virgesinn
- De Wee am Virfeld plangen a mam Vëlo offueren
- Méiglechst op bestoend Velospisten zréckgräifen
- Erhéichten Accidentsrisiko (!) Am beschten een Animateur vir an een hanne fuere loossen, op d'Visibilitéit oppassen (Gilet, Luuchten) a sech un den Code de la route halen



Kachaktivitéite mat Jonken

Kachaktivitéite mat Jonken sinn op Campen a Kolonien net ewechzedenken. Am DA3: Kachen a Brachen kann een noliesen, wéi sech eng Kachekipp organiséiere kann, fir en ausgeglachenen, nohaltege Menü opzesetzen. Jonker kënnen och am Virfeld gefrot ginn, fir hir Lieblingsplaten an de Menü mat afléissen ze loossen, oder awer d'Rezepter komplett dem Thema unzepassen.

D'Kachaktivitéite loosse Gruppendynamiken erkennen: Jonker léieren zesummenzeschaffen, d'Aufgaben ënnert sech opzedeelen an ze delegéieren, sech genee u Rezepter ze halen, mam Kachgeschier eens ze ginn, mee och, dass den Aarbechtsberäich nom lessen erëm propper verlooss soll ginn. Fir dass déi gekachte Platen ouni Bedenke kënne gies ginn, muss een als Animateur de Jonken e puer méi streng Hygiènesreegele virginn. Wa verschidde Participanten Allergien hunn, gëllt et besonnesch gutt opzepassen.

Beim Kache kann ee seng Kreativitéit ausliewen: Léisst ee Jonker e Menü nokachen, wäert all Grupp trotz nämleschtem Rezept en anert Resultat opweise kënnen. D'Zil vun de Kachaktivitéiten läit awer net onbedéngt doranner, e Menü perfekt nozekachen, mee de Jonken d'Loscht um Kachen ze vermëttelen a si de Wee selwer fannen ze loossen. Als Animateur muss een kënnen ofweien, wéini een déi Jonk gewäerde léisst a wéini een ënnerstëtzend agräift fir dass d'lessen net verbrennt oder ee vun de Jonke sech an de Fanger schneit. Och sollt dorobber opgepasst ginn, dass lesswueren net verschwent oder onnéideg ewechgeheit ginn.

Um oppene Feier ze kachen, erlaabt et och Jonker matanzebezéien, déi net gären de Bräiläffel schwéngen: Nieft de Preparatioune muss d'Geschier erausgeluecht, d'Feierplaz amenagéiert, Holz gehackt, Feierholz gesammelt, d'Feier ugefaangen an ënnerhale ginn. E Feier ouni modern Hëllefsmëttelen unzekeréien, ass iwwregens e flotte Challenge, deen ee net nëmmen Jonke stelle kann. Workshops wéi Feiertechniken, Sécherheet a Preventioun an de richtegen Émgang mat Beil a See, loosse sech ganz natierlech mat Kachaktivitéiten um Feier verbannen. Jonken e respektvollen Émgang mat Feier bäizebréngen, ass eng Kärkompetenz, déi op all Camp a Kolonie vermëttelt sollt ginn.



Spiller an der Grupp

Spiller schwätzen all Altersberäich un a si villsäiteg asezbar. Beim Spille léiere Jonker hir Grenze kennen, sech mat hirer Grupp auszetauschen, gemeinsam Problemer unzegoen an Emotiounen ze reguléieren. D'Spill huet nach weider positiv Effekter op Gruppenerliwen: Ass d'Stëmmung an der Grupp gedréckt, kann d'Spill déi Jonk op aner Gedanken bréngen. Sinn déi Jonk wibbeleg, brauche si Bewegung an eng Méiglechkeet Stress ofzebauen.

Spiller an der Grupp bidden och nei Méiglechkeete fir sech auszeprobéieren: Beim Spille kënnen déi Jonk vun den ënnerschiddleche Situatiounen profitéieren, fir sech eleng oder an hirer Grupp Strategien auszuschaffen fir d'Spillzil z'erreechen. Als Animateur iwwert e grousst Spillrepertoire ze verfüegen, ass dobäi vu Virdeel, mee et soll een sech och roueg trauen nei Spiller unzebidden oder der selwer z'entwéckelen. Der Kreativitéit vun de Responsabelen ass kaum eng Grenz gesat. Och ass et e besonnescht Glécksgéfill, wa Jonker sech un eppes erfreen kënnen, wat speziell fir si ausgeschafft gouf.

Fir datt d'Spiller fir all Participant interessant bleiwen, mussen kloer Reegelen definéiert ginn. Heifir sollen d'Animateuren, déi fir Aktivitéit zoustänneg sinn, och während dem Spillverlaf no de Reegele gefrot kënnen. Och ass unzeroden, d'Reegele während dem Spill net z'änneren oder neier anzeféieren.

Weiderféierend Links:

www.gelaendespiele.ch

www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-gelaende-schnitzeljagd.html

www.gruppenspiele-hits.de/waldgelaendespiele.html

<https://www.super-sozi.de/category/spielekartei/nacht-und-gelaendespiele/>



Owes- an Nuetsaktivitéiten

Bei Nuetspiller, Wanderungen duerch d'Nuecht oder zu fréier Mueresstonn gi Jonker aus hire Routinnen erausgerappt a musse léieren, verschidde Sënner anescht wéi gewinnt ze notzen. D'Erliefnesser missen attraktiv gestalt sinn mee dierfen déi Jonk net iwwerforderen, fir dass se hinnen positiv an Erënnerung bleiwen. Bei Nuetspiller am Bësch definéiert een am beschten e gemeinsame Treffpunkt, deen einfach erëmzefannen ass.

Opgepasst! Middegkeet a schlecht Beliichtung kënnen de Risk vu Verletzungen oder sech ze verlafen erhéijen. Bei Nuetspiller sollt ee sech vergewësseren, dass d'Geforequellen um Terrain (Lächer am Buedem, Weieren, pickegen Drot, etc.) visibel gekennzeechent a kloer ofgespärt sollte ginn. Bei Nuetsmärsch ass et ëmsou méi wichteg, dass d'Posten esou wéi och d'Gruppe selwer gutt erkennbar sinn.

Wéi och bei Hiken a Rallye si bei Nuetsaktivitéiten de Kontakt mam Fierschter unzeroden. Si kënnen doriwwer informéieren, wéi een nuetsaktiv Déieren am beschte berécksichtigt. Generell respektéiert een den natierleche Liewensraum vun den Déieren am beschten andeems een op onnéidege Kaméidi verzicht an op de markéierte Weeër bleift.

Weideres zum Thema am DA7 Mir ginn eraus.



Geocoaching

Beim Geocache léiere Jonker bei enger Aart Schatzsich sech dobaussen z'orientéieren. No enger Umeldung op der Internetsäit, kann d'Sich lassgoen. Eleng am Lëtzebuerger Land sinn eng dausend Caches doruechter verstoppt, déi d'Animateuren zesumme mat de Jonke fanne kënnen. D'Caches sinn duerch ënnerschiddlech Schwieregkeetsgrade gekennzeechent. Bei de méi schwéiere musse Spuere fonnt ginn a Rätsle geléist ginn, fir de nächsten Indice ze fannen.

Beim Actionbound gi Jonker eleng oder an der Grupp op eng spilleresch Aart a Weis mat de kënschtleche Realitéiten vun enger Stad konfrontéiert. Verschidden Apps erméiglechen et engem e Citybound selwer z'organiséieren. Bei dëser digitaler Stad-Rallye ginn déi Jonk op d'Sich no Froen a Fakte. D'Dauer vun dësen Aktivitéite ka variéieren, vun e puer Stonne bis zu e puer Deeg.

Weiderféierend Links:

<https://luxembourg.public.lu/de/tourismus/aktivitaten/geocaching.html>

<https://de.actionbound.com/bounds>

Literatur



Ministère de l'Education nationale, de L'Enfance et de la Jeunesse, Service national de la jeunesse & Charlotte Bühler Institut für praxisorientierte Kleinkindforschung, Université du Luxembourg (2021). Nationaler Rahmenplan zur non-formalen Bildung im Kindes- und Jugendalter. Luxembourg: Ministère de l'Education nationale, de L'Enfance et de la Jeunesse

Service national de la jeunesse (2020). Pädagogische Handreichung. Partizipation in der Offenen Jugendarbeit in Luxemburg. Luxembourg: Ministère de l'Education nationale, de L'Enfance et de la Jeunesse

Aktion-Mensch (o.J.). <https://www.aktion-mensch.de/dafuer-stehen-wir/was-ist-inklusion>

Young Voices Heard (2022). #YouthVoice in organisations: 10 steps to good practice. <https://youngvoicesheard.org.uk/2020/08/19/youthvoice-in-organisations-good-practice-tips>

Jugend für Europa. (2011). Der Anerkennung Türen öffnen. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Okaju (2013). Déi vereinfacht Versioun vun der Konventioun <http://ork.lu/index.php/lb/kannerrechter-lu/vereinfacht-versioun>

<http://ork.lu/index.php/lb/kannerrechter/konventioun-vun-1989/vereinfacht-versioun-vun-der-konventioun>

Ministär fir Ëmwelt, Klima a nohalteg Entwécklung. (2022) Mir ginn eraus. <https://environnement.public.lu/fr/natur-erliewen/mir-ginn-eraus.html>



Service national
de la jeunesse