



**jungwacht  
blauring**



# lautsprechohr

Das Hilfsmittel zum Grundsatz «mitbestimmen»

## Impressum

---

### Herausgeber

Jungwacht Blauring Schweiz  
St. Karliquai 12  
6004 Luzern  
[www.jubla.ch](http://www.jubla.ch)

---

### Redaktion

Urs Bisang, Rahel Erni, Melanie  
Laveglia, Patrick Scherrer,  
Vera Sommerhalder,  
Claudio Spescha, Sarah Spichtig,  
Alice Stierli, Martina Suter

---

### Gestaltung

Christof Seiler, [www.reizvoll.ch](http://www.reizvoll.ch)

---

### Druck

Printex, Dagmersellen

---

# Einleitung

Alle zwei Jahre bestimmen die Mitglieder von Jungwacht Blauring ein Jahresthema mit dem Ziel, einen der Grundsätze zu stärken. Das Jahr 2014 steht ganz unter dem Motto «Lautsprechohr» und richtet den Fokus auf den Grundsatz «mitbestimmen».

Um erfolgreich mitbestimmen zu können braucht man nämlich einen Lautsprecher, damit man die eigenen Wünsche ausdrücken kann, aber auch Leute mit offenen Ohren, die zuhören. Dieses Hilfsmittel gibt verschiedene kreative Inputs dazu, wie du in deiner Funktion das Mitbestimmen der Kinder und Jugendliche in unserem Verband fördern kannst. Und das Beste daran ist, dass zu allen möglichen Aufgaben, Funktionen und Ebenen innerhalb der Jubla bestimmt eine passende Idee dabei ist. Die Kapitel sind dafür so aufgeteilt, dass du diese auch schnell und unkompliziert findest. Diese Symbole zeigen dir zudem auf einen Blick, wie du die separat verteilten Kartonlautsprecher und -ohren optimal in deinem Jubla-Alltag einsetzen kannst.



Lust auf mehr? In der Lautsprechohr-App findest du weiterführende Informationen und laufend neue Inputs. Du findest den Link zum Download für dein Smartphone auf [www.jubla.ch/lautsprechohr](http://www.jubla.ch/lautsprechohr).

So, und jetzt bist du an der Reihe: Viel Spass beim Durchstöbern und erfolgreiches Mitbestimmen und Mitbestimmen lassen!

# Inhalt

## 01 Gruppenleitende

011 Jahresplanung	6
012 Gruppenstunde gestalten	8
013 Verschiedene Spielideen	10

## 02 Scharleitende

021 Sitzungen	16
022 Elternarbeit	14

## 03 Lagerleitende

031 Lagermotto	20
032 Musterlagerblock	22
033 Tägliches Mitbestimmen	24

## 04 Kursleitende

041 Kursblock «mitbestimmen»	28
042 Mitbestimmen während des Kurses	30
043 Kursregeln	32

## **05 Präsidies**

---

<b>051 Spiritueller Impuls für Scharen</b>	<b>36</b>
--	-----------

---

<b>052 Spiritueller Input für das Leitungsteam</b>	<b>38</b>
--	-----------

---

<b>053 Gruppendynamischer Input</b>	<b>40</b>
-------------------------------------	-----------

---

## **06 Redaktorinnen und Redaktoren**

---

<b>061 Schreiben: Gestaltung</b>	<b>44</b>
----------------------------------	-----------

---

<b>062 Schreiben: Inhalte</b>	<b>46</b>
-------------------------------	-----------

---

## **07 Regional- und Kantonsleitungen**

---

<b>071 Eventformen</b>	<b>50</b>
------------------------	-----------

---

<b>072 Das Lautsprechohr als Teil von Versammlungen</b>	<b>52</b>
---	-----------

---

# 01

---

**011** Jahresplanung

---

**012** Gruppenstunde gestalten

---

**013** Verschiedene Spielideen

---

# 011 Jahresplanung

Mindestens einmal im Jahr fällt sie wieder an: die Jahresplanung. Wohl kaum jemand erwartet dieses Ereignis mit Freuden, ist es doch oft sehr mühsam, die passenden Daten für Gruppenstunden und andere Anlässe zu finden. Im Folgenden findest du hilfreiche Tipps, wie du das Jahr zusammen mit den Kindern und Jugendlichen planen kannst.

## Daten abmachen

Mit Jugendlichen kann es sinnvoll sein, die Daten oder sogar den Wochentag für die Gruppenstunde zu besprechen, damit möglichst alle kommen können. Notiere auf grosse Zettel die Daten (oder eben Wochentage), welche für die Leitungspersonen auf jeden Fall gehen. Diese kannst du an eine freie Wand hängen oder auf den Boden legen. Die Jugendlichen können nun mit Kaugummis, Wäscheklammern, Post-it-Zetteln... oder Ähnlichem (da könnt ihr völlig kreativ sein) jene Daten markieren, welche ihnen auch passen.

## Jugendliche bereiten eine Gruppenstunde vor

Eine gute Möglichkeit, die Jugendlichen auf ihre spätere Leitungsfunktion vorzubereiten ist zudem, wenn sie einmal in kleinen Gruppen selber eine Gruppenstunde für die Anderen vorbereiten. Sobald die Daten für die Gruppenstunden gefunden sind, können die Jugendlichen ein Datum auswählen, an welchem sie die Gruppenstunde (oder einen Teil davon) selber organisieren. Unterstütze sie dort, wo es wirklich nötig ist, damit niemand überfordert ist. So kannst du ihnen das Leiter/in sein bereits etwas schmackhaft machen.



## Kinder bereiten eine Gruppenstunde vor

Auch die Kinder können dir sehr gut dabei helfen, die Gruppenstunden zu planen. In kleinen Gruppen sollen sie Ideen für Spiele und Aktivitäten sammeln, welche sie gerne im kommenden Jahr einmal machen wollen. Die gesammelten Ideen können dann der ganzen Gruppe präsentiert werden und ihr notiert euch dabei alles. Die Kinder, welche präsentieren sollen als Hilfe den Kartonlautsprecher verwenden. Du ziehst dir am besten die Kartonohren an, um zu zeigen, dass ihre Vorschläge gehört werden. Wichtig ist, dass es keine «besseren» und «schlechteren» Ideen gibt. Versuche, möglichst alle Ideen aufzunehmen und später in das Programm einzuplanen. Damit die Ideen nicht vergessen gehen, kann man z.B. alle auf je einen Zettel schreiben und sie in einer Schatzkiste aufbewahren. Oder du kannst mit den Kindern ein schönes Plakat gestalten, welches dann im Gruppenraum hängt. Ist eine Idee umgesetzt, kann sie durchgestrichen werden.



## 012 Gruppenstunde gestalten

Besonders spannend für die Kinder ist es, wenn sie selber Gruppenstundenideen einbringen können. Das Mitgestalten der Gruppenstunde solltest du aber möglichst dem Alter der Kinder anpassen, damit es ihnen auch wirklich Spass macht. In diesem Kapitel findest du Tipps, wie die Kinder beim Gestalten der Gruppenstunde miteinbezogen werden können.

### Zeiffenster für eigene Ideen

Plane in jeder Gruppenstunde ein fixes Zeiffenster ein, bei welchem die Kinder selber bestimmen können, was sie gerne tun wollen. Lasse sie das Ein- oder Ausstiegsspiel wählen oder gib ihnen die Möglichkeit, vor oder nach dem «Zvieri» das zu tun, worauf sie gerade Lust haben. Wie viel Zeit du dafür investieren möchtest, ist dir überlassen. Vergiss aber dabei nicht, dass allenfalls gerade jüngere Kinder etwas mehr Zeit benötigen, um Ideen zu sammeln und sich zu entscheiden. Falls die Kinder Wünsche einbringen, welche den Zeitrahmen total sprengen würden, kannst du diese für eine andere Gruppenstunde aufnehmen.

### Feedback-Kultur entwickeln

Eine andere Möglichkeit, die Kinder in die Gestaltung der Gruppenstunden miteinzubeziehen, ist das Entwickeln einer Feedback-Kultur. Spare dir am Ende der Gruppenstunde jeweils etwas Zeit auf, um Rückmeldungen der Kinder entgegenzunehmen. So können dir die Kinder sagen, was sie heute besonders gut bzw. nicht so gut gefunden haben.

Dies kann auf sehr verschiedene Arten geschehen: Die Kinder können sich zum Beispiel auf einer Skala von 1 bis 10 aufstellen (z.B. mit Strassenkreide markieren), je nachdem, wie gut sie die Gruppenstunde fanden. Oder verteile rote und grüne Punkte, welche sie mit entsprechendem Kommentar auf ein Blatt kleben können. Bei Jugendlichen kann es unter Umständen besser sein, die Rückmeldungsrunde etwas passiver zu gestalten. Legt dafür z.B. ein Heft auf, in welchem sie während der Gruppenstunde zu jeder Zeit einen Kommentar notieren können. Sind die Kommentare unverständlich oder nicht nachvollziehbar, kannst du am Ende nachfragen. Nimm die Rückmeldungen auf und versuche, sie für die kommenden Anlässe zu beachten. Du darfst natürlich auch selber Rückmeldungen geben.

## 013 Verschiedene Spielideen

Im Folgenden ein paar Spielideen zum Thema mitbestimmen.

### Roboterfussball

---

**Gruppengröße** 12-52 Personen

---

**Material** Kartonohren/-lautsprecher, Ball, Augenbinden

---

**Zeit** ca. 45 Minuten

---



Es werden 2 Fussballteams gebildet. Im Team selber spielen immer 2 Personen zusammen. Eine Person nimmt den Kartonlautsprecher und stellt sich ausserhalb des Fussballfeldes hin. Die andere Person zieht die Kartonohren an und stellt sich auf das Feld. Bei älteren Teilnehmenden und/oder wenig Spielenden können denjenigen mit den Kartonohren die Augen verbunden werden. Sie müssen nun Fussball spielen, dürfen jedoch nur das tun, was ihnen die Personen am Spielfeldrand zurufen. Man muss also gut zuhören und kann nicht selbst bestimmen, was man tut. Später werden die Rollen getauscht. Diskutiere nach dem Spiel, was die Schwierigkeiten dabei waren.

# Schreiende Wand

01

<b>Gruppengrösse</b>	10-30 Personen
<b>Material</b>	Kartonohren und -lautsprecher
<b>Zeit</b>	ca. 15 Minuten

Bilde zwei Gruppen, die sich gegenüber stehen. Aus der ersten Gruppe nimmt eine Person den Kartonlautsprecher und stellt sich hinter die zweite Gruppe. Die anderen der ersten Gruppe ziehen die Kartonohren an. Das Leitungsteam entscheidet sich für ein paar Wörter. Diese werden nun der Person mit dem Lautsprecher ins Ohr geflüstert. Diese muss dieses Wort nun seiner Gruppe zurufen, damit sie es erraten kann. Die Schwierigkeit ist, dass die zweite Gruppe dabei so laut Krach macht wie nur möglich.



## Räume gestalten

Bei schlechtem Wetter kannst du mit den Kindern den Gruppenstundenraum gestalten (Plakate aufhängen, dekorieren, bemalen usw.). Lass ihnen dabei so viel Zeit und Freiheiten, wie sie benötigen. Sprich dich allenfalls mit den anderen Leitenden ab, ob jemand etwas dagegen hat, wenn die Kinder den Raum dekorieren. Wichtig ist, dass die Deko dann auch eine Zeit lang stehen bleibt, damit die Kinder das Resultat ihrer Arbeit immer wieder sehen.

# 02

---

**021 Sitzungen**

---

**022 Elternarbeit**

---

## 021 Sitzungen

Hier findest du verschiedene Inputs, um die Teilnehmenden dafür zu motivieren, sich an den Sitzungen mehr zu beteiligen. Damit die Leitenden verstehen, warum du diese Methode ausprobierst, stellst du am besten zu Beginn der Sitzung das Jahresthema vor.

Du kannst die Ideen jeweils selbst auf die Grösse des Leitungsteams anpassen:



### Wortkarten

Jede Person erhält so viele Lautsprecher wie Traktanden geplant sind für die Sitzung. Bei jeder Wortmeldung sollen die Teilnehmenden einen Lautsprecher in die Tischmitte legen. Hat jemand keine Lautsprecher mehr, kann er/sie sich nicht mehr melden.



### Blitzlicht

Alle Teilnehmenden sollen die Ohren anziehen. Es gibt einen Lautsprecher, nur wer diesen in der Hand hält, darf sprechen. Nach dem Vorstellen des Traktandums wird der Lautsprecher in der Reihe herumgereicht, bis ein Entscheid gefällt wurde.



### Abstimmen

Alle Teilnehmenden erhalten ein Ohr und ein Lautsprecher. Nun sollen bei jeder Abstimmung alle Teilnehmenden für sich je nach Meinung entweder das Ohr für „Ja“, den Lautsprecher für „Nein“ oder nichts (Enthaltung) in die Höhe halten. Diese Abstimmungen können verdeckt (geschlossene Augen) oder offen gemacht werden.





### **Rollentausch**

Nach jeder Sitzung kann das Angebot eines Rollentausches gemacht werden. Die Scharleitung fragt, ob jemand anderes die Sitzung leiten oder das Protokoll schreiben möchte. Damit können alle einmal eine neue Erfahrung machen.

### **Versteckte Meinungsbildung**

An der ersten Sitzung wird nur das Traktandum vorgestellt, danach haben alle Teilnehmenden Zeit, bis zur nächsten Sitzung ihre Meinung zu bilden und diese anonym auf einen Zettel zu schreiben. Bei der darauffolgenden Sitzung werden die Meinungen durchgelesen und danach wird abgestimmt.

### **2er-Teams**

Dies ist vor allem für grosse Scharen geeignet. Immer ein Jungleiter bzw. Jungleiterin und ein/e Altleiter/in bilden zusammen ein Team. Nach dem Vorstellen des Traktandums soll ca. 5 Minuten Zeit gegeben werden, damit dieses in den 2er-Teams besprochen werden kann. Danach gibt es eine Blitzlicht-Runde, wobei jeweils nur der/die Jungleiter/in spricht und anschliessend wird abgestimmt.

### **Inputs**

Diese Ideen werden alle mehr Zeit in der Sitzung brauchen. Deshalb nur bei einzelnen Traktanden benutzen, um die Leitenden zu sensibilisieren.

Wichtige Themen sollten besser in Kleingruppen besprochen werden, damit alle zu Wort kommen.

## 022 Elternarbeit

Im folgenden eine Idee zur Förderung der Elternarbeit, die restlichen Ideen findest du im App.

### Elternabend

<b>Ziel</b>	Die Eltern sind in das Scharleben miteinbezogen.
<b>Material</b>	Kartonohren/-lautsprecher, Stifte, Kleber, alte Gruppenstunden- und Scharanlassideen, Beschrieb des Jahresthemas, kurze schriftliche Erklärung eines Sportblocks
<b>Zeit</b>	ca. 2 Stunden

**Die Eltern werden zu einem gemeinsamen Elternabend eingeladen, dieser soll ca. 2 Stunden dauern. Ziel des Elternabend ist es, mit den Eltern zusammen eine Idee für einen Sportblock oder Scharanlass zu sammeln, welcher später mit den Kindern und den Eltern durchgeführt werden kann.**

Als erstes solltest du den Eltern das Jahresthema Lautsprechrohr vorstellen und erklären, was ein Sportblock oder ein Scharanlass ist. Es ist von Vorteil, wenn du das grobe Thema des Sportblockes oder des Scharanlasses bereits vorgibst. Danach werden die anwesenden Eltern in 5er-Gruppen eingeteilt und jede Gruppe wird von einer Leitungsperson geleitet.

In den Kleingruppen werden jetzt während 30 Minuten Ideen gesucht (Leitfragen: Was wolltet ihr schon immer mal machen? Was war euer Lieblingsspiel in der Kindheit? Was ist eure beste Kindheitserinnerung im Bezug auf Spiele?)

Die gesammelten Ideen werden von den Eltern auf die Lautsprecher geschrieben.



Nach der Gruppendiskussion trifft man sich wieder im Plenum und jede Gruppe stellt ihre Ideen vor und hängt diese an eine Wand. Die Leitungspersonen können bei der Präsentation der Ideen die Kartonohren anziehen und so ihre Offenheit gegenüber diesen Ideen zeigen.



02

Nach dem Elternabend liegt es an den Leitenden, aus den Ideen einen Block zu erstellen und diesen am Scharanlass bzw. im Sommerlager gemeinsam mit den Eltern durchzuführen.

### Tipps

- Falls sehr viele Ideen zusammenkommen, kann mit den Eltern eine kreative Abstimmung zu den 5 besten Ideen gemacht werden.
- Falls die Eltern keine Ideen einbringen können alte Gruppenstunden und Scharanlassideen vorgestellt werden und in den Kleingruppen werden die besten Ideen ausgewählt.

Ideen zu einem Elternrat als ein mögliches Gefäß, in dem die Eltern während des ganzen Jahres mitbestimmen können, findest du im App.

# 03

---

**031 Lagermotto**

---

**032 Natur- und Umweltparcours –  
Musterlagerblock**

---

**033 Tägliches Gefäss  
zum Mitbestimmen**

---

## 031 Lagermotto

**Mitbestimmen beim Lagermotto, vom ersten Brainstorming bis zur definitiven Motto-Auswahl. Die Lagerleitenden lernen einen möglichen Ablauf kennen, wie das Mitbestimmen beim Lagermotto gefördert werden kann.**

Hier findest du ein Musterbeispiel mit ausgewählten Methoden. Die ganze Auswahl von der Motto-Entwicklung bis zur Begrenzung der Mottoauswahl und noch mehr Infos gibts im App.

### **Ein Musterbeispiel**

Ein Brainstorming in der Grossgruppe soll das Team in eine erste Richtung der Mottosuche bringen. Es können schon konkrete Mottoideen, aber auch Überthemen wie z.B. «Märchen» gesammelt werden. Alle Vorschläge werden schriftlich auf einem Flipchart festgehalten. In einem zweiten Schritt wird nun ein «Überthema» ausgesucht. Dazu wählen wir ein Beispiel aus der «Begrenzung der Mottoauswahl» aus: In 3er-Gruppen wird jeweils 1 «Überthema» ausgesucht.

Nun gibt es mehrere Überthemen. Die Lagerleitung muss sich aber auf EIN Überthema einigen. Es wird demokratisch im Leitungsteam per Hand abgestimmt welche Themen gestrichen werden. Es kommen Diskussionen auf, bis sich das Team schlussendlich z.B. auf «Comic» geeinigt hat.

Beim nächsten Höck werden konkrete Mottoideen, passend zu diesem Überthema, gesucht. Alle Mottoideen finden einen Platz an der Wand. Jede Leitungsperson bekommt drei Ohren, die nach den Lieblingsthemen verteilt werden. In einer ersten Runde werden die Plätze 1 bis 5 erkoren.



Ab jetzt wird öffentlich gevotet. Die Kinder, Eltern und die Kirchgemeinde haben die Möglichkeit, über das zukünftige Motto mitzubestimmen.

### Tipps und Tricks

Wer darf mitbestimmen?

Entscheidet im Leitungsteam, wer alles mitgestalten darf. Sind es nur die Leitenden oder werden die Kinder auch miteinbezogen? Oder sind sogar die Meinungen der Eltern gefragt? Bei der Motto-Entwicklung können verschiedene Methoden mit Kindern oder mit Leitungspersonen benutzt werden. Danach wird die passende Methode bei «Motto-Auswahl begrenzen» ausgesucht.

03

## 032 Natur- und Umweltparcours – Musterlagerblock

Mitbestimmen und im Freien sein, was willst du in der Jubla mehr? Hier findest du eine Kurzfassung zur Lageraktivität «Natur- und Umweltparcours». Das ausführliche Dossier ist im App zu finden.

<b>LA</b>	Kinder- und Jugendsport teilweise getrennt
<b>Zeitpunkt</b>	Morgens oder abends
<b>Themenbereich</b>	Outdoortechnik
<b>Material</b>	Siehe ausführliches Dossier, braucht genügend Vorbereitung
<b>Zeit</b>	ca. 2 Stunden



Als Einstieg in den Natur- und Umweltparcours stellen die Kinder zuerst bunte Ohren und Lautsprecher her. Diese ziehen sie sich an und machen ein Foto. Eine Leitungsperson sendet am Schluss alle Fotos an [animation@jubla.ch](mailto:animation@jubla.ch).



Danach wird für die Kinder ein Atelier zur Verfügung gestellt. Sie können selber bestimmen, an welchen Posten sie wann und wie lange sein wollen. Für die Jugendlichen wird eine Werkstatt angeboten. Sie müssen sich aber anders als die Kinder zu Beginn des Hauptteils für einen Posten entscheiden. Bei den jeweiligen Aufgaben können und sollen sich die Jugendlichen einbringen und mitbestimmen.



Für den Ausstieg können die Kinder und Jugendlichen ihre Rollen tauschen: Die Kinder besuchen zwei Posten, die für die Jugendlichen vorbereitet sind und die Jugendlichen nehmen an zwei Ateliers für die Kinder teil.

### Angebot für Kinder (Atelier)

- Naturdetektive
- Krabbeltiere, Spinnen und Co.
- Wer hat die besten Ohren? Mit allen Sinnen den Wald entdecken: Ohren spitzen
- Kurzspiele: Wolkenkino, Umweltmemory, Fledermaus und Motten
- Reise der Düfte! Mit allen Sinnen den Wald entdecken: Riechen
- Wald- und Wiesenorchester
- Pfeil und Bogen



03

### Angebot für Jugendliche (Werkstatt)

- Pfeil und Bogen
- Seilschaften durch die Natur (geführte Wanderungen)
- Aus alten Materialien etwas Neues machen
- Kneipp-Parcours
- Wildbienenhaus bauen
- Spiele für die Schnellen

## 033 Tägliches Gefäss zum Mitbestimmen

Auch im Lager bekommen die Teilnehmenden (TN) und Leitenden Ohren und Lautsprecher. Das bedeutet, die TN können über verschiedene Kanäle mitbestimmen. Hier einige Beispiele für das tägliche Gefäss zum Mitbestimmen.

### Lagerrat

Die Lagerteilnehmenden bilden einen Rat. Dieser Rat kommt jeden Abend (vor oder nach dem Abendessen/Abendblock) zusammen und trägt die Geschehnisse des Tages zusammen. Der Rat kann verschiedene Rückmeldungen zum Tag an die Leitenden geben. Beispiele dafür könnten sein: Rückmeldungen zu den Blöcken, zum Essen, zum Befinden der Teilnehmenden (gibt es Probleme untereinander, Erfüllung der Ämtli). Es können noch beliebig viele andere Themen hinzugefügt werden. Es steht den Leitenden frei, ob sie die Rückmeldungen gleich oder später umsetzen. Wichtig ist, dass sie dem Lagerrat mitteilen, welche Schritte vorgenommen werden. Der Lagerrat informiert mit dem Lautsprecher die Lagergemeinschaft, welche die Ohren aufsetzt und die Neuigkeiten und Veränderungen so bewusst wahrnimmt.



### **Siesta mit Wahlprogramm**

Im Sommer kann die Hitze über die Mittagszeit sehr drückend sein. Da bietet sich eine längere Siesta von beispielsweise 13.00 bis 15.00 Uhr sehr gut an. Während der Siesta werden Leitende zur Verfügung gestellt, die ein Wahlprogramm für die Teilnehmenden anbieten.

### **Regelanpassung**

Es wird jeden Abend durch den Regelanpassungsrat eine neue Regel für den nächsten Tag definiert. Es sollte eine lustige Regel sein, die den Lageralltag positiv beeinflusst. Wie wäre es, wenn plötzlich «Gegenteiltag», allgemeiner «Rückwärtslaufftag» oder «Singtag» ist?

Mehr Ideen, etwa wie die «Leiterhalbstund», der Briefkasten, Tischspiele für die TN und ein Lagergericht und die ausführlichen Texte zu den oben kurz erklärten Gefässen findest du im App.

# 04

---

**041 Kursblock «mitbestimmen»**

---

**042 Mitbestimmen während des  
Kurses**

---

**043 Kursregeln**

---

**04**

## 041 Kursblock «mitbestimmen»

---

<b>Ziel</b>	Die Teilnehmenden (TN) machen sich Gedanken, in wie weit ihre Kinder/Mitleitenden mitbestimmen können. Die Teilnehmenden haben neue Ideen, wie sie die Mitbestimmung ihrer Kinder/Mitleitenden fördern können.
<b>Material</b>	Kartonohren/-lautsprecher, Packpapier, Schreibutensilien, Rollenspiel und verschiedene Stufen der Beteiligung (Siehe App, Theater darf natürlich auch selber erfunden oder angepasst werden), Riesenlautsprechrohr, Post-its
<b>Zeit</b>	ca. 30 Minuten

---

### **Einstieg (5')**

Alle sammeln Ideen, warum mitbestimmen wichtig ist. Diese werden auf einem Packpapier aufgeschrieben.

## Hauptteil (22')

Anhand des Rollenspiels «s' Muettertags-Gschänk» werden von der Kulei die verschiedenen Stufen der Beteiligung nachgespielt. (10')

Nun tauschen sich die Teilnehmenden in 2er-Gruppen darüber aus, wo ihre Kinder mitbestimmen dürfen und wie man die Mitbestimmung fördern kann. Die Ideen schreiben sie in Stichworten auf Post – its.

## Ausstieg (3')

An einer Wand hängt ein Riesenlautsprechohr. An diesem können die TN ihre eigenen Ideen festmachen und gleichzeitig die Ideen der anderen lesen. Das Riesenlautsprechohr und das Plakat können im besten Fall noch hängen gelassen werden, sodass die TN und die Kursleitung auch nach dem Block noch nachlesen, sich Gedanken machen und diskutieren können.



## 042 Mitbestimmen während des Kurses

Während des Kurses gibt es verschiedene Wege den Teilnehmenden (TN) die Möglichkeit zum Mitbestimmen zu geben. Hier einige Ideen:

1. Die Teilnehmenden erhalten die Möglichkeit, den Kursblock mitzugestalten. Zwei unterschiedliche Varianten dazu sind:
  - Den Teilnehmenden werden verschiedene Methoden vorgeschlagen und sie dürfen aussuchen, in welcher Methode der Block durchgeführt wird.
  - Den Teilnehmenden wird nach dem Einstieg/ Vorstellen eines Blocks die Möglichkeit gegeben, selber zu sagen, welches Thema oder welches Ziel sie besonders intensiv bearbeiten möchten.
  - Der Mehraufwand für diese beiden Varianten lohnt sich, da sich die TN so aktiv am Kursblock beteiligen können.
2. Die Kursleitung richtet einen Briefkasten ein (dieser hat natürlich die Form eines Ohrs), in welchen die Teilnehmenden ihre Wünsche, Änderungsvorschläge und Ideen während des Kurses einwerfen können. Die Kursleitung versucht, diese (so weit wie möglich) umzusetzen.



3. Bei Feedbackrunden z.B. nach Programmblöcken wird neben Positiv/Negativ auch der Punkt «Mitbestimmungsstufe» eingeführt. Hier wird thematisiert, wie fest die Teilnehmenden selber mitbestimmen durften, ob es genug oder zu wenig für sie war, wie sie davon profitieren konnten und vielleicht hat jemand sogar einen Änderungsvorschlag für ein anderes Jahr.

Natürlich gibt es noch unzählige weitere Ideen, um die Mitbestimmung zu fördern. Hoffentlich bist du durch die Inputs auf weitere Ideen gekommen. Die eigenen Ideen sind meistens die Tollsten!

## 043 Kursregeln

<b>Ziel</b>	Die Teilnehmenden erarbeiten ihre eigenen Kursregeln
<b>Material</b>	Kartonohren, grosses Papier, Schreibutensilien, evtl. Obligationenrecht (OR), Überthemen
<b>Zeit</b>	ca. 1 Stunde 40 Minuten



### Einstieg (20')

Den Teilnehmenden wird erklärt, dass alle zusammen die Kursregeln erstellen, die Kursleitung kann während des ganzen Blocks die Ohren anziehen. Jeweils das Oberthema der Kursregel wird vorgegeben, die können zum Beispiel Bettruhe, Umgang mit elektronischen Geräten, Umgang mit Tabak-/Alkoholkonsum, Umgang mit den «Gspändli» usw. Je nach Sicht des Kursleitungsteams kann diese Liste bearbeitet werden. Die Teilnehmenden teilen sich auf die jeweiligen Oberthemen auf.

### Hauptteil (75')

Die Teilnehmenden entwickeln zu den jeweiligen Oberthemen entsprechende Kursregeln, dies kann nur eine sein, vielleicht braucht es aber auch mehrere. Hilfsmittel ist bei Bedarf das OR, denn gesetzliche Richtlinien müssen beachtet werden. Die Kursleitung besucht die einzelnen Gruppen, gibt bei Bedarf Inputs oder beantwortet Fragen. Jedoch hält sie sich bewusst zurück. Ziel ist, dass die Kursregeln hauptsächlich von den Teilnehmenden erstellt werden.

Nach ca. 30 Minuten treffen sich alle zusammen. Alle (auch Kursleitende) erhalten drei verschiedenfarbige Stimmkarten (Rot: Ich bin nicht einverstanden; Orange: Ich bin einverstanden, aber...; Grün: Ich bin einverstanden). Jede Gruppe stellt ihre ausgearbeiteten Regeln vor, die Zuhörer/innen dürfen anschliessend die Abstimmungskarten in die Höhe halten, bei Bedarf wird dann noch diskutiert und umformuliert. Die abschliessend definierten Kursregeln werden fortlaufend auf einem grossen Papier notiert.

### **Abschluss (5')**

Das grosse Papier wird von allen Teilnehmenden und der Kursleitung unterschrieben.

### **Input**

Bespricht diesen Block zuvor in der Kursleitung und legt fest, welche Regeln für euch «unverhandelbar» sind oder welche Rahmenbedingungen ihr den TN gibt, damit ihr mit dem Ergebnis auf jeden Fall leben könnt.

05

---

**051** Spiritueller Impuls für Scharen

---

**052** Spiritueller Input für das  
Leitungsteam

---

**053** Gruppendynamischer Input

---

**05**

## 051 Spiritueller Impuls für Scharen

<b>Ziel</b>	Die Schar kreiert ihren eigenen Alpsegen*
<b>Zeitpunkt</b>	Letzte Gruppenstunde vor dem Lager oder am 1. Lagertag



Der Alpsegen, ist ein Sprechgesang, der jeden Abend gesungen wird. Ein Schutzheiliger wird angerufen. Mensch, Tier und alle Besitztümer auf der Alp oder im Lager sollen in der Nacht vor allem Unheil beschützt werden. Der Älpler resp. das Jubla-Mitglied benutzt zur Verstärkung der Stimme einen hölzernen Milchtrichter («Volle») oder einen Jubla-Lautsprecher.

1. Damit ein Lager gelingt, spielen einerseits Faktoren eine Rolle, die beeinflussbar sind und andererseits Faktoren, die nicht beeinflussbar sind.
2. Alleine oder in Gruppen Stichworte von Faktoren aufschreiben, die zum Gelingen eines Lagers beitragen (sammeln, sortieren, besprechen).
3. Bekanntgeben, was gemacht wird: Den eigenen Alpsegen kreieren.

### Erklären, was das ist

Die folgende Vorlage dient als Hilfe. Der eingefügte Schutzheilige, Don Bosco, steht für die Jugend. Ihr könnt diesen oder einen anderen Schutzheiligen (z.B. den von eurer Pfarrei) nehmen.

## Die gesammelten Stichworte dafür verwenden

1. Dieses Lager soll von ..., ... und ... geschützt werden. (evtl. Negativform von den Stichworten benutzen)
2. Wir tun unser bestes, dass ..., ..., und ... uns gelingt. (hier die positiven Formen einfügen)
3. Wir danken, dass ..., ... und ... heute gelungen ist. (diese Passage kann, je nach Tageserlebnissen, von einer Gruppe angepasst werden)
4. Auch bitten wir dich, Don Bosco, auf uns zu schauen. Am Tag und in der Nacht.
5. Amen.

### Input

Wichtig ist, die richtige Form für deine Schar zu finden. Es soll vermieden werden, dass eine peinliche Stimmung aufkommt. Deshalb kann es sinnvoll sein, wenn alle ein Liedblatt erhalten (3. Passage ist leer und wird jeden Tag von einer anderen Gruppe vorbereitet und gesungen). Alle singen mit (ausser 3. Passage nur die Gruppe) und jemand mit der Gitarre begleitet den Gesang musikalisch.

- \* Dieser Alpsegen ist für die Jubla angepasst und entspricht nicht den traditionellen Alpsegen.

## 052 Spiritueller Input für das Leitungsteam

<b>Ziel</b>	Stärken der einzelnen Teammitglieder erkennen
<b>Gruppengröße</b>	6-30
<b>Material</b>	Pro TN: ein runder Holzstab/ rundes Aststück von ca. 50 cm Länge und 3-6cm Durchmesser und ein Sackmesser. Für die ganze Gruppe: einige dünne wasserfeste Filzstifte (z.B. Folienschreiber), Notfallapotheke, Texte aus dem App
<b>Zeit</b>	ca. 1 Stunde, mit Varianten ca. 1,5 Stunden

Dieser Input kann z.B. an einem (Lager-)Planungstag oder zur Teambildung durchgeführt werden. Hier wird nur der grobe Ablauf skizziert. Details, Texte usw. findest du im App.

### 1. Kurze Einleitung

### 2. Holzstäbe verzieren und Stärken aufschreiben

- Alle erhalten einen Holzstab, verzieren ihn und schreiben eigene Stärken darauf.
- Stäbe weitergeben, etwas dazu schnitzen und eine Stärke des Besitzers/der Besitzerin darauf schreiben.



- Dies wiederholen, bis auf jedem Stab ca. 10 Personen eine Stärke zur entsprechenden Person aufgeschrieben haben.

### 3. Stärken zusammenbringen

- Im Kreis liest jemand die Stärken vor, die auf dem Stab stehen, die sie oder er in der Hand hat und nennt dann den Namen des Besitzers.
- Der Stab wird in die Mitte des Kreises gelegt.
- So geht es reihum, die Stäbe werden in der Kreismitte kreuzweise zu einem Turm aufgeschichtet.

### 4. Abschluss / Deutung

- Zum Abschluss in die Mitte des Turms eine Kerze stellen, diese anzünden
- Ein paar deutende Worte dazu sagen.
- Text zum Abschluss (Gedicht von Petrus Cee-len oder Psalm 23)

#### Variante

Die Teilnehmenden suchen sich ihren Holzstab selber im Wald. Das Aststück sollte trocken, aber nicht zerbrechlich sein.

05

## 053 Gruppendynamischer Input: Dame, König, As, Spion

<b>Ziel</b>	Bewusst machen von Gruppenrollen, Strategien für die Mitbestimmung im Leitungsteam finden
<b>Gruppengrösse</b>	8-20
<b>Material</b>	Ein Set Pokerkarten (mit Joker)
<b>Zeit</b>	ca. 30 Minuten

Der Input kann in einem «normalen» Höck eingesetzt werden, mit einem Thema, das sowieso besprochen werden muss. Wichtig ist, dass es beim Thema etwas zu entscheiden gilt und dass dazu verschiedene Meinungen vorhanden sind.

Geleitet wird das Gespräch von der gewohnten Person (Scharleitung, Lagerleitung, Ressortverantwortung).

Vor Beginn des Traktandums erhalten alle Teammitglieder (ausser der Leitung) verdeckt mithilfe von Pokerkarten eine zusätzliche Rolle. Die Karte darf niemandem gezeigt werden:

### **Dame**

Steht loyal zur offiziellen Leitung und unterstützt diese.

### **König**

Möchte selber gerne «King» sein und versucht, heimlich die Leitung zu übernehmen.

## As

Das As ist ein «As», wenn es darum geht, die Mitbestimmung zu fördern. Es versucht, die Teammitglieder dazu zu bringen, dass sie ihre Meinung einbringen.

## Joker

Diese Person ist der «Spion» und versucht, die Mitbestimmung zu sabotieren.

## Zahlenkarten

«Normales» Gruppenmitglied.

Nun wird das Traktandum, das gerade an der Reihe ist, besprochen. Alle spielen dabei ihre Rolle.

Danach erfolgt die Auswertung im ganzen Team:

- Wer hat wohl welche Rolle gehabt?
- Wer hat entschieden?
- Wie wurde entschieden? (Mehrheit, Einzelmeinung, Konsens)
- Wie ist es dir in deiner Rolle ergangen?
- Wie hat das As die Leute aus dem Busch gelockt?
- Was können wir an unserer Höckkultur ändern, damit noch mehr Mitbestimmung möglich wird?

Weitere Hinweise findest du im App.

# 06

---

**061 Schreiben: Gestaltung**

---

**062 Schreiben: Inhalte**

---

## 061 Schreiben: Gestaltung

<b>Ziel</b>	Kinder gestalten die Zeitschrift bzw. Teile der Zeitschrift
<b>Material</b>	Papier, Stifte, Leim, Scanner, Computer
<b>Zeit</b>	2 Stunden mit den Kindern, 1 bis 4 Stunden Nachbearbeitung

**Die Möglichkeiten, Kinder an der Gestaltung einer Schar- und Kantonszeitschrift mitarbeiten zu lassen, sind sehr vielseitig.**

Eine einfache und trotzdem wirkungsvolle Art ist, wenn den Kindern die Gestaltung der Titelseite oder der Rückseite überlassen wird (z.B. per Wettbewerb). Zu beachten ist dabei, dass zu filigrane Zeichnungen oder Collagen oft nicht den passenden Effekt erzielen, wenn sie digitalisiert und verkleinert werden. Je nach Bedarf können die Seiten später auch mit Bearbeitungsprogrammen verändert oder gefärbt werden, damit sie dem Konzept der Zeitschrift entsprechen.

Ähnlich wie auf der Titelseite können im Innern der Zeitschrift ganze Seiten gestaltet werden.

Die Handschrift von Kindern kann natürlich auch über das ganze Heft verteilt werden. So ist eine eher aufwändige, aber sehr effektive Variante, die Titel nicht in Computerschrift zu drucken, sondern alle von Kindern zeichnen zu lassen.

Diese können je nach Druck farbig oder in Graustufen gehalten werden, kommen jedoch farbig viel besser zur Geltung.

Ähnliches gilt für die Variante, anstatt mit Fotos die ganze Zeitschrift mit Kinderzeichnungen zu verzieren. Diese sind jeweils auf die Inhalte abgestimmt und geben der Zeitschrift eine sehr persönliche Note. Der Aufwand dafür ist je nach Vorgaben und Hilfsmittel sehr unterschiedlich.

Grundsätzlich können alle gezeichneten und gebastelten Beiträge in der Zeitschrift abgedruckt werden. Es soll darauf geachtet werden, dass bei der Übertragung des Bildes in den Druck nicht zu viel Qualität verloren geht.

In der Auswahl der Bearbeitungsprogramme ist Photoshop wohl die erste und beste Adresse. Eine Alternative ist die etwas abgespeckte, aber gleichwohl ausreichende Gratisversion namens Gimp ([www.gimp.org](http://www.gimp.org)). Diese Version ist sowohl für Mac- als auch für Windows-User empfehlenswert.

## 062 Schreiben: Inhalte

---

<b>Ziel</b>	Kinder schreiben Artikel für eine Zeitschrift
-------------	---

---

<b>Zeit</b>	2 bis 4 Stunden
-------------	-----------------

---

**Wenn Kinder Artikel für die Schar- oder Kantonszeit-schriften schreiben, zielen diese inhaltlich auch auf die Interessen der Kinder ab. Dabei sollten sie nur bedingt eingeschränkt werden. Eine gute Möglichkeit eines Artikels bietet sich jeweils im Rückblick auf vergangene Aktivitäten.**

Die Gestaltung der Artikel muss nicht zwingend in Form eines Textes (mit oder ohne Bilder) sein, sondern kann auch komplett in Bildern oder als Bilder-geschichte präsentiert werden, falls das Schreiben eine zu hohe Hürde für die Kinder darstellt.

Eine weitere Form, welche sich gut für die Kinder anbietet, ist die eines Interviews. Dabei muss die Rolle der Kinder nicht zwingend die des/der Be-fragten, sondern kann durchaus auch die des/der Fragenstellenden sein. Es ist darauf zu achten, dass die Fragen nicht nur kurze Antworten herbeiführen.



Grundsätzlich müssen die Vorbereitungen und die Hilfestellungen zur Erarbeitung von Artikeln mit Kindern auf deren Vorkenntnisse abgestimmt werden. So müssen vor allem Recherche- und Schreibarbeit gut strukturiert sein. Dieser Aufwand wird jedoch bei jedem folgenden Artikel bemerkbar kleiner. So ist es möglich, der Kinderseite eine eigene Rubrik in der Zeitschrift zu vermachen oder eben gerade eine ganze Kinderausgabe zu generieren.

07

---

**071** Eventformen

---

**072** Das Lautsprechohr als Teil von  
Versammlungen

---

## 071 Eventformen

Wo haben Lautsprecher mehr zu sagen und wo hören die Ohren mehr und besser zu, als an einem Anlass wie einer Regionalversammlung, einem Kantonslager oder einem Leiterkafi? Im Folgenden ein paar Ideen für die Organisatoren und Organisatorinnen von regionalen und kantonalen Versammlungen, Grossanlässen oder Lagern.

### Versammlungen

- Die Durchführenden (Relei, Kalei usw.) holen im Vorfeld Ideen, Wünsche und Inputs für Workshops, Ateliers oder Gruppenrunden bei den TN ab, um diese so mitbestimmen zu lassen.
- Scharen oder Regionen können sich für die Durchführung einer Versammlung bei sich bewerben und das Rahmenprogramm mitgestalten.
- Scharen besprechen mit den ältesten Kindern bzw. dem 15er-Team die Traktandenliste der bevorstehenden Versammlung und bringen deren Ideen und Aussagen an die Versammlung mit.

### Regional- und Kantonslager

- Die Durchführenden (Relei, Kalei) holen bereits in der Planungsphase Vertretungen aus den Scharen ins OK, um in den Ressorts mitzuarbeiten, das Programm mitzugestalten und so mitbestimmen zu können.

- Die Scharen erhalten die Möglichkeit, gewisse Blöcke durch ihre Kinder auswählen zu lassen und nehmen entsprechend deren Wünschen am Programm teil.

### Regionale/kantonale Anlässe

- Die TN erhalten an einer Versammlung im Rahmen eines Workshops oder Ateliers die Möglichkeit, Wünsche und Ideen für regionale/kantonale Anlässe einzubringen. Diese werden danach von der Relei/Kalei umgesetzt.
- Die Scharen werden dazu ermuntert, Leitende in das OK eines entsprechenden Anlasses zu delegieren und so in der Planung aktiv mitzubestimmen.

## 072 Das Lautsprechohr als Teil von Versammlungen

Du kannst die Teilnehmenden eurer Versammlung auf zwei Arten auf das Jahresthema aufmerksam machen:

### Frontal

Per Powerpointpräsentation oder per Jubla-Website kannst du den Anwesenden das Jahresthema präsentieren. Die Person, die das Traktandum leitet, kann die Ohren anziehen und das Traktandum per Lautsprecher präsentieren und so dafür sorgen, dass die Präsentation noch lange in Erinnerung bleibt.

Die Präsentation und alle aktuellen Infos findest du auf der Jubla-Website.

### Workshop

Bei einem Workshop kann näher auf das Thema «mitbestimmen» eingegangen werden. Ziel des Workshops ist, den Teilnehmerinnen und Teilnehmern aufzuzeigen, wo man in Jungwacht Blauring mitbestimmen kann und wo man das Mitbestimmen noch fördern kann.

In Gruppen von 5 bis 10 Personen kannst du mit den Teilnehmenden verschiedene Fragen diskutieren, wie das Mitbestimmen bei Jungwacht Blauring funktioniert und wo die Grenzen sind. Einige Fragen können sein:

- Können wir in Jungwacht Blauring genügend mitbestimmen?
- Wo können wir zu wenig mitbestimmen?
- Wo können die Kinder in den Scharen mitbestimmen?
- Wo macht es keinen Sinn, dass die Kinder bei Scharangelegenheiten mitbestimmen?
- Was sind die Gefahren des unbegrenzten Mitbestimmens und wie kann man damit umgehen?

# Notizen





**lautsprechrohr – das  
Hilfsmittel zum Grundsatz  
«mitbestimmen». Mit Ideen  
für alle, die sich in Jungwacht  
Blauring engagieren.**

**Jungwacht Blauring Schweiz**  
St. Karliquai 12  
6004 Luzern  
[www.jubla.ch](http://www.jubla.ch)