

# PROGRAMMPLANUNG

## EINE AKTIVITÄT PLANEN

---

### Tipps für alle Planungsaufgaben

- Kreative, eigene Ideen brauchen Zeit: beginne möglichst früh
- Vom Grossen zum Kleinen: die wichtigen Dinge zuerst erledigen
- Hirnschmalz für Wichtiges: Ideensammlung und grosse / wichtige Inhalte (zB Geländegame) gemeinsam, Details (zB Regeln, Plakat) einsam
- Mach jede Aktivität zu deiner eigenen Aktivität
- Erzähle eine Geschichte mit rotem Faden (über mehrere Programme)

### Möglicher Planungsablauf

#### 1. Geschichte verstehen

- Was passiert, was ist wichtig, was sollen die Kinder mitnehmen?

#### 2. Ideen sammeln - Brainstorming

- alles ist erlaubt, nichts ist unmöglich

#### 3. Skelett zusammenstellen

- Ideen nach deinen Kriterien (Kopf, Hand, Herz) auswählen und Dauer bestimmen: je wichtiger dir das Element ist, desto mehr Zeit geben
- was nicht passt, wird passend gemacht: gute Ideen einbauen
- wenige Elemente mit grosser Wirkung statt viele Elemente ohne Inhalt

#### 4. Ideen ausarbeiten

- Detailarbeit in Kleingruppen oder alleine
- deine Liebe zum Detail und eigene Ideen schaffen Charakter

#### 5. Übergänge und Details besprechen, Aufgaben verteilen

- gut abgesprochene Übergänge verstärken den roten Faden
- jeder Leiter kennt den Gesamtablauf und kann unterstützen

#### 6. Eigene Vorbereitung

- deine Aufgaben erledigen

#### 7. Information der Kinder fürs kommende Programm

- ist die Visitenkarte deiner Programme
- ...Aufhänger/Ansporn für das nächste Programm...

