

Falls mal nicht genügend Ideen für Aktivitäten vorhanden sind, kann Folgendes helfen:

- Könnt ihr Umsetzungsideen aus euren Ausbildungskursen übernehmen?
- Gibt es Ziele, die noch zu wenig durch die geplanten Aktivitäten verfolgt werden? Werden die ausgewählten Beziehungen und Methoden genügend berücksichtigt?
- Und warum nicht auch mal eine komplett neue Form eines Games, eine neue Art von Postenlauf oder Planspiel selber erfinden und entwickeln?
- Gibt es Aktivitäten, Spiele oder Programmteile aus der Vergangenheit, die sehr gut gelungen sind, und die auch auf das neue Motto übertragen werden könnten?

Das Grobprogramm umfasst:

- die Titel aller Aktivitäten
- die Rahmendaten (Start- und Endzeiten)
- die Dauer der einzelnen Aktivitäten
- die Orte, an denen die Aktivitäten stattfinden
- die Verantwortlichkeiten



Lager –
Muster Grobprogramm
www.cudesch.pbs.ch

Der rote Faden muss im Grobprogramm konsequent durchgezogen werden. So kann im Grobprogramm eine Spannung aufgebaut werden. Diese soll sich gegen Schluss der Aktivität in einem Höhepunkt auflösen. Der spannendste Teil des Programms sollte also nicht gerade zu Beginn kommen. Der Einstieg soll die Teilnehmenden packen, jedoch nicht alle guten Ideen vorwegnehmen.

**mit dem
Programm
Spannung
aufbauen**

Die Spannungskurve fasst diese Idee bildlich zusammen. Sie kann auf alle Arten von Programmen – ob eine Samstagnachmittagsaktivität, ein QP oder ein ganzes Sommerlager – übertragen werden. Hier ist sie für unser Beispiel-Weekend abgebildet:

