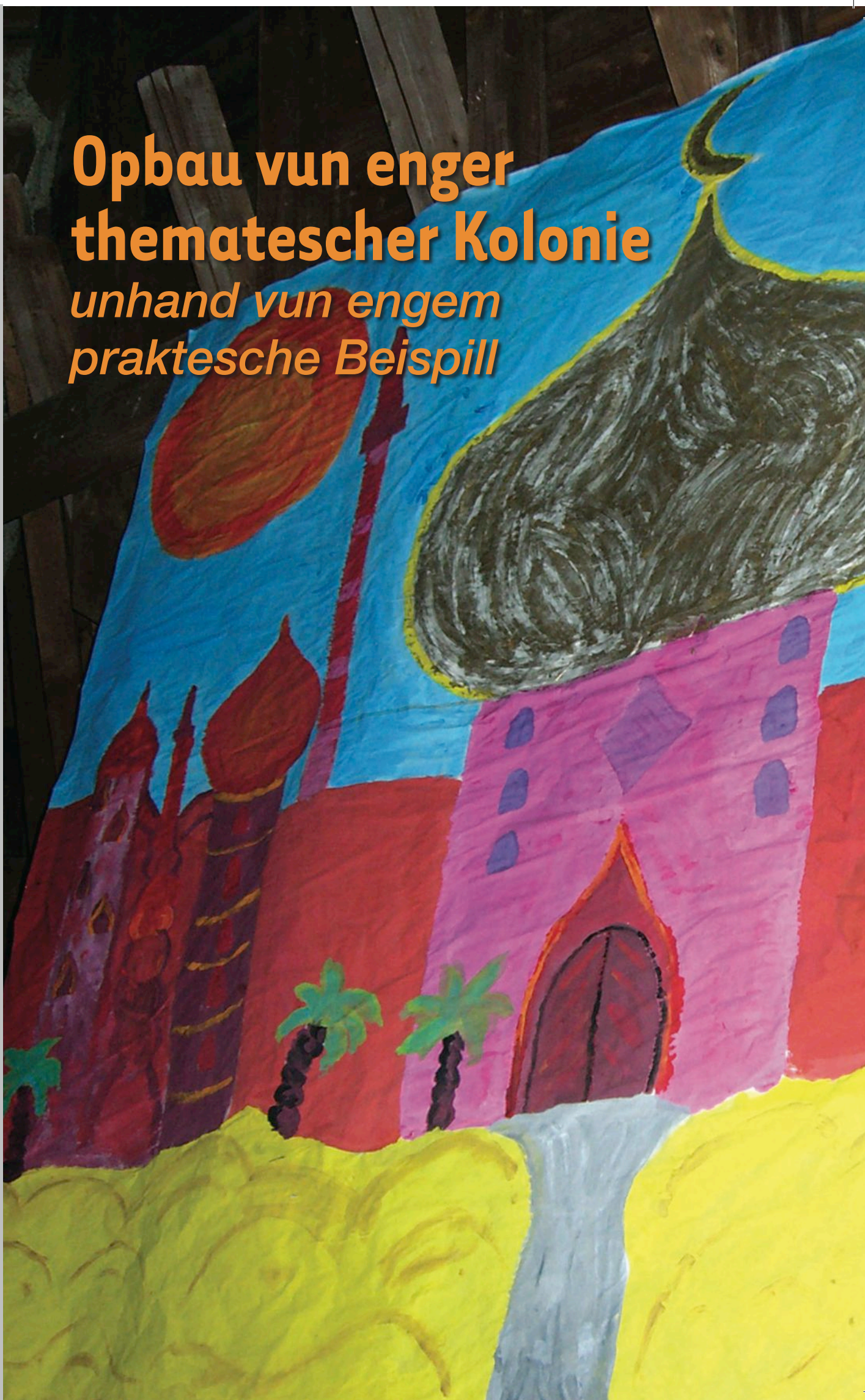


Opbau vun enger thematescher Kolonie *unhand vun engem praktesche Beispill*



Dossiers édités par la commission consultative à la formation des animateurs :

- Dossier de l'animateur numéro 1 : Animateur ginn – Animateur sinn
Dossier de l'animateur numéro 2 : Sëcherheet
Dossier de l'animateur numéro 3 : Kachen a Brachen
Dossier de l'animateur numéro 4 : Erlebnispädagogik mit Gruppen
Dossier de l'animateur numéro 5 : Integratioun vu Kanner mat enger Behënnerung
Dossier de l'animateur numéro 6 : Guide de bonne conduite - Natur
Dossier de l'animateur numéro 7 : Opbau vun enger thematescher Colonie
Dossier de l'animateur numéro 8 : Spiller
Dossier de l'animateur numéro 9 : Bosses et bobos
Dossier de l'animateur numéro 10 : Wald-Meister

Hors série : Lidderhanes

Le dossier du formateur

Impressum

Auteurs

Molitor Mireille, Wezenberg Dennis

Editioun

Service National de la Jeunesse

Fotoen

Equipe Wantercolonie

Drock

Imprimerie Centrale

Veröffentlichung

2013 (2.editioun) 3000 ex.

Adresse postale

Boîte postale 707 • L-2017 Luxembourg

Adresse siège

138, blvd de la Pétrusse • L-2330 Luxembourg

Tél.: (+352) 247-86465 Fax: (+352) 46 41 86

info@snj.etat.lu • www.snj.lu

Index

Introduktioun	5
Allgemengen Opbau	6
Firwat eng thematesch Kolonie?	7
Wie këmmert sech ëm d'Geschicht?	7
Choix vum Thema vun der Geschicht	8
Virbereedung vun der Geschicht	9
Personnagen	10
Opbau vun der Geschicht	11
Bühnebillen	11
D'Geschicht am Dagesoflaf um Beispill vun der Wanterkolonie	12
Atmosphär	13
Material	14
Sécherheet a Gesondheet vun de Kanner	14
Participatioun an Interaktivitéit	14
Kolonielidd	15
Staff an Evaluatioun vun der Geschicht	15
 Annexe	 16



Introduktioun

Opbau vun enger thematescher Kolonie um Beispill vun enger Wanterkolonie

D'Campen an d'Kolonien hu bei villen Associatiounen a Mouvementer, déi am Jugendfräizäitberäich aktiv sinn, eng laang Traditioun. Dës Aktivitéite kënnen eng wichteg sozial Funktioun am Liewe vun de Jonken hunn: Integratioun a sech eng Rei sozial Kompetenzen uneegnen sinn dobäi just zwee Stéchwierder.

E Camp oder eng Kolonie ass e Mix aus Animatiounsspiller, kreativen Techniken a vill Bewegung an der Natur. En thematesche Camp oder eng thematesch Kolonie hunn donieft och nach e roude Fuedem duerch hir Aktivitéiten. Dat ausgewieltent Thema soll de Kanner hir Phantasie ureegen an de Camp oder d'Kolonie nach méi interessant maachen: déi Jonk waarde matt Spannung op d'Evolutioun vun der Geschicht.

D'Responsabel vun der Wanterkolonie 2005 hunn eis hei e flott Dokument ausgeschafft, dat un engem konkrete Beispill weist wéi een unhand vun engem Thema, respektiv enger Geschicht, eng Kolonie lieweg gestalte kann. Dës Publikatioun reit sech an an d'Serie vun den „Dossiers de l'animateur“ a kann esou vu villen Animateuren an Animatricë benotzt ginn.

Mir wënsche vill Freed domatt an natierlech Inspiratioun fir weider Fräizäitaktivitéiten.





Allgemengen Opbau

Opbau vun enger thematescher Kolonie

um Beispill vun enger Wanterkolonie



Firwat eng thematesch Kolonie?

Wann een de Choix mëcht eng thematesch Kolonie z'organiséieren soll ee sech bewusst sinn datt daat e grouse Méiopwand ass dee sech awer op alle Fall rentéiert. D'Geschicht mëcht d'Kolonie onvergesslech! Zemol fir déi Kléng ass et d'Méiglechkeet an eng Draamwelt an ze tauchen. D'Kanner erënnere sech nach Joeren dono un d'Geschicht, kenne Joeren dono nach d'Strophe vum Kolonielidd, d'Nimm vun de Personnagen, etc.



Wie këmmert sech ëm d'Geschicht?

Gewéinlech erfannen entweder d'Responsabel oder e puer Moniteurs d'Geschicht. Déi Kolonien déi besonnesch vill Wäert op d'Geschicht leeën, gräifen awer ëmmer méi op Moniteurs zeréck déi sech exklusiv ëm d'Geschicht këmmere (Geschichtsmoniteurs). Sou kënnen impressionant Dekoren, spannend Intrigen, komplex Dialoger a passend Kostümer entstoen ouni datt den allgemengen Oflaf vun der Kolonie doduerch beaflosst gett.

Dëst verhënnert awer net datt all Moniteur seng Wënsch a Virstellunge mat abréngen kann.

All Hëllef ass natierlech wëllkomm.



Choix vum Thema vun der Geschicht

De Choix vum Thema vun der Geschicht ass immens wichteg. D'Geschicht ass de roude Fuedem vun der Kolonie an huet e groussen Afloss op den Openthalt.

Wéi kann een de Choix vun engem Thema maachen? D'Recherche vum Thema kann een an zwou Etappen andeelen. An enger éischter Etapp („Brainstorming“) soll ee senger Kreativitéit fräie Laaf loossen. An enger zweeter Etapp kann een dann déi eenzel Iddiën duerchdiskutéieren a sech op eng Iddi festleeën.

Folgend Themeberäicher waren an dene leschte Jore ganz beléiwt:

- Et kann ee mat engem Kontinent, engem Land oder enger Regioun schaffen:
z.b. Afrika, China, Wüst, Bierger, etc.
- Et kann een an enger anerer Epoch spillen z.b. d'Kanner zréck bei d'Urmëschchen oder an d'Mëttelalter versetzen. Eng futuristescht Geschicht oder souguer eng Zäitrees begeeschteren d'Kanner och.
- Aner Kulturen kommen och gutt un: Indianer, Maya, Ritter, Wikinger, Réimer, etc.
- Bekannte Personagen aus Film, Literatur, Geschicht oder Musek kann een och benotzen: Indiana Jones, Robin Hood, James Bond, Mickey Mouse, Harry Potter, Caesar a Cleopatra, Yeti, etc.
- Et kann een e literarescht oder musekalescht Wierk, sief daat e Mäerchen, en Theaterstück, e Roman oder e Musical opgräifen: Mäercher aus 1001 Nuecht, Trollen, Fuesent vun den Déieren, déi onendlech Geschicht, etc.
- En edukatiivt a pedagogesch sënnavollt Thema kann och flott sinn: Toleranz, Rassismus, Natur- an Ëmweltschutz, „Sécherheet op de Stroossen“, etc.
- Et kann ee sech och en imaginäert Thema sichen: Den Igor aus Sibirien, d'Rotzka Monster, d'Lisi a säin Zauberföhn, d'Colonie vun der Valise, Erni de Geesch, etc.



Folgend Punkte können engem duerch de Kapp goen an engem beim Choix hëllefen:

- Et muss ee sech iwwerleeë wéi een Thema een an deem **Gebai** (Chalet, Jugendherberg, etc.) wou d’Kolonie sech ofspillt ëmsetze kann. Wéivill Räim hunn ech zu menger Verfügung, wéi ass d’Ambiance vun dëse Räim, etc
- Wéi ass d’technesch **Equipement** op dat ech zrëckgräife kann? Wat steet eis vu Material an vun Dekoren zur Verfügung?
- Heiansdo imposéiert de **Kader** engem d’Geschicht: eng Rittergeschichte ass zu Huelmes am Schloss ganz einfach ëmzesetzen, eng Pirategeschichte ass an der Schwäiz scho méi schwieereg, op der Belscher Côte dogéint kee Problem.
- Wéivill **Virbereedungszeit** hunn ech? Et soll ee sech net iwwerforderen. Oft ass een am Ufank iwwermotivéiert an et kann ee schwéier abschätze wéivill een a sou kuerzer Zeit iwwerhaupt ëmsetze kann. Da leeft ee Gefor datt d’Geschicht iwwert de Knéi gebrach gett, an net méi koherent ass.
- Den **Alter** vun de Kanner kann, muss awer net de Choix vum Thema beaflossen. Am 6. Schouljoer fënnt bei de Kanner e Wiessel statt. 12-järegger sinn am Allgemenge scho méi schwéier fir eng thematesch Kolonie ze begeeschteren ewéi 11-järegger déi oft nach total „matfiebersen“.
- Net all Thema kann een zu all **Joreszeit** flott ëmsetzen. D’Joreszeit wou d’Kolonie stattfënnt huet effektiv en Afloss op d’Gelänge vun der Geschichte. Eng Gespenstergeschichte gett am Wanter wahrscheinlech méi spannend ewéi am Summer. Eng “1001 Nacht”-Geschichte am Wanter ass net sou einfach ëmzesetze wéi am Summer.
- Et ass och e bëssen **Innovatioun** gefrot. En ongewéinlecht Thema spornt d’Kreativitéit ëmsou méi un. En Thema wat an der Vergaangenheet schonn do war ass direkt manner interessant.
- Am flottsten ass et wann ee selwer vum Thema **begeeschtert** ass. Am anere Fall ass et schwéier d’Moniteurséquipe matzerappen.
- Schlussendlech muss d’Thema och bei d’**Moniteurséquipe** passen.

D’Virbereedung vun der Geschichte

Virbereedungsversammlunge sinn eng Geleeënheet, de Moniteuren d’Thema vun der Geschichte virzustellen. Bei dëser Geleeënheet kann ee mat hirer Hëllef schonn éischt Elementer sammelen, wéi een d’Geschicht kéint opbauen (Personnagen, Handlungen, Bühnecollagen, Integratioun vun de groussen Spiller an d’Geschicht, etc.). D’Geschicht soll schonn a graffen Zich virun der Kolonie stoen.

De Recycling gett engem dann d’Geleeënheet nach weider ze feilen a virun allem d’Dekore schonn opzebauen.

Während der Kolonie leeft engem meeschtens d’Zeit fort, dann ass et gutt wann een op Iddien zrëckgräife kann déi ee scho virdru preparéiert huet. Den Detail plangt een awer meeschtens eréischt no a no während der Kolonie. Dëst ass heiansdo ganz schéi stresseg, mee erméiglecht awer och fir spontan nei Iddien matanzebeziehen.

Personnagen

Et definéiert een Haapt- an Niewerollen, souwéi béis a gutt Characteren. All Personnage kritt en Numm deen an de Kader vun der Geschicht passt (e Wikinger heescht net James mee z.B. Olaf Knutson). D'Sich no engem passende Kostüm soll net ze kuerz kommen. Daat hëlleft meeschtens fir sech an de Personnage eran ze versetzen. All Kleederkëscht ass dobäi wëllkomm!

Fir richtig an d'Personnagë ranzekommen ass et vu Virdeel um Recyclage e puer Theaterexercicer ze man wou d'Moniteure mat hirer Roll (Stëmm, Beweegungen, Charakter, Kostüm, etc.) experimentéiere kënnen.

Beispiller fir Theaterexercicer:

- Jidderee stellt sech 2 mol vir, eng Kéier als John Weber, Student, 19 Joer, etc., an duerno eng Kéier als Olaf Knutson, de Wikinger ouni Angscht, ausser viru rouden Hoer, virun allem wann nach e Géigner mat engem Schwert drun hänkt!
- Duerch de Sall trëppelen an sech fillen als Personnage: sou goen, sou setzen, sou schwätzen, sou denen anere begéinen, etc.
- E puer Improvisatiounsspiller: en Objet benotzen als 150 verschidde Saachen, (z.B. eng Toilettebiischt als Kamp, als Mikro, als Flënt, als Streckeisen, etc.) am Ufank esou wéi een ass an duerno am Personnage.

D'Personnagë mussen bei déi eenzel Moniteure passen. Si mussen sech an hirer Roll wuel spieren. D'Moniteure kënnen eng Roll proposéieren déi si gäre géinge spillen oder et definéiert een d'Roll schonn am Viraus. An deem Fall ass et wichteg de Moniteuren d'Characterzich vun de Personnage virzustellen fir datt si d'Méiglechkeet hu sech e Personnage rauszesichen dee si gäre géinge spillen. Eng aner Méiglechkeet ass et de Moniteuren d'Rollen op de Leif ze schreiwen.

Theaterspill ass net jidderengem Sénges, dofir ass et wichteg keen ze forcéieren eng Roll ze spille wann déi Persoun net wëll. Dësem Moniteur kann een evtl. eng Statiste-Roll reservéieren, hien als Flüsterer asetzen, oder him eng technesch Funktioun (Musek, Luuchten, Filmen, Photoe man, etc.) ginn. Hien oder hat ka sech och ëm d'Kanner këmmen, sie placéieren fir datt all Mënsch gutt gesäit, versiche se während der Geschicht roueg ze halen, etc.

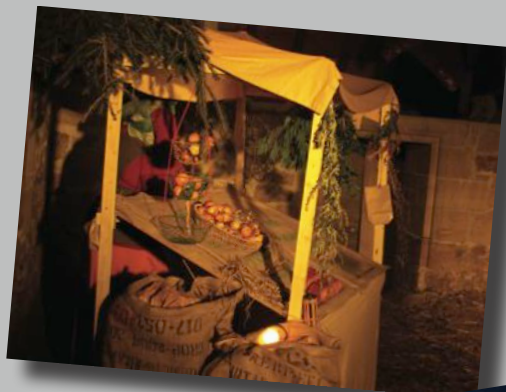


Opbau vun der Geschicht

Et soll een d'Ëmsetzung vum Thema un den Alter vun de Kanner upassen. Déi ganz kleng brauchen e gudden Erzieler deen hinnen déi wichteg Etappen an Erënnung ríft a si op Schlësselementer opmierksam mëcht. Dëst kann eng extern Persoun sinn (z.B. e Moniteur deen net matspillt an der Geschicht) oder e Personnage dee sech direkt un d'Kanner adresséiert, si mat abezitt an op hir Froen äntwert. Déi méi grouss Kanner a Jugendlech sinn och fir eng Geschicht ze begeeschtere mee hei ass Humor e Faktor dee méi wichteg gett. Eng Geschicht déi sech zevill eescht hëllt gett soss als „pupeg“ emfonnt a boykottéiert.

D'Geschicht soll ëmmer **logesch** bleiwen. Et soll een d'Kanner op kee Fall ënnerschätzen, si sinn op Zack a mierken een nach sou klengen Denkfehler. Eng Geschicht soll bis zum Schluss spannend bleiwen. Et soll een dofir net alles direkt am Ufank verrodén! E puer kräfteg Reviementer suergen am Ufank fir Verwirrung, mee kënnen den Interessi vun de Kanner fesselen.

D'Kanner verlaangen no engem **Happy End**. Et kënne méi traureg Elementer an d'Geschicht afléissen, mä ënnert dem Stréch sollen d'Kanner awer d'Gefill hunn datt si dem Held konnten hëllef fir datt rëm alles gutt goug.



Bühnebillen

Et ass immens flott wann ee méi verschidde Bühnebillen opriichte kann. Dëst mëcht et méiglech d'Geschicht op méi Ebenen ze spillen. Dofir brauch een net onbedingt verschidde Räum! Och an engem eenzege Raum kann ee méi Bühnen opriichten. Et kann een déi eenzel Bühnebillen mat Dicher, Panneauen, Fallschirmer, etc. vuneneen trennen. An dësem Fall kann ee mat der Belichtung spille sou dass ëmmer nëmmen déi Bühn wou gespillt gett effektiv beliicht ass. Et soll een net vergiessen datt een am Wanter och mol eng Szen dobausse spille kann, an datt een am Summer och mol eng Szen am Chalet oder an engem Zelt spille kann. D'Kanner sollen awer an engem Owend net méi wéi zwee-, dräimol mussen opstoén, zum enge well e Platzwiessel vill Zäit an Usproch hëllt an zum aneren ass d'Konzentratioun bei den Zuschauer doduerch och oft fort. Wat awer heinsdo flott ka sinn as een Owend wou d'Kanner oder déi Jugendlech duerch de Bësch oder ronderëm de Site vu Platz zu Platz trëppelen an iwwerall eng Szen gespillt gett.

Beim Opbau vun de Bühnebillen sinn engersäits den Dekor an d'Kostümer wichteg (cf. Atmosphär) an anerersäits d'Funktionalitéit. Et ka ganz interessant sinn e Bühnebild sou modulabel wéi méiglech ze gestalten z.B. andeems ee méi Entréeën a Sortië virgesäit.

Et soll ee sech gutt iwwerleeë wou d'Kanner sech setze sollen. Ass genuch Platz fir jidferen, gesäit all Mënsch jidfer Bühn, etc.? E Kand wat setzt huet eng aner Perspektiv wéi e Moniteur dee steet. Dofir ëmmer nach emol am setzen iwwerpräiwen op ee vun iwwerall aus gutt ka gesinn. Evtl. kann ee mat Ficellen oder Kräid markéiere wou d'Kanner sech solle setzen.

D'Geschicht am Dagesoflaf um Beispill vun der Wantercolonie

Den Haaptdeel vun der Geschicht gett meeschtens Owes nom fräie Spill uschléissend un d'Owesiesse respektiv uschléissend un d'Owesaktivitéit gespilt. Während dem Dag gi meeschtens méi kleng Interventiounen z. B. bei enger Spillerklärung gewisen.

D'Geschichtsmoniteuren (oder d'Responsabel) hu sech de ganzen Daag mat der Geschicht auserneegesaat, sech Szenen an Dialoger ausgeduecht an un den Dekore gebastelt. Während dem fräie Spill fanne sech all d'Moniteuren déi deen Owend an der Geschicht eng Roll spillen op de respektive Plaatze wou d'Geschicht sech ofspillt zesumme fir de „Geschichtsstaff“. Hei kréie si de generellen Oflaf vum Owend an déi verschidden Szenen erklärt. Dono kritt all Moniteur säin Text erklärt. Dëst ass oft e kritesche Moment. D'Moniteure kréie vill Informatiounen an extrem kuerzer Zäit matgedeelt a musse scho Minutten dono déi assimiléiert Elementer virun de Kanner spillen. Dëst ass fir verschidde Leit mat Stress verbonnen. Et ass dofir wichteg alles gutt ze préparéieren an de Moniteuren d'Liewe sou einfach wéi méiglech ze maachen. „Handziedelen“ sinn oft wëllkomm. Näischt verhënnert wichteg an/oder komplizéiert Szene während dem Dag eng Kéier ze prouwen respektiv de Moniteuren während dem Dag eng Zesummeffaassung vun der Geschicht ze maachen an hinnen d'Zong e bësse laang ze maache fir hiren Asaatz owes.

Déi Moniteuren déi deen Owend net spillen encadréieren d'fräit Spill vun de Kanner. Duerno trommele si d'Kanner zesummen a man e kleng Récapitulatif vun der Geschicht. Dëst ass ganz wichteg fir d'Kanner mat an d'Geschicht ze versetzen, Spannung opzebauen an op eventuell Verständnisproblemer anzegoen. D'Moniteure passen op datt d'Kanner de Konditiounen entspreichend ugedoe sinn! D.h. wann d'Geschicht sech dobaussen ofspillt mussen déck Schunng a Jacketten ugedoe ginn. Si begleeten d'Kanner op déi Plaatze wou d'Geschicht sech ofspillt a placéiere si fir datt all Mënsch gutt gesäit. Während der Geschicht sollen si diskret probéieren d'„Störenfriede“ roueg ze halen. Fotoe vun der Geschicht sinn e flotte Souvenir, dofir kann een z.B. all Owend en anere Moniteur beoptrage Fotoen ze man.

D'Geschicht soll eng Stonn net iwwerschreiden, soss ass d'Konzentratioun fort. No der Geschicht ginn d'Kanner an d'Bett.

Wocheplang

Fir datt d'Geschicht onvergiesslech gett, ass et wichteg d'ganz Kolonie an d'Ambiance vun der Geschicht ze versetzen. D'Spiller, d'Atelieren, d'Guttnuechtgeschichten, etc. all dës Aktivitéite kann een an d'Geschicht abauen. D'Geschicht ass e roud Fuedem dee sech duerch d'ganz Kolonie zitt. Et muss een awer och oppassen de Bou net z'iwwerspanen. Et soll een net versiche par Force all Spill an déi Geschicht ranzedrängen, soss setzt en „too much“ Effekt bei den Moniteure souwéi bei de Kanner an.



Atmosphär

All 5 Sënner kënnen bei der Geschicht ugeschwat ginn:

Kucken:

- D'Dekore sinn Haaptbestanddeel vun der Ambiance. Hei soll ee sech besonnesch Méi ginn.
- D'Beliichtung ass ganz wichteg fir déi richtig Ambiance am Raum ze kreéieren. Käerze, Spotte, Krëschtagsluuchte, Strobo, Blacklight, etc. kënnen benotzt ginn. Et kann ee mat de verschiddene Faarwe spillen (Bire bei de Luuchten, Gelatine vun de Spotten), mat der Originne vun der Lucht (e Personnage dee vun enne belicht gëtt wierkt anescht wéi een dee vun uewe belicht gëtt, etc.) an d'Luuchten aus oder uschalte je nodeems wéi een et grad brauch. E kleng Spot kann z.B. op en Detail opmierksam man deen dono an der Geschicht nach vu Wichtigkeet wäert sinn.
- Spezialeffekter mat Schattentheater, Blacklight-theater, Niwwel, etc. kënnen dozou bäidroen eng besonnesch Ambiance ze schafen.
- D'Kostümer rënne dat Ganzt of.

Héieren

- De Choix vun der Hannergrond-Musek ënnermoolt de visuellen Androck. D'Musek ka live gespillt ginn oder vun enger CD kommen.
- D'Personnage kënnen mat hire Stëmme spillen.
- Geräischer kann ee selwer produzéieren oder sech datt passend Geräisch vu spezialiséierten Internet Siten roflueden resp. vun enger „Bruitage“ CD besuergen.

Richen

- De Geroch soll net vergiess ginn. De Gerochsënn vum Mënsch ass zimlech performant, et ass eis just net ëmmer sou bewosst. Et mussen dofir net onbedingt Räucherstäbercher sinn! Den Haarz vu frësch gefällte Krëschtbeemercher erënnert eis un e Bësch, frëscht Hee un e Baurenhaff, etc.

Fillen:

- Sech d'Geschicht ukucken andeems een op engem Stull setzt, op Stréi, op engem Teppich oder op engem Kësse beaflosst eis Wahrnehmung.

Schmaachen:

- Et kënn bei de Kanner zimlech gutt u wa si fir hir ausseruerdentlech Hëllef mat enger Taass Téi vum Butler James oder engem Swlizkakichelchen vum ausserierdesche Bäcker belount ginn.

Eng Atmosphär geléngt wann „alles stëmmt“.

Déi 5 Sënner musse koherent ugesprach ginn. E Ritter huet keng Jeansbox un an e Paschtouer leeft och net am T-shirt ronderëm, am Mettetalter hu se keng Rock-musek gelauschtert, etc. Et ass also wichteg ze probéieren ee „Ganz“ ze bilden.



Material

Fir d'Dekoren an d'Kostümer sou originell ewéi méiglech ze gestalten brauch een net onbedingt e risege Koup u Material. Oft ass manner méi, well och mat wéineg kann ee vill man! Wann ee vill Material huet kann een et natierlech och asetzen. Am beschte setzt ee sech fréizäiteg mat de Responsablen an de Moniteuren (evt. och mam Materialist wann d'Kolonie e Materialist huet) zesummen an et kuckt ee mat hinne wat d'Méiglechkeete sinn. D'Moniteure sinn och gefuerdert fir bei sech doheem ze kucke wat evtl. vun hire perséinleche Saache mat an d'Geschicht kann agebaut ginn.

Engersäits ginn et déi méi handwierklech Saachen déi ee „Must“ sinn: Baureficellen, eng gutt Geschirkëscht, Verlängerunge, Multiprisen, Akkubuermaschinn, etc. Doniewt brauch een Dekomaterial wat individuell verschidden ass je nodeem wéi d'Thema ass. Eng drëtt Kategorie sinn déi méi technesch Geräter: Museksanlag a Mëschpult, Niwwelmaschinn, Spotten, Discoluuchte, Laptop, Beamer, etc

Sëcherheet a Gesondheet vun de Kanner

Wa vill Käerzen am Spill si soll op alle Fall e Feierläscher grëffbereed stoen. Falls d'Geschicht sech dobaussen ofspillt müssen d'Apdikt an den Handy mat. Besonnesch zu Huelmes muss ee geféierlech Plätzen ofspären, esou wéi een dat bei engem Nuetsspill och géing maachen. Wann d'Szene vun der Geschicht dobausse spille, muss een oppassen dass d'Kanner waarm genuch ugedoe sinn. Jackett, Händschen a Mutz sinn am Wanter net vu Muttwëll! D'Geschicht ka bis zu enger Stonn daueren. Wann d'Kanner sech soulaang net bewege gëtt et hinne schnell kal.

Participatioun an Interaktivitéit

Ganz wichteg as et d'Geschicht sou opzebauen datt d'Kanner mat implizéiert ginn. Si sollen d'Gefill hunn datt d'Situatioun hoffnungslos ass an datt si dem Hauptpersonage onbedingt hëllef mussen. Den Hauptpersonage adresséiert sech ëmmer rëm u seng Gehëllefen a fleet si un hien z'ënnerstëtzen. Dofir musse si allerhand Abenteuer duerchliewen. Dëst gett ville Spiller eréischt e richtege Sënn. Sou fillen d'Kanner sech agebonnen a si begeeschtert bei der Saach.

Beispiller:

- Beim Nuetsspill musse si de Schlëssel vum Käfeg wou den Dr McChant den Igor agespaart huet an hire Besetz bréngen.
- Beim Handelsspill musse si genuch Gold sammele fir dem Mafiaboss d'Schutzgeld ze bezuelen.



Kolonielidd

Eng thematesch Kolonie brauch natierlech och e Kolonielidd. Eng einfach Méiglechkeet ass et fir op e bekanntent Lidd en neien Text ze fannen (da muss ee just op d'Silben oppassen). D'Melodie souwéi den Text vum Lidd sollen einfach si fir dass d'Kanner direkt matsange kënnen. Déi eenzel Personnage vun der Geschicht oder d'Intrig kënnen am Text ugeschnidde ginn. E Lidd wat zitt gëtt schnell zum Ouerwuerm an d'Kanner trälleren et duerch den Dag. Et kann een dëst Lidd z.B. den éischten Owend mat de Kanner prouwen an dann all Owend widderhuelen oder lues a lues nei Strophe bäiflécken déi mat der Geschicht zesummenhänken.

Staff an Evaluatioun vun der Geschicht

Eng Geschicht kënnt net ëmmer sou bei de Kanner u wéi ee sech dat virgestallt huet. Dat ass awer keng Katastroph! No der éischer Enttäuschung muss ee sech zesumme-rappen, seng Impressiounen austauschen an no Léisunge sichen. Am beschten et léisst een dës Problemer net schleefe well sech soss Spannungen an der Équipe bilden.

No der Geschicht ginn d'Kanner an d'Bett. Wann d'Nuetsrou agetrueden ass, geet de Staff lass. D'Geschicht soll e Punkt um Ordre du Jour sinn. Nëmme sou ass et méiglech fir mat alle Moniteuren iwwert evtl. Problemer vun der Geschicht sief dat organisatorescher, technescher oder inhaltlecher Natur ze diskutéieren. Zesumme kann een de Problem besser cibléieren an eng adequat Léisung fannen.





Annexe

Eng Wanterkolonie zu Huelmes

An dëser Annexe sinn déi wichtegst Materialie gesammelt ginn, déi bei der Wanterkolonie 2005/06 zu Huelmes benotzt goufen.

Dës Kolonie léisst sech esou einfach widderhuelen. Et ass awer kaum virstellbar, dass ee genee dee selwechte Kader (Huelmes) an déi selwecht Équipe zesumme kritt.

D'Dokumentatioun ass dofir virun allem als Ausgangspunkt, als Inspiratioun fir weider Campen a Kolonië geduecht.

D'Geschicht kann oder muss un d'Équipe ugepasst ginn, de Wocheplang un den Alter vun de Participanten, d'Lidd un den neitsten "Hit", etc.

Wocheplang

Déi Bléck wou d'Kanner do sinn, si gro ënnerluecht. Déi Aktivitéiten, déi an d'Geschicht mat agebaut goufen, si fett markéiert.* Déi mat Asterix markéiert Ateliers waren zum Deel themespezifesch.

Dag	Moies	Mettes	Owes	Geschicht
Mo 26. Dez			18:00 Moniteurs kommen un	Freedegt opriichten
Di 27. Dez	Freedegt opriichten	Freedegt opriichten	Freedegt opriichten & vläicht relaxen	Freedegt opriichten
Mi 28. Dez	Freedegt opriichten	14: Kanner kommen un auspaken & kenneléieren am Grupp	Geschicht	
Do 29. Dez	Atelier* (Bastelateliersen)	Schnéi	Geschicht	
Fr 30. Dez	Atelier*	Schwammen	Geschicht	
Sa 31. Dez	Party Atelier	Stratego	Sylvester Party Fakelzug + Fire Sculpture	
So 01. Jan	Casinno Brunch	Hausspill (Cluedo)	Geschicht Nuetsspill	
Mo 02. Jan	Teppechrennen	Teppechrennen	Ofschloss vun der Geschicht	Freedegt ofrappen
Di 03. Jan	Mini-Ralley	Paken + Préparatioun fir d'Kiermes	17:00 Kiermes 18:00 Kanner ginn	Freedegt ofrappen
Mi 04. Jan	Freedegt pake fir d'Moniteurs	Freedegt paken 13:00 Schluss		

Bühnebillen vun der Geschicht

- Dem Sultan säi Palast
 - den ale Palast mat dem Festsall, de Gemächer vun de Sklavinnen a vum Eunuch
 - de brennende Palast
 - de verbrannte Palast
 - den neie Palast
- Dem Wesir säi Büro
- De Maart vun Huelmenistan mam Palast am Hannergrond
- D'Wüst mam Djinn
- D'Téihaus „Beim duuschterege Kaméil“
- D'Réngmuer vun Huelmenistan

De Sultan Alhambra vun Huelmenistan ass sténkräich, gutt geniert an e bëssen naïv. Hie wunnt an engem luxuriéise Palast a gëtt vun 100 Sklavinne verwinnt. Am Fong ass de Sultan e gudde Mann well hie wëllt nëmmen dat Bescht fir säi Vollek. Den Eunuch ass fir d'Sécherheet vum Sultan zoustänneg.

Kader vun der Geschicht (staark gekierzt an deelweis vereinfacht):

De Sultan léisst sech an alle Situatioune vu sengem Wesir beroden. De Wesir ass en hannerlëstege, falschen Opportunist. Hie stëcht mat engem bëssen Djinn ënnert enger Decken. Deen ass machtsüchteg a wëll, mat der Hëllef vum Wesir, de Sultan stierzen. Si hu sech e ganz schlaue Plang ausgeduecht. Zu Huelmenistan leeft net alles wéi et soll. Et sinn Onrouhen am Westen, Hongersnout am Osten, Iwwerschwemmungen am Norden an eng komesch Krankheet am Süden. Si decidéieren dem Sultan näischt vun dëse beonrouegenden Zoustänn z'erzielen. Si erhoffe sech doduerch datt d'Volek de Sultan wäert verantwortlech man an en da stierzen. Deen Ament hätte si fräit Spill fir d'Muecht z'iwwerhuelen. Den Djinn géing dann den neie Sultan ginn. Fir datt seng düster Pläng net opfale besänftegt de Wesir de Sultan mat Hëllef vun engem orientalesche Gewierztéi den e bei engem berühmt berüchtegten Händler bestallt huet.

Enges Dags kënnegt den Eunuch dem Sultan héige Besuch un. Effektiv si bal 30 Gäscht vu wäit ugereest fir dem Sultan säi Räich ze besichlegen. De Sultan ass begeeschtert an invitéiert séng Gäscht op en Téi. Hie versicht hinne säi Räich virzestellen mee muss feststellen datt hie guer net sou genee weess wéi säi Räich sech präsentéiert. Hie rífft de Wesir zu Hëllef. Deen ass guer net begeeschtert iwwert all déi Touristen déi him waméiglech seng Pläng du-ercherneebréngen. De Sultan fuerdert de Wesir op hinne säi Räich virzestellen. De Wesir notzt d'Geleeënheet fir de Sultan eng weider Kéier ze täuschen an zielt vum Sultan sengen herrleche Paläst, vu sengem Harem, vun senger staarker Arméi, sengem treie Vollek, de fruchtbare Wisen an den herrleche Landschaften vun Huelmenistan, etc (—> Slide-Show). De Sultan ass beandrockt.



De Sultan Alhambra ass awer net 100%eg zefridden. Hie wënscht sech e weidere Palast a fuerdert de Wesir op, de Schatzmeeschter opzesichen, an him en neie Palast ze bauen.

Op eemol klappt et wéi verréckt un der Dir. T'ass de Fakir Pap Sum. Hie wëllt onbedéngt dem Sultan säin neien Exploit weisen: eng Schlaangebeshwörungsnummer. De Sultan kënnt aus dem Staunen net méi raus an invitéiert de Pap Sum op säi grouesse Sylvesterbanquet. „Wëllt och dir meng Gäscht op Sylvester sinn?“ freet de Sultan d'Kanner. Déi sinn natierlech begeeschtert. Virdru muss een awer grëndlech gewäsch sinn. Dofir geet et muer ab an den Hammam (—> Schwämm).

Dem Wesir séng Taktik kënnt duerch dem Sultan säi Wonsch schéin duercherneen. De Schatzmeeschter huet kee Su vir an hanne méi, d'Keese sinn eidel. En neie Palast bauen ass onméiglech. Elo riskéiert alles opzefléien!

De Wesir geet an d'Wüst fir den Djinn opzesichen. Hie verzielt dem Djinn déi ganz Geschicht. Hien huet d'Gefill hire Plang hätt versot an hie géing am léiwsten d'Handduch geheien. Den Djinn ass awer duerch näischt kleng ze kréien. Hien erënnert de Wesir u säi Versprieche wat hie gemaach huet fir him ze hëllefen. Hien drot dem Wesir, hien ze ver- nichten, wann hie sech lo net um Rimm rappt. De Wesir ass steif vun Angscht a gëtt kleng bäi.

De Wesir ass vun engem Lausbouf, dem Arbogat, bis an d'Wüst verfollegt ginn. Hien huet déi ganz Szen matkritt an ass total erschreckt! Hie geet onbemierkt an d'Téihaus „Beim duuschterege Kaméil“ an iwwerleet wéi hien de Sultan warne kéint. Hien décidéiert him e Bréif ze schreiwen. Den Arbogat traut sech awer net him de Bréif perséinlech laanscht ze brénge well hien de Sultan scho méi oft beklaut huet. Et gëtt eng Méiglechkeet: „Zu Huelmenistan gëtt et Wonschagenturen déi mir ënnert d'Ärem gräife kënnen. Allerdings schaffen déi net fir näischt! Dee bëllegste soll den Optrag kréien“. Leider brécht en heftege Sträit tëschent de Wonschagenturen aus, well jidferen den Optrag wëllt kréien. D'Employéë rappen dem Arbogat de Bréif aus der Hand, an de Bréif gett an 2 Stécker gerappt. E strategesche Kampf (—> Stratego) soll entscheeden wien den Optrag kritt.

Op Sylvester emfänkt de Sultan d'Touristen op säi phantastesche Festowend. Et gett en Apéritif, Schnittercher, Hauptplat, Dessert, etc. Op eemol klappt et un der Dir. Den Eunuch kënnegt e wichtege Bréif vun der Wonschagentur un. De Sultan seet sech datt hien op Sylvester awer net schafft an datt dee Bréif och bis muer waarde kann. Daat ass natierlech e fatale Fehler! De Sultan wëll den Touristen d'Pläng vu sengem neie Palast weisen a rífft de Wesir erbäi. Dëse weist eng erstaunlech prunkvoll Maquette. De Sultan ass begeeschtert a mierkt nach ëmmer net datt de Wesir hie wëll uschieren! De Fakir ass Éierenartist a weist seng Konscht (Feierschlécken, Nolibriet, etc.). Nom Banquet invitéiert de Sultan seng Gäscht op en Danzowend (Disco). Metternuecht kënnt méi no an den Alhambra kënnegt senge Gäscht en alt Ritual u wat Gléck soll bréngen. D'Gäscht zéie mat Fakelen duerch Huelmenistan (Fakelzuch) a versammele sech ronderëm den ale Palast. De Sultan hält eng Ried an där hien erklärt datt ee, fir an en neie Palast anzezéien, deen alen op Sylvester verbrenne muss. Dëst wier eng aal Traditioun a soll schwéiert Ongléck verhënneren. Seng Gehilfen sammeln d'Fakelen an a fänken den ale Palast un.



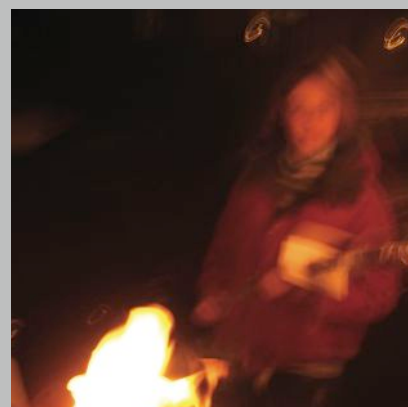
Op Neijooschdag kënnt dann „das böse Erwachen“. De Wesir muss feststellen datt de Sultan den ale Palast verbrannt huet an hie weess datt de Sultan hie wäert kappe wann dee mierkt datt de Wesir gelunn huet wat den neie Palast ugeet. Vum Djinn kann hie sech och keng Hëllef erwaarden, well deen him och gedrin huet, am Fall wou hire Plang géing schief goen. De Wesir gesäit keen aneren Auswee méi wéi sech duerch d'Bascht ze man. Hie geet iwwert de Maart fir sech Proviant ze kafe fir seng Reess. Dobäi klaut den Arbogat dem Wesir seng Posch.

De Sultan setzt viru sengem verbrannte Palast a jéimert: „Wou ass mäin neie Palast?“ Hie versteet nach ëmmer net datt hien erageluecht gouf. „Wou ass de Wesir?“ Deen ass natierlech scho längst fort „über alle Berge“. Den Eunuch gëtt dem Sultan nach emol de Bréif deen hien op Syvester krut. Nodeems hien de Bréif mat Erschrecke gelies huet, versteet hien datt eppes Schlémmes geschitt ass. Hie wëll onbedingt mam Arbogat schwätzen a befiehlt dem Eunuch dee Lausbouf ze sichen. Den Arbogat erkläert dem Sultan wat hie gesinn huet an äntwert op sämtlech Froen. Elo geet dem Sultan lues an lues eng Luucht op! Wéi soll et elo weidergoen? De Sultan setzt op der Stroos well hie kee Palast méi an der Hauptstadt huet an hien an akuter Gefor ass fir gestierzt ze ginn. De Sultan freet d'Kanner an den Arbogat ëm hir Hëllef fir aus der mässleger Lag eraus ze kommen. Fir d'éischt freet hie si ob si him aus sengen Zweetresidenzen kéinte genuch Baumaterial siche goe fir sech en neie Palast an der Hauptstadt ze bauen (—> Nuetsspill).

Als Belounung fir de Kanner hir Hëllef beim Opbau vun engem neie Palast invitéiert hien si op dat grousst traditionellt „Teppechrennen vun Huelmenistan“ (—> Handelsspill).

Elo muss „just“ nach den Djinn mat sengen tückesche Pläng ausser Gefecht gesat ginn. Mee wou verstoppt dee Geescht sech iwwerhaupt? Den Arbogat verréit hinnen datt den Djinn dem Wesir deemols an der Wüst erschénge ass. De Sultan gëtt dem Eunuch an dem Arbogat de Befehl fir den Djinn auszuschalten. Prompt gi si an d'Wüst a sichen nom Djinn. Wéi si méi no kommen erschénge hien hinnen a laacht si aus. Si probéieren hien ze packen, mee et ass e Geescht dee kann een net fänken! Si mierken datt et kee Sënn mécht a setze sech erschöpft an de waarme Sand. „Eunuch, ech hunn dem Wesir seng Posch gëschter um Maart geklaut. Do ware lauter komesch Saachen dran. Vläch ass do eppes dobäi wat eis hëllef kann!“ - „Gëff mol heihinner Arbogat“. Den Eunuch wullt an der Posch a fënnt dem Wesir säin Tagebuch. Hie bliedert ronderëm a fënnt e Passage deen nawell interessant ass. Fir en Djinn ze bekämpfe muss een e speziell Amulett mat Salbeiwuerzel areiwen. An der Posch fanne si dann och esou en Amulett an en Dëppchen mat enger Wuerzel dran. Si reiwen den Amulett an an halen en dem Djinn dohinner. Bei dësem Ubléck fänkt den Djinn u mat jätzen a schrumpft zusehends. Den Arbogat geet de Krou siche wou den Djinn hierkoum a probéiert den Djinn anzefänken. Dëst gléckt him no engem verbatterte Kampf, den Eunuch brauch just nach de Stopp op d'Fläsch ze man. (Dës ganz Szen spillt mat Schattentheater).

Den Arbogat an den Eunuch bréngen dem Sultan d'Fläsch mat dem gefaangenen Djinn. De Sultan seet dem Eunuch an dem Arbogat Merci. Als Belounung mécht hie si respektiv zum Obereunuch an zum neie Wesir.



Deko-Material

- Verkleedmaterial: Turban, faarweg Dicher, Juppen, Blusen, Boxen, Hiemer etc.
- Réng, Braceleten, Ketten, Lanzen, Schwerter
- Teppecher
- Käerzestänneren
- Museksinnstrumenter (Trommelen, Trompett, Troteren)
- Dolch, Täschemesser
- Nalbriet
- Al Decken
- Fallschiermer
- Fëscherntetz
- Kessen
- Fächer, Fiederer
- CDen matt orientalescher Musëk
- Klangschossel
- Marokko-Dëscher
- Puffen, Sultansessel
- Alles rondrëm d'Kaméil
- Palmen
- Luuchten (Stéiluuchten, Chreschtbeemerchersluuchten, Lavaluuchten, Uelechluuchten, marokkanesch Luuchten)
- Téi Service
- Räucherstäbercher
- Toune Kréi a Schosselen
- Eng grouss gliese Fläsch (20l)
- Déck Seeler

Koloniellidd

Huelmenistan in Danger

(Melodie vun Lady in black)

Refrain:

Huelmenistan an d'Sonn geet op
Den Igor sprénkt op d'Bett erop
D'Kaméi-ler brëllen an den Dag dee gett tiptop

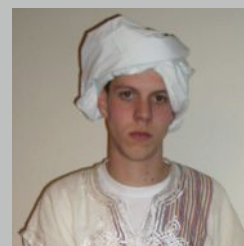
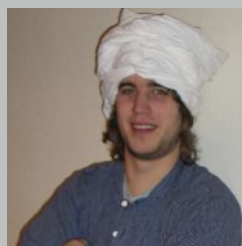
Chalaaah...

Strophen:

Um Maart do ass all Dag eng lass
Do héiert ee jo all Beschass
Am Ohmu-las gett alt nees eng Party geschmass

De Sultan ass e Mann vu Welt
Doheem schwëmmt hien a sengem Geld
Dofir mécht de Malik alles daat waat him gefällt

Lauschtert op den Arbogat
An hëlleft him op Schratt an Tratt
Well soss mécht de Malik eis Huelmenistan nach platt





Membres de la commission consultative à la formation des animateurs - éditeurs de la série "Dossiers de l'animateur" :

Organisateurs de la formation d'animateur A

Administration communale de Bettembourg
Administration communale d'Ettelbruck
Administration communale de Pétange
Administration communale de Strassen
Centrale des Auberges de Jeunesse Luxembourgeoises
Elisabeth – Anne a.s.b.l.
Jugendhaus Wooltz a.s.b.l.
Maisons Relais Préizerdau/Ell/Useldange
Point Information Jeunes d'Esch/Alzette
Service Jeunesse de la Ville d'Esch/Alzette
Service d'Education et d'Accueil Päiperlék
Schëtter Jugendhaus a.s.b.l.
Ville de Dudelange

Organisateurs de la formation B et /ou C

CAPEL
CARITAS – Service Vacances
Croix-Rouge
Ecole de musique (UGDA)
FNEL
Foyer de la Femme
Groupe Animateur
JEC
Lëtzebuerger Guiden a Scouten
Lëtzebuerger Jugendpompjeeën
SdS (Sportswochen Gemeng Lëtzebuerg)
Service National de la Jeunesse

Organisateur de la formation d'animateur D

Fonds national de la Recherche Luxembourg
Forum pour l'emploi a.s.b.l. - Projet Klammschoul

Ce document
a été élaboré
par :

