

Gemischte Lager

Merkblatt für Lagerleitende und J+S-Coaches



Richtlinien für „gemischte“ J+S Lager (beide Zielgruppen: Kinder und Jugendliche)

Ein gemischtes J+S-Lager bedeutet, dass Teilnehmende im Alter von 5 bis 20 Jahren an J+S-Aktivitäten teilnehmen. Ein solches Lager kann als einzelnes Lager angemeldet werden. Um dem Alter aller Teilnehmenden gerecht zu werden, werden für beide Zielgruppen (Jugendспорт 10-20 Jährige, Kindersport 5-10 Jährige) ausgebildete Leitungspersonen benötigt.

Damit ein gemischtes Lager angemeldet werden kann, muss mindestens ein „J+S-Leiter Lager-sport/Trekking LS/T Jugendспорт“ (GLK) mit dem Zusatz „J+S-Leiter LS/T Kindersport“ (EKK) vorhanden sein. Eine weitere Leitungsperson muss zudem über den Zusatz „Lagerleiter“ (SLK) verfügen. In zielgruppengemischtem Lager müssen mindestens 12 Kinder oder Jugendliche anwesend sein.

Eine Kindersportanerkennung erhält man durch das Weiterbildungsmodul Kindersport. Die Kindersportanerkennung frischt die Jugendsportanerkennung nicht auf. Falls einem Jugendsportleiter die Anerkennung abgelaufen ist, hat dieser die Möglichkeit ein Fortbildungsmodul Kindersport zu besuchen. Eine solche Leitungsperson kann danach als „J+S Leiter LS/T Kindersport“ eingesetzt werden und Verantwortung für 12 Teilnehmer im Alter von 5-10 Jahren übernehmen.

Lagerprogramm/ Altersgerechtigkeit

Speziell bei gemischtem Lager muss das Programm den unterschiedlichen Bedürfnissen und Voraussetzungen der Altersgruppen gerecht werden. Zielgruppenspezifische und -übergreifende Aktivitäten müssen in einem sinnvollen Verhältnis stehen. Bei Jungwacht Blauring dient die Faustregel, dass in einem gemischtem Lager täglich mindestens ein Programmteil speziell auf eine Alters- oder Interessengruppe (Kinder, Jugendliche, 15er Team, Knaben/Mädchen...) angepasst ist. Es ist dabei zu beachten, dass nicht zu viel und zu offensichtlich (immer gleiche Gruppierung) getrennt wird, da dies der Gruppendynamik schaden kann. Die Alterstrennung der Gruppen soll dem Programm angepasst werden. Manchmal macht es Sinn nur mit den Jüngsten bzw. Ältesten ein Spezialprogramm durchzuführen. Ebenfalls ist es möglich, dass sich die Teilnehmenden nach den Fähigkeiten selbständig einteilen können.

Viele Scharen haben seit jeher Wanderungen, Gruppennachmittage oder Pioniertechnikblöcke altersgetrennt durchgeführt. Das Ziel ist immer, allen Beteiligten ein interessantes und spannendes Programm anzubieten, aber auch die Lagergemeinschaft zu stärken.

Wenn das gesamte Lagerprogramm mit allen Teilnehmenden zusammen durchgeführt wird, kann das Programm für die Teilnehmenden schneller langweilig oder zu anspruchsvoll werden. Ein Vorteil wird in der Erhaltung der Teilnehmenden gesehen. Ein sehr junges Kind kann z.B. im ersten Lager schnell überfordert sein, während ein „Sechstklässler“ das Programm schon kennt und sich über speziellere Herausforderungen freut. Jüngere Kinder brauchen mehr Betreuung und z.B. auch mehr schlaf.

Umsetzungsideen

Kinder im Lager

- ritualisierte und gleiche Tagesabläufe sind für jüngere Kinder wichtig
- Erholungsphasen und genügend lange Nachtruhe einplanen
- Sportblöcke für jüngere Kinder enthalten viele Bewegungsgrundformen
- Sportliche Tätigkeiten wechseln ab zwischen intensivem Spiel und Erholungsphasen.
- Nicht jeder Sportblock muss ein Wettkampf sein. Die Bewegung steht im Vordergrund. So soll auch vermieden werden, dass Kinder ausscheiden.
- Betreute Siesta für die jüngeren Kinder

- Spielnachmittag für die kleinen Kinder

Jugendliche im Lager

- Jugendliche kann man bei der Organisation von kleineren Sachen miteinbeziehen. So lernen sie Verantwortung zu übernehmen.
- Miteinbezug bei Tagesgestaltung: Jugendliche an Höck einladen, mitbestimmen lassen was am nächsten Tag in der programmfreien Zeit gemacht wird
- 15er Teamtag, Kinderregierungstag
- spezielle Anreise für das 15er Team
- Nachtgeländespiel für die älteren Kinder und Jugendlichen
- Sicherheitsaktivität für die Jugendlichen (für Kindersport verboten)

Weitere Ideen

- Pioniertechnikblock mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen
- Kartenlesenateliers für unterschiedliche Vorkenntnisse
- Wanderungen mit verschiedenen Ansprüchen
- Spielolympiade mit verschiedenen Disziplinen angepasst auf das Alter (Bälle werfen und fangen für Jüngere eher anspruchsvoll)
- Mädchen/Buben – Tag
- Geländespiel mit angepassten Rollen
- Einstieg/Ausstieg/Spielerklärung altersgetrennt durchführen

Beispiel Grobprogramm

Folgend ist ein Beispiel-Grobprogramm für ein gemischtes Lager abgebildet. Die Unterschiede von Kinder und Jugendsport sind durch Spalten ersichtlich. Es dient als Beispiel und zeigt die verschiedenen Möglichkeiten der Darstellung:

- Am Montag wird der selbe Sportblock mit anderen Regeln gespielt
- Am Dienstag wird am Nachmittag und Abend ein unterschiedliches Programm durchgeführt
- Am Mittwoch wird das selbe Programm durchgeführt, zusätzlich für die Jüngeren aber ein Siestaprogramm angeboten

Datum:	Montag, 13. Juli		Dienstag, 14. Juli		Mittwoch, 15. Juli	
Altersstufe:	Kindersport	Jugendsport	Kindersport	Jugendsport	Kindersport	Jugendsport
Tagesverantwortung	Tagesverantwortung: Philip, Emma		Tagesverantwortung: Tim, Lara		Tagesverantwortung: Raffi, Stephanie	
Organisation Jungwacht Blauring Holzhausen	08:00 Uhr Leiterbesammlung am Bhf		08:00 Uhr Morgenessen / Höck		08:00 Uhr Morgenessen / Höck	
Lagerleitung Anna Muster, Testweg, 17, 1000 Holzhausen	08:30 Uhr Besammlung Kinder		09:30 Uhr Hosensackspiele LS 2.a		09:30 Uhr – 11:45 Uhr Zeitvorbau LA 2.1	
Coach Peter Beispiel, Seestr. 10, 2000 Test	08:58 Uhr Zugabfahrt Richtung LÜ (GR)		09:45 Uhr – 11:45 Uhr Zeitvorbau und Zelte dekoriieren LA 2.a		09:30 Uhr – 11:45 Uhr Olympiade in altersgetrennten Disziplinen, gemeinsame Punktezahlng 1. Teil = Üben 2. Teil = Olympiade durchführen LS 3	
Lagerdauer 13. – 18. Juli	12:00 Uhr Lunch unterwegs		12:00 Uhr Mittagessen		12:00 Uhr Mittagessen Freiwilliges Siestaprogramm für die Kleinen	
Lagerort: LÜ GR	13:30 Uhr Begrüssung durch Robin Hood und einpuffen		15:00 Uhr – 17:00 Uhr Spieleturnier (Fangis, alle gegen alle, ...) LS 2b		15:00 Uhr – 17:00 Uhr Lagerbauten inkl. Rangverkündigung LA 2.2	
Motto: Robin Hood	15:00 Uhr – 17:00 Uhr Ressourcen- Eroberungs-Game LS 1.a	15:00 Uhr – 17:00 Uhr Lagerplatz- Eroberungs-Game LS 1.1	18:00 Uhr Abendessen		15:00 Uhr – 17:00 Uhr Pioniertechnikateliers nach Können Für Anfänger: Fischerknoten, Blachenmante! für Fortgeschrittene: versch. Zeltarten für Unternehmung aufstellen LA 3	
Tagesrhythmus: 07.30 Wecken / Höck 08.00 Morgenessen 09.00 Programm 2 h 12.00 Mittagessen ansch. Siesta (Ämtli) 15.00 Programm 2 h 18.00 Tischgedanke ansch. Nachtessen 20.00 Programm 1.30 h 21.45 Dessert ansch. Nachtruhe	18:00 Uhr Abendessen		18:00 Uhr Abendessen		18:00 Uhr Abendessen	
	19:45 Uhr – 21:45 Uhr Leitervorstellungssgame inkl. Vorstellung der Lagerjobs, Lagerregeln LA 1.1		19:45 Uhr – 20:45 Uhr Totto-X (1 Std) LP 2		19:45 Uhr – 21:45 Uhr Nachtgeländespiel LS 2.1 Übernachtung im Zelt	
	22:00 Uhr Dessert und Nachtruhe		21:00 Uhr Dessert und Nachtruhe		21:45 Uhr – 21:45 Uhr Singsang am Lagerfeuer LP 3 Hilferuf von Maid Mariana	
			22:00 Uhr Dessert und Nachtruhe		22:00 Uhr Dessert (Schoggibanane) und Nachtruhe	