

VON DER IDEE ZUR PRÄSENTATION

Ich hab` da so eine Idee... Schön und gut, doch was kannst DU mit dieser Idee anstellen? Wie kannst DU aus der Idee auch das passende Programm machen? Was ist, wenn DU keine Ideen hast? Dieses Handout soll Dir ein helfen, wie DU DEINE Ideen in Taten umsetzen kannst.

Die Idee:



Die Voraussetzung für jedes Programm ist eine IDEE . Ohne eine Idee, und sei sie noch so komisch, kann kein gutes Programm durchgeführt werden. Doch wie kommt man auf gute Ideen? Die einfachste Antwort lautet: Beobachten. Schau Dir die Welt um dich herum an. Im folgenden eine kleine Liste von Dingen, die man beobachten kann, und sich neue Ideen holen kann:

Beobachtungen:

- Brettspiele
- TV - Shows
- TV - Serien
- Bücher
- Kinofilme
- Große Weltereignisse (z.B. Oskar Verleihung)
- Sportereignisse
- Persönliche Interessen (z.B. Spaß am modernen Tanzen)
- Nachrichten
- Zeichentrick (Hefte, Filme...)
- Berufe
- Zitate
- Theaterstück
- Musical
- Politische Ereignisse
- Torah
- Geschichte
- Moral und Werte
- Sonstige tagtägliche Erlebnisse und Ereignisse
- Und noch vieles mehr... ☺

Doch das wäre vielleicht zu einfach. Es heißt zwar nicht, dass das Programm dadurch schlecht ist (oder wird), aber die Gefahr der Wiederholung ist doch gegeben (Banana - Abend Teil 251). Unter den oben genannten Beispielen gibt es sicher noch Ideen, die noch nicht als Programm umgesetzt worden sind (Bsp.: der neueste Film: PAYCHECK), doch die Kunst ist es mit neuen Ideen aufzukommen. Ideen, die noch NIE da gewesen sind. Hier wirst DU feststellen, dass DU etwas völlig Neues kreiert hast. Wie kommt man aber darauf? Das Zauberwort heißt:

KREATIVITÄT

Kreativität ist vielleicht das Schlüsselwort in unserem Job. Hier kann man etwas ganz besonderes leisten, sich von anderen Madrichim abgrenzen (das ist wichtig: wer will schon Roboter haben?!). Kreativität kann man erlernen: Mache DIR zum Vorsatz: Keine Idee ist schlecht, alles ist möglich!

Die Umsetzung:

Das Ziel

So, nachdem DU dir Gedanken über das Thema gemacht hast, folgt das erste wichtige Ziel. Was willst DU überhaupt mit dieser Idee machen? WAS IST DEIN ZIEL?

Mögliche Ziele:

- Spaß und Fun
- Kreativität der Chanichim steigern
- Stärkung der Kvuza
- Wissen vermitteln
- Werte vermitteln
- Auseinander setzen mit einem Thema
- Neue Erfahrungen sammeln
- Und vieles mehr...

Ohne ein Ziel hat jede Idee keinen Wert. Man kann es dann auch gern als „Waste of time and air“ (Zeit- und Luftverschwendung) bezeichnen. Daher: mach Dir klar, was Du mit deiner Idee machen willst.

Die Zielgruppe

Nun, du hast eine Idee, du hast dein Ziel. Es wird jetzt Zeit diejenigen mit einzubeziehen, die Deine Arbeit genießen sollen: die CHANICHIM. Bisher hast Du Dir eigentlich nur Gedanken um das Programm gemacht. Doch was ist mit deiner Zielgruppe? Diese Faktoren solltest Du dringendst beachten:

- a) Alter. Hier geht es darum, dass Du die Altersgruppe berücksichtigst. Welchen Sinn hat es, ein FRIENDS Abendprogramm für 8-12 jährige Chanichim zu machen, wenn diese FRIENDS noch nicht mal kennen? Denke immer daran: nicht Deine Interessen zählen, sondern die der Kids!
- b) Wissen. Auch dies wird häufig unterschätzt. Manche geben einen Shiur über die Tossafisten (Ergänzer des Talmud), ohne zu erklären, was der Talmud ist. Merke dir: passe dich dem Niveau deiner Chanichim an, und versuche sie von dem Niveau auf die nächste Stufe führen.
- c) Anzahl. Besonders in Jugendzentren ist dies oftmals eine Lotterie: kommen heute 5 oder 20? Dies ist extrem wichtig. Denke nur an dieses Beispiel: Ein Madrich bereitet für ein Abendprogramm (erwartete Anzahl an Chanichim: 70), 7 Gruppen vor, aber es kommen durch Absagen oder ähnliches nur 35 Chanichim!!! Daher: versuche eine realistische Anzahl anzugeben, vielleicht auch eine Spanne.

Die Dauer

Auch das ist immer wieder ein Dauerfehler von Madrichim: Zeit effizient einzusetzen und zu nutzen. Für unterschiedliche Programme braucht man unterschiedlich viel oder wenig Zeit. Wer hat schon Lust in Natz 25 Minuten in Eiseskälte beim Morgen Mifkad zu verbringen? Daher: Rechne dir Programmpunkte genauestens durch. Hier sind ein paar Zeiten, an die man sich halten sollte (alles max!):

- Peulah: 1,5h
- Abendprogramme: 2h
- Mifkadim: 10 min
- Shiurim: 20 min
- Chugim: 1,5h
- Projekte: keine Zeitspanne
- Und vieles mehr ☺

Die Arten der Durchführung:

Von einigen Machanot wirst Du sicherlich einiges kennen. Hier solltest DU Dir klarmachen, welche Durchführung du wählst oder wählen sollst. Hier noch mal eine Auflistung:

- Peulah
- Projekt
- Abendprogramm
- Shiurim
- Mifkadim
- Dwar Torah
- Chugim
- Ausflüge/Unternehmungen

Nachdem DU Dir über die Art klargeworden bist, oder dein Rosh es von dir erwartet ☺, stellen wir dir hier ein paar Arten der Durchführung vor:

a) Peulah

- Provokation
- Spiele
- Talk/Diskussion
- Gruppendynamik
- Simulation
- Quiz

b) Projekt

- Stationen
- Simulation
- Einzel (Jeder für sich)

c) Abendprogramm

- Stationen
- Gruppen

➤ Einzel (Einer gegen Alle)

➤ Simulation

d) Ausflüge

➤ Schwimmbad

➤ Freizeitpark

➤ Stadt

➤ Museum

➤ Und vieles mehr ☺

Überlege Dir außerdem, wo DU das Programm durchführen möchtest. (Draußen, mehrere Räume, ein Raum, Strand, und vieles mehr)

Inhalt auswählen und überprüfen

Jetzt hast du im wesentlichen alle wichtige Details. Nun musst Du das Programm KREATIV ausfüllen. Du kennst die Zielgruppe, die Art der Durchführung und die Dauer: Nun ist es Zeit, aus der Idee etwas zu gestalten. Zu fast jedem Programm gehört eine entsprechende Einleitung. Hier verschiedene Einleitungen.

➤ Theater

➤ Filmausschnitt

➤ Trigger

➤ Zitate

➤ Musik

Nach deiner Einleitung gehe über zu dem „eigentlichen“ Inhalt. Wenn DU Spiele wählst (bei einem AP), überlege Dir gut, ob sie dem Ziel dienen, welches Du zu Beginn gewählt hast. Bei einem Projekt, überlege gut, ob die Durchführung auf deine Zielgruppe anwendbar ist. Mach dir Gedanken, wie DU das Programm INTERAKTIV gestalten kannst. Je mehr Chanichim beteiligt sind, desto besser das Programm. Überlege Dir für bestimmte Programme (APs), welche Art von Punkteverteilung es gibt (immer nur 100 Punkte auf eine Wand aufschreiben ist irgendwann langweilig!). Versuche nach deinem Programm, den Chanichim noch einmal die Message näher zu bringen.

Zeit und Material überprüfen

Dein Programm ist fast abgeschlossen. Überprüfe zum Schluß noch einmal alle Zeiten, die Du selber angegeben hast. Stimmen die Zeitspiele realistisch überein? Hab ich Wechselzeiten bei Projekten mit einbezogen? Sind einige Spiele zu lang? Fehlen mir Spiele? In allen Fällen immer: Lieber mehr Programm, als zu wenig!!! Im Notfall kann man immer noch Programmpunkte wegfallen lassen. Improvisation wirkt manchmal langweilig! Und zu guter Letzt: schreib Dir alle Materialien auf, die DU für dieses Programm brauchst.

Durchführung

An alles gedacht? Gut vorbereitet? Dann viel Erfolg beim Durchführen.

Von der Idee zur Präsentation - Ein Beispiel

Jerushalajim Projekt auf Machane Keshet 2001 Riccione

Was geschah: Vorbereitungsseminar in Bad Sobernheim, Mai 2001. 25 Madrichim für 3 Turni saßen zusammen und bekamen die Anweisung unter anderem ein Jerushalajim Projekt zu machen.

→ Idee ist hiermit gegeben

Die CoRoshim machten uns darauf aufmerksam, dass wir den Chanichim die Wichtigkeit von Jerushalajim näher bringen sollten

→ Ziel war somit gegeben

Da wir auch wussten, welches Alter die Chanichim in Sobernheim haben, war klar:

→ Alter ist gegeben

Da alle 3 Turni aber nicht gleichmäßig besucht werden (der erste weniger als der 3.)

→ Anzahl ist strittig, zwischen 60 und 100 Chanichim

Das Wissen war uns völlig unbekannt, die Bundesländer waren aber bekannt

→ Wissen war bekannt

Da wir wussten, was wir machen sollten (Projekt) war klar:

→ Art der Durchführung gegeben

So saßen wir da und hatten eine brillante Idee: wir spielen mit den Chanichim die Eroberung von Jerushalajim 1967 im 6 Tage Krieg nach. Schnell war uns klar: der Ort kann nur eins sein, der Strand:

→ Ort war somit bekannt

→ Als Durchführungsart haben wir also Simulation gewählt

Also haben wir uns überlegt und recherchiert, welche verschiedenen Einheiten es bei der Zahal gibt. Wir wollten, nämlich, dass die Chanichim wirklich das Gefühl haben, als Soldaten nach Jerushalajim einzumarschieren. Und so haben wir die Chanichim in 5 verschiedene Armeeeinheiten aufgeteilt. Und letztendlich, haben alle zusammen die Stadt (das Haus in Riccione) gegen die Araber (Madrichim) erobert. Dieser Teil war eigentlich das Kreative an dem Programm. Das war die ganze Meisterleistung!

Im Anschluß, nach dem Mittagessen, fanden dann Stationen zu Jerushalajim statt, die Jerushalajim von verschiedenen Punkten durchleuchteten und behandelten.

VON DER IDEE ZUR PRÄSENTATION

Ich hab` da so eine Idee... Schön und gut, doch was kannst DU mit dieser Idee anstellen? Wie kannst DU aus der Idee auch das passende Programm machen? Was ist, wenn DU keine Ideen hast? Dieses Handout soll Dir ein helfen, wie DU DEINE Ideen in Taten umsetzen kannst.

Die Idee:

Die Voraussetzung für jedes Programm ist eine IDEE . Ohne eine Idee, und sei sie noch so komisch, kann kein gutes Programm durchgeführt werden. Doch wie kommt man auf gute Ideen? Die einfachste Antwort lautet: Beobachten. Schau Dir die Welt um dich herum an. Im folgenden eine kleine Liste von Dingen, die man beobachten kann, und sich neue Ideen holen kann:

Beobachtungen:

- Brettspiele
- TV - Shows
- TV - Serien
- Bücher
- Kinofilme
- Große Weltereignisse (z.B. Oskar Verleihung)
- Sportereignisse
- Persönliche Interessen (z.B. Spaß am modernen Tanzen)
- Nachrichten
- Zeichentrick (Hefte, Filme...)
- Berufe
- Zitate
- Theaterstück
- Musical
- Politische Ereignisse
- Torah
- Geschichte
- Moral und Werte
- Sonstige tagtägliche Erlebnisse und Ereignisse
- Und noch vieles mehr... ☺

Doch das wäre vielleicht zu einfach. Es heißt zwar nicht, dass das Programm dadurch schlecht ist (oder wird), aber die Gefahr der Wiederholung ist doch gegeben (Banana - Abend Teil 251). Unter den oben genannten Beispielen gibt es sicher noch Ideen, die noch nicht als Programm umgesetzt worden sind (Bsp.: der neueste Film: PAYCHECK), doch die Kunst ist es mit neuen Ideen aufzukommen. Ideen, die noch NIE da gewesen sind. Hier wirst DU feststellen, dass DU etwas völlig Neues kreiert hast. Wie kommt man aber darauf? Das Zauberwort heißt:

KREATIVITÄT

Kreativität ist vielleicht das Schlüsselwort in unserem Job. Hier kann man etwas ganz besonderes leisten, sich von anderen Madrichim abgrenzen (das ist wichtig: wer will schon Roboter haben?!). Kreativität kann man erlernen: Mache DIR zum Vorsatz: Keine Idee ist schlecht, alles ist möglich!

Die Umsetzung:

Das Ziel

So, nachdem DU dir Gedanken über das Thema gemacht hast, folgt das erste wichtige Ziel. Was willst DU überhaupt mit dieser Idee machen? WAS IST DEIN ZIEL?

Mögliche Ziele:

- Spaß und Fun
- Kreativität der Chanichim steigern
- Stärkung der Kwuza
- Wissen vermitteln
- Werte vermitteln
- Auseinander setzen mit einem Thema
- Neue Erfahrungen sammeln
- Und vieles mehr...

Ohne ein Ziel hat jede Idee keinen Wert. Man kann es dann auch gern als „Waste of time and air“ (Zeit- und Luftverschwendung) bezeichnen. Daher: mach Dir klar, was Du mit deiner Idee machen willst.

Die Zielgruppe

Nun, du hast eine Idee, du hast dein Ziel. Es wird jetzt Zeit diejenigen mit einzubeziehen, die Deine Arbeit genießen sollen: die CHANICHIM. Bisher hast Du Dir eigentlich nur Gedanken um das Programm gemacht. Doch was ist mit deiner Zielgruppe? Diese Faktoren solltest Du dringendst beachten:

- a) Alter. Hier geht es darum, dass Du die Altersgruppe berücksichtigst. Welchen Sinn hat es, ein FRIENDS Abendprogramm für 8-12 jährige Chanichim zu machen, wenn diese FRIENDS noch nicht mal kennen? Denke immer daran: nicht Deine Interessen zählen, sondern die der Kids!
- b) Wissen. Auch dies wird häufig unterschätzt. Manche geben einen Shiur über die Tossafisten (Ergänzer des Talmud), ohne zu erklären, was der Talmud ist. Merke dir: passe dich dem Niveau deiner Chanichim an, und versuche sie von dem Niveau auf die nächste Stufe führen.
- c) Anzahl. Besonders in Jugendzentren ist dies oftmals eine Lotterie: kommen heute 5 oder 20? Dies ist extrem wichtig. Denke nur an dieses Beispiel: Ein Madrich bereitet für ein Abendprogramm (erwartete Anzahl an Chanichim: 70), 7 Gruppen vor, aber es kommen durch Absagen oder ähnliches nur 35 Chanichim!!! Daher: versuche eine realistische Anzahl anzugeben, vielleicht auch eine Spanne.

Die Dauer

Auch das ist immer wieder ein Dauerfehler von Madrichim: Zeit effizient einzusetzen und zu nutzen. Für unterschiedliche Programme braucht man unterschiedlich viel oder wenig Zeit. Wer hat schon Lust in Natz 25 Minuten in Eiseskälte beim Morgen Mikdad zu verbringen? Daher: Rechne dir Programmpunkte genauestens durch. Hier sind ein paar Zeiten, an die man sich halten sollte (alles max!):

- Peulah: 1,5h
- Abendprogramme: 2h
- Mikdadim: 10 min
- Shiurim: 20 min
- Chugim: 1,5h
- Projekte: keine Zeitspanne
- Und vieles mehr ☺

Die Arten der Durchführung:

Von einigen Machanot wirst Du sicherlich einiges kennen. Hier solltest DU Dir klarmachen, welche Durchführung du wählst oder wählen sollst. Hier noch mal eine Auflistung:

- Peulah
- Projekt
- Abendprogramm
- Shiurim
- Mikdadim
- Dwar Torah
- Chugim
- Ausflüge/Unternehmungen

Nachdem DU Dir über die Art klargeworden bist, oder dein Rosh es von dir erwartet ☺, stellen wir dir hier ein paar Arten der Durchführung vor:

a) Peulah

- Provokation
- Spiele
- Talk/Diskussion
- Gruppendynamik
- Simulation
- Quiz

b) Projekt

- Stationen
- Simulation
- Einzel (Jeder für sich)

c) Abendprogramm

- Stationen
- Gruppen

- Einzel (Einer gegen Alle)
 - Simulation
- d) Ausflüge
- Schwimmbad
 - Freizeitpark
 - Stadt
 - Museum
 - Und vieles mehr ☺

Überlege Dir außerdem, wo DU das Programm durchführen möchtest. (Draußen, mehrere Räume, ein Raum, Strand, und vieles mehr)

Inhalt auswählen und überprüfen

Jetzt hast du im wesentlichen alle wichtige Details. Nun musst Du das Programm KREATIV ausfüllen. Du kennst die Zielgruppe, die Art der Durchführung und die Dauer: Nun ist es Zeit, aus der Idee etwas zu gestalten. Zu fast jedem Programm gehört eine entsprechende Einleitung. Hier verschiedene Einleitungen.

- Theater
- Filmausschnitt
- Trigger
- Zitate
- Musik

Nach deiner Einleitung gehe über zu dem „eigentlichen“ Inhalt. Wenn DU Spiele wählst (bei einem AP), überlege Dir gut, ob sie dem Ziel dienen, welches Du zu Beginn gewählt hast. Bei einem Projekt, überlege gut, ob die Durchführung auf deine Zielgruppe anwendbar ist. Mach dir Gedanken, wie DU das Programm INTERAKTIV gestalten kannst. Je mehr Chanichim beteiligt sind, desto besser das Programm. Überlege Dir für bestimmte Programme (APs), welche Art von Punkteverteilung es gibt (immer nur 100 Punkte auf eine Wand aufschreiben ist irgendwann langweilig!). Versuche nach deinem Programm, den Chanichim noch einmal die Message näher zu bringen.

Zeit und Material überprüfen

Dein Programm ist fast abgeschlossen. Überprüfe zum Schluß noch einmal alle Zeiten, die Du selber angegeben hast. Stimmen die Zeitspiele realistisch überein? Hab ich Wechselzeiten bei Projekten mit einbezogen? Sind einige Spiele zu lang? Fehlen mir Spiele? In allen Fällen immer: Lieber mehr Programm, als zu wenig!!! Im Notfall kann man immer noch Programmpunkte wegfallen lassen. Improvisation wirkt manchmal langweilig! Und zu guter Letzt: schreib Dir alle Materialien auf, die DU für dieses Programm brauchst.

Durchführung

An alles gedacht? Gut vorbereitet? Dann viel Erfolg beim Durchführen.

VON DER IDEE ZUR PRÄSENTATION.

1. Thema

2. Zielgruppe

3. Ort

- Jugendzentrum
- Machane

4. Idee (Form)

- Spiele
 - *im Freien*
 - *im geschlossenen Raum*
 - bewegliche
 - ruhige
 - logische etc.
- Diskussion
 - Pro & Kontra
 - Meinungsaustausch
 - mit und ohne Leitung
- Vortrag/Podiumsdiskussion
 - Gäste
 - von einer Gruppe vorbereitet
 - über eine Film, Zeitungsartikel etc.
- Aufführung/Theaterstück
 - Musical
 - Drama
- Ausstellung
 - Basteln
 - Fotos etc.
- Ausflug
 - Simulationspeulah
 - Historischer Stadtrundgang, Besichtigung

5. Mittel

- Informationsmittel
 - Bücher
 - Zeitungen
 - Zeitschriften
 - Befragungen
 - Video
 - Kassetten
 - Internet
- technische Mittel
 - Kassettenrecorder
 - Videorecorder
 - Diaprojektor
 - OH-Projektor
 - Fotokamera
 - PC
- Material
 - Papier
 - Stifte
 - Karten
 - Plakate etc.

6. Zeitplanung

- Planung
 - Vorbereitung des Ortes
- Durchführung der Vorbereitung

7. Präsentation