

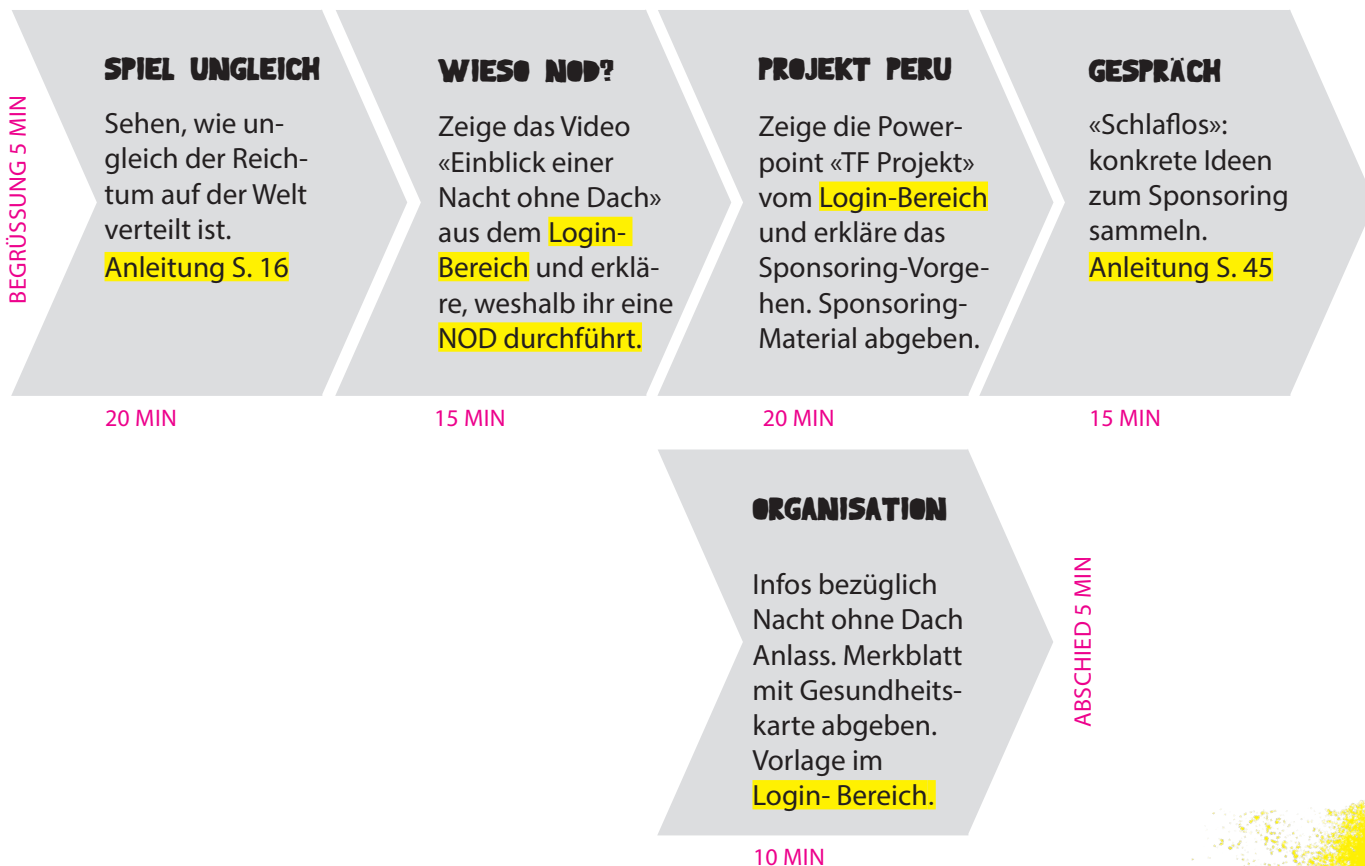
PROGRAMMVORSCHLÄGE

Vielleicht kommst du dir gerade etwas erschlagen vor von all dem Material für deine Nacht ohne Dach. Wenn du nicht mehr weisst, wo du beginnen sollst, können diese Programmvorschlage eine Hilfe bieten: Ideen fur einen Einfuhrungsanlass, ein 24h-Programm oder ein 12-18h Programm bieten dir pfannenfertige Losungen. Diese sind auch sehr praktisch, wenn du nicht viel Zeit in die Planung investieren kannst.

DER EINFUHRUNGSANLASS CA. 90 MIN

Der Einfuhrungsanlass ist dazu da, die Jugendlichen und evtl. auch ihre Eltern uber Nacht ohne Dach zu informieren und sie erstmals mit dem Thema Armut in Beruhrung kommen zu lassen. Der Anlass soll ausserdem Vorfreude wecken und die Teilnehmenden motivieren, Sponsoren zu suchen. Der Einfuhrungsanlass kann auch eingebettet werden in ein regular stattfindendes Treffen, ein Konfirmandennachmittag, ein Jugendabend, o.A.

Du kannst auch eine Nacht ohne Dach durchfuhren, ohne vorher einen Einfuhrungsanlass zu machen. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass das Erleben nachhaltiger ist, wenn die Teilnehmenden sich schon vor der Nacht mit dem Thema auseinandersetzen konnen.



PROGRAMMVORSCHLÄGE

24H-PROGRAMM ZB. VON MITTAG BIS MITTAG

NACHMITTAG

BEGRÜSSUNG, VORSTELLUNGS-
RUNDE / -SPIEL

SCHUHE PUTZEN

Erfahren, wie es ist mit Schuhputzen Geld zu verdienen.

Anleitung S. 52

CA. 1 H

SPIEL DES LEBENS

Erleben, wie sich Armut bzw. Reichtum auf das eigene Leben auswirkt.

Anleitung S. 26

CA. 1.5 H

GENUG IST (NICHT) GENUG

Ein Gespräch über 1. König 21

Mehr auf S. 34

30 MIN

SLUMBAU

Aufbau vom Slum mit Kartonhütten.

Mehr auf S. 25
Genügend Zeit einplanen!

MIND. 1 H

ABEND / NACHT

FESTMAHL

Das etwas andere Nachtessen.

Anleitung S. 14

MIND. 40 MIN

INPUT TF

Präsentation von TearFund zum Projekt in Peru und zu einem fairen Lebensstil

Gemäss Absprache

40 MIN

ABFALLFUSSBALL

Mit Abfall einen Fussball basteln und anschliessend spielen.

Anleitung S. 23

45 MIN

KLEINE WÖLFE

Film-Porträt des elf jährigen Sonu. Er lebt mit anderen Kindern auf den Strassen von Katmandu.

Info auf S. 55

50 MIN

MORGEN

NACHT OHNE DACH

Nachtruhe im selbstgebauten Kartonhaus.

DER GROSSE UMZUG

Erfahren, wie es ist, plötzlich die Hütte zusammenpacken und umziehen zu müssen.

Anleitung S. 21

30 MIN

FRÜHSTÜCK.

RÜCKBLICK

Feedbackrunde. Was war gut / beeindruckend / schwierig / langweilig / verändernd?

30 MIN

GOTTESDIENST

Evtl. mit zum Thema passender Predigt und/oder Kollekte?
> Mit Pfarrer absprechen.

CA. 2 H

VERABSCHIEDUNG,
EVTL. VERKÜNDIGUNG
NACHFOLGE AKTION

PROGRAMMVORSCHLÄGE

12-18H-PROGRAMM ZB. VOM SPÄTEN NACHMITTAG BIS MORGEN

NACHMITTAG / ABEND

BEGRÜSSUNG, VORSTELLUNGS-
RUNDE / -SPIEL

GLÜCK ODER PECH

Erfahren, wie sich Armut bzw. Reichtum auf das eigene Leben auswirkt.

Anleitung S. 18

20 MIN

ZUM BRUNNEN

Wie ist es, wenn man kein fließendes Wasser im eigenen Haus hat?

Anleitung S. 20

30 MIN

SLUMBAU

Aufbau vom Slum mit Kartonhütten. Mehr auf S. 25

Genügend Zeit einplanen!

MIND. 1 H

UNTER DIEBEN

Herausforderung für die ganze Gruppe.

Anleitung S. 14

20 MIN

ABEND / NACHT

NACHTESSEN: KANN AUCH
THEMATISCH SEIN, ZB
SEHR EINSEITIG NUR REIS
ODER LINSEN.

INPUT TF

Präsentation von TearFund zum Projekt in Peru und zu einem fairen Lebensstiel

Gemäss Absprache

40 MIN

WORLD FAIR TRADE POKER

Das Spiel fokussiert sich auf einen Aspekt des ungleichen Handels: die Spekulation mit Lebensmitteln.

Anleitung S. 27

CA. 1.5 H

NACHT OHNE DACH

Nachtruhe im selbstgebauten Kartonhaus.

MORGEN

REGENWECKER

Die Teilnehmenden erfahren den Einfluss des Wetters auf das Leben in einer Hütte.

Anleitung S. 12

10 MIN

FRÜHSTÜCK SUCHEN

Die Teilnehmenden erfahren, dass Essen für Strassenkinder nicht selbstverständlich ist.

Mehr auf S. 41

30 MIN

FRÜHSTÜCK.

NICHT VON DIESER WELT

Ein Gespräch über Römer 12, 1-2

Mehr auf S. 39

40 MIN

IM SPIEGEL

Abschluss des Programmes, Feedbackrunde.

Anleitung S. 41

15 MIN

VERABSCHIEDUNG,
EVTL. VERKÜNDIGUNG
NACHFOLGE AKTION