

COURS GILLWELL 2013

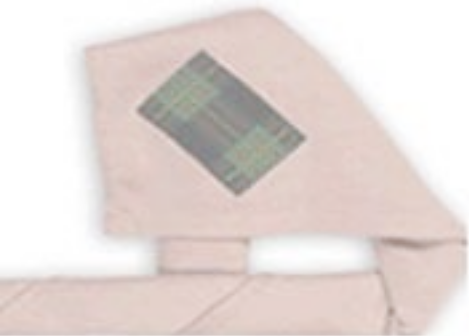
GILLWELL KURS 2013

Intégration chez les Scouts

Baser sur l'intégration au Luxembourg.

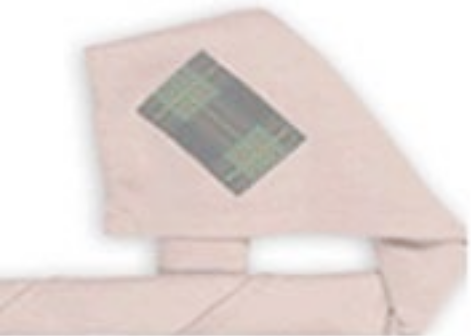
Intégration bei den Pfadi

Hier auf die Integration in Luxemburg bezogen.



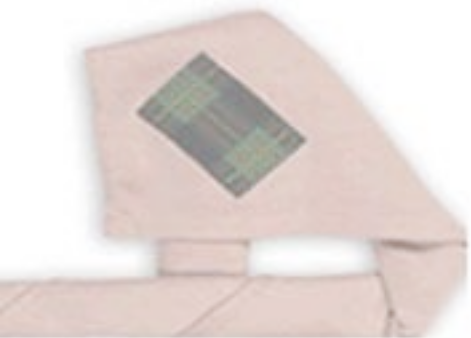
Grundgedanken: (Einleitung)

In diesem Projekt befassen wir uns mit dem Thema der Integration in den Pfadi. Integration bedeutet in diesem Fall "Zusammenschluss". Viele Pfadfindergruppen haben Probleme mit diesem Thema, d.h. dem Zusammenschluss mit Menschen aus anderen Kulturen.



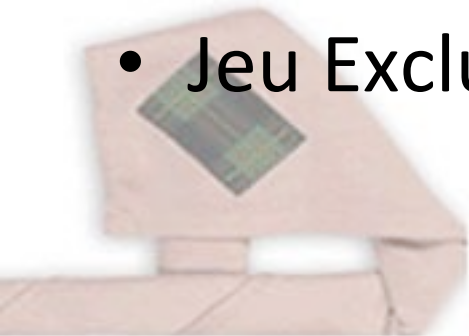
Zielgruppe:

Unser Zielgruppe sind Menschen mit ausländischen Wurzeln, demnach Menschen mit einer anderen Kultur. Die meisten dieser Menschen haben noch nie oder eher nicht viel von den Pfadfindern gehört.



Projekte:

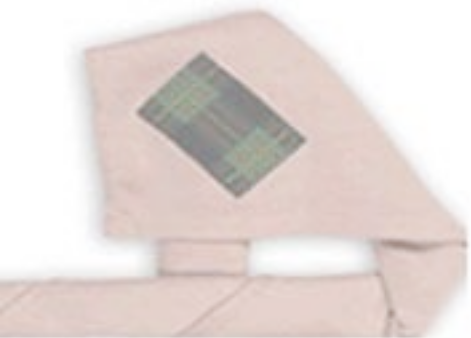
- Aspect historique de l'Emmigration et immigration au Luxembourg.
- Spiele ohne Grenzen
- Schnuppertag
- Werbung
- Themen-Versammlungen
- Jeu Exclusion et discrimination



Aspect historique de l'Émigration et immigration au Luxembourg.



Aujourd'hui, le Grand-Duché de Luxembourg est un pays d'immigration. Ceci n'a pas toujours été le cas. Au cours de l'histoire, le territoire du Luxembourg à été marqué par diverses vagues d'émigration.



Pays d'émigration.

Avant l'essor de la sidérurgie au milieu du XIXe siècle, le Luxembourg était un pays pauvre et rural. Jusqu'à la Première Guerre mondiale, le pays se caractérise par une forte émigration vers les pays d'outre-mer. D'autres habitants se rendent en France pour travailler comme artisans.

On estime à plus de 72.000 le nombre de Luxembourgeois ayant quitté le pays entre 1841 et 1891 (sur une population totale qui atteint 212.800 habitants en 1891).

Des familles entières, et parfois des villages entiers, quittent la région du Grand-Duché de Luxembourg dans l'espoir d'une vie meilleure.

Pays d'immigration.

Au XXe siècle, la population du Luxembourg ne cesse de croître. En 100 ans, elle a pratiquement doublé en passant de près de 260.000 en 1910 à plus de 500.000 en 2010. Aujourd'hui le Grand-Duché compte plus de 530.000 habitants.

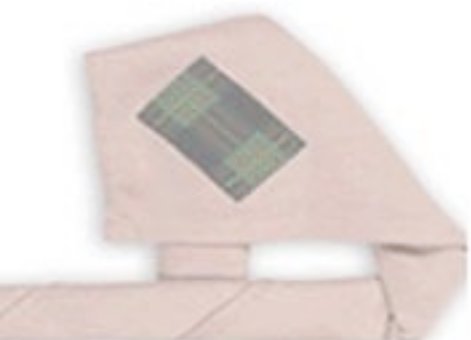
Au départ, c'est le secteur de la sidérurgie qui a attiré en grand nombre les Italiens.

Après la deuxième guerre mondiale, c'est surtout les Portugais qui immigrer au Luxembourg. Tout ceci fait que le pays est composé aujourd'hui de près de 45% de ressortissants non luxembourgeois.

Ce sont les Portugais qui présentent la première communauté étrangère du Grand-Duché, leur part de la population s'élevant à 16,4%, suivent les Français (6,6%), les Italiens (3,4%), les Belges (3,3%) et les Allemands (2,3%).

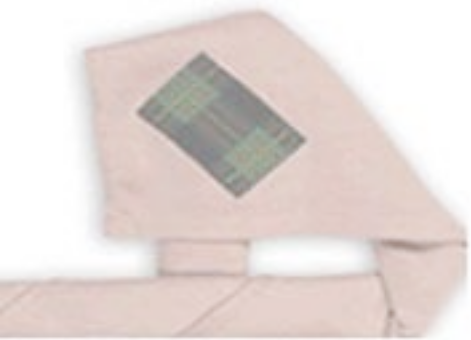
Spiele ohne Grenzen

Bei diesem Projekt handelt es sich um junge Leute, die dazu bewegt werden, sich in Gruppen zusammen zu schließen und an den verschiedenen Spielen teilzunehmen.



Datum:

Man sollte sich ein Datum aussuchen wo die Kinder / Jugendliche noch nicht genau wissen was sie im nächsten Schuljahr machen sollen. Am besten also wenn die Schule nach den Sommerferien wieder anfängt, denn zu diesem Zeitpunkt werben auch Sportvereine und andere Vereinigungen um neue Mitglieder.

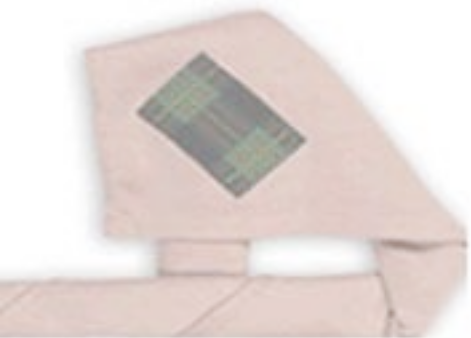


Werbung:

Plakate (selbstgemacht oder bedruckt) in Geschäften oder öffentlichen Gebäuden aufhängen und Flyers in alle Briefkästen in der Gemeinde / in der Stadt werfen. Wenn ein guter Kontakt zu der Gemeindeverwaltung besteht, kann man vielleicht die Kinder / Jugendliche per Brief anschreiben lassen. Man kann auch andere Organisationen oder Jugendvereine mit einladen.

Essen und Trinken

An solchen Tagen und bei solchen Organisationen ist ein gutes Catering zu kleinem Preis immer sehr wichtig, wer sich bewegt und / oder sportlich betätigt wird hungrig und durstig und möchte sicher nicht erhöhte Preise zahlen.



Spiele / Stände

- Ideen zu Spielen / Ständen gibt es zu genüge in vielen Büchern oder via Internet
- Man muss eine Möglichkeit um sich vor dem Wetter zu schützen vorsehen, falls dieses am besagten Tag nicht mitspielt
- Damit die Kinder eine kleine Idee bekommen was Pfadfinder sind, sollen die Spiele auf jeden Fall auf die Pfadfinder und ihre Aktivitäten zugeschnitten sein.
- Beim Start eine Karte austeilen wo die verschiedenen Spiele aufgelistet sind und jedem Kind ein Halstuch (z.B. selber gemacht aus Stoffreste) geben.



Verschiedenes

- Mit der Gemeindeverwaltung sprechen ob man die Straße am Pfadfinderheim für diesen Tag sperren kann und auch genug Parkmöglichkeiten vorsehen.
- Vielleicht einen kleinen Zuschuss bei der Gemeinde und/oder beim Verband anfragen.
- Damit die Teilnehmer nicht mit leeren Hände nach Hause gehen, sollte sich nach kleinen Geschenken in Form von Gadgets umsehen (dies z.B. auch via Sponsoring).

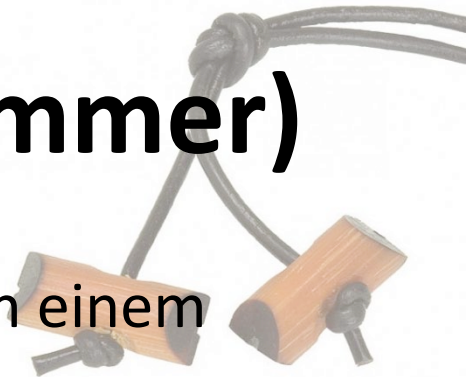
Schnupper-Tag (Jugendsommer)

Die Idee bei diesem Projekt ist es, die Pfadfinder an einem Schuppertag vorzustellen.

Die Kinder / Jugendliche können einen Tag lang bei und zusammen mit den Pfadfindern verbringen.

Ziel ist es den Kindern / den Jugendlichen die Pfadfinder schmackhaft zu machen dass sie Lust bekommen Mitglied werden wollen.

Bitte nicht davor zurückschrecken auch Kinder oder /und Jugendliche anderer Religionen Mut machen mitzumachen.



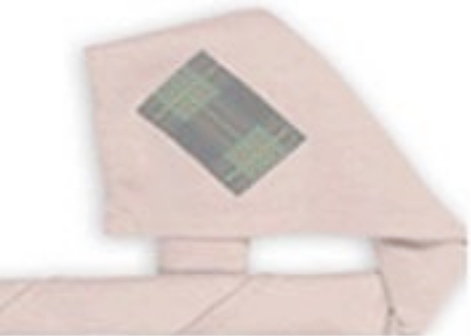
Beim Schnuppertag kann man dem Kind / dem Jugendlichen ein Halstuch leihen (oder für nur diesen Tag einfach welche aus Stoffresten machen lassen) damit er/sie sich dazugehört fühlt. Das Programm kann variabel gestaltet werden, man sollte nicht zu viel (vor allem theoretische) Technik einbauen, damit die Lust unterwegs nicht verloren geht.

Bei uns in der Stadt gibt es von der Stadtverwaltung aus den "Jugendsommer", wo die Jugendlichen sich in verschiedene Aktivitäten einschreiben können um in den Sommerferien einen Tag in einem Sportverein oder z.B. bei den Pfadfindern zu verbringen.

Werbung

Werbung kann man auf viele Art und Weisen machen, z.B.:

- Plakate
- Einwurf-Werbung
- Präsenz auf Festen z.B.
- Mund-zu-Ohr-Propaganda



Plakate können aufgehängt werden um auf Pfadfinder-Organisationen aufmerksam zu machen, und somit neue Mitglieder zu werben.

Eine Einwurf-Werbung kann man benutzen um ein Pfadfinder-Fest bekannt zu machen.

Präsenz kann auch Werbung sein. Wenn man auf Feste oder Organisationen von der Gemeinde anwesend ist und z.B. einen Getränkestand, einen Flohmarkt oder einen Wurststand hat. In diesem Fall kann man auch Eltern oder den Vorstand fragen dies zu übernehmen. Bei der Präsenz geht es im Grund darum, von den Festbesuchern gesehen zu werden.

Mund-zu-Ohr-Propaganda ist sehr wichtig, denn so bekommt man die meisten neuen Mitglieder. Die Vereinsmitglieder werben bei Ihren Freunden von den flotten Unternehmungen, welche sie bei den Pfadfindern erleben und somit machen sie diese Freunde neugierig und animieren diese zum schnuppern kommen und somit zum eventuellen Beitritt.

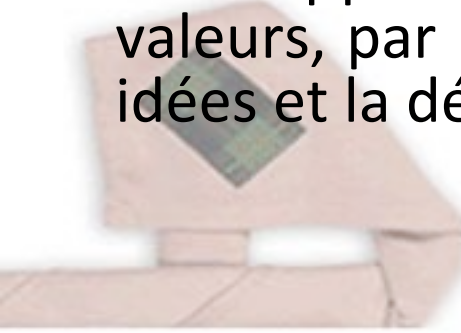
Vivre les différences



Il existe des tas de différences entre les individus : différences culturelles, d'origines, de régions ou pays de naissance, de traditions ; différences physiques, handicaps ou maladies, forces et faiblesses ; différences de croyances, de philosophies de vie ; différences de contextes familiaux et sociaux, différences de projets de vie, de priorités, ...

Ces différences peuvent se rencontrer au sein de ton groupe.
(source : Les Scouts pluralistes [B]).

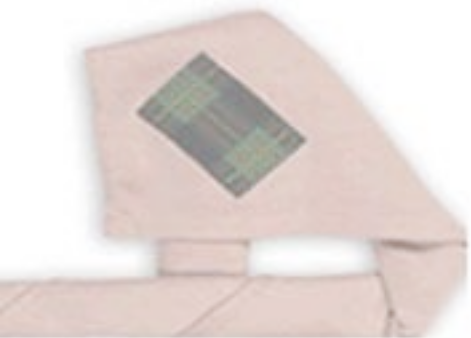
Chez nous, les guides et scouts laïques, le projet pour les jeunes implique de les aider à vivre les différences : à développer progressivement un système personnel de valeurs, par la vie en groupe, le partage, la confrontation des idées et la découverte des différences.



Themen Versammlungen



3 vorbereitete Themen Versammlungen:
(Wölflinge + Pfadfinder-Alter)



1. Wie gut kenne ich das Land in dem ich lebe?

Im 1. Teil unserer Reise begegnen wir der (Luxemburger) Kultur, es wird verkostet, getanzt, geraten, und noch vieles mehr... .

Programmvorschlage:

Personlichkeiten aus dem In- und Ausland

Man kann das als Memory darstellen und wenn eine Personlichkeit erkannt wird kann man sie vorstellen.

Schmecken:

Man nimmt typische Spezialitaten die man mit verbundenen Augen schmecken muss, danach kann man den Ursprung des Lebensmittels erklaren.

Hindernissparkur (zum Auflockern)

Slalom um ein paar Bume laufen mit einem Pingpongball auf einem Loffel...

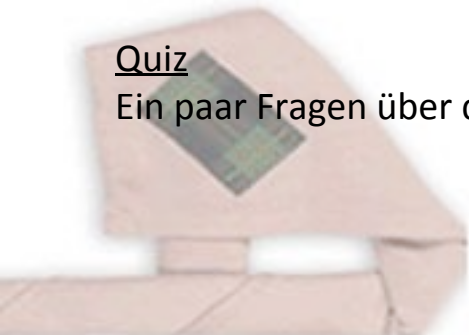
Herkunft der verschiedenen Kinder erlautern

Stammbaum der Kinder ausfullen...

Infos ber die verschiedenen Lander geben

Quiz

Ein paar Fragen ber das Land stellen.



2. Wir gehen unserer Neugier nach ...

Wir interessieren uns für unsere Geschichte, die Höhen und Tiefen, und finden so heraus wie unsere Gesellschaft immer mehr interkulturell geworden ist.

Gänsespiel: Thema Integration

Die Leiter kommen verkleidet und mit einem Koffer in der Hand in die Versammlung und stellen dann das Programm der Tages vor. Ein Gänsespiel kann auch sein, in dem eben die verschiedenen Länder vorgestellt werden.

3. Wir begrüßen jeden der uns besuchen möchte.

Wir begrüßen unsere Gäste und Schließen unsere letzte Versammlung mit einem Großen kulinarischen Buffet ab.

- Domino

Erklärung: Ein Pfadfinder stellt sich in die Mitte und möchte einen anderen Pfadfinder an seine linke Seite der auch in den Pfadfindern ist, einen 2. zu seiner rechten der schwarze Haare hat. So geht es immer weiter. Jeder sucht sich seinen "Wunschpartner" aus. Man soll sich immer verschiedene Charakterzüge aussuchen: Hobby, Essen, Musik, Sport, Kleider, ... ! So langsam nimmt sich jeder bei der Hand und der Kreis schließt sich. Ziel der Spiels ist dass die Pfadfinder erkennen: wir haben gemeinsame Sachen und auch verschieden Sachen (dies stärkt die Gruppe).



- Kennen Lernspiel (mit Leinentuch)

Bevor dieses Spiel beginnen kann, sollen die Kinder sich in einen Kreis stellen und sich vorstellen. Die Kinder versuchen so viele Namen wie möglich sich zu merken. Die Kinder werden dann in 2 gleich große Gruppen aufgeteilt und gegenüber gestellt. In der Mitte spannen 2 Leiter ein Leinentuch. Ein weiterer Leiter klopft auf jeder Seite des Tuches einem Kind auf die Schulter (die Kinder halten sich die Augen zu). Dieses Kind setzt sich dann in die 1. Reihe der Gruppe. Jetzt senken die Leiter das Leinentuch und die Kinder müssen den Namen des anderen Kindes so schnell wie möglich richtig nennen um einen Punkt für ihre Gruppe zu ergattern. Das Spiel endet wenn jeder der Gruppe 1x in der 1. Reihe saß. Man kann das Spiel auch modulieren mit Charakterzügen oder Spitznamen oder Nationalitäten ... es gibt da viele Möglichkeiten.

- Zipp Zapp

Die ganze Gruppe sitzt in einem Kreis mit Stühlen. Ein Gruppenmitglied steht in der Mitte und zeigt auf einen Mitspieler und ruft Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Mitspieler den Namen des links neben ihm stehenden Kindes innerhalb 3-4 Sekunden des linken Kindes nehmen und bei Zapp des rechten Kindes. Gelingt es ihm nicht muss dieses Kind in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp Zapp muss jeder sich einen neuen Platz suchen und der Mitspieler der keinen Stuhl gefunden hat muss in die Mitte.



- Zeitungsspiel

Alle Kinder stehen im Kreis und 1 Kind in der Mitte mit einer zusammengerollten Zeitung in der Hand.



Der Leiter nennt den Namen eines Kindes und das Kind in der Mitte muss nun versuchen dem genannte Kind die Zeitung langsam auf den Kopf zu schlagen.

Dem Kind in der Mitte wird es jedoch schwieriger gemacht indem das genannte Kind einen anderen Namen rufen kann bevor es die Zeitung auf den Kopf bekommt, jetzt muss das Kind in der Mitte das zweit genannte Kind schlagen.

Gelingt es dem Kind in der Mitte rechtzeitig die Zeitung auf den Kopf zu schlagen, muss das geschlagene Kind in die Mitte...



JEU Exclusion et discrimination



Les enfants peuvent parfois être cruels entre eux. Ils n'hésitent pas à se moquer ou à exclure d'autres enfants de leurs jeux. Dans certains cas, la discrimination est plus inconsciente mais elle n'en reste pas moins douloureuse.

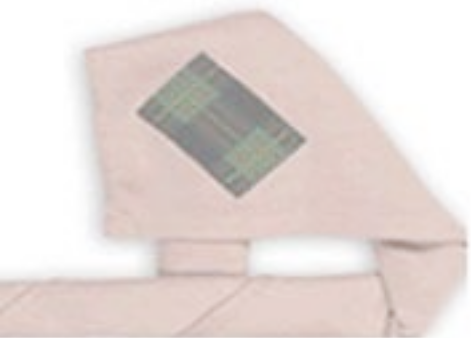
L'activité ci-dessous te permettra d'aborder cette thématique avec tes scouts. Elle peut aussi t'aider à amorcer une discussion autour d'une discrimination vécue dans ta section.

- **Objectif**

Que les participants sachent comment on se sent lorsqu'on est exclu.

- **Age**

8-15 (Louveteaux, Scouts et Guides)



- **Déroulement de l'activité**

L'animateur explique que l'exercice va durer 10-15 minutes et demande que le groupe forme un cercle fermé. L'animateur explique qu'il va commencer en disant un mot. Le participant à sa droite en dira un autre, et puis le participant à sa droite et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on arrive de nouveau à l'animateur.

Il explique à présent qu'il y a des règles à suivre. Lorsqu'une personne est éliminée, elle doit quitter le cercle et faire 2 pas en arrière. L'exercice sera fini quand il n'y aura plus que 8 participants.

- **Règles**

Le but du jeu est d'être éliminé. C'est l'animateur qui annonce quand on a été éliminé. Il ne peut pas être éliminé. On ne peut pas dire aux autres pourquoi on a été éliminé. A la fin du jeu, on fait le compte-rendu tous ensemble où on distingue trois groupes :

1. Ceux qui n'ont pas été éliminés.
2. Ceux qui ont été éliminés par hasard.
3. Ceux qui ont été éliminés en sachant pourquoi (ils ont trouvé le "truc").

Comment se sent-on lorsqu'on est dans tel ou tel groupe ? Comment se sent-on en général ? Y a-t-il des liens avec notre société ?

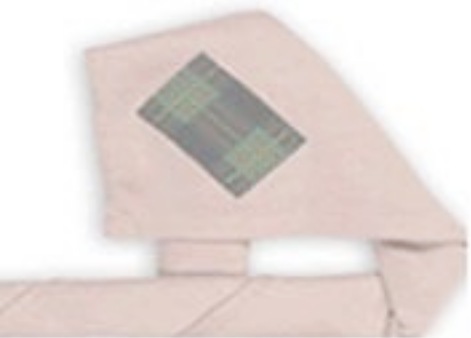
- **Solution**

Pour être éliminé, les mots devaient se suivre, par ordre alphabétique. L'animateur commence avec un mot qui commence par "A". La prochaine personne qui dit un mot commençant par "B" est éliminée.

Si personne n'a dit un mot commençant par "B" pendant le tour, l'animateur reprend le tour avec un mot commençant par "B", et ainsi de suite. Puis quand quelqu'un dit un mot qui commence par "C", il sera éliminé. Donc la lettre d'élimination devient le "D".

Projektmöglichkeiten für die Schweiz:

Meiner Meinung nach könnten diese Projekte auch in der Schweiz durchgeführt werden. Einige Projekte vielleicht einfacher als anderen, aber möglich machen konnte man es trotzdem.



Persönliche Erfahrungen:

Persönlich kann ich nur sagen dass ich in einer Pfadfindergruppe bin, in der fast die Hälfte der Mitglieder nicht-original-luxemburgisch oder auch geradewegs ausländische Wurzeln haben. In unserer Stadt leben ungefähr 20.000 Einwohner, davon sind 38% Ausländer, welche sich in sag und schreibe in 90 Nationalitäten unterteilen. In den Schulen findet man der vorgegebenen Logik folgend auch eine grosse Mischung der Nationalitäten, wovon wir als Verein aber grösstenteils eher Profit ziehen.

Egal wie ist die sinnvolle Bedingung dass wir auch in der Gemeinde bei Spielen, Festen und Veranstaltungen sehr präsent sind und dann auch noch das Nützliche mit dem Angenehmen kombinieren können und bei vielen Festen Grill- oder Getränkestände betreiben, welche die Kasse zur Abbezahlung des neuen Pfadfinderheims füllen können. Und bei Speis und Getränk lernen die Leute sich und auch uns und unsere Aktivitäten kennen !

Auch an jedwelchen Umzügen ist unsere Beteiligung stark, denn wenn man sich nicht in der Öffentlichkeit zeigt, wird man nicht bekannt oder bleibt ungesehen.

Unser grösster Vorteil ist die Mund-zu-Ohr-Propaganda (genannt “das arabische Telefon” 😊). Wir haben in all den Jahren sehr viele Kinder durch diese Art der kostenlosen Werbung erhalten. Da die luxemburgischen Kinder in den Schulen mit ausländischen Kinder in Klassen zusammen sind, schwappt deren Begeisterung für die Pfadfinder von den Einheimischen auf die immigrierten Ausländer über.



Wir haben bis jetzt sehr gute Erfahrungen mit der Integration ausländischer Kinder gemacht, dies aber auf der festen Basis dass in den Pfadfindern nur Luxemburgisch gesprochen wird was auch zu 100% von den ausländischen Eltern ohne jedwelche Schwierigkeit angenommen wird. Die Kinder lernen von uns und wir lernen in einem gewissen Masse die Kultur und Gewohnheiten ihrer Heimatländer kennen.



Merci villmolls

Nathalie Goedert

Thierry « Stummi » Winckel

