

# GuSp des Tages

---

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

GuSp des Tages	
Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt
Schlagwörter	Stärken, Schwächen, Gute Tat
Gruppengröße	Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	5 Minuten
Ort	
Autor*in	Christian Wirth, LV OÖ
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von Gerald.
Export	PDF



## Inhaltsverzeichnis

---

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Durchführung

Tipps

## Kurzbeschreibung

---

Reflektieren über, motivieren zur Guten Tat; eigene Stärken und Schwächen

## **Inhalte**

---

Prämieren einer hervorhebenswerten Aktion

## **Material**

---

Wanderpokal o.Ä.

## **Detailbeschreibung**

---

**GuSp des Tages** ist eine Programmidee für Lager. Es kann in abgewandelter Form aber auch in Heimstunden durchgeführt werden.

## **Ziel**

---

- Reflektieren über: "Wer hat sich heute besonders gut in die Gemeinschaft eingebracht". Wer hat eine bemerkenswerte Gute Tat vollbracht?
- Motivation für das Durchführen - und das Bemerkten von - Guten Taten
- Auseinandersetzung mit den eigenen Stärken und Schwächen

## **Durchführung**

---

Am Lager wird jeden Tag am Abend im Rahmen der Tages-Reflexion ein Wanderpokal an den "GuSp des Tages" verliehen. Dieser wird von allen GuSp gewählt. Nominiert werden kann jedeR, der/die sich während des vergangenen Tages besonders für die Gemeinschaft (in der Patrouille, der Gruppe, oder auch außerhalb) eingesetzt hat:

- eine besondere Leistung für die Patrouille gebracht hat
- besonderes "Fair Play" während eines Spieles
- eine gelungene "Gute Tat"
- u.s.w.

Natürlich dürfen auch die LeiterInnen GuSp nominieren, wenn ihnen eine besonders hervorhebenswerte Tat aufgefallen ist. Idealerweise wird derartiges aber von den Kindern selber bemerkt und gewürdigt - insbesondere, wenn ihnen diese Methode bereits bekannt und geläufig ist.

## Tipps

Die Reflexion und die Prämierung als "GuSp des Tages" kann auch genutzt werden, damit sich die Guides und Späher mit ihren eigenen Stärken und Schwächen auseinandersetzen.

- Was kann ich besonders gut - was will ich morgen in die Gemeinschaft einbringen?
- Was kann ich nicht gut - wo will ich mich morgen erproben, was will ich ausprobieren?
- Welche Herausforderung setze ich mir für morgen (spannt den Bogen zur Methode Schritt für Schritt)

Idealerweise steht ein Wanderpokal zur Verfügung, der jeden Tag weitergegeben wird. Er kann vom "GuSp des Vortages" an den neu prämierten übergeben werden. Dies kann auch ein Anhänger für's Halstuch, ein Button für die Uniform, etc. sein (Achtung: Reserve mitnehmen, falls es untertags verloren geht!)

Reflektieren über, motivieren zur Guten Tat; eigene Stärken und Schwächen