# D'CaraPio-Method

## D'Ziler vun der CaraPio-Branche

- Eege Grenze kenneléieren ( et kann ee méi maache wéi ee mengt).
- Selbststännegt Denken an Handelen.
- Verantwortungsgefill fir sech, déi aner an d'Ëmwelt.
- Positivt Denken an Handelen.

## D'Themen

- Abenteuer an Erliewen
- Internationalitéit

## D'Method

An der CaraPio-Branche gëtt mat **Equipen** un **Entreprise** geschafft.

### *Den Equipesystem*

Equipeweis schaffen heescht a Gruppe vu 4 bis 8 Leit schaffen. Eng Equipe gëtt am Prinzip fir d'Dauer vun enger *Entreprise* opgestallt. Ass déi *Entreprise* eriwwer, da gi fir déi nei *Entreprisen* erëm nei Equipen opgestallt.

All Equipe gëtt vun engem Equiperesponsabel (Equipeleader) geleet, deen déi Jugendlech ennert sech selwer bestëmmen. Seng Missioun ass d'Equipe intern ze coordinéieren an hien ass Uspriechpartner fir de CaraPio-Staff. Et ass um CaraPio-Staff dofir ze suergen, datt den Equipechef ëmmer wiesselt, esou datt all Jugendlechen a senger CaraPio-Carrière op mannst eemol déi Erfarung maache kann.

Och a klenge CaraPio-Truppen soll mat dem Equipesystem geschafft gi fir de Jugendlechen esou d' Méiglechkeet ze ginn, eegestänneg ze schaffen, Responsabilitéitsgefill ze kréien a sech esou hire Responsabilitéiten iwwerhaapt bewosst ze ginn.

Den Equipesystem verlaangt vun dem CaraPio-Staff eng gutt Beobachtung an en diskret Agräifen. Sollt de System net esou fonktionnéiere wéi firgesinn, dann ass de Staff gefuerdert fir den Zuch erëm op déi richteg Schinn ze setzen. Esoubal seng Interventioun gräift, muss e sech erëm zréckzéien.

- Equipesystem mat 4 - 8 Leit pro Equipe.
- Eng Equipe besteet nëmme fir d' Dauer vun enger Entreprise.
- Den Equipeleader gëtt vun de Jugendleche selwer fir d' Dauer vun der Equipe gewielt.
- De CaraPio-Staff suergt, datt all CaraPio a senger CaraPio-Carrière op d' mannst eng Kéier dës Erfarung maache kann.
- Och a klenge CaraPio-Truppe soll no dësem Equipesystem geschafft ginn.
- De CaraPio-Staff muss gutt beobachten a wann néideg, méi oder wéineger diskret agräifen.

# D'Entreprise

Eng Entreprise dauert 1 bis 4 Versammlungen; bei groussen Entreprisen (z.B.: Camp, Theater,.. ) ka se awer och méi laang daueren.

D'Thema kann e ganz konkrete Projet sinn z.B.: eng Baach botzen, e Film dréien, e Flooss bauen , oder awer méi abstrakt oder spirituell sinn z.B.: Diskussioun, Musik, ...

Et ass wichteg, datt all Entreprise e klore Schlusspunkt gesat kritt. Si däerf op kee Fall einfach esou am Waasser verlafen an op eemol duerch eng nei ersat ginn. Ass d'Zil, dat gesat gouf, einfach net ze erreechen, da muss den Ofbroch klor definéiert ginn an och an deem Fall soll e Bilan gemaach ginn.

## Eng Entreprise besteet aus 4 Etappen

### *1. Etape: Thema sichen*

D'Thema vun der Entreprise gëtt vun de CaraPio selwer an enger ( 1 ! ) Versammlung gesicht . E Brainstorming, e Concours oder all aner Method ass gutt . Et ass och hei wichteg datt de CaraPio-Staff diskret dofir suergt, datt net nëmmen d'Iddië vun de méi "staarken", dominante Jugendleche proposéiert ginn, mä datt all Jugendleche seng Iddi proposéiere kann. Jugendlecher, déi sech ëmmer zréckhalen, mussen e bësse "gekëddelt" ginn.

Gëtt en Thema vun de Jugendleche gewielt , da soll et direkt vum CaraPio-Staff mat hinnen op seng Machbarkeet ënnersicht ginn.

Dinn d' CaraPio sech schwéier fir Iddien ze fannen, da sollen se roueg e bësse struewelen. Eréischt no enger Zäit gëtt de CaraPio-Staff hinnen e puer Impulser.

Den defintive Choix läit awer bei de CaraPio selwer !

### *2. Etape: Virbereeden a Chargeverdeelen*

Bei der Entreprise ass et wichteg, datt all Jugendlechen eng Charge huet. Dëst fuerdert säi Responsabilitéitsgefill a vergréissert de Gruppegeescht an der Trupp.

Zesumme ginn am Ufank vun der Entreprise déi verschidde Charge gesicht an definéiert. Duerno melle sech d' CaraPio selwer fir déi eenzel Chargen, déi se da mat an hir Equipen huelen.

### *3. Etape: Duerchféieren*

All CaraPio mécht bei der Entreprise mat, och wann hie sech senger Saach net esou sècher ass a sech dofir éischter zréckhält. Doduerch, datt en awer matmécht, mécht en ëmmer erëm nei Erfarungen .

Et ass wichteg, datt eng Entreprise weider geet.

De CaraPio-Staff muss duerch méi oder wéineger diskret Agräifen dofir suergen, datt et weider geet. E muss de Jugendlechen awer eng Chance loossen an hinnen, wann néideg, Tippe gi fir weiderzekommen. Si sollen hir **eegen Erfarunge** maachen. Mëscht de Branchechef sech selwer zevill an, da ginn déi Jugendlech passiv, démotivéiert a kréien d' Chance vun eegenen Erfarunge geholl.

Leider ass et dacks esou, datt d' CaraPio vum selwe sech kee Bee fir eng Saach ausrappen; hei ass de CaraPio-Staff gefuerdert fir ze motivéieren!!

Och wann d'Resultat vun enger Entreprise net esou bedeitend ass , wéi jiddfereen sech dat erwaart a gewënscht hat oder wéi wann de CaraPio-Staff d'Saach selwer méi an d'Hand geholl hätt , esou ass se awer eng wichteg Erfarung .
De Wäert vun esou enger Entreprise weist sech eréischt beim *Bilan* .

### *4. Etape: De Bilan*

All Entreprise gëtt mat engem Bilan ofgeschloss. Dest ass entweder en einfache Gespréichsbilan oder e Bilan an iergend enger anerer Form ( z.B.: Spill ). Et ass wichteg , datt all CaraPio d' Méiglechkéet kritt, fir seng Meenung ze soen ouni sech vun de staarke Charakteren dominéieren ze loossen.

De Bilan soll net nëmmen illustréiere wou et gehappert huet, mä e soll och ënnersträiche wat geklappt huet. All Interventioun , op negativ oder positiv, soll objektiv a konstruktiv sinn . Et ass net de Sënn an Zweck perséinlech Rivalitéiten an engem Bilan ze weisen.

Conclusiounen aus engem Bilan solle bei den nächsten Entreprisen esou wäit ewéi méiglech berücksichtegt ginn. Am Bilan vun dëser neier Entreprise kann da roueg an dëse Punkten op de Bilan vun der leschter Entreprise higewise ginn.

## Grouss Aktivitéiten

Am Joer gi regelméisseg ( min. 4) gréisser Aktivitéite gemaach, entweder als Ofschloss vun enger Entreprise oder als eegestänneg Evenementer, z.B.: Weekender, Sortien, Visiten, Theater, Basar, Botzaktiounen, Hike, Survie, ... .

## De Camp

Den Héichpunkt vum Joer ass de CAMP.
D'Ziler vum Camp sinn :

- Ausféiere vun deem, wat am Joer "geléiert" ginn ass.
- De Gruppegeescht an der Trupp verdéiwen.
- Konkret Erliewe vun dësen Ziler.

De CaraPio-Staff huet dofir ze suergen, datt dës Ziler erreecht ginn; dofir muss all CaraPio eng Charge kréien, déi sengem Charakter, sengen Interessi a senge Méiglechkeeten entsprécht. Dës Charge gi virum Camp scho festgeluegt.

- Eng Entreprise dauert am Prinzip 1 - 4 Versammlungen.
- D'Thema vun enger Entreprise ka ganz konkret sinn oder awer och abstrakt a spirituell.
- Eng Entreprise huet ëmmer 4 Etappen:
    1. Thema sichen
    2. Virbereeden a Chargeverdeelen
    3. Duerchféieren
    4. De Bilan maachen
- Am Joer sinn op d' mannst 4 gréisser Aktivitéiten.
- De Camp ass den Héichpunkt vum Joer.

# De perséinleche Fortschrëtt

An der CaraPio-Branche gëtt déi perséinlech Entwécklung vu jiddfer CaraPio duerch zwou Etappe visualiséiert.

**d' Engagement**

**d' Wandrous**

De Jugendleche soll selwer eng Analyse vu senger Persoun un Hand vun dëse Critère maachen:

- **Asaz**
- **Iddien**
- **Presenz**
- **Motivatioun**
- **Eegestännegkeet**
- **Besonnesch Leeschtungen, asw.**

No engem Joer an der Branche kann hie säin **Engagement** "huelen" . Entweder iwwerleet hie sech en eegenen Text vu sengem Engagement oder hien iwwerhëlt de proposéierten Text aus dem LGS Dossier NO. 2 "Paddel däi Kanu" (Säit 18) . Dësen Text gëtt an iergend enger Form materialiséiert an et ass um Jugendleche selwer fir ze decidéieren, wéi hien den Text vu sengem perséinlechen Engagement versuerge wëllt ( privat doheem, am Home op engem Panno,... .)

E Joer méi spéit kann de CaraPio sech seng **Wandrous** froen. Si stellt déi logesch Konsequenz vun dem Engagement duer. De CaraPio soll sech säin Engagementstext vum Joer virdrun nach eng Kéier duerch de Kapp goe loossen ( woufir e jo versuergt soll ginn ) a selwer gesinn, op hien dat , woufir hie sech engagéiert huet, och gelieft huet.

D'Engagement an d' Wandrous ginn am Kader vun enger spiritueller Feier geholl an iwwerreecht.

Et ass um CaraPio-Staff de CaraPio mat zäiten un dës 2 wichteg Etappen ze erënneren an dofir ze suergen, datt dat ganzt den néidege Sérieux kritt. Déi 2 Stufen däerfen net bradéiert ginn an de CaraPio-Staff behält dat lescht Wuert, wann dëst vum CaraPio net sérieux gemaach gëtt. Hei sief awer onbedéngt ënnerstrach, datt d'Appreciatioun vum Staff déi allgemeng Kompetenze vu jiddfer CaraPio berücksichtege muss.

- De CaraPio "freet" sech selwer säin Engagement ( no 1 Joer ) a seng Wandrous ( no 1 weidere Joer ).
- D' Wandrous ass eng Konsequenz vum Engagement.
- D' Engagement an d'Wandrous ginn am Kader vun enger spiritueller Feier geholl an iwwerreecht.