HowTo: StART-Wochenende: Planung und Vorbereitung

Damit die Tage vor der Fahrt oder die Fahrt selber nicht total stressig für alle Organisatoren werden, sind im folgenden einmal alle Punkte aufgelistet, die man bei der Planung beachten sollte.

Damit die Planung selber nicht zu stressig wird, sollte man die einzelnen Punkte bereits spätestens 7 bis 14 Tage vor der Abfahrt fertig geplant haben, damit evtl. Fehler noch gefunden und korrigiert werden können.

tl;dr

Früh genug anfangen, Tutoren für die Fahrt zu finden und Zuständige für die einzelnen Punkte zu bestimmen. Die einzelnen Teilplanungen sollten rechtzeitig fertig sein. Eine Checkliste findest du hier.

Planung

Budget

Als Zuschuss bekommen wir vom AStA XX€ pro Person und Tag bis maximal XXXX€. Dafür müssen eine Anwesenheitsliste geführt (mit Unterschriften der Teilnehmer, Tutoren gehören auch dazu) und sämtliche Belege aufbewahrt werden! Der Rest der Kosten wird mit den Teilnahmebeträgen gedeckt; überlegt werden sollte, ob Tutoren auch zumindest einen ermäßigten Beitrag zahlen sollen. Die exemplarische, vollständige Kostenaufstellung der Fahrt im März 2022 befindet sich hier (TODO).

Tutoren

Hier haben sich 15 bis 20 motivierte Fachschaftler bzw. fachschaftsnahe Menschen als passend erwiesen. Die entsprechenden Personen werden am besten direkt in eine StART-Orga Element-Gruppe hinzugefügt und im Wikieintrag für die jeweilige Fahrt notiert, um den Überblick zu behalten. Macht den mithelfenden Tutoren direkt am Anfang klar, was von ihnen Erwartet wird; so wird Missverständnissen vorgebeugt. Jeder sollte auf jeden Fall Spaß haben, allerdings sind wir Tutoren für die Teilnehmer „da“ und sollten dahingehend ein paar Dinge beachten (z.B. kommen alle Tutoren zum Frühstück).

Zeitplan erstellen

Das grobe Gerüst kann aus den Vorjahren übernommen werden:

Beispiel-Zeitplan

Freitag

- 14:30 s.t. Uhr Treffen am Cebitec - Parkplatz
  - Anfahrtspläne ausdrucken
  - Bus-/Bahnverbindungen, falls nicht genug Autos zur Verfügung stehen
- 16:30 Uhr Ankunft, Ausladen, Zimmer suchen
- 18 Uhr Begrüssungsrede im Teppichraum
  - Hausordnung
  - Koch/Spülpläne
  - NICHT den roten Knopf drücken
  - Mörderspiel erklären
  - Kennenlernspiele (Gesucht: Kennenlernspiel, dass die Stühle schont)
  - Nur, wer die Anwesenheitsliste unterschrieben hat, darf den Teppichraum verlassen
- Verteilung der Mörderspiel-Opfer und Steckbriefe
- 20 Uhr Essen

Samstag

- 9:30-10:30 Uhr Frühstück
- Spiele & Genähse
- 19 Uhr Essen
- 22 Uhr Nachtwanderung

Sonntag

- 9:30-10:30 Uhr Frühstück
  - Im Anschluss Aufräumen, Saubermachen
- 13 Uhr Abreise
- 14 Uhr Schlüsselabgabe

Abfahrtszeit und Abreise müssen ggf. variiert werden! Achtet am besten darauf, dass die Tage nicht zu vollgestopft sind. Hier eine Liste mit Programmpunkten:

Programmpunkte

Begrüßung

Checkliste für die Begrüßung:

- Hausordung (ausdrucken)
- Koch/Spülplan (ausdrucken)
- Mörderspiel (vorbereiten, s.u.)
- Kennenlernspiele (z.B. Kennenlernbingo, ausdrucken + Stifte mitnehmen!)
- Anwesenheitsliste (ausdrucken)

Mörderspiel

Wird bei der Begrüßung erklärt und läuft die gesamte Fahrt im Hintergrund. Eine Anleitung für das Mörderspiel befindet sich im Wiki der KIF. Das Spiel benötigt einen Verantwortlichen, der sich die gesamte Fahrt darum kümmert und es im vorhinein anhand der Teilnehmerliste vorbereitet. Ein dafür sehr zu empfehlendes Tool befindet sich hier. Unbedingt daran denken, die Regeln und ein bis zwei „Mordfreie Zone“-Schilder auszudrucken und mitzunehmen. Eins der Schilder wird am besten an der Küchentür befestigt, sodass das Kochen in einer deutlich entspannteren Atmosphäre ablaufen kann :) .

Genähse

Mini-Metas! Das Material dafür befindet sich in drei beschrifteten Kisten auf T7. Checkliste für den Inhalt der Kisten:

- Stoff
- Nähgarn
- Nähnadeln
- Nadeln zum fixieren der Stoffteile
- Scheren
- Schnittmuster
- Bastelkleber
- Milchreis (Füllung)
- Wackelaugen

Für das Genähse werden am besten zwei Tutoren eingeplant, die sowohl im vorhinein das Material sichten und bei bedarf ergänzen als auch den Programmpunkt im Kloster anleiten und betreuen.

Gesellschaftsspiele

Das Spiele-Regal in der Fachschaft wird vor der Fahrt geplündert, der Inhalt in Taschen verpackt und mitgenommen. Private Spiele sind auch gern gesehene Gäste.

Nachtwanderung

Ein bis zwei motivierte Menschen überlegen sich hierfür eine Route bereits **vor** der Fahrt und gehen diese dann nach der Ankunft im Kloster einmal ab. Feel free bei der kreativen Erweiterung :) .

Aufgabenverteilung

Damit die Fahrt auch reibungslos funktioniert, werden die Aufgaben beim Planungstreffen gleichmäßig auf die Tutoren aufgeteilt:

- Hauptverantwortliche (2 Tutoren)
- Schlüsselübernahme (1 Tutor)

- Bulli organisieren (1 Tutor)
- Essensplanung (2-3 Tutoren)
- Einkaufen (3 Tutoren)
- Mörderspiel (1 Tutor)
- Begrüßung, „Rede“ (1 Tutor)
- Begrüßung, Präsentation der Hausordnung (1 Tutor)
- Begrüßung, Anwesenheitsliste ausfüllen lassen (1 Tutor)
- Begrüßung, Kennenlernspiel(e) (1-2 Tutoren)
- Brötchen holen (je Tag 1 Tutor)
- Genähse (2 Tutoren)
- Nachtwanderung (2 Tutoren)
- Kasse des Vertrauens (Kiosk, 1 Tutor (der Finanzmensch))
- Tutoren, die die Zugfahrer auf jeden Fall begleiten (approx. 3 Tutoren)

From:
https://fachschaft.techfak.de/ - **Fachschaft Technik**

Permanent link:
https://fachschaft.techfak.de/howto/startweplanung?rev=1648120438

Last update: **2022/03/24 11:13**