
**Eure Veranstaltungs-Ideen aus den
Corona-Workshops: Was dürfen wir
eigentlich gerade?**



Generell gilt: achtet auf die allgemein geltenden Hygiene- und Schutzregelungen:

- Maske tragen, wenn 1,5 Meter Abstand nicht eingehalten werden können
- Maske tragen beim Einlass, wenn man den Tisch verlässt, etc.
- Einlass geordnet: ggf. durch Markierungen, Abstände einhalten
- Desinfektionsmöglichkeiten bereitstellen
- Liste und Sitzplan zur Rückverfolgbarkeit ausfüllen (Wer war da? Wer saß wo?)
- Empfehlung: Voranmeldungen, begrenzte Teilnehmer*innen-Anzahl, feste Tisch-/Kontaktgruppen

Ideen:

1. Erntedankfest

- Idee: Open-Air Messe draußen

2. Doppel-Kopf-Turnier/Flunky-Ball-Turnier

- Nach Möglichkeit draußen oder in großer, belüfteter Räumlichkeit
- Feste Tischgruppen (mit Sitzplan) bzw. feste Teams beim Flunkyball

3. Swing-Golfen (Outdoor-Aktion für einen Samstag/Sonntag)

- Die Leute, die zusammen in einem Auto anreisen, sind auch ein Team beim Swing-Golfen/ setzen sich an einen Tisch zusammen (gleiche Kontaktgruppen)

4. Kennlernabend

- Nach Möglichkeit draußen oder in großer, belüfteter Räumlichkeit
- Kontaktfreie Kennlernspiele (Siehe S. 2,3)

Weitere Ideen:

- Autorallye/Fahrradrallye
- Kanu-Fahren, Klettern, etc.

Oder schaut auf unserer Homepage unter: <https://www.kljb-muenster.de/nuetzliches/ideen-pool-fuer-euch-vor-ort/> nach weiteren Ideen.

Auch mit unseren mobilen Angeboten des **Schulungsteams** und des **Regionalvorstandes Münsterland** stehen wir euch weiterhin zur Verfügung.

Sammlung kontaktfreier Kleinspiele

(Zum Beispiel für einen Kennlernabend/ Nachmittagsprogramm)

Kennlernspiele:

Name & Adjektiv / Name & Tier

Jede*r Teilnehmer*in stellt sich vor, in dem sie*er den Namen mit einem Tier oder Adjektiv verbindet. Beispiele: Marie die Maus/ die lustige Lisa. Dann geht es wie bei „Ich packe meinen Koffer“ und jede*r wiederholt die Namensvariationen der TN zuvor und ergänzt seinen Namen, usw. Dieses Spiel eignet sich besonders, um sich die Namen der anderen TN schnell einzuprägen.

Namens-Scrabble

Zunächst wird die Gruppe in zwei gleich große Teams aufgeteilt. Sobald die*der Spielleiter*in das Startsignal gegeben hat, müssen beide Teams versuchen, aus dem ersten Buchstaben des Vor- oder Nachnamen ihrer Mitglieder ein möglichst langes Wort zu bilden. Als kleine Hilfe und Gedächtnisstütze können die Mitglieder vorab ihren Namen auf Papier oder ein Stück Karton schreiben, wobei sie den jeweils ersten Buchstaben besonders betonen sollen. Darüber hinaus sollte die*der Spielleiter*in auch ein Zeitlimit festlegen.

2 Wahrheiten, 1 Lüge

Jeder TN muss sich 2 Wahrheiten und 1 Lüge über sich ausdenken. Dies können Geschichten/Eigenschaften, etc. über sich sein. Diese 3 Dinge stellt er der Gruppe in einer beliebigen Reihenfolge vor. Die anderen TN müssen nun erraten und abstimmen: Was stimmt/entspricht der Wahrheit? Was ist die Lüge? Anschließend wird bekannt gegeben, was richtig/was gelogen war. Ein super spannendes Spiel, bei dem man so einige Dinge erfährt, die sonst eher verborgen bleiben.

Geländespiele:

Area 51 (Gelände-Erkundungsspiel)

Bei Area 51 wird die Großgruppe in mehrere Kleingruppen unterteilt. Es geht darum, dass Dorf/das Gelände zu erkunden. Dabei schlüpfen die Teams in unterschiedliche Rollen. Zum Beispiel werden sie zum Wedding-Planer/ Festival-Planer, NSA-Agenten, Pastoren für einen Papstempfang, Psychologenteam, Team von Shopping Queen, etc. Die Teilnehmer*innen sollen dann in ihren Rollen das Gelände (inkl. Häuser, Wiesen, Plätze, etc.) erkunden und einen Lageplan erstellen. Später stellt jedes Team seinen Plan für sein Event/seine Forschungen im Plenum vor.

Sonstiges:

Evolution

Die Teilnehmer*innen versuchen sich von einer Amöbe bis hin zu einem Menschen zu entwickeln. Dies geschieht in dem sie gegeneinander (mit ABSTAND) Schnick-Schnack-Schnuck spielen.

Alle Teilnehmer*innen stehen im Raum verteilt. Sie sind Amöben, also Lebewesen, die am Anfang unserer Entwicklungskette standen und nicht besonders weit entwickelt sind. Das Spiel endet wenn die*der erste Teilnehmer*in sich bis zum Mensch weiterentwickelt hat. Es können nur Mitspieler*innen gegeneinander spielen, die sich in der gleichen Entwicklungsstufe befinden. Die*der Gewinner*in entwickelt sich weiter, die*der Verlierer*in bleibt in seiner Entwicklungsstufe stehen und spielt wieder gegen jemanden in ihrer*seiner Entwicklungsstufe.

Entwicklungsstufen:

- Amöbe: wabbelt durch die Gegend und ruft „Amöbe, Amöbe...“
(kriechend auf dem Boden)
- Frosch: hüft, quarkt...
- Huhn: Ellenbogen als Flügel gackert
- Affe: Haut sich auf die Brust, „uhaa..“
- Mensch: höchste Stufe, das Spiel endet

Komm zu mir!

Die TN unterhalten sich mit einer*m Partner*in ca. drei Minuten über ein beliebiges Thema, stellen sich vor o.Ä.

Danach geht eine*r des Pärchens (TN A) an das eine Ende des Raumes, die*der andere (TN B) an das andere Ende des Raumes. Eine Seite (jeweils ca. 10 TN) dreht sich um (A), sodass sie die gegenüberliegenden TN (B) nicht sehen können.

Eine*r von der Seite, die sich nicht umgedreht hat, versucht indem er „Komm zu mir!“ in Dauerschleife ruft, seine*n ursprünglichen Partner*in zu sich zu locken.

Diese*r sieht dabei nichts und muss sich dabei nur auf ihr*sein Gehör verlassen und die Stimme der*s Partner*ins wiedererkennen. Haben es alle TN von der Seite A zu

B geschafft, wiederholt sich das Spiel und die*der andere TN muss die Stimme ihres*seines Partner*ins erkennen.

Whiskeymixer

Wichtig für dieses Aufwärmenspiel sind die drei Wörter "Whiskeymixer", "Wachsmaske" und "Messwechsel".

Alle Spieler*innen stellen sich im Kreis (mit ABSTAND) auf. Im Uhrzeigersinn wird das Wort "Whiskeymixer" möglichst schnell herum gegeben. Sagt ein*e Spieler*in "Messwechsel", wird die Richtung gewechselt und das Wort "Wachsmaske" wird entgegen dem Uhrzeigersinn weitergegeben. Das A und O des Spiels ist dabei Geschwindigkeit: Zögert ein*e Spieler*in, verspricht sich oder fängt an zu lachen, muss er*sie einmal um den Kreis laufen. Des Weiteren müssen alle TN einmal um den Kreis laufen, wenn sie mit lachen müssen.

Ich bin allein gekommen

Die Teilnehmer*innen stellen sich im Kreis auf. Eine*r fängt an und sagt: „Ich bin allein gekommen“ und geht in die Knie. Die beiden Menschen links daneben gehen in die Knie und sagen dabei: „Wir sind zu zweit gekommen“. So geht es im Uhrzeigersinn weiter bis die Höchstanzahl (ca. 4) erreicht ist. Jede*r, die*der einen Fehler macht, d.h. z.B. zu früh oder gar nicht reagiert, verlässt den Kreis. Mit der Zeit kann man die Anzahl der zusammen Gekommenen anpassen.

Variationen:

- Spielende variiert nach Einschätzung des Spielleiters. Man kann es durchaus durchziehen bis nur noch 3 Leute übrig sind.
- Höchstanzahl der zusammen Kommenden: bei ca. 10 reisen drei zusammen, ab ca. 18 vier, usw. Ermessensentscheidung des Spielleiters
- Aktionen: andere Sachen als in die Knie gehen denkbar
- Mit/Gegen den Uhrzeigersinn bzw. Wechsel

Was bringt es:

- Teambuilding
- Konzentration
- (Auf-)Wärmen