



INHALT

A Konzept und Ziele	2
1. Wie sind Keck – die Kindererlebnistage entstanden?	2
2. Welche Vision steht hinter Keck?	2
3. Wer steht hinter Keck?	2
4. Wer kann Keck veranstalten? Wie viele Kinder brauchen wir?	3
5. Was kostet Keck?	3
6. Wie bekommen wir das Material?	3
7. Wie viele Mitarbeiter brauchen wir?	3
8. Warum solltet Ihr Keck veranstalten?	4
B Organisation	5
1. Buchung, Festlegung des Orts	5
2. Was gehört zum Material?	5
3. Werbung & Anmeldung	7
4. Organisation der Mitarbeiter	8
5. Verpflegung	9
6. Dekoration	9
7. Nacharbeit	10
7.1. Material überprüfen und evtl. Nachschub bestellen.....	10
7.2. Abrechnung	11
C Programmbausteine	12
1. Ankommen	13
2. Ankommensspiele (optional)	13
3. Anspiele als Rahmen	14
4. Gestaltung der Plenumsphasen	16
4.1. Technik	16
4.2. Lieder	16
5. Vormittagsspiel: Spielstationen Safari	16
6. Essen	18
7. Markt (optionales Element)	19
8. Andacht	19
9. Gruppenspiel	20
10. Siegerehrung und Abschluss	22
Kontakt	22





A KONZEPT UND ZIELE

1. Wie sind Keck- die Kindererlebnistage entstanden?

Im Jahr 2013 kam der Wunsch auf, einen Kindertag für Gemeinden im Bund Freier evangelischer Gemeinden zu entwickeln, der Gemeinden eines Kreises und Kinder der verschiedenen Gruppen (KiGo, Jungschar, Pfadfinder...) zusammenbringt. Der Tag sollte für Kinder ein besonderes Erlebnis sein, an das sie sich erinnern, zu dem sie gerne Freunde einladen und bei dem sie richtig viel Action erleben. So entstanden 2014 „Keck – die Kindererlebnistage“.

2014 haben die Kindererlebnistage in Form unseres Erdmännchens namens Keck ein Gesicht bekommen. Nun soll es jedes Jahr ein neues Abenteuer mit Keck geben. Letztes Jahr hieß es „Auf den Spuren der Römer“ und zusammen mit Keck gingen die Kinder in Rom auf Erkundungstour. In diesem Jahr begeben wir uns mit Keck nach Afrika, wo „tierisch was los“ ist!

2. Welche Vision steht hinter Keck?

Als Keck-Team haben wir eine dreiteilige Vision entwickelt, die uns antreibt die Keck-Materialien für Euch zu erstellen und auf den Weg zu bringen:

Wir wollen für **Kinder** ein **großes Erlebnis** schaffen, bei dem ihnen biblische Kerngedanken lebensnah auf kindgerechte und kreative Weise vermittelt werden.

Wir wollen für **Mitarbeiter** ein Konzept und passende Materialien bereitstellen, um sie zur Durchführung eines Kindererlebnistages zu motivieren und bei der Vorbereitung zu **unterstützen**.

Wir wollen für alle Beteiligten ein **Gemeinschaftserlebnis** ermöglichen, das über die Grenzen der eigenen Gemeinde hinausgeht.





3. Wer steht hinter Keck?

Hinter Keck stecken kreative Köpfe, die sich als "Arbeitsgruppe Keck" zusammengefunden haben. Wir sind ehrenamtliche Mitarbeiter in Jungschar oder KiGo und treffen uns drei Mal im Jahr, um gemeinsam Ideen zu entwickeln, das Konzept zu erstellen und den Tag zu planen. Dann bauen, basteln und beschreiben wir die Spiele, Anspiele und alles, was noch zu Keck gehört.

Wenn Ihr Lust habt Keck im nächsten Jahr mitzugestalten: Wir freuen uns über Zuwachs im Keck Team! Meldet euch einfach bei Lena.

4. Wer kann Keck veranstalten? Wie viele Kinder brauchen wir?

Keck wird für Kinder ein besonderes Erlebnis, wenn sie ihr Abenteuer mit vielen anderen Kindern gemeinsam unternehmen. Daher bietet Keck eine gute Möglichkeit, sich **mit anderen Gemeinden** zusammenzutun und gemeinsam etwas auf die Beine zu stellen. Kindern und Mitarbeitern wird so ein "Blick über den eigenen Tellerrand" ermöglicht, der sehr bereichernd sein kann. Die Gemeinden des Bundes Freier evangelischer Gemeinden sind in Bundeskreise eingeteilt. Diese Kreise bieten einen guten Rahmen, um Keck zusammen durchzuführen. Ihr könnt Keck aber auch mit anderen Gemeinden oder Kirchen in Eurer Stadt veranstalten.

Die Erfahrungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass Keck auch in kleinen Gemeinden veranstaltet werden kann, wenn alle an einem Strang ziehen. Ihr solltet mindestens 30 Kinder bei Eurem Keck-Tag haben und könnt bis zu 160 Kinder spielen lassen.

5. Was kostet Keck?

Die Kosten des Keck-Tages werden pro Kind abgerechnet. So soll Keck bezahlbar für kleine und große Erlebnistage sein. Pro Teilnehmer-Kind bezahlt ihr nach Eurem Keck 3,50€.

6. Wie bekommen wir das Material?

Als Keck-Team stellen wir ein großes Materialpaket mit Spielmaterialien, Kostümen, Deko usw. zusammen und verpacken es in große graue Kisten (60x40x32cm), die dann zum ersten Keck abholbereit in Witten stehen. Danach wird das Material vom vorherigen Veranstalter abgeholt. Ihr müsst Euch also mit dem vorherigen Veranstalter absprechen und einen Mitarbeiter – mit möglichst großem Auto – haben, der bereit ist, das Material abzuholen. Nach Eurem Keck holt der nächste Veranstalter die Materialkisten dann bei Euch





ab. Den Termin für die Abholung besprecht Ihr unter Euch. Die nötigen Kontaktdaten bekommt Ihr von uns zugesandt.

Für die Vorbereitung erhaltet Ihr neben dem Handbuch auch Zugang zu den Online-Materialien. Hier sind weitere Ideen, Kopiervorlagen und alles, was Ihr für Euren Tag braucht, zu finden.

7. Wie viele Mitarbeiter brauchen wir? Für wie viele Kinder ist Keck gedacht?

Wir planen Keck so, dass der Tag mit 30 aber auch mit 160 Kindern veranstaltet werden kann. Die Mitarbeiterzahl ist natürlich abhängig von der Anzahl der Kinder. Im Kapitel B.4 findet ihr eine Übersicht und einen Schlüssel über die benötigten Mitarbeiter.

8. Warum solltet Ihr Keck veranstalten?

Kinder und Kindergruppen brauchen gemeinsame Abenteuer. Gemeinsame Erlebnisse schweißen zusammen. Es ist gut, sich gemeinsam auf den Weg zu machen, das gibt neuen Schwung für die allwöchentlichen Treffen. Außerdem machen solche besonderen Events es den Kindern leichter, andere Kinder einzuladen. Dazu erhaltet Ihr von uns Werbematerialien.

Wir wünschen uns, dass Keck verschiedene Gemeinden zusammenführt, so dass sie gemeinsam etwas auf die Beine stellen und Kinder in Kontakt mit anderen Kindern kommen.

Dazu wollen wir Euch unterstützen und die Vorbereitung so leicht wie möglich machen. Denn auch Mitarbeiter brauchen immer wieder Herausforderungen und Highlights für und mit den Kindern.

Traut Euch! 😊





B ORGANISATION

1. Buchung, Festlegung des Orts

Wer Keck veranstalten möchte, sollte beim Bund FeG in der Kindergeschäftsstelle (02302/ 93 7-10 oder kinder@bund.feg.de) anfragen, ob das Keck-Material am gewünschten Tag zur Verfügung steht, um dann den Tag fest zu buchen. Eine Liste der bereits gebuchten Termine ist auch im Internet auf www.keck.feg.de einsehbar. Bezieht in eure Planung mit ein, dass das Material beim vorherigen Veranstalter abgeholt werden muss.

Anschließend sollte möglichst bald festgelegt werden, wo der Tag stattfinden kann. Zu bedenken wäre:

- ob genügend Platz vorhanden ist für die Spielstationen, die Plenumszeiten (evtl. Bühne & Sitzgelegenheiten für die Kids), das Essen und das Gruppenspiel
- ob der Anreiseweg für alle Gemeinden des Kreises zumutbar ist
- welche Konsequenzen die Platzwahl auf die Gestaltung des Programms hat (z. B. Abhängigkeit vom Wetter; technische Möglichkeiten, d. h. wie werden Ansagen, Anspiele oder Musik verstärkt; welche Atmosphäre ergibt sich durch die Umgebung etc.)

2. Was gehört zum Material?

Das Material besteht aus drei Teilen:

- (1) Dem Handbuch, das Ihr hier in den Händen haltet.
- (2) Dem Onlinematerial, das Ihr unter www.keck.feg.de downloaden könnt. Das nötige Passwort erhaltet Ihr, wenn Ihr Keck gebucht habt. Wenn Ihr eine Daten-CD benötigt, könnt Ihr diese unter kinder@bund.feg.de bestellen.
- (3) Dem Materialpaket, das Ihr vom vorherigen Veranstalter abholt.

Das Material befindet sich in 9 grauen Kisten, die in einem großen Auto transportiert werden müssen. Nach unseren Erfahrungen lässt es sich meist in einem großen Kombi mit umklappbaren Sitzen transportieren. Ein größeres Auto (Caddy oder Kleinbus) wäre allerdings komfortabler.

Im Handbuch findet Ihr immer wieder **grüne** Verweise auf die entsprechenden Materialien im Downloadbereich.





Hier sehr Ihr eine Liste aller benötigten Materialien für Euren Keck:

	Material vom Bund	Selbst zu organisieren
Deko	<ul style="list-style-type: none"> - Keck-Banner groß - Keck-Banner klein - 2 Aufblasbare Affen - Wimpelkette Safari - Hintergrundkulisse auf Stoffbahn (2,2mx4m) 	<i>weitere Deko-Ideen</i>
Anmeldung	<ul style="list-style-type: none"> - Namensschilder - Anmeldebändchen (1 für jedes Kind) - 2 Zangen für die Armbändchen - Checkliste für die Anmeldung (laminiert) - 2 Willkommensschilder (DIN A3) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tisch - Kasse mit Wechselgeld - Stifte - Safari-Pass für jedes Kind (Kopiervorlage im Onlinematerial)
Ankomm-Spiele	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Tiermemory - 2 Riesen-Tangrams + 2 Hefte mit Aufgaben - 2 Zauberwürfel - 2 Foto-Banner (Safari) - 6 Tierschläger Schläger mit Ball am Band 	
Anspiele	<ul style="list-style-type: none"> - Keck-Erdmännchen-Kostüm (Erdmännchen-Kopf und Schwanz, Keck-Tshirt oder Hawaiihemd) - Zebra: Mütze - Löwe: Mütze und Maske - Elefant: Mütze (2 Varianten) 	<ul style="list-style-type: none"> - evtl. Mikrofone und größerer Verstärker - Kleidung für die Schauspieler passend zu den Tierfarben - auf Wunsch: (Kinder-)Schminke - Texte für die Anspiele (Onlinematerial)
Plenum		<ul style="list-style-type: none"> - evtl. Liedzettel
Stationsspiele	<ul style="list-style-type: none"> - Material für Stationen inklusive Spielbeschreibungen - 24x Stempel (Tiere) und 24x Stempelkissen 	<ul style="list-style-type: none"> - (Stopp-)Uhren
Gruppenspiel – Rallye	<ul style="list-style-type: none"> - 8 Dosen mit Zutatensteinen - Fotoalben DIN A3 gedruckt (pro Team 1) - Fotos als Aufkleber - 8 Zutatentafeln - 20 Rezepttafeln - Ausweise für Einkäufer und Koch - Mitarbeiterhinweise 	
Siegerehrung		<ul style="list-style-type: none"> - evtl. Urkunden (Onlinematerial) - Wanderpokal/Preis(e) - evtl. Preise für die Kinder
Markt	Maoam-Maschine	Maoams

Dokumente Online (unter B Organisation → 2 Materialpaket)

- **Checkliste Gesamtorganisation**



3. Werbung & Anmeldung

Um die Kinder zu Keck einladen zu können, haben wir einen vorgedruckten Flyer, den Ihr von uns erhaltet. In diesen Flyer müsst ihr eure Daten einfügen, ausdrucken und sie in den Gemeinden verteilen. Im Downloadbereich findet ihr ein vorformatiertes Word-Dokument, in das ihr eure Texte schreiben könnt, so dass sie in den Rahmen des Flyers passen (achtet deswegen bitte darauf, dass die Ränder des Word-Dokuments so groß bleiben, wie sie eingestellt sind). Dann könnt ihr sie mit einem normalen Drucker auf die Rückseite der Flyer drucken.



Tipp: Die Flyervordrucke, die ihr von uns zugeschickt bekommt, sind im Format Din-A4, immer zwei Flyer pro Blatt. Die Erfahrung zeigt, dass die meisten Drucker (und Druckerbenutzer) mit dieser Größe am besten zurechtkommen. Deswegen **bedruckt die Flyer zuerst bevor ihr sie zurechtschneidet!**



Um zu wissen, wie viele Personen bei eurem Keck zu erwarten sind, ist es sinnvoll, zumindest um eine ungefähre Rückmeldung der Gemeinden, die ihr einladet, zu bitten, mit wie vielen Kindern und Mitarbeitern sie an dem Tag teilnehmen werden.

Dokumente im Downloadbereich (unter B Organisation)

- Vorlage für das Bedrucken der Flyer, so dass euer Text in den Rahmen passt
- Keck-Logos und Bilder, die ihr für weitere Werbung nutzen könnt
- Flyer-Design als Bilddatei

4. Organisation der Mitarbeiter

Am Keck-Tag gibt es natürlich die verschiedensten Aufgaben, für die Mitarbeiter benötigt werden. Einige davon brauchen Vorbereitung (z. B. Musik, Anspiele oder die Andacht), andere Aufgaben können spontan an anreisende Mitarbeiter übergeben werden (z. B. die Betreuung der Spielstationen am Vormittag bzw. der Stationen beim Gruppenspiel).

Wichtig ist, dass jede Gruppe von 5–7 Kindern einen Mitarbeiter als Ansprechpartner hat. Die Mitarbeiter, die nicht gezielt für eine Kleingruppe zuständig sind, können für andere Aufgaben (z. B. die Betreuung einer Spielstation) eingesetzt werden. Bei den Spielen ist es nicht unbedingt notwendig, dass immer ein Mitarbeiter bei der Gruppe ist. Hier solltet ihr –





abhängig von der Größe des Keck-Tags und den räumlichen Begebenheiten – entscheiden, ob die Kinder die Spielstationen ohne Gruppenleiter besuchen können.

Lasst euch von den Gruppen, dir ihr zum Keck-Tag einladet, also nicht nur zurückmelden, mit vielen Kindern sie anreisen, sondern auch angeben, wie viele Mitarbeiter sie mitbringen! Es hat sich bewährt, im Vorfeld die Gruppen darüber zu informieren, dass neben den Mitarbeitern, die die Kinder betreuen, weitere Mitarbeiter für die Spiele benötigt werden und sie daher zu bitten, mit genügend Leuten anzureisen.

Hier eine ungefähre Liste von Aufgaben, die (je nach Gestaltung des Keck-Tages) zu verteilen wären.

Aufgaben	Benötigte Mitarbeiter
Anmeldung	mind. 1, eher 2-3 MA
Rahmenprogramm/Anspiele (Keck, Zebra, Elefant, Löwe)	4 MA
Musik(-team)	mind. 1 MA
Betreuer für die Spielstationen	Mind. 8 MA (keine Vorbereitung vor dem Keck-Tag nötig). Zahl abhängig von der Anzahl der Kinder. Für Keck-Tage mit vielen Kindern sind die Stationen in dreifacher Ausführung vorhanden. Dann werden bis zu 24 Mitarbeiter benötigt.
Andacht	1 MA
Verantwortliche für Verpflegung	mind. 1 MA
Stationsbetreuer beim Gruppenspiel	Mind. 11MA (keine Vorbereitung vor dem Keck-Tag nötig)
Aufbauhelfer/Dekorateure/Techniker etc.	mind. 3 MA
Erste-Hilfe-Beauftragter	1MA

Es ist sinnvoll, einen oder zwei Gesamtorganisatoren zu haben, die alle Abläufe kennen und keine spezielle Aufgabe an dem Tag übernehmen, damit sie im Zweifelsfall ansprechbar sind. Insbesondere beim Aufbau der Spielstationen kann es hilfreich sein, einen Mitarbeiter zu haben, der den Überblick über das Ganze behält und da aushelfen kann, wo Schwierigkeiten auftreten.



Anzahl der Kinder	Mitarbeiter insgesamt
bei bis zu 25 Kindern	mind.14 MA
bei bis zu 75 Kindern	mind. 24 MA
bei bis zu 150 Kindern	ca. 40-50 MA

5. Verpflegung

Nur so viel: Es sollte etwas zu essen und zu trinken geben.

Es ist möglich, die Verpflegung zentral zu organisieren oder die Gruppen etwas mitbringen zu lassen (z. B. Kuchen oder Rohkost).

6. Dekoration

Wenn ihr die Möglichkeit habt, euren Veranstaltungsort passend zum Thema zu dekorieren, solltet ihr das nutzen, um dem Tag eine besondere Atmosphäre zu geben.

Im Materialpaket befinden sich aus Platzgründen lediglich zwei Keck-Fahnen (3m x 90 cm und 1m x45cm), und eine Stoffbahn, auf der ein Safari-Hintergrund gemalt ist (ca. 2m x 3,50m).



Außerdem sind im Paket zwei kleine aufblasbare Affen und eine Wimpelkette. Die Foto-Banner (Ankommensspiele) sind ebenfalls eine nette Dekoration.



Je mehr ihr dazu ergänzt, umso besser – vielleicht bietet sich dadurch auch die Gelegenheit, kreative Mitarbeiter mit einzubeziehen, die sonst mit den Kindergruppen der Gemeinde nicht viel zu tun haben!

7. Nacharbeit

7. 1. Material überprüfen und evtl. Nachschub bestellen

Bitte sorgt unbedingt mit dafür, dass die Veranstalter nach euch mit vollständigem und funktionierendem Material arbeiten können! Sollte etwas beschädigt worden sein bzw. Aspekte der folgenden Liste nicht zutreffen, meldet das bitte beim Bund (02302 / 93 7-10 oder lena.heimlich@bund.feg.de).

Zu kontrollieren:

Namensschilder: mindestens 250 vorhanden	
Armbänder: mindestens 250 vorhanden	
Stationsspiel: Stempelkissen funktionstüchtig?	
Kostüme: sauber?	
Spiele: Ist alles funktionstüchtig und vollständig?	
Rallye: Sind von ALLEN Tier-Aufklebern noch mindestens 5 DIN A4 Seiten da? Sind noch mindestens 30 ausgedruckte Fotoalben (Din A3) da?	!



7. 2. Abrechnung

Für die Abrechnung nach dem Keck-Tag könnt ihr das Formular aus dem Downloadbereich nutzen. Bitte sendet es an:

Bund Freier evangelischer Gemeinden – Arbeitszweig Kinder

Goltenkamp 4

58452 Witten

Fax.: 02302 9 37-99

Dokumente im Downloadbereich (unter B Organisation)

- [Abrechnungsformular](#)





C. PROGRAMM- BAUSTEINE

Tabellarische Übersicht eines möglichen Tagesablaufs

Programmpunkt	Was?	Dauer
Ankommen	- Gruppen melden sich an, erhalten Infos, Anmeldebändchen, Namensschilder und Safari-Pass	
Ankommensspiele (optional)	- Die Kinder steigen mit verschiedenen Spielmaterialien ins Thema ein (freies Spiel ohne Wertung) (→ themenbezogene Überbrückung der Wartezeit bis zum Beginn)	
Gemeinsamer Beginn/ Plenum	- Anspiel 1 (Einstieg ins Thema: „Herzlich Willkommen in Afrika“) - Sammeln der Gruppe - erste Lieder - Anspiel 2 (Hinführung zum ersten Spielblock → Einzelspiele: Keck lernt die Tiere kennen)	
Einzelspiele/Spielstationen	- Spielstationen, bei denen die Kinder verschiedene Aufgaben erfüllen und so die Tiere mit ihren Eigenschaften und Fähigkeiten kennenlernen.	ca. 90 -120 Minuten
Plenum	- Anspiel 3 (Hinführung zum Essen und Markt) - Informationen über I ni sini	
Essen	- Gemeinsame Mahlzeit	
Markt (optional)	- Aktionen, um Geld für das Kinder-helfen-Kinder-Projekt des Bundes zu sammeln	
Plenum	- Anspiel 4 - Andacht - Anspiel 5: Einleitung des nächsten Spiel	
Gruppenspiel	- Die Kinder sammeln für Kecks Fotoalbum Fotos von den verschiedenen Tieren Afrikas. Diese bekommen sie, wenn sie den Tieren ihr Lieblingsessen „kochen“.	ca. 45-60 Min
Plenum	- Anspiel 6 - Lieder - Siegerehrung - Verabschiedung	

Dokumente im Downloadbereich (unter C Programmbausteine)

- [Tagesübersicht zum Bearbeiten \(Einfügen von Uhrzeiten etc.\)](#)





1. Ankommen

Wenn die Gruppen/Kinder beim Keck-Tag ankommen, sollten sie sich als erstes anmelden. An der Anmeldung werden die Teilnehmerbeiträge eingesammelt, die Kids mit den Anmeldebändchen und Namensschildern ausgestattet und die Mitarbeiter erhalten alle nötigen Informationen (Genauerer findet ihr auf der [Checkliste für die Anmeldung](#) → [Downloadbereich](#)).

Schön ist es, wenn man die Kinder gleich bei der Anmeldung in das Tages-Thema mit hineinnimmt, z. B. wenn Keck (= ein Mitarbeiter in der Keck-Verkleidung) dort unterwegs ist und sie willkommen heißt.

Dokumente im Downloadbereich: (unter C Programmbausteine)

- [Checkliste für den Mitarbeiter an der Anmeldung](#)
(muss nicht ausgedruckt werden, ist im Materialpaket)
- [Kopiervorlage Safari-Pass](#)

2. Ankommensspiele (optional)

Die Ankommensspiele sind kein obligatorisches Programmelement – sie sollen lediglich dazu dienen, die Kids bereits in das Thema mit hineinzunehmen und die Wartezeit bis zum gemeinsamen Beginn zu verkürzen. Die Stationen müssen nicht von festen Mitarbeitern betreut werden, sondern die Aufgaben können von den ankommenden Gruppen selbstständig und je nach Interesse ausgeführt werden. Hier geht es nicht ums Punktesammeln oder Gewinnen, sondern lediglich um den Spaß zu Beginn.

Keck (= ein Mitarbeiter in der entsprechenden Verkleidung) kann auch hier unterwegs sein und mit den Kindern mitspielen oder sie anfeuern.

Folgende Spielmaterialien gibt es (jeweils mit einer passenden Spielanleitung):

Station	Aufgabe	Material im Materialpaket	Eigenes Material
Memory	Mit den Karten können die Kinder eine Runde Memory spielen.	Spielkarten	





Zauberwürfel	Die Kinder können den Zauberwürfel verdrehen, so dass die Original-Tierbilder erkennbar werden.	2 Zauberwürfel	
Tier-Tangram	Mit den großen Tangram-Puzzleteilen können verschiedene Tiere gelegt werden.	2 Riesentangrams (schwarz und Holz, jeweils 7 Teile), 2 Hefte mit Tangram-Tieren	
Ball und Schläger	Einen Ball (an der Schnur) möglichst häufig auf den Schläger titschen lassen.	6 Tierschläger mit Bällen	
Foto-Banner	Die Kinder können sich als Safaribesucher fotografieren lassen.	2 Foto-Banner	Kamera und evtl. Fotograf

Dokumente im Downloadbereich (unter C Programmbausteine)

- **Stationsbeschreibungen (nur zur Ansicht, müssen nicht ausgedruckt werden!)**

3. Anspiele als Rahmen

Natürlich kann man einen Keck-Tag in gewohnter Weise von ein oder zwei Personen moderieren lassen, die die Kinder begrüßen, Informationen weitergeben, von Programmpunkt zu Programmpunkt führen, die Spiele erklären etc.

Da der Keck-Tag allerdings nicht nur ein spezielles Thema, sondern auch einen roten Faden hat bzw. eine Geschichte, die die Kinder miterleben können, bieten Anspiele eine spannende Möglichkeit, die Kids anhand einer Story mit verschiedenen Charakteren durchs Programm zu führen.

Kurz zusammengefasst ist die Geschichte folgende: Keck ist in Afrika und kommt dort (zufälligerweise) bei der Konferenz der Tiere an. Keck - neugierig wie immer - findet das ganze sehr spannend und schaut erst einmal interessiert zu (1. Plenumsphase mit Liedern und Co). Keck wird gefragt, welchen Antrag er einzubringen hat. Er hat keinen Antrag, er ist nach Afrika gekommen, weil er seine Familie sucht. Der Löwe lädt ihn ein zuerst die anderen Tiere kennenzulernen (Einzelspiele). Nach den Einzelspielen ist Keck einerseits begeistert von der bunten Vielfalt der Tiere in Afrika, stellt aber auch fest, dass keins der Tiere ihm so ähnlich ist, dass es seine Familie sein könnte. Der Elefant erinnert sich: Keck ist doch adoptiert. Das wirft bei Keck viele Fragen auf (Andacht). Trotz alledem erinnert sich Keck nicht an seine Kindheit. Er beschließt seine Familie - die Tiere, die ihn großgezogen haben -





zu besuchen (Gruppenspiel). Nach dem Gruppenspiel ist Keck begeistert von seinem tollen Fotoalbum und all den schönen Erinnerungen aus seiner Kindheit. Mit den Kindern feiert er ein großes Abschiedsfest (Siegerehrung).

Übersicht über die Position und Funktion der Anspiele:

Zeitpunkt	Funktion	Thema	Darsteller/ Requisiten
Beginn des Programms	Sammeln der Kinder, Einstieg ins Thema/ Überleitung Lieder/ Vorstellen wichtiger MA	Keck taucht auf der Konferenz der Tiere auf	Löwe, Zebra, Elefant (schlafend)
Vor den Einzelspielen	Hinführung zum ersten Spielblock → Keck lernt die Tiere kennen	Keck wird entdeckt und erzählt, warum er in Afrika ist	Keck, Löwe, Zebra, Elefant (schlafend)
Vor dem Essen/ Vor dem Markt	Informationen über Ini sini weitergeben, Hinführung zum Essen	Nachdem er so viele Tiere kennenlernen konnte, ist Keck begeistert von der Vielfalt der Tiere und bittet um einen Mittagssnack (→ Essen)	Keck, Löwe, Zebra, Elefant (schlafend)
Vor der Andacht	Hinführung zur Andacht	Keck erinnert sich an seinen Wunsch, seine Familie zu finden. Der Elefant bringt das Stichwort Adoption ein.	Keck, Zebra, Elefant
Anschluss an die Andacht, vor dem Gruppenspiel	Hinführung zum zweiten Spielblock → Fotoalbum	Keck möchte seine Familie, die Tiere, die ihn großgezogen haben besuchen.	Keck, Zebra, Elefant
Nach dem Gruppenspiel	Abschied, Überleitung zur Siegerehrung	Keck bewundert sein Fotoalbum und feiert Abschied	Keck, Zebra, Elefant, Löwe





Im Onlinebereich findet ihr eine Kurzfassung (lediglich inhaltlicher Verlauf) und eine Langfassung (ausformulierte Dialoge) der Anspiele. Die Verkleidungen für die vier Charaktere werden teilweise im Materialpaket mitgeliefert. Die Schauspieler sollten sich außerdem den Tierfarben entsprechend kleiden.

Dokumente zum Download: (unter C Programmbausteine → 3 Anspiele)

- Kurzfassung Anspiele (inhaltliche Verlaufsskizze)
- Langfassung Anspiele (ausformulierte Dialoge)

4. Gestaltung der Plenumsphasen

4.1. Technik

Je nach Größe der Gruppe und Veranstaltungsort kann insbesondere die Beschallung schwierig sein – es muss (vor allem, wenn Keck draußen stattfindet) gewährleistet sein, dass Ansagen, Musik etc. von allen gehört und verstanden werden können. Die Anspiele machen eventuell bis zu 4 Mikrofone erforderlich.

4.2. Lieder

Im Download-Bereich haben wir für euch ein paar Ideen gesammelt, welche zum Thema passenden Lieder ihr mit den Kids singen könntet. Für die Keck-Tage wurde auch ein spezielles Lied komponiert, das die Kernaussage der Andacht aufgreift. Ihr könnt sie mit Noten und als mp3-Datei zum Anhören im Downloadbereich finden. Insgesamt sollte eine gute Mischung aus bekannten und neuen Liedern gesungen werden.

Je nachdem, wo euer Keck-Tag stattfindet und wie bekannt die ausgewählten Lieder sind, müssen entweder Powerpoint-Präsentationen, Folien, Plakate oder Liedblätter mit den Texten erstellt oder Liederbücher mitgebracht werden.

Dokumente im Downloadbereich: (unter C Programmbausteine)

- Liedliste mit thematisch passenden Liedern
- Texte/Noten/mp3 zu „Gott ist wie ein Papa im Himmel“
- Vorlage für eine Powerpoint-Präsentation





5. Vormittagsspiel: Spielstationen

Am Vormittag lernen die Kinder die Tiere Afrikas kennen. Sie laufen in Gruppen 8 Stationen an und erfüllen dort Aufgaben. Die Gruppen sollten 5–7 Kinder umfassen. Die Kinder spielen bei den Spielen allein, sollten aber dennoch in der Gruppe zusammen bleiben. Die Kinder können selbstständig entscheiden, ob sie eine Station spielen möchten oder nicht.

Bewertung: Die erreichte Punktzahl wird im Ausweis notiert. Wenn die Kinder eine Aufgabe besonders erfolgreich bearbeitet haben, bekommen sie zusätzlich einen Stempel in ihrem Safari-Pass. Die Anzahl der gesammelten Stempel oder Punkte hat keine Auswirkungen auf die Gesamtwertung der Gruppe. Hier zählt lediglich das Gruppenspiel am Nachmittag.

Stationsname	Aufgabe	Zusätzliches Material (nicht im Materialpaket!)
Der Affe	Die Kinder müssen Nüsse werfen und in einer Kokosnussschale fangen.	Stoppuhr + Stift
Der Elefant	Die Kinder müssen Wasser im Elefantenrüssel transportieren.	Stoppuhr + Stift
Die Giraffe	Die Kinder müssen mit einem Giraffenhals Blätter „fressen“.	Stoppuhr + Stift
Das Zebra	Die Kinder müssen Zebras zählen.	Stoppuhr + Stift
Der Strauß	Die Kinder müssen passende „Straußeneier“ finden.	Stoppuhr + Stift
Der Graupapagei	Die Kinder müssen Tierstimmen hören und erkennen.	Stoppuhr + Stift
Der Geier	Die Kinder müssen Figuren nachlegen.	Stoppuhr + Stift
Das Kamel	Die Kinder müssen (Wasser)bälle in einem Rucksack sammeln.	Stoppuhr + Stift

Organisation: Im Materialpaket ist das Material für sämtliche Stationen in dreifacher Ausführung vorhanden. Rechnet vorher grob aus, wie viele Kindergruppen ihr haben werdet und passt die Anzahl der Stationen so





an, dass keine allzu langen Wartezeiten entstehen (Beispiel: Bei 40 Kindern gäbe es maximal 8 Gruppen → es reichen die 8 Spielstationen in einfacher Ausführung). Wenn ihr die Stationen doppelt (oder dreifach) anbietet, wäre es natürlich am besten, dann auch 2 (oder 3) Mitarbeiter an der jeweiligen Station zu haben, damit 2 (oder 3) Gruppen gleichzeitig spielen können.

Vorbereitung: Die Stations-Mitarbeiter werden bereits bei der Anmeldung darüber informiert, welche Station sie betreuen werden. Sie erhalten vor Spielbeginn das Material und die dazugehörige Spielbeschreibung und bekommen Zeit, die Station aufzubauen und sich mit dem Spielablauf vertraut zu machen.

Nach der Spielerklärung im Plenum und der Einteilung in Gruppen erhält jedes Kind seinen Safaripass von dem begleitenden Mitarbeiter und das Spiel kann losgehen.

Dokumente im Downloadbereich: (unter C Programmbausteine)

- Stationsbeschreibungen (nur zur Ansicht, müssen nicht gedruckt werden)

6. Essen

Dokumente im Downloadbereich (unter C Programmbausteine)

- Stationsbeschreibungen (nur zur Ansicht, müssen nicht gedruckt werden)



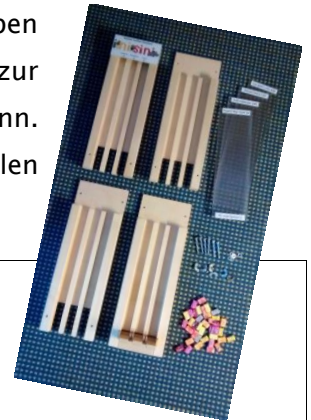
8. Markt (optionales Element)



Der Markt ist eine tolle Möglichkeit, die Mittagspause besonders zu gestalten: Ziel ist es, den Kindern zu zeigen, dass sie mit ihrem persönlichen Einsatz anderen Kindern helfen können. Das neue Kinder-helfen-Kinder-Projekt „I ni sini“ bietet einen guten Anknüpfungspunkt bei diesem Keck-Tag. Das Flusspferd (Figur von I ni sini) tritt auf und bringt einen Antrag ein, das Projekt (Bau einer Schule) zu unterstützen.

Die Kinder können helfen. Im Materialpaket ist dazu die MAOAM-Maschine. Diese Maschine hat drei Bereiche (Mädchen, Jungen, Mitarbeiter). Ihr könnt sie mit MAOAMs füllen, die die Kinder/Mitarbeiter dann kaufen können. Den Preis pro MAOAM setzt ihr fest (z.B. 0,50€ pro Stück). Ein Wettbewerb „Wer hat die meisten MAOAMs gekauft und damit am meisten für I ni sini gespendet“ der Gruppen (Mädchen, Jungen, Mitarbeiter) spornt zusätzlich an.

Alternativ oder zusätzlich bringen die einzelnen teilnehmenden Gruppen etwas mit oder bereiten im Vorfeld eine Aktion vor, mit der Geld zur Unterstützung der Kinder-helfen-Kindern-Projekte gesammelt werden kann. Im Downloadbereich findet ihr ein entsprechendes Dokument mit vielen Vorschlägen, Tipps und Infos dazu. Reinschauen lohnt sich!



Dokumente im Downloadbereich: (unter C Programmbausteine)

- [Beschreibung Markt](#)

7. Andacht

Der Keck-Tag bietet eine wunderbare Chance, Kinder mit der wichtigsten Botschaft der Welt zu erreichen – nämlich dass es einen Gott gibt, der sie wie ein Vater liebt und zu dessen Familie sie gehören dürfen. Keck ist auf der Suche nach seinen Wurzeln, dabei stellt sich heraus, dass er von vielen Tieren Afrikas adoptiert wurde. Sie haben sich um ihn gekümmert, als wäre er ihr Sohn. Keck weiß anfangs nicht, wie er das finden soll. Bei Gott sind wir ebenso angenommen und willkommen in seiner Familie. Wir dürfen Kinder Gottes sein. Und Gott ist der beste Vater, den wir uns vorstellen können. Er liebt bedingungslos, freut sich über uns und sorgt für uns. Die Andacht bezieht sich auf **1 Joh 3,1: Seht, welch eine Liebe hat uns der Vater erwiesen, dass wir Gottes Kinder heißen sollen – und wir sind es auch!**

Der Downloadbereich enthält Vorschläge für die Andacht.

Dokumente im Downloadbereich: (unter C Programmbausteine → 7 Andacht)

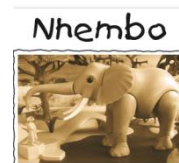
- [Verschiedene Andachtvarianten](#)

9. Gruppenspiel: Fotoalbum

Nachdem Keck erfahren hat, dass ihn quasi alle Tiere der Savanne adoptiert und für ihn gesorgt haben, will er sich bei ihnen bedanken. Er beschließt, sich bei jedem einzelnen Tier zu bedanken, indem er ein Essen nach dessen Lieblingsrezept zubereitet. Dafür bekommt er von den Tieren Fotos von früher, die er in seinem Fotoalbum sammelt.



- Material:**
- 8 Zutatentafeln
 - 8 Dosen mit je 300 Zutaten
 - 20 Rezepttafeln
 - 20 Fotosätze (Etiketten)
 - 1 Dosen mit 150 Ausweisen
 - Fotoalben (Laufzettel)



Liebingsrezept:
 3 x ■ Gräser
 2 x ● Kräuter
 2 x ● Blätter
 3 x ● Früchte

Ziel des Spiels: Möglichst viele Fotos sammeln. Vollständige Tiergruppen im Fotoalbum geben Zusatzpunkte.

Mitarbeiter: Benötigt werden neben dem Spielleiter mindestens **8 Mitarbeiter** („Verkäufer“), die die Zutaten austeilen. Sie bekommen die Zutatentafeln und die zugehörige Dose mit den Zutaten.

Außerdem werden **5 Mitarbeiter** benötigt, die die Fotos verteilen, wenn die Kinder mit den entsprechenden Zutaten zu ihnen kommen. Jeder Mitarbeiter vertritt eine Tiergruppe. Sie bekommen die Rezeptübersicht „ihrer“ Tiere (z.B. Kecks große Freunde), die Tafeln („Hier wohnen...“) und die dazugehörigen Fotosätze. Bei kleinen Kecks reichen auch 2–3



Mitarbeiter, die jeweils 2 Tiergruppen übernehmen.

Alle Mitarbeiter verteilen sich gleichmäßig im Spielgebiet und hängen die Tafeln gut sichtbar bei ihrer Station auf (mit Tesafilm oder Kreppband festkleben).

Damit den „Verkäufern“ nicht die Waren ausgehen, wird ein weiterer Mitarbeiter benötigt, der die bei den „Tieren“ eingehenden Zutaten wieder einsammelt und zu den „Verkäufern“ zurückbringt.

Spielgruppen: Das Spiel ist für bis zu 30 Spielgruppen ausgelegt. Jede Spielgruppe bekommt ein Fotoalbum sowie einen Ausweissatz und sucht sich einen Sammelplatz im Spielgebiet.

Die Spielgruppe sollte aus **fünf bis acht Spielern** bestehen. Vier Spieler („Einkäufer“) laufen mit den Karten zu den Zutatenausteilern und sammeln die Zutaten ein. Der fünfte Spieler („Koch“) ist dafür zuständig die Rezepte zusammenzustellen und die fertigen Gerichte bei den „Tieren“ abzuliefern. Die übrigen Spieler wechseln sich mit dem „Einkaufen“, „Kochen“ oder dem „Bewachen“ des Sammelortes ab.

Spielregeln: Die vier „Einkäufer“ bekommen bei den passenden „Verkäufern“ jeweils eine Zutat ausgehändigt. Diese müssen sie zum Sammelort ihrer Gruppe bringen, bevor sie eine weitere Zutat abholen dürfen.

Der „Koch“ sucht im Spielgebiet die Rezepttafeln und merkt sich die Zutaten für die einzelnen Gerichte. Er gibt den „Einkäufern“ Anweisungen welche Zutaten als nächstes zu besorgen sind.

Ist ein Gericht vollständig, kann der „Koch“ beim entsprechenden „Tier“ die Zutaten gegen ein Foto eintauschen. Das Foto wird vom Mitarbeiter an Ort und Stelle in das Fotoalbum eingeklebt. Jedes Tier darf nur einmal in das Fotoalbum eingeklebt werden.

Bewertung: Jedes Foto gibt drei Punkte. Jede vollständige Tiergruppe gibt zwei weitere Punkte. Gewonnen hat die Spielgruppe mit den meisten Punkten.

Dokumente im Downloadbereich: (unter C Programmbausteine)

- [Spielbeschreibung](#)
- [Beschreibungen für die Mitarbeiter der Tiergruppen \(nur zur Ansicht, müssen nicht](#)





gedruckt werden)

- Beschreibungen für die „Verkäufer“ (nur zur Ansicht, müssen nicht gedruckt werden)
- Rezeptetafeln (nur zur Ansicht, müssen nicht gedruckt werden)
- Fotoalbum leer (nur zur Ansicht, müssen nicht gedruckt werden)
- Fotoalbum voll (Lösung) (nur zur Ansicht, muss nicht gedruckt werden)
- Spiel-Kurzanleitung für die Kinder (nur zur Ansicht, muss nicht gedruckt werden)

10. Siegerehrung und Abschluss

Im Internet findet man viele kleine Geschenkideen zum Thema Safari (Jojos, Stempel, Bleistifte, Schlüsselanhänger). Auch Gummischlangen oder Lion-Schokoriegel passen zum Safarithema. Über sonstige Wanderpokale oder Medaillen könnt ihr frei entscheiden. Eine Vorlage für Urkunden findet ihr auch online.

Dokumente im Downloadbereich (unter C: Programmeispiele • 9 Siegerehrung:

- [Kopiervorlagen Urkunde](#)

Noch Fragen?

Dann dürft Ihr Euch gern an uns wenden:

Bund Freier evangelischer Gemeinden
Arbeitszweig Kinder
Goltenkamp 4
58452 Witten

Maria Lagutari oder Lena Heimlich
kinder@bund.feg.de oder lena.heimlich@bund.feg.de
Tel: 02302 93 7-10

Wir freuen uns auch, wenn Ihr uns einen kurzen Bericht oder ein paar Fotos von Eurem Keck-Tag schickt!

