FeG Kinder

HANDBUCH

INHALT

A KecK – der Kindererlebnistag: Was ist das eigentlich? 2

1. Idee & Konzept 1
2. Das KecK-Team 2
3. Wer kann KecK veranstalten? 2
4. Was kostet KecK? 3
5. Das Materialpaket 3

B Organisation 4

1. Buchung, Festlegung des Orts 4
2. Material 4
3. Werbung 6
4. Organisation der Mitarbeiter 7
5. Verpflegung 8
6. Dekoration 9
7. Nacharbeit 10
   7. 1.Material überprüfen und evtl. Nachschub bestellen . 10
   7.2. Abrechnung 10

C Programmbausteine 11

1. Tabellarische Übersicht 11
2. Ankommen 12
3. Ankommensspiele (optional) 13
4. Anspiele als Rahmen 14
5. Gestaltung der Plenumsphasen 15
   5.1. Technik 15
   5.2. Lieder 16
6. Vormittagsspiel: Spielstationen Safari 16
7. Essen 18
8. Markt (optionales Element) 19
9. Andacht 19
10. Gruppenspiel 20
11. Siegerehrung und Abschluss 24

Kontakt 24

A KECK - DER KINDERERLEBNISTAG

1. Idee & Konzept

2013 kam der Wunsch auf, einen Kindertag für Gemeinden im Bund Freier evangelischer Gemeinden zu entwickeln. Dieser Tag sollte einerseits Kinder der verschiedenen Gemeindegruppen (Kindergottesdienst, Jungschar, Pfadfinder,…) und andererseits auch Kinder verschiedener Gemeinden (einer Stadt, eines Kreises,...) zusammenbringen. Das Ziel war es, für Kinder ein besonderes Erlebnis zu schaffen, das in Erinnerung bleibt, zu dem sie gerne Freunde einladen und bei dem sie richtig viel Action erleben. So entstand 2014 das Konzept und die Vision von „KecK - dem Kindererlebnistag“:

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.

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.
Doch für eine einzelne Gemeinde kann die (jährliche) Erarbeitung und Organisation eines Kindererlebnistages ganz schön herausfordernd sein. An diesem Punkt möchte KecK anknüpfen. Wir möchten Euch unterstützen und die Vorbereitung so leicht wie möglich machen. Denn auch Mitarbeiter brauchen immer wieder Herausforderungen und Highlights für und mit den Kindern!

Die Idee dahinter ist einfach: Ein Team entwickelt jedes Jahr neu Thema, Programm und Spiele für einen Kindererlebnistag rund um das Erdmännchen KecK, den dann viele Gemeinden in ihrer Stadt oder ihrem Kreis durchführen können. So wird der Arbeitsaufwand für die Mitarbeiter der einzelnen Gemeinden stark reduziert, während die Kinder einen Tag voller Spaß, Spiel und Spannung erleben.

2. Das KecK-Team

Hinter KecK stecken kreative Köpfe aus ganz Deutschland, die sich zur "Arbeitsgruppe KecK" zusammengefunden haben. Wir sind ehrenamtliche Mitarbeiter in Jungschar oder Kindergottesdienst und treffen uns drei Mal im Jahr, um gemeinsam Ideen zu entwickeln, das Konzept zu erstellen und den Tag zu planen. Dazwischen bauen, basteln und beschreiben wir die Spiele, Theaterstücke 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 (lena.heimlich@bund.feg.de).

3. Wer kann KecK veranstalten?

Einen KecK-Tag veranstalten, kann jede Gemeinde, die Lust hat, für ihre Kinder aus Jungschar, Kindergottesdienst, usw. einen besonderen Tag zu organisieren.

KecK wird für Kinder dann zu einem 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 aber auch in kleineren Gemeinden veranstaltet werden kann, wenn alle an einem Strang ziehen.
Wir planen die Spiele 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.

4. Was kostet KecK?

Für KecK werden jedes Jahr neue Spiele, Kostüme und Requisiten erstellt, gebastelt und gekauft. Damit dies immer wieder möglich ist, können wir das Materialpaket nicht umsonst verleihen.

3,50 € pro Kind

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€.

5. Das Materialpaket

Als KecK-Team stellen wir Material auf drei verschiedene Weisen zusammen. Zuerst gibt es dieses **Handbuch**, das euch über die Organisation eines KecK-Tages informiert. Hier ist genau beschrieben, an was im Vorfeld gedacht werden muss, was während des Tages selbst wichtig ist, wie ein KecK-Tag in der Regel abläuft und was im Nachhinein noch wichtig ist.

Neben dem Handbuch, bekommt ihr, nachdem ihr euch entschieden habt, einen KecK-Tag zu veranstalten, das Passwort zu einem **Downloadbereich** auf unserer Internetseite (www.keck.feg.de). Dort findet ihr sämtliche (digitalisierbaren) Materialen, die ihr zur Vorbereitung eures Kindererlebnistages benötigt, zum Beispiel nützliche Tabellen und To-Do-Listen, Kopiervorlagen, Liedvorschläge, die Theaterspiele zum Üben, Graphiken und Flyervorlagen für eure Werbung und vieles mehr. Wenn Ihr eine Daten-CD benötigt, könnt Ihr diese unter kinder@bund.feg.de bestellen.

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

ONLINE

Schließlich gehört zum KecK-Material ein großes **Materialpaket** mit Spielmaterialien, Kostümen, Deko usw., verpackt in großen Kisten (60x40x32cm). Diese stehen zum ersten KecK abholbereit in Witten. Wir achten darauf, dass sämtliches Material in ein Auto passt (Kombi mit umgeklappter Rückbank). Danach wird das Material vom jeweils vorherigen Veranstalter abgeholt. Ihr müsst Euch also mit der Gemeinde, die vor euch einen KecK-Tag veranstaltet, 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.

B ORGANISATION

1. Buchung, Festlegung des Orts

Wer einen KecK-Tag veranstalten möchte, sollte beim Bund FeG im Arbeitszweig Kinder (02302/ 93 7-10 oder kinder@bund.feg.de) anfragen, ob das KecK-Material am gewünschten Termin 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, sofern KecK von mehr als einer Gemeinde veranstaltet wird, möglichst bald festgelegt werden, wo der Tag stattfinden kann. Zu bedenken wäre:

Der Veranstaltungsort muss genügend Raum bieten für die Spielstationen, die Plenumszeiten (evtl. Bühne & Sitzgelegenheiten für die Kids), das Essen und das Gruppenspiel

Ob der Anreiseweg für alle teilnehmenden Gemeinden 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. Material

Das KecK-Material wird so zusammengestellt, das es möglichst alles beinhaltet, was für die Durchführung eines KecK-Tages notwendig ist. Aus Platzgründen kann trotzdem nicht alles mitgeliefert werden. Hier findet ihr eine Auflistung der Materialen, die **insgesamt** für einen KecK-Tag benötigt werden, aufgeteilt auf die Materialien, die im KecK-Material enthalten sind, sowie das Material, das von den Gemeinden selbst zu organisieren ist:

Im Downloadbereich befindet sich außerdem eine **Checkliste für die Gesamtorganisation**.

ONLINE

Gesamtmaterial

	KecK-Materialpaket	Selbst zu organisieren
Deko	- KecK-Banner groß - KecK-Banner klein - Schneegirlanden - Dekoschnee - Hintergrundkulisse auf Stoffbahn (2,2mx4m)	*weitere Deko-Ideen* ONLINE
Anmeldung	- Namensschilder - Anmeldebändchen (1 für jedes Kind) - 2 Zangen für die Armbändchen - Checkliste für die Anmeldung (laminiert) - 2 Willkommensschilder (DIN A3)	- Tisch - Kasse mit Wechselgeld - Stifte
Ankommens-spiele	- Curling - Rentier-Tic-Tac-Toe - Puzzle Weltkarte - Puzzle Iglu (3D) - Erdmännchenparade - Boom Boom Ballon	
Anspiele	- KecK-Erdmännchen-Kostüm (Erdmännchen-Kopf und Schwanz, KecK-T-Shirt und Sweatshirtjacke) - Kostüm Expeditionsleiter - Kostüm Assistent *(Fotos online)* ONLINE	- evtl. Mikrofone und Verstärker - (weitere) Kleidung für die Schauspieler - Texte für die Anspiele ausdrucken ONLINE
Plenum	- Andacht ONLINE	- alles für das gemeinsame Singen (Instrumente, Notenzettel, evtl. Mikros/Verstärker) - evtl. Liedzettel / Beamer
Stationsspiele	- Material für Stationen inklusive Spielbeschreibungen - 24 Stempel und 24 Stempelkissen	- (Stopp-)Uhren (Handys) - Stifte Trainingsplan für jedes Kind ausgedruckt ONLINE - evtl. Tische
Gruppenspiel / Rallye	- Material für Rallye inklusive Mitarbeiterhinweise	- Laufzettel („Karten“) für jede Spielgruppe einmal ausdrucken ONLINE - Stifte - evtl. Tische
Siegerehrung		- Urkunden ONLINE - evtl. Wanderpokal / Preis(e)
Markt	Maoam-Maschine	Maoams

3. Werbung

Um Werbung für euren KecK-Tag zu machen, bekommt ihr von uns Flyer zugeschickt. Diese haben eine leere Rückseite, damit sie an jeden KecK-Tag angepasst werden können (Datum, Zeit, Ort, etc.). Im Downloadbereich findet ihr dafür ein vorformatiertes Word-Dokument, mit dem ihr die Rückseite des Flyers gestalten könnt, so dass alles in den Rahmen des vorgedruckten Flyers passt. (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 (schwarz-weiß oder farbig) auf die Rückseite der Flyer drucken.

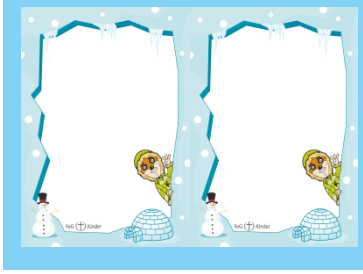
ONLINE

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**!

Das Papier der Flyer ist dicker als normales Papier (120g/m^2), stellt in den Druckereinstellung deswegen **‚dickes Papier'** ein.

Vorderseite

Rückseite



Damit ihr auch auf eurer Gemeindehomepage, im Gemeindebrief, in der Tageszeitung, usw. Werbung machen zu können, haben wir euch alle Logos, den Flyer und auch einige Einzelgraphiken ebenfalls im Downloadbereich zusammengestellt.

ONLINE

.

4. Organisation der Mitarbeiter

Am KecK-Tag gibt es 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). Zusätzlich zu den Mitarbeitern, die in das Programm eingebunden sind (Musik / Spielstation / ...) sollten zu jeder Zeit immer auch ein paar Mitarbeiter allein für die Kinder da sein. Bei den Spielestationen kann es ratsam sein, dass sogar immer ein Mitarbeiter mit einer Kindergruppe (5-7 Kinder) mitgeht. Hier solltet ihr – abhängig von der Größe des KecK-Tages und den räumlichen Begebenheiten – entscheiden, ob die Kinder die Spielstationen mit oder ohne Gruppenleiter besuchen können/sollen.

Bei mehreren Gemeinden: Lasst euch von den Gruppen, dir ihr zum KecK-Tag einladet, also nicht nur zurückmelden, mit vielen Kindern sie anreisen, sondern auch 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 gleichzeitig zu bitten, mit genügend Leuten anzureisen.

Hier eine ungefähre Liste von Aufgaben, die (je nach Gestaltung des KecK-Tages) zu verteilen sind (es ist durchaus möglich, dass ein MA mehrere Aufgaben übernimmt, beispielsweise beim Anspiel mitmacht und eine Spielstation übernimmt) und eine Empfehlung für die Gesamtanzahl von Mitarbeitern abhängig von der Teilnehmeranzahl:

Aufgaben	Benötigte Mitarbeiter
Anmeldung	mind. 1, eher 2-3 MA
Anspiele (KecK,Forschungsleiter, Forscher)	3 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. Diese sollten beim KecK-Tag selbst keine weiteren speziellen Aufgaben übernehmen, damit sie im Zweifelsfall ansprechbar sind. Insbesondere beim Aufbau der Spielstationen kann es hilfreich sein, einen Mitarbeiter zu haben, der den **Überblick** behält und bei Schwierigkeiten aushelfen kann.

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

Hier nur so viel: Es sollte etwas zu essen und zu trinken geben. Was genau, hängt von eurem Veranstaltungsort ab (gibt es z.B. eine Küche?), von der Anzahl der Teilnehmer, der Tageszeit und natürlich auch von eurem Kochteam.

Vorschläge für's Mittagessen im Downloadbereich.

ONLINE

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 Dekorationsmaterial, das jedoch aus Platzgründen nicht sehr umfangreich ausfallen kann. 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!

Für die Dekoration ist im Materialpaket Folgendes enthalten:

Zwei KecK-Fahnen (3m x 90 cm und 1m x45cm)

eine Stoffbahn, auf der eine Forschungsstation im Eis gemalt ist (ca. 2m x 3,50m).

eine Deko-Schnee-Matte

zwei Eiszapfen-Girlanden

ein IGLU-Zelt

weitere Deko-Ideen und -Vorschläge im Downloadmaterial

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! Kontrolliert dafür bitte nach eurem KecK-Tag, ob in jeder Kiste das entsprechende Material vollständig vorhanden ist. **Sollte etwas beschädigt worden oder verloren gegangen sein** bzw. Aspekte der folgenden Liste nicht zutreffen, meldet das bitte schnellstmöglich beim Bund (02302 / 93 7-10 oder lena.heimlich@bund.feg.de) damit wir uns um Ersatz bzw. Nachschub kümmern können!

Zu kontrollieren:

Namensschilder	Sind noch mindestens 250 vorhanden?
Armbänder	Sind noch mindestens 250 vorhanden?
Stationsspiel	Stempelkissen funktionstüchtig?
Kostüme	sauber?
Spiele	Ist alles funktionstüchtig und vollständig?

7. 2. Abrechnung

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

per Post an:
Bund Freier evangelischer Gemeinden – Arbeitszweig Kinder
Goltenkamp 4
58452 Witten

per Mail an: kinder@feg.de

per Fax an: 02302 9 37-99

C PROGRAMM-BAUSTEINE

1. Tabellarische Übersicht eines möglichen Tagesablaufs:

Programmpunkt	Was?	Dauer
Ankommen	- Kinder melden sich an, erhalten Infos, Anmeldebändchen, Namensschilder und evtl. schon ihre Trainingspässe	mind. 30 Minuten
Ankommensspiele (optional)	- Die bereits angemeldeten Kinder können sich die Wartezeit bis zum Beginn des gemeinsamen Programms mit themenbezogenen Spielen verkürzen (freies Spiel ohne bestimmte Dauer)	
Gemeinsamer Beginn/ Plenum	- Anspiel 1 (Einstieg ins Thema) - Sammeln der Gruppe, Begrüßung - erste Lieder - Anspiel 2 (Hinführung zu den Stationsspielen) - Erklärung des Spielablaufs	ca. 30 - 45 Minuten
Einzelspiele/ Spielstationen	- Spielstationen, bei denen die Kinder verschiedene Aufgaben erfüllen und KecK helfen, seine erste Zeit im ewigen Eis zu meistern.	ca. 90-120 Minuten* *(kann nach beliebiger Zeitspanne abgebroch-en werden)
Plenum	- Anspiel 3 (Hinführung zum Essen und Markt) - Lieder - Informationen über I ni sini	ca. 15 Minuten
Essen	- Gemeinsame Mahlzeit	ca. 30 - 45 Minuten
Markt (optional)	- Aktionen, um Geld für das Kinder-helfen-Kinder-Projekt des Bundes zu sammeln	
Plenum	- Anspiel 4 (Hinführung zur Andacht) - Andacht - Lieder - Anspiel 5 (Hinführung zum nächsten Spiel)	ca. 30 - 45 Minuten
Gruppenspiel	- Die Kinder begleiten KecK auf eine Forschungsexkursion in unbekannte Eisgebiete und helfen ihm, dort seltene Fundstücke sicherzustellen.	ca. 60 Minuten*
Plenum	- Anspiel 6 - Lieder - Siegerehrung - Verabschiedung	ca. 30 - 45 Minuten

Im Downloadbereich findet ihr eine **Tagesübersicht zum Bearbeiten** (Einfügen von Uhrzeiten etc.)

ONLINE

2. Ankommen

Je nachdem, ob ihr KecK in eurer Gemeinde veranstaltet oder den Tag mit mehreren Gemeinden zusammen organisiert, wie zum Beispiel bei Kreis-Kindertagen, kann die Ankommenszeit ganz unterschiedlich aussehen. Hinzu kommt die Entscheidung, ob die Kinder vorab eine Anmeldung abgegeben haben oder einfach so kommen. Beide Varianten haben Vor- und auch Nachteile. Im Hinblick auf die Gestaltung der Anmeldung am KecK -Tag braucht ihr im ersten Fall nur noch die Teilnehmerliste abzuhaken, im zweiten Fall müsstet ihr am Tag selbst eine anlegen.

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.

Für KecK-Tage von einer Gemeinde

Jedes Kind sollte sich, wenn es ankommt, zuerst anmelden. Das ist wichtig, damit ihr wisst, wie viele Kinder da sind, für die ihr während des KecK -Tags die Aufsichtspflicht habt. Bei der Anmeldung könnt ihr den Teilnahmebeitrag einsammeln und noch kurz mit den Eltern reden, ob ihr etwas Wichtiges, wie zum Beispiel Lebensmittelallergien, beachten müsst (falls ihr dies nicht schon vorab auf einem Anmeldebogen angefragt habt). Jedes Kind bekommt bei der Anmeldung außerdem ein Namensschild und ein KecK-Armband.

Für KecK-Tage mit mehreren Gemeinden

Bei der Organisation eines gemeindeübergreifenden KecK-Tags ist es einfacher, wenn jede Gemeinde für "ihre" Kinder selbst eine Namensliste führt. Abhängig von der örtlichen Distanz wird die Anwesenheit der Kinder schon bei der Bildung von Fahrgemeinschaften überprüft oder auf dem KecK-Gelände, wenn alle Kinder direkt zum Veranstaltungsort gebracht werden. Je ein Mitarbeiter aus jeder Gemeinde sollte für die Anmeldung zuständig sein, Teilnahmebeträge einsammeln, darauf achten, dass jedes Kind Namensschild und Armband erhält, sowie die gesamte Gruppe zentral bei der Tagesleitung anmelden. Dort gibt es auch alle nötigen Informationen für die Mitarbeiter.

Genaueres findet ihr auf der **Checkliste für die Anmeldung**

ONLINE

3. 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 Spiele müssen nicht von festen Mitarbeitern betreut werden, sondern von den ankommenden Kindern selbstständig und je nach Interesse gespielt werden (Mitarbeiter können natürlich mitspielen!). 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 Spiele gibt es (jeweils mit einer passenden Spielanleitung):

Die **Spielbeschreibungen** findet ihr auch im Downloadbereich.

ONLINE

Spiel	Aufgabe	Material	Eigenes Material
Miniatur- Curling	Curling im Miniaturformat	2 Spiele	
Polar-Tic-Tac-Toe	Mit Eisbär, Rentier und Robbe versuchen die Kinder auf dem Spielfeld je 3 Tiere in einer Reihe zu platzieren.	2 Spiele	
Boom-Boom-Schneeball	Wer bringt den Schneeball zum Platzen?	1 Spiel, 10 Luftballons pro KecK-Tag	evtl. weitere weiße Luftballons
Weltkartenpuzzle	Ein Forscher muss sich in der Welt auskennen. Wie schnell schafft ihr es, diese Weltkarte zusammenzupuzzlen?	100teiliges Puzzle	
3D-Iglu-Puzzle	Aus Holz-Bausteinen entsteht ein kleines IGLU	42 Bau-steine, 1 Bodenplatte, 2 Fahnen-stangen, 1 KecK-Fahne	Wenn ihr wollt, könnt ihr für die zweite Fahnenstange eine eigene Fahne (aus Papier/Stoff) basteln (ca. 5-10 cm hoch)
Erdmännchen-Parade	Ein Denkspiel. Holzformen müssen so auf einem Spielfeld platziert werden, dass die vier Erdmännchen ordentlich in einer Reihe stehen.	14 Karten, 1Spielfeld,	

3. Anspiele als Rahmen

Natürlich kann man einen KecK-Tag 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 hat sondern auch einen roten Faden 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.

Übersicht über die Anspiele:

Zeitpunkt	Funktion	Thema	Darsteller/ Requisiten
Beginn des Programms	Sammeln der Kinder, Einstieg ins Thema/ Überleitung Lieder/ Vorstellen wichtiger MA	Keck will unter die Forscher gehen, trifft Expeditionsleiter, der ihn einlädt, mitzukommen; Keck will erst nicht, weil er eigentlich alleine ein großer Entdecker werden und den Ostpol und den Westpol entdecken will. EL macht ihm klar, dass das nicht funktioniert, weil die Erde eine Kugel ist; KecK lässt sich dadurch überzeugen und ist sehr glücklich, dass er mit zum Südpol darf (dass die Expedition eigentlich eine an den Nordpol ist, bemerkt er zunächst nicht). Der Expeditionsleiter begrüßt die Kinder als ebenfalls Teilnehmende und gibt noch ein paar Hinweise zum Ablauf (Erste-Hilfe-Beauftragter und sonstige Ansprechpartner). Dann begrüßt er die Band und die Forschungsreise ins ewige Eis wird offiziell mit einigen Liedern eröffnet.	KecK, Assistent, Expeditionsleiter
Vor den Einzelspielen	Hinführung zum ersten Spielblock → KecK erforscht das Basislager	Am Basislager angekommen, guckt KecK sich erstmal die Gegend an (→ Überleitung zum Ablauf der Stationsspiele).	KecK, Assistent, Expeditionsleiter
Vor dem Essen/ Vor dem Markt	Infomationen über I ni sini weitergeben, Hinführung zum Essen	KecK ist begeistert von seinen bisherigen Erlebnissen, aber sehr hungrig. Der Assistent lädt ihn daraufhin zum Essen ein. (→Essen) *Wenn es einen Markt geben soll und das „Kinder helfen Kinder“ Projekt vorgestellt werden soll, dann können Informationen dafür an dieser Stelle weitergegeben werden.*	KecK, Assistent, Expeditionsleiter
Vor der Andacht	Hinführung zur Andacht	KecK ist ziemlich begeistert von seinen bisherigen Abenteuern, allerdings ein wenig enttäuscht, dass er noch gar keine Pinguine angetroffen hat. Der EL und sein Assistent klären KecK daraufhin darüber auf, dass sie gar nicht am Südpol, sondern am Nordpol sind (Eisbären und so...). KecK ist zunächst vollkommen schockiert und zählt	KecK, Assistent, Expeditionsleiter

		auf, was an seinen Plänen alles schief gelaufen ist. EL/Assistent o. weiterer Mitarbeiter erklären KecK, dass er mit der Erfahrung, dass es manchmal anders kommt als geplant, nicht alleine ist → Andacht (Kerngedanke: Auch wenn es manchmal anders kommt als geplant, darf ich darauf vertrauen, dass Gott es gut macht).	
Anschluss an die Andacht, vor dem Gruppenspiel	Hinführung zum zweiten Spielblock → Polarxpedition	KecK bedankt sich, ist aber noch ein bisschen skeptisch, was das Gute daran sein soll, dass sich alle seine Pläne geändert haben. Assistent u. EL möchten jetzt ihre Expedition starten, bevor es dunkel wird und drängeln ein bisschen. → Gruppenspiel: Polarexpedition (→ Erklärung der Rallye)	KecK, Assistent, Expeditionsleiter
Nach dem Gruppenspiel	Abschied, Überleitung zur Siegerehrung	Der EL ist begeistert über den Erfolg der Expedition: Das hätte er nicht erwartet! Er hebt besonders hervor, dass sie ohne KecKs Hilfe nicht so weit gekommen wären und ist froh, dass es so gekommen ist. KecK geht daraufhin ein Kronleuchter auf und er versteht, was der Kerngedanke der Andacht war: Eigentlich war sein Plan ganz anders, letztendlich war es aber gut, dass es so gekommen ist. Die fleißigen Forscher werden belohnt (Siegerehrung), dann verabschieden KecK und EL die Kinder.	KecK, Assistent, Expeditionsleiter

ONLINE

Im Onlinebereich findet ihr diese Kurzfassung (lediglich inhaltlicher Verlauf) und zusätzlich eine Langfassung (ausformulierte Dialoge) der Anspiele. Die Verkleidungen für die drei Charaktere werden teilweise im Materialpaket mitgeliefert, (Mützen, Handschuhe, Schal,...). Wenn einer der Darsteller lieber seine eigenen Wintersachen anziehen oder zum vorhandenen Verkleidungsmaterial noch etwas ergänzen möchte, ist das natürlich möglich.

Fotos der Verkleidungen ONLINE

4. Gestaltung der Plenumsphasen

4.1. Technik

Der Einsatz von Technik an eurem KecK-Tag hängt maßgeblich von den äußeren Umständen und eurer Gestaltung ab. Spielt z.B. ein E-Piano oder singt jemand ins Mikro? Je nach Größe der Gruppe und des Veranstaltungsortes 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 vier Mikrofone erforderlich.

Neben der Tontechnik kann ein Beamer (+ Laptop) hilfreich sein, um Liedtexte für alle sichtbar zu projizieren.

4.2. Lieder

Im Download-Bereich findet ihr in diesem Jahr keine Liedvorschläge, da es zum Andachtthema „Gott hat einen Plan“ kaum Lieder für Kinder gibt. Jede Gemeinde und Kindergruppe hat aber ihr eigenes Repertoire, aus dem Lieder ausgewählt werden können. Achtet darauf, dass ihr nicht nur für die Kinder unbekannte Stücke auswählt. Manchmal ist es für die Stimmung besser, ein nicht ganz passendes Lied zu singen, das den Kindern bekannt ist und bei dem sie mitsingen können, als ein neues Lied zu spielen, das sie erst lernen müssen. Eine gute Mischung aus bekannten und neuen Liedern ist optimal.

Je nachdem, wo euer KecK-Tag stattfindet und wie bekannt die ausgewählten Lieder sind, sollten entweder eine PowerPoint-Präsentation/Folien/Plakate oder Liedblätter mit den Texten erstellt oder Liederbücher mitgebracht werden.

Ebenfalls im Downloadbereich: eine Power-Point-Vorlage für Präsentationen im KecK-Design

ONLINE

5. Vormittagsspiel: Spielstationen

Am Vormittag erkunden die Kinder das Basislager, dabei absolvieren sie einige Übungen zu Trainingszwecken und packen an, wo Hilfe benötigt wird. Die Kinder spielen bei den Stationen jeweils alleine, sollten aber dennoch in Gruppen von 5-7 Kindern (+1 Mitarbeiter) zusammen bleiben (insbesondere bei großen KecKs von mehreren Gemeinden). Die Kinder können selbstständig entscheiden, ob sie eine Station spielen möchten oder nicht.

Bewertung:	Jedes Kind erhält einen Trainingspass. Für jede besuchte Station gibt es einen Eintrag, für besonders erfolgreiche Leistungen erhält man einen Stempel. Die Anzahl der gesammelten Einträge und Stempel wird allerdings nicht ausgewertet. Die Einzelspiele sollen nicht in einem Wettkampf stehen, jedes Kind spielt für sich und kann sich an den erhaltenen Stempeln freuen ohne einem Leistungs- und Vergleichsdruck standhalten zu müssen. Darüber hinaus wird der Aufwand für die Mitarbeiter so möglichst niedrig gehalten, da keine Auswertung erfolgen muss .
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.
Eine Gruppe wählt eine Station aus, die sie besuchen möchte. Nachdem der Stationsmitarbeiter allen Kindern das Spiel erklärt hat, spielen die Kinder nacheinander. Jedes Kind hat pro Station eine Minute Zeit. Nachdem alle Kinder ihre Stempel erhalten haben, sucht sich die Gruppe eine neue Station aus, die sie nun spielen will.
Die Zeit für die Stationsspiele kann variabel gehandhabt werden. Da keine Wertung stattfindet, ist es nicht schlimm, wenn nicht alle Gruppen bei allen Stationen gewesen sind.

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 (am besten während der ersten Plenumsphase) und sich mit dem Spielablauf vertraut zu machen.

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

Die Spielstationen:

Im Downloadbereich findet ihr alle Stationsbeschreibungen zur Ansicht!

Stationsname	Aufgabe	Zusätzliches Material (nicht im Materialpaket!)
Eisschollen-Hopping	Die Kinder müssen mit zwei Eisschollen eine Strecke zurücklegen.	Stoppuhr + Stift
Angeln im Eis	Die Kinder müssen mithilfe einer Angel durch ein Eisloch so viele Fische wie möglich angeln.	Stoppuhr + Stift
Rette KecK!	Die Kinder versuchen möglichst viele Eisschollen aus einem Spiel zu „hämmern“ ohne dass KecK herunterfällt.	Stoppuhr + Stift
Wackel-Eisberg	Die Kinder platzieren so viele Schneemänner wie möglich auf einem wackeligen Eisberg.	Stoppuhr + Stift
Polarnacht	Die Kinder versuchen möglichst viele Gegenstände in einem Rucksack zu ertasten.	Stoppuhr + Stift

Tierwelt	Die Kinder versuchen möglichst viele Tierpaare zu finden.	Stoppuhr + Stift
Schieß-Training	Die Kinder versuchen so viele Eisbären wie möglich abzuschießen.	Stoppuhr + Stift
Versorgungspakete	Die Kinder müssen auf Skiern Versorgungspakete einsammeln.	Stoppuhr + Stift

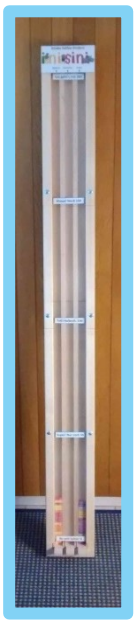
6. Essen

Spielen macht hungrig – und durstig! Deswegen folgt auf den ersten Spieleblock eine Pause fürs leibliche Wohl. Ein gemeinsames Mittagessen stärkt nicht nur den Körper für den Nachmittag sondern bietet auch die Gelegenheit mit den Kids ins Gespräch zu kommen. Was es zu essen gibt, ist eigentlich egal. Wir haben euch im Downloadbereich einige Menüvorschläge für echte „Polargerichte“ zusammengestellt, die einfach – auch in großer Menge – zubereitet werden können und von vielen Kindern gerne gegessen werden.

Die Essenszubereitung ist ein Aufgabenbereich, der gut „ausgelagert“ werden kann. Oft erklären sich Leute, die mit Kindergottesdienst und Jungschar sonst nichts zu tun haben, bereit, die Küchenaufgaben zu übernehmen. Da lohnt es sich in der Gemeinde (den Gemeinden) mal nachzufragen.

Nicht nur beim Mittagessen sondern auch beim restlichen Programm sollten die Kinder Zugang zu Getränken haben. Am einfachsten ist es, wenn irgendwo ein kleiner Tisch aufgebaut ist, an dem die Kinder sich bedienen können (oder ganz nobel: bedient werden). Mit Krepp-Band markierte Becher eignen sich hier genauso wie kleine Plastikflaschen, die beschriftet werden.

7. Markt (optionales Element)



Der Markt ist eine tolle Möglichkeit, die Mittagspause zu gestalten: Ziel ist es, den Kindern zu zeigen, dass sie mit ihrem persönlichen Einsatz anderen Kindern helfen können. Dafür wird das Kinder-helfen-Kinder-Projekt „I ni sini“ kurz vorgestellt.
Die Kinder können dann helfen, Geld für I ni sini zu sammeln. Im Materialpaket befindet sich dafür die Maoam-Maschine. Diese Maschine hat drei Bereiche (Mädchen, Jungen, Mitarbeiter). Ihr könnt sie mit Maoams füllen (in jede Schiene passen ca. 200 Stück), 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!

ONLINE

8. Andacht

Beim KecK-Tag dreht sich nicht alles nur um Spiel und Spaß. Hinter jedem Abenteuer des Erdmännchens steckt ein biblischer Kerngedanke, der sich in der Geschichte anbahnt und schließlich in der Andacht entfaltet. Da die KecK-Tage auch eine Gelegenheit sind, viele neue Kinder einzuladen, die nicht regemäßig von Gott erzählt bekommen, sind die Themen der Andacht bewusst grundlegend und „einfach“ gehalten.

Bei diesem KecK dreht sich alles um das Thema Pläne. KecK hatte sich mit der Erforschung des Westpols ein großes Ziel gesteckt, dass er schon bald schweren Herzens aufgeben muss. Als sich dann herausstellt, dass er statt am Südpol am Nordpol gelandet ist, fühlt er sich völlig frustriert. Geht denn bei ihm immer alles schief? In der Andacht geht es darum, dass auch wenn es manchmal anders kommt als geplant, ich darauf vertrauen darf, dass Gott einen guten Plan hat.

Der Downloadbereich enthält einen Vorschlag für die Andacht.

ONLINE

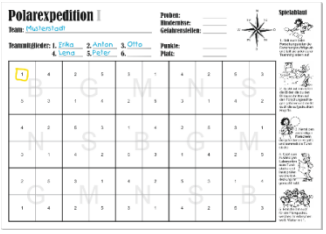
9. Gruppenspiel (Rallye) Polarexpedition

Geschichte: Jetzt geht es endlich los auf große Expeditionreise. KecK und die Kinder helfen natürlich tatkräftig mit, das bisher unerforschte Eisgebiet zu erkunden!

Grundidee: Die Spielgruppen erforschen das Expeditionsgebiet. Dabei bekommen sie vom Expeditionsleiter immer neue Forschungsaufträge. Haben sie genug Forschungsaufträge erfüllt und interessante Funde gemacht, können sie ihre Fundstücke im Labor einreichen. Dort werden sie ausgewertet. Hat die Gruppe eine wissenschaftlich interessante Probe oder eine geographische Besonderheit entdeckt? Vielleicht wurde auch eine Gefahrenstelle gefunden, vor der andere Forscher dringend gewarnt werden sollten...

Material: (im Material-paket enthalten)

Ausgedruckte Laufzettel („Karte“) in vier Varianten.



10 Mitarbeitertafeln
- 1 x Expeditionsleiter
- 4 x Forscher
- 5 x Laborant

47 Anleitungshefte für die Mitarbeiter
- 1 x Expeditionsleiter
- 4 x Forscher
- 10 x Laborant
- 32 x Gruppenmitarbeiter

40 Suchtafeln

500 Suchkarten („Forschungsauftrag“)

480 Spielsteine „Fundstück“ (Würfel)
in vier Farben

Je 480 Spielsteine für
- „gefährliche Gefahrenstelle“ (Kreuz)
- „geografische Entdeckung“ (Dreieck)
- „wissenschaftliche Probe“ (Reagenzglas)

weiteres Material:

Darüber hinaus muss vom Spielleiter folgendes Material bereitgestellt werden:

- Klebeband (Krepp oder Tesafilm) zum Befestigen der Suchtafeln

- Pro Laborant ein farbiger (Filz-)Stift (am besten für jeden Mitarbeiter eine andere Farbe, damit sich der Spielverlauf kontrollieren lässt

Spielregeln: Jede Gruppe bekommt eine Karte (Laufzettel) ausgehändigt, auf dem ein Startfeld markiert ist. Ausgehend von diesem Feld beginnt sie, das Gebiet zu erforschen. Dafür werden immer die folgenden vier Schritte durchlaufen:

1. **Planquadrat erforschen**
   Die Spielgruppe sucht nach dem Start geschlossen den Expeditionsleiter auf. Der Mitarbeiter gibt für jeden Spieler der Spielgruppe je einen Forschungsauftrag aus. Die Spieler teilen die Forschungsaufträge unter sich auf und schwärmen dann aus, um die Bildausschnitte ihres Auftrags auf den Suchtafeln zu finden.

   Nach dem ersten Durchlauf werden die Spieler einzeln erscheinen und neue Forschungsaufträge einfordern. Der Mitarbeiter gibt dann jeweils **einen** Forschungsauftrag pro Spieler aus. Dabei muss er darauf achten, dass die Spieler nicht parallel an mehreren Forschungsaufträgen arbeiten und sich so einen Vorteil verschaffen.

2. **Planquadrat erforschen**
   Jeder Spieler sucht nun den Bildausschnitt seines Forschungsauftrags auf den aushängenden Suchtafeln. Hat er die richtige Suchtafel gefunden, merkt er sich den aufgedruckten Begriff (im Beispiel: „Eisbär“).
   Mit dem gefundenen Begriff begibt sich der Spieler zu dem zuständigen Forscher. Dieser ist an der Ziffer des Forschungsauftrags zu erkennen (im Beispiel: „6“). Der Mitarbeiter zieht den Forschungsauftrag ein und kontrolliert den vom Spieler genannten Begriff anhand seines Lösungsblattes:

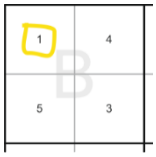
   a) Stimmt der Begriff bekommt der Spieler als Nachweis einen Spielstein „Fundstück“

b) Stimmt er nicht oder konnte der Spieler den Bildausschnitt nicht finden muss er mit einem anderen Forschungsauftrag erneut auf die Suche gehen.

c) Haben alle Spieler der Spielgruppe ihren Bildausschnitt gefunden und ein Fundstück erhalten, hat die Spielgruppe ihr Planquadrat erfolgreich „erforscht“..

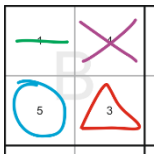
3. Planquadrat auswerten

Zur Auswertung der Fundstücke muss die Spielgruppe ins Labor und sucht den für ihr aktuelles Planquadrat zuständigen Laboranten auf. Dieser ist an der Ziffer des Planquadrats zu erkennen (im Beispiel: „1“).



Das erste Planquadrat einer Spielgruppe ist eines der Eckfelder der Karte, welches der Spielleiter mit einem Quadrat markiert hat (gelb).

Der Laborant sammelt von der Gruppe pro Spieler ein Fundstück zur weiteren Auswertung ein und kontrolliert anhand seines Lösungsblattes, welche Fundsituation im aktuellen Planquadrat vorliegt. Diese könnte sein:



a) Die Spielgruppe hat eine **bedeutende wissenschaftliche Probe** genommen. Sie bekommt die entnommene Probe zur „weiteren wissenschaftlichen Verwertung“ zurück.
Der Laborant zeichnet einen Kreis in das Planquadrat und gibt einen Spielstein „wissenschaftliche Probe“ (Reagenzglas) heraus.

b) Die Spielgruppe hat eine **wichtige geographische Entdeckung** gemacht, welche kartografiert werden muss.
Der Laborant zeichnet einen „Berg“ (= Dreieck) in das Planquadrat und gibt einen Spielstein „geografische Entdeckung“ heraus.

c) Die Spielgruppe hat eine **gefährliche Gefahrenstelle** entdeckt, die für andere Expeditionen vermerkt werden muss.
Der Laborant zeichnet ein Verbotskreuz (= Andreaskreuz) in das Planquadrat und gibt einen Spielstein „gefährliche Gefahrenstelle“ heraus.

d) Die Spielgruppe hat **nichts** (besonderes) entdeckt.
Der Laborant zeichne einen waagerechten Strich in das Planquadrat.

4. Neues Planquadrat festlegen

Anschließend legt die Spielgruppe fest, welches Planquadrat sie als nächstes erforschen will. Dieses muss senkrecht oder vertikal an **ein bereits erforschtes** Planquadrat (muss nicht das aktuelle sein!) angrenzen.
Dabei sollte die Spielgruppe folgendes berücksichtigen: In jedem Sektor (vier Planquadrate) gibt es genau eine wissenschaftliche Probe zu entnehmen, eine geografische Entdeckung zu machen sowie eine Gefahrenstelle zu entdecken.

Vorbereitung (vor dem KecK-Tag): Mindestens ein Mitarbeiter muss sich in diese Spielanleitung einlesen, um am KecK-Tag das Spiel erklären zu können!
Pro Spielgruppe muss eine Karte ausgedruckt und vorbereitet werden, indem in einem der vier Eckfelder der Karte Planquadrat mit einem Rechteck markiert wird. Dieses Planquadrat ist das Startfeld für die jeweilige Spielgruppe.

Vorbereitung (am KecK-Tag): Die Suchtafeln werden im Spielgebiet aufgehängt. Dafür bitte ein Klebeband verwenden, welches die Tafeln nicht verklebt und den Untergrund beim Entfernen der Tafeln nicht beschädigt! Die Materialien für die Mitarbeiter müssen bereitgestellt / ausgehändigt werden.

Mitarbeiter: Neben dem Spielleiter, der für Fragen und Probleme während des Spiels bereitsteht, werden folgende Mitarbeiter für die Stationen benötigt:

Spieleranzahl	bis 50	bis 100	bis 200
Expeditionsleiter	1	1	1
Forscher	2 (je 2 Stationen)	4	4
Laborant	3 (je 2 Stationen)	5	10 (Stationen doppelt besetzen)

Spielgruppen: Es können bis zu 32 Spielgruppen mit 3 bis 6 Spielern gleichzeitig spielen. Durch größere oder kleinere Gruppen entstehen keine Vorteile, es ist also nicht schlimm, wenn nicht alle Gruppen genau gleich viele Teilnehmer haben.

Besonders bei größeren KecKs ist es ratsam, wenn pro Spielgruppe ein begleitender Mitarbeiter mitläuft. Die Spielgruppe muss als erstes (von dem Mitarbeiter, der die Spielgruppe begleitet) alle Spielernamen in die Felder „Teammitglieder“ eintragen lassen.

Jede Spielgruppe erhält einen Laufzettel („Karte“) mit dem markierten Startplanquadrat.

Bei KecKs mit mehreren Gemeinden: Falls eine Gemeindegruppe in mehrere Spielgruppen aufgeteilt wurde, ist **unbedingt** darauf zu achten, dass diese Spielgruppen unterschiedliche Varianten der Karte bekommen, damit sie sich **nicht gegenseitig helfen** können.

Wertung: Für jede „bedeutende wissenschaftliche Probe“ gibt es drei Punkte. Für jede „wichtige geografische Entdeckung“ gibt es zwei Punkte und für jede „gefährliche Gefahrenstelle“ einen Punkt.

Gewonnen hat die Spielgruppe mit den meisten Punkten.

Im Downloadbereich findet ihr diese Spielbeschreibung und die Mitarbeiterhinweise zur Ansicht (liegen dem Material ausgedruckt bei). Außerdem sind dort die Karten (Laufzettel) zu finden, die ihr für jede Spielgruppe einmal **ausdrucken** müsst!

ONLINE

10. Siegerehrung und Abschluss

Zum Abschluss des Tages erkennt KecK, dass seine Anwesenheit am Nordpol doch zu etwas Nutze war. Immerhin konnte – auch mithilfe der Kinder – ein beträchtliches Stück der Eiswüste erforscht werden.

Der Forschungsleiter zeigt sich bei den Kindern erkenntlich und leitet die Siegerehrung für das Gruppenspiel ein. Wie aufwendig diese gestaltet ist, hängt ganz von euch ab. Im Downloadmaterial findet ihr eine Kopiervorlage für eine Urkunde. Darüber hinaus können themenbezogene Preise gekauft und verteilt werden. Dafür seid ihr als KecK-Veranstalter selbst verantwortlich.

ONLINE

Noch Fragen?

Dann dürft Ihr Euch gern an uns wenden:

MARIA LAGUTARI oder LENA HEIMLICH

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

Bund Freier evangelischer Gemeinden
Arbeitszweig Kinder
Goltenkamp 4
58452 Witten

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