

»Vereinspiele«



Beispielbild

Ziel grundsätzlich: Verbesserung des Verhältnisses zwischen Kirche und Gesellschaft. Ziel nach Corona: reaktivieren sozialer Kontakte in der Gesellschaft

Teilnehmende:

- Kirchgemeinde (eventuell auch einzelne Gruppen, wie Kurrende, Konfi´s, Frauendienst, Posaunenchor, ...),
- ortsansässige Vereine, Gruppen, ...

Teilnehmende stellen

1. Mannschaft (-en)
2. Spiel-Station

> Jede Mannschaft muss alle Stationen durchlaufen, und gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten.

> Jede Station wird von einem teilnehmenden Verein betreut. Der denkt sich eine (lustige) Aufgabe aus und die Mannschaften können Punkte erkämpfen, je besser das Ergebnis, umso höher die Punktezahl.

> Besonders originell ist es, wenn die jeweilige Station einen erkennbaren Bezug zur Gruppe bzw. zu Gruppenmitgliedern hat (z.B. Feuerwehr - Zielspritzen; Kirchgemeinde - auf Zeit Kirchturm bauen aus Pappkartons; Kleingartenverein - Zuordnen von Früchten oder Blättern; DRK - „Krankentransport“, d.h., Mannschaftsmitglied auf Schubkarre schnellstmöglich (über Hindernisse) ins Ziel transportieren; Turner - Liegestütze in bestimmter Zeiteinheit; Fußball - auf Zeit mit Ball im Slalom um Kegel; Heimatverein - Zuordnen von Jahreszahlen und/oder Namen zu örtlichen Ereignissen / Gebäuden; ...)

- > Je nach Situation könnte der Wettbewerb auch in Kategorien (Alter, Geschlecht, Ortsteil/Wohnort/Straße; ...) gegliedert werden.
- > Klar muss sein, ob immer alle Mannschaftsmitglieder am Wettbewerb teilnehmen sollen, oder ob an den Stationen die Mannschaft einzelne Mitglieder ins Rennen schickt.
- > Zum Abschluss Siegerehrung und geselliger Teil (Grillen, Musik, Lagerfeuer, ...). Aufgaben dafür auch auf möglichst viele teilnehmende Gruppen verteilen.
- > Siebergewinn: Kirchen-, Kirchturm- und/oder Orgelführung für alle Vereinsmitglieder