

## Bereich Inhalt / Untergruppe Rahmenprogramm: Das Kontaktspiel - Farbentausch

Autor(en): Louis

### 1. Die Zielsetzung

Wir wollen Teilnehmende quer durch die UL, über Altersgrenzen und Geschlechter miteinander in Kontakt bringen, die sich sonst vielleicht nie angesprochen hätten.

Ein Großlager mit 6000 Teilnehmenden ist eine Kleinstadt, in der man sich leicht nur in den gewohnten Gruppen bewegt oder viel mit den Kontakten im Unterlager bleibt. Viel Programm ist bei FarbenmEEHr auch so angelegt, dass die eigene Gruppe, der eigene Stamm oder dann das UL die primären Bezugsgrößen sind.

Mit dem Spiel kommt eine dauerhafte, Unterlager- und Programm übergreifende Komponente ins Spiel, die genau diese zusätzlichen Kontakte ermöglicht und fördert.

### 2. Spielmaterial

Das einzige Spielmaterial sind pro Person ein schwarzer Karabinerhaken mit 10 Bündeln in der UL Farbe, bzw. Pink für die Helfenden. Diese werden beim Check In an die Stämme ausgegeben. Diese geben sie an jedes Kind, Jugendlichen, Leiter weiter.

Beim Gottesdienst gibt es einen weiteren, einzelnen und zusätzlichen Bündel in Lila oder Grün.

Die Farben sind: Feuerrot, Türkis, Orange, Blau, Pink, Bordeauxrot, Gold, Grün, Braun, Gelb.

Benötigt werden also ca. 6000 Karabiner mit Bündeln. Die Karabiner gibt es so in einer kleinen Größe günstig zu kaufen. Die Bündel bestehen aus Satin-Band, das auf 91m Rollen lieferbar ist. Diese müssen zugeschnitten und einzeln geknotet werden (60tausend Schnitte und Knoten). Diese aufwändige Produktion verteilen wir auf viele Schultern, damit wir im Frühjahr 2020 nur noch farbenweise auf die angemeldeten Stämme verteilen müssen.



### **3. Veranstaltungsorte**

Wichtigster Ort für den Farbentausch ist Tortuga, weil da ohnehin Teilnehmende aus allen Bereichen und Unterlagern zusammenkommen.

Sehr geeignet sind aber auch die Verbandstage, Bühnenveranstaltungen, Singewettstreit, Begegnungen auf den Wegen oder gezielte Besuche und Ansprachen. Also überall, wo man jemanden trifft, der eine andere Farbe am Karabiner hat.

### **4. Zeitstruktur**

Das Spiel beginnt mit der Auftaktveranstaltung und kann bis zum Lagerende jederzeit gespielt werden.

Bei der Abschlussveranstaltung wird darauf nochmal eingegangen, ohne dass dies dann der Abschluss sein muss.

### **5. Teilnehmende**

Alle Kinder, Jugendlichen, Leitenden, Vorstände, Helfende, Mitarbeitende, Bereichsleitende und die Lagerleitung. Also alle auf dem Platz. Vielleicht sogar die Familie Geeser und der Graf.

### **6. Informations-Fluss**

Das Spiel wird im Lagerheft erklärt und beworben. Ebenso in einer der Stammes Telkos und in Infomaterialien für die StaVos. Bei der Auftaktveranstaltung wird das Spiel auch erklärt und gestartet. Im Lagerheft sind die Spielregeln kindgerecht und animativ dargestellt

### **7. Ablauf**

Alle Teilnehmenden sind aufgefordert mit anderen, am besten unbekannten Pfadfindern Kontakt aufzunehmen und eine kleine Aufgabe zu lösen, Spiel zu spielen oder irgendetwas zu tun. Wichtig dieser Kontaktaufgabe soll möglichst niederschwellig sein. z.B.:

- Erzähle einen Witz
- Bring jemandem ein Lied bei
- Trinkt gemeinsam etwas in einem Cafe
- Ladet jemanden ans Lagerfeuer ein
- Erkläre deinen Stammesnamen
- Mache einen Freundschaftsknoten ins Halstuch
- Tausche mit jemandem deine Adresse aus
- Spiele beim Fußball mit
- Geht gemeinsam in den Gottesdienst
- Besucht in Tortuga gemeinsam eine Themenjurte
- Finde einen Freund im internationalen Zentrum
- Nehmt gemeinsam am Spiri-Award teil
- Verschenke ein Abzeichen
- Geht gemeinsam zum Essen
- Geht gemeinsam zum Singewettstreit-Finale
- Besucht einen anderen Stamm beim Wahlprogramm
- usw.

Sobald man irgendetwas mit einer fremden Person mit einer anderen Bändelfarbe getan hat, kann ein Bändel getauscht werden. So wird der anfangs einfarbige Karabiner am Ende bunt sein und vielleicht sogar alle Bändelfarben und den Zusatzbändel vom Gottesdienst haben.

Auch wenn man alle Farben getauscht hat, kann das Spiel weitergespielt werden, solange man Spaß daran hat. Bei der Abschlussveranstaltung gehen wir auf die Bänder ein und ermutigen die Gelegenheit zu nutzen und um sich herum noch weiter zu tauschen. Viele werden da ihren Karabiner noch ganz bunt bekommen.

Es wird Kinder geben, die sich nicht trauen. Da bitten wir die Leitenden, das zu unterstützen und die Kinder zu bestärken. Erfahrungsgemäß werden Kinder mutiger, wenn sie erste Erfolgserlebnisse haben. Wir gehen davon aus, dass dieses Spiel viele begeistern wird, aber uns ist klar, dass nicht alle Zeit und Lust haben, immer wieder Fremde anzusprechen. Das Spiel ist kein Zwang, sondern eine weitere Chance die Möglichkeiten eines Großlagers zu nutzen, um neue Leute kennenzulernen. Wahrscheinlich bleibt es oftmals bei flüchtigen Kontakten, vielleicht entstehen aber auch Freundschaften oder sogar Stammespartnerschaften über den eigenen Verband hinaus.

## **8. Finanzielles**

Wir veranschlagen 1500,-€ für das Spiel, bzw. für die Karabiner und Satinbänder.

Getragen wird das vom Budget des Bereiches Inhalt, konkret Rahmengestaltung oder Dekomaterial.

Aktuell belaufen sich die Kosten auf ca. 1330,-€, wobei noch einige Rollen Satinband fehlen, die beschafft werden, sobald sich die Frage nach dem letzten Unterlager geklärt hat.