



Inhaltsverzeichnis

Bälle	3
Zum Toben und der Geschicklichkeit.....	3
Trocken oder sonnengeschützt stehen/sitzen.....	4
Kooperation/ Teamfähigkeit	4
Damit uns die Luft nicht ausgeht!	4
Zur Ruhe kommen - Lauschen und genießen	4
Moderationsmaterial	4
Zum Gestalten	4
Verkleiden groß und klein!	5
Buttons.....	5
Technik	5
Musikalisch	5
Spielen, ganz klassisch.....	5
Buenos dias - Bolivien.....	6
Lesen, nachmachen, erfahren!.....	6
Sehen, hören, nachempfinden!.....	6
Erste-Hilfe!.....	6
Ausleihbedingungen	7

Bälle

- Basketball (1x)
- Erdball (1x, Ø1m)
- Fußball (1x)
- Gesichterbälle (24x)
- Indiaka (Hand-Federball) (4x)
- Hüpfbälle
- Jonglierbälle (30x)
- Knautschbälle (8x)
- Koosh-Bälle (9x)
- Luftmatz (3x)
- Moonhopper (2x)
- Phlat-Ball (1x)
- Schaumstoffbälle (11x)
- Spaßball-Reaktionsball (1x)
- Tennisbälle (ca. 20)
- Volleyball (1x)

Zum Toben und der Geschicklichkeit

- Cornhole
- Driftboard (mit Schaumstoffrollen (30) und Schaumstoffbällen (69) / 2 Bretter
- Dropin Hood (1x)
- Fallschirm (3x)
- Große Stelzen (2 Paar)
- Gummizelle (kl. für Kinder bis 12 Jahren / gr. für Erwachsene)
- Holz-Hula-Hupp-Reifen (12x)
- Laufsteine
- Laufrolle
- Pedalos (4x)
- Riesenmikado (1x)
- Riesenwürfel (3x)
- Schnüre
- Schwingli's (2x)
- Torwand/ Tornetz
- Walzenstelzen (2 Paar)
- Wikingerschach (2x)
- Wobbler (2x)
- Strammer Matz

Trocken oder sonnengeschützt stehen/sitzen

- Pavillions (2x)

Kooperation/ Teamfähigkeit

- Himmelsleiter (1x, benötigt für den Aufbau und Einsatz besondere Kenntnisse und weiteres Material)
- Leonardos Bridge (1x)
- Magic Nails (2x)
- Rundhölzer, länge 1m (21x)
- Strippenzieher (2x)
- Tower of Power (1x)
- Tower of Power Spezial (1x)
- Stein der Weisen (3x)

Damit uns die Luft nicht ausgeht!

- Luftpumpen
- Elektrische Gebläsepumpe für Erdball

Zur Ruhe kommen - Lauschen und genießen

- Augenbinden (18x)
- Geräuschememory (kl. /gr.)
- Kopfmassage (13x)
- Luftsofa (2x)

Moderationsmaterial

- Biegsame Männchen (76 Stk.)
- Kettmaterial
- Pinnwände (6x)
- Plüschobst

Zum Gestalten

- Farbige Tücher
- Farbige Chiffontücher (29 Stk.)
- Farbige Ketttücher
- Murmeln (140 Stk.)
- Siebdruckzubehör (manchmal inkl. Farben)

Verkleiden groß und klein!

- Mittelalterkostüme (für Erwachsene/ 10 weibliche und 10 männliche Kostüme)
- Rote Clownnasen (31x)
- Viktorianische Masken (24x)

Buttons

- Buttonmaschine (groß) (1x), inkl. Ausstanzer, Ø 55 mm
- Buttonmaschine (klein) (1x) , inkl. Kreisschneider, Ø 25 mm

Technik

- Beamer (2x)
- Boombaster
- CD-Player
- DVD - Player
- Leinwand
- Mikrofone und Mikrofonständer (3x)
- Mischpult
- Overheadprojektor
- Xbox 360
- Kinect mit Spielen: „Let´s Dance“, „Disney Adventures“
- Mikrofone mit Spiel: „Sing it“

Musikalisch

- Cayon
- Liederbücher (Unterwegs, Songbücher ...)

Spiele, ganz klassisch

- Diverse Brettspiele
(Tabu, Werwolf, Ligretto, Teamwork, Speed, Nobodys Perfect, ... das sollte man doch wissen! Hornochsen, UNO, Rommé, Wizard, Panic Lab, Word a Round, Escape Games von Kosmos ...)
- Escape-Game
„Die Flucht“
„Die Hochzeit“
„Das Klamottenchaos“ – ein thematisches Escape zur Bolviensammlung/Bolivienpartnerschaft

Was ist ein Escape-Game?

Ein Escape-Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit. Man hat als Gruppe eine Stunde Zeit, um in einem Raum gemeinsam eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Dazu muss man unterschiedliche Hinweise zusammenfügen. Das Grundprinzip ist hierbei: suchen, sammeln, kombinieren, anwenden. Wie bei einer Schnitzeljagd bringt jeder gefundene oder richtig kombinierte Hinweis die Gruppe ein Stück näher an ihr Ziel.

Buenos dias – Bolivien

- Bolivienmemory
- Lesestoff und Filme
- Die Bolivienreise – eine Spiele- und Erlebniskette
- Der Weg der Kleider – ein Parcours Rund um die Kleidersammlung
- Das Klamottenchaos

Ein thematisches Escape-Game zur Bolivienkleidersammlung im Bistum Trier

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, dass sich die Teilnehmenden mit den Themen „Bolivien“, „Bolviensammlung“ und „Bolivienpartnerschaft“ spielerisch auseinandersetzen. Durch die abschließende Reflexion werden die Teilnehmenden angeregt, ihr eigenes Konsumverhalten zu überdenken.

Was ist ein Escape-Game?

Ein Escape-Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit. Man hat als Gruppe eine Stunde Zeit, um in einem Raum gemeinsam eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Dazu muss man unterschiedliche Hinweise zusammenfügen. Das Grundprinzip ist hierbei: suchen, sammeln, kombinieren, anwenden. Wie bei einer Schnitzeljagd bringt jeder gefundene oder richtig kombinierte Hinweis die Gruppe ein Stück näher an ihr Ziel.

Lesen, nach machen, erfahren!

- Diverse Bücher
(Fachliteratur, Spirituelles, Erlebnispädagogik ...)

Sehen, hören, nach empfinden!

- Diverse Filme
(Taste the waste, Damit ihr mich nicht vergesst, Kurzfilme ...)
- Detaillierte Liste auf Nachfrage**

Erste-Hilfe und Sicherheit!

- Erste - Hilfe - Rucksack (1x)
- Warnwesten (ca. 60 Stk.)

Ausleihbedingungen

Ein verantwortungsvoller Umgang mit den ausgeliehenen Gegenständen wird vorausgesetzt. Für entstandene Schäden an den geliehenen Gegenständen haftet der Ausleihende direkt gegenüber der Fachstelle mit dem Wiederbeschaffungswert (Neuwert) der beschädigten Gegenstände, falls eine Reparatur nicht möglich ist. Kommen ausgeliehene Materialien stark verschmutzt zurück, wird von der Kautions ein entsprechender Betrag für die Reinigung einbehalten. Bei Nichteinhaltung des Rückgabetermins fallen pro Versäumnistag 5,00 € an.

Die Kautions wird von allen bei Abholung in bar gegen Quittung hinterlegt und kann erst nach Prüfung der zurückgegebenen Materialien wieder ausbezahlt werden.

Für Spielgeräte und technisches Material wird eine Kautions in Höhe von 20,00 € und für die Mittelalterkostüme 10,00 €/Kostüm erhoben. Die Kleidung ist gewaschen und gebügelt zurück zu geben.

Gebühren werden keine erhoben, wir bitten jedoch um eine Spende zum Erhalt der Spielgeräte.

Ausnahme: Für Einrichtungen/Gruppen außerhalb der Jugendarbeit wird eine Leihgebühr in Höhe von 10,00 € für die Buttonmaschine erhoben.

Buttons werden mit 0,30 €/Stück berechnet (Verpackungseinheit Buttons 5,5 mm = 50 Buttons; Buttons 2,5 mm = 30 Buttons). Angebrochene Verpackungseinheiten werden komplett berechnet.