

Ideen für die Aktion zum Jahresthema „SpielZeit“

Bei den Dekanatsbesuchen habt ihr fleißig Ideen gesammelt, was die Ortsgruppen bei der Aktion zum Jahresthema machen könnten. Vielleicht ist ja auch eine Idee für euch dabei, die ihr umsetzen möchtet.

(Brett-) Spiele-
abend der Biblio-
theken nutzen

24 Stunden
durchspielen

Filmabend und
Spielenacht

großes Gelände-
oder Nachtspiel im
Freien oder in der
Fußgängerzone

nach Gottesdienst
„Werwolf“ spielen,
Werwolfnacht

große
Kinderstadt

Zusammenarbeit
mit anderen
Vereinen

Kegeln, Trampo-
linhalle, Klettern/
Hochseilgarten

Spielenachmittag
(fürs ganze Dorf)

im Senioren-
wohnheim Spiele-
nachmittag

Dekanatsaktion
„Mittelalterfest“,
Thementag

an besonderen
Orten spielen

Gemeindeüber-
greifende, mehrtä-
gige Aktion

Jahreszeitenparty,
Wiesenfest

Preis-Maumau

alte Spiele von
früher (Tempelhupfer,
Kegeln, Speckern,
Lastik hupfen,
Gwandl rabn...)

Fußballturnier,
Calcettoturnier

Actionpainting

Spielerfestival
(wie Kinderfest, mit
anderen Vereinen
zusammen)

Spiele in und
mit den
Jugendtreffs

Olympiade/
Stationen auf De-
kanatsebene durch
die Stadt/Dorf

Schatzsuche
(Dorf/Stadt) oder für
andere Jungschar-
gruppen vorbe-
reiten

mit Ortsgruppe
eigenes Brettspiel
erfinden und
spielen

Kochabend

täglich 2 Std.
spielen, offen für alle,
Öffnungszeiten/
Fernsehfremde Zeit mit
Prämierungen

Aktion zum Jahresthema „SpielZeit“ 25. – 30. März 2019

In dieser Woche werden alle Ortsgruppen in ganz Südtirol eingeladen so viel und so lange wie möglich zu spielen. Ob einen Tag lang, in der Nacht, in der Ortsgruppe, an verrückten Orten, im Freien, mit anderen Vereinen ist egal... unser Ziel ist das Spiel. Seid kreativ, seid verrückt, seid verspielt und ladet alle ein. Gemeinsam erreichen wir sicher unendlich viele „Spielminuten“. Schickt bitte gleich nach Ende eurer Aktion: den Namen der Ortsgruppe, die Anzahl der Teilgenommenen und die Anzahl der effektive Spielminuten an verena.kapauer@jungschar.com oder Tel. 335 729 5981. Wir werden auf der Homepage die Zahl laufend hochrechnen!