

Alien-Abend Teenagerzeltlager

Die Idee:

3 Aliens (Kim, Pia, Alex) sind auf der Erde gelandet. Ihr Heimatplanet ist durch den Müll den die Menschen weg werfen total zugemüllt. Deswegen sind die 3 sehr sauer und wollen die Erde eigentlich zerstören. Für die Teilnehmer gilt es nun den 3 zu beweisen, dass die Erde nicht zerstört werden soll. Dies findet in diversen Spielen statt.

Die Aliens:

- Weiße Maleranzüge die bemalt wurden
- Jeder hat einen Namen und eine Nummer auf dem Rücken
- Die Haare (und Gesichter??) sind angemalt
- Am Anfang können sie kein deutsch
- Über den Verlauf des Abends hin, lernen die 3 immer besser deutsch

Die Story:

Die Teilnehmer werden von einem anderen MA ins Zelt gelassen und erhalten beim reingehen ein Zettel mit einer Länderflagge. Im Zelt sind 6 Länderflaggen aufgehängt, die TN sollen sich dadurch in 6 Gruppen zusammen finden. Über den Beamer sieht man die Erde vom All aus.

Plötzlich gibt es einen lauten Knall (Spaßbox?)

Völlig verwirrte Aliens kommen ins Zelt gelaufen. Ihr Raumschiff ist kaputt und deshalb sind sie auf der Erde gelandet. Sie unterhalten sich in „Alien-Sprache“. Die 3 haben ein Walki-Talki an ihrer Schulter, was als übersetzter funktioniert. (Wenn sie den Knopf drücken sprechen sie deutsch).

Vor jedem Spiel wird am Beamer das Bundesland rangezoomt welches dran ist, und der Slogan gezeigt. Die Aliens machen sich über sie Slogans lustig.

Die TN sollen durch die Spiele beweisen, dass die Slogans sinnvoll sind und die Erde nicht zerstört werden soll.

Die Spiele (Anhand von den Bundesländern)

1. Sachsen „So geht Sächsisch“

Die TN müssen für „Alienworte“ die deutsch Übersetzung herausfinden. Sie bekommen dazu 15 Alienworte und 15 deutsche Wörter und müssen diese richtig zuordnen. Dafür haben sie 8 Minuten Zeit.

Danach werden die Wörter von den Aliens durch Beamerbilder aufgelöst. Jede Gruppe hat einen MA der kontrolliert.

[15 Minuten]

Hessen „An Hessen führt kein Weg vorbei“

Außerhalb des Zelt es gibt es zwei abgesteckte Flächen. In jeder Fläche liegen verschiedene Dinge die nicht berührt werden dürfen. Nun werden aus der Gruppe 3 Leute bestimmt die diesen „Parkour“ mit verbundenen Augen laufen sollen. Es kann entweder eine Person allen den Weg erklären oder für jede Person ein anderer.

Damit niemand einen Vorteil hat werden die Gegenstände nach jeder Person ein wenig vertauscht. Dazu wird die Zeit angehalten.

Sobald die Person einen Gegenstand berührt ist sie „tot“ und darf nicht mehr weiter laufen.

Gewonnen hat die Gruppe die die meisten Leute durch den Parkour gebacht hat. Falls Gruppen gleichviele haben gilt die Zeit.

[20 Minuten]

Brandenburg „Neue Perspektiven entdecken“

Ein TN hat die Augen verbunden und muss nach den Anweisungen eines anderen TN etwas malen. Dieser darf nur durch Richtungsangaben dem anderen sagen was gemalt werden soll.

1 Punkt wenn die Person die gemalt hat es erkennt und 1 Punkt wenn die anderen aus der Gruppe es erraten haben.

[Die Gruppen spielen nacheinander]

[15 Minuten]

Rheinland-Pfalz „Wir machens einfach“

Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen gegenüber auf. Alle halten beide Zeigefinger in die Mitte, darauf wird ein Holzstab gelegt. Das Ziel ist es den Stab so schnell wie möglich auf den Boden zu bekommen. Es müssen allerdings zu jeder Zeit alle Finger am Stab sein.

Gewonnen hat die schnellste Gruppe

[8 Minuten]

Saarland „Großes entsteht immer im kleinen“

Jede Gruppe bekommt einen Eimer mit 2 Litern Wasser drin, einen leeren Eimer und ein Schwamm. Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf, auf der einen Seite steht der volle Eimer und auf der anderen der leere. Die Person die am vollen Eimer steht hat den Schwamm in der Hand. Die Gruppen haben nun 5 Minuten Zeit so viel Wasser wie möglich mit dem Schwamm in den anderen Eimer zu befördern. Dabei darf niemand seinen Platz verlassen.

Die Gruppe mit dem meisten Wasser gewinnt.

[10 Minuten]

6. Thüringen „Hier hat Zukunft tradition“

Auf dem Sportplatz sind 2 Felder abgesteckt. In beiden Feldern liegen zerknüllte Zeitungen (in jedem gleich viele). Das Ziel ist es möglichst viele Zeitungsteile in das Feld der Gegner zu werfen und so selbst möglichst wenige im eigenen Feld zu haben.

Nach 4 Minuten wird gezählt wie viele jede Gruppe hat. Die Gruppe mit den wenigsten gewinnt.

Es spielen immer 2 Gruppen gegeneinander.

[18 Minuten]

Das Ende

Es wird ausgezählt welche Gruppe die meisten Punkte holen konnte. Diese erhält ein Geschenk vom Planeten der 3 Aliens. (Haribo Weltraum Gummibärchen).

Die 3 erklären nun, dass sie die Erde doch nicht mehr zerstören wollen und sie haben auch das Raumschiff repariert und können nun wieder zu ihrem Heimatplaneten fliegen.

[10 Minuten]