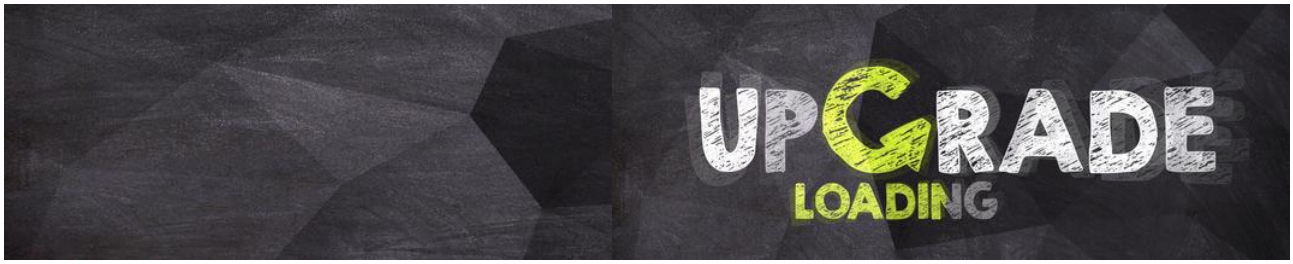

Workshop: Eis und Spaß

Mitarbeiter: Ludwig Seltmann

Wohnort: Niederlichtenau

Kurzbeschreibung (Idee, Ziel, ... was soll wie erreicht werden?):

Jeder aus der Gruppe macht sich sein eigenes individuelles Eis.
Für einen Tag mit mäßigem Wetter. Nicht für den letzten Tag geeignet!
> Obst eventuell mit der Gabel zerquetschen
> Zutaten mit dem Joghurt nach Geschmack zusammenrühren
> ein Schuss Schlagsahne zuletzt drunter gerührt macht das Eis fluffiger
> Stiel reinstecken
> ab ins Gefrierfach
> am nächsten Tag gemeinsam verzehren.
Dabei - oder wenn der Workshop zu schnell vorbei war - gibt's noch zwei lustige Spielideen (siehe unten).

Schwierigkeitsgrad: einfach [X] mittel [ ] schwer [ ]

Material (bitte denke auch ans kleinste Detail):

- kleine Becher Naturjoghurt (ohne alles) oder leere Becher und ein großer Eimer Joghurt.
- verschiedenes Obst - nicht viel von jeder Sorte - z. B. Himbeeren, Heidelbeeren, Erdbeeren, Brombeeren ...
- andere Zutaten: Kaba, Schokostreusel, Kokosraspel, Zimt, Vanillezucker, Cappuccinopulver ... was ihr wollt
- Sprühschlagsahne **kann** verwendet werden, verbessert die Qualität
- Eislöffel oder etwas ähnliches als Stiel, Löffel und Gabel als Werkzeug
- ein Gefrierfach (wenn die Gemeindeküche keins hat, nimmt`s der Leiter über Nacht mit nach Hause)
- Zettel und Stifte

Dauer: 30 bis 90 Minuten, je nachdem

Ich bin bereit, meinen Workshop auch **an** ein [ ] oder zwei [X] **anderen Orten** im Umkreis von 30 km durchzuführen.

Dies ist mir noch **wichtig**:

ZWEI SPIELIDEEN:
1. Der Leiter bereitet eine einfache, kurze Geschichte vor: am besten den Bericht vom letzten Schultag oder vom gestrigen MissioCamp-Tag (notfalls geht auch ein Märchen der Brüder Grimm oder eine Nachrichtenmeldung). Wichtig: alle Adjektive aus dem Text entfernen und vor jedem Substantiv Platz lassen, um ein Adjektiv einzutragen [Beispiel: An dem _____ Montag wachte ich auf, als mein _____ Wecker klingelte. Ich quälte mich aus meinem _____ Bett und wankte in meinem _____ Schlafanzug zu unserem _____ Badezimmer ... u. s. w.]. Die Gruppenmitglieder, die die Geschichte noch nicht kennen, dürfen nun der Reihe nach jeder ein Adjektiv sagen, das in dieser Reihenfolge in die Geschichte eingetragen wird (wenn die Reihe herum ist, geht es in die nächste Runde). Wenn alle Lücken gefüllt sind, wird die Geschichte vorgelesen. Lachflashs sind sicher, vor allem wenn in der Geschichte bekannte Personen vorkommen.

2. Jedes Gruppenmitglied schreibt auf einen Zettel den Namen einer berühmten realen oder fiktiven Person, von der er erwartet, dass die Gruppe sie kennt. Der Leiter sammelt alle Zettel ein, mischt sie und liest dann die Namen von den Zetteln vor. Der jüngste Teilnehmer darf nun beginnen zu raten, indem er einem aus der Gruppe sagt: "Du bist ... Angela Merkel." Hat er Recht, bekommt er den erratenen Zettel und darf weitermachen, der Entlarvte ist raus. Irrt er sich, darf der fälschlich Verdächtigte weiter raten. Gewonnen haben, wer zuletzt übrig ist und wer die meisten Zettel bekommen hat.