

Konzept Halloween-Campus-Tour

Datum

- Samstag, 31.10.2020, 18:30 Uhr bis ca. 22:00 Uhr

Ziele

- Kennenlernen des Campus
- Kennenlernen der teilnehmenden Vereine

Zielpublikum

- Studierende vom Campus; insbesondere internationale, um den Campus kennenzulernen
- Angehörige der TU Ilmenau, wenn die Slots nicht voll werden

Dresscode

- Kostüme und Maske für alle Beteiligten

Konzept

Gruppen

- Gruppen bestehen aus 5-6 Menschen
- insgesamt können 12 Gruppen teilnehmen
- Gesamtkapazität: 72 Menschen
- Anmeldung über Turm-System bis zum 30.10. möglich → TODO: Andreas
- gehen mit Guides auf 3 Schatzsuchen und besuchen 3 Spielstationen

Hygiene-/Sicherheitskonzept

- Personen mit Erkältungs-/CoViD-Symptomen sind von der Teilnahme ausgeschlossen
- Personen unter erheblichem Alkoholeinfluss sind von der Teilnahme ausgeschlossen
- 1,5 m Abstand, wo immer möglich
- Maskenpflicht an den Stationen und bei Unterschreitung des 1,5m-Abstandes und ansonsten die dringende Empfehlung sie auf der Tour zu tragen
- Kleingruppen von max. 8 Menschen (inkl. Guides)
- max. 15 Menschen an einer Dungeon
- möglichst wenig direkten, physischen Kontakt + entsprechend Desinfektion vor Ort
- regelmäßiges Lüften an den Stationen
- Registrierung aller Teilnehmenden + Nachverfolgung

Guides

- Gruppen werden von Guides (Tutor*innen) bei ihrem Abenteuer begleitet → TODO: 12 Guides nötig
- Guides sind für das Registrieren und die Führung der Gruppe verantwortlich
- informieren die Gruppe über die Regeln
- achten auf Abstand und Maskenpflicht
- achten darauf, dass Gruppen sich nicht zu nahe kommen
- erklären die umliegenden Campusgebäude und ein wenig Historie
- führen in die Nähe der Schätze und erzählen Geschichte der Schatzorte/Geister → TODO: 6 Geschichten für die unten angegebenen Orte:
 - Mensa - Idee: der Leichenschmaus → Zombigeist
 - Sportplatz - Idee: Der letzte Lauf → Sportler*in → Sirag
 - Oeconomicum - Idee: Das Rettungsseil des Dekans WM (wahre Geschichte) → Mensch mit Tau um den Hals
 - Meitner/Feynmanbau -Idee: Die Naniten sind los → verrückter Professor
 - Rechenzentrum - Idee: falsch kalkuliert → verrückter Mensch mit Abbakus
 - Haus M - Idee: Der lange Weg zur Beratung und der kurze zurück → Alexa als Geist mit Beratungsbedarf

Stationen

- Konzept ähnlich zur Stadtrallye
 - 6 Stationen, wobei Spiele gedoppelt werden → Aufteilung:
 - Station 1a - EAZ → bc-Club mit Wikingerschach-Neonvariante 1
 - Station 1b → Bibliothek (Leibnitzbau) → bc-Club mit Wikingerschach-Neonvariante 2
 - Station 2a + 2b → Foyer Humboldtbaus (Cafeteria + vor Hu-Hs) → ISWI mit Minispielen (Ringwerfen, Luftballonwerfen, Ballwerfen, Blackstories)
 - Station 3a - Zusefoyer - Brückenbau mit we4you 1
 - Station 3b - Helmholtzfoyer - Brückenbau mit we4you 2
 - Gewinne an den Stationen:
 - Süßkram für die jeweiligen Spiele (je nachdem, ob sie das Spiel schaffen oder ob sie gegen die anbietende Institution gewinnen - bspw. beim Wikingerschach) → obliegt den durchführenden Personen
 - kein Alkohol bei den Spielen
 - Ausstattung und Durchführung der Spiele inkl. Hygiene obliegt den durchführenden Personen
 - Der we4you kann Süßkram und Dekomaterial fördern.

Schatzsuche

- vor und zwischen den Stationen findet eine Schatzsuche in bestimmten Gebieten statt → insgesamt 6 Schätze versteckt, die von mind. 6 Geistern bewacht / angezeigt werden
- Orte der Schätze/Geister:
 - Mensa
 - Sportplatz
 - Oeconomicum
 - Meitner/Feynmanbau

- Rechenzentrum
- Haus M
- Inhalt der Schätze:
 - 12x abgepackter Süßkram für die Gruppen (jeweils gekennzeichnet) → TODO: kaufen und vorbereiten
 - 6 Schatztruhen
- Geister sind für Schätze (Packen, Platzieren und wieder Einsammeln) verantwortlich
- Geister entscheiden selbst, wann sie auftreten oder nicht

Ablauf

- Gruppen 1-6 starten um 19 Uhr mit Schatzsuche
- Gruppen 7 bis 12 starten 20 min versetzt um 19:20 Uhr mit Schatzsuche
- Startpunkte:
 - Gruppe 1/7: Kirchhoff Haupteingang / Zuse-Brunnen
 - Gruppe 2/8: EAZ bei der Lupe
 - Gruppe 3/9: Bibliothek Haupteingang
 - Gruppe 4/10: Mensa Haupteingang
 - Gruppe 5/11: Platz vor Humboldt看 (Gustav-Kirchhoff-Platz)
 - Gruppe 6/12: Haupteingang Helmholtzbau
- Stationen und Schatzsuche sind für die Gruppen 1-6 und 7-12 um 20 min versetzt
- Ende der Veranstaltung: 21 Uhr (Gruppen 1-6) bzw. 21:20 Uhr (Gruppen 7-12)
- genauer Ablauf und Stationen finden sich im Excel-Sheet

Materialien

- Gegenstände, um die Dungeons auszustatten → Ref-Marketing, Gegenstände der Vereine, Deko von den Clubs etc.
- 10 bzw. 20 Halloween-Tragetaschen für die Schätze
- Süßkram
- Kostüme für Tutor*innen → ggf. Kay (Theaterleitertheater) fragen

Transport

- Laura könnte Auto bekommen, wenn nötig

Benötigte personelle Kapazitäten

- ISWI → mind. 2 Menschen für die Stationen im Humboldt看
- bc-Club → mind. 2 Menschen für die Stationen in der
- we4you:
 - mind. 12 Guides → we4you-Tutor*innen
 - mind. 6 Geister → Freiwillige
- 10 Vereine/Dungeon-Betreuer*innen:
 - bisher angefragt und Interesse signalisiert:
 - ISWI
 - bh-Club

- bi-Club
- bc-Club
- theaterleitertheater
- weitere Vereine sollen über den Vereinsverteiler angeworben werden
- Transport: mind. 1 Person
- Dungeonkoordination: mind. 1 Person
- Registrierung und Einteilung der Gruppen: mind. 1 Person

Finanzen

- Transport: 100 Euro
- Material / Dekoration: 200 Euro (20 Euro je Dungeon + 50 Generell + 100 Euro Ausstattung Guides)
 - bestimmte Sachen können hier auch zentral zur Verfügung gestellt werden
- Verpflegung (Schätze): 150 Euro (10 Euro je Dungeon + 50 Euro generell)
- Öffentlichkeitsarbeit / Druckerzeugnisse: 50 Euro
- Gesamt: 500 Euro

Deadline zur Entscheidung

- Donnerstag, 22.10.
 - bis dahin:
 - Absprachen mit der TU Ilmenau zur Hygiene
 - Abfrage des Interesses seitens der Vereine
 - Finden der jeweiligen Verantwortlichen

From: <https://wiki.we4you.tu-ilmenau.de/> - **wiki.we4you**

Permanent link: https://wiki.we4you.tu-ilmenau.de/doku.php/veranstaltungen:2020_10_31_halloween-campus-tour:deutsch-neu?rev=1603571965

Last update: **2020/10/24 22:39**

