

Eventpakke A - Idrætshal / Idrætscenter

Kort og praktisk version til klubber, frivillige og lokale arrangører

Formålet på 30 sekunder

Gør det nemt for børnefamilier og forældre at prøve kegler i en hal eller et idrætscenter - og sørg for, at de booker næste skridt, før de går hjem.

Det vigtigste i én sætning

Brug hallens eksisterende trafik, ventetid og synlighed til at skabe en kort, tryk og sjov prøveoplevelse - og følg op med et konkret introforløb eller en fast tid.

Pakken bygger på 5 principper

- Familier skal forstå tilbuddet hurtigt: ingen erfaring, kort tid, alle kan være med.
- Deltagerne skal i gang på banen inden for 5-10 minutter.
- Spillet skal give hurtige succesoplevelser - ikke tung instruktion.
- Der skal være en tydelig bookingstation: "Book næste gang her".
- Opfølgning er en del af eventet - ikke noget man finder på bagefter.

1. Hvornår skal klubben bruge Pakke A?

Pakke A passer bedst, når keglebanen ligger i eller tæt på en idrætshal, et idrætscenter eller et multicenter, hvor der allerede er familier, forældre og ventetid.

Brug Pakke A når...	Vælg noget andet hvis...
I kan få synlighed ved reception, café, skærme, plakater eller centerets egne kanaler.	Banen er helt skjult, og der ikke er et naturligt mødepunkt.
I kan stille mindst 3 nøglepersoner: vært, coach og bookingansvarlig.	Klubben ikke kan tilbyde en konkret næste tid efter eventet.
I har minimum 90 min. banetid eller kan køre korte slots.	Der ikke er frivillige nok til at tage imod og følge op.
I vil rekruttere familier og nye voksne - ikke kun vise sporten frem.	Målet kun er et stort åbent hus uden opfølgning.

2. Vælg ét af to simple formater

Format	Brug når...	Sådan fungerer det	Næste skridt
A3 Forældre Drop-in	I vil teste interessen hurtigt og bruge forældres ventetid i hallen.	25-35 min. pr. slot. Kort intro, 1-2 sjove spiløvelser, mini-afslutning og booking.	Book introforløb, voksenhold eller familiehold.
A2 Kegle-Liga Light: Familieedition	I vil skabe vane og øge chancen for medlemskab.	Kickoff på 90-120 min. efterfulgt af 4-6 ugers kort familieforbånd.	Tilmelding til fast hold, introforløb eller medlemskab.

Anbefaling

Start med Forældre Drop-in, hvis klubben er ny i eventafvikling. Brug Kegle-Liga Light, når I allerede har en fast tid, en ansvarlig tovholder og et klart medlems-/introspor.

3. Det skal være klar før I inviterer

- Dato, tidspunkt og banetid er låst.
- Mødepunkt er tydeligt: "Mød os ved receptionen/caféen".
- Der er mindst 3 frivillige: vært, coach og bookingansvarlig.
- Der er et konkret næste skridt: to mulige intro-/holdtider, som kan bookes på dagen.

- Tilmelding/QR-kode er klar - og der er en backup på papir.
- Plakater/SoMe-tekst er klar med samme enkle løfte.
- Sikkerhed, foto/video-samtykke og kontaktperson er aftalt.

Kommunikationsløfte der kan bruges overalt

“Kom og prøv kegler med familien. Ingen erfaring nødvendig. Vi guider jer hele vejen, alle spiller, og I går hjem med en konkret mulighed for at komme igen.”

4. Enkel opsætning på dagen

Zone	Hvad skal der være?
1. Check-in	Bord med navn, QR/papirtilmelding, samtykke og kort program.
2. Tryk base	Stole/borde, vand/saft/kaffe og et sted hvor familier kan lande.
3. Baneflow	Tape/skilte: “vent her”, “næste bane”, tydelig rotation.
4. Bookingstation	Et separat bord med skiltet: “Book næste gang på 1 minut”.
5. Center-synlighed	Plakater ved indgang, reception/café og gerne en frivillig ved mødepunktet.

5. Run-of-show: Forældre Drop-in på 30 min.

Tid	Hvad sker der?	Hvem gør det?
0-5 min.	Velkomst, “ingen erfaring nødvendig”, 2 enkle regler og første kast hurtigt.	Vært + coach
5-20 min.	2 korte spil-loops: fx “2 på stribe” og “familiepoint”.	Coach
20-25 min.	Mini-challenge eller børnefinale. Fejr forbedring, ikke topscore.	Vært + coach
25-30 min.	Book næste gang, del kontaktinfo, sig tak og send familien godt videre.	Bookingansvarlig

6. Run-of-show: kickoff til Kegle-Liga Light på 90 min.

Tid	Hvad sker der?
0-10 min.	Velkomst, check-in og hold/familier fordeles.
10-20 min.	Kort introduktion: max 2 regler, sikkerhed og første prøve-runde.
20-60 min.	3 små runder med skift: progression, samarbejde og familiepoint.
60-75 min.	Mini-finale/familiefejring. Små præmier eller diplomer.
75-90 min.	Tilmelding til 4-6 ugers familieforb. Book to konkrete tider med det samme.

7. Simple spil der virker

- 2 på stribe: alle skal ramme 2 kegler. Hurtig succes.
- Progressionspoint: point for forbedring fra første til sidste runde.
- Familiepoint: ekstra point for samarbejde, fair play og hep.
- Makkerheat: barn og voksen skiftes hurtigt, så ingen venter længe.
- Børnefinale: ram 3, “tættest på”, eller anden enkel udfordring med jubel og lille præmie.

Hold det simpelt

Hvis frivillige skal bruge mere end 30 sekunder på at forklare spillet, er det for kompliceret til et familieevent.

8. Roller på dagen

Rolle	Ansvar
Vært/MC	Tager imod, holder energi og styrer tiden.
Coach	Giver mikro-instruktion, styrer rotation og passer på sikkerheden.
Bookingansvarlig	Sørger for check-in, samtykke og booking af næste gang.
Runner	Står ved indgang/reception de første 20-30 min. og viser vej.
Buddy	Tager imod nye familier første gang efter eventet.

Værts-script

“Velkommen! I skal ikke kunne noget på forhånd. Vi spiller korte runder, så alle får prøvet. Inden I går, hjælper vi jer med at booke en ny tid, hvis I vil prøve igen.”

9. Minimumsplan for kommunikation

Hvornår	Hvad skal gøres?
3 uger før	Dato ud. Plakat/QR op i centeret. Første SoMe-opslag: kort, familievenligt og let at forstå.
2 uger før	Praktisk opslag: hvor møder man op, hvor lang tid tager det, ingen erfaring nødvendig.
1 uge før	Reminder med billede/video fra banen og tydeligt “book plads / kig forbi”.
Dagen før	SMS/mail til tilmeldte med mødepunkt, tid og kontaktperson.
Efter eventet	Tak + konkret link/tider til næste skridt. Følg op på dem, der ikke bookede på dagen.

10. Opfølgning: sådan holder I fast

- T+1: Send tak og bekræft næste tid til dem, der bookede.
- T+3: Kontakt dem, der virkede interesserede, men ikke bookede.
- T+10: Mind om kommende intro-/familiehold.
- T+21: Sidste venlige reminder og invitation til næste åbne slot.
- Introgang 1: Sørg for at de bliver genkendt og mødt af en buddy/vært.

11. Måling - kun det vigtigste

- Hvor mange kom?
- Hvor mange bookede næste skridt på dagen?
- Hvor mange mødte op til første introgang?
- Hvor mange kom igen efter 2-4 uger?
- Hvordan oplevede de frivillige belastningen og flowet?

12. Hurtig tjekliste til klubben

- Vi har valgt format: Drop-in eller Kegle-Liga Light.
- Vi har banetid, mødepunkt og adgang på plads.
- Vi har 3 roller dækket: vært, coach og booking.
- Vi har næste skridt klar: datoer, tider og kontaktperson.
- Vi har plakater/QR og mindst 2-3 opslag klar.
- Vi har en bookingstation på dagen.
- Vi har aftalt foto/video-samtykke og sikkerhedsansvar.
- Vi har lavet en 20 min. generalprøve: rute, første kast, rotation og booking.
- Vi har en liste til opfølgning efter eventet.
- Vi har aftalt en kort debrief samme dag: hvad virkede, hvad skal justeres?

Husk

Målet er ikke et perfekt event. Målet er en tryk første oplevelse, mange kast på banen og et tydeligt næste skridt.