

Eventpakke B - Skolekælder

Kort og praktisk version til klubber, frivillige og lokale arrangører

Formålet på 30 sekunder

Gør det nemt for lokale familier og voksne at finde vej til en skjult keglebane, få en tryk første oplevelse og booke næste gang, før de går hjem.

Det vigtigste i én sætning

Brug tydelig wayfinding, en vært ved indgangen og et kort guidet spilformat til at fjerne tvivlen om skolekælderen - og slut altid med en konkret booking af næste skridt.

Pakken bygger på 5 principper

- Deltagerne skal vide præcis, hvor de skal gå ind, før de ankommer.
- En vært skal møde dem ved døren eller trappen og bekræfte: "I er det rigtige sted".
- Alle skal på banen og have første kast inden for 10 minutter.
- Spillet skal være korte loops med høj succesrate - ikke tung instruktion.
- Næste gang skal bookes på stedet med to konkrete tider at vælge imellem.

1. Hvornår skal klubben bruge Pakke B?

Pakke B passer bedst, når keglebanen ligger skjult i en skolekælder eller et sted med lav synlighed, hvor den største barriere er: "Hvor er det, og må vi gå derned?"

Brug Pakke B når...	Vælg noget andet hvis...
Banen er gemt væk, og deltagerne ikke naturligt kommer forbi.	I har et synligt mødested i hal/center med naturlig trafik - så er Pakke A ofte lettere.
I kan lave tydelig skiltning fra parkering/sti til korrekt dør.	I ikke kan teste ruten eller stille en vært ved indgangen.
I kan stille mindst 3 roller: vært, coach og bookingansvarlig.	Klubben ikke har et konkret introtilbud eller fast tid efter eventet.
I vil rekruttere lokalt gennem partnere og kvarterkanaler.	Målet kun er et åbent hus uden opfølgning.

2. Kerneformatet

Format	Brug når...	Sådan fungerer det	Næste skridt
Skjult Keglebane - Guided Family Drop-in	I vil lave et enkelt, stærkt første møde med banen.	75-90 min. med velkomst, 3-4 spil-loops, mini-finale og bookingstation.	Book introgang, familiehold eller 4-6 ugers introforløb.
Gentag 2-3 gange	I vil bygge vane og give flere chancer for at deltage.	Samme format, samme ugedag/tid, samme kommunikation og samme bookingflow.	Flyt de mest interesserede videre til fast tid.
PizzaQuest / lokal partner	I har en pizzeria, boligforening, bibliotek eller anden lokal partner.	Brug partneren som indgang til eventet, men lad keglebanen være slutpunktet.	Voucher, introgang eller næste familieevent.
Anbefaling	Start med det simple 75-90 min. format. Tilføj først PizzaQuest eller større partnere, når rute, værtskab, spilflow og booking virker sikkert.		

3. Det skal være klar før I inviterer

- Dato, tidspunkt og banetid er låst. Weekend 10:30-12:00 er ofte et stærkt familietidspunkt.
- Ruten er testet: parkering/sti -> korrekt dør -> trappe/kælder -> check-in.
- Der findes ét tydeligt "HER GÅR DU IND"-foto til opslag, SMS og plakat.
- 2-4 pile/skilte er printet, og der står et telefonnummer på plakaten.
- Der er mindst 3 frivillige: vært ved indgang, coach på bane og bookingansvarlig.
- Der er to konkrete næste tider klar, som kan bookes på dagen.
- Tilmelding/QR er klar, men der er også papirbackup til drop-in.

Kort version til klubber og frivillige

- Foto/video-samtykke, sikkerhed, toilet, udgang og kontaktperson er aftalt.

Kommunikationsløfte der kan bruges overalt

“Kom og prøv kegler med familien. Ingen erfaring nødvendig. Vi viser jer præcis, hvor I skal gå ind, guider jer hele vejen og hjælper jer med at finde næste tid, hvis I vil prøve igen.”

4. Enkel opsætning på dagen

Zone	Hvad skal der være?
1. Ude / ved korrekt dør	Pile, “Her går du ind”-skilt og en vært de første 20-30 min.
2. Check-in	Bord med navneliste, QR/papirtilmelding, samtykke og kort program.
3. Tryk base	Stole/borde, vand/saft/kaffe og ro til forældre og børn, der lige skal lande.
4. Baneflow	Tape/skilte: “vent her”, “næste bane”, og en tydelig rotation.
5. Bookingstation	Separat bord med skilt: “Book næste gang på 1 minut”.

5. Run-of-show: 90 min. skolekælder-event

Tid	Hvad sker der?	Hvem gør det?
-30 min.	Wayfinding-tjek, pile op, check-in og bookingbord klar.	Klub + frivillige
-10 min.	Frivilligbrief: roller, tone, sikkerhed og bookingflow.	Vært
0-5 min.	Velkomst, tryghedsinfo, toilet/udgang og 2 enkle regler.	Vært
5-20 min.	Loop 1: første kast og enkel makkerøvelse.	Coach
20-35 min.	Loop 2: progressionspoint eller familiepoint.	Coach
35-50 min.	Loop 3: lille hold-/familiechallenge.	Coach
50-65 min.	Loop 4 eller ekstra tid til dem, der har brug for ro.	Coach + vært
65-75 min.	Mini-finale, diplomer eller lille fejring.	Vært
75-85 min.	Bookingstation: vælg tid A eller B, bekræft med SMS/papir.	Bookingsansvarlig
85-90 min.	Farvel ved døren, oprydning light og 3 læringspunkter.	Alle

6. Wayfinding: det vigtigste for skolekælder

I skolekælderen er ruten en del af oplevelsen. Hvis deltagerne føler, at de “går forkert”, mister eventet energi, før de er startet.

Før eventet	På dagen
Tag foto af korrekt indgang og brug det i opslag, reminder og ved check-in.	Sæt pile fra parkering/sti til dør, trappe og check-in.
Skriv helt konkret: “Mød os ved [sted] - vi står klar”.	Placér én vært ved døren de første 20-30 minutter.
Test ruten med en person, der ikke kender stedet.	Hav et telefonnummer på skiltet: “Kan du ikke finde ind? Ring/SMS”.
Afklar toilet, lys, adgang, låse, alarm og hvem der åbner.	Sørg for at kælderen føles åben: lys, velkomstbord og synlige frivillige.

7. Simple spil der virker

Spil	Sådan bruges det
Første kast hurtigt	Alle får et kast inden for 10 minutter. Formålet er tryghed, ikke teknik.
Ram 3	Børn og voksne prøver at ramme 3 kegler. Let at forstå og let at fejre.
Progressionspoint	Point for forbedring fra første til sidste runde - ikke kun bedste score.
Familiepoint	Ekstra point for samarbejde, hej og fair play.

Mini-finale	Kort afslutning, hvor indsats og forbedring fejres med diplom/klistermærke.
Hold det simpelt	Hvis spillet kræver lang forklaring, er det for kompliceret. Brug hellere korte runder, tydelig rotation og meget ros.

8. Roller på dagen

Rolle	Ansvar
Vært ved indgang	Står ved korrekt dør/trappe, tager imod og viser vej ned.
Vært/MC	Byder velkommen, holder tiden og skaber tryk stemning.
Coach	Giver mikro-instruktion, styrer rotation og passer på sikkerheden.
Bookingansvarlig	Registrerer kontakt, samtykke og booker næste tid på 1 minut.
Runner/backup	Hjælper ved kø, finder folk der mangler, tager billeder hvis samtykke er på plads.
Buddy efter eventet	Genkender nye deltagere ved første introgang og hjælper dem ind i klubben.
Værts-script	“Velkommen - I er det helt rigtige sted. Vi viser jer ned, starter helt enkelt, og I behøver ikke kunne noget på forhånd. Inden I går, kan vi hjælpe jer med at finde en ny tid.”

9. Minimumsplan for kommunikation

Hvornår	Hvad skal gøres?
3 uger før	Lav opslag med tydeligt løfte, dato, varighed og “HER GÅR DU IND”-foto. Del via lokale Facebook-grupper, boligforening, bibliotek, pizzeria eller beboerhus.
2 uger før	Praktisk opslag: alder, pris, parkering, toilet, ingen erfaring og præcis mødebeskrivelse.
1 uge før	Reminder med kort video/foto fra ruten: “sådan finder du ind”.
Dagen før	SMS/mail til tilmeldte med foto af indgangen, mødetid og telefonnummer.
2 timer før	Kort reminder til tilmeldte: “Vi står klar ved [sted]”.
Efter eventet	Tak + konkrete tider til næste gang. Følg op på dem, der ikke bookede.

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. Brug omsorgsfuld tone - ikke hårdt salg.
- T+10: Mind om introgang/familiehold og send praktisk info igen.
- T+21: Sidste venlige reminder og invitation til næste åbne event eller introgang.
- Introgang 1: Sørg for at familien bliver genkendt og mødt af en buddy/vært.
- Introgang 2: Skab vane med samme tidspunkt, enkel progression og lille social pause.

11. Måling - kun det vigtigste

- Hvor mange tilmeldte sig, og hvor mange mødte op?
- Hvor mange havde problemer med at finde indgangen?
- Hvor hurtigt kom deltagerne i gang med første kast?
- Hvor mange bookede næste skridt på dagen?
- Hvor mange mødte op til første introgang?
- Hvordan oplevede de frivillige flow, bemanning og belastning?

12. Hurtig tjekliste til klubben

- Vi har valgt dato, tidspunkt og 75-90 min. banetid.
- Vi har testet ruten fra parkering/sti til kælderen.
- Vi har foto af korrekt indgang og 2-4 pile/skilte klar.
- Vi har en vært ved døren/trappen de første 20-30 minutter.

- Vi har 3 roller dækket: vært, coach og booking.
- Vi har to konkrete næste tider klar til booking.
- Vi har QR/papirtilmelding og samtykke klar.
- Vi har lavet 20 min. generalprøve: rute, første kast, rotation og booking.
- Vi har aftalt opfølgning T+1, T+3, T+10 og T+21.
- Vi laver en kort debrief samme dag: hvad virkede, hvad skal justeres?

Husk

Målet er ikke at fylde kælderens. Målet er, at deltagerne finder vej, føler sig velkomne, får spillet hurtigt og går hjem med et klart næste skridt.