

Jungscharwerkstatt Archiv 2019



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	6
Blamieren oder noch mehr blamieren.....	7
Klogang.....	7
Pantomime extrem.....	7
Impro-Präsentation.....	7
Korken vertikal.....	8
Partnerwechsel.....	8
Fremde Arme.....	8
Skulptur.....	8
Süßigkeiten Quiz.....	9
Black Stories 5 – Menschen, Tiere, Sensationen.....	10
Menschen.....	10
Tiere.....	10
Sensationen.....	10
Der Herr der Ringe – Mitspielkrimi.....	11
Du hast die Wahl – Multiple Choice Fragen.....	13
Thema: Bibel.....	13
Thema: Tiere.....	14
Thema: Weltall.....	15
Thema: Erdkunde.....	15
Thema: Sport.....	16
David – Hirte, König, Liederdichter.....	18
Einstieg: Andacht.....	18
Spiel 1: Schafe hüten.....	19
Spiel 2: Schleuder schießen.....	19
Basteln: Kronen.....	19
Black Stories 6 – Jetzt wird's blutig.....	20
Blutroter Schnee.....	20
Blutige Wände.....	20
Blutverschmiert = glücklich?.....	20
Die Mumie Kloptra – Mitspielkrimi.....	21
Codierscheibe für Geheimagenten.....	22
Jungchar sucht nach Mr. X.....	23
Black Stories 7 – Schlechtwetter Edition.....	24
Mieses Timing.....	24
Wettervorhersage.....	24
Schönwetter-Treppensteiger.....	24
Capture the flag.....	25
Grundregeln.....	25
Das Spiel beginnt.....	26
Spielende.....	26
Mensch Ärgere Dich.....	27
Kresseköpfe.....	28
Black Stories 8 – ...oder auch nicht.....	30
Ruhe sanft! – Oder auch nicht.....	30
ALARM! – Oder auch nicht.....	30
Ein gutes Buch! – Oder auch nicht.....	30
Geheime Botschaften.....	31
Einfache Geheimschriften.....	31
Rotationscode.....	31
Tastaturcode.....	31
Freimaurer.....	31
Schriftarten.....	32

Nächste Verschlüsselungsebene.....	32
Kenny Code.....	33
Geheimtinten.....	33
Zitronensaft.....	33
Milch.....	33
UV-Stift.....	33
Backnatron.....	33
Wachsschrift.....	33
Wer steuert dein Leben? – Ein Gastbeitrag von Uli.....	34
Black Stories 9 – Fashion Edition.....	36
Neue Schuhe.....	36
Knastkleidung.....	36
Gefahr im Anzug.....	36
Detektivabend.....	37
Fingerabdrücke vergleichen.....	37
Phantombilder raten.....	37
Personen durchsuchen.....	37
Geheimschrift entschlüsseln.....	38
Botschaften suchen.....	38
Lasernetz.....	38
Tarnen.....	38
Zeltlagerpraxis: Tagesablauf.....	39
Morsen lernen.....	44
Black Stories 10 – Besinnungsloses Mond-Duell.....	47
Besinnungslos.....	47
Der Mond ist aufgegangen.....	47
Brutale Duellanten.....	47
Dosentelefon.....	48
Zeltlagerpraxis: Teams.....	50
Stratego – ein Geländespiel.....	53
Splashyball.....	55
Black Stories 11 – Märchenhaft.....	57
Ein Spiegelbild killt.....	57
Sie haben ihr Ziel (nicht) erreicht.....	57
Lieferservice.....	57
Tetrapack-Geldbeutel.....	58
Märchenstunde.....	60
Schneewittchen.....	60
Hänsel und Gretel.....	60
Die Bremer Stadtmusikanten.....	61
Knüppel aus dem Sack.....	61
Aschenputtel.....	61
Frau Holle.....	61
Das Schlaraffenland.....	61
Des Kaisers neue Kleider.....	61
Der grimmige König.....	61
Morsesystem für Agenten.....	62
Wettkampf der Kapitäne.....	64
Seemannsgarn: Wahrheit oder Lüge?.....	65
Vierfach Tauziehen.....	65
Schatztauchen.....	66
Schiffszwiebackwettessen.....	66
Deckschrubben.....	67
Fechten mit Schwimnudeln auf einer Planke.....	67
Grog-Wettrinken.....	67

Mit Kanonen schießen.....	68
Reise zur Schatzinsel.....	68
Kanonenkugelbowling.....	68
American Eagle – Ein Gastbeitrag von Lars.....	69
Badepralinen – Ein Gastbeitrag von Viola.....	70
Strandnachmittag.....	71
Stationen.....	71
Die Quietschie-Jagd – Ein Gastbeitrag von Lars.....	75
Tetrapack-Geldbeutel 2 – ein Gastbeitrag von Johanna.....	77
Internet-Surf-Nachmittag.....	78
Zeltlagerpraxis: Tag 0 – Der Aufbau.....	80
Gruselgeschichte: Das Gewitter – Ein Gastbeitrag von Maximilian.....	82
Weihnachtsspiele.....	84
Lieder gurgeln.....	84
Plätzchen schätzen.....	84
Reise nach Bethlehem.....	84
Kerzen anzünden.....	84
Kerzenstaffel.....	84
Düfte raten.....	85
Stille Weihnachtspost.....	85
Zimtsterne backen.....	86
Black Stories 12 – Es weihnachtet sehr.....	87
Besser arm dran als Arm ab.....	87
Mahlzeit.....	87
Knecht Ruprechts Ende.....	87
Hörspiele aufnehmen.....	88
Merry Quizmas.....	90
Lampan dekorieren.....	93
Jonglierbälle – Ein Gastbeitrag von Utzi.....	94
Du brauchst:.....	94
Vorbereitung:.....	94
Jetzt gehts los:.....	94
ANHANG.....	96
Süßigkeitenquiz: Lösungen.....	96
Süßigkeitenquiz.....	98
Der Herr der Ringe.....	100
Die Mumie Kloptra.....	105
Codierscheibe für Agenten.....	111
Stratego.....	112
Morsesystem - Schaltplan.....	113
Bildernachweis:.....	113

Vorwort

Ihr haltet das Archiv der kompletten Beiträge die 2019 in der Jungscharwerkstatt veröffentlicht wurden in Händen. Wobei „in Händen halten“ eventuell der falsche Ausdruck ist. Es sei denn ihr habt es ausgedruckt. Dann ist es der richtige Ausdruck. Und das empfehle ich euch: Druckt es aus und heftet es ab.

Ich verhaspel mich schon wieder in albernem Wortspielen – sorry. Ihr habt die Datei heruntergeladen und lest nun das Vorwort, weil euch interessiert, warum ich so eine Datei erstelle. Als ich als Jungscharleiter begonnen habe, hatte mein Computer noch 5,25 Zoll Floppy Disks. Ihr müsst gar nicht wissen, was das ist. Die Tatsache, dass die meisten von Euch noch nie so ein Ding in den Händen hatten, beweist, dass sich die Zeiten ändern. Was ich damals auf Disketten gespeichert hatte, kann ich heute nicht mehr auslesen. Was ich allerdings auf Papier geschrieben oder ausgedruckt habe, ist heute noch klar lesbar. Außerdem hat diese Datei ein Inhaltsverzeichnis, die euch die einzelnen Beiträge schneller finden lässt.

Was ich damit sagen will: Die Zeiten ändern sich. Und irgendwann wird es [die Jungscharwerkstatt](#) im Internet nicht mehr geben. Ich hoffe, dass das noch viele Jahre dauern wird, aber der Ausdruck bleibt bestehen. Leider kann ich nicht alle Dateien in den Anhang kopieren. Dann schreibe ich die Links rein.

Noch ein paar Worte zu mir und zur Jungscharwerkstatt:

Ich (Bernd „BÖ“ Östreicher) blicke mittlerweile auf über 25 Jahre Jungschar- und fast genau so lange Zeltlagerarbeit zurück und will von meinen Erfahrungen weitergeben. Aber Erfahrung ist nicht alles. Das merke ich jedes Jahr auf der [AJC-Jungscharfreizeit](#). Was „die jungen“ Mitarbeiter für Ideen haben. Super! Dinge, auf die ich nie gekommen wäre.

Ich stelle in der Jungscharwerkstatt alle möglichen Programmpunkte zusammen und hoffe, dass Ihr diese Seite gut findet.

Nehmt die alten und die neuen Ideen. Setzt sie um!

Kommentiert und kritisiert, wenn ihr Verbesserungsvorschläge habt, schreibt eure Erfahrungen.

Und wenn ihr selber Ideen und Impulse habt, freue ich mich sie hier zu veröffentlichen, oder euch sogar als Mitarbeiter in der Jungscharwerkstatt willkommen zu heißen.

Das Ziel ist, jeden Sonntag (abgesehen von der Sommerpause im August) einen neuen Beitrag zu veröffentlichen. Das wird nicht immer eine perfekt ausgearbeitete Bibelarbeit sein, aber eine Spielidee sollte ich auch im größten Arbeitsstress schaffen. Ich mache die Jungscharwerkstatt ehrenamtlich und habe nicht vor damit Geld zu verdienen. Das verdiene ich als Elektriker.

Wenn ihr einen Programmpunkt ausprobiert habt, nehmt euch bitte kurz Zeit um die Beiträge zu kommentieren.

– Was hat gut funktioniert, was nicht?

– Welche Art von Jungschar habt ihr? Mädchen? Jungs? Gemischt? Alter von – bis? Wie viele Teilnehmer?

– Was würdet ihr das nächste Mal ändern?

Das hilft mir, die Beiträge zu verbessern.

Danke

Euer BÖ

PS: Noch ein Hinweis zur Sprache: Zwecks besserer Lesbarkeit schreibe ich deutsch. Ohne irgendwelche Rücksicht auf Geschlecht oder Minderheiten. Es dürfen sich aber alle mit „Leser“ oder „Mitarbeiter“ oder „Teilnehmer“ angesprochen fühlen, da es meiner Meinung nach einen Unterschied zwischen grammatikalischem und biologischem Geschlecht gibt.

Blamieren oder noch mehr blamieren

Blamieren oder noch mehr blamieren ist ein Showabend, den wir einige Male auf der [AJC-Jungscharfreizeit](#) gespielt haben. Das heißt, Mitarbeiter sind auf der Bühne, Teilnehmer im Publikum. Zum Beispiel nach einer anstrengenden Wanderung können sich die Teilnehmer etwas erholen. Für diesen Abend braucht ihr einige Mitarbeiter, die nichts dagegen haben sich „zum Affen zu machen“. Gut ist es wenn sie ein bisschen schauspielerisches Talent haben und spontan sind. Der Moderator weiß was geplant ist, alle anderen nicht. Natürlich könnt ihr die Spiele auch mit Teilnehmern machen.



Klogang

Das Spiel eignet sich sehr gut als Einstieg. Auf der Bühne steht ein Stuhl auf dem die Mitarbeiter verschiedene Dinge vorführen sollen. Jeder bekommt im Vorfeld etwas anderes gesagt, das die Teilnehmer angeblich raten sollen. Zum Beispiel, sollen sie auf dem Stuhl zeigen, wie sie in der Achterbahn fahren, auf einem Pferd reiten, einen Gruselfilm anschauen, mit dem Motorrad durchs Gelände fahren oder im Cockpit eines Formel1 Autos sitzen.

Wichtig ist, dass die Mitarbeiter die Erklärung für die Teilnehmer nicht mitbekommen.

Dann werden die Teilnehmer begrüßt und ihnen wird der Abend erklärt. Zum Einstieg zeigen ihnen die Mitarbeiter (angeblich), wie sie sich auf der Toilette verhalten. Dann werden diese nacheinander für ihre Vorführung auf die Bühne geholt.

Pantomime extrem

Die Mitarbeiter müssen auf der Bühne Begriffe erraten, die alle Teilnehmer pantomimisch vorspielen. Dazu wird hinter den Mitarbeitern der Begriff auf einer Leinwand der Begriff gezeigt, bzw ein Schild mit dem Begriff hoch gehalten. Die Teilnehmer dürfen dabei natürlich nichts sagen.

Impro-Präsentation

Die Mitarbeiter müssen einen improvisierten Vortrag zu einem bestimmten Thema halten. Im Hintergrund läuft auf der Leinwand eine Präsentation mit Bildern, die nicht unbedingt zum Thema passen.

Korken vertikal

Die Mitarbeiter müssen den Teilnehmern Begriffe erklären. Dabei müssen sie einen Weinkorken hochkant zwischen den Zähnen halten. Lustig ist auch die Variante, in der die Mitarbeiter mit Korken „Ich packe meinen Koffer“ spielen



Partnerwechsel

Zwei oder drei Mitarbeiter spielen auf der Bühne ein improvisiertes Theaterstück. Nach einer kurzen Zeit wird einer der Schauspieler durch einen anderen ersetzt, der die Rolle übernimmt. Der Moderator kann den Schauspielern vor dem Auswechseln Anweisungen geben, die ihre Mitspieler nicht kennen. Eher für geübte Schauspieler oder Theatersportler geeignet.

Fremde Arme

Je zwei Mitarbeiter stehen hintereinander. Der Hintere greift mit seinen Armen um den Vorderen und muss ihn mit Joghurt füttern, schminken, mit Rasierschaum einreiben oder ähnliches.

Skulptur

Alle Mitarbeiter bis auf zwei verlassen den Raum und dürfen nichts von dem Vorgehen auf der Bühne mitbekommen. Die zwei Mitarbeiter sitzen auf einer Bank oder zwei Stühlen nebeneinander. Der Moderator erklärt, dass die beiden eine Statue sind, und sich nicht von sich aus bewegen dürfen. Dann kommt der erste Mitarbeiter auf die Bühne. Der Moderator erklärt ihm, dass er ein Bildhauer ist, der eine Liebeskulptur entwerfen soll. Er darf an dem Liebespaar auf der Bank eine Veränderung vornehmen. Sobald er damit fertig ist, offenbart ihm der Moderator, dass er mit einer Person im Kunstwerk die Plätze tauschen muss. Der Mitarbeiter, der das Kunstwerk verlassen hat, verlässt die Bühne. dafür kommt der nächste Künstler, der wiederum eine Veränderung vornehmen soll und dann die Position einer der Verliebten einnimmt.

Süßigkeiten Quiz

Viele Süßigkeiten zum „um-die-Ecke-denken“.

Druckt einfach für jeden Teilnehmer die Liste (natürlich ohne Lösungen) aus, und verteilt Stifte.

Hier ein paar Beispiele, den Rest gibt's zum Download

So macht die Uhr – TicTac

Geschosse eines Komponisten – Mozartkugeln

Abwehrreaktion eines Insekts – Bienenstich

Japanisches Stäbchenspiel – Mikado

Danke in einer anderen Sprache – Merci

Mann aus der Hauptstadt – Berliner

Weibliche Märchengestalt in Karamell mit Nuss – ToffiFEE

Alle Fragen und Lösungen im Anhang (Seite 97)



Black Stories 5 – Menschen, Tiere, Sensationen

Teil 5 der Rätselgeschichten. Es geht um Menschen, Tiere und Sensationen. Oder auch nicht. Die Geschichten sind entweder aus dem Internet oder dem Gedächtnis, wobei ich bei Dieter eine kleine Entschärfung vorgenommen habe.

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Menschen

Situation: Weil Dieter die Sägespäne in seinem Wohnwagen nicht sah, musste er fürchterlich weinen.

Die Geschichte: Dieter war der kleinste Mann der Welt und kam nach seinem Auftritt im Zirkus in seinen Wohnwagen zurück. Sein Kollege hatte sich einen Streich erlaubt und an allen Möbeln die Beine abgesägt. Dieter dachte, er wäre plötzlich gewachsen und deshalb arbeitslos.



Tiere

Situation: Als der Bauer auf dem Feld ein Pferd auf sich zukommen sah, wusste er, dass sein Ende gekommen war.

Die Geschichte: Der Bauer wurde auf einem Schachbrett von einem Springer geschlagen.

Sensationen

Situation: Das Licht ging aus. Die Musik verstummte. Julia fiel. Es war Mord.

Die Geschichte: Julia war Hochseilartistin im Zirkus. Sie führte ein Kunststück ohne Fangnetz vor. Ihr Mörder schaltete den Strom aus, als sie mitten auf dem Seil war. Sie dachte, sie hätte das Ende erreicht und machte einen großen Schritt auf die vermeintlich vor ihr liegende Plattform.

Der Herr der Ringe – Mitspielkrimi

Für die [AJC-Jungscharfreizeit](#) 2009 habe ich meinen ersten Mitspielkrimi geschrieben. Bis ich vor kurzem einen Ausdruck davon in die Finger bekam, dachte ich er wäre verloren. Ich habe ihn wieder digitalisiert und möchte ihn jetzt hier veröffentlichen. Ich hoffe, dass ich die Fehler, die die Schrifterkennung gemacht hat, alle gefunden und beseitigt habe.

Der Juwelier Karl Funkel hatte noch bis spät in die Nacht gearbeitet. Nachdem sein Auszubildender Rudi Klein um 19:30 Feierabend gemacht hatte, war er kurz darauf in die Kneipe von Monika Syzslak zum Abendessen gegangen. Dorthin ging er des öfteren, wenn er lange arbeitete. Er aß das Tagesessen Gulasch und trank dazu ein Bier.



Gegen 20:30 ging er zurück in seine Werkstatt, um an einem sehr wertvollen Ring weiter zu arbeiten. Einem Ring den Graf Werner von und zu Anhold zur Reparatur dort abgegeben hatte. Ein Brillant war aus der Fassung gebrochen und sollte wieder eingesetzt werden. Leider war das bei diesem einmaligen Erbstück ein sehr schwieriges Unterfangen und dauerte länger als geplant. Um den einen Stein wieder einzufügen musste er zuerst einige weitere umliegende der insgesamt 42 Steine entfernen und anschließend wieder einfügen. Um 22:00 Uhr und kurz nach Mitternacht rief er bei seiner Frau Frida an. Weil sie sich immer Sorgen machte, wenn Karl so lange in der Werkstatt arbeitete, hatten sie ausgemacht, dass er nach 20:00 alle zwei Stunden Bescheid geben würde, wenn alles in Ordnung sei. Als er kurz vor zwei endlich mit dem Ring fertig war, wollte er sie wieder anrufen. Doch sie ging nicht ans Telefon, sondern der Anrufbeantworter. „Dann schläft sie wohl schon.“ dachte er, hinterließ eine Nachricht und machte sich noch daran, einen Ehering zu gravieren. Der Kunde Franz Müller würde ihn am kommenden Morgen abholen und schon wenige Stunden später seiner Braut Beate Kleinschmitt an den Finger stecken. Doch so weit kam er nicht. Er war noch nicht beim „t“ von Beate, als er mit einer leeren Flasche niedergeschlagen wurde. Am nächsten Morgen kam Rudi wie jeden Morgen fünf Minuten vor acht in die Werkstatt und fand dort seinen

Chef bewusstlos vor der Graviermaschine. Viele Vitrinen waren aufgebrochen und sämtliche Ringe waren weg. In den folgenden 20 Minuten erreichten zuerst Frida Funkel, gefolgt von Kommissar Ralph Clancy und Graf Werner und zuletzt Franz Müller den Tatort ...

Im Anhang auf Seite 101 gibt es die Vorstellungstexte. Eine Datei mit weiteren Infos könnt ihr bei mir anfordern.

Mit diesen stellen sich die verschiedenen Personen den Teilnehmern in der Großen Runde vor. Der Polizist holt die einzelnen Zeugen/Verdächtigen nach vorne. Anschließend verteilen sie sich auf dem Zeltplatz und werden von den Teilnehmern (in Gruppen) befragt. Jeder hat Informationen, die andere belasten können. Am Ende trifft man sich noch mal in der Großen Runde und der Polizist klärt den Fall gemeinsam mit den Teilnehmern auf. Bei uns ging das ganze nahtlos in die Nachtwanderung über. Der Täter hat die Beute im Wald verstaut und führt die Teilnehmer zum Versteck. Das ist eine Option, die aber für den Krimi nicht nötig ist.

Eine weitere Datei mit Informationen, die die jeweilige Person noch zusätzlich hat, schicke ich gerne raus.

Einfach kurz melden. Hier stehen weitere Informationen für die Schauspieler drin. Alibis, Zeugenberichte, Klatsch und Tratsch. Diese Infos bekamen die Schauspieler erst am Nachmittag vor dem eigentlichen Krimi. Und natürlich jeder nur die, die ihn betreffen.

In der Bergpredigt sagt Jesus unter anderem: „Selig sind...“

1. ...die Friedenstifter

2. ...die Jugendleiter

3. ...die Pfarrer

Wer wurde in eine Löwengrube geworfen?

1. David

2. Darius

3. Daniel

Thema: Tiere

Wie heißt die männliche Biene?

1. Biener

2. Drohne

3. auch Biene wie das Weibchen

Auf welchem Kontinent leben Kängurus normalerweise?

1. Afrika

2. Asien

3. Australien

Fressen Eisbären in freier Wildbahn Pinguine?

1. Ja, Eisbären sind gut getarnt und kommen leicht an die Pinguinkolonien.

2. Nein, Pinguine riechen die Eisbären und flüchten

3. Nein, Eisbären kommen nicht zu Fuß zu den Pinguinen

(Anmerkung: Eisbären leben in der Arktis (Nordhalbkugel) Pinguine in der Antarktis (Südhalbkugel))

Wie viele Zähne hat ein Blauwal?

1. 0

2. Bis zu 100

3. bis zu 300

Welches war das erste Tier im Weltall?

1. Hund

2. Affe

3. Maus

Welches Tier wird auch als „König der Tiere“ bezeichnet?

1. Königskobra

2. Gorilla

3. Löwe

Wie viele Beine hat eine Spinne?

1. 6

2. 8

3. 10

Welcher Vögel legt seine Eier in fremde Nester?

1. Kolibri

2. Kuckuck

3. Strauß

Thema: Weltall

Wer war der erste Mensch auf dem Mond?

1. **Neil Armstrong**
2. Lance Armstrong
3. Louie Armstrong

Wieviele Planeten hat unser Sonnensystem?

1. **8**
2. 10
3. 12

Was misst man mit Lichtjahren?

1. **große Entfernungen**
2. lange Zeiträume
3. extreme Helligkeit

Was ist die Sonne astronomisch gesehen?

1. ein Planet
2. ein Komet
3. **ein Stern**

Welcher Himmelskörper verursacht auf der Erde Ebbe und Flut?

1. Der Mars
2. Die Sonne
3. **Der Mond**

Wie lange braucht das Sonnenlicht bis zur Erde?

1. **etwa 8 Minuten**
2. etwa 8 Stunden
3. etwa 8 Tage

Welcher Planet ist der Sonne am nächsten?

1. Mars
2. **Merkur**
3. Uranus

Welcher Himmelskörper steht von Europa aus betrachtet genau im Norden?

1. Saturn
2. Milchstraße
3. **Polarstern**

Thema: Erdkunde

An welchem Fluss liegt Berlin?

1. **Spree**
2. Donau
3. Elbe

Wie heißt der höchste Berg Deutschlands?

1. Matterhorn
2. **Zugspitze**
3. Watzmann

Welches ist der längste Fluss der Welt?

1. Amazonas (6.400 km)
- 2. Nil** (6.695 km)
3. Jangtse (6.357 km)

Wie heißen die Wasserfälle an der Grenze zwischen USA und Kanada?

- 1. Niagara Fälle**
2. Victoria Fälle
3. Tugela Fälle

Wie weit fällt das Wasser beim höchsten Wasserfall der Welt?

1. 51 m (Niagara Fälle/Nordamerika)
- 2. 979 m** (Salto Ángel / Venezuela)
3. 1384m (Keiner)

Wie lang ist ein Zentimeter auf einer 1:25.000 Karte in Wirklichkeit?

1. 25 Meter
- 2. 250 Meter**
3. 2500 Meter

Wie viele Bundesländer hat Deutschland?

1. 12
2. 14
- 3. 16**

Was haben der Eiffelturm in Paris und die Freiheitsstatue in New York gemeinsam?

1. Sie haben genau die gleiche Höhe
- 2. Sie wurden vom selben Mann entworfen** (Gustave Eiffel)
3. Sie wurden am selben Tag eröffnet

Thema: Sport

Wie nennt man ein 42,2 km langes Wettrennen?

1. Dauerlauf
2. Langlauf
- 3. Marathonlauf**

Wie nennt man den Kampfplatz der Boxer?

- 1. Ring**
2. Arena
3. Boxagon

Was ist ein Skeleton?

1. extrem dünner Sportler
- 2. ein Rodelschlitten**
3. Figur beim Dressurreiten

Wie nennt man die obere Begrenzung eines Fußballtors?

1. Netz
2. Pfosten
- 3. Latte**

Welche Farbe haben die Torstangen im Eishockey?

- 1. Rot**
2. Weiß
3. Blau

Wie viele Pins (Kegel) stehen beim Bowling auf der Bahn?

- 1. 10**
2. 11
3. 12

Wie viele Spieler von jeder Mannschaft sind beim Basketball auf dem Feld?

- 1. 5**
2. 7
3. 9

Wie viele Punkte kann man beim Bowling maximal erreichen?

1. 100
- 2. 300**
3. 50

David – Hirte, König, Liederdichter

Dieser Abend zum Thema David entstand im Rahmen der [AJC-Jungscharfzeit](#) 2018 und war als Werbung für die Freizeit in verschiedenen Jungscharen geplant. Entwickelt wurde er von Sina, Robin und mir.

Einstieg: Andacht

Gott sagte zu Samuel: »Gehe nach Bethlehem zu Isai. Einer seiner Söhne soll der nächste König von Israel werden.« Samuel machte sich auf den Weg. Als Isai ihm seinen ältesten Sohn zeigte, dachte er: »Das ist er bestimmt. So groß und stark wie er ist.« Gott aber bremste Samuels Begeisterung: »Nö, er ist es nicht. Ich schaue nicht nur darauf, wie ein Mensch aussieht oder wie stark er ist. Ich sehe auch, wie es in seinem Herzen aussieht.«

Isai zeigte Samuel seine sechs anderen Söhne. Aber Samuel meinte bei jedem: »Gott hat ihn nicht ausgewählt. Waren das alle Söhne?« Isai antwortete: »Nein, David, der Jüngste, fehlt noch. Er hütet gerade die Schafe.« Als David den Raum nach einiger Zeit betrat, sagte Gott zu Samuel: »Das ist er!« Samuel goss Salböl über Davids Kopf. Damit wurde er zum König von Israel. Er konnte aber sein Amt noch nicht antreten.

Einige Zeit später führten das Volk Israel Krieg gegen die Philister. Unter den feindlichen Soldaten war ein riesiger Soldat namens Goliath. Jeden Tag lästerte er über die Israeliten und über Gott: »Schickt mir jemand her, der sich gegen mich kämpfen traut. Wenn er gewinnt, werden wir uns ergeben. Wenn ich gewinne, werdet ihr unsere Sklaven.« rief er.



David ging ins Heerlager der Israeliten wo seine Brüder Soldaten waren. Isai hatte ihn geschickt um ihnen etwas zu essen zu bringen. Als er Goliath hörte, sagte er: »Ich werde gegen ihn kämpfen!« Der Noch-König Saul war sich unsicher: »Du bist doch noch ein Kind.« David vertraute auf Gott und antwortete: »Gott wird mir helfen.«

Saul bot David seine Rüstung an, aber David wollte sie nicht: »Die ist mir zu groß und zu schwer, damit kann ich nicht kämpfen.« David nahm seine Schleuder mit der er beim Schafe hüten wilde Tiere vertrieb. Er ging zu einem Bach und suchte sich fünf glatte Steine. Die steckte er sich in seine Tasche. Nach einem kurzen Gebet rannte er auf Goliath zu. Der Riese brüllte: »Komm her du Zwerg! Ich werde deine Überreste an wilde Tiere verfüttern.« David hatte aber keine Angst. Er wusste, dass Gott auf ihn aufpasste. Er rief zurück: »Du, Goliath, trittst gegen mich an mit Schwert, Lanze und Wurfspieß. Ich aber komme mit der Hilfe des HERRN. «

David legte einen Stein in seine Schleuder und schleuderte sie so kräftig wie er nur konnte. Mit Gottes Hilfe schoss er Goliath den Stein mit voller Wucht an den Kopf und – der Riese fiel um. Als die Philister das sahen, rannten sie um ihr Leben.

Vertraust du Gott auch so sehr wie David?

Für Menschen ist es unmöglich, aber nicht für Gott. Denn für Gott ist alles möglich ([Markus 10:27](#))

Spiel 1: Schafe hüten

Auf dem Boden werden mit Klebeband zwei gleich große „Ställe“ abgeklebt. Wenn möglich in gegenüber liegenden Ecken. Dann werden im ganzen Raum Wattebüsche (etwa 3 pro Teilnehmer, ungerade Zahl) als Schafe verteilt, die die Teilnehmer nur durch pusten in ihre Ställe treiben müssen.

Die Gruppe, die am Ende die meisten Schäfchen im Stall hat, hat gewonnen.

Spiel 2: Schleuder schießen

Für dieses Spiel hatten wir eine Schleuder (Zwille) gebaut, mit der man Tischtennisbälle schleudern kann. Die Bälle haben genug Masse, um Pappbecher aus drei bis vier Meter Entfernung um zu werfen, aber nicht so viel um jemand ernsthaft zu verletzen. Trotzdem: NICHT AUF PERSONEN SCHIESSEN!

Das Ziel war, mit 3 Schüssen möglichst viele Becher vom Tisch zu schießen.

Basteln: Kronen

Aus goldfarbener Pappe konnten sich die Teilnehmer Kronen basteln.

Als Deko bieten sich „Edelsteine“ aus Glas an.

Black Stories 6 – Jetzt wird's blutig

Teil 6 der Rätselgeschichten sind nichts für schwache Gemüter, denn es wird blutig. Keine Angst, zwei kommen sogar ohne (zumindest menschliche) Leiche aus. Es hat sich auch mal wieder eine biblische Geschichte eingeschlichen.

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Blutroter Schnee

Situation: Mitten auf einem Feld liegt eine Leiche im blutroten Schnee. Auf dem Rücken hat sie einen ungeöffneten Rucksack. Es führen keine Spuren zu ihr.

Die Geschichte: Der Mann war Fallschirmspringer und sein Schirm hatte sich nicht geöffnet



Blutige Wände

Situation: Torsten lag regungslos mit geschlossenen Augen auf dem Bett. Die Wände waren voll mit Flecken seines Blutes.

Die Geschichte: Torsten hatte vor dem Einschlafen Mücken erschlagen, die zuvor sein Blut gesaugt hatten. So kam sein Blut an die Wand.

Blutverschmiert = glücklich?

Situation: Blutverschmiert aber erleichtert machten sich Vater und Sohn auf den Rückweg.

Die Geschichte: Abraham erhielt von Gott den Auftrag seinen Sohn Isaak zu opfern. Kurz bevor er ihn tötete griff Gott ein und schickte einen Widder, den Abraham dann schlachtete und opferte. Seine Kleidung war voller Blut, aber er konnte gemeinsam mit seinem Sohn nach Hause gehen 1. Mose 22,1-19

Die Mumie Kloptra – Mitspielkrimi

Veröffentlicht am von [BÖ](#)

Dieser Mitspielkrimi aus dem Jahr 2012 war als grusliger Einstieg für die Nachtwanderung gedacht. Das Thema der [AJC-Jungscharfreizeit](#) war damals „Ägypten außer Rand und Band“. Da bot sich die Geschichte um eine Mumie an.

Die Mitarbeiter bekamen im Vorfeld nur ihre Vorstellungstexte und die Aufgabe, sich als jeweilige Person zu verkleiden. Das „weitere Wissen“ wurde erst am Nachmittag vor dem Krimi ausgeteilt, und natürlich wusste jeder nur seine Zusatzinformationen.

Apropos Zusatzinformationen: Im Anhang sind nur die Vorstellungstexte. Wenn ihr den Krimi spielen wollt, meldet euch kurz, dann schicke ich euch die Datei mit allen Infos.

In der großen Gruppe stellen sich die jeweils beteiligten Personen mit ihren Vorstellungstexten vor. Dann verteilen sie sich auf dem Gelände, wo sie von den Teilnehmern in kleinen Gruppen befragt werden. Nach einer vorgegebenen Zeit trifft man sich wieder in der großen Gruppe und löst den Fall gemeinsam auf. Bei uns führte der Täter die Teilnehmer dann in den Wald, wo die Geschichte in die Nachtwanderung überging. Kann man machen, gehört aber nicht zum Krimi.

Was bisher geschah: Im historischen Museum gab es seit vier Wochen und fünf Tagen eine Sonderausstellung zum Thema „Ägypten“. Seit einiger Zeit war die Ausstellung wegen sehr hoher Besucherzahlen rund um die Uhr geöffnet. Eine der Hauptattraktionen war der Sarkophag der die Mumie der Kloptra enthielt. In zwei Tagen wäre die Ausstellung planmäßig zu Ende gewesen und die Ausstellungsstücke wären wieder an die Museen zurückgegeben worden, denen sie gehörten.



Aber in der Nacht von Donnerstag auf Freitag geschah es. Die Mumie wurde trotz aller Sicherheitsmaßnahmen samt Sarkophag gestohlen. Die Bilder der Kameras waren unterbrochen. Die Zeitstempel der Aufnahmen sprangen von 00:48 Uhr auf 1:32 Uhr. Davor ist Kloptra noch deutlich zu erkennen, danach ist sie weg. Das ist fast eine dreiviertel Stunde. Genug Zeit um die Mumie verschwinden zu lassen. Aber die ganze Sache ist sehr riskant, da sich noch einige Besucher im Museum aufhielten.

Im Anhang auf Seite 106 gibt es eine Datei mit den Vorstellungstexten.

Eine weitere Datei mit Informationen, die die jeweilige Person noch zusätzlich hat, schicke ich gerne raus.

Einfach kurz melden. Hier stehen weitere Informationen für die Schauspieler drin. Alibis, Zeugenberichte, Klatsch und Tratsch. Diese Infos bekamen die Schauspieler erst am Nachmittag vor dem eigentlichen Krimi. Und natürlich jeder nur die, die ihn betreffen.

Codierscheibe für Geheimagenten

Eine Idee für ein Agenten- bzw Detektiv-Zeltlager.

Wenn Geheimagenten sich geheime Botschaften schicken, müssen die natürlich verschlüsselt sein. Nur, wie macht man das?



Mit einer selbst gebastelten Codierscheibe natürlich. Einfach auf dickes Papier drucken, zusammenbasteln und eure Teilnehmer können ihre Botschaften verschlüsseln.

Vorlage auf Seite 111 im Anhang

Jungschar sucht nach Mr. X

Jungschar sucht nach Mr X. ist eine Variante der [Schnitzeljagd](#) mit modernen Hilfsmitteln an Stelle von Pfeilen. Wie der Name vermuten lässt, wurde es durch das Brettspiel „Scotland Yard jagt Mr X.“ inspiriert. Wie im Brettspiel jagen die Teilnehmer Mr. X, der in regelmäßigen Abständen Fotos mit seinem überwachten Handy macht und so indirekt seinen aktuellen Standort bekannt gibt.



Der Spielort wird von London in eure Stadt, Dorf oder Wald verlegt. Die Kommunikation erfolgt über das Handy. Davon braucht jede Gruppe mindestens eines.

Mr. X ist entweder eine kleine Gruppe oder ein einzelner Mitarbeiter. Er bekommt einen gewissen Vorsprung und stellt immer nach 5 Minuten ein Foto seines momentanen Aufenthaltsortes in die Messenger-Gruppe. Dabei sollten die Bilder so fair gewählt werden, dass die Teilnehmer den Ort manchmal direkt erkennen können. Zwischendrin kann Mr. X aber ruhig auch „gemeine“ Bilder schicken.

Die Teilnehmer jagen entweder als große Gruppe nach Mr. X oder (wenn es die Mitarbeiterzahl zulässt) auch in kleineren Gruppen. Kleingruppen können zusammen arbeiten und Mr X gemeinsam in die Enge treiben oder gegeneinander spielen. Dann gewinnt die Gruppe, die Mr. X als erstes fängt. Kleingruppen sollten an verschiedenen Orten starten und bei einer Zusammenarbeit eine weitere Messenger-Gruppe einrichten, in der die Taktik abgesprochen wird.

Mr.X sollte bei mehreren Verfolgern am Anfang keine zu eindeutigen Bilder schicken, damit diese evtl an verschiedenen Orten suchen.

Gefangen ist Mr. X sobald ein Foto auf dem er (mindestens eine Person) erkennbar ist in die Gruppe gestellt wird.

Sollte er zu einem vorher vereinbarten Zeitpunkt nicht erwischt worden sein, hat er das Spiel gewonnen.

Black Stories 7 – Schlechtwetter Edition

Zieht Euch die Regenmäntel an. Im 7. Teil der Rätselgeschichten braucht ihr nur bedingt mit Sonnenschein zu rechnen. Zwei Internet-Fundstücke und eine selbst ausgedachte Black Story sollten Eure Teilnehmer ins Grübeln bringen.

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Mieses Timing

Situation: Ein Mann liegt auf einer Wiese. Er ist tot. Er trägt schwarze Kleidung und hält eine verbrannte Karte in der Hand.

Die Geschichte: Der Mann war Schiedsrichter bei einem Fußballspiel. Als ein Gewitter aufzieht und er eine gelbe Karte zeigt, schlägt ein Blitz in seine Hand ein und weil der Blitz immer an der höchsten Stelle einschlägt, wurde der Schiedsrichter, der gerade den Arm gehoben hatte, vom Blitz getroffen und starb.



Wettervorhersage

Situation: Hätten sie doch nur der Wettervorhersage geglaubt. Sie bezahlen es mit dem Leben.

Die Geschichte: Noah hat die Menschen in seiner Umgebung vor der Sintflut gewarnt. Als sie merkten, dass er recht hatte, war es zu spät.

1. Mose 7

Schönwetter-Treppensteiger

Situation: Lothar wohnt im 25. Stock eines Hauses wenn er bei schönem Wetter von der Arbeit zurück kommt, fährt er mit dem Lift nur in den 20. Stock und läuft den Rest. Wenn draußen schlechtes Wetter ist, dann fährt er bis in den 25. Stock.

Die Geschichte: Lothar ist ziemlich klein und kommt nur an die Taste für den 20. Stock. Bei schlechtem Wetter hat er einen Regenschirm dabei und kann mit dessen Hilfe auch auf die 25 drücken

Capture the flag

Capture the flag (CTF) ist ein Geländespiel, das in verschiedenen Versionen gespielt wird. Gemeinsam haben alle Versionen, dass die gegnerische Flagge aus dem Gegnerischen Lager geraubt und ins eigene Lager gebracht werden muss.

Das Spiel kann sich theoretisch zeitlich über ein ganzes Zeltlager hin ziehen (Zelte in zwei Lager aufstellen und Fahneroberung während offizieller Programmpunkte verbieten) oder brutal werden (z.B.: mit Paintball Waffen). Die Teilnehmerzahl kann zwischen etwa 8 und unbegrenzt variieren. Der Es gibt Versionen für die Turnhalle, für den Zeltplatz und für riesige Waldstücke.

Ich stelle hier eine Version zusammen, die man mit Jungscharlern und Teens an einem Nachmittag spielen kann und erwähne entsprechende Versionen nur am Rand.



Grundregeln

Am besten kann man CTF in einem weitläufigen Waldstück spielen. Dabei sollte beachtet werden, dass es Flächen gibt, die gut einzusehen sind und andere, in denen man sich verstecken kann. Dieses Spielfeld sollte an den Außengrenzen deutlich markiert werden. Spieler dürfen das Feld nicht verlassen. Etwa in der Mitte sollte man eine Grenze ziehen um die gegenseitigen Gebiete zu markieren.

Jedes Team (üblicherweise 2, es können aber auch mehr sein) bekommt eine Fahne an einem etwa 1,5m langen Stab und ein paar Meter Absperrband. Außerdem bekommt jedes Team noch die gleiche Anzahl „Lebensbänder“. Das sind einfache Stoffstreifen in je einer Farbe pro Team, die sich die Teilnehmer hinten in die Hose stecken. Etwa 3 bis 4 pro Person. Idealerweise kommt auch ein Mitarbeiter mit ins Team, der Punkte notiert und auf die Einhaltung der Regeln achtet.

Die Fahne wird auf dem eigenen Gebiet in den Boden gesteckt, wobei diese Stelle gut einsehbar sein sollte. Etwa 20 m freie Sicht in jede Richtung wären gut. Das hat für die Verteidiger den Vorteil, dass die Angreifer nicht ungesehen bis zur Fahne vorrücken können. Für die Angreifer hat es den Vorteil, dass sie nicht irgendwo „unsichtbar“ in Dickicht steht. Win-win.

Die Fahne muss im Boden stecken. Nicht auf einem Baum, nicht auf der Erde liegen oder gar verbuddelt werden

Mit dem Absperrband wird an einer anderen Stelle ein Lagerplatz markiert. dort werden besiegte Gegner gefangen gehalten. Dort sollte sich auch der Mitarbeiter aufhalten.

Die einzelnen Teams sollten sich absprechen, wer die Fahne verteidigt und wer versucht die gegnerische Fahne zu erbeuten. Natürlich kann jederzeit gewechselt werden. Jeder Teilnehmer bekommt vom Mitarbeiter ein „Lebensbändchen“, das er sich hinten in die Hose steckt. Dabei müssen mindestens 10 cm sichtbar sein. Wer dieses Bändchen verliert, muss sich beim Mitarbeiter ein Neues holen.

Das Spiel beginnt

Auf ein Signal machen sich die Angreifer jedes Teams auf und versucht die Fahne der Gegner ans eigene Lager zu bringen.

Bei „Feindkontakt“ versuchen beide Gegner das Lebensbändchen vom anderen zu erbeuten.

Wer sein Bändchen zuerst verloren hat, muss sich ergeben und mit dem Sieger zum Lager gehen. Dort wird er so lange gefangen gehalten, bis ein Mitspieler mit Lebensbändchen aus dem eigenen Team das Lager erreicht (Abspermband berühren) und damit alle Gefangenen befreit. Die müssen sich dann bei ihrem Mitarbeiter ein neues Bändchen holen, bevor sie wieder auf Beutezug gehen.

Bei wenigen Mitspielern kann man den Verlierer laufen lassen. Der holt sich dann direkt bei seinem Mitarbeiter im Lager ein neues Bändchen und ist wieder im Spiel. Der Sieger liefert in diesem Fall nur das Bändchen in seinem Lager ab.

Wenn eine Fahne erbeutet wurde, muss sie bis ins Lager gebracht werden. Sollte der Fahnenträger dabei sein Lebensbändchen verlieren, muss er die Fahne dem Sieger überlassen. Dieser bringt zuerst den Gefangenen ins Lager und stellt dann die Fahne wieder auf. Natürlich kann auch dieser wieder gefangen werden und so weiter.

Spielende

Das Spiel endet wenn eine Fahne im gegnerischen Lager ankommt.

Dann wird das Spiel ausgewertet.

Jedes Lebensbändchen, das verloren wurde bringt einen Minuspunkt.

Jedes Lebensbändchen das erbeutet wurde bringt 2 Pluspunkte

Die Fahne selbst bringt pro gegnerischen Spieler zwei Punkte.

Oder ihr macht es euch ganz einfach: Wer die Fahne erbeutet, gewinnt.

Mensch Ärgere Dich

Nein, im Titel fehlt kein Wort. Auch wenn das Spiel auf den ersten Blick nach Mensch ärgere dich nicht aussieht. Die heutige Idee ist eine Erweiterung für das klassische Brettspiel. Es gibt „Action-Felder“ auf denen Aufgaben erledigt werden müssen und anstatt zu werfen werden Duelle ausgetragen.

Dieses Spiel kann und soll durch eure Kreativität erweitert werden. Ihr könnt euch Karten ohne Text auf der Vorderseite drucken und eure eigenen Ideen aufschreiben.

Schickt mir Eure Ideen für neue Karten, dann werde ich gelegentlich eine aktualisierte Version veröffentlichen.

Aktuelle Version:

1.1 Diese Version ist bereit zur Veröffentlichung

Vorherige Versionen:

1.0 Mit Ideen von Chrise und Johanna (Beide Testspielerinnen)

Diese Version hab ich das erste mal mit Teilnehmern gespielt und noch einige kleine Fehler behoben. Die Idee mit „Teams“ für eine höhere Spieleranzahl hab ich heraus genommen. Das wurde zu kompliziert.

0.9 Die Idee endlich mal in Angriff genommen. Eine einfache Kartenerweiterung für Mensch Ärgere Dich Nicht. Action Felder und Duelle. Jede Farbe kann von mehreren Spielern gespielt werden so können bis zu 16 Personen mitspielen.



Mensch Ärgere Dich als PDF zum Download

<https://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2019/03/M-A-D.pdf>

Kresseköpfe

Die gleichen sich, wie ein Ei dem anderen. Diese Redewendung trifft auf diese kleine Bastelei nicht zu. Die Kresseköpfe haben eine individuelle Frisur und unglaublich viele Gesichter

Um die Kresseköpfe zu basteln braucht ihr leere Eierschalen, bei denen nur der obere Teil fehlt. Kocht euch als Arbeiterteam eine Ladung Frühstückseier und löffelt sie vorsichtig aus oder öffnet die nächsten Eier die ihr sowieso zum Kochen oder Backen braucht nur an der Oberseite. Oder ihr bringt genügend Frühstückseier mit in die Gruppenstunde und lasst die Teilnehmer die „Arbeit“ machen, sie leer zu löffeln.



Im nächsten Schritt bemalt ihr die Eier mit lustigen Gesichtern. Dabei könnt ihr fast alle Maltechniken nutzen, die von den Ostereiern her bekannt sind. Achtet aber darauf, dass die Gesichter wasserfest sind. Eine Unachtsamkeit beim Gießen kann sonst fatale Folgen haben.



Im nächsten Schritt füllt ihr ein bisschen Blumenerde in die Eierschalen. Etwa 2/3 reichen. Sonst drücken die entstehenden Wurzeln die Erde aus dem Kopf. auf die Erde streut ihr die Kressesamen. Etwa so viel, dass die Oberfläche bedeckt ist. jetzt noch ein bisschen gießen und dann warten, bis die Haare wachsen. Das dauert etwa eine Woche, also lange genug bis zur nächsten Gruppenstunde.

Entweder gebt ihr den Teilnehmern die Köpfe schon in der ersten Woche mit nach Hause, dann können sie die Kresse wachsen sehen, oder ihr kümmert euch in dieser Woche um die Köpfe, dann vergessen die Teilnehmer nicht sie zu gießen und bei allen stellt sich der Erfolg ein.



Die Kressehaare schmecken besonders gut auf einem Stück Brot mit Butter. Haare schneiden und aufs Brot streuen. Guten Appetit.



Wenn die Kopf neue Haare bekommen sollen muss man frische Kresse säen.

Black Stories 8 – ...oder auch nicht

Im 8. Teil der Black Stories gibt es 3 Geschichten die anders enden, als man denkt. Moment. Das machen alle Black Stories. Egal. Hier sind sie.

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Ruhe sanft! – Oder auch nicht...

Situation: Silke griff zum Telefonhörer, wählte eine Nummer, wartete bis jemand abnahm und legte auf, ohne ein Wort zu sagen. Danach konnte sie endlich in Ruhe schlafen.

Die Geschichte: Silke schlief im Hotel. Ihr Zimmer war so hellhörig, dass sie den Mann im Nebenzimmer schnarchen hören konnte. Sie wählte die Nummer vom Nebenzimmer und weckte damit den Schnarcher. Danach war endlich Ruhe.



ALARM! – Oder auch nicht...

Situation: Ein Einbrecher ging in ein Gebäude. Dieses war sehr gut bewacht und mit einer Alarmanlage gesichert. Er löste diese nicht aus. Er hielt sich lange in dem Gebäude auf und verließ es dann. Wieder ohne Alarm auszulösen. Wäre er aber nicht so lange geblieben, so wäre er beim Verlassen des Gebäudes gescheitert.

Die Geschichte: Der Einbrecher war zu einem Jahr Gefängnis verurteilt worden. Hätte er versucht, dieses vorher zu verlassen, wäre der Alarm losgegangen.

Ein gutes Buch! – Oder auch nicht...

Situation: Peter kommt in eine Bibliothek. Er nimmt sich ein Buch aus dem Regal, blättert es durch und entnimmt ihm einen Zehn-Euro-Schein, den er behält. Aber er freut sich nicht darüber.

Die Geschichte: Peter war Autor des Buches. Vor einiger Zeit hatte er den Geldschein im Buch versteckt. Die Tatsache, dass er immer noch da war, zeigte: Niemand hatte sein Buch gelesen.

Geheime Botschaften

Geheime Botschaften an andere übermitteln ist für Detektiv- und Agentenlager essenziell. Verschiedene Verschlüsselungstechniken (Fachbegriff: Kryptographie) oder Geheimtinten, die man auf unterschiedliche Art und Weise wieder sichtbar machen kann sind für Teilnehmer eine spannende Sache. Einsetzbar zum Beispiel als Workshop in einem Agenten- beziehungsweise Detektivzeltlager

Einfache Geheimschriften

Rotationscode

Rotationscodes sind einfache Verschlüsselungen, bei denen jeder Buchstabe im Klartext um eine bestimmte Anzahl im Alphabet verschoben wird. Als Hilfe dafür gibt es die Codierscheibe (Anhang Seite 111).

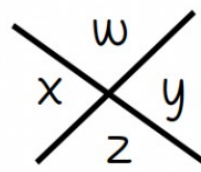
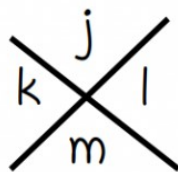
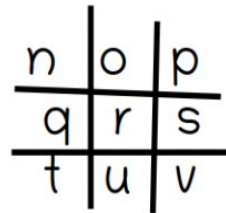
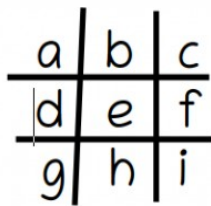
Tastaturcode

Ein anderer einfacher Schlüssel ist der Tastaturcode. Drücke einfach auf einer Computertastatur immer die Taste rechts neben dem Buchstaben. Aus „streng geheim“ wird dann „dztrmh hrjro,“

Freimaurer

Der Geheimbund der Freimaurer hat eine Geheimschrift entwickelt, die in verschiedenen Versionen immer wieder auftaucht.

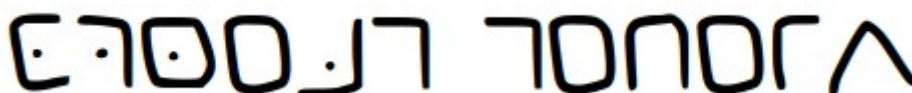
Grundsätzlich besteht sie nur aus verschiedenen Winkeln und Punkten. Die Lösungshilfe kann man sich relativ einfach aufzeichnen



a:┘ b:┘┘ c:┘┘┘ d:┘┘ e:┘┘ f:┘┘ g:┘┘ h:┘┘ i:┘┘ j:┘┘ k:┘┘ l:┘┘ m:┘┘
n:┘┘ o:┘┘┘ p:┘┘┘ q:┘┘┘ r:┘┘┘ s:┘┘┘ t:┘┘┘ u:┘┘┘ v:┘┘┘ w:┘┘┘ x:┘┘┘ y:┘┘┘ z:┘┘┘

© by BÖ/Jungscharwerkstatt.de 2019

Jeder Buchstabe wird durch die Striche symbolisiert, die ihn umgeben. Beim „a“ ist ein Strich rechts vom Buchstaben und einer darunter. Also wird dieser Winkel gemalt. Beim „b“ links rechts unten. Beim C links unten. Und so weiter. Bei der 2. Hälfte des Alphabets kommt in jeden Winkel ein Punkt.



Schriftarten

Es gibt auf Computern verschiedene Schriftarten, die anstatt Buchstaben irgendwelche Sonderzeichen. Dann werden zum Beispiel Smileys oder seltsame Sonderzeichen angezeigt. Diese Verschlüsselung sollte nur in gedruckter Form angewandt werden. Wenn ihr einen so verschlüsselten Text digital verschickt, und der Codeknacker diese Schriftart nicht installiert hat, wird sie automatisch in einer anderen Schrift angezeigt. Also im Klartext.

Nächste Verschlüsselungsebene

Diese einfachen Codes haben einen Nachteil. Jedes Zeichen steht immer für den selben Buchstaben. Und jeder Buchstabe kommt statistisch unterschiedlich oft vor. E und N werden in der deutschen Sprache überdurchschnittlich oft benutzt. (Siehe [Wikipedia](#)) Also kann man aufgrund der Statistik einen einfachen Code mit Hilfe von Computerprogrammen relativ leicht knacken. Diese Programme probieren dann viele Kombinationen durch, bis ein verständlicher Text heraus kommt.

Wenn man allerdings in einem **Dialekt** oder einer Fremdsprache schreibt, den Absender und Empfänger sprechen, finden die Programme keinen „verständlichen“ Text und können den Text nur schwer entschlüsseln.

Ihr könnt auch einen **Codewechsel** verwenden. Nutzt die Codierscheibe und einen vereinbarten Schlüssel z.B.: „F“. Nach dem ersten Wort wechselt ihr den Schlüssel einen Buchstaben weiter auf „G“ und beim nächsten Wort wechselt ihr auf „H“. So werden die Buchstaben in der Statistik nicht gleichmäßig verteilt, weil nicht aus jedem E der gleiche Buchstabe wird. Ihr müsst nicht nach jedem Wort, sondern könnt auch nach einer bestimmten Anzahl von Buchstaben oder nach jedem Satzzeichen den Schlüssel wechseln.

Schreibt den Satz **sträwkcür** (rückwärts) und verschlüsselt ihn dann. Dann kann man über die Statistik eventuell die Buchstaben erraten, bekommt aber keinen verständlichen Text.

Schreibt immer **abwechselnd** einen Buchstaben der Botschaft und einen Buchstaben aus einem Gedicht. Der Empfänger muss nur wissen, ob er beim ersten oder zweiten Buchstaben beginnen muss.



Kenny Code

Beim Kenny Code wird der verschlüsselte Text länger als der Klartext. Jeder Buchstabe wird durch 3 Zeichen ersetzt. Benannt wurde dieser Code nach einer Figur aus der Zeichentrickserie South Park.

a: mmm b: mmp c: mmf d: mpm e: mpp f: mpf g: mfm h: mfp i: mff j: pmm k: pmp l: pmf m: ppm

n: ppp o: ppf p: pfm q: pfp r: pff s: fmm t: fmp u: fmf v: fpm w: fpp x: fpf y: ffm z: ffp

„Streng geheim“ sieht dann so aus:

fmmfmpffmppppppmfm mfmmpppmfpmppmffppm

oder so:

fmm fmp pff mpp ppp mfm mfm mpp mfp mpp mff ppm

Das ist für den Empfänger leichter zu entziffern, es ist aber auch offensichtlicher, dass 3 Zeichen ein Buchstabe sind. Also auch leichter über die Buchstabenstatistik zu knacken.

Geheimtinten

Geheimtinten sind zunächst unsichtbar und können auf verschiedene Arten sichtbar gemacht werden.

Allerdings ist es auffällig, wenn ein leeres Blatt von einem Agenten zum anderen übergeben wird. Schreibt also auf die Vorderseite einen unverdächtigen Text und auf die Rückseite mit der Geheimtinte. Oder schreibt die geheime Nachricht sprichwörtlich „zwischen den Zeilen“.

Zitronensaft

Zitronensaft als Tinte wird nach dem Trocknen sichtbar, wenn man sie mit einem Bügeleisen erhitzt.

Milch

Milch als Tinte kann genau wie Zitronensaft mit Wärme wieder sichtbar gemacht werden.

UV-Stift

Mit einem UV-Stift geschriebene Botschaften kann man unter Schwarzlicht erkennen.

Backnatron

1 Esslöffel Natron und 1 Esslöffel Wasser vermischt ergibt eine Geheimtinte, die mit Traubensaft (mit einem Schwamm vorsichtig darüber wischen) wieder sichtbar gemacht werden kann.

Wachsschrift

Für die Wachsschrift reibt ihr die Rückseite eines Blattes mit einer weißen Kerze ein. Legt es dann mit der Wachsseite nach unten auf ein weiteres Blatt und schreibt mit einem Bleistift eure Botschaft auf die Vorderseite. Auf dem unteren Blatt wird diese Botschaft mit dem Wachs durchgedrückt. Diese unsichtbare Schrift kann mit einem feinen Pulver (z.B. Kakao oder fein abgeschabter Bleistiftmine) wieder sichtbar gemacht werden

Wer steuert dein Leben? – Ein Gastbeitrag von Uli

Ulrike verdeutlicht mit einem Schiff und Playmobilfiguren, dass es sinnvoll ist, Jesus die Kontrolle in unserem Leben zu überlassen.

Ursprünglich hat sie diese Andacht bei der Programmplanung für die Jungscharfreizeit 2019 (Seefahrerlager, Motto: Leinen los!) gehalten. Mir gefällt sie aber auch für Teilnehmer und die visuelle Umsetzung macht alles schön verständlich.

Den Text habe ich 1 zu 1 übernommen:

Wir werden uns dieses Jahr auf der JSF auf einer großen Schiffsreise befinden. Es soll eine Reise in einer eher vergangenen Zeit durch die großen Weltmeere werden. Ein großes Abenteuer mit Piraten, Wikingern, Schatzsuche, 'ner verlassenen Insel auf der wir stranden oder was auch immer für kreative Ideen kommen. Da wird es nachher noch genügend Zeit geben um die Ideen ein bisschen weiter zu spinnen.

Aber bevor wir zu unserem JSF-Schiff kommen, wollen wir uns erst mal mit unserem eigenen Schiff auseinandersetzen. Jeder von uns hat ein Leben, oder man könnte es auch ein Lebensschiff nennen.



Auf einem Schiff so ganz allgemein gibt es verschiedene Personen, die verschiedene Rollen und Aufgaben haben. Ich möchte jetzt einfach mal 3 Personengruppen herausgreifen.

Zum einen gibt's da den Kapitän. Der Kapitän (Playmobilmännle hinstellen):

- Er gibt die Richtung, also den Kurs vor
- Er sagt wann, wo, wohin und wie gefahren wird und wann der Anker ins Wasser gelassen wird, damit das Schiff stehen bleibt
- Außerdem entscheidet er, wann das Schiff wo anlegen soll
- Er muss den Überblick über das ganze Schiff haben. Und außerdem auch über das ganze Meer in der direkten Umgebung des Schiffes, davor, dahinter und auf den Seite haben.
- Außerdem weiß er auch, welche Hindernisse und Gefahren in der weiteren Entfernung kommen werden
- Er hat also den gesamten Überblick und da ist es ja nur praktisch, wenn er derjenige ist, der den Ton angibt.

Dann gibt es da noch den Steuermann, oder auch 1. Offizier genannt (Playmobilmännle hinstellen):

- Er führt die Anweisungen aus, die er vom Kapitän bekommt
- Er weiß, dass die Vorgaben seines Kapitäns einen guten Grund haben. Er kennt den Grund vielleicht nicht, aber vertraut dem Kapitän im Idealfall genügend um die Anweisungen einfach auszuführen.
- Aber was wichtig ist, er ist es, der das Schiff eigentlich lenkt. Er hat das Steuer in der Hand oder bedient die Maschinen. Er trägt also auch eine große Verantwortung.
- Er ist also auch nicht nur wie eine Marionette oder eine Maschine. Denn er kann sich auch bewusst dem Kapitän widersetzen. Und sein eigenes Ding durchziehen, denn er hat ja schließlich das Steuer in der Hand
- Außerdem hat er von seinem Steuerrad aus nur ein sehr begrenztes Sichtfeld. Also keinen Rundumblick wie etwa der Kapitän. Er sieht nur das, was direkt vor ihm liegt. Und nicht mal da alles.

Und dann gibt es da noch die Passagiere (Playmobilmännle hinstellen):

- Sie sind eher passiv an Bord mit dabei. Haben nicht wirklich etwas mitzureden sondern sind einfach nur da.

Und jetzt ist die große Frage: Wer ist der Kapitän auf deinem Schiff? Auf deinem Lebensschiff? Wer ist der Kapitän in deinem Leben?

- Zum einen bist du auf jeden Fall der Steuermann. Du hast das Steuerrad deines Lebens in der Hand und führst die getroffenen Entscheidungen aus. Du gehst die Schritte vorwärts.
- Aber bist du zusätzlich auch der Kapitän? Gibst du an, wohin wann und wie gefahren wird? Willst du entscheiden, was du tust und was gut für dich ist?
- Und wer ist Jesus auf deinem Lebensschiff? Ist Jesus wie einer der vielen anderen Passagiere? Du weißt er ist irgendwo an Bord mit dabei in irgendeinem Winkel deines Lebensschiffes. Aber zu sagen hat er nichts solange alles glatt läuft.

Und wenns mal nicht mehr glatt läuft, dann erinnerst du dich wieder daran, dass da doch unter deinen Passagieren einer war, der die Fähigkeiten zum Kapitän hat. Den du aber zu den anderen Passagieren gesteckt hast, da du selbst den Kurs bestimmen wolltest.

Und dann lässt du auf deinem Schiff nach ihm ausrufen, suchst ihn, findest ihn und gibst ihm die Anweisung dich und dein Lebensschiff als Kapitän aus dieser misslichen Lage heraus zu navigieren.

Und sobald alles wieder läuft, die Wogen wieder geglättet sind wird Jesus als Kapitän wieder überflüssig und du steckst ihn wieder unter die Passagiere. Bis es mal wieder brenzlich wird...

- Oder lässt du Jesus deinen Kapitän sein? Ihn an oberster Stelle stehen. Darf er entscheiden und hörst du auf ihn? Fragst du ihn, wohin der Kurs gehen soll, welche Richtung er vorgesehen hat? Vertraust du ihm, dass seine Entscheidungen gut sind, dass er den Rundumblick hat und es gut mit dir meint?
- Du bist der Steuermann auf deinem Lebensschiff. Aber wer ist dein Kapitän?

Black Stories 9 – Fashion Edition

Teil 9 der Rätselgeschichten ist schon vom Namen her nicht ganz einfach. Ein richtiger Zungenbrecher. Inhaltlich geht es um Mode und Kleidung. Keine Angst, ihr müsst euch aber nicht mit der aktuellen Sommermode auskennen. Bibelkenntnisse helfen bei einer Geschichte weiter

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Neue Schuhe

Situation: Viele Frauen dachten schon: „Die neuen Schuhe bringen mich um“. Bei Andrea war es wirklich so. Die neuen Schuhe waren der Grund für ihren Tod.

Die Geschichte: Andrea war Assistentin eines Messerwerfers im Zirkus. Dieser warf, wie jeden Abend, mit verbundenen Augen seine Messer auf Andrea. Diese hatte aber ihre neuen Schuhe mit hohen Absätzen an. Deshalb war ihr Kopf ein paar Zentimeter höher als üblich und das Messer traf sie.



Knastkleidung

Situation: Ein Kleidungsstück in den falschen Händen brachte ihn ins Kitchchen.

Die Geschichte: Die Frau des Potiphar wollte Josef verführen. Er rannte davon, sie konnte aber seinen Mantel festhalten und behauptete, Josef hätte versucht ihn zu vergewaltigen. Das brachte ihn ins Gefängnis. 1. Mose 39, 7-20

Gefahr im Anzug

Situation: Ein Riss in seinem Anzug brachte Tom in Lebensgefahr.

Die Geschichte: Tom war Astronaut und begab sich mit seinem Raumanzug ins All. Durch den Riss entwich unmerklich der Sauerstoff. Er schaffte es gerade noch rechtzeitig zurück in die Raumstation

Detektivabend

Auf der [AJC-Jungcharfreizeit 2010](#) war das Motto „Akte J – Detektive ermitteln“. Also musste es auch einen Detektiv-Abend geben. Sven und ich haben uns folgende Spiele ausgedacht

Fingerabdrücke vergleichen

Mehrere Mitarbeiter gaben ihre Fingerabdrücke für eine Fingerabdruckkartei. Diese wurde kopiert und an jede Gruppe verteilt.

Dazu bekamen die Teilnehmer einen Bogen mit Fingerabdrücken vom „Tatort“ und mussten herausfinden welcher Mitarbeiter sie dort hinterlassen hatte.

Phantombilder raten

Mit dem Beamer werden mehrere Phantombilder an die Leinwand geworfen und die Teilnehmer müssen anhand von Personenbeschreibungen herausfinden, welches die gesuchte Person ist

Personen durchsuchen

Ein gegnerischer Agent wurde gefangen genommen und muss durchsucht werden. Von einfach zu findenden Gegenständen wie einer Spielzeugpistole oder einem Messer in der Hosentasche über ein Notizbuch oder einem USB-Stick in einer Jackeninnentasche bis zu einer geheimen Formel unter einem Pflaster können die Verstecke variieren. Welche Gruppe findet die meisten Dinge?



Geheimschrift entschlüsseln

Entweder einen Text mit „Wingdings“ schreiben oder einen Rotationscode verwenden (siehe [Codierscheibe](#)) oder den „Freimaurer-Code“ oder den „Kenny-Code“ (Jeweils [unter Geheime Botschaften](#))

Die Teilnehmer müssen den geheimen Text möglichst schnell entschlüsseln.

Botschaften suchen

Ein gegnerischer Agent wurde in diesem Raum gefasst. Die geheime Formel muss irgendwo im Raum versteckt sein. Findet sie.

Natürlich muss dann auch irgendwo im Raum die Formel versteckt sein. Auf einem versteckten Zettel, irgendwo mit Bleistift hingekritzelt...

Lasernetz

Mit roten Wollfäden wird ein „Lasernetz“ aufgespannt, das die Teilnehmer ohne Berührung durchqueren mussten.

Tarnen

Jede Gruppe bekommt die Aufgabe, einen Teilnehmer zu tarnen. Als Oma, Superheld oder was euch sonst so einfällt.

Zeltlagerpraxis: Tagesablauf

Die AJC-Jungscharfreizeit gibt es seit den 1970er Jahren und es wurde immer wieder ein bisschen am Tagesablauf getauscht, im Großen und Ganzen war er aber – soweit ich mich erinnern kann – gleich.

Die größte Änderung war die Lagerzeit, die wir über viele Jahre hatten. Die Uhr wurde am ersten Tag eine Stunde zurückgestellt (Winter- bzw. Normalzeit) damit es abends bei der Nachtruhe schon dunkel war. Am letzten Tag wurde die Uhr wieder auf Sommerzeit vorgestellt. Mittlerweile bleibt die Uhr wie sie ist und die Programmpunkte wurden eine halbe Stunde nach hinten geschoben.

7:30 Uhr Mitarbeiterandacht

Der Tag beginnt für die Mitarbeiter um 7:30 mit der Mitarbeiterandacht. Ein kurzer gemeinsamer Input, der entweder von den Tagesleitern, vom Bibelarbeitsteam oder einer Person, die sich vor der Freizeit extra dafür bereit erklärt hat vorbereitet wird. Vorteil vom Bibelarbeitsteam: Es kann schon auf die Bibelarbeit in der „Gemeinsamen Stunde“ eingegangen werden.

Nach der Andacht wird noch kurz das Programm des Tages besprochen. Werden für Programmpunkte noch Mitarbeiter benötigt? Gleich festlegen wer was macht und einen Treffpunkt vereinbaren.

Wird Programm zum Beispiel wetterbedingt getauscht? Besprechen welche alternativen Programmpunkte es gibt und was vorbereitet werden muss.

Gibt es Infos, die alle Mitarbeiter wissen müssen und die die Teilnehmer nicht wissen sollen? Jetzt ist der richtige Zeitpunkt.



8:15 Uhr Teilnehmer wecken / Stille Zeit

Das Wecken gilt als offizieller Start des Tages. Es gab schon die verschiedensten Arten. Alle Mitarbeiter singen auf dem Zeltplatz ein Lied, der „HupClub“ (Posaunenchor) spielt, laute Musik von CD bzw anderer Musikquelle, Stadiontröte...

Direkt im Anschluss gehen die Mitarbeiter in ihre Gruppenzelte und wecken bei Bedarf noch persönlich nach. Vor allem am Ende der Freizeit wird gelegentlich ein kalter Waschlappen nötig. Nach einer kurzen Begrüßung nehmen alle ihre Bibel und jede Zeltgruppe macht ihre Stille Zeit. Der Text und die Erklärung kommen entweder aus einer gekauften Bibellesehilfe (Guter Start) oder in den letzten Jahren sehr konsequent aus dem „Hefte“ (Zum Hefte gibt’s vermutlich mal nen extra Beitrag). Dort ist die Bibelstelle schon auf den Zielgedanken der Bibelarbeit ausgerichtet. Macht aber im Vorfeld mehr Arbeit als ein gekauftes Heft. Man muss dabei ein bisschen die Zeit im Auge behalten. Denn im Anschluss hupt die Stadiontröte, die die Programmpunkte ankündigt zum Appell, dann sollte man zügig zum Abschluss kommen.

9:00 Uhr Appell / Frühstück

Beim Appell treten alle Zeltgruppen an. Der Tagesleiter ruft die Gruppen nach einander auf und jede trägt ihren Schlachtruf vor. Es folgt noch etwas Frühsport oder ähnliches. Das Appell gibt es seit dem Römerlager 2003.

Dann geht es zum Essplatz wo nach einem Gebet durch den [TL](#) bestimmt wird, in welcher Reihenfolge sich zum Essen holen angestellt wird. Das geht sowohl in Zeltgruppen als auch nach anderen Kriterien wie „rote T-Shirts“ oder „alle 10-Jährigen“

Üblicherweise sitzen die Zeltgruppen mit ihren Mitarbeitern zusammen am Tisch. Bei allen Mahlzeiten bleiben die Teilnehmer so lange sitzen, bis der Tagesleiter die Mahlzeit für beendet erklärt.

Nach dem Frühstück ist Zeit zum waschen, Zähne putzen und zur freien Verfügung.



10:30 Uhr Gemeinsame Stunde

Die Gemeinsame Stunde ist mehr als „Die Bibelarbeit“ wie sie in den letzten Jahren nur noch genannt wird. Während die Teilnehmer eintrudeln spielt die Band noch zwei bis drei Lieder und die schon anwesenden Teilnehmer singen mit.

Eröffnet wird die [GS](#) wieder vom Tagesleiter im „Großen Zelt“. Dort ist eine Bühne und die Teilnehmer sitzen auf Bänken. Der TL verteilt Fundsachen aus der Fundsachenkiste indem er sie allen zeigt und betet noch was in der Gebetsbox steht. Fundsachenkiste und Gebetsbox stehen dauerhaft frei zugänglich vorne an der Bühne. Jeder kann Fundsachen hineinlegen oder dort nachschauen, wenn er etwas vermisst. Die Gebetsbox ist ein geschlossener Kasten mit „Briefschlitz“ in den die Teilnehmer ihre Gebetsanliegen oder einen Grund zum Danken werfen können. Entweder mit dem Vermerk „Nicht vorlesen“, dann beten nur die Mitarbeiter dafür(wird z.B. in der Abendbesprechung erwähnt), oder eben ohne Vermerk, dann baut es der TL in das Gebet mit ein. Natürlich gibt es immer wieder Witzbolde, die Unsinn in die Box werfen. „Jesus, bitte mach, dass X und Y zusammenkommen“ oder ähnliches sollte einfach „übersehen“ und nicht laut vorgelesen werden.

Nach ein bis zwei weiteren gemeinsamen Liedern kommt das musikalische Theater-Intro. Es hat sich als gut erwiesen, ein Lied (oder auch nur ein Stück davon) von Konserve abzuspielen, dann wissen alle: „Jetzt geht das Theater weiter.“

Das Theater ist meistens eine Rahmengeschichte, die die biblischen Geschichte zusammenhält und sich am

jeweiligen Zielgedanken des Tages orientiert.

„2060 oder der Tag darauf“ war im Theater eine interplanetare Reisegruppe unterwegs, die die „Anne mit der Panne“ teilweise mit ihrem Problem sitzen lies. Bis ausgerechnet Bob – ein eher aufmüpfiger Rebell – sie aufgabelt und ihr hilft. Die Parallele zum barmherzigen Samariter sollte zu erkennen sein.

Oder 2018 (... und Action) wurde im Theater eine Filmcrew gezeigt, die einen Film über David drehen wollte. Alle wunderten sich, warum am ersten Tag ausgerechnet der Kleinste für die Hauptrolle ausgesucht wurde und nicht der Schönste oder der Stärkste. In der weiteren Bibelarbeit wurde dann von der Berufung Davids erzählt. Samuel dachte auch zuerst, er solle den Größten oder Stärksten auswählen, aber Gott wollte den kleinen David.

Im weiteren Verlauf erzählt das Bibelarbeitsteam die biblische Geschichte und macht noch was zur Verdeutlichung. Ein Video, ein Spiel, eine Erklärung...

Anschließend gehen die Zeltgruppen ins Gruppenzelt und lesen im Heftle noch gemeinsam, was das Bibelarbeitsteam geschrieben hat. Normalerweise sind noch ein paar Fragen mit drin, die man in der kleinen Gruppe besprechen kann. Manchmal gibt es dann richtig gute Diskussionen oder Gespräche. Manchmal auch nicht.

Bis vor einigen Jahren gingen nur die älteren Gruppen ins Zelt, und die Jüngeren blieben im großen Zelt und machten noch etwas gemeinsam, jetzt gehen auch sie ins Gruppenzelt.

12:00 Uhr Workshops

Wenn es das nächste mal hupt, sind Workshops. Das sind Angebote für Sport (Fußball, Völkerball, Gagagame), zum Basteln (auch Großprojekte wie Kolosseum, Ritterburg oder Goliath über mehrere Tage), zum gemeinsamen Singen, Gitarrengrundkurs oder wie der legendäre Faulenzerworkshop einfach gemeinsam rumsitzen oder liegen, sich unterhalten und die Sonne genießen. Jeder [MA](#) sollte sich etwas ausdenken, was er idealerweise täglich anbietet.

Die Workshops wurden ein paar Jahre zwischen Nachmittagsprogramm und Abendessen geschoben, dann aber wieder auf den Vormittag verlegt. Der spätere Zeitpunkt führte zu vielen Ausfällen von aufwändigeren Workshops, die etwas Vorbereitungszeit benötigen, wenn sich das Nachmittagsprogramm zu lange hin zog.

13:00 Uhr Mittagessen

Der Ablauf ist ähnlich wie beim Frühstück.

Hupen – Gebet durch TL – Essen fassen – Essen essen – gemeinsamer Endpunkt durch den TL.

Zu diesem Endpunkt gehört meistens auch Post verteilen (je nach dem wann sie kommt auch erst nach dem Abendessen) und eine Durchsage zum Nachmittagsprogramm. Brauchen die Teilnehmer feste Schuhe und lange Hosen, weil es in den Wald geht? Jetzt ist die Zeit das mitzuteilen, dann sind bei Beginn des Nachmittagsprogramms alle startklar.

Nach dem Essen hat das Lädle auf. Ansonsten haben die Teilnehmer Zeit zur freien Verfügung

14:30 Uhr Nachmittagsprogramm (bis ca 17:00 Uhr)

Das Nachmittagsprogramm hat eine große Bandbreite von Chiller- oder Verwöhnnachmittag mit Wellness und Whirlpool über Sport- und Spielnachmittagen bis zu knallharter Action bei Dorf- oder Geländespielen wird alles geboten.

Die einzelnen Programmpunkte werden vom Programmteam relativ früh in den Vorbereitungen definiert.

Die Vorbereitungsteams bestehen aus 3 bis 5 Mitarbeitern und bekommen dann eine Vorgabe vom Programmteam.

Was für einer der oben genannten Programmpunkte? Gemischte Gruppen oder Zeltgruppe? Eher Action oder eher ruhig? Thema wird oft passend zur Bibelarbeit oder zum Zielgedanken definiert, damit sich der rote Faden durch das gesamte Programm zieht.

Beim eigentlichen Programmpunkt sind dann meistens fast alle Mitarbeiter eingespannt. Entweder mit einer Gruppe unterwegs oder an einer Station oder sonst irgendwie.



17:30 Uhr Ämter

Die Ämter sind bei den Teilnehmern nicht besonders beliebt, aber es muss auch sein.

Täglich hat jede Gruppe ein Amt zu erledigen. Eine gute Tat für das Küchenteam ist relativ beliebt, Bad schrubben weniger.

Verschiedene Ämter sind wie schon erwähnt die gute Tat, Duschen putzen, Zeltplatz aufräumen, großes Zelt in Ordnung bringen und so weiter.

Klo putzen gehört nicht zu den Ämtern. Man muss den Teilnehmern nicht alles zumuten und wenn Mitarbeiter das erledigen wird es auch richtig sauber was die Krankheitsrate unten hält.

18:30 Uhr Abendessen

Siehe Frühstück und Mittagessen. Im Anschluss eine Ansage was das Abendprogramm betrifft.

20:00 Uhr Abendprogramm (bis ca 21:30 Uhr)

Das Abendprogramm ist so vielfältig wie der Nachmittag.

Es gibt Spieleabende, die sich an Fernsehshows orientieren. Bis vor einigen Jahren immer wieder „Wetten dass...?“ die letzten Jahre „Klein gegen Groß“ (TN gegen MA) , „1, 2 oder 3“ oder im Zirkuslager „Schlag den Clown – Extrem“ wo je ein MA im Clownkostüm gegen 12 TN (einer aus jeder Gruppe) in extremen Wettbewerben antrat.

Oder Showabende, wie den Mitarbeiterabend oder „[Blamieren oder noch mehr blamieren](#)“ bei dem die Teilnehmer relativ passiv zuschauen, was die Mitarbeiter auf der Bühne machen.

Mitspielkrimis oder der Lobpreisabend zählen zu den ruhigen Programmpunkten, Nachtwanderung oder Nachtgeländespiel zu den Anspruchsvolleren.

Auch hier ist die volle Bandbreite der Mitarbeiter gefragt. Jeder hat gute Ideen, auf die andere nicht kommen.



22:00 Uhr Gute Nacht Geschichte in der Zeltgruppe

Das Abendprogramm endet gegen 21:30, dann ist Zeit zum Zähneputzen und waschen. Um 22:00 Uhr sollten alle im Zelt sein und der Gute-Nacht-Geschichte der Mitarbeiter lauschen.

Ob eine Fortsetzungsgeschichte oder lauter einzelne Geschichten vorgelesen werden hängt von den jeweiligen Gruppen-MA ab. Alternativ zur Vorlesegeschichte kann man auch Black Stories lösen oder sich einfach so unterhalten.

Wichtig ist, dass die Teilnehmer im Schlafsack sind und die Lautstärke runter gefahren wird. Wenn es ruhig ist und die TN sich nicht mehr bewegen werden sie automatisch müde und schlafen ein. Manchmal auch die MA. Einmal sogar der MA der vorgelesen hat...

22:30 Uhr Nachtruhe

Ab 22:30 übernimmt dann der Nachtwächter auf dem Zeltplatz. Da bei uns die MA in extra Zelten schlafen ist er der erste Ansprechpartner bei Heimweh oder ähnlichen Problemen.

22:45 Uhr kurze Mitarbeiterbesprechung

Die Mitarbeiter treffen sich dann noch zu einer kurzen Besprechung: Was war heute gut, was war verbesserungswürdig, gibt es Kinder für die man beten sollte (z.B.: aus der Gebetsbox) Ein kurzer Austausch bevor die MA noch ein bisschen zusammen sitzen und den Tag ausklingen lassen oder noch Vorbereitungen für den nächsten Tag treffen.

Die meisten MA freuen sich aber schon auf den Schlafsack und machen nicht allzu lange.

Morsen lernen

Ich entwickle gerade eine Morseanlage, die ihr mit euren Teilnehmern einfach selber bauen könnt. Das ganze soll dann in die Agenten-Serie einfließen. Ziel ist es, Botschaften über ein 2-Draht-System von A nach B und von B nach A zu übermitteln. Bis ich soweit bin, können eure Teilnehmer ja schon mal morsen üben.

Eine einfache Möglichkeit zum üben ist schnell zusammengebastelt. Ihr braucht eine 4,5 V Flachbatterie, einen Piezosummer und Isolierband.



Isoliert die Kabelenden des Summers ab, damit etwa 5 bis 10 mm vom blanken Metall frei liegen. Den roten Draht klemmt ihr unter den Plus-Pol der Batterie. Das ist die kürzere der beiden Zungen.



Der Plus-Pol wird mit Isolierband abgeklebt und der rote Draht fixiert. Der Schwarze wird so befestigt, dass das Drahtende direkt unter dem Minus-Pol liegt. Die Zunge biegt ihr dann so, dass sie ein wenig oberhalb des schwarzen Drahtes bleibt.



Schnell noch den Summer mit Isolierband an die Batterie geklebt, und schon kann es losgehen.



Zum Morsen drückt ihr jetzt ganz einfach auf den Minuspol um einen Ton zu erzeugen. Wenn ihr ihn los lasst, federt der Kontakt zurück, und der Ton hört auf. So lange die Empfänger in Hörweite sind, funktioniert diese einfache Bastellei ganz gut. Für weitere Strecken ist, wie bereits erwähnt, etwas in Planung...

Kommen wir jetzt zum eigentlichen Morsen. Das Morsealphabet in der Grundform ist international. Allerdings gibt es Sonderzeichen wie Umlaute, die nicht überall verstanden werden. Wir beschränken uns auf das Grundalphabet und Umlaute werden zu „AE“ „OE“ „UE“ und „SS“.

Man kann den Morsecode relativ einfach mit Hilfswörtern lernen, allerdings behaupten manche, dass das auf Kosten der späteren Morsegeschwindigkeit geht.

In der folgenden Auflistung kommt zuerst der Buchstabe, dann der Code und dann das Hilfswort.

Beim Code steht ein Punkt für ein kurzes drücken auf den Taster und damit für einen kurzen Ton. Ein Strich bedeutet: etwas länger drücken also einen längeren Ton. Es erfordert etwas Übung um den richtigen Takt zu finden.

Die Hilfsworte haben so viele Silben, wie die Morsezeichen Töne. Wenn in dieser Silbe ein „o“ vorkommt, ist das ein Strich. Hat die Silbe kein „o“, gibt das einen Punkt.

Ein Beispiel:

Ein „L“ wird „kurz lang kurz kurz“ gemorst.

Das Zeichen ist: .-..

Das Hilfswort lautet „Limonade“

Li: ohne „o“ also kurz

mo: mit „o“ also lang

na: ohne „o“ also kurz

de: ohne „o“ also kurz

Buchstabe	Code	Hilfsworte
A	.-	Atom, Arnold, Arno, Anton
B	-...	Bohnensuppe, Bodybuilder
C	-.-.	Conditorei, Coburg-Gotha
D	-..	Donnerstag, Dosenmilch
E	.	Ernst, Eis
F	..-.	Fensterbogen, Friedrichroda, Frankfurt/Oder
G	---.	Großonkel, Gomorra
H	Hühnerauge, Hipphippurra, Hausbesitzer
I	..	Insel, Ida
J	.---	Jagdmotorboot, Jackpotlotto
K	-.-	Klosterhof, Kopilot, Kommando
L	.-..	Limonade, Leonidas
M	--	Motor
N	-.	Notar, Norden,
O	---	Orthodox, Oh Otto
P	.-.-.	Philosophie
Q	--.-	Quoldorf bei Forst
R	.-.	Revolver
S	...	Säbelgriff, Sabine, Sausewind
T	-	Ton, Tod
U	..-	Uniform, Usedom
V	...-	Ventilator
W	.-.-	Windmotor, Welt nordpol
X	-...-	XOX ist kein Wort (kleiner Kunstgriff, aber alle anderen Hilfswörter mit X waren unaussprechlich)
Y	-.-.-	Yoschimoto, Yorker Kohlkopf
Z	---.	Zollvorsteher

Black Stories 10 – Besinnungsloses Mond-Duell

Die Geschichten des 10. Teils der Black Stories haben nichts gemeinsames. Daher ein etwas wirrer Titel, der von jeder Geschichte etwas beinhaltet.

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Besinnungslos

Situation: Ein Mädchen liegt besinnungslos in der obersten Dachkammer. Was ist passiert?

Die Geschichte: Das Mädchen heißt Dornröschen. Muss ich noch mehr dazu sagen?

Der Mond ist aufgegangen

Situation: Ohne den Mond hätte Ursula gewusst wer der Mörder war.

Die Geschichte: Ursula lag am Strand und las einen Krimi. Sie schlief ein und während sie schlief kam die Flut, welche ihr Buch wegspülte. So erfuhr sie nie wer der Mörder der Geschichte war.



Brutale Duellanten

Situation: Nach einer körperlichen Auseinandersetzung wird ein Duell ausgetragen. Einer der beiden Duellanten wird von einem Schuss am Kopf getroffen. Der Getroffene bleibt aber unverletzt und freut sich sogar über den Treffer.

Die Geschichte: Bei einem Fußballspiel wurde ein Foul begangen. Es gab ein Duell in Form eines Elfmeters. Der Torhüter konnte mit dem Kopf den Ball am Tor vorbei lotsen

Dosentelefon

Das Dosentelefon ist ein Klassiker unter den Basteleien. Ich nehme es in die Agenten- und Detektivserie mit auf, weil ihr es in einem entsprechenden Rahmen einbauen könnt. Ihr könnt es natürlich auch einfach so basteln und nebenbei etwas über den Schall und dessen Übertragung erfahren.



Seit einigen Jahren läuft fast jede Art der Kommunikation über das Internet. Auch die Telefonie wurde für die Benutzer fast unbemerkt auf VoIP (Voice over IP bedeutet Internettelefonie) umgestellt. Diese Technik ist aber relativ leicht weltweit abhörbar und deshalb für Agenten nicht unbedingt sinnvoll. Die beiden Lösungsansätze wären einerseits HiTech wie [Verschlüsselungen](#) oder [Quantenkommunikation](#) oder aber LoTech. Wenn die Strecke, die zu überbrücken ist nicht allzu groß ist, kann man mit wenig Aufwand eine nicht über das Internet laufende Kommunikation aufbauen.

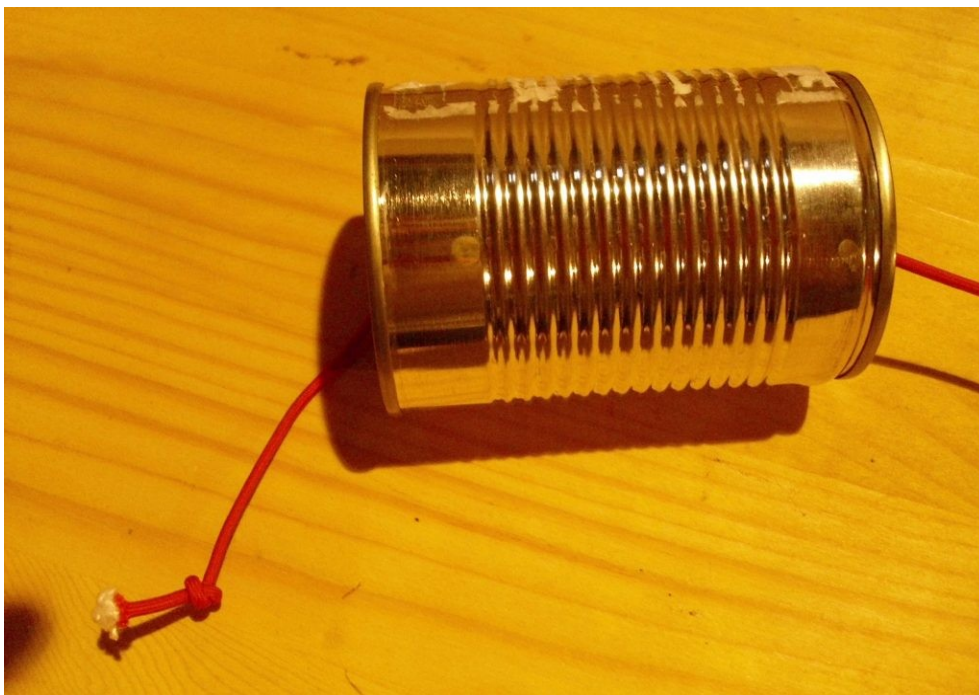


Alles was dafür benötigt wird, sind zwei leere Konservendosen und eine lange Schnur. Anstatt der Dosen kann man auch Papp- oder Kunststoffbecher benutzen.



In die Böden der Dosen wird mit einem Vorstecher oder einem Nagel ein Loch gestochen. dieses sollte nicht viel größer sein, als die Schnur die ihr habt. Da ich für die weiteren Fotos eine dickere Schnur genommen habe, musste auch das Loch relativ groß werden.

ACHTUNG! Auf der Innenseite des Loches entstehen relativ scharfe Kanten.



Von außen wird dann der Anfang der Schnur durch den Boden ins Innere der Dose gefädelt und mit einem Knoten fixiert. Die Schnur wird auf eine entsprechende Länge abgewickelt und genauso mit der 2. Dose verbunden.

Wie funktioniert das Dosentelefon?

Die Schnur muss straff gespannt sein. Wenn einer der Agenten in seine Dose spricht, bringen die Schallwellen in der Luft den Boden der Dose zum schwingen. Dieser überträgt die Schwingungen auf die Schnur und diese wiederum auf den Boden der 2. Dose. Aufgrund der Fläche des Bodens wird wieder die Luft zum Schwingen gebracht und der Ton wird hörbar. Beide Enden sind gleichzeitig „Sender“ und „Empfänger“

Zeltlagerpraxis: Teams

Für ein Zeltlager braucht man einige Mitarbeiter. Damit nicht jeder bei allem dabei sein muss, ist es empfehlenswert verschiedene Teams zu bilden. Je nach den Begabungen und Einsatzbereitschaft. Die hier vorgestellten Teams sind Erfahrungen von der [AJC-Jungcharfreizeit](#) und haben sich jahrzehntlang bewährt.

Die Reihenfolge in der ich sie aufzähle hat übrigens nichts damit zu tun, wie wichtig ein Team ist.

Kernteam

Ich beginne mit dem Kernteam, weil es das Erste ist, das sich vor der Freizeit trifft. Im Fall der [AJC-Jungcharfreizeit](#) üblicherweise im Januar.

Wobei das nicht ganz stimmt, denn ein Zeltlager beginnt noch früher mit der Suche nach einem geeigneten Zeltplatz und dessen Buchung und das kann schon 2 bis 3 Jahre im Voraus nötig sein. Und das ist die erste Aufgabe des Kernteams beziehungsweise des [HVs](#).

Das Kernteam besteht aus etwa 5 -7 Mitarbeitern und dem HV. Die Mitarbeiter haben üblicherweise einige Jahre Zeltlagererfahrung. Wir schauen aber immer, dass auch jüngere [MA](#) im Kernteam sind damit neue Ideen einfließen können.

In den ersten Besprechungen geht es darum, ein biblisches Thema, ein Lagerthema und ein Motto zu finden. Außerdem werden schon im ganz frühen Stadium die Probleme, die man auf der letzten Freizeit bemerkt hat, angegangen.

Das Kernteam trifft sich auch zwischen den Gesamtbesprechungen und überlegt sich, was besprochen werden muss. Ein Mitarbeiter denkt sich immer eine kurze Andacht für die Besprechung aus und hält sie dann auch. Das Mitarbeiterwochenende, eine Zeltflickaktion und ähnliches wird vor der Freizeit vom Kernteam organisiert.

Auf der Freizeit selbst bemerken die Teilnehmer idealerweise gar nicht, dass es ein Kernteam gibt. Da sind die Kernteammitarbeiter ganz normale Gruppenmitarbeiter.

Nach der Freizeit organisiert das Kernteam noch zwei Nachtreffen. Eines für die ganze Freizeit (Teilnehmer mit Eltern und Mitarbeiter. Dieses findet seit einigen Jahren im Rahmen des [„offenen Abends“ von den Aktiven Jungen Christen](#) statt.) und eines für die Mitarbeiter, das üblicherweise mit „essen gehen“ verknüpft ist.

Bibelarbeitssteam

Das Bibelarbeitssteam ist das 2. Team, das sich trifft. Seine Aufgabe ist es, für jeden Tag eine Bibelarbeit zu planen.

Das heißt konkret:

- die biblischen Geschichten in eine sinnvolle Reihenfolge zu bringen.
- einen Zielgedanken zu jeder Geschichte zu formulieren.
- eventuell auch schon Ideen zur Umsetzung festzuhalten.
- Eine zum Zielgedanken passende Bibelstelle für die Stille Zeit zu suchen.

Die eigentlichen Bibelarbeiten werden dann von kleinen Gruppen mit etwa 4 Personen vorbereitet und umgesetzt.



Programmteam

Im nächsten Schritt plant das Programmteam auf Grundlage der biblischen Geschichte das Programm. Üblicherweise passiert das nach der ersten Gesamtbesprechung in der alle Mitarbeiter ihre Ideen zum Lagerthema bei einem Programm-Brainstorming eingebracht haben.

Idealerweise baut das Programm auf dem Zielgedanken der Bibelarbeit auf. Das ist nicht zwingend notwendig, aber wenn es machbar ist, zieht sich der rote Faden komplett durch die ganze Freizeit.

Beispiel: In der biblischen Geschichte von Daniel wird das Beten verboten. Die Gruppenmitarbeiter trommeln vor dem Abendprogramm ihre Zeltgruppen zusammen und erklären, dass eigentlich am Abend ein Gebetsabend geplant ist. Dieser kann aber nicht im großen Zelt stattfinden, weil es ja verboten ist. Deshalb schleichen sich die Gruppen „ganz unauffällig“ zu einer Lichtung im nahen Wald. Dort findet dann in der Abenddämmerung ein Gebetsabend statt. Scheinbar improvisiert, im Taschenlampenschein, ohne Lautsprecher. Und um den Soldaten auf dem Rückweg nicht zu begegnen gehen die Zeltgruppen auf dem Rückweg einen Umweg durch den Wald. Und schon hat man auch noch eine Nachtwanderung.

Einkäufer

Die Einkäufer sind 2 Mitarbeiter, deren vorrangige Aufgabe es ist, Essen für über 100 Personen ran zu schaffen. Nach wenigen Tagen sind sie in den umliegenden Supermärkten bekannt und meistens gerne gesehen. Ganz wichtig! Alle Kassenzettel müssen aufgehoben und abgeheftet werden

Küchenteam

Ein sehr wichtiges Team ist das Küchenteam. Dieses arbeitet relativ unabhängig von den restlichen Mitarbeitern. Auch das Küchenteam macht im Vorfeld einen genauen Plan, wann es was geben soll, dabei wird auf abwechslungsreiche Kost geachtet. Es kauft länger haltbare Lebensmittel schon vor der Freizeit ein und bestellt bei den Einkäufern täglich Obst, Salate und weitere, leicht verderbliche Lebensmittel.

Es wird täglich frisch gekocht und Obst und Gemüse angeboten. Für Kinder und Mitarbeiter mit Allergien und Unverträglichkeiten wird im Rahmen des Möglichen gesondert gekocht. Eine mögliche Teilnahme an der Freizeit soll nicht vom Essen abhängig sein.

(Danke Elsbeth)

FMA – Freie Mitarbeiter

Die freien Mitarbeiter haben keine Zeltgruppen und können daher flexibel eingesetzt werden. Meistens sind das jüngere MA. Die Aufgaben sind unter anderem:

- Das Küchenteam unterstützen
- Das Lädle und die Lagerbank
- Unterstützung der Gruppenmitarbeiter bei Programmpunkten

Ein männlicher freier Mitarbeiter hat sich selbst einmal als „Tussi für alles“ bezeichnet, und die Kurzfassung TFA eingeführt. Diese Abkürzung wird mittlerweile vermieden.

Singteam / Band

Das Singteam und die Band sind für die musikalische Umrandung z.B.: in der gemeinsamen Stunde und beim Lobpreisabend zuständig. Im Vorfeld müssen sie Lieder proben, neue Lieder raussuchen und mit den Teilnehmern einüben. Die Band besteht aus allen möglichen Instrumenten.

Technikteam

Das Technikteam ist für richtige Outdoorzeltlager vermutlich nicht so wichtig. Für die AJC-Jungscharfreizeit schon. Da wir im großen Zelt mit Licht- und Tonanlage arbeiten, brauchen wir auch Leute, die sich mit deren Aufbau und Bedienung auskennen. Licht auf dem Zeltplatz, Strom beim Basteln und bei den Workshops u.s.w. sind Aufgaben des Technikteams. Mittlerweile wird auch die provisorische Elektrik des Zeltlagers geprüft.

(Stichwort e-Check)

Stratego – ein Geländespiel

Stratego ist eigentlich ein strategisches Brettspiel, bei dem die Mitspieler nicht wissen, welche gegnerische Figur an welcher Stelle steht. Die Umsetzung als Geländespiel habe ich schon als Teilnehmer Mitte der achtziger Jahre gespielt. Es gibt inzwischen unzählige Varianten. Es ist eher für größere Gruppen ab etwa 30 Personen gedacht.

Stratego ist ein militärisches Spiel bei dem jeder Mitspieler einen Rang hat.

Für alle, die nichts militärisches in der Jungschar machen wollen bleibt aber die Möglichkeit die Ränge durch hohe (Feldmarschall) bis niedrige (Fahne) Zahlen zu vergeben.

Treffen zwei Gegner aufeinander zeigen sie sich ihre Ränge. Der höhere Rang bekommt einen Lebenspunkt vom niederen. Sollte dies sein letzter Lebenspunkt sein, muss er zurück zu seiner Basis. Er ist damit aus dem Spiel.



Ziel des Spieles ist entweder, in einer bestimmten Zeit möglichst viele Lebenspunkte der Gegner zu sammeln oder die gegnerische Fahne zu erobern. (Ähnlich wie bei [CTF](#))

Die Ränge sind beim Original-Stratego (Brettspiel) laut [Wikipedia](#) :

6 × Bombe (unbeweglich, schlägt jeden Angreifer außer den Mineur)

1 × Feldmarschall (nur durch Bomben und den angreifenden Spion zu schlagen)

1 × General

2 × Oberst

3 × Major

4 × Hauptmann

4 × Leutnant

4 × Unteroffizier

5 × Mineur (kann als einzige Figur Bomben schlagen)

8 × Aufklärer

1 × Spion (schlägt den Feldmarschall)

1 × Fahne (unbeweglich; wird von jeder Figur geschlagen; ihre Eroberung bedeutet den Sieg.)

Um das Spiel einfach zu halten lasse ich die Bombe und den Mineur weg. In manchen Varianten ist die Fahne auch eine Person. Die hat aber nichts zu tun, außer sich zu verstecken. Daher nehme ich eine richtige Fahne, der wird das auch nach mehreren Stunden nicht langweilig.

Zwei ähnlich starke Gruppen sollten schnell zusammengestellt sein. Diese ziehen sich dann zu einem von den Mitarbeitern vorher definierten „Stützpunkt“ im Wald zurück wo die Ränge verteilt werden. Außerdem wird hier die Fahne in den Boden gesteckt. Die Anzahl der verschiedenen Ränge hängt von der Spieleranzahl ab, muss aber in beiden Gruppen identisch sein. Bei einer ungeraden Anzahl von Spielern gibt es in einer Gruppe einen Unteroffizier weniger, dessen Lebenspunkte erhalten dann die anderen Unteroffiziere.

Die Anzahl der einzelnen Ränge hängt von der Anzahl der Mitspieler ab. Wichtig ist: nur 1 mal Feldmarschall und nur 1 mal Spion. Die anderen Ränge werden von stark = wenige bis schwach = viele verteilt. Als Faustregel empfehle ich die Verteilung vom Brettspiel. Zur Not könnt ihr auch einen der mittleren Ränge ganz streichen.

Kommen wir jetzt zu den Lebenspunkten. Ein schwacher Unteroffizier wäre schnell aus dem Spiel. Deshalb bekommt er mehrere Lebenspunkte. Erst wenn die aufgebraucht sind, muss er zurück zum Stützpunkt. Ein Feldmarschall hat so was nicht nötig. Der ist stark und fliegt schon beim ersten mal raus, wenn er sich mit dem Spion anlegt.

Lebenspunkte werden folgendermaßen verteilt:

Feldmarschall: 1 LP

General: 2 LP

Oberst: 2 LP

Major: 3 LP

Hauptmann: 3 LP

Leutnant: 4 LP

Unteroffizier: 5 LP

Spion: 6 LP

Am besten ist es, wenn die Punkte in Form von Kärtchen in je einer Farbe pro Team ausgegeben werden. Sobald 2 Mitspieler im Wald aufeinander treffen, zeigen sie sich gegenseitig ihre Kärtchen und der Schwächere gibt seines dem Stärkeren. Bei Gleichstand trennen sich die Kontrahenten ohne Kampf

Das Spiel endet nach einer vorher vereinbarten Zeit oder wenn ein Team die Fahne des Gegners erobert hat. Am Ende der Zeit ist die Gruppe Sieger, die mehr gegnerische Kärtchen erobert hat. Wenn die Fahne erobert wurde, sind die Kärtchen egal.

Ich hab mal einen Satz Karten entworfen, den ihr auf rotes und blaues, etwas festeres Papier ausdrucken und zuschneiden könnt. Der jeweilige Rang des Teilnehmers ist fett gedruckt. Alle Ränge, die über dem eigenen stehen gewinnen, alle darunter verlieren den Kampf.

Lebenspunkte im Anhang auf Seite 112

Im Internet findet ihr auch Varianten, die den militärischen Aspekt weglassen. Dann werden z.B.: Spielkarten verteilt (As schlägt König...)

Oder das ganze wird auf die [Nahrungskette](#) umgelegt.

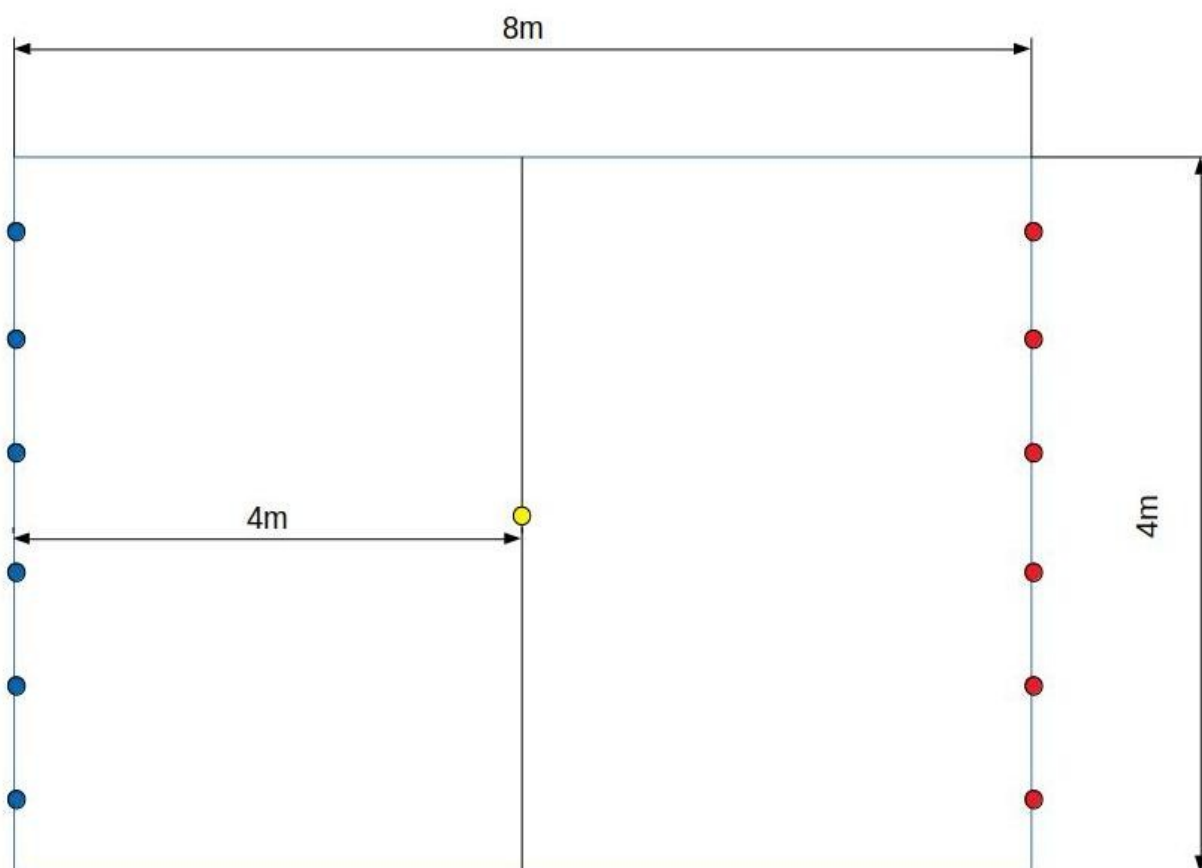
Splashyball

Splashyball ist ein erfrischendes Mannschaftsspiel für draußen, das bei heißen Temperaturen auch in der „Erfrischungs-Version“ gespielt werden kann.

Gespielt wird in zwei Mannschaften, die sich auf einem Spielfeld an den Grundlinien gegenüber stehen. Die Grundaufstellung erinnert an [Kubbs](#), allerdings hat man keine Holzklötze, sondern mit Wasser gefüllte 1 Liter Kunststoffflaschen vor sich stehen. Für jeden Teilnehmer eine. Auf dem Beispielbild spielen zwei Mannschaften mit je 6 Personen gegeneinander.

In der Mitte des Feldes steht eine einzelne Flasche. Ebenfalls mit Wasser gefüllt, aber verschlossen.

Die Maße des Feldes können je nach Treffsicherheit der Teilnehmer variieren.



Der erste Teilnehmer versucht mit einem (Tennis-)Ball die Flasche in der Mitte (den Splashy) umzuwerfen. Trifft er ihn nicht, ist die gegnerische Mannschaft dran.

Trifft er den Splashy, dürfen alle Mitspieler aus seinem (also dem angreifenden) Team Wasser aus den Flaschen schütten. Das gegnerische (verteidigende) Team muss so schnell wie möglich den Splashy wieder aufstellen und den Ball zu ihrer Grundlinie bringen. Dann rufen sie laut „Splashy“ und die Angreifer müssen ihre Flaschen sofort vor sich auf die Grundlinie stellen.

Die bisherigen Verteidiger starten den Angriff auf den Splashy und die bisherigen Angreifer stellen ihn wieder auf, falls er getroffen wurde.

Sobald ein Team alle Flaschen leer hat, hat es gewonnen.



Das Spiel kann erschwert werden, wenn die Flaschen auf der Grundlinie zu geschraubt sind und in jeder Runde erst geöffnet werden müssen.

In der „Erfrischungs-Version“ wird die Flasche zum Leeren über den Kopf gehalten. Natürlich nur, wenn es das Wetter zulässt.

Der Splashy muss nicht unbedingt eine Flasche sein. Gestaltet gemeinsam euren Splashy aus einem Stück Holz, einer Papprolle, einem Kunststoffrohr oder was immer euch in die Hände kommt.

Black Stories 11 – Märchenhaft

Teil 11 dieser Serie dreht sich um Märchen. Wenn das allerdings im Vorfeld bekannt ist, kann man die Lösungen leicht erraten. Erwähnt das also nicht.

Die Geschichten sind bekannt, die Rätsel komplett selbst ausgedacht.

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Ein Spiegelbild killt

Situation: Ihr Blick in den Spiegel, kostete einer anderen Frau fast das Leben.

Die Geschichte: Die Stiefmutter blickte in den Zauberspiegel, der ihr sagte, dass Schneewittchen schöner als sie sei. Daher wollte sie ihre Stieftochter töten.



Sie haben ihr Ziel (nicht) erreicht

Situation: 4 Hochstapler geben sich für etwas aus, was sie nicht sind. Sie erreichen zwar nicht ihr Ziel, werden aber trotzdem glücklich

Die Geschichte: Ein Hahn, eine Katze, ein Hund und ein Esel geben sich als „Bremer Stadtmusikanten“ aus. Sie kommen zwar nicht nach Bremen, leben aber in der Räuberhütte glücklich bis an ihr Lebensende.

Lieferservice

Situation: Wenn sie gewusst hätte, wie gefährlich Essen ausliefern ist, hätte sie es wohl bleiben lassen.

Die Geschichte: Ein kleines Mädchen, das immer eine rote Kappe trägt, soll ihrer Großmutter Kuchen und Wein in ihre Hütte im Wald bringen. Dort wird sie vom Wolf bedroht und gefressen. Die restliche Geschichte vom Rotkäppchen sollte bekannt sein.

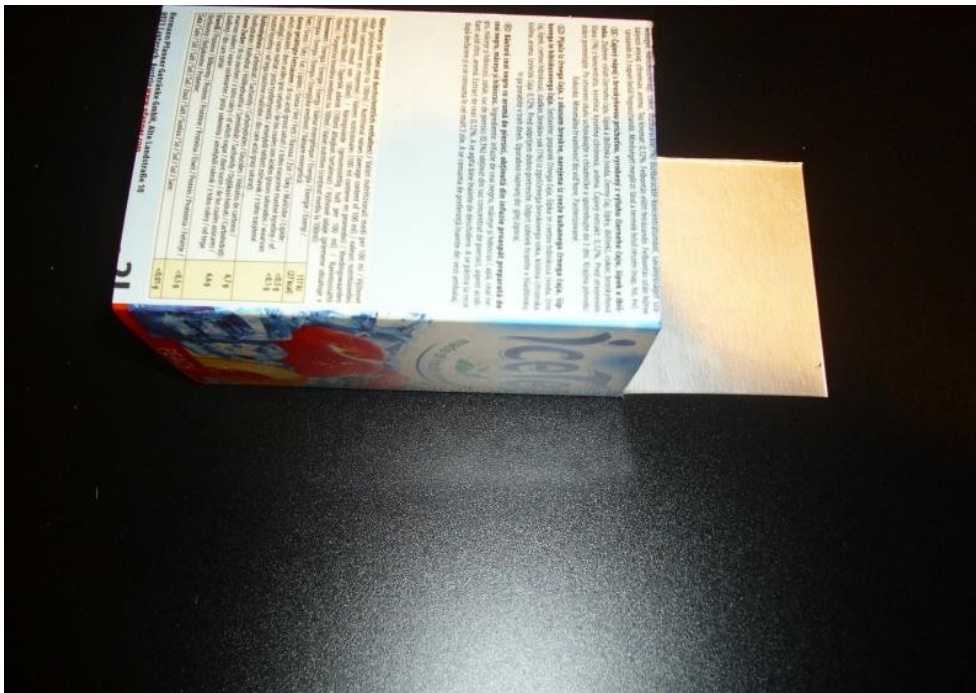
Tetrapack-Geldbeutel

Aus alten Getränkeverpackungen kann man relativ robuste Geldbeutel basteln, die aufgrund der Alu-Beschichtung sogar berührunglos auslesbare Kreditkarten und den Personalausweis sicher verwahren.

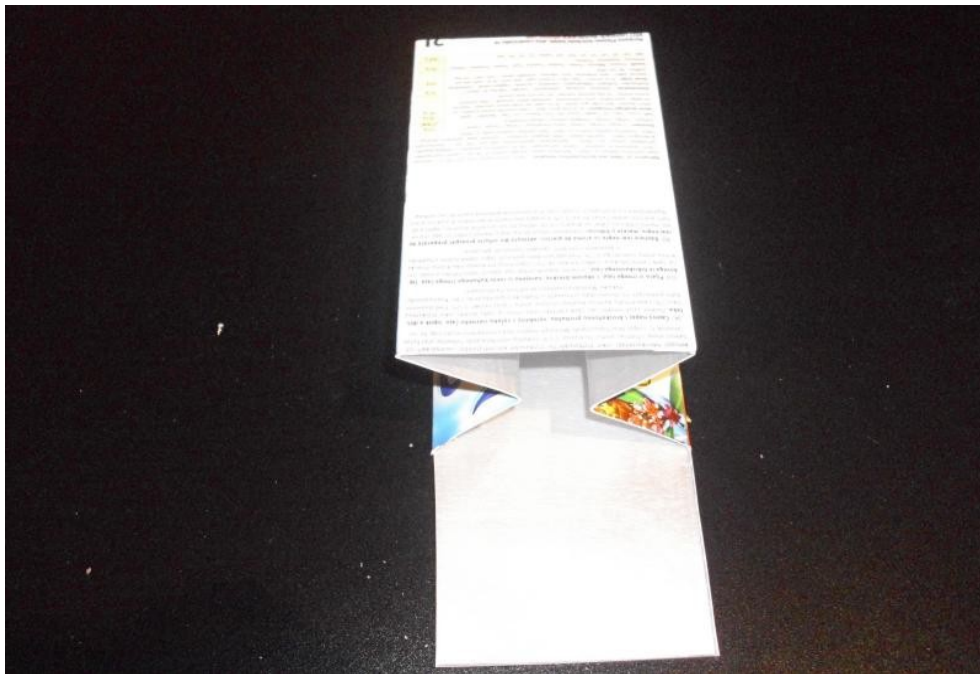
Dieser Beitrag kommt nicht ganz ohne Werbung aus. Das nachträgliche verpixeln finde ich allerdings auch übertrieben... Grundsätzlich könnt ihr jeden Getränkekarton verwenden.



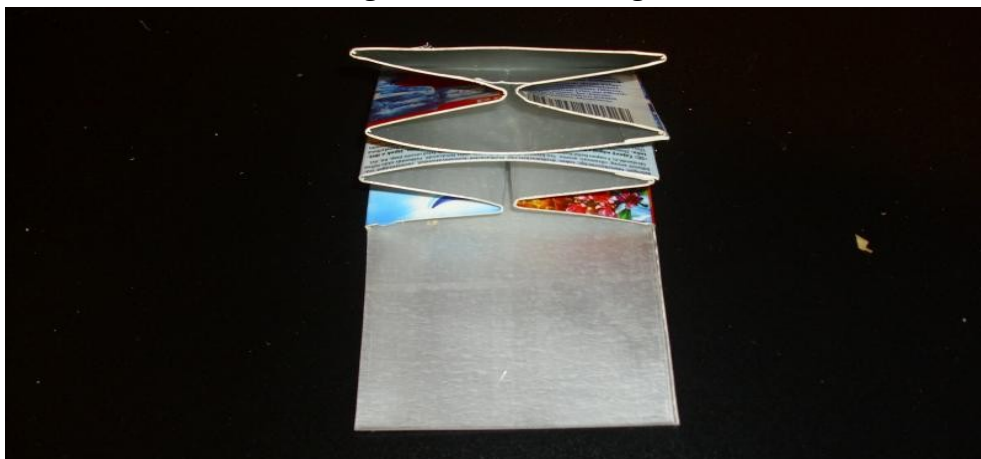
Schneidet den Deckel und den Boden eines sauber ausgespülten Getränkekartons ab und zieht ein gutes Drittel (etwa 1 cm mehr) unterhalb der Oberkante einen Strich um 3 der Seiten. Mein Karton hatte 22 cm, nach 8 cm habe ich markiert.



Drei der vier Wände werden mit einer Schere sauber abgeschnitten, die vierte Seite bleibt als Verschlusslasche an der Schachtel.



Die beiden Seitenwände werden nach innen gedrückt und sauber gefaltet.



Die unteren Fast-Zwei-Drittel werden mittig zusammengefaltet und zusammengeklebt. Heißkleber leistet hier gute Dienste, falls ihr das euren Teilnehmern nicht zutraut, ist ein gutes doppelseitiges Klebeband die zweite Möglichkeit. Testet vorher, ob euer Klebeband auf der beschichteten Oberfläche hält. Flüssigkleber braucht wegen dieser Beschichtung relativ lange und klebt nicht besonders gut.



Als Verschluss habe ich Klettband mit Heißkleber befestigt. Wenn man den Deckel nun umklappt, hält das Band den Geldbeutel zuverlässig geschlossen.

Märchenstunde

Ein Spieleabend rund um das Thema Märchen

Schneewittchen

Schneewittchen hat aus der Sache mit dem vergifteten Apfel der Stiefmutter gelernt: Äpfel müssen ordentlich gewaschen werden, bevor man sie isst.

Deshalb kommt je ein (halber) Apfel in eine Schüssel mit Wasser. Wer ihn zuerst gegessen hat, ist der Sieger

Hänsel und Gretel

Hänsel und Gretel kommen an das Hexenhaus.

Die Hexe bekommt die Augen verbunden und die Teilnehmer bestimmen stumm eine Gretel oder einen Hänsel. Dann darf die Hexe fragen:

„Knusper knusper Knäuschen! Wer knusper an meinem Häuschen?“

Das Kind antwortet mit verstellter Stimme „Der Wind, der Wind. Das himmlische Kind!“

Die Hexe muss jetzt erraten, wer da vor der Türe steht. Wenn sie recht hat, wird das Kind zur blinden Hexe und ein neues Kind wird bestimmt. Liegt sie falsch, muss sie versuchen, das nächste Kind zu erraten.



Die Bremer Stadtmusikanten

Der Esel, der Hund, die Katze und der Hahn stellen sich auf einander, damit sie die Räuber erschrecken können.

Polstert den Boden so gut wie möglich. Dann geht der größte und stärkste Teilnehmer auf alle Viere, ein etwas leichter klettert auf seinen Rücken und ein Dritter wiederum auf dessen. Vier würde ich nur machen, wenn der „Hahn“ leicht und der „Esel“ stark ist. Welche Gruppe schafft die Pyramide als erstes?

Knüppel aus dem Sack

Einer der Brüder in Märchen vom „Tischlein-deck-dich“ bekommt einen Knüppel, der auf Befehl andere Leute schlägt.

Dazu kann man gut [Zeitungsklatschen](#) spielen.

Aschenputtel

Aschenputtel darf nicht mit auf den Ball des Prinzen. Die Stiefmutter lässt sie Linsen und Erbsen sortieren

Für jedes Team steht eine Schüssel mit einer Mischung aus Linsen und Erbsen bereit. Zählt jeweils die Anzahl ab (je 50). Die Teilnehmer müssen dann die Linsen in ein Gefäß und die Erbsen in ein Anderes sortieren. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen.

Frau Holle

Frau Holle ist ja im Märchen für das Wetter verantwortlich. Auch für Sturm und Schneeflocken.

Zwei Mannschaften sitzen sich an der Längsseite eines Tisches gegenüber. Ein Wattebausch ist eine Schneeflocke. Auf Kommando versucht jedes Team so viel „Sturm“ zu pusten, dass die Flocke auf der Gegenerischen Seite vom Tisch fällt. Eventuell können auch mehrere Schneeflocken gleichzeitig im Spiel sein...

Das Schlaraffenland

Um ins Schlaraffenland zu kommen, muss man sich durch einen Berg aus süßem Brei durch essen.

Ein Teilnehmer bekommt die Augen verbunden und muss einen anderen mit Joghurt füttern. Welche Gruppe schafft es zuerst?

Des Kaisers neue Kleider

Der Kaiser hat sich durch seine Eitelkeit ziemlich blamiert. Deshalb zieht er zukünftig lieber ein bisschen mehr an.

Für jedes Team liegen die 2 große Hosen und 5 große T-Shirts bereit. Einer aus jeder Gruppe wird zum Kaiser ernannt. Die anderen helfen ihm beim Anziehen. Wer zuerst alle Kleidungsstücke an hat, hat gewonnen.

Der grimmige König

Eine Mitmachgeschichte zur Auflockerung findet ihr bei [Kinderspielewelt.de](http://www.kinderspielewelt.de)

<https://www.kinderspiele-welt.de/spiele-fur-drinnen/der-grimmige-koenig.html>

Morsesystem für Agenten

Endlich ist das Morsesystem reif zur Veröffentlichung. Es hat etwas länger gedauert, aber die Entwicklung für agententaugliche Hardware dauert eben.

Ich möchte an dieser Stelle noch mal an den Beitrag „[Morsen lernen](#)“ erinnern. In diesem Beitrag geht es rein um die Technik.

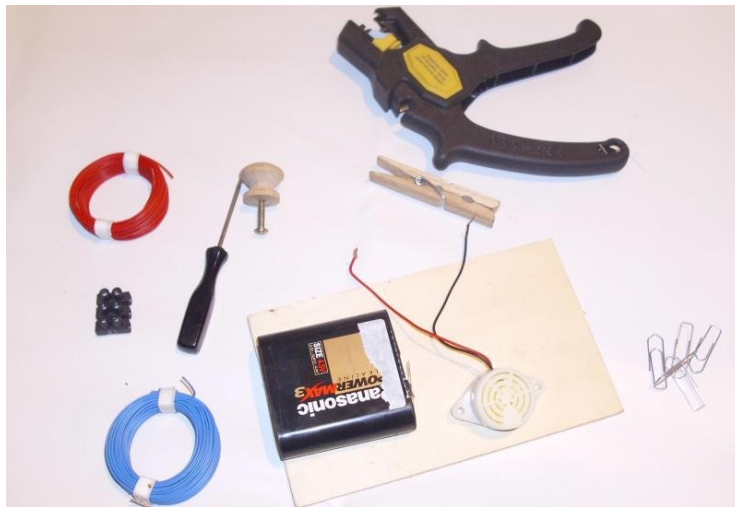
Dieses System ermöglicht das Morsen über mehr als 100m, wenn man eine entsprechende mindestens 2-drähtige Leitung hat. Das Herzstück bildet eine Morsetaste die aus einer Wäscheklammer gebastelt wird.



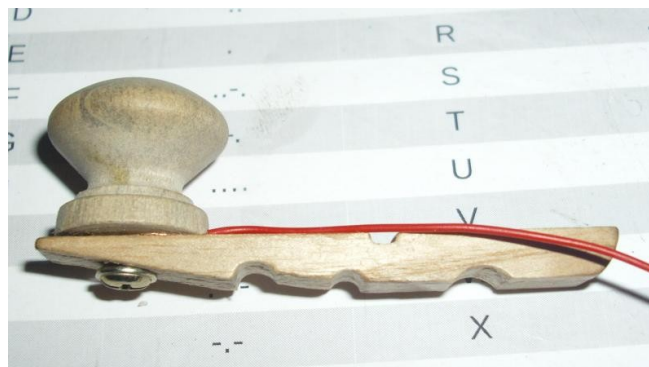
Ich habe wie immer darauf geachtet, das die Kosten niedrig bleiben und die Sache einfach zu basteln ist.

Ihr benötigt

- ein Stück Sperrholz in der Größe DinA5
- Einen Summer (idealerweise 4,5V. Andere vorher testen.
- Eine Flachbatterie 4,5 V
- Eine Holzwäscheklammer
- einen Schubladenknauf (2-3 cm Durchmesser, inklusive Befestigungsschraube)
- 2 Büroklammern
- eine Lüsterklemme (2 Polig, 1,5 mm²)
- einen Reißnagel ohne Kunststoffkappe
- dünnen Draht (0,6 mm² ideal rot und schwarz)
- den Ausdruck des Schaltplans (Anhang Seite 113)
- Eine Heißklebepistole, eine Abisolierzange, einen Seitenschneider, einen Akkuschauber mit 4,5mm Holzbohrer und einen kleinen Schraubenzieher.

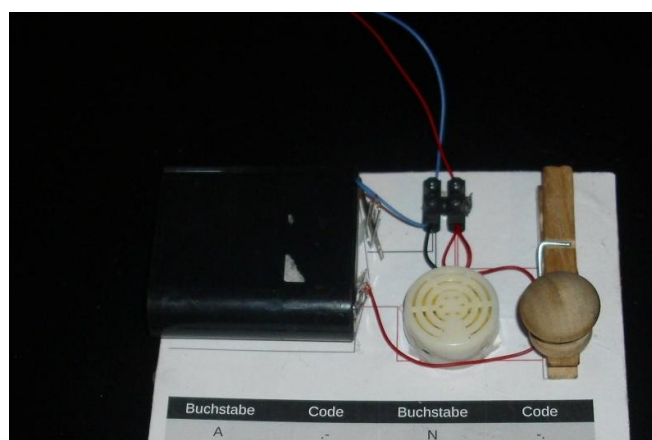


Im ersten Schritt wird die ausgedruckte Vorlage auf die Grundplatte geklebt. Das habe ich schon im Vorfeld mit Tapetenkleister gemacht. Die Teilnehmer haben schon die komplette Grundplatte bekommen. Weiterhin hatte ich schon die Wäscheklammern vorgebohrt.



Etwa 1 cm von der Vorderkante entfernt muss ein Loch gebohrt werden, durch das die Schraube vom Knauf passt. Die Schraube wird von innen nach außen durch gesteckt und mit abisoliertem (roten) Draht umwickelt (und wenn möglich verlötet). Anschließend wird der Knauf festgeschraubt.

Die Hälfte der Morsetaste ist fertig. Die Wäscheklammer wird jetzt wieder zusammengebaut und mit Heißkleber an die entsprechende Stelle auf der Grundplatte geklebt. In die untere Hälfte der Klammer wird ein Reißnagel gedrückt. Direkt unterhalb der Schraube. Daran wird ein weiterer roter Draht angelötet. Zur Not reicht es, den blanken Draht um die Spitze des Nagels zu wickeln.



Alle weiteren Teile werden entsprechend der Anordnung festgeklebt und verdrahtet. An der Klemme seht ihr zwei Drähte, die von der Station weg gehen. Diese gehen zur anderen Morsestation. Dabei muss man darauf achten, dass die Polung stimmt. Der Draht der bei rot startet muss auch bei rot enden. Bei Schwarz ebenso. Jede Station funktioniert aber auch für sich.

Wettkampf der Kapitäne

Auf der AJC-Jungscharfreizeit 2019 hatten wir einen Spieleabend passend zum Thema Seefahrer. Entwickelt wurde dieser Abend von Johanna, Jojo, Marcus und mir.

Der Rahmen: Im alljährlichen Wettkampf der Kapitäne treffen 4 Kapitäne mit ihren Besatzungen aufeinander.

Im Freien (war der Plan, Wetterbedingt waren wir aber indoor) werden 4 Schiffe rund um die Kampfarena aufgebaut. Käpt'n Blaubeer, Captain Jakob Sperling, Puppilotta ... Kurzstrumpf und Guybush Threewood sind als Kapitäne der jeweiligen Schiffe auch die Gastgeber und moderieren durch die verschiedenen Wettkämpfe.



Die Teilnehmer werden schon beim Abendessen zu den jeweiligen Schiffsbesatzungen eingeteilt. Dazu bekommt jeder eine personalisierte Einladung des jeweiligen Kapitäns. Jeweils zwei bis drei Mitarbeiter sollten sich unter die Besatzung mischen um für Ruhe zu sorgen.



Zur Wertung: in jedem Spiel bekommt das Siegerschiff vier Punkte, das 2. drei Punkte das 3. zwei Punkte und das vierte einen Punkt.

Seemannsgarn: Wahrheit oder Lüge?

Die Geschichte erzählt Käpt'n Blaubeer. Immer wieder zwischen den Spielen zur Überbrückung eventueller Umbaupausen.

Jede Gruppe bekommt einen Zettel auf dem jeder Teilnehmer abstimmen darf, ob es Wahrheit oder Lüge ist. Jede richtige Antwort bringt einen Pluspunkt, jede falsche einen Minuspunkt.

Grüner Text: Wahrheit Roter Text: Lüge

Der Bluetooth-Funkstandard, der eure Handys mit allen möglichen Geräten verbindet wurde benannt nach König Harald Blauzahn von Dänemark. Er vereinigte ab 958 n.Chr. viele Wikingerstämme zu einem Volk. Der Name des Funkstandards ist eine Erinnerung an seine Fähigkeiten zur Vereinigung mehrerer Fürstentümer zu einem großen Königreich.

Seefahrer berichteten immer wieder von Seeungeheuern. Ob da tatsächlich Monster darunter waren kann man nicht nachvollziehen. In manchen Fällen könnte es aber ein Hippocampus abdominalis gewesen sein, das zur Futtersuche an die Meeresoberfläche gekommen war. Diese Riesenseepferdchen leben normalerweise in der Tiefsee und können bis zu 3 m lang werden.

Elefanten brauchen als Vegetarier viel Pflanzliche Nahrung. In verschiedenen Zoos hat man festgestellt, dass sie sehr gerne Tannenbäume fressen. Daher werden die bis zum 24. Dezember nicht verkauften Bäume in Zoos an Elefanten verfüttert.

Vor der Erfindung des Heftpflasters wurden kleine Wunden oft mit angewärmten Steinen abgedeckt um die Blutung zu stillen. Diese sogenannten Pflastersteine waren aber nicht besonders praktisch, weil sie bis zu einer Stunde auf der Wunde liegen mussten und man sich in dieser Zeit nicht bewegen durfte.

Es gibt ja nicht nur Seefahrer die unbekannte Gebiete erforschen. Im Weltall sind sogenannte Raumfahrer unterwegs. In der Internationalen Raumstation ISS fliegen sie um die Erde. An Weihnachten bekommen sie einen 3m großen Weihnachtsbaum mit einer Rakete geschickt, den sie aufgrund der Schwerelosigkeit nicht mit einem Christbaumständer befestigen müssen.

Das @ ist ein sehr altes Zeichen. Schon vor rund 500 Jahren wurde es von spanischen Geschäftsleuten als Maßeinheit benutzt und entsprach etwa 10 kg.

Der Engländer Marc Price war Pizzabote. Als er am 21.5.2006 auf seinem Motorroller auf dem Weg zu einem Kunden einen Unfall hatte, wurde ihm dabei ein Finger abgetrennt, den man im Krankenhaus wieder annähen konnte. Etwa 2 Jahre später fand er an der selben Stelle einen anderen abgetrennten Finger.

Super Superman: Der Actionheld Superman hat wieder eine Familie gerettet – dieses Mal sogar im realen Leben. Eine Familie aus dem Süden der USA musste wegen einer Zwangsvollstreckung ihr Haus räumen. Beim Aufräumen im Keller entdeckten sie einen Superman-Comic aus dem Jahr 1938, der heute ein Vermögen wert ist.

Vierfach Tauziehen

Jede Mannschaft schickt 3 Besatzungsmitglieder in den Kampf. 2 verknotete Seile enden in 4 abgesteckten Feldern (Plattformen? zusammengeklappte Tische?) Wer das Feld mit mindestens einem Fuß verlässt, ist raus und darf nicht weiter ziehen. Sieger ist das Team, das als letztes einen Kämpfer im Feld hat.

In der Indoor-Version hatten wir ein Achteck abgeklebt in das die Teilnehmer nicht treten durften. Die Biertische rutschten auf dem glatten Boden.



Schatztauchen

Wenn ein Handelsschiff mit wertvoller Fracht gesunken ist, muss man die Ladung vom Meeresgrund hoch tauchen. Taucherausrüstung haben wir keine, also müsst ihr eben die Luft anhalten

In eine große Schüssel kommen 5 Gummibärchen und viel Wasser. Die Teilnehmer müssen – nur mit dem Mund – mindestens 3 davon aus dem Wasser fischen. Wer schafft das am schnellsten?

Schiffszwiebackwettessen

Jedes Besatzungsmitglied bekommt einen Zwieback. Auf das Kommando isst der Erste aus jeder Besatzung seinen Zwieback. Sobald der Mund leer ist pfeift er und der zweite isst seinen Zwieback. Falls die Gruppen nicht gleich groß sind, muss in kleineren Gruppen ein vorher bestimmter Teilnehmer 2 mal essen. Am Besten ein mal als erstes und einmal als letztes.



Deckschrubben

Hausfrauenhockey als Mini-Turnier nur mit Vorrunde umgesetzt.

Material:

2 stabile Schrubber bzw die nur Stiele

1 stabiler Putzlappen

2 Stühle als Tore

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt und sitzen sich an den Seiten des Raumes gegenüber. Jede Gruppe wird durchnummeriert damit jeder Teilnehmer klar definiert ist. Der Mitarbeiter legt als Schiedsrichter den Lappen und die Schrubber mitten in den Raum und zeigt mit den Fingern beiden Gruppen gleichzeitig, wer dran ist.

Das ist dann auch gleich der Startschuss und die beiden Aufgerufenen schnappen sich den Schrubber. Ziel ist es, den Lappen nur mit dem Schrubber ins gegnerische Tor zu befördern. Ist dies einem Mitspieler gelungen, bekommt er einen Punkt und die nächste Runde beginnt mit anderen Teilnehmern.

WICHTIG! Manchmal artet der Kampf aus. Wenn es zu aggressiv wird, brecht die Runde ab.

Fechten mit Schwimnudeln auf einer Planke.

Aus jeder Mannschaft treten mehrere Freiwillige gegen einen Kapitän an. Die Planke besteht aus zwei oder drei zusammengeklappten Bierbänken, die auf dem Boden liegen. Wer von der Planke fällt, ist raus. Welche Schiffscrew besiegt den Captain am häufigsten?

Grog-Wettrinken

Welche Seefahrermannschaft hat ihren Grog-Krug als erstes leer? Es dürfen unbegrenzt viele mit trinken. Apfelsaft, Orangensaft, Wasser in einem großen Krug.



Das offizielle Grog Rezept lautet:

Kerosin, Propylen-Glykol, Künstliche Süßstoffe, Schwefelsäure, Rum, Aceton, Rote Farbe, Scumm, Schmierfett, Batteriesäure, und/oder Pepperonis

Sicherheitshinweis: Vorsicht! Ätzend!

Mit Kanonen schießen

Mit Kanonen auf Gegner schießen war früher unter Seeleuten üblich. Aber nicht besonders nett. Wir machen daher einfach Dosenwerfen. Mit Tennisball auf Konservendosen.



Reise zur Schatzinsel

Seefahrer waren oft unterwegs, um einen Schatz zu suchen. Von Insel zu Insel. Alle Teilnehmer gehen im Kreis um die aufgestellten Insel-Stühle. Das ist einer weniger als Teilnehmer. Sobald die Musik aufhört setzen sich alle so schnell auf einen Stuhl. Wer keinen abkriegt fliegt raus. Sieger ist der der den letzten Stuhl besetzt.

Kanonenkugelbowling

Weil es auf dem Segelschiff manchmal langweilig sein kann, muss man gelegentlich ein paar Spiele spielen. So zum Ausgleich. Wir haben uns für Bowling entschieden. Und was nimmt man da auf einem Schiff? Ein paar Flaschen (Kunststoff) und Kanonenkugeln (wir hatten Kugeln aus einer Kegelbahn zur Verfügung, Ansonsten tut es auch ein Fußball) sollten schon zu finden sein. Damit die Bordwand nicht beschädigt wird nimmt man eine einseitig aufgeklappte Bierbank als Rampe und lässt die Kugel darauf einfach rollen. Das gibt Schwung, aber nicht so viel, dass etwas kaputt geht, wenn man das Ziel verfehlt.

Wer die meisten Kegel trifft, hat gewonnen.



American Eagle – Ein Gastbeitrag von Lars

Lars hat mir einen Gastbeitrag zugeschickt. Gedacht ist American Eagle eher für ältere Teilnehmer, die sich auspowern wollen.

American Eagle:

American Eagle ist eine andere Version von „Wer hat Angst vor dem schwarzen Mann“.



Der Spielaufbau ist, genau wie beim schwarzen Mann, ein Spielfeld das die Spieler von einer Grundlinie zur anderen überqueren müssen.

Am Anfang startet ein einzelner Fänger laut mit dem Satz:

„one two three American Eagle“

und die Gegenseite erwidert mit:

„one two three British Bulldog“.

Dann laufen die Spieler aufeinander zu.

Der Fänger muss, um die anderen Spieler auf seine Seite zu bekommen, diese hoch heben und während der andere Spieler den Boden nicht berührt sagen: „one two three American Eagle, one two three British Bulldog“.

Kommt der hoch gehobene Spieler währenddessen in Bodenkontakt jeglicher Art, muss der Fänger wieder den andern Spieler hoch heben und erneut versuchen den Satz von Anfang an zu sagen.

Gelingt dies muss der andere Spieler von nun an auch Fänger.

Nach und nach gibt es immer mehr Fänger und für den Rest wird es immer schwieriger auf die andere Seite zu kommen.

ACHTUNG! Das Spiel birgt ein gewisses Verletzungsrisiko in sich.

Badepralinen – Ein Gastbeitrag von Viola

Viola hat auf der [AJC Jungscharfreizeit](#) mit den Teilnehmern Badepralinen gemacht. Für jeden Teilnehmer wurde eine kleine Menge angemischt und in Silikonförmchen gedrückt.



Das sind die Badepralinen von meinem Workshop. Ich habe die Zutaten runter gerechnet und dann die Kinder mit Löffel abmessen lassen.

2EL Natron

1EL Zitronensäure

1EL Speisestärke

1-2 EL flüssiges Kokosfett (Im Wasserbad erhitzen)

Ein paar Tropfen Seifenfarben oder flüssige Lebensmittelfarbe

Das ganze vermengen und in Silikonformen drücken. Nach dem Abkühlen lassen sich die Pralinen leicht aus der Form drücken.

Bei den Lebensmittelfarben zuerst testen, ob sie die Badewanne färben. Das sollte nicht der Fall sein.

Wenn die Wanne voll ist wirft man eine Badepraline ins Wasser und hat für kurze Zeit einen kleinen Whirlpool. Das alkalische Natron reagiert dabei mit der Zitronensäure.

Strandnachmittag

Von Sina B., Johannes und mir

Geplant ist eine Mischung aus Verwöhntag und Stationenlauf. Jeder kann so viele Stationen machen, wie er will. Für Cocktails und Eis gibt es für jeden Teilnehmer einen Gutschein.

Hinter den Stationen steht, wie viele Mitarbeiter dafür benötigt werden.

Stationen

Splashyball – 1MA

<https://jungscharwerkstatt.de/splashyball>

Taucherflossenparcours – 1MA

2 Teilnehmer müssen gegeneinander antreten. Ziel ist es, so schnell wie möglich Handschuhe, Taucherbrille, und Schwimmflossen anzuziehen, durch einen Parcours und wieder zurück an den rennen.

Cocktailbar – 2MA (Gutschein für jeden Teilnehmer drucken)

Dotterbarts Liebling (Bowle für 8 – 10 Portionen)

3 Liter Saft (Multivitaminsaft)

300 g Pfirsiche

1 EL Vanillezucker

3 Liter Kindersekt oder Mineralwasser

Pfirsiche würfeln, mit Zucker bestreuen und im Idealfall ein paar Minuten ziehen lassen. Mit Multivitaminsaft und Blubberwasser auffüllen. Ein paar Eiswürfel rein. fertig.

Der blutige Stumpf

9 cl Kirschsafft,

5 cl Ananassaft,

3 cl Zitronensaft

2 bis 3 Cocktailkirschen als Deko ins Glas

Alle Zutaten zusammen im Shaker mit Eiswürfeln schütteln und in ein Long-Drink-Glas seihen.

Der Blauwal

150 ml Ananassaft

30 ml Kokosmilch

15 ml Sahne

Ein Schuss Blue Curaçao alkoholfrei

Ananasscheiben zum Garnieren

Saft, Kokosmilch und Sahne im Mixer vermischen, auf Eiswürfel gießen und mit Blue Curaçao einfärben

Eisdiele – 2MA

Eiscreme und Waffelhörnchen besorgen. Gutscheine ausdrucken.

Pool – 1MA



Massage – 2 bis 3 MA

Verschiedene Massagebälle und sonstiges Massagezeug und ein paar Matten. Schon hat man einen improvisierten Massagesalon

Limbo contest: – 1MA

An einem Gestell ist eine Stange höhenverstellbar befestigt. Im Limbo-Stil muss man unter der Stange durchtanzen. Auf einer Tafel wird der Low-Score eingetragen.



Wasserbomben Baseball – 1MA

Wasserbomben (Schwämme) Baseballschläger (Tennisschläger, Federballschläger)

Ein Teilnehmer wirft, ein anderer versucht den Schwamm zu treffen. Wer trifft am weitesten?

Wasserrutsche – 1 MA

Plane am Hang auslegen, immer ein bisschen Wasser drauf spritzen. Macht Spass. Nicht mehr und nicht weniger.

Hula Hoop Schwingen – 1 MA

Hula Hoop Reifen um die Hüften schwingen. Möglichst lange, Zeit notieren. Über den Nachmittag Bestenliste führen.



Cocktailglas zielschupsen – 1 MA

Auf einen Tisch sind 3 Zielbereiche gemalt. Der Barkeeper muss 3 Cocktails (Wasser in bunten Plastikbecher) vom einen Tische aus möglichst genau in die Zielbereiche schupsen.

Gesichtsmasken – 2 MA

<https://www.kindersache.de/bereiche/spiel-spass/selbermachen/rezepte/gesichtsmasken-selbst-gemacht>

Barfußpfad – 1MA

Eine Strecke mit Sand, Kies, Hackschnitzel, evtl ein Stück von einem alten Teppich, Rasen u.s.w. präparieren. Die Teilnehmer gehen die unterschiedlichen Bodenbeläge mit verbundenen Augen ab.



Muschel-Darts – 1MA

Zielscheibe in den Sand malen, in der Mitte ein Loch graben. Alle stellen sich um den Kreis auf und zielen mit ihren Muscheln in das Loch. 10 Punkte für einen Volltreffer, entsprechend weniger für die äußeren Kreise.

Sandbilder – 1MA

Schwarzer Tapeziertisch, feinen Sand drauf, Muscheln und ähnliches Dekomaterial dazu. Dann können die Kinder mit Fingern im Sand malen, mit Dekomaterial verzieren und ihre Kunstwerke (von einer Leiter aus?) von oben fotografieren lassen.



Gipsmasken 2MA

Gesicht dick mit Creme einschmieren, Gipsbinden nass machen und die Konturen des Gesichts damit nachformen. Nasenlöcher dabei frei lassen.

Nach etwa 10 Minuten ist der Gips fest und kann abgenommen und evtl bemalt werden.

Entgegen einer Anleitung aus dem Internet reicht eine Binde für etwa 2 (Kinder-)Gesichter

Wikingerschach / MÖlkky 1MA

Mitarbeiter erklärt, beaufsichtigt und spielt eventuell mit.

Schlammbad – 1MA

Planschbecken aufblasen, Wasser und Blumenerde rein, zack fertig: Schlammbad

Den Kindern macht es erstaunlich viel Spass sich mal richtig einzusuhlen. Schlauch zum Abspritzen bereit halten.



Gaga Ball 1MA

Ist aufgebaut, also wird es genutzt.

Die Quietschie-Jagd – Ein Gastbeitrag von Lars

Die Quietschie-Jagd, die Lars mir zur Verfügung gestellt hat, eignet sich als Frühspor.

Der Erzähler spricht immer einen Satz vor den alle anderen wiederholen. Die Bewegungen müssen auch alle mit machen.

Weitere Strophen sind möglich und bringen mehr „Abenteuer“ in die Geschichte



Der Quietschie lebt in den Tiefen des Blaubach Tals und wir wollen ihn heute fangen.

(Im ruhigen Rhythmus Stampfen und auf die Oberschenkel klopfen.

Teilnehmer sprechen dem Erzähler nach.

Nach jedem Punkt Zeit zum nachsprechen geben.)

Refrain:

Wir gehen jetzt auf Quietschie Jagd.

Wir wollen uns einen großen holen.

Einen ganz ganz großen.

Einen riiiiieesen großen.

Bridge:

Ich hab keine Angst.

Dabei habe ich meine Taschen Lampe.

Mein Messer.

Und meine Schokibannane.

Refrain

Strophe 1:

Halt was ist das?

(In jeder Strophe Strecken oder so tun wenn man was abtastet)

Es ist groß.

Es ist braun.

Ah die Haustür. (so tun wie wenn man eine Haustür auf macht)

Refrain

Strophe 2:

Halt was ist das?

Es ist grün.

Es ist buschig.

Ein grüner Busch.

(Messer rausholen und den Busch zerschlagen)

Refrain

Bridge

Refrain

Strophe 3:

Halt was ist den das?

Es ist breit.

Es ist tief.

Eine Schlucht mit einem gespannten Seil darüber.

(Gürtel nehmen über das Seil schmeißen und durch starkes schütteln die Seilbahn Fahrt simulieren)

Refrain

Strophe 4:

Halt was ist das?

Es ist rund.

Es ist schwarz.

Ein Höhlen Eingang.

(Taschenlampe rausholen und an machen)

Refrain

Bridge

Refrain

Halt was ist das?

Es ist grün.

Es ist pelzig.

Aaaaahhhh! Ein Quietschie! (schreien)

Schnell trampelnd und Hände klopfend zurückrennen

Wir überqueren die Schlucht (gleiche Körperbewegung wie bei Hinweg)

Schlagen uns schnell durch den Busch (gleiche Körperbewegung wie bei Hinweg)

Wir öffnen die Türe, rennen ins Haus und schließen die Tür ab.

(Dann wieder ruhiger Rhythmus klopfen und Stampfen)

Wir waren jetzt auf Quietschie Jagd.

Wir wollten einen großen holen.

Einen ganz ganz großen.

Einen riiiiieesen großen.

(ganz cool tun)

Ich hatte keine Angst!

Tetrapack-Geldbeutel 2 – ein Gastbeitrag von Johanna

Gleich am Tag der Veröffentlichung der [Tetrapack-Geldbeutel](#) kam in den Kommentaren der Hinweis, dass man den Drehverschluss als Geldbeutelverschluss nutzen kann. Dann braucht man auch keinen Klettverschluss. Johanna hat mir mittlerweile eine sehr gut bebilderte Anleitung für diese Version zukommen lassen, die ich an dieser Stelle vorstellen möchte.

Anleitung als PDF unter <https://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2019/10/Tetrapackgeldbeutel.pdf>

Danke Johanna für diesen super Gastbeitrag.



Internet-Surf-Nachmittag

Von Uli, Viola, Robin, Simon, Thomas, und mir als Nachmittagsprogramm auf der AJC-Jungscharfreizeit 2019

Ein sehr aufwändiger Stationenlauf über den kompletten Zeltplatz. Die Teilnehmer werden in 5er Gruppen eingeteilt und bekommen vom Zentralrechner verschiedene Aufgaben gestellt.

Für jede Gruppe gibt es einen Aufgabenstapel in dem jede Station ein mal auftaucht. Diese werden zufällig gemischt und nacheinander an die Gruppen ausgegeben.

Auf die Aufgabenzettel mussten die Teilnehmer ihre Gruppennummer schreiben. Dann galt es, die entsprechende Station zu finden und zu erledigen. Teilweise wurde nur eine Lösung auf die Karte geschrieben, Teilweise mussten Mitarbeiter die Ergebnisse eintragen und mit einer Unterschrift bestätigen.

Sobald die Aufgabe erledigt war, wurde der Zettel in der „Dropbox“ (einem Briefkasten) abgelegt und die Gruppe holte sich die nächste Aufgabe am Zentralrechner



Als Aufgabenzettel gab es:

- **Mario Kart** – Einen Parcours mit einer Seifenkiste abfahren (Zeit notieren)
- **Google Maps** – Auf Landkarten mit Raster wurden verschiedene Ortschaften gesucht. Die Lösung wurde auf den Aufgabenzetteln notiert.
- **Unnützes Wissen** – Im Internet steht viel Wissenswertes, aber auch vieles, was man nicht unbedingt wissen muss. Sucht euch euren Lieblingssatz aus, schreibt ihn auf und erzählt ihn eurem Gruppenmitarbeiter und einem Lehrer nach der Freizeit. Auf einem großen Plakat waren 40 unnütze Fakten notiert.
- **Amazon** – Auf verschiedenen Schachteln waren die Gruppennamen notiert. Diese Pakete mussten so schnell wie möglich an die Gruppenzelte zugestellt werden. Um dem Mitarbeiter an dieser Station unnötige Laufereien zu ersparen, war die 2. Runde für die Teilnehmer alle Retouren wieder einzusammeln. (Zeit notieren)
- **Datenvolumen gedrosselt** – Die Gruppe bekommt am Zentralrechner die Beine zusammengebunden (Wie beim „Dreibeinlauf“) und muss so zum Provider gehen. Dort wird das Volumen wieder aufgeladen. Sprich die Beine auseinander gebunden und auf dem Zettel notiert, dass die Aufgabe erfüllt war.
- **Wikipedia** – Auf dem Aufgabenzettel stand ein Fremdwort, an der Wikipedia-Station gab es eine Liste mit Bedeutungen. (Lösung aufschreiben)
- **Instagram** – Bei Instagram gab es gleich zwei Aufgaben. In die obere Hälfte der Aufgabenstapel war Instagram 1 gemischt. Ein Foto von der Gruppe wurde direkt ausgedruckt und an eine Pinwand

gehängt. In der unteren Hälfte gab es Instagram 2. Dieser Zettel wurde als „Like“ an das Foto einer anderen Gruppe gehängt und brachte beiden Gruppen einen Punkt.

- **Spotify** – Hier geht es darum Musik die rückwärts mit dem Reverse Player (einer App, die Lieder rückwärts spielt) abgespielt wird zu erkennen. Es werden maximal fünf Lieder abgespielt. Drei der Lieder sollen erkannt werden damit die Kids die Unterschrift bekommen.
- **Bottleflip Challenge** – eine zu etwa einem Viertel gefüllte Flasche wird so geworfen dass sie sich in der Luft einmal dreht und soll aufrecht stehen bleiben. Jede Gruppe hatte eine bestimmte Anzahl an Versuchen, die gelungenen wurden vom Mitarbeiter notiert.
- **Zalando** – Drei identische Schuhkartons waren unterschiedlich befüllt. Jede Gruppe durfte einen auswählen und öffnen. In einem war ein Schuh, der einen Punkt brachte, im zweiten eine Niete, die keinen Punkt brachte, im dritten ein Virus, der einen Minuspunkt einbrachte, falls man keinen Virenschutz hatte. (Siehe weiter unten)
- **Hacker** – Hacker benutzen eine Verschlüsselung um ihre Angriffsziele geheim zu halten. Auf den Aufgabenzetteln war verschlüsselt eine Homepage notiert, die von den Hackern angegriffen werden sollte. Die Aufgabe der Teilnehmer war es, an einer Station mit den Schlüsseln die Homepage zu identifizieren. (Lösung notieren)
- **WhatsApp Nachricht** – Die Gruppe musste auf einem leeren Plakat eine Nachricht ihrer Wahl und ihre Gruppennummer aufschreiben
- **WhatsApp Sprachnachricht** – Auf dem Aufgabenzettel stand ein Zungenbrecher, den einer aus der Gruppe fehlerfrei dem Stationsmitarbeiter vortragen musste.
- **FIFA** – Jeder Teilnehmer hatte drei Versuche in die Löcher einer Torwand zu treffen. Die Anzahl der Treffer wurde aufgeschrieben (Treffer notieren)
- **Angry Birds** – Mit einer Schleuder auf Ziele schießen (Anzahl der getroffenen Ziele notieren)
- **QR-Code** – Jede Station hatte einen QR-Code. Auf der Aufgabenkarte war einer dieser Codes abgedruckt. Die Teilnehmer mussten mit bloßem Auge herausfinden, zu welcher Station ihr QR-Code führte.
- **Speedtest** – In einem Parcours mussten die Teilnehmer ihre Geschwindigkeit testen. Die Kinder müssen dabei einen USB-Stick (zur Not ein Zettel mit notierten „Daten“) übergeben, bis jeder einmal dran war.
- **Youtube** – Die Teilnehmer mussten ein Video (Monkey-Dance) nachtanzen

Zusätzlich ging noch ein als **Werbeflyer** (Ü-Ei) verkleideter Mitarbeiter über den Zeltplatz. Wenn man den „anklickte“ gab es eine kleine Süßigkeit. Und bei jedem 7. klicken einen „Virus“ der vom Mitarbeiter als Minuspunkt notiert wurde, wenn die Gruppe keinen Virenschutz hatte.

Den **Virenschutz** konnte man sich an der „Antivi(e)r“-Station erwürfeln. So oft die Teilnehmer wollten konnten sie zwischen den einzelnen Stationen dort vorbei schauen und würfeln. Bei einer Vier gab es einen Vi(e)renschtz-Zettel.

Viele Stationen hatten eine **IP-Adresse**. Unter den Aufgaben gab es auch welche, die ein „Sicherheitszertifikat“ einer Seite forderten, von der nur die IP-Adresse bekannt war. Gut, dass die Adressen im Router gespeichert waren. Der Router bestand aus einem Tisch, auf dem dutzende kleine Zettel mit IP-Adressen und den dazugehörigen Stationen lagen. Hatten die Teilnehmer die Station ermittelt, gab es an der jeweiligen Station eine Unterschrift als „Zertifikat“

Für die eigentliche Auswertung wurden nur die Anzahl der erledigten Stationen und eventuelle Minuspunkte durch Viren berücksichtigt. Die Bestleistungen an den einzelnen Stationen wurden bei der Preisverleihung lobend erwähnt.

Zip-Datei mit Beschreibungen, Aufgabenzetteln u.s.w. zum [Download](http://jungscharwerkstatt.de/downloads/2019/Internet.zip) unter <http://jungscharwerkstatt.de/downloads/2019/Internet.zip>

Zeltlagerpraxis: Tag 0 – Der Aufbau

Bevor die Freizeit beginnen kann, muss noch einiges auf dem Zeltplatz vorbereitet werden. Deshalb reist der Großteil der Mitarbeiter schon vor den Teilnehmern an.

Zelte

Ein wichtiger Teil ist der Aufbau der Zelte. Da ein 10-Personen Zelt etwa 1000 Euro kostet und unsachgemäßer Umgang die Lebensdauer deutlich verkürzt werden die Zelte nicht von den Teilnehmern aufgestellt sondern im Vorfeld von den Mitarbeitern. Ein Aufstellteam besteht aus 4 bis 5 Personen. Dabei ist mindestens eine, die Erfahrung mit dem Aufbau der Zelte hat und die das Kommando übernimmt.

Anschließend kommen noch die Schaumstoffmatten in die Zelte, damit die Teilnehmer einen weichen Untergrund zum Schlafen haben. Unsere Standard-Zelte sind Yukatan. Eine Stange in der Mitte und seitlich mehrfach abgespannt bieten sie Platz für bis zu 10 Teilnehmern incl. Gepäck

Das „Große Zelt“ ist der zentrale Versammlungsplatz. Auch dieses etwa 8 x 16m große Zelt muss aufgestellt werden. An der einen Seite wird eine Bühne aufgebaut.



Der Essplatz wird seit einigen Jahren mit zwei robusten Pavillons überdacht. Auch diese müssen aufgebaut werden. Die Tische und Bänke müssen aufgebaut werden.

Technik

Manche der hier erwähnten Dinge sind nicht unbedingt nötig, haben sich aber auf der AJC-Jungscharfreizeit etabliert.

Im Großen Zelt haben wir eine Menge an Technik. Lichter, damit man sieht, was auf der Bühne passiert, Tontechnik für Band, Singteam, Theater und sonstige Programmpunkte und einen Beamer, der Liedtexte und (je nach Programm) einen Film auf die Leinwand hinter der Bühne projiziert.

Die Zeltplatzbeleuchtung (Lichtmast oder Lichterkette) muss installiert werden, damit die Teilnehmer zwischen dem offiziellen Ende des Abendprogramms und der Nachtruhe gefahrlos zwischen Waschraum und Zelten hin und her pendeln können.

Eine weitere kleine Soundanlage wird so aufgebaut, dass der Tagesleiter sich beim morgendlichen Appell nicht die Lunge aus dem Leib schreien muss und Programmpunkte die außerhalb des großen Zelttes stattfinden leichter moderiert werden können. Diese Anlage kann relativ einfach und flexibel je nach umgebaut werden. Außerdem dient sie der musikalischen Untermalung beim Auf- und Abbau.

Steckdosenkästen und Verteiler werden ebenfalls aufgebaut. Im großen Zelt und wenn nötig auf dem Platz verteilt. Dabei sind unnötig große Leitungslängen zu vermeiden. Mittlerweile fertigen wir auch VDE-konforme Abnahmemessungen an. Falls das nicht möglich ist, empfehle ich zumindest darauf zu achten, dass ein Fehlerstromschutzschalter (FI-Schalter) verbaut ist. Dessen Funktion muss täglich! mit der Prüftaste kontrolliert werden. **Sobald Verlängerungskabel im regen- oder auch nur taunassen Gras liegen, besteht ohne funktionierenden FI Lebensgefahr!**

Benutzt keine offensichtlich defekten Geräte und Verlängerungskabel. Und lasst euch eventuell von einem Elektriker in der Nähe beraten. Ich sehe eine provisorische Elektroverteilung im Zeltlager als „Baustellenverteiler“ und behandle sie auch so. Mit diesem Stichwort kann euch eine Elektrofachkraft mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Sorry, da ist kurz der Elektriker mit mir durchgegangen, aber bei unsachgemäßem Umgang mit Netzspannung muss das sein.

Küche

Auch das Küchenteam hat einiges vorzubereiten. Die Lebensmittel müssen eingeräumt, die Küche inspiziert werden und die Mitarbeiter haben auch nach einiger Zeit Hunger. Hier muss also schnell etwas gekocht werden. Hier empfiehlt sich eine schnelle und unkomplizierte Mahlzeit. Ein großer Topf mit Würstchen und entsprechend viele Brötchen zum Beispiel.

Weitere Vorbereitungen

Am Aufbau-tag sollte auch noch die Möglichkeit bestehen, Dinge vorzubereiten. Das grobe Programm muss stehen, aber manche Dinge kann man erst vor Ort endgültig planen.

Den Wald für Geländespiele und Nachtwanderung besichtigen.

Den Ort für die Stationen eines Dorfspiels festlegen.

Die Strecke für eine Wanderung mit dem Fahrrad abfahren

Einen Übernachtungsplatz für eine Zweitageswanderung besichtigen.

Gruselgeschichte: Das Gewitter – Ein Gastbeitrag von Maximilian

Gruselgeschichte JSF 2019

Vor einigen Jahren lebte eine Familie ganz hier in der Gegend, in einer Scheune, die mittlerweile für Freizeiten vermietet wird.

Die Familie bestand aus einer Frau und ihrem Mann, die zusammen mit ihren drei Söhnen Nick, Marlon und Erich dort an diesem ruhigen und beschaulichen Platz lebten. Sie besaßen viel Land, das der Vater allein bewirtschaften musste. Es war wirklich hart, und weil seine Söhne und er sich sehr nahe waren, halfen sie ihm immer so oft und so gut sie konnten.

Es war also kein Wunder, dass die drei Söhne einwilligten, als ihr Vater sie bat, das frisch geerntete Getreide zum Müller zu bringen. Im Gegenteil – sie waren gleich einverstanden und sprangen auf die fertig vorbereitete Kutsche. Der älteste nahm die Zügel in die Hand und jagte die Pferde los, während die beiden jüngeren Brüder es sich entspannt lachend auf dem Getreidehaufen gemütlich machten.

Kaum waren die drei aus dem Blickfeld des Vaters verschwunden, trat die Mutter aus dem Haus und machte sich auf den Weg zu ihrem Mann. Sie fragte ihn, wo denn die drei Jungs seien – schließlich hatte sie schon die ganze Zeit zum Essen gerufen.

„Sie sind auf dem Weg zum Müller und sind bald wieder da. Vielleicht eine halbe Stunde noch, dann können wir essen.“

Die Mutter beobachtete ihn unruhig. Sie hatte schon den ganzen Mittag über den Himmel beobachtet und ahnte, dass bald ein schweres Unwetter aufziehen würde. Aber ihr Mann hatte recht – der Weg bis zum Müller war nicht so weit, sie sollten bald wieder da sein.



Eine viertel Stunde verging und der Himmel wurde immer dunkler. Der Wind wurde so stark, dass sogar der Vater draußen seine Arbeit abbrach und nach drinnen flüchtete.

Eine weitere viertel Stunde ging vorbei. Die Söhne hätten mittlerweile zurück sein müssten.

Doch das waren sie nicht.

Noch eine weite viertel, halbe, eine weitere ganze Stunde ging vorbei. Doch die drei kamen nicht wieder.

Die Mutter machte dem Vater riesige Vorwürfe. Sie weinte und schrie und schlug mit den Fäusten gegen ihn. Er war Schuld! Er hätte sie nicht wegschicken dürfen.

Oh,.. das wusste er selber. Die ganze Zeit über hielt er seine Frau einfach so im Arm, während sie ihn mit Vorwürfen überhäufte,.. genau so wie er selber.

Schließlich hielt er es nicht mehr aus. Er packte eine Lampe, seinen Mantel und sein Gewehr und ging ohne ein Wort zu sagen aus der Scheune.

Seine Frau rief ihm nach, doch er stapfte in die Dunkelheit los ohne sich umzudrehen. Er lief und lief, bis die Frau ihn nicht mehr sehen konnte.

Sie war alleine.

Und alleine wartete sie. Eine viertel Stunde, eine halbe Stunde, eine Stunde.

Weder ihr Mann noch ihre Söhne kehrten zurück.

Also nahm auch die Frau ihren Mantel und eine Lampe und verließ ihr Haus. Der Wind heulte und der Regen durchnässte sie in wenigen Sekunden komplett.

Und plötzlich hörte sie ein seltsames Lachen und ein lautes Schreien – ein Schreien, das sich anhörte wie das Ihrer Söhne.

Dann umhüllte sie die Dunkelheit.

Die Mutter, ihr Mann und ihre drei Söhne sind bis heute nicht wieder aufgetaucht.

Die Behörden melden sie als vermisst und man nimmt an, dass sie bei dem schweren Unwetter im Wald umgekommen sind.

Doch Gerüchte begannen sich zu verbreiten. Gerüchte, die von einem psychisch kranken Mann erzählten, der vor Monaten hier in der Gegend aus einem Irrenhaus ausgebrochen war und seine Opfer meistens lebendig begrub.

Niemand kann sagen, was an diesem Tag wirklich geschehen ist. Aber noch heute gestehen viele Anwohner eines bestimmten Waldstückes, dass sie nachts immer einmal wieder seltsame Schatten durch die Bäume irren sehen und dumpfe Schreie hören, Schreie von drei Kindern und eine Frauenstimme, die immer wieder drei Namen ruft.

Marlon, Erich und Nick.

Und der Wald, in dem das alles passiert,... tja, das ist der Wald, vor dem wir hier stehen.

Also passt auf.

Vielleicht, vielleicht wenn ihr ganz leise seid – ja, vielleicht hört ihr dann ja auch die Stimmen.

Weihnachtsspiele

Lieder gurgeln

Ein Teilnehmer bekommt ein Weihnachtslied auf einem Zettel gezeigt und muss es mit einem Schluck Wasser im Mund vorgurgeln. Die Anderen raten, welches Lied es ist.

Plätzchen schätzen

In einer Schüssel befinden sich viele verschiedene Plätzchen (Zuggerdoggeli) Die Teilnehmer müssen schätzen, wie viele es sind.

Reise nach Bethlehem

Der Klassiker „Reise nach Jerusalem“ mit einem anderen Zielort. Die Regeln bleiben gleich.



Kerzen anzünden

Innerhalb von 30 Sekunden müssen die Teilnehmer möglichst viele Kerzen anzünden. Dabei muss für jede Kerze ein frisches Streichholz verwendet werden.

Kerzenstaffel

Pro Gruppe gibt es eine Streichholzsachtel und eine Kerze. Der erste zündet die Kerze an und gibt sie brennend an den zweiten der Gruppe. Dieser bläst sie aus und zündet sie wieder an und gibt sie an den dritten der Gruppe. Dieser bläst sie aus ... (und so weiter)

Düfte raten

In undurchsichtige Filmdosen werden unterschiedliche Dinge gesteckt, die weihnachtlich duften. Die Teilnehmer müssen durch riechen an den Dosen erraten, was drin ist.

- Zimt
- Vanille
- Orangen (Schale)
- Tannennadeln
-

Stille Weihnachtspost

Ein Wort wird durch Flüstern von einem Teilnehmer zum nächsten übertragen und so weiter. Der Letzte spricht es aus. Natürlich werden weihnachtliche Begriffe dafür benutzt.

- Weihnachtsengel
- Krippenspiel
- Christbaumkugel
- Adventskranzkerze
- Tannenbaum

Zimtsterne backen

Weihnachten naht und es wird Zeit sich über Weihnachtsplätzchen Gedanken zu machen. Wie wäre es mit Zimtsternen?

Ihr braucht für den Teig:

500g gemahlene Mandeln

300g Puderzucker

2 TL Zimt

2 Eiweiß

und für die Glasur:

1 Eiweiß

125g Puderzucker

Den Teig könnt ihr schon vor der Jungschar vorbereiten.

Die trockenen Zutaten (Mandeln, Puderzucker und Zimt) in einer Schüssel durchmischen. Die 2 Eiweiß dazugeben und mit den Knethaken des Handrührgerätes verrühren. Die Masse wird dann mit den Händen zu einem glatten Teig geknetet.

Dieser Teig wird von den Teilnehmern auf einer mit Puderzucker bestäubten Arbeitsfläche ca 5 bis 10 mm dick ausgerollt. Daraus werden traditionellerweise Sterne ausgestochen und auf ein mit Backpapier belegtes Backblech gelegt.



Das Eiweiß für die Glasur steif schlagen und den Puderzucker nach und nach zugeben, dabei weiter schlagen. Sterne mit Glasur bepinseln und im vorgeheizten Backofen bei 160 Grad 10 – 15 Minuten backen.

Dann bleibt mir nur noch, euch und euren Teilnehmern einen guten Appetit und eine gesegnete Advents- und Weihnachtszeit zu wünschen.

Black Stories 12 – Es weihnachtet sehr

Natürlich gibt es auch Black Stories mit weihnachtlichem Hintergrund. Ich habe mal drei davon zusammengestellt. Leider komme ich auch an in der Adventszeit nicht ganz ohne Leichen aus.

Ich wünsche euch eine gesegnete, gewaltfreie Weihnachtszeit.

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Besser arm dran als Arm ab

Situation: An Heiligabend verlor er zuerst beide Arme und Beine. Dann wurde ihm der Kopf abgerissen. Die Polizei stellte aber keine Untersuchungen an.

Die Geschichte: Da es sich um einen Lebkuchenmann handelte, war weder die Verstümmelung, noch das fehlende Interesse der Polizei überraschend.



Mahlzeit

Situation: Während der Weihnachtsmann mit seinen Elfen beim Essen saß, wurde er plötzlich bleich und verkündete der versammelten Mannschaft, dass er in diesem Jahr keine Geschenke ausfliegen könne.

Die Geschichte: Dem Weihnachtsmann wurde während des Essens plötzlich klar, dass die neue Haushälterin ihnen ein Rentiergulasch vorgesetzt hatte. Nun hatte er keine Zugtiere mehr für seinen Schlitten.

Knecht Ruprechts Ende

Am Morgen des ersten Weihnachtstages lag Knecht Ruprecht tot im Wohnzimmer.

Die Geschichte: Knecht Ruprecht war der Familienhund. Er hatte in der Nacht am Christbaumschmuck gespielt. Dabei fiel der Baum um und erschlug Knecht Ruprecht.

Hörspiele aufnehmen

In der heutigen multimedialen Zeit hat man zu allem Bilder oder Filme. Trotzdem werden immer noch Hörspiele produziert. Es ist mittlerweile eine entspannende Sache, die Augen nicht zu benutzen und sich nur auf die Ohren zu verlassen.

Wenn man in meinen Mitarbeiter-Anfangsjahren Hörspiele mit den Teilnehmern aufnehmen wollte, musste man mit einem normalen Recorder und Kassetten arbeiten. Alle Stimmen und Geräusche und die Musik mussten gleichzeitig aufgenommen werden.



Heute kann jeder Computer ein einfaches Tonstudio sein. Kostenlose Programme wie Audacity (<https://www.audacity.de>) machen es möglich, verschiedene Tonspuren ablaufen zu lassen, zu bearbeiten und über ein Mikrofon die Stimmen der Teilnehmer aufzunehmen.

Dazu benutzt ihr am Besten ein externes Mikrofon. Grundsätzlich kann jedes verwendet werden, das sich an den Computer anschließen lässt. Wobei natürlich gilt: Ein 10 Euro-Mikrofon bringt nicht die gleiche Qualität wie ein Studio-Mikrofon für mehrere hundert Euro.

Das gesamte Hörspiel wird zum Schluss als MP3-Datei exportiert und kann gemeinsam angehört werden

ACHTUNG! Ich weiß nicht, wie das Veröffentlichen der Stimmen von Kindern im Internet rechtlich einwandfrei gehandhabt wird. Behandelt die Datei im Zweifelsfall wie ein Foto. Das heißt: Unterschriften der Erziehungsberechtigten und Widerrufsrecht einräumen.

Oder einfach nicht veröffentlichen.



In Kassettenzeiten musste mangels Möglichkeit zum Download von Geräuschen jedes Geräusch selbst gemacht werden.

Es soll regnen? Eine Gießkanne aus der man Wasser in eine Wanne gießt klingt so.

Waten die Darsteller durch Matsch? Knetet einen nassen Schwamm.

Und der Klassiker: Hufgetrappel durch Kokosnussschalen.

Wie gesagt, das ist in heutigen Zeiten nicht mehr nötig, macht aber Spaß. Viele Geräusche, die ihr nicht selber machen könnt und legale Musik findet ihr in Hörspieldatenbanken. Hier mal ein paar zur Auswahl:

- audiyou.de (<https://www.audiyou.de/home>)
- salamisound.de (<https://www.salamisound.de>)
- orangefreesounds.com (englisch) (<http://www.orangefreesounds.com>)
- Freie Sounds von der BBC (englisch) (<http://bbcsfx.acropolis.org.uk>)
-

Manche dieser Sounds sind nur für den Privatgebrauch kostenlos. Wenn ihr mit den Hörspielen Geld verdienen wollt, muss die Datei auch für kommerziellen Gebrauch frei gegeben sein.

Denkt euch zuerst eine Geschichte aus. Überlegt, wer welche Rolle sprechen kann. Ein Erzähler fasst zusammen, was die Zuhörer nicht sehen. Welche Geräusche braucht ihr? Wie könnt ihr sie selber erzeugen?

Dann nehmt ihr nacheinander alles auf. Feinheiten in der Nachproduktion sollten die Mitarbeiter ohne Stress nach der Jungscharstunde vornehmen.

Merry Quizmas

Ein kleines Quiz mit Fragen rund um Advent und Weihnachten.

Wem erzählten die Engel als erstes von der Geburt Jesu?

- A) **Hirten auf dem Feld**
- B) den heiligen 3 Königen
- C) dem Wirt, dem der Stall gehörte

Wie viele Strophen hat „Stille Nacht“ in der Originalfassung?

- A) 5
- B) **6**
- C) 7

Mit dem 1. Advent beginnt...

- A) ... das Weihnachtsfest
- B) **... das Kirchenjahr**
- C) ... die Fastenzeit

Wovon handelt das Lied Jingle Bells?

- A) Von der Geburt von Jesus
- B) **Von einer Schlittenfahrt**
- C) Von einer Schneeballschlacht

Sind in der Weihnachtsgeschichte vom Evangelisten Lukas ein Ochse und ein Esel an der Krippe?

- A) Ja
- B) Ochse ja, Esel nein
- C) **Nein**



Der Weihnachtsmann fährt in einem Schlitten das von Rentieren gezogen wird. Wie viele Rentiere sind das?

- A) 2
- B) 7
- C) 9

Das berühmteste Rentier des Weihnachtsmannes ist Rudolph. Was ist sein Kennzeichen?

- A) besondere Kraft
- B) rote Nase
- C) Goldenes Geweih

In welcher Stadt war der Heilige Nikolaus Bischof?

- A) Ephesus
- B) Konstantinopel
- C) Myra

In Amerika bringt der Weihnachtsmann die Geschenke nicht wie bei uns am Abend des 24. Dezember, sondern

...

- A) in der Nacht von 5. auf 6. Dezember
- B) in der Nacht von 24. auf 25. Dezember
- C) in der Nacht von 31. Dezember auf 1. Januar

Das Wort Advent leitet sich vom lateinischen „advenire“ ab. Was bedeutet das?

- A) frieren
- B) ankommen
- C) warten

Wie oft steht das Wort „Engel“ in der Weihnachtsgeschichte?

- A) 3x
- B) 5x
- C) 7x

Warum machten sich Maria und Josef auf den Weg nach Bethlehem?

- A) Erbschaft
- B) Urlaub
- C) Volkszählung

Wie viele Türchen hat ein Adventskalender?

- A) 4
- B) 24
- C) 31

Wie viele Nadeln hat ein durchschnittlicher Tannenbaum (1,70m) ungefähr?

- A) 680.000
- B) 180.000
- C) 480.000

Welcher Evangelist hat keine Weihnachtsgeschichte geschrieben?

- A) Markus
- B) Lukas
- C) Matthäus

Was hat der heilige Nikolaus nach einer Legende einer armen Familie durch das Fenster geworfen?

- A) Gold
- B) Steine
- C) Äpfel

Wo wird der „Julbock“ zu Weihnachten aufgestellt?

- A) Schottland
- B) Spanien
- C) Schweden

Welchen Vornamen hat Mr. Scrooge, der Geizkragen, in Charles Dickens' Klassiker „Eine Weihnachtsgeschichte“?

- A) Ebenezer
- B) Dagon
- C) Balthasar

Maria und Josef waren zu einer Volkszählung in Bethlehem, als Jesus geboren wurde. Wer ordnete diese an?

- A) Kaiser Nero
- B) Julius Caesar
- C) Kaiser Augustus

Seit wann gibt es den Adventskranz mit 4 Kerzen wie wir ihn heute kennen?

- A) 1925
- B) 1725
- C) 1525

Wie heißt die Zeit vor Weihnachten?

- A) Weihnachtszeit
- B) Frostzeit
- C) Advent

Lampen dekorieren

Heute gibt es eine schnelle Bastelidee, die ich mir auf der AJC-Jungcharfreizeit von Viola abgeschaut habe. Danke dafür.

Ein relativ bekanntes Möbelhaus verkauft auch einfache Leuchten zu einem extrem günstigen Preis (Bei Erstellung des Beitrags 2,99€. Allerdings ohne Leuchtmittel.). Den Namen der Leuchte hab ich im Titel versteckt ;-). Wie immer, kauft wo ihr wollt!

Das ganze Ding besteht aus einem Kunststoffsockel und einem Kunststoffschild in weiß. Der Schild ist abnehmbar und kann von den Teilnehmern verziert werden ohne ihnen den Sockel mit der Elektrik zu geben. Ist so einfach sicherer.



Zur Dekoration hatte Viola ein altes Liederbuch, dessen Seiten in Pappmaché-Technik mit Tapetenkleister auf den Lampenschirm geklebt wurden. Natürlich kann man auch bunte Servietten nehmen oder mit Klebstoff malen und Sand oder Glitter drüber streuen oder den Schirm mit Stiften oder Farben bemalen oder...



Jonglierbälle – Ein Gastbeitrag von Utzi

Du brauchst:

Luftballons

Mehl

Plastik-Flaschen mit Schraubverschluss

Schere



Vorbereitung:

Bevor du mit dem Basteln los legst, musst du noch die „Trichter“ zum einfüllen des Mehls in die Luftballons vorbereiten. Dazu schneidest du die Plastikflaschen ca 7 cm unter dem Deckel wie auf dem Bild oben zu sehen ab. 4 Flaschen reichen normal für 10 bastelnde Personen gleichzeitig aus.

Jetzt gehts los:

Schritt 1: Je nach dem wie groß die „Bälle“ später werden sollen, musst du den zu befüllenden Luftballon vorher kurz aufblasen um den Gummi etwas zu dehnen – dann passt später mehr Mehl rein.

Schritt 2: Hast du das gemacht, kannst du den Luftballon mit dem „Hals“ über einen Finger ziehen. Ungefähr so wie im Bild rechts. Dann rollst du den dicken Wulst nach oben bis das dünne des Luftballons fast den dicken Bereich erreicht hat.



Schritt 3: Jetzt stülpest du den Luftballon über die Öffnung der Flasche (natürlich ohne Deckel...).



Schritt 4: Als nächstes kannst du Mehl in den Trichter und somit in den Luftballon füllen. Durch sanftes klopfen gegen den Trichter, rutscht das Mehl besser nach unten. Wenn der Luftballon voll mit Mehl ist, quetscht du den Hals des Luftballons ab und leerst das restliche Mehl im Trichter zurück in den Mehlbeutel oder in einen anderen Trichter.

Schritt 5: Dann muss der Luftballon zu geknotet werden. Wenn der Knoten fest sitzt, kann man den Rest nach dem Knoten mit der Schere abschneiden.



Schritt 6: Jetzt braucht man den nächsten Luftballon. Wiederhole ggf. Schritt 1 und dann Schritt 2. Dann muss die Öffnung des neuen leeren Luftballons so weit wie möglich geöffnet werden und dann der erste volle Luftballon in den leeren. Dann weiter mit Schritt 5. Je nach dem wie viele Schichten der Ball haben soll muss das ganze wiederholt werden. 3 Schichten sind gut, 4 sind zu empfehlen.

Die Bälle eignen sich sehr gut zum Jonglieren, werfen oder einfach nur zum drauf rum drücken.

ANHANG

Süßigkeitenquiz: Lösungen

So macht die Uhr	TicTac
Geschosse eines Komponisten	Mozartkugeln
Abwehrreaktion eines Insekts	Bienenstich
Japanisches Stäbchenspiel	Mikado
Danke in einer anderen Sprache	Merci
Mann aus der Hauptstadt	Berliner
Weibliche Märchengestalt in Karamell mit Nuss	ToffiFEE
Englisches Wort beim Ringetausch	Yes
Elastische Raubtiere	Gummibären
Eiserner Liebesbeweis	Ferrero Küsschen
Gebäck aus teurem Gestein	Marmorkuchen
Japan in der Landessprache	Nippon
Ansammlung bunter Kleinwagen	Smarties
Große Kunststoffbausteine	Duplo
Gewürzte Himmelskörper	Zimtsterne
Haarteil eines Dichters	Schillerlocken
Bewohner einer Hansestadt	Hamburger
Scharfes Gebäck	Pfefferkuchen
Abkürzung für Schulgerät der Eichhörnchen	Hanuta (Haselnusstafel)
Benachbarter Himmelskörper	Mars
Englische Erscheinung am Nachthimmel	Milky Way
Klötzchen für ein Legespiel	Dominostein
Heiliges Bergwerksteil	Christstollen
Frucht aus einem sehr dunklen Wald	Schwarzwälder Kirsch(torte)
Kriechtier aus Süßholz	Lakritzschnecken
Obstwirbel im Wasser	Apfelstrudel
Person aus Übersee	Amerikaner
Kleine Sitzgelegenheit	Plätzchen
Zu dieser Uhrzeit naschen Engländer	After Eight
Mittelalterliche Körperertüchtigung	Ritter Sport
Schauplatz einer berühmten Meuterei	Bounty
Kann der Königssohn vorwärts und rückwärts	Prinzenrolle
Kosenamen aus Frankreich	Mon Cheri
Weihnachtlicher Börsenfachmann	Spekulatius

Holziges Gebäck	Baumkuchen
ROFL bedeutet: vor Lachen auf dem Boden ...	Rumkugeln
Weihnachtliche Erdäpfel	Marzipankartoffeln
Stirb-Nicht-Gebäck	Lebkuchen
Säckchen mit Luftbewegung	Windbeutel
Unerwartetes Hühnerprodukt	Überraschungsei
Gebäck aus Baumaterial	Sandkuchen
König der Tiere	Lion
Italienischer Maler	Raffaello
Gebäck aus unnützem Zeug	Plunderstück
Das hat der Feuerschlucker	Gebrannte Mandeln
Andere Bezeichnung für ein scharfes "s"	Eszet
Katzenfutter ohne "e"	KitKat
Anderes Wort für "Umlaufbahn"	Orbit
Bewohner einer Italienischen Stadt	Neapolitaner
Gulliver reiste unter anderem ins Land der	(Storck)Riesen
Anglers Kumpel	Fisherman's Friend
Singendes Maisprodukt	Popcorn
Kleiner südländischer Freund	Amicelli
Muntermacher für die Hosentasche	CoffeePocket
Farbige Unterbrechung des Alltags	Lila Pause
Amerikanisches Saiteninstrument	Banjo
Nahrung der Eichhörnchen	Nuts
Da kann sich die Kuh ne Scheibe abschneiden	Milchschnitte
Geländegängiges Fahrzeug mit Ladefläche	PickUp
Körperteile der beliebtesten Haustiere	Katzenzungen
Woge eines großen Flusses	Donauwelle
doppelte Kleidergröße	M&Ms
Gut auf Spanisch	Bueno
Note in der Musik	Hohes C
Aufforderung zur Unmäßigkeit	Nimm 2
Edelmetall im Hals	Rachengold

Süßigkeitenquiz

So macht die Uhr	
Geschosse eines Komponisten	
Abwehrreaktion eines Insekts	
Japanisches Stäbchenspiel	
Danke in einer anderen Sprache	
Mann aus der Hauptstadt	
Weibliche Märchengestalt in Karamell mit Nuss	
Englisches Wort beim Ringetausch	
Elastische Raubtiere	
Eiserner Liebesbeweis	
Gebäck aus teurem Gestein	
Japan in der Landessprache	
Ansammlung bunter Kleinwagen	
Große Kunststoffbausteine	
Gewürzte Himmelskörper	
Haarteil eines Dichters	
Bewohner einer Hansestadt	
Scharfes Gebäck	
Abkürzung für Schulgerät der Eichhörnchen	
Benachbarter Himmelskörper	
Englische Erscheinung am Nachthimmel	
Klötzchen für ein Legespiel	
Heiliges Bergwerksteil	
Frucht aus einem sehr dunklen Wald	
Kriechtier aus Süßholz	
Obstwirbel im Wasser	
Person aus Übersee	
Kleine Sitzgelegenheit	
Zu dieser Uhrzeit naschen Engländer	
Mittelalterliche Körperertüchtigung	
Schauplatz einer berühmten Meuterei	
Kann der Königssohn vorwärts und rückwärts	
Kosenamen aus Frankreich	
Weihnachtlicher Börsenfachmann	
Holziges Gebäck	
ROFL bedeutet: vor Lachen auf dem Boden ...	

Weihnachtliche Erdäpfel	
Stirb-Nicht-Gebäck	
Säckchen mit Luftbewegung	
Unerwartetes Hühnerprodukt	
Gebäck aus Baumaterial	
König der Tiere	
Italienischer Maler	
Gebäck aus unnützem Zeug	
Das hat der Feuerschlucker	
Anderer Bezeichnung für ein scharfes "s"	
Katzenfutter ohne "e"	
Anderes Wort für "Umlaufbahn"	
Bewohner einer Italienischen Stadt	
Gulliver reiste unter anderem ins Land der	
Anglers Kumpel	
Singendes Maisprodukt	
Kleiner südländischer Freund	
Muntermacher für die Hosentasche	
Farbige Unterbrechung des Alltags	
Amerikanisches Saiteninstrument	
Nahrung der Eichhörnchen	
Da kann sich die Kuh ne Scheibe abschneiden	
Geländegängiges Fahrzeug mit Ladefläche	
Körperteile der beliebtesten Haustiere	
Woge eines großen Flusses	
doppelte Kleidergröße	
Gut auf Spanisch	
Note in der Musik	
Aufforderung zur Unmäßigkeit	
Edelmetall im Hals	

Der Herr der Ringe

Was ist passiert?

Der Juwelier Karl Funkel hatte noch bis spät in die Nacht gearbeitet. Nachdem sein Auszubildender Rudi Klein um 19:30 Feierabend gemacht hatte, war er kurz darauf in die Kneipe von Monika Syzslak zum Abendessen gegangen. Dorthin ging er des öfteren, wenn er lange arbeitete. Er aß das Tagesessen Gulasch und trank dazu ein Bier.

Gegen 20:30 ging er zurück in seine Werkstatt, um an einem sehr wertvollen Ring weiter zu arbeiten.

Einem Ring den Graf Werner von und zu Anhold zur Reparatur dort abgegeben hatte. Ein Brillant war aus der Fassung gebrochen und sollte wieder eingesetzt werden. Leider war das bei diesem einmaligen Erbstück ein sehr schwieriges Unterfangen und dauerte länger als geplant. Um den einen Stein wieder einzufügen musste er zuerst einige weitere umliegende der insgesamt 42 Steine entfernen und anschließend wieder einfügen. Um 22:00 Uhr und kurz nach Mitternacht rief er bei seiner Frau Frida an. Weil sie sich immer Sorgen machte, wenn Karl so lange in der Werkstatt arbeitete, hatten sie ausgemacht, dass er nach 20:00 alle zwei Stunden Bescheid geben würde, wenn alles in Ordnung sei.

Als er kurz vor zwei endlich mit dem Ring fertig war, wollte er sie wieder anrufen. Doch sie ging nicht ans Telefon, sondern der Anrufbeantworter. „Dann schläft sie wohl schon.“ dachte er, hinterließ eine Nachricht und machte sich noch daran, einen Ehering zu gravieren.

Der Kunde Franz Müller würde ihn am kommenden Morgen abholen und schon wenige Stunden später seiner Braut Beate Kleinschmitt an den Finger stecken. Doch so weit kam er nicht. Er war noch nicht beim „t“ von Beate, als er mit einer leeren Flasche niedergeschlagen wurde.

Am nächsten Morgen kam Rudi wie jeden Morgen fünf Minuten vor acht in die Werkstatt und fand dort seinen Chef bewusstlos vor der Graviermaschine.

In den folgenden 20 Minuten erreichten zuerst Frida Funkel, gefolgt von Kommissar Ralph Clancy und Graf Werner und zuletzt Franz Müller den Tatort ...

Dieser Mitspielkrimi ist als Einstieg zur Nachtwanderung gedacht. Der Täter führt die Teilnehmer anschließend zur Beute in den Wald.

Kommissar Ralph Clancy (Ermittler)

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Ralph Clancy. Ich wurde heute Morgen von Frau Frida Funkel zum Tatort gerufen. Und habe sofort mit den Ermittlungen begonnen. Folgende Personen wurden als Zeugen und Verdächtige ermittelt:

Juwelier Karl Funkel

Seine Frau Frida Funkel

Auszubildender Rudi Klein

Graf Werner von und zu Anhold

Gräfin Hildegard von und zu Anhold

Barney ein Obdachloser

Bräutigam Franz Müller

Braut Beate Kleinschmitt

Bäcker Hans Dampf

Chris Pfanner ein Privatdetektiv

Versicherungsvertreter Josef Kaiser

Kneipenbesitzerin Monika „Mo“ Syzslak

Eure Aufgabe ist, die einzelnen Personen zu befragen, heraus zu finden, wer die Ringe gestohlen hat und sie wieder zu finden.

Ihr habt dazu Zeit bis Uhr, dann treffen wir uns wieder hier

Juwelier Karl Funkel

Dein Vorstellungstext:

Ich hatte gestern Abend noch lange zu Arbeiten. Das kommt in letzter Zeit zwar öfter vor, weil die Geschäfte gut laufen, aber gestern war es besonders spät. Ich musste noch ein wertvolles Familienerbstück reparieren, was sich länger hinzog als geplant. Der Kunde hatte es aber eilig. Er und hat gesagt, dass er den doppelten Preis zahlen würde, wenn er heute früh fertig wäre. Außerdem musste ich noch einen Ehering gravieren. Eigentlich eine Kleinigkeit. Ne Stunde oder so. Aber der Bräutigam hatte sich so lange nicht entschieden. Und dann nahm er den billigsten Ehering. Auch er wollte das Schmuckstück heute früh abholen. Was macht man nicht alles für Kunden.

Vorher war ich noch in der Kneipe von Monika Syzslak zum Abendessen ich bin dort öfter, wenn ich lange arbeitete. Mit Mo komm ich richtig gut aus. Ich hab ihr erzählt, dass ich noch lange an diesem Megaklunkerring des Grafen arbeiten muss. Ich aß das Tagesessen und trank dazu ein Bier. Gegen 20:30 ging ich zurück in meine Werkstatt. Ausser mir und Mo waren nur noch Barney und ein komischer Typ, der in letzter Zeit öfter da war, in der Kneipe.

Ich habe noch mehrfach bei meiner Frau angerufen, weil das so abgemacht war. Das letzte mal kurz vor zwei. Als ich den Ehering für Franz Müller graviert habe muss sich jemand von hinten an mich angeschlichen haben. Die Graviermaschine hat so einen Lärm gemacht, dass ich es erst bemerkt habe, als mich jemand von hinten K.O. geschlagen hat.

Als ich heute Morgen zu mir kam, schüttete mir gerade unser Azubi Rudi eine Tasse Wasser ins Gesicht. Dann verband er meine Beule. In diesem Moment kam meine Frau Frida und rief die Polizei. Der oder die Einbrecher haben ausnahmslos alle Ringe mitgenommen!

Hoffentlich springt die Versicherung ein und zahlt den Verlust

Frida Funkel

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Frida Funkel. Ich bin die Frau von Karl. Gestern Abend war ich zuhause. Mein Mann hat mich mehrfach angerufen. Nach dem Anruf um Mitternacht hab ich eine Schlaftablette genommen und bin dann auch ziemlich schnell eingeschlafen. Aufgewacht bin ich erst heute Morgen kurz vor halb acht. Normalerweise weckt mich mein Mann früher, aber er war nicht da. Seine Seite des Bettes war unbenutzt. Er hat wohl nochmal angerufen, was ich wegen der Schlaftabletten wohl nicht gehört habe. Aber der Anrufbeantworter hat um 1:56 Uhr noch einen Anruf aufgezeichnet.

Ich bin dann natürlich sofort in die Werkstatt, die im Hinterzimmer des Juweliergeschäfts ist. Dort war nur unser Azubi Rudi, der gerade die Riesenbeule meines Mannes verbunden hat. Ich hab sofort die Polizei angerufen.

Auszubildender Rudi Klein

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Rudi Klein. Ich mache gerade in Karl Funkels Juweliergeschäft meine Ausbildung zum Goldschmied. Ich habe den Laden gegen 19:30 verlassen, was deutlich nach Feierabend um 17:00 Uhr ist. Eigentlich darf ich als Lehrling ja keine Überstunden machen. Aber Herr Funkel meint dann immer, ich soll froh sein, dass ich überhaupt einen Ausbildungsplatz habe.

Als ich heute morgen in die Werkstatt kam, lag mein Chef bewusstlos auf dem Boden. Ich hab ihm eine Tasse kaltes Wasser ins Gesicht geschüttet. Als er wieder zu sich kam hab ihm die Beule verbunden und er hat mir erzählt, dass er niedergeschlagen wurde. Seine Frau kam auch und hat die Polizei gerufen.

Graf Werner von und zu Anhold

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Graf Werner von und zu Anhold. Aber ihr könnt ruhig Werner zu mir sagen. Ich nehme das mit den Titeln nicht so genau. Ich bin kein richtiger Graf. Nur angeheiratet. Meine Hildegard solltet ihraber mit dem ganzen Titel ansprechen. Die ist da etwas pingelig. Das ist sie auch mit ihren Erbstücken. Die darf man auf keinen Fall berühren. Naja, und ich hab es doch gemacht. Und dann ist mir der Brillantring ihrer Großmutter auf den Boden gefallen und einer der 42 Brillanten ist abgefallen. Ich hab ihn dann direkt zu Herr Funkel gebracht. Der einzige Juwelier hier am Ort. Ich hab ihm eine Prämie versprochen, wenn er ihn bis heute früh hinkommt. Er hat gemeint, dass es ein ganz schönes Stück Arbeit wird, aber es wäre machbar. Als ich den Ring heute früh holen wollte waren schon einige Leute da Und als ich erfahren habe, dass hier eingebrochen wurde, hab ich beschlossen, dass ich in den sauren Apfel beiße und es meiner Hildegard beichte. Sie ist gar nicht so ausgeflippt wie ich dachte. Sie meinte nur, dass der Juwelier gut versichert sein sollte. Dieser Ring sei über 2 Millionen wert.

Gräfin Hildegard von und zu Anhold

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Gräfin Hildegard von und zu Anhold. Ich weiß nicht wieso ich in diesen Fall geraten bin. Ich habe nichts damit zu tun. Ein wertvolles Familienerbstück wurde gestohlen. Ich bin hier ein Opfer und kein Täter.

Bäcker Hans Dampf

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Hans Dampf. Ja, ich weiß. Das ist ein blöder Name. Aber den kann man sich ja nicht aussuchen. Ich bin Bäcker und mein Geschäft liegt direkt neben dem Juweliergeschäft.

Als ich heute Nacht gegen zwei - ja, so früh muss ich aufstehen, damit ihr frische Frühstücksbrötchen bekommt - in die Bäckerei ging, sah ich Barney, den Obdachlosen auf der Bank vor Mos Kneipe liegen. Vor dem Juweliergeschäft stand ein Auto, in dem die Innenbeleuchtung an war. Es saß auch jemand drin. Ich konnte nicht erkennen, wer es war. Aber weil ich ein gutes Nummerngedächtnis habe, konnte ich heute morgen, als ich von dem Überfall erfuhr, dem Kommissar die Autonummer geben. Das Auto gehört dem Privatdetektiv.

Aussteiger Barney

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Barney. Früher war ich mal Vorstandsvorsitzender einer großen Firma. Doch dann musste ich feststellen, dass Geld nicht glücklich macht. Und so wurde ich zum Aussteiger. Ich habe nur noch das was ich zum täglichen Überleben brauche. Ich nehme gerne kleine Gelegenheitsjobs an, wenn ich dafür was bekomme. Sonst bettel ich mich durch.

Gestern Abend war ich wie so oft bei Mo in der Kneipe. Da war wie meistens nicht viel los. Dort war nur ein komischer Typ, der in letzter Zeit öfter da war und der Juwelier kurz zum Abendessen. Nach dem dieser wieder weg war, hat der Fremde auch die Kneipe verlassen. Gegen zwei hat mich dann Mo aus der Kneipe geworfen. Als ich mich dann auf die Bank direkt vor der Kneipe gelegt habe, habe ich den Bäcker gesehen. Aber von dem Auto, das der Bäcker gesehen haben will, habe ich nichts gesehen. Dann bin ich auf der Bank vor der Kneipe eingeschlafen

Bräutigam Franz Müller

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Franz Müller. Wenn ich heute den gravierten Ring nicht bekomme, fällt meine Hochzeit ins Wasser. Ich habe ihn hier in Auftrag gegeben, weil es der einzige Juwelier am Ort ist. Er hat mir zugesagt, dass der Ring heute graviert ist. Als ich ihn heute morgen abholen wollte, war er immer noch nicht fertig. Wenn ich das gewusst hätte, wäre ich woanders hin.

Braut Beate Kleinschmitt

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Beate Kleinschmitt. Ich habe mich voll auf die Hochzeit gefreut. Aber die wird ohne Ring wohl ins Wasser fallen. Ich weiß nicht, was ich machen soll... Mein Franz hat mir versprochen ihn rechtzeitig zu bekommen. Was sollen wir denn jetzt machen?

Privatdetektiv Chris Pfanner

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Chris Pfanner. Ich bin Privatdetektiv. Vor drei Wochen hat mir Frau Funkel den Auftrag gegeben, ihren Mann zu beschatten. Ich habe schon einige Tage den Juwelier und die Kneipenbesitzerin beobachtet. Ich bin mir mittlerweile fast sicher, dass die beiden kein Verhältnis haben. Ich war aber in letzter Zeit öfters mal in der Gegend. Auch mit meinem Auto. Deshalb kennt der Bäcker vermutlich meine Autonummer. Nachdem der Juwelier gestern die Kneipe verlassen hat, bin ich auch gegangen. Ich musste noch an einem anderen Fall recherchieren, zu dem ich nichts sagen werde.

Versicherungsvertreter Josef Kaiser

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Josef Kaiser. Ich bin bei der Versicherungsgesellschaft angestellt, die jetzt für diesen Schaden aufkommen soll. Es wurden sehr wertvolle Stücke gestohlen. Schon allein der Ring des Grafen von und zu Anhold ist mehrere Millionen wert. Ich hoffe, dass sie wieder auftauchen und wir nicht für diesen Schaden aufkommen müssen.

Kneipenbesitzerin Monika „Mo“ Syzslak

Dein Vorstellungstext:

Ich bin Monika Syzlack. Aber ihr könnt mich Mo nennen. Ich habe schon seit sieben Jahren meine Kneipe. Sie wirft nicht viel ab, aber es reicht zum Überleben. Ich habe einige Stammgäste. Ich bin schockiert, dass ich jetzt in so ein Verbrechen verwickelt bin. Und dass ich verdächtigt werde eine Beziehung zu Karl zu haben. Er ist ein guter Gast und wir kommen super miteinander aus. Wir reden über alles mögliche, deshalb wusste ich auch, dass er und seine Frau Eheprobleme haben. Die Kunden heulen sich öfter mal bei mir aus. Sie wissen, dass ich nichts weitererzähle. Das verbietet ja schon die Berufsehre. Ich hab gestern gegen zwei Barney vor die Tür gesetzt und noch bis drei die ganze Kneipe geputzt.

Dann bin ich direkt heim ins Bett.

Die Mumie Klopatra

Polizeichef: Ralph Clancy

Dein Vorstellungstext:

Hallo Leute!

Mein Name ist Ralph Clancy und ich bin der Polizeichef. Ich möchte Euch um Hilfe bei der Aufklärung eines verzwickten Falles bitten.

Im Historischen Museum wurde der Sarkophag der Klopatra samt der Mumie gestohlen. Und das trotz Hi-Tech Überwachungsgeräte und Kameras.

Was bisher geschah:

Im Historischen Museum gab es seit vier Wochen und fünf Tagen eine Sonderausstellung zum Thema „Ägypten“. Seit einiger Zeit war die Ausstellung wegen sehr hoher Besucherzahlen rund um die Uhr geöffnet. Eine der Hauptattraktionen war der Sarkophag der die Mumie der Klopatra enthielt. In zwei Tagen wäre die Ausstellung planmäßig zu Ende gewesen und die Ausstellungsstücke wären wieder an die Museen zurückgegeben worden, denen sie gehörten.

Aber in der Nacht von Donnerstag auf Freitag geschah es. Die Mumie wurde trotz aller Sicherheitsmaßnahmen samt Sarkophag gestohlen. Die Bilder der Kameras waren unterbrochen. Die Zeitstempel der Aufnahmen sprangen von 00:48 Uhr auf 1:32Uhr. Davor ist Klopatra noch deutlich zu erkennen, danach ist sie weg. Das ist fast eine dreiviertel Stunde. Genug Zeit um die Mumie verschwinden zu lassen. Aber die ganze Sache ist sehr riskant, da sich noch einige Besucher im Museum aufhielten.

Wir von der Polizei konnten die Besucher ermitteln, die in der Zeit direkt vor und direkt nach dem Raub im Museum waren und einige weitere Personen, die möglicherweise Informationen haben könnten.

Bitte helft uns, sie zu befragen und findet heraus, wer die Mumie hat, warum sie gestohlen wurde und wo sie jetzt ist.

Ich stelle Euch die ermittelten Personen, die Euch helfen können

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Leider hast Du keine weiteren Informationen. Blöd, was? Aber die Teilnehmer werden schon was raus finden...

Museumsdirektor: Harry Delay

Dein Vorstellungstext:

Hallo! Mein Name ist Harry Delay und ich bin der Direktor dieses Museums. Ich habe mein ganzes Herzblut in diese Ägyptenausstellung gesteckt. Alles organisiert und jedes Ausstellungsstück höchstpersönlich von der Transportkiste in die Ausstellungsräume gebracht.

Die Ausstellung war ein voller Erfolg. Sie lief so gut, dass sie ab der 2. Woche sogar rund um die Uhr geöffnet war. Nach langer Zeit mit wenigen Besuchern ging es endlich wieder aufwärts. Und jetzt das!

Es ist eine Katastrophe!

Ich war zum Tatzeitpunkt nicht im Museum

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Archäologin: Henrietta „Montana“ Jones jr.

Dein Vorstellungstext:

Ich bin Henrietta Jones. Ihr könnt mich aber ruhig Montana nennen. Das machen alle meine Freunde. Ich bin Archäologin und komme viel auf der Welt herum. Die Mumie der Kloptra habe ich entdeckt. Ich nenne sie Klo-i. Sie wurde vor über 3000 Jahren nach genau vorgeschriebenen Regeln mumifiziert. Nach ihrem Tod wurden ihr die inneren Organe entnommen und in Tongefäße eingelegt. Das Hirn wurde mit einem Haken durch die Nase... Oh. Entschuldigung. Da geht wohl die Wissenschaftlerin mit mir durch. Die Mumie der Kloptra liegt eigentlich in meinem Privatmuseum. Nur für diese Ausstellung habe ich sie an das Historische Museum verliehen. Mir wurde versichert, dass alle nötigen Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden um sie sicher zu verwahren. Das war aber ein Trugschluss. Gut, dass ich vor dem Ausleihen die Versicherung benachrichtigt, und die Versicherungssumme erhöht habe. Aber trotz des Geldes ist es ein schwerer Verlust. Klo-i ist unbezahlbar.
Ich war zum Tatzeitpunkt mit Karla Müller hier im Museum

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Crashkurs Mumienkunde:

*Als eine **Mumie** bezeichnet man die Überreste von tierischen oder menschlichen Körpern, die durch physikalische oder chemische Gegebenheiten vor natürlichen, gemeinhin unter dem Begriff Verwesung zusammengefassten Prozessen des Zerfalls geschützt und in ihrer allgemeinen Form erhalten sind. Im Alten Ägypten wurde der Begriff Mumia namensgebend, da bei den altägyptischen Mumien zumeist die schwärzlich-harzigen Substanzen verwendet wurden*

Der Prozess der Entstehung einer Mumie wird als Mumifizierung und das Endergebnis als mumifiziert bezeichnet. Damit eine Mumie entstehen kann, muss bei einer Leiche insbesondere die durch Autolyse, Bakterien und Insekten hervorgerufene Zerstörung des Weichgewebes wirkungsvoll unterbunden werden. Arides Klima oder kontinuierlich mit Luft durchströmte Landschaftselemente (z. B. Höhlen) und Bauwerke sind aufgrund der dort herrschenden hohen Verdunstungsraten einer Mumifizierung förderlich. Bei der künstlichen Mumifizierung haben sich darüber hinaus das Entfernen der Eingeweide sowie verschiedene Balsamierungstechniken bewährt.

Archäologisch ist die Definition von Mumie schwierig, da ursprünglich nur ägyptische Leichen als Mumien bezeichnet wurden. Für einige andere Einzelfunde hat sich der Begriff „Mumie“ etabliert. Der Begriff „Mumie“ ist für die archäologische Wissenschaft nicht verbindlich definiert. Meist wird der Begriff in Deutschland vermieden, da er zu sehr mit ägyptischen Funden in Verbindung gebracht wird

Quelle:Wikipedia

Elektriker: Klaus Cabel

Dein Vorstellungstext:

Hallo!

Ich bin Klaus Cabel und habe im Auftrag der Firma Armanski-Security die gesamte Sicherheitstechnik hier eingebaut. Besonders im Raum mit dem Mumiendings wurde extrem viel Technik eingesetzt. Kameras. Sogar einige mit Infrarottechnik, die auch bei dunklen Raumverhältnissen noch gestochen scharfe Bilder liefern. P.I.R.-Bewegungs-Sensoren, die auf Körperwärme reagieren. Unter dem Sargteil waren Gewichtssensoren, die auf Veränderungen von weniger als 100 Gramm reagieren. Wenn jemand eine Tafel Schokolade darauf abgelegt hätte, oder das sauschwere Ding nur leicht angehoben, hätte der Alarm losgehen müssen. Und jetzt ist das ganze Dings weg!
Das kann doch nicht sein! Und die Kameras waren aus. Nee. Das ist schon ziemlich komisch...
Ich war zum Tatzeitpunkt nicht im Museum

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.
Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Chef der Sicherheitsfirma: Dieter Armanski**Dein Vorstellungstext:**

Mein Name ist Dieter Armanski. Ich bin der Chef von Armanski-Security. Ich habe mit Klaus Cabel meinen besten Sicherheitsexperten für die Sicherung dieses Gebäudes beauftragt. Er hat schon andere Ausstellungen gesichert und kennt sich richtig gut mit solchen Dingen aus. Wir von Armanski-Security haben die beste Technik für solche Aufgaben. Besuchen Sie unsere Website www.security.TheOne-AndOnly.de
Ich war zum Tatzeitpunkt nicht im Museum

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Hellseherin: Helene Hell**Dein Vorstellungstext:**

Gestatten, mein Name ist Helene Hell. Ich bin Hellseherin und Hypnotiseurin.
Kennen sie den? Treffen sich zwei Hellseher. Sagt der Eine zum Andern: „Dir geht’s gut und wie geht’s mir?“
Nee, mal im Ernst. Ich war heute nur kurz im Museum um meinen früheren Körper, den ihr als Kloptra kennt mal wieder zu sehen. In meinem früheren Leben in Ägypten war ich Kloptra. Die meisten behaupten, dass ich verrückt bin. Aber ich bin mir dabei sicher. Ich hab mir zuerst die Mumie angesehen und bin dann weiter durchs Museum.
Ich war zum Tatzeitpunkt allein im Museum unterwegs

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Nachbarin: Karla Müller**Dein Vorstellungstext:**

Ich bin Karla Müller und wohne direkt neben dem Museum. In den letzten Wochen habe ich mich ziemlich über diese komische Ausstellung geärgert. Tag und Nacht dieser Rummel. Angeschaut hab ich sie mir allerdings erst in der Nacht, in der diese Mumie verschwand. Diese Archäologin Montana hat mich dazu überredet. Ich habe mich aber in den letzten Tagen mit einigen der hier anwesenden Personen unterhalten, während sie draußen vor dem Eingang gewartet haben. Wenn ich Euch irgendwie helfen kann, fragt mich einfach.
Ich war zum Tatzeitpunkt mit Frau Jones im Museum

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Putzfrau: Petra Saubermann

Dein Vorstellungstext:

Mein Name ist Petra Saubermann. Ich bin hier die Reinigungsfachkraft. Das ist aber sehr anstrengend, wenn rund um die Uhr Besucher da sind und alles wieder schmutzig machen. Außerdem gehen mir die Putzlappen aus...

Ich war zum Tatzeitpunkt im Museum am Putzen.

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Apothekerin: Doris Morris

Dein Vorstellungstext:

Hallo, ich bin Doris Morris und besitze eine Apotheke. Die alten Ägypter faszinieren mich schon lange, deshalb habe ich mir diese Ausstellung angeschaut. Zum Zeitpunkt der Tat war ich aber schon auf dem Weg nach draußen. Von den hier anwesenden Personen kenne ich niemand persönlich. Ich weiß gar nicht, was ich hier soll...

Ich war zum Tatzeitpunkt allein im Museum unterwegs.

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Crashkurs „Mumie für Apotheker“:

Im 15. Jahrhundert kommt die Mumie als besonderes Heilmittel in der gebräuchlichen Volksmedizin auf.

Die "ägyptische" Mumie - Seit etwa dem 1. Jahrtausend vor Christus nennen die Araber das erdöhlhaltige Produkt, das sogenannte Totenpech, mûm oder lat. mumia. Die sogenannten ägyptischen Leichen werden insgesamt als Mumien bezeichnet. Das Totenpech soll eine Heilwirkung enthalten, vor allem, wenn Knochen der Mumie oder Leichenteile in der zubereiteten Arznei enthalten sind. So werden die Mumien als begehrtes Medikament von den Arabern nach Europa exportiert. Die pharmazeutische Bezeichnung ist mumia vera Aegyptica. Mumia soll angeblich vor zweitausend Jahren das erste Mal verwendet worden sein. Es sollte gegen so gut wie jede Krankheit helfen. Es war auch ein wirksames Liebesmittel. Man schluckte es, rieb es auf die Haut oder tat es direkt auf die Wunde.

Quelle: Wikipedia

Versicherungsagent: Josef Kaiser

Dein Vorstellungstext:

Guten Abend!

Ich bin Josef Kaiser von der Versicherung. Bitte helft uns, den oder die Verbrecher zu finden. Es geht um eine Menge Geld. Wer die Mumie zurückbringt kann mit einer hohen Belohnung rechnen.

Das ist immer noch besser, als die Versicherungssumme an die Besitzerin auszuzahlen.

Danke für ihre Mithilfe.

Ich war zum Tatzeitpunkt nicht im Museum.

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Nachtwächterin: Vera Immer

Dein Vorstellungstext:

Hallo!

Ich bin Vera Immer und arbeite hier als Nachtwächterin. Kein besonders schwieriger Job. Ich muss nur die Kameras beobachten und im Fall eines Alarms schauen, ob es ein echter Alarm ist. Dann rufe ich die Polizei, oder wenn es ein Fehlalarm ist, schalte ich ihn mit dem Sicherheitscode ab.

Keine Ahnung wie die Verbrecher es geschafft haben, das Sicherheitssystem zu umgehen...

Ich war zum Tatzeitpunkt natürlich im Museum im Überwachungsraum.

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Kantinenwirtin: Johanna Laber

Dein Vorstellungstext:

Hi!

Ich bin Johanna Laber und Kantinenwirtin hier im Museum. Wobei diese Kantine nicht nur für die Angestellten da ist. Auch Besucher können hier für kleines Geld was Leckeres zu essen bekommen.

Ich habe mich mit einigen Personen hier unterhalten und kann Euch vielleicht weiterhelfen.

Ich war zum Tatzeitpunkt im Museum in der Kantine aber es war nicht viel los. Nur die Apothekerin hat ein Bier bei mir getrunken und ist kurz bevor die Polizei ankam gegangen. Wohin, weiß ich nicht.

Achja, die Archäologin war mit der Nachbarin auf einen Kaffee da.

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

Reporter: Theo Tipp

Dein Vorstellungstext:

Ich bin Theo Tipp und arbeite für das Abendblatt in [Ort des Zeltlagers]. Mich hat interessiert, wer hier Nachts durchs Museum geht. Haben die Leute nichts Besseres zu tun? Ich wollte einige Leute befragen und dann einen Artikel zum Thema „Schlaflos in [Ort des Zeltlagers]“ oder „Nachts im Museum“ oder so schreiben. Leider konnte ich nur wenige Leute befragen, bevor es hier vor Polizisten nur so wimmelte.

Ich war zum Tatzeitpunkt im Museum.

Was Du sonst noch weißt:

Diese Informationen kannst Du nach bestem Wissen und Gewissen benutzen und in die Gespräche einfließen lassen.

Weitere Infos auf Nachfrage bei www.jungscharwerkstatt.de

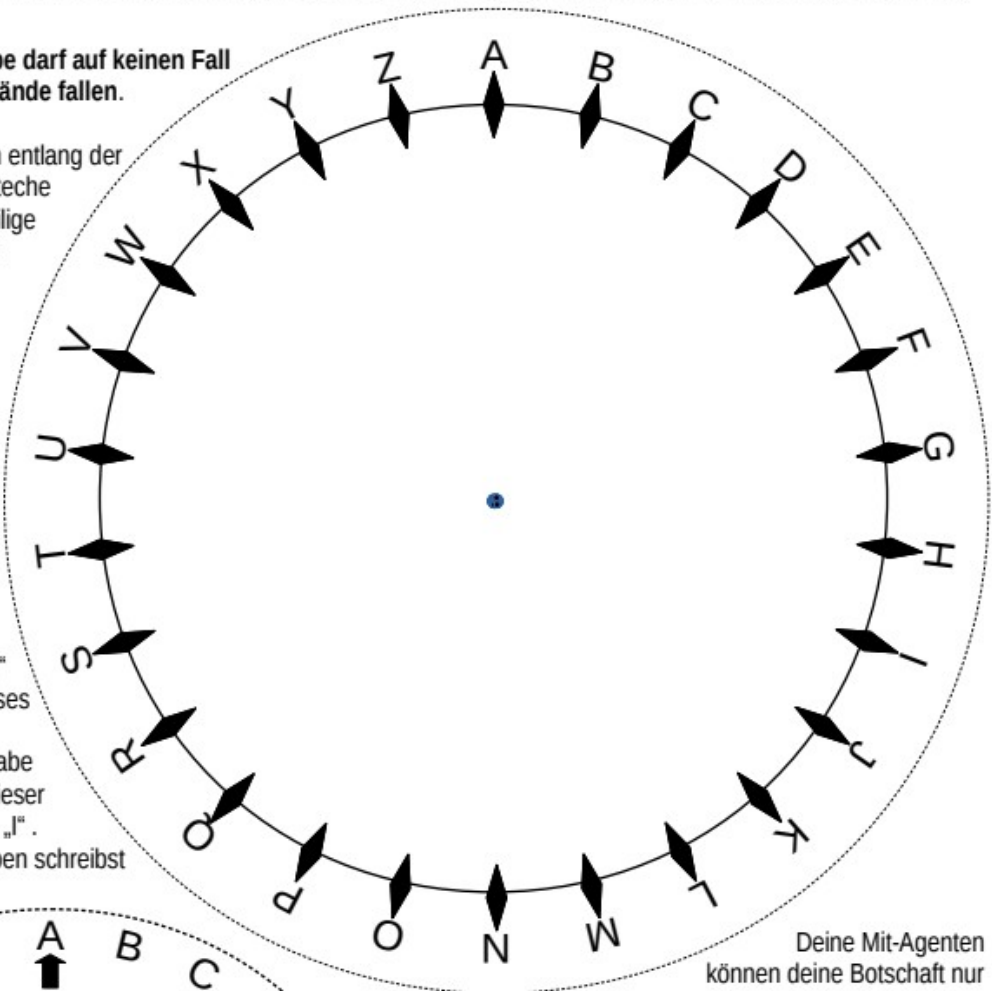
CODIERSCHEIBE

NUR FÜR GEHEIMAGENTEN

Diese geheime Codierscheibe darf auf keinen Fall feindlichen Agenten in die Hände fallen.

Schneide die beiden Scheiben entlang der gestrichelten Linien aus und steche vorsichtig ein Loch in die jeweilige Mitte. Dann legst du die kleine Scheibe auf die größere und steckst eine sogenannte „Musterbeutelklammer“ durch beide Löcher in der Mitte. Jetzt kannst du den Pfeil beim A auf der Inneren Scheibe auf den von dir und deinen Mit-Agenten vereinbarten Buchstaben einstellen.

Stelle den Pfeil zum Testen auf das „B“ auf der äußeren Scheibe. Wenn Du jetzt ein „H“ schreiben willst, suchst du dieses auf der inneren Scheibe und schaust nach, welcher Buchstabe auf der äußeren Scheibe an dieser Stelle steht. In diesem Fall ein „I“. Den jeweils äußeren Buchstaben schreibst du dann auf.



Deine Mit-Agenten können deine Botschaft nur dann entschlüsseln, wenn sie wissen, welcher Buchstabe zum Verschlüsseln angewendet wurde.

Den Pfeil drehen sie dann auf diesen Buchstaben der äußeren Scheibe. Entschlüsseln geht dann von außen nach innen. In der Nachricht steht ein „I“. Dem „I“ auf der äußeren Scheibe gegenüber steht das „H“. Also müssen sie ein „H“ aufschreiben. „IBMMP“ können sie mit dem Schlüssel „B“ leicht entziffern. Das gleiche Wort mit dem Schlüssel „C“ ergibt etwas ganz anderes: „JCNNQ“ Sonderzeichen und Umlaute bleiben unverschlüsselt. Dieses System nennt man übrigens „Rotationscode“. Es ist eine relativ einfache Art der Verschlüsselung. Zum Üben hab ich noch eine Botschaft in „Code N“



WHATFPUNE VFG FCVGMR!

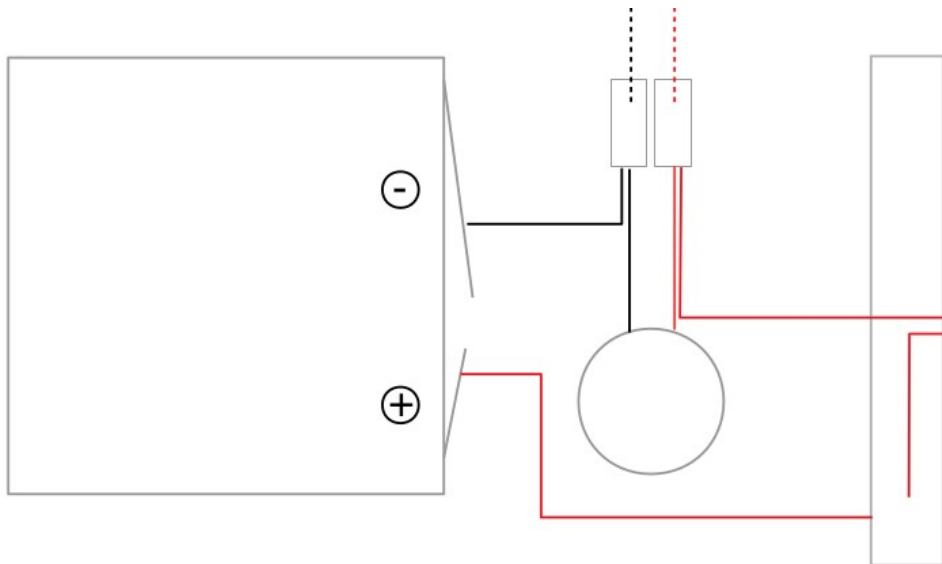
© by BÖ / Jungscharwerkstatt.de 2019



Stratego

<p>Feldmarschall</p> <p>Spion Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier</p>	<p>General</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Oberst</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Oberst</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>
<p>Major</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Major</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Hauptmann</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Hauptmann</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>
<p>Leutnant</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Leutnant</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Unteroffizier</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Unteroffizier</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>
<p>Unteroffizier</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Unteroffizier</p> <p>Feldmarschall General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion</p>	<p>Spion</p> <p>General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion Feldmarschall</p>	<p>Spion</p> <p>General Oberst Major Hauptmann Leutnant Unteroffizier Spion Feldmarschall</p>

Morsesystem - Schaltplan



Buchstabe	Code	Buchstabe	Code
A	.-	N	-.
B	-...	O	---
C	-.-.	P	...-
D	-..	Q	--.-
E	.	R	.-.
F	...-	S	...
G	--.	T	-
H	U	..-
I	..	V	...-
J	.-...	W	.-.
K	-.-	X	-.-.
L	.-...	Y	-.-.
M	--	Z	--..

Bildernachweis:

Alle Bilder in diesem Dokument wurden von den Urhebern der Beiträge selbst gemacht oder stammen von <https://pixabay.com>.

Die jeweiligen Titelbilder wurden mit der kostenlosen Bildbearbeitungssoftware GIMP – Gnu Image Manipulation Programm – bearbeitet. <https://www.gimp.org>