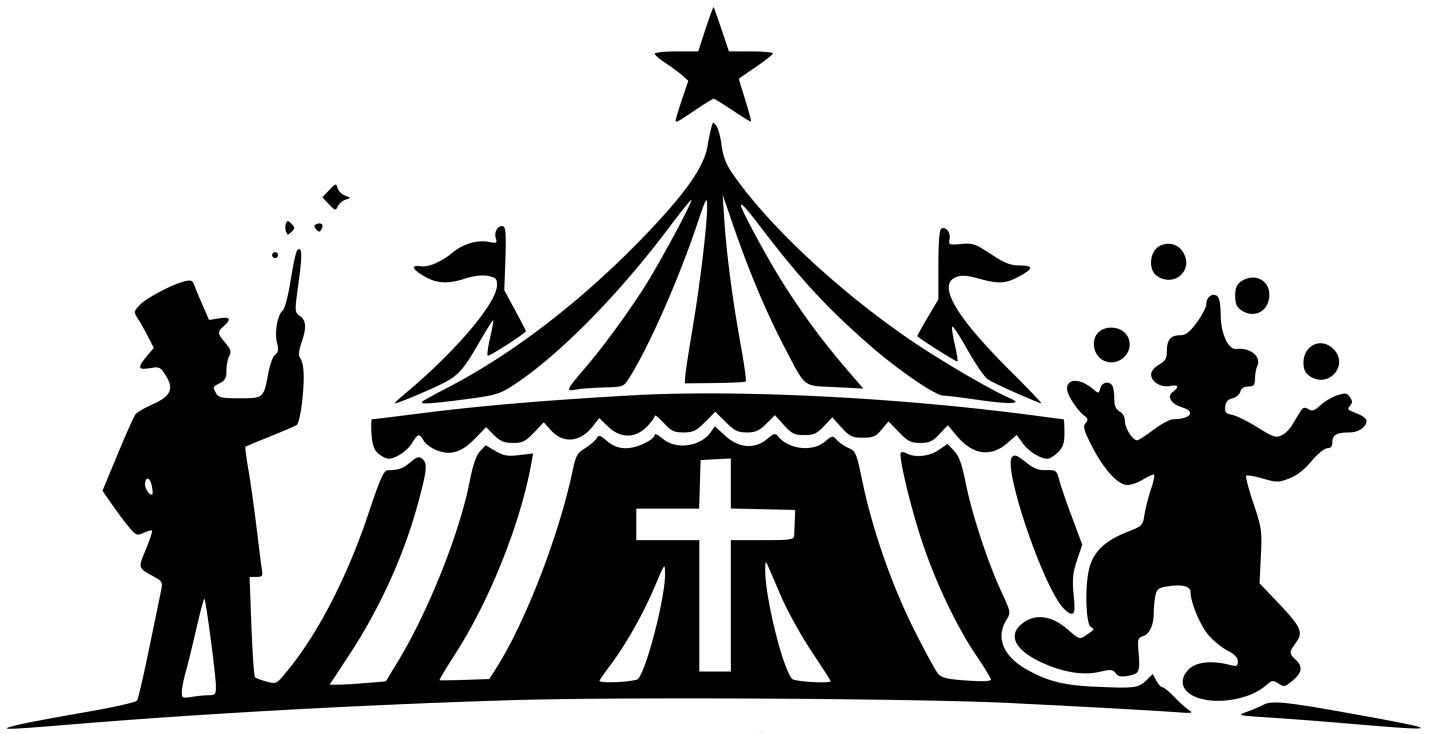


The Greatest Show

Das komplette Programm der AJC-Jungscharfreizeit 2026



AJC JUNGSCCHARFREIZEIT 2026
The Greatest Show

Inhaltsverzeichnis

Über die AJC-Jungscharfreizeit.....	6
AJC.....	6
Die AJC-Jungscharfreizeit.....	6
Die Zusammenarbeit.....	6
Danke.....	6
Tagesablauf auf der AJC-Jungscharfreizeit.....	7
Tag 0 – Aufbau und sonstige Vorbereitungen.....	12
Zelte.....	12
Technik.....	12
Küche.....	13
Weitere Vorbereitungen.....	13
Stille Zeit.....	13
Methoden.....	14
Ablauf.....	15
5-Finger-Methode.....	16
Gefühlskarten.....	16
Tag 1 – Anreise.....	17
Überblick.....	17
Zielgedanke.....	17
Stille Zeit.....	17
Bibelarbeit.....	17
Theater:.....	17
Nachmittagsprogramm: Kennenlernnachmittag.....	18
Abendprogramm: Artistencasting.....	19
Tag 2.....	26
Überblick.....	26
Zielgedanke.....	26
Stille Zeit.....	26
Bibelarbeit.....	26
Theater:.....	26
Nachmittagsprogramm Wanderung.....	28
Abendprogramm OpenAir Übernachtung.....	29
Tag 3.....	30
Überblick.....	30
Zielgedanke.....	30
Stille Zeit.....	30
Bibelarbeit.....	30
Theater:.....	30
Nachmittagsprogramm Freibad.....	32
Vor der Freizeit.....	32
Logistik.....	34
Am Badetag.....	35
Weitere Infos zum Thema.....	36
Abendprogramm Lagerfeuerabend.....	36
Tag 4.....	37
Überblick.....	37
Zielgedanke.....	37
Stille Zeit.....	37
Bibelarbeit.....	37
Theater:.....	37

Nachmittagsprogramm Bastelnachmittag.....	39
Abendprogramm Nachtgeländespiel.....	40
Tag 5.....	42
Überblick.....	42
Zielgedanke.....	42
Stille Zeit.....	42
Bibelarbeit.....	42
Theater:.....	42
Nachmittagsprogramm Geländespiel.....	43
Abendprogramm Krimidinner.....	46
Tag 6.....	47
Überblick.....	47
Zielgedanke.....	47
Stille Zeit.....	47
Bibelarbeit.....	47
Theater:.....	47
Nachmittagsprogramm Clownausbildung.....	50
Grundidee.....	50
Stationen:.....	50
Benötigte Mitarbeiter:.....	53
Abendprogramm 1: Gruppenabend.....	53
Abendprogramm 2: Nachtwanderung.....	53
Tag 7.....	54
Überblick.....	54
Zielgedanke.....	54
Stille Zeit.....	54
Bibelarbeit.....	54
Theater:.....	54
Nachmittagsprogramm Dorfspiel.....	56
Spielregeln.....	56
Stationen.....	57
Anlocken.....	58
Abendprogramm Lobpreisabend.....	63
Tag 8.....	64
Überblick.....	64
Zielgedanke.....	64
Stille Zeit.....	64
Bibelarbeit.....	64
Theater:.....	64
Nachmittagsprogramm Capture the Flag.....	66
Abendprogramm Quizabend.....	67
Die Siegpunkte.....	68
1. Gemeinsamkeiten erraten.....	68
2. Luftballontransport.....	69
3. Gruppen-Duell.....	69
4. ZOOM.....	70
5. Zettelzylinder.....	70
6. Reverse-Charade.....	71
7. Tischtennisball-Basketball.....	72
Tag 9.....	73
Überblick.....	73
Zielgedanke.....	73

Stille Zeit.....	73
Bibelarbeit.....	73
Theater:.....	73
Nachmittagsprogramm Chillernachmittag.....	75
Abendprogramm Zirkusshow.....	76
Geplanter Ablauf:.....	76
Tag 10 – Abreise und Abbau.....	77
Überblick.....	77
Zielgedanke.....	77
Stille Zeit.....	77
Bibelarbeit.....	77
Theater.....	77
Verabschiedung und Abreise.....	79
Nachmittagsprogramm Abbau / LKW laden.....	79
Abendprogramm LKW abladen BaMa, Zelte und Technik einräumen.....	79
Danke an alle Mitarbeitende der AJC-Jungscharfreizeit.....	80

Liebe Mitarbeitende,

ihr habt die zehnte Zusammenfassung einer kompletten [AJC-Jungscharfreizeit](https://ajc-jungscharfreizeit.de) vor euch.

Die bisherigen Dokumente findet ihr unter <https://jungscharwerkstatt.de/tag/komplettes-zeltlager>

2026 waren wir im Zirkus. Die Geschichte drehte sich um Robbie, ein Mädchen, das mit ihrem Vater im Zirkus lebt. Was sie erlebte und wie sie sich in der Bibel durch Psalm 91 arbeitete, war Grundlage für die Bibelarbeiten. zu sehen.

Das Theater haben Christina und Damaris auf der Grundlage des Buches „Unter dem Schirm“ von Heidi Schilling (<https://www.scm-shop.de/unter-dem-schirm-47460.html>) geschrieben.

Das Logo hat Luca G. entworfen.

Leider mussten wir wetterbedingt das Programm etwas hin und her schieben. Ich schreibe hier auf, wie der ursprüngliche Plan war.

Warum gibt es diese Zusammenfassung?

Jedes Jahr stecken dutzende Mitarbeitende hunderte Stunden in die Vorbereitung eines – wie ich finde – großartigen Zeltlagers. Und anschließend landen die ganzen Ideen „in der Tonne“. Und Mitarbeitende anderer Zeltlager beginnen mit der ganzen Arbeit von vorne. Deshalb gibt es hier die Zusammenfassung dieses Zeltlagers.

Es ist unwahrscheinlich, dass die hier zusammengetragenen Ideen von euch 1 zu 1 umgesetzt werden können, aber als Inspiration können sie auf jeden Fall dienen.

Dieses Dokument darf zur Vorbereitung von Zeltlagern frei verwendet und vervielfältigt werden, solange die Links zu <https://ajc-jungscharfreizeit.de> und <https://jungscharwerkstatt.de> nicht entfernt werden.

Für eventuelle Nachfragen stehe ich gerne zur Verfügung.

Dieses „Buch“ unterliegt der CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Wenn ihr die AJC-Jungscharfreizeit als Vorlage für euer Zeltlager nutzt, würde ich mich über Rückmeldungen freuen.

Euer Bernd „BÖ“ Östreicher

PS: Noch ein Hinweis zur Sprache: Zwecks besserer Lesbarkeit schreibe ich deutsch. Ohne irgendwelche Rücksicht auf Geschlecht oder Minderheiten. Es dürfen sich aber Frauen, Männer, Mädchen, Jungen und alle dazwischen mit „Leser“ oder „Mitarbeiter“ oder „Teilnehmer“ angesprochen fühlen.

PPS: Ich würde mich freuen, auch Programme von anderen Zeltlagern veröffentlichen zu dürfen. Du musst dir nicht unbedingt den Aufwand machen, alles so ausführlich zu schreiben, wie ich das hier plane. Lass mir einfach die Dateien zukommen, die ihr sowieso habt. Dann können sich andere Mitarbeitende (inklusive mir) Ideen für ihre Zeltlager holen.

Über die AJC-Jungscharfreizeit

AJC

Die Aktiven Jungen Christen (www.AJC-ev.de) sind ein Verein, der in Hohenlohe – genauer gesagt in Blafelden und Umgebung – das Wort Gottes verbreiten will.

Zitat von der Homepage: „Wir sind junge und ältere Menschen aus allen Schichten der Bevölkerung und stehen wie Sie/Du mitten im Leben. Wir kommen aus verschiedenen Gemeinden und Gemeinschaften der Region und sind zutiefst davon überzeugt, dass Gott existiert, dass er jeden Menschen kennt, ihn liebt und eine persönliche Beziehung zu jedem seiner Geschöpfe will. Jesus ist der Schlüssel, um Gott zu begegnen.“

Die AJC-Jungscharfreizeit

Seit 1974 führt der AJC e.V. jedes Jahr ein Zeltlager für Kinder im Jungscharalter (8 bis 13 Jahre) durch. Seit 1978 wird zusätzlich eine Freizeit für Teenager von 14 bis 17 Jahren veranstaltet. Zuerst zur gleichen Zeit auf dem gleichen Zeltplatz, ab 1989 nacheinander auf getrennten Plätzen.

Die AJC-Jungscharfreizeit wird ausschließlich von ehrenamtlichen Mitarbeitenden durchgeführt. Jede und Jeder, der sich einbringt, tut das aus Überzeugung.

Die Teilnehmerzahl schwankt mittlerweile um etwa 80 Teilnehmer. Zu Spitzenzeiten kratzten wir an der 150-Teilnehmer-Grenze, bei geburtenschwachen Jahrgängen kommen immer noch um die 70 Teilnehmer zusammen.

Die Zusammenarbeit

Der Macher der Jungscharwerkstatt ist seit vielen Jahren auch ein Mitarbeitender der AJC-Jungscharfreizeit. Da war es naheliegend, teilweise aufwändig geplante Programmpunkte an einer zentralen Stelle zu sammeln und zu archivieren. Die Idee, gesamte Zeltlager als „Buch“ zusammen zu fassen war nur der nächste Schritt.

Danke

Wie bereits erwähnt, stammen die wenigsten Ideen aus meiner Feder. Ich werde versuchen, die Urheber bei den einzelnen Programmpunkten namentlich zu erwähnen.

Danke, dass ihr euch für die AJC-Jungscharfreizeit einbringt und für jede Idee, die ich hier verwerten darf. Ich konnte nicht jeden Mitarbeitenden einzeln um Erlaubnis bitten. In den Besprechungen habe ich es aber regelmäßig erwähnt. Falls in diesem Schriftstück etwas steht, mit dem du nicht einverstanden bist, melde dich bitte kurz und ich werde es ändern.

Teilweise übernehme ich direkt aus dem Detailprogramm oder für Standard-Programmpunkte Beiträge aus der Jungscharwerkstatt.

Tagesablauf auf der AJC-Jungscharfreizeit

Die AJC-Jungscharfreizeit gibt es seit den 1970er Jahren. 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 vom Handy 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. 2026 haben wir den Versuch gestartet und die [Stille Zeit](#) umstrukturiert. Weg vom klassischen Bibellesen – das machen wir weiterhin in der Bibelarbeit – hin zu persönlichen Gesprächen. Wie geht es euch? Wie fühlt ihr euch? Was habt ihr von der Bibelarbeit gestern mit genommen? Dazu gab es eine Tageschallenge. Das lief ziemlich gut. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung war noch nicht klar, ob es ein Versuch bleibt, oder eine dauerhafte Änderung...

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. Den 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" oder die Gruppe mit den meisten Zeltpunkten darf als erstes. 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, Zelt aufräumen 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 Bibelarbeitssteam 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 Bibelarbeitssteam 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, Gitarregrundkurs 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. Ideen findet ihr unter <https://jungscharwerkstatt.de/zeltlagerpraxis-workshops>

Die Workshops wurden ein paar Jahre lang zwischen Nachmittagsprogramm und Abendessen geschoben Also mit den Ämtern getauscht. Dann wurden sie 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. Aber die Ämter stärken das Bewusstsein, dass man grundsätzlich nicht unnötig alles einsauen sollte.

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 (<https://jungscharwerkstatt.de/tag/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 nachts 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.

Tag 0 – Aufbau und sonstige Vorbereitungen

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

Zelte

Ein wichtiger Teil ist der Aufbau der Zelte. Da ein 10-Personen Zelt mittlerweile über 1800 Euro kostet und unsachgemäßer Umgang die Lebensdauer deutlich verkürzt werden die Zelte nicht von den Teilnehmern aufgestellt sondern im Vorfeld von den Mitarbeitenden. 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 YukatanXL. Eine Stange in der Mitte und seitlich mehrfach abgespannt bieten sie Platz für bis zu 10 Teilnehmer 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 mit einem robusten Pavillon überdacht. Auch dieser muss aufgebaut werden. Die Tische und Bänke müssen aufgebaut und aufgestellt 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) Ein Quiz, einen Film oder Hintergrundbilder 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 (mittlerweile meistens eine Akku-Bluetooth-Box) wird so aufgebaut, dass der Tagesleiter sich beim morgendlichen Appell nicht die Lunge aus dem Leib schreien muss und Programmpunkte die außerhalb des großen Zeltes stattfinden leichter moderiert werden können. Diese Anlage kann relativ einfach und flexibel je nach Bedarf 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 Fehlerstromschutzschalter (FI) verbaut sind. Deren 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.

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 Mitarbeitenden 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.

Stille Zeit

Wir wollten von der klassischen Bibellese am frühen Morgen weg. Die bleibt immer noch bei der Bibelarbeit, aber direkt nach dem Aufwachen hat das vor allem mit jüngeren Gruppen nicht so gut geklappt.

Ich kopiere mal rein, was sich Sophia, Neele und Tina zusammengeschrieben haben:

Grundidee

Die „Stille Zeit“ ist ein bewusst gestalteter Moment zu Beginn des Tages, der den Kindern die Möglichkeit gibt, in Ruhe anzukommen und sich auf den bevorstehenden Tag einzustimmen. Mithilfe verschiedener Methoden lernen die Kinder, ihre Gefühle, Gedanken, Sorgen und Wünsche wahrzunehmen und auszudrücken. Dabei entwickeln sie eine reflektierende Haltung gegenüber ihrem eigenen Wohlbefinden und setzen sich bewusst mit dem auseinander, was sie beschäftigt oder worauf sie sich freuen.

Ein wichtiger Bestandteil der Stillen Zeit ist, dass auch die Mitarbeitenden aktiv teilnehmen. Dadurch erleben die Kinder, dass jeder Mensch, unabhängig vom Alter, Sorgen, Wünsche und Hoffnungen hat und diese mit anderen teilen sowie im Gebet vor Gott bringen darf. Dies stärkt das Vertrauen innerhalb der Gruppe und fördert den Zusammenhalt zwischen Kindern und Mitarbeitenden. Gleichzeitig entsteht eine wertschätzende Atmosphäre, in der gegenseitige Unterstützung selbstverständlich wird.

Den Abschluss bildet ein gemeinsames Gebet, in dem Sorgen, Wünsche und Dank ausgesprochen und Gott anvertraut werden. Am Abend können diese Gedanken gemeinsam nochmals aufgegriffen und reflektiert werden. Die Kinder überlegen dabei beispielsweise, ob sich ihre Sorgen verändert haben, Wünsche in Erfüllung gegangen sind oder sie Gottes Begleitung im Laufe des Tages besonders wahrgenommen haben.

Einstieg

Der Einstieg in die Stille Zeit kann an das Alter und die Bedürfnisse der Kinder angepasst werden:

Für die jüngeren oder aktiveren Kinder eignet sich ein gemeinsames Bewegungslied oder das Freizeitlied. Durch die Bewegung werden die Kinder wach oder können überschüssige Energie abbauen und anschließend leichter zur Ruhe kommen. Gleichzeitig schafft das gemeinsame Singen einen klaren Start in die Stille Zeit.

Mit den älteren Kindern kann man sich an die Geschichte des Vortages erinnern. Die Kinder erzählen gemeinsam nach, was am vorherigen Tag im Theater oder in der Bibelarbeit passiert ist. Dadurch werden wichtige Inhalte wieder ins Gedächtnis gerufen, die Kinder knüpfen an bereits Erlebtes an und werden gedanklich auf das Tagesthema vorbereitet. Dieser Austausch bietet Raum für Fragen, Beobachtungen und eigene Gedanken, bevor die eigentliche Stille Zeit beginnt.

Methoden

Es gibt verschiedene Methoden zur Auswahl. Einstiegspunkte für Feedback und für gemeinsamen Austausch. Mitarbeiter können auf diese Art einiges über die Teils, die Gruppendynamik und die aktuelle Stimmung erfahren.

Gebet

Das gemeinsame Gebet bildet den Abschluss der Stillen Zeit. Die Kinder dürfen ihre Sorgen, Wünsche, ihren Dank oder ihre Bitten vor Gott bringen. Dabei können verschiedene Gebetsformen genutzt werden, sodass die Kinder verschiedene Möglichkeiten kennenlernen und auf die Gruppe angepasst werden können. Niemand wird zum Beten gezwungen, wer nicht mitmachen möchte ist währenddessen still und wartet das Gebet ab. Das Gebet schafft einen ruhigen Abschluss und vermittelt den Kindern, dass sie mit allem, was sie bewegt, zu Gott kommen dürfen. Gleichzeitig erleben sie Gemeinschaft und erfahren, dass auch andere Menschen ähnliche Gedanken und Anliegen haben.

Tageschallenge

Jeden Tag bereitet das Bibelarbeitsteam passend zum jeweiligen Bibelarbeitsthema oder Zielgedanke, eine kleine Tageschallenge vor. Diese soll die Kinder und Mitarbeitenden dazu ermutigen, das Gelernte im Alltag praktisch umzusetzen.

Mögliche Tageschallenges sind beispielsweise:

- Hilf heute einem Kind oder Mitarbeitenden.
- Mache einer Person ein Kompliment.
- Übernimm freiwillig eine Aufgabe für jemand anderen (spülen, ...)
- Spiele heute mit einem Kind, dass du noch nicht so gut kennst (Gaga-Game, Volleyball, Kartenspiel,...)

Am Abend wird die Tageschallenge gemeinsam reflektiert. Die Kinder berichten freiwillig, ob sie die Aufgabe umsetzen konnten, wie sie sich dabei gefühlt haben und welche Erfahrungen sie gemacht haben. Dadurch erkennen sie, dass bereits kleine Gesten einen positiven Unterschied machen können.

Methoden

Methoden	Idee	Vorgehensweise	Material	Alters-empfehlung
Feder und Stein	Die Kinder reflektieren, worüber sie sich Sorgen machen und worauf sie sich freuen.	In der Mitte, auf einem Tuch liegt eine Feder und ein Stein. Die Feder steht für Freude, Leichtigkeit oder Wünsche, der Stein für Sorgen oder Belastendes. Die Kinder erzählen freiwillig, was die Gegenstände für sie heute bedeuten.	Feder, Stein, Tuch	Eher was für ältere Kinder
Gefühlskarten	Die Kinder nehmen ihre Gefühle wahr, benennen und begründen diese.	Die Gefühlskarten werden in die Mitte auf ein Tuch gelegt. Jedes Kind sucht eine Karte aus, die zu	Gefühlskarten, Tuch	Für jedes Alter

		seiner aktuellen Stimmung passt, und erklärt, warum es diese gewählt hat.		
Fünf Finger Methode	Die Kinder setzen sich mit dem bevorstehenden Tag auseinander und reflektieren gleichzeitig ihre Erlebnisse der vergangenen Tage. Dabei überlegen sie, was ihnen gut gelungen ist, worüber sie sich gefreut haben, welche Herausforderungen sie erlebt haben oder worauf sie heute besonders achten möchten.	Die Handkarte wird auf einem Tuch in der Mitte ausgelegt. Gemeinsam gehen die Kinder die einzelnen Finger mit den jeweiligen Impulsen durch. Je nach Situation können entweder alle fünf Finger besprochen oder gezielt nur ein bestimmter Finger ausgewählt werden. Die Kinder teilen ihre Gedanken mit der Gruppe und kommen ins Gespräch.	Handkarte, Tuch	Für jedes Alter

Ablauf

Element	Methode/Aktivität	Ziel	Material
1.Einstieg	(Bewegungs-)Lied / (Freizeitlied, Flummi Lied, Guten Morgen Lied,...)	Kinder werden wach, bauen Energie ab und können sich anschließend besser konzentrieren.	Handy, Bluetoothbox
	Geschichte vom Vortrag nacherzählen lassen	Wiederholung der Geschichte und gedanklicher Einstieg in den Tag.	Heftle
2. Ritual/ Methode	Gefühlskarten	Eigene Gefühle wahrnehmen und benennen.	Gefühlskarten, Tuch
	Fünf Finger Methode	Die Kinder reflektieren über den vergangenen und anstehenden Tag. Mit der Hand erhalten die Kinder einen Anhaltspunkt für verschiedene Aspekte einer Reflexion.	Handkarte, Tuch
	Feder und Stein	Sorgen und Freuden bewusst wahrnehmen und ausdrücken.	Feder, Stein, Tuch
3. Beten	Weiterdrücken	Die Kinder und Mitarbeitenden geben sich die Hände, sodass ein geschlossener Kreis entsteht. Es wird leise oder laut gebetet und wen die Person fertig ist, drückt sie die Hand des nächsten und dieser betet dann.	
	Rakete	Jede Person betet nacheinander, laut oder leise. Anschließend streckt sie einen „Daumen nach oben“ in die Mitte. Nach und nach werden die Daumen aufeinander gestapelt, indem der Daumen mit der nächsten Hand umschlossen wird und diese ebenfalls ihren Daumen nach oben streckt.	

	Popcorn	Jede Person sagt eine Sache für die sie dankbar ist, oder für was sie bitten möchte und legt ihre Hand, als Faust (Mais Korn) danach in die Mitte. Nachdem jede Person dran war, startet ein Countdown und die Fäuste puffen auf und nach oben, wie ein Popcorn.	
	Füreinander Beten	Die Kinder oder Mitarbeitenden beten gezielt füreinander.	
	Durcheinander Beten	Alle beten gleichzeitig und sprechen mit Gott.	
	Einer Betet für die Gruppe	Ein Kind oder Mitarbeiter betet für die ganze Gruppe und den gemeinsamen Tag.	
4. Tageschallenge	Tageschallenge vorstellen und gemeinsam überlegen, wie sie umgesetzt werden kann.	Die Kinder übertragen das Tagesthema in ihren Alltag und setzen es praktisch um.	Heftle

5-Finger-Methode

Mit der Fünf-Finger-Methode kann jeder schnell und einfach Rückmeldung geben. Jeder Finger steht dabei für einen bestimmten Aspekt des Feedbacks.

Daumen – Das fand ich gut!

Den Daumen nach oben zeigen wir, wenn uns etwas gefällt. Was hat mir besonders gut gefallen? Was ist gut gelaufen?

Zeigefinger – Darauf möchte ich hinweisen!

Mit dem Zeigefinger zeigen wir auf Dinge, die uns aufgefallen sind. Was sollten wir beachten? Wo sehe ich Verbesserungsmöglichkeiten?

Mittelfinger – Das stinkt mir!

Der ausgestreckte Mittelfinger ist eine ziemlich unfreundliche Geste. Was hat mich gestört oder geärgert? Was fand ich richtig schlecht?

Ringfinger – Das liegt mir am Herzen!

Am Ringfinger tragen viele Menschen ihren Ehering als Zeichen der Verbundenheit und Treue. Was ist mir besonders wichtig? Woran hänge ich und was sollte unbedingt beibehalten werden?

Kleiner Finger – Das kam zu kurz!

Der kleine Finger ist der kürzeste der fünf Finger. Was ist zu kurz gekommen? Was hat mir gefehlt? Wovon hätte ich gerne mehr gehabt?

Gefühlskarten

Kostenlos z.B. von <https://www.betterteachingresources.com/> (mit Anmeldung) oder <https://www.gefuehlswolke.de/>

Tag 1 – Anreise

Überblick

Zielgedanke

Einführung in die Geschichte

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Gibt es noch nicht, da die Teilnehmer erst kurz vor dem Mittagessen anreisen

Theater:

von Damaris Ehrmann auf Grundlage des Theaterstücks der [AJC-Kindertage](#) des AJC e.V. von Gabi Hörner und Othmar Ströbel

nach dem gleichnamigen Buch „Unter dem Schirm“ von Heidi Schilling*
mit freundlicher Unterstützung von Christina Graf

Inhalt

Personen und Szenen

Szene	1 Einführung	2 Schatz- Gräber- Stündchen (UdS)	3 Nico will Robbi als Partnerin	4 Roberto muss in die Klinik	5 Nico zwingt Robbi	6 Training am Trapez	7 Robertos Brief Jesus vergilt nicht, er vergibt	8 Das Training eskaliert	9 Roberto darf aus dem KH und entdeckt Training mit Robbi	10 Dank für die Vorstellung
Roberto	X	X	X	X			X (Stimme)		X	X
Robbi	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Nico	X	(x)	X	X	X	X + P		X	X	X
Carla	X	X	X	X	X	P	X	X		X
Alfredo	X	X	X	X	X	P	X	X		X
Stani	X		X	X		P				
Tante Elena	X		X	X	X	X + P	X		X	X
Madame Flonique +Armandus (Floh)	X	(x)		X	X	X + P				X
Lysandra von Ebenhut	X	X		X	X					X
Dr. Kummer				X		X			X	X
Jose	X									(als Patient)
Pantomime							2 Soldaten 1 Jünger Jesus			X
Postbote Herr Expressi						X	X			
Herr Hollinger									x	X

* Schilling, Heidi: Unter dem Schirm. 18 (2022). Winterthur. Bibellesebund-Verlag. 1982

(<https://www.scm-shop.de/unter-dem-schirm-47460.html>)

Nachmittagsprogramm: Kennenlernnachmittag

Organisiert von: Neele G, Nele B, Judith, Jule Ho, Lena

Geplanter Ablauf: Es wird auf dem Zeltplatz verteilt verschiedene Stationen geben, welche alle Gruppen erledigen müssen. Die Aufgaben sind so gewählt, dass sich die Teilnehmer und Mitarbeiter besser kennen lernen.

Ziel: Kennenlernen

Folgende Stationen sind geplant:

1. Station: Teamname, Schlachtruf

Die Zeltgruppe überlegt sich gemeinsam einen Gruppennamen und einen Schlachtruf, für die Freizeit.

2. Station: Zeltplatzregeln

An dieser Station gibt es ein Quiz zu den Zeltplatzregeln. Dabei gibt es immer einen Bereich in der es eine Regeln gibt, zum Beispiel beim Spülen, und dazu drei Antworten. Davon ist aber nur eins richtig und zwei davon sind falsch. Die Gruppe hat die Aufgabe, die richtige Antwort herauszubekommen.

3. Station: Lädle (Geld auf Lagerbank einzahlen)

Bei der Station Lädle, zahlen die Kinder das Geld, das sie von zuhause mitbekommen haben in der Bank ein.

4. Station: Mutkarten (so fühle ich mich am ersten Tag)

Es gibt verschieden Karten, die in der Mitte liegen. Die Karten beschreiben Emotionen/Gefühle. Die Kinder und Mitarbeiter wählen davon eine Karte aus (es können auch zwei Personen die gleiche Karte haben). Anschließend gibt es eine Runde, wo jeder etwas sagen darf, wie er hier auf die Freizeit gekommen ist, wie es Einem geht, ... ([siehe Stille Zeit](#))

5. Station: Ballontransport (ohne Hände von A nach B)

Es werden zweier Teams gebildet. Jedes Team bekommt einen Luftballon. Der Luftballon wird zwischen die beiden Körper geklemmt, wie ist den Teams selber überlassen Es dürfen keine Hände benutzt werden. Anschließend versuchen die Teams vom Start zum Ziel zu kommen.

6. Station: Krankenschwester (Thea erklärt wie es bei ihr abläuft,...)

Die Krankenschwester erklärt wer sie ist, was sie macht, dass man zu ihr kommen darf, wenn etwas passiert, ...

7. Station: Hula-Hop-Kreis (2 Gruppen gegeneinander)

Es wird ein Kreis gebildet und alle fassen sich an den Händen. Zwischen zwei Personen wird ein Reifen eingehängt. Das Ziel des Spiels ist es, dass sich alle Spieler sich so schnell wie möglich durch den Reifen bewegen. Wie sie es machen, ist ihnen selbst überlassen, jedoch dürfen sich die Hände zu keinem Zeitpunkt loslassen.

8. Station: Trink- und Essensstation

Hier wird geschaut, wer das Essen auf der Freizeit macht und wo man trinken findet. Außerdem gibt es einen Nachmittagssnack wie Rührkuchen oder Apfelschnitz

9. Station: Gruppe stellt sich in Reihenfolge auf (Größe, Alter,... ohne reden)

Der Gruppe wird eine Kategorie (Größe, Hausnummer, Geburtsdatum, ...) genannt. Die Aufgabe ist es, ohne etwas zu sagen, sich in die richtige Reihenfolge zu stellen. Zum Beispiel Hausnummer 2 steht ganz

rechts und Hausnummer 32 ganz links, zwischendrin stehen die anderen Hausnummern nach der Reihe nach sortiert, rechts die kleinste und links die größte.

10. Station: Speed-Freundschaften

Die Gruppe wird in die Hälfte geteilt. Es werden 2 Reihen gebildet (Kreise, einen Inneren und einen Äußeren herum). Der innere Kreis und der Äußere Kreis schauen sich an. Es wird ein Thema vorgegeben wie zum Beispiel Schule, Hobby, Geschwister, wie viele Male auf der Freizeit, ... Immer die zwei Personen, die sich gegenüberstehen unterhalten sich ca. eine Minute über dieses Thema. Anschließend wird gewechselt, zum Beispiel geht der innere Kreis um drei Plätze nach links. So steht man jemand anderen gegenüber.

11. Station: Fotostation

Hier wird ein Foto von der Gruppe gemacht und Einzelfotos für den Artistenausweis, den die Kinder zu einem späteren Programmpunkt bekommen.

12. Station: Plane wenden

Es liegt eine Plane auf dem Boden, alle Kinder und Mitarbeiter stellen sich darauf. Die Aufgabe ist es die Plane einmal komplett zu drehen, ohne dass jemand den Boden berührt.

13. Station: Cornhole / Ringwerfen / Dosenwerfen

Das Cornhole steht in einer gewissen Entfernung. Jedes Team hat eine gewisse Anzahl an Würfeln ins Loch. Das Ziel ist es drei Säckchen in den vorgegebenen Würfeln zu treffen.

Stationszettel: Ja

Gruppeneinteilung in: Zeltgruppe

benötigte Mitarbeiter: 12 Stationsmitarbeiter (Krankenschwester, TFA, freie Mitarbeiter) + immer alle Gruppenmitarbeiter bei seiner Gruppe

Vorbereitungen

Benötigtes Material:

- Kamera für Fotostation
- Luftballons + Hütchen zum Abgrenzen
- 2 Hulla-Hup-Reifen
- Plane / Folie
- Cornhole / Ringe + Ständer / Dosen + Tennisball

Abendprogramm: Artistencasting

Organisiert von: Jan, Johannes und Sophia

Programm

Geplanter Ablauf: Vor dem Programm am Abend werden 6 -7 Plakate ausgehängt, welche den heutigen Abend an teasern. Auf der Bühne wird der Abend dann moderiert. Zudem ist es praktisch 2 Helfer auf der Bühne zu haben, welche immer die nächsten Aufgaben vorbereiten.

Mithilfe einer Power Point wird durch den Abend geführt. Auf den Folien stehen die verschiedenen Artisten (Mitarbeitende der Gruppe) und bestenfalls sind dort auch Bilder der Artisten drauf, sodass diese direkt wissen, dass sie dran sind. Gerne auch witzige Bilder, wir sind ja ein Zirkus.

ARTISTEN GESUCHT !

WIR SUCHEN DICH



**MONTAG, 17.8.2026
20.00 UHR**

GROSSES ZELT



Die Artisten (Gruppenmitarbeitende) werden dann Gruppenweise auf die Bühne gebeten, die Aufgabe wird erklärt und probiert bestmöglich zu schaffen.

Nachdem die Artisten ihre Aufgabe erledigt haben, kommt deren Zeltgruppe auf die Bühne, diese sagen einmal ihren Namen sowie den Gruppennamen den sie am Nachmittag gemeinsam ausgedacht haben. Anschließend wird noch ein Bild mit der JSF-Dekorierten Sonnenbrille gemacht.

Ziel: Spaß haben, gemeinsam lachen, Gruppen kurz vorstellen sowie alle, die auf der Freizeit sind, kurz auf der Bühne stehen zu haben

Folgende Aufgaben sind geplant:

- Aufgabe: Die 5 Sinnes-Artisten
 - Fühlen: Oobleck Masse anrühren in der Playmobil Figur drin ist
 - Schmecken: geplant war, eine Wurstsorte zu erschmecken
 - Hören: Geräusche erraten, welche über das Handy abgespielt wurden
 - Sehen: Bilder verschiedener Personen erraten, welche immer mehr aufgedeckt werden (Power Point)
 - Riechen: verschiedene Gewürze erraten
- Aufgabe: Die Kraft-Artisten
 - Diese machen so viele Liegestütze wie möglich (60 Sekunden)
- Aufgabe: Unter Wasser-Artisten
 - Das klassische Apfelfischen / Apfelessen, nur mit dem Mund im Wasser
- Aufgabe: Die Mund-Artisten
 - Karten gegenseitig übergeben, nur mit dem Mund
- Aufgabe: Die Pferde-Artisten
 - Hobby Horsing, einen kleinen Parkour mit Hüttchen aufstellen und reiten lassen
- Aufgabe: Die Geschicklichkeits-Artisten
 - Den Artisten wird eine Schnur an den Fuß gebunden. Am anderen Ende der Schnur wird etwas Essbares angebunden. Die Schnur wird nun über z.B. einen Besen oder eine Stange gelegt, sodass das Essen in der Luft ist, sie jedoch mit dem Mund nicht herankommen. Nun müssen die Artisten versuchen das Essen zu essen, indem sie mit dem Fuß an dem die Schnur ist, so bewegen, dass die Schnur, welche über dem Besen ist in Richtung des Mundes bewegt.
- Aufgabe: Die Orientierungs-Artisten
 - Die Augen werden verbunden und zu einem typischen Marschlied (z.B. Böhmischer Traum) müssen die Artisten versuchen, im stehen zu Marschieren und nicht das vorher abgesteckte Viereck verlassen.
- Aufgabe: Die Schnelligkeits-Artisten
 - Die Artisten müssen die von uns definierten Sachen so schnell wie möglich holen. Danach müssen sie so schnell es geht, das vorbereitete Trinken leertrinken, da es bestimmt anstrengend war.
- Aufgabe: Die Musik-Artisten
 - Es werden 2 Artisten gleichzeitig irgendein von ihnen gewähltes Lied auf einem Klavier spielen. Der 3e Artist versucht, die gespielten Lieder zu erraten.
- Aufgabe: Die Jonglier-Artisten
 - Die Artisten zeigen ihr können im Jonglieren. Es gibt verschiedene Level, einmal das Jonglieren mit Tüchern, dann mit Bällen und einmal mit Wasserbomben.
- Aufgabe: Die Schlangen-Artisten
 - Diese Artisten sind besonders beweglich. Sie zeigen ihr Können, indem sie Marshmallows mit dem Fuß essen.
- Aufgabe: Die Allround-Artisten (Freie MA ohne Gruppe)

- Die Artisten, die alles machen und alles können. Diese haben eine besondere Aufgabe, sie transportieren Mehl und das mit Karten in ihrem Mund. Sie bilden eine Kette und alle nehmen die Karte in den Mund. Beim ersten Artisten wird Mehl auf die Karte gelegt und dieser muss diese dann dem nächsten, welcher im dann Gegenübersteht auf die Karte tun. Aber Vorsicht beim Lachen, es könnte staubig werden.

Vorbereitungen

Benötigtes Material:

- Oobleck Masse (Speisestärke und Wasser + Gefäß)
- Ne Wurstsorte (z.B. Schinken)
- Verschiedene Gewürze (z.B. Pfeffer, Knoblauch, Basilikum...)
- Äpfel
- Behälter mit Wasser die groß genug sind mit dem Mund Äpfel zu fischen
- Kartendeck
- Hobby-Horse / Steckenpferd, Hüttchen
- Schnur, Besen, Apfelringe
- Klebeband
- Trinkbecher und Wasserflasche mit Trinken
- Klavier
- Wasserbomben, Jonglierbälle, Jongliertücher
- Marshmallow
- Mehl, Spielkarten

Im Abendprogramm war das Theater integriert

Szene 1 Einführung der Personen

Alle Artisten sind in der Manege verteilt und proben verschiedene Kunststücke.

Roberto schaut zu Nico, der am Trapez trainiert.

Roberto: Nico, du machst das super und hast immer wieder neue Ideen. Ich bewundere dich und deinen Mut.

Nico: (springt vom Trapez) Vielen Dank, Roberto. Als meine Schwester, deine liebe Frau Evi noch lebte, war sie eine wunderbare und ebenbürtige Partnerin. Es war wie ein Zauber. Magie lag in der Luft. Es hat mit ihr einfach alles gepasst. Jede Bewegung und jedes kleinste Detail.

Roberto: Ja, meine liebe Frau. Ich vermisse sie sehr. Und meiner Tochter Robbi fehlt sie einfach. Ihr fehlt eine Mutter, die sich um sie kümmert.

Nico: Außerdem, meine neue Nummer ist noch lange nicht gut genug. Da muss ich noch viel üben und noch so manches ausfeilen. Das gibt noch eine harte Zeit.

Roberto: Nico, ich glaube, manchmal bist du zu hart zu dir und deinen Mitmenschen.

Robbi: Papa, komm, wir müssen weiterproben.

Roberto: Ist schon gut, Robbi, ich komme. (Roberto wendet sich wieder seiner Tochter zu)

Roberto und Robbi proben eine Nummer ihres Programms. Carla, die Tochter des Jongleurs kommt zu Robbi und Jose läuft hustend vorbei)

Roberto: Jose, alles klar? Du hustest jetzt aber schon lange? Es wird ja gar nicht besser.

Jose: Ich muss glaube ich mal in die Stadt zum Arzt. Vielleicht ist es doch etwas Ernstes.

Roberto: Mach das. Ich wünsche dir gute Besserung.

Carla: Hast du deine Hausaufgaben schon erledigt? Die Matheaufgabe kapier ich nicht.

Robbi: Eigentlich bin ich auch kein Mathe-Ass aber so schwierig fand ich das gar nicht. Nachher in der Mittagspause komm ich zu eurem Wohnwagen und erkläre es dir nochmal. Aber da kommt Alfredo, der ist doch unser Mathe-Genie.

Alfredo: Hab ich da meinen Namen gehört? Was soll ich tun? (Kommt näher)

Robbi: Kannst du Carla nochmal die Mathehausaufgaben erklären?

Carla: Oh, das wäre toll.

Alfredo: Klar, mach ich. Ich treffe nämlich immer genau ins Schwarze!

Robbi: Nach der Mittagspause bei Carla am Wohnwagen.

Carla: Vielen Dank, ich freue mich, wenn ihr nachher kommt und mir hilft. Jetzt muss ich aber zurück zu Papa. Ich muss ihm die Keulen zuwerfen. Bis dann! (Hält ein paar Keulen hoch)

Alfredo: Bis nachher.

Robbi und Roberto proben weiter.

Stani, der Pferdepfleger schaut in der Manege vorbei und lacht über die witzigen Kunststücke von Roberto und Robbi.

Stani: (applaudiert den beiden): Es ist einfach herrlich euch zuzuschauen. Ihr sprüht vor lustigen Ideen. Das wird bestimmt eine tolle Vorstellung.

Roberto: Nur, wenn das Publikum so toll ist wie du, Stani.

Stani: Ich bin schon total gespannt darauf.

Robbi: Ich auch. Wie geht es eigentlich Boris.

Stani: Dein vierbeiniger Freund würde sich mal wieder über einen Besuch von dir und einem Leckerli freuen.

Robbi: Oh ja, du hast Recht, Stani. Ich hab euch schon lange nicht mehr besucht. Die Arbeit an unserem neuen Programm und die Schule nehmen viel Zeit in Anspruch. Außerdem muss ich meinem Papa auch im Haushalt helfen.

Stani: Das verstehe ich gut. Ich freue mich trotzdem immer wieder, wenn du mich im Stall besuchen kommst.

Roberto: Robbi, das tut mir leid, dass du so wenig Zeit für deine Freunde hast. Das sollte eigentlich anders sein.

Robbi: Das ist sehr lieb von dir Papa. Solange wir zusammen sind, bekommen wir das schon hin.

(Robbi umarmt Roberto) Jetzt bekomme ich aber langsam Hunger.

Lysandra v. E.: Ich höre in den tiefen eurer Bäuche seltsame Geräusche. Ja, ich kann sie hören.

Robbi: (lacht) Und was sagen die, Lysandra von Ebenhut?

Lysandra: Sie sprechen, wenn Elena nicht bald kommt, dann passiert etwas unvorstellbares. Doch wartet. Ich sehe durch den Vorhang, es kommt jemand. Seht selbst! (schwingt Umhang)

Elena kommt in die Manege und klopft heftig mit einem Rührlöffel gegen einen Topf.

Elena: Wer sich zum Essen im Kantinenwagen angemeldet hat, muss jetzt kommen. Das Essen ist fertig. Kommt alle, sonst wird das Essen kalt.

Robbi: Lysandra, hast du Elena etwa hergezaubert?

Lysandra: Die Zauberkraft des großen Lysandra von Ebenhut reicht nunmal bis in die Kantine!

(Alle hören nach und nach mit ihren Übungen auf und „packen nach und nach zusammen“)

Roberto: Prima, dass du kommst, Elena. Wir haben schon einen riesen Hunger.

Elena: Heute gibt es Linsen mit Spätzle und Saitenwürstle im Kantinenwagen.

Stani: Mmh, lecker. Darauf freue ich mich.

Carla: Hoffentlich gibt es Schokopudding zum Nachtisch!

Alfredo: Au ja, Nachtisch. Das wäre lecker.

Madame Flohnik: Oh, das wenn mein Floh Armandus hört. Er ist ganz verrückt nach Nachtisch.

Roberto: Nico, kommst du auch mit?

Nico: Ich nutze die Zeit lieber noch hier und mache mir einen schnellen Eiweißshake! Die Manege leert sich und alle gehen in ihre Mittagspause.

Tag 2

Überblick

Zielgedanke

Gott als Schirm und Burg

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Psalm 91, 1+2

„Wer unter dem Schirm des Höchsten sitzt und unter dem Schatten des Allmächtigen bleibt, der spricht zu dem Herrn: Meine Zuversicht und meine Burg, mein Gott, auf den ich hoffe.“

Theater:

Szene 2 Schatzgräberstündchen

Zirkusprobe von verschiedenen Artisten.

Carla jongliert, Alfredo fährt auf dem Einrad oder wirft Dart, Nico schwingt am Trapez, Madame Flohniue übt mit Armandus, Lysandra von Ebenhut schwingt seinen Zauberstab

Roberto: Robbi, das hast Du prima gemacht - wir sind doch ein prima Team. Komm, wir machen am Wohnwagen eine Pause.

Robbi: Au ja, Papa, lass uns doch jetzt unser Schatzgräberstündchen halten.

Carla: Was ist denn ein Schatzgräberstündchen?

Robbi: Papa und ich lesen gemeinsam in der Bibel.

Lysandra von Ebenhut: Ohoh, hier verbinden sich zwei wohl mit der Macht des Allerhöchsten! (geht)

Alfredo: In der Bibel? Echt? Und was soll das bringen?

Roberto: Tja, manchmal entdeckt man einen echten Schatz darin, der einen durchs Leben begleitet. Kommt ihr mit?

Carla: Iiiich muss noch ein bisschen trainieren. (sucht eine Ausrede, ist es etwas unangenehm)

Alfredo: Und ich halte davon ehrlich gesagt gar nicht viel. Ist das nicht was für alte Omas oder kranke Menschen? Da betet man doch oder liest in der Bibel (findet es uncool)

Carla und Alfredo gehen ab.

Roberto: Komm, Robbi, wir lassen uns die Freude nicht verderben. Mal sehen, was wir heute entdecken.

Roberto holt die Bibel und sie setzen sich gemeinsam zum Zirkuswagen

Roberto: Na, Robbi, hast Du was gefunden?

Robbi: Ja, ich glaube ich habe einen großen Schatz gefunden, aber ich verstehe nicht, was er bedeuten soll.

Roberto: Lies ihn mal vor, denn es soll dein Schatz sein.

Robbi: (Liest) Wer unter dem Schirm des Höchsten sitzt und unter dem Schatten des Allmächtigen bleibt, der spricht zu dem Herm: Meine Zuversicht und meine Burg, mein Gott, auf den ich hoffe. Denn er errettet dich vom Strick des Jägers und von derverderblichen Pest. Er wird dich mit seinen Fittichen decken, und Zuflucht wirst du haben unter seinen Flügeln. Seine Wahrheit ist Schirm und Schild.

Roberto: Halt, halt, Du darfst nie so viel auf einmal lesen, sonst vergisst man`s so leicht.

Robbi: Also gut: - Wer unter dem Schirm des Höchsten sitzt und im Schatten des Allmächtigen bleibt. - Papa, was heißt es unter dem Schirm des Höchsten zu sein?

Roberto: Robbi, schau mal her (Roberto holt einen Schirm und spannt ihn auf). So wie Dich dieser Schirm davor beschützt, dass Du nicht nass wirst, so hält Gott seine Hand über Dir – wie ein Schirm - so dass Dir das Böse nichts anhaben kann.

Robbi: Oder wie eine Burg, die ganz sicher ist. (steht auf und stellt sich breitbeinig hin)

5Roberto: Ja, das steht auch in Deinem Schatz: Du Gott bist meine Burg, meine Zuversicht.

Robbi: Gibt es eigentlich noch viele Schätze in der Bibel?

Roberto: Ja, umso mehr Du liest umso reicher wirst du. Lass uns aber mal weiterlesen. (klappt den Schirm wieder ein und setzt sich wieder hin)

Robbi liest: „Denn er errettet Dich vom Strick des Jägers und von der schädlichen Pest.“ Was ist denn eigentlich Pest?

Roberto: Das kann eine schwere Krankheit sein und Gott kann uns davon erretten.

Robbi: (sauer) Das ist doch gar nicht wahr – gelogen ist das. Mutter hat er doch auch nicht errettet. (steht wieder auf)

Roberto: Weißt du, Mutter hatte eine unheilbare Krankheit. (stellt sich neben Robbi und legt den Arm um sie) Aber sie glaubte auch an Gott und hatte den Schirm. (spannt den Schirm über beide auf)

Robbi: Das versteh ich nicht.

Roberto: (dreht sich weg von Robbi und läuft ein paar Schritte weg) Mutter ist unter dem Schirm nach Hause zu ihrem Vater gegangen (dreht sich wieder zu Robbi) und so hat er sie von der Krankheit und allem anderen Schlimmen errettet.

Robbi: Hat Nico den Schirm auch, den wir haben?

Roberto: Nein, ich glaube Nico will diesen Schirm nicht. (lässt den Schirm sinken) Seit Mutter gestorben ist, ist Nico ziemlich traurig. Manchmal sogar richtig verbittert über seine Situation, dass er keine Partnerin hat. (legt den Schirm ab)

Robbi: Bestimmt will auch niemand mit ihm trainieren, weil er immer so unfreundlich und aufbrausend ist. (Robbi benutzt den Schirm als Kreisel)

Roberto: Robbi, du kannst dir gar nicht vorstellen, wie viel Angst ich immer um deine Mutter hatte. Die waghalsigen Sprünge und der Salto Mortales. Und Nico wollte sich nie mit einem Auffangnetz absichern, weil er dem Publikum beweisen wollte, wie waghalsig er war. Ich würde niemals zulassen, dass du mit ihm trainierst. Ich hätte zu viel Angst, auch noch dich zu verlieren.

Carla und Alfredo kommen vorbei.

Alfredo: Na? Habt ihr einen Schatz gefunden (etwas spöttisch).

Carla: (unterbricht Alfredo) Robbi, wir wollten eigentlich fragen, ob du mit uns zu Stani kommst, um nach den Pferden zu sehen.

Robbi. Au ja. Darf ich, Vati?

Roberto: Na klar! Viel Spaß euch drei!

Nachmittagsprogramm Wanderung

Organisiert von: JuleHe, Leona, Sarai, LaraG

Mit Actionbound wurden sowohl die Strecken als auch die Challenges festgelegt. Wichtig: Wenn ihr Technik verwendet, plant immer auch eine Alternative. Apps können auf manchen Handys nicht richtig funktionieren. Mitarbeitende können mit der App Probleme haben.

Unsere Organisatorinnen hatten die Routen zusätzlich noch bei Maps markiert und in die Mitarbeitendengruppe gestellt. Die Aufgaben wären damit weg gefallen, aber die Wanderung wäre ohne Actionbound möglich gewesen. Eventuell könnte man den MA auch ausgedruckte Karten mitgeben, dann wäre auch ein defektes Handy oder ein leerer Akku kein Problem.

Die Routen sind für die Kleinen:

https://maps.app.goo.gl/CejKqQZGvgei5cQS8?g_st=iw

und für die Großen:

https://maps.app.goo.gl/kSu8CY9vBtoXEhso6?g_st=iw

Es wird unterwegs Aufgaben geben wie:

- sucht Pflanzen in jeder Farbe
- erratet die Bibelgeschichte anhand von Emojis
- macht bestimmte Bilder von Dingen
- stellt Bibelszenen nach
- läuft den nächsten Abschnitt Blind/Rückwärts/...
- ...

Es wird auch eine gemeinsame Trink-/Esstation in Unterbuch geben

Weitere Ideen zu Challenges beim Wandern: <https://jungscharwerkstatt.de/zeltlagerpraxis-wander-challenges>

Abendprogramm OpenAir Übernachtung

Organisiert von: Philemon, SamuH

Die Open Air-Übernachtung fiel wetterbedingt leider aus. Es gab ein Indoor-Notprogramm und die Teilis schliefen im Zelt.

Falls ihr mal das Programm ändern müsst, weil das Wetter nicht passt, empfehle ich euch folgenden Beitrag:
<https://jungscharwerkstatt.de/zeltlagerpraxis-schlechtes-wetter-teil-1>

Mit dem Notfallkoffer seid ihr auch in Gruppenstunden gut gerüstet :
<https://jungscharwerkstatt.de/notfallkoffer-seite>



Regen ist auch im Zeltlager nicht unbedingt etwas schlechtes. An einem heißen Sommertag kann Regen durchaus angenehm sein. Also: raus und den Regen genießen!

Als Programmpunkt könnt ihr dann zum Beispiel Wasserspiele machen.
<https://jungscharwerkstatt.de/wasserspiele>

Ein „[Splashyball](#)„-Turnier wäre auch etwas, das ihr bei Regen im Freien machen könnt

Oder einen „Playing in the Rain“ – Nachmittag <https://jungscharwerkstatt.de/playing-in-the-rain>

Achtet darauf, dass die Teilis sich anschließend warm duschen und ordentlich abtrocknen können. Eventuell kann es auch heißen Kakao oder ähnliches im Anschluß geben. Eure Kranken-Mitarbeitenden sind euch bestimmt dafür dankbar

Tag 3

Überblick

Zielgedanke

Gott rettet

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Psalm 91, 3

„Denn er errettet dich vom Strick des Jägers und von der verderblichen Pest.“

Theater:

Szene 3 Nico fragt Roberto, ob Robbi mit ihm trainieren kann

Im Stall bei Stani

Robbi, Alfredo, Carla: Hallo Stani!

Stani: Da seid ihr ja endlich mal wieder! Müsst ihr denn so viel für die Schule lernen oder seid ihr so beschäftigt mit den neuen Proben?

Carla: Aber jetzt sind wir hier.

Alfredo: Wir wollten fragen, ob wir etwas reiten dürfen?

Robbi: Au ja, Onkel Stani, dürfen wir?

Stani: Meinetwegen. Aber haltet euch gut fest, dass ihr nicht runterfallt.

Alfredo: Ich doch nicht.

Robbi: Seht ihr, da hab ich einen tollen Schatz gefunden im Schatzgräberstündchen. Der heißt: Wer dem Schirm des höchsten sitzt und unter dem Schatten des Allmächtigen bleibt. Der spricht zu dem Herrn: Meine Zuversicht und meine Burg, mein Gott, auf den ich hoffe.“

Carla: Und was soll das jetzt heißen?

Robbi: Ich darf Gott vertrauen, dass er mit mir geht. Und deshalb muss ich keine Furcht vor dem Pferd haben oder vor sonst etwas.

Alfredo: Runterfallen kannst du aber trotzdem!

Robbi: Ja, aber Gott ist bei mir und so bin ich nicht alleine. Egal, was mir passiert.

Alfredo: Jetzt aber mal los. Wir sind hier schließlich nicht in der Kirche.

Carla: Ja, wir wollen doch einen lustigen Nachmittag verbringen.

(Kinder gehen ab)

Beim Wohnwagen:

Nico klopft an. Roberto bittet ihn herein, bzw. kommt heraus.

Roberto: Nico, schön, dass du mich besuchen kommst. Wie geht es dir? Was möchtest du von mir?

Nico: (Druckst etwas herum) Hallo Roberto. Gut! Und selbst? Also ich bin hier, weil ich dich etwas fragen möchte. Nunja.

Roberto: Jaaa???

Nico: Also, ich beobachte Robbi nun schon einige Zeit und ich denke mit ein bisschen Training. Was ich meine ist. Ich denke, Robbi könnte meine neue Partnerin werden.

Roberto: Nico, was du da von mir verlangst. Das ist unmöglich.

Nico: Aber wieso? Du weißt genau wie ich, dass eine Akrobatiknummer mit einer Artistin die Menschen in der Manege verzaubert.

Roberto: Die Antwortet lautet nein! Du weißt genau, wie viele Ängste ich um Evi ausgestanden habe. Welche waghalsigen Nummern ihr einstudiert habt.

Nico: Aber nie ist etwas passiert. Gestorben ist sie dann an einer Krankheit und nicht an einem Sturz!

Roberto: Sei jetzt still.

Nico: Bitte Roberto. Das wäre die Chance für mich und auch für den Zirkus, wieder eine neue Attraktion anzupreisen. Alle würden davon profitieren. Jetzt stell dich nicht so an.

Roberto: Die Antwort lautet NEIN: Und jetzt geht bitte.

Nico: Überleg es dir nochmal. (geht ab, dreht sich aber noch einmal um)

Roberto: (betet) Lieber Vater im Himmel. Ich habe solche große Angst um meine Robbi. Ich kann das nicht zulassen. Niemals. Nicht mit Nico. (zu sich selbst/zu den Kindern) Am besten ich schaue in der Bibel nach.

(schlägt die Bibel auf) Was hatte Robbi für einen Schatz gefunden? „Wer unter dem Schirm des Höchsten sitzt und unter dem Schatten des Allmächtigen bleibt, der spricht zu dem Herrn: Meine Zuversicht und meine Burg, mein Gott auf den ich hoffe. (spannt den Schirm auf) Und wie geht es weiter? Denn er errettet dich vom Strick des Jägers und von der verderblichen Pest.

Roberto: Denn er errettet dich vom Strick des Jägers? Genauso kommt es mir vor, dass Nico hinter Robbi her ist. Wie ein Jäger! Oh Gott. Errette sie vom Strick des Jägers. Mmmh und vor der verderblichen Pest? Wie sehr hätte ich gehabt, dass du Evi, meine liebe Frau gesund gemacht hast. Verstehen kann man dich manchmal nicht.

Tante Elena klopft an

Tante Elena: Roberto kommst du? Was grübelst du?

Roberto: Ach Nico will unbedingt mit Robbi trainieren. Er lässt mir keine Ruhe. Aber das kommt für mich nicht in Frage.

Tante Elena: Und trotzdem überlegst du? Ob es das richtige wäre?

Roberto: Ja, natürlich.

Tante Elena: Diese Entscheidung kann ich dir nicht abnehmen. Aber komm, wir versammeln uns alle in der Manege. Nur noch du und Madame Flohnique fehlen. Der Zirkusarzt kommt heute, um uns durchzuchecken. Bei Jose, der die Affen versorgt hat, wurde Tuberkulose festgestellt. Nun will der Arzt alle untersuchen. Tuberkulose ist ansteckend.

Roberto: Der arme Jose. Ich komme gleich.

Nachmittagsprogramm Freibad

Organisiert von: Samira, NeeleG

Wie immer bei den Zeltlagerpraxis-Beiträgen berufe ich mich auf die Erfahrungen von der AJC-Jungscharfzeit. Schreibt eure eigenen Erfahrungen in die Kommentare.

Zeltlager, strahlender Sonnenschein und der spontane Entschluss: Wir gehen schwimmen. Also packt man alle Teilis in die Autos und fährt zum nächsten Freibad, bezahlt Eintritt und schon ist ein entspannter Nachmittag fertig organisiert.

Leider ist es üblicherweise nicht ganz so einfach. Wenn ihr nur mit zehn Personen in ein großes Freibad geht, kann das so funktionieren. Aber wenn eine Horde von knapp 100 Teilis plus Mitarbeitende im nächsten Dorffreibad auftaucht, wird das vielleicht schwierig...

Ich gehe in diesem Beitrag eher auf die grundsätzliche Organisation eines Badeausflugs ein. Das Thema Sicherheit wird dabei angeschnitten, aber nicht bis zum Ende ausgeführt. Dazu könnt ihr euch unter [dlrg.de/](https://www.dlrg.de/) informieren.

WICHTIG! Ich fasse hier zusammen, was ich für richtig und wichtig halte. Ich habe nach bestem Wissen und Gewissen recherchiert, was man beachten muss. Allerdings können mir auch Fehler unterlaufen sein. Oder ich habe etwas vergessen. Macht mich dann bitte darauf aufmerksam.

ICH ÜBERNEHME KEINE VERANTWORTUNG FÜR EUER ZELTLAGER ODER EURE GRUPPENSTUNDE.

Vor der Freizeit

Die Anmeldung

Sorry, wenn ich damit nerve, aber die Vorbereitung für einen Badeausflug geht schon vor der eigentlichen Freizeit los. Auf der Anmeldung sollte schon von jedem Teili abgefragt werden, ob und wie gut er schwimmen kann. Das wird dann den jeweiligen Gruppenmitarbeitenden vor dem Ausflug mitgeteilt, damit sie besonders auf die Nichtschwimmer achten können.

Wenn ihr die Teilis nicht kennt, solltet ihr am Anfang auch die „Schwimmer“ noch mal besonders beobachten. Sowohl die Teilis selbst, als auch die Eltern überschätzen die Schwimmkünste manchmal...

„Unabhängig vom Alter gilt: **Das Frühschwimmerabzeichen (Seepferdchen) ist noch kein Nachweis für sicheres Schwimmen.** Wer bisher also nur das Seepferdchen erworben hat, muss weiterhin intensiv beim Schwimmen beaufsichtigt werden.“ (Quelle <https://www.dlrg.de/informieren/ausbildung/schwimmabzeichen/>)

Das Bad

Außerdem sollte eine verantwortliche Person im Vorfeld mit einem Frei- und einem Hallenbad in der Nähe abklären, ob ein ganzes Zeltlager auf einen Schwung in das Bad kann. Dann habt ihr je nach Wetter eine Option.

Im Freibad ist die Sache meist weniger kompliziert, da auch mehr außerhalb des Wassers gemacht werden kann. Verschiedene Spiele einpacken und in der Sonne spielen.

Im Hallenbad ist die Lage etwas beengter. Je nachdem, wie groß das Bad ist, kann so eine Jugendgruppe ganz schön was ausmachen.

Plant eventuell mal ein „Testbaden“, falls ihr das Bad nicht kennt. Es gibt definitiv anstrengendere Vorbereitungen.



Hier mal ein paar Stichpunkte, die ihr am besten im Vorfeld mit dem Bad abklärt.

- Kann das Bad grundsätzlich alle eure Teilis aufnehmen?
- Hat das Bad kurzfristig genügend Aufsichtspersonen, oder müsst ihr auch welche stellen?
- Wenn ja, müssen das Rettungsschwimmer sein?
- Wie viel Vorlauf brauchen die Betreiber, bevor ihr dort ankommt? Meistens steht das Programm ja im Vorfeld. Aber wenn das Wetter nicht mitspielt solltet ihr klären ob ein Anruf kurz vorher reicht. Dann könnt ihr das Programm schieben.
- Wir waren schon in einem Schwimmbad, in dem jeder „Schwimmer“ eine Bahn unter Aufsicht des Schwimmmeisters schwimmen musste.
- Wie wird der Einlass organisiert? An der normale Kasse oder einem Seiteneingang? Die verantwortliche Person sollte am besten schon etwas früher anrücken. Damit stressfrei abgeklärt werden kann, wie die Teilis möglichst schnell vom Parkplatz ins Bad kommen.

- Kosten: Vielleicht könnt ihr einen Rabatt aushandeln, wenn ihr mit vielen Teilis kommt. Fangt aber nicht erst am Einlass zu feilschen an.
- Darf etwas zum Essen mit ins Bad gebracht werden? Wenn ja, organisiert das Küchenteam ein Fass Tee, Apfelschnitz und Butterkekse oder so.
- Gibt es eventuell sogar einen Platz auf der Liegewiese, der für euch reserviert wird? Meistens eher am Rand, aber es ist cool, wenn man unter sich ist.

Am See? Oder am Fluss?

Am See oder am Fluss habt ihr deutlich weniger Organisation im Vorfeld. ...oder auch nicht.

- Ob Schwimmer oder Nichtschwimmer müsst ihr ebenfalls abklären.
- Außerdem kann es auch an einem See- oder einem Flussufer vorkommen, dass ziemlich viel los ist. Und im Gegensatz zum Freibad wird da nichts für euch reserviert.
- Rettungsschwimmer müsst ihr da ziemlich sicher selber stellen. Und die Gruppen-MA müssen deutlich mehr auf „ihre“ Teilis aufpassen.
- Wenn ihr mit vielen Fremden durcheinander liegt, ist es besonders wichtig, darauf zu achten, dass kein Teili am Ende vergessen wird.

Unter <https://www.dlrg.de/informieren/freizeit-im-wasser/sicherheitstipps> gibt es Hinweise für das Schwimmen in offenen Gewässern.



Logistik

Baden gehen schön und gut, aber wie kommt ihr hin?

Zu Fuß ist das unkomplizierteste. Wenn das Bad in der Nähe ist, wandert hin. Oder verknüpft das Baden mit einem ganzen Wandertag. Allerdings muss dann auch ein Mittagessen vor oder im Bad organisiert werden.

Je nachdem auf welchen Straßen ihr unterwegs seid, sind Mitarbeitende mit Warnwesten am Anfang und am Ende eine gute Idee. Achtet auf die Verkehrsregeln.

Wenn ihr nicht zu Fuß gehen könnt, ist ein **Bus** eine Alternative. Der muss allerdings ebenfalls im Vorfeld organisiert werden. Wenn das Wetter am geplanten Tag nicht passt, seid ihr vermutlich nicht besonders flexibel. Beahlt ihr den Fahrer den ganzen Nachmittag? Oder sind das zwei separate Fahrten?

Wir haben doch genügend **Autos** da. Nehmen wir doch die. Gute Idee. Und auch nicht. Rein rechtlich seid ihr unter Umständen Reiseveranstalter. Und eure Privatfahrzeuge sind nicht entsprechend versichert. Bei einem Blechschaden findet ihr vermutlich eine Lösung. Aber spätestens wenn Personen verletzt werden, ist dann Schluss mit lustig. Fragt bei eurer Versicherung (also der eures Vereins oder eurer Gemeinde) nach.

Falls ihr von der Versicherung ein OK bekommt, müsst ihr euch an die Verkehrsregeln halten. Habt ihr genügend Kindersitze für die Kleineren? Manche Veranstalter geben eine Höchstgeschwindigkeit von 80 km/h, eine Mindest-Fahrpraxis von X Jahren und/oder ein Mindestalter für Fahrende vor.

In Zeiten von Navis sollte Kolonnen fahren nicht nötig sein. Jeder Fahrer bekommt die Adresse und fährt eigenständig. Damit sollte auch das in den 1990ern vorkommende „Ich muss noch bei Gelb über die Ampel, sonst weiß ich nicht wohin“ unnötig sein.

Am Badetag

Am Badetag selbst müsst ihr einiges organisieren.

- Geht in der MA-Besprechung (am Morgen) die [grundsätzlichen Baderegeln der DLRG](#) durch. Es ist gut, wenn man die noch mal kurz vorher gehört hat.
- Macht rechtzeitig im Programmpunkt vor dem Baden oder beim Essen eine Durchsage, dass ihr baden geht. (Tagesleiter?)
- Die Gruppen-MA müssen vor allem bei jüngeren Teilis darauf achten dass alles Nötige in einen Rucksack gepackt wird. Badekleidung, Handtücher, Waschzeug, Sonnenschutz, Schwimmbrillen...
- Da bei uns auf der AJC-Jungscharfreizeit das Geld auf der Lagerbank liegt und die Teilis üblicherweise kein Bargeld haben, muss diese noch öffnen und Geld auszahlen. Eintritt bezahlt die Jungscharfreizeit. Aber die obligatorischen Schwimmbadpommes oder ein Eis müssen die Teilis selber zahlen.
- Jemand aus dem Team sollte je nachdem noch Kartenspiele, Frisbee, Wickingerschach, Cornhole... einpacken und am Ende des Tages wieder mit auf den Zeltplatz bringen.
- Das Küchenteam sorgt gegebenenfalls für Essen und Getränke.
- Gehen alle Teilis mit? Sind welche krank oder bleiben auf dem Zeltplatz? Das müssen die Gruppen-MA im Vorfeld wissen und für eine Aufsicht ([mit kurzfristigem Alternativprogramm?](#)) auf dem Platz sorgen.
- Sagt den Teilis schon im Vorfeld, wann sie das Wasser verlassen sollen. Dann müsst ihr nur Einzelne persönlich aus dem Wasser zitieren. Denkt daran, dass die Teilis noch duschen sollten. Plant entsprechend Zeit ein.
- Außerdem sind die Gruppen-MA verantwortlich, dass alle Teilis aus ihrer Gruppe, die ins Bad gehen, dieses auch wieder verlassen. Bei kleineren Lagern, könnt ihr evtl auch eine Liste für alle Teilis nehmen und abhaken.
- Stellt ein bis zwei Personen ab, die noch mal über die Liegewiese gehen und in die Umkleiden schauen, damit nichts leigun bleibt.
- Wo hält der Bus? Wie wird das Einsteigen organisiert?
- Wann geht es zurück? Und wo steht der Bus dann?
- Wenn ihr zurück auf dem Zeltplatz seid, müssen die Gruppen-MA dafür sorgen, dass die nassen Badesachen zum Trocknen aufgehängt werden und nicht nass im Rucksack oder im Koffer landen.

- Je nach Temperatur müssen sie auch darauf achten, dass die Teilis trockene Sachen anziehen und die Haare trocknen. Eure Kranken-MA sind euch dafür dankbar.
- ...

Ich hoffe, dass ich jetzt ziemlich alles abgedeckt habe. Wie oben schon erwähnt, nehme ich Kritik gerne entgegen und ändere noch mal was, falls mir Fehler unterlaufen sind.

Weitere Infos zum Thema

Ich habe noch eine Broschüre von der DLRG gefunden, die ich euch nicht vorenthalten möchte.

https://hessen.dlrg-jugend.de/fileadmin/groups/7300005/Downloads/Flyer_BadenMitJugendgruppen_Webversion-2014-fin.pdf

Bei „Praxis-Jugendarbeit“ gibt es einen ausführlicheren Beitrag zum Thema Aufsichtspflicht und Baden in Seen und Flüssen: <https://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendarbeits-blog/T44-Jugendgruppe-Baderegeln.html>

Abendprogramm Lagerfeuerabend

Organisiert von: Laurine, TabitaH, TabitaS

Ziel: entspannter, freier Abend in schöner Atmosphäre. Der Abend wurde als bayrischer Abend aufgezogen.

Folgende Stationen sind geplant:

- Essenszelt: Aus gekauften Laugenstangen wurde von jeder Zeltgruppe das „Laugengebäck des Jahres“ geformt. Das gab es am nächsten Morgen zum Frühstück.
- Gipfelbuch: Jede Zeltgruppe musste einen Eintrag ins Gipfelbuch machen und sich als Team präsentieren
- Feuer: Lagerfeuer geschichten
- Feuer: Lagerfeuerlieder
- Feuer: Essen (Kaiserschmarrn – Vorgekocht. Wurde in der Pfanne über dem Feuer erwärmt)
- Feuer: Spiele am Feuer (Mord in Palermo <https://jungscharwerkstatt.de/mord-in-palermo-extended> , Wer bin ich, Black Stories <https://jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories>)

Gruppeneinteilung in: keine

benötigte Mitarbeiter: 1-2 Mitarbeiter/innen je Feuer (gesamt 5-10 MA)

Vorbereitungen

Benötigtes Material:

- Geschichtenbuch
- Laugenstangen-Teiglinge
- Kaiserschmarrn
- Lagerfeuer-Pfannen
- Spiele
- Gipfelbuch

Sonstiges

MA, die keine Feuerstelle leiten sollen nach Kindern schauen, die unbeschäftigt sind und diese mit rein nehmen.

Tag 4

Überblick

Zielgedanke

Bei Gott geborgen

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Psalm 91, 4

„Er wird dich mit seinen Fittichen decken, und Zuflucht wirst du haben unter seinen Flügeln. Seine Wahrheit ist Schirm und Schild.“

Theater:

Szene 4 Dr. Kummer ist da – Roberto muss ins Krankenhaus

Tante Elena kommt mit Dr. Kummer auf die Bühne.

Tante Elena: Guten Tag Herr Dr. Kummer. Schön, dass sie Zeit gefunden haben, um uns alle mal wieder so richtig durchzuchecken.

Dr. Kummer: Guten Tag Frau Elena. Ja, es ist mir sehr wichtig. Schließlich habe ich bei einem ihrer Kollegen eine schlimme Lungenkrankheit festgestellt. Wir müssen aufpassen, dass sie sich nicht ausbreitet. Sie kann lebensbedrohlich sein, wenn man sie nicht behandelt.

Tante Elena: Ich trommle mal eben schnell alle zusammen. Sie können sich hier etwas einrichten.

Dr. Kummer holt aus seiner Arzttasche ein paar Utensilien für die Untersuchungen und legt sie auf einen Tisch.

Tante Elena: (ruft) Roberto, Robbi, Nico, Carla, Alfredo, Stani, Madame Flohnik, Lysandra von Ebenhut kommt alle mal her. Der Arzt ist da. Dr. Kummer will uns alle untersuchen.

Robbi: Ach Tante Elena, muss das sein?

Lysandra von Ebenhut: Ich könnte das mit meinen Röntgenaugen auch übernehmen. Das wäre viel günstiger und wir wären schneller fertig. Aber ich bekomme dafür ja keine Zulassung.

Madame Flohnik: (französischer Akzent) Und was ist mit meine kleine Freund Armandus? Können sie ihn auch untersuchen? Ich möchte wissen, ob auch mit ihm alles in Ordnung ist.

Tante Elena: Ja, das muss sein, Robbi. Und ob Herr Kummer Flöhe untersucht, Madame Flohnik, das müssen sie ihn selbst fragen.

Alle stellen sich nacheinander auf. Dr. Kummer untersucht sie nacheinander. Nico, Alfredo, Carla, Robi, Tante Elena, Stani, Madame Flohnik am Ende Roberto.

Dr. Kummer: Roberto, ich habe in ihrer Lunge seltsame Geräusche festgestellt.

Roberto: Aber ich fühle mich kerngesund.

Dr. Kummer: Bei meinem Verdacht auf Tuberkulose, könnte es aber sein, dass es sich zu einer schlimmen Krankheit entwickelt. Ich möchte das dringend abklären und würde sie dafür gerne in einer Spezialklinik behandeln, so wie ihren Kollegen Jose.

Roberto: Was? Wie lange wird es denn dauern?

Dr. Kummer: Das kann man noch nicht genau sagen, je nach Verlauf der Krankheit. ... (druckst herum) Aber es kann schon ein paar Monate dauern, bis sie wieder gesund sind.

Roberto: Ein paar Monate??? Ich glaube ich höre nicht richtig.

Dr. Kummer: Bitte, es ist wichtig, dass es sich nicht zu einer ernsthaften Krankheit entwickelt.

Roberto läuft mit gesenktem Kopf weg.

Roberto: Wie soll ich das nur Robbi erklären?

Roberto geht zu Robbi zum Wohnwagen.

Robbi: Du Papa, ich halt gerade mein Schatzgräberstündchen. Komm setz Dich zu mir.

Roberto: (ernst) Du Robbi, der Arzt hat gesagt ich muss ins Krankenhaus.

Robbi: (erschrocken) Was, und ich soll hier ganz alleine bleiben? – Wie lange bist Du denn weg?

Roberto: Mach dir keine Sorgen. Du bleibst so lange bei Tante Elena und bei Nico. Und Carla und Alfredo sind ja auch da. Und Madame Flohnique wirft bestimmt auch gern ein Auge auf dich. Und... Und und in 3 bis 4 Monaten bin ich dann wieder da.

Robbi: In 3-4 Monaten bist du wieder da? (fassungslos) Wie soll ich, dass denn nur so lange ohne Dich aushalten Papa?

Roberto: (nimmt eine Reisetasche und fängt an zu packen) Ich werde dir regelmäßig schreiben und fragen wie es Dir geht. (hört auf Sachen in die Tasche zu packen)

Aber ich habe noch einen kleinen Schatz für Dich: (nimmt Robbi an beiden Armen) „Er wird dich mit seinen Fittichen decken, und Zuflucht wirst Du haben unter seinen Flügeln. Seine Wahrheit ist Schirm und Schild.“

Tante Elena kommt mit Dr. Kummer zum Wohnwagen.

Dr. Kummer: Sind sie soweit?

Robbi: Ach Papa, ich werde dich so sehr vermissen. Und wer übt mit mir jetzt die neue Nummer ein? Bitte, bitte, werd schnell wieder gesund.

Robbi umarmt Roberto.

Roberto: Wir wollen Gott vertrauen, dass wir unter seinen Flügeln Zuflucht haben.

Dr. Kummer: Kommen sie Roberto.

Dr. Kummer und Roberto gehen von der Bühne ab.

Nico steht an der Seite und beobachtet sie Szene und reibt sich die Hände.

Robbi: (ruft hinterher) Ich werde dir jeden Tag schreiben. (winkt hinterher)

Tante Elena legt den Arm um Robbi.

Robbi: Ach Tante Elena, ich hoffe, dass alles gut gehen wird.

Tante Elena: Komm Robbi, ich mach uns jetzt erstmal einen warmen Kakao und Butterkekse.

Nachmittagsprogramm Bastelnachmittag

Jeder Mitarbeiter soll im Vorfeld eine Bastelarbeit vorbereiten, die am Bastelnachmittag von den Teilnehmern gebastelt und im Idealfall mit nach Hause genommen werden kann.



- Denkt euch möglichst einfache Sachen aus, die die Teilnehmer selbsttätig machen können.
- Denkt daran, dass die fertigen Objekte meist im Koffer nach Hause transportiert werden. Bastelt eher robuste Sachen.
- Achtet auf die Kosten. Das Budget der meisten Zeltlager ist nicht unbegrenzt.
- Bringt genügend Werkzeug mit. Scheren, Klebstoff und Hämmer sind meist Mangelware. Idealerweise haben die Teilnehmer ihre eigenen Scheren und Klebstoff dabei.
- Apropos Werkzeug: Achtet darauf, dass mit Scheren, Messern, Heißkleber, Akkuschauber, Lötkolben, Stichsäge und so weiter kein Blödsinn gemacht wird. Setzt bei Arbeiten mit gefährlichem Werkzeug eventuell eine Altersgrenze.
- Kauft nicht zu viel Material ein. Das kostet unnötig Geld. Die Reste müssen irgendwo eingelagert werden und können oft nur schwierig wiederverwendet werden.

- Achtet darauf, dass der zeitliche Rahmen eingehalten wird. Es ist nur ein Bastelnachmittag geplant und da sollte jedes Kind mindestens ein Bastelprojekt fertig bekommen. Größere Projekte wie ein Kolosseum oder Seifenkisten (jeweils nicht für die einzelnen Teilnehmer) sollten Platz in den täglichen Workshops finden.
- Optimal sind Bastelarbeiten, die zum Thema passen.
- Bastelt auf jeden Fall im Vorfeld einen Prototypen. Dann wisst ihr, wo eventuell Probleme auftreten können und ob das alles so funktioniert, wie es in der Beschreibung steht. Außerdem könnt ihr den Teilis dann zeigen, wie das Projekt am Ende aussehen kann.

Bastelideen findet ihr z.B.: unter <https://jungscharwerkstatt.de/tag/basteln>

Abendprogramm Nachtgeländespiel

Organisiert von: Jan B, Friedemar, Julius

An verschiedenen Stationen Knicklichter erspielen. An einer Tauschstation gegen Clownskostümteile eintauschen. MA verkleiden. Der lustigste Clown gewinnt.

Ziel:

Team-MA in den schönsten Clown von allen verwandeln

Benötigte MA:

- 8 Teamleitende an je einer Base
- 20 Mitarbeiter die Knicklichter ausgeben
- 2-3 Fänger
- 2-3 Tauschstation

Spiel:

Stationen verteilen sich auf dem Zeltplatz. Nach Start sammeln die Kinder an den Stationen entweder rot, blau oder grüne Knicklichter welche sie zu den Basen bringen und sie dort Sammeln. Dort sammeln sie Stäbchen um sich Verkleidung bei der Tauschstation zu ertauschen. Am Ende gibt es nochmal kurz Zeit um seine Gruppen-MA zu verkleiden, welche dann einen kurzen Auftritt vor allen Kindern haben.

Die Mitarbeiter verteilen sich mit Knicklichtern und einer Aufgabe, welche die Kinder erledigen müssen um sich die Knicklichter zu verdienen.

Jedes Kind darf zu jedem Zeitpunkt nur ein Knicklicht mit sich tragen. Ausnahme: der Weg zur Tauschstation

Die Kinder können die Knicklichter an ihre Base bringen, wo sie sicher sind. Je seltener die Farbe, desto wertvoller. Die Knicklichter können, außer an der Base, überall von Fängern abgenommen werden. Auf dem Weg zur Tauschstation werden 3 Knicklichter abgenommen.

Mit Knicklichtern kann man an einer Station Ausrüstung (Kleider, Clownsnase, Schminke...) kaufen

Nach 45 Minuten Spielzeit haben die Kinder noch etwas Zeit ihren Clown aufzubereiten und danach werden alle Clowns kurz präsentiert.

Material:

- 1 Clownkostüm für jede Gruppe bestehend aus Clownnase, Accessoires, Kopfbedeckung, Schminke, Oberteil, Hose
- Knicklichter (300 blau, 200 rot, 100 grün)
- Preisliste für die Clown Klamotten (Clownnase, Accessoires, Kopfbedeckung, Schminke, Oberteil, Hose)
- 1 Tisch pro Team als Base
- Material für Stationen (z.B. Tischtennisschläger, ...)

Stationen zum Knicklichtverdienen:

Die Stationen können beliebig oft gespielt werden. An den Stationen gibt es Schlangen, an denen man sich anstellen muss. Deshalb solltet ihr Aufgaben auswählen, die in kurzer Zeit zu erledigen sind.

Hier ein paar Ideen vom Vorbereitungsteam

:

- Eierlauf
- Bibelquiz
- Tischtennis Duell 1vs1 jonglieren aber immer Schlägerseite wechseln in 1 min
- Bibelzitat oder Herr der Ringe Zitat?
- zwei Becher, von dem einen in den anderen Smarties mit Strohhalme befördern durch ansaugen
- In 30 sek mindestens 5 fragen richtig beantworten über Zirkus irgendwas?
- Zirkusberuf weiß der Mitarbeiter und dann in 30 sek muss Teilnehmer durch fragen herausfinden was es ist?
- sportlich z.B. Liegestützen oder Kniebeugen bestimmte Anzahl
- Pantomime Duo spiel
- Glücksspiel z.B. Wer höher würfelt.
- Schnick schnack schnuck
- Bibelvers auswendig
- Cornhole

Tauschverhältnis:

- Clownnase (4 blau, 4 rot, 2 grün)
- Accessoires (6 blau, 5 rot, 2 grün)
- Kopfbedeckung (10 blau, 8 rot, 4 grün)
- Schminke (8 blau, 8 rot, 4 grün)
- Oberteil (15 blau, 10 rot, 5 grün)
- Hose (15 blau, 10 rot, 5 grün)

Tag 5

Überblick

Zielgedanke

Gott kennt unsere Ängste und ist bei uns

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Psalm 91, 5+6

„Dass du nicht erschrecken musst vor dem Grauen der Nacht, vor den Pfeilen, die des Tages fliegen, vor der Pest, die im Finstern schleicht, vor der Seuche, die im Mittag Verderben bringt.“

Theater:

Szene 5: Nico zwingt Robbi zum Training

Carla und Alfredo üben etwas. Madame Flohnique übt mit ihrem Floh Robbi sitzt traurig abseits.

Madame Flohnique: Meine verehrte Robbi, wenn man dich da so traurig sitzen sieht, verlässt meinen Armandus glatt die Sprungkraft.

Robbi: (reagiert nicht wirklich) Mmmh.

Lysandra v.E.: Was finde ich denn da in meinem Zaubermantel für Fräulein Robbi zur Aufmunterung. Blumen? Mmh, dann halt nicht. (evtl. 2-3 Sachen, Klobürste, Seifenblasen, Teddi, Blumen)

Carla: Schau mal Alfredo. Robbi ist immer noch traurig, dass ihr Vater ins Krankenhaus musste.

Alfredo: Komm, Carla, wir muntern sie etwas auf.

Carla: Hallo Robbi, spielst du mit uns?

Robbi: Eigentlich hab ich keine Lust.

Alfredo: Komm schon. Etwas Ablenkung tut dir gut.

Robbi: Ihr habt ja Recht und proben kann ich im Moment sowieso nicht richtig ohne meinen Papa.

Carla: Lasst uns Apfelsine, Mandarine/Ninja/Fußdabberles spielen.

Alle drei stellen ihre Fußspitzen zusammen.

Alle: Apfelsine, Mandarine, erster.

Hüpfen nacheinander und versuchen sich zu erwischen. Plötzlich kommt Nico und zieht Robbi zur Seite.

Nico: So mein Fräulein, jetzt ist Schluss mit der Faulenzerei. Ab morgen früh wird trainiert.

Robbi: Wie? Was? Du willst doch wohl nicht – nein.

Nico: Doch, doch, Du wirst mit mir den Salto Mortale machen am Trapez.

Robbi: Sag mal, bist Du verrückt Nico, Du weißt genau, dass mein Vater das niemals zulassen würde.

Nico: Dein Vater ist weit weg. Im Moment tust Du das, was ich Dir sage.

Robbi: Nein. Auf keinen Fall. Das würde Papa nie erlauben.

Nico: Oh doch, keine Widerrede.

Robbi: Nein, ich werde da oben nicht rumklettern – niemals.

Nico: Das werden wir ja sehen. Morgen früh. 8.00 Uhr in der Manege. Ich erwarte dich pünktlich.

Carla: Oh je, was war das denn?

Robbi: Spinnt der? Er kann mich doch nicht einfach zwingen?

Alfredo: Ach komm schon Robbi. Vielleicht ist das gar nicht so schlecht. Trapezkünstler sein. Träumt davon nicht jeder im Zirkus? Alle schauen zu dir auf.

Robbi: Aber mein Vater hat es doch verboten.
Alfredo: (unsicher) Schon, aber er ist nicht da?
Carla: Robbi, was willst du tun? Ich kann dich so gut verstehen. Ich hätte große Angst. Aber Nico wird nicht lockerlassen.
Robbi: Carla, das ist es ja. Er wird nicht lockerlassen. Ich glaube, ich habe keine andere Wahl. Ich geh jetzt erstmal zu Tante Elena.
Carla: Tschüss, bis morgen Robbi.
Alfredo: Bis morgen.

Tante Elena deckt gerade den Tisch

Robbi: Tante Elena?
Tante Elena: Mh?
Robbi: Was würdest du tun, wenn jemand was von dir will, das du nicht willst?
Tante Elena: Von was redest du Robbi?
Robbi: Ich meine, wenn jemand etwas von dir will, das deine Eltern verboten haben?
Tante Elena: Ich verstehe nicht, was du meinst?
Robbi: Wenn Papa es verboten hat?
Tante Elena: Langsam glaube ich, ich weiß, was du meinst. Überleg mal, was würde Roberto tun?
Robbi: (überlegt) Ich habs. Er würde ganz sicher schauen, ob er dazu einen Schatz in der Bibel findet. (holt ihre Bibel, schlägt sie auf und liest laut vor)
Robbi liest: Dass du nicht erschrecken musst, vor dem Grauen der Nacht, vor den Pfeilen, die des Tages fliegen, vor der Pest, die im Finstern schleicht, vor der Seuche, die am Mittag Verderben bringt.
Robbi: Ach Tante Elena, was soll denn das bedeuten? Grauen der Nacht? Pfeile, die des Tages fliegen, Pest, Seuche, ...
Tante Elena: Ich denke, das soll heißen. Egal vor was du Angst hast. Vor Dunkelheit, irgendwelchen Menschen, Krankheit egal was, dass du nicht erschrecken musst. Gott ist da.
Robbi: Du meinst, ich brauche keine Angst zu haben, denn Gott ist da und er begleitet mich?
Tante Elena: Ja, Robbi. Gott ist wie ein Schirm über uns aufgespannt. Manchmal sehen wir ihn nicht und doch ist er da und begleitet uns. --- So jetzt muss ich aber den Tisch fertig decken. Hilfst du mir?
Robbi: Natürlich! (sie decken weiter) Tante Elena?
Tante Elena: Was ist?
Robbi: Danke, das hat mir sehr geholfen! Ich glaube, ich weiß jetzt, was zu tun ist.

Nachmittagsprogramm Geländespiel

Organisiert von: Elias G., Theresa, Mara, Silas G., Julius

Grundidee:

Die Teilnehmenden werden in vier farblich gekennzeichnete Teams eingeteilt. Jedes Team erhält einen Mitarbeitenden als Teamleiter sowie einen eigenen Waldstreifen als Parcours in mehreren Abschnitten. Die vier Waldstreifen sind möglichst identisch aufgebaut und bestehen jeweils aus fünf aufeinanderfolgenden Levels: Durch ein Netz klettern, einen Abschnitt auf mehreren Getränkeboxen überqueren, ein Quiz, Bälle in ein Ziel werfen, Slackline (eine Person muss es ohne Hilfe schaffen. Diese darf für die anderen das Halteseil am Ende befestigen).

Ziel des Spiels ist es, als erstes Team alle fünf Level erfolgreich zu absolvieren und die Schatztruhe am Ende des Parcours zu erreichen.

Spielaufbau:

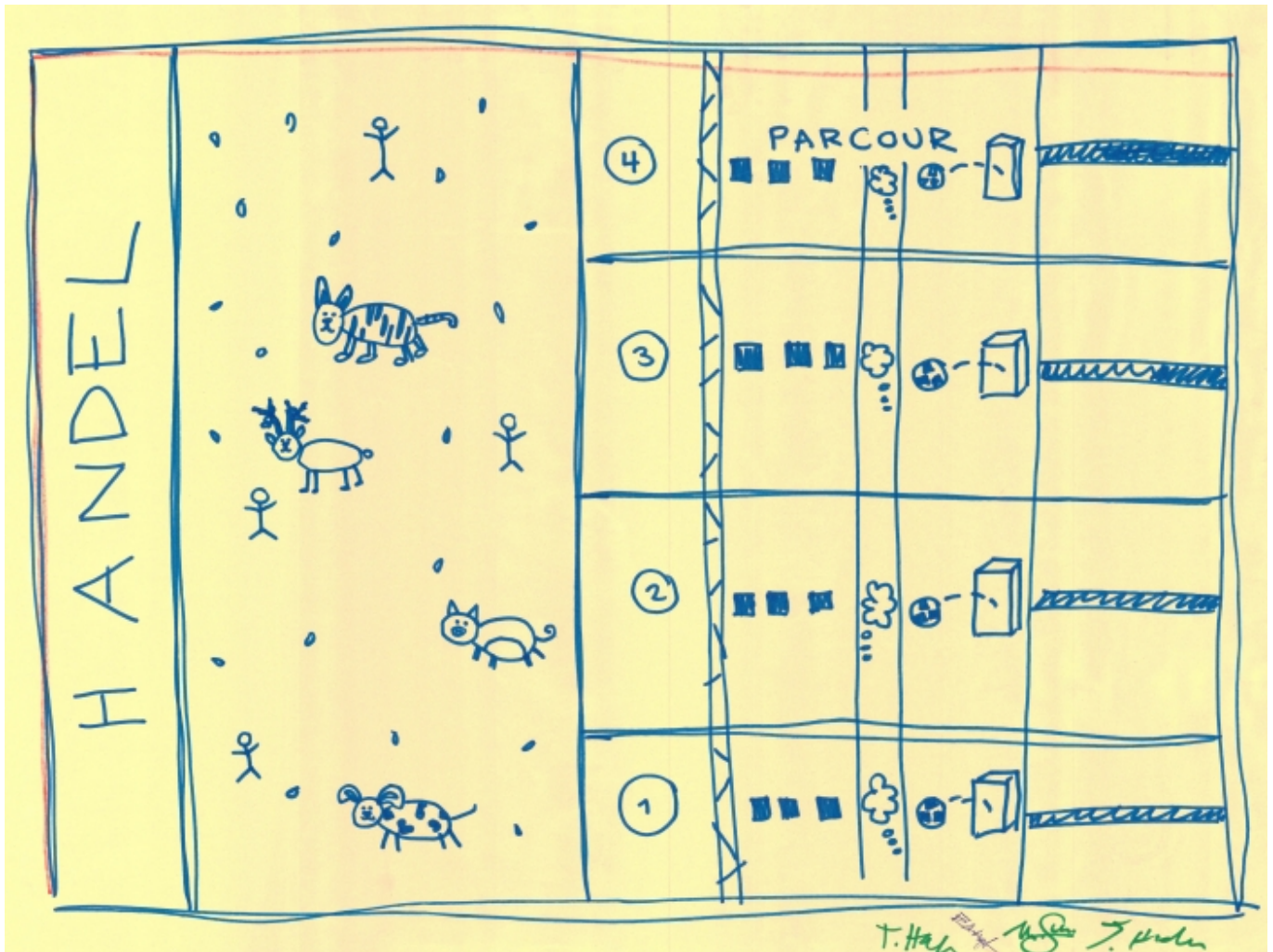
Das Spielfeld besteht aus vier Waldparcours (je einer pro Team), einer zentralen Sammelzone, einer Handelszone sowie einem Zielbereich mit Schatztruhe.

Die Sammelzone befindet sich zwischen Startbereich und Handelszone und wird durch Absperrband eindeutig abgegrenzt.

Spielablauf:

Nach der Einteilung in die vier Teams begeben sich die Gruppen zu ihrem jeweiligen Parcours.

Um die einzelnen Level zu bewältigen, müssen die Teams zunächst bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Diese Voraussetzungen bestehen aus einer bestimmten Anzahl von Playmais in verschiedenen Farben und Tierkarten.



In der Sammelzone können die Teilis verschiedenfarbige Playmais sammeln. Die sind dort einfach auf dem Boden verteilt. Playmais hat den Vorteil, dass es ungiftig ist und sich beim nächsten Regen Rückstandslos auflöst.

Zusätzlich befinden sich dort mehrere Tiere. Diese sind verkleidet und bewegen sich innerhalb des Spielbereichs. Gelingt es einem Team, ein Tier zu fangen, erhält das Team eine Tierkarte.

Gleichzeitig bewegen sich Fänger durch die Sammelzone. Wird ein Teili von einem Fänger gefangen, verliert er die aktuell gesammelten und noch nicht eingetauschten Ressourcen. Dadurch entsteht ein zusätzlicher taktischer Aspekt zwischen Sammeln, Risiko und Fortschritt im Parcours.

Vor jedem Level befindet sich ein Schild, auf dem die Voraussetzungen zum Freischalten des Levels angegeben sind.

Beispiel:

- 15 Playmais (4x rot 5x blau 6x gelb)
- 2 Tierkarten

Sobald ein Team die benötigten Ressourcen gesammelt hat, kann es diese in der Handelszone eintauschen.

Handelszone:

In der Handelszone sitzen Mitarbeitende mit vorbereiteten Listen.

Dort können die Teams ihre gesammelten Ressourcen gegen Freischaltkarten für Level oder gegen Hilfsmittel zur Bewältigung bestimmter Hindernisse eintauschen.

Je nach Level werden unterschiedliche Hilfsmittel benötigt. Hinweise dazu befinden sich auf den entsprechenden Karten.

Das Levelsystem:

Der Parcours besteht aus insgesamt fünf Leveln.

Die Level können mit bestimmten Kombinationen aus verschiedenen Playmais und Tierkarten freigeschaltet werden.

Erst nach erfolgreicher Freischaltung darf das jeweilige Level begonnen werden.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald das Team alle fünf Level erfolgreich absolviert und die Schatztruhe am Ende des Parcours erreicht hat.

In der Schatztruhe befindet sich für jede teilnehmende Person ein Ticket für ein Abendessen im Zirkus (Mitspielkrimi am Abend). Als Anreiz kann das schnellste Team eine extra Belohnung bekommen.

Mitarbeitende:

Für die Durchführung des Geländespiels werden insgesamt 21 bis 22 Mitarbeitende benötigt.

4 Teamleiter:

Je ein Mitarbeitender pro Team (Koordinator)

4 Levelbetreuer:

Je ein Mitarbeitender pro Waldstreifen (Betreuung der einzelnen Level, Kontrolle und leitet ein Level)

4 Mitarbeitende in der Handelszone:

Annahme von Playmais und Tierkarten und Ausgabe von Freischaltkarten und Hilfsmitteln

3 Fänger (Erkennbar an Stirnbändern):

- Bewegen sich innerhalb der Sammelzone
- Können Teilnehmende fangen
- Gefangene Teilnehmende müssen ihre aktuell gesammelten Ressourcen abgeben

5 Tiere (Erkennbar durch Schminke und Verkleidung):

- Bewegen sich innerhalb des Spielbereichs
- Können von den Teilnehmenden gefangen werden
- Geben bei erfolgreichem Fangen eine Tierkarte an das entsprechende Team ab

1-2 flexible Mitarbeitende + am besten noch die Vorbereitenden als flexible Mitarbeiter wenn es geht...

Ziele des Spiels:

Förderung der Teamarbeit

Bewegung im Wald

Strategisches Planen

Kommunikation innerhalb des Teams

Kombination aus Sammeln, Handeln und Geschicklichkeit

Förderung von Taktik, Ausdauer und Geschicklichkeit durch das Fänger- und Tierkartensystem

Abendprogramm Krimidinner

Organisiert von: Laurine, Hansen, TabitaH

Geplanter Ablauf:

1. Gemeinsamer Treff im Zelt; jede Zeltgruppe sitzt zusammen an einem Tisch
2. Start mit kurzem Theater als Einführung in die Krimigeschichte und Vorstellung der einzelnen Charaktere
3. Vorspeise
4. Theaterstück geht weiter: Kasse wurde gestohlen + alle Gruppen bekommen einen „Erpresserbrief“ mit einem Rätsel darauf
5. Hauptgang + Zeit zum rätseln in der Gruppe
6. Befragung der Verdächtigen auf dem Zeltplatz
7. Nachtisch + Gruppen einigen sich auf ihren Hauptverdächtigen
8. Auflösung: 3 Hauptverdächtige mit den meisten Gruppenstimmen kommen auf die Bühne und verteidigen sich nochmals, finale Abstimmung als ganze Freizeit, dann Auflösung als Geständnis

Das Theater vom Krimidinner basierte auf einem gekauften Spiel. Deshalb kann ich es hier nicht veröffentlichen.

Ihr könnt aber einen Mitspielkrimi aus der Jungscharwerkstatt zum Dinner umbauen.

Das Geheimnis des verschwundenen Gemäldes: <https://jungscharwerkstatt.de/mitspielkrimi-das-geheimnis-des-verschwundenen-gemaeldes>

Das Jahr 2060: <https://jungscharwerkstatt.de/mitspielkrimi-das-jahr-2060>

Die Mumie Kloptra: <https://jungscharwerkstatt.de/die-mumie-kloptra-mitspielkrimi>

Der Herr der Ringe: <https://jungscharwerkstatt.de/der-herr-der-ringe-mitspielkrimi>

Veggie-Day: <https://jungscharwerkstatt.de/veggieday>

Wer hat die Kokosnuss geklaut: <https://jungscharwerkstatt.de/wer-hat-die-kokosnuss-geklaut>

Oder ihr schreibt einen eigenen: <https://jungscharwerkstatt.de/mitspielkrimi-schreiben>

Tag 6

Überblick

Zielgedanke

Gott beschützt uns

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Psalm 91, 7+8

„Wenn auch tausende fallen zu deiner Seite und zehntausende zu deiner Rechten, so wird es doch dich nicht treffen. Ja, du wirst mit eigenen Augen sehen und schauen, wie den Gottlosen vergolten wird.“

Theater:

Szene 6 Training am Trapez

Zirkusproben, Robbi trainiert mit Nico.

Nico: Los Robbi, so werden wir ja nie mit unserem Trainingsprogramm fertig.

Robbi: Ich kann nicht mehr Nico.

Nico: Stell Dich nicht so an, du Heulsuse. Ich mach das auch nicht zu meinem Vergnügen.

Robbi: Aber ich kann NICHT mehr...

Nico: Halt endlich die Klappe, du lahme Ente.

Robbi (heulend): Aber mir tun die Hände weh.

Robbi fällt auf den Boden und ist erschöpft.

Nico (Verärgert): Mit dir kann man ja gar nichts anfangen. So schaffen wir`s nie. Morgen machen wir dafür eine Stunde länger.

Nico geht weg. Robbi läuft weg, auf dem Weg zum Wohnwagen begegnet ihr Madame Flohnique.

Robbi: So ein alter Sklaventreiber.

Madame Flohnique: Oh, Robbi, welche Worte verwendest du. Das, wenn mein Armandus hören würde. Er würde sagen. Lass, das Robbi.

Robbi: Ach, mir doch egal.

Madame Flohnique: Komm, Armandus, das müssen wir uns nicht gefallen lassen. (geht ab)

(Robbi läuft weiter und kommt bei Tante Elena an)

Tante Elena: Robbi, welche Laus ist dir denn über die Leber gelaufen?

Robbi: Welche Laus? Es war ein Elefant oder besser noch eine hinterlistige Schlange.

Tante Elena: Robbi! Was ist denn los?

Robbi: Ach, lass mich!

Tante Elena: Kann ich irgendwie helfen?

Robbi: Helfen? Keiner kann mir helfen! (setzt sich hin, weint ein bisschen)

Tante Elena: Robbi! Was ist denn los? (legt die Hand auf ihre Schulter)

Robbi: Lass mich in Ruhe!

Tante Elena: (entfernt sich) Ach die Arme. Nico ist einfach zu hart mit ihr. Ich hätte das verhindern müssen. Ob ich Roberto etwas davon erzählen soll? Aber dann ist er stinkesauer und kann sich vielleicht nicht erholen und wird nicht so schnell wieder gesund? Und aus dem Krankenhaus kann er doch nichts bewirken. Ach, was mache ich nur?

Robbi holt ihre Bibel, schluchzt noch etwas, setzt sich hin und liest.

Robbi: „Ob tausend fallen zu Deiner Seite und zehntausend zu Deiner Rechten so wird es doch dich nicht treffen.“ (wischt sich die Tränen aus dem Gesicht) Was – so wird es dich nicht treffen. Ja gibt's, denn so was, soll das heißen, dass Gott nicht zulässt, dass ich noch mal vom Trapez falle?

ich Betend: Ich sehe, dass Du alles weißt, großer Vater, ich bin so froh, dass Du dafür sorgst, dass nicht mehr runterfallen werde. Ich glaube es genügt, wenn Du Bescheid weißt, dann brauch ich Vati nichts davon zu erzählen – weil er sonst wieder Angstträume bekäme, dann würde er vielleicht nicht gesund werden. Ach, ich brauch Dich sehr, Vater im Himmel. Lass mich bitte nie allein.

Robbi steht auf und liest weiter in der Bibel.

Robbi liest: „Ja, Du wirst mit Deinen Augen Deine Lust sehen und schauen, wie den Gottlosen vergolten wir.“

heimgezahlt Lacht: Ja- der Gottlose wird seine Strafe schon bekommen. Später wird Nico das alles werden, was er mir jetzt antut. Mach nur weiter so Nico, du wirst schon sehen, wohin das führt.

Robbi läuft umher

Robbi: So, jetzt schreib ich Papa mal was bei uns so los ist. (die anderen Schauspieler treten einmal kurz pantomimisch auf)

Lieber Papa,

ich habe Sehnsucht nach dir. Hier ist niemand so wie du. Tante Elena hat viel zu tun, sie ist aber eine gute Köchin(rührend mit dem Topf) . Unser Pony Mary war einmal krank, dann hat Stani den Tierarzt gerufen (mit Handy durchlaufen) und nun geht es ihr schon wieder besser.

Madame Flohnique hat immer eine lustige Idee mit ihrem Floh. Manchmal frage ich mich aber, ob es Armandus wirklich gibt. Mit Carla und Alfredo bin ich gerne zusammen, aber irgendwie haben wir im Moment wenig Zeit füreinander. Stani wurde einmal sehr wütend, dann konnte er nur noch polnisch sprechen. Nico war schuld. Ich mag Nico nicht. Er ist ein Gottloser. Ich habe in der Bibel gelesen, dass Gott den Gottlosen vergelten wird.

Kannst du mir sagen, wie Gott das macht. Bist du noch nicht gesund?

Komm bald heim, dann geht es mir wieder gut.

Tausend Küsse von Deiner Robbi.

Robbi macht den Brief zu und klebt eine Briefmarke drauf.

Herr Expressi kommt und verteilt gerade die Post an die unterschiedlichen Zirkusbewohner.

Robbi: Hallo, Herr Expressi, würden sie meinen Brief bitte gleich mitnehmen und an meinen Vater weiterleiten?

Herr Expressi: Aber natürlich, junge Dame. Hast du denn auch richtig frankiert?

Robbi: Ich habe 95 Cent drauf geklebt.

Herr Expressi: Das ist gut. Wo ist denn dein Vater?

Robbi: Er ist im Krankenhaus und ich vermisse ihn so sehr. Bitte beeilen sie sich.

Herr Expressi: Aber natürlich. Einmal Eilbrief ins Krankenhaus.

Postbote holt Brief bei Robbi ab. (großes Kuvert)

Nachmittagsprogramm Clownausbildung

Organisiert von: Leila, Kesia, Mena, Emme, Pia

Grundidee

Die Teilis müssen eine Zirkusausbildung absolvieren, um die Zirkusfähigkeiten eines Zirkusartisten zu erlernen. Ziel ist es, dass alle am Ende des Nachmittags die Ausbildung abgeschlossen und alle Stationen gemacht haben. Die Teilis haben dabei das Ziel, möglichst viele Punkte an einer Station zu erlangen (es gibt immer maximal 3). Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt eine Kleinigkeit oder darf sich als erstes zum Essen anstellen. Am Ende hat aber jeder die Ausbildung erfolgreich abgeschlossen und erhält einen Zirkusausweis für die Zirkusshow am letzten Abend.

•

Stationen:

Hangeln / Akrobatik

Um die Kraft und die Stärke der Auszubildenden zu überprüfen, dürfen die Teilis an zwei Hangelringen entlanghangeln. Es gibt eine Start- und eine Endplattform. Die drei besten Teilis werden mit in die Wertung aufgenommen.

Wertung:

Erster Ring fester Griff: 1 Punkt

Zweiter Ring fester Griff: 2 Punkte

Auf Endplattform: 3 Punkte

Blindenparcours

Um das Teamwork der Auszubildenden zu überprüfen, wird ein Parcours aus Stühlen, Seilen, Bierbänken, usw. gebaut. Nun gehen die Kinder jeweils zu zweit zusammen und Partner A bekommt die Augen mit einem Geschirrtuch verbunden. Partner B muss Partner A Anweisungen geben, ohne ihn zu berühren, um ihn sicher durch den Parcours zu führen. Die Zeit wird gestoppt und endet, nachdem das letzte Zweierteam den Parcours gemeistert hat. Die Zeiten können bei Bedarf angepasst werden.

Material:

Ca. 5 Geschirrtücher

Stühle, Bierbänke, Seile, usw.

Stoppuhr (Handy)

Wertung:

3:30 min 3 Punkte

4:30 min 2 Punkte

5:00 min 1 Punkt

Hobbyhorsing

Es wird ein Parcours mit z.B. Sprunghindernissen (z.B. Seil zwischen 2 Stühlen) aufgebaut, den die Kinder mit ihren „Pferden“ durchlaufen müssen. Alle Kinder müssen diesen Parcours machen und die Zeit wird gestoppt, sobald alle Kinder durch sind. Außerdem wird auch auf den Laufstil geachtet (z.B. Schritt, Trab, Galopp), da dieser möglichst dem Laufstil von Pferden ähneln soll. Die Zeiten können bei Bedarf angepasst werden.

Ideen für Hindernisse:

- Mülltüte als Wassergraben
- Seil zwischen 2 Stühlen spannen
- 2 Hürden in so kurzem Abstand hintereinander, dass direkt nach der Landung der nächste Absprung erfolgen muss
- Kreisbahnen markieren, die in gleichmäßigem Galopp oder Trab sauber ausgeführt werden müssen

- Slalom mit z.B. Hütchen markieren

Material:

Stoppuhr
Stühle
Bierbänke
Seile
Mülltüte
Hobbyhorses

Wertung:

4:00 min	3 Punkte
4:30 min	2 Punkte
5:00 min	1 Punkt

Löwen füttern

Die Löwen sind hungrig und wollen essen. Dafür dürfen die Kinder von 3-4 m Abstand zum Löwen aus, Tennisbälle in sein Maul werfen. Jeder darf 2x werfen und es werden die Treffer gezählt. Der Abstand beim Werfen zum Löwen kann bei Bedarf angepasst werden.

Material:

Löwenwand (Löwe auf Pressspanplatte gemalt mit Loch als Mund)
Tennisbälle
Linie, die Abstand zum Löwen markiert

Wertung:

Ab 10 Treffer	3 Punkte
Ab 7 Treffer	2 Punkte
Ab 5 Treffer	1 Punkt

Slackline

Um zu überprüfen, ob die Kinder genug Gleichgewicht haben, wird eine Slackline zwischen 2 Bäumen gespannt. Es müssen alle Kinder in der Gruppe über die Slackline laufen. Wenn die Mehrheit es z.B. alleine bis zur Hälfte der Slackline geschafft hat, dann zählt die Wertung für 2 Punkte.

Material:

Slackline

Wertung:

alleine bis zum Ende	3 Punkte
alleine bis ca. zur Hälfte	2 Punkte
mit Hilfe des Mitarbeiters/Teilnehmers	1 Punkt

Zungenbrecher

Als Zirkusdirektor muss laut und deutlich reden können. Um sich darauf vorzubereiten nutzt er Zungenbrecher. Unten stehen verschiedene Zungenbrecher. Eure Aufgabe ist es drei davon ohne Stocken und deutlich vorzutragen. Ihr habt pro Zungenbrecher zwei Versuche.

1 richtige Zungenbrecher = 1 Punkt
3 richtige Zungenbrecher = 2 Punkte
5 richtige Zungenbrecher = 3 Punkte

Schürmann stolpert über spitze Steine. Über spitze Steine stolpert Schürmann.

Schnecken erschrecken, wenn Schnecken an Schnecken schlecken, weil zum Schrecken vieler Schnecken, Schnecken nicht schmecken.

Auf den sieben Robbenklippen sitzen sieben Robbensippen, die sich in die Rippen stippen, bis sie von den Klippen kippen.

Was will wohl Willi Walross? Winkt Willi wirklich wahllos? Willi winkt Wally Walross! Wird Willi Wallys Walboss?

Der Cottbusser Postkutschwagenfahrer putzt den Cottbusser Postkutschwagen.

Der Kaplan klebt klappbare Pappplakate. Klappbare Pappplakate klebt der Kaplan.

Elefantenbowling

Leider ist der Elefant krank geworden und ihr müsst für ihn einspringen. Bei seinem Kunststück wirft er mit seinem Rüssel drei Flaschen um. Für euch läuft diese Aufgabe so ab. Ihr stellt euch in einer Reihe hinter der Linie auf. Die ersten zwei bekommen einen „Rüssel“ auf den Kopf. Damit muss er alle drei Flaschen umwerfen, dabei darf er den „Rüssel“ nicht mit der Hand berühren. Danach stellt er die Flaschen mit der Hand auf und geht zur Startlinie zurück. Dann startet der nächste. Der Rüssel wird immer den vordersten der Reihe weitergegeben. Je schneller ihr seid, desto mehr Punkte bekommt ihr. Der Mitarbeiter stoppt die Zeit. Der Rüssel ist ein Bein einer grauen Nylonstrumpfhose in deren Zehenspitze ein Tennisball steckt.

Durchschnitt von weniger als 60 Sekunden pro Teili = 1 Punkt

Durchschnitt von weniger als 35 Sekunden pro Teili = 2 Punkte

Durchschnitt von weniger als 20 Sekunden pro Teili = 3 Punkte

Clown-Challenge

Jetzt wird's spannend! Jede Gruppe bekommt verschiedene Farben, wobei jedes Kind für eine Farbe zuständig ist. Eure Aufgabe: Schminkt gemeinsam in nur 1 Minute und 30 Sekunden den kreativsten, lustigsten und schönsten Clown! Dabei muss jede Farbe verwendet werden. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird sofort ein Foto gemacht und an die vorgegebene Handynummer geschickt. Anschließend werden alle Clowns miteinander verglichen. Welche Gruppe schafft den coolsten Clown und gewinnt die Challenge?

Die verrückten Clown-Schuhe

Jetzt wird es richtig verrückt! Eure gesamte Zeltgruppe muss gemeinsam in die riesigen Schuhe des Clowns schlüpfen und eine Strecke bis zur Ziellinie zurücklegen. Dabei müsst ihr euch gut absprechen und gemeinsam einen Rhythmus finden. Denn nur, wenn alle gleichzeitig mitmachen, kommt ihr voran. Passt gut auf, dass niemand aus den Schuhen rutscht, und versucht, so schnell wie möglich gemeinsam die Ziellinie zu erreichen. Aber aufgepasst: Je schneller ihr seid, desto mehr Punkte könnt ihr sammeln!

- Unter 1:30 Minuten: 3 Punkte
- Unter 2:30 Minuten: 2 Punkte
- Über 2:30 Minuten: 1 Punkt

Also, rein in die Clown-Schuhe, zusammenhalten und loslaufen! Schafft ihr es, als komplette Zeltgruppe die Ziellinie zu überqueren und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln?

Zusatz: Quizfragen

Ein gutes Allgemeinwissen über den Zirkus ist für die Auszubildenden auch nicht schlecht. Auf der Freizeit hat der Stationsmitarbeiter der Quizfragen eine KI nach Quizfragen gefragt, die auch echt nicht schlecht waren.

Benötigte Mitarbeiter:

- o Mindestens ein Gruppenmitarbeiter bei der eigenen Gruppe.
- o 14 Stationsmitarbeiter
- o Jeder bekommt eine Eintrittskarte (Zirkusausweis) für den letzten Abend. Eintrittskarten werden erst am Morgen vor der Zirkus- Show ausgeteilt.

Abendprogramm 1: Gruppenabend

Dieses Jahr eine verkürzte Version als Vorprogramm für die Nachtwanderung

Am Gruppenabend soll sich jede Zeltgruppe selber ein Programm ausdenken. Das Abendessen gab es von der Küche, die Gruppen hatten die Option selber einen Nachttisch zu kochen.

Das weitere Programm kann aus „Gute Nacht Geschichte“ weiterlesen, Survivaltraining incl. Feuer machen und Unterschlupf bauen, Brettspiele spielen (sind genügend dabei?) oder einfach nur zusammensitzen und sich unterhalten bestehen.

Der Gruppenabend wurde dieses Jahr mal wieder unterbrochen, nachdem die Sonne untergegangen war und ging nahtlos in die Nachtwanderung über.

Abendprogramm 2: Nachtwanderung

Organisiert von: SilasG, SilasH, EliasG, Sascha, Samu

Für die Nachtwanderung gibt es zwei Runden. Die eine ist eine Fackelwanderung. Alle Teilis die zehn oder jünger sind, sind automatisch bei der Fackelwanderung. Für 11 bis 13 Jährige gibt es optional eine Wanderung durch den Wald, in dem ein paar MA versteckt sind die die Teilis erschrecken.

Achtet darauf, dass es keinen Gruppendruck zur Erschrecker-Nachtwanderung gibt. Jeder sollte selber entscheiden.

Tag 7

Überblick

Zielgedanke

Jesus vergilt nicht - er vergibt

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Psalm 91,8

„Ja, du wirst es mit eigenen Augen sehen und schauen, wie den Frevlern vergolten wird“

Theater:

Szene 7 Robertos Brief „Jesus vergilt nicht, er vergibt“

Vater im Krankenzimmer. Er gibt dem Postboten einen Brief für Robbbi.

Robbi, Carla und Alfredo stehen zusammen:

Carla: Robbi, hast du denn heute mal etwas Zeit für uns.

Robbi: (Senkt den Blick.) Glaube mir Carla, ich würde nichts lieber, als mit euch zu treffen.

Alfredo: Aber..... du musst mal wieder mit Nico üben.

Robbi: (etwas verzweifelt). Er ist so ungeduldig und so gemein, er verlangt von mir Sachen, die kann ich einfach noch nicht. Und dann will er immer, dass ich noch mehr übe.

Carla: Du Arme. Hoffentlich kommt dein Papa bald wieder.

Robbi: das hoffe ich auch.

Alfredo: Schreib ihm doch und sag ihm alles.

Robbi: Und dann? Dann regt er sich nur auf und wird noch viel kränker und kommt noch länger nicht nach Hause. Nein, das kann ich nicht.

Herr Expressi: (schreit fröhlich) Post für Robbi... Hier ist noch ein Brief.

Robbi: Oh, ein Brief von meinem Vater. Den muss ich gleich lesen. Wir sehen uns später, ja?

Alfredo/Carla: Klar.

Robbi: (Traurig nach unten) Also, vielleicht.

Robbi geht zum Wohnwagen. Tante Elena hängt daneben Wäsche auf.

Robbi liest den Brief

Stimme Roberto:

Liebe Robbi,

hab Dank für Deinen Brief. Es freut mich, wenn du mir von den anderen erzählst. Ich teile mir ein Zimmer mit Herrn Hollinger. Er ist schon länger da als ich, und bei ihm geht es viel langsamer voran. Mit mir ist der Arzt sehr zufrieden. Was mir an deinem Brief aufgefallen ist „Ich mag Nico nicht, er ist ein Gottloser.“

Niemand kann dir befehlen Nico lieb zu haben, aber du musst wissen, Gott liebt ihn. Ob er ein Gottloser ist, das weiß ich nicht, ich weiß nur, dass er ein unglücklicher Mensch ist. Und dass Gott gerade für solche Menschen Jesus zu uns geschickt hat. Versuche einmal darüber nachzudenken. Wenn du wissen willst, wie Gott handelt, muss du auf Jesus schauen. Er tut immer, was sein Vater will. Schau Jesus an, dann weißt du wie er den Gottlosen vergolten hat. Das ist alles, was ich dir beantworten kann. Ich bete für dich und denke jeden Tag an dich.

Dein Papa

Robbi ist enttäuscht

Robbi: Das kann doch nicht sein. Warum ist Papa nicht meiner Meinung?

Tante Elena: Was ist denn los Robbi?

Robbi: Ich verstehe nicht, was Papa meint. Er schreibt, dass Jesus gerade für die Gottlosen auf die Welt kam.

Tante Elena: Komm Robbi, ich will dir helfen das zu verstehen. Bring mal deine Bibel und schlage das Neue Testament auf.

Robbi bringt die Bibel (Geschichte wird pantomimisch dargestellt mit 2 Soldaten, 1 Jünger, Jesus)

Tante Elena: (blättert herum und erzählt) Hier hab ich`s gefunden.

Als Jesus verhaftet wurde, hat einer seiner Jünger einem Soldaten ein Ohr abgehauen, um Jesus zu verteidigen.

Robbi: Ja, genau so kenn ich`s, Gott vergilt den Gottlosen.

Tante Elena: Ja, aber die Geschichte geht noch weiter. Jesus hat das Ohr geheilt und ließ sich auch noch verhaften. Dann wurde er gekreuzigt und ermordet, obwohl er überhaupt nichts getan hatte.

Robbi: Warum hat er sich nicht gewehrt, wenn er unschuldig war?

Tante Elena: Hör mal zu, jetzt kommt erst noch das Wichtigste an der Geschichte. Jesus hat am Kreuz noch gesagt: „Vater vergib ihnen, denn sie wissen nicht, was sie tun.“

-kurze Pause-

Robbi: Ah jetzt versteh ich langsam, was Papa meinte: Jesus vergilt nicht, er vergibt.

Tante Elena: Genau Robbi, da hast du einen großen Schatz entdeckt.

Robbi: Danke Tante Elena. (umarmt Tante Elena) Auch wenn es für mich schwer ist, das zu begreifen, dass Gott alle Menschen liebt, macht es mein Herz irgendwie leichter. Jesus vergilt nicht, er vergibt. Ich hoffe nur, dass ich das auch mit Nico kann.

Robbi und Tante Elena stellen sich unters Kreuz als Endbild

Tante Elena: (streichelt Robbi nochmal über den Rücken) Vielleicht kannst du für Nico beten, dass er begreift, dieser Schatz gilt auch für ihn.

Robbi: Das ist eine gute Idee. Das werde ich ab jetzt jeden Tag tun. Und ich fange gleich damit an. Bitte lieber Gott, mach, dass Nico den Schirm des Höchsten findet und sich drunter stellt.

Nachmittagsprogramm Dorfspiel

Organisiert von: Thea, Tina, BÖ

Ein Spiel in gemischten Gruppen. Also nicht in Zeltgruppen, weil da die kleinen fast keine Chance gegen die Älteren haben.

<https://jungscharwerkstatt.de/gruppenpraxis-teams-einteilen>

Spielregeln

Die Zirkustiere haben großen Hunger. Eure Aufgabe ist es, für sie genügend Futter zu besorgen.

Dafür besucht ihr die verschiedenen Spielstationen im Dorf. An jeder Station erwartet euch eine Aufgabe oder ein Spiel. Wenn ihr die Herausforderung erfolgreich meistert, erhaltet ihr eine oder mehrere Futterkarten. Es gibt verschiedene Futtersorten, zum Beispiel Fleisch, Heu, Fisch, Obst oder Körner.

Jede Station kann nur einmal von eurer Gruppe besucht werden. Die Reihenfolge in der ihr die Stationen macht ist egal.

Doch Vorsicht: Einige Tiere sind vor lauter Hunger aus ihren Gehegen ausgebrochen und streifen durch das Dorf. Wenn ihr unterwegs ein Tier entdeckt, könnt ihr versuchen, es mit dem passenden Futter und einem Trick anzulocken. Vorausgesetzt, ihr habt schon das passende Futter...

Dazu gebt ihr dem Tier eine passende Futterkarte. Das Tier behält die Karte und bedankt sich mit Bonuspunkten bei eurer Gruppe.

Beispiele:

- Der Löwe möchte Fleisch.
- Der Affe freut sich über Bananen.
- Das Pferd frisst Hafer
- Der Papagei nimmt Körner.
- Der Seelöwe möchte Krill.

Jedes Tier kann von euch nur einmal mit der passenden Futterkarte gefüttert werden. Danach zieht es weiter und kann von eurer Gruppe nicht mehr gefüttert werden.

Am Ende des Spiels gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten. Diese setzen sich aus den erspielten Punkten an den Stationen und den Bonuspunkten für erfolgreich gefütterte Zirkustiere zusammen.

Die Teilnehmer spielen in gemischten Gruppen, also nicht in ihren Zeltgruppen.

- Besucht möglichst alle Stationen.
- Geht fair miteinander um.
- Achtet auf den Straßenverkehr und haltet euch an die Anweisungen der Mitarbeitenden.
- Das Spiel endet mit dem vereinbarten Schlussignal. Danach begeben sich alle Gruppen zurück zum Treffpunkt.

Material:

- Kostüme / Schminke für die Tiere
- Karten mit Futter
- Bonuspunkte-Karten: Heu, Fisch, Papageienfutter, Hafer, Ei, Fleisch
- evtl. noch ne Karte vom Dorf, wo die einzelnen Stationen sind

Stationen

1. Der durstige Elefant

Mit einem Becher muss Wasser von einem Eimer zum anderen transportiert werden. Der Becher wird (je nach Wetter) auf dem Kopf getragen, darf aber festgehalten werden (je nach Wetter). Sobald ein Teili den Becher ausgeschüttet hat und zurück am Start ist, darf der nächste starten. 2 Minuten Zeit

Belohnung: Heu.

Material: Behälter mit Wasser, 2 Eimer, viele Becher, Stoppuhr

2. Die ball-ballancierenden Seelöwen

Eierlauf. Löffel - Tischtennisball - Hindernisparcours: also der Klassiker

Belohnung: Krill

Material: Mehrere Löffel, Mehrere Tischtennisbälle, Material für Hindernisparcours, Stoppuhr

3. Die plappernden Papageien

Ich packe in meinen Koffer mit Tiergeräuschen: Mein Tier macht Miau... Mein Tier macht Miau und Muh... Mein Tier macht miau und muh und Wau... Über besseren Text wäre ich noch dankbar

Belohnung: Körnerfutter.

Material: nichts

4. Die Pferde

Spiel: Hufeisenwerfen oder Ringe über einen Pflock werfen. Richtige Hufeisen wären geil

Belohnung: Hafer.

Material: Hufeisen, Holzpflock

5. Die Schlangen

Seilspringen mit der ganzen Gruppe auf einmal

Belohnung: ein Ei

Material: Langes Seil

6. Die Löwen-Mut-Probe

Ein kleiner Hindernisparcours mit verbundenen Augen. Je ein Teili wird ausschließlich durch Zurufe der Gruppe geführt.

Belohnung: Fleisch

Material: Augenbinde, Parcourmaterial

7. Hamsterjagd

Teilis müssen in einer Kiste (mit Sand,... befüllt) kleine Gegenstände/Hamster finden.

Innerhalb von 1. Minute müssen sie eine bestimmte Anzahl finden um das Futterkärtchen zu bekommen.

Belohnung: Beeren

Material: Kiste mit Sand und Hamster

8. Bärenstark

Einen schweren Gegenstand (Auto?) zu sich hinziehen mit einem Seil. ACHTUNG! Motor muss laufen (Bremskraftverstärker) und MA mit Führerschein bremsbereit am Steuer sitzen.

Belohnung: Honig

Material: Tau, Auto

9. Der Flamingo

Die Teilis müssen auf einem Bein stehend einen Ball herumgeben oder ihn sich gegenseitig zuwerfen, ohne mit dem anderen Fuß den Boden zu berühren.

Belohnung: Garnelen

Material: Ball

10.Das Zebra

Teilis müssen eine bestimmte Strecke nur auf Zebrastreifen bewältigen. Es gibt weniger Streifen als Teilis. (Wie mit Getränkekisten eine Strecke überwinden)

Belohnung: Obst

Material: Zebrastreifen (evtl. zugeschnittenes Malerfließ schwarz oder weiß angemalt)

11.Giraffe

Die Teilis müssen für die Giraffe Blätter pflücken. Das schaffen sie, indem sie grüne Wäscheklammern oder Papierblätter von einer Leine sammeln. Die Leine sollte relativ hoch aufgehängt sein. Oder kleine Brezeln von Leine runter essen

Belohnung: Blätter

Material: Leine, grüne Wäscheklammern

12.Pinguin

Auf dem Spielplatz müssen Fische für die Pinguine geangelt werden. Die Kinder stehen auf dem "Spielturm" und müssen mit einer langen Angel Papierfische mit Büroklammern magnetisch angeln.

Belohnung: Heringe

Material: Lange Angel (8m-Teleskop-Angel bringt BÖ mit) mit Magnet unten dran, Fische mit Büroklammern

13.Affensprache

Teilis müssen verschiedene Begriffe pantomimisch darstellen.

Belohnung: Banane

Material: Begriffe, die die Teilis darstellen sollen

14.Floh-Weitsprung

Wie Armandus Floh im Theater müssen die Teilis weit springen. Sie müssen zusammengerechnet eine bestimmte Länge überspringen. Die Teilis starten immer von da, wo der andere gelandet ist. (Oder man misst immer ab wie weit sie gekommen sind)

Belohnung: Mini Krümel

Material: Markierung für Anfang und Ende, evtl. Maßstab

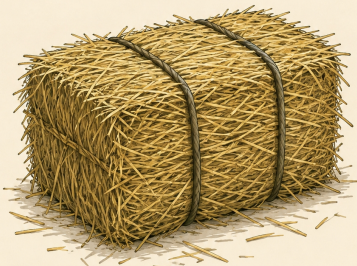
Anlocken

Welche Tiere bei euch im Dorf unterwegs sind, ist euch überlassen. Es gibt für alle eine „Gefüttert“-Karte zum Ausdrucken. Wir hatten 6 Tiere.

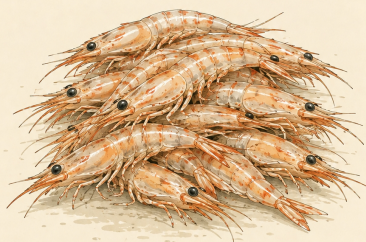
Wie sich die Tiere anlocken lassen? Einerseits braucht ihr das richtige Futter. Und dann noch einen Trick. Der Pinguin watschelte ungerührt weiter, wenn man ihm Heringe anbot. Erst wenn die ganze Gruppe im Pinguinmarsch hinter ihm her watschelte, ließ er sich füttern. Der Bär ließ sich füttern, wenn „Bärenstark“ gesungen wurde. Die Giraffe fraß die Blätter nur, wenn man die Blätter so hoch wie möglich hob. Der Affe wollte ein bisschen Gesellschaft. Wenn die ganze Gruppe kreischte wie Affen, konnte man Bananen gegen die „Gefüttert-Karte“ eintauschen. Und den Löwen konnte man wie eine Katze mit „MietzMietzMietz“ oder einer Schnur die über den Boden schlefte anlocken. Ein Laserpointer hätte auch funktioniert. Hatte aber niemand dabei.

Die Tiere müssen natürlich Tipps geben, sonst haben die Teilis keine Chance.

HEU
FÜR DEN
ELEFANTEN



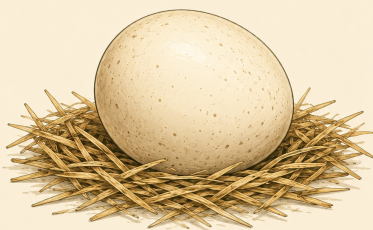
KRILL
FÜR DIE
SEELÖWEN



HAFER
FÜR DIE
PFERDE



EIN EI
FÜR DIE
SCHLANGEN



FLEISCH
FÜR DIE
LÖWEN



BEEREN
FÜR DIE
HAMSTER



GARNELEN
FÜR DIE
FLAMINGOS



PAPAGEIEN-
FUTTER
FÜR DIE
PAPAGEIEN



KRÜMEL
FÜR DIE
FLÖHE



BANANEN
FÜR DIE
AFFEN



BLÄTTER
FÜR DIE
GIRAFFEN



ÄPFEL
FÜR DIE
ZEBRAS



HERINGE
FÜR DIE
PINGUINE



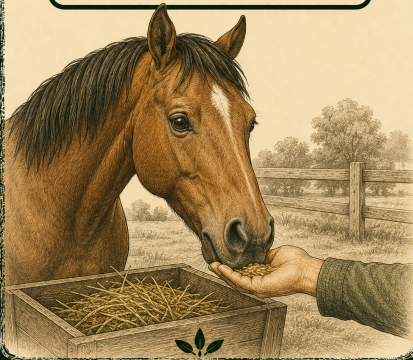
HONIG
FÜR DIE
BÄREN



PAPAGEI
GEFÜTTERT:
DREI PUNKTE



PFERD
GEFÜTTERT:
DREI PUNKTE



SCHLANGE
GEFÜTTERT:
DREI PUNKTE



LÖWE
GEFÜTTERT:
DREI PUNKTE







Text für die Erklärung:

Liebe Teilis, willkommen im Zirkus!

Schön, dass ihr heute da seid! Aber wir haben ein riesiges Problem: Unsere Zirkustiere haben einen Bärenhunger! Wenn sie nicht bald etwas zu fressen bekommen, wird das ein ganz schönes Chaos. Einige Tiere sind sogar schon aus ihren Gehegen ausgebrochen und laufen irgendwo hier im Dorf herum.

Deshalb brauche ich eure Hilfe!

Überall im Dorf findet ihr verschiedene Spielstationen. An jeder Station wartet eine Aufgabe oder ein Spiel auf euch. Wenn ihr die Herausforderung erfolgreich meistert, bekommt ihr als Belohnung Futterkarten. Mal gibt es Heu, mal Fleisch, Fisch, Obst, Körner oder andere Leckereien.

Welche Station ihr zuerst besucht, ist ganz euch überlassen. Wichtig ist nur: Jede Station darf von eurer Gruppe nur einmal besucht werden. Versucht also, möglichst viele verschiedene Stationen zu schaffen.

Aber haltet unterwegs immer die Augen offen! Wenn ihr eines unserer ausgebrochenen Zirkustiere entdeckt, könnt ihr versuchen, es zu füttern. Dafür müsst ihr allerdings die passende Futterkarte besitzen.

Der Löwe möchte natürlich Fleisch, der Affe freut sich über Bananen, das Pferd frisst Hafer, der Papagei liebt Körner und der Seelöwe bekommt Krill. Jedes Tier hat sein ganz eigenes Lieblingsfutter.

Habt ihr das richtige Futter dabei, gebt ihr dem Tier die passende Futterkarte. Das Tier behält die Karte, ist glücklich und bedankt sich mit drei Bonuspunkten für eure Gruppe. Aber merkt euch: Jedes Tier kann von eurer Gruppe nur ein einziges Mal gefüttert werden. Danach zieht es weiter und ihr könnt von diesem Tier keine weiteren Punkte mehr bekommen.

Am Ende werden alle Punkte zusammengerechnet: die Punkte, die ihr an den Spielstationen erspielt habt, und die Bonuspunkte für die gefütterten Tiere. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Noch etwas Wichtiges:

- Ihr spielt heute in gemischten Gruppen, also nicht in euren Zeltgruppen.

- Besucht möglichst alle Stationen.
- Geht fair miteinander um und habt Spaß.
- Achtet auf den Straßenverkehr und hört auf die Anweisungen der Mitarbeitenden.
- Sobald das Schlussignal ertönt, ist das Spiel beendet und alle Gruppen kommen direkt wieder zum Treffpunkt zurück.

Also schnappt euch eure Gruppe, sammelt Futter und sorgt dafür, dass unsere Zirkustiere heute satt werden.

Manege frei – und viel Erfolg!

Abendprogramm Lobpreisabend

Organisiert von: Salome, Jan B., Friedemar und Lara

Alle treffen sich im Großen Zelt um gemeinsam im großen Zelt um gemeinsam den Lobpreisabend zu starten. Es beginnt mit einer kurzen Begrüßung, dann ein Lobpreisblock, kleiner impuls, offener Teil, wo jeder Teilnehmer bewusst mit Gott verbringt. Stationen werden dazu angeboten. Danach wird es noch einen Zeugnisteil geben und Lieder.

Tag 8

Überblick

Zielgedanke

Zuversicht und Zuflucht beim Höchsten

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Psalm 91, 9+10

„Denn der Herr ist deine Zuversicht, der Höchste ist deine Zuflucht. Es wird dir kein Übel begegnen, und keine Plage wird sich deinem Hause nahen.“

Theater:

Szene 8 Das Training eskaliert

Hinweis: an einem Gerüst auf der Bühne hingen 2 Turn-Ringe an denen Robbie und Nico trainierten.

Nico schreit: Auf Robbi, wo bleibst du. Setz dich mal in Bewegung.

Robbi: Ich komm ja gleich. (Verdreht die Augen)

Hartes Training.

Nico: So jetzt geht's mal richtig los. 1,2 ... 1,2

Robbi muss auf Takt hoch und runter/Nico wird beim zählen immer schneller

Nico: Auf nochmal. Das ist ja schon wieder nichts. Von vorne, los.

Robbi: Ich kann nicht mehr.

Nico: Halts Maul jetzt und mach weiter: 1,2... Hopp

Robbi: Ach Mensch, ich lass mich von dir doch nicht rumkommandieren. Lass mich in Ruhe.

Robbi rennt von der Bühne zum Wohnwagen

Nico: Wo willst du denn hin?

Robbi hat ihre Bibel aufgeschlagen

Nico kommt hereingestürmt.

Nico: Da hockt sie ja unsere Wattepuppe, das Zuckerbaby. Was ist das denn? (lacht) Ha, ha, ha, die Bibel. Kann nicht mal bis 5 zählen und nicht am Trapez turnen, aber die Bibel lesen, wie alte Weiber, das kann sie.

Er nimmt Robbi die Bibel weg

Robbi: Gib meine Bibel her – gib sie mir zurück.

Nico: Was steht denn da? Ich lach mich ja tot.
(liest) „Wer unter dem Schirm des Höchsten sitzt ... (haha) und unter dem Schatten des Allmächtigen bleibt... Du hast wohl einen Schatte (lacht) liest murmelnd weiter bis und schauen, wie den Gottlosen vergolten wird. (Nico hört schlagartig auf)

Nico setzt sich (niedergeschlagen) Robbi geht zaghaft auf Nico zu.

Robbi: Du, ich will jetzt üben.

Nico: Nein, heute nicht mehr. (Nico läuft mit der Bibel weg, etwas sprachlos)

Robbi: Ähm. ... Aber morgen brauch ich meine Bibel wieder.

--- am nächsten Tag HIER BITTE EIN ZWISCHENLIED

Nico: Hier Robbi, hast du wieder deine Bibel.

Robbi: Danke, Nico. Komm, lass uns anfangen.

Training

Nico: Robbi, das machst du gar nicht schlecht. Ich weiß nicht, wie man jemand trainiert, der unter dem speziellen Schutz der Obrigkeit steht...

Robbi: Wie meinst du das?

Nico: Na, der Schirm.

Robbi: Du brauchst mir doch nur alles zu zeigen, was ich falsch mache. Du, Nico, der Schirm des Höchsten ist auch über dir.

Nico: Über mir? – Ne, ich steh daneben. Robbi, wir trainieren jetzt weiter. Sag du mir, wenn du eine Pause brauchst.

Sie trainieren weiter, Nico ist zerknirscht und unkonzentriert.

Nico: Ich zeig dir mal die nächste Übung.

Nico geht an die Ringe und schwingt. Nico stürzt fast ab.

Robbi: Nico pass auf, halt dich fest. Mensch Nico, wenn du abgestürzt wärst, du hättest tot sein können.

Nico: Er ist wohl hinter mir her dein Gott. Er hat gesehen, dass ich unerlaubt mit dir trainiere. Gott sieht anschein alles. Fast hättest du es gesehen, wie es dem Gottlosen vergolten wird. (weint)

Robbi: Nico, Nico, hör zu. Gott vergilt nicht, er vergibt. Hörst du, er vergibt, so ist Jesus. Aber du muss loslassen, sonst bleibst du ewig auf der anderen Seite. Er möchte dich doch ganz haben.

Nico: Ich denke, bei mir ist alles zu spät.

Robbi: (Nimmt die Bibel) Aber hast du denn den Psalm nicht gelesen, was dasteht? Da steht in Vers 9 genau diesem Psalm: Denn der Herr ist deine Zuversicht. Der Höchste ist deine Zuflucht. Nico, egal, was du getan hast, es gibt Hoffnung.

Nico: Aber dein Vater. Dein Vater hat mir verboten mit dir zu trainieren. Und ich tue es trotzdem. Das wird er mir niemals verzeihen. Robbi, hier gibt es keine Hoffnung. (geht ab)

Robbi: (allein auf der Bühne) Aber Nico, der Herr ist deine Zuversicht, der Höchste ist eine Zuflucht. Warum begreifst du das denn nicht? (packt zusammen und geht auch ab)

Carla und Alfredo kommen mit einem Ball herein.

Alfredo: Na, heute schon Pause? Hast du deinen Trainer so verärgert, dass er wegläuft?

Carla: Alfredo, jetzt laß nicht so einen Quatsch. Robbi, was ist passiert? Warum ist Nico so verärgert davongerannt.

Robbi: Plötzlich hat er doch ein schlechtes Gewissen, weil er unerlaubt mit mir trainiert.

Carla: Früher oder später wird doch dein Vater davon erfahren. Ich meine, Nico will die Nummer ja in die Manege bringen.

Alfredo: Und dass du Oberarme wie ein Gewichtheber bekommen hast, das checkt auch dein Vater. Du kannst ihm ja nicht erzählen, dass du täglich die Pferdeboxen mistest.

Robbi: Ach, Alfredo, wie Recht du hast. Ich hoffe, es geht einfach alles gut aus. Kommt dafür können wir heute was zusammen machen. (gehen gemeinsam fröhlich ballspielend ab)

Nachmittagsprogramm Capture the Flag

Organisiert von: Philemon, Linus

Capture the Flag

- 14. 2 Teams
- 15. 2-3 Fahnen pro Team
- 16. 1-2 MA pro Fahne
- 17. 2 Schiris pro Feld
- 18. Safezone um Fahne ca. 3m Durchmesser max. 1 min sicher
- 19. keine Katzenwache an Fahne
- 20. Gefangen = Gefängnis bei Befreiung alle frei oder 2:1 je nach Spielfeld
- 21. wenn alle Fahnen geklaut ist Spielstop und Neustart

MA und Matereal:

- 10-12 MA gesamt
- 6 Team MA
- 4 Schiris
- Absperrband und Heringe (Bodentief reingeschlagen)
- 6 Flaggen
- Markierung für Teams – durch Absperrband
- Hupe vom Essen

<https://jungscharwerkstatt.de/capture-the-flag>

Abendprogramm Quizabend

Organisiert von: Jana, Linus, BÖ

Bei „Mädels gegen Jungs – Das große Duell“ treten alle Teilis gemeinsam in zwei großen Teams gegeneinander an. Das Zelt oder der Gruppenraum wird dafür in zwei Hälften geteilt: eine Seite gehört den Mädels, die andere den Jungs. Wenn ihr möchtet, könnt ihr die beiden Seiten passend dekorieren – ruhig ein bisschen übertrieben und klischeehaft. Schließlich soll schon beim Betreten des Raums klar sein: Heute treten zwei Teams gegeneinander an.



Für die Durchführung sind mindestens drei MA sinnvoll. Zwei übernehmen gemeinsam die Moderation, idealerweise eine Frau und ein Mann. So hat jedes Team gewissermaßen eine Person auf der Bühne, die mitfiebern und auch mal ein bisschen sticheln kann. Eine weitere Person kümmert sich ausschließlich um die Technik. Sie bedient Laptop, Beamer, Präsentationen, Punktestand und gegebenenfalls die Buzzer.

Das Ziel des Abends ist nicht nur herauszufinden, welches Team am Ende gewinnt. Die Gameshow soll möglichst viele Teilis gleichzeitig beschäftigen. Deshalb wechseln sich Spiele ab, bei denen das komplette Publikum mitmacht, und Spiele, bei denen einzelne Teilis für ihr Team auf die Bühne kommen. Gerade die Mischung aus gemeinsamem Anfeuern, Mitspielen und Rampenlicht für einzelne Teilis macht den Abend aus.

Die Siegpunkte

Jedes Spiel ist mehr wert als das vorherige. Für den Sieg im ersten Spiel gibt es einen Siegpunkt, im zweiten zwei, im dritten drei und so weiter.

Dadurch bleibt die Gameshow bis zum Schluss spannend. Selbst wenn ein Team die ersten Spiele verliert, kann es später noch aufholen. Ein deutlicher Vorsprung ist also noch lange keine Garantie für den Gesamtsieg.

Wie viele Runden ihr bei den einzelnen Spielen durchführt, hängt von eurer Gruppengröße und der verfügbaren Zeit ab. Legt die Rundenzahl möglichst vorher fest und gebt sie bekannt, bevor das jeweilige Spiel beginnt.

Viele Spiele nutzen einen Beamer. Ihr benötigt deshalb einen Laptop mit Internetverbindung und einen Beamer oder großen Bildschirm. Ein Buzzersystem ist für mehrere Spiele ebenfalls sehr hilfreich.

Bereitet die Web-App Gruppen-Duell (<https://jungscharwerkstatt.de/gruppen-duell>) vor dem Spieleabend vor. Als Gruppennamen könnt ihr „Mädels“ und „Jungs“ eintragen, als Showname „Mädels gegen Jungs“. Das Hintergrundbild (direkt darunter in passender Auflösung) könnt ihr auch anpassen Wenn ihr das Gruppen-Duell später auch für die Reverse-Charade und Gemeinsamkeiten erraten verwendet, lohnt es sich, die komplette Show vorher fertig einzurichten.



1. Gemeinsamkeiten erraten

Bei diesem Spiel stehen stellvertretend für ihre Teams ein Mädchen und ein Junge auf der Bühne. Beide schauen zum Publikum und dürfen den Beamer nicht sehen. Vor ihnen steht jeweils ein Buzzer.

Auf der Leinwand erscheint nun eine Eigenschaft, zum Beispiel „trägt eine Brille“, „ist älter als zehn Jahre“ oder „hat Geschwister“. Alle Teilis im Publikum, auf die diese Aussage zutrifft, stehen auf. Alle anderen bleiben sitzen.

Das funktioniert super mit Copy und Paste in der „Freitext“- Funktion im Gruppen-Duell

Die beiden Teilis auf der Bühne müssen allein anhand der stehenden Personen herausfinden, welche Gemeinsamkeit gesucht wird. Wer glaubt, die Lösung zu kennen, buzzert und darf genau eine Antwort geben. Ist sie richtig, bekommt das entsprechende Team einen Punkt. Ist sie falsch, darf das gegnerische Team noch einen Lösungsversuch abgeben. Liegen beide falsch, gibt es in dieser Runde keinen Punkt.

Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden gewinnt das Team mit den meisten richtigen Antworten.

Wertung: 1 Siegpunkt

Vorbereitung: Geeignete Gemeinsamkeiten überlegen und als Freitext im Gruppen-Duell vorbereiten; zwei Buzzer bereitstellen.

- Alle Mädchen
- Alle mit Brille
- Alle mit grünem T-Shirt
- Blonde Haare
- Weiße Schuhe
- Gummistiefel
- Flechtfrisur
- Fußballtrikot
- Alle über 10 Jahre
- Einzelne Zeltgruppen

2. Luftballontransport

Jetzt muss das komplette Team ran. Verteilt vor Spielbeginn jeweils die gleiche Anzahl verschiedenfarbiger Luftballons hinten in den beiden Teamhälften. Zum Beispiel zehn rote Luftballons bei den Mädels und zehn blaue bei den Jungs.

Auf der Bühne steht für jedes Team ein freiwilliges Teili und zieht ein möglichst großes T-Shirt an.

Nach dem Startsignal müssen die Luftballons durch die Reihen nach vorne transportiert werden. Dabei soll möglichst das ganze Team beteiligt sein. Vorne angekommen werden die Ballons unter das T-Shirt des eigenen Teammitglieds gestopft.

Nach 30 Sekunden ist Schluss. Je nach Größe des Zeltes und Anzahl der Teilis könnt ihr die Zeit natürlich anpassen. Gezählt werden nur die Luftballons, die sich beim Schlusssignal tatsächlich unter dem T-Shirt befinden.

Das Team mit den meisten Luftballons gewinnt.

Wertung: 2 Siegpunkte

Vorbereitung: Zwei verschiedenfarbige Sätze Luftballons mit gleicher Stückzahl aufblasen; zwei sehr große T-Shirts besorgen.

3. Gruppen-Duell

„Wir haben viele Leute gefragt ...“

Beim Gruppen-Duell treten alle Mädels und Jungs gegeneinander an und versuchen, die häufigsten Antworten auf verschiedene Fragen zu finden. Das Spiel könnt ihr direkt mit dem Gruppen-Duell der Jungscharwerkstatt durchführen. <https://jungscharwerkstatt.de/gruppen-duell>

Sucht einige geeignete Fragen aus und spielt eine vorher festgelegte Anzahl von Runden. Die Punkte werden direkt im Gruppen-Duell gesammelt.

Das Team, das nach der letzten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Wertung: 3 Siegpunkte

Vorbereitung: Internetverbindung testen; Gruppen-Duell einrichten; geeignete Fragen auswählen; Technik-MA sollte sich vorher mit der Web-App vertraut machen.

4. ZOOM

Bei „ZOOM“ geht es darum, Bilder möglichst früh zu erkennen. Für jede Runde gibt es sechs Versionen desselben Motivs. Zunächst ist nur ein winziger Ausschnitt zu sehen. Mit jedem weiteren Bild wird der Ausschnitt größer, bis schließlich fast das komplette Motiv sichtbar ist.

Nach jedem eingeblendeten Bild bekommen die Teams kurz Zeit zum Überlegen. Wer glaubt, das Motiv erkannt zu haben, buzzert und nennt seine Lösung.

Je früher ein Motiv erkannt wird, desto mehr Punkte gibt es. Wer tatsächlich schon beim ersten winzigen Ausschnitt richtig liegt, hat sich die 25 Punkte redlich verdient. Mit jedem weiteren Bild sinkt die erreichbare Punktzahl. Beim fünften Bild sollte das Motiv meistens gut zu erkennen sein – dafür gibt es dann allerdings nur noch 5 Punkte.

Spielt eine vorher festgelegte Anzahl von Motiven. Anschließend werden alle erreichten Punkte zusammengezählt.

Die fertigen Bilder gibt es hier: https://theone-andonly.de/jsw-bonus/26/ZOOM_Jungscharwerkstatt.zip

Wertung: 4 Siegpunkte

Vorbereitung: ZOOM-Bilder herunterladen und in eine Präsentationssoftware einfügen; Beamer vorbereiten; nach Möglichkeit Buzzer verwenden.

5. Zettelzylinder

Beim Zettelzylinder kommen abwechselnd Mädels und Jungs auf die Bühne. Das jeweilige Teili zieht einen Zettel aus dem Zylinder und muss die darauf gestellte Aufgabe erfüllen. Je nach ausgewählter Kategorie muss beispielsweise ein Begriff erklärt, dargestellt oder gezeichnet werden.

<https://jungscharwerkstatt.de/zettelzylinder>

Das gesamte Publikum versucht, die Lösung herauszufinden. Wird der Begriff erraten, bekommt das Team des Teilis auf der Bühne einen Punkt.

Das dürfte erfahrungsgemäß eines der chaotischeren Spiele des Abends werden. Deshalb sollten einige MA zwischen den Teilis sitzen und zumindest zwischen den einzelnen Runden wieder für Ruhe sorgen. Sie können außerdem als Schiedsrichter dienen, wenn die unvermeidliche Diskussion „Aber ich hab’s doch zuerst gesagt!“ beginnt.

Beschränkt euch am besten auf höchstens drei verschiedene Zettelzylinder-Kategorien. Jede neue Spielart muss zunächst erklärt werden und zu viele Varianten bremsen den Ablauf eher aus.

Nach der vorher festgelegten Rundenzahl werden die Punkte verglichen.

Wertung: 5 Siegpunkte

Vorbereitung: Höchstens drei geeignete Zettelzylinder-Kategorien auswählen und vorbereiten; Zylinder bereitstellen; je nach Kategorien zusätzlich benötigtes Material besorgen.

6. Reverse-Charade

Normalerweise steht bei einer Pantomime eine Person vor der Gruppe und alle anderen müssen erraten, was sie darstellt. Bei der Reverse-Charade drehen wir dieses Prinzip um: Das Publikum spielt – und die Teilis auf der Bühne müssen raten.

Ein Mädchen und ein Junge stehen gemeinsam auf der Bühne und schauen zum Publikum. Beide haben einen Buzzer vor sich. Hinter ihnen erscheint auf der Leinwand ein Begriff. Die beiden Ratenden dürfen sich natürlich nicht umdrehen.

Sobald der Begriff eingeblendet wird, stellt das gesamte Publikum ihn pantomimisch dar. Dabei darf nicht gesprochen und der gesuchte Begriff selbstverständlich nicht zugerufen werden.

Wer auf der Bühne glaubt, den Begriff erkannt zu haben, buzzert. Bei einer richtigen Antwort bekommt das eigene Team einen Punkt. Ist die Antwort falsch, erhält das gegnerische Team genau einen Lösungsversuch. Ist auch dieser falsch, endet die Runde ohne Punkt.

Danach erscheint der nächste Begriff. Ihr könnt nach jeder Runde auch die beiden Ratenden austauschen, damit mehrere Teilis die Chance bekommen, auf der Bühne zu stehen.

Nach der vereinbarten Rundenzahl gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Wertung: 6 Siegpunkte

Vorbereitung: Geeignete Begriffe auswählen und beispielsweise als Freitext im Gruppen-Duell vorbereiten; Buzzer bereitstellen.

- Popcorn
- Schlange
- Feuerspucker
- Stuhl
- Seiltänzer
- Menschenpyramide
- Regenschirm
- Frosch
- Fahrrad
- Bauchschmerzen
- Zahnbürste
- Handstand

7. Tischtennisball-Basketball

Zum Abschluss gibt es noch einmal ein Spiel, bei dem viele Teilis aktiv werden können. Beide Teams erhalten die gleiche Anzahl Tischtennisbälle. Auf der Bühne steht für jedes Team ein Eimer.

Die Teilis werfen nacheinander von einer markierten Abwurflinie aus auf ihren Eimer. Nach dem Wurf ist das nächste Teili an der Reihe. So können je nach Gruppengröße sehr viele oder sogar alle Teilis einen Versuch bekommen.

Stellt die Eimer mit etwas Abstand zur Abwurflinie auf. Tischtennisbälle sollten nicht zurück zu den Teilis rollen. Eine auf die Seite gelegte Bierbank hält einen Teil der herumfliegenden Bälle auf der Bühne.

Wenn alle Bälle geworfen wurden, wird gezählt. Das Team mit den meisten Tischtennisbällen im Eimer gewinnt das letzte Spiel.

Wertung: 7 Siegpunkte

Vorbereitung: Zwei möglichst identische Eimer; viele Tischtennisbälle in gleicher Anzahl für beide Teams; Markierung für die Abwurflinie; Bierbänke oder eine andere Begrenzung hinter den Eimern.

Am Ende werden nicht die Punkte aus den einzelnen Spielen zusammengerechnet, sondern ausschließlich die gewonnenen **Siegpunkte**. Bei sieben Spielen sind insgesamt 28 Siegpunkte zu vergeben. Gerade weil die letzten Spiele besonders wertvoll sind, kann sich das Blatt bis zum Schluss noch drehen – und ihr könnt den Zwischenstand entsprechend dramatisch moderieren.

FALLS ES TATSÄCHLICH EINEN GLEICHSTAND GIBT: Die Moderatoren spielen Schnick-Schnack-Schnuck. Ein Durchgang. Ein Siegpunkt. Ende

Oder ihr lasst den Abend unentschieden enden.

Tag 9

Überblick

Zielgedanke

Gott begleitet uns auf unseren Wegen

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Psalm 91, 11+12

„Denn er hat seinen Engeln befohlen, dass sie dich behüten auf allen deinen Wegen, dass sie dich auf den Händen tragen und du deinen Fuß nicht an einen Stein stoßest.“

Theater:

Szene 9 Roberto entdeckt das Training mit Robbi

Roberto im Krankenhaus

Arzt in Robertos Zimmer

Roberto: Wie geht es mir, Herr Doktor Kummer? Hat sich meine Krankheit gebessert? Wie lange wird es noch dauern, bis ich wieder nach Hause kann?

Dr. Kummer: Nun mal langsam, sie erschlagen mich ja mit Ihren Fragen. Um ehrlich zu sein, wir sind sehr zufrieden. Sie haben wirklich außergewöhnliche Fortschritte gemacht.

Roberto: Und was heißt das nun?

Dr. Kummer: Sie müssen zwar noch einige Wochen weiterbehandelt werden, aber wenn sie wollen, können sie jetzt immer am Wochenende nach Hause fahren.
Einverstanden?

Roberto: Oh, Herr Doktor, sie wissen gar nicht, was das heißt. Nach Hause, zu meinem Kind, zu meinem Zirkus. Oh, wie freu ich mich.

Dr. Kummer: Gut, dann sehen wir uns am Montag wieder. Auf Wiedersehen.

Roberto: Auf Wiedersehen, Herr Dr. Kummer.

Herr Hollinger: Roberto, du hast es gut, du darfst nach Hause! Bei mir dauert es einfach so lange.

Roberto: Du wirst schon sehen. Auch du darfst eines Tages nach Hause zu deiner Frau und deinen Kindern.

Herr Hollinger: Was wirst du tun? Wird es ein Überraschungsbesuch? Oder kündigst du dich vorher an?

Roberto: Ich sag Robbi mal nichts, es soll eine Überraschung geben.

Herr Hollinger: Bringst du mir was Außergewöhnliches von deinem Zuhause mit?

Roberto: Ganz bestimmt.

Roberto macht sich auf den Weg

Roberto: Guten Tag Elena.

Tante Elena: Du, Robertoooooo! Das ist ja eine Überraschung. Wie schöööön, dass du da bist.

Roberto: Na, da staunst du, was? Wo ist denn Robbi?

Tante Elena: Mhm, sie ist meine ich in der Scheune bei Nico.

(als Roberto wegläuft) Oh weija, das wird ein Mordskrach, aber Nico hat sich die Sache ja selbst eingebrockt.

Roberto läuft durch die Tür und bleibt wie angewurzelt stehen. (In seinem Gesicht muss Wut, Entsetzen, Nachdenken, Vergebung zu lesen sein) Er setzt sich und wartet das Ende ab.

Nico und Robbi führen eine Nummer auf, ohne ihn zu bemerken.

Roberto: Bravo, Bravissimo, Bravisisisimo

Robbi: Papa; Papa, wo kommst du denn her?

Roberto: Na endlich hab ich dich wieder. (Umarmt Robbi)

Nico: (zu sich selbst) Das hab ich davon, so musste es ja kommen, ich bin selbst schuld.

Roberto: Guten Tag Nico, schön dich wieder zu sehen. Herzlichen Glückwunsch, du hast sauber gearbeitet, deine Nummer ist großartig. Ihr seid ganz große Künstler. Kommt, wir gehen jetzt zusammen einen Kaffee trinken, ihr habt es verdient, wir feiern jetzt ein Fest. Robbi geht schonmal vor.

(Robbi verkrümelt sich gerne schnell) Robbi geht zu Tante Elena, deutet ihr an, dass sie Kaffee brauchen und wartet.

Nico: Roberto. Ich, ich weiß nicht was ich sagen soll. Es, es tut mir leid.

Roberto: (schon auch sauer) Es ist nicht richtig, Nico, was du hinter meinem Rücken getan hast. Du hast mein Vertrauen missbraucht. Aber Jesus hat mir geholfen, mit dieser Situation zurecht zu kommen.

Nico: Das kann doch nicht wahr sein. Roberto – vergibst du mir?

Roberto: Ja, Nico, ja ich vergebe dir.

Nico: Das gibt es doch nicht. Das kannst du doch nur, weil du Gott kennst, oder? – Ich fange an zu begreifen, was du mir gesagt hast: Gott vergilt nicht, er vergibt. Ich, ich werde mir etwas andere überlegen. Robbi muss nicht mehr mit mir trainieren.

Roberto: Aber Nico, das was du geschafft hast, ist genial. Eure Nummer. Das wird der Höhepunkt in der neuen Saison. Ich habe nur eine Bedingung.

Nico: Und wie wäre.

Roberto: Niemals ohne Sicherheitsnetz. Sonst darf Robbi nicht auftreten.

Nico: Ok, abgemacht. (die beiden geben sich einen Handschlag)

Nico und Roberto gehen rüber zu Robbi und Tante Elena

Roberto: Robbi, wie schaffst du es, in solch einer Höhe keine Angst zu haben?

Robbi: (holt die Bibel und zeigt ihm den Vers) Ich habe in meinen Schatzgräberstündchen immer neue Schätze entdeckt. Zum Beispiel diesen hier: Denn er hat seinen Engeln befohlen, dass sie dich behüten auf allen deinen Wegen, dass sie dich auf den Händen tragen und du deinen Fuß nicht an einen Stein soßest.

Roberto: Das ist wirklich ein ermutigender Vers. Engel, die dich begleiten und auf Händen tragen!

Robbi: Vati, erzähl: Wie geht es dir?

Roberto: Mein Zimmergenosse ist Herr Hollinger. Er ist schon länger da als ich. Ihm geht es aber noch lange nicht so gut wie mir.

Tante Elena: Dann hatte Dr. Kummer den richtigen Riecher und du hattest Glück mit der frühzeitigen Diagnose.

Roberto: So ist es. Ich fühle mich gerade so, wie Robbi es vorgelesen hat, von Engeln begleitet und auf Händen getragen. Ich darf übers Wochenende bleiben. Aber ich habe noch ein Problem.

Nico: Und das wäre?

Roberto: Herr Hollinger wünscht sich, dass ich ihm was mitbringe. Nur, was?

Tante Elena: Es sollte etwas Originelles sein.

Roberto: Ja, etwas Einzigartiges. Vielleicht Robbi? (Lacht)

Robbi: Und im Ernst?

Roberto: Ich habe tatsächlich an dich gedacht. Vielleicht hilft uns auch Nico. Wir könnten doch den Kranken einen schönen Nachmittag machen – mit einer Zirkusvorstellung. Du und ich mit einer Clownsnummer, vielleicht könntest du mit Nico noch eine kleine Bodennummer einstudieren.

Robbi: (Feuer und Flamme) Oh ja und Carla soll Jonglieren, Alfredo wirft die Messer, Madame Flohnique und Lysandra von Ebenhut und Stani mit Boga, dem neuen sprechenden Papagei! Jeder macht das, was er gut kann. Das wird toll. Nico hilfst du uns?

Nico: Ich mache auch mit.

Robbi: Toll! Ich gehe gleich los und sag allen Bescheid. Das wird wunderbar. Vorhang auf für Manege Krankenhaus!

Nachmittagsprogramm Chillernachmittag

Organisiert von: Leona, Samira, Sarai

Geplanter Ablauf: Es wird auf dem Zeltplatz verschiedene Spiele und Stationen geben, die aber alle freiwillig sind. Jedes Kind kann selbst entscheiden, was es machen möchte. Die Kinder können sich Snacks (z.B. Melone, ...) und besondere Getränke wie z.B. Cocktails holen. Außerdem findet das MAs-gegen-Teilis-Fußballspiel statt.

Ziel: Spaß und Gemeinschaft

Folgende Stationen sind geplant:

1. Station: Massage, Nagellack, Gesichtsmaske <https://jungscharwerkstatt.de/gesichtsmasken>
2. Station: Frisuren
3. Station: Kinderschminke
4. Station: CDs anhören

5. Station: Cocktails und Snacks
6. Station: Völkerball <https://jungscharwerkstatt.de/voelkerball>
7. Station: Gaga-Game <https://jungscharwerkstatt.de/gaga-game>
8. Station: Cornhole
9. Station: Wasserrutsche
10. Station: Schokokussschleuder
11. Station: Fußballspiel Teilis gegen MA

Abendprogramm Zirkusshow

Organisiert von: Dani, Tina, LucaG, JanaH

Geplanter Ablauf:

An dem letzten Abend dürfen die Teilnehmer und Mitarbeiter ihre Talente zeigen und eine Zirkusshow aufführen.

Ein paar Tage vorher bei der Artisten-/Clownsausbildung bekommen die Teilis ihren „Zirkusausweis“ und eine Einladung sich für die Show eine Nummer auszudenken.

Die Auftritte werden dem Planungsteam mitgeteilt und dieses erstellt daraus einen Ablaufplan für den Abend.

Ablauf am Abend:

Nach dem Abendessen gibt es Zeit sich für die Show bereit zu machen

Jede Gruppe muss einen Programmpunkt in der Show machen. (Mitarbeiter füllen die Show auf, falls das Programm nicht reicht)

Während der Show laufen Mitarbeiter mit Bauchläden herum und verteilen Popcorn und Zuckerwatte

Ziel: Große Zirkusshow (Abschluss Veranstaltung der Freizeit am letzten Abend.)

Folgende Stationen sind geplant: Auftritte werden während der Freizeit gesammelt und daraus wird ein Ablauf erstellt

benötigte Mitarbeiter:

3-4 Mitarbeiter die mit Bauchläden rum laufen und Popcorn und Zuckerwatte verteilen
(Evtl. Küche)

2 Mitarbeiter die Popcorn und Zuckerwatte machen

Gruppenmitarbeiter, die mit ihrer Gruppe etwas aufführen

Alle Mitarbeiter die etwas aufführen wollen

Vorbereitungen

Benötigtes Material:

Einladungen

Evtl. Bildershow

Popcorn

Zuckerwatte

Tag 10 – Abreise und Abbau

Überblick

Zielgedanke

Glaube im Alltag nach der Freizeit

Stille Zeit

Dieses Jahr keine klassische Bibellese (Siehe [Stille Zeit](#))

Bibelarbeit

Zusammenfassung der letzten Tage.

Psalm 91, 11+12 als Segen zusprechen

„Denn er hat seinen Engeln befohlen, dass sie dich behüten auf allen deinen Wegen, dass sie dich auf den Händen tragen und du deinen Fuß nicht an einen Stein stoßest.“

Theater

Szene 10 Dank für die Vorstellung

Alle Zirkus-Darsteller verbeugen sich. Tante Elena, Stani, Dr. Kummer und Herr Hollinger sitzen im Publikum und klatschen laut und stehen auf.

Tante Elena: (springt auf und ruft laut) Bravo! Hier wart großartig! Einsame Spitze! Jeijejei
(applaudiert sehr laut und auffällig)

Dr. Kummer: (geht auf die Bühne und schüttelt Roberto die Hand) Vielen, vielen Dank Roberto für diese tolle Vorstellung für unser Krankenhaus. Für unsere Patienten.

Herr Hollinger: Diesem Dank möchte ich mich anschließen. Das ist das Schönste und Beste, was sie mir und allen Patienten hier mitbringen konnten. Solch eine Freude, weil wir uns doch hier so weit weg von unserer Familie fühlen (holt ein Taschentuch und schnäuzt sich)

Dr. Kummer: Ich möchte das auch nochmal betonen, ohne Sie wäre hier niemals so viel Freude und Lachen eingezogen. An diesem Ort, wo alle hoffen und bangen, dass sie alle schnell wieder gesund sind und unser Haus wieder verlassen können.

Roberto: Aber der Dank gilt nicht nur mir allein. Alle hier haben sich eingebracht. Alle hier haben mit ihren Begabungen dazu beigetragen, dass es zu einer unvergesslichen Vorstellung wurde.

Robbi: Oh Vati, da stimme ich dir zu. Es war einfach toll. Alle haben sich so viel Mühe gegeben und ihr Bestes gegeben. (springt in die Luft)

Madame Flonique: Nanu, so spingt normalerweise nur mein Armandus.

Carla: Ja, ich muss schon sagen, es war eine ganz besondere Aufführung.

Alfredo: Da hast du Recht. Es ging nicht nur darum gut zu sein, sondern den Menschen etwas weiter zu geben.

Robbi: Ja, ein Stück Freude in den tristen Klinikalltag zu bringen.

Lysandra v. E. Und das gibt dann den wahren magischen Moment.

Roberto: Oh ja. Ihr Kinder, da sagt ihr etwas ganz Wichtiges. All das, was mir Gott geschenkt hat, meine Begabungen, Talente, das was ich gerne tue, das darf ich einsetzen, wo Gott mich haben möchte.

Tante Elena: Und der Funke ist wirklich überggesprungen, das habe sogar ich gemerkt. Stimmt's Stani?

Stani: Einsame spizte!

Dr. Kummer: Als Dank seid ihr alle noch zum Essen in der Krankenhauskantine eingeladen.

Herr Hollinger: Und ich möchte unbedingt noch ein Bild mit euch allen, damit ich es meiner Frau und meinen Kindern zeigen kann.

Gruppe macht ein Selfie und geht dann fröhlich ab.

Nico: (bleibt allein zurück)

Robbi: (Bemerkt es, kehrt um) Was ist denn los, Nico. Freust du dich denn gar nicht über unseren Erfolg?

Nico: Doch schon.

Robbi: Was ist denn dann noch?

Nico: Weitergeben, von dem was mir geschenkt ist. (murmelt es vor sich hin) Weißt du

Robbi, ich habe da eine Menge von dir gelernt.

Robbi: Aber das ist doch wunderbar, Nico.

Nico: Robbi, ich möchte mich bei dir entschuldigen, wie ich mit dir umgegangen bin. Ich hatte immer nur meinen Erfolg im Blick. Ich wollte der Star der Manege werden mit dir als neuer Partnerin.

Robbi: Ich nehme deine Entschuldigung an. (zeigt auf ihre Muskeln und lacht) Du hast mir aber auch eine Menge beigebracht. Dafür bin ich dir dankbar und wie Vati schon sagt, ich darf mit dir arbeiten, aber mit Sicherheitsnetz.

Nico: Und gerade das ist es, dein Verhalten, Robertos Verhalten, das, was ihr mir immer versucht habt zu erklären. Ich glaube das habe ich jetzt auch verstanden, weil ihr es mir gezeigt und immer wieder erklärt habt. Jesus vergilt nicht, er vergibt.

Robbi: Aber das ist doch das Allerbeste, Nico. (Spannt einen Regenschirm auf) Dann ist der Schirm des Höchsten jetzt auch über dir? Und du stehst nicht mehr daneben?

Nico: Ich glaube schon! (etwas unsicher, schüchtern, lächelt)

Robbi: (lacht, einhakt sich bei Nico ein). Und jetzt komm. Jetzt wird gefeiert. Das wird gefeiert!

Verabschiedung und Abreise

Schon vor der Bibelarbeit werden die Koffer gepackt und die Zelte geräumt. Ein Fundsachentisch wird aufgebaut. Dort werden alle Fundsachen ausgelegt.

Ein Tisch mit Proviantpaketen für die Heimfahrt wird von der Küche aufgebaut.

Während der Bibelarbeit laden einige Mitarbeitende das Gepäck der Teilnehmer in die Busse.

Nach der Bibelarbeit stellen sich alle Mitarbeitende neben einander in einer langen Schlange auf. Die Teilnehmer stellen sich hintereinander auf und gehen an der Essensstation und am Fundsachentisch vorbei. Dann kommt die legendäre Verabschiedung. Jeder Teili schüttelt jedem Mitarbeitenden die Hand. Meistens gibt es viele Umarmungen und die eine oder andere Träne.

Die Teilnehmer und pro Bus ein Begleitmitarbeitender steigen in die Busse und fahren in Richtung Heimat.

Für die restlichen Mitarbeitenden geht die Arbeit jetzt erst richtig los.

Nachmittagsprogramm Abbau / LKW laden

Alles was am Tag 0 aufgebaut wurde, muss wieder abgebaut werden.

Wenn die Zelte nicht trocken sind, muss jetzt eine Halle / leerer Putenstall* organisiert und die Zelte 1 bis 2 Tage aufgehängt werden. Das bedeutet einiges an Zusatzarbeit. Sollte aber von einigen Mitarbeitenden eingeplant werden.

Die Technik wird wieder in die entsprechenden Cases gepackt. Matschige Leitungen vorher putzen...

Alles, was von uns in die Küche geräumt wurde wird gepackt...

Ich muss jetzt nicht noch mal alles aufzählen, oder?

Alles was wir auf die Freizeit mitnehmen wird auf einen von einer befreundeten Firma kostenlos zur Verfügung gestellten LKW (DANKE Wolfgang) geladen und in Richtung Heimat gefahren

* ein echter Putenstall, nicht das gleichnamige Zelt. Siehe https://www.instagram.com/dieser_.putenstall/

Abendprogramm LKW abladen BaMa, Zelte und Technik einräumen

Dort wird der LKW dann abgeladen. Zelte werden ins Zeltlager geräumt, Technik ins Techniklager und so weiter.

Und dann ist die Freizeit zu Ende...

OK. Das Nachtreffen gibt es noch. Alle Teilis, Mitarbeitenden, Eltern, und alle, die es interessiert sind ein paar Wochen später eingeladen, sich im Rahmen des Offenen Abends der Aktiven Jungen Christen noch mal zu treffen. Es gibt Berichte, Videos, Präsentationen, Gesang, Anspiele...

Und ein Nachtreffen nur für Mitarbeitende. Irgendwo gemeinsam Essen gehen und die Freizeit gemeinsam ausklingen lassen. Als Dankeschön für die Arbeit, die sie ehrenamtlich geleistet haben.

Und mit einem Dankeschön möchte ich auch dieses Dokument beenden.

Ein Dankeschön an alle, die ihre Unterlagen für dieses etwas dickere Projekt zur Verfügung gestellt haben

Danke an alle Mitarbeitende der AJC-Jungscharfreizeit

Ich werde niemand namentlich nennen, denn wenn ich das anfangen kann, kann ich erst aufhören, wenn alle Namen dastehen. Und das endet nicht, wenn ich die Gruppen-, Küchen-, Nachtwachen-, freien, einkaufenden, und hauptverantwortlichen Mitarbeitenden aufgezählt habe. Es geht weiter mit allen, die uns mit Geld-, LKW-, Sach- und Lebensmittelspenden unterstützt haben. Bei allen, die für die Freizeit gebetet haben. Ganz besonders die Gebetspaten, die für eine bestimmte Person auf der Freizeit beten, weil diese während der Freizeit nicht so viel zum beten kommt wie nötig wäre.

Jede dieser Personen ist ein wichtiger Baustein für die Jungscharfreizeit. Und damit ein Mitarbeitender.

Achja,

Gott sei Dank