

Quer durch die Prärie

Das komplette Programm der AJC-Jungcharfreizeit 2022



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Über die AJC-Jungscharfreizeit.....	6
AJC.....	6
Die AJC-Jungscharfreizeit.....	6
Die Zusammenarbeit.....	6
Danke.....	6
Tagesablauf auf der AJC-Jungscharfreizeit.....	7
7:30 Uhr Mitarbeiterandacht.....	7
8:15 Uhr Teilnehmer wecken / Stille Zeit.....	7
9:00 Uhr Appell / Frühstück.....	8
10:30 Uhr Gemeinsame Stunde.....	8
12:00 Uhr Workshops.....	9
13:00 Uhr Mittagessen.....	9
14:30 Uhr Nachmittagsprogramm (bis ca 17:00 Uhr).....	9
17:30 Uhr Ämter.....	10
18:30 Uhr Abendessen.....	10
20:00 Uhr Abendprogramm (bis ca 21:30 Uhr).....	10
22:00 Uhr Gute Nacht Geschichte in der Zeltgruppe.....	11
22:30 Uhr Nachtruhe.....	11
22:45 Uhr kurze Mitarbeiterbesprechung.....	11
Tag 0 – Aufbau und sonstige Vorbereitungen.....	12
Zelte.....	12
Technik.....	12
Küche.....	13
Weitere Vorbereitungen.....	13
Tag 1 – Anreise.....	14
Überblick.....	14
Zielgedanke.....	14
Stille Zeit.....	14
Bibelarbeit.....	14
Theater.....	14
Nachmittagsprogramm: Kennenlernnachmittag.....	16
Die Gruppe kennen lernen.....	16
Den Zeltplatz kennen lernen.....	16
Die Lagerregeln kennen lernen.....	16
Mitarbeiterbedarf.....	16
Rahmengeschichte.....	16
Stationen.....	16
Abendprogramm: Sheriffabend.....	18
Tag 2.....	19
Überblick.....	19
Zielgedanke.....	19
Stille Zeit.....	19
Bibelarbeit.....	19
Theater.....	19
Nachmittagsprogramm: Indianer und Cowboys.....	20

Abendprogramm: Lagerfeuerabend.....	20
Tag 3.....	22
Überblick.....	22
Zielgedanke.....	22
Stille Zeit.....	22
Bibelarbeit.....	22
Theater.....	22
Nachmittagsprogramm: 2 Tageswanderung.....	24
Abendprogramm: Mein Teili kann.....	24
Tag 4.....	26
Überblick.....	26
Zielgedanke.....	26
Stille Zeit.....	26
Bibelarbeit.....	26
Theater.....	26
Nachmittagsprogramm: Ranchtag (Verwöhntag).....	28
Abendprogramm: Vorprogramm.....	29
Nachtwanderung.....	29
Tag 5.....	30
Überblick.....	30
Zielgedanke.....	30
Stille Zeit.....	30
Bibelarbeit.....	30
Theater.....	30
Nachmittagsprogramm: Dorfspiel „Sheriffausbildung“.....	31
Abendprogramm: Gruppenabend.....	34
Tag 6.....	35
Überblick.....	35
Zielgedanke.....	35
Stille Zeit.....	35
Bibelarbeit.....	35
Theater.....	36
Nachmittagsprogramm: Basteln.....	39
Abendprogramm: KidsClub.....	39
Tag 7.....	40
Überblick.....	40
Zielgedanke.....	40
Stille Zeit.....	40
Bibelarbeit.....	40
Theater.....	40
Nachmittagsprogramm: Geländespiel Siedler.....	41
Abendprogramm: Lobpreisabend.....	43
Tag 8.....	45
Überblick.....	45
Zielgedanke.....	45
Stille Zeit.....	45
Bibelarbeit.....	45
Theater.....	45
Nachmittagsprogramm: Schatzsuche (Exit-Game).....	47
Abendprogramm: Nachtgeländespiel.....	47
Tag 9.....	48
Überblick.....	48

Zielgedanke.....	48
Stille Zeit.....	48
Bibelarbeit.....	48
Theater.....	48
Nachmittagsprogramm: Chillernachmittag.....	50
Abendprogramm: Galaabend.....	50
Tag 10 – Abreise und Abbau.....	52
Überblick.....	52
Zielgedanke.....	52
Stille Zeit.....	52
Bibelarbeit.....	52
Theater.....	52
Verabschiedung und Abreise.....	53
Nachmittagsprogramm Abbau / LKW laden.....	53
Abendprogramm LKW abladen BaMa, Zelte und Technik einräumen.....	54
Danke an alle Mitarbeitende der AJC-Jungscharfreizeit.....	54

Liebe Mitarbeitende,

ihr habt die fünfte Zusammenfassung einer kompletten [AJC-Jungscharfreizeit](#) vor euch.

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

2022 war die Freizeit einen Tag kürzer, da wir erst am Sonntag auf den Zeltplatz konnten. Ihr bekommt also „nur“ für 10 Tage Bibelarbeiten, Theater Programmideen und so weiter. Der Preis dafür bleibt gleich. Diese Zusammenfassung ist absolut kostenlos.

Das Thema war „Quer durch die Prärie“. Wilder Westen, amerikanische Siedler und Goldschürfer waren in diesen 10 Tagen etwas alltägliches. Als biblisches Thema gab es keine zusammenhängende Geschichte. Die Bibel als Ganzes wurde betrachtet. Wie ist sie entstanden? Stimmt das was darin steht? Was für Auswirkungen hat sie auf mich?

Zusammen gehalten wurde das Ganze von einer Geschichte von vier Kindern, die sich Johanna K., Elli U, und ich ausgedacht hatten und die von Johanna in ein Theater umgeschrieben wurde.

Leider mussten wir wetterbedingt das Programm ziemlich hin und her schieben. Deshalb waren die anstrengenden Programmpunkte alle eher am Ende der Freizeit. 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, da es meiner Meinung nach einen Unterschied zwischen grammatikalischem und biologischem Geschlecht gibt.

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 Blaufelden 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 18 Jahren veranstaltet. Zuerst zur gleichen Zeit auf dem gleichen Zeltplatz, ab 1989 nach einander auf getrennten Plätzen.

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

Die Teilnehmerzahl schwankt um etwa 100 Teilnehmer. Zu Spitzenzeiten kratzen wir an der 150-Teilnehmer-Grenze, bei geburtenschwachen Jahrgängen kommen immer noch um die 80 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 (der Jungscharwerkstatt) 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.

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 von CD bzw anderer Musikquelle, Stadiontröte...

Direkt im Anschluss gehen die Mitarbeiter in ihre Gruppenzelte und wecken bei Bedarf noch persönlich nach. Vor allem am Ende der Freizeit wird gelegentlich ein kalter Waschlappen nötig. Nach einer kurzen Begrüßung nehmen alle ihre Bibel und jede Zeltgruppe macht ihre Stille Zeit. Der Text und die Erklärung kommen entweder aus einer gekauften Bibellesehilfe (Guter Start) oder in den letzten Jahren sehr konsequent aus dem "Heftle" (Zum Heftle gibt's vermutlich mal nen extra Beitrag). Dort ist die Bibelstelle schon auf den Zielgedanken der Bibelarbeit ausgerichtet. Macht aber im Vorfeld mehr Arbeit als ein gekauftes Heft.

Man muss dabei ein bisschen die Zeit im Auge behalten. Denn im Anschluss hupt die Stadiontröte, die die Programmpunkte ankündigt zum Appell, dann sollte man zügig zum Abschluss kommen.

9:00 Uhr Appell / Frühstück

Beim Appell treten alle Zeltgruppen an. Der Tagesleiter ruft die Gruppen nach einander auf und jede trägt ihren Schlachtruf vor. Es folgt noch etwas Frühsport oder ähnliches. 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"

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

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



10:30 Uhr Gemeinsame Stunde

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

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

Nach ein bis zwei weiteren gemeinsamen Liedern kommt das musikalische Theater-Intro. Es hat sich als gut erwiesen, ein Lied (oder auch nur ein Stück davon) von Konserve abzuspielen, dann wissen alle: "Jetzt geht das Theater weiter." Das Theater ist meistens eine Rahmengeschichte, die die biblischen Geschichte zusammenhält und sich am jeweiligen Zielgedanken des Tages orientiert.

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

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

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

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

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

12:00 Uhr Workshops

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

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

13:00 Uhr Mittagessen

Der Ablauf ist ähnlich wie beim Frühstück.

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

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

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

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

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

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

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

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



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

17:30 Uhr Ämter

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

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

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

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

18:30 Uhr Abendessen

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

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

Das Abendprogramm ist so vielfältig wie der Nachmittag.

Es gibt Spieleabende, die sich an Fernsehshows orientieren. Bis vor einigen Jahren immer wieder "Wetten dass...?" die letzten Jahre "[Klein gegen Groß](#)" (TN gegen MA) , "[1, 2 oder 3](#)" oder im Zirkuslager "[Schlag den Clown - Extrem](#)" wo je ein MA im Clownkostüm gegen 12 TN (einer aus jeder Gruppe) in Extremen Wettbewerben antrat. Oder Showabende, wie den Mitarbeiterabend oder "[Blamieren oder noch mehr blamieren](#)" bei dem die Teilnehmer relativ passiv zuschauen, was die Mitarbeiter auf der Bühne machen.

[Mitspielkrimis](#) oder der Lobpreisabend zählen zu den ruhigen Programmpunkten, Nachtwanderung oder Nachtgeländespiel zu den Anspruchsvolleren.

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



22:00 Uhr Gute Nacht Geschichte in der Zeltgruppe

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

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

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

22:30 Uhr Nachtruhe

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

22:45 Uhr kurze Mitarbeiterbesprechung

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

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

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 über 1000 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 Yukatan. Eine Stange in der Mitte und seitlich mehrfach abgespannt bieten sie Platz für bis zu 10 Teilnehmern incl. Gepäck

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

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

Technik

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

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

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

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

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

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

Tag 1 – Anreise

Überblick

Zielgedanke

Vorstellung der Charaktere

Stille Zeit

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

Bibelarbeit

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

Theater

Person	Charakter	Spieler	Einsatz an Tag
Karlos	Ruhig, ängstlich		1 & 3-5 6-10
Mary	Naiv, Engelchen		1-4 5-10
James	Cool, Eingebildet		1-6 8-10
Lizzy	Taff,		1 & 3-6 8-10
Kapitän	Freundlich		1
Siedler 1	Freundlich		9
Siedler 2	Freundlich		2, 4, 6, 7, 9
3x Banditen			
1	Mitläufer		8
2	Anführer		8
3	Mitläufer		8

(Die vier Hauptrollen sitzen auf einem Schiff und sehen in die Ferne.)

James: *(schnaubt gelangweilt)* Mir ist so langweilig, hier ist nichts los. Schon seit Tagen sitzen wir hier auf diesem Schiff fest und es passiert rein gar nichts spannendes.

Lizzy: Da hast du echt recht, ich weiß gar nicht was wir hier überhaupt machen und wohin wir reisen. Mir wurde ja eigentlich versichert das man als Siedler tolle Abenteuer erlebt. Und jetzt? Wo sind die Abenteuer?

Mary: Abenteuer? Mein Vater erzählt mir zwar öfters spannende Geschichten, welche er schon alles erlebt hat, nur sind diese Geschichten oder

Abenteuer wie ihr sie nennt nicht der Grund, warum wir hier sind.

Lizzy: Ach ja, warum sind wir denn dann hier?

Mary: Lass mich doch erstmal ausreden Lizzy. Wir sind hier, weil wir den Westen erkunden wollen und vielleicht entdecken wir dabei Rohstoffe, die wir gebrauchen können oder uns unbekannte Tierarten.

James: Unbekannte Rohstoffe? Ich hoffe ja eher, dass wir große Schätze finden, werden mit viel Gold und Silber. *(Hebt die Hände vor sich als würde er einen Sack Gold in der Hand haben)*

Karlos: Wie heißt es so schön James, es ist nicht alles Gold was Glänzt. Natürlich würde auf diesem Schiff keiner zu einem Sack voll Gold nein sagen, nur ist das tatsächlich Nebensache. *(Zuckt gleichgültig mit den Schultern)*

James: *(Schockierte Stimme)* Nebensache?

Karlos: Ja! *(Erklärt in Ruhe)* Es geht um die Erfahrung, die wir auf der Reise sammeln dürfen und darum das wir vieles neu dazu lernen.

Lizzy: *(Hebt sich eine Hand an den Kopf und klingt leicht überfordert)* Ich komm nicht mehr mit um was geht es jetzt? Um den Westen mit seinen Rohstoffen, um das Gold und die Sätze allein oder um die Erfahrungen und Abenteuer?

Kapitän: *(Kapitän kommt von hinten dazu er hat alles gehört und erklärt)*

Nun es ist so, wir suchen Ländereien, die wir erkunden und bewohnen können. Wenn wir ein schönes Stück Land finden, siedeln wir uns dort an, deswegen nennen wir uns Siedler.

James: *(Enttäuscht)* Also suchen wir kein Gold?

Kapitän: *(Lacht leicht)* Wir suchen in erster Linie schöne Ländereien und wenn wir dabei auf Schätze stoßen, nehmen wir sie auch mit. Aber seid euch eines gewiss wir werden auf dieser Reise das ein oder andere Abenteuer erleben, ob mit oder ohne Gold und Reichtum.

Mary: Na, da bin ich mal gespannt.

Kapitän: Es ist wie ich es bereits schon erwähnt habe, es erwarten uns eine Menge Abenteuer auf dieser Reise. Darauf könnt ihr euch verlassen.

Nachmittagsprogramm: Kennenlernnachmittag

Der Kennenlernnachmittag läuft immer ähnlich ab und verfolgt unter anderem folgende Ziele:

Die Gruppe kennen lernen

Wenn die Teilis in der Zeltgruppe sich noch nicht kennen, ist es wichtig, dass sie sich kennen lernen. Die Gruppe muss aus Einzelpersonen zur Gruppe werden. Das geschieht einerseits durch die Tatsache, dass sie in Zeltgruppen die einzelnen Stationen absolvieren. Unter anderem werden Gruppenname und Schlachtruf von den einzelnen Gruppen überlegt. Hier ist es ganz wichtig, dass die Mitarbeitenden dafür sorgen, dass auch die schüchternen Teilis zu Wort kommen.

Den Zeltplatz kennen lernen

Wo sind die Grenzen die die Teilis nicht überschreiten dürfen? Wo sind Toiletten und Duschen?

Die Lagerregeln kennen lernen

Die Regeln werden am Nachmittag kurz angesprochen und am ersten Abend noch mal komplett erklärt.

Mitarbeiterbedarf

Pro Station ein Mitarbeiter -> 10 Stück

Rahmengeschichte

Willkommen im Wilden Westen. Wir sind angekommen und erkunden die Stadt.

An jeder Station bekommen die Kinder Punkte. Jeder Stationsgruppenmitarbeiter bekommt einen Punkte-Zettel wo alle Punkte der Gruppen drauf stehen. Die Auswertung ist abends.

Lageplan: „Stadt“ aufgezeichnet. Immer Kreise (Nummeriert) drauf. An der Seite ist eine nicht ausgefüllte Legende.

An der Station bekommt man auf dem Kreis einen Stempel und muss die Legende ausfüllen (Was ist hier z.B. Saloon)

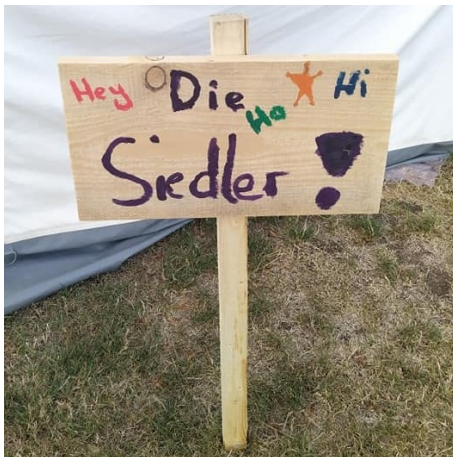
Preis: Sheriff-Stern

Stationen

- 1 Schlachtruf
Jede Gruppe macht morgens beim Appell ihren Schlachtruf. Der muss aber zuerst mal ausgedacht werden.
- 2 Geld einzahlen
Damit Geldbeutel mit Bargeld nicht verloren gehen gibt es auf der AJC-Jungcharfreizeit seit vielen Jahren die Lagerbank. Im Lädle wird ausschließlich Bargeldlos bezahlt und direkt vom Konto abgebucht. Bei Ausflügen oder wenn es ins Baden geht, haben die Teilis die Möglichkeit, im Vorfeld Geld abzuheben. Dann können sie sich ein Eis oder Pommes holen und den Rest anschließend wieder einzahlen.
Das geht natürlich nur, wenn ganz am Anfang das Geld eingezahlt wird. Also wurde eine Station daraus.
- 3 Gruppenbilder
Gruppenbilder lassen sich nicht immer so einfach machen, weil eine Person aus der Gruppe dann nicht mit drauf ist. Also gibt es eine Station, an der alle Zeltgruppen komplett fotografiert werden. Am Besten natürlich mit einem hochwertigem Foto.

4 Ortsschild + Gruppennamen

In diesem Jahr wurde für jede „Siedlung“ (Zelt) ein Ortsschild aus Holz vorbereitet. Die Teilis bekamen Farben und die Aufgabe, ihr Schild individuell zu gestalten.



- 5 Sortieren
Eine weitere Gruppen-Kennenlern-Station. Die Teilis müssen sich z.B.: nach Alter, Größe, Anfangsbuchstaben des Vornamens, Schuhgröße oder ähnlichem sortieren. Da es so schnell wie möglich gehen soll, ist hier eine gute Kommunikation wichtig.
- 6 Verknoten
Alle Teilis schließen die Augen und geben wahllos jemand die Hände. Wenn jede Hand eine andere gefunden hat, werden die Augen geöffnet und der entstandene Knoten muss entwirrt werden, ohne dass die Hände sich los lassen
- 7 Namen lernen
Ein Wollknäuel wird von einem Gruppenmitglied zum anderen geworfen. Dabei wird jeweils der eigene Name und dann der Name der Person, die fangen soll gesagt. Die Wolle wird dabei jeweils fest gehalten, damit sich ein Netz ergibt. Wenn jeder das Knäuel einmal (oder auch zwei- oder dreimal) gefangen hat, geht das Ganze wieder rückwärts und die Wolle wird aufgewickelt.
- 8 Zwei Wahrheiten eine Lüge
Aus 3 Aussagen müssen die Teilis herausfinden, was wahr, und was gelogen ist.
- 9 Workout
Monkey Dance (<https://www.youtube.com/watch?v=nvKGbcX2fyI>) Im Prinzip das Video nachtanzen.
oder
Bring Sally up (<https://www.youtube.com/watch?v=koMp3ei4xJw>) mit Kniebeugen oder Liegestützen. Bei „bring Sally up“ jeweils hoch und bei „bring Sally down“ runter und halten. Gibt’s auch in der 30 Minuten Version.
- 10 Pantomime
Je ein Gruppenmitglied spielt, und der Rest rät.

Abendprogramm: Sheriffabend

MA-Bedarf:

Technikteam für Bilder und Musik, Evtl. 1-2 MA als Helfer.

Kurzbeschreibung:

Es gibt ein Wettbewerb (Jungs gegen Mädchen).

Bei der Gruppenvorstellung werden die Gruppennamen aufgesagt, die Schlachtrufe vorgeführt, eine Lagerregel vorgestellt und ein Spiel gespielt. Für die Spiele bekommen entweder die Jungs einen Punkt oder die Mädchen.

Spiele sind:

Löffelschnurspiel, Keksspiel, Pferderennen, Dosenwerfen und Veränderung. (Je nachdem wie viele Gruppen es gibt kommen noch Spiele dazu)

Die Mitarbeiter werden ebenfalls vorgestellt.

Am Ende wird der Wetteinsatz eingelöst.

Tendenziell gewinnen die Mädchen. :D

Gez. E.U.

Anmerkung der Redaktion: Liebe Elli, soweit ich mich erinnere, hast du am Ende dieses Abends den Eimer mit Wasser abbekommen. Tendenz verfehlt.

Tag 2

Überblick

Zielgedanke

Was ist die Bibel? Wer hat sie geschrieben? Wann wurde sie geschrieben und wie überliefert? Warum haben die Verfasser sie geschrieben?

Stille Zeit

- 1. Korinther 15,10
- 1. Thessalonicher 5,5
- 1. Johannes 3,1-3

Wer bin ich?

Bibelarbeit

- 2. Mose 17,14, Luk 1,1-4, 2. Petr. 1, 16-21

Theater

(Die James und Mary wandern hinter einem Siedler durch die Reihen der Kinder)

James: *(Hebt sich eine Hand auf den Bauch)* Ich bin ja so froh darüber, dass wir endlich wieder festen Boden unter den Füßen haben. Noch ein Tag länger und ich wäre seekrank geworden.

Mary: Da muss ich dir recht geben, hier auf dem Land gibt es auch viel mehr zu erkunden. *(Begeistert)* Seht doch mal die tolle Landschaft hier an.

James: *(Trotzig)* Tolle Landschaft? Hier ist alles nur öde und trocken. Ich kann mir kaum vorstellen, dass wir hier irgendetwas brauchbares finden können.

Mary: *(scheinbar ärgerlich)* Ach so ein Blödsinn, wenn es hier nichts gäbe, dann wären wir auch nicht hier. Dort wo wir hingehen, gibt es bestimmt noch viel mehr zu sehen.

James: Und wo gehen wir hin?

(Ein Siedler kommt von hinten zu den Kindern dazu, er trägt eine Karte bei sich.)

Siedler 2: Schaut mal her Kinder. *(Gibt Karte den Kindern und erklärt.)* Wir folgen der Karte, die wir bereits haben und wenn sie endet führen wir sie mit unseren Eigenen Erfahrungen fort und erweitern Sie für unsere Nachkommen.

James: *(leicht besorgt)* Die Karte ist doch noch nicht einmal Vollständig, wie

willst du denn da wissen das es noch mehr gute stellen gibt, als die die wir schon gesehen haben? (*Zeigt zurück auf den Weg hinter sich*)

Siedler 2: Ich vertraue der Karte, weil sie von unseren Vorfahren stammt, und ich folge ihr, weil ich weiß sie führt uns auf den richtigen weg. (*Er legt James eine Hand auf die Schulter*) Glaube mir James, die Reise wird sich auch für dich lohnen.

Nachmittagsprogramm: Indianer und Cowboys

Gruppenmitarbeiter + ca. 9 Stationsmitarbeiter

Eine Station mehr als Gruppen auf dem Zeltplatz verteilt
Pro Station maximal 5 Punkte

Stationen:

Hufeisen werfen 5 Stück

Gummipferd hüpfen 30 Meter auf Zeit

Becherspiel 5 mal

Nägeln rein schlagen pro 2 Schläge ein Punkt abgezogen

Riesen Spinnennetz pro Berührung ein Punkt abgezogen

Gummistiefelweitwurf

Wegweiser zur Zeltgruppe gestalten alle 5 Punkte

Tennisbälle von Flaschen schießen mit Wasserspritzpistole in 1 Minute pro Ball 1 Punkt

Lasso werfen um Gegenstand, pro Treffer 1 Punkt

Abendprogramm: Lagerfeuerabend

Um die Lagerfeuerstelle auf dem Zeltplatz sind mehrere Feuertonnen verteilt. Am Anfang singt man gemeinsam ein paar Lieder. Danach wird Stockbrot- und Pfannkuchenteig an die Teilnehmer verteilt und es gibt Schokolade, Marshmallows und Kekse.

Es sind mehrere Feuertonnen auf dem Zeltplatz verteilt, an denen man verschiedene Sachen machen kann.

An der Großen Feuerstelle werden weiter Lieder gesungen, evtl. ne Geschichte erzählt und getanzt (Hanselmanns), es gibt nah bei der Feuerstelle noch 1-2 weitere Feuertonnen zum Stockbrot und Pfannkuchen machen.

3 Feuertonne: Spiele spielen (Werwolf, etc.)

4 Feuertonne: Black Stories

Der Programmpunkt wird dadurch beendet, dass die einzelnen Stationen aufhören und zu den Teilis gesagt wird, dass sie sich Bettfertig machen sollen. Jeder Mitarbeiter schaut, dass sich seine Gruppe Bettfertig macht.

Material:

- Feuertonnen
- 20 Stockbrotstecken
- Von Küche Stockbrot- und Pfannkuchenteig
- Pfannen, Pfannenwender
- Schokolade, Marmelade für Stockbrot
- Marshmallows
- Kekse
- Black Stories
- Werwolf

Mitarbeiter:

- 1-2 die helfen Feuer zu machen
- 2-4 Mitarbeiter den Stockbrot- und Pfannkuchenteig verteilen und sich abwechseln, so dass sie sich selbst auch eins machen können.
- 2 die sich bei den Black Stories abwechseln
- 1 der Gitarre spielt
- Hanselmanns (für den Tanz)
- 1 der eine Geschichte erzählt

Tag 3

Überblick

Zielgedanke

Kann ich der Bibel vertrauen? Stimmt das, was da drinnen steht? Wie kann ich eine Fälschung erkennen und was deutet auf ein Original hin?

Stille Zeit

Joh 6, 35-37 Ich bin das Brot des Lebens

Bibelarbeit

Joh 17,17b

Luk 16,17

Joh 7,17

Theater

(Es ist Nacht, die vier Hauptrollen legen auf dem Boden und schlafen. James setzt sich auf und schaut sich in der Gegend um.)

Lizzy: flüstert Hey, James, was ist los?

James: Ich kann nicht schlafen, da dachte ich sehe mich mal etwas um. Weißt du Lizzy ich habe heute Mittag gehört, wie sich ein Paar Siedler über einen Schatz unterhalten haben. Laut ihnen ist der Schatz in unserer Nähe.

(Schleicht zu einem schlafenden Siedler und greift nach der Landkarte, die bei ihm liegt.)

(Mary und Karlos wachen auf und sehen, wie James die Karte begutachtet.)

Mary: James bist du verrückt, leg sofort die Karte zurück. Nur die ältesten und erfahrensten Siedler dürfen die Karte mit sich führen.

James: Jaja, Schlaft ihr nur weiter ich geh los und suche den Schatz!

(Läuft mit der Karte von der Bühne herab.)

(Mary, Lizzy und Karlos folgen ihn schnell und versuchen ihn aufzuhalten.)

Lizzy: Halt James! Was wenn du ääh siehst sich in der runde um wir uns verlaufen?

Karlos: Ich halt das alles auch für keine gute Idee, aber jetzt wo wir schon unterwegs sind, können wir uns etwas umsehen.

Mary: *(Mit unsicherer Stimme)* Wenn du meinst.
(Die vier Laufen bis zu einem Wegweiser Schild, an dem sie stehen bleiben.)

Lizzy: Und jetzt? Links oder rechts?

James: Hmm, lass mich überlegen...

Karlos: Sag jetzt bitte nicht, du weißt nicht in welche Richtung es geht!

Mary: *(Empört)* Ich dachte du weißt, wo es lang geht.

James: Ja das tu ich doch auch! *(sieht angestrengt auf die Karte)* Und ich sage euch wir müssen da lang gehen. *(Zeigt mit dem Finger auf eine Richtung (Links oder Rechts ist noch unklar))*

Lizzy: Gib mal her! *(reist James die Karte aus der Hand)* Nein, nein, nein, wir müssen ganz klar in die andere Richtung gehen. Sieh doch auf dem Wegweiser ist der Fluss zu sehen und in der Nähe vom Fluss liegt der Schatz.

James: *(Nimmt die Karte aus Lizzys Hand zu sich)* Ich würde vorschlagen wir gehen meinen Weg entlang, beziehungsweise den Weg, von der Karte. Und ob wir richtig sind, sehen wir an dem Fluss der lauten Karte nicht weit von hier entfernt liegt.

Karlos: Das ist eine gute Idee und wenn wir in kürze auf keinen Fluss stoßen, dann drehen wir einfach um. Ich vertraue der Karte unsere vorfahren haben dort bestimmt kein Blödsinn aufgeschrieben.

Lizzy: *(mit verschränkten Armen vor der Brust)* Von mir aus, aber lass uns bitte sofort Losgehen ich habe nämlich einen Riesendurst. Und meine Füße tun weh, wann sind wir endlich da?
(Alle machen sich auf den Weg in Richtung Fluss, welcher sich auf der Bühne befindet)

Lizzy: Hurra, ich sehe den Fluss, wir sind richtig. *(Läuft schnell zum Fluss und trinkt daraus.)*

James *(Selbstsicher)* Ich habe euch doch gesagt, dass das der richtige Weg ist.

Mary: Zu unserer Verteidigung; so sicher warst du dir nun auch wieder nicht.

James: Na gut, ihr habt recht! *(sieht schuldbewusst zum Boden)* Das alles hätte auch ganz schön noch hinten losgehen können.

Karlos: *(legt einen Arm um James)* Ist ja alles gut gegangen, kommt wir machen jetzt erstmal eine große Pause und tanken wieder neue Kraft
(Alle lassen sich am Fluss nieder)

Nachmittagsprogramm: 2 Tageswanderung

Geplant war, mit Actionbound über mehrere Stationen etwa 10 bis 12 km zum Übernachtungsplatz unter freiem Himmel wandern und am nächsten Tag den direkten Weg (etwa 3km) zurück.

Wetterbedingt wurde das Programm geschoben und eine kleinere Wanderung mit etwa 8 km ohne Übernachtung, da das ganze „Actionprogramm“ (Dorfspiel, Geländespiel, Nachtwanderung und eben die Wanderung) auf die letzten 4 Tage konzentriert war...

Abendprogramm: Mein Teili kann...

Auch hier heißt es: „geplant war“... Alle hätten sich am Übernachtungsplatz getroffen und die Spiele wären dort gespielt worden. Daraus wurde ein Spieleabend auf der Bühne am Zeltplatz.

Am Abend der 2 Tageswanderung gibt es einen Spieleabend. Die einzelnen Gruppen spielen gegeneinander. Die Mitarbeiter spielen bei den Spielen mit. Sie suchen sich immer den Teilnehmer aus der Gruppe aus von dem sie denken er/sie schafft die Aufgabe am besten. Wir brauchen von jeder Gruppe einen Mitarbeiter, der sich vorne aufstellt und bei den Spielen mitspielt oder die Teilnehmer aussucht.

Die Spiele sind:

1. Ein Kind wird dabei von dem MA mit Toilettenpapier umwickelt und so zur Mumie verpackt. Die “Mumie” darf beim Wickeln aber nicht behilflich sein! Die Mitarbeiter bekommen dafür nur 1-2 min Zeit und nur eine Klopapierrolle. Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich die Mumie einzuwickeln, jedoch kommt es auch auf die Schönheit an!
2. Ein Apfel wird in eine Wasserschüssel gegeben und nun soll jeder MA sich ein Kind aus seiner Gruppe aussuchen, welches für ihn spielt. Die Kinder legen nun die Hände auf den Rücken und versuchen mit dem Mund, den Apfel aus der Schüssel zu fischen. Die schnellsten gewinne.
3. Alle Kinder stellen sich dicht beieinander auf und schließen die Augen. Zuerst greifen alle mit der linken Hand nach der Hand eines anderen Kindes. Anschließend suchen sie mit der rechten Hand nach einer anderen freien Hand, sodass alle Kinder sich mit beiden Händen anfassen, dabei aber völlig verknotet sind. Nun versuchen die MA diesen Knoten zu entwirren, um am Ende wieder im Kreis zu stehen – allerdings ohne die Hände loszulassen! Bei jedem MA wird die Zeit gestoppt der schnellste gewinnt die Runde.
4. Montagsmaler
5. Luftballon hochhalten. Eine Person darf ihn nicht doppelt berühren. (Es muss zuerst noch jemand anderes ran, dann darf man wieder)
6. Wer kann am längsten auf einem Bein stehen

7. Limbo. Wer kommt am tiefsten unter einem Besen durch.

Material:

- Klopapier pro MA eine
- Wasserbehälter
- Äpfel pro MA einen (am besten mit Stiel)
- Edding
- Papier
- Luftballons
- Besen
- Tafel/Karton, um die Punkte aufzuschreiben
- Absperrband, um die Gruppen einzuteilen

Tag 4

Überblick

Zielgedanke

Ich bin schon recht -> Der Spiegel sagt mir etwas anderes; Ich bin ein Sünder und kann nicht aus eigener Kraft gerecht werden

Stille Zeit

Joh 8, 12: Ich bin das Licht der Welt

Bibelarbeit

Lk. 18, 9-14

Theater

(Die Hautrollen tragen von nun an Schmuck (Bis zum Banditenüberfall an Tag 9), den sie in der Schatzkiste gefunden haben. Sie sind alle über glücklich und voller Vorfreude auf die kommende Reise)

Mary: Ich kann es immer noch nicht fassen, was für großartigen Schmuck wir in der Schatzkiste gefunden haben.

James: Oh ja, und auch die vielen Goldtaler und Münzen! *(Hebt ein Säckchen nach oben)* Was meinst du, wie viel ist das Wohl wert?

Lizzy: Keine Ahnung, wir fragen am besten gleich unsere Eltern, wenn wir sie gefunden haben.

Karlos: *(Läuft mit der Karte voran)* Das ist eine Gute Idee, nur müssen wir sie erst einmal finden. Ich würde vorschlagen wir laufen dem Weg der Karte zurück bis wir ihnen entgegenkommen.

James: Ach, gib mal her das Ding *(nimmt Karlos die Karte aus der Hand und redet sehr Selbstsicher)* Ich kenne einen besseren Weg, eine Abkürzung, die bringt uns auf Direkten Weg zu den Anderen.

Karlos: Und woher willst du Wissen wo die restlichen Siedler sind, die sind bestimmt schon weitergezogen.

James: Die sind bestimmt nicht ohne mich ähh... uns los

Mary: Bist du dir da sicher James?

James: Na klar *(läuft von der Bühne herab und ruft)* Also kommt ihr nun mit, oder bleibt ihr bis in alle Ewigkeit hier? Ihr solltet mir wirklich mehr vertrauen, denn ohne mich hätten ihr nun auch kein Schatz.

(Lizzy, Mary und Karlos folgen zögerlich)

(Die drei laufen James hinterher der von Zeit zu Zeit immer öfter stehen bleib und sich suchend umblickt. Mal biegt er ab aber entscheidet sich dann doch unerwartet um. Dies führt dazu das die vier ineinander rumpeln.)

James: *(Verärgert)* Passt doch mal auf! Müsst ihr mir immer so sehr auflaufen, da wird man Ja verrückt.

Lizzy: *(Stemmt wütend die Arme in die Hüfte und spricht laut)* Sag mal spinnst du, *(Benutzt die Finger bei ihrer Aufzählung)* erstens du bist in uns gelaufen und zweitens habe ich das Gefühl das du Mister ober cool dich verlaufen hast.

James: Quatsch, ich habe mich doch nicht verlaufen. Ich habe mich nur kurz in der Richtung geirrt. *(Hebt die Karte vor die Gesichter der anderen)* Seht her, wir sind genau da *(zeigt auf die Karte)* oder wartet Mal *(sieht die Karte selbst noch einmal an und zeigt wieder auf einen anderen Punkt)* hier sind wir.

Mary: Bist du dir da wirklich sicher James? Schließlich sieht das hier nicht so aus wie auf der Karte.

Karlos: Es sieht überhaupt nicht richtig aus, wir haben uns verlaufen.

James: *(redet ruhig und einsichtig)* Na gut, vielleicht habe ich mich etwas vertan bei der Abkürzung. *(rappelt sich wieder auf und will wieder anführen)* Also Fehler passieren nun Mal, ich würde Vorschlagen wir laufen jetzt in die Richtung. *(Zeigt in irgendeine Richtung)*

Karlos: Du sagst jetzt erstmal gar nichts. Wir steigen am besten auf den Berg, um uns einen Überblick verschaffen zu können. *(Zeigt mit Den Fingern in richtung Bühne (jetzt ist die Bühne der Berg))*

James: *(leicht unsicher)* Auf den Berg, ich habe aber Höhenangst.

Lizzy: Wie süß unser toller Kartenleser hat Höhenangst. Da sag ich nur Pech gehabt ohne dich wären wir jetzt nicht mittendrin im nirgendwo.

Mary: *(klingt enttäuscht und kehrt James den Rücken zu)* Lass es gut sein Lizzy, streiten bringt uns nun auch nicht weiter. *(Sie greift Lizzy am Arm)*

(Alle gehen zur Bühne. Karlos läuft mit der Karte voraus Lizzy und Mary eng nebeneinander hinterher und James mit etwas Abstand zu der Gruppe und mit gesengten Schultern hinterher.)

Karlos: Endlich sind wir oben angelangt, kommt wir sehen uns gleich um.

(Die vier sehen sich suchend in der Gegend um, sie merken dabei gar nicht das hinter ihnen auf dem Berg ein Siedler zu ihnen Läuft)

Siedler 1: He Mary Lizzy, James, Karlos da seid ihr ja. Ich habe euch überall gesucht. Ich hatte gehofft euch hier oben zu finden, fast hätte ich die Suche aufgegeben. *(Klingt sehr erleichtert)* Eure Eltern machen sich große Sorgen.

Lizzy: *(Voller Freude und Erleichterung)* Gut, dass du uns gefunden hast, wir haben uns Verlaufen und das alles nur wegen James. *(zeigt mit dem Finger auf ihn)*

Siedler: *(Mit strenger Stimme)* Ist das wirklich so, auf mich Wirkt es eher, so dass ihr ALLE ohne erlaubnis losgezogen seid um euch einen Schatz zu holen.

Lizzy: Aber...

Siedler: Kein Aber! Ihr solltet froh sein das ich euch gefunden habe, denn vor allem nachts kann es hier sehr gefährlich werden.

Mary: Ich glaube du hast recht es tut uns leid

James: Ja wirklich.

Karlos: Ja mir auch. *(Sieht nun zu James)* Es tut mir auch leid das wir vorhin so hart zu dir waren, ich hoffe du kannst mir verzeihen.

(James und Karlos geben sich die Hand und sehen sehr glücklich aus, sie sind erleichtert)

Siedler: Ich hoffe nur ihr lernt daraus. Kommt wir gehen wieder zu den anderen.

Nachmittagsprogramm: Ranchtag (Verwöhntag)

12 Stationen für die mind. 12 Mitarbeiter benötigt werden

An Actionstationen kann man sich Käfer und Schlangen erspielen

An Wellnessstationen kann man diese einlösen

Actionstationen:

- Fußball (ggf. auch Frisbee) spielen
- Gagagame
- Dosenwefen
- Slackline

Wellnessstationen:

- Frisuren (Haare waschen + Föhnen, Frisuren, Haarpflege)
- Schlammbad
- Pool
- Gesichtsmasken
- Kinderschminken

- Cocktail- & Eisbar
- Massage (& Musik hören)
- Postkarten schreiben

Abendprogramm: Vorprogramm

Mädchen gegen Jungs

Wir spielen verschiedene Challenges, in 2 Gruppen (Mädchen gegen Jungs). Das ganze wird eine abgewandelte Form von „Klein gegen Groß“ sein. Als Challenges wird es z.B. Lebensmittel blind erschmecken, Lieder an kurzen Abschnitten erraten geben. Die 3-4 unparteiisch Mitarbeiter müssen pro Challenge einen Tipp abgeben, welches Team (Mädchen oder Jungen) es besser machen.

Die Verlierergruppe muss das Geschirr einer Mahlzeit, des Gewinnerteams spülen. (Am nächsten Tag)

Der Mitarbeiter der am besten getippt hat, darf an allen 3 Mahlzeiten, vom nächsten Tag, als aller erstes zum Essen holen.

Mitarbeiter: 3-4

Technik für die PowerPoint und die Liedabschnitte

Nachtwanderung

Wie immer gab es 2 Wanderungen. Die Fackelwanderung und die Gruselwanderung.

Die Jüngeren (bis 10) waren automatisch bei der Fackelwanderung dabei. Die Älteren konnten entscheiden, wo sie mitgehen. Wichtig ist, dass die Gruppenmitarbeitenden darauf achten, wer wo mit geht. Macht den Teilis Mut, zu sagen: „Ich mache „nur“ die Fackelwanderung mit“.

Dieses Jahr gab es den Fall, dass einige nach der Gruselgeschichte der Mut verlassen hatte. Sie blieben bis zum Ende an der Gruselgeschichtenstation und gingen am Ende mit Mitarbeitenden und Taschenlampen die Strecke zu Ende. Die Mitarbeitenden an den Erschreck-Stationen sollten informiert sein, dass sie alle Aktionen ruhen lassen, sobald der Rest mit Taschenlampen auftaucht.

Im Anschluss gab es für alle noch Kakao und Hefezopf und die Teilis wurden zeitbedingt ohne Gute-Nacht-Geschichte in die Schlafsäcke gebracht.

Tag 5

Überblick

Zielgedanke

Bin ein Sünder -> Bei Jesus darf ich Vergebung erleben und ein neues Leben bekommen. So kann ich gerettet werden.

Stille Zeit

Joh 10, 7-10 Ich bin das Tor

Bibelarbeit

Johannes 4

Theater

(Die vier Hauptrollen befinden sich auf der Bühne, sie sitzen um ein Lagerfeuer und machen dort Pause.)

Mary: *(erleichtert)* Ich bin ja so froh, dass uns die anderen Siedler gestern gefunden haben.

Karlos: *(Stimmt zu)* Und ich erst. Ich kann es wirklich nicht verstehen, warum wir uns überhaupt in so eine Gefahr gebracht haben.

James: Oh ja, da haben wir wirklich Glück gehabt, lass uns das am besten nie wieder tun.

Lizzy: *(Steht auf, schaut vorwurfsvoll zu James)* also ich weiß noch ganz genau, warum wir uns verlaufen haben, oder besser gesagt: wegen **wem** wir uns verlaufen haben. *(Verschränkt die Arme vor der Brust)*

James: *(Steht auf)* Ja Lizzy, alle haben es kapiert ich habe Mist gebaut. Aber mehr als entschuldigen kann ich mich dafür auch nicht.

(Macht eine kleine Gedankenpause und wird spöttisch)

Und außerdem hat dich niemand dazu verpflichtet mir zu folgen.

Lizzy: Ohh glaube mir, das werde ich auch ganz sicher nicht tun, bevor du nicht richtig navigieren lernst.

Karlos *(Steht auf, sieht zu den beiden Streithähnen und sagt)* Könnt ihr beiden es nicht einen Tag ohne Streitereien aushalten? Ich dachte das ganze Thema ist bereits geklärt und wir können es hinter uns lassen.

Lizzy: Aber es stimmt doch, dass er falsch navigiert hat!

Karlos: Ja, aber er hat es doch eingesehen, kannst du es dann nicht einfach

darauf beruhen lassen?

Lizzy: Geht doch einfach wenn es euch nicht passt.

Mary: *(Steht auf)* Wann werdet ihr endlich mit diesen blöden Streitereien aufhören? Ich kann es wirklich nicht mehr hören. *(geht von der Bühne)*

Karlos Mary hat recht, mir wird das auch zu blöd hier. Ihr benehmt euch wie zwei Kleinkinder. *(geht von der Bühne)*

Lizzy: Wir zwei? Ich sehe hier nur einen der sich wie ein Kleinkind benimmt. *(sieht zu James)*

James: Wer hat denn mit dem Gezanke angefangen, ich war das ganz sicher nicht. *(Zeigt mit dem Finger auf sich, während er spricht)*

Lizzy: *(Eingeschnappt)* Ttssh *(Verschränkt die Arme vor der Brust und dreht sich mit dem Rücken zu James)*

James: Ja, da fehlen dir jetzt die Worte, stimmt's? Ich bin ja auch nicht stolz auf das was uns da gestern passiert ist, aber ich kann nicht verstehen, warum dich das so stört. Schließlich ist am Ende doch alles gut gegangen.

(Lizzy bleibt mit verschränkten Armen mit dem Rücken zu James stehen,

James schüttelt den Kopf und verlässt ebenfalls die Bühne)

Nachmittagsprogramm: Dorfspiel „Sheriffausbildung“

Auf der [AJC-Jungscharfreizeit 2022](#) wurde das Dorfspiel zu einem Kriminalfall. Beim Mittagessen wurde bekannt gegeben, dass das Lädle ausgeraubt wurde. Normalerweise hätte es zwischen dem Essen und dem Nachmittagsprogramm geöffnet. An diesem Tag war es allerdings mit Absperrband und Schildern abgesperrt.

Zum Nachmittagsprogramm erklärte ein Mitarbeiter, dass der Sheriff des nahe gelegenen Dorfes die Zeltgruppen um Mithilfe gebeten hatte.

Schon während der ganzen Freizeit tauchten Steckbriefe von gesuchten Verbrechern auf. Eine dieser Personen musste es gewesen sein. Die Kopfgelder waren nicht besonders hoch. Zwischen 20 und 99 Cent. Aber jede Person aus jeder Gruppe, die den Täter erkannte, würde den Gegenwert in Form von Süßigkeiten aus dem Lädle erhalten.

Da das Spiel in Zeltgruppen ablief, war der Plan, dass alle die Person überführen werden. An verschiedenen Stationen bekamen die Gruppen Teile eines Phantombilds. Und an einzelnen Teilen konnte man die gesuchte Person erkennen. Keine Gruppe musste alle Stationen machen. Damit hatten die größten Jungs keine Vorteile gegenüber den jüngsten Mädels.

Die einzelnen Stationen wurden als „geschäft“ definiert, wenn die Gruppen sich halbwegs angestrengt hatten.

Geheimschrift

Gewisse Grundlagen in der Kryptographie sind für Hilfssheriffs aus zweierlei Gründen wichtig. Erstens können sie so sicher mit dem Sheriffbüro kommunizieren und zweitens abgefangene Botschaften von Verbrechern entschlüsseln.

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

Die Teilnehmer müssen den geheimen Text möglichst schnell entschlüsseln.

Cowboystiefelweitwurf

Diese Disziplin erfordert Geschick und Kraft von den werdenden Hilfssheriffs.

Wenn euch echte Cowboystiefel zu teuer sind, könnt ihr auch Gummistiefel nehmen.

Schießstand

Hilfssheriffs müssen natürlich mit einer Pistole umgehen können. Deshalb gab es einen Schießstand zum Üben.

Mit einer Nerf Gun werden aus 2 Meter Entfernung leere Getränkedosen abgeschossen.

Lassowerfen

Mit einem Lasso können sowohl Wildpferde als auch Verbrecher gefangen werden. Bei echten Hilfssheriffs werden wohl eher Verbrecher die Seilschlinge zu spüren bekommen.

Zur Übung sollte es reichen, einen Holzpfeiler oder eine Vogelscheuche oder so zu fangen.

Blindes Pferd

Hilfssheriffs und ihr Reittier müssen sich im Ernstfall zu 100 % vertrauen. Daher ist diese Übung extrem wichtig.

Jeweils 2 Teilis machen aus, wer Pferd und wer Hilfssheriff ist. Die Augen des Pferdes werden verbunden und in jeder Hand hält es ein Seil als Zügel. Die Hilfssheriffs steuern ihr Pferd durch ziehen an den Zügeln durch einen abgesteckten Parcours.

Hufeisen werfen

Hilfssheriffs müssen auch mit ungewöhnlichen Gegenständen ihr Geschick beweisen.

Wenn ihr keine echten Hufeisen auftreiben könnt, schneidet welche aus Pappe beziehungsweise sägt sie aus Sperrholz.

Aus einer bestimmten Entfernung müssen die Teilnehmer versuchen ihr Hufeisen über einen Pflock im Boden zu werfen.

Sackhüpfen

Fitness ist für Hilfssheriffs unverzichtbar.

Daher müssen sie möglichst schnell eine Strecke mit Sackhüpfen zurücklegen.

Kutschenfahren mit Bollerwagen

Hilfssheriffs brauchen unbedingt einen Kutschenführerschein.

Ein Teili zieht den Bollerwagen, ein anderer sitzt darauf. Wichtig ist nicht die Zeit, sondern die Fehlerfreiheit. Jeder muss ein mal ziehen.

Der Schuh des Manitu verbinden mit Linien

Ich hoffe, der verantwortliche Mitarbeiter schickt mir bis zur Veröffentlichung eine Beschreibung dieser exklusiv entwickelten Station.

Abendprogramm: Gruppenabend

Am Gruppenabend soll sich jede Zeltgruppe selber ein Programm ausdenken. Auch für das Abendessen sind die Mitarbeiter selbst verantwortlich.

Das geht dann vom normalen Grillen von Würsten und Stockbrot, über Pfannkuchen in extra verlängerten „Lagerfeuerpfannen“ und Picknick bis zu Obstsalat oder Sandwiches aus Sandwichmakern.

Zu beachten ist dabei, dass genügend Feuerstellen auf und um den Zeltplatz verteilt werden können. Bei uns haben sich die „Feuertonnen“ etabliert.

Außerdem können Steckdosen nicht unbegrenzt Heizgeräte (Fondueplatten, Raclette oder die erwähnten Sandwichmaker) beheizen. Bei etwa 3500 Watt pro Sicherung löst diese früher oder später aus. Macht euch schon im Vorfeld Gedanken und nutzt nach Möglichkeit keine Verlängerungskabel. Jaja, der Elektriker...

Tag 6

Überblick

Zielgedanke

Durch Jesus kann ich ein verändertes Leben führen; Ich bin ein neuer Mensch geworden dadurch.

Stille Zeit

Joh 11, 17-27 Ich bin die Auferstehung und das Leben

Bibelarbeit

Gal 5,22

Zu dieser Bibelarbeit habe ich folgenden Text geschrieben. Ein persönliches Erlebnis.

Matthias hat gestern in der Küche von einem früheren Freizeitteilnehmer erzählt, an den ich mich auch erinnere.

Ein „etwas anstrengender“ Teilnehmer. Leicht reizbar. Und er fühlte sich ständig ungerecht behandelt, obwohl die Mitarbeiter im Rückblick betrachtet versuchten, so fair wie möglich zu sein.

An die Geschichte, die Matthias gestern erzählt hat, kann ich mich nicht mehr erinnern. Aber an eine ähnliche Begebenheit.

In einer Jungscharstunde war der Junge mal wieder ohne Grund ausgerastet. Er rannte aus dem Jungscharraum und quer durch die Ortschaft. Einer seiner Mitarbeiter war immer ein paar Schritte hinter ihm. Der Junge schrie „Lass mich in Ruhe“ – da hielt der Mitarbeiter ein bisschen mehr Abstand. Irgendwann war das Dorf zu Ende. Der Mitarbeiter war immer noch, mit etwas Abstand, aber in Sichtweite, hinter dem Teilnehmer.

Ein paar hundert Meter vom Ortsschild entfernt war ein alter, verlassener Steinbruch. Man konnte dort problemlos hinein und ein paar alte Förderbänder waren ein prima Abenteuerspielplatz für die Kinder des Dorfes, ganz ungefährlich war die ganze Sache allerdings nicht.

An der einen Seite ging es fast gerade in die Grube. Dort fuhren früher die Fahrzeuge rein, die die Steine abtransportierten. Die anderen Seiten waren jedoch von 10 bis 15 Meter hohen, steilen Felswänden umgeben. Was im Umkehrschluss bedeutete, dass der Teilnehmer nicht mehr weiter konnte. Das hatte er nicht bedacht.

Er hatte im Übrigen auch seine überschüssige Energie abreagiert und schon wieder vergessen, warum er sauer war. Also ließ er sich von seinem Mitarbeiter zurück in die Jungscharstunde bringen.

Dieser Teilnehmer hat irgendwann kurz darauf Jesus als seinen Herrn anerkannt. Er betete mit seinem Jungscharmitarbeiter, dass er den Heiligen Geist in sein Herz lassen wollte. Er nahm sich vor: Ich will mich verändern. Er wollte das tun, was Jesus in der Bibel als gut definiert hat.

Er wurde ganz brav und hatte keine Wutausbrüche mehr.
Und wenn er nicht gestorben ist, dann lebt er noch heute.

Nein. Ganz so war es nicht. Er war immer noch gelegentlich zornig und konnte seine Mitarbeiter zur Weißglut treiben. Und er dachte: „jetzt mag mich Jesus nicht mehr.“ Das sagte er irgendwann seinem Mitarbeiter. Der beruhigte ihn: Keine Angst. Jesus vergibt dir deine Fehler immer noch. Probier nur weiterhin, das zu tun was Jesus will. Wenn du Fehler machst ist das schlecht. Aber der Heilige Geist wird dich von innen heraus verändern. Das passiert langsam. Genau so wie wenn eine Frucht am Baum wächst. Die ist ja auch nicht von heute auf morgen da, oder?“

Und der Mitarbeiter sollte recht behalten. Im Lauf der Zeit wurden die Wutausbrüche weniger. Er spürte die Veränderung. Immer, wenn er etwas tat, von dem er wusste, dass Jesus es nicht wollte, betete er: „Jesus, vergib mir was ich falsch gemacht habe. Bitte verändere mich immer weiter zum Guten.“

Irgendwann wurde der Teilnehmer selbst Mitarbeiter. Er hatte viele Teilnehmer im Lauf der Jahre. Auch welche, die so schwierig waren wie er selbst früher. Er wusste, Jesus kann auch ihnen die Schuld vergeben und Jeden einzelnen Teilnehmer zum Guten verändern.

Manchmal verhält sich dieser frühere Teilnehmer immer noch falsch. Wenn das passiert, bittet er Jesus immer noch um Vergebung.

Nach über 30 Jahren wachsen die „Früchte des Geistes“ immer noch in ihm. Ganz brav im klassischen Sinn ist er nie geworden.

Er erzählt immer noch in der Jungschar, wie sehr Gott jeden einzelnen Menschen liebt, und wie er sie verändern kann.

Er ist sogar auf dieser Freizeit dabei. Und jetzt dürft ihr raten wie er heißt.

In eurem Heftle findet ihr eine Aufzählung und Beschreibung der Früchte, die der Heilige Geist hervorbringt, wenn wir zulassen, dass er uns verändert.

Theater

**Im Hintergrund der Bühne sollte sich ein Stadtbild befinden,
welches zu Beginn des Stückes etwas dunkler bzw. farbloser ist als
am Ende des Stückes.**

**Wenn keine Leinwand hinter der Bühne ist, dann hochkantig
Biertischgarnituren aufstellen und wie Häuser gestalten.**

Liederidee zu Beginn oder am Ende: Farbe kommt in dein Leben

(Karlos; Mary und ein Siedler befinden sich auf der Bühne, (gerade ist noch kein Stadtbild zu sehen!))

Siedler 2: *(zu den Kindern) He ihr beiden, kommt mal zu mir her. (Hält in der einen Hand die Karte und mit der freien winkt er die Kinder zu sich)*

(Karlos und Mary Laufen zu dem Siedler)

Mary: *(aufgeregt) Was ist den los, gibt es etwas Neues?*

Siedler 2: So zu sagen, wir erreichen demnächst den nächsten wichtigen stopp unserer Reise.

Karlos: *(freut sich) Oh wie aufregend, wo geht es denn hin?*

Siedler 2: Wir erreichen eine Stadt, welche bereits von unseren Vorfahren erkundet wurde, ich bin gespannt, wie sich die Gegend verändert hat. Und ich frage mich, ob wir dort viele neue Sachen finden oder ob alles beim Alten geblieben ist.

Mary: Das klingt ja super, aber wie wollen wir herausfinden, ob sich die gesamte Stadt verändert hat? Wir können ja nicht jeden einzelnen Ziegelstein erkunden.

Siedler 2: Gut mitgedacht Mary! Genau aus diesem Grund würde ich vorschlagen wir verteilen uns in viele kleine Gruppen und treffen uns am Abend wieder. Ich würde euch vorschlagen ihr macht eine Gruppe mit euren freunden Lizzy und James, ihr seid doch immer so gerne gemeinsam unterwegs.

Mary: *(klingt unbehaglich) Naja, normalerweise stimmt das schon nur...*

Siedler 2: Nur?

Karlos: *(bedrückt) Nur ist es nicht mehr so wie es einmal war. (Zuckt mit den Schultern) James und Lizzy sind nur am Streiten, da bin ich lieber alleine mit Mary unterwegs.*

Mary: Ja genau, könnten wir nicht auch zu zweit losziehen?

Siedler 2: Wenn ihr euch das zutraut, dann dürft ihr das auch tun. Es ist gut, dass ihr mir von dem Streit erzählt ich habe auch schon eine Idee, wie ich das Problem helfen lösen könnte.

(Mary und Karlos verlassen glücklich die Bühne,

Der Siedler läuft zu James und Lizzy welche gerade durch das Publikum auf die Bühne zugehen,

Vor der Bühne unterhalten sich die drei im Stummen,

Der Siedler geht, James und Lizzy bleiben

Dunkles Stadtbild erscheint im Hintergrund von der Bühne.)

Lizzy: *(schlecht gelaunt)* Na großartig! Jetzt muss ich auch noch mit dir in einer Gruppe sein beim Stadterkunden.

James: *(verärgert)* Ich könnte mir auch tausend Dinge vorstellen, die ich gerade lieber tun würde. Aber das ist neunmal die Vorschrift, wir können uns nicht noch mehr Fehlritte erlauben.

Lizzy: Ich wäre auch viel lieber im Alleingang losgezogen als mit dir hier in dieser öden Stadt festzusitzen. Aber nein: *(öffnet den Siedler nach und verstellt die Stimme)* Wir sollen die Zeit nutzen und es als Chance sehen uns auszusprechen. Ha, dass ich nicht lache, so ein Blödsinn.

James: Ha, da hast du recht und überhaupt, dass alles hier ist doch reine Zeitverschwendung, unsere Vorfahren waren hier bereits. Somit gibt es hier nichts neues zu entdecken.

Lizzy: Komm wir machen eine Pause, und warten hier bis zum Abend.

(Beide setzen sich)

James: *(Vergnügt)* Also eines muss ich dir schon lassen, das ist eine ziemlich schlaue Idee, die anderen werden suchen und suchen, nur um am Ende festzustellen, dass es hier nichts Neues zu entdecken gibt. Und wir ruhen uns etwas hier aus und am Abend laufen wir zurück zu den anderen.

Lizzy: *(schaut zufrieden)* Jetzt bin ich doch etwas froh darüber, dass ich mit dir hier bin und nicht in einer Gruppe, in der ich durch die ganze Stadt latschen muss.

James: Mhm... *(stimmt zu, es herrscht einen Moment unbehagliche stille)* Ja, ich bin auch froh darüber!

Lizzy: Du James? *(sieht schuldbewusst zu ihm)*

James: Ja? *(sieht fragend zu Lizzy)*

Lizzy: Es tut mir wirklich, wirklich leid, dass ich schon wieder einen Streit angefangen habe.

James: Mir tut es auch sehr leid, wie ich mich verhalten habe, das war nicht richtig!

Lizzy: *(zögerlich)* Also sind wir jetzt wieder Freunde?

James: Ja, das wäre schön. *(Steht auf)* Komm mit wir suchen Mary und Karlos und Entschuldigen uns auch bei ihnen. Dann ist wieder alles Gut.

Lizzy: Oh Ja *(steht glücklich auf)*

James: *(Beide verlassen die Bühne)*

Nachmittagsprogramm: Basteln

Jeder Mitarbeiter soll im Vorfeld eine Bastelarbeit vorbereiten, die am Bastelabend 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 ein Mindestalter.
- 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.
- Bastelideen findet ihr z.B.: unter <https://jungscharwerkstatt.de/tag/basteln>

Abendprogramm: KidsClub

Eigentlich wollten wir einen Missionar einladen, der von seiner Arbeit berichten sollte.

Wir hatten aber den Vorteil, dass eine Missionarsfamilie aus Peru auf der Freizeit dabei war und Kathleen uns erzählt hat, wie ein Abend im Kids Club dort abläuft. Mit spanischen Liedern und Spielen und vielen Bildern.

Tag 7

Überblick

Zielgedanke

Nur wer liest, vertraut und gehorsam ist, findet den Schatz

Stille Zeit

Joh 14, 1-11 Ich bin der Weg die Wahrheit und das Leben

Bibelarbeit

Luk 10, 38-42

Theater

(Mary und Karlos sind auf dem Weg zur Bühne auf der Bühne wartet ein Siedler (Papa von Mary))

Karlos: Warum möchte dein Vater, dass wir zu ihm kommen?

Mary: Das weiß ich doch selbst noch nicht. Vielleicht will er uns beiden nur mitteilen, wo es als nächstes hin geht.

Karlos: Meinst du wirklich?

Siedler 2: Da seid ihr ja schon, das ging aber schnell. *(fröhlich und überrascht)*

Mary: Ja, wir sind gleich losgelaufen als wir von dir hörten.

Karlos: Was ist los? Ist irgendetwas vorgefallen? Warum sollten wir beide zu dir kommen?

Siedler 2: *(Legt eine Hand auf Karlos Schulter)* Keine Sorge Karlos. Ich habe einen schönen Grund, warum ich euch beide zu mir gerufen habe.

Karlos: *(aufgeregt)* Und der wäre?

Siedler 2: Ich wollte euch beide fragen, ob ihr Lust hättet zu lernen wie man sich richtig orientiert und eine Karte fortsetzt. Denn unsere Reise führt nun auf unbekanntes Terrain. Als ich ungefähr in eurem Alter war lernte ich von meinem Vater dasselbe.

Karlos: *(total Begeistert)* Oh ja, das klingt Super!

Mary: *(glücklich)* Ja, da bin ich dabei!

- Siedler 2: Das habe ich mir auch fast schon gedacht das habe ich mir auch fast schon gedacht. Dann lass uns gleich loslegen: Wie ihr seht gibt es hier keine Wege, denen wir folgen können, dennoch möchten wir den Westen erkunden. Nur wie finden wir heraus wo der Westen ist?
- Karlos: Mit einem Kompass?
- Siedler 2: Und wenn wir keinen Kompass bei uns tragen?
- Mary: Hm, lass mich überlegen... *(ruft)* Ahh ich weiß es, an der Sonne!
- Die Sonne geht im Osten auf, im Süden nimmt sie ihren Lauf, im Westen wird sie untergehen und im Norden ist sie nie zu sehen. Also immer dort wo wir sehen, dass die Sonne untergeht, dort ist der Westen.
- Karlos: Ja klar und auch an den Sternen. *(Etwas verunsichert)* Nur muss man sich damit mit Sternbildern auskennen und das ist noch nicht so sehr mein Spezialgebiet.
- Siedler 2: Das habe ich auch noch gar nicht von euch erwartet. Ihr habt schon gute Ideen! Dann lasst uns mal in Richtung Westen gehen und Schritt für Schritt unsere Karte erweitern.
- Mary: Super, dann lass uns gleich starten.

Nachmittagsprogramm: Geländespiel Siedler

Die Teilis wurden in möglichst gleich starke Gruppen eingeteilt. Je ein MA wurde als „Bürgermeister“ in der Gruppe mit geschickt. Diese Siedlergruppen sollten dann Siedlungen mit möglichst vielen verschiedenen Gebäuden aufbauen. Diese wurden dann als Punkte gut geschrieben.

Die erste Station war ein improvisierter Sandkasten im Wald. 4 Bänke hin gelegt, Silofolie darübergerlegt und eine größere Menge Sand mit Goldnuggets rein. Da die AJC-Jungscharfzeit, wie viele andere Jugendgruppen, ein bisschen auf die Finanzen achten muss, haben wir anstelle echter Goldnuggets mit Goldspray lackierte Schottersteinchen genommen.

Für jede Siedlergruppe gab es ein Sieb, so dass sich die Teilis absprechen mussten, wer siebt und der Rest der Gruppe musste rennen. Wechseln war jederzeit erlaubt.

Das Rennen war in zwei Abschnitte unterteilt. Da in unserem Geländespielwald ein ziemlicher Höhenunterschied war, hatten wir es so organisiert, dass eventuelle Verfolgungsjagden eher bergauf stattfanden.

Die erste Station war der Baumarkt. Dort wurden die Goldnuggets in Baumaterial umgetauscht. Je nachdem was die Bürgermeister ihren Teilis aufgetragen hatten. Auf beiden Abschnitten konnten etwa 5 Banditen (MA) den Teilis sowohl Gold als auch die Rohstoffe abnehmen. Wobei diese, wie bei allen Geländespielen mit „bösen“ MA, auch hier auch eine ausgleichende Wirkung haben sollten. Also eher größere, schnellere Teilis angreifen und schwächere durchkommen lassen.

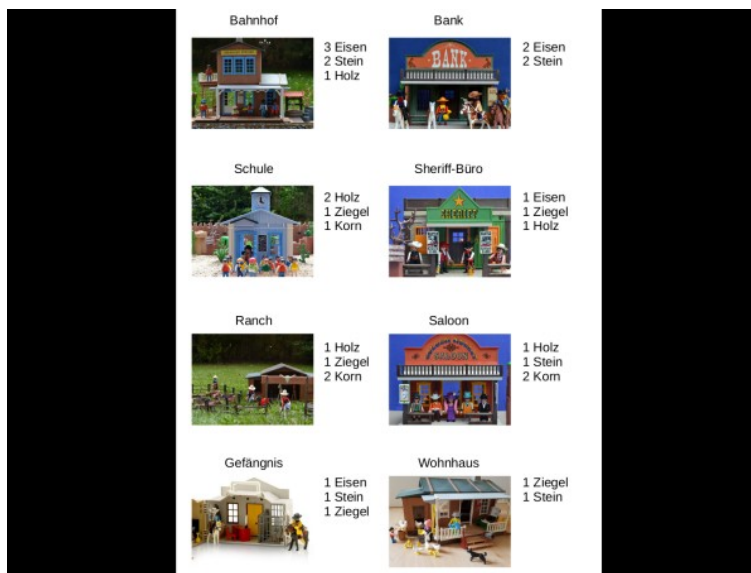


Die Rohstoffe waren auf Kärtchen gedruckt. Diese mussten jetzt den steilen Hang hinauf transportiert werden. Auch hier waren Banditen unterwegs.

Oben waren auf einer Lichtung die Bürgermeister, die die Waren entgegennahmen. Sobald das Material für ein Gebäude komplett war, schickten sie Teilis zum „Bauamt“ um das Gebäude bauen zu lassen. Dort wurden dann auch die Punkte gut geschrieben.



Das Bauamt war auch auf der Lichtung und für alle Siedlungen gut zu erreichen.



Jeweils das erste Gebäude jeder Art brachte einen Bonuspunkt zum eigentlichen Wert.

Apropos Punkte, das bringen die einzelnen Gebäude:

- Ranch: 7 Punkte
- Saloon: 7 Punkte
- Haus: 3 Punkte
- Sheriffstation: 5 Punkte
- Gefängnis: 6 Punkte
- Schule: 5 Punkte
- Bank: 10 Punkte
- Bahnhof: 14 Punkte

Wir haben 2 Durchgänge gespielt. Da in der ersten Runde oft genau die dringend benötigten Rohstoffe von den Banditen abgenommen wurden, durften die Bürgermeister in der 2. Runde mit den anderen Siedlungen handeln und Rohstoffe tauschen.

Abendprogramm: Lobpreisabend

Uhrzeit	Ablauf	Verantwortung	Wie viel Mitarbeiter*innen benötigt werden
20.00Uhr – 20.30Uhr	Liedblock		Alle Mitarbeitende im Zelt bei ihrer Gruppe bzw. pro Gruppe min. 1Person
20.30Uhr – 20.35Uhr	Input Gebetsformen/ Stationen erklären		„
20.35Uhr – 21.15Uhr	Stationen		5 Mitarbeitende für die Stationen (in MA Besprechung

			festlegen wer)
21.00Uhr – 21.30Uhr	Liedblock		Stationsmitarbeiter bleiben bis 21.15Uhr an den Stationen; alle anderen im Zelt
21.15Uhr	Alle wieder im Zelt von den Stationen zurück sein		Alle Mitarbeitende im Zelt bei ihrer Gruppe bzw. pro Gruppe min. 1Person
20.35Uhr – 21.15Uhr	Mitarber*innen für Gespräche/ Beten da		Min. 2pro Geschlecht → werden von uns angefragt

Stationen von 20.35Uhr – 21.15Uhr

- Brief an Gott (Stifte, Papier+ Umschläge, Scheren)
- Dankbarkeitswand (große Papierbögen, etwas zum befestigen)
- Vergebung/ Fehler (Lagerfeuer, Zettel, Stifte)
- Bitte Kerze anzünden (Kerzen, Streichholz o. Feuerzeug)

To Do

- Mit der Band reden an dem Tag (in MA Besprechung sagen, Treffen um 19.30Uhr)
- Materialien besorgen
- Stationen Beschreibungen

Tag 8

Überblick

Zielgedanke

Der Teufel hat Interesse daran uns von Gott fernzuhalten.

Stille Zeit

Joh 15, 1-7 ...ich bin der Weinstock

Bibelarbeit

Epheser 6, 10-20

Theater

(Die drei Banditen stehen mit Pistolen bewaffnet gemeinsam auf der Bühne einer von ihnen trägt ein Fernglas (Hannis Pingelsdose) in der Hand.)

Bandit 1: *(Läuft zu den anderen und ist aufgeregt)* He Leute, habt ihn schon gehört es sind wieder Siedler in der Stadt gesichtet worden.

Bandit 2: *(reibt sich die Hände und spricht mit gemeiner Stimme)* Sehr gut, wie weit sind sie noch von uns entfernt?

Bandit 1: Nicht sehr weit, sie sind in kurzer Zeit bei uns wir sollten schonmal auf unsere Positionen gehen. *(Macht sich auf den Weg zu einem Busch)*

Bandit 3: *(Zieht ihm am Ärmel zurück)* Nun warte doch mal! Wie viele sind es? Und haben sie eine Karte, bei sich. Denn jeder weiß, doch die waren Schätze sind auf den Karten der Sieder verzeichnet.

Bandit 1: *(Sieht mit dem Fernglas in die Ferne in Richtung Hauptfiguren)* Es sind vier Kinder und es dürfte auch nicht allzu lange dauern, bis sie da sind. Wenn ich mich nicht getäuscht habe, tragen die auch eine Karte bei sich.

Bandit 2: *(befehlerisch)* Alles klar, ab jetzt läuft alles nach meinem Kommando. Los versteckt euch!

(Die Banditen verschwinden hinter Büschen oder Steinen.)

(Unsere vier Hautrollen betreten die Scene und laufen zur Bühne, Karlos trägt die Karte und alle anderen tragen ihren Schmuck)

Mary: Toll das ihr euch wieder vertragen habt. Das wurde aber auch höchste Zeit.

James: Ja, wir sind auch froh darüber.

(Auf der Bühne angekommen sehen sie sich um)

Karlos: *(verunsichert)* Findet ihr es auch etwas merkwürdig hier? *(Sinkt instinktiv die Hand in der er die Karte hält und versteckt sie hinter seinem Rücken.)*

Bandit 2: *(Ruft mit gezogener Pistole)* Haaa, rückt sofort die Karte raus! Sonst könnt ihr was erleben. *(Stellt sich bedrohlich vor Karlos?)*

(Die restlichen Banditen kommen aus ihrem Versteck und umzingeln die Kinder)

Mary: *(Flüstert zu Karlos)* Schnell gib mir die Karte!

(Mary nimmt sich den Schmuck vom Kopf, versteckt die Karte bei sich und rennt zu einen der Büsche, wo sie schnell die Karte verschwinden lässt. Ihren Schmuck behält sie in der Hand.)

Bandit 2: *(Ruft)* Los sie versucht abzuhaufen, greift sie!

(Bandit 1 & 3 holen Mary zurück zu den anderen)

Bandit 2: Zeig uns sofort was du vor uns verstecken wolltest!

Mary: Was? Ich?

Bandit 3: Ja DU! *(bedrohlich)*

Mary: *(reicht mit zitternden Händen ihren Schmuck in der Hand zu den Banditen. Sie hat Angst.)* Nur meinen Schmuck.

Bandit 1: *(belustigt)* Hahaha, habt ihr sowas schonmal erlebt. Sie dachte wirklich sie kommt vor uns davon.

Bandit 2: Sie trägt bestimmt auch die Karte bei sich. Los seht nach.

(Die Banditen 1 & 3 suchen Mary ab, als sie nichts finden sehen sie bei den anderen nach)

Bandit 3: *(enttäuscht)* Nichts Boss, keine Karte.

Bandit 2 *(Wütend)* Aarg, das kann doch gar nicht sein. Dann nehmt ihnen ihren Schmuck ab und dann lasst uns von hier verschwinden bevor noch mehr Siedler hier aufkreuzen.

(Die Banditen verschwinden, die vier Hauptrollen sind immer noch geschockt)

Lizzy: *(Ängstlich)* Sind sie... Sind sie weg?

- James: Ja, ich denke schon.
- Karlos: *(Atmet laut aus)* Puh, da haben wir gerade noch so Glück gehabt
- James: Wo habt ihr die Karte versteckt, dass sie sie nicht gefunden haben?
- Mary: *(zeigt mit dem Finger auf den Busch mit der Karte)* Ich habe sie in den Busch geworfen.
- James: *(beeindruckt)* Nicht schlecht, so viel Mut hätte ich dir gar nicht zugetraut.
- Mary: *(Zufrieden)* Tja, man sollte nie ein Siedlermädchen unterschätzen.
- Karlos: *(leicht verärgert)* Und auch noch ausgerechnet heute habe ich meine Flinte nicht dabeigehabt. Ich sage euch, die hätten sich nicht getraut uns zu fangen, hätte ich sie dabeigehabt.
- Lizzy: Ja, da habt ihr recht. Nur schade, dass sie unseren Schmuck mitgenommen haben.
- Karlos: Natürlich ist das Schade, aber für uns und für die Karte ist alles gut ausgegangen und das ist die Hauptsache!

Nachmittagsprogramm: Schatzsuche (Exit-Game)

Die einzelnen Gruppen mussten an 8 Stationen Rätsel im Exit-Game Stil lösen um an ein Schatzkartenteil zu kommen. Alle Gruppen zusammen konnten dann den Schatz heben.

Leider kann dieses Spiel aus Copyright Gründen nicht einfach veröffentlicht werden. Sobald ich es überarbeitet habe, gibt es eine neue Version dieses Dokuments.

Abendprogramm: Nachtgeländespiel

Es werden 4 Teams eingeteilt, in einem abgegrenzten möglichst quadratischen Spielfeld. Jedes Team hat in einer Ecke seine abgesteckte Base. Knicklichter verteilen die Organisatoren auf dem Spielfeld. Jedes Team versucht so viele Knicklichter wie möglich in seine Base zu holen. Die Knicklichter können aus jeder Base entwendet werden.

Pro Spieler darf jeweils nur 1 Knicklicht transportiert werden.

Knicklichter dürfen auch aus den gegnerischen Bases geholt werden.

Die Fänger (Mitarbeiter) tragen Warnwesten. Fänger dürfen den (bei Berührung) gefangenen Spieler das Knicklicht abnehmen und die Knicklichter wieder nach eigenem Ermessen auf dem Feld verteilen.

Nach einer gewissen Zeit wird abgepiffen und das Team mit den meisten Knicklichtern in seiner Base gewinnen.

Gefangene müssen zuerst zurück in die eigene Base bevor sie weiterspielen dürfen.

Tag 9

Überblick

Zielgedanke

Nur durch Jesus und in Jesus und durch das Wort Gottes können wir die echte Lebensfreude haben.

Stille Zeit

Joh 10, 11-17 ..Ich bin der gute Hirte

Bibelarbeit

Phil. 4, 4

Theater

(Zu Beginn der Szene Wandern die Siedler langsam von hinten bei den Zuschauern nach vorne zu der Bühne. Der Raum ist am Anfang etwas Dunkler (Nacht). Das Gespräch beginnt beim Laufen und beim Reden sehen sich alle in der Gegend um.)

Lizzy: *(Quengelt)* Meine Füße tun so weh, ich kann bald nicht mehr laufen. Wie weit ist es denn noch?

Mary: Das kann man doch gar nicht so genau sagen, weil wir schließlich keinen festen Standort haben, zu dem wir gehen.

Lizzy: Hoffentlich dauert es nicht mehr allzu lange.

Siedler 1: Lizzy, vielleicht kann ich dir eine kleine Freude bereiten, indem ich dir sage, dass wir bald eine Pause machen werden und du dich ausruhen kannst. Denn es wird immer dunkler und ich sehe keinen Sinn darin im Dunkeln zu suchen, am Ende übersehen wir noch wichtige Stellen?

Lizzy: *(Erleichtert)* Oh ja, das freut mich wirklich sehr.

Siedler 2: *(Zeigt mit dem Finger in Richtung Bühne.)* Dort vorne können wir uns ausruhen. Kommt mit!

(Siedler 2 läuft voran in Richtung Bühne, die vier Kinder und Siedler 1 folgen ihm. Auf der Bühne angekommen breiten sie Tücher aus und alle bis auf Karlos und James legen sich schlafen. Karlos und James reden noch etwas im Sitzen weiter.)

Karlos: *(flüstert)* Was meinst du, denkst du wir kommen bald an einem Schönen Ort an, an dem wir ansiedeln können?

James: *(Atmet laut aus und spricht leise)* Phu, das kann ich dir gar nicht sagen. Mein Bauchgefühl sagt mir, das es nicht mehr lange dauert bis wir eine perfekte Gegend finden.

- Karlos: Ich hoffe, dass wir bald da sind, denn was das angeht; geht es mir langsam immer mehr wie Lizzy. Seit Tagen sind wir zu Fuß unterwegs, langsam fehlt mir jegliche Motivation zum Weiterlaufen.
- Mary: (Flüstert) Pssst, seid bitte leise, mache versuchen hier zu Schlafen.
- James: Jaja, wir sind ja schon leise.
- (James und Karlos legen sich auch schlafen.)*
- (Der Raum wird heller es wird Tag, Mary wacht als erstes auf.)*
- Mary: *(Reibt sich die Augen, Gähnt und steht auf.)* Ich fass es nicht! *(Sieht sich begeistert in der Gegend um.)* Wow!
- (Mary geht zu den andern und rüttelt sie wach.)* He ihr Schlafmützen, aufwachen!
- (Langsam wacht einer nach dem anderen auf, alle sind noch leicht benommen vom Schlaf, sie gähnen und stehen langsam auf)*
- Lizzy: Was ist denn?
- Siedler 1: *(leicht angespannt und besorgt)* Ist dir etwas passiert? Was ist vorgefallen?
- Mary: Könnt ihr es nicht sehen?
- James: Was sehen? Ich versteh rein gar nichts. Warum hast du uns geweckt?
- Karlos: (Staunend und begeistert) Ja, du hast recht, das ist es!
- Siedler 2: Ich denke Mary meint, dass wir hier alles haben, was wir suchen, um eine Siedlung zu errichten. Seht doch, der Boden ist fruchtbar. *(Hebt einen Maiskolben hoch)* Es sieht so aus als regnet es hier genügend, um damit Äcker bewirtschaften zu können. *(zeigt mit dem Finger in Richtung Fluss)* Dort drüben haben wir fließendes Wasser und der Boden hier ist eben, so dass wir unsere Häuser ohne umstände bauen können.
- Siedler 1: *(Späht in Richtung Publikum und zeigt auf den Totempfehl)* Nicht weit von hier, haben wir viele Bäume deren Holz wir zum Bauen nutzen können. Außerdem ist der Ort hier etwas höher gelegen, so können wir es früh sehen, falls sich Banditen zu uns auf den Weg machen.
- Siedler 2: *(Legt eine Hand auf Marys Schulter)* Mary du hast recht, wir sind endlich angekommen.
- (Alle jubeln und sind glücklich)*

Nachmittagsprogramm: Chillernachmittag

Der letzte Nachmittag auf der AJC-Jungcharfreizeit wird seit Jahren als „Chiller-Nachmittag“ definiert.

Es gibt kein festes Programm. Mitarbeiter sollen möglichst alle auf dem Platz sein um noch mal Zeit mit den Kindern zu verbringen.

Teilweise gibt es noch Bastelangebote, wenn Material übrig geblieben ist. Oder Workshops und sportliche Angebote.

Am späten Nachmittag wird noch das traditionelle „Teilnehmer – Mitarbeiter – Fußballmatch“ ausgetragen.

Abendprogramm: Galaabend

Alle Kinder bekommen am Anfang von der Freizeit eine Einladung, was gleichzeitig als Eintrittskarte am Galaabend dient. Darauf wird stehen, dass jede Gruppe sich etwas überlegen muss und aufführen muss.

Das „große Zelt“ wird zum Saloon 22 umgebaut. Alles wird im Western style dekoriert und hergerichtet.

Das Programm besteht teilweise aus den Ideen und Aufführungen der Teilnehmer. Zusätzlich sind einige Punkte geplant wie ein Wanted Quiz, Zeltpunkte und noch vieles mehr.

Es wäre wichtig, wenn die Teilnehmer ihre Einladung erhalten, dass die Gruppenmitarbeiter ihre Teilnehmer ermutigen und unterstützten sich etwas auszudenken und aufzuführen.

Vermutlich zu individuell um 1 zu 1 übernommen werden zu können. Macht euren eigenen Abschlussabend!

Ein kleiner Überblick und ein paar Tipps möchte ich aber trotzdem geben:

Der letzte Abend wurde auf der AJC-Jungcharfreizeit in den letzten Jahren meistens als „Galaabend“ aufgezogen. Die Teilnehmer ziehen sich fein an, häufig bedienen die Mitarbeiter die Teilnehmer, das Abendessen (3 „Gänge“) ist im Programm integriert.

2021 gab es eine gute Nachricht für die Teilis: Unser Flugzeug war repariert und sollte am nächsten Morgen abheben. Der letzte Abend im Dschungel sollte ein großes Fest werden.

Die Gewinner von den Zeltpunkten und vom Fußballturnier erhielten während der Zeremonie ihre Preise.

Die Moderation wurde von zwei Mitarbeitern übernommen. Es ist erfahrungsgemäß gut, wenn mindestens eine weitere Person das Timing mit der Küche regelt, damit sich die Moderatoren nur um das Bühnenprogramm kümmern müssen.

Der gesamte Abend lebt auch von Beiträgen der Teilnehmer und Mitarbeiter. Gab es einen Tanz-, Artistik- oder Gitarren-Workshop? Hier ist die Chance, das Erlernte auf einer Bühne vor großem Publikum zu zeigen.

Manchmal macht eine Zeltgruppe eine Gesangseinlage oder einen Sketch. Setzt die Deadline für Programmpunkte möglichst spät. Wenn ihr nur eine Anmoderation überlegen müsst, reicht es, wenn beim letzten Mittagessen noch Programmpunkte eintrudeln.

Stichwort „Timing“: Versucht nach Möglichkeit einen genauen Zeitplan zu erstellen. Programmpunkt x beginnt um 20:23 und so weiter. (siehe weiter unten) Der wird nicht genau so hin hauen, wie ihr ihn plant, aber ihr habt ein grobes Raster.

Die Verbindungsperson zur Küche entscheidet ob noch ein Programmpunkt vorgezogen oder nach hinten geschoben wird. Seid ihr zu schnell? Dann lasst die Essenspausen etwas länger. Haltet das Singteam bereit, ein gemeinsames Lied bringt ein paar Minuten. Seid ihr zu langsam? Dann könnt ihr vielleicht einen Programmpunkt durchführen während die Teilnehmer noch essen. Gibt es einen Programmpunkt, der ausfallen kann? Ich halte gerne ein kleines Spiel mit wenig Vorbereitungsaufwand auf Reserve. Keine Zeit? Weglassen!

Danksagungen sind bei uns auch ein wichtiger Bestandteil des Abends. Wie schon am ersten Abend werden die Personen, deren Arbeit nicht so offensichtlich ist, wie die der Gruppenmitarbeiter, auf die Bühne geholt. HV, Küchenteam, freie Mitarbeiter, Einkäufer, Nachtwächter... bekommen noch einen extra Applaus.

Wenn du keine Moderationserfahrungen hast: Trau dich. Keiner erwartet von dir, dass du eine perfekte Show ablieferst. Gib dein Bestes und störe dich nicht an einem Versprecher. Lampenfieber ist normal und auch nach vielen Jahren bin ich nervös, wenn ich so einen Abend moderiere. Es ist hilfreich, wenn man zu zweit moderiert und die Moderationen möglichst genau abspricht und aufschreibt.

Moderationskarten werden auch von Profis genutzt, dann ist es für Anfänger keine Schande, ebenfalls alles aufzuschreiben. Zur Not wortwörtlich.

Das Essen wird als „3-Gänge-Menü“ serviert. Ein Salat oder eine Suppe wird der erste Gang. Der zweite Gang ist ein warmes Abendessen (Auf dem Stettenhof war es ein Spanferkel). Und der dritte Gang ist ein Dessert. Eis, Pudding oder ähnliches.

Ein etwas größerer Aufwand für das Küchenteam, der sich aber lohnt. Der Abend bleibt in einer guten Erinnerung.

Tag 10 – Abreise und Abbau

Überblick

Zielgedanke

Zusammenfassung

Stille Zeit

Wer ist Jesus? (Zusammenfassung ich bin Worte)

Bibelarbeit

Josua 1, 6-7

Theater

(Die vier Hauptrollen sitzen auf einer Bank und machen Pause)

- Lizzy: *(Erleichtert)* Ach bin ich froh, dass wir endlich am Ziel angekommen sind.
- Karlos: *(Zustimmend)* Und ich erst! Die Reise hier her hat mir zwar auch eine Menge Spaß gemacht, jedoch ist es schön, dass wir es erfolgreich hinter uns gebracht haben.
- Mary: Ja, und wir haben so viel gelernt auf dieser Reise! Zum Beispiel wie ich eine Karte richtig lese, oder an wen wende ich mich, wenn ich nicht weiß wohin es geht.
- James: Ich denke, meine wichtigste Erkenntnis war die, dass ich gemerkt habe das ich nicht alles alleine Steuern muss und dass ich andere Unterstützer und euch als meine Freunde habe. Gemeinsam überwinden wir jede Hürde.
- Und besonders gut fand ich die vielen Lichter in der Nacht von Mittwoch auf Donnerstag. *(Andeutung zum Nachtgeländespiel)*
- Karlos: Das hast du jetzt aber schön gesagt. Ich bin auch froh, dass ich euch habe, den selbst als wir von den Banditen bedroht wurden, hatte ich keine Angst, weil ihr neben mir wart.
- Und wisst ihr was mir am meisten gefallen hat?
- Lizzy: Nein, was denn?
- Karlos: Ab Besten fand ich die Zeit in der wir gemeinsam in unseren Zelten saßen, redeten und gemeinsam Spaß hatten.

- Mary: Einfach unglaublich, wie viel wir in diesen 10 Tagen erleben durften, das nenne ich mal ein richtiges Abenteuer. Ich denke es war so ziemlich alles dabei was es im wilden Westen zu sehen gibt. *(Zählt mit den Fingern auf)* Viehdiebe, Cowboys, Siedler, Banditen, heiße Tage mit viel Sonne, Zelten und noch so viel mehr, ich kann gar nicht alles aufzählen.
- Lizzy: *(voller Begeisterung)* Wir dürfen auch nicht vergessen, dass wir am Anfang sogar einen Schatz gefunden haben.
- Karlos: Sieht so aus als hätten wir wirklich alles auf unserer Reise durch den Westen erlebt. Wir haben viele Abenteuer erlebt, haben einen Schatz gefunden und viele neue Sachen gesehen, die wir aus unserer Heimat nicht kennen.

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 wird von der Küche aufgebaut.

Während der Bibelarbeit laden einige Mitarbeitenden 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 geladen und in Richtung Heimat gefahren

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 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 sie Dank