

Moses tut Großes

Das komplette Programm der AJC-Jungscharfreizeit 2023

Moses tut Großes



AJC-Jungscharfreizeit 2023

Inhaltsverzeichnis

Liebe Mitarbeitende.....	5
Über die AJC-Jungcharfreizeit.....	6
AJC.....	6
Die AJC-Jungcharfreizeit.....	6
Die Zusammenarbeit.....	6
Danke.....	6
Tagesablauf auf der AJC-Jungcharfreizeit.....	7
7:30 Uhr Mitarbeitendenandacht.....	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 Mitarbeitendenbesprechung.....	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
Nachmittagsprogramm: Kennenlernnachmittag.....	14
Die Gruppe kennen lernen.....	14
Den Zeltplatz kennen lernen.....	14
Die Lagerregeln kennen lernen.....	14
Stammtisch bauen.....	14
Abendprogramm: Eröffnungsabend.....	17
Theater: Rollenverteilung und Tag 1.....	19
Tag 2.....	21
Überblick.....	21
Zielgedanke.....	21
Stille Zeit.....	21
Bibelarbeit.....	21
Theater.....	21
Nachmittagsprogramm: Dorfspiel – Die Perlensuche.....	22
Wasserspiel.....	22
Sklavenlauf.....	23
Flüsterpost.....	23
Allgemeine Fragen.....	24
Schätzfrage.....	24
Flaschen heben.....	25
Station Tischtennisball jonglieren.....	25

Prinzessinnenlauf.....	25
Bierdeckelpyramide.....	26
Schwindelkarussell.....	26
Löffel durch Kleidung.....	26
Wetttrinken.....	27
Trinkstation.....	27
Abendprogramm: Gameshowabend Pyramidenstürmer.....	28
Tag 3.....	31
Überblick.....	31
Zielgedanke.....	31
Stille Zeit.....	31
Bibelarbeit.....	31
Theater.....	31
Nachmittagsprogramm: (Zweitages-) Wanderung.....	33
Abendprogramm: Stationenlauf „der verlorene Schlüssel“	33
Tag 4.....	35
Überblick.....	35
Zielgedanke.....	35
Stille Zeit.....	35
Bibelarbeit.....	35
Theater.....	35
Nachmittagsprogramm: Baden.....	36
Abendprogramm: Der große Preis und Nachtwanderung.....	37
Vorprogramm: Großer Preis.....	37
Hauptteil: Nachtwanderung.....	38
Tag 5.....	39
Überblick.....	39
Zielgedanke.....	39
Stille Zeit.....	39
Bibelarbeit.....	39
Theater.....	39
Nachmittagsprogramm: Bastelnachmittag.....	41
Abendprogramm: Gastabend Mr Joy.....	42
Tag 6.....	43
Überblick.....	43
Zielgedanke.....	43
Stille Zeit.....	43
Bibelarbeit.....	43
Theater.....	43
Nachmittagsprogramm: Verwöhnnachmittag.....	44
Abendprogramm: Lobpreisabend.....	44
Tag 7.....	46
Überblick.....	46
Zielgedanke.....	46
Stille Zeit.....	46
Bibelarbeit.....	46
Theater.....	46
Nachmittagsprogramm: Geländespiel Wachteln und Manna.....	48
Abendprogramm: Lagerfeuerabend.....	50
Tag 8.....	51
Überblick.....	51
Zielgedanke.....	51
Stille Zeit.....	51

Bibelarbeit.....	51
Theater.....	51
Nachmittagsprogramm: Wettlauf gegen die Zeit.....	52
Abendprogramm: Nachtgeländespiel.....	56
Tag 9.....	57
Überblick.....	57
Zielgedanke.....	57
Stille Zeit.....	57
Bibelarbeit.....	57
Theater.....	57
Nachmittagsprogramm: Chillernachmittag.....	58
Abendprogramm: Galaabend.....	58
Tag 10 – Abreise und Abbau.....	60
Überblick.....	60
Zielgedanke.....	60
Stille Zeit.....	60
Bibelarbeit.....	60
Theater.....	60
Verabschiedung und Abreise.....	60
Nachmittagsprogramm Abbau / LKW laden.....	61
Abendprogramm LKW abladen BaMa, Zelte und Technik einräumen.....	61
Danke an alle Mitarbeitende der AJC-Jungscharfreizeit.....	62

Dieses „Buch“ unterliegt der CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Liebe Mitarbeitende,

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

Die anderen Dokumente findet ihr unter <https://jungscharwerkstatt.de/tag/komplettes-zeltlager> und im Archiv-Bereich von <https://ajc-jungscharfreizeit.de>

Das Thema war 2023 „Moses tut Großes“.

Das Leben von Moses in Ägypten, Flucht nach Midian, der Konflikt mit dem Pharaos, die Plagen, durchs rote Meer in die Wüste und die zehn Gebote waren die Eckpunkte der zusammenhängenden Geschichte.

Einige Dinge haben wir von der Freizeit 2009 übernommen und nur leicht geändert. Die Einteilung der Bibelarbeiten zu ändern macht bei einer chronologischen Geschichte zum Beispiel nicht wirklich Sinn. Das Theater wurde überarbeitet und zum Beispiel mit einem Abschnitt für den ersten Abend erweitert. Darin wird erzählt wieso das Volk Israel überhaupt in Ägypten war.

Das restliche Programm ist neu. Die Mitarbeitenden konnten in der ersten Besprechung ihre Ideen einbringen und ein fünfköpfiges Programmteam hat diese an den Geschichten entlang angeordnet. Die Umsetzung der einzelnen Programmpunkte erfolgte dann durch Gruppen von etwa 2 bis 5 Personen.

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.

Außerdem freue ich mich immer über Dokumente von alten AJC-Jungscharfreizeiten. Egal ob analog oder digital.

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-Jungscharfzeit

Die AJC-Jungscharfzeit 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 Mitarbeitendenandacht

Der Tag beginnt für die Mitarbeitenden um 7:30 mit der Mitarbeitendenandacht. 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 Mitarbeitenden 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 Mitarbeitenden 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 Mitarbeitenden singen auf dem Zeltplatz ein Lied, der "HupClub" (Posaunenchor) spielt, laute Musik von CD bzw. anderer Musikquelle, Stadiontröte...

Direkt im Anschluss gehen die Mitarbeitenden 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 einen extra Beitrag unter <https://jungscharwerkstatt.de/zeltlagerpraxis-heftle>. 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 Tagesleiter 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 Mitarbeitenden 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 Gemeinsame Stunde wieder vom Tagesleiter im "Großen Zelt". Dort ist eine Bühne und die Teilis 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 Mitarbeitenden 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.

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.

Ein Beitrag zu den Workshops ist in Arbeit und wird in absehbarer Zeit veröffentlicht.

<https://jungscharwerkstatt.de/zeltlagerpraxis-workshops>(

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 Mitarbeitenden 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 Mitarbeitende 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](#)", "[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 Mitarbeitendenabend oder "[Blamieren oder noch mehr blamieren](#)" bei dem die Teilnehmer relativ passiv zuschauen, was die Mitarbeitenden 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 Mitarbeitenden 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 Mitarbeitenden 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.

<https://jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories>

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 Mitarbeitendenbesprechung

Die Mitarbeitenden 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 1500 Euro kostet und unsachgemäßer Umgang die Lebensdauer deutlich verkürzt werden die Zelte nicht von den Teilis 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 Teilis 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 Teilnehmende 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 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) einen Film auf die Leinwand hinter der Bühne projiziert.

Die Zeltplatzbeleuchtung (Lichtmast oder Lichterkette) muss installiert werden, damit die Teilis 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 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.

Tag 1 – Anreise

Überblick

Zielgedanke

Vorstellung der Charaktere, die Vorgeschichte von Josef in Ägypten. Warum ist das Volk Israel in Ägypten?

Stille Zeit

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

Bibelarbeit

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

Allerdings gab es am Eröffnungsabend ein Theater: Warum ist das Volk Israel in Ägypten? (1.Mose 46)

Nachmittagsprogramm: Kennenlernnachmittag

Von SinaH, Viola, Franzi, Jan

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

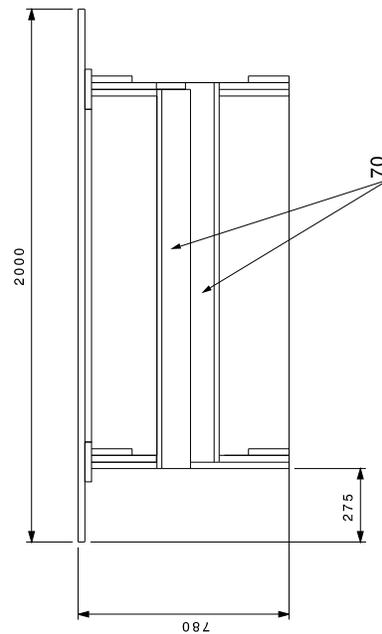
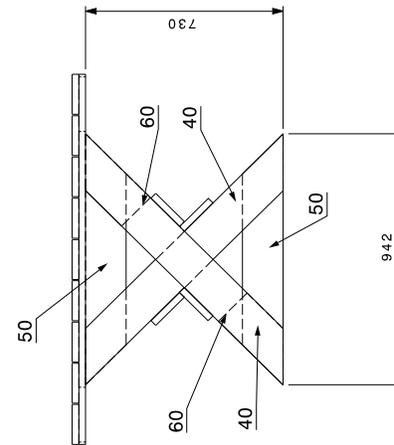
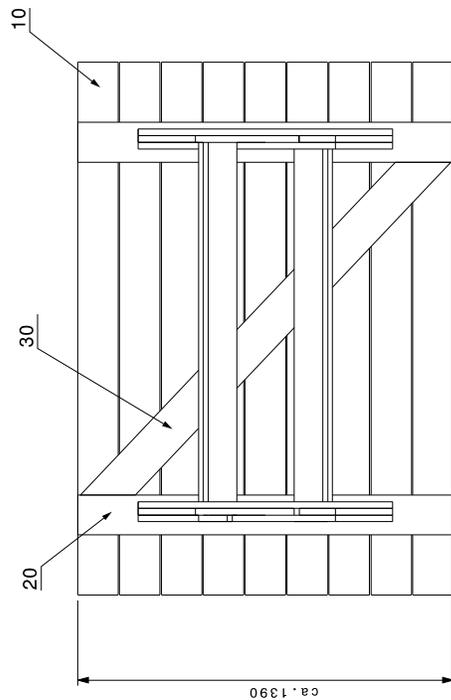
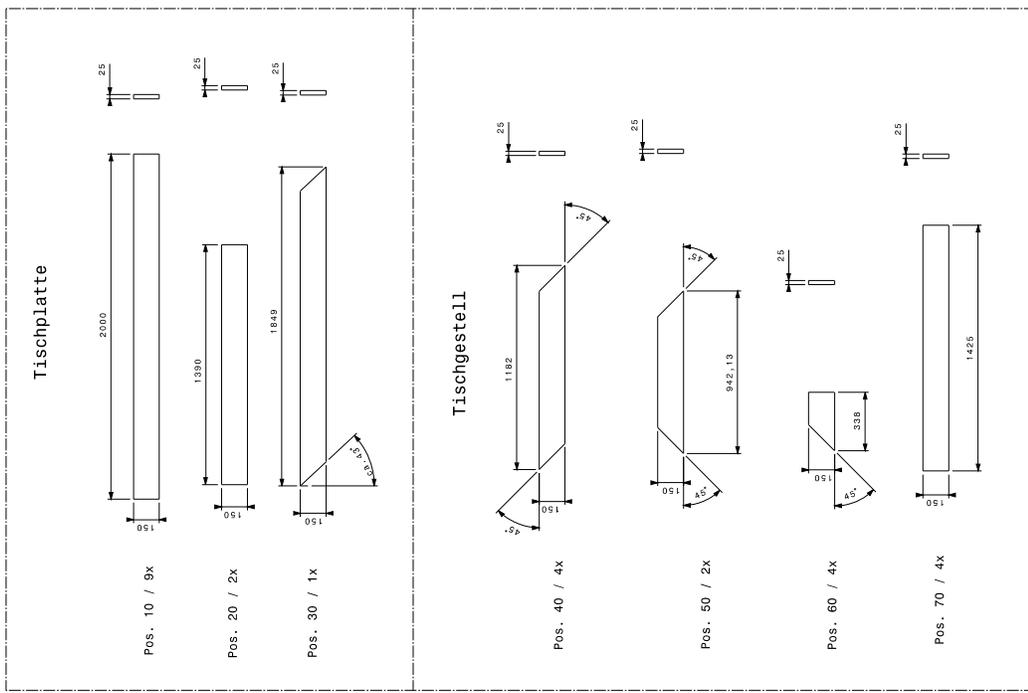
Wo sind die Grenzen die die Teilis nicht überschreiten dürfen? Wo sind Toiletten und Duschen? Wo findet man die Krankenschwester?

Die Lagerregeln kennen lernen

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

Stammtisch bauen

Dieses Jahr wurde außerdem von jeder Zeltgruppe ein „Stammtisch“ gebaut. Das Material wurde den Gruppen schon zugesagt zur Verfügung gestellt. Die Teilis mussten sie dann mit Nägeln und Schrauben zusammenbauen. An diesem wurde dann gelegentlich bei gutem Wetter unter freiem Himmel gegessen.



Dieser Bauplan wurde von Roland zur Verfügung gestellt. Vielen Dank dafür.



Aufgrund der Tatsache, dass wir das Holz für die Tische geschenkt bekamen, gab es zweierlei Varianten. Die einen hatten gesägte Bretter für die Tischplatte, die anderen waren etwas rustikaler und bekamen eine Platte aus „Schwarten“

Abendprogramm: Eröffnungsabend

Von Benni, Marcus, Jan, Philemon

Unter anderem durften die einzelnen Zeltgruppen auf der Bühne ihren Gruppennamen und ihren Schlachtruf präsentieren. Die Mitarbeiter ohne Gruppen wurden ebenfalls vorgestellt. Küchenteam, Einkäufer, Freie Mitarbeiter, Krankenschwester, Nachtwächter und so weiter.

Jede Zeltgruppe konnte in eine Challenge gegen die GruppenMA einmal spülen nach dem Frühstück gewinnen. Benni, Marcus, Jan und Philemon hatten dabei die Regeln zu Gunsten der Teilis definiert. Und das ist freundlich ausgedrückt. Die MA hatten keine Chance die Spiele zu gewinnen.

Challenge	Benötigtes Material	Gruppe	Verantwortlich
Jenga	Jenga		
Namen merken	vielleicht Gegner	HV	
Liegestütz	auf Zeit, Anzahl X		
Wettessen, Salzstängele	Salzstängele		
Nagel in Holz	Holz, Nägel, Hammer		
Gegenstände in 1min holen			
Wikingerschach	Wikingerschach		
Water Pong	Becher, Tennisball		
Kartenhaus	Skat Karten		
Flaschen heben	0,5 Liter Flasche, Eimer		
Wettessen, Apfel/ Schoki	Apfel		
Münzspiel	Münzen		
Radio		Freie MA	
Flaschen aufräumen	Leere Flaschen, Kiste		

Jenga:

Es wird auf Zeit Jenga gespielt, ca. 1 Minute Zeit, ungefähr 5 oder 6 Steine nach oben zu legen.

Zeit und Steine sind flexibel

Hinweis: MA verlieren weil „aus Versehen“ der Tisch wackelt...

Namen merken:

HVs bekommen die Aufgabe, sich die Namen der Kinder zu merken. Haben bis zum X* Tag Zeit. Vielleicht gibt es noch 2 Konkurrenten um es spannender zu machen.

Durch Zufall werden an Tag X 15 Kinder auf die Bühne geholt und die Hvs werden abgefragt.

Offen bis wann wir Zeit geben, offen welche Strafe bei nicht bestehen

* Tag X war der Abschlußabend

Liegestütz:

Liegestütz machen. Alle Teilis der Zeltgruppe machten Liegestütze. Wobei auch „so was ähnliches“ wie Liegestütze gezählt wurde. Alle wurden zusammen gezählt. Die MA mussten dann die gleiche Anzahl an ordentlichen Liegestützen machen.

Salzstängele:

Wett-Essen der Teilnehmer gegen die Mitarbeiter der Gruppe. Jeder Mitarbeiter bekommt Anzahl der Salzstängele, wie viel Kinder sie haben.

Jedes Kind bekommt ein Salzstängele.

Es darf immer nur eines nach dem anderen gegessen werden. Dann ein Pfiff und dann das nächste.

MA verlieren, weil sie 3 mal so viele Salzstängele essen müssen.

Nagel in Holz:

Nagel in Holz verschwinden lassen. Anzahl X an Versuche.

Teilis schlagen mit der flachen Seite des Hammers, MA mit der spitzen.

Gegenstände holen:

Anzahl X an Gegenstände holen.

Die Teilis mussten jeweils einen Gegenstand holen und durften gleichzeitig starten. Die MA durften für die gleichen Gegenstände auch gleichzeitig starten. Allerdings durften sie jeweils nur einen Gegenstand auf einmal holen und mussten deshalb mehrmals laufen. Was natürlich länger dauerte.

Liste mit Gegenständen z.B. siehe <https://jungscharwerkstatt.de/sachensucher-xxl>

Wikingerschach:

König umschmeißen.

Ein Versuch pro Teili. Vorwärts

Gleiche Anzahl Versuche für die MA. Allerdings mussten die rückwärts zwischen den Beinen durch werfen.

Kartenhaus bauen

Kartenhaus bauen, 2-Stöckig , auf Zeit

Hier mussten nur die MA antreten und in einer Minute ein zweistöckiges Kartenhaus bauen. Die Schiris kamen dummerweise kurz vor Fertigstellung zu nahe an den Tisch, weshalb das Haus nicht fertig wurde.

Flaschen heben

Mitarbeiter hat 5 Liter-Eimer mit Wasser, und muss den wie beim Bierkrugstemmen vor sich halten, Teilnehmer haben eine 0,5 Liter PET-Flasche. Diese können auch untereinander tauschen, jeder einmal.

Wettessen Apfel

Die Teilis und die MA bekamen jeweils zwei Äpfel, die in mundgerechte Stücke geschnitten waren.

Auf ein Signal hin durften alle gleichzeitig ihre Äpfel essen, Da die Teilis mehr waren, gewannen sie das Spiel

Münzspiel

10-15, 1 Cent Münzen liegen aufeinander, der Mitarbeiter muss probieren mit einer weiteren 1 Cent Münze, eine Münze des Turms herauszuschnicken. Der Turm darf nicht umfallen.

MA mussten vorlegen. Da sie es nicht geschafft haben, ging der Sieg „natürlich“ an die Teilis.

Radio

Die freien Mitarbeiter sitzen in einem Kreis. Diese Personen müssen irgendwelche Lieder anfangen zu singen, sobald man hinter ihnen steht. Sollte einer Person kein Lied mehr einfallen, ist diese Person raus.

Optional, alle bekommen eine Strafe außer die letzte singende Person

Flaschen aufräumen

2 Kisten mit leeren Flaschen werden auf der Bühne verteilt. Die Gruppe spielt gegen die Mitarbeiter. Wer zuerst aufgeräumt hat, hat gewonnen.

Flaschen und Kisten vom Aufbau nehmen

Die Teilis sammelten die Flaschen auf der Bühne auf, die MA mussten von der Bühne aus starten, die Flaschen waren allerdings außerhalb des Zeltes...

Theater: Rollenverteilung und Tag 1

Rolle	Darsteller	Szenen
Max		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Oma		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Mose		3, 4, 5, 6, 7, 8
Mama Mose		2
Miriam (Schwester von Mose)		2, 6
Tochter des Pharao		2
1. Diener		2, 5, 6
2. Diener		2, 5, 6
1. Israelit		3, 6, 7, 8
2. Israelit		3, 6, 7, 8
3. Israelit		3
Aufseher		3
Gottes Stimme		4, 6, 7, 8
Aaron		4, 5, 7, 8
10 Gebote-Menschen (3 Personen)		9
Josef		1
Schaf		4
Pharao		5

Tag 1: Warum ist das Volk Israel in Ägypten?

Max: OOOOMMMMAAAA.....(und kommt ins Zelt gerannt)

Oma: Hey mein Lieber, wie geht's?

Max: Oma, du glaubst es nicht. Kalle hat mir einfach eine runtergehauen, und hat dann gesagt, ich hätte ihn gehauen. Und Mama glaubt natürlich immer Kalle.

Oma: So, so, dein Bruder ist schuld.

Max: Ja! Immer!

Oma: Jetzt beruhig dich erst mal kurz. Ich kenn die Geschichte von jemandem, bei dem war das auch so.

Max: Echt jetzt?

Oma: Ja, da wurde der ein Bruder immer bevorzugt. Der hieß Josef. Seine Brüder waren irgendwann echt sauer, und als sie die Chance hatten, haben sie Josef einfach verkauft.

Max: Ihren Bruder?!

Oma: Ja, stell dir vor, ihren Bruder. Aber weißt du, Gott hat was wunderbares daraus gemacht. Josef kam nach Ägypten in das Haus von jemand ganz wichtigem, und er war ein treuer und guter Diener.

Max: Hm. Das weiß ich nicht, ob ich das könnte, so ganz allein weg von zuhause.

Oma: Naja, Josef hatte immer Gott. Er hat mit Gott geredet und Gott hat auf ihn aufgepasst. Zwischendurch musste Josef mal ins Gefängnis, weil jemand ihn falsch beschuldigt hat. Aber Josef hat nie aufgegeben. Er hat darauf vertraut, dass Gott bei ihm ist. Und zum Schluss wurde er der zweitmächtigste Mann in Ägypten! Und er hat seine Familie eingeladen, bei ihm zu wohnen. Da kam sein Papa und seine elf Brüder und haben dort gut gewohnt.

Max: Da haben sie aber ganz schön viel Platz gebraucht.

Oma: Ja, das stimmt. Und die Familie ist immer weiter gewachsen. Irgendwann waren es so viele, dass man sie das Volk Israel nannte. Und weißt du was – huh! Die Zeit ist aber schnell vergangen! Mein Kuchen muss aus dem Ofen!

Max: Oh lecker! Kann ich ein Stück probieren?

Oma: Ja gleich. ... Hier.

Max: Danke Oma. Ich geh dann mal los – ich bin mit Moritz verabredet. Morgen komm ich wieder, ja?

Oma: Na dann, viel Spaß!

Max: Bis spätersilie!

Tag 2

Überblick

Zielgedanke

Mose ist gewollt und ich bin gewollt

Stille Zeit

Jesus holt die Kinder zu sich

Mk 10,13-16

Bibelarbeit

Geburt und Aufwachsen 2.Mose 2,1-10

Theater

Tag 2: Geburt und Aufwachsen

Max: OMAAAAA..... (und kommt ins Zelt gerannt)

Oma: (sitzt im Stuhl und liest ein Buch) „Hallo Max, was ist denn mit dir los??“

Max: „mir ist sooo langweilig“ (springt aufgeregt umher) Oma, spielen wir ne Runde Fußball??

Oma: Aber mein Junge, eine alte Oma ist doch kein ICE... Soll ich dir lieber eine Geschichte erzählen, von der Zeit in der dein Opa früher gelebt hat?

Max: Meinst du Opa Mose???

Oma: Ja genau, denn der hat früher ganz ganz spannende Sachen erlebt. Das fing schon vor Opa Moses Geburt an!!

Gestern habe ich dir vom Volk Israel erzählt, und dein Opa Mose gehört zu dem Volk Israel. Das Volk war ganz groß gewachsen, und dem König dort, dem Pharao, gefiel das nicht. Deswegen mussten sie ganz schwer für den Pharao schuften und arbeiten. Doch nach einiger Zeit wurde unser Volk zu groß. Und deshalb erließ der Pharao ein Gesetz, dass alle israelitischen Jungen die geboren werden, in den Nil geworfen werden sollen.....(Theater beginnt, mit dem Aussetzen des Kindes)...

Mutter Mose: (ängstlich, und kommt zitternd vom Zelt hinten rein gelaufen).....

Oh Mann was soll ich denn bloß machen, jetzt habe ich einen gesunden Sohn zur Welt gebracht, aber eigentlich müsste ich ihn in den Nil werfen, weil der Pharao es so will.....(Mutter läuft überlegend hin und her) Hey Miriam ich hab gerade eine tolle Idee!! Lauf schnell nach Hause, und bring den geflochtenen Korb mit. Dann können wir deinen kleinen Bruder hineinlegen, und auf dem Fluss aussetzen! Vielleicht findet ihn ja jemand, der sich um ihn kümmern kann.

Miriam: „Oh ja gute Idee, ich bin gleich wieder da...“ (läuft aus dem Zelt, und kommt mit Korb wider)

Mutter Mose: (Nimmt den Korb, legt Mose rein, und setzt ihn aufs Wasser) Hoffentlich geht es ihm gut, dort wo er gefunden wird. Auf Miriam lauf ihm noch ein Stück nach, und schau was passiert. Aber sei vorsichtig und lass dich nicht erwischen.“

(Einige Zeit später.....Pharaonen Tochter und 2 Diener findet kleinen Mose im Korb umher schwimmen)

Tochter des Pharaos: „Oh schaut mal ihr zwei, da vorne im Nil schwimmt irgend etwas. Kommt holt es mir schnell heraus!!

Diener: Zu Befehl, junge Königin
(Oma Mose und Max reden wieder...)

Max: Wow, das ist ja spannend, und Opa ist dann wirklich gerettet worden?

Oma: Ja, die Königin hat Mose bei sich im Palast aufgenommen und dort ist dein Opa dann aufgewachsen.

Max: Cooool, aber ich muss jetzt los Oma, Moritz wartet auf mich beim Fußballplatz, ich komm morgen wieder...

Oma: Na dann, bis morgen, Max!

Max: Bis baldo, Ronaldo!

Nachmittagsprogramm: Dorfspiel – Die Perlensuche

Von Johannes, Neele, Samira, Thea

Mose wurde von der Tochter des Pharaos aus dem Nil gerettet. Dabei riss ihre Perlenkette und die Perlen verteilten sich im ganzen Dorf. In einem kleinen Anspiel bat sie die Teilis um Hilfe. An verschiedenen Stationen konnten sie Perlen verdienen.

Ich übernehme das Detailprogramm eins zu eins.

Material pro Gruppe

- Eine Schnur
- Eine Karte vom Dorf mit den eingezeichneten Stationen.

Spielaufbau

- MA bekommen die [Gruppenaufteilung](#) ihrer Teilis
- Kurzes Anspiel mit der Tochter vom Pharaos
- Sie erklärt den Kindern, dass ihre kostbare Kette kaputt gegangen ist und dass sie jetzt Hilfe braucht die Perlen wieder zu finden
- MA kommt auf die Bühnen bietet Hilfe an und motiviert die Kinder dies auch zu tun
- Kinder verlassen geordnet nach ihrer Zahl das Zelt und suchen ihren Gruppenmitarbeiter auf
- Es wird gemeinsam ins Dorf gelaufen
- Jeder Gruppenmitarbeiter schaut ob er alle Kinder hat und sucht dann seine erste Station auf in dem Fall die Station mit der selben Nummer z.B. Gruppe 5 geht zur Station 5
- Haben sie die erste Station gemeistert, dürfen sie zu jeder beliebigen Station laufen

Ziel des Spieles:

So viele Perlen wie möglich zu sammeln und damit eine Kette machen.

Wichtig: Die Teilis können an jeder Station max. 3 Perlen bekommen

Wasserspiel

Material:

Schwamm

Messbecher

Eimer mit Wasser

Erklärung:

2 Eimer stehen gegenüber mit einer Entfernung von 8m. Eimer 1 ist mit 4L Wasser gefüllt, Eimer 2 ist leer. Ziel des Spiels ist es, mithilfe des Schwammes so viel Wasser wie möglich in 3 Minuten in Eimer 2 zu transportieren. Je nach Menge des transportierten Wassers, richtet sich die Bewertung wie folgt.

Bewertung:

1. 3 Perlen: 1,5 L
2. 2 Perlen: 1L
3. 1 Perle: alles unter 1L



Sklavenlauf

Material: Seil

Erklärung:

Zwei Gruppenteilnehmer werden die Füße mit einem Seil zusammengebunden. Diese müssen eine abgesteckte Strecke ablaufen, und wird so oft wiederholt, bis alle Teilnehmer einmal dran waren. Währenddessen wird die Zeit gestoppt und danach richtet sich die Bewertung wie folgt:

Bewertung:

- 3 Perlen: 1:30 Minuten
- 2 Perlen: 2:15 Minuten
- 1 Perle: 3 Minuten

Flüsterpost

Material: –

Erklärung:

Mitarbeiter gibt fünf Wörter vor siehe Wortvorschläge.

Wortvorschläge:

4. Siebtausendvierhundertfünfundzwanzig (7425)
5. Trinkwasserspender
6. Schlammschlachtschmuddelschuhe
7. Nacktschneckenrennstrecke
8. Waschmaschienschlauchanschluss
9. Rindfleischetikettierungsgesetz

Bewertung:

- 10.3 Perlen: 5 richtige Wörter
11.2 Perlen: 2 richtige Wörter
12.1 Perle: 1 richtiges Wort

Allgemeine Fragen

Material:

Erklärung:

Gruppenteilnehmer müssen von verschiedenen Themenbereichen Fragen beantworten.

Bewertung:

- 3 Perlen: 6 und Ü6 richtigen Fragen
- 2 Perlen: 3 richtigen Fragen
- 1 Perle: 1 richtige Frage

Schätzfrage

Material:

Glas mit Popcorn

Glas mit Haferflocken

Glas mit Pinnnadeln

Erklärung:

Teilnehmer müssen schätzen wie viel Gramm/ Stück in den jeweiligen Gläsern ist.

- Wichtig: Bei 1 und 2 Gewicht mit Gläser und bei 3 die Stückanzahl!

Bewertung:

1. Glas Popcorn 50 Stück

Bewertung Gramm

3 Perlen 40- 55

2 Perlen 30-65

1 Perle Alles u30 und ü65

2. Glas Haferflocken 188g

Bewertung Gramm

- 3 Perlen 170g- 200g
- 2 Perlen 150g – 210g
- 1 Perle Alles u150g und ü210g
- 3. Glas Pinnnadeln 62 Stück

Bewertung Stückanzahl

- 3 Perlen 50- 80
- 2 Perlen 35- 100
- 1 Perle Alles u35 und ü100

Flaschen heben

Material:

2 Plastik Flaschen jeweils 0,5L

Erklärung:

2 Teilnehmer versuchen die Flaschen so lange wie möglich mit ausgestreckten Armen in einem 90 Grad Winkel in der Luft zu halten.

Bewertung:

- 3 Perlen: > 4 Minuten
- 2 Perlen: 3:30 Minuten
- 1 Perle: 2:30 Minuten

Station Tischtennisball jonglieren

Material:

4 Tischtennisschläger

6 Tischtennisbälle

Erklärung:

Vier Freiwillige bekommen einen Schläger und einen Ball und müssen so oft wie möglich den Ball mit dem Schläger immer abwechselnd auf beiden Schlägerseiten jonglieren. Die Anzahl der Schlägerberührungen der Teilnehmer bestimmt die Bewertung (1 Minute).

Bewertung:

- 3 Perlen: 100 Schläge
- 2 Perlen: 60 Schläge
- 1 Perlen: 25 Schläge

Prinzessinnenlauf

Material:

3 Bücher

Hütchen (3 Stück)

Erklärung:

Es wird ein Parcours mit 3 Hütchen (Abstand a 1m) aufgebaut und die Gruppe muss nacheinander mit einem Buch auf dem Kopf den Parcours bewältigen. Wenn jeder durch den Parcours gelaufen ist, wird die Zeit wieder gestoppt.

Bewertung:

- 3 Perlen: 3:30 min
- 2 Perlen: 4:30 min
- 1 Perlen: ab 5 min

Bierdeckelpyramide

Material:

- 40 Bierdeckel

Erklärung:

Die gesamte Gruppe muss eine Pyramide mit allen Bierdeckeln bauen innerhalb von 5 Minuten.

Bewertung:

- 3 Perlen: 30 Karten
- 2 Perlen: 20 Karten
- 1 Perlen: <20 Karten

Schwindelkarussell

Material:

- volle Flasche

Erklärung: Die Gruppenmitglieder müssen nacheinander von einem Startpunkt zur Flasche rennen (ca. 8m). Danach müssen sie 5x um die Flasche rennen und anschließend wieder zum Startpunkt gelangen. Danach kann die nächste Person losrennen. Es geht darum, möglichst schnell diese Aufgabe zu bewältigen.

Bewertung:

- 3 Perlen: 1,45min
- 2 Perlen: 2,30 min
- 1 Perlen: 3,15min

Löffel durch Kleidung

Material: Löffel und Schnur

Die Teilnehmer stellen sich in einer Reihe auf und zeigen sich ein Löffel mit der Schur durch die Ärmel. Man ist fertig, wenn der Löffel beim letzten Teilnehmer durch das Kleidungsstück ist.

Bewertung:

- 3 Perlen: 3min
- 2 Perlen: 3,30min
- 1 Perlen: 4min

Wetttrinken

Material:

- Babyflasche
- Trinkwasser
- Thermoskanne mit heißem Wasser Spülwanne

Erklärung:

Die Teilnehmer trinken Reih um die Babyflache leer. Die Zeit wird gestoppt.

Bewertung:

- 3 Perlen: 2 min und u2 Minuten
- 2 Perlen: 3 min
- 1 Perlen: 4 min

Trinkstation

Trinken und Butterkekse

Abendprogramm: Gameshowabend Pyramidenstürmer

Von Jasmine, JohannaH, Jan, Friedemar, BÖ

Eine ägyptische Gameshow. bei der Jungs gegen Mädels antraten. Die Bänke im Zelt waren in zwei Rechtecken aufgestellt, so dass die jeweiligen Teams sich beraten konnten.

Die Punkteanzeige war eine große Pyramide, an der je ein Junge und ein Mädchen Richtung Spitze kletterten.

Das erste Spiel brachte einen Punkt, das zweite zwei, das dritte drei und so weiter.



Schlag die Sau (1 Punkt)

6 Jungs 6 Mädels

Laut smaek.de ist Schlag die Sau ein altes ägyptisches Kinderspiel.

Unsere Regeln waren folgende: Je 6 Jungs und 6 Mädels kamen auf die Bühne. Einer der Jungs hielt sich die Augen zu. Ein anderer klopfte auf seinen Rücken. Dann musste der „Blinde“ raten, wer ihn geschlagen hatte. Unsere Regeln waren folgende: Je 6 Jungs und 6 Mädels kamen auf die Bühne. Einer der Jungs hielt sich die Augen zu. Ein anderer klopfte auf seinen Rücken. Dann musste der „Blinde“ raten, wer ihn „geschlagen“ hatte. Dann waren die Mädels dran. Klopfen und raten. Und so weiter, bis jede Person einmal geraten hatte. Jeder richtige Tipp gab einen Punkt.

Die Gruppe, die am Ende die meisten richtigen Tipps hatte, durfte auf der Pyramide ein Stockwerk nach oben.

Mumie einwickeln (2 Punkte)

Von jeder Gruppe wurden 4 Personen auf die Bühne geholt. Eine wurde von den anderen mit Klopapier so gut wie möglich eingewickelt.



So, wie die Assistenzmumie sollten die Teilis im Idealfall anschließend aussehen.

Nach 3 Minuten kam eine Jury auf die Bühne und bewertete die Mumien. Die Sieger durften 2 Stufen auf der Pyramide erklimmen.

Tauziehen (3 Punkte)

je 15 Personen pro Team

Aufgrund der ungewöhnlichen Bankaufstellung hatten wir mitten im großen Zelt einen breiten Gang. Dort konnten Spiele wie Tauziehen ohne Platzprobleme durchgeführt werden.

Jeweils 5 gegen 5 traten die Teams in drei Durchgängen gegeneinander an. Wobei niemand zweimal mit ziehen durfte.

Die Sieger durften 3 Stufen höher steigen.

Quiz: Das Tal der Fragen (4 Punkte)

Wenn ich in der Veröffentlichungsreihenfolge keinen Fehler mache, kennen die treuen Jungscharwerkstattleser das Quiz schon.

[Zum Quiz](#)

3 Karten mit 1, 2 und 3 werden nach einer kurzen Beratungspause auf Kommando hoch gehoben.

Richtige Antwort gibt einen Punkt.

Am Ende der Fragen steigt das Team mit den meisten richtigen Antworten 4 Stufen höher. Bei Gleichstand darf jedes Team 2 Stufen erklimmen.

Pyramiden putzen (5 Punkte)

Je 5 aus jedem Team kamen auf die Bühne und wurden von 1 bis 5 durchnummeriert.

Dann wurde Hausfrauenhockey gespielt: zwei Besenstiele, ein stabiler Putzlappen und 2 Stühle als Tor.

[Zur ausführlichen Anleitung](#)

Das Team, das zuerst 3 Siege hatte, durfte 5 Stufen erklimmen.

Hieroglyphen entziffern (6 Punkte)

Auf zwei Tonziegel waren die identischen Hieroglyphen gemalt. Die Aufgabe der Teams war, diese so schnell wie möglich zu entziffern. Dazu wurde erst die Tontafel in die Gruppe gegeben und dann der „Schlüssel“ an die Leinwand projiziert. So hatten beide Teams erst zur gleichen Zeit die Chance zu beginnen.

Beispiele für Hieroglyphen zu Buchstaben Schlüssel

Das Team, das zuerst die richtige Lösung hatte durfte 6 Stufen höher..



An dieser Pyramide waren an den Kanten 2 Metallstreifen eingebaut. Daran wurden ein Jungenbild und ein Mädchenbild mit Magnet je nach Punktzahl angeklebt.

Sackhüpfen (7 Punkte)

6 Leute aus jedem Team.

Hier war der Platz in der Mitte wichtig

Von jeder Mannschaft standen 3 an der Bühne und 3 am Zelteingang. Jeweils eine Person musste auf ein Startsignal hin in einen Jutesack steigen und von der Bühne ans andere Ende hüpfen. Dort wurde schnell gewechselt und zurück zur Bühne gehüpft.

Das Team, von dem zuerst alle Mitspieler ihre Strecke geschafft hatten, durfte 7 Stufen höher steigen.

Gelogen oder Wahr (8 Punkte)

Auch dieses Spiel kennt ihr vermutlich schon. Unter „[Pharao Münchhausens Geschichten](#)“ könnt ihr euch die Geschichten herunterladen.

Die Teams hatten eine rote und eine grüne Karte, mit der sie anzeigten, ob sie die Geschichte glauben oder ob es ihrer Meinung nach eine Lüge ist.

Pro richtige Antwort gibt es einen Punkt

Die Sieger dürfen 8 Stufen hoch steigen. Bei Unentschieden jedes Team 4 Stufen.

Tag 3

Überblick

Zielgedanke

Jeder Mensch ist Sünder - Gott sieht alles, auch das, was wir verstecken wollen

Stille Zeit

Adam und Eva: Sündenfall

1. Mose 3

Bibelarbeit

Moses Sünde: Mord und Flucht nach Midian

2.Mose 2,10-22

Theater

Tag 3: Sünde. Mord und Flucht nach Midian

(Max kommt zum Zelt herein und hat ein blaues Auge, und jammert herum)

Max: OMMAAAAA..... (kommt ins Zelt gerannt)

Oma: (erschrickt) Du liebe Zeit, Max, wie siehst du denn aus? Ist heut Fasching?

Max: Nee, der blöde Moritz hat mir beim Fußballspielen gestern voll mit dem Ball ins Gesicht geschossen. Und dann war ich sauer und hab ihm eine rein gehauen...war das wohl in Ordnung?

Oma: Naja, weißt du Max, jeder macht mal Fehler, da fällt mir auch gleich eine Geschichte von deinem Opa Mose ein, der war früher auch nicht immer ganz fehlerfrei...

(Mose kommt ins Zelt gelaufen, vorne auf der Bühne wird gerade ein Israelit von einem Aufseher geschlagen)

Aufseher: Auf geht's du fauler Hund, jetzt wird weiter gearbeitet, wir sind noch lang nicht fertig und du memmst hier rum...

4. Israelit: (liegt schon auf dem Boden) Bitte, hör auf, ich kann nicht mehr, ich brauch was zu trinken, sonst sterb ich hier bei der Hitze und der Schufterei

Aufseher: Dir werd ich's zeigen, getrunken wird erst wieder in der Pause, du hast dir dein Trinken ja noch gar nicht verdient. (haut ihn tot)

(Mose beobachtet alles und rennt zornig auf die Bühne)

Mose: (schreit laut) Was fällt dir ein, einen Israeliten zu töten? Sie arbeiten hier so schwer und ihr wollt ihnen nichts zu trinken geben? Das war Mord, dafür wirst du büßen...

Aufseher: Aber, aber...

(Mose schaut rum, schlägt ihn tot, schaut herum, ob ihn jemand beobachtet hat und versteckt ihn unter Tüchern oder so)

(Mose verlässt schnell die Bühne, 2 Israeliten kommen auf die Bühne, streiten sich)

2 Israeliten sind wie 2 Street Buddys → leicht vulgäre Sprache, so gechillt/lässig

1. Israelit: Ey Mann, du bist heut voll langsam, was soll denn das? Ich hab schon das Doppelte wiedu gearbeitet und du kommst heute gar nicht in die Gänge, mach jetzt!

2. Israelit: Was willst du denn? Es ist viel zu heiß, um so schwer zu arbeiten und außerdem hab ich gestern schon viel länger als du gearbeitet. (schubst ihn)

(Mose kommt auf die Bühne)

Mose: Hey, hört auf euch zu streiten! Warum schlägst du einen Mann aus deinem eigenen Volk?

1. Israelit: Da mischt sich ja grad der richtige ein, willst du mich jetzt etwa auch umbringen so wie den Ägypter neulich, ey verzieh dich!

(Max und Oma reden wieder)

Max: Krass, was hat er denn dann gemacht, wenn das jeder wusste?

Oma: Ja, da war dein Opa ganz schön in der Klemme, weil auch bald der Pharao davon wusste und er wollte ihn umbringen lassen. Aber dein Opa ist geflüchtet. Und dann hat er mich kennen gelernt (verträumt lächeln...)

Max: Oh neee, wird des jetzt auch noch ne Liebesgeschichte?

Oma: Ach Max, wart mal ab wie das bei dir wird. Dein Opa und ich haben uns an einem Brunnen getroffen und er hat uns geholfen unsere Schafe zu tränken. Dann hat ihn mein Vater zum Essen eingeladen und bald darauf haben wir geheiratet und dann kam dein Papa auf die Welt.

Max: Und wann kam ich dann auf auf die Welt?

Oma: (lacht) Ach Max, das war viiiel später, aber ich glaube du solltest dich bei Moritz noch entschuldigen, dass du ihn geschlagen hast. Dann könnt ihr morgen auch wieder zusammen spielen!

Max: Ja vielleicht hast du Recht, ich geh gleich zu ihm rüber...

Oma: Tschüss Max!

Max: Paris, Athen, auf Wiedersehn!

Nachmittagsprogramm: (Zweitages-) Wanderung

Von Marcus, Lara, Jule, Tabita

Leider waren die Nächte etwas zu kühl um die Teilis im Freien übernachten zu lassen. Also gab es eine Wanderung zum ursprünglich geplanten Übernachtungsplatz. Dort konnten die Teilis noch ein bisschen entspannen. Und wurden dann zurück zum Zeltplatz gefahren.

Während der Wanderung mussten folgende Challenges erfüllt werden und die Bilder in die gemeinsame Mitarbeiter-Signal Gruppe gestellt werden.

Challenges während dem Laufen:

- Bild auf dem nur 4 Füße und 2 Hände den Boden berühren dürfen, aber alle müssen auf dem Bild sein
- Bild mit einer Kuh
- Gruppenbild mit einer fremden Person (Person mit einer Glatze oder Hut)
- Bild mit einer Eiche
- Bild mit Bulldog/Schlepper/Traktor
- Bild mit einer sportlichen Person
- Bild mit allen Teilnehmer auf einer roten Rutsche
- Bild mit Gegenständen, welche dann zusammen einen Regenbogen ergeben

Wegen „Recht am eigenen Bild“ dürfen die Fotos nicht weiter veröffentlicht werden, es sei denn es gibt eine eindeutige Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten und ggf auch der Teilis.

Abendprogramm: Stationenlauf „der verlorene Schlüssel“

Von Jasmine, JohannaH, Christina, Stephan

Da die Teilis von der Wanderung vermutlich ziemlich fertig sind, wird das Abendprogramm kurz und relativ entspannt gehalten.

Handlung:

Detektiv Max Müller und Detektivin Lisa Schmidt erhalten eine mysteriöse Schatztruhe. In dem Brief, der dabei ist, befindet sich der Tipp, das die Karte zum Schlüssel kaputt in der Stadt verteilt ist. Die Detektive beschließen, den Fall anzunehmen und den Schatz zu finden. Doch dieser ist mit einem Zahlenschloss verschlossen.

Sie organisieren eine Versammlung und laden alle Kinder aus der Nachbarschaft ein, ihnen bei der Suche nach den Puzzle Teilen zu helfen. Die Kinder sind begeistert und bilden 7 Teams, um gemeinsam das Rätsel zu lösen. Die Kinder erkunden verschiedenen Orten in der Stadt, an denen sie Aufgaben lösen müssen um Teile zu erhalten. Dabei stoßen sie auf verschiedene Rätsel, die sie gemeinsam lösen müssen. Doch nicht jede Station in der Stadt ist die richtige. Es gibt nur eine richtige pro Gruppe!

Mit allen Puzzle Teilen müssen sich die Gruppen zusammen tun um das Bild zusammen zu setzen, und damit die Karte für den Schlüssel zu bekommen.

In der Schatztruhe liegt für jede Truppe ein Säcken mit Süßigkeiten. =Jeder geht als Gewinner raus.

Es gibt 7 Stationen:

- Miniquiz (15 Fragen)
- Wimmelbilder
- Kurze Rätsel (17)
- Blinde Zeichnung
- Finde den Unterschied
- Becherwerfen
- Stille Post

Es werden 7 Mitarbeiter für die Stationen, 7 für die Gruppen und 2 Moderatoren benötigt

Mini-Quiz:

Kinder haben 30 Sekunden für so viele Fragen wie möglich.

- In welchem Fluss wurde Mose ausgesetzt? Nil/Jordan
- Wie lautet Gottes Auftrag für Mose? Führe mein Volk (Israeliten) aus Ägypten
- Welcher Berg ist der höchste Berg der Welt? Mount Everest
- Wie viele Bundesländer hat Deutschland? 16
- Wie hoch ist der Eiffelturm? a) 150m; b) 176m; c) 220m; d) 300m
- Welcher Planet ist der fünfte von der Sonne? Antwort: Jupiter
- Wie wird das größte Korallenriff der Welt genannt? Antwort: Great Barrier Reef
- Wer malte das Gemälde „Die Mona Lisa“? Antwort: Leonardo da Vinci
- Wie viele Kontinente gibt es auf der Erde? Antwort: 7
- Wie heißt der längste Fluss der Welt? Antwort: Nil
- Welcher Planet ist der vierte von der Sonne? Antwort: Mars
- Wie heißt der höchste Berg Deutschlands? Antwort: Zugspitze
- Wie heißt das längste Tier der Welt? Antwort: Blauwal
- Wie heißt die größte Wüste der Welt? Antwort: Sahara
- Wer war der erste Mensch, der den Mond betreten hat? Antwort: Neil Armstrong

Stationen-Zettel Gruppe 1:

Geschafft?

Stationen-Zettel Gruppe 1:	Geschafft?	
Miniquiz		
Wimmelbilder		
Kurze Rätsel		
Finde den Unterschied		
Becherwerfen		
Stille Post		

Tag 4

Überblick

Zielgedanke

Gott beruft - Gott hilft und begabt

Stille Zeit

Berufung des Levi

Lukas 5, 27-32

Bibelarbeit

Berufung am Dornbusch + Wunder und Aaron

2.Mose 3 + 4

Theater

Tag 4: Mose und der brennende Dornbusch, Wunder und Aaron

Max: OOOOMMMMMMAAAA..... (kommt ins Zelt rein gerannt)

Oma: Hallo Max, warum bist du denn so aufgedreht? Ist was passiert?

Max: Ja ich hab grad draußen die Feuerwehr vorbei fahren sehen, glaubst du da brennt irgendwo ein Haus?

Oma: Das kann schon sein, aber wenn du grad mal hier bist und auch noch von Feuer redest, kann ich dir wieder eine Geschichte von deinem Opa Mose erzählen. Hast du Zeit?

Max: Oh ja, aber nicht zu lange, ich will nachher noch Fußball spielen gehen mit Moritz...

Oma: Jaja, das ist aber eine spannende Geschichte. Ich hab dir ja gestern erzählt, wie ich deinen Opa kennen gelernt habe da bei den Schafen. Als wir dann verheiratet waren, hat er immer noch auf die Schafe aufgepasst und da hat es eines Tages auch gebrannt...

(Mose steht mit Stock auf der Bühne und hütet die Schafe – s. Bild hinten, 1 Schauspieler als Schaf)

Mose: (verbindet Schaf am Bein) Soooo... jetzt wird es hoffentlich bald wieder besser! Aber dass du mir ja nicht nochmal stolperst, Lise, ja?

Schaf: määääh (sollte sich zustimmend anhören)

Mose: (sieht in der Ferne ein Feuer) hää?...was ist denn das? Da hinten brennts doch oder? Da muss ich gleich mal schauen, was da los ist? (läuft weiter)

Das ist ja komisch, der Busch steht zwar in Flammen aber er verbrennt gar nicht, was ist denn da los? Das gibt's doch gar nicht!

Gott: Mose, Mose!

Mose: Hier bin ich!

Gott: Komm nicht näher, zieh deine Sandalen aus, du stehst auf heiligem Boden! Ich bin der Gott deiner Vorfahren!

Mose: (erschrickt, verhüllt sein Gesicht, hat Angst)

Gott: Wie du weißt, ist mein Volk in Ägypten gefangen und wird unterdrückt. Ich kann und will das nicht mehr länger mit ansehen und deshalb will ich, dass du zum Pharao gehst und ihm sagst, dass er die Israeliten gehen lassen soll.

Mose: Ich? Wer bin ich denn! Wie kann ich zum Pharao gehen und das Volk Israel aus Ägypten herausführen?

Gott: Keine Angst, ich werde dir beistehen! Dann schaffst du das.

Mose: Suuuper, ganz toll, soll ich da einfach so reinspazieren, ey yo Pharao was geht, Gott hat mir gesagt, ich soll die Israeliten mitnehmen, ich hoff du hast nichts dagegen, also bis dann, wenn du Fragen hast, meldest dich bei Gott, oder wie soll ich des machen?

Gott: Hab keine Angst. Ich hab doch gesagt: ich werde dir helfen und ich halte mein Wort auch...

Mose und Schaf freeze, kurze Pause.

Oma: Weißt du Max, manchmal war dein Opa ein ziemlicher Zweifler, der hatte IMMER Einwände.

Max: Aber Gott hat ihm doch versprochen, dass er ihm hilft?

Oma: ja, aber dein Opa wollt halt wieder mal ein Zeichen, dass es auch wirklich stimmt, was Gott da sagte, weil es schon voll schwierig ist, etwas zu glauben, was man so gar nicht sehen kann. Max: Und was hat Gott dann gemacht?

Oma: Er hat deinem Opa Mose zwei Zeichen gegeben, die er dem Pharao zeigen sollte, dass der ihm dann auch glaubt.

Hier macht Mose pantomimisch das mit, was die Oma erzählt. Das Schaf zeigt durch Gesichtsausdrücke, wie begeistert es ist. (Schlange → wundern, erschrecken, ...)

Als erstes hat er seinen Stock in eine Schlange verwandelt und als dein Opa sie wieder am Schwanz packte, wurde sie wieder zum Stock.

Max: Und was war der andere Beweis?

Oma: Gott hat eine Hand von Mose aussätzig gemacht und wieder geheilt und als dein Opa dann immer noch gezweifelt hat, hat er ihm seinen Bruder Aaron zur Seite gestellt. (Aaron kommt herein und stellt sich neben Mose.) Weißt du, der konnte viel besser reden als dein Opa. Und dann war er beruhigt und ist mit ihm und mir und den Kindern nach Ägypten gezogen. Dort haben die beiden dann den Israeliten die Wunder gezeigt und die haben sich wahnsinnig gefreut, dass sie jetzt endlich gerettet werden sollten.

Max: Und dann ham sie Party gemacht und sind gegangen oder?

Oma: Nein nein, doch ich glaub, du musst jetzt langsam heim oder? Dein Freund Moritz wartet doch schon wieder mim Fußball auf dich oder?

Max: Oh ja, das hätt ich jetzt fast vergessen, dann muss ich jetzt los, ich komm aber morgen wieder und dann will ich hören wies weiter geht ok?

Oma: Aber klar, Max!

Max: Tschüssikowsky!

Nachmittagsprogramm: Baden

Von Alina, Mareike

Vorspiel zum Freibad

A (kommt mit Schwimmflügeln, Rucksack): Mareike, Mareike ich bin jetzt bereit.

M: Für was?

A: Wir wollen doch jetzt schwimmen gehen.

M: Ah stimmt, das ist ja heute. Da freue ich mich auch schon darauf.

A: Und was brauche ich dazu?

M: Ganz wichtig sind deine Schwimmsachen. Kinder, habt ihr die auch dabei?

A: Muss ich sonst noch etwas beachten?

M: Ja, ganz wichtig ist was deine Gruppenmitarbeiter zu dir sagen.

A: Okay, das ist gut zu wissen.

M: Wir gehen jetzt gleich zusammen nach draußen und jeder bleibt bei seinen Gruppenmitarbeiter stehen. Wer seine Trinkfalsche noch nicht aufgefüllt hat macht das jetzt noch. Gemeinsam teilen wir euch dann auf die Autos auf.

Wichtig ist, dass ihr wieder mit dem gleichen Auto heim fahrt mit dem ihr auch gekommen seid. Und los!

Im Anschluss nehmen die Kinder ihre Badesachen mit und fahren mit dem Auto zum Freibad.

Folgendes wurde im Vorfeld organisiert:

Eltern beim Anmelden:

- Auf der Anmeldung müssen die Eltern „kann schwimmen“ oder „kann nicht schwimmen“ ankreuzen.

- Gruppen-MA werden darüber informiert, wer nicht schwimmen kann.
- Achtung! Eltern schätzen die Schwimmkünste ihrer Kinder oft etwas besser ein, als sie sind. Auch Nichtschwimmerkinder nach Möglichkeit beaufsichtigen

Mit dem Freibad im Vorfeld abklären:

- Können so viele Kinder auf einmal kommen?
- Eintrittspreis und evtl Rabatt
- Gibt es einen extra Platz auf der Liegewiese?
- Darf Essen (Apfelschnitz und Butterkeks) mitgebracht werden?
- Wie wird der Einlass organisiert?
- Werden Aufsichtspersonen unsererseits benötigt und müssen das Rettungsschwimmer sein?

Weiteres organisatorisches:

- Wie kommen wir zum Freibad?
- Zu Fuß? Privatautos? Bus?
- Bei Privatautos werden eventuell Kindersitze benötigt. Rechtlich und versicherungstechnisch außerdem sehr bedenklich.

Plan B: Hallenbad

Wenn das Wetter entsprechend nicht nach Freibad aussieht: Gibt es ein Hallenbad, das mit den ganzen Kindern klar kommt? Rechtzeitig dort ebenfalls anfragen und das Gleiche klären, wie mit dem Freibad...

Abendprogramm: Der große Preis und Nachtwanderung

Vorprogramm: Großer Preis

Von Christina, Franzi, Thea

- Einteilung der Teilnehmer in 4 gemischte Gruppen
- 5 Kategorien (voraussichtlich Mose, Spiele, Freizeit, Bibel, unnützes Wissen)
- Jede Gruppe spielt gleichzeitig und beantwortet jede Frage
 - Ein Teilnehmer der Gruppen geht auf die Bühne und beantwortet die Frage
- Ende wenn es dunkel genug für die Nachtwanderung ist

Benötigte Mitarbeiter:

4 (in jeder Gruppe einer)

Kategorien:

Mose:

20P.: Wie viele Plagen gab es? (10)

40P.: Worauf wurden die zehn Gebote geschrieben? (Steintafeln)

60P.: Wo liegt Ägypten? (Afrika)

80P.: Wie lang zog das Volk Israel durch die Wüste? (40 Jahre)

100P.: Wie hießen die Geschwister von Mose? (Miriam und Aaron)

Bibel:

20P.: Was ist die dies jährige Jahreslosung?

40P.: Auf welchem Tier ritt Jesus in Jerusalem ein? (Esel)

60P.: Wer hat die meisten Psalmen geschrieben? (David)

80P.: Wie viele Tiere nahm Mose mit auf die Arche? (keine)

100P.: Wie viele Silberlinge bekam Judas für seinen Verrat? (30 Silberlinge)

Freizeit:

20P.: Wer sind die Küchenchefs? (Gabi, Andrea)

40P.: Wie viele Nächte schlafen die Mitarbeiter im Normalfall auf dem Zeltplatz (→11 Nächte)

60P.: Wie viel wiegt ein Gruppenzelt insgesamt? (Zelt: 33 kg, Gestänge: 14 kg, Gesamtgewicht: 47 kg)

80P.: Wie viel Kilo Hackfleisch wurde gestern für die Burger benötigt? (30kg)

100P.: Wann war die erste AJC-Jungscharfreizeit? (Seit 1974)

Unnützes Wissen:

20P.: Wie viel Millimeter hat ein Meter? (1000mm)

40P.: Wo sind die kleinsten Knochen im Körper? (Ohr)

60P.: Wie viele Buchstaben hat das Hawaiische Alphabet? (12)

80P.: Wann war das letzte Datum, an dem alle Ziffern ungerade war? Null zählt als gerade (Lösung: 19.11.1999 aber nicht 30.11.1999)

100P.: Welches Tier kommt nicht in der Bibel vor (Katze)

Spiel Ideen: (gleiche Punktzahl für alle→50)

- Auf einem Bein stehen (2 pro Gruppe)
- Marshmallows in den Mund (2 pro Gruppe)
- Tauziehen (5 pro Gruppe, draußen, wie ein Turnier aufgebaut)
- Limbo (2 pro Gruppe)
- Besenstiel/Meterstab auf alle Zeigefinger der Teilis legen und alle müssen, ohne den Kontakt zum Besenstiel zu verlieren, diesen auf den Boden legen (alle→wer ist am schnellsten)

Hauptteil: Nachtwanderung

Von SilasK, Finn, Salome, Lara, Jasmena, EliasG

Wie immer konnten die Teilis ab 10 entscheiden, ob sie auf die Fackelwanderung oder auf die Erschreckertour mit gingen.

Teilis unter 10 sind automatisch bei der Fackelwanderung dabei.

Achtet beim Erschrecken darauf, dass die Teilis beim „gruseln“ bleiben und nicht zu Angst oder gar Tränen übergehen. Im Ernstfall sollte ich jemand von den Erschreckern zu erkennen geben und mit Kind und Taschenlampe durch den Wald gehen.

Tag 5

Überblick

Zielgedanke

Gott ist größer als deine Probleme - Er befreit

Stille Zeit

Jesus heilt ein schwerkrankes Kind

Joh 4,46-53

Bibelarbeit

10 Plagen und Befreiung

2.Mose 5-13 va Kap. 11-13

Theater

Tag 5: 10 Plagen und Befreiung der Israeliten

(Max kommt zum Zelt rein gerannt)

Max: OOOOMMMMMMAA...Oma, Oma, Ooooma....

Oma: Du liebe Zeit, Max was ist denn los? Warum bist du denn so außer Atem?

Max: Sind die blöden Bienen noch hinter mir her? Ich bin in ein Nest reingefallen als ich mit Moritz gespielt habe und die haben mich bis hierher verfolgt...das ist echt eine Plage... (setzt sich hin)

Oma: Ach Bub, brauchst du n Kühlakku? Und wenn du grad von Plagen redest, da fällt mir doch glatt schon wieder eine Geschichte ein...hast du Zeit?

Max: klar, ich muss jetzt eh erst mal warten, bis die Bienen wieder weg sind...(Theater beginnt)
(Mose und Aaron laufen in den Palast zum Pharao)

Aaron: (verbeugt sich) Pharao, wir haben einen Auftrag von Gott bekommen, du sollst unser Volk ziehen lassen, sie haben lange genug für dich gearbeitet.

Pharao: (spöttisch) Gott? Wer soll das sein? Und was hat er mir zu befehlen? Ich kenne niemanden, der größer ist als ich? Ich denke doch gar nicht daran, das Volk Israel ziehen zu lassen, da müsst ihr euch schon was besseres einfallen lassen!

Aaron: Ohoh...das solltest du dir aber wirklich gut überlegen, denn wenn du unser Volk nicht ziehen lässt, wird Gott schreckliche Dinge passieren lassen, die euch Ägyptern viel Schaden zufügen.

Pharao: Was denkt ihr euch eigentlich, hier einfach so reinzukommen? Ihr haltet das Volk von der Arbeit ab, macht dass ihr fort kommt! Ich werde sie sicher nicht frei lassen.

(alle ab)

Max: Du hast doch irgendwas von Plagen geredet vorhin? Was war denn damit gemeint?

Oma: Ja, Aaron hat ja gesagt, dass schreckliche Dinge passieren werden und Gott hat auch sein Wort gehalten und hat 10 Plagen über die Ägypter geschickt.

Max: 10? Kamen dann da nur 10 Bienen angeflogen? Bei mir waren das vorhin mindestens 1000!

Oma: Aber nein, das waren andere Sachen, am ersten Tag wurde das ganze Wasser in Ägypten zu Blut. Überall war Blut, in den Flüssen, in den Seen, im Wasserhahn, üüüberall. Und niemand konnte etwas trinken. An einem anderen Tag kam ein großes Gewitter auf und es hagelte den ganzen Tag und die ganze Ernte und viele Häuser wurden zerstört. Aber am schlimmsten war die letzte Plage.

Max: Waren dass dann die 1000 Bienen?

Oma: Ach Max, das war viiel schlimmer: in dieser Nacht starben in Ägypten alle Erstgeborenen, also immer der älteste Sohn von einer Familie, auch bei den Tieren. Nur die Israeliten wurden verschont, weil sie ihre Türpfosten mit Blut bestrichen hatten und dann wusste Gott, dass er dieses Haus verschonen sollte.

(auf der Bühne: Pharao, Mose, Aaron, 2 Diener)

1. Diener: Diese Israeliten sollen jetzt endlich abhauen, die haben soviel zerstört, mein Haus ist komplett vom Hagel zerstört.

2. Diener: Ich hab ja noch keine Kinder, aber von meinen Nachbarn ist auch der älteste Sohn gestorben. Ich will, dass dieser Mose das Volk mitnimmt und nie mehr hier auftaucht.

(Pharao läuft vor seinem Thron auf und ab, schimpft vor sich hin, ist verzweifelt; Mose und Aaron kommen rein)

Pharao: Ihr zwei, ihr verlasst jetzt sofort das Land! Nehmt eure Israeliten und deren Schafe, Ziegen und Rinder mit und lasst euch hier nie mehr blicken. Aber geht sofort, ich will euch nicht mehr sehen!

(Mose und Aaron verbeugen sich und gehen schnell hinaus)

Oma: Und dann konnte unser Volk endlich gehen. Deshalb feiern wir übrigens immer unser Passah-Fest, weißt du? Dabei erinnern wir uns daran, dass Gott uns von den Ägyptern befreit hat! Ja, und wir wussten dass Gott immer bei uns ist, weil er hat tagsüber eine große Wolkensäule vor uns her geschickt und nachts eine Feuersäule, damit wir den Weg finden.

Max: Wow, ich bin froh, dass ihr da gehen konntet, sonst müsste ich jetzt vielleicht auch noch für den Pharao arbeiten und so...puh, da hätte ich keinen Bock drauf. Aber jetzt muss ich mal nach Moritz schauen, hoffentlich konnte der auch vor den Bienen fliehen...ich komm morgen wieder vorbei, Oma!

Oma: Tschüss Max!

Max: Bis bald im Wald!

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: Gastabend Mr Joy

Organisation: Robin, Moderation: Kathleen

WERBUNG

Als Gast haben wir Mr Joy eingeladen. Der kann sogar auf der kleinen Bühne eine geniale Show abziehen. Aber nicht nur das. Auch die Botschaft, die er damit rüber bringt, fasziniert mich jedes mal wieder. Wenn ihr ihn noch nie gesehen habt, empfehle ich euch unbedingt einmal einen Auftritt zu besuchen.



Ob das Kunststück mit dem größten Zauberstab der Welt besser funktioniert als mit den kleineren?

Von der Altersspanne der Teilis ist er ebenfalls flexibel. Für die Jüngeren gab es eine Nummer mit dem Wolf und den Hühnern. Für die Älteren lies er eine Teilnehmerin schweben.

Vielen Dank für deine Arbeit.

<http://www.mrjoy.de/wp/>

Tag 6

Überblick

Zielgedanke

Gott macht den Weg frei - wir dürfen ihm vertrauen

Stille Zeit

Psalm 121

Bibelarbeit

Durchzug durchs Schilfmeer, Lob der Mirjam
2.Mose 14 +15,20-21

Theater

Tag 6: Durchzug durchs Schilfmeer, Lob der Mirjam
(Max kommt mit nassen Klamotten ins Zelt gerannt)

Max: OOOOMMMMMMAA...

Oma: Du liebe Zeit Max, du bist ja ganz nass, was hast du denn gemacht?

Max: (aufgeregt) Ich war vorher mit Moritz am See und wir haben gespielt und dann hat er mich ins Wasser geschubst. Und dann hatte ich keine Lust mehr zum Spielen, kannst du mir nicht eine Geschichte erzählen, bis ich wieder trocken bin?

Oma: Das hab ich mir schon gedacht, Wasser und nass sind auch schon die richtigen Stichwörter dafür. Aber jetzt wickelst du dich erst mal in ein Handtuch ein – damit du mir nicht krank wirst!

Oma bringt Max ein Handtuch und evtl. eine Tasse Tee.

Oma: Gestern hab ich dir ja erzählt, dass dein Opa Mose und Aaron jetzt endlich die Israeliten befreit hatten und mit ihnen mitten durch die Wüste gezogen sind. Doch die Ägypter waren ihnen auf den Fersen, weil sie gemerkt haben, dass sie jetzt alle Arbeit allein machen mussten und sie wollten die Israeliten wieder zurück holen.

(Theater beginnt)

1. Israelit: (zu Mose) Du bist schuld, siehst du nicht dahinten die Ägypter? Sie werden uns bald eingeholt haben und vor uns ist das Meer?

2. Israelit: Ja, Mose, wie stellst du dir das vor? Wo sollen wir hin? Miriam: Wären wir doch nur in Ägypten in Gefangenschaft geblieben, da hatten wir wenigstens was zu essen und überhaupt, da gings uns viel besser.

Mose: Jetzt verliert nicht den Mut und haltet an Gott fest, wir werden das schon schaffen, wir müssen nur auf Gott vertrauen.

(Mose dreht sich rum und kniet sich hin)

Gott: Mose, strecke deinen Stab über dem Meer aus, dann wird das Wasser sich teilen und ihr könnt durchlaufen. Die Ägypter werden euch weiter verfolgen, aber ich werde sie im Meer ertränken.

(Mose dreht sich zum Meer und streckt seinen Stab aus und das Meer teilt sich, Israeliten freuen sich, laufen durch, Ägypter hinterher)

2. Israelit: Wow, Gott hat uns wirklich nicht verlassen, er hat uns den Weg frei gemacht, er ist der Größte, schnell, wir müssen uns beeilen.

1. Diener: Los, wir müssen schnell hinterher, bald haben wir sie.

2. Diener: Ihr könnt uns nicht entkommen, auch wenn euer Gott das Meer teilt, wir kommen ja jetzt auch da durch.

Gott: Mose, streck jetzt wieder deine Hand aus und das Meer wird zurückfluten und alle Ägypter und ihre Streitwagen unter sich begraben.

(Mose streckt die Hand über dem Meer aus und das Meer flutet zurück, Israeliten freuen sich, jubeln,

etc.)

Oma: Ja, da haben sie sich alle gefreut und waren glücklich, weil sie gerettet waren. Gott hat ihnen aus der Patsche geholfen und deshalb haben die Israeliten ein Lied geschrieben und die Schwester von deinem Opa, Mirjam, hat es dann gesungen und alle anderen haben dazu getanzt. Das war ein Fest.

Max: Ja, das kann ich mir vorstellen, da war bestimmt ne dicke Party am Start. Apropos Party, ich muss jetzt noch zu Moritz und ihn auch noch in den See schmeißen...

Oma: Also Max!

Max: Tschüsseldorf!

Nachmittagsprogramm: Verwöhnnachmittag

Von SinaH, Jan, Viola

Dieser Tag dient der Regeneration. Einfach nur Entspannung, Wellness und Spaß. Dazu gibt es auf dem Zeltplatz verschiedene Stationen.

- Cocktails – Jedes Kind bekommt eine Gutscheine von seinem Mitarbeiter – 2 MA (KIBA- und anderen)
- Massieren -4 MA
- Wasserrutsche – 2MA
- Fußball- 2MA
- Gagagame- 1MA
- Frisuren- 2MA
- Gesichtsmasken-2MA
- Kinderschminken -2MA
- Pool –2MA
- Schlammbad -2 MA
- Völkerball- 1MA
- Spieletisch – 2-3MA

Insgesamt 25 MA werden benötigt

Jedes Kind ist frei und darf machen was es möchte. Nur bei den Cocktails benötigt es den Gutscheine.

Materialien:

- Massagebälle/ Geräte:
- Plane
- Tore
- Haarmaterialien
- Kinderschminke
- Erde
- Spiele
- Volleyballfeld +Bälle
- **Cocktailsgutscheine**

Abendprogramm: Lobpreisabend

Von Samira, Neele, Johannes, Thea, Lara

Ablauf:

- Band/ Singteam 20 Uhr – 20:15 Uhr
- Stationen 20:15 Uhr – 21 Uhr
- Band/ Singteam 21 Uhr – 21:20 Uhr
- Segnungstunnel 21:20 Uhr – 21:30 Uhr

Stationen:

- 3 Vergebung: Sünden wegwaschen
- 4 Vergebung am Kreuz
- 5 Selbstzweifel/ Lügen über sich selbst verbrennen
- 6 Gebet: Kontakt mit Gott (Kerzen)
- 7 Bibelverse: Lesezeichen
- 8 Lobpreis im großen Zelt (Musik)
- 9 Mitarbeiter für Gespräche
- 10 Segnungstunnel

Mitarbeiteranzahl:

Ein Mitarbeiter pro Station, insgesamt 6
Mitarbeiter für Gespräche, 4

Materialien:

6 Wasserschüsseln, 6 wasserlösliche Edding, 6 Klarsichtfolien
Holzbrett, Nägel, 4 Hammer
Feuer, Papiere, Stifte
Weckgläser, Kerzen, Feuerzeug
Bibelverse, Bündel, Papier, Scheren

Tag 7

Überblick

Zielgedanke

Gott sorgt für uns

Stille Zeit

Speisung der 5000

Mt 14,13-21

Bibelarbeit

Manna, Wachteln und Wasser aus dem Felsen

2.Mose16-17,7

Theater

Tag 7: Manna Wachteln und Wasser aus dem Felsen

(Max kommt ins Zelt gerannt)

Max: OOOOMMMMMMAA...ich hab soo Hunger, hast du was zu essen, schnell mach mir was...
(hüpft aufgeregt herum)

Oma: Immer langsam mein Kleiner, eine alte Frau ist doch kein ICE!

Max: Ja, ja Oma. Erzählst du mir neben dem Kochen eine Geschichte?(Oma stellt sich an Herd, Max setzt sich neben hin)

Oma: Die Israeliten waren unterwegs in der Wüste. Doch so langsam konnten sie sie nicht mehr sehen...

(Theater beginnt)

1.Israelit: (fertig, hat Hunger, ist genervt) Oh man, wären wir doch bloß damals am Meer gestorben, als uns die Ägypter verfolgt haben...

2.Israelit: Oder am besten gleich in Ägypten, da hatten wir wenigstens noch was zu essen und hier in dieser blöden Wüste gibt es nichts als Sand...ich hab Hunger!

(Mose hört den zwei zu und schaut hoch zum Himmel)

Gott: (spricht zu Mose) Ich werde für euch Brot vom Himmel regnen lassen und die Israeliten sollen jeden Tag vor ihr Lager gehen und so viel davon aufsammeln wie sie brauchen. Aber sie sollen nur so viel nehmen, wie sie essen können und nicht mehr. Damit will ich sehen ob sie mir vertrauen.

Mose: Heute Abend werdet ihr erkennen, dass Gott euch nicht vergessen hat. Er weiß, dass ihr unzufrieden seid und euch beschwert.

Aaron: Abends wird er euch Fleisch geben und morgens Brot, solange bis ihr satt seid. Gott ist auch jetzt noch da, auch wenn ihr das vielleicht nicht glauben könnt, aber er wird sich euch zeigen.

Max: (stochert im Topf rum und spricht mit vollem Mund): Und hat es dann wirklich Brot geregnet? Boa...

Oma: Zuerst kamen am Abend Wachteln zu den Israeliten, das sind Vögel. Das waren soo viele, dass das ganze Lager voll war und am nächsten Morgen als sie aufwachten regnete es tatsächlich Brot.

Max: (lässt Löffel fallen) Waaaaa? Krass, Wow, da wär ich zuerst mal raus gelaufen und hätt mir zwei Schubkarren voll eingeladen und die dann in der Kühltruhe gebunkert, und wenn ich das nächste Mal Hunger gehabt hätte, dann hätt ich mir nur eins auftauen müssen..

Oma: Du schlaues Kerlchen, was glaubst du wie viele Kühltruhen die Israeliten da dabei hatten? Und außerdem hat Gott ja gesagt, dass jede Familie nur soviel sammeln darf, wie sie wirklich brauchen. Nicht mehr und nicht weniger.

Max: Ach Oma... Das glaubst du ja wohl selber nicht, dass jeder immer nur soviel gesammelt hat, wie er wirklich brauchte...

Oma: Nein, da hast du sogar Recht, aber alles was zu viel war, war am nächsten Morgen verschimmelt und musste dann eh weg geworfen werden. Und freitags mussten die Israeliten dann immer mehr sammeln, weil am Samstag ja Sabbat, Ruhetag, war.

Max: Aber das ist ja dann auch über Nacht verschimmelt oder? Oma: Nein, weil Gott den Israeliten zeigen wollte, dass sie sich auf ihn verlassen können und am Sabbat auch ohne Arbeit zu essen haben, deshalb schimmelte das Brot nicht. Und das ging 40 Jahre so.

Max: Waaaaas? 40 Jahre in der Wüste, die waren ja alle steinalt...

Oma: Also Max, ich bin schon doppelt so alt... Doch die Geschichte geht noch weiter...
(Theater geht weiter)
(Volk läuft herum und meckert)

1. Israelit: Oh man, seit 40 Jahren laufen wir jetzt in der Wüste herum und ich sehe nichts als Sand. Sand vor mir, Sand hinter mir, unter mir und zwischen den Zähnen... überall immer nur Sand.

2. Israelit: Und ich hab Durst, warum gibt es denn hier nichts zu trinken? (murr mit)

1. Israelit: Da hast du Recht, ich könnte den ganzen Nil austrinken, wenn ich wollte... (hängt die Zunge heraus)

2. Israelit: Was ist das eigentlich für ein Gott? Will er dass wir verdursten? Mose, sag du doch auch mal was!

Mose: Warum macht ihr mir Vorwürfe? Euer Vertrauen ist so klein, Gott sorgt doch für uns, erinnert euch doch nur an die Wunder in der Wüste, glaubt ihr nicht, dass Gott größer ist als euer Durst?

(Mose geht etwas vom Volk weg und schreit zu Gott, Volk murr weiter)

Mose: Gott, was soll ich nur mit diesem Volk machen, es fehlt nicht viel und sie bringen mich um und ich hab doch auch Durst.

Gott: Mose, nimm deinen Stab, mit dem du das Wasser geteilt hast und geh zu dem großen Berg da vorne. Schlag mit dem Stab darauf und es wird Wasser heraus strömen.
(Mose schlägt auf Fels; Wasser kommt raus (Spritzpistolen ins Publikum))
(Volk trinkt)

Max: Ja cool, ey, Oma hast du noch Cola, ich hab jetzt auch irgendwie Durst.

Oma: Aber Max, es ist schon nach 8, sonst kannst du heute Nacht wieder nicht schlafen.

Max: Oh man, dann geh ich halt jetzt heim. Vielleicht komm ich morgen wieder vorbei!

Oma: Bis morgen, Max!

Max: Tschö mit ö!

Nachmittagsprogramm: Geländespiel Wachteln und Manna

Von Silas G, Elias, Mara, Emmylene und BÖ

Am Vormittag wurde die Geschichte erzählt, wie Gott die Israeliten in der Wüste mit Manna und Wachteln versorgt.

Rund um diese Geschichte haben ein paar Mitarbeiter ein Geländespiel entwickelt.

Hauptziel der Teilis ist es, Lebensmittel für ihre Gruppe zu sammeln. Im Wald kann an verschiedenen Stellen Manna gesammelt werden. Die Wachteln muss man richtiggehend jagen.

Der Twist an der ganzen Sache war, dass es, genau wie in der biblischen Geschichte, eine Obergrenze gab, was die Teams pro Person sammeln durften. Da wir Gruppen mit 6 und 7 Personen hatten, wurde der Durchschnitt errechnet.

Da das Geländespiel im letzten Drittel der Freizeit stattfand, mussten wir davon ausgehen, dass vor allem jüngere Teilis nicht mehr so viel Energie hatten. Deshalb konnten im Team verschiedene Aufgaben verteilt werden. Die, die nicht mehr rennen wollten, konnten relativ entspannt Manna sammeln. Die Energiebündel konnten die Wachteln durch den Wald jagen. Eine Gruppe hatte sogar einen Teili abgestellt, der eine Strichliste führte und damit für volle Punktzahl sorgte.

Als Manna verwendeten wir Verpackungsflocken auf Maisbasis. Die haben den großen Vorteil, dass man nicht jede Flocke nach dem Spiel wieder einsammeln muss. Ein Regenguss löst sie schnell auf. Das ist aber auch ein gewaltiger Nachteil. Sollte es im Wald nass sein, dann löst sich das Manna schneller auf, als die Teilis es einsammeln können. Wir hatten kein Regenproblem.

Bei uns war es eher zu heiß und dämpfig. Das bekamen die Wachteln und die Fänger zu spüren, die bei knapp 30 Grad durch den Wald rannten. Die Wachteln hatten Hähnchen-Hüte auf und waren damit gut als Jagdbeute zu erkennen. Die Fänger erkannte man an der Kriegsbemalung und an Stirnbändern aus Absperrband.

Mit diesem waren auch die Grenzen der Spielgebiets abgesperrt.

Jeder Teili hatte einen Stoffbeutel, in dem er die gesammelten Lebensmittel transportierte. Das verringert das Risiko, dass Lebensmittel nicht abgegeben werden, wenn ein Fänger jemand erwischt.

Das Detailprogramm zum Geländespiel

Die Teilis werden in 10 Gruppen (je 6 bis 7 Teilis) eingeteilt, die Manna und Wachteln einsammeln müssen.

Manna wird im Wald verteilt.

Die Wachteln müssen gefangen werden. Dazu werden 3 MA entsprechend verkleidet und bekommen Wachtelkarten. Sobald eine Wachtel gefangen ist, gibt sie an die Teilis je eine Karte mit dem Bild einer Wachtel. Anschließend bekommt sie 15 Sekunden Vorsprung, bevor sie wieder gejagt werden darf.

Es gibt eine Abgabestation, an der die Lebensmittel abgegeben werden müssen. Pro Gruppe nimmt ein MA (Häuptling) alles entgegen. Die MA nehmen nach der Gruppeneinteilung auf dem Zeltplatz die Teilis in Gruppen in den Wald mit und schauen, dass am Ende alle zurück kommen.

10 Schüsseln oder so in denen die Lebensmittel gruppenweise gesammelt werden. Sobald die Lebensmittel in der Schüssel sind, dürfen sie nicht mehr gezählt werden.



5 böse Sandsturmmitarbeiter fangen Teilis. Ich glaube, ich schreibe bei jedem Geländespiel, dass die „bösen“ für ausgleichende Gerechtigkeit sorgen, indem sie eher Älteren die Ware abnehmen. Sobald die Teilis abgeschlagen wurden, müssen sie alle Lebensmittel abgeben, die sie bei sich haben.



Eine Wachtel gibt 5 Punkte

Ein Stück Manna gibt 1 Punkt

Nach jeder Runde wird der Durchschnitt ermittelt. Die Gruppe, die am nächsten an die Maximalmenge kommt, gewinnt. Wer darüber ist, hat keine Punkte.

Maximalmengen pro Person:

2 Wachtel

20 Manna

Ergibt eine Maximalpunktzahl von 30 Punkten

Gruppeneinteilung → [Hat jemand eine Idee? Ansonsten durchnummerieren](#)

Gruppenamen? Israelitische Stämme? Sonstige Ideen?

Mitarbeitende

3 Wachteln (Anstrengend)

5 Sandstürme (je nach Motivation)

10 Häuptlinge (entspannt)

Abendprogramm: Lagerfeuerabend

An einem großen Lagerfeuer und einigen kleineren Feuertonnen wurden verschiedene Aktivitäten angeboten.

Die Teilis konnten frei entscheiden, was sie machen wollten.

Einige von den Jüngeren wollten einfach nur ins Bett. War auch OK.

	Material	Personen
Stockbrot	Stöcke, Taschenmesser, Teig, Nutella, Kinderriegel, Feuerholz	Küche ->Teig Mitarbeiter am Feuer, die dabei sind
Marshmallows	Stöcke, Taschenmesser, Marshmallows, Schokokekse, Feuerholz	Einkäufer: Marshmallows, Kekse Mitarbeiter am Feuer
Lieder singen	Liedblätter/ Liederbücher, Instrumente	Eli/Tina: Gitarre Singen: möglichst jemand aus dem Singteam dabei.
Black Stories	Black Stories https://jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories	Mitarbeiter, der die Black Stories erzählt
Wie macht man ein Feuer?	Feuerstahl, Feuerholz, Anzünder (Birkenrinde), Anleitungen, Holzstab+Holzstück (Feuerbohren)	Mitarbeiter, der es durchführt

Wenn man merkt, dass manche Kinder an keinem der Punkte Interesse haben oder sich ausgeschlossen fühlen können die Mitarbeiter sich auch eigene Spiele ausdenken und mit den Kindern zusammenspielen.

Zum Beispiel: Ich packe meinen Koffer, Wer bin ich? Usw.

Ideen unter <https://jungscharwerkstatt.de/notfallkoffer-seite>

Tag 8

Überblick

Zielgedanke

Immer auf Jesus sehen, denn Jesus rettet

Stille Zeit

Auferstehung

Lukas 24,1-24 & Johannes 20,11-29

Bibelarbeit

Schlangengeschichte

4.Mose 21,4-9

<https://jungscharwerkstatt.de/boe-faltblatt-die-stiftshuette>

Theater

Tag 8: Schlangengeschichte

(Max kommt ganz aufgeregt herein gerannt)

Max: Ommmmmmmmmmmmmaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa.....

Oma: Max, was ist denn los?

Max: Ommmmmma, ich hab Angst helf mir.

Oma: Max, so kenn ich dich ja gar nicht, was ist denn los? Beruhig dich erst mal, setz dich hin und erzähl mir was los ist.

Max: (Dreht sich immer ganz aufgeregt herum und schaut nach etwas) Okay, ich war grad mit Moritz unten am Bächlein und plötzlich kam eine Schlange hervor. Da sind wir natürlich gleich beide nach Hause gelaufen.

Oma: Ach Max, wie groß war sie denn? (Sagt es ein wenig spöttisch)

Max: So groß war sie (Zeigt vielleicht 30 cm an)

Oma: (Grinst) Max, das war wahrscheinlich eine Blindschleiche.

Max: Häääääääää (Macht ein doofes Gesicht)

Oma: Ja es war bestimmt eine Blindschleiche, die sind aber nicht gefährlich.

Max: Versteh ich nicht..... (Sieht immer noch doof aus)

Oma: Ach Max das musst du auch noch nicht verstehen, soll ich Dir mal eine Geschichte erzählen wo echt Schlangen drin vorkommen? Vielleicht verstehst Du es dann.

Max: (Begeistert) Ohja.....

Theater beginnt:

(Israeliten und Mose laufen hinten zum Zelt herein und gehen langsam zu Bühne vor))

Mose: Gott sagte mir, wir sollen in Richtung Süden laufen, damit wir nicht durch das Gebiet der Edomiter laufen müssen.

1. Israelit: Oh man, so langsam verlier ich die Geduld, jetzt laufen wir schon so lange durch die Wüste.

2. Israelit: Warum sind wir überhaupt aus Ägypten weg gegangen. Hier in der Wüste werden wir noch irgendwann alle sterben.

Miriam: Ja, hier gibt es nicht mal Brot und Wasser, das Manna hängt mir langsam zum Hals heraus, ich will jetzt endlich was Richtiges zum essen.(Mose hört dies alles und schüttelt nur den Kopf) (Sie kommen jetzt vorne an der Bühne an)

(Auf der Bühne liegen Schlangen und die Israeliten werden von ihnen gebissen und sterben)

Mose: (Zornig)Die Schlangen sind die Strafe Gottes, weil wir uns mit nichts zufrieden geben können und immer gleich unseren Blick von Gott abwenden.

1. Israelit: (Ehrfürchtig) Es war nicht recht, das wir uns gegen Gott und gegen Dich aufgelehnt haben.
2. Israelit: Ja, es tut uns leid, leg doch bitte bei Gott ein gutes Wort für uns ein, damit er uns von diesen Schlangen befreit.
- (Mose drehte sich um und betet für das Volk)
- Mose: Gott, bitte vergib ihnen.
- Gottes Stimme: Fertige eine Schlange an und befestige sie oben an einer Stange. Wer gebissen wird, soll sie ansehen, dann wird er nicht sterben!
- (Mose baute diese Schlange aus Bronze und befestigte sie an einer Stange)
- Mose: (Als er fertig ist, sagte er zum Volk) Wer von einer Schlange gebissen wurde, soll auf diese Schlange (zeigt auf die Stange) schauen, dann wird er nicht sterben.
- Max: Wow waren das am Ende dann lauter Blindschleichen, weil die Schlangen nicht mehr gefährlich waren?
- Oma: Nein Max, das waren immer noch dieselben Schlangen, aber Gott hat die Israeliten aus dieser schwierigen Situation gerettet.
- Max: Oh man, die ham auch ganz schön was mit gemacht auf ihrer Reise durch die Wüste, die Armen... Oma, ich mag die Geschichten voll, die du immer erzählst...und jetzt muss ich mal nach Moritz schauen, nicht dass er von der Schlange gefressen wurde (zwinkert dabei)
- Machs gut, Oma!
- Oma: Tschüss Max!
- Max: Tschüssli müsli!

Nachmittagsprogramm: Wettlauf gegen die Zeit

Von SinahR, Laurine, Malin

Grobe Spielidee: Gruppen erspielen sich an verschiedenen Stationen Mittel für das Gegengift (Schlangenbiss), da ein Forscher von einer Schlange gebissen wurde.

Spielablauf:

Am Anfang wird ein kurzes Theater gezeigt von einer verpeilten Forscherin, die mit ihrem Praktikanten in der Natur unterwegs ist.

Sie sind gerade dabei eine neue Schlangenart zu finden, doch plötzlich wird der Praktikant von einer sehr giftigen Schlange gebissen. Nun muss die verpeilte Forscherin schnell handeln und muss das Gegengift besorgen.

Dabei müssen ihr die Gruppen helfen.

Das Gegengift

Die Kinder werden in gemischte Gruppen eingeteilt und müssen sich an Stationen Zutaten für das Gegengift erspielen. An jeder Station treten zwei Gruppen gegeneinander an und nur die Gruppe, die gewinnt bekommt Zutaten für das Gegengift. Es gibt ein Rezept für das Gegengift und man sammelt als Gruppe Punkte, indem man eine vollständige Dosis Gegengift zusammenstellt. Es können mehrere Dosen Gegengift erspielt werden.

Das Rezept besteht aus verschiedenen Flüssigkeiten (verschiedene Farben: Orange, Grün, Lila). Jeweils an einer Station wird eine Grundfarbe erspielt (Gelb/Rot/Blau). Damit die richtigen Farben für das Rezept entstehen, müssen die Grundfarben im Forschungslabor gemischt werden.



Die Forscherin und der Praktikant

Das Forschungslabor

Das Labor befindet sich in einem markierten Bereich, der von einer Gefahrenzone umgeben ist. Um in das Forschungslabor zu kommen, muss ein Teilnehmer durch die Gefahrenzone hindurch kommen, ohne von den Fängern gefangen zu werden. Wenn der Teilnehmer von einem Fänger gefangen wird, muss er die erspielte Flüssigkeit im Reagenzglas abgeben. Am besten versucht das ganze Team zum Tisch zu kommen, dann wissen die Fänger nicht, wer die Spritze hat.



Die Base von Gruppe 3

Schafft man es in das Labor hat dort jede Gruppe ihre eigene Base. Dort werden die Flüssigkeiten gemischt und in einen Behälter gefüllt. Wurde eine Dosis Gegengift vollständig erspielt, wird dies von einem Mitarbeiter notiert, der Behälter wird geleert und es kann eine neue Dosis erspielt werden.

Zusatzpunkte

Außerdem können die Gruppen sich Zusatzpunkte erspielen. Dafür sind auf dem gesamten Zeltplatz Gummibärchenschlangen verteilt. Die Gruppen können diese während des gesamten Spiels finden und sammeln. Die verpeilte Forscherin befindet sich ebenfalls auf dem Zeltplatz. Bei ihr findet ein Glücksspiel statt. Dabei muss eine Schlange eingesetzt werden. Der Gewinn kann entweder verdoppelt werden, oder man verliert die Schlange.



Stationen

Stationen	Material	MA	Ablauf
Bobbycar-Parkour	2 Bobbycars, Hütchen/Holz (Parkour), Wasserbehälter, Spritze, ROTE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, beide durchfahren den Parkour gleichzeitig, schnellere Gruppe gewinnt
Puzzle	2 Puzzle (wenn möglich gleiches Puzzle/gleiche Puzzleanzahl + ab gleichem Alter), Tische - >Essenzelt, Wasserbehälter, Spritze, ROTE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, wer das Puzzle zuerst fertig puzzelt hat gewonnen
Papierball-Feld	Absperrband, Papierbälle (Papier - >alte Zeitungen), Wasserbehälter, Spritze, BLAUE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, jedes Team befindet sich zu Beginn in seiner Hälfte, dann bei Startsignal versucht man die Papierbälle auf die andere Feldhälfte zu werfen ->Ziel: im eigenen Feld keine Papierbälle zu haben, gewonnen hat die

			Gruppe, die nach der Spielzeit (2/3 Min.) weniger Bälle im Feld hat
Papierfliegerweitwurf	Papier, Stoppuhr/Handy, Wasserbehälter, Spritze, BLAUE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, haben 1 min Zeit um Papierflieger zu basteln (jeder aus der Gruppe), danach wird geworfen, Gruppe gewinnt, deren Papierflieger am weitesten geflogen ist
Gegenstände schnipsen	Tische ->Essenzelt, Gegenstände: Tempopäckchen, Münze, Papierball, Kulli, Blatt Papier, Wasserbehälter, Spritze, GELBE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, Gegenstände werden nacheinander von jemandem aus je einer Gruppe über den Tisch geschnipst, bei der Person, bei der der Gegenstand näher an der Tischkante liegt, deren Gruppe bekommt einen Punkt, die Gruppe mit mehr Punkten am Ende gewinnt In Anlehnung an https://jungscharwerkstatt.de/staali-schiesssteinchen-schiessen
Kleider anziehen	Wasserbehälter, GELBE Lebensmittelfarbe, Spritze, Kleidungsstücke (jedes zwei mal !): Großes T-Shirt, Mütze, Schal, Handschuhe, große Hose	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, jeder aus der Gruppe muss einmal alle Kleidungsstücke anziehen (über eigene Kleidung drüber ziehen!!!), wieder ausziehen und an den nächsten in der Gruppe weiter geben, die Gruppe, die schneller ist hat gewonnen
Wissenschaftslabor/ Base	Tische, 3 Reagenzgläser pro Gruppenbase, Wasserbehälter, Blatt (notieren welche Gruppe eine Dosis erspielt hat), Stift, Reagenzglasalterungen, 2 Laborkittel (weißer Kittel), 2 Laborbrillen	2	Die Mitarbeiter im Labor passen auf, dass jede Gruppe zur richtigen Base geht und nicht schummelt, wenn eine Dosis erspielt wurde (=3 volle Reagenzgläser), dann leeren sie diese aus und notieren welche Gruppe es erspielt hat
Fänger	Absperrband/Warnweste (als Markierung zur Erkennung der Fänger)	3	Die Fänger halten sich in der Gefahrenzone rund um das Labor herum auf, versuchen Kinder zu fangen, die ins Labor wollen (aber natürlich nicht immer fangen, Kinder müssen es auch schaffen!)

Gegengift Rezept: (wird von uns ausgedruckt und jede Gruppe bekommt das Rezept)

- vollständiges Gegengift besteht aus drei vollen Reagenzgläsern in der Base
- 1 Reagenzglas Orange (rot+gelb)
- 1 Reagenzglas Lila (blau+rot)
- 1 Reagenzglas Grün (gelb+blau)
- >an jeder Station bekommt der Gewinner ein halbes Reagenzglas der jeweiligen Grundfarbe

Weiteres Benötigtes Material:

- Reagenzgläser mit Deckel (1 pro Gruppe)
- Lebensmittelfarbe (rot, gelb, blau)
- Spritzen
- Gummibärchenschlangen

Abendprogramm: Nachtgeländespiel

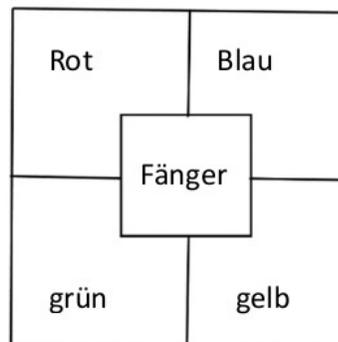
Von SilasK, Finn, Christina, Marieke

Screenshot vom Detailprogramm

Nachtgeländespiel

Fakten:

- 4 Teams (rot, grün, gelb, blau)
- eigene Knicklichter zählen fünffach
- Fremde große Knicklichter zählen zehnfach
- kleine Knicklichter zählen einfach



Regeln:

Jedes Team hat 5 große Leuchtstäbe. Die großen müssen einen Meter Abstand voneinander haben und dürfen nicht vom eigenen Team im eigenen Feld bewegt werden. Man versucht die Stäbe der anderen zu stehlen, um sie in sein eigenes Feld zu bringen. Wenn man gefangen wird (vom Gegnerischen Team oder den Mitarbeitern) muss man sich am eigenen Mitarbeiter frei schlagen. Man darf immer nur ein Stäbchen mit sich tagen.

In der Mitte gibt es ein Feld mit kleinen Leuchtstäben, dort sind Mitarbeiter als Fänger drinnen. Die Kinder versuchen die Stäbchen aus dem kleinen Feld zu klauen und in ihr Feld zu bringen.

Knicklichter dürfen nicht geworfen werden.

Nach jedem Spiel wird zusammengezählt wie viele Stäbe im eigenen Feld vorhanden sind.

Spielzeit: 3*15 Minuten+Pause

Material:

Absperrband

Holzpfähle

20 große Leuchtstäbe in verschiedenen Farben

bunte Knicklichter

Gruppeneinteilung

4 Mitarbeiter für die Felder

5-7 Mitarbeiter als Fänger im inneren Feld. (→ abhängig von Feldgröße)

Tag 9

Überblick

Zielgedanke

Gottes Gebote als Richtschnur für das praktische Leben

Stille Zeit

Doppelgebot der Liebe

Bibelarbeit

10 Gebote

2.Mose 20,1-17

Theater

Tag 9: 10 Gebote und Doppelgebot der Liebe

(Max kommt zum Zelt herein)

Max: OOOOMMMMMMAA... ich bin wieder daaaa...

Oma: Hallo Max, na alles klar? Wie war die Schule heut?

Max: Oh man, ich sags dir, heute in Sport ham wir Fußball gespielt und unser Lehrer hat sooo doofe Regeln erfunden, wir durften zum Beispiel höchstens zwei Mal den Ball berühren oder nicht höher als Bauchhöhe spielen...des war so doof ey...

Oma: Also Max, solche Regeln sind doch manchmal gar nicht schlecht...

Max: Das finde ich schon. Egal. Eigentlich wollte ich dich fragen, ob du mir wieder eine Geschichte erzählen kannst?

Oma: Naja, eine Geschichte ist es nicht wirklich, aber es gibt da in der Bibel ein paar sehr wichtige Regeln, die hat dein Opa Mose damals von Gott in der Wüste bekommen, die waren auf zwei riesige Steintafeln geschrieben und die gelten sogar noch heute für alle Menschen.

Max: Was? für heute? Die sind ja bestimmt schon eine Millionmilliarden Jahre alt...oder noch älter, was war das denn zum Beispiel?

(Computerspieler; eine, mit viel Schmuck; einer, der ne Statue anbetet)

Oma: Das erste Gebot lautet: Du sollst keine anderen Götter neben mir haben. Solche Götter können ganz unterschiedlich aussehen; zum Beispiel auch, dass man nicht den ganzen Tag sinnlos Computer spielen soll oder nicht seine ganze Freizeit mit seinem Schmuck verbringen soll und vor allem soll man außer Gott niemand anbeten.

(Person die telefoniert, die ganze Zeit Oh Gott, oh Gott)

Oma: Das zweite Gebot heißt: DU sollst den Namen des Herrn deines Gottes nicht missbrauchen. Das kann zum Beispiel so aussehen.

(einer liegt im Liegestuhl, anderer schuftet im Garten)

Oma: Ja das dritte Gebot heißt: du sollst den Feiertag heiligen. Gott hat uns extra den Sonntag geschenkt, um auszuruhen und sich Zeit für ihn zu nehmen. Das geht am besten, wenn man nicht noch den Kopf voll hat mit Hausaufgaben, Wäsche waschen oder sonstigen Aufgaben.

(Eltern + Tochter, Tochter beschimpft ihre Eltern und isst das Essen nicht)

Oma: Beim vierten Gebot sind alle Kinder angesprochen, das heißt nämlich: Du sollst deinen Vater und deine Mutter ehren. Du sollst auf sie hören, sie achten, ihnen helfen und sie respektieren.

(einer bringt nen anderen um)

Oma: Du sollst nicht morden, weil das Leben sehr wertvoll ist und Gott nicht will, dass wir es kaputt machen.

(Ehepaar, dass sich streitet, „gib mir meine Zahnbürste zurück!“, „aber nur wenn ich mein Kissen wieder krieg“...)

Oma: Und auch ein Gebot für die Eltern, bzw. für Verheiratete: Du sollst nicht ehebrechen! Das heißt wenn man mal verheiratet ist, dann soll man sich nicht mehr scheiden lassen, sondern für immer zusammen bleiben.

(einer schleicht sich an und klaut jemand was)

Oma: Das siebte Gebot heißt: Du sollst nicht stehlen, du sollst nicht zu jemand hingehen und ihm was klauen, was dir nicht gehört.

(jemand erzählt dumme Geschichten, Lügengeschichten, übertreibt voll)

Oma: Du sollst nicht lästern oder lügen, du sollst nicht sagen, der is blöd, oder die sieht schlecht aus oder die hat keine coolen Klamotten an, deshalb sagt Gott im achten Gebot: Du sollst nichts Unwahres über deine Mitmenschen erzählen!

(jemand will etwas von seinem Nachbarn, „ich hätt gern so ne schöne Frau wie der, ich hätt gern so n schönes Haus wie der und so weiter...)

Oma: Das sind die letzten zwei Gebote, wenn jemand etwas hat, was du nicht hast dann sei nicht neidisch darauf sondern freu dich an dem was du hast und sei damit zufrieden. Denn Gott sagt in diesen Geboten: Du sollst nicht begehren was ein anderer hat.

Max: Ok, das sind aber ganz schön viele, das schaff ich ja NIE mich daran zu halten...was mach ich wenn ich mal lüg, so ne Notlüge, das passiert so schnell oder Moritz, der kann viel besser Mathe als ich und ich will des auch gern so können.

Oma: Ja, das geht bestimmt jedem mal so und das ist auch wirklich nicht einfach, aber du kannst Gott dafür um Vergebung beten und ihn bitten, dass er dir hilft die Gebote einzuhalten. Und vielleicht kannst du ja mal mit Moritz Mathe üben.

Max: Oh ja, das ist eine gute Idee, dann geh ich jetzt gleich zu ihm, der hilft mir bestimmt, bis zum nächsten Mal!

Oma: Bis bald, Max!

Max: Bundesgartenciao!

Nachmittagsprogramm: Chillernachmittag

Der letzte Nachmittag auf der AJC-Jungscharfzeit 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 „Teili- MA – Fußballmatch“ ausgetragen.

Abendprogramm: Galaabend

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

Das Programm besteht teilweise aus den Ideen und Aufführungen der Teilnehmer. Zusätzlich sind einige Punkte geplant wie ein Mose-Rap (<https://open.spotify.com/track/3BfttYnjWeQ5ne6yZ7zz7N?si=50192d92f25647a3>), Zelpunkte und noch vieles mehr.

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

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

Einen kleinen Überblick und ein paar Tipps möchte ich aber trotzdem geben:

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

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

Die Moderation wurde von zwei Mitarbeitenden 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 Mitarbeitende. 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 Gruppenmitarbeitenden, auf die Bühne geholt. HV, Küchenteam, freie Mitarbeitende, 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. 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 aller Geschichten

Stille Zeit

Fragen „Was nehme ich mit?“

Bibelarbeit

Zusammenfassung

Theater

Tag 10

Max: OOOOMMMMAAAA!

Oma: Hallo Max, was ist los?

Max: Oma, heute bin ich sooooo müde.

Oma: Müde? Du? Du bist doch noch jung!

Max: Ja, ja. Das hat Mama auch gesagt. Aber ich konnte gestern Nacht einfach nicht einschlafen!!

Oma: Oh ja, das kenn ich.

Max: Naja, ich hab halt über die Geschichten nachgedacht, die du mir erzählt hast. Und dann hab ich mir vorgestellt, da wären Schlangen unter meinem Bett und die würden mich beißen.

Oma: Na sowas. Und was hast du dann gemacht?

Max: Dann hab ich mich daran erinnert, dass sie aufs Kreuz schauen sollten, und dann ist mir eingefallen, dass Jesus immer bei mir ist und mich nie allein lässt. Das war gut.

Oma: Ja, das tut gut zu wissen.

Max: Oma, darf ich dich mal was fragen???

Oma: Klar!

Max: Was fandest du am coolsten, was Opa Mose erlebt hat?

Oma: Hmm... Also auf jeden Fall fand ich s sehr schön, dass er mich kennengelernt hat. :)

Max: Ja, Oma, aber ich mein, so von den krassen Sachen!

Oma: Hm... Lass mich mal überlegen. Was fandest du denn am krassesten?

Max: Ich glaub, dass das Meer einfach so aufgegangen ist und ihr alle durchspazieren konntet. Da wär ich gern dabei gewesen.

Oma: Ja, das war faszinierend, aber wir hatten auch Angst, weil die Ägypter direkt hinter uns waren. Für mich war das größte, dass Gott uns nie im Stich gelassen hat. Obwohl wir Israeliten manchmal nicht vertraut haben, hat Gott sich immer um uns gekümmert und treu für uns gesorgt.

Max: Hm Oma das ist interessant. Das will ich mir merken. So aber jetzt Oma, jetzt geh ich Fußball spielen.

Oma: Na dann, wünsche ich euch viel Spaß!

Max: Auf Wiederhörnchen!

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, 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 Lebensmittelpenden 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