

# Reise ins Verheißene

Das komplette Programm der AJC-Jungcharfreizeit 2024



# Inhaltsverzeichnis

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Über die AJC-Jungscharfzeit.....	6
AJC.....	6
Die AJC-Jungscharfzeit.....	6
Die Zusammenarbeit.....	6
Danke.....	6
Tagesablauf auf der AJC-Jungscharfzeit.....	7
7:30 Uhr Mitarbeiterandacht.....	7
8:15 Uhr Teilnehmer wecken / Stille Zeit.....	7
9:00 Uhr Appell / Frühstück.....	8
10:30 Uhr Gemeinsame Stunde.....	8
12:00 Uhr Workshops.....	9
13:00 Uhr Mittagessen.....	9
14:30 Uhr Nachmittagsprogramm (bis ca 17:00 Uhr).....	9
17:30 Uhr Ämter.....	10
18:30 Uhr Abendessen.....	10
20:00 Uhr Abendprogramm (bis ca 21:30 Uhr).....	10
22:00 Uhr Gute Nacht Geschichte in der Zeltgruppe.....	11
22:30 Uhr Nachtruhe.....	11
22:45 Uhr kurze Mitarbeiterbesprechung.....	11
Tag 0 – Aufbau und sonstige Vorbereitungen.....	12
Zelte.....	12
Technik.....	12
Küche.....	13
Weitere Vorbereitungen.....	13
Tag 1 – Anreise.....	14
Überblick.....	14
Zielgedanke.....	14
Stille Zeit.....	14
Bibelarbeit.....	14
Theater (Vorrangig von Salo).....	14
Nachmittagsprogramm: Kennenlernnachmittag.....	16
Abendprogramm: Eröffnungsabend.....	21
Tag 2 - Josuas Auftrag.....	23
Überblick.....	23
Zielgedanke.....	23
Stille Zeit.....	23
Bibelarbeit.....	23
Theater.....	23
Nachmittagsprogramm: Zweitageswanderung.....	25
Abendprogramm: Klein gegen Groß am Übernachtungsplatz.....	25
Tag 3 – Spione in Jericho.....	26
Überblick.....	26
Zielgedanke.....	26
Stille Zeit.....	26
Bibelarbeit.....	26
Theater.....	26

Nachmittagsprogramm: Agentenausbildung.....	29
Abendprogramm: Agentenprüfung.....	31
Tag 4 – Durchzug durch den Jordan.....	32
Überblick.....	32
Zielgedanke.....	32
Stille Zeit.....	32
Bibelarbeit.....	32
Theater.....	32
Nachmittagsprogramm: Ausflug Freizeitpark.....	33
Abendprogramm: Nachtgeländespiel.....	33
Tag 5 - Ein unlösbares Problem.....	34
Überblick.....	34
Zielgedanke.....	34
Stille Zeit.....	34
Bibelarbeit.....	34
Theater.....	34
Kapitel 5: Ein unlösbares Problem.....	34
Nachmittagsprogramm: Dorfspiel.....	36
Abendprogramm: Lagerfeuerabend.....	36
Tag 6 – Lockende Versuchung.....	37
Überblick.....	37
Zielgedanke.....	37
Stille Zeit.....	37
Bibelarbeit.....	37
Theater.....	37
Kapitel 6: Lockende Versuchung.....	37
Nachmittagsprogramm: Verwöhnnachmittag.....	39
Abendprogramm: Gruppenabend / Nachtwanderung.....	40
Tag 7 – Die List der Gibeoniter.....	42
Überblick.....	42
Zielgedanke.....	42
Stille Zeit.....	42
Bibelarbeit.....	42
Theater.....	42
Nachmittagsprogramm: Bastelnachmittag.....	44
Abendprogramm: Lobpreisabend.....	45
Tag 8 – Kalebs Treue.....	47
Überblick.....	47
Zielgedanke.....	47
Stille Zeit.....	47
Bibelarbeit.....	47
Theater.....	47
Nachmittagsprogramm: Geländespiel – Capture the Flag.....	48
Abendprogramm: Mitspielkrimi - Das Geheimnis des verschwundenen Gemäldes.....	49
Plot.....	50
Rollen:.....	50
Ablauf des Abends:.....	50
Tag 9 – Ganz entschieden.....	52
Überblick.....	52
Zielgedanke.....	52
Stille Zeit.....	52
Bibelarbeit.....	52

Theater.....	52
Nachmittagsprogramm: Chillernachmittag / Einsätze.....	53
Abendprogramm: Galaabend.....	53
Tag 10 – Abreise und Abbau.....	55
Überblick.....	55
Zielgedanke.....	55
Stille Zeit.....	55
Bibelarbeit.....	55
Theater.....	55
Verabschiedung und Abreise.....	55
Nachmittagsprogramm: Abbau / LKW laden.....	55
Abendprogramm: LKW abladen BaMa, Zelte und Technik einräumen.....	56
Danke an alle Mitarbeitenden der AJC-Jungscharfreizeit.....	56

Liebe Mitarbeitende,

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

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

2024 war das Motto der Jungcharfreizeit „Reise ins Verheiene“. Die Geschichten drehten sich um Josua.

OK, diese Informationen habt ihr schon auf der Titelseite im Logo gelesen. Das hat brigens Tabita H. entworfen. Danke. Es gefllt mir echt gut. So gut, dass ein Kunstwerk daraus entstanden ist. (siehe [Mitspielkrimi](#))

Das Programm war nicht unter einem bestimmten Thema. Allerdings sind mehrfach Agenten und Spione aufgetaucht.

Leider mussten wir wetterbedingt das Programm ziemlich hin und her schieben. Deshalb waren die anstrengenden Programmpunkte alle eher am Ende der Freizeit. Ich schreibe hier auf, wie der ursprngliche Plan war.

Achja: **2024 war die 50. AJC-Jungcharfreizeit.** Nur, damit das auch erwhnt wurde. HAPPY BIRTHDAY  
Und nein: Ich werde nicht alle alten Freizeiten zusammenfassen...

### **Warum gibt es diese Zusammenfassung?**

Jedes Jahr stecken dutzende Mitarbeitende hunderte Stunden in die Vorbereitung eines – wie ich finde – groartigen Zeltlagers. Und anschlieend 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 knnen, aber als Inspiration knnen sie auf jeden Fall dienen.

Dieses Dokument darf zur Vorbereitung von Zeltlagern frei verwendet und vervielftigt werden, solange die Links zu <https://ajc-jungcharfreizeit.de> und <https://jungcharwerkstatt.de> nicht entfernt werden.

Fr eventuelle Nachfragen stehe ich gerne zur Verfgung.

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-Jungcharfreizeit als Vorlage fr euer Zeltlager nutzt, wrde ich mich ber Rckmeldungen freuen.

Euer Bernd „B“ streicher

**PS: Noch ein Hinweis zur Sprache: Zwecks besserer Lesbarkeit schreibe ich deutsch. Ohne irgendwelche Rcksicht auf Geschlecht oder Minderheiten. Es drfen sich aber Frauen, Mnner, Mdchen, Jungen und alle dazwischen mit „Leser“ oder „Mitarbeiter“ oder „Teilnehmer“ angesprochen fhlen, da es meiner Meinung nach einen Unterschied zwischen grammatikalischem und biologischem Geschlecht gibt.**

PPS: Ich wrde mich freuen, auch Programme von anderen Zeltlagern verffentlichen zu drfen. Du musst dir nicht unbedingt den Aufwand machen, alles so ausfhrlich zu schreiben, wie ich das hier plane. Lass mir einfach die Dateien zukommen, die ihr sowieso habt. Dann knnen sich andere Mitarbeitende (inklusive mir) Ideen fr ihre Zeltlager holen.

# Über die AJC-Jungscharfreizeit

## AJC

Die Aktiven Jungen Christen ([www.AJC-ev.de](http://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 Jungcharalter (8 bis 13 Jahre) durch. Seit 1978 wird zusätzlich eine Freizeit für Teenager von 14 bis 17 Jahren veranstaltet. Zuerst zur gleichen Zeit auf dem gleichen Zeltplatz, ab 1989 nach einander auf teilweise unterschiedlichen Plätzen.

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

Die Teilnehmerzahl schwankt mittlerweile um etwa 90 Teilnehmer. Zu Spitzenzeiten kratzten wir an der 150-Teilnehmer-Grenze, bei geburtenschwachen Jahrgängen kommen immer noch um die 70 Teilnehmer zusammen.

## Die Zusammenarbeit

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

## Danke

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

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

Euer BÖ

# Tagesablauf auf der AJC-Jungscharfreizeit

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

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

## 7:30 Uhr Mitarbeiterandacht

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

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

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

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



## 8:15 Uhr Teilnehmer wecken / Stille Zeit

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

Direkt im Anschluss gehen die Mitarbeiter in ihre Gruppenzelte und wecken bei Bedarf noch persönlich nach. Vor allem am Ende der Freizeit wird gelegentlich ein kalter Waschlappen nötig. Nach einer kurzen Begrüßung nehmen alle ihre Bibel und jede Zeltgruppe macht ihre Stille Zeit. Der Text und die Erklärung kommen entweder aus einer gekauften Bibellesehilfe (Guter Start) oder in den letzten Jahren sehr konsequent aus dem "Heftle".

<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 [TL](#) bestimmt wird, in welcher Reihenfolge sich zum Essen holen angestellt wird. Das geht sowohl in Zeltgruppen als auch nach anderen Kriterien wie "rote T-Shirts" oder "alle 10-Jährigen"

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

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



## 10:30 Uhr Gemeinsame Stunde

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

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

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

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



jeweiligen Zielgedanken des Tages orientiert.

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

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

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

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

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

## **12:00 Uhr Workshops**

Wenn es das nächste mal hupt, sind Workshops. Das sind Angebote für Sport (Fußball, Völkerball, Gagagame), zum Basteln (auch Großprojekte wie Kolosseum, Ritterburg oder Goliath über mehrere Tage), zum gemeinsamen Singen, 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.

## **13:00 Uhr Mittagessen**

Der Ablauf ist ähnlich wie beim Frühstück.

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

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

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

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

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

Die einzelnen Programmpunkte werden vom Programmteam relativ früh in den Vorbereitungen definiert. Die Vorbereitungssteams bestehen aus 3 bis 5 Mitarbeitern und bekommen dann eine Vorgabe vom Programmteam.

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



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

### **17:30 Uhr Ämter**

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

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

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

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

### **18:30 Uhr Abendessen**

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

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

Das Abendprogramm ist so vielfältig wie der Nachmittag.

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

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

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

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



## **22:00 Uhr Gute Nacht Geschichte in der Zeltgruppe**

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

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

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

## **22:30 Uhr Nachtruhe**

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

## **22:45 Uhr kurze Mitarbeiterbesprechung**

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

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

# Tag 0 – Aufbau und sonstige Vorbereitungen

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

## Zelte

Ein wichtiger Teil ist der Aufbau der Zelte. Da ein 10-Personen Zelt mittlerweile über 1800 Euro kostet und unsachgemäßer Umgang die Lebensdauer deutlich verkürzt werden die Zelte nicht von den Teilnehmern aufgestellt sondern im Vorfeld von den Mitarbeitenden. Ein Aufstellteam besteht aus 4 bis 5 Personen. Dabei ist mindestens eine, die Erfahrung mit dem Aufbau der Zelte hat und die das Kommando übernimmt. Anschließend kommen noch die Schaumstoffmatten in die Zelte, damit die Teilnehmer einen weichen Untergrund zum Schlafen haben. Unsere Standard-Zelte sind Yukatan. Eine Stange in der Mitte und seitlich mehrfach abgespannt bieten sie Platz für bis zu 10 Teilnehmern incl. Gepäck.

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

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

## Technik

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

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

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

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

Steckdosenkästen und Verteiler werden ebenfalls aufgebaut. Im großen Zelt und wenn nötig auf dem Platz verteilt. Dabei sind unnötig große Leitungslängen zu vermeiden. Mittlerweile fertigen wir auch VDE-konforme Abnahmemessungen an. Falls das nicht möglich ist, empfehle ich zumindest darauf zu achten, dass 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

Einführung ins Thema

### Stille Zeit

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

### Bibelarbeit

Beim Abendprogramm kurze Zusammenfassung Mose für alle, die letztes Jahr nicht dabei waren. Bundeslade erwähnen und erklären.

## Theater (Vorrangig von Salo)

### Rollenübersicht

Tag	Besetzung	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Mose		X	X						X	
Josua		X	X	X	X	X	X	X	X	X
1. Kundschafter		X							X	
2. Kundschafter		X							X	
Kaleb		X	X					X	X	
Stimme Gottes			X							
Elon			X	X		X	X			
Baria			X	X		X	X			
Soldat 1				X		X				
Soldat 2				X		X				
Rahab				X		X	X			
Mann					X					
Frau					X					
Kind					X					
Volk	Alle Mitarbeiter				X	X	X			X
Achan							X			
Ältester 1								X		
Ältester 2								X		
Bote 1								X		
Bote 2								X		

Die Schauspieler der kleineren Rollen mussten teilweise 2 Rollen übernehmen.

# Kapitel 1: Zurück in der Wüste

--Musik--

*Volk Israel steht auf einem Berg vor gelobtem Land. (Volk schaut ins Publikum)*

- Mose:                Seht her! Dieses Land will uns Gott, der Herr, geben. Er hat es uns versprochen. Zuerst müssen wir dieses Land aber erkunden. Wir müssen wissen, wie es aussieht.
- Josua:                Mose, wie willst du das anstellen?
- Mose:                Josua, wir müssen das ganze Land ausspionieren. Wir müssen erfahren, wie viele Flüsse wir überschreiten müssen. Wir müssen wissen, wie die Städte gebaut sind. Es ist eine schwere Aufgabe. Aber es geht nicht anders.
- Josua:                Jeder Mann von uns kann Kundschafter sein. Lass uns sofort aufbrechen.

*Volk und alle anderen gehen ab.*

---

*2 Kundschafter kommen von hinten nach vorne zur Bühne gelaufen.*

1. Kundschafter:    Siehst du die Stadt? Diese Stadt sollen wir einnehmen?
2. Kundschafter:    Diese hohen Mauern! Das kann ich nicht glauben! Sooo hoch! (*Handbewegung*)

*Die beiden Kundschafter gehen auf die Bühne und schauen auf die Kinder hinab.*

1. Kundschafter:    Sieh mal, das sind ja Riesen!
2. Kundschafter:    Gegen die kommt keiner von uns an!

*Kundschafter gehen ab.*

---

*Josua und Kaleb unterwegs in einem schönen Tal. (Gang zur Bühne)*

- Kaleb:                Hier muss guter Boden sein, Josua. Sieh nur die gewaltigen Trauben!
- Josua:                Ja, Kaleb. Lass uns zum Lager zurückkehren und es Mose berichten.
- Kaleb:                Komm, wir nehmen eine solch große Traubenrebe mit, dann glauben die anderen uns auch.

*Josua und Kaleb tragen zwischen sich eine riesige Rebe an einem Stock. (laufen hoch zur Bühne)*

---

*Die Kundschafter werden im Lager willkommen geheißen. Sie erzählen. Kaleb und Josua bringen ihre große Weintraube mit.*

1. Kundschafter: Was für eine Traube! Die ist ja sooooo riesig!
2. Kundschafter: Das muss ein gutes Land sein!
- Josua: Los, wir nehmen das Land ein.
1. Kundschafter: Aber riesige Riesen wohnen da und die Städte haben soooo hohe Mauer! Da kommen wir nicht rein...
- Kaleb: Aber mit Gottes Hilfe schaffen wir das!
1. Kundschafter: Nein! Gegen diese Riesen sind wir so klein wie Heuschrecken!
2. Kundschafter: Die schlagen uns tot und machen unsere Kinder zu ihren Sklaven.
1. Kundschafter: Hier können wir nicht bleiben und nach Kanaan können wir auch nicht... - Was sollen wir bloß machen!?
2. Kundschafter: Ich sage: ZURÜCK NACH ÄGYPTEN!
- Josua: Gott hat uns bis hierher gebracht. Vertraut auf ihn. Er wird uns helfen, das Gelobte Land zu erobern!
2. Kundschafter: Woher willst du das wissen!?
- Josua: Wo bleibt euer Mut? Wo ist euer Glaube an Gott?
1. Kundschafter: *(zu 2. Kundschafter)* Wir werden Josua schon noch zum Schweigen bringen!
2. Kundschafter: Weg mit Josua!

*Die Kundschafter heben Steine auf und wollen Josua steinigen. Da brennt die Stiftshütte.*

- Kaleb: Schaut mal! Die Stiftshütte brennt!!!
- Josua: Keine Angst. Die Stiftshütte strahlt so, weil Gott dort mit Mose spricht.
- Mose: Gott hat zu mir gesprochen. Er hat gesagt: »Ihr habt mein Versprechen angezweifelt. Das hat mit gezeigt, dass ihr erst lernen sollt, mir zu vertrauen. Ihr dürft noch nicht in das Gelobte Land. Ihr müsst zurück in die Wüste. Ihr sollt erst lernen, mir zu vertrauen, dazu müsst ihr für 40 Jahre in die Wüste zurück. Erst eure Kinder und Josua und Kaleb werden in das Gelobte Land einziehen!«

**--Musik--**

## **Nachmittagsprogramm: Kennenlernnachmittag**

Von Sophia, Jan K., Tabita H., Marcus

Ich übernehme das Detailprogramm für den Kennenlernnachmittag mit minimalen Anpassungen. Ziel des Nachmittags ist es, die Zeltgruppe, den Zeltplatz und die Lagerregeln kennen zu lernen.

Geplant: Stationen, an denen keine Mitarbeiter gebraucht werden,

Geplant: Stationen / Aufgaben mit Zeltplatzregeln verknüpfen

Geplant: Zettel mit Stationen, um Zeiten oder Punkte einzutragen ( dieses Jahr aus Zeitgründen nicht ausgewertet und nicht die richtigen Punkte am Abendprogramm genannt)



nächstes Mal: die Zeltplatzregel mit auf die Stationszettel schreiben / dazu legen  
nächstes Mal: einen Plan machen, wo welche Station ist

## **Selbsterklärende Stationen:**

### **Station 1:** Lädle

Aufgabe: Geld einzahlen

Erklären: Was man kaufen kann / wie es funktioniert

### **Station 2:** Zeltplatz Grenze (Parkplatz unterhalb vom Eingang ins Haus)

Aufgabe: Zwillingswettkampf

Regel: Ich verlasse den Zeltplatz nur, wenn ein Mitarbeiter dabei ist

### **Station 3:** Abwaschrinne (Spülvorgang nochmal erklären)

Aufgabe: Wassertransport

Regel: Spülwasser ist kein Spielwasser

### **Station 4:** An den Gruppenzelten

Aufgabe: Namensball

Regel: Es wird nicht unaufgefordert in ein anderes Gruppenzelt gegangen

### **Station 5:** Bei den Gruppenzelten

Aufgabe: Pantomime

Regel: Es wird nicht an die Zeltwand und im Zelt mit Deo gesprüht

### **Station 6:** am Baum hinterm Volleyballfeld

Aufgabe: Schnelligkeitspuzzle

Regel: Wenn die Tröte hupt, räume ich schnell meine Sachen auf und gehe zum Programmpunkt

### **Station 7:** Wäscheleine

Aufgabe: Kleidungsstücke auf- & abhängen (Blinde + Sehende)

Regel: Die Zeltschnüre sind keine Wäscheleinen

### **Station 8:** Küche / Essensausgabe

Aufgabe: Pause machen, etwas essen (Äpfel + Kekse + Trinken zeigen)

Erklären: Wasserspender

### **Station 9:** Nachtwächter

Aufgabe: Gruppenname bestimmen + Flagge unterschreiben

Erklären: Ist nachts da, falls etwas ist, kann man zu ihm kommen

### **Station 10:** Krankenschwester (oben am Hauseingang)

Aufgabe: Bild von jedem Kind machen

Erklären: Dass man Krankenschwester ist

### **Station 11:** Im Essenszelt

Aufgabe: Schlachtruf erfinden

### **Station 12:** großes Zelt

Aufgabe: Allgemeine Umfrage

## Stationen erklärt:

### Station 2: Zwillingsswettkampf

Hier braucht ihr eure Zwillingssgruppe! Solltet ihr J1 (älteste Jungs) sein, braucht ihr M1 (älteste Mädchen). J2 braucht M2 usw.

Hier spielt ihr nun gegen das andere Team.

Vor euch seht ihr eine Reihe mit Hüttchen. Die Teams stellen sich jeweils an den Reihenden (gegenüber) auf. Nach dem Startsignal des Mitarbeiters, hüpfen die jeweils ersten die Hütchenreihe zueinander ab. Es wird mit beiden Beinen gleichzeitig gehüpft. Es muss jedes Hütchen „angehüpft“ werden. Sobald kein Hütchen mehr zwischen den Spielern steht, wird gegeneinander Schere-Stein-Papier gespielt, bis der erste Punkt fällt. Der Verlierer verlässt die Hütchenreihe und stellt sich wieder hinten an. Sobald der Punkt verloren ging, darf von der Verlierermannschaft die nächste Person anfangen zu hüpfen. Der Gewinner bleibt in der Hütchenreihe und springt von seiner momentanen Stelle weiter in Richtung gegnerisches Team. Sobald sie sich wieder treffen, wird wieder eine Runde Schere-Stein-Papier gespielt. Der Gewinner hüpfert weiter und der Verlierer stellt sich wieder an. Das Spiel geht so lange, bis ein Team 5 Punkte erspielt hat. Einen Punkt hat man erspielt, sobald man beim gegnerischen Team angekommen ist.

Für die richtig erkannte Regel gibt es 3 Punkte.

Auswahlmöglichkeiten der Regeln:

Es wird kein Müll auf dem Zeltplatz liegen gelassen.

Zeltschnüre sind keine Wäscheleinen.

Ich verlasse den Zeltplatz nur, wenn ein Mitarbeiter dabei ist

### Station 3: Wassertransport

Die Gruppe hat 4 Minuten Zeit, so viel Wasser wie möglich mit einem Schwamm von der Spülwanne zum Messbecher zu transportieren. Damit das nicht zu einfach wird, müsst ihr den Parkour vor euch durchlaufen. Erst wenn der Parkour korrekt durchlaufen ist, darf der Schwamm ausgedrückt werden. Beim Weg zurück muss man nicht mehr durch den Parkour laufen.

Für die richtig erkannte Regel (Spülwasser ist kein Spielwasser) gibt es 3 Punkte.

### Station 4: Namensball

Man stellt sich in einem Kreis auf, der so groß ist, dass man sich einen Ball zuwerfen und fangen kann. Nun fängt der Mitarbeiter an und hat den Ball. Der Ablauf ist immer derselbe. Der der den Ball hat, sagt zuerst einen Namen, zudem der Ball gehen soll. Danach wirft er den Ball zu dieser Person (er muss geworfen werden und darf nicht übergeben werden). Die Person dessen Name genannt wurde, fängt den Ball. Nun macht diese Person das gleiche, erst Name sagen, dann zu der Person werfen. Er darf den Ball aber nur zu einer Person werfen, die den Ball noch nicht in dieser Runde hatte. Nachdem die letzte Person den Ball gefangen hat, wird der Ball wieder Rückwärts in der gleichen Reihenfolge geworfen. Am Ende ist der Ball wieder beim Mitarbeiter und das Spiel ist gewonnen. Es sollte mindestens eine weitere Variation gespielt werden.

Weitere Variationen: Alphabetisch werfen, Geburtsmonat, Haarlänge, Größe etc.

### Station 5: Pantomime

Bei dieser Station geht es darum, so viele Begriffe wie möglich zu erraten. Für jeden Begriff hat man 30 Sekunden Zeit. Jedes Kind muss mindestens 1mal einen Begriff vorstellen. Es müssen alle Begriffe erklärt werden.

Regel: ich sprühe nicht mit Deo an die Zeltwand

Banane schälen

Spagetti essen

duschen

Koffer packen

Wurst grillen

Gaga-Game  
Agent nachspielen  
Einen bestimmten MA nachspielen  
Krankenschwester nachspielen

Für jeden richtig erratenen Begriff gibt es einen Punkt (max. 10).  
Für die richtig erkannte Regel gib es 3 Punkte.

### **Station 6: Schnelligkeit - Puzzle**

Das in der Tüte zerlegte Puzzle muss richtig zusammgelegt werden. Nach einer gewissen Zeit sollte euer Puzzle fertig sein, ansonsten ertönt ein Pfiff. Sollte der Pfiff ertönen, müsst ihr das Puzzle aufräumen und euch auf die Bank setzen.

FÜR MA: Der Pfiff muss ertönen, denn die eigentliche Aufgabe ist, das Aufräumen und das Hinsetzen auf die Bank. Bitte diese Zeit notieren auf dem Zettel notieren.

Regel: Wenn die Tröte hupt, räume ich schnell meine Sachen auf und gehe zum Programmpunkt

Für die richtig erratene Regel gibt es 3 Extrapunkte.

### **Station 7: Kleidungsstücke aufhängen**

Vor euch liegen 5 Kleidungsstücke. Diese müsst ihr auf die Wäscheleine vor euch hängen. Leider kann die Hälfte von euch nichts sehen. Die nicht Sehenden, werden die Kleidungsstücke auf die Wäscheleine hängen, mithilfe der Sehenden. Diese dürfen Anweisungen geben aber den gekennzeichneten Bereich nicht verlassen. Jedes Kleidungsstück muss mit 2 Wäscheklammern auf der Wäscheleine hängen.

Bei richtig erkannter Regel gibt es 1 Extrapunkt.

Auswahlmöglichkeiten der Regeln:

Es wird kein Müll auf dem Zeltplatz liegen gelassen.

Zeltschnüre sind keine Wäscheleinen.

Ich darf nicht barfuß auf dem Zeltplatz laufen.

### **Station 8: Küche**

Hier wird den Kindern der Wasserspender gezeigt + erklärt. Hier wird Pause gemacht! Küchenteam sorgt für Apfelschnitze und/oder Butterkekse.

Auf Mülltrennen und Mülleimer hinweisen.

### **Station 9: Nachtwächter**

Bei dieser Station stellt sich der Nachtwächter vor und erklärt, dass wenn etwas ist, er nachts hier zu finden ist. Zudem wird an dieser Station der Gruppenname überlegt.

### **Station 10: Krankenschwester**

Bei dieser Station stellt sich die Krankenschwester vor. Außerdem wird bei dieser Station von jedem Kind + Mitarbeiter ein Bild gemacht (für Diashow)

Regel sagen, dass man nicht barfuß laufen darf!

### **Station 11: Schlachtruf überlegen**

Station zum Nebenher überlegen / machen.

### **Station 12: Allgemeine Fragen (siehe Extrazettel)**

Extrazettel

	Ja (Anzahl)	Nein (Anzahl)
Bist du das erste Mal auf der Jungscharfreizeit?		
Hast du heute schon Gaga-Game gespielt?		
Wirst du auf der Freizeit Gaga-Game spielen?		
Hast du Geschwister auf der Freizeit?		
Hast du Süßigkeiten dabei?		

Nutella mit oder ohne Butter?	Mit Butter (Anzahl)	Ohne Butter (Anzahl)
Magst du lieber Apfel oder Banane?	Apfel (Anzahl)	Banane (Anzahl)
Salat oder kein Salat zum Mittagessen?	Salat (Anzahl)	Kein Salat (Anzahl)
Isst du lieber warm oder kalt?	Warm (Anzahl)	Kalt (Anzahl)
Magst du Nougat Bits?	Ja (Anzahl)	Nein (Anzahl)
Trinkst du lieber Wasser oder AJC Tee?	Wasser (Anzahl)	AJC Tee (Anzahl)

Wie oft warst du schon auf der Freizeit?	1 Mal (Anzahl)	2 Mal (Anzahl)	3 Mal (Anzahl)	4 Mal (Anzahl)	5 Mal (Anzahl)	__ Mal (Anzahl)

# Abendprogramm: Eröffnungsabend

Von Sophia, Jan K, Johannes

Der erste Abend soll ein entspannter Abend für Teilnehmer und Mitarbeiter sein. Das Ziel des ersten Abends ist, dass jeder der Teilnehmer mal auf der Bühne stand und die Zeltgruppen eine kleine Challenge gegen ihre Mitarbeiter bestreiten.

Durch die erspielten Punkte der Kinder im Nachmittagsprogramm, wurde die Challenge der Mitarbeiter gehandicapt.

(Handicaps, stehen unter den Aufgaben, leider wurden nicht alle Handicaps auf der Bühne so gespielt / der erste Gedanke war da, dass die Kinder die Handicaps selbst aussuchen können. Dies wurde aus zeitlichen Gründen nicht so durchgeführt.)

- 1 Küche vorstellen
  - Rätsel über das Essen (Abfrage nachmittags auf Extrazettel)
    - Strafe: keine
- 2 J6
  - Flaschen heben (auf Zeit, wird addiert)
    - Teilnehmer bekommen Flasche mit Wasser
      - Eimer anstatt Flasche
      - 1 Mitarbeiter weniger
- 3 M6
  - Nudeltransport mit Stab von A nach B transportieren
    - Teilnehmer bekommen Stab und transportieren mit der Hand
      - Transportieren mit Mund
      - 30 Sekunden weniger Zeit
- 4 M2
  - M&M sortieren
    - Teilnehmer sortieren mit Stäbchen
      - Dürfen nicht laufen
      - Nicht reden
- 5 M3
  - Wettessen Salzstängele
    - Jeder Teilnehmer bekommt 2 Salzstängele auf Zeit essen
      - +2 Salzstängele
      - Zeitstrafe 5s
- 6 Einkäufer vorstellen
  -
- 7 J3
  - Gegenstände holen
    - 3 Zeltplatz übliche Gegenstände holen
      - Dürfen Gegenstände nicht in der Hand halten
      - 4 Gegenstände holen
- 8 J2
  - Kartenflip
    - Schwache Hand
    - Max. 2 Fehlwürfe
- 9 HV's vorstellen
  - Rätsel
    - Strafe: Essensausgabe (bei einem Mittagessen)
    -

- 10 M5  
→ Flaschenumwerfen
- Tischtennisball anstatt Tennisball
  - Rückwärts/ vorwärts durch die Beine
- 11 J5  
→ Wikingerschach
- Jedes Kind hat 2 Versuche zu treffen
    - Schwache Hand schmeißen
    - +3 Meter mehr Abstand
- 12 J1  
→ Liegestützen
- Kinder machen Liegestütze und werden addiert
    - Blind
    - 1 Buch auf dem Rücken
- 13 M1  
→ Münzschlitzen
- Münze muss ans Ende der Tischkannte befördert werden (Zonen für Punkte)
    - Blind
    - Teilnehmerhilfe (Kante am Tischende)
- 14 M4  
→ Pyramidenbau auf Zeit
- Jeder Teilnehmer darf einmal mit 2 Händen
    - Eine Hand
    - + Abbau
- 15 J4  
→ Nagel in Holz
- Es wird ein Nagel ins Holz gehämmert
    - Größerer Nagel
    - Hintere Kante nutzen

16 TFA vorstellen jeweils mit Scherzfrage.

16.a Jule

Du bist Busfahrer, fährst einen Blau-Gelben Bus. Der Bus hat das Kennzeichen SHA-Z-63, 53 Sitzplätze, 22 Stehplätze und 180PS. An der 1. Haltestelle steigen 5 Gäste ein. An der 2. Haltestelle steigen 3 Leute zu und 2 aus. An der 3. Haltestelle steigen 4 ein und 5 aus.

Wie alt ist der Busfahrer?

**So alt wie du bist**

16.b Christina

Wie nennt man die Steigerung von Buchstabensuppe?

**Wörter-See**

16.c Emmylene

Was antwortet in allen Sprachen? Was spricht ohne Mund? Was hört ohne Ohren?

**Das Echo**

16.d Jan

Einige Monate haben 30, einige 31 Tage. Wie viele haben 28 Tage?

**ALLE**

16.e Friedemar

Wer verdient sein Geld, ohne auch nur einen Tag zu arbeiten?

**Der Nachtwächter**

16.f Pia

Wie kann man Postbote ohne o schreiben?

**Briefträger**

# Tag 2 - Josuas Auftrag

## Überblick

### Zielgedanke

Gott ruft auch dich – Sei mutig mit ihm

### Stille Zeit

Jona – er flieht vor Gottes Auftrag

Jona 1,1 – 2,11

### Bibelarbeit

Josuas Auftrag – er nimmt Gottes Auftrag an

Josua 1,1 - 18

## Theater

### Kapitel 2: Josuas Auftrag

--Musik--

*Mose und Josua stehen in der Mitte der Bühne und schauen ins Publikum.*

- Mose: Josua, hier stehen wir wieder vor dem Gelobten Land. Vor dem Land, in dem Milch und Honig fließen. Vor dem Land, das uns Gott, der Herr versprochen hat.
- Josua: Ja, Mose, wer hätte das gedacht, dass Gott uns tatsächlich 40 Jahre lang durch die Wüste führt. Wer hätte gedacht, dass wir so viel mit ihm erleben werden. Aber es sind viele Männer und Frauen von damals schon gestorben. Viele mussten wir in der Wüste beerdigen.
- Mose: Josua, Gott hat auch zu mir gesagt, dass ich bald sterben werde. Ein neuer Anführer soll das Volk in das Gelobte Land führen. Ein neuer Anführer soll das Volk in das versprochene Land bringen.
- Josua: Ein neuer Anführer? Oh nein, Mose, wer sollte dich je ersetzen können?
- Mose: Du, Josua! Du sollst mein Nachfolger werden.
- Josua: Was ich? Aber ich kann das nicht! Ich kann das wirklich nicht! Ich traue mir das nicht zu!
- Mose: Josua, fürchte dich nicht! Gott hat DICH auserwählt.
- Josua: Aber ich habe Angst, dass ich etwas falsch mache.
- Mose: Er wird dir ebenso helfen, wie mir. Gott selbst wird dir den Weg zeigen. Er wird dir helfen und dich niemals im Stich lassen. Hab keine Angst und lass dich von keinem Gegner einschüchtern.

*Mose geht von der Bühne ab.*

Josua: (betet) Großer Gott, Mose wird tatsächlich sterben. Ich soll sein Nachfolger sein. Wie soll ich das jemals schaffen, das zu tun, was Mose alles gemacht hat. Ich bitte dich, hilf mir dabei.

Stimme Gottes: Josua, ich verspreche dir, dass du keine Angst haben musst. Fasse Mut, gehe vorwärts. Ich werde bei dir sein. Ich werde dich unterstützen, bei allem, was du tust.

*Kaleb tritt auf die Bühne.*

Kaleb: Josua, du sollst nun unser Anführer sein. Du sollst uns in das Gelobte Land führen.

Josua: Kaleb, ich habe vor dieser Aufgabe großen Respekt. Ich habe Angst, dass ich Fehler mache. Aber Gott hat mich ermutigt. Er hat versprochen, dass er bei mir sein wird, egal, wohin ich gehe. Kaleb, rufe Elon und Baria zu mir.

*Kaleb holt Elon und Baria auf die Bühne.*

Josua: Elon, Baria, ich habe eine wichtige Aufgabe für euch. Wir sollen in 3 Tagen über den Fluss Jordan, mit dem ganzen Volk und die Stadt Jericho einnehmen. Ihr sollt die Stadt auskundschaften. Wir müssen wissen, wie es dort aussieht und was uns dort erwartet.

Elon: Jawohl, Josua, wir werden unser Bestes geben.

Baria: Komm, Elon, lass uns keine Zeit verlieren.

Josua: Wartet. Passt gut auf. Ihr werdet jeden Augenblick in Gefahr sein. Verhaltet euch vorsichtig und versucht so viel wie möglich herauszufinden. Der Herr sei mit euch.

*Baria und Elon überqueren den Jordan.*

Baria: Puh, das wäre geschafft. Ich weiß nicht, wie Josua sich das vorstellt? Der Jordan ist tief und so breit, dass man das andere Ufer nicht sehen kann.

Elon: Wie sollen wir da Frauen und Kinder, die Alten und Kranken und das ganze Gepäck rüber bringen!?

Baria: Ja, wir sind noch jung und stark. Aber auch wir hatten teilweise Probleme ans andere Ufer zu gelangen.

Elon: Baria, lass uns nun weiter ziehen. Sieh, da vorne ist Jericho.

Baria: Ich bin gespannt, was uns da noch alles erwartet.

*Die beiden gehen ab.*

**-- Musik --**



## Nachmittagsprogramm: Zweitageswanderung

Von Johannes, Samira, Laurine, Linus, TabitaH

Leider war das Wetter zu unbeständig vorhergesagt um für die älteren eine Übernachtung unter freiem Himmel zu organisieren. Daher war es nur eine Wanderung mit Spieleabend und anschließend wurden die Teilis zum Zeltplatz zurück gefahren.

Auf Während der Wanderung wurden zur Auflockerung zu verschiedenen Challenges aufgefordert.

### Gegenstand eintauschen

Liste mit Sachen die sie finden müssen:

( Schwierigkeitsgrad)

- bringt ein Maiskolben
- Spielt eine Runde Wahrheit oder Auftrag mit einem fremden Mensch und filmt es
- Findet ein Fahrrad und fahrt eine Runde (Filmen)
- Müll sammelaktion
- Findet eine Familie Müller
- Bringe 6 versch Blätter von verschiedenen Arten
- Bringt einen Dorfbewohner zu lachen
- Pflückt einen Blumenstrauß und schenkt ihm einer Person ( Beweis Foto)
- Schreibt eine Postkarte und schickt sie ab
- Findet Oma Hilde
- Dichtet ein Lied
- Findet ein Alpaka
- Klettert auf ein Baum
- Gewinne sching schang schong gegen einen fremden ( filmt es )
- Spielt eine Runde faules Ei

## Abendprogramm: Klein gegen Groß am Übernachtungsplatz

Von Lara, Salome, Jasmena

Kleine Spiele im Stil von <https://jungscharwerkstatt.de/gross-gegen-klein-ein-spieleabend>

# Tag 3 – Spione in Jericho

## Überblick

### Zielgedanke

Gott sorgt für dich

### Stille Zeit

Manna / Wachtelgeschichte

2. Mose 16

### Bibelarbeit

Spione in Jericho

Josua 2,1 - 24

## Theater

### Kapitel 3: Spione in Jericho

--Musik--

*Vor dem Stadttor stehen zwei Soldaten. (eventuell mit 2 Säulen symbolisieren bzw. am Zeltausgang und die 2 Botschafter gehen dann „aus dem Zelt“ „in die Stadt“ hinein und die Soldaten hinterher, die 2 Botschafter erscheinen dann wieder vorne auf der Bühne)*

Elon: Baria, hast du gesehen, die Mauern sind sooo dick und sooo stark...

Baria: Ja, die Soldaten sind dazu auch noch sehr gut bewaffnet...

Elon: Wir müssen aufpassen! Wir dürfen nur miteinander reden, wenn uns niemand hört. Unsere Sprache könnte uns verraten.

Baria: Aber nun komm, Elon. Wir schauen uns mal noch bisschen in der Stadt um.

*Laufen ins Publikum.*

Soldat 1: Diese zwei Kerle sehen mir verdächtig aus!

Soldat 2: Wir sollten sie im Blick behalten!

*Die beiden Soldaten verfolgen die Kundschafter und schleichen ihnen hinterher.*

Baria: Elon, es wird langsam dunkel. Wo sollen wir heute Nacht schlafen?

Elon: Komm, wir fragen mal in diesem Haus.

*Sie klopfen an eine Tür. Rahab öffnet ihnen.*

Rahab: Was kann ich für euch tun?

Elon: Wie suchen einen Schlafplatz für diese Nacht. Wäre es vielleicht für dich in Ordnung, wenn ...

Rahab: Natürlich, kommt nur herein! Ihr könnt hier übernachten.

*Sie verschwinden im Haus. Die beiden Soldaten haben alles beobachtet.*

Soldat 1: Das war ja klar, dass solche verdächtigen Gestalten zu Rahab gehen.

Soldat 2: Sie ist die schlechteste Frau in der ganzen Stadt. Das müssen wir sofort dem König melden!

---

*Im Haus von Rahab werden sie begrüßt, pantomimisch dargestellt*

Soldat 1: Im Namen des Königs öffnet die Tür!

Soldat 2: Hört ihr nicht!?! Im Namen des Königs, öffnet die Tür! Sonst brechen wir sie mit Gewalt auf!

*Im Haus erschrecken alle drei.*

Rahab: Schnell, versteckt euch auf dem Dach!

*Elon und Baria klettern schnell auf das Dach. (Klappleiter oder ähnliches)*

*-- direkt danach stürmen die Soldaten rein.*

Soldat 1: Zwei Männer sind gesehen worden, wie sie in ihr Haus gingen.

Rahab: Ja, zwei Männer wollten hier übernachten, aber gerade, ehe die Tore geschlossen wurden, gingen sie fort. Wenn ihr euch beeilt, holt ihr sie vielleicht noch ein.

*Die Soldaten verschwinden. Rahab geht zu Baria und Elon.*

Rahab: Die Soldaten sind fort, aber sie haben einen Wachtposten vor unser Haus gestellt.

Baria: Wie kommen wir denn dann hier raus?

Rahab: Ich weiß, dass Gott euch helfen wird, Jericho einzunehmen! Wenn ich euch zur Flucht ver helfe – versprecht ihr mir dann, mich und meine Familie zu verschonen?

Elon: Ja, wir versprechen es dir.

Rahab: Mein Haus liegt direkt an der Stadtmauer, wenn es dunkel ist, könnt ihr an einem Seil hinabklettern und so Jericho verlassen. Versteckt euch drei Tage lang im Gebirge, dann könnt ihr ohne Gefahr über den Fluss gehen.

Baria: Wenn wir angreifen, dann halte deine Familie im Hause und hänge diesen roten Strick aus deinem Fenster. Dann wissen unsere Männer, wo du wohnst.

Baria und Elon berichten Josua.

Josua: Gut, dass ihr zurück seid. Erzählt uns von dem, was ihr gesehen habt.

Elon: Die Stadt ist gut befestigt. Ihre Mauern sind 10 m hoch und 2 m dick.

Baria: Es gibt viele gut bewaffnete Soldaten, aber die Leute wissen über uns Bescheid und haben Angst.

Elon: Die Soldaten hätten uns fast erwischt, aber eine Frau namens Rahab hat uns geholfen zu entkommen. Wir müssen ihr versprechen, dass ihr und ihrer Familie nichts passiert, wenn wir Jericho erobern.

Josua: Gut gemacht! Heute noch gehen wir über den Jordan und nehmen Jericho ein. Der Herr selbst wird unser Heerführer sein.

*Das ganze Volk setzt sich in Bewegung. Vier Priester mit Bundeslade voraus.*

**--Musik--**

# Nachmittagsprogramm: Agentenausbildung

Von Judith, Mara, Emmylene, Daniel, BÖ

Auf der AJC-Jungcharfreizeit 2024 gab es passend zur Bibelarbeit der Spione in Jericho einen Agententag. Beim Nachmittagsprogramm beauftragte Josua einen Mitarbeiter, der einige Spione ausbilden sollte.

Dieser setzte sich mit seiner alten Freundin Jessica in Verbindung, die für eine Organisation als Agentin in der ganzen Welt unterwegs ist.

Sie wäre bereit, am Abend die Agentenprüfung abzunehmen, wenn am Nachmittag alle Teilis eine Ausbildung erhalten.



Die Ausbildungsinhalte wurden kurz abgeklärt. Das Agentenhandbuch, Bomben entschärfen, Geheimschriften entziffern, körperliche Fitnessübungen und Verhalten beim Verhör. Klingt nach viel Arbeit.

Aber der Mitarbeiter sagte zu. In Zeltgruppen konnten die Agentenanwärter an verschiedenen Stationen das Agentenhandwerk erlernen. Da der Agententag direkt nach der Zweitageswanderung geplant war, wurde der Stationenlauf bewusst ein entspannter Programmpunkt ohne Konkurrenzkampf. „Macht so viele Stationen, wie ihr wollt. Allerdings bringt euch jede Station Vorteile bei der Prüfung“

Folgende Ausbildungsinhalte gibt es:

### **Handbuch**

Das Schulungsmaterial ist wichtig! Bastelt euch [das Handbuch](#) mit allen wichtigen Informationen

### **Anschleichen**

Agenten müssen sich leise und geräuschlos bewegen können. Fehler können fatal sein.

### **Beweglichkeit**

Agenten müssen schnell, geschickt und beweglich sein.

### **Aufmerksamkeit**

Agenten müssen scharfsinnig sein und sich Details gut merken. Konzentration ist wichtig.

### **Hörtest**

Agenten müssen sehr gut hören können. Wascht euch die Ohren und los geht's.

### **Lasernetz**

Agenten müssen durch Lasernetze an abgesperrte Orte kommen.

### **Geheimcodes I: Unsichtbare Tinte**

Agenten müssen geheime Nachrichten übermitteln und entschlüsseln können:

### **Geheimcodes II: Codierscheibe**

Agenten müssen mit Codiersystemen umgehen können

### **Geheimcodes III: Schriften**

Agenten müssen verschiedene Schriften können

Übungen mit: Kenny-Code – Freimaurer – Hello Kitty – Morse

### **Verhörmethoden: Spyfall**

Agenten dürfen sich im Verhör nicht verplappern

### **Bombe entschärfen**

Agenten brauchen technische Kenntnisse, Teamwork sichert das Überleben

### **Fitness: Ninja**

In der Kampftechnik Taijutsu geht es in erster Linie um Körperbeherrschung.

### **QR-CODE und NFC**

Agenten müssen Daten und Links auf geheime Internetseiten speichern und abrufen können

Ihr könnt euch die ausführliche Anleitung hier runter laden :

[https://theone-andonly.de/jsw-bonus/24/Agentenausbildung\\_Jungscharwerkstatt.pdf](https://theone-andonly.de/jsw-bonus/24/Agentenausbildung_Jungscharwerkstatt.pdf)

# Abendprogramm: Agentenprüfung

Von Friedemar, Tim und BÖ

<https://jungscharwerkstatt.de/agentenpruefung>

Auf der AJC-Jungscharfreizeit 2024 gab es passend zur Bibelarbeit der Spione in Jericho einen Agententag.

Die Moderation der Prüfung übernahmen die Agenten Jessica und Henry. Diese durften allerdings nicht erkannt werden, deshalb konnten die Teilis nur ihre Stimmen hören. Die ganzen Videos stehen zum Download bereit.

Falls ihr den Programmpunkt nicht abends durchführt, könnt ihr eventuelle Ungereimtheiten der Moderation auf die Zeitverschiebung zwischen dem aktuellen Einsatzort der beiden und euch schieben.



## Downloads

Die ganze Anleitung als PDF:

[https://theone-andonly.de/jsw-bonus/agenten/pruefung/Agentenprüfung\\_Jungscharwerkstatt.pdf](https://theone-andonly.de/jsw-bonus/agenten/pruefung/Agentenprüfung_Jungscharwerkstatt.pdf)

## Beispielvideos

<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/agenten/pruefung/001intro.mp4>

[https://theone-andonly.de/jsw-bonus/agenten/pruefung/vorstellung\\_ohne\\_ausbildung.mp4](https://theone-andonly.de/jsw-bonus/agenten/pruefung/vorstellung_ohne_ausbildung.mp4)

<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/agenten/pruefung/bombentransport.mp4>

# Tag 4 – Durchzug durch den Jordan

## Überblick

### Zielgedanke

Gott schafft Unmögliches!

### Stille Zeit

Heilung Bartimäus

(Markus 10, 46-52)

### Bibelarbeit

Durchzug durch den Jordan

Josua 3,1 - 17

## Theater

### Kapitel 4: Durchzug durch den Jordan

--Musik--

*Volk Israel zieht von hinten nach vorne auf die Bühne. Vorne die Bundeslade und danach das Volk. Am Jordan angekommen unterhalten sich die Leute. Der Fluss wird zusätzlich am Boden der Bühne als blaues Tuch dargestellt. Unter dem Tuch sind Menschen die es bewegen.*

- Frau: Der Fluss ist breit und reißend. Wie sollen wir da rüber kommen?
- Mann: Gott hat unser Volk durch das Rote Meer geführt. Lasst uns ihm auch jetzt vertrauen.
- Kind: Was ist eigentlich in dem Kasten, den die Priester da tragen?
- Mann: Das ist die Bundeslade. Darin sind die Tafeln aufbewahrt, die Gott Mose für uns gegeben hat. Auf diesen Tafeln stehen die 10 Gebote.
- Josua: *(zu den Priestern mit Bundeslade)* Geht ein paar Schritte in den Jordan und bleibt dort stehen.  
*(zum Volk)* Kommt her und hört was der Herr euch zu sagen hat. Heute werdet ihr erfahren, dass der Herr ein lebendiger Gott ist! Die Bundeslade wird euch über den Jordan führen. *(zu Priestern)* Geht nun ins Wasser.

*Priester mit Bundeslade gehen ins Wasser, Fluss teilt sich. Das Wasser geht zurück. Tuch hört auf zu wedeln und liegt am Boden. Das ganze Volk Israel zieht hindurch.*

- Kind: Schau mal Papi! Der Jordan teilt sich!
- Josua: Bleibt dort nun stehen, bis das ganze Volk über den Jordan gegangen ist.



Kind: Und jetzt dürfen wir da sogar durchlaufen! Schau mal, (*zeigt auf Flusswand*) da sieht man sogar einen Fisch!

*Das ganze Volk ist durch und nun laufen auch die Priester mit der Bundeslade durch. Das Wasser beginnt sich wieder zu bewegen. Das Volk marschiert Richtung Jericho. (Wegweiser mit Jericho)*

-- Musik --

## Nachmittagsprogramm: Ausflug Freizeitpark

Von Philemon, Silas H,

Einen Ausflug für ein ganzes Zeltlager zu organisieren ist nicht so aufwändig, wie es zunächst klingt. Wir waren in einem Freizeitpark in direkter Nähe.

Ihr könnt euch bei der Planung am „baden gehen“ orientieren.

<https://jungscharwerkstatt.de/zeltlagerpraxis-baden-organisieren>

Die Teilis sollten je nach Alter nur mit Begleitung von MA unterwegs sein.

## Abendprogramm: Nachtgeländespiel

Von Lara, Salome, Jasmena, Christina

Voraussichtlich 7 Gruppen mit je 10 Kindern.

Die Teilis müssen Knicklichter von Mitarbeitern sammeln. Die Mitarbeiter verstecken sich auf dem Zeltplatz und lassen die Teilis eine kleine Aufgabe machen und wechseln hin und wieder ihr versteck. Dann laufen die Teilis mit den Knicklichtern zu ihrer Base.

Dort sitzt ein Mitarbeiter mit einer Farbpalette er sucht die richtigen Knicklichter zusammen und schickt dann immer ein Kind mit der richtigen Anzahl und den richtigen Farben los um die Knicklichter in Farbe um zu tauschen. Dies geht bei einer Station am anderen Ende vom Zeltplatz. Dann laufen die Kinder wieder mit der Farbe zurück und beginnen das Malen nachzahlen anzumalen.

Auf dem Spielfeld gibt es auch Fänger sie den Kindern ihre Knicklichter abnehmen können. Was durch Knicklichter gekauft werden muss:

**Wichtig:** Es darf immer nur ein Knicklicht transportiert werden (Ausnahme, die zum Farbe er tauschen)

Material:

Pinsel

Wasserbecher

Wasserfarbkästen

Knicklichter

Mandala

Übersicht welche Knicklichter was ergeben

# Tag 5 - Ein unlösbares Problem

## Überblick

### Zielgedanke

Vertraue auf Gottes Versprechen!

### Stille Zeit

Sprüche 3,5-6

### Bibelarbeit

Ein unlösbares Problem?

Josua 6,1-27

## Theater

### Kapitel 5: Ein unlösbares Problem

--*Musik*--

*Volk kommt von hinten auf Bühne. Auf Bühne ist Mauer aufgebaut.*

Josua: Gott hat mir gesagt, wir sollen 6 Tage lang pro Tag einmal am Tag um die Stadt ziehen. Die Priester sollen mit der Bundeslade voraus gehen. Am 7. Tag laufen wir 7 mal um die Mauer. Dann werde ich mein Schwert in die Höhe halten. Das ist das Zeichen bei dem die Posaunen erklingen und das ganze Volk laut jubeln und schreien soll. So laut ihr könnt. Dann werden die Mauern fallen.

*Volk läuft eine Runde um die Kinder. Währenddessen auf der Bühne: Soldaten stehen auf der Mauer und sehen sich das ganze an.*

Soldat 1: Heute ist der siebte Tag, an dem die Verrückten um unsere Stadt laufen!  
Soldat 2: *(spöttisch runter schreiend)* Meint ihr vielleicht ihr könnt uns wegzaubern!?  
Soldat 1: Ganz egal was es ist, unsere Soldaten haben trotzdem alle Angst!  
Soldat 2: Und heute laufen sie nicht nur einmal um unsere Stadt ...  
Soldat 1: Ja, das ist schon das SIEBTE mal!!!

*Josua hält sein Schwert in die Höhe, das Volk hält an, Posaunen blasen und alle Israeliten jubeln.*

-- **Musik: Fallt ihr Mauern von Jericho – Hammer** --

Josua:                   *(ruft)* Jericho gehört uns!

*Die Mauern stürzen ein (Soldaten werfen Kartons um, während sie selbst mit fallen)*

--

*Die Israeliten stürmen die Bühne. Zwischen den Trümmern stehen Josua, Elon und Baria.*

Josua:                   Sucht Rahab, die Frau die euch beschützt hat! Bringt sie und ihre Familie in ein sicheres Lager!

*Baria und Elon machen sich auf die Suche. (Vielleicht zwischen den Kindern)*

Baria:                   Sieh Elon, da hängt der rote Strick!

Elon:                    Schnell, lass uns Rahab und ihre Familie holen!

*Sie gehen zu Rahab und ihrer Familie.*

Baria:                   *(zu Rahab)* Die ganze Stadt ist zerstört. Kommt in unser Lager, dort seid ihr sicher.

Rahab:                  Gott sei Dank, dass ihr da seid und uns rettet!

*Sie gehen ab.*

-- **Musik** --

# Nachmittagsprogramm: Dorfspiel

Von Daniel, JuleH, Neele, Samira

## Grundidee

Die Teams bekommen am Anfang einen Stein, wo ein Abschnitt von der Landkarte zu sehen ist. Die Aufgabe ist es an Stationen weitere Steine mit Kartenausschnitten zu gewinnen, um weitere Wege/Stationen zu finden und eine Mauer zu bekommen. Es gibt Fänger, die die Gruppen aufhalten und mit Aufgaben Zeit schinden.

## Stationen

- Trinkstation
- Steine so hoch bauen wie möglich, in einer bestimmten Zeit
- Allgemeinwissen
- Dosen werfen
- Regenrinnen trinken
- Wassertransport
- Slalom/Parcours bewältigen
- Chaga
- Flüsterpost/Pantomime
- Weg bewältigen mit Zeitung Papier
- Plane umdrehen ohne Boden zu berühren

# Abendprogramm: Lagerfeuerabend

Von Laurine, TabitaH, Marcus

4 Stationen:

Lieder singen

Stockbrot/Pfannenkuchen

Blackstories/Gruselgeschichten

Geschichten

# Tag 6 – Lockende Versuchung

## Überblick

### Zielgedanke

Jeder Mensch ist Sünder.

### Stille Zeit

Zachäus

Lukas 19, 1-10

### Bibelarbeit

Lockende Versuchung

Josua 7,1-26

## Theater

### Kapitel 6: Lockende Versuchung

--*Musik*--

*Josua steht zwischen den Trümmern vor seinen Männern und befiehlt ihnen.*

Josua: Gott hat gesagt, dass wir alles Gold, Silber und Kupfer aus Jericho in sein Haus bringen sollen. Alles übrige aus der Stadt soll vernichtet werden. Gott möchte, dass wir ihm vertrauen und nicht irgendwelchen Gegenständen. KEINER von uns darf sich etwas mitnehmen, sonst stürzt Israel ins Unglück! Geht also los und sammelt alles Gold, Silber und Kupfer. Danach brennen wir die Stadt nieder. Sie soll nie wieder aufgebaut werden.

*Baria + Volk laufen durch die Trümmer und suchen Wertsachen. (pantomimisch) Achan ist auch mit dabei und bewundert einen Mantel.*

Achan: Was für ein herrlicher Mantel! *(schaut ihn sich an und will ihn gerade anziehen)*

Baria: Lass es, Achan! Josua hat befohlen, dass wir nichts für uns beanspruchen, denn ER sorgt für uns!

*Baria geht ab. Achan steckt den Mantel und andere Wertsachen ein und sagt zu sich selbst.*

Achan: Warum soll ich umsonst kämpfen? Es steht mir zu! Wenn ich es gut verstecke, merkt doch keiner was... ich werde es gut verstecken.

*Achan geht ab. Josua steht im Lager der Israeliten.*

- Josua: Die mächtige Stadt Jericho ist zerstört, es ist nichts mehr übrig von ihr! Als nächstes werden wir die Stadt Ai angreifen
- Elon: Das Heer von Ai ist klein und wir können es mit wenigen Männern einnehmen.
- Josua: Kommt Männer, lasst uns losziehen und die Stadt Ai einnehmen.

*Männer laufen motiviert nach hinten, schreien, etc.*

--

*Männer kommen niedergeschlagen zurück.*

- Elon: Das gibt es doch nicht! Das kleine Heer hat uns in die Flucht geschlagen.
- Josua: *(fällt auf die Knie)* Gott, warum!? Warum ist es so gekommen!? Willst du wirklich, dass unsere Feinde uns töten!? Warum hast du uns nicht geholfen? Hast du uns verlassen!?
- (kurze Stille)*
- Gott hat mir gesagt, dass wir die Stadt Ai nicht eingenommen haben, weil einer von uns ungehorsam war. Jemand hat etwas aus der Stadt Jericho mitgenommen.

*Achan versucht langsam zu fliehen, wird aber erwischt.*

- Josua: Achan, wohin willst du? Plagt dich dein schlechtes Gewissen!?
- Achan: Ich, äh... ich... Nein, Warum? Es war doch nur dieser eine Mantel und ein paar Kleinigkeiten... Die konnte ich gut gebrauchen.
- Josua: Du hast Gott nicht gehorcht und Unglück über uns alle gebracht. Dafür musst du gesteinigt werden.

*Achan wird abgeführt.*

- Josua: Nun haben wir alles wieder in Ordnung gebracht. Nun wird es uns gelingen, die Stadt Ai einzunehmen.

*Männer laufen motiviert nach hinten, schreien, etc.*

--

*Männer kommen jubelnd zurück.*

- Elon: Juhu, Gott hat uns den Sieg gegeben!
- Kaleb: Diesmal hat es geklappt!

Josua: Gott hat seinen Bund mit euch geschlossen. Er will, dass ihr ihm treu bleibt. Er will, dass ihr nur ihn als Gott anbetet. Entscheidet euch, ob ihr dem Herrn dienen wollt oder anderen Göttern!

Volk: Wir wollen dem Herrn dienen!

Josua: Stellt es euch nicht zu leicht vor. Er ist heilig und liebt euch. Könnt auch ihr ihn von ganzem Herzen lieben?

Volk: Ja, wir wollen dem Herrn dienen und ihn lieben.

Josua: Ihr seid eure eigenen Zeugen: Ihr habt euch für den Herrn entschieden und wollt ihm dienen und ihn lieben.

Volk: Ja, so ist es!

-- Musik --

## Nachmittagsprogramm: Verwöhnnachmittag

Christina, Neele, Pia

An verschiedenen Stationen (mit \* markiert) konnten „Goldtaler“ für Zuckerwatte/Cocktails erspielt werden

Als Wellness-/Verwöhnstationen gab es

- Masken (Heilerde)
- Schlammbad
- Pool
- Massage
- Frisuren
- Nagellack
- Wasserrutsche
- Hörbuch hören
- Corn Hole \*
- Vollyball/Fußball\*
- Dosen werfen\*
- Handtuch Wasserbomben werfen und fangen\*
- Mitarbeiter massieren\*

\* Goldtaler sammeln insgesamt 3 Stück (Essen oder kaufen?!)

Materialien:

- Heilerdepulver

- Planschbecken
- Wasserschlauch
- Massagebälle/Massagesachen
- Nagellack
- Wasserrutschenplane
- Corn Hole
- Volleyball
- Volleyballnetz
- Fußball
- Tore
- Dosen
- Bälle
- Geschirrtücher
- Wasserbomben
- Taler
- Zuckerwatte Maschine
- Cocktail Zutaten

## **Abendprogramm: Gruppenabend / Nachtwanderung**

**Gruppenabend** von Jan K, Sina, Tabita S

Damit die Nachtwanderung erst bei Dunkelheit beginnt, wurde als „Vorprogramm“ ein Gruppenabend vorgetäuscht. Im Gegensatz zu sonst waren nicht die Gruppenmitarbeitenden für das Essen verantwortlich, sondern es gab ein gemeinsames Abendessen.

Anschließend konnten die Zeltgruppen machen was sie wollten...

...bis ganz überraschend die Hupe ertönte und alle sich im großen Zelt trafen. Dort wurde dann die Nachtwanderung angekündigt.

**Nachtwanderung** von Elija, Elias, Silas G, Silas H, Jan B, Mara, Emmylene

Alle Teilis mussten sich feste Schuhe und lange Klamottenanziehen.

Es gab zwei Touren zwischen denen die Teilis sich entscheiden konnten. Eine Fackelwanderung und die Gruselwanderung. Alle unter 10 Jahren waren automatisch bei der Fackelwanderung dabei, die ab 10 konnten sich entscheiden.

Es ist wichtig, dass die GruppenMA, darauf achten, dass niemand durch Gruppenzwang zur Gruselwanderung genötigt wird.



Für die Fackelwanderung bekommen einige Mitarbeitende Fackeln und laufen eine kleine Runde. Idealerweise auch ein bisschen durch den Wald. Anschließend gibt es auf dem Zeltplatz noch warmen Kakao und Hefezopf und die Teilis machen sich Schlafsackfertig.

Die Gruselwanderung beginnt mit einer gemeinsamen Strecke zu einem Platz, wo die Gruselgeschichte erzählt wird. Taschenlampen haben nur MA und auch die werden nur im Notfall angemacht. Nach der Gruselgeschichte werden die Teilis in kleinen Gruppen (3 bis 5 Personen) in kurzen Abständen in den Wald geschickt. Der Weg ist mit Knicklichtern oder einem Seil markiert. Eventuell sitzen auch ein paar MA am Weg und erschrecken die Teilis. Zum Beispiel mit einem Foto mit Blitz oder einem „Buh“ aus nächster Nähe. Am Ende der Erschreckerstrecke wartet ein MA. Dort sammeln sich alle wieder und erzählen sich, wie lasch die Wanderung war.

### **EXTREM WICHTIG!**

Es gibt immer wieder Teilis, die sich nach der Gruselgeschichte nicht allein in den Wald trauen. Mit denen laufen die MA nach der letzten Gruppe mit Taschenlampen die Strecke ab. Das ist auch das Zeichen für die Erschrecker, dass sie diese Gruppe nicht erschrecken.

Zwingt niemanden, zum Gruseln!

# Tag 7 – Die List der Gibeoniter

## Überblick

### Zielgedanke

Unsere Entscheidungen haben Auswirkungen!

### Stille Zeit

Arche Noah

### Bibelarbeit

Die List der Gibeoniter

Josua 9,1-27

## Theater

### Kapitel 7: Die List der Gibeoniter

--Musik--

*2 Älteste aus Gibeon*

- Ältester 1: Hey ... Wir müssen unbedingt etwas gegen die Israeliten unternehmen. Hast du gehört wie sie Jericho und Ai eingenommen haben?
- Ältester 2: Du hast Recht, sonst wird Gibeon genauso plattgemacht.
- Ältester 1: Wir brauchen einen Plan und ich hab auch schon ne Idee: Wir schicken Boten zu den Israeliten, um mit ihnen zu verhandeln. Sie sollen einen Bund mit den Israeliten schließen, sodass wir am leben bleiben. Die Boten sollen sagen, dass sie aus einem fernen Land kommen, damit die Israeliten nicht merken, dass wir in ihrem verheißenen Land leben.
- Ältester 2: Ja, das ist gut. Am besten sind die Boten ganz schäbig angezogen. Also abgenutzte Kleider und Schuhe und auch ihr Gepäck soll alt und rissig sein. Und sie sollen Proviant aus altem und schlechtem Essen mitnehmen.

*Die Ältesten verschwinden auf einer Seite der Bühne, auf der anderen sieht man nun die zwei Boten, die ins israelische Lager laufen.*

- Bote 1: Wir kommen von weither um ein Bündnis mit euch zu schließen.
- Kaleb: Woher wissen wir, dass ihr nicht aus diesem Land stammt? Wir schließen doch nicht einfach so einen Vertrag mit euch.
- Bote 2: *(zu Josua)* Wir bitten dich um deinen Hilfe

Josua: Wer seid ihr und woher kommt ihr?  
Bote 1: Wir kommen aus einem fernen Land.  
Bote 2: Wir wollen den Herrn, deinen Gott, kennenlernen, denn wir haben gehört, was für unglaubliche Dinge er tut.  
Bote 1: Wir bekamen den Auftrag von unseren Ältesten, dass wir einen Bund mit euch schließen sollen.  
Bote 2: Diesen Proviant haben sie uns mitgegeben. Er war noch ganz frisch, doch jetzt ist er schlecht geworden.  
Bote 1: und unsere Kleider und Schuhe sind von dem langen Weg zerrissen  
  
Josua: *(zu Kaleb)* Man sieht den Boten ihren weiten Weg, den sie gegangen sind an.  
Kaleb: Ja, du hast Recht.  
Josua: Lasst uns den Bund mit ihnen schließen

*Drei Tage später*

Kaleb: Josua, Josua  
Josua: Was ist denn, Kaleb? Wir sind kurz vor Gibeon und wollen es einnehmen  
Kaleb: Die Boten mit denen wir den Bund geschlossen haben sind aus Gibeon  
Josua: Wie? Dann können wir sie auch nicht angreifen, denn wir haben im Namen Gottes geschworen, dass wir ihnen nichts antun. Wir werden den Bund nicht brechen. Die Gibeoniter dürfen hier weiterhin leben und werden als Holzfäller und Wasserträger arbeiten.  
Josua: Warum habt ihr uns betrogen? Wieso habt ihr behauptet aus einem fernen Land zu kommen? Weil ihr das getan habt, wird euer Volk für alle Zeit als Sklaven leben. Ihr werdet für das Heiligtum Gottes Holz hauen und Wasser schleppen.  
Ältester 1: Wir haben gehört, dass Gott versprochen hat, euch diese Land zu geben und alle Bewohner zu vernichten. Aus Angst um unser Leben haben wir so gehandelt.  
Ältester 2: Jetzt gehören wir euch. Wir werden das tun was ihr uns sagt.  
Josua: Wir werden euch nicht töten, denn dazu haben wir keine Recht. Aber ihr werdet für uns Als Holzfäller und Wasserträger arbeiten und den Opferdienst am Altar des Herrn verrichten. Ihr werdet uns dort dienen, wo das Heiligtum des Herrn ist.

**--Musik--**

## Nachmittagsprogramm: Bastelnachmittag

Jeder Mitarbeitende 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: Lobpreisabend

Von Judith, Mara, Christina, Marieke

Ablauf:

1. Lieder zum Start 20 min 5-6 Lieder

Gebet zwischendurch

2. Stationen erklären 5 min Judith, Marieke

3. Stationen 45 min (nach 30 min wieder Singteam start davor Spotify)

Dankbarkeit/Anbetung

Sorgen Sünden am Kreuz/Feuer abgeben

Stille Station/Zeit zum Beten

Für sich beten/sich segnen lassen

Briefe an Gott

Fragen stellen lassen am nächsten Tag beantworten

Bibelverskarten ziehen

4. Gemeinsames Lied

5. Zeugnisse erklären 1-2 Beispiele Mara

6. Zeugniszeit

7. Lieder

8. Segenslied Der Herr segne dich

9. Gebetstunnel zum Abschluss

Vorbereiten/Material:

Dankbarkeit Station: 1Ma. / Pinnwand, Zettel, Stifte, Reihnägel

Bitten ans Kreuz hängen: 1Ma. / Kreuz, Zettel, Stifte

Sorgen/Sünden verbrennen: 1Ma. / Feuerschale, Zettel, Stifte

Stille, gebet: 1Ma. / Matten, (beleuchtetes) Kreuz

Für sich beten/sich segnen lassen: 3 Ma. Verschiedene Geschlechter / Segensvorschläge

Briefe an Gott: 1Ma. / Zettel, Stifte

Fragen: 1Ma. / Schüssel, Zettel Stifte

Bibelverskarten ziehen: 1Ma. / Kekse

Material:

- Segensvorschläge, Schilder für Stationen
- Bibelkekse, Feuerschale, Pinnwand, Reisnägeln
- 10 Mitarbeiter für Stationen
- Zettel
- Stifte
- Kreuz mit Nägeln
- Kerzen als Deko
- kurze Beschreibungszettel von Stationen für Mitarbeiter

Lieder:

- Alle meine Sorgen werfe ich auf den Herrn
- Sorgentopf
- Die liebe des Retters
- Salz und licht
- Mein Held
- Sei mutig und Stark
- Alles Tanzt
- Alles, was ich habe
- Wo ich auch stehe
- Herr dein Name sei erhöht
- Jesus in meinem Haus

# Tag 8 – Kalebs Treue

## Überblick

### Zielgedanke

Bleib Gott treu – er ist es auch!

### Stille Zeit

2.Chronik 16,9

(Erster Teil des Verses)

### Bibelarbeit

Die Treue Kalebs

Josua 14,6-15

## Theater

### Kapitel 8: Kalebs Treue

--*Musik*--

*Bühne ist in zwei Teile geteilt: 1. Gegenwart + 2. Vergangenheit*

--

*1. Bühne: Josua steht da und Kaleb kommt*

Kaleb: Hey Josua, vor vielen Jahren hat der Herr Mose ein Versprechen über dich und mich gegeben, denke immer daran. Damals war ich 40 Jahre alt und Mose schickte mich als Kundschafter weg, mit vollster Überzeugung kehrte ich zurück ...

*Kaleb geht auf zweite Bühnenhälfte, wo Mose schon bereit steht. Auch andere Kundschafter kommen mit.*

Mose: Was könnt ihr mir berichten?

Kaleb: Das ist ein toller Ort! Es hat große Früchte und das Land fließt über von Milch und Honig!

1. Kundschafter: Ja, aber dort sind sooo große riesen Riesen! (*Handbewegung: schlägt damit fast Kaleb, der sich gerade noch ducken kann*) Gegen die haben wir keine Chance!

Kaleb: Doch, Gott ist größer als die!

2. Kundschafter: Außerdem sind dort sooooo hohe Mauern! (*Handbewegung: schlägt damit wieder fast Kaleb, der sich gerade noch ducken kann*) Da kommen wir nie drüber!

Kaleb: Doch, mit Gottes Hilfe können wir das schaffen!

*Kaleb geht wieder auf erste Bühnenhälfte, wo Josua immer noch steht.*

Kaleb: Und dann kam Mose auf mich zu und versprach mir...

*Mose auf zweiter Bühnenhälfte.*

Mose: Das Land, das du betreten hast wird für immer das Erbteil deiner Familie sein, denn du bist dem Herrn, deinem Gott, ganz nachgefolgt!

*Kaleb auf erster Bühnenhälfte.*

Kaleb: Der Herr hat mich bis jetzt am Leben erhalten, so wie er es mir versprochen hat und ich bin immer noch so fit wie damals. Deshalb bitte ich dich, mir das Land zu geben, das der Herr für mich bestimmt hat.

Josua: Ja, dieser Landabschnitt soll euch gehören., so wie es dir versprochen wurde. Ich segne dich und deine Familie für deine Treue. (*Segnet Kaleb [und Familie]*)

--Musik--

## **Nachmittagsprogramm: Geländespiel – Capture the Flag**

Von Elija, Elias, Silas G., Silas H., Jan B.

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

### **Grundregeln**

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

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

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

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

Geplant war, dass 4 Teams im Wald gegen einander antreten. Da im Wald der Eichenprozessionsspinner unterwegs war, wurde das Geländespiel auf den Zeltplatz verlegt. Da die Bases unterschiedlich schwer zu verteidigen waren, gab es vier Runden, in denen jeweils die Bases im Uhrzeigersinn gewechselt wurden.



Die fehlende Deckung machte das Spiel extrem schnell und den Einsatz von Strategie durch anschleichen fast unmöglich.

Die Lebenspunkte waren Wäscheklammern, die am linken Ärmel des T-Shirts befestigt wurden. Da diese aber relativ schwer zu entfernen waren, wurden die Angreifer mehrfach von mehreren Verteidigern nieder gerungen. Vor allem, wenn sich der Angreifer wehrte.

Ein Lebensband hinten an der Hose wäre im Nachhinein besser gewesen.

## Abendprogramm: Mitspielkrimi - Das Geheimnis des verschwundenen Gemäldes

Von Tabita S, Sina, BÖ

Im berühmten Museum „Artefakt“ wurde ein wertvolles Gemälde gestohlen. Die Kinder sind Teil eines Detektivteams und müssen herausfinden, wer der Dieb ist. Jeder Charakter hat ein Motiv und es liegt an den jungen Detektiven, die Hinweise zu sammeln und den Fall zu lösen.



## Plot

Der Detektiv Sam (Moderator) wird gerufen, als das wertvolle Gemälde „Der Stern von Mona“ verschwindet. Alle Charaktere haben sich zur Tatzeit im Museum aufgehalten. Die Sicherheitsaufnahmen fehlen komischerweise für den Zeitraum des Diebstahls.

## Rollen:

**Detektiv/in Sam (Moderator):** Hilft bei der Befragung und dem Sammeln von Hinweisen. Sam sollte die komplette Geschichte kennen und bei Unklarheiten Entscheidungen treffen.

1. **Kuratorin Emma:** Verantwortlich für die Ausstellung des Gemäldes. Kennt die Kunstwerke im Museum sehr gut.
2. **Sicherheitschef Max:** Verantwortlich für die Sicherheit des Museums. Hat Zugang zu den Überwachungskameras.
3. **Kunstliebhaberin Tilda:** Ein/e Besucher/in des Museums, der/die das gestohlene Gemälde bewundert hat. Hat ein starkes Motiv, das Gemälde zu stehlen.
4. **Reinigungskraft Leo:** Arbeitet schon lange im Museum und kennt alle Winkel. War zur Tatzeit im Gebäude.
5. **Führerin Mia:** Führt Besuchergruppen durch das Museum. War gerade dabei, eine Gruppe zu führen, als der Diebstahl entdeckt wurde.
6. **Kunsthändler Tobias:** Möchte das gestohlene Gemälde unbedingt besitzen und könnte Interesse an einem Diebstahl haben.
7. **Technikerin Klara:** Zuständig für die Wartung der Sicherheitsanlagen. Hat Zugang zu den Alarm- und Kameraeinstellungen.
8. **Museumsdirektor Anton:** Verzweifelt, weil das wertvolle Gemälde verschwunden ist. Hat Druck von Sponsoren und Mäzenen.
9. **Journalist Nico:** Schreibt für eine lokale Zeitung und will die heiße Story. Könnte Informationen zurückhalten, um exklusiv zu berichten.
10. **Restauratorin Aurelia:** Ist verantwortlich für die Pflege und Erhaltung der Kunstwerke im Museum. Aurelia hatte vor kurzem das gestohlene Gemälde restauriert und kennt daher seine besonderen Merkmale genau.
11. **Kunststudent Ben:** Macht ein Praktikum im Museum und ist sehr begeistert von den Kunstwerken. Ben hat viel über das gestohlene Gemälde recherchiert und bewundert es sehr. Könnte eventuell Informationen haben, die anderen nicht bekannt sind.

## Ablauf des Abends:

Emma führt einige Besucher durch das Museum (großes Zelt) und erzählt über Kunst. Das Hauptgemälde hängt noch und Emma geht auf diese Hautattraktion ein. Emma führt die Besuchergruppe aus dem Zelt.

Schlagartig wird das Licht im großen Zelt dunkel. Auf der Bühne geht ein sehr lauter Alarm los.

Als nächstes stürmt Sam ins große Zelt. Er bittet schreiend um das Verstummen des Alarms. Er bittet alle Verdächtigen auf die Bühne. Die Verdächtigen stellen sich dem Detektiv vor. Sam wendet sich an die Teilis und fragt sie um Hilfe. Sie sollen Informationen sammeln.

Die Verdächtigen bzw Zeugen werden von Sam kurz befragt und stellen sich vor:

- Museumsdirektor Anton bemerkt das fehlende Gemälde und alarmiert das Personal. Es entsteht großes Aufsehen und alle werden befragt.
- Emma ist entsetzt und versucht, sich an alle Details des Abends zu erinnern.
- Max überprüft die Überwachungskameras, entdeckt aber die manipulierten Aufnahmen.
- Mia erinnert sich an alle Personen, die sich in der Nähe des Gemäldes aufgehalten haben.
- Tilda und Ben verhalten sich nervös und unsicher, als sie befragt werden.
- Tobias wirkt entspannt und bietet seine Hilfe an, aber seine wahren Motive bleiben unklar.
- Nico versucht, mehr Informationen zu bekommen und hält einige Details zurück, um eine exklusive Story zu haben.
- Aurelia hat ihre Arbeitsutensilien verräumt.
- Klara hat die ersten Räume des Museums auf das Abschließen vorbereitet.
- Leo hat gerade die Reinigungsarbeit beendet und müsste auf den Kameras zu sehen sein.

Das Zelt war mit einigen Kunstwerken dekoriert. Den „Stern der Mona“ hatten wir mit einem großen Plandrucker bei meinem Arbeitgeber auf DinA1 gedruckt und gerahmt. Fragt mal bei Handwerkern in eurer Nähe, ob die euch bei so was unterstützen.

Weitere Kunstwerke waren aus der Kitagruppe einer Mitarbeiterin, auf A3 gedruckt und gerahmt oder auf eine 60x60cm Leinwand gemalt / siebgedruckt.



Den gesamten Mitspielkrimi könnt ihr unter [DerSternDerMona@jungcharwerkstatt.de](mailto:DerSternDerMona@jungcharwerkstatt.de) kostenlos anfordern. Die Lösung möchte ich allerdings nicht direkt hier abdrucken.

# Tag 9 – Ganz entschieden

## Überblick

### Zielgedanke

Triff eine bewusste Entscheidung, Gott zu dienen!

### Stille Zeit

Petrus Entscheidung für Jesus

(Matthäus 4,18-20)

### Bibelarbeit

Ganz entschieden!

Josua 24,1-2.14-31

## Theater

### Kapitel 9: Ganz entschieden

--*Musik*--

*Josua steht auf der Bühne. Volk + Älteste verteilen sich in die Reihen der Kinder.*

- Josua: Ich hab uns versammelt, da Gott zu mir gesprochen hat. Er sagte: ‚Eure Vorfahren die noch nicht hier gelebt haben beteten andere Götter an, das möchte ich nicht!‘ Ich sage euch deshalb: Ehrt den Herrn und dient ihm treu. Aber es ist eure Entscheidung: der Herr oder die Götter.
- Volk: Wir wollen Gott allein dienen und ihn niemals verlassen, denn er hat uns befreit und uns immer bewahrt.
- Josua: Ihr könnt Gott aber nicht dienen, wenn ihr noch anderen Göttern dient, denn er ist ein eifersüchtiger Gott!
- Volk: Wir wollen nur Gott allein dienen.
- Josua: Ihr seid eure eigenen Zeugen! erinnert euch gegenseitig an euer versprechen.
- Volk: So wollen wir es tun!
- Josua: Also geht und zerstört alle Götzen die ihr noch besitzt.
- Volk: So wollen wir es tun!

*Volk geht raus*

Josua: (nimmt Stein) Dieser Stein soll das Versprechen bezeugen und uns immer daran erinnern, sodass wir es niemals betrügen werden.

--Musik--

## Nachmittagsprogramm: Chillernachmittag / Einsätze

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.

Es gibt ein freiwilliges Angebot für die Teilis. Wer möchte, kann mit in ein Krankenhaus, Altersheim oder ähnliches. Dort werden dann Lieder gesungen und kleine Geschenke wie selbstgebastelte Postkarten oder so verteilt.

Am späten Nachmittag wird noch das traditionelle „Teili- MA – Fußballmatch“ ausgetragen.

## Abendprogramm: Galaabend

Von JuleHe, Johannes

Im Rüstbrief wurde schon erwähnt, dass die Teilis Kleidung für einen Agentenabend mitbringen sollen. Die meisten sind begeistert, wenn es darum geht sich „nobel“ anzuziehen.

Alle Kinder bekamen nach der Agentenprüfung einen temporär gültigen Ausweis, der gleichzeitig als Eintrittskarte am Galaabend dient. Während des Galaabends melden sich noch mal Jessica und Henry (die Agenten, die die Agentenprüfung moderiert haben) zu Wort und teilen mit, dass alle die Prüfung bestanden haben. (<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/agenten/prufung/preisverleihung.mp4>) Die Ausweise sind jetzt dauerhaft gültig. Das Handbuch dürfen die jungen Agenten jetzt ungeschwärzt herunter laden.

Das Programm besteht teilweise aus den Ideen und Aufführungen der Teilnehmer. Zusätzlich sind einige Punkte geplant: Dank an die Küche, Zeltpunkte, tränenreiche Verabschiedung der HVs, die das letzte mal die Freizeit geleitet haben und noch vieles mehr.

Es ist wichtig, dass die Gruppenarbeitenden ihre Teilnehmer ermutigen und unterstützen 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-Jungscharfzeit in den letzten Jahren meistens als „Galaabend“ aufgezogen. Die Teilis ziehen sich fein an, häufig werden sie von den Mitarbeitenden bedient. Das Abendessen (3 „Gänge“) ist im Programm integriert.

Die Gewinner von den Zeltpunkten und vom Fußballturnier oder ähnlichem erhalten 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 Teilis und Mitarbeitenden. 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, Fingerfood 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

### Stille Zeit

Gebetsrunde, was fand ich gut, was nehme ich mit?

### Bibelarbeit

Zusammenfassung

### Theater

Hier wurde ein Videozuschnitt der einzelnen Theaterszenen gezeigt und ein paar Sätze dazu gesagt. Da bei uns in der letzten Bibelarbeit die Koffer schon gepackt, und die Teilis im „Heimreisemodus“ sind, ist die Aufmerksamkeit nicht mehr so hoch.

## 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. Oder die Teilis sollen sich schon beim Frühstück ein Vesper richten.

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

\* richtiger Stall, nicht das legendäre Zelt.

## **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 Projekt zur Verfügung gestellt haben

## **Danke an alle Mitarbeitenden der AJC-Jungscharfzeit**

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

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

Achja,

Gott sie Dank