

Wochenplan

- Preise werden selbständig besorgt und bei Maria Plepla abgerechnet.
- bis maximal 20 Euro für Preise pro Spiel sind i. O. Alles, was teurer ist bitte nach Absprache mit dem Leitungsteam.
- Wer für seinen Programmpunkt über 100 Euro ausgibt, sollte sich kurz mit Amelie in Verbindung setzen
- Bei Spielen bei denen die MA in eine bestimmte Rolle schlüpfen, z.B. Händler, ist es wichtig die Aufgabenbeschreibung (Was ist zu tun, was bekommen die Kinder für was, wie viel...) schriftlich auf einem kleinen Zettel zu schreiben, um Unklarheiten zu vermeiden. Auch bei einfachen Stationen sind kleine Zettel mit Erklärung und ggf. Punkteverteilung sinnvoll
- Absprache mit dem anderen Lager wichtig, damit ausreichend Material vorhanden ist und damit die Übergabe gut abläuft (bitte kommunizieren!)
- Wer Material besorgt, sollte es bitte auch wieder entsorgen/verteilen, wenn es um den Abbau des Lagers geht,
- Da wir dieses Jahr vielleicht sehr unterschiedlich große Zelte haben, sollte jedes Spiel überlegen, wie die Spiele gerecht gemacht werden können (z.B. einen Durchschnittswert pro Kopf errechnen oder so)

Rahmengeschichte – Gallierlager

Was geht ab?

- Asterix und Obelix begleiten uns durch die Woche mit ihren Dorfbewohnern
- Lagerruf: wird noch bekannt gegeben

a. Samstag

- Jüngerer: Ankunft von Kindern ca. 15:15-15:45 Uhr (Abfahrt Dornstadt 14:00 Uhr)
Älterer: Ankunft der Kinder ca. 15:45-16:15 Uhr (Abfahrt Dornstadt 14:30 Uhr)
- Willkommensgeschichte: geistliches Team
- Auf gleichmäßige Kinderverteilung achten
- Den Kindern beim Gepäck tragen helfen
- Zeltfahne machen: Die Zeltamen werden gezogen (Team überlegt sich diese)
- Lagerregeln werden vorgestellt (Schauspiel)
- Abendessen (vor der Wanderung auf dem Zeltplatz)

Zeltabend (Jüngerer: Mädels: Ina, Jana, Selina, – Jungs: Luca, Sebi, Miko Älterer: Mädels: Caro W., Sarah, Jana Jungs: Samuel Asdrúbal)

- 19:30 Uhr

Mädels:

Nur Essel in den Zelten - nach eine Std. geht der gemeinsame Teil für alle Mädels los

Jungs:

Zuerst jedes Zelt halbe Std. Zeit zu essen und kennenzulernen, danach kleine Wanderung mit Minispielen

- Gemeinsamer Abschluss und Gute-Nacht-Geschichte am Lagerfeuer (Vorleser jüngerer: Rüdiger)

b. Sonntag

Kennlernspiel bzw. Geländespiel (Jüngerer: Vanessa, Janina, Julia, Marina, Floriane - Älteres: Jürgen, Emma, Hannah, Rajana)

Siedler von Catan, jedes Zelt kann an Stationen gehen und Rohstoffe würfeln und an der Basis Dinge bauen, wie Kirchen oder Häuser

Wer das größte Dorf oder Kirchen hat, hat gewonnen - oder so :D

Es gibt weitere Elemente wie Zaubertrank und Co.

Material: Fischangelspiel (Sarah Schlenk besorgt dies)

Preis: wird was cooles

Stockbrot (Team, Technik)

- schauen, dass Stöcke bereit sind und es ein vernünftiges Feuer gibt an beiden Lagerstellen
-

c. Montag

Ganztagesgeländespiel: (Jüngerer: Jonathan L., Joas, Tobias, Daniel K. - Älteres: Joni M., Tobi, Hannah M.)

1. Phase: die Zelte gehen runter vom Platz mit Mitarbeitern, sie bekommen eine Liste was sie dort machen müssen, mit Challenges für unterwegs. Um so mehr sie gemacht haben, bekommen sie Geld, welches für die nächsten Phasen verwendet wird
2. Phase: Gibt es Minispiele, die sie machen können wie z.B. Minikanone. Sie können Boxen kaufen und diese upgraden, um ein Auto zu bauen. Dieses Auto fährt in einer Digitalsimulation in Disziplinen wie Sprint und Marathon. Testsimulationen können gekauft werden.

3. In der letzten Phase wird dann ein virtuelles Rennen veranstaltet

Preis: Süßigkeiten

Überfall (muss nicht am Montag sein!):

- Überfallregeln müssen vor dem Überfall erklärt werden

d. Dienstag

Workshop (Jüngeres: Jonathan R, Aaron, Jona - Älteres: Laura, Lisa, Enya, Anja, Anna)

- Material – muss für beide Lager reichen!! Gut verpacken und beschriften! :

Batiken - auf Packliste weißes T-shirt

Specksteine

Cajonworkshop leiten -> Jüngeres: Jo, Noah, Joas - Älteres: ??

Steckenpferde

Handlettering/Bibeleinbände

Smariespender

Material:

Cajon kommen von Pfuhl (Hiskija)

Steckenpferde -> Haufen von Heu Jürgen

Socken für Pferdekopf: Amelie 15 Socken, Janina 10 Socken, Asef 5, Jo 10, Simon 20

Wolle: Janina

Wassermalkästen -> Flori 2 , Anna 1, Laura 1

Filzstifte und Krepppapier: kaufen

Pinsel: Flori

Smartispender:

Holz 20 mm dickes Holz Frank und Jona setzten sich in Verbindung

Marmeladengläser - bitte jeder leer sammeln – ca. 40 mm

Kindesägen: Jonathan R. bringt Sägen mit

50 Zeitungen – jeder 10 Stück: Anja, Paula, Janis, Eli, Helen

Sportaktivität: Slackline eine im Bestand, Selina bringt eine weitere mit

Baden (Team)

- direkt nach Mittagessen

Einsatzabend (Team)

Älteres: Marina

Jüngere: Micha, Ann-Christin, Enna, Noah

e. Mittwoch

Workshop (s. Dienstag)

Baden (Team)

- o Abends: Zeit für Fußballturnier Spiele etc.

Nachtgeländespiel (Jüngeres: Frank, Felix, Lilly, Levin St., Philemon- Älteres: Marina, Naomi, Nikolai, Mika)

Merakulix wird entführt, hinterlässt aber das Rezept vom Zaubertrank, Kinder müssen Zaubertrank brauen, damit sie ihn zurückholen, weil sie sonst die Römer nicht überwältigt werden können

Sie könne Geld erspielen, um sich Ausrüstung zu holen

Es rennen Römer und Wildschweine rum die Zutaten klaunen.

Wenn die Kinder, alle Zutaten haben, leuchtet der Zaubertrank auf

Preis: Durstlöscher

Material:

Roulet: Hannah K.,

Dooble: Jo

Bingo: Fam. Lang

Schweinerei: Nikki

Fackeln: kaufen

Plastikbecher: im Bestand

Römer: Schwimmnudeln 1 m lang von Simon H, Jona

Erlenmayerkolben: Spiel schuat selbst

Scheinwerfer: Baustrahler: Lukas 1x, Bestand,

Ritterschilde aus Holz: Jo 1 x

f. Donnerstag

Spiel- und Sporttag: (Jüngeres: Lucia, Paula, Johanna, Daniel H., Giulio - Älteres: Ismael, Hiskija, Lenny, David)

Story:

Majestics zu alt, er stellt was auf für die neuen Häuptlinge

Kinder müssen 20 Challenges vom aufgestellten Häuptling bestehen

Können sich im Kiosk Snacks oder Getränke erwerben

Material:

Gymnastikball: Asef 1,

Dartscheibe mit Pfeil: Isi

Bauklötze: offen

Schwämme: kaufen

Preis: Süßigkeiten

Zelteinteilung: Zugelost mit Zahlen auf Handrücken

Bibelarbeit (abends) und Entscheidungsabend (Geistliches Team)

Es gibt verschiedene Stationen (über den Platz verteilt) für eine Stunde

An diesem Tag kein Überfall!

g. Freitag

Bunter-Abend (Jüngeres: Romy, Hannah, Arved, Luis, Johanna K. - Älteres: Asef, Jannis, Simon)

Am Mittag werden die Kinder eigene Show-Programmpunkte vorbereiten

Danach bunter Abend dreigeteilt

Immer 2 Zelte sind zusammen im ersten Teil des Bunten Abends

Erste Phase gemeinsames Abendessen in Zelten

Kennenlernchallenge mit dem anderen Zelt

es wird eine Keycard ausgefüllt und so kommen die 2 Zelte in Kontakt

Es gibt für jedes Team einen Charakter als Motto oder Maskottchen (Gallier aus dem Lagerkino)

Mit Keycard kann man diese Charaktere freischalten, in dem man sie in den Hägebus steckt.

Der Charakter erscheint dann mit Rabazamba.

Zweite Phase: kleine Spiele, in denen das Maskottchen sie anfeuert. Gespielt wird mit einem und auf der Bühne, aber auch ab und an mit der ganzen Gruppe.

Gewinner bekommt Getränkergutschein für letzte Phase

Danach ist Zeit für Shows und Party wie bei Asterix und Obelix in den Geschichten

Gibt eine großen Kessel, in dem einen Cocktail/Zaubertrank gebraut wird (Rüdi zeigt Simon seinen Kessel)

Dancerei startet danach

Infos: Kein Lagerfeuer mehr am letzten Tag

Abendessen wird auf 17.15 vorgezogen

Material:

DJ Zeugs: Ismael

DJ Älteres: Ismael

Kessel: Rüdi?

h. Samstag

- Es gibt keine Bibelarbeit
- Abfahrt Kinder jüngeres Lager: ca. 12 Uhr (Ankunft in Dornstadt: ca. 13:15-13:30 Uhr)
- Älteres: Eltern kommen ab 10:30 Uhr auf den Platz und der Gottesdienst beginnt um 11 Uhr
- Übergabe (Älteres): Wir räumen alles auf und hinterlassen alles so, wie wir es gerne auffinden würden. Wir hoffen auf eure tatkräftige Mithilfe!
- Spieleübergabe, Teamübergabe oder Abbau (je nach Lager - Alle kommen auf den Platz, essen zu Mittag und bauen gemeinsam ab) Mitarbeiter des Jüngeren sind auch jetzt schon herzlich eingeladen zum Familiengottesdienst zu kommen
- Putzen und Aufräumen
- Packen und Heimgehen