

W I E G E S T A L T E T M A N E I N A B E N T E U E R F E R I E N L A G E R

Das Thema

Als Erstes benötigt man ein Thema, eine **Spielidee**. Bei Kindern im Alter von 9 bis 13 Jahren kommen Themen wie „Indianer“ oder „Ritter“ besonders gut an. Außerdem lernen die Kinder dabei etwas über die Geschichte und Kultur des jeweiligen Volkes. Der Ablauf eines Abenteuerferienlagers wird hier anhand des Themas „Die Ritter der Tafelrunde und die Suche nach dem Heiligen Gral“ erläutert.

Die Vorinformationen

4 bis 6 Wochen vor dem Lager erhalten die Teilnehmer eine kleine **Broschüre**, durch die sie über den Hintergrund des Lagers informiert werden. Sie erfahren, dass um 500 nach Christi Geburt in England ein König namens Artus lebte, der das Rittertum und die Tafelrunde begründete. Sie erfahren die Namen anderer wichtiger Personen am Königshof von Camelot (Königin Ginevra, Druide Merlin, Ritter Lancelot, Ritter Gawain usw.), die im Lager von den Betreuern gespielt werden. Sie erfahren, dass das Ziel der Ritter ist, den Heiligen Gral, den Abendmahlskelch Jesu Christi, zu finden und zu König Artus zu bringen. Ferner erhalten sie in der Broschüre Anregungen, wie sie sich selbst als Ritter bzw. Ritterfräulein nennen können (Andreas von Gondor, Liz of Blackmanor etc.) und wie sie sich dazu kleiden können (Schwert, Umhang, Brustpanzer, Helm oder langer Rock, Bluse, spitzer Hut mit Schleier). Gut ist es auch, wenn jeder Teilnehmer vor dem Lager eine **Lagerstory** schreibt, in der er sich in seiner Lagerrolle vorstellt (aus welcher Stadt er stammt, warum er nach Camelot kommt, was er unterwegs erlebt hat usw.). Diese Stories werden zu Beginn des Lagers vorgelesen und bewertet und bringen die ersten Punkte für die Einzel- und Sippenwertung.

Der erste Tag: Das Eröffnungsfest

Der erste Programmpunkt, nachdem alle Lagerteilnehmer angekommen sind und ihre Zimmer bzw. Zelte bezogen haben, ist die Sippenrunde. Jede Sippe (in der Regel 5 bis 6 Kinder) setzt sich zusammen und bereitet sich auf die Lagereröffnung vor. Jede Sippe gibt sich einen **Sippennamen** passend zum Lagerthema (z.B. „Prinz Eisenherz“, „Sankt Georg“, „Die Ladies vom Rosenkranz“) und malt ihr Wappen auf einen **Sippenschild** oder **Sippenwimpel**. Jede Sippe textet zu einer bekannten Melodie ein **Sippenlied**, in dem sich ihre Mitglieder vorstellen. Jede Sippe gestaltet ein **Rollenspiel** zu einer der ritterlichen Tugenden (Treue zum König, Hilfsbereitschaft und Nächstenliebe, sparsam und einfach leben usw.). Beim großen Eröffnungsfest, das alle Lagerteilnehmer in Ritterkleidung am Nachmittag oder Abend des ersten Tages feiern, werden diese Programmpunkte eingebracht und später mit Punkten bewertet.

Der zweite Tag: Die Erkundung der Umgebung

Während der erste Tag dem Kennenlernen des Lagerthemas und der Lagerteilnehmer gewidmet ist, dient der zweite Tag dem Kennenlernen der Umgebung. Jede Sippe erkundet einen Teil der Umgebung des Lagerplatzes. Dabei üben die Kinder den Umgang mit **Landkarte und Kompass**. Anhand einer Landkarte von Südengland können sie den englischen Orten Dörfer in der Umgebung des Lagers zuordnen: Bocksberg = Tintagel, Osterbuch = Exeter, Biberbach = Portsmouth usw.). Jede Sippe erforscht einen dieser Orte. Die Kinder besuchen u. a. die Kirche, interviewen den Pfarrer oder Mesner und schreiben auf, was sie herausgefunden haben.

Dritter bis sechster Tag: Das Abenteuerspiel

Am dritten Tag beginnt die Gralssuche. Aufgrund der Punkte, die sich die Sippen durch Lagerstories, Lagerkleidung, Eröffnungsfestbeiträge und Ortserkundung verdienten, haben sie verschiedene **Informationen** erhalten, z.B. „Die rote Wunderrose erblüht jede Nacht um 22 Uhr und verwelkt um Mitternacht“, „Der Feenstein befindet sich 400 Meter von Camelot entfernt im Wald“, „Bogenmeister Cedric benötigt Phönixfedern, um Zauberpfeile herzustellen.“ Weitere Informationen erhalten sie an den folgenden Tagen durch Wettbewerbe wie Bogenschießen, Lanzenwerfen, Reiterkampf, Wettlauf und Ritterquiz, sowie durch das Entschlüsseln von Geheimschriften. Die Kinder besorgen sich im Lauf der Tage alles (Zaubersprüche, Zauberpfeile, Wunderlampe etc.), was sie benötigen, um auf die geheimnisvolle Insel Avalon zu gelangen. Dort erfahren sie, wo der Gral versteckt ist. Während der Suche begegnen sie mehreren Personen (Merlin, Pater Hilarius, Bogenmeister Cedric, Ritter Parzival), die ihnen weiterhelfen; immer wieder kommt ihnen auch der böse Schwarze Ritter in die Quere. In der vorletzten Nacht des Lagers findet eine Sippe schließlich den Heiligen Gral - gerade noch rechtzeitig vor dem Schwarzen Ritter - und bringt ihn zu König Artus nach Camelot.

Siebter Tag: Das Abschlussfest

Nach sechs Wettkampftagen steht der siebte Tag im Zeichen des **Feierns**. Die Sippen studieren Rittertänze, Musikbeiträge, Theater- und Kunststücke ein, die am Nachmittag und Abend vorgeführt werden. Dann wird der Heilige Gral in einer feierlichen Prozession durch Camelot getragen. Zuletzt (in der Nacht bei Fackelschein) findet die **Siegerehrung** des Lagers statt. Am achten Tag fahren die Lagerteilnehmer nach einer umfassenden **Reflexion** nach Hause.

W I E G E S T A L T E T M A N E I N E N L A G E R W E T T B E W E R B

Warum überhaupt Wettbewerb?

Diese Frage wird uns Pfadfindern manchmal gestellt. Wir könnten ganz einfach antworten: Weil in unseren Leitlinien der Satz steht: „Mit anderen die Kräfte messen und sich dadurch steigern.“ Weil Robert Baden-Powell, der Gründer der Pfadfinder, ein überzeugter Anhänger des Wettbewerbsprinzips war. Weil die moderne Verhaltenspsychologie lehrt, dass Kinder sich viel lieber anstrengen und Leistung bringen, wenn sie dadurch Erfolg haben, wenn sie dafür Punkte oder andere **Verstärker** (z.B. besondere Abzeichen für besondere Leistungen) bekommen.

All dies ist völlig richtig, doch es gibt auch noch zwei ganz praktische Gründe, die jeder Erzieher oder Jugendgruppenleiter sofort begreift:

1. Kinder lieben den Wettbewerb. Sie machen aus allem einen Wettstreit: Wer am weitesten spuckt, wer am lautesten pfeifen kann, wer die größte Kaugummiblase macht usw. Warum soll man dieses Prinzip nicht auch in der Erziehung und der Jugendarbeit anwenden?
2. Der Wettbewerb zwischen den einzelnen Gruppen im Lager bietet auch pädagogische Möglichkeiten, die über das Spiel hinausgehen: Wenn die Gruppen (und auch die einzelnen Kinder) für ihre sportlichen, intellektuellen und kreativen Leistungen in den Spielen **Punkte** bekommen, kann man ihnen für besondere soziale Leistungen ebenfalls Punkte geben, durch sie in der Platzierung nach oben kommen, für Fehlverhalten (z.B. Störungen der Nachtruhe, Zertrampeln von Feldern oder obszöne Ausdrücke) kann man ihnen Punkte abziehen. Nach meiner Erfahrung bessert sich durch ein richtig angewandtes Punktesystem das Verhalten der Kinder enorm.

Regeln für den Lagerwettbewerb

1. Die einzelnen Teilwettbewerbe müssen in Zusammenhang mit dem Lagerthema stehen (z.B. Indianerspiele wie „Büffeljagd“ im Indianerlager).
2. Alle Fähigkeiten sollten in den Wettbewerben zum Tragen kommen: sportliche (laufen, weitspringen, klettern), kreative (zeichnen, singen, musizieren, schauspielern, Geschichten schreiben und erzählen) und intellektuelle (Denksport, Geheimschrift entziffern, Gegenstände merken). Jeder kann irgendetwas, keiner kann alles gleich gut. Der eine holt hier mehr Punkte, der andere dort.
3. In jedem Lager gibt es einen Gruppenwettbewerb und eine Einzelwertung.

Die beiden ersten Punkte dürften jedem klar sein. Zu Punkt 3 meinen einige, es bräuchte keinen Einzelwettbewerb. Doch was macht ein Kind, das das Pech hat, in einer „schwachen“ Gruppe zu sein und mit dieser Gruppe kaum ein Spiel oder einen Wettbewerb gewinnt? Für diese Kinder ist es gut, wenn sie zumindest einmal in einem Einzelwettbewerb gut abschneiden.

Die einzelnen Wettbewerbe

Die Vorarbeit für die beiden ersten Wettbewerbe erfolgt bereits vor dem Lager: Jeder Teilnehmer schreibt eine **Lagerstory** (mit Zeichnungen etc.), in der er sich in seiner Lagerrolle vorstellt und sozusagen seine „Lebensgeschichte“ erzählt. Im Ritterlager berichten beispielsweise Sir Richard of Athlone oder Lady Susan of York von ihren Abenteuern auf dem Weg nach Camelot, im Indianerlager erzählt Häuptlingssohn „Schneller Pfeil“ von seinen Erlebnissen usw. Die Geschichten werden am ersten Abend am Lagerfeuer vorgelesen und von einer Jury aus Leitern und Kindern mit Punkten bewertet. Ebenso bewertet wird die **Lagerkleidung**, die die Kinder vor dem Lager angefertigt haben (Ritter- bzw. Burgfräulein-Gewand, Indianerkleidung usw.).

Die Wettbewerbe, die im Lager ausgetragen werden, sollten - wie gesagt - alle Fähigkeiten eines Kindes umfassen.

Im **sportlichen Bereich** ein Wettlauf (passt zu allen Lagerthemen), Bogenschießen (passt zu Rittern und Indianern), Lanzenwerfen, Ringstechen, Reiterkampf (im Ritterlager), Anschleichen, Messerwerfen (im Indianerlager), Goldwaschen (im Goldsucherlager) usw.

Die **geistig-intellektuellen Fähigkeiten** kommen zum Tragen beim Quiz (Fragen zum jeweiligen Lagerthema), beim Entschlüsseln von Geheimschriften (Indianerschrift im Indianerlager, ägyptische Hieroglyphen im Ägyptenlager), beim Peilen auf der Landkarte (passt zu jedem Lagerthema) und bei Kim-Spielen (passt zu jedem Thema).

Die **kreativen Fähigkeiten** werden (neben Lagerstory und Lagerkleidung) im Singwettbewerb und beim Stegreifspiel (der Lagerteilnehmer bekommt ein Thema, zu dem er etwas vorspielen muss, z.B. einen Schüler, der seinem Vater beichten muss, dass er in der Schule sitzen geblieben ist) unter Beweis gestellt.

In jedem Wettbewerb gibt es Punkte, die addiert werden. Wer am Ende des Lagers die meisten Punkte hat, ist **Einzel Sieger**. Für die **Sippenwertung** werden in jedem Wettbewerb die Punkte der drei Besten von jeder Sippe (Kleingruppe) zusammengezählt. Die Punkte der übrigen Sippenmitglieder gehen nicht in die Wertung ein. Dadurch wird vermieden, dass ein „schwächeres“ Sippenmitglied von den anderen „niedergemacht“ wird, weil es zu wenig Punkte geholt hat. Den größeren Teil der Sippenwertung machen ohnehin die Punkte aus, die die Sippe bei **Geländespielen** und sonstigen Gruppenaufgaben erworben hat. Die Sippe, die am Ende des Lagers die meisten Punkte hat, erhält einen besonderen Preis (Ehrenwimpel etc.).

W I E G E S T A L T E T M A N E I N L A G E R E R Ö F F N U N G S F E S T

Ein Abenteuer-Ferienlager beginnt man am besten mit einem großen Eröffnungsfest. Zuvor werden die Zelte aufgebaut bzw. die Zimmer des Jugendhauses bezogen. Danach üben die einzelnen Gruppen ihre Beiträge für das Eröffnungsfest. Sinnvollerweise haben sie die Texte für ihr Sippenlied und ihr Rollenspiel schon in den Gruppenstunden vor dem Lager verfasst, so dass sie im Lager nur noch proben müssen.

Der Ablauf eines typischen Lagereröffnungsfests wird hier anhand des Lagers „Stammestreffen in Santa Cruz“ beschrieben. In diesem Lager sind die Kinder Indianer in Mexiko, die nach dem Schatz der Azteken suchen.

Die Lagerkleidung

In einem Indianerlager verkleiden sich die Kinder natürlich als Indianer bzw. Squaws. Sie tragen einen Federschmuck, eine Lederkleidung (es kann auch ein braunes Stoff-T-Shirt sein), Mokassins, Ketten aus Bärenzähnen, einen Medizinbeutel und als weiteres Zubehör Pfeil und Bogen, Tomahawk, Blasrohr, Lederflasche, Indianertrommel, Flöte usw. Die Leiter im Lager sind neben dem großen Indianerhäuptling eventuell auch ein paar Bleichgesichter, z. B. ein Missionar, ein Trapper bzw. Scout, eine Country-Sängerin usw.

Der Lagersong

Das Eröffnungsfest beginnt mit dem Einzug aller Lagerteilnehmer auf die große Wiese, auf der das Fest stattfindet. Dann singen alle Teilnehmer gemeinsam den Lagersong, sozusagen die Lagerhymne, die jeden Tag (an den folgenden Tagen jeweils am Morgen nach dem Aufstehen) gesungen wird. Als Melodie wählt man ein Lied, das zum Lagerthema passt, bei einem „Westernlager“ also einen Westernsong. In unserem Beispiel war es das Lied „Red River Valley“, auch bekannt als „An den Ufern des Mexiko-River“ und den Rockfans als „Red River Rock“. Den Text verfassen die Lagerteilnehmer (bzw. das Vorbereitungsteam) selbst. Hier der Lagersong des „Santa-Cruz-Lagers“:

1. Aus den Jagdgründen von Arizona, zogen wir an den Gi-ila-Fluss,
Navajo, Apachen, Cherokee* - zum Stammestreffen in Santa Cruz.
Yippie-ey hey, yippie-ey ho - zum Stammestreffen in Santa Cruz.
2. Wir sind immer tapfer und mutig - wir ertragen was komme-en mag,
widerstehen jeder Versuchung - werden stärker dadurch Tag für Tag. ...
3. Alle leben hier sparsam und einfach - und wir schütze-en stets die Natur;
wir verzichten auf Luxus und Technik, haben bei uns das Nötigste nur. ...
4. Wir sind alle Schwestern und Brüder - teilen imme-er Freud und Leid,
setzen ein all unsere Kräfte - denn wir wissen, dann kommen wir weit. ...

* oder andere Indianerstämme, die im Lager vertreten sind.

Die Vorstellung der Sippen

Nachdem alle den Lagersong gesungen haben, stellt sich jede Sippe (einschließlich der Lagerleitung) mit einem selbstgetexteten Lied über ihre Mitglieder vor. Als Melodien in einem Wild-West-Lager bieten sich dafür an: „Von den Blauen Bergen kommen wir“, „Oh Susanna“, „Tom Dooley“, „Oh my Darling Clementine“ und ähnliche Lieder. Außerdem zeigt jede Sippe den anderen Lagerteilnehmern ihren selbstgemachten Wimpel, auf dem das Totemtier der Sippe abgebildet ist, z.B. ein Pferd, eine Schlange, ein Adler, ein Büffel usw.

Der Wortgottesdienst

Nachdem sich die Sippen vorgestellt haben, feiern alle Lagerteilnehmer einen Wortgottesdienst (oder eine Heilige Messe, wenn ein Priester dabei ist). Neben verschiedenen **Gebeten** (die wir meist dem Gebetbuch „Wegzeichen“ aus dem Georgs-Verlag Düsseldorf entnehmen) spielt jede Sippe (jeder Indianerstamm) ein **Rollenspiel** zu einem der folgenden Themen: „Tapferkeit, Mut und Ausdauer“, „Einfach und natürlich leben“, „Kameradschaft, Treue und Zusammenhalt“, „Vertrauen auf Gottes Hilfe“. Als „**Lesung**“ wird ein indianisches Märchen vorgelesen oder besser als **Theaterstück** gespielt (in unserem Lager war es die Geschichte von dem Indianer „Narbengesicht“, der zu Vater Sonne geht, um das Mädchen, das er liebt, freizubitten). Als **Evangelium** wird vorgelesen, wie Jesus in der Wüste vom Teufel in Versuchung geführt wird (Matthäus 4, 1 - 11). Danach wird auf die Verführungen eingegangen, denen die „Indianer“ im Ferienlager widerstehen sollen. Als **Lieder**, die zwischen den Rollenspielen und Texten gesungen werden, bieten sich an: „Die Erde ist schön“, „Komm, Bruder, reich mir deine Hand“, „Ins Wasser fällt ein Stein“, „Du bist das Licht der Welt“ und „Sei ein lebend'ger Fisch“. Dieses Lied singen wir meist vor der offiziellen Lagereröffnung, der der Lagerschwur der Sippenhäuptlinge vorausgeht. Danach wird das Schlussgebet gesprochen und als Schlusslied des Wortgottesdienstes „Du Herr gabst uns dein festes Wort“ gesungen.

Das Lagerfeuer

Beginnt man mit dem Fest gegen 17 Uhr, kann man sich nach dem Wortgottesdienst ans Lagerfeuer setzen und dort Würstchen, Koteletts etc. grillen. Am Lagerfeuer werden außerdem Lieder gesungen, Geschichten erzählt und vieles mehr. Wenn jeder Lagerteilnehmer vor dem Lager (zu Hause) eine Lagerstory (seine persönliche Geschichte als Indianer) geschrieben hat, werden diese Stories am ersten Abend vorgelesen, damit jeder etwas über den anderen erfährt.

W I E G E S T A L T E T M A N E I N E L A G E R S T O R Y

In **WIE GESTALTET MAN EINEN LAGERWETTBEWERB** wurde schon erwähnt, dass der erste Wettbewerb (der genau genommen schon vor dem Lager stattfindet) das Schreiben einer Lagerstory ist. Dieser Wettbewerb dient einerseits dazu, dass sich die am Ferienlager teilnehmenden Kinder schon vor dem Lager mit dem Lagerthema und ihrer Rolle im Lager beschäftigen, andererseits gibt es den schriftstellerisch und gestalterisch begabten Kindern die Möglichkeit, Punkte im Lagerwettbewerb zu sammeln, denn es sollen ja nicht nur sportliche, sondern auch kreativen Fähigkeiten zum Tragen kommen.

Jeder Lagerteilnehmer schreibt also vor dem Lager eine Lagerstory, die dann am ersten Abend im Lager vorgelesen und bewertet wird. Zunächst muss sich jeder Lagerteilnehmer einen Namen überlegen, wie er im Lager heißen will. Im Indianerlager heißen die Teilnehmer zum Beispiel „Rennendes Pferd“, „Starker Büffel“, „Adlerfeder“ oder „Weiße Taube“. Im Ritterlager nennen sie sich „Prinz Eisenherz“, „Ritter Chris of Glasgow“ oder „Lady Jana of York“.

In seiner Lagerstory schreibt der Lagerteilnehmer dann seinen Namen und etwas über seine **Herkunft**, also von welchem Indianerstamm er kommt (im Indianerlager), aus welchem Adelsgeschlecht er stammt (im Ritterlager), aus welchem Land (Deutschland, England, Spanien, Italien, China etc.) er nach Amerika ausgewandert ist (im Westernlager), ferner schreibt er etwas über seine Familie (Sohn/Tochter eines Stammeshäuptlings, eines Grafen, Kaufmanns, Landstreichers usw.) und über seine **Erlebnisse** auf dem Weg ins Lager (an den Hof von König Artus in Camelot, nach Californien, zum Indianer-Stammestreffen usw.). Diese Erlebnisse können Kämpfe mit Feinden und wilden Tieren, Ertragen von Hitze, Kälte, Hunger, Begegnungen mit Priestern, Magiern, weisen Medizinmännern und auch gute Taten sein.

Ferner überlegt sich jeder Lagerteilnehmer eine passende **Aufmachung** für seine Geschichte. Normales Schreibpapier ist nicht zugelassen. Die Lagerteilnehmer können zum Beispiel ein Tagebuch anfertigen, auf Pergament- oder Elefantenhautpapier, auf Stoff, Leder oder Holz schreiben. Man kann seine Story in einem Büffelhorn, einem Lederbeutel, einer Whiskeyflasche oder einer Schatulle verpacken. Als Schrift kann man eine selbst erfundene Indianerschrift, Runenschrift u.ä. verwenden. Auch sollte die Lagerstory Bilder, Zeichnungen, Landkarten oder Lagepläne von Schätzen enthalten. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Den Kindern macht das Schreiben der Lagerstories immer großen Spaß und sie freuen sich über die Punkte, die sie dadurch für den Einzel- und Sippenwettbewerb bekommen. Natürlich werden auch für weniger gute Geschichten Punkte vergeben. Nur wer gar nichts schreibt, geht leer aus.

W I E G E S T A L T E T M A N E I N E N A T U R S T R E I F E

Zu den festen Bestandteilen eines Pfadfinderlagers gehört die Naturstreife - auch „Hajk“ genannt. Dabei sind die Kinder einen ganzen Tag unterwegs und erkunden die Umgebung des Lagerplatzes. Sinnvollerweise führt man die Streife am zweiten Tag des Lagers durch. Denn in der Regel beginnt ein einwöchiges Ferienlager an einem Samstag, also ist der zweite Tag der Sonntag; das heißt, dass die Kinder im Rahmen der Streife auch in die Kirche gehen und den Gottesdienst besuchen können. Außerdem weiß jeder erfahrene Lagerleiter, dass die Kinder in der ersten Nacht eines Lagers meist kaum schlafen. Und bevor sie die ganze Nacht im Zelt „durchmachen“, schickt man sie besser am Sonntag vor Sonnenaufgang auf Streife.

Eine Naturstreife sollte möglichst bei Dunkelheit beginnen - etwa eine Stunde vor Sonnenaufgang. Die Sippen haben schon am Vorabend alles in ihre Rucksäcke gepackt, was sie unterwegs brauchen: Landkarte und Kompass, Sippenheft und Schreibzeug, Marschverpflegung, Verbandsmaterial, Regenkleidung und das Pfadfindergebetbuch „Wegzeichen“. Spätestens neunzig Minuten vor Sonnenaufgang stehen die Kinder auf und füllen ihre Feldflaschen. Nach einer kurzen Morgenandacht geht jede Sippe in die zuvor ausgemachte Richtung los. Das erste Stück des Weges wird schweigend gegangen. Zum einen will man ja keine schlafenden Bauern wecken, zum anderen sieht und hört man die allmählich erwachenden Tiere (vor allem die Vögel) besser, wenn man selbst leise ist. Die Sippen gehen durch den Wald, bis es hell geworden ist. Dann suchen sie sich einen schönen Platz zum Frühstück. Nach dem Frühstück geht es weiter in ein Dorf der Umgebung. Unterwegs wird die Natur erforscht (Wald, Felder, Tümpel, Ameisenhaufen usw.). Im Dorf wird die Heilige Messe besucht, danach wird die **Kirche** genau erkundet, außerdem wird der Pfarrer, Mesner, Oberministrant (oder wer gerade Zeit hat) über die Kirche, den Ort und seine Geschichte befragt. Die Kinder tragen alles in ihr **Sippenheft** ein, denn die Berichte werden am Abend bewertet und bringen wertvolle Punkte für den Sippenwettbewerb.

Nachdem der Ort ausgiebig erkundet wurde, suchen sich die Kinder im Dorf oder außerhalb einen Platz zum Mittagessen. Danach geht es - auf einem anderen Weg - wieder ins Lager zurück. Unterwegs werden interessante **Sehenswürdigkeiten** besichtigt (Bauernhof, Burgruine, Kläranlage, Molkerei), und alles Wissenswerte darüber wird ins Sippenheft eingetragen. Außerdem erklärt der Kornett (Sippenführer) seinen Mitgliedern den Umgang mit Landkarte und Kompass, eventuell führt die Sippe dazu auch ein kleines Spiel durch. Zwischendurch wird an Kapellen und Wegkreuzen Rast gemacht und ein Gebet gesprochen.

Zum **Abendessen** (warmes Essen, da mittags ja nur eine Brotzeit eingenommen wurde) sind die Sippen wieder im Lager zurück. Danach gibt es noch eine Lagerfeuerrunde, dann gehen die Kinder zu Bett - und schlafen nach dem ereignisreichen Tag bestimmt besser als in der ersten Nacht des Lagers.

W I E G E S T A L T E T M A N E I N A B E N T E U E R S P I E L

Die Spielidee

Zunächst benötigt man eine Spielidee. Findet das Spiel im Rahmen eines Abenteuerferienlagers statt, ergibt sich die Spielidee aus dem Lagerthema - in unserem Beispiel „Goldsucher am Sacramento“. Ein Spiel dauert in der Regel einen Nachmittag. Will man es unabhängig von einem Ferienlager an einem Samstag durchführen, fährt man am Vormittag ins Spielgebiet, und das Spiel endet am Abend. Das hier beschriebene Spiel fand rund um Laugna statt, der Ort Laugna war die Goldgräberstadt Sacramento, der Fluss Laugna war der Sacramento-River.

Spielbeginn

Der Start des Spiels ist am Lagerplatz, in unserem Fall auf dem Zeltplatz in Asbach (3 km von Laugna entfernt). Damit nicht alle Mannschaften (Sippen) gleichzeitig starten, bekommt zu Beginn jede Gruppe eine Aufgabe, z.B. eine **Zickzackpeilung** auf der Landkarte oder einen Text in **Geheimschrift**. Daraus geht hervor, dass sich auf einem Jägerstand (ca. 1 km vom Startplatz) eine Botschaft befindet. Die Kinder machen sich auf den Weg und finden auf dem Hochsitz einen Landkartenausschnitt, in dem 2 Punkte mit H1 und H2 markiert sind. H1 ist der Standort; so kombinieren die Kinder, dass auch H2 ein Hochsitz sein muss, der sich knapp 1 km vor Laugna befindet. Die Kinder gehen dorthin und entdecken eine weitere Botschaft: „Peilt von hier mit dem Kompass 260 Grad! Dort seht ihr ein großes Gebäude. Sucht dort den alten Indianer Xi-el Siola! Er hat eine wichtige Information für euch.“ Das Gebäude ist die Kirche von Sacramento. Die Kinder machen sich auf den Weg dorthin.

Goldsucher und Banditen

Wenn die Kinder vom Hochsitz herabsteigen, hören sie aus dem Wald einen Hilferuf. Sie rennen hin und entdecken einen Mann, der von Banditen überfallen wurde; diese haben ihm einen Lederbeutel mit Nuggets geraubt und sind zu einem mit Maschendrahtzaun umgebenen Gebäude östlich von Sacramento geflohen. Der Mann verspricht den Kindern eine Belohnung, wenn sie ihm das Gold zurückbringen. Auf dem Weg zum Räuberlager (Kläranlage von Laugna) begegnen die Kinder auf der Brücke über den Sacramento-River einer Frau, der ihr Schmuck (Halskette, Armband etc.) in den Fluss gefallen ist. Wenn die Kinder ihr die Sachen aus dem Wasser fischen, erhalten sie als Belohnung Goldnuggets (mit Goldfarbe besprühte Steine). Danach entdecken sie im Räuberlager (hinter dem Maschendrahtzaun, so dass sie durch die Maschen durchlangen müssen) einen Eimer, in dem sich der gestohlene Goldbeutel befindet - und die Schnipsel eines Briefes. Natürlich können die Kinder dies alles erst holen, wenn sich die herumlaufenden Banditen gerade auf der anderen Seite ihres Lagers aufhalten.

Sacramento, die Stadt des Goldrauschs

Die Kinder bringen dem beraubten Goldsucher seinen Goldbeutel zurück (es gibt natürlich für jede Gruppe einen Beutel und einen zerrissenen Brief) und setzen den Brief zusammen. Es ist eine Nachricht des obersten Gangsterbosses, der sich „Der Major“ nennt, an seine Bandenmitglieder: „Ludwig Reuter weigert sich, uns die Hälfte seines Goldes abzugeben. Legt ihn um und nehmt all sein Gold mit! Kommt dann in den Saloon zu Big Jim! Von ihm erhaltet ihr weitere Anweisungen.“

Die Kinder gehen nun nach Sacramento. Am besten teilen sich dort die Gruppen auf: Ein Teil geht zur Kirche, fragt nach Xi-el Siola und erfährt von einem dort stehenden Posten, dass Xi-el Siola gestorben ist. Die Kinder suchen sein Grab (der Name heißt umgedreht Alois Leix) und finden dort eine Botschaft in einer unbekanntes Indianerschrift. Der andere Teil der Gruppe sucht im Telefonbuch in der Telefonzelle die Adresse von Ludwig Reuter in Laugna, geht zu ihm und warnt ihn vor den Banditen. Auch er schenkt ihnen zur Belohnung Goldnuggets. (Wenn man den echten Herrn Reuter, der ja wirklich dort wohnt, nicht dazu motivieren kann, bei dem Spiel mitzuspielen, sitzt vor Reuters Haus ein Leiter und spielt den Hausbewohner.)

Schließlich treffen sich die Kinder im Saloon von Big Jim. Hierzu wurde auf dem Kinderspielplatz von Laugna ein Tisch mit Whiskeyflaschen (gefüllt mit Apfelsaft), Gläsern etc. aufgestellt; aus dem Kassettenrecorder dudelt Countrymusik, Big Jim und einige düstere Gestalten (Mitglieder der Lagerleitung) hocken herum und eine Tänzerin tanzt zur Musik. Allmählich trudeln alle Sippen ein. Die Kinder belauschen die Banditen und erfahren, dass sie einen Bankraub planen. Dann betritt ein Indianer den Saloon. Die Gangster wollen ihn lynchen. Die Kinder, die dem Indianer helfen, erhalten von ihm den Schlüssel (Code) zu der indianischen Botschaft von Xi-el Siola (wer nicht hilft, muss halt versuchen, den Code allein zu knacken). Zuletzt kommt ein Wanderpriester in den Saloon und bittet um Spenden für die Ärmsten der Armen. Big Jim wirft ihn hinaus. Einige Kinder (vielleicht sogar alle) helfen dem Priester und spenden ihm einen Teil ihrer im Spiel verdienten Goldnuggets. Danach vereiteln sie den Überfall auf die Raiffeisenbank und helfen dem Sheriff, die Gangster zu verhaften.

Ende des Spiels und Punktevergabe

Die Sippen erhalten Punkte für die gefangenen Banditen und für die Zahl der von ihnen an den Priester verschenkten Nuggets (behaltenes Gold bringt keine Punkte*). Die Sippe mit den meisten Punkten hat gewonnen. In einem einwöchigen Ferienlager geht das Spiel am nächsten Tag weiter: Die Kinder entschlüsseln die Indianerbotschaft von Xi-el Siola und erfahren dadurch Näheres über den „Major“, der einen Überfall auf das Lager der Kinder plant. Die Auseinandersetzung mit diesem gefährlichen Schurken ist dann das nächste Abenteuer im Ferienlager.

* Bei der Morgenrunde zu Beginn des Tages habe ich aus dem Büchlein „Geschichten für Sinndeuter“ (Georgs-Verlag der DPSG) die Geschichten „Das himmlische Mahl“ („Im Himmel zählt nur das Geld, das man verschenkt hat“) oder „Das goldene Reiskorn“ („Da habe ich bitterlich geweint und es tat mir Leid, dass ich nicht den Mut gefunden hatte, dir mein Alles zu geben.“) vorgelesen. Etliche Lagerteilnehmer verstanden die Botschaft und setzten sie im Spiel um.

W I E G E S T A L T E T M A N E I N L A G E R A B S C H L U S S F E S T

Am Ende eines Abenteuer-Ferienlagers (meist am letzten Nachmittag und Abend, also am vorletzten Tag des Lagers) steht das große Abschlussfest, an dessen Ende auch die **Sieger des Lagers** geehrt werden. Im Gegensatz zum Eröffnungsfest, bei dem sich die einzelnen Gruppen jeweils mit einem selbstgetexteten Sippenlied vorstellen und bei dem meist ein (Wort-)Gottesdienst gefeiert wird, in dem die Sippen die Grundgedanken des Lagerthemas durch Rollenspiele darstellen, steht beim Abschlussfest die **Gaudi** im Vordergrund. Eine Woche arbeits- und ereignisreiches Ferienlager sind zu Ende, die Wettbewerbe sind abgeschlossen, alle Punkte vergeben, die Sieger stehen fest (auch wenn sie erst ganz am Schluss bekannt gegeben werden).

Am Vormittag des vorletzten Tages studieren die Sippen (Kleingruppen) ihre Beiträge zum Fest ein, damit auch alles klappt. Mittags gibt es nur einen kleinen Imbiss, da ja am Abend das große Festessen ansteht. Am frühen Nachmittag kann noch einmal geprobt werden. Zwischen 15 und 16 Uhr sollte dann das Fest beginnen, bei gutem Wetter auf einer großen Festwiese, bei schlechtem Wetter im Aufenthaltsraum des Jugendhauses oder in der Jurte (bei Zeltlagern).

Beginn des Fests

Das Fest beginnt mit dem Einzug aller Lagerteilnehmer, die natürlich ihre zum Lagerthema passende **Lagerkleidung** tragen: im Ritterlager Rüstungen bzw. lange Burgfräulein-gewänder, im Indianerlager Lederkleidung, Mokassins und Federschmuck, im Goldsucher-lager Cowboykleidung, im Ägyptenlager orientalische Kleidung. Zum Einzug wird eine zum Lagerthema **passende Musik** gespielt: im Ritterlager z.B. *Incantations* von *Mike Oldfield*, im Westernlager *Go West* von den *Pet Shop Boys*, im Ägyptenlager arabische Musik von *Hossam Ramzy*. Danach wird ein Gebet gesprochen, dann folgt ein Gag zu Beginn des Festes, z.B. ein Begrüßungstrunk aus einem Zwei-Liter-Glasstiefel. Dann be-ginnen die Showbeiträge der Sippen, am besten mit einem Tanz.

Tänze, Musik, Sketche, Showbeiträge

Jede Sippe und natürlich auch die Lagerleitung zeigen verschiedene Showbeiträge. Sehr beliebt sind Tänze zu passenden Musikstücken: Für Ritterlager gibt es sehr schöne Stücke von *Mike Oldfield*, im Cowboylager tanzt man Square-Dance (gut geeignet sind auch Lieder der Gruppe *Rednex*), im Indianerlager macht man Indianertänze, im Ägyptenlager Bauchtanz. Natürlich musizieren die Lagerteilnehmer auch selbst mit Gitarre, Akkordeon, Flöte, Mundharmonika oder was sie sonst spielen können. Zwischen den musikalischen Beiträgen werden Sketche, Zauberkunststücke oder akrobatische Kunststücke vorgeführt, je nachdem, was die Teilnehmer können.

Gaudi-Spiele

Zwischen den Tänzen und sonstigen Showbeiträgen macht man am besten immer wieder ein paar Gaudispiele, also Spiele, bei denen es keine Punkte gibt und die nicht zum großen Lagerwettbewerb zählen. Auch diese Spiele sollten zum Lagerthema passen: im Ritterlager Reiterkämpfe, im Westernlager Rodeo-Reiten (auf Mitgliedern der Lagerleitung, die versuchen, die Kinder so schnell wie möglich abzuwerfen), im Ägyptenlager das Mumienpiel (einwickeln mit Klopapier).

Das große Theaterstück

Höhepunkt des ersten Teils des Abschlussfests ist ein großes Theaterstück, bei dem jeder Lagerteilnehmer in irgendeiner Rolle mitspielt. Dabei werden die historischen Grundlagen des Lagers, nach denen man eine Woche gelebt hat, durch den Kakao gezogen: Im Ritterlager gibt es eine humorvolle Variante der Geschichte von König Artus oder die Moritat vom dritten Kreuzzug; im Indianerlager wird gezeigt, wie Christoph Kohlenbus den Indianern Kohlen verkauft, worauf Montezuma aus Rache den Berg zumacht; im Ägyptenlager wird in mehreren Episoden gezeigt, wie Moses und Aaron beim Schafkopfspielen Ramses und die Mumie von Cheops besiegen und dadurch aus Ägypten ausziehen dürfen, wie Cäsar sich in den Teppich verliebt, in den gewickelt Cleopatra zu ihm gebracht wurde, und wie Cleo und Marc-Antony sich sinnlos betrinken, als der dumme August(us) mit seinen Truppen anrückt.

Das Festessen

Wenn der Showteil des Festes vorüber ist, gehen (oder tanzen) die Lagerteilnehmer zum **Lagerfeuer** (in der Jurte, so man eine hat), wo die Koteletts, Würstchen, oder was man grillen möchte, auf den Rost gelegt werden. Während das Fleisch brutzelt, machen die Lagerteilnehmer eine Meditation und lassen das Lager noch einmal vor ihrem geistigen Auge vorüberziehen. Dann wird gegessen; zum Fleisch isst man Brot, Maissalat oder sonstige Salate, der Saft zum Trinken wird in einem großen Zwei-Liter-Glasstiefel herumgereicht: Erstens fördert es die Gemeinschaft, wenn alle aus demselben Gefäß trinken, und zweitens spritzt es so schön.

Die Siegerehrung

Nach dem Essen macht man noch ein paar ruhige Spiele am Lagerfeuer, bis es richtig dunkel ist. Dann werden bei Fackelschein die Sieger des Lagers (Siegersippe und Einzelsieger) geehrt. Dazu sollte eine passende Musik gespielt werden. Schließlich wird der im Verlauf des Lagers gefundene (essbare) Schatz an die siegreiche Sippe übergeben, die ihn natürlich an alle Lagerteilnehmer verteilt.