



## Zeltlager Spieleverzeichnis

### Heidi Deidi (Special)

- **Anzahl Kinder:** alle
- **Alter:** egal
- **Anzahl Leiter:** alle bis auf einen oder zwei Moderator(en)
- **Gruppenstärke:**
- **Zeitdauer Spiel:** ca. 1-2 Stunden?!
- **Zeitdauer Vorbereitung:**
- **Ort:** Zeltplatz und E-Stall

#### Material:

- Musik
- Hindernisse (für einen Parcours)
- Teller
- Essen (z.B. Brot, Wurst; Käse, Salat, Soßen, Röstzwiebeln,...)
- Zettel und Stifte
- Requisiten für die „Eltern“

#### Ziel des Spiels:

- sich gegen die anderen Kandidaten und das Herz des „Bachelors“ oder der „Bachlorette“ gewinnen

#### Beschreibung:

Am Anfang werden ein Junge und ein Mädchen ausgewählt, um die alle restlichen Kinder und Leiter in abwechselnden Runden kämpfen müssen:

1. Jungs: alle Jungen tanzen zu Musik, die „Bachlorette“ sucht sich daraus die besten 10 heraus.  
Mädchen: alle Mädchen müssen auf einem großen Catwalk laufen und sich so gut wie möglich präsentieren, der „Bachelor“ sucht sich ebenfalls seine Top10.
2. Jungs: Kraft beweisen, die übrigen 10 müssen so lange wie möglich Holzstämmen heben, die besten 5 kommen weiter.  
Mädchen: der Junge muss von allen 10 Mädchen „auf Händen“ durch einen Hindernissparcours getragen werden, die besten 5 kommen weiter.
3. J: den Mädchen ein Gedicht schreiben mit bestimmten Wörtern (sie haben Zeit solange die Mädchen ihre Aufgabe machen), 3 bleiben übrig.  
M: „Der perfekte Teller“ die Mädchen haben 1min Zeit um den perfekten Teller mit verschiedenen Sachen zu machen, die besten 3 kommen weiter.
4. J&M: Vorstellung bei den Eltern, 2 kommen weiter.
5. J&M: Selbstdarstellung, warum bin ich der/die Richtige?

## Blinkstafette

Frage	Antwort
Wie oft war der Julian schon Lagerleitung?	7
Wie viele Zelte von den Ebersheimern stehen auf dem Zeltplatz?	23 + Herrmann
Wie viele Zeltstangen hat das Küchenzelt?	25
Welche Schuhgröße hat die Nadine aus der Küche?	43
Wie viele Wochen hat ein Jahr?	52
Aus wie vielen Holzstücken besteht ein Cube-Spiel?	17
Wie viele cm ist der Niklas groß?	191
Wie viele Kilometer ist Ferschweiler von Ebersheim entfernt?	185
Wie alt ist der Pfarrer Schwalbach aus Ebersheim?	75
Wie viele Kinder fahren dieses Jahr mit ins Zeltlager (mit den 14jährigen)?	77
Wie oft ist der Lukas Sonntag schon mit ins Zeltlager gefahren?	11
Wie viele Stunden sind 880 Minuten?	13
Wie viele Gruleis gibt es bei den Filmfestspielen Ferschweiler?	22
Wie viele Sitzplätze hat der Doppeldeckerbus?	83
Wie alt ist der Lukas Sonntag?	20
Wie viele Wasserflaschen passen in einen Kasten?	12
Wie viele Buchstaben hat der Name „Filmfestspiele Ferschweiler“ (ohne Leerzeichen)?	26
An der wievielten Station der Blinkstafette befinden wir uns?	18
Wie lautet die Quersumme des heutigen Datums (25.07.2011)?	$2+5+0+7+2+0+1+1=18$
Wie lange dauern die Filmfestspiele Ferschweiler?	10
Wie viele Gruppentische haben wir beim Essen?	12
Wie viele Eier sind in einer Packung?	10

⇒ Stationen: 22

**Lösung: 951**

## Stadtspiel Echternach

(Luxemburg)

**Welcher Fluss fließe durch Echternach?**

→ Sauer/Sure

**In welchem Land liegt Echternach?**

→ Luxemburg

**Wie viel kostet auf dem großen Hauptparkplatz ein Parkticket für 2 Stunden?**

→ 1€

**Wie viele Einwohner hat Echternach im Sommer und wie viele im Winter?**

→ Sommer: 15000, Winter: 5000

**Was findet in Echternach an Pfingstdienstag statt?**

→ Springprozession

**Was heißt EINBAHNSTRAÙE auf Französisch?**

→ SENS UNIQUE

**Von wann bis wann lebte Henri Tudor?**

→ von 1859 bis 1928

**Welcher Heilige ist in Echternach begraben?**

→ Hl. Willibrord

**Wann wurde die Abtei Echternach gegründet?**

→ 698

**Welche zwei Heiligen stehen neben dem in Echternach begrabenen Heiligen im zentralen Kirchenfenster der Basilika?**

→ Petrus und Paulus

**Wie heißt der große Platz neben der Basilika, wenn man raus kommt rechts?**

→ Ehrenhof

**Wie lange dauert eine Fahrt mit der Stadtrundfahrt (Bähnchen)?**

→ ca. 35 min.

**Wie viel kostet der Eintritt für den Eifelpark (Saisonkarte Kinder)?**

→ 36 €

**Wie viele Spitzbögen gibt es vor dem ehemaligen Gerichtsgebäude?**

→ 8

**Welchen besonderen Service gibt es vor der Apotheke (Pharmacie du Lion) am Marktplatz für Haustiere?**

→ Dog Park / Hundeparkplatz

**Wie viele Sterne hat die Europaflagge?**

→ 12

**Wie viele runde, große Gullideckel gibt es in der Rue de la Gare?**

→ 45

**Wie weit ist es ungefähr von Echternach bis nach Herborn?**

→ 10,4 km

**In welcher Straße liegt die ehemalige Jugendherberge?**

→ Rue Andre-Duchscher Eewisht Baach

**Wie viele ausgeschilderte Hotels gibt's auf dem Stadtplan?**

→ 21

**Was kostet Spaghetti Bolognese im Restaurant „Mi Casa“?**

→ 10,50 €

**Wie viele Straßenlaternen gibt es in der Rue Jean-Pierre-Brimmeyr Eishtrisher Buurchmauer?**

→ 8

**Wie viele Türme der Stadtmauer von Echternach sind noch erhalten?**

→ 8

**Was ist das besondere an 6 Türmen der Stadtmauer?**

→ Sie sind bewohnt (2 bewohnt, 4 Ferienwohnungen)

**Wie viele Glocken hat die Abteikirche?**

→

**Wann wurde das katholische Pfarramt erbaut?**

→ 1950

**Wem ist die ehemalige Pfarrkirche geweiht?**

→ Peter und Paul

**Wie viele Stühle gibt es in der ehemaligen Pfarrkirche?**

→ 330

**Was heißt Patisserie auf Deutsch?**

→ Bäckerei

## **Fragebogen Stadtspiel**

- 1: Von wann bis wann lebte Henri Tudor?
- 2: Welche zwei Heiligen stehen neben dem in Echternach begrabenen Heiligen in zentralen Kirchenfenster der Basilika?
- 3: Welcher Heilige ist in Echternach begraben?
- 4: Wie viele Einwohner hat Echternach im Sommer und wie viele im Winter?
- 5: Welcher Fluss fließt durch Echternach?
- 6: Was heißt EINBAHNSTRAßE auf Französisch?
- 7: Wie heißt der große Platz neben der Basilika, wenn man raus kommt rechts?
- 8: Was heißt Patisserie auf Deutsch?
- 9: Wie viel kostet auf dem großen Hauptparkplatz ein Parkticket für 2 Stunden?
- 10: Wie viele runde, große Gullideckel gibt es in der Rue de la Gare?
- 11: In welchem Land liegt Echternach?
- 12: Was findet in Echternach an Pfingstdienstag statt?
- 13: In welcher Straße liegt die ehemalige Jugendherberge?
- 14: Wann wurde die Abtei Echternach gegründet?
- 15: Wie viele Türme der Stadtmauer von Echternach sind noch erhalten?
- 16: Wann wurde das katholische Pfarramt erbaut?

- 17: Wie viel kostet der Eintritt für den Eifelpark (Saisonkarte Kinder)?
- 18: Welchen besonderen Service gibt es vor der Apotheke (Pharmacie du Lion) am Marktplatz für Haustiere?
- 19: Wem ist die ehemalige Pfarrkirche geweiht?
- 20: Wie viele Spitzbögen gibt es vor dem ehemaligen Gerichtsgebäude?
- 21: Wie lange dauert eine Fahrt mit der Stadtrundfahrt (Bähnchen)?
- 22: Wie viele Stühle gibt es in der Peter und Paul Kirche?
- 23: Wie viele Sterne hat die Europaflagge?
- 24: Wie weit ist es ungefähr von Echternach bis nach Herborn?
- 25: Was kostet Spaghetti Bolognese im Restaurant „Mi Casa“?
- 26: Wie viele ausgeschilderte Hotels gibt's auf dem Stadtplan?
- 27: Wie viele Straßenlaternen gibt es in der Rue Jean-Pierre-Brimmeyr Eishtrisher Buurchmauer?
- 28: Was ist das besondere an 6 Türmen der Stadtmauer?
- 29: Wie viele Glocken hat die Abteikirche?

## Schlag die Lalei

- 1.) Flunkyball
- 2.) Tischtennis
- 3.) Kartoffelschälen
- 4.) Nageln
- 5.) Eiferfen
- 6.) Gummistiefelweitschießen
- 7.) Schätzen (Gewicht Küche)
- 8.) Biertischgarnitur aufstellen (mit einem Arm)
- 9.) Schwenken
- 10.) Auto schieben

### Spezial Act:

- Daniela Katzenberger
- James Bond
- Kompetenzteam
- Küche

## Lagerolympiade

- 1.) „Kleiderschiff“ bauen
- 2.) Verwundetentransport (Biertisch bzw. Trage)
- 3.) Papierschiff bauen
- 4.) Topfschlagen
- 5.) Wassertransport
- 6.) Plane putzen
- 7.) Mäxchen
- 8.) Piratengeschichte mit Schlüsselwörtern
- 9.) Schafe und Hirte (Gruppenspiel) (-> Hausfreizeit)



## In 10 Tagen um die Welt!

### Roter Faden

*In 10 Tagen um die Welt!*

### Montag

**Ankunft der Kinder**

#### Abends

- Wette
- Szenerie: E-Stall Kasino/Herrenclub
- Material: Tisch, Stühle, Poker Set, Tischdecke, Dealer, Bar, Cocktails, Schicke Klamotten: Hut, Weste, Sakko, Tasche mit Geld, Weltkarte, Detektivhut, Lupe, Mantel, Pistole
- Leute: Martin vs. Christopher, Philipp(Julian)-> Detektiv, Sophie Moderation, Kellner, Dealer, 2-3 Spieler, Diener von Christopher, Neuigkeitenverkünder
- Ablauf: Kinder werden begrüßt, alle gehen gemeinsam ins Casino, Show(Spielen), Wette, Tafel mit Reiseplan, Wetteinsatz, Reisebeginn
- Wette: Christopher berichtet von einer neuartigen Reiseroute-in 10 Tagen um die Welt
- Martin glaubt ihm nicht-> Sie wetten um 10 Mio. €
- Reisevorbereitung: Christopher geht nach Hause, packt 2 Taschen und holt seinen Diener
- Kinder bekommen ihre Reisepässe
- währenddessen: Es wird im Club bekannt, dass eine Bank überfallen wurde und 10. Mio. € erbeutet wurden, Verdacht: Christopher hat das Geld gestohlen-> Der Detektiv wird hinterher geschickt
- Christopher reißt mit den Kindern los
- Reisemittel von Deutschland nach Russland: Zug
- Vorne eine Lokomotive(aus Pappe), hinten der Kohlenwagen(=Bollerwagen), Kinder müssen Kohle nach vorne durchgeben, Bordrestaurant, Verkäufer die durch den Zug gehen(Süßigkeiten)
- Personen: Lockführer, Heizer, Schaffner(mit Trillerpfeife und Kelle), Schnur mit Zettel ICE, DB, 2 Köche und ein Kellner/Verkäufer, Dampfmaschine
- Detektiv springt ganz am Schluss auf, fällt vorher hin...

### Dienstag

**Russland**

#### Morgens

- Russland: Moskau(darauf tanzen) und Nationalhymne
- Materialien: Fellmützen, Felle, Socken+Bänder, Gläser(Altglas), Gewehre, Tarnklamotten
- Ankunft an einem typisch russischen Bahnhof
- Szenerie: Penner trinken Vodka, Polizeibeamte, Mamuschkas
- Zollkontrolle, Stempel, Pass

#### Abends

- Den Elefant besteigen
- Kleinbus als Elefant: Rüssel +2 Ohren+Schwanz(Pappmaschee)

## Mittwoch

### Indien

#### Morgens

- Nationalhymne, Bollywood Musik
- Szenerie: Zollkontrolle
- dann Basar/Markt
- Punkt auf die Stirn
- Leute: Schlangenbeschwörer, Meditation(Omm) Händler(Lebensmittel), Menschen mit Turban, Fakire, Fliegenden Teppich, Tänzerinnen, Jogginghosen, Westen, Turban, Bauchfreies Shirt
- Material: Farbe für den Punkt, Teppich(=Verwundetenbergetücher), bunte Tücher, Flöte, Schlange(=Darsteller), Marktstand(Tisch+irgendwas drauf)

#### Abends

- Segelboot
- Segel am Bannermast, Schiffsform mit Pflöcken rund um den Bannermast, Verbindung mit Schnüren, Takelage, Fahne, Steuerruder, Hai schwimmt um das Schiff
- Matrosen

## Donnerstag

### Asien

#### Morgens

- Ankunft in Asien  
Japanische Nationalhymne  
Kong fu fighting  
Big in Japan
- Szenerie: Piratenangriff (Tarnhose, schwarzes Tanktop, Wasserbomben für die Kinder, Gruppenleiter bekommen kl. Wasserspritzpistolen)
- Kampf(Andi&Melviiiiiiin, passi greift mit Samurai Schwert an, Andi in der Mitte, melviiiiin, Lukas Fliß, Andi macht alle fertig)  
→ Kampf während der Zollkontrolle zur Beschäftigung der Kinder
- Zollkontrolle
- Danach Hafenleben: Fischer, Händler, Sumo Ringer, Kampfsportperformance
- Materialien: Strohhüte, Kimonos, Fächer

#### Abends

- Heißluftballon
- Heliumflasche, Luftballons, Schnur, Pflöcke
- Gruppe wird mit Packetschnur zsm gebunden oder handhalten, müssen Parcours laufen, ein Kind in der Mitte bekommt 3 Luftballons
- Ball hochhalten

## Freitag

### Brasilien

#### Morgens

- Ankunft in Rio de Janeiro

- Zollkontrolle
- Nationalhymne  
Samba de Janeiro
- danach Carnevalsparade,
- Sambatanzen  
Materialien: Tücher, Bongos(Nils), Kostüme

### Abends

- Triathlon: Auf dem Bauch schwimmen, auf dem Rücken Fahrradfahren auf der Stelle Laufen

## Samstag

### Nordamerika

#### Morgens

- Star spangled Banner
- New York, new York
- Sweet home Alabama
- Zollkontrolle
- Szenerie: Western: Cowboys, Indianer, Mexikaner, Saloon, Duell, Freiheitsstatue(1 Person grün ansprühen, Fackel in die Hand, "Krone(Pascal)", Marterpfahl

### Abends

- Flieger:
  - Motorengeräusche
  - Fliegerlied
- E-Stall
- Bänke links und rechts, vorne Cockpit, Bullaugen, Stewardessen mit Wagen(Bollerwagen, Tomatensaft), Tücher und Dutt, Schnüre als Gurte, Sicherheitseinweisung, Wetterbericht, Reisehöhe erreicht, Verpflegung

## Sonntag

### Ägypten/Afrika

#### Morgens

- Zollkontrolle
- Nationalhymne
- Buschgetrommel und Eingeborene tanzen herum, Regentanz (Kinder werden Nass gemacht), wilde Tiere(Affen, Löwe), Kannibalen(Besteck und Schnüre für Opfer)

### Abends

- U-Boot
- E-Stall: Bullaugen an der Wand, Abtrennung mit Leinwand, Bullauge mit Unterwasserszenerie,
- Kombüse(Tische), Brücke Stühle, Funkgerät, Teleskop, Kapitänsmützen, Matrosenzeug, Steueruder, Krankenstation(Feldbett, Rotes Kreuz), Maschinenraum(Mechaniker, dreckig, Werkzeug)

## Montag

### Spanien

#### Morgens

- Nationalhymne



- Zollkontrolle
- Stierkampf, Flamenco, Fußball

### **Abends**

- Kutsche  
Jede Gruppe bekommt ein Pferd(2Gruppenleiter) und 2 Zügel(2Seile)+Peitsche(Stock mit Seil)

## **Dienstag**

### **Frankreich**

#### **Morgens**

- Nationalhymne
- Passkontrolle
- Szenerie Eifelturm, daneben Laufsteg
- Modenschau

#### **Abends**

- Partybus  
Front und Heckpartie eines Bullys aus Pappe, Megaphon, An Passagiere: Schilder mit Sprüchen, Peace, Gitarre, Blumen, Sonnenbrillen,

## **Mittwoch**

### **Deutschland**

- Zollkontrolle Nationalhymne
- Ankunft in Deutschland, Partybus fährt vor den Club
- Christopher soll verhaftet werden. Polizei kommt und berichtet, dass Täter gefasst. Christopher bekommt das Geld und schmeißt es in die Partymenge.
- We are the Champions.



# Harry Potter

## Roter Faden

### Harry Potter

### Tag 1

- **Abfahrt**
  - o Anbringung eines „Hogwartsexpress“-Schildes im Bus und „9 ¾“-Schildes am Abfahrtsort?
- **Ankunft**
  - o Dumbledore begrüßt die Kinder und erklärt kurz das Häusersystem
  - o Dumbledore wird von einer Eule des Zaubereiministeriums spontan abgerufen?
  - o McGonagall übernimmt und führt über den Platz
- **Bannerbemalung**
  - o Einteilung in Häuser (Walkie-Talkie wird in Hut versteckt) System wird genau erklärt!

Material: Dumbledores Kostüm, McGonagalls Kostüm, Hut, Walkie-Talkies, möglichst alle anderen verkleidet

Personen: Dumbledore, McGonogall, alle Charaktere zur Begrüßung der Kinder am Bus

- **WWP** (Harry Potter Begriffe)
  - o Erkundung von Hogwarts

Material: Plan, Würfel, Post Its, Harry Potter Wörter, Gewinn

Personen: alle Charaktere

### Tag 2

- **Gruppentag**
  - o Ausflug nach Hogsmead
    - Zettel zum Aufruf für diesen Ausflug hängen seit Ankunft der Kinder auf dem Zeltplatz. Evtl. kurzes Anspiel, wie Harry, Ron und Hermine sich über den Ausflug und ihre Freude darüber unterhalten. Anschließend verliest McGonogall Regeln, an die man sich halten soll (Kein Feuerwiskey trinken, Nicht in den Eberskopf gehen, etc.) Anschließend erhält jede Gruppe als Aufgabe ein Foto von einem Platz in der Umgebung. Die Aufgabe der Gruppen während dem Gruppentag ist es diesen Ort zu finden und ein Originelles Gruppenfoto dort zu machen.

Material: Ausflugszettel, Kostüme, Fotos der Plätze, Handy/Fotoapparat für jede Gruppe

Personen: Harry, Ron, Hermine, McGonagall, Filch?

- **1, 2 oder 3**
  - o großes Hogwartzquiz
    - Hauslehrer stehen bei ihren Häusern
    - Charaktere sind verkleidet

### Tag 3

- **Fußball**

- Dementoren laufen am Ende des Fußballspiels über den Platz, Abpfiff und Spielende. Die Teamer fallen in Ohnmacht und die Dementoren beugen sich über sie. Harry gelingt es die Dementoren zu vertreiben. Das Fußballspiel ist vorbei.
- **Lagerfeuer**
  - McGonagall wird während dem Lagerfeuer von Voldemort entführt, SL lenkt Kinder ab, McGonagall muss im verbotenen Wald gesucht werden
- **Geisterbahn**

Material: Schwarze Umhänge, Sturmmasken, Taschenlampe

Personen: Dementoren, Harry Potter, Dumbledore?, McGonagall?

## Tag 4

- **Wanderung**
  - Belatrix Lestrage und Lehrer kämpfen, Schüler müssen Schule verlassen, da es dort im Moment zu gefährlich ist. Sie begeben sich auf die Suche nach den Nachbarschulen (Durmstrang 2TW, Burbateaux 1TW) Die Kinder werden abends von Russen, bzw. Franzosen begrüßt.

Material: Umhänge, Zauberstäbe, Kämpfen üben, Russenumhang (Ramon?)

Personen: Belatrix Lestrage, Todesser, Lehrer (McGonagall, etc...), Russe, Franzosen

## Tag 5

- **Burgenspiel**
  - Schule ist wieder gesichert, sodass sich die Schüler wieder in Hogwarts geborgen fühlen können. Das Trimagische Turnier steht an und jemand vom Zaubereiminsterium hält eine Rede. Dabei wird erklärt, dass das Turnier aus drei verschiedenen Aufgaben besteht und drei Tage lang andauert. Die erste Aufgabe steht jetzt an. Das Haus, welches Siegt, wird nie endenden Ruhm erlangen, verbunden mit einer beachtlichen Summe an Hauspunkten.
    - Runde vor dem Abendessen
      - 1. Aufgabe überstanden
      - Ranking nach Punkten
    - Für nächste Aufgabe: „Quizzettel wird am schwarzen Brett aufgehängt?“

Materialien: Kelch, Sachen für Burgenspiel, Quizaufgaben, Schminke

Personen: Harry, Ron, Hermine, Zauberer von Ministerium, Mc Gonagall, andere Lehrer, Dumbledore?

## Tag 6

- **Schwimmbad**
  - Es findet zuvor ein Aushang am Schwarzen Brett statt, auf dem sich die Kinder zum Wettschwimmen gegen Leiter/Kinder eintragen können. Dies beinhaltet die 2. Aufgabe des Trimagischen Turniers.
    - Rätsel für nächste Aufgabe: Schätzfrage
- **IKs**
  - Unterrichtsstunden finden statt

Material: Schätzfrage, Aushang zum Wettschwimmen

## Tag 7

- **Arenaspiel**

- 3. Aufgabe des Trimagischen Turniers
- **Kinderdisco**
  - Weihnachtsball: Aus jedem Haus werden zwei freiwillige Kinder auserwählt. Diese wissen zuvor nicht, dass sie Ballkönige sind und vortanzen müssen. Es wird klassische Musik eingespielt? Nach kurzer Zeit wird ein DJ einlegen. Als Dankeschön erhält jeder ein Freigetränk und ein Freipopkorn.

## Tag 8

- **Abenteuerspiel „Jagd nach den Horkruxen“**
  - Im Dialog zwischen Harry und Dumbledore erfährt Harry was Horkruxe sind und fordert die Kinder auf, gemeinsam mit ihm diese zu suchen und zu zerstören. Während des Abenteuerspiels erhält jede Gruppe ein Exemplar jedes Horkruxes und muss dieses am Ende zerstören.
    - Level 1 Zaubereiministerium (Medaillon)
    - Level 2 Gringotts (Kelch)
    - Level 3 Hogwarts (Diadem)

Material: Horkruxe (in mehrfacher Ausführung), goldene Farbe, Schauspiel (Text!)

Personen: Harry, Dumbledore

- **Wetten Dass...**
  - Promis: Dumbledore, Minister

## Tag 9

- **Takeshis Castle**
  - Alle Horkruxe sind vernichtet. Jetzt muss Voldemort nur noch getötet werden. Die Todeser überfallen die Schule und Harry, Ron und Hermine müssen das Böse besiegen. Von ihrer Festung aus kämpfen diese mit all ihren Mitschülern gegen die stärker bewaffneten Todeser, die versuchen die Schule zu stürzen.

Material: Dinge um die Festung zu bauen

- **Galaabend:**
  - Häusertische bei guten Wetter, bei Schlechtem Gruppentische
  - Hauspokal wird verliehen, Urkunde für jedes Kind?



## Zeitreise

### Roter Faden

#### Zeitreise

#### Ausgangssituation

Nach einer Tagung der G8 in Huntsville vom 25. und 26. Juni gaben die Regierungschefs der führenden Industrienationen uns den Auftrag den Klimawandel mit all seinen Folgen in der Vergangenheit schon frühzeitig auf die Spur zu kommen.

Schon seit mehreren Jahren führten einige Forscher unter dem Decknamen „Zeltlager in Ebersheim“ verschiedene Experimente für die Herstellung einer eigens dafür vorgesehenen Zeitmaschine durch.

Die leitenden Forscher haben in einem Gebiet in dem sie vor 2 Jahren schon mal erfolgreiche Experimente durchgeführt haben, erneut ein Camp errichtet, um nun die letzten Vorbereitungen vor der Reise zu klären.

Die Basis steht und soll am 2. August mit neu ausgebildeten Forschern, die an diesem Tag das Camp erreichen werden, die Zeitreise durchführen.

Diese werden zuerst die fehlenden Teile der Zeitmaschine noch zusammen setzen müssen.

#### 2. August 2010

Die neu ausgebildeten Forscher kehren pünktlich um 15 Uhr ein und beginnen ihre Forscherstationen/Labore(Zelte) einzurichten und suchen von verschiedenen Forschern die letzten Teile für die Zeitmaschine zusammen(WWP).

Die Zeitreise kann beginnen!

Alles scheint wie seit Jahren geplant und durchgedacht zu gelingen,

aber dann:

als wir durch unsere Maschine(E-Stall) rennen landen wir nicht wie geplant in der Industrialisierung, sondern wir begegnen ungewöhnlichen, spacigen Gestalten (Dorothea+Benno)... wir sind wohl in der falschen Zeit(Zukunft) gelandet...

Es stellt sich heraus, dass das Stromnetz wahrscheinlich überlastet war.

#### 34.13.3762 (oder auch 3. August 2010)

Die sonderbaren Wesen scheinen freundlich gesinnt und gewähren uns Unterkunft. In der Nacht beraten noch die leitenden Forscher über das Vorgehen am Tag.

Am nächsten Morgen verkündet die Leitung, dass wir für die Weiterreise defekte Stellen an der Zeitmaschine unbedingt reparieren und ersetzen müssen. Es fehlen allerdings Teile und Materialien. Folglich wird das Team in zehn kleine Trupps aufgeteilt, die sich auf den Weg machen weitere Lebewesen zu finden, die uns vielleicht weiterhelfen können(Gruppentag).

Im Laufe des Tages wird Unmut laut und die Leitung soll sich in ihren Fähigkeiten mit anderen Forschern unter Beweis stellen (Schlag die neue Lalei).

Naja ändert nichts an der Tatsache, dass wir in der falschen Zeit sind. Wir werden diese Nacht wohl noch hier verbringen müssen...

### **35.13.3762 (oder auch 4. August 2010)**

Nach der Stärkung am Morgen erreichen uns verschiedene Händler, die wohl von unserer Suche nach Ersatzteilen gehört haben. Aber so einfach wird es nicht, sie wollen für ihre Materialien verschiedene Gegenleistungen. Wir werden wohl oder übel arbeiten und mit ihnen feilschen müssen...(Tauschspiel). Nachdem wir unsere Generatoren und verschiedenste Kleinmaterialien bekommen haben, besorgen wir uns durch einen Übergriff Treibstoff von nahegelegenen Ansiedlungen (Burgenspiel). Am Ende des Tages wird in unserer Zeitmaschine noch spacig gefeiert(Disco) und währenddessen betätigt sich die Maschine von selbst und beim Rausgehen aus der Maschine befinden wir uns Mitten in Ägypten und Kleopatra oder auch KleoKLARA liegt vor uns von Sklaven(Helfer) getragen und einige Mumien irren über den Platz (Gruleis).

Gastfreundlich ja, aber nur mit Gegenleistung... und so sollen wir ihr beim Bau einer Pyramide helfen. Wie schon mal treten die obersten Forscher zusammen und beraten das Fortgehen und den Bestände des Camps...

Der Beschluss wird schnell gefasst und rasch verbreitet sich in den verschiedenen Laboren(Zelten) die Nachricht, dass das Lager aus Ägypten unauffällig auswandern wird.

### **Irgendwann vor unserer Zeitrechnung (5. August 2010)**

Bereits früh am Morgen werden Proviant und die nötige Sachen für eine gegebenenfalls nötigen Übernachtung gepackt und wir brechen nach dem Motto eines römischen Militärspruches: „getrennt marschieren aber zusammen kämpfen“ Richtung Freiheit an der Küste des Mittelmeeres entlang auf. (1+2 Tageswanderung, Survivaltour)

Nach langem beschwerlichen Marsch trifft ein Trupp gegen abends schon in Griechenland ein, doch wo sind die anderen?

### **Irgendwann vor unserer Zeitrechnung +1 (6. August 2010)**

Die verbliebenen Trupps kehren, nachdem sie die Nacht etwas entfernt verbringen mussten, etwas zerschlagen ein. Einige von uns lassen sich schon von der griechischen Kultur nach ihren Interessen verwöhnen (Ik's, z.B. Entspannungsoase)

Am Nachmittag fordern uns die Griechen auf an ihren Olympischen Spielen teilzunehmen (Lagerolympiade).

Nach dem olympischen Erfolg kehren wir dann noch ins Theater ein und genießen entspannt unser Leben.

Die Oberste Forscher Leitung (OFL) berät zur Stunde über das Fortschreiten und beschließt die Teile an der Zeitmaschine wiederzusammen zu fügen und klärt dies mit unserem Materialverwalter ab, der allerdings viel Zeit beanspruchen wird.

### **Irgendwann vor unserer Zeitrechnung +2 (7. August 2010)**

Naja ist halb so schlimm zur Erholung von den ganzen Strapazen und da wir momentan eh hier festsetzen besuchen wir für den Tag die Thermen und lassen uns gegen abends am griechisch, römische Liebesleben wohlergehen (Heidi Deidi).

Spät abends ist unser Materialverwalter mit der erneuten Zusammensetzung der Zeitmaschine fertig. Der Treibstoff den wir für die Reise in die jetzige Zeit verbraucht haben, reicht aber höchst wahrscheinlich nicht aus um direkt in die Industrialisierung zu kommen.

Wir landen nach der Reise im Jahr 1356 direkt vor einem Duell zweier Ritter (Lena+Julie) um einen edlen Prinzen(Benedict,Benny Bieber).

## **10. August 1356 (8. August)**

Man könnte ja glauben, dass man sonntags in einer solchen Mission nicht zur Kirche muss, aber ein Wanderprediger hat sich für den Nachmittag angekündigt, um mit uns Gottesdienst zu feiern. Dazu treffen wir am Morgen noch verschiedene Vorbereitungen. Danach wird wie im Mittelalter üblich ausgelassen erst mal gegessen (Kuchen) und ein Turnier(Fußball) ausgetragen.

Gegen abends wirds dann in dieser Zeit doch etwas schaurig, denn Hexen und andere Gestalten versammelten sich in näherer Umgebung, die wir nachts ausfindig machen (Geisterbahn).

## **11. August 1356 (9. August 2010)**

Die Oberste Forscher Leitung beschließt am Morgen, um in der Zeit weiter voran zu kommen, den Platz nun wieder zu verlassen und einen geheimnisvollen Zauberer ausfindig zu machen.

Abenteuerspiel:

Merlin wird ausfindig gemacht, will aber nicht direkt helfen und stellt uns allen erst mal vor ein riesen Rätsel. Nachdem wir dies gelöst haben finden wir Materialien, um eine kleine Maschine zu bauen, mit der wir endlich in die Industrialisierung reisen können.

Dort begegnen wir Einstein, dem ein anderer Forscher zu seiner Zeit eine wichtige Idee für regenerative Energiegewinnung geklaut hat. Diesem Forscher nehmen wir das Dokument mit einem Trick ab und Einstein setzt sich mit seiner Erfindung für eine mit alternativen Energien versehene Welt ein. Problem gelöst!

Zeitmaschine wird ein letztes Mal Startklar gemacht und wir reisen zurück in unsere Zeit und werden von Presse(Filmteam) direkt empfangen.

## **10. August 2010**

Ja endlich geschafft! Alle sind entspannt und wir schlafen erst mal wieder richtig aus!

Am Tag selbst bereiten wir alles für die Feierlichkeiten am Abend vor, hohe politische Prominenz hat sich dafür angekündigt.

Gegen abends zu den Feierlichkeiten (Galaabend) fährt nun Philipp Obama in seiner schwarzen Edelmotorsche vor. (Filmteam etc. auch anwesend!)

Es wird gegessen und getrunken, ordentlich gefeiert und abends werfen wir alles ins Feuer was so geht (Galafeuer).

## **11. August 2010**

Am darauffolgenden Tag werden die Labore abgebaut und ein Großteil der Forscher verlässt das Camp. Mission erfolgreich beendet!

Zeit	Heute	Zukunft		Antike			Mittelalter		Heute	
<b>Programmschwerpunkt</b>	<i>Ankunft</i>	<i>Gruppentag</i>	<i>Großgruppenspiele</i>	<i>Wanderung</i>	<i>Rückkehr +Iks, Olympiade</i>	<i>Schwimmbad</i>	<i>Gottesdienst</i>	<i>Abenteuerspiel</i>	<i>Galaabend</i>	<i>Abfahrt</i>
<b>Zusammenfassung Rotenfaden</b>	Forscherguppen kommen im Basiccamp an und sollen von der G8 beauftragt eine Zeitreise durchführen, um das weltpolitische Problem des Klimawandels frühzeitig zu stoppen. Beziehung der Labore (Banner...) und Fertigstellung der Zeitmaschine (WWP).	Alle Gruppen gehen auf Suche nach weiteren Lebewesen. Gegen abends soll die Oberste Forscher Leitung ihr Können unter Beweis stellen (Schlag die neue Lalei).	Verschiedenste Leute wurden gefunden. Nun heißt es mit Ihnen zu handeln. Den Treibstoff müssen wir uns aber erkämpfen. Nach dem Sieg wird spacig gefeiert!!!	Um aus KleoKLARAs Sklaverei zu kommen zieht das Volk aus Ägypten aus in Richtung Griechenland. Getrennt marschierend sind wir schlechter zu erwischen, aber nur einige packen es an einen Tag ans Ziel...	Als der Rest erst am Morgen eintrifft, lassen sich die anderen bereits von der griechischen Kultur verwöhnen. Danach findet eine weltbekannte Olympiade statt. Gegen abends noch ein wenig Theater.	Die Reparatur der Zeitmaschine dauert an und wir entspannen uns einen Tag in den nahegelegenen Thermen. Gegen abends reisen wir mit etwas wenig Treibstoff, nachdem wir uns am Liebesleben amüsiert haben, weiter	Ein Wanderprediger kündigt sich uns an und wir bereiten für seinen Besuch einen Gottesdienst vor. Danach gibt's wie immer Kuchen und ein Turnier! Nahe gelegene Hexen und üble Folteraktionen werden in der Nacht ausfindig gemacht!	Abenteuerspiel: Merlin wird aufgespürt und verhilft uns zur Weiterreise. In der Industrialisierung helfen wir Einstein entwendete Dokumente wiederzubekommen mit diesen er dann das Energieproblem löst. Rückreise in die heutige Zeit.	Nach all den Strapazen erst mal ausschlafen! Danach werden die Vorbereitungen für die Feierlichkeiten vorbereitet zu denen auch Philipp Obama erscheinen wird.	Die Labore werden abgebaut und die Forscher treten die Heimreise an.
<b>Problem der Zeitreise</b>	Energieüberlastung		Selbstaulöser (Disco)			zu wenig Treibstoff		reibungslöse Zeitreise		





## Zeltlager goes Hollywood

### Roter Faden

<b>Montag</b>	Ankunft		<p>Erklärung:</p> <p>Wir befinden uns bei den Filmfestspielen Ferschweiler, es werden in den nächsten 10 Tagen 4 Filme vorgestellt,</p> <p>Kinder wählen besten Film, welcher den Lageroscar gewinnen wird</p>
<b>Dienstag</b>	Gruppentag	James Bond	<p>Beim <i>Morgenkreis</i>:</p> <p>Tagesleitung erklärt, welcher Film behandelt wird; ein Interview mit James Bond wird begonnen. Zwei Bösewichte (LaLei) klauen etwas; große Verfolgungsjagd.</p> <p>Jemand kommt aus Lalei Zelt mit Fax von der Queen, mit der Nachricht, dass James Bond eine Mission erfüllen muss, und Kinder gruppenweise die Gegend auskundschaften sollen.</p> <p>Kinder müssen die Bösewichte (LaLei) schlagen</p>
<b>Mittwoch</b>	Stadtspiel	Harry Potter	<p>Im <i>Morgenkreis</i>:</p> <p>Dumbledore erzählt Kindern, dass sie Schüler von Hogwarts sind und eine Zaubererprüfung in Hogsmeed absolvieren müssen.</p> <p>Zur Gruppeneinteilung wird der sprechende Hut eingesetzt.</p> <p>Am Lagerfeuer:</p> <p>Eine verzweifelte Frau kommt, und erzählt, dass Lord Voldemort ihre Familie gequält und getötet habe, und er auf dem Vormarsch sei.</p>
	Wanderung		<p>Im <i>Morgenkreis</i>:</p> <p>Dumbledore erklärt, dass Kinder vor dem dunklen Lord flüchten müssen.</p>
<b>Freitag</b>	Lagerolympiade	Fluch der Karibik	<p>Nach dem <i>Mittagessen</i>:</p> <p>Runde mit Jack Sparrow, er will auf See stechen, und braucht eine qualifizierte Schiffscrew.</p> <p>Kinder müssen sich in der Lagerolympiade bewähren.</p>
<b>Samstag</b>	Schwimmbad		<p>Im <i>Morgenkreis</i>:</p> <p>Jack Sparrow gibt kund, dass alle sehr gut abgeschnitten haben, und er alle mit auf See nimmt.</p>
	Filmabend		<p>Vorpremierabend:</p> <p>Die neuesten Filme werden vorgestellt</p>

<b>Sonntag</b>	Gottesdienst (Segnung der Festspiele)		Ein VIP-Gast (Pfarrer) wird erwartet, welcher die Festspiele segnet.
<b>Montag</b>	Abenteuerspiel	Herr der Ringe	Gandalf erzählt im Morgenkreis die Geschichte des Ringes. (Gefährlich-muss zerstört werden, dies geht nur mit Vulkan) Ebenfalls im Kreis ist jmd. Mit einem Ring, dieser versucht sich die Macht der LaLei an sich zu reißen.  Gandalf sendet Kinder aus, sie sollen den Ring finden und zerstören.
<b>Dienstag</b>	Galaabend-vorbereitung       Galaabend		Nun haben wir alle Filme erlebt, und es kann die Abstimmung beginnen (diese wird durch die Gruppenleiter durchgeführt, sie bekommen für jedes Kind ein Stimmzettel zum Ankreuzen, und sammeln die Zettel auch wieder ein)  Die Abstimmung wird während der Galaabendvorbereitung durchgeführt.  -Buntes Programm  -bester „Film“ wird geehrt (Figuren des Films kommen vor und bekommen kleine Ehrung)
<b>Mittwoch</b>	Abreise		Festspiele vorbei- alles wird abgebaut und eingepackt



## Herr der Ringe

### Abenteuerspiel

#### Herr der Ringe

Charaktere: 1.Elbe 2.Zauberer 3. Ringträger 4. Hobbit 5. Mensch 6.Zwerg

Morgenrunde: Vorgeschichte

#### 1. Level

1. Zuteilen der Charaktere --- nur Ringträger Spiel auswählen, Rätsel??? Ring wird übergeben
2. Treffen mit den Hobbits in Beutelsend Eistee trinken
3. Aufbruch: Bogen bauen
4. Flucht vor Nazgul: Parcour bestimmte Zeit, 2 Wanderer
5. Treffen mit Aragorn alias Schleicher Ringträger verletzt Ringträger tragen
6. Ringträger heilen in Bruchtal -> Trank brauen, Kakao, Milch, Wasser, etc. im Wald verstecken--- Kinder suchen--- Trank brauen
7. Treffen der Gefährten Auftrag den Ring nach Mordor zu bringen blind vertrauen-spiel Osterfreizeit „Schafe“ – Frodo führt, restl. Charaktere zuteilen
8. Klettern über den Gletscher (Holzhaufen)
9. Mienen von Moria: Zauberspruch ausdenken--- 4-Zeiler bis folgenden Station auswendig lernen,
10. Golum suchen Treffen mit Gollum-Zauberspruch wird geklaut

#### 2. Level

*für Einstieg Zauberspruch aufsagen*

11. Zauberer stirbt durch unlösbares Rätsel (verschwindet, durch Abkürzung zur Station 13)
12. Treffen mit Waldelben: Bogenschießen, --- alle
13. Zauberer steht auf durch Freudentanz der restl. Gruppe
14. Frau im Wald, blind, etwas verloren--- Mensch kann nur allein helfen suchen, als Belohnung Zutat: Zucker
15. Überfall durch Uruks auf Befehl von Saruman
16. Ends müssen überzeugt werden in Krieg zu ziehen --- zur nächsten Station Huckepack tragen Evtl. Leiter der mitläuft durch Wald
17. Kampf: Fake, daumencatchen Zutaten Pfannkuchen Mehl
18. Waldboden säubern--- Zutat Milch
19. Teodin wird von Gruppe zu Verstand gebracht, Kinder müssen Lied singen
20. Mann am Wegrand, isst Zucker, will nicht abgeben sagt Zwerg muss dort suchen um zu finden
21. Schlacht in Helmsklamm Schwarzer Mann,

#### 3. Level

22. Sarumans Tod: Zauberer kämpft
23. Gruppe treffen sich mit Gollum der sie zu Kankra führt Spinnennetz Ringträger wird entführt
24. Hobbit befreit Ringträger vorbeischmuggeln an schlafenden Orks

25. Pfannkuchen backen mit Hobbits
26. Aragorn wirbt mit Gruppe die Armee der Toten an tauscht gegen Pfannkuchen 3 Leute 2 folgen der Gruppe Aragorn bleibt da
27. Schlacht um Minis Thirith Kastanien werfen Hilfe durch die 2 von der Armee der Toten
28. Schlacht beim Schwarzen Tor: Chinesische Mauer
29. Frodo kämpft gegen Golum, Armdrücken, danach Ring in Grube => Ziel des Spiels erreicht
30. Belohnung einen alten Mann am Wegrand
31. Rückweg am Zeltplatz