

Detailprogramm

HOLLYWOOD

SOLA  2004

TEENAGERWOCHE 25.07.-1.08.2004

**!! Dieses Detailprogramm ist nur für die Augen der Mitarbeiter bestimmt!!
Bitte vor Teilnehmern schützen**

Name:

Gleichbleibende Zeiten - (Änderungen vorbehalten)

7.00	Stille Zeit für Leiter/ Mitarbeiter
7.30	Treffen der MA in den Familien (Küchen-, Springerteam treffen sich zum Frühstück und zur Besprechung des Tages)
8.30	Wecken der Teilnehmer
9.00	Frühstück
9.30	Ämter (Leitungsteam trifft sich im Bürozelt)
10.00	Stille Zeit (Singen)
10.10	Stille Zeit (Zeltgruppen)
10.55	Vormittagsprogramm (max. 2 Stunden)
13.00	Mittagessen
13.45	Besprechung 1 (Leitungsteam, Tagesteam, Tagesleiter)
14.00	Mitarbeiterkaffee
14.15	Besprechung 2 (alle Mitarbeiter. Von jeder Gruppe eine Aufsicht abstellen)
15.00	Nachmittagsprogramm (max. 2 Stunden)
17.15	Freiwillige Gebetszeit (mind. 2 Mitarbeiter pro Gruppe)
18.00	Abendessen
19.30	Abendprogramm (max. 2,5 Stunden)
22.00	Ende des Abendprogramms
anschl.	Zeit in den Gruppen (bis 23.00)
23.30	Schlafsackzeit
0.00	Nachtruhe

Dienstag, 20.07.04		Verantwortung
---------------------------	--	----------------------

8.30	Treffen zum Laden der Lkws (bis ca. 16.00) (Andreas K., Jona, Friedmar, Nico)	Freiw. MA Bibelschüler, Zivis
-------------	---	--

Kastenhänger: Helge

Mittwoch, 21.07.04	Tgl.: Jörg	Verantwortlich
---------------------------	-------------------	-----------------------

9.30	Abfahrt der Wiedenester Einsatztruppe zum Lagerplatz	
ab 10.30	Lageraufbau Infrastruktur 1. Küchenzelt 2. Herd 3. 2 Spülen 4. Materialcontainer verwalten 5. Bürozelt 6. Erste-Hilfe-Zelt 7. Wasserleitung 8. Stromversorgung	
12.00	Treffen aller Mitarbeiter auf dem Lagerplatz (Bitte Essen für Mittag selber mitbringen, da die Küche noch nicht steht)	
13.00	Lageraufbau Fortsetzung 1. großes Zelt aufbauen (20 Personen) 2. Waschanlage Jungs 3. Waschanlage Mädchen 4. Kioskzelt aufbauen und einrichten (Regal neu, Tresen) 5. Zelt für Bar und Popcornstand 6. Toilettenhaus 7. Tribüne 8. Eingangstor HOLLYWOOD – Schriftzug 9. Schnittstudio im Kloster 10. Mitarbeiterzelte 11. Lagerturm plus Swimmingpool 12. Hauptkulisse 13. Fahnenmast in der Mitte 14. Anschlagbrett	
18.00	Abendessen - warm genügend Getränke für die Arbeitsgruppen (auch tagsüber)	Küche
20.00	Kennenlernrunde (Spiele)	
20.30	Gebetsabend	

Donnerstag, 22.07.04	Tgl.: Eva H.	Verantw.
-----------------------------	---------------------	-----------------

8.00	Frühstück	
8.45	Plenum: Bibelarbeit (Leben mit Vision) und Gebet in den Familien	
9.30	Lageraufbau und Schulungseinheiten - Wie leite ich eine Gruppe? Umgang mit schwierigen Kids >Motivation! - Zeltaufbau und -pflege (Jede Gruppe 2 Zelte aufbauen, mit Vorzelten)	Zelt: GL
12.30	Mittagessen	
14.00	Lageraufbau	
18.00	Abendessen	Küche
20.00	Teamgames	
20.30	Themenabend „Teamarbeit“	GL

	Nachbesprechung in den Gruppen	
--	--------------------------------	--

Freitag, 23.07.04	Tgl.: Philipp	Verantwortlich
--------------------------	----------------------	-----------------------

8.00	Frühstück	
8.45	Plenum: Bibelarbeit (Leben mit Vision) und Gebet in den Familien	
9.30	Lagerbau und Schulungseinheiten: Schulung in vier Gruppen / rotierend / Dauer je 45 min.	Springer bauen weiter
11.00 Pause	- Aufsichtspflicht /Haftung - Knotentechnik und Bausicherheit (Parallelbund, Kreuzbund, Achter, ..) - Erste Hilfe - Vierecksbahnenbauten (für 2-Tages-Tour), Vorzelte	GL (in den Gruppen) GL (in den Gruppen)
12.30	Mittagessen	Küche
14.00	Lagerbau Fortsetzung	
18.00	Feuerschulung (Feuerstellenbau in den Gruppen) Abendessen am Feuer	GL (in den Gruppen) Küche
20.15	Kennenlernrunde (Plenum im Zelt) jede Gruppe stellt sich mit einem selbstgemachten Videoclip vor	GL
20.45	Gebetsabend (Gebetswalk um den Lagerplatz. An den jeweiligen Plätzen beten wir für das, was dort in der Woche passieren wird: Küche-Zelt - ...)	

Samstag, 24.07.04	Tgl.: Inga	Verantwortlich
--------------------------	-------------------	-----------------------

8.00	Frühstück	
8.45	Plenum: Bibelarbeit (Leben mit Vision) und Gebet in den Familien	
9.30	Lagerbau (Lagerband übt!) bis 13 Uhr Bühne holen bei Gerd Babbel!!!	
12.30	Mittagessen	
13.15	Mitarbeiterbesprechung (Einstieg und 2-Tages-Tour)	
14.00	Lagerbau (Lagerband übt weiter!) - Fußballfeld und Tore - Volleyballfeld	
18.00	Abendessen	
19.00	Umgang mit Teenagern (Seelsorge) Lagerziele - Lagerregeln	
20.30	Abend in Familien	GL

TEENAGERSOLA 2004: (ÜBER)LEBEN MIT VISION

Ziel der Woche: Wir wollen den Teens helfen, eine langfristige Vision für ein Leben als Christ zu bekommen, um in einer postmodernen, entchristlichten Umwelt zu überleben. Anhand von sieben Hauptaussagen wollen wir Teenager einladen, ihr Leben unter die Regie Gottes zu stellen.

1. Du bist wertvoll, auch ohne Leistung.
2. Vertraue Gott dein ganzes Leben an.
3. Lebe nach den Werten der Bibel.
4. Setze deine Gaben und Fähigkeiten zum Bau des Reiches Gottes ein.
5. Richte deinen Blick auf die Ewigkeit bei Gott und lebe vom Ziel her.
6. Erkenne deine richtigen Freunde.
7. Gestalte deine Umwelt als Vertreter Gottes.

Oder :

1. Du überlebst, weil du Gottes Hauptdarsteller bist.
2. Du überlebst, wenn Gott bei dir Regie führt.
3. Du überlebst, wenn du dich an Gottes Drehbuch hältst.
4. Du überlebst, wenn du dein Potenzial entwickelst.
5. Du überlebst, wenn deine Zukunft dein Heute prägt.
6. Du überlebst, wenn du mit den richtigen Partnern arbeitest.
7. Du überlebst, weil durch dich Gottes Drehbuch Wirklichkeit wird

Jeder MA sollte auch sein eigenes persönliches Ziel für die Woche formulieren.

Dafür stehe, bete und kämpfe ich:

.....

Sonntag, 25.07.04	Tgl.: JöFi	Bemerkungen	Verantwortung
-------------------	------------	-------------	---------------

Tagesthema: Hollywood – Es geht ums Überleben

Tagesziel: TN kennenlernen und als Gruppe zusammenfinden


Andachtstext:

Stille Zeit: --

Verantwortlich für den Tag: Wiedenest (JöFi)

7.00	Frühstück (Lunchpakete vorbereiten für Mittags)	Pro Gruppe: Erste Hilfe Paket 2 Töpfe Klappspaten 1 Beil / Säge 2 Rollen Klopapier Blaue Schnur Streichhölzer Planen Müllsäcke Spülmittel/ Lappen Gitarre Essen für So- Abend und Mo- Früh	Pavillons: Wiedenest: 3 Küche
7.15	Hänger laden (Springer) - 10 Tische und Bänke - Anmeldeschilder - Musikanlage / Lautsprecher / Mikros - Scheinwerfer - 10 Pavillons - Bühnenteile - Bühnen-Banner - Schlüsselbänder - Lagerhefte - Solalis - Kasse mit Wechselgeld - Verlängerungskabel usw.		
8.00	Abfahrt nach Engelskirchen (Hbf)	MA in Privat-PKW's, die hinterher zum Lagerplatz zurück	Schlüssel abgeben

		gefahren werden	
8.47	Zug nach Köln Hbf (Ankunft Köln 9.36) vom Bahnhof zu Fuß zum Mediapark (Stadtplan) möglich auch mit Bus oder Bahn (siehe Wegbeschreibung) Kosten: Einzelfahrschein: 5,60 MA kaufen gruppenweise ein Tagesticket für 5 Pers. = € 16,40 Dieses gilt auch für die Rückfahrt am selben Tag!	1 Stadtplan pro Gruppe	
	Parallel fährt der VW-Bus plus Anhänger und die LKW's nach Köln	Fahrer LKW: Marco H. Fahrer LKW: Chris M Fahrer Bus: JöFi	
10.00	Aufbau des Einstiegsortes am MediaPark - SOLA Hinweisschilder im Parkhaus - Anmeldung: 4 Tische (A-G; H-O; P-Z; Zuschüsse GM) - Bühne aufbauen - 10 Gruppenpavillons aufbauen - Musikanlage, Lautsprecher, Scheinwerfer - Bistrotische mit Decken/ Blümchen /Teller mit Gummibärchen o.ä.		Springerteam
12.00	Ankunft der Teens		
Bis 13.55 sollte jeder Teen in seiner Gruppe sein	Einstieg im Mediapark → Gepäck!! 1. Anmeldung <ul style="list-style-type: none"> • Daten der TN werden erfasst, • Abgeben von Zigaretten, Handy, Böller • Großes Gepäck wird gleich auf LKW geladen 2. Finden des Schauspielteams Jeder TN hat im Vorfeld ein Stück für 10 Personen zugeschickt bekommen. Er/Sie hat sich auf eine festgelegte Rolle vorbereitet In 5 Doppel-Umkleidekabinen werden jeweils 2 Akteure ausstaffiert. Sobald sich 10 Personen gefunden haben, wird ihr Auftritt angekündigt und ab geht es auf die Bühne. 3. Auftritt Mitarbeiter, Teens und Eltern sind das Publikum. Tosender Applaus beim Gang auf die Bühne, dann Ruhe. Aktive Teilnahme am Stück. Danach standing ovations, Blitzlichtgewitter, Rosen und Teddies werden auf die Bühne geworfen. In den Pausen tritt Leo immer wieder kurz auf. 4. Vertrag Nach dem Auftritt warten unter der Bühne die Filmproduzenten (Gruppenleiter) mit Verträgen. Jetzt kommt jeder Teen in seine Gruppe. Unterschreiben des Vertrages, Aushändigen des Ausweises, Mitnahme zum Pavillon. Small Talk usw.	die ganze Zeit läuft im Hintergrund Filmmusik Anmeldung: <ul style="list-style-type: none"> - Friedmar - Sabrina - Alex - David - <u>Eva</u> - Johan Umkleiden in Kabinen möglich Das Ganze 25mal. Stück schreiben: AST Vertragsentwurf:	2 Springer
14.00	Begrüßung durch Lagerleitung		
	<u>Danach Anspiel:</u> Klatschspaltenreporterin Emma vom „Movie-Star“ sitzt nervös auf ihrem Stuhl und wartet auf den Produzenten Dieter Bollen, um ihn zu interviewen. Sie schaut nervös auf die Uhr, läuft unruhig hin und her. Stellt sich den Tees erstmal vor (Erkennungslied). Zur Überbrückung Interview mit dem Nobody Leo.		Lied: Moviestar

	<p>Dieter rollt mit Luxus-Limo an. Fetter Auftritt mit Bodyguards und 2 reizenden Damen. Interview mit Emma. Dort stellt Dieter sein neuestes Filmprojekt vor: ...</p> <p>Leo stolpert rein und findet endlich den Produzenten, den er gesucht hat. Leo hat noch keinen Vertrag. Für diese Fälle hat Dieter seinen „Ich-krieg-alles-Du nichts-Vertrag“ in der Tasche, den er Leo unterschreiben lässt. Als Leo nach seiner Gage fragt, verlacht Dieter ihn hämisch und weist darauf hin, dass er sich erstmal hocharbeiten muss. Leo sei ein Nichts, ein Niemand, der nur durch ihn (Dieter) zum Star werden kann. Fragt Leo, ob er sich das Kleingedruckte durchgelesen hat. ... Dieter wendet sich an die Teens: Sie wollen alle nach oben. Das große Geld machen. Aber sie müssen ganz unten anfangen, weil sie Nichtse sind. Sie müssen sich sogar erst die Fahrkarte nach Hollywood verdienen.</p> <p>An Leo: Bringt ihm die 7 goldenen Regeln Hollywoods bei. Der muss sie wiederholen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Das Leben ist eine Show! 2. Mit Alkohol geht alles besser! 3. Nur durch harte Arbeit kommt man an die Spitze! Work hard to be a star! 4. Geld regiert die Welt! Money makes the world go round! 5. Sorge dafür, dass die Leute von dir reden! 6. Baue Beziehungen auf, um sie auszunutzen! 7. Lebe jetzt, denn morgen kann es vorbei sein! <p>Dieter will sehen, ob er eine Rolle in seinem neuen Film für Leo hat. Wird sich später melden.</p> <p>Wendet sich an die Teens: Warum sie immer noch da sind? Er hat keine Rolle für sie. Außerdem hat er gesagt, dass sie sich ihre Fahrkarte verdienen sollen. Worauf sie noch warten? – Tritt ab und rauscht mit seiner Limo wieder davon.</p> <p>Emma könnte Leo noch interviewen</p>	<p>Luxus-Limo:</p> <p>2 Sternchen:</p> <p>Bodyguards: Springer (mit Funken, Ohrstöpseln, Waffen, Sonnenbrillen)</p>	
			
<p>14.15</p>	<p>Abmarsch zur 2- Tagestour</p> <p>Jede Gruppe hat die Aufgabe, bis zum nächsten Tag spätestens um 15 Uhr auf dem Lagerplatz zu sein.</p> <p>Es fährt bis 0.24 jede Stunde (15.24 usw.) ein Zug von Köln Hbf bis nach Engelskirchen, dann erst ab 04.26 wieder</p> <p>Das Geld für die Fahrkarte(n) muss jede Gruppe erarbeiten (stand im Kleingedruckten), Taschengeld ist nicht erlaubt. Es wäre gut, die Teenager selber Ideen entwickeln zu lassen. Keine schnelle Mitarbeiter-Lösung! Es ist durchaus beabsichtigt, das Gefühl zu vermitteln, wie es ist, wenn man bei Null anfängt („Vom Tellerwäscher zum Millionär“)</p> <p>Hilfsmittel sind erlaubt, z.B. Gitarre, Irgendwas zum Tauschen (Tauschspiel), Arbeitsmittel</p> <p>Verpflegung wird nicht mitgenommen. Es gibt aber für jeden TN ein Budget von 3,- für Lebensmittel, das der GL als „seinen letzten Notgroschen“ zur Verfügung stellen würde. Muss reichen für Futter bis Sonntagmittag. Aber</p>	<p>Frühestens 11 Uhr, dann aber selber für Mittagessen sorgen(!)</p> <p>Kosten: <u>Einzelfahrschein:</u> bis 14 J: € 2,80 ab 15 J: € 5,60 <u>Gruppenfahrschein:</u> jede zweite Person zahlt € 5,60, die anderen nix, also muss jeder für € 3,- sorgen!</p> <p>Jede Gruppe überlegt selber, was sie mitnehmen will (zB Papier, Eddings o.ä.)</p>	<p>Toiletten im Cinedom</p> <p>Trinkflasche voll?</p>

	<p>auch hier gilt: Not macht erfinderisch.</p> <p>Super wäre, wenn ihr mit einem vollen Bauch und gekaufter Fahrkarte nach einem Super-Kino-Abend guter Stimmung nach Engelskirchen fahrt, dort eine bequeme Herberge findet und am nächsten Tag entspannt zum Lagerplatz lauft.</p>		
irgend wann	<p>Lagerplatz aufschlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Feuer in Gang bringen (Holz, Feuerstelle) - Dach bauen (Jungs und Mädels schlafen getrennt!) - Abendessen zubereiten - Toilettengelegenheit suchen - Wasser holen <p>Gruppenabend. <i>Ziel: Als Gruppe zusammenfinden und wissen, wo jeder steht auf dem Weg mit oder zu Gott.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennlernspiele (siehe Lagerheft) • Singen (siehe Lagerheft) • Entwickeln des eigenen Schlachtrufs • evtl. Spontanvorstellung auf Video • Einteilung in Zeltgruppen • 	Am besten vorher schon konkrete Aufgaben an Teens verteilen	<p>GL</p> <p>GL</p>

Montag, 26.07.04	Tgl.: Philipp	Bemerkungen	Verantwortg.
-------------------------	----------------------	--------------------	---------------------

Tagesthema: Du überlebst, weil du Gottes Hauptdarsteller bist

Ziel für den Tag: Teens deutlich machen, dass Gott sie abgrundtief liebt

Andachtstext:

Stille-Zeit-Text:

Vorbereitungsteam: Wiedenest

Zeit	Programm	Bemerkungen	Verantwortung
7.00	Stille Zeit für Leiter/Mitarbeiter		
7.30	Treffen der MA		
8.30	Wecken der Teens		
9.00	Frühstück alles zusammenpacken	Übernachtungsplatz sauberer verlassen als vorgefunden	
10.00	Stille Zeit (Singen)		
10.10	Stille Zeit (in Zeltgruppen)		MA
10.55	Rückweg zum Lagerplatz Tagesaufgabe: Jede Gruppe soll auf dem Lager einen Filmclip drehen zum Thema „Der Herr der Dinge – die Regie-rung des Königs“ Untertitel: -Gott spielt in meinem Leben keine Rolle – Er ist der Regisseur- Dauer ca. 3-5 Minuten. Auf der Tour werden dazu eine Grundidee und am besten schon das Drehbuch dazu entwickelt. Es sollen möglichst viele Personen mitmachen können.		GL
bis 15.00	Ankunft im Lager Zelte aufbauen und beziehen Gepäck aus dem großen Zelt holen Sachen von der 2-Tages-Tour ordentlich abgeben	bitte durchs Haupttor einziehen (Begrüßung und Einladung zum Gala- Abend und zur Gebetszeit überreichen) Goldenes Buch	GL Einladungskarte: Patrick K.
17.15	Freiwillige Gebetszeit (im Gebetszelt)	Bitte klärt vorher, welche TN mit welchem MA hinwollen	
17.15	Besprechung (Alle MA, 1 Aufsichtsperson in Gruppe abstellen!)		LL
18.00	Abendessen (warm)		
19.30	Abendprogramm Gala-Abend „Ihr seid die Hauptdarsteller!“ - Countdown mit Bildern von der Tour und vom Tag - Offizielle Begrüßung - Vorstellen des Filmprojektes - Vorstellen der Gruppen per Videoclip und Schlachtruf Singen	In Verkleidung Tobi	Moderation:
	Anspiel: Dieter lässt sich von seiner Sekretärin Miss Hollypenny die Ergebnisse des letzten Castings für seinen neuen Film geben. Nennt und beurteilt ein paar		

	<p>Namen von Teens, die aber alle durchfallen: Zu dick, zu schüchtern, zu arrogant, ...</p> <p>Stutzt, als er Leo mit Abstand als bestes Nachwuchstalent genannt sieht. Ruft zu seiner Sekretärin, ob das stimmt. Sie bestätigt. Er will einen Termin mit Leo vereinbaren („Den muss ich haben. Der Junge bringt viel Geld!“) Sie ruft zurück, dass er zufällig vor der Tür steht. Dieter bittet ihn rein. Tut auf schießfreudlich und kumpelhaft. Er kann ihn groß rausbringen. Er glaubt an ihn, usw. blabla, ...Leo bekommt einen Vertrag und einen heißen Tipp für seine Zukunft: Beziehungen! Zufällig steigt eine Party am Abend, wo auch eine gewisse Lady anwesend sein wird. Er könnte da eine Karte besorgen, und ... du weißt schon.</p> <p>Leo zögert, Dieter meint aber, so läuft der Laden (Schulterklopfen und so). Geleitet ihn zur Tür und wünscht ihm viel Glühück.</p> <p>Als Leo raus ist, reibt sich Dieter die Hände: „Dieser Junge ist Gold wert.“</p>		<p>Namen zufällig</p> <p>Schreibtisch</p> <p>Karteikasten usw.</p>
	<p>Andacht (evtl. mit Videoclips) Bezug auf die abwertende Wertung vom Casting. Wann ist jemand etwas wert? Dein Wert aus Gottes Sicht: Liebe ohne Gegenleistung.</p>		
22.00	Ende des Abendprogramms		
anschl.	<p>Einladung zum Gespräch</p> <p>„After-Show-Party“ - Zeit in den Gruppen Überlegt euch schon vor dem Abendprogramm, was ihr anschließend mit den TN machen wollt!</p>	Mind. 1 MA pro Gruppe bleibt im großen Zelt	GL
23.30	Schlafsackzeit		MA
0.00	Nachtruhe		MA

Dienstag, 27.07.04	Tgl.: Sina	Bemerkungen	Verantwortg.
---------------------------	-------------------	--------------------	---------------------

Tagesthema: Du überlebst, wenn Gott bei dir Regie führt

Ziel für den Tag: Gott will nicht nur Erlöser sein, sondern auch Bestimmer. Deutlich machen, dass Gott regiert. Er will das Beste für mein Leben, deshalb kann er die Führung übernehmen.

Andachtstext:

Stille-Zeit-Text:

Vorbereitungsteam: Essen, Bochum, und so

Zeit	Programm	Bemerkungen	Verantwortung
7.00	Stille Zeit für Leiter/Mitarbeiter		
7.30	Treffen der MA in den Gruppen		
8.30	Wecken der Teens		
	Am schwarzen Brett ist ein Artikel von Emma zu finden: Eine niederschmetternde Story über Leos letzte Nacht: Besoffen mit der Tochter des Senators in einer eindeutigen Szene (Foto). Ausführlich werden alle Fettnäpfchen genannt und breitgetreten. Emma macht Leo fertig. Leo liegt angezogen neben dem Pool mitten auf dem Lagerplatz. Flaschen um sich. Verkatert. „Macht nich so nen Lärm!“		Artikel: Alk-Flaschen:
9.00	Frühstück		
9.30	Ämter		
10.00	Stille Zeit (Singen)	Bitte pünktlich aufhören	GL
10.10	Stille Zeit (in Zeltgruppen)		MA
10.55 Zeltbühne: Dieters Büro	Dieter sitzt an seinem fetten Schreibtisch. Leo kommt rein, zerzaust, mit Sonnenbrille, abgewrackt. Wendet sich hilfeschend an Dieter. Der allerdings gibt ihm eiskalt zu verstehen, dass er das natürlich nie so gemeint hat und dass er ihm jetzt nicht mehr helfen kann. Leo soll sehen, wie er klarkommt. Zerreißt den Vertrag, nachdem er eine bestimmte Klausel vorgelesen hat, die ihn aus allen Verpflichtungen entbindet und wirft ihn Leo verachtend vor die Füße.		
11.10	Vormittagsprogramm (max. 2 Std.) Bauzeit: Vorrang in jeder Gruppe haben Filmvorbereitungen: <ul style="list-style-type: none"> - Drehbuch schreiben - Filmvorbereitungen (Bühne, Kostüme, Kulissen, Utensilien, Schauspielübungen, Ortswahl, usw.) - Drehort festlegen Falls das bis hierher noch nicht passiert ist, Wahl eines Regisseurs für das gruppeninterne Video (Teen). Wichtig ist, der Gruppe klarzumachen, dass das Projekt nur erfolgreich sein wird, wenn die komplette Gruppe hinter dem Regisseur steht. Außerdem Rollenverteilung für den nächsten Tag (Drehtag)	Bitte überlegt euch schon Zuhause, welches Material ihr außer Bauholz braucht und besorgt dies, oder fragt in Wiedenest nach, ob es vorhanden ist. (z.B. Theaterschminke, Filmblut, Kunsthaare,...) Morgen heißt es „Film ab!“, d.h. alle Vorbereitungen müssen heute laufen	GL Regisseur (Teen)
13.00	Mittagessen		
13.45	Besprechung 1 (Leitungsteam, Tagesteam, Tagesleiter)		LL
14.00	Mitarbeiterkaffee		
14.15	Besprechung 2 (Alle MA, Aufsichtsperson in Gruppe nicht vergessen!)		LL

15.00	<p>Nachmittagsprogramm (max. 2 Std.)</p> <p>Weitere Bauzeit in den Gruppen Parallel: Allgemeine Bauprojekte:</p> <p>Gruppe 1: Fitness Studio (Für Jungs bei Waschanlagen) Gruppe 2: Beauty- Salon / Schönheitsfarm (für Mädels bei Waschanlagen) Gruppe 3: Hollywood- Schaukel (für die Küche) Gruppe 4: Wellness Studio (Kneippgang usw.) Gruppe 5: Tischtennis-Platte (rund) Gruppe 6: Fotostudio (Fotowand mit Löchern fürs Gesicht) Gruppe 7: Garderobenausgabe für festliche Anlässe Gruppe 8: Riesenoscar (Draht und Papier und Kleister) Gruppe 9: Thronbau für Casinoabend Gruppe 10: Wegweiser zu allen Gruppen, zu den Waschzelten, Küche, Büro, Dieter, usw. Straßennamen!!</p>	<p>Diese Projekte solltet ihr auch schon morgens beginnen, parallel zu den Filmvorbereitungen</p> <p>TT- Schläger mitbringen</p> <p>Garderobe: Falschen Kragen, Hüte, Brille, Schlips, Stola, Handschuhe, Tücher, Schmück, Gürtel → Teens fragen!!</p>	GL
17.15	Freiwillige Gebetszeit!!		
18.00	Abendessen anschl. Ämter		
19.30	Abendprogramm Countdown Pokalverleihung Lieder (30 Minuten), zwischendurch Zeugnisse zum Tagesthema		Moderation:
Zeltbühne: Ort: Irgend wo im Film studio	<p>Leo ist verzweifelt und besäuft sich sinnlos. Emma ist natürlich zur Stelle, macht entsprechende Fotos und verschwindet hämisch lachend ... Leo macht Gott für seine Lage verantwortlich und schreit das hinaus. Er ist einsam, innerlich verwundet, ...</p> <p>Als er einen Strick findet, beschließt er, seinem Leben ein Ende zu machen. Die Sache misslingt. In diesem Moment betritt Theo, der alte Regisseur die Bühne. Er applaudiert betont. Stellt sich auf die Fragen von Leo ein. Beruhigt ihn. Fragt nach, was los ist. Leo zögert, weiß nicht, ob er ihm trauen kann. Theo stellt sich vor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Er war Regisseur, alles tanzte nach seiner Nase, bis zum Flop des Jahrzehnts. 2. Er kennt den besten Regisseur der Welt, dem er die Regie seines Lebens überlassen hat. Er weiß, was es heißt, zu vertrauen. Er lädt Leo zu sich ein. Leo schlägt ein. Theo hakt ihn unter und nimmt ihn erstmal mit zu sich nach Hause. Es wird deutlich, dass er ihn schon länger beobachtet hat. Theo sieht in ihm den besten Schauspieler der nächsten Jahre. 		
	<p>Andacht: Glaube heißt, die Regie meines Lebens Gott zu überlassen (evtl. Filmclip)</p> <p>Einladung zum Gespräch. Praktisches Angebot: Drehbuch seines Lebens von Gott weiterschreiben lassen. Irgendwas mit Buch oder so.</p>		
22.00	Ende des Abendprogramms		
anschl.	<p>Einladung zum Gespräch</p> <p>Zeit in den Gruppen Überlegt euch schon vor dem Abendprogramm, was ihr anschließend mit den TN machen wollt!</p>	Mind. ein MA pro Gruppe bleibt im großen Zelt	GL
23.30	Schlafsackzeit		MA
0.00	Nachtruhe		MA

Mittwoch, 28.07.04	Tgl.: Inga	Bemerkungen	Verantwortg.
---------------------------	-------------------	--------------------	---------------------

Tagesthema: Du überlebst, wenn du dich an Gottes Drehbuch hältst

Ziel für den Tag: Gott gibt in seinen Geboten eine Anweisung zum Überleben. So kann Miteinander gelingen. Umsetzbar ist das nur, wenn man mit Jesus lebt.

Text:

Stille-Zeit-Text:

Vorbereitungsteam: Herscheid & Co

Zeit		Bemerkungen	Verantwortung
7.00	Stille Zeit für Leiter/Mitarbeiter		
7.30	Treffen der MA in den Familien		
8.30	Wecken der Teilnehmer		
9.00	Frühstück		
	Am schwarzen Brett ist ein neuer Artikel von Emma zu finden: Selbstmordversuch mit Bildern. Während des Frühstücks wird dieser Artikel über Leos Sauftour rumgereicht.		Artikel:
9.30	Ämter		
10.00	Stille Zeit (Singen)		
10.10	Stille Zeit (Zeltgruppen)		
10.55 Zeltbühne: Zimmer von Theo	<p>Leo ist bei Theo zu hause und schläft sich aus. Als er wach ist, bringt Theo Frühstück. Auf seinem Tisch liegt eine Bibel. Sie kommen darüber ins Gespräch. Theo vergleicht die Bibel mit einem Drehbuch von Gott. Erklärt ihm den Vergleich. Leo weiß noch nicht, was er davon halten soll. Nach dem Frühstück verlassen beide die Bühne. Leo weiß noch nicht, was er den Tag über machen soll. Er will sich mal umsehen.</p> <p>Dieter tritt auf mit seinen Schnuckimäusen. Tut freundlich. Wendet sich an die Teens: Hat gehört, dass heute Drehtag ist. Er macht auch weiter an seinem Projekt und bietet noch die Chance an, einzusteigen, weil sein Hauptdarsteller aus für ihn unerklärlichen Gründen ausgestiegen ist. Viel Kohle winkt! Macht dabei ihre Low-budget-Produktionen lächerlich. Interessierte sollen sich bei seiner Sekretärin melden.</p>		Bett Tisch mit Frühstück Kameras: - MBW
11.10	<p>Vormittagsprogramm: Filmdreh Kameras werden verteilt, jede Gruppe dreht ihren Film. Es wird hintereinander weggedreht. Nachträglich wird nicht geschnitten, höchstens Überblendungen. Auf guten Ton achten, Musik kann nachträglich eingespielt werden.</p>	Wichtig: Jede Gruppe muss ihren Film so weit vorbereitet haben, dass sie direkt mit Drehen anfangen kann	
	Dieter und sein Mitarbeiterstab gehen über den Platz und begleiten die Arbeit am Set (jede Gruppe dreht ihren Film) mit sarkastischen Bemerkungen. Er ist auf der Suche nach einem neuen Schauspieler für das begonnene Projekt. Lädt Freiwillige zum Casting ein, stellt schwere Aufgaben und lässt alle durchrasseln. Ärgert sich über das unfähige Pack.		
13.00	Mittagessen danach Ämter		
13.45	Besprechung 1 (Leitungsteam, Tagesteam, Tagesleiter)		
14.00	Mitarbeiterkaffee		
14.15	Bespr. 2 (alle Mitarbeiter, pro Gruppe eine Aufsicht)		
15.00	<p>Nachmittagsprogramm:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bauzeit (wie Vortag) evtl. Film fertig drehen Kreativbeiträge für Bunten Abend überlegen (am nächsten Tag) 	Listen für Kreativworkshops auslegen	
17.15	Freiwillige Gebetszeit		

18.00	Familienparty:		
Dauer: 3 Std.	Abendessen in den Familien (Pizza?), danach Andacht zum Tagesthema Zeugnisse, Singen...	es ist möglich, dem Ganzen einen gewissen Flair zu geben	GL
		Spülen einplanen	GL (Vorlage: Jan de Fighter)
21.30	Nachtgeländespiel Alle ins große Zelt, Spielerklärung, alle Teilnehmer müssen sich lange Klamotten und feste Schuhe anziehen	Leitung: Markus Müller Unterstützung: Springer	
22.00	Aufbruch: Jede Gruppe geht zu ihrem Lager		
22.30	Spielbeginn (Akustisches Signal)	Signal-Tröte -10 große Knicklichter in 5 Farben -20 weiße Stirnbänder -10 kleine Knicklichter -ca.1000 Gummibänder -Tesakreppstreifen -Zettel für HbFP- Mitarbeiter -Autogrammkarten - Gutscheine	
23.30	Spielende, Rückweg		
0.15	Schlafsackzeit		
0.30	Nachtruhe		

Story

In Hollywood zählt nur eins:

Wer die meisten Autogramme verbreiten kann, hat den besten Film

Um den gerade aufgenommenen Film zu verbreiten, muss die Gruppe dieses Ziel vor Augen behalten. In Hollywood ist es nämlich üblich, dass die Marketingfirma HbFP (HilfebeiFanfaktorProblemen) unberühmte Filmfirmen bei diesem Versuch unterstützt. Die Verbreitung von Autogrammen liegt also allein in ihren Händen. Dies machen sie aber nur wenn es sich lohnt. Also wenn sie genügend Autogramme verbreiten können.

Da die Gruppen allerdings noch nicht den Fanfaktor des unantastbaren Hollywoodstars erreicht haben, müssen sie sich selbst darum bemühen ihr kommendes Glück unter die Arme zu greifen. Für die Verbreitung von Autogrammen benötigen sie natürlich Autogrammkarten. Diese bekommt man beim Amt, gegen einen Gutschein für ein Freiessen bei Burgerking. Ein Problem ist allerdings das die Autogrammkarten natürlich nur einmal überbracht werden können und so die Filmmitarbeiter jedes Mal neu eine besorgen müssen, jedes Mal gegen einen neuen Gutschein für ein Freiessen bei Burgerking.

Ein weiteres Problem ist das die Hollywoodmafia ebenfalls einen Film gedreht hatte und den auch verbreiten möchte. Dies können sie aber nicht auf legalem Wege schaffen, da sie keine Gutscheine besitzen. Die Filmfirmen müssen also versuchen den Mafiagangstern aus dem Weg zu gehen.

Ziel

Die Gruppe, die die meisten Autogramme HbFP überbringen kann und das beste Werbeplakat entwickelt hat, gewinnt das Spiel.

Ablauf

1. Spieler laufen zum Amt um den Gutschein gegen eine Autogrammkarte einzutauschen. Lebensbändchen müssen dabei kontrolliert werden.
2. Von dort laufen sie zu einem HbFP-Mitarbeiter der irgendwo auf der Spielfeldmitte herumläuft und geben ihm die vollständig selbst ausgefüllten Autogrammkarte. Der

kontrolliert das Lebensbändchen und nimmt die Autogrammkarte entgegen.

Allerdings nur wenn die Autogrammkarte schon ausgefüllt ist. Nicht ausgefüllte Autogrammkarten werden nicht entgegengenommen.

3. Parallel müssen Spieler ein Werbeplakat ihres Films im Spiellager erstellen.

Regel

Lebensbändchen:

Während Spieler über das Spielfeld laufen können sie von Mafiagangstern abgeschlagen werden. Wenn das passiert geben sie ihm ihr Lebensbändchen, vom rechten Handgelenk, ab und ihre evtl. Autogrammkarte und bekommen ein Tessa-Kreppstreifen vom Mafiagangster. In ihrem Spiellager bekommen sie diesen wieder gegen ein Lebensbändchen eingetauscht.

Sie dürfen nur Autogramme schreiben oder Gutscheine einlösen, wenn sie ein Lebensbändchen haben.

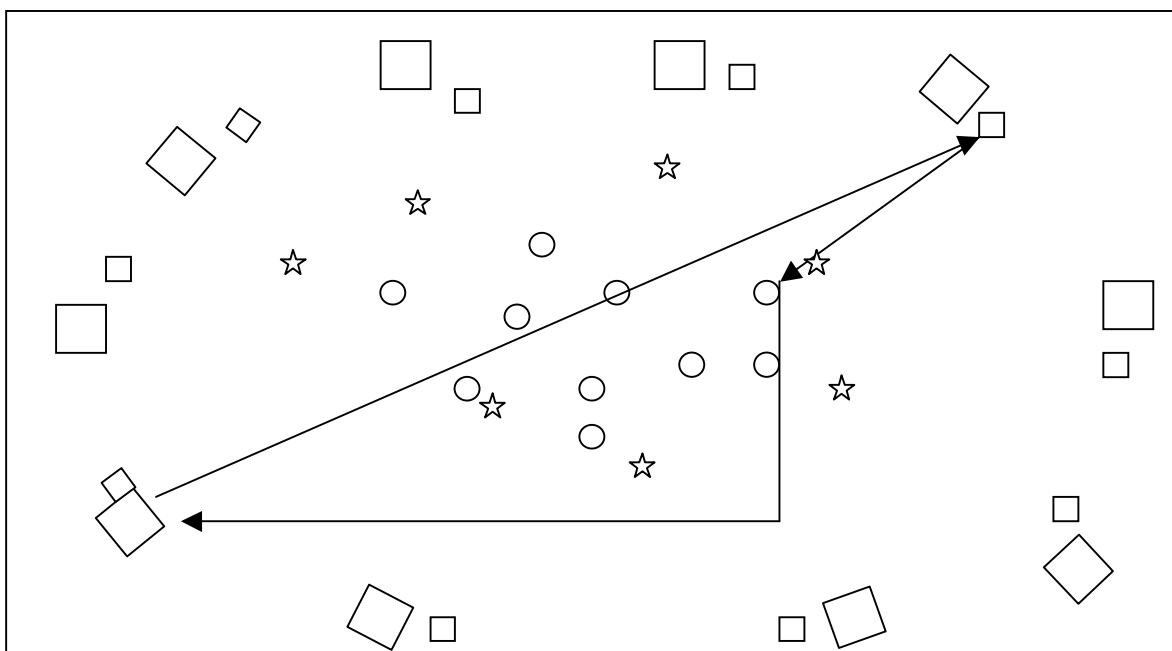
Rollenverteilung






Rolle	Verhalten
10 oder mehr Mafiagangster	Weißer Stirnbänder. Sind vor allen Dingen hinter Autogrammkarten her. Nehmen deshalb nur Lebensbändchen und Autogrammkarten ab. Keine Gutscheine.
10 Mitarbeiter der jeweiligen Gruppe im Spiellager	Das Lager ist durch Knicklicht markiert. Mitarbeiter verteilt Lebensbändchen und Gutscheine. Hilft bei Werbeplakaterstellung mit.
10 Beamte (Amt)	Abseits vom eigenen Spiellager. Verteilt Autogrammkarten gegen Gutscheine.
Ca 7 HbFP-Mitarbeiter	Mit Knicklicht markiert. Laufen frei in der Spielfeldmitte rum. Nehmen nur ausgefüllte Autogrammkarten entgegen.

Spielstart

- Mitarbeiter gehen an ihre Spielpositionen.
- Spieler bekommen in ihrem Spiellager einen Gutschein und ein Lebensbändchen.

Spielfeldskizze



	Name	Aussehen
	Spiellager der jeweiligen Gruppe	Markiert durch großes Knicklicht. Jeder Gruppe wird eine Farbe zugeordnet.
	Amt	Zugehöriges Amt der Gruppe gegenüber
	HbFP-Mitarbeiter	Markiert durch kleines Knicklicht
	Mafiagangster	Markiert durch weißes Stirnband
	Möglicher Weg eines Spielers	

Donnerstag, 29.07.04	Tgl.: Eva	Bemerkungen	Verantwortg.
-----------------------------	------------------	--------------------	---------------------

Die Sonne scheint!!

Tagesthema: Du überlebst, wenn du dein Potenzial entwickelst

Ziel für den Tag: Es soll deutlich werden, dass jeder Christ von Gott mit einer Spezialausrüstung versehen wurde: **Persönlichkeit, Gaben, Fähigkeiten.** Es gilt, sie zu entdecken und für das Reich Gottes einzusetzen.

Andachtstext:

Stille-Zeit-Text:

Vorbereitungsteam: Hohenlimburg

Zeit		Bemerkungen	Verantwortung
7:30	Stille Zeit für MA's		
8:00	Besprechung der Mitarbeiter in den Familien, Gebet		
9:00	Wecken der Teilnehmer		
9:30	Frühstück		
10:00	Ämter		
10:30	Stille Zeit singen		
10:40	Stille Zeit in Zeltgruppen		
11.25 Zeltbühne: Zimmer von Theo	<p>Theo erklärt Leo seine Vision vom Leben. Wiederholt dabei die bisherigen drei Überlebenstipps. Nennt den vierten: Entwickle dein Potenzial! Du bist von Gott begabt! – Danach muss Theo zur Arbeit. Leo denkt nach. Theo findet er gut. Aber das fromme Gesülze geht ihm auf den Geist. Ist nicht cool genug. So lebensfremd. Aber das mit dem Potenzial gefällt ihm. Er glaubt wieder an sich. Will leben. Aber wie? Er sucht andere Einstellungen als Dieters oder die von Theo. Will ausprobieren. Fragt erstmal im Zelt rum, bei den Teens. Trifft dann noch versch. Typen (evtl. Mitarbeiter), die ihm Verschiedenes als Sinn des Lebens anbieten (das, was die Teens so hören). Geht mit, locker drauf.</p>		
11:40	<p>Kreativworkshops:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Graffiti (max.10 Pers.) 2. T- Shirts bemalen 3. Schmuck basteln (10 Pers.) 4. Frisuren (8 Pers.) 5. Haare färben / Muster rasieren (10 Pers.) 6. Tatoos (10 Pers.) 7. Burger selbst gemacht (Eigenkreation! 10 Pers.) 8. Dekoteam großes Zelt 9. Aerobic & Bodybuildingkurs 10. Ausdruckstanz I (8-10Pers.) 11. Ausdruckstanz II (modern-dance, 10 Pers.) 12. Filme Know-How / Filmtricks (10-12 Pers.) 13. Siebdruck? 14. Fähigkeitsworkshop (10 Pers.) 15. Ledersachen (Material vorhanden, 10 Pers.) 16. Fruchtsäfte ausprobieren u. abds. anbieten 17. Hosentisch (5 Pers.) 18. 19. Bilderrahmen (10-15 Pers.) 20. Wellness (Massagen, Masken, 6-8 Pers.) 21. Gitarren-Anfänger- Kurs 22. Foto-Shooting 23. Moderation Bunter Abend 24. Wir machen eine Gesangsaufnahme(Keyboard bringt Marcus mit!) 		

13.00	Mittagessen danach Ämter		
13.45	Besprechung 1 (Leitungsteam, Tagesteam, Tagesleiter)		
14.00	Mitarbeiterkaffee		
14.15	Besprechung 2 (alle Mitarbeiter, pro Gruppe eine Aufsicht)		
15:00	<p>Nachmittagsprogramm Papparazzi-Jagd</p> <p>Grundgedanke: Papparazis sind auf der Jagd nach guten Fotos, die sie dann zu einer Geschichte verarbeiten und für viel Geld verkaufen. Um an Schnappschüsse zu kommen, müssen sie zuerst Informationen kaufen.</p> <p>Einteilung: Gespielt wird in den 10 Gruppen. Jeder TN ist ein Papparazi. Die TN müssen optimal zusammen arbeiten.</p> <p>Spiel Aufbau: Das Spiel wird im Plenum erklärt. Dann hat jede Gruppe 10 Minuten Zeit, sich eine Strategie zu überlegen. Danach läuft das Spiel auf mehreren Ebenen gleichzeitig.</p> <p>Aufgabe: Jede Gruppe wird auf ein anderes MA-Pärchen angesetzt. Diese Pärchen befinden sich zu bestimmten Zeiten an bestimmten Orten in bestimmten Situationen (=Infos, die vorher gekauft werden müssen). In diesen Situationen müssen sie von Papparazis fotografiert werden. Jede Familie muss von ihrem Pärchen sechs Fotos haben. Zu den Fotos wird eine Geschichte geschrieben, die dann auf dem freien MA-Markt angeboten wird. Je besser und je mehr Fotos, desto mehr Wanderpokal.</p> <p>Es gibt also gleichzeitig:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geldverdiener - Fotografen - Informationstauscher - Geschichtschreiber - Koordinator, ... <p>Erste Ebene: Um wichtige Informationen kaufen zu können, müssen die TN Geld verdienen. Möglichkeiten dazu sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Pfandleihhaus</u> (Versuch, möglichst viel Geld für irgendwelche Sachen zu bekommen) 2. <u>Wettkämpfe</u> (Seilziehen, längsten Film reißen aus Papier,...) Es treten immer zwei aus verschiedenen Gruppen an. Der Gewinner bekommt das Geld. 3. <u>Arbeitsdienste</u> verrichten gegen Lohn (Küche, Springer, sinnlose Sachen, Auto´s waschen, Disteln sammeln, Holz spalten...) Hierfür gibt es ein Arbeitsamt, das Arbeitsaufträge vergibt und die Leute an die entsprechenden Stellen schickt 4. <u>Geldeinsätze</u> auf MA-Wettkämpfer (Armdrücken u.ä., Glücksspiele) <p>Zweite Ebene: Auf dem Platz verteilt laufen acht Informanten (Anzug, Hut, Sonnenbrille, Funkgerät!). Jeder hat Informationen, die er gegen Geld an jede Gruppe verkaufen kann (handeln). Da die Gruppen aber nur Infos brauchen, die ihr Pärchen betreffen, müssen sie</p>	<p>10 Pärchen, also 20 Mitarbeiter:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. <p>Jeder Stand überlegt sich sein Programm selbst</p> <p>Jeweils 2-3 Leute</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. Aaron L-L 4. <p>8 Informanten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 	Hauptverantwortung:

	<p>untereinander in einen Handel treten. Es ist bei Strafe von 5000,- verboten, bewusst Infos vorzuenthalten, um andere zu schädigen. Wenn eine Gruppe ihre Info braucht, muss sie spät. 5 Min. vorher mind. zum ursprünglich bezahlten Preis abgegeben werden.</p> <p>Alle Infos enthalten Uhrzeiten, wann sich wer wo trifft. Die TN sind also bemüht, möglichst schnell an Infos zu kommen, bevor die Termine verstrichen sind. Je mehr Fotos für die Story verwendet werden, desto mehr Wanderpokal. Hinweis an Informanten: Infos nicht zu früh verkaufen (treibt den Preis hoch), aber auch nicht zu spät. 10 Minuten vorher ist passend.</p> <p>Dritte Ebene: Hat die Gruppe für sie passende Informationen erworben, läuft das Außenteam (2 TN mit einer Digikamera) rechtzeitig zum genannten Ort. Je besser versteckt, desto besser das Foto. Als Beweis, dass der Paparazzi berechtigt ist, das Foto zu machen, muss der Infozettel mit abgelichtet werden.</p> <p>Vierte Ebene: Sobald ein Foto vorliegt, darf mit dem Schreiben einer Fantasie-Fotostory begonnen werden. Die Reihenfolge der Bilder ist egal. Wichtig ist, dass es Bilder von dem <u>eigenen</u> Pärchen sind.</p> <p>Spielende: 16.30 ist Abpfiff. Bis 17.00 können die Artikel geschrieben und gestaltet werden.</p> <p>Bewertung: Zwei Dinge werden am Ende bewertet: 1. Die Story zählt 2/3. Alle Stories werden aufgehängt und von einer Jury (aus jeder Gruppe ein Teen) bewertet: Anzahl der Fotos, Qualität der Fotos, Originalität der Story, Gestaltung des Blattes. 2. Die Restsumme des Geldes zählt 1/3. Die Siegermannschaft bekommt den Pokal.</p> <p>Ideen zum Geldverdienen: -Spülaktionen (und was der Küche noch so einfällt...) -Heringe gerade kloppen („ Springer „) -Holz hacken -Müll sammeln -Pantomime -Verschiedene Wettaktionen: MA summen Lied, Kids müssen erraten; Armdrücken, ... -Hau den Oskar -Lied auf Oskar (Freestyle) dichten (in 3 min) -Bananenschalenzielwerfen -Keksewettfuttern -....</p>	<p>5. 6. 7. 8.</p>	
17:15	Freiw. Gebetszeit & Glaubensgrundkurs		
18:00	Abendessen danach Ämter		
19:30	Bunter Abend und Filmnacht 1. Teil (60 Minuten): <u>Bunter Abend</u> - Countdown - Je ein Beitrag aus jeder Gruppe (max. 4 Minuten) - Kurzbeiträge aus den Workshops	Moderation von Teens mit Philipp	
20.30	2. Teil (15 Minuten): Pause	Rest des Abends	Popcorn für

<p>20.45</p>	<p>- Saftbar und Popcornstand geöffnet (auch weiterhin)</p> <p><u>3. Teil: (60 Minuten): Nominierung</u></p> <p>- Filmclips jeder Gruppe werden zum ersten Mal gezeigt</p> <p>- Nominierung in den verschiedenen Kategorien</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bestes Schauspielteam 2. Beste Regie 3. Beste Kamera 4. Bestes Drehbuch 5. Beste Kostüme/ Requisiten 6. Bester Hauptdarsteller 7. Beste Hauptdarstellerin 8. Beste Spezial-Effekte 9. Beste Musik 10. Die meisten Lacher 11. Die besten Statisten 12. Der beste Drehort 13. Bester Film (Aussage am besten umgesetzt) 14. Goldene Himbeere (peinlichster Film) <p>Jeweils drei Nominierungen pro Kategorie. Darauf achten, dass jede Gruppe vorkommt.</p>	<p>draußen bei lauer Sommernacht</p> <p>festliche Kleidung</p> <p>13 Oskars vorhanden</p> <p>Goldene Himbeere</p>	<p>alle: Küche</p>
<p>22.00</p>	<p><u>4. Teil: (90 Minuten): Late-Night-Film</u></p>	<p>Emma macht ein Gruppenbild vom Publikum</p>	
<p>Idee</p>	<p>Wir zeigen einen Film, der nicht ganz „sauber“ ist. z.B. American Beauty. Leo sitzt während des Films im Publikum. Die anderen Mitarbeiter sind neutral abwartend. An einer Stelle steht er auf, geht ans Mikro und wendet sich an die Teenager: „In euren Filmen und heute Morgen habt ihr voll einen auf fromm gemacht. Gott regiert mein Leben usw. Und jetzt guckt ihr einen Film, der die Werte Gottes mit Füßen tritt! Wie passt das zusammen? Merkt ihr das nicht? Und wenn ihr merkt: Warum sagt ihr nicht, dass ihr das nicht sehen wollt? Warum geht ihr nicht raus? Ich denke, ich habs kapiert: Wenn mein Leben Gott gehört, dann hat das was mit Konsequenz zu tun. Und deshalb sehe ich mir diesen Mist nicht an. Und wenn der Film 1000mal ab 12 ist.“</p> <p>Geht ab. Peinliche Stille. Film geht aus.</p> <p>Warten, was passiert. Evtl. Diskussion anfangen.</p> <p>Wenn alles geklärt ist, läuft der Alternativfilm an.</p>	<p><u>Input:</u></p> <p>Alternativfilm: - Luther - Gejagt durch Amsterdam</p>	
<p>00:00</p>	<p>Schlafsackzeit</p>		
<p>0:30</p>	<p>Schnarchzeit</p>		

Freitag, 30.07.04	Tgl.: Philipp	Bemerkungen	Verantwortg.
--------------------------	----------------------	--------------------	---------------------

Tagesthema: Du überlebst, wenn deine Zukunft dein Heute prägt
Ziel für den Tag: Wer eine Perspektive für die Ewigkeit hat und Bürger des Himmelreichs ist, lebt anders als Menschen, die Gott nicht kennen.
Text:
Stille-Zeit-Text:
Vorbereitungsteam:

Zeit		Bemerkungen	Verantwortung
7.30	Stille Zeit für Leiter/Mitarbeiter		
8.00	Treffen der MA in den Familien		
9.00	Wecken der Teilnehmer		
	Am schwarzen Brett ist ein neuer Artikel von Emma zu finden: „Fromme Teenager sehen Pornofilm für 12-Jährige“ (mit Bild). Jetzt zieht Emma voll über die Teens her.		Artikel:
	Am schwarzen Brett ist ein weiterer Artikel von Emma zu finden: Leo ist fromm geworden! Ziemlich gehässig.		Artikel:
9.30	Frühstück		
10.00	Ämter		
10.30 Zeltbühne: Zimmer von Theo	Leo hat wieder bei Theo übernachtet. Den Tag vorher hat er voll den Absturz erlebt. Er hat gemerkt: Jeder bastelt sich zwar sein Überlebenskonzept zurecht, aber in der Krise hält es nicht durch. Er will mehr. – Nach den Filmbeiträgen von den Teens hat er gemerkt, dass es sich lohnt, diesen Gott Regie führen zu lassen. Er hat sich bekehrt! Theo gratuliert und begrüßt ihn als Bruder. Er stellt ihm als Hilfe für die ersten Schritte im Glauben das Buch „Leben mit Vision vor“ und erklärt Leo, was es heißt, sein Leben von Gottes Zukunft her zu sehen. Bietet ihm an, 40 Tage mit ihm zusammen zu lesen.		
10.50	Stille Zeit (Singen)		
11.00	Stille Zeit (Zeltgruppen)	Vorschlag: 4. Tag aus „Leben mit Vision“ als Kopiervorlage oder auf Teens umformulieren	
anschl.	Familienvormittag - Jede Gruppe hat Zeit für sich: Spielen, Bauen, Reden, Rückblick, Worship, o.ä. Bis 12 Uhr macht jede Gruppe einen auf ruhig, danach erst lautere Aktivitäten wie Bauen o.ä.		Jede Gruppe für sich (GL)
13.00	Mittagessen danach Ämter		
13.45	Besprechung 1 (Leitungsteam, Tagesteam, Tagesleiter)		
14.00	Mitarbeiterkaffee		
14.15	Bespr. 2 (alle Mitarbeiter, pro Gruppe eine Aufsicht)		
15.00	Nachmittagsprogramm: Es finden 3 Geländespiele parallel statt Jede Gruppe teilen sich in drei Mannschaften auf, jeweils 8-9 Leute. Am besten die Spiele vorher in den Gruppen kurz vorzustellen, damit diese sich besser einteilen können. 1. Spiel: Capture the Filmrolle Es wird ein großes kreisförmiges Gebiet abgesteckt, das	Spielleiter: Materialvorbereitung:	

in 5 Gebiete unterteilt wird (wie ein Kuchenstück).
2 Gruppen spielen zusammen und bekommen ein Gebiet.
Jede Doppel-Gruppe erhält 7 verschiedene Filmrollen
(unterschiedlich groß, auf Papier gedruckt) mit
unterschiedlichen Punktzahlen; die größte 2 Punkte, die
kleinste 15 Punkte.

Dann hat jede Gruppe 10 Minuten Zeit diese Filmrollen
auf ihrem Gelände zu verstecken(aber noch sichtbar) und
ein Gefängnis zu bauen.

Dann geht's los, man rennt auf ein gegnerisches Gebiet
und sucht dort die Filmrollen der anderen. Da ja
gleichzeitig die anderen auch auf dem eigenen Gebiet
suchen ist es sinnvoll, Wächter aufzustellen, also gibt es
Sammler und Wächter. Die Wächter haben die Aufgabe,
die Eindringlinge anzuschlagen. Wenn diese eine
Filmrolle in der Hand haben, muss sie dort fallengelassen
werden wo man angeschlagen wurde, sie darf dort auch
nicht von der jeweiligen Gruppe wieder versteckt werden.
Der Gefangene wird nun von dem Wächter zum
Gefängnis (Mittelpunkt, gleichzeitig Erste-Hilfe-Station)
gebracht, wo man 3 Minuten warten muss. Danach geht's
dann weiter...

2. Undercover

- (10 Gruppen) zwei Gruppen schließen sich
zusammen zu einer Gruppe, am besten die, die am
Familyabend zusammen waren.
- diese große Gruppe (bestehend aus zwei Gruppen)
teilt sich wieder in 2Gruppen
- der eine Teil der Gruppe ist die Sendegruppe (a)
- der andere Teil der Gruppe die Empfängergruppe(b)

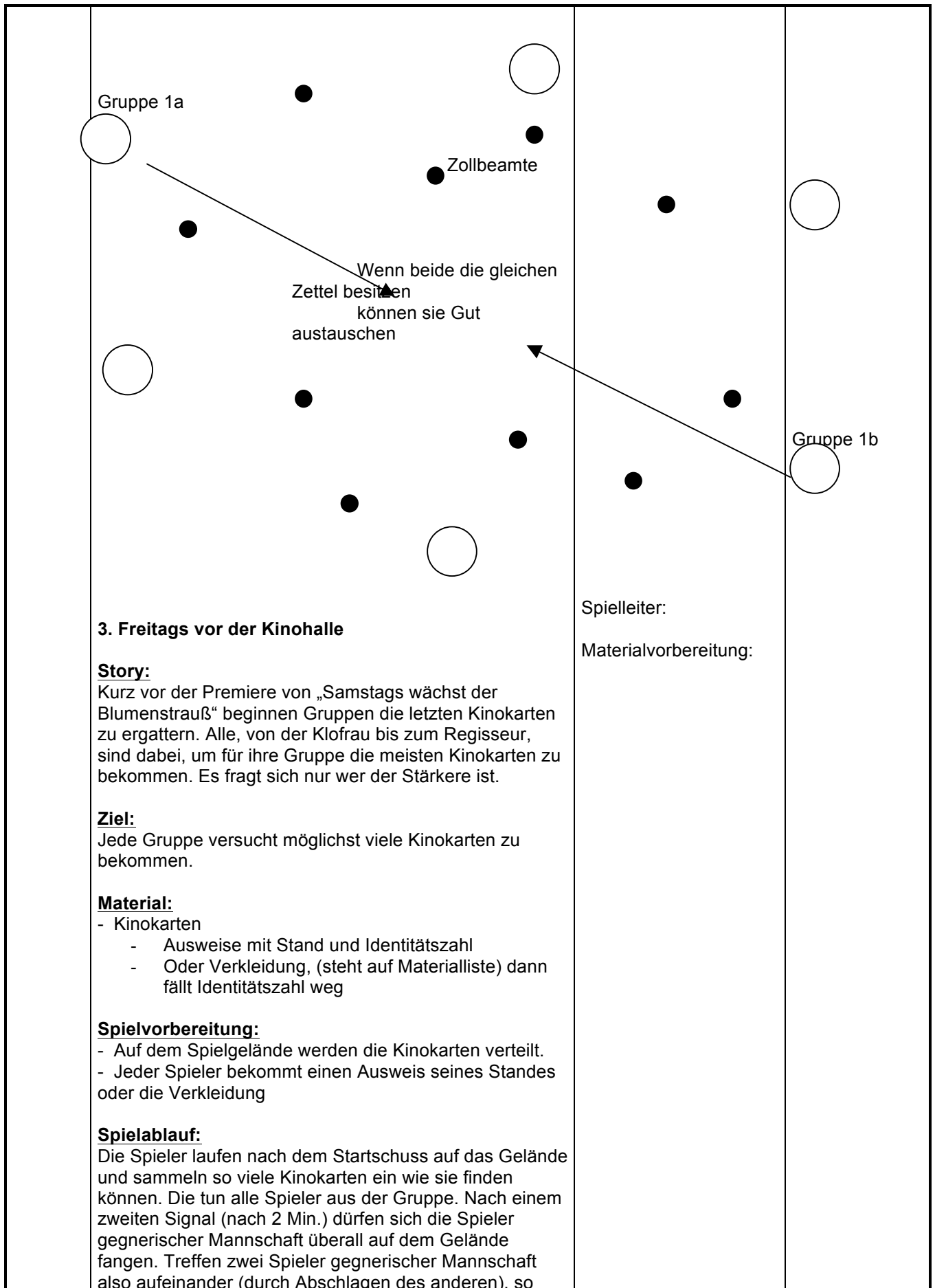
- Die Schmuggler (a, b) müssen einen farbigen
Zettel(Gruppe 1 rot /Gruppe 2 blau...) mit einer
Nummer (1,2,3....) darauf aus ihrem jeweiligem Lager
mitnehmen. Ohne diesen Zettel können sie keine
Ware austauschen. Mit dem Zettel gehen sie zum
Umschlagplatz in der Mitte des Geländes und holen
dort ein Teil eines zerschnittenen Filmplakates
- Der Schmuggler muss jetzt seinen Schmuggel
Partner finden (gleichen farbigen Zettel mit gleicher
Nummer) //wenn sie sich gefunden haben, gibt der
Schmuggler der Gruppe a, den Zettel **und** das
Papierstück dem Schmuggler aus Gruppe b
- Der Schmuggler b kehrt zurück zum Lager und gibt
das Papier ab Nur wenn der Schmuggler beide Zettel
hat, wird ein Punkt gezählt.
- Er holt sich dann einen neuen Zettel und macht sich
wieder auf die Suche nach dem nächsten Partner
(Man kann sich keine Nummer wünschen/der Zettel
wird blind gezogen)
- Doch leider gibt es noch Zollbeamte, die das
Tauschen erschweren. Das funktioniert dann mit
Abschlagen und Vergleichen der Nummern; die
höhere gewinnt. Also hat jeder noch einen zweiten
Zettel (wo eine unterschiedliche Rangfolge ist) bei
sich. Untereinander tauschen ist möglich.



**Bad
Boys
15**

Spielleiter:

Materialvorbereitung:



	<p>kommt es zu einer Begegnung.</p> <p>Begegnung: Nun spielen die Ausweise eines Spielers eine Rolle. Beide Spieler vergleichen ihre Ausweise und der Spieler mit dem höheren Stand (mit der höheren Identitätszahl) bekommt alle Kinokarten von dem, der den niedrigeren Stand hat. Mit der Verkleidung würde man gezielt jagen. Der Verlierer besitzt danach also keine Kinokarten mehr. Allerdings tauschen nun beide Spieler ihren Ausweis (oder Verkleidung) miteinander, so dass der Verlierer den Stand vom Gewinner erhält und umgekehrt. Beide Spieler trennen sich nun und laufen in <u>getrennten</u> Richtungen weg. Der Verlierer darf ihn nicht sofort wieder abschlagen.</p> <p>Wichtiges: - Eine Begegnung findet nur zwischen zwei Spielern statt. Andere Spieler die die Begegnung mit ansehen, müssen einen 10m großen Sicherheitsabstand halten. (Keine Katzenwache!) - Erhaltene Kinokarten dürfen nicht in der Gruppe getauscht werden</p>		
17.15	Freiwillige Gebetszeit		
18:00	Abendessen danach Ämter		
19.30	Casino - Abend Einlass ins Zelt Die Teens bekommen einen Begrüßungscocktail, damit man nicht so verloren dasteht. Sie sollen sich entspannen und sich in ihrer feinen Kleidung wohl fühlen.	in Verkleidung Cocktails	Küche
19.45	<p>→Der Casinobesitzer ist für den Abend der Einladende. Er ist geehrt, dass er die Prominenz aus Hollywood in seinem Casino hat. Darum will er ihnen ein Startgeld geben, damit sie sich „sauwohl“ fühlen. Wenn einem das Geld ausgeht, kann er sich selbst zum Kurs von 1:5 € in Spielgeld umtauschen. Außerdem hält der Casinobesitzer die Begrüßungsrede und es gibt ein Musikstück (?).</p> <p>→Im Anschluss daran müssen sich die Gäste in 4er bzw. 5er Gruppen aufteilen (je nach Anzahl) und sich einen Namen geben, mit dem sie sich identifizieren können. In diesen Gruppen (Spielkollektiven: SpK) sollte das Geld jedes Einzelnen zusammengeworfen werden. Nach der Kollektivphase wird das vorhandene Geld wieder auf alle gerecht aufgeteilt, damit jeder individuell weiterspielen kann.</p>	Casinobesitzer: Banker (3): Banktisch Spielgeld Musikstück Spieltische	
20.00	<p>→Phase 1: Wettkämpfe Die Gruppen sitzen in kleinen Halbkreisen um den Kollektivpoker (KP) herum. Immer zwei SpK müssen gegeneinander kämpfen. Bevor aber die Wettkampfdisziplin bekannt gegeben wird, müssen die anderen Spk auf eine der beiden kämpfenden Spk setzen (wetten). Der Wetteinsatz besteht aus Geld, welches im Falle eines Gewinnes von der Bank verdoppelt wird. Das andere Geld geht in den Besitz der Bank über. Damit sind alle Gruppen eingebunden, entweder im aktiven Spiel oder im Anfeuern und Mitfiebern. Die Wettkampfdisziplinen werden vom Glücksrad ausgelost.</p>	Glücksrad Wettkampfdisziplinen	
20.10	→Während der KP läuft, kommt eigentlich das Wichtigste, was den Abend ausmacht. Es läuft erst einmal im Hintergrund ab, ist aber das Wichtigste am Abend. Während dem KP kommen immer wieder einzelne MA in das Zelt. Diese sprechen jeweils eine Person		ca. 20 Bittsteller: MA

	an und bitten sie um einen Gefallen (Müll schleppen, Kisten tragen, Auto schieben, Abwaschen. Idee: Aufräumarbeiten vom Nachmittag). Es kommt darauf an, dass möglichst viele aus dem Zelt angesprochen werden. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Hilfsdienste realistisch sind. Es sollte auch nicht zu großes Aufsehen erregen, die jeweiligen Entscheidungen sollen ohne Überredung oder Gruppenzwang getroffen werden.		
21.10	→Pause Nach dem KP wird das Geld eines SpK gerecht geteilt. Zur Pause wird die Bar eröffnet. Mit dem Geld kann man sich etwas zum Knabbern oder Trinken kaufen	Bartresen, Inventar (Drinks, Gläser) Knabbersachen	Barmann Küche
21.30	→Phase 2: Amerikanische Versteigerung Die Pause wird vom Casinobesitzer beendet und die amerikanische Versteigerung beginnt. Es werden verschiedene Sachen versteigert. Die Regeln besagen, daß jeder der mitbietet nur die Differenz zahlt. Bsp.: P 1 bietet 5 Euro, P2 bietet 10Euro und muss nur 5 Euro zahlen. Nach jedem Gegenstand sind 5 min Pause. Der Höhepunkt ist ein besonders teurer Gegenstand. Dieser wird nach der vorangegangenen Versteigerung angesagt.	Gegenstände zum Versteigern	-ca.30 Helfer die das Geld einsammeln - Versteigerer
22.00	→ Kurz bevor der teure Gegenstand seinen Besitzer wechselt, wenn die Spannung am größten ist, geht auf einmal das Licht aus und ein weißer Thron wird enthüllt, von dem aus ein Halogenstrahler in den Raum leuchtet. Gleichzeitig läuft das „Halleluja“ von Händel. Es soll ein Schockerlebnis sein. In die entstehende Stille hinein, wird aus der Offenbarung 20,11-15 vorgelesen (MC). → 1. Licht löschen → 2.Musik an → 3.Vorhang auf → 4.Halogenstrahler an	Cassette:	Springer (2):
	Phase 3: Andacht Nachdem vorgelesen wurde, ist der spielerische Teil vorbei. Das Geld ist wertlos und der teure Gegenstand wechselt nicht den Besitzer. Das Erlebte soll den Grund für die darauf folgende Andacht legen. Lied:		Andacht: Band
	Aufruf zur Entscheidung, Angebot für TN zum persönlichem Gespräch im Zelt	Pro Gr. ein w. und ein m. MA	
23.30	Schlafsackzeit		
00.00	Nachtruhe		
	Angebot zur Gebetsnacht		

Samstag, 31.07.04	Tgl.: JöFi	Bemerkungen	Verantwortg.
--------------------------	-------------------	--------------------	---------------------

Tagesthema: Du überlebst, wenn du mit den richtigen Partnern zusammen arbeitest
Ziel für den Tag: Die Teens sollen Entscheidungshilfen dafür bekommen, wem sie vertrauen können und welche Personen sie auf ihrem Weg zu Gott weiterbringen.
Text:
Stille-Zeit-Text:

Zeit		Bemerkungen	Verantwortung
7.30	Stille Zeit für Leiter/Mitarbeiter		
8.00	Treffen der MA in den Familien		
9.00	Wecken der Teilnehmer		
9.30	Frühstück		
10.00	Ämter		
10.30	Stille Zeit (Singen)		
10.40	Stille Zeit (Zeltgruppen)		
11.25	Vormittagsprogramm: Inhaltliche Workshops 1. Vorbereiten einer Andacht 2. Schulgottesdienst / Schülerbibelkreis 3. Umgang mit Sexuellem Missbrauch 4. Selbstmord 5. Machst du mit? Umgang mit Kiffen, Alk, Drogen 6. Homosexualität 7. Berufen in die Mission? 8. Wer sind meine richtigen Partner? Beziehungen gestalten; Nichtchrist als Freund/in? 9. Wie kann ich Gott persönlich kennen lernen? 10. Welche Fähigkeiten und Begabungen habe ich? Fähigkeitsworkshop 11. Vom Heiligen Geist erfüllt – wie geht das? 12. Zuhause Christ sein 13. Verständlich vom Glauben reden 14. Taufe? – Warum nicht? 15. Innere Heilung / Vergebung / Umgang mit schlechtem Gewissen 16. Leben mit Vision / Endzeit und ich 17. Christsein konsequent 18. Bundeswehr – Pflicht oder nicht? 19. Mobbing 20. Grauzonenkriminalität (Raubkopien, Downloads usw) 21. Selbstwert / Körperkult (Piercing, Tattoo, Schlanksein) 22. Leben mit der Maske 23. Allgemeiner Labor-Workshop – Fragen aller Art 24. Begeisternd von Jesus reden: Bekehre nicht- lebe!	Jeder MA überlegt für seinen Workshop 1. eine ansprechende Überschrift und 2. eine coole Kurzvorstellung von 10-15 Sekunden Dauer: 60-70 Minuten <u>Aufbau:</u> 1. Interesse weckender Einstieg (Lied, Zitat, Erlebnis,...) 2. Inhaltlicher Teil (Fakten, Thesen, Bibelaussagen,...) 3. Gesprächsteil (Fragen klären) 4. Zusammenfassung, evtl. Gebetsrunde, Gesprächsangebot	
13.00	Mittagessen danach Ämter		
13.45	Besprechung 1 (Leitungsteam, Tagesteam, Tagesleiter)		
14.00	Mitarbeiterkaffee		
14.15	Bespr. 2 (alle Mitarbeiter, pro Gruppe eine Aufsicht)		
15.00	Nachmittagsprogramm Brennball verschärft! Das Spielfeld wird wie ein Baseballfeld aufgebaut. Es gibt vier Bases, mit ein paar Besonderheiten zwischendrin (Schmierfolie, kleine Mauer usw.) Es gibt zwei Mannschaften. Mannschaft 1 steht im Feld	(wird noch überarbeitet)	

	<p>und ist dafür verantwortlich, dass die Bälle schnellst möglich irgendwo im Feld zusammenkommen. Mannschaft 2 steht am Feldrand und soll drei Bälle möglichst weit ins Feld schießen oder werfen, und muss dann so schnell wie möglich so viele Bases anlaufen wie es geht. Steht man an einer Base während M1 die Bälle zusammenbringt, passiert nichts, steht man dazwischen, ist der Spieler raus. Eine Spielphase geht ca. 10 min. Dann wechseln die Mannschaften ihre Positionen.</p> <p>Punkte: Macht man einen Homerun gibt es 30 Punkte ansonsten pro Base 5 Punkte (Bei einer ganzen Runde 20 Punkte).</p>		
17.15	Freiwillige Gebetszeit		
18.00	Abendessen danach Ämter		
19.30	<p>Oskar-Abend</p> <p><u>Oscarverleihung:</u> Oscar für</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bestes Schauspielteam 2. Beste Regie 3. Beste Kamera 4. Bestes Drehbuch 5. Beste Kostüme/ Requisiten 6. Bester Hauptdarsteller 7. Beste Hauptdarstellerin 8. Beste Spezial-Effekte 9. Beste Musik 10. Bester Film 11. Bester Drehort 12. Bester Lacher 13. Besten Statisten 14. Goldene Himbeere <p>Tobi spielt bei jedem:“.. and the winner is...“ einen Tusch Ein Vertreter aus den Familien nimmt den Oscar entgegen und muss eine kleine Dankesrede halten.</p> <p>Der Ehrenoskar für das Lebenswerk geht an: Jesus Rückblick zur Ehre Gottes</p> <p>Teilnehmer können erzählen, wo sie von Gott beschenkt wurden. Grundgedanke: Was können wir Gott geben als Dank? Ein Lied? Ein Lob? Etwas für mich Wertvolles? Ein Gedicht? Zwischendurch: Lieder Abschlussbotschaft</p>	<p>festlich, sehr festlich!</p> <p>roter Teppich Musik im Hintergrund</p> <p>Filmclip? Oder Szenen vom Lager, wo Leute gebetet haben, Gebetsnacht, Kreuz oder ä., mit Musik</p>	<p>Moderation: Andacht:</p>
	<p>Dieter wird zunehmend unruhig. Er findet keinen neuen Hauptdarsteller für seinen Film. Er beschließt, Leo aufzusuchen, um ihm ein neues Angebot zu machen. Dieter wirkt zwar locker, ist aber sehr angespannt. Versucht seine Unsicherheit zu überspielen. Lädt Leo ein, zurückzukommen. Leo könnte es ihm jetzt heimzahlen. Stattdessen gibt er ihm nur zu verstehen, wie leid er ihm tut und dass er jetzt besser weiß, wem er vertrauen kann. Auf die richtigen Freunde kommt es an. Emma?</p>		
23.30	Schlafsackzeit		
00.00	Nachtruhe		
	Angebot zur Gebetsnacht		

Sonntag, 01.08.04	Tgl.: Sina	Bemerkungen	Verantwortung
--------------------------	-------------------	--------------------	----------------------

Tagesthema: Du überlebst, weil durch dich Gottes Drehbuch Wirklichkeit wird

Tagesziel:

Stille Zeit: --

Verantwortlich für den Tag: Wetzlar (Nicolas Loh)

7.00	Mitarbeiter Stille Zeit		
7.30	Gebet und Austausch der Mitarbeiter in den Familien		
8.30	Wecken		
9.00	Frühstück		
9.30	Ämter		
10.00	Singen in den Familien		
10.10	Stille Zeit in Zeltgruppe	kürzer	
10.40	„Zeit“ in den Familien Familienabschluss, Packen, Fotos Platz gründlich säubern -Tische, Bänke in die Gruppe holen - Lichterschläuche mitnehmen	-Fundsachentisch aufbauen Großes Zelt aufräumen und dekorieren extra Bänke aufstellen Braucht die Küche Helfer?	Springer Springer WER?
11.30	Abschlussveranstaltung mit Eltern Die gewisse „Sola – Atmosphäre“ mit den Eltern teilen. Singen Schlachtrufe Bestes Video vom Einstieg zeigen Bestes Video vom Lager zeigen Zeugnis von Emma, Dieter, Leo und dem Regisseur (Ihre Veränderung auf dem Sola) Predigt: JöFi Sammlung	rechtzeitig Feuer in den Gruppen für Würstchen machen verdunkeln!	Moderation: JöFi / Sina GL
12.30	Gemeinsames Mittagessen Grillen in den Gruppen Salatbuffet Getränkestand	Vielleicht ein paar MA als Journalisten unterwegs, Fernsteams Hollywood noch mal aufleben lassen	
13.15	Abschiedskette	Fundsachentisch aufbauen	
14.00	Abreise der Teenager und Eltern	Aufräumen in den Gruppen nicht vergessen!!!! Auch Müll leeren usw.	
15.00	Teilweiser Abbau (2 Gruppen, Deko usw.)		
16.00 -16.30	Feierlicher Abschluss für alle Mitarbeiter von Sola 1		

Es besteht die Möglichkeit eine weitere Nacht zu bleiben, da nicht abgebaut wird.