

## INFO-BOX

## Stichwort:

- Teamanlass
- Geländespiel
- Schlechtwetter
- Unternehmung

## Autoren:

Markus, Flo, Tobi, Simon, Thirza und Peter haben sich alle in der BESJ Region 33 engagiert. Wenn du noch mehr Infos willst, melde dich bei markus.boos@gmx.ch

## Meh Dräck

Was als einfache Idee nach einem sonn-täglichen Gottesdienst von drei Jungschifreaks gesponnen wurde, hat sich in ungeahnte Dimensionen entwickelt. Doch alles der Reihe nach...



Jede Stunde mehr Dräck...

## Die Idee

Während den zweiwöchentlichen Jung-schi-Sitzungen immer wieder Spiele zu entwerfen, an welchen man selbst gerne teilnehmen würde, hat uns auf die Idee gebracht, ein Action-Weekend nur für Leiter zu planen. An einem solchen Weekend sollte alles, was einem Spass macht, nicht zu kurz kommen und die Teilnehmenden sollten merken, wo ihre persönlichen Grenzen liegen.

Aber auch etwas mit Gleichgesinn-ten, d.h. anderen Leitern zu erleben, war uns wichtig. Schnell war ein entsprechen-der Name für das Vorhaben gefun- den: «Meh Dräck».

## Vorbereitung

So planten wir an jenem Sonntagnach- mittag die 36 Stunden des «Meh Dräck» -Anlasses. An diesen Anlass konnte man sich nur als Zweierteam anmelden, als moralische Stütze, wenn es hart auf hart kommen sollte.

## Es geht los

Punkt acht Uhr fängt es an zu regnen. Das Wetter könnte nicht besser sein! Die zahlreichen Teilnehmer, die sich für den «Meh Dräck»-Anlass angemeldet haben, ahnen noch nicht, was in den nächsten Stunden alles auf sie zu kommt.

## 36 Stunden Action pur

- 09:00

Treffpunkt am Bahnhof in Stäfa. Die Zweierteams werden zu grösseren Gruppen zusammen gelöst. Unter- wegs zum nächsten Treffpunkt, be-

kommt die Gruppe erste Aufträge. Zum Beispiel innerhalb der nächsten 36 Stunden einen Schal zu stricken.

- 10:00

Orientierung über den ganzen Anlass, Material fassen, Gruppenfahne gestal- ten und Gruppennamen vorstellen. Von nun an müssen sich alle Grup- pen im Zweistunderhythmus bei der Spielleitung melden.

- 12:00

Am Waldrand baut jede Gruppe ihr Biwak auf und versteckt ihre Fahne im Wald. Bis zum Abendessen läuft nun ein «Capture the Flag»-Spiel ne- ben dem offiziellen Programm.

- 14:00

Zusätzliches Geländespiel

- 16:00

Jede Gruppe muss der Spielleitung einen trinkbaren Tee aus Waldkräu- tern zum Kosten bringen.

- 18:00

Das Abendessen trifft ein: frisch ge- fangene Felchen von einem Berufsfis- cher aus dem Zürichsee.

- 20:00

Nachtgeländespiel

- 22:00

Endlich Zeit sich auszuruhen.

- 04:00

Aufstehen und Biwak räumen ohne eine Spur zu hinterlassen.

- 06:00

Frühstück mit Gipfeli, Kaffee oder Ovi. Die Gruppen müssen ihr Mate- rial wieder sauber zurückgeben.

- 08:00

Marsch zur 10 km entfernten Stadt Rapperswil

- 10:00

Foto OL in Rapperswil

- 12:00

Lunch oder im Mc Donald essen be- vor wir die letzten 4 km zum Alpa-

mare in Pfäffikon SZ unter die Füsse nehmen.

- 13:00

Müde aber überglücklich in den Flu- ten des Alpmare versinken.

- 17:00

Rückreise zum Ausgangsort.

- 18:00

Gemeinsames Nachtessen in saube- ren Kleidern.

- 19:00

Rückblende mit dem Film, der fortlau- fend gedreht und geschnitten wurde und anschliessend die Rangverkündi- gung der verschiedenen Disziplinen.

- 21:00

Gemeinsamer Abschluss u. Heimreise.

## Fazit

Für die Rangverkündigung wurden alle Aufgaben, Anweisungen und Spiele be- wertet. Wir haben jedoch festgestellt, dass man einzelne Wettkämpfe nicht zu stark gewichten sollte.

Der ganze Anlass war für alle Betei- ligten unvergesslich. Zumal sich anstatt der geplanten zwanzig mehr als fünfzig Personen angemeldet haben.

## Erinnerungen

Da Bilder mehr als tausend Worte sagen, gibt es auch ein Video von den beiden «Meh Dräck»-Anlässen.

- «Meh Dräck» 2004:

<http://vimeo.com/9137777>

- «Meh Dräck» 2005:

<http://vimeo.com/9048288>

Zäme- stah git warm...

