

Robinson @ Home

Wieso immer in die Ferne reisen? Auch zu Hause ein Lager durchführen kann Spass machen. Damit in deiner Gemeinde nicht einfach eine Sommerpause herrscht, stellen wir dir hier ein Programm vor, welches sich gut eignet, mit Kindern im Alter von etwa acht bis 15 Jahren durchgeführt zu werden.

Robinson Crusoe erlebt manches Abenteuer, bevor er von seiner Insel

gerettet wird. Es gilt in der Lagerwoche zu Hause, diese Abenteuer glücklich zu überstehen. Zentraler Programmteil sind die Zeiten des Hüttenbaus mit anschliessender Übernachtung. Spannung ist garantiert – bis zur Abschiedsversteigerung der Hütten. Welcher «Ureinwohner» erhält den Zuschlag für die grösste und schönste Hütte?

(1) Andachten

Wir betrachten verschiedene Themen aus Robinsons Leben – vom biblischen Standpunkt aus:

Robinson findet eine Bibel

→ «Gott redet»

Robinson ist einsam –

Freitag taucht auf:

→ «Einsamkeit –

Gemeinschaft»

Freitags Geschichte (Befreiung)

→ «Freiheit»

(von Göttern, Angst, Sünde)

Am Feuer mit

Robinson und

Freitag

→ «Neues

Leben»

Tag	Vormittag	Nachmittag	Abend
Mo	10.00 «Schiffahrt» (Einstieg) 10.30 «Schiffbruch», Geländespiel (2): «Auf die Insel schwimmen» (zum Lagerplatz) 12.15 Mittagessen (Schiffsproviant, Wurzeln..)	14.00 Robinson findet eine Bibel (1) Gruppenbildung 14.30 – 17.00 Hüttenbau 17.30 freiwilliges Singen 18.15 Nachtessen	19.30 –22.00 Freiwillige Nachtübung (7) · Anschleichen im Wald · Freitag befreien 22.00 Übernachtung Zuhause
Di	9.00 Einstieg und Stille Zeit (3) 10.00 – 12.00 Hüttenbau	13.30 Robinson ist einsam – Freitag taucht auf (1) 14.30-16.00 «Pionierbasteln» Interessengruppen 1. Teil: · Töpfern · Korben · Mahlen, backen · Lagerturm verkleiden 18.15 Nachtessen	19.00 Übernachtung Zuhause
Mi	9.00 Einstieg und Stille Zeit (3) 10.00-12.00 Hüttenbau Parallel: Interessengruppen 2. Teil	14.00 Freitags Geschichte (1) 14.30 Festvorbereitungen (6) · Hütten fertig / schmücken · Fest vorbereiten 16.15-17.45 Buschspiele ab 17.00 Abkochen, freiw. Singen 18.15 Hütten-Einweihungsfest mit Nachtessen	Übernachtung in den Hütten
Do	6.45 Morgenessen 7.40 Aufbruch zur Erkundungsreise (4) 8.30 Abfahrt Tagesausflug · Gestaltete Wanderung 12.30 Mittagessen abkochen · Stille Zeit unterwegs (3)	14.00 Weitermarsch in Gruppen unterwegs Stille Zeit (3) und Entdeckerwettbewerb (4) 17.30 freiwilliges Singen 18.30 Nachtessen	20.30 Besinnlicher Abend am Feuer mit Robinson und Freitag (1) Übernachtung in den Hütten
Fr	8.00 Morgenessen 8.45 Einstieg und Stille Zeit (3) 9.30 Wasser- und Windspiele (5) (Robinsons Rückfahrt) 12.00-15.00 Markt mit Mittagessen (Elternbesuche)	14.30 Versteigerung der Hütten 15.00 Robinsons Abschied Anschliessend Abbruch	

INFO-BOX

Stichwort:

- Homecamp
- Robinson

Autor:

Giancarlo Voellmy, BESJ-Sekretär, führte diese Robinsonwoche mit seiner Jungschar durch. Mirjam Leuenberger überarbeitete das Programm.



(2) Geländespiel Schiffbruch

Die Gruppe wird in vier Gruppen mit je einem Leiter aufgeteilt. Jedem Kind werden zwei Papierhände angesteckt.

Phase 1 (= Posten 1): Spielfeld mit Küste, Meer und Wrack im Meer

Im Wrack gibt es vier Farben Lebensmittelkonserven, vier Kompassse und vier Landkartenausschnitte, welche von jeder Gruppe geholt werden müssen (1 Stück pro Lauf).

Problem: Haie (Leiter) im Meer beißen (reißen) die Papierhände ab und klauen das Essen.

Wer keine Papierhände mehr hat kann auch nichts mehr im Wrack holen!

Sobald dieser Teil abgeschlossen ist beginnt Phase 2 des Spiels:

Die im Wrack gefundene Karte weist den Weg zum 2. Posten. Dort gibt es Fragen zum Thema Robinson oder Seefahrt mit zwei möglichen Antworten: A oder B. Jeder Antwort liegt eine Wegbeschreibung bei: Die richtige Antwort führt zum nächsten Posten, die falsche in eine «Sackgasse» etc. Ziel: Ankunft beim Lagerplatz, Feuer machen und Konserve (Ravioli) wärmen, wilde (= versteckte) Früchte und Rüebli suchen, Fruchtsalat machen.....

(3) Stille Zeit zum Thema «Beten»

Gebet in Not: Psalm 50,15

Fürbittegebet: 2. Thess. 3,1-3 / 1. Tim. 2,1+2

Das tägliche Gebet: Lukas 18,1-8 / Lukas 11,10-13

Dankgebet: Eph. 5,20 / Röm. 8,28

(4) Tagesausflug (Erkundungsreise)

Unterwegs werden verschiedene Zutaten für das Mittagessen gefunden: «Affnenbrotbaum» (Brot), «Rüeblifeld» (Rüebli), «Kakaostaude» (Schokolade), «Vogelnester» (Poulets) ...

Entdeckerwettbewerb:

Jede Gruppe erhält eine Liste von zehn Gegenständen. Wer am meisten davon entdeckt und zum Bahnhof mitbringt, hat gewonnen. (z.B. Versteinerung, Eichenblatt, Feuerstein, Nuss, ...)

(5) Postenlauf: Wasser- und Windspiele

Ziel des Postenlaufes ist es, ein Segelboot zu basteln. Die verschiedenen Materialien bekommen die Gruppen an den Posten. Die Posten müssen der Reihe nach aufgesucht werden und die Aufgaben werden am Posten erledigt. Gruppen starten im Fünfminuten-Rhythmus.

- 1 = Holz suchen im Wald
- 2 = Schiffsteile aussägen
- 3 = Mast und Stangen suchen im Wald
- 4 = Bohren (für Mast und Stangen)
- 5 = Segel aus Stoff beschaffen
- 6 = nageln
- 7 = Schnur spannen (Segel, Bootsrand...)
- 8 + 9 = Hindernislauf: Die Kinder müssen mit Becher Wasser holen, durch Hindernislauf zu ihrem Becken und dieses mit dem Wasser füllen.

(6) Fest: Robinson-Markt

Stände: Schminkstand, Schuhputzstand, Treffspiel mit Schwamm, Rekordspiel (Dart ...), Verpflegungsstand, Drink-Stand, Geschicklichkeitsspiele, Glücksrad, Popcorn, andere Spiele.

Die Stände werden von den einzelnen Gruppen selber ausgedacht, geplant, Material organisiert und betreut. Währung: «goldene Steine» (jeder verfügt über einen Grundstock). Was die einzelnen Gruppen an ihrem Stand verdienen, können sie unter sich verteilen und wieder ausgeben.

(7) Nachtübung

Robinson (Leiter) und Co. will das Hinterland erkunden. Unterwegs treffen sie auf Fussspuren. Die Spur führt zu einem Feuer, um welches einige Kannibalen (Leiter) sitzen. An einen Baum gefesselt ist ihr Essen: Freitag (Leiter). Sobald sich die Kannibalen beobachtet wissen, geben sie ihrem Opfer mit Händen, Füßen und einem komischen Dialekt zu verstehen, dass es nun bald gegessen wird. Plötzlich, in einem unbewachten Moment kann Freitag zu Robinson fliehen. Die Kannibalen verfolgen ihn und machen so viele Gefangene wie möglich. Gefangen ist, wer von einem Kannibalen berührt wird. Er muss diesem folgen und wird von ihm an einen Baum gefesselt (Vorsicht, nicht zu satt!). Die Kinder müssen sich selbst befreien oder werden von ihren Kameraden befreit. Nach etwa 30 Minuten halten sich Robinson und Co. nicht mehr an die Regeln, d.h. gehen in die Offensive und fesseln die Kannibalen. Nach Abnahme eines heiligen Versprechens, nie mehr Menschen zu verspeisen (via Übersetzer!), werden die Wilden losgebunden und Robinson und Co. begeben sich auf den Heimweg. ●

