

## Lagerthemen



Lagerthemen sind ein wichtiger Bestandteil von Jungscharlagern. Es lohnt sich, sich vorgängig genau zu überlegen, zu welchem Thema ein Lager durchgeführt wird.

Weitere Lagerthemen für im Winter findet ihr im Artikel "[Winterlager](#)".

### Allgemein

Ein Lagerthema sollte immer so gewählt werden, dass auch die Lagerinhalte sich an diesem Lagerthema orientieren.

Die äusseren Gegebenheiten sollten berücksichtigt werden, so ist ein Hauslager zum Thema Indianer vielleicht nicht optimal, während es sich anbietet ein Lager zum Thema Eidgenossen in den Bergen durchzuführen.

Andererseits sollten auch die Lagerblöcke themaaorientiert sein. Wenn man im Voraus weiss, dass man dies nicht realisieren kann, sollte besser kein Lagerthema publiziert werden, ansonsten sind die Teilnehmer während dem Lager enttäuscht, dass das Lagerthema nicht mehr zum Zuge kommt.

### Themensammlung

*Hinweis: Zu den Themen sind natürlich verschiedene Lagerinhaltskonzepte möglich, die hier Beschriebenen sind lediglich Beispiele. Ergänzungen sind jederzeit willkommen.*

#### 0816

Besser als 0815 ;)

#### 20h-Lager

Eher für ältere TN. Der Tagesrhythmus wird auf 20h gesetzt. So gibt es 8 Tage in einer Woche und die Nacht "wandert" nach und nach durch den Tag. Wohl nur für Hauslager. Erfordert viel Planung!

## **Ägypter**

Geeignet für Verkleidungen.

Themenorientierte Blöcke, wie Pyramidenbau mit Militärbüchern. Eher schwieriges Lagerthema.

## **Arche Noah**

### **Asterix und Obelix**

Die Leiter sind die verschiedenen Charaktere aus dem berühmten Comic. Den Galliern ist der Zaubertrank ausgegangen. Einerseits müssen nun die Kinder helfen, das Dorf zu verteidigen, andererseits müssen sie die Zutaten für neuen Zaubertrank besorgen.

### **David Livingstone**

Zusammen mit David Livingstone (Leiter) erforscht man Afrika. Dabei erlebt man viele Abenteuer mit Löwen, Affen und malariaübertragenden Mücken.

## **Detektive**

## **Disney**

## **Dschungelbuch**

## **Entdecker**

## **Eidgenossen**

Die TN sind in Kantone unterteilt. Sie befinden sich kurz vor dem Zusammenschluss, das Ziel des Lagers ist, dass sie sich unter den Kantonen am besten auf den Zusammenschluss vorbereiten (z.B. am meisten Gold besitzen). Der Abschluss des Lagers (Bunter Abend) bildet der Rütli Schwur.

## **Expedition XY**

Ähnlich wie Indiana Jones, nur unter anderem Namen und man ist nicht so stark eingeschränkt. Die TN müssen einer Hauptperson helfen, einen Schatz zu heben und müssen dafür Schritt für Schritt z.B. Kartenfragmente sammeln.

## **Flugzeugabsturz**

Massentauglichere Form von Survival. Man kommt an einen Ort, wo man ein Camp aufbauen muss, je nach dem mit beschränkten Mitteln. Bei Bedarf kommen Survivaltechniken zur Anwendung. Der Knackpunkt ist die Einbettung in eine sinnvolle Story.

## **Globi**

## **Goldgräber**

## **Heidi**

## **Helden**

Die TN erleben jeden Tag einen anderen Helden aus der Bibel oder aus sonstigen Geschichten wie zum Beispiel David, Pipi Langstrumpf, Wilhelm Tell, Superman oder James Bond. Die Helden versuchen gemeinsam mit den Kindern den bösen Joker einzufangen, der abgehauen ist. In den Andachten werden die einzelnen Helden mit der biblischen Geschichten verknüpft. Ein spannendes Action-Lager steht den TN bevor.

## **Hollywood**

Geeignet für Hauslager. Geeignet für Verkleidungen. Jeden Tag ist man in einem anderen Film. Es können zum jeweiligen Tagesthema Blöcke zusammengestellt werden. Vorteil: Das Lager bringt viel Abwechslung.

## **Indiana Jones**

Ein Leiter ist Indiana Jones. Die Kinder müssen ihm helfen, Rätsel zu lösen und Dinge zu finden. Schlussendlich kann am Ende des Lagers ein "grosser" Schatz gehoben werden.

## **Indianer**

Die TN erleben ein (Zelt-)Lager bei den Indianern.

## **In geheimer Mission**

## **Königreichlager**

Ein Lager zum Thema "Nicht wie bei Räubers". Die Kinder sind alle KönigsKinder, die verschiedene Aufgaben erfüllen müssen, z.B. ein verlorenes Kind wieder finden, wie Mr. X...

## **Mafia**

Geeignet für Verkleidungen.

Die TN sind in Sippen (Familien) aufgeteilt, die sich bekämpfen. Es geht darum möglichst viel Geld anzuhäufen, auch unethische Methoden wie Diebstahl werden toleriert. Als Lagerabschluss kann das Geld verbrennt werden, ohne es zuvor auszuzählen. Dazu passt ein Input, was wirklich zählt im Leben.

## **Maya**

## [Nehemia](#)

Man ist als Israelit mit Nehemia unterwegs und baut Jerusalem wieder auf.

## **Peter Pan**

## [Pfahlbauer](#)

Bei Zeltlagern bietet es sich an, die Zelte auf Plattformen zu bauen. Geeignetes Thema um Tiere auf dem Lagerplatz zu halten. Verschiedene Aktivitäten in Richtung Selbstversorgung möglich, z.B. Kartoffeln ausgraben (natürlich nach Absprache mit einem Bauer) etc. Anspruchsvolles Lagerthema.

## **Pipi Langstrumpf**

## **Piraten**

## **Ritter**

Geeignet für Verkleidungen.

Die TN müssen sich unter der Führung von Lord Geissbart (Leiter) gegen die bösen Barbaren von Lord Tannenzapfen (Gangstars, die 2-3x auftreten) wehren.

## [Robin Hood](#)

Die TN erleben Robin Hood mit seiner Geschichte und seinen Taten. Dieses Thema lässt sich auch gut mit der Bibel verknüpfen.

## **Robinson Cruseo**

## **Ronja Räubertochter**

## **Rote Zora**

## **Schlümpfe**

## **Sherlok Holmes**

## [Siedler](#)

Als Siedler in ein neues Land aufbrechen und dort trotz allen Widrigkeiten den Start in ein neues, unabhängiges Leben versuchen.

### **Survival**

Eher für ältere TN. Geeignet für Kurzlager. Man Trekkt durch eine möglichst einsame Region und wendet Survivaltechniken (Essensbeschaffung, Biwakieren ohne Hilfsmittel usw.) an. Erfordert eingehende Vorbereitungen der Leiter, auch mit Fachliteratur.

### **Verkehrte Welt**

Vorzugsweise in kurzen Lagern. Alles wird verkehrt durchgeführt. Nachtgames am Tag, Nachtessen am Morgen, Brot und Müesli am Abend usw.

### **Weltreise**

Jeden Tag ist man in einem neuen Land und kann landesspezifische Blöcke durchführen. Die Kinder haben einen Reisepass, mit dem sie jeden Morgen durch den "Zoll" müssen, wo ein neuer Stempel eingetragen wird.

### **Wikinger**

### **Wilder Westen**

Geeignet für Verkleidungen.

Die TN sind in Gruppen eingeteilt, mit dem Ziel möglichst viel Geld anzuhäufen. Prinzip und Ablauf siehe Mafia.

### **Zeitreise**

Forscher der Jungschar haben eine Zeitmaschine entwickelt, mit der sie gemeinsam mit den Kinder in die Zeit von Jesus reisen möchten. Jedoch funktioniert die Maschine nie richtig und sie landen jeden Tag in einem anderen Zeitalter, wie zum Beispiel Steinzeit, Römer, Ritter oder in der Zukunft. Zu den einzelnen Tagen lassen sich sehr gut Programmblöcke ausarbeiten (Römercasino, Bürgeroberung, Zukunftsmodeschau, usw...)

### **Zirkuslager**

Geeignet für Kurzlager. Vor und während dem Lager bereitet man eine Zirkusshow vor, die am Ende des Lagers den Eltern (und Interessierten) gezeigt wird.

### **Bildnachweis**

- Titelbild: Zur Verfügung gestellt durch die [Jungschar Schinznach](#) / Manuel Meier