



## Detailprogramm Teen - SOLA 2014

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

**Name:**

### **Gleichbleibende Zeiten - (Änderungen vorbehalten)**

- 7.00 Persönliche Stille Zeit für Mitarbeiter
- 7.30 Stille Zeit und Besprechung der Gruppenmitglieder in ihren Familien  
Stille Zeit und Besprechung der Serviceteams
- 8.30 Wecken der Teilnehmer
  
- 9.00 Frühstück**
  
- 9.30 Ämter (Anspielteam trifft sich)
- 10.00 Stille Zeit (Singen max.2 Lieder)  
Besprechung Lagerleitung
  
- 10:55 Vormittagsprogramm**
  
- 12.45 Mittagessen**
  
- 13.30 Ämter
- 13.30 Besprechung 1 (Programmleiter + Projektleiter v. nächstem Tag)
- 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)
- 21.30 anschließend eine halbe Stunde Zeit der Stille
- 22.30 Zeit in den Gruppen (bis 23.10)
- 23.30 Schlafsackzeit (evtl. mit Fortsetzungsgeschichte)
- 00.00 Nachtruhe

**Für Notizen:**

<b>1. Tag</b>	<b>Tagesthema:</b> <b>Stark und mächtig?!</b>	<b>Projektleiter/in:</b> <i>Einstieg: Lydia+Lenny</i> <i>Tour: Thimo+Ruven</i>
---------------	--	--

**Tagesziel:**

<b>Zeit:</b>	<b>Aktion:</b>	<b>Bemerkungen:</b>	<b>Wer?</b>
<b>07:30</b>	<b>Frühstück Serviceteam</b>		
<b>08.00</b>	<b>Frühstück</b>		
08:15	Abfahrt Team 1 (Springer- PL – alle, die aufm Lager nicht mehr gebraucht werden) mit ausreichend Verpflegung	Gepackte LKW Diverses Material	
Auf dem Lagerplatz	Schulungen, Gottesdienst, persönliche Sachen packen...		
Am Einstiegsort	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Floßbausätze in den Wald</li> <li>- Schwimmwesten in den Wald</li> <li>- Mobile Klos aufbauen</li> <li>- Parkplatz absperren, Schilder aufhängen</li> <li>- Kanus in den Wald</li> <li>- Umkleiden aufbauen</li> <li>- Schwimmwestenaufhängung bauen</li> <li>- Anmeldung aufbauen</li> </ul>	Floße Schwimmwesten Blachen, Spaten,... Flatterband, Schilder Kanus Blachen, Seile, ... Kleiderbügel, Seile... Partyzelt?, Tisch,...	Vorteam
<b>Mittagessen fällt aus - Lunchpakete</b>			
11:30	Abfahrt für alle zum Einstiegsort <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiele vorbereiten</li> </ul>		Alle
13:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parkplatzordner auf Position</li> <li>- Anmeldung auf Position</li> <li>- Gepäckaufgabe auf Position</li> <li>- Spielleiter auf Position</li> </ul>	Warnwesten Solaschilder Flatterband Listen Anmeldung Gepäckbänder Spielmaterial	3 Personen 3 Personen + Sani 5 Personen Pro Gruppe 1 Person
14:00	Einstieg an der Bevertalsperre  Erklärung an TN: Unser Wikingerboss ist vom letzten Kampf leider nicht mehr lebendig zurückgekehrt. Um ihm die letzte Ehre zu erteilen schicken wir ihn als gesamten Stamm ins Wallhalla. Bei der Anmeldung bekommt jeder TN eine fünfstellige Nummer zugeordnet, die den Gruppenvätern später über die mittlere Zahl die Gruppenzugehörigkeit verrät. So soll die Gruppeneinteilung etwas geheimnisvoller werden. Das Gepäck wird entsprechend mit der Nummer des TN versehen.  Gruppennamen sind folgende und bedeuten: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ambronon – die Bärtigen (Gelb)</li> <li>2) Brukerer – die Brutalen (Orange)</li> <li>3) Eburonen – die Furchtlosen (Rot)</li> <li>4) Lemovier – die Knochenbrecher (Pink)</li> <li>5) Marvingen – die Hungrigen (Lila)</li> <li>6) Omanen – die Tosenden (Hellblau)</li> <li>7) Reudigner – die Donnernden (Dunkelblau)</li> <li>8) Skiren – die Zermalmenden (Hellgrün)</li> <li>9) Tungerer – die Tapferen (Dunkelgrün)</li> <li>10) Varasker – die Düsternen (Grau)</li> </ol>	Zettel mit Erklärung  Anmeldelisten Aufkleber mit Zahlencode  Gepäckbänder? Eddings	

	<p>Gruppenkennzeichen: farbige Halstücher</p> <p>Von der Anmeldung aus begeben sich die Wikinger auf den Weg zu ihren Wikingerfamilien. Unterwegs werden sie in einzelnen Spielen auf Wikingertauglichkeit geprüft. Jeder TN muss 2 Stationen erfolgreich absolvieren, um zu seinem Stamm weiterreisen zu dürfen.</p> <p><b>Folgende Stationen gibt es, um zu zeigen, dass man ein echter Wikinger ist:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zielwerfen</li> <li>• Holzstamm eine Strecke lang tragen</li> <li>• Schnelligkeitstest – zu einem Baum laufen, Gegenstand aufheben, zurücklaufen</li> <li>• 10 Hampelmänner</li> <li>• Seilspringen</li> <li>• Auf Rundholz balancieren</li> <li>• Kniebeugen/Liegestütze</li> </ul> <p>Haben die TN erfolgreich 2 Stationen bewältigt, so dürfen sie weiterreisen. Kurz bevor sie das Ausgangswaldstück erreichen werden die Gruppenväter stehen und sich die TN in ihre Stämme holen. Per 3. Zahl im Zahlencode erkennen sie welcher TN zu ihnen gehört. Sie dürfen sich die TN anschauen und auswählen, wer gut zu ihnen passt. Der TN bekommt vom Gruppenvater das Tuch in der entsprechenden Farbe und wird von Mitarbeitern zur Gruppe gebracht. Dort angekommen beginnt das Kennen lernen und es wird begonnen die Floße zu bauen. Pro Gruppe werden 3 Floße zusammen gebaut.</p>	<p>Laufzettel?</p> <p>Eimer, Steine, Tannenzapfen Holzstamm Gegenstand, Uhr Seil Rundholz</p> <p>Tücher</p> <p>Floßbaumaterial</p>	
16:00	<p>Beerdigungszeremonie</p> <p>Wir versammeln uns in einer Schlaufe der Talsperre, damit auch alle ausreichend von der Zeremonie sehen können.</p> <p>Alle Wikinger sind anwesend, sie wollen dem alten Earl Ehre erweisen. Sven, der alte Earl war verheiratet und besaß aufgrund seiner guten Führerqualitäten eine hohe Autorität. Seine Strategien waren immer gut. Deshalb nannte man ihn auch „stark und mächtig“ Sven hat seine Raubzüge immer nach Osten durchführen lassen. Bisher haben seine Männer immer noch Schätze mitgebracht aber seit einiger Zeit neigen sich dem Ende zu.</p> <p>Sven starb im Kampf. Das ermöglicht ihm, dass er nach Walhalla geht und mit seinen Vorvätern feiern kann.</p> <p>Es wird eine Rede über ihn gehalten. Seine stärksten Kriege werden besonders gelobt. Natürlich wird diese Zeremonie durch die Orakelpriesterin durchgeführt. Sie hat den Draht zu den Göttern, ist deswegen nie ganz anwesend und scheint etwas verdreht, düster, geheimnisvoll,</p>		

	<p>mystisch. Ein Boot steht in der Schlaufe, der tote Sven darin. Nach der Rede legen die Gruppen Opfergaben für die Überfahrt ins Walhalla ins Boot. Dazu sagen sie 2-3 Sätze, die Sven noch einmal ehren sollen. Nach abschließenden Worten der Orakelpriesterinfährt ein Fährmann den toten Häuptling Richtung Walhalla. Wir gehen zurück und machen uns auf den Weg Richtung Wikingerdorf.</p>	Opfergaben der Gruppen	
Ca. 16:45	<p>Ab dem Ende der Zeremonie gehen bitte alle Personen auf ihre Positionen:</p> <p>Einstiegskoordination: 2 Ausstiegskoordination: 2 Gepäckausgabe: 2(Schwimmwesten aufhängen, Umkleide, Floße wegbringen) LKW laden mit Floßen: 2 Schwimmwestenvergabe: 2 Bootsbegleitung: 18 Gepäckfahrer: 2 + 2 Gepäckannahme: 1</p> <p>Sobald die Gruppen fertig mit ihrem Floßbau sind, gehen sie sich geschlossen Schwimmwesten abholen. Hat jeder eine Schwimmweste an, so gehen sie geschlossen mit ihren Rucksäcken zur Gepäckabgabe, legen als ganze Gruppe ihre Rucksäcke ab, nehmen ihre Floße und begeben sich Richtung Einstieg ins Wasser. Und los geht die Fahrt.</p> <p>Am Ausstieg angekommen werden die Floßbausätze mit an Land genommen und zerlegt. Jeder hängt seine Schwimmweste auf einen Bügel. Ist das geschehen holt ihr euch als Gruppe eure Rucksäcke ab und zieht euch um, sodass ihr auf Tour gehen könnt. Sobald ihr fertig seid nehmt ihr bitte die Teile von euren Floßbausätzen mit bis zum LKW und gebt sie dort ab.</p>		<p>2 Personen 2 Personen 2 Personen</p> <p>2 Personen 2 Personen 18 Leute 4 Personen 1 Person</p>
	<p>Los geht's auf Tour. → Überlegt euch unterwegs einen Schlachtruf</p>	Karten	
	<p>Auf eurer Karte seht ihr wo ein befreundeter Wikinger sitzt, der euch mit Tourmaterial (Plane und Co.) und Essen versorgt.</p>	Plane, etc. Essen	4 Personen
Ab ca. 21:00	<p>Suche nach einem geeigneten Zwischenlagerplatz, Nachtlageraufbau, Essen zubereiten, ...</p>		
ca. 23:30	Schlafsackzeit		
24:00	Nachtruhe – Gute Nacht ☺		

<b>2. Tag</b>	<b>Tagesthema:</b> <b>Was heißt es stark zu sein?</b>	<b>Projektleiter/in:</b> <i>Tiere+Thing: Tanja + Jan Hendrik</i> <i>Häuptlingswettkampf: Joe+Janek</i>
---------------	--	--

<b>Zeit:</b>	<b>Aktion:</b>	<b>Bemerkungen:</b>	<b>Wer?</b>
???	Aufstehen, Frühstück und so loslaufen, dass ihr möglichst bis 11 Uhr auf dem Lager seid.		
11:00	<p>Angekommen im Wikingerdorf richten wir uns erst einmal ein und beginnen nach einer Werkzeugschulung mit dem Bau von nützlichen und sichernden Dingen.</p> <p>Die fittesten Männer aus dem Dorf weisen alle in den Gebrauch mit Werkzeug ein, nur für den Fall, dass es über die Reise jemand vergessen haben könnte.</p>	Werkzeugeinführung	
12:45	Mittagessen		
13:30	Ämter		
14:00	Mitarbeiterkaffee		
14:15	Mitarbeiterbesprechung		
15:00	<p>Pjörk der Händler kommt mit seinem Ramsch wieder einmal durch das Gebiet der Wikinger. Er bringt immer wieder die neusten Neuigkeiten mit. Er hat eine Pferdekutsche mit unnützem Zeug (Schweineohren, gedörrtes Fleisch, Pfannen, Decken, Tränken, Fässern). Pjörk ist eine gemütliche Quasselstrippe, immer ein wenig gemütlich und macht einen leicht verrückten Eindruck. Aber das macht ihn umso beliebter, man muss ihn ja nicht lange ertragen. Pjörk erzählt gerne sinnfreie Geschichten von seinen Reisen. Dieses Mal kommt er aus dem fernen NODVILL-Fjord und reist durch die Länder um sein Zeug zu verkaufen.</p> <p>Von dort bringt er einige seltsame Münzen mit. Sie sind aus dem Westen. Er verbreitet das verschwörerische Gerücht (aber von ihm haben wir es natürlich nicht), dass es im Westen unzählige Schätze gibt. Dies aber nur nebenbei.</p> <p>Die größte Neuigkeit ist, dass ein neuer Earl gefunden werden muss. Alle Männer + Anhang werden zum großen Thing gerufen. Bis dahin ist aber noch viel Zeit. Deshalb gibt es auch für uns auch noch Möglichkeit, dass wir für den großen Wettkampf üben können. Der Händler ist sich sicher, dass es einer von uns schaffen kann (das sagt er aber nur, um sich bei seinen Kunden einzuschleimen).</p> <p>Jede Gruppe kauft Pjörk ein paar Tiere ab und kümmert sich um diese. Ställe bauen, Tiere ordentlich unterbringen.</p> <p>Gleichzeitig erklärt uns die Orakelpriesterin, dass</p>	Tiere, Ställe	

	<p>jeder die Chance hat neuer Wikingerboss zu werden. Um 17 Uhr wird es bereits den ersten Entscheidungskampf geben, um sich neben Gunnar (der aufgrund seiner Abstammung bereits qualifiziert ist) für den 2. Entscheidungskampf am Abend zu qualifizieren.</p> <p>Waffenbau Taktikbesprechung</p>	Pappe	
17:00	<p>Erste Auswahlsschlacht:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5vs. 5 Gruppen (Zusammensetzung wird vom Orakelpriester gelost, Markierung durch Bändchen)</li> <li>- Abgestecktes rechteckiges Feld</li> <li>- Gruppen stehen sich gegenüber</li> <li>- Ziel: Verminderung der Gegner durch Raustragen aus dem Feld</li> <li>- Hilfsmittel: Waffen aus Trainingsvorbereitung (können eingesetzt werden, bringen aber nicht viel → nur für Kampfatmosphäre)</li> <li>- Gewonnen (und damit qualifiziert) hat die Gruppe, die am Ende noch auf dem Feld steht</li> <li>- Wenn es zu lange dauert hat die Gruppe gewonnen, die noch die meisten Spieler auf dem Feld hat</li> </ul>	<p>Trillerpfeife</p> <p>Flatterband/Stämme</p> <p>Pappwaffen</p>	
<b>18:00</b>	<b>Abendessen</b>		
ca. 19:30	<p>Treffen aller im großen Zelt</p> <p>Abends werden die Männer von der Orakelpriesterin noch einmal richtig angeheizt. Es gilt sich durchzusetzen und neuer Earl zu werden. Nur der stärkste Mann kann gewinnen. Die Gruppenväter bekunden (aus dem Publikum heraus) der stärkste Mann zu sein und begründen dies auch.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Predigt</li> </ul>		
21:30	Zeit der Stille		
22:00	<p>Zweite Auswahlsschlacht 3 aus 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pompöser Einzug der Gruppen (mit Musik/Trommeln, Ansage durch Orakelpriester)</li> <li>- 3 Wettbewerbe: Kraft, Wissen, Team</li> <li>- <b>Kraft:</b> Baumstammwerfen (Gruppenpapa + 2 JungsTN + 2 MädelsTN)</li> <li>- <b>Wissen:</b> Rätsel mit der ganzen Gruppe (Quizfragen zu Wikingern)</li> <li>- <b>Team:</b> „Wettsaufen“ : 15l Wasser aus Eimer für max. 30 Personen (0,5l/Pers) auf Zeit</li> <li>- Jede Gruppe macht jeden Wettbewerb – Bewertung der erreichten Leistung: Erster = 5 Pkt, Zweiter = 4 Pkt, usw.</li> </ul>	<p>Baumstamm</p> <p>Rätsel</p> <p>Eimer</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die ersten 3 sind qualifiziert, bei Gleichstand: Stechen (Tauziehen mit ganzer Gruppe)</li> <li>- Orakelpriesterin verleiht „Pokal für Grausamkeit und Härte“ an jemanden(Einzelperson oder Gruppe), der besonders durch „Grausamkeit und Härte“(Ermessensfrage;) aufgefallen ist (egal ob gewonnen oder verloren).</li> </ul>	Pokal	
23:30	Schlafsackzeit		
24:00	Nachtruhe		



<b>3. Tag</b>	<b>Tagesthema:</b> <b>Wem vertraust du eigentlich?</b>	<b>Projektleiter/in:</b> <i>Wettkampf: Joe+Janek</i> <i>Workshops: Tobi</i>
---------------	---	---

<b>Zeit:</b>	<b>Aktion:</b>	<b>Bemerkungen:</b>	<b>Wer?</b>
07:00	Persönliche Stille Zeit		
07:30	Treffen der MA		
08:30	Wecken der TN		
<b>09.00</b>	<b>Frühstück</b> Am Morgen kommt Ragner Lothbrok an. Er kommt aus entfernter Gegend, mit Sohn dazu (damit er nicht in Gruppen ist aber integrierbar). Er ist der Onkel von einem der Gruppenväter und wird herzlich und vor allem für alle sichtbar, von allen aufgenommen.		
9:30	Ämter		
10:00	Stille Zeit		
11:00	<p>Ragner kann selber nicht an Kampf teilnehmen, weil er kein Stammesführer ist. Das ist aber auch nicht weiter schlimm, denn er will selber nicht an die Macht aber unbedingt in den Westen, weil er auf Abenteuer aus ist und knapp bei Kasse ist. Er will seine Familie ernähren können und aus dem Osten bringen sie immer weniger mit nach Hause. Durch Händler weiß er, dass es im Westen viel mehr Beute zu machen ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gunnar ist durch Erbrecht automatisch für Wettkampf qualifiziert!</li> <li>- 1 vs. 1 Kämpfe, turnierweise ausgeführt (Sieger vs Sieger, alle Plätze (1-4) müssen für die Gesamtwertung ausgefochten werden!)</li> <li>- Spiele(werden „gelost“): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gladiator (Q-Tip-Kloppe auf Schwebebalken)</li> <li>- Speerwerfen</li> <li>- Armdrücken</li> <li>- 10 m Schubkarrenhüpfen (wie Schubkarre(mit Helfer) nur muss die „Schubkarre“ die Strecke statt auf den Händen zu laufen hüpfend(wie Liegestütze) zurücklegen)</li> <li>- als Finale: Ringkampf auf Podest-Kampffläche</li> </ul> </li> <li>- Wenn's für die TN zu langweilig werden sollte, kann das Spektakel mit Wetten auf die einzelnen Wettbewerber interessant gemacht werden ( zb: Ich setze 5 mal Spülen auf Hans-Jürgen)</li> <li>- Finale: Gewonnen hat derjenige, der seinen Gegner dominiert, zur Aufgabe zwingt oder kampfunfähig zu machen ( Ringrichter entscheidet!!) - Der Kampf muss spektakulär(aber nicht nur Showkampf) sein!</li> <li>- Gunnar muss so gut sein, dass er in der Gesamtwertung gewinnt! Sollten die Gruppenpapas zu stark sein, müssen sie gekonnt und unauffällig verlieren</li> </ul>	<p>Q-Tip, Balken</p> <p>Speer</p> <p>Tisch+Bänke</p>	

	<p>Orakelpriesterin lobt die Kämpfe → <b>alle</b> haben Ruhm und Ehre erlangt, weil sie tapfer gekämpft haben ( Gruppenstimmung „Wir vs die Anderen“ vermeiden und auf gemeinsames „Wir“ lenken)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- symbolische Übergabe der Macht durch Orakelpriesterin (Symbol = prächtiger Mantel)</li> <li>- Blutschwur</li> <li>- Volk kniet vor Earl neu nieder (trinkt auf neuen Anführer → Met)</li> </ul> <p>Dankesopfer an Odin und Kriegsgott</p>		
<b>12.30</b>	<b>Kochen und Mittagessen in den Gruppen</b>		
14:00	Ämter Treffen der Programmleiter mit den Projektleitern		
14:30	Mitarbeiterkaffee		
14:45	Mitarbeiterbesprechung		
15:30	<p>Gunnar lässt alle in das große Zelt rufen und verkündet, dass sie wieder auf Beutezug gehen. Anhand einer Landkarte zeigt er, warum es günstig ist dorthin zu reisen.</p> <p>Ragner erkennt, wie schwach diese Strategie ist und erhebt sich. Er erzählt, dass es im Osten nichts mehr zu holen gibt. Er ist besorgt um seine Familie und zeigt auf, dass es uns schon seit längerem nicht mehr so gut geht. Aber.... Er weist auf den Händler hin und zeigt in einer motivierenden Rede, dass es im Westen mehr als genug gibt.</p> <p>Als er fast am Höhepunkt ist unterbricht ihn Gunnar mit aller Härte und verbietet ihm den Mund. Es sei alles Schwachsinn und Weibergeschwätz von einem einfachen Händler. Sich so leicht von Unfug überzeugen zu lassen, zeugt schon von starker Schwäche. „Wir machen es so wie ich es gesagt habe oder will mich jemand herausfordern?“ Daraufhin wird Ragner aus dem Zelt geschleppt.</p> <p>Nach einer kurzen aber spannenden Pause zeigt Gunnar wie gütig er ist und verkündet, dass er seine Leute nicht unausgerüstet in den Kampf schickt. Er hat weise Lehrer kommen lassen, die ihnen beibringen werden, im Kampf zu bestehen.</p>		
16:00	Workshops		
17:15	Freiwillige Gebetszeit	Solali's Gitarre	
<b>18.00</b>	<b>Abendessen</b>		
19:30	<p>Abendprogramm</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Singen</li> <li>- Spiele</li> <li>- Anspiel</li> <li>- Predigt</li> </ul>		
21:30	Zeit der Stille		
22:00	<p>Gruppenabend</p> <p>Ragner geht abends mit seinem Sohn durch alle</p>	Schokibananen	

	Gruppen und erzählt von seiner Besorgnis, dass es im Osten weniger zu holen gibt. Argument, die Familien, die Goldmünzen. Was haltet ihr (Gruppen) davon? Nur zwei Gruppen stimmen zu. Diese zwei Gruppen schmieden mit ihm den Plan weiter. Sie gehen den riskanten Weg.		
23:30	Schlafsackzeit		
24:00	Nachtruhe		

<b>4. Tag</b>	<b>Tagesthema:</b> <b>Die Bibel, das mächtigste Buch?</b>	<b>Projektleiter/in:</b> <i>Beutezug: Michi+Fröse</i>
---------------	--	--

<b>Zeit:</b>	<b>Aktion:</b>	<b>Bemerkungen</b>	<b>Wer ?</b>
07:00	Persönliche Stille Zeit		
07:30	Treffen der MA		
08:30	Wecken der TN		
<b>09.00</b>	<b>Frühstück</b>		
9:30	Ämter		
10:00	Stille Zeit		
10:55	<p><b>„Fette Beute, fette Mönche und verrückte Hühner!“</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunnar will wieder mal nur ein Dorf im Osten überfallen.</li> <li>• Ragner hat aber von dem Tierhändler gehört, dass es im Westen reiche Städte gibt und dass bald eine Händlerkarawane mit Schätzen in den Norden zieht. Er will fette Beute machen und entschließt sich, sich mit einer kleineren Gruppe von Gunnar zu trennen und die Karawane zu überfallen</li> </ul> <p><u>Team Gunnar erlebt Folgendes:</u> Das Dorf ist ein Provisorium bei der Schutzhütte Schlüsselberg, ca. 45-60min Fußmarsch. Die Schutzhütte wird mittels Holz und Blachen um 2 weiter Hütten/Unterstände erweitert. In der Mitte könnte eine Feuerstelle sein. Weiter sollte das Dorf mit einem kleinen Zaun umgeben sein oder auch nur für Tiere, z.B. Hühner. Die Dorfbewohner sind schlichte Bauern.</p> <p>Gunnar zieht mit allen Gruppen vom Lagerplatz los Richtung Osten, Schlüsselberg. Die Gruppen sind voll bewaffnet mit Schwertern, Äxten, Schilden, Helme, Fackeln, Speeren, Pfeil und Bogen. Weiter haben sie ihren Proviantbeutel/Bündel von der Anreise dabei. Darin sind Lunchpakete fürs Mittagessen.</p> <p>An einer Weggabelung spaltet sich der Ragner unbemerkt mit 2 Gruppen ab und zieht nach Westen. Die Truppe um Gunnar marschiert weiter. Vor dem Dorf wird eine Mittagspause gemacht. Dann beginnt der Angriff aufs Dorf. Die ganze (wilde) Horde läuft auf das Dorf zu. Die Dorfbewohner packt die Angst! Voller Panik und mit ihren Mistgabeln in der Hand flüchten sie und überlassen das Dorf seinem Schicksal.</p> <p>Es kommt zu keinem Kampf, keiner Gefangennahme, nichts. Die Beute fällt mager aus und ist im Prinzip all das, was sie auf dem Lagerplatz schon haben: Gemüse, Brot, Getreide, Haferflocken, Kartoffeln, Tomaten, verrückte Hühner. Die Enttäuschung bei den Gruppen ist rieeesig!!</p> <p>Um wenigstens ein Erfolgserlebnis zu haben (und das Material vom Dorf zurückzubringen) wird das komplette Dorf demontiert und aus dem Rundholz und den Blachen Tragen für die Beute gebaut. Anschließend marschiert der Trupp zurück zum Lagerplatz. Gunnar hat stets das Oberkommando und gibt die Befehle!!</p> <p><u>Team Ragner erlebt Folgendes:</u> Die Händlerkarawane zieht an der Schutzhütte bei Dahler Bach vorbei. Hier wird Ragner mit den 2 Gruppen auf dem Weg lagern und die Karawane beim Vorbeiziehen überfallen. Die Karawane besteht aus einem Wagen (dekoriertes Autoanhänger), Handkarren und Tragen. Dazu Lastenträger (→ Küche) und dem Mönch. Die</p>	<p>Brot Haferflocken Kartoffeln &amp; Säcke Jutesäcke Mehl &amp; Säcke Heu Getreide</p> <p>Hölzer (Dorf bauen) Blachen (Dorf bauen) Körbe (zum aufbewahren)</p> <p>Tücher mitnehmen <b>(Lunchpakete+Beute)</b> Lunchpakete Bewaffnung mitführen für den Überfall Mistgabeln für Dorfbewohner</p> <p>Kleiner Autoanhänger dekoriert und mit Zugstange versehen</p>	

	<p>Karawane wird begleitet von 2 Soldaten (→ Springer).</p> <p>Ragner hat sich an der Weggabelung mit seinen 2 Gruppen von Gunnar getrennt und marschiert Richtung Westen, um der Karawane aufzulauern. Die Mittagspause wird entweder vor oder nach dem Überfall gemacht. An der Schutzhütte (oder in der Nähe) lagert sich der Trupp dann auf beiden Seiten des Weges. Sobald die Karawane vorbeizieht, stürmen die Truppen los und überfallen die Karawane. Dabei kommt es zu einem kurzen Kampf mit den Soldaten, die erfolgreich geschlagen werden. Die Lastträger werden gefangen genommen und zur Zwangsarbeit auf dem Lagerplatz in die Küche gesteckt. Der Mönch flüchtet während dem Angriff, wird dann aber von Ragner gefangen. Der Mönch klammert sich an ein schier wertloses Buch, das macht Ragner stutzig. Es kommt zum kurzen Dialog (oder erst auf dem Lagerplatz).</p> <p>Der Überfall ist mehr als gelungen! Die Beute besteht aus Goldmünzen, Edelsteinen, Stoffe, Felle, Schatztruhe voll Süßigkeiten, Bierfässer, vergoldete Relikte wie Kreuz, Kelche, und auch Hühner. Die gesamte Beute mit Karren und Wagen wird zurück zum Lagerplatz gebracht.</p> <p>Zurück auf dem Lagerplatz kommt es dann zum Konflikt zwischen Gunnar und Ragner, weil dieser sich dem Befehl und Anweisungen widersetzt hat und Gunnar untreu geworden ist. Die gesamte Beute wird Ragner und seinem Trupp abgenommen und unter den anderen verteilt! Nur den Mönch dürfen sie behalten.</p>	<p>Hänger Verkleidung Bastmatten Leiterwagen 1-2 Handkarren (Schatz)Truhen</p> <p><b>Beute</b> Kronkorken Dekosteine Goldklunker Stoffe Gewänder Felle Wein oder Bier (Fass) Kreuze Kelche Golds und Silberspray</p> <p><b>Bibel</b> Kreuz mit Edelsteinen Goldtaler Muffins Trinken (Saft)</p>	
	<b>Mittagessen unterwegs als Lunchpakete</b>		
Ca. 15:00	Mitarbeiterkaffee +Mitarbeiterbesprechung		
	<p>Der Mönch darf sich im Dorf frei bewegen. Er weckt unsere Neugierde.</p> <p>Wir nutzen den Rest des Nachmittags, um unsere Tiere zu versorgen, neue Kraft zu tanken und unser Wikingerdorf weiter aufzubauen.</p>		
17:15	Freiwillige Gebetszeit		
<b>18.00</b>	<b>Abendessen</b>		
19:30	<p>Abendveranstaltung</p> <p>Im Volk kommt Unmut auf, der in der Abendveranstaltung stark kommuniziert wird. Gunnar bekommt die Masse nicht mehr zur Ruhe. Die Orakelpriesterin tritt auf und beendet das Geschreie. Sie beruft ein Thing ein. Danach beruhigt sich die Stimmung.</p> <p>- Predigt</p>		
21:30	Zeit der Stille		
22:00	<p>Gruppenabend</p> <p>Jede Gruppe hat die Aufgabe die Vertrauensfrage gegenüber Gunnar für den Thing am nächsten morgen aufzusetzen.</p>	<p>Snack Zettel, Stifte</p>	
23:30	Schlafsackzeit		
24:00	Nachtruhe		

<b>5. Tag</b>	<b>Tagesthema:</b> <b>Wenn der Vater mit dem Sohne...</b>	<b>Projektleiter/in:</b> <i>Fest: Steffen+Doro</i> <i>Nachtgeländespiel: Tobi+Jan</i>
---------------	--	---

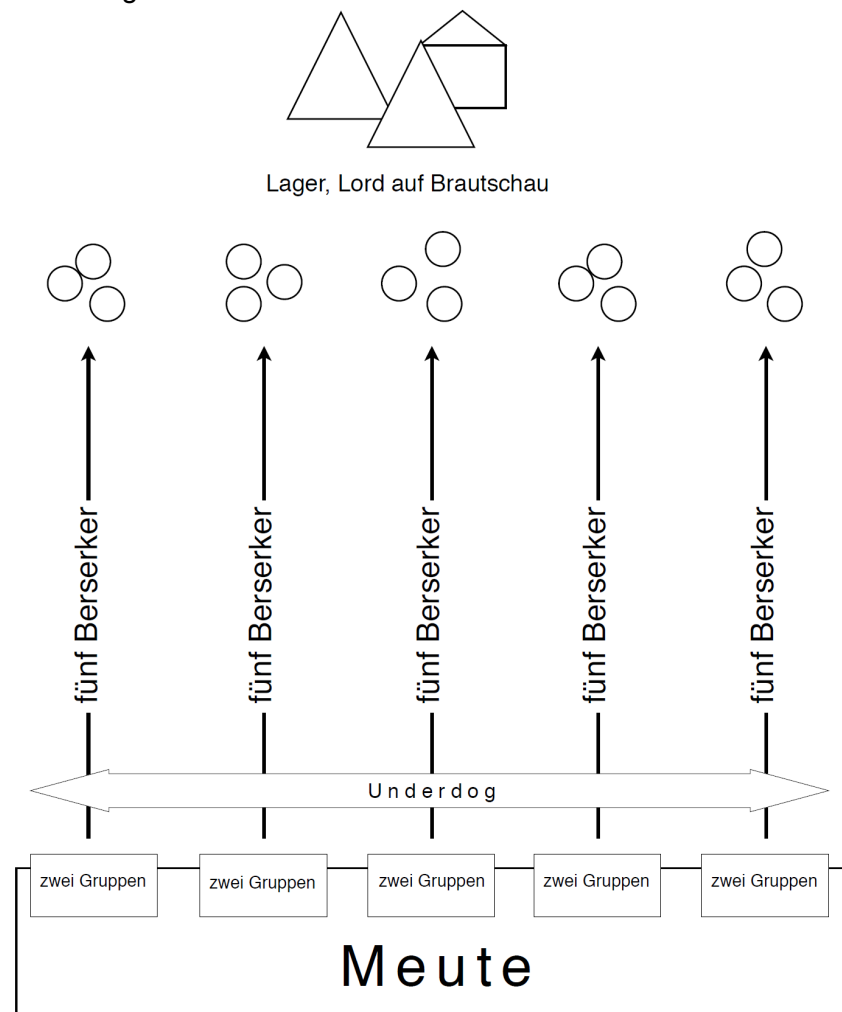
<b>Zeit:</b>	<b>Aktion:</b>	<b>Bemerkungen:</b>	<b>Wer?</b>
07:00	Persönliche Stille Zeit		
07:30	Treffen der MA		
08:30	Wecken der TN		
<b>09:00</b>	<b>Frühstück</b>		
9:30	Ämter		
10:00	Stille Zeit		
10:55	<p>Zum Thing kommt das ganze Volk. Die Orakelpriesterin leitet durch den Ting. Die große Vertrauensfrage wird gestellt. Gunnar fühlt sich natürlich in seiner Ehre beschmutzt und fordert Ragner heraus, gegen ihn zu kämpfen. Ragner, ermutigt durch das Volk, nimmt die Herausforderung an.</p> <p>SCHWERTKAMPF</p> <p>Gunnar unterliegt. Er greift zu einem versteckten Messer und sticht es Ragner in die Wade. Daraufhin flieht er in den Wald. Orakelpriesterin ernennt Ragner zum neuen Chef. Die offizielle Einsetzung wird am Nachmittag stattfinden.</p>		
<b>12:45</b>	<b>Mittagessen</b>		
13:30	Ämter		
14:00	Mitarbeiterkaffee		
14:15	Mitarbeiterbesprechung		
15:00	<p>Einsetzung des neuen Earl auf dem Thingplatz, MC – Orakelpriesterin: Alte Pfosten raus, neue Pfosten rein (4 Eichenpfosten mit Runen verziert) Brosche oder Fellmütze wird von Orakelpriesterin angesteckt Lobgesang an den neuen Earl (Orakelpriesterin)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesänge (angeleitet von „Warming-Uppern“: „Gebt mir ein...“)</li> <li>• Tänze (ebenfalls angeleitet)</li> <li>• Anstatt Geschenke für den neuen Earl Wetteinsätze [in originellen Wetteinsätzen werden die Kräfte der einzelnen Wikinger oder Familien demonstriert] werden geopfert, Gewinne könnten Ringe oder Broschen sein</li> </ul> <p>Mögliche Ideen für die Wetten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wer kann die meisten Räder schlagen?</li> <li>- Wer kann man längsten im Handstand stehen?</li> <li>- Wer schafft die größte Pyramide mit 4 Menschen?</li> <li>- Wer ist der Stärkste im Armdrücken?</li> <li>- Wer gewinnt das Schubkarrenrennen?</li> <li>- Wer gewinnt den Hahnenkampf (zwei gegeneinander schubsen sich gegenseitig aus einem Kreis, Hände hinterm Rücken und ein Bein hochgebunden)?</li> <li>- Wer schafft am schnellsten den Staffellauf?</li> <li>- Wer hält am längsten Wasserflaschen hoch?</li> </ul>	Thron mit Pfosten	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wer kann am längsten Seil springen?</li> <li>- Wer kann am deutlichsten Lieder mit Wasser gurgeln?</li> <li>- Wer schafft zu dritt die weiteste Strecke mit zusammengebundenen Schnürsenkeln?</li> </ul> <p>Die Familien dürfen aber auch selbst kreativ werden und sich mit originellen Ideen gegenseitig herausfordern.</p> <p>Rituelle Waschung (jede Gruppe bekommt eine Schüssel)</p>		
<b>17:30</b>	<b>Feierliches Bankett</b>		
19:30	<p>Abendveranstaltung</p> <p>Pater Benedikt sitzt auf einem Heuballen auf der Bühne und liest in seiner Bibel. Björn kommt gelangweilt, lustlos, mit Händen in den Taschen und schlurfend ins Zelt. B bemerkt PB nicht aber PB beobachtet B über seine Bibel hinweg. Es kommt ein Gespräch zustande indem Björn seine Enttäuschung über seinen Vater ausdrückt. Benedikt erklärt ich, dass wir Menschen uns immer irgendwann enttäuschen werden, dass es da aber einen gibt, der uns nie verlässt. Gott.</p> <p>Predigt</p>		
21:30	Zeit der Stille		
22:30	<p>Nachtgeländespiel</p> <p>Ragner heizt uns an mit ihm morgen auf großen Beutezug zu gehen. Diesmal mit Erfolg!</p> <p>Das Spiel passiert rund um und auf dem Lagerplatz. Alle dürfen mitspielen. Spieldauer ist ca. 1Std.</p> <p>Ziel des Spiels ist es <b>Material zu beschaffen um Waffen zu bauen</b> für den Beutezug am nächsten Morgen.</p> <p>Es gibt 7 Stationen. Bei jeder Station kann erfragt werden was man hier geben muss und was man hier bekommt. Die Spieler sollten möglichst ihr Gruppenkennzeichen tragen.</p> <p>Der erste Teil des Spiels ist das <b>Erfragen an den Stationen</b>, was muss ich geben und was bekomme ich. Daraufhin kann dann jeder einzelne oder ein Grüppchen von Spielern selbstständig losspielen.</p> <div style="text-align: center;"> <p>Das Diagramm zeigt einen rechteckigen 'Lagerplatz' mit einer doppelten Linie als Begrenzung. Innerhalb dieses Rechtecks sind sieben Kreise als Stationen angeordnet. Die Stationen sind wie folgt beschriftet: 'Erzfeld' (oben links), 'Seilerei' (oben Mitte), 'Schmiede' (oben rechts), 'Alchemist' (Mitte links), 'Konstrukteur' (Mitte rechts), 'Sägewerk' (unten links) und 'Schmelzofen' (unten Mitte). Die Beschriftung 'Lagerplatz' befindet sich in der Mitte des Rechtecks.</p> </div>		

	<p>Der zweite Teil ist das <b>Bauen der Waffen</b>. Dies kann auch noch nach Schließung der Stationen erfolgen. Nach einer Stunde schließen die Spielstationen abrupt.</p> <p>Jede Gruppe sollte nachher genug Material haben für zwei <b>Schleudern</b>, eine <b>Flitsche</b> und zwei <b>Schwerter</b>. Wer weniger Material hat, hat weniger Waffen. Theoretisch sind das dann also pro Gruppe, 2x 10m blaue Schnur, 4x Müllbeutel, 2x Holzstangen, 2x Heizungsrohrisolierung, 1x Rolle Tape, 1x Gummischlauch, 4x Munitionsbaumaterial, 1x Waffenbauplan.</p> <p>Folgende Stationen gibt es:  Erzfeld, Schmelzofen, Schmiede, Konstrukteur, Sägewerk, Alchemist, Seilerei</p> <p>Die Stationen geben jeweils nur die Menge an Material raus, die den einzelnen Gruppen zusteht. Es wird am besten notiert was an wen rausgegeben wurde.</p>		
24:00	Schlafsackzeit		
00:30	Nachtruhe		



6. Tag	Tagesthema: <b>Wer hat den stärksten Gott?</b>	Projektleiter/in: Großer Beutezug: Tobi+Jan Gebetsnacht: Martina+Thorsten
--------	---	---

Zeit:	Aktion:	Bemerkungen:	Wer?
07:00	Persönliche Stille Zeit		
07:30	Treffen der MA		
08:30	Wecken der TN		
<b>09:00</b>	<b>Frühstück</b>		
09:30	Ämter		
10:00	Stille Zeit		
10:55	<p>Ein reicher <b>Lord</b> hat Rast gemacht, in der Nähe des Lagers. Er befindet sich gerade auf Brautschau und hat große <b>Reichtümer</b> bei sich. Sein Lager ist an einer Waldhütte oder besteht aus alten Zelten. Ragnar ruft zu einem <b>großen Beutezug</b> aus, weil er die Information über den Reichen Lord bekommen hat. Das ganze Lager macht sich auf den Weg und nimmt ihre <b>Waffen vom Nachtgeländespiel</b> mit (20 min Marsch).</p> <p>Alle bereiten sich auch äußerlich auf eine große Schlacht vor.( Ragner sitzt in einer Trage, diese wird durch die Gruppen gereicht, so dass jede Gruppe mal trägt.)</p> <p>Beim Lager des Lords treffen wir auf fünf 3er <b>Vorposten</b> (15 Personen), mit Schwertern und Schildern die in einer Linie aufgestellt sind. Die Meute positioniert sich in 20m Meter Entfernung in einer Linie.</p> 		

	<p>Ragner erklärt die Kampfregeln. Zwei Gruppen schicken zusammen immer einen <b>Berserkertrupp</b> mit 5 Mann <b>auf einen Vorposten</b> los. Sie nehmen ihre Waffen, vom Nachtgeländespiel, mit. Wenn ein Berserker fällt kann ein neuer nachgeschickt werden und die Waffen des Gefallenen aufnehmen. Ein Gefallener Berserker bleibt einfach auf dem Boden liegen.</p> <p><b>!! Getroffen</b> ist man (auch die Vorposten) wenn man <b>zwischen Hüfte und Schultern</b> mit einer Waffe <b>berührt wird</b>. Es darf auch nur ausschließlich hier hin gezielt werden. Wer sich nicht an die Regeln hält wird disqualifiziert. Die Vorposten sind auch Schiedsrichter !!</p> <p>Zwischendurch und am Anfang wird Ragner das Kommando zum Feuer der Flitsche geben, die <b>Flitsche</b> wird nur auf sein Kommando abgefeuert.</p> <p>Achtung, auch eigene Berseker können von den Geschossen getroffen werden und sind dann gefallen, hier gilt die Hüfte-Schulterregel nicht, Treffer zählen überall.</p> <p>Sind alle Vorposten gefallen kann das Lager geplündert werden. Der reiche Lord macht sich aus dem Staub. Die Beute wird vom Ragner an Ort und Stelle aufgeteilt.</p>		
	<p>Alle kommen gut gelaunt zum Lager zurück. Gunnar steht gefangen auf dem Kampfplatz. Zwei Wachen kommen auf Ragner zu. Sie können es kaum aussprechen.</p> <p>Ragner: Wo ist mein Sohn? (ruft) Björn...Björn Gunnar: (Lacht) Er ist tot, dein Sohn. Tot, ich habe ihn umgebracht. Er hat gewinselt und geweint, als ich ihm die Kehle durchschnitt.</p> <p>Ragner will auf Gunnar losgehen, wird aber zurückgehalten. Ragner verurteilt Gunnar zum Tode durch das Schwert. Die Vorbereitungen zur Hinrichtung beginnen.</p>		
	<b>13.30 Mittagessen</b>		
14:15	Ämter Treffen der Programmleiter mit den Projektleitern		
14:45	Mitarbeiterkaffee		
15:00	Mitarbeiterbesprechung		
15:45	<p>Ausruhen vom Kampf – Alternativ messen die Wikinger im Nordish Bulldog ihre Kräfte.</p> <p>Freiwilliges Angebot: Nordish Bulldog</p> <p>Hier und da kann man die Vorbereitungen für die Hinrichtung beobachten. Spannung liegt in der Luft.</p>		
17:15	Freiwillige Gebetszeit		
	<b>18.00 Abendessen</b>		
19:30	<p>ABENDVERANSTALTUNG Ragner und die Orakelpriesterin beginnen mit der Hinrichtung bis sie vom Mönch unterbrochen wird. Nach einer Diskussion mit Ragner und dem Volk spricht Pater Bendikt einige Worte:</p>		

	<p>PB: Du sprichst wahre Worte! Björns Körper ist tot. Aber all das, was Björn ist, oder was er jemals war, das lebt. Björn hat den mächtigsten Herrscher kennengelernt. Den Herrn über Leben und Tod. Den Vater im Himmel, der sich nichts sehnlicher gewünscht hat, als dass ihm Björn sein Herz öffnet. Und er hat es getan. Er hat Gott in sein Leben eingeladen. Und ich sage Euch eines, wer Gott hat, der kann sein Leben nicht mehr verlieren! Gott der Herr hat Deinen Sohn, Ragner, mit in sein Reich genommen, wo er lebt ohne jemals zu sterben. Wo er weder Schmerzen, noch Traurigkeit, noch Hass, noch Wut, noch Ärger mehr spürt.</p> <p>Wie viel Blut willst du noch vergießen?</p> <p>Prophetin: Blut muss fließen, damit die Gerechtigkeit, die Ehre, die Gemeinschaft wieder hergestellt werden kann.</p> <p>PB: Ja, Blut muss fließen und es ist schon vergossen...</p> <p>Predigt</p>		
21:30	Zeit der Stille – Möglichkeit für Gespräche im großen Zelt		
22:00	Zeit am Feuer in den Gruppen		
23:30	Schlafsackzeit		
24:00	Nachtruhe		
23:30 bis 03:00	Gebetsnacht mit verschiedenen Stationen zu den Themen: Vergebung, Waffenrüstung, Segen, Vergebung Gottes, Gottes Wort, Lobpreis, Dankestation	Diverses Material	

<b>7. Tag</b>	<b>Tagesthema:</b> <b>Reihst du Gott nur in deine Götterwelt ein?</b>	<b>Projektleiter/in:</b> <i>Vormittag der Stille: Damaris+Maria</i> <i>Familienabend: Anne+Fidschi</i>
---------------	--	--

<b>Zeit:</b>	<b>Aktion:</b>	<b>Bemerkungen:</b>	<b>Wer?</b>
07:00	Persönliche Stille Zeit		
07:30	Treffen der MA		
08:30	Wecken der TN		
<b>09.00</b>	<b>Frühstück</b>		
09:30	Ämter		
10:00	Stille Zeit		
10:55	Ragnar redet mich sich selbst:  Der letzte Kampf... die Gerechtigkeit soll siegen. Sie sollen dafür büßen.. Vergeben hat der Mönch gesagt. Frei werden und den Hass begraben. Es klingt einleuchtend. Sonst nimmt der ganze Hass ja nie ein Ende. Aber wie sieht das denn aus? Soll ich das alles einfach vergessen, was mir angetan wurde? Aber..... Das geht nicht (schüttelt sich) Was werden die Anderen denken? Dem Mörder des eigenen Sohnes vergeben?  (wird lauter) Wer würde so etwas tun? Was wäre das für ein Zeichen? Absolute Schwäche... oder nicht? (dreht sich im Kreis) Gott... (schaut nach oben und probiert es nochmal zaghaft) Gott... (schreit und sackt in sich zusammen) Wieso hast Du das zugelassen? Du bist doch allmächtig! Du hättest ihn retten können! Warum? (taumelt am Boden, leiser) Warum? (Pause)  Ich habe so viele Fragen. Wer will sie mir beantworten? Ist mein Sohn jetzt wirklich bei dir? Gibt es dich überhaupt? Welche Konsequenz hat das für mich, wenn es dich gibt? (Ruft laut) Gibt es dich? Melde Dich!  Ich habe so viele Fragen. Ich brauche Zeit um darüber nachzudenken...  Einleitung in die Zeit der Stille mit ein paar Liedern, Erklärung, wie das ganze ablaufen wird.		
ca. 11:30	Vormittag der Stille	Zettel	
<b>13.30</b>	<b>Mittagessen – Seminarlisten aushängen</b>	Seminarlisten, Stifte	
14:00	Ämter Treffen der Programmleiter mit den Projektleitern		
14:15	Mitarbeiterkaffee		
14:30	Mitarbeiterbesprechung		
15:15	Ragner kommt mit seinen Gedanken nicht zurecht. Er weiß nicht genau, was er denken und glauben soll. Auf der einen Seite gibt es da die Tradition und Gebräuche und die Wut über den Vorfall, auf der anderen Seite gibt er dem Mönch Recht. Es ist so		

	schwierig und er hat noch so viele Fragen. Während er sich mit dem Mönch über all seine Fragen unterhält haben auch wir die Gelegenheit uns Gedanken über die ein oder andere Lebensfrage zu machen.		
15:45	Seminare zu verschiedenen Glaubens- und Lebensfragen → siehe Seminarlisten  Zusätzlich besteht die Möglichkeit für Gespräche mit den eigenen Mitarbeitern.		Seminarleiter
17:15	Freiwillige Gebetszeit		
18:00	<b>Abendessen</b>		
19:30	Abendprogramm Ragner wird immer wieder zwischen Kult und Vergebung hin und hergerissen. Er ist zwischen zwei Seilen gefesselt. Auf der einen Seite steht die Priesterin, die ihn immer wieder zuruft, was Gunnar schlechtes getan hat, warum er die Strafe verdient hat. Das er der Tradition gerecht werden muss. Das er sich rächen MUSS. Auf der anderen Seite steht Pater Benedikt und zitiert Bibelverse zum Thema Vergebung: - Ps 85,3 , Mt 6,14, 1.Petr 2,24, etc. Das Ende bleibt offen.  Predigt		
21:30	Zeit der Stille		
22:00	Letzter Gruppenabend  → Vorbereitung für die Gruppen vor dem Abendprogramm (WICHTIG!!!) Genügend Feuerholz sammeln Für ausreichend Stöcke und Glut sorgen! Materialien aus der Küche holen Im Vorfeld Gedanken über den Ablauf des Abends machen  Hier ein Vorschlag für den Abend: - 2-3 <b>Lieder</b> - Ggf. <b>Snack</b> vorbereiten - Währenddessen <b>Spiel</b> - Essen - <b>Top-Flop-Runde</b> über die ganze Woche (Was hat dir besonders gut in dieser Woche gefallen? Was hast du Neues gelernt? Was war nicht so gut?) - <b>Papp-Teller-Erinnerungsrunde</b> Jeder Person wird ein runder Pappteller auf den Rücken geklebt. Die Teilnehmer und Mitarbeiter schreiben sich gegenseitig positive Eigenschaften oder Wünsche für die Person auf diesen Teller - Ruhiges Spiel oder Wikingergeschichte	Stockbrot  siehe Lagerfeuer-spontanprogramm	
ca. 24:00	Schlafsackzeit		
00:30	Nachtruhe		

<b>8. Tag</b>	<b>Tagesthema:</b> <b>Stark und mächtig!</b>	<b>Projektleiter/in:</b> <i>Abschlussveranstaltung: Viktor</i>
---------------	---	---

<b>Zeit:</b>	<b>Aktion:</b>	<b>Bemerkungen:</b>	<b>Wer?</b>
07:00	Persönliche Stille Zeit		
07:30	Treffen der MA		
08:30	Wecken der TN		
<b>09.00</b>	<b>Frühstück</b>		
09:30	Ämter		
10:00	Stille Zeit		
11:00	Anreise der Eltern		
11:30	Abschlussveranstaltung		Viktor
<b>12.30</b>	<b>Abschlussbüffet</b>		
13:30	Abschlusskette		
	Und Tschüss!		

**Für Notizen:**

## Was tun, wenn ein Unfall/Notfall passiert ist?

### Unterwegs:

→ Rettungsdienst: **112**

- **Wo** geschah es?
- **Was** geschah?
- **Wie** viele Verletzte? Sind **Kinder** betroffen? Dann unbedingt **erwähnen!**
- **Welche** Art der Verletzungen?
- **Warten** auf Rückfragen!

### Weitere Unterstützung:

- Lagerleiter:
- Ersthelfer:
- Springerchef Teen-Sola:

### Auf dem Lagerplatz:

→ Unfallmeldung über Ersthelfer, Springerchef oder Lagerleitung.

Standort:

- Wiese direkt

GPS: N ..... E .....

---

## Was tun, wenn ich auf der Tour festsitze oder beim Spiel nicht mehr weiter weiß?

Bei Fragen oder Problemen die das Programm betreffen bitte immer an ..... oder ..... wenden:

Tel. ....

---

## Was tun wenn es Dauerläutet = Evakuierung?

### Grundregeln:

- Ruhe bewahren!
- Als Zelt und Gruppe zusammenbleiben!

<b>Am Tag (8:30-22:30)</b>	<b>In der Nacht (22:30-8:30)</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Zelte verschließen</li><li>• Am Turm (oder im Essenszelt) versammeln</li><li>• Gruppenweise aufstellen</li><li>• Vollständigkeit der Gruppe überprüfen</li><li>• Anweisungen abwarten</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alle wecken</li><li>• Hose, Schuhe, Regenjacke über die Schlafbekleidung anziehen</li><li>• Schlafsack in Isomatte einrollen und mitnehmen (bis ca. 6:00)</li><li>• Zelt verschließen</li><li>• An der Gruppenfeuerstelle versammeln</li><li>• Vollständigkeit der Gruppe überprüfen</li><li>• Ruhig aber zügig zum Turm gehen</li><li>• Gruppenweise zusammenbleiben</li><li>• Anweisungen abwarten</li></ul>