ERSTELLT VON
Irmgard

ON
31.05.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Lager: Robinson @ Home



Es wird ein Programm vorgestellt für ein Ortslager. Das Thema Robinson fliesst in die Andachten, Stille Zeiten, Spiele, Ausflüge und Erlebnisse ein.

Bei diesem Artikel handelt es sich um einen Forum Heft-Artikel.

5 Tage Lager: Vormittag, Nachmittag, Abend

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

Themen aus Robinsons Leben vom bibl. Standpunkt aus:

	(zum Lagerplatz) 12.15 Mittagessen (Schiffs-proviant, Wurzeln.)	18.15 Nachtessen	19.00 Übernachtung Zu
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	
Mi	9.00 Einstieg und Stille Zeit **(3)** 10.00-12.00 Hüttenbau Parallel: Interessen-gruppen 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	
Do	6.45 Morgenessen 7.40 Aufbruch zur Erkundungs-reise **(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	Übernach-tung in den Hütten

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 Kompasse 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

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: «Affenbrotbaum» (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, Schuhputz- stand, Treffspiel mit Schwamm, Rekordspiel (Dart ...), Verpflegungs- stand, 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 Übersetzter!), werden die Wilden losgebunden und Robinson und Co. begeben sich auf den Heimweg.

Robinson & Home

Robinso_@_Home

Quellennachweis



- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 2/03, Seiten 15 + 16. Homecamp Robinson.
  © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:** Giancarlo Voellmy, BESJ-Sekretär, führte diese Robinsonwoche mit seiner Jungschar durch. Mirjam Leuenberger überarbeitete das Programm.

Weitere Informationen

Tags
Ortslager

Alter
8–12 Jahre

Anzahl Teilnehmer
1–20
20–30
30 – 100

Bibel
Diese Information fehlt.

Dauer
Keine Daten verfügbar.

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Dateidownload vorhanden

KI Generierter Inhalt
Contents
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/lager-robinson-home