

Zeitreise

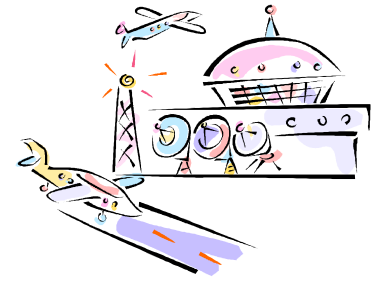
Die Kinder kommen auf eine intergalaktische Forschungsstation (BegleiterInnen kleiden sich etwas anders, Silberspray in den Haaren ...) und müssen sich zunächst bewähren, ob sie überhaupt als fähige ForscherInnen durchgehen.

Dies wird überprüft, indem sie die geheime Mission herausfinden müssen - in die Zukunft zu fliegen um interessante Erkenntnisse zu gewinnen.

Sie werden in Forschungsgruppen eingeteilt (Zimmer), am Abend fliegen wir los in die zukünftige Welt. Leider passiert in der Nacht ein Unglück und wir landen in der Urzeit. Dort muss vorerst eine Anpassung an die Gegebenheiten geschehen. Die Menschen dort bringen uns dann vor Ehrfurcht eine Karte mit dem Plan für ein gefundenes Teil - wir können bis zur Antike fliegen.

Von der Antike schaffen wir es bis in das Mittelalter von dort dann endlich in unser ursprüngliches Ziel - der Zukunft. Von dieser Zeit ist es kein Problem mehr in die Gegenwart zurückzukehren.

Ankunftstag



Ankunft der Kinder um ca. 11 Uhr → Aussteigen aus dem Bus, Gepäck rausstellen, stehen lassen.

Begrüßung im Kreis (möglichst im Freien), mit Lied, Ablaufbesprechung, Zimmer beziehen mit den Zimmerverantwortlichen (Zimmerweise)

12.30 Mittagessen

14.30 Programmbeginn

Erklären Ablauf des Lagers, Regeln, Tagesablauf

15.00 Uhr Beginn mit Programm (Sie müssen rausfinden, auf welcher Mission wir auf diesem Lager sind)

Station 1: → Forschungsstation, Gruppen bilden = Zimmer, Forscherteams + Namen
Zettel für die Türe beim Zimmer gestalten, Zimmer bekommt einen Namen

Station 2: Jede/r bekommt zusätzlich einen eigenen Namen = Badges (Fantasienamen wie Luke Skywalker...)

Station 3: Teams müssen Mission rausfinden = in Spiegelschrift, Spiegel finden sie dort, wo sie das gesuchte Bild (Bilder von bestimmten Gegenständen oder markanten Orten rund um das Lager) finden → Ortserkundung
Gruppen bekommen je einen Zettel mit verschiedenen Bildern, die sie finden müssen. Dort ist ein Zettel für jede Gruppe mit einem Wort in Spiegelschrift, dieses müssen sie entziffern.

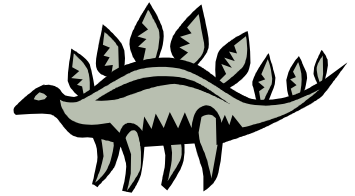
Station 4: Forschungsstation hat ein gemeinsames Zeichen → Wimpel gestalten

Station 5: Kids müssen sich im Teamplay beweisen – müssen zusammenarbeiten und gemeinsam stark sein; Collage machen aus Dingen die auf einer Liste stehen und diese suchen und auf ein Papier aufkleben

Station 6: Fürbitten/Wünsche/Motto an die Mission formulieren

Abends: Messe mit Christian, Lagerfeuer, gemeinschaftliches Einstimmen auf die Mission mit Singen und Spielen

Urzeit



Nach dem Frühstück teilen wir den Kindern mit, dass wir die 4 Teile verloren haben & jetzt in der Urzeit sind. BegleiterInnen sind währenddessen schon alle umgezogen (sie waren draußen und haben sich gleich der Zeit entsprechend gekleidet), die Teile sind auf alle Zeiten verteilt und wir müssen sie Tag für Tag suchen. Wir müssen nun schauen dass wir uns auch anpassen, uns verkleiden und Essen jagen für das Mittagessen.

VORMITTAG

Gruppeneinteilung: mittels Zetteln mit Tiernamen (Mammut, Edelkrebs, Dinosaurier, Drache) → 6 Gruppen - 6 Stationen

Stationenbetrieb: Dauer pro Station ca. 20 min.

- ❖ **Gewand basteln:** Wir müssen uns tarnen damit uns keine Dinosaurier oder dergleichen sehen können → aus großen Müllsäcken (schwarz mit gelben Punkten), Kinder sollen sich auch schminken.
- ❖ **Glücksbringer machen:** Specksteine schleifen für eine Kette zum Schutz vor den bösen Tieren. Sie werden grob geschliffen, das Feinschleifen wäre wenn wir mal schlechtes Wetter haben; Speckstein mit Schleifpapier bearbeiten - mit Specksteinöl einreiben, damit er glänzend bleibt.
- ❖ **Jagdausrüstung basteln:** Damit wir überhaupt Essen jagen können brauchen wir eine Jagdausrüstung → Pfeil & Bogen; Steinschleuder; Speer; Steine anmalen



- ❖ **Jagausbildung:** Wir müssen unsere Kondition aufbauen um für das Jagen vorbereitet zu sein
 - Das Mammut läuft über das Feld
 - Eins zwei drei Stein = Kinder laufen, auf „1, 2, 3 Stein“ müssen alle Kinder wie „versteinert“ stehen bleiben
 - Tauziehen
- ❖ **Essen jagen:** Wir können jetzt mit unserer bestandenen Prüfung endlich jagen →
 - Es werden Tiere aus Karton gemacht für jede Gruppe 1 Tier (versch. Dinosaurier), die versteckt werden, die Kinder müssen sie suchen, und dann versuchen mit ihrer Jagdausrüstung, die Kartons zum umfallen zu bringen, so haben sie das Tier getötet, und können es der Küche bringen, die es uns dann zubereitet

- ❖ **Kochen:** Kinder helfen den Köchinnen mit dem Salat, marinieren, klein schneiden,..., Müsli machen → selber Körner mahlen mit Stein und Obstsalat zubereiten; Körner und Nüsse für den Obstsalat müssen im Mörser selber zerstoßen werden

NACHMITTAG

Nach der Freispielphase machen wir eine Wanderung mittels Stationenbetrieb.

BegleiterInnen verteilen sich am Weg, in dessen Nähe befinden sich 5 verschiedenfarbige Punkte (siehe Gruppeneinteilung). Die Kinder müssen eine Aufgabe erfüllen, erst dann erfahren sie einen Hinweis wo sie ihren Punkt finden können, haben sie alle 10 erhalten, bekommen sie nach dem Abendprogramm Teile einer Karte, die zeigt, wo das verlorene Teil zu finden ist! Die Karte muss gemeinsam zusammengesetzt werden um zu erkennen, wo der Fundort liegt.

Gruppeneinteilung: Jedes Kind bekommt einen Punkt aufs Hirn und sie müssen ohne ein Wort zu sagen zueinander finden (5 Gruppen)

Stationenbetrieb: Dauer pro Station ca. 10 min.

1. Kinder müssen sich alle auf einen **Teppich** stellen, sie müssen es schaffen ohne auf den Boden zu steigen den Teppich um zu drehen.
2. Die Kinder müssen sich im Kreis stellen, die Augen schließen & sich die Hände geben, nun müssen sie versuchen sich ohne los zu lassen wieder ganz normal im **Kreis** zu stehen
3. Kinder müssen mit geschlossenen Augen über den **Barfußweg** gehen
4. Kinder müssen sich ein **Geräusch** für ein Urzeit - Tier überlegen (Mammut, Dinosaurier, ..)
5. Ein Kind erhält einen Begriff die es ohne ein Wort (**Pantomime**) zu sagen ihrer Gruppe zeigen muss - Kann öfter wiederholt werden (Zeitlimit)
6. Ein Kind erhält einen Begriff das es **beschreiben** muss, ohne das gesuchte Wort zu verwenden - kann öfter wiederholt werden (Zeitlimit)
7. Kinder spielen 3 Runden **Feuer, Wasser, Sturm**
8. **Mörder Spiel** : Ein Kind muss weggehen während die anderen entscheiden, wer der "Mörder" ist - das andere Kind kann wieder kommen, nun muss der Mörder versuchen alle Kinder zu "töten" (mittels zuzwinkern) der Mörder gewinnt wenn er alle "getötet" hat bevor der Suchende seinen Namen nennt.
9. Ein Kind erhält einen Begriff, den es den anderen Kindern vormalen muss - kann öfter wiederholt werden (Zeitlimit)
10. Sackhüpfen wer ist der Schnellste?? - 2 Kinder hüpfen, die anderen Kinder feuern an

Am Ziel angekommen: spielen wir einige Spiele z.B. Knoidel spiel, Völkerball, verschiedenste Fangspiele

ABEND

Wir setzen uns zusammen und spielen verschiedene Spiele, gegebenenfalls wird noch gesungen:

Spiele für die Gruppen → aus jeder Gruppe werden immer 2 VertreterInnen ausgesucht, jede/r aus der Gruppe sollte mal drankommen;

Dinosaurierrennen: Mit Schwimmflossen oder übergroßen Gummistiefeln an den Füßen und einen gefüllten Sack hinterher schleifend muss der jeweilige Dino einen

Hindernissparcour durchlaufen. Der Sack wird mit einer Schnur um die Hüfte gebunden und darf ansonsten nicht mit den Händen gehalten werden. Vertreter: Größter + Kleinster

Steine umlegen: Insgesamt werden 16 unterschiedliche Steine aus der Natur in 4er Reihen im Quadrat ausgelegt. Nach einer Betrachtungszeit werden 2 Steine vertauscht. Werden die vertauschten Steine herausgefunden? Vertreter: ruhigstes + lautestes Kind

Steinzeitboccia: Jedes Kind sucht sich 1-2 runde Steine. Am besten eignen sich runde Kiesel- bzw. Wackersteine aus dem Flussbett. Ein kleiner Stein wird geworfen. Nun wird versucht mit seinen 1-2 Steinen möglichst nahe an diesen kleinen Stein zu werfen oder zu rollen. Vertreter: längste Haare + kürzeste Haare

Blind erkennen: Einer aus der Gruppe muss mit verbundenen Augen erkannt (abgetastet werden, nur am Kopf) werden - das blinde Kind darf vorher die Auswahlmöglichkeiten sehen Vertreter: die, die noch nicht dran waren

Lieder:

- * Vater Abraham
- * Mein linker Platz ist frei
- * Wot tan schu
- * Obstsalat

Eventuell Lagerfeuer mit Stockbrot - einfach gekauften Pizzateig in Streifen schneiden und um Stock (brauchen wir ja auch für die Knacker) wickeln, ins Feuer halten und knusprig braten.

Fackelwanderung: Sobald es Dunkel wird, bekommen sie gegen Eintausch der 10 Punkte, einen Teil der Karte, die sie dann zusammensetzen müssen, wir gehen mit Fackeln zum Teil (beim See), im Hintergrund machen ein paar BegleiterInnen Tiergeräusche um es ein wenig gruslig zu machen.

Wir hängen das Teil wieder zur Tür und können nun weiter fliegen, alle müssen sich schlafen legen, die Reise in die nächste Zeit wird lang lange dauern ...

ANTIKE

VORMITTAG



- I. **Bastelstation** – alle Kinder basteln gleichzeitig antike Helme (2 Varianten, Wikingerhelm, Römerhelm - Musterstücke werden bereitgestellt) – Luftballone, Zeitungen werden mit Kleister darauf geklebt.

In Kleingruppen, an kleinen Tischen, pro Tisch ein/e BegleiterIn der hilft! Nachdem alle fertig sind, regulärer Stationenablauf – Aufteilung in 6 Gruppen! Während Stationen in Gang sind, räumen andere Begleiter Kleister etc. weg und stellen Helme zum Trocknen in die Sonne + Aufbau der Farben zum späteren Anmalen der Helme!

II. Stationen:

- ❖ **Götterquiz** – Kinder müssen Fragen über griechische/römische Gottheiten beantworten, jeweils 4 Antwortmöglichkeiten
- ❖ **Kochstation** – helfen „Opfer“ für Götter vorzubereiten (Gyros + Tzatziki machen)
- ❖ **Götterverehrung** – Kinder lernen Spruch auswendig, den sie vor dem Essen alle sprechen müssen + Bewegungen dazu – ehren dadurch Zeus und dürfen Opfer dann selbst essen
- ❖ **Zahlenquiz** - Römische Ziffern (I, V, X, L, C, D, M), was heißt was, wie geht Jahreszahl 2008 etc.
- ❖ **griechische Buchstaben** – Kinder sollen anhand des griechischen Alphabets ihren Namen schreiben (ev. auf Aufkleber, den sie sich auf die Kleidung kleben)
- ❖ **Sirtaki + „Griechischer Wein“** - Erlernen des Sirtaki bzw. des Liedes „Griechischer Wein“ + diverse Gesten dazu (Einschenk-Bewegung bei „komm, schenk dir ein“ etc.). Text und Musik werden bereitgestellt!

NACHMITTAG

OLYMPISCHE SPIELE

6 Gruppen – in jeder Gruppe gleiches Verhältnis von jüngeren und älteren Kindern!

Jede Gruppe repräsentiert ein Land – wird ausgelost (Österreich, Türkei, Deutschland, Schweden, Italien, ?) – erhalten einen Olympiapass mit ihrer Nationalflagge darauf und eine echte Flagge dazu. Können sich auch Flagge mit Stiften auf die Wangen malen.

Bei jeder Station werden alle Punkte der Gruppenmitglieder vom Begleiter zusammengezählt und durch die Anzahl der Mitglieder geteilt = durchschnittlicher Punktwert (regulär auf/abrunden)!! Diese Punkteanzahl in Gruppenpass eintragen! Der/Die BegleiterIn der letzten Station muss den Kindern den Pass abnehmen und Tagesverantwortliche werten die Punkte aus! Jede Station soll ca. 15 min dauern. Falls die Kinder sehr schnell sind, dürfen sie es noch einmal versuchen und der beste Wert wird gezählt!

- I. **Diskuswerfen (Diskos):** Frisbee, Wiese wird mit Stecken abgesteckt (10 Stück), pro erreichtem Stecken gibt es 1 Punkt

- II. Weitsprung (Halma):** mit Anlauf so weit springen wie möglich, Absprunglinie (Seil) darf nicht überschritten werden, sonst Sprung ungültig. Abmessung der Weite mit Rollmeter!
- III. Speerwurf (Akontion):** einen angespitzten Stab so weit werfen wie möglich (wieder 10 Stecken in Wiese, pro erreichtem Stecken 1 Punkt)
- IV. Staffellauf:** alle Gruppenmitglieder müssen Strecke hin und zurück laufen. Wie bei echtem Staffellauf muss Stecken/Staffel weitergegeben werden – Zeit mit Stoppuhr messen!
- V. Ringkampf (Pale):** mit Seil wird runde Fläche abgegrenzt, Kinder müssen versuchen den Begleiter aus diesem Kreis heraus zu drängen!
- VI. Eierlauf:** Weg muss barfuß mit einem Löffel im Mund (+ Holzei darauf) abgelaufen werden! Zeit wird gestoppt!

Bei den Stationen Staffellauf auf Eierlauf wird statt den Punkten die erreichte Zeit in den Gruppenpass eingetragen!

ABEND

Nach dem Abendessen werden die Helme fertig angemalt und Schmuck hergestellt. Danach geht es weiter zur Siegerehrung.

Siegerehrung

Beste Gruppe erhält goldene Truhe, zweitbeste Gruppe silberne, drittbeste bronzene Truhe (alle Truhen gefüllt mit Süßigkeiten)! Die anderen drei Gruppen erhalten Trostpreis (auch Süßigkeiten, aber weniger).

Danach Lagerfeuer mit Sirtaki tanzen, Lieder singen, etc. Gebastelte Helme werden aufgesetzt!

Bei Lagerfeuer wird noch einmal Zeus gehuldigt (mit auswendig gelernten Spruch) – einige Minuten danach bringt Begleiter aufgeregt das verschwundene Teil der Zeitmaschine mit einer Nachricht von Zeus: Weil die Kinder so ehrfurchtsvoll gegenüber ihm waren, gibt er ihnen das verlorene Stück zurück!

Mittelalter



Die Kinder werden im Mittelalter willkommen geheißen und bekommen mittelalterliche Namen. Der Vorname kann frei gewählt werden aber durch den von uns verliehenen Familiennamen werden sie einer Gruppe (Familie) zugeteilt.

Tagesverantwortliche werden schon im Vorhinein anhand einer Namensliste 3-4 Gruppen bilden, in der Mädchen und Buben bzw. Jüngere und Ältere gleichmäßig verteilt sind. Vormittags können sie sich auf das Mittelalter einstellen, es wird gebastelt und in Form einer Spiele-Kette werden aktive und ruhige Spiele bis zum Mittagessen gespielt. Am Nachmittag gibt es dann ein großes Turnier. Jeder der mitmacht bekommt am Ende einen Adelstitel verliehen und die Gewinnergruppe erhält das Bauteil der Zeitmaschine, das in dieser Epoche gelandet ist. Auf das Turnier folgt das Abendessen in Form eines Ritteressens. Als Abendprogramm gibt es das Chaos-Spiel.

VORMITTAG

Bastelstation von ca. 9.40 bis 11.00

- ❖ **Wappen:** Jede Familie hat ein eigenes Wappen, jede/r bekommt in SW-eine Vorlage, die dann farblich individuell gestaltet kann. Das fertige Wappen (ca 6x10 cm) wird mittels Sicherheitsnadel angesteckt.
- ❖ **Mosaikbild:** Auftragsarbeit an ein Kloster für eine Kirche: großes Bild, darauf wird mittels Gipsbinden Segmente abgeteilt, diese werden farbig gestaltet + Spiegelteile, Glitzerelement usw. Das Bild soll dann unserer Kirche gespendet werden
- ❖ **Steckenpferd:** Aus Socken + Stecken wird ein Pferd gemacht
- ❖ **Kochstation:**



Ab 11.00 Spielekarussell

Raubritterspiel
Drache-Ritter-Spiel
Bibelübersetzen
Mittelalterliches Tanzen
Mittelalter-Quiz/mittelalterliche Begriffe raten

Raubritter-Spiel

Quer über das Spielfeld wird eine Schnur gezogen, an der mit Wäscheklammern Ritterwappen befestigt werden. Die Gruppe wird in Raubritter und Burgwächter unterteilt. Die Raubritter bekommen ein Tuch lose um das Handgelenk geschlungen und stehen zunächst am Rand des Spielfeldes. Auf Zuruf versuchen sie, die Wappen von der Leine zu lösen und wieder an die Ausgangslinie zurückzubringen. Die Burgwächter versuchen die Wappen zu schützen, indem sie die Räuber fangen. Dazu müssen sie ihnen das Tuch von Handgelenk ablösen. Gefangene Raubritter müssen sich in den Kerker, einen vorher vereinbarten Ort,

begeben. Das Spiel ist beendet, wenn entweder die Raubritter alle Wappen von der Leine geholt haben oder alle Raubritter von den Burgwächtern gefangen wurden.

Drache-Ritter-Spiel

Die Kinder werden in zwei gleich große Gruppen geteilt, eine Drachen- und eine Rittergruppe. Die Gruppen sind jeweils durch unterschiedliche Bänder markiert. Auf den Ruf „Drachen vor!“ stürmen die Drachen vor und versuchen die Ritter zu fangen. Auf den Ruf „Ritter vor!“ die Ritter. Wer gefangen ist, muss ausscheiden. Das Spiel lebt vom schnellen Wechsel der Zurufe

Bibel übersetzen

Eine Bibelstelle wird jeweils einmal auf Latein und einem auf Deutsch ausgedruckt. Die deutsche Fassung wird in viele Teile geschnipselt. Man muss dann die Teil wieder zusammenfügen um die lateinische Bibelstelle übersetzten zu können.

Mittelalterliches Tanzen

Wir haben eine Anleitung und auch mittelalterliche Musik aus dem Internet. Den Kindern werden einige leichte mittelalterliche Tanzschritte beigebracht.

Mittelalter-Quiz

Entweder werden Begriffe geraten oder die Kinder erhalten leichte bis mittelschwere Fragen aus dieser Zeitepoche, evtl. gekoppelt in einem Wettbewerb zwischen den Gruppen.

NACHMITTAG - Turnierankündigung

Balkenkampf

Zwei Spieler versuchen sich mit Polster oder Strohsäcken vom Balken zu stoßen, der, der sich oben halten kann, gewinnt.

Burg zerstören (= Dosenwerfen)

Dosen auf einem Tisch aufstellen, Kinder versuchen die Dosen mit möglichst wenig Würfeln vom Tisch zu werfen.

Schere-Stein-Papier

Steckenpferdrennen

Hindernis-Parcours mit Steckenpferden

Nüsse kullern

Der Reihe nach lassen alle Spieler eine ihrer Nüsse auf einer schrägen Eben nach unten kullern, trifft die Nuss eines Spielers dabei die eines anderen tritt diese in seinen Besitz über. Wer alle seine Nüsse verloren hat, scheidet aus. Derjenige, der am Ende noch Nüsse hat, hat gewonnen.

Sprungfuchsen

Hier geht es nicht darum, den Stein so weit wie möglich zu werfen, nein es geht darum, den Stein so weit zu werfen, wie der Spieler meint aus dem Stand springen zu können. Erreicht er sein Ziel, darf der nächste Mitspieler von diesem erreichten Punkt aus mit seinem Wurf und Versuch weitermachen. Erreicht er sein Ziel nicht muss der nächste Spieler von dem Punkt aus an weitermachen, der bisher erreicht wurde. Wie weit kommt die Mannschaft?

Markttag

Kinder können Einkaufen gehen im Mittelaltershop

ABEND

Chaosspiel

Je nach Anzahl der Spielfelder, z.B. 20, werden im Gebäude, in den Zimmern, Badezimmern, Küche und auch draußen an der Hausmauer oder an Baumstämmen werden durchnummerierte Zettel angebracht.

Auf dem Zettel steht dann je nach Nummer ein Begriff (in diesem Fall könnten es mittelalterliche Begriffe sein). Auf einem Flipchart wird ein Spielbrett gezeichnet mit Kästchen, in unserem Beispiel, von 1-20.

Nun treten die Spieler in Mannschaften gegeneinander an. Auf einem anderen Flipchart ist ein Kreis, der in vier Teile geteilt ist und in jedem Eck eine Zahl von 1-4 steht. Durch eine Flasche, die auf diesem Kreis gedreht wird, fungiert diese als Würfel. Nun wird gelost, in welcher Reihenfolge zum ersten Mal gewürfelt wird.

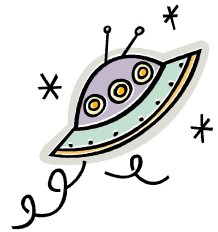
Die erste Gruppe würfelt nun z.B. einen 3er. Jetzt müssen sie auf dem ganzen Gelände die Nummer 3 und dazu den Begriff finden. Sie dürfen entweder in der Gruppe oder aufgeteilt nach der Nummer suchen. Hat einer den Begriff gefunden, dann muss sich die ganze Gruppe wieder bei den Spielleitern einfinden und den Begriff nennen.

Wichtig ist hier, dass der Spielleiter erst dann den Begriff entgegennimmt, wenn wirklich alle Spieler der Gruppe wieder da sind. Nun prüft der Spielleiter den Begriff und lässt die Gruppe, je nachdem ob sie auf einem Aktionsfeld stehen oder nicht, die Gruppe gleich weiterwürfeln oder die Gruppe muss vor dem würfeln noch eine kleine Aufgabe erfüllen.

Dann wird erneut gewürfelt, z.B. der 2er, nun steht diese Gruppe auf Spielfeld Nr.5 und die Suche nach Nr.5 und dessen Begriff fängt an. Die Gruppe, die auf diesem Weg das Ziel, in diesem Beispiel das Spielfeld 20, als erster erreicht, hat gewonnen.

Zukunft

= Arbeitstag



Falls es an diesem Tag recht schön sein sollte, wird der Tag ab Mittag beendet und am See verbracht oder mit Nichtstun, weil das ist in der Zukunft das Schöne, man kann viel Faulenzen ☺

Die Kinder müssen sich an diesem Tag beim Arbeitsamt Arbeit besorgen und erhalten dafür Geld mit dem sie dann Vergnügungen konsumieren können → Mittagessen, Casino, Schokospieße, Eintritt Disco am Abend usw.

VORMITTAG

Fruchtzwerge: V

Die Zahnärzte der Zukunft haben ein Mittel entdeckt, dass Karies für immer beseitigt. Daher essen die Menschen in der Zukunft nur mehr Schokospieße und Süßes. Diese wurden zu unserer Hauptnahrung weil durch Schokolade und Süßes Glückshormone ausgeschüttet werden und Humor bei den Zukunftsbewohnern sehr wichtig ist.

Putzen der Toiletten: V

In der Zukunft gibt es zwar selbstreinigende Toiletten aber als wir unser Lager einrichteten hatte der Besitzer des Toilettenladens leider Urlaub und daher besitzen wir noch die alten Toiletten die mit der Hand gereinigt werden müssen.

Säubern der Zeitmaschine: V

Die Zeitmaschine muss in Schuss gehalten werden, damit sie auch wieder gefahrlos in die Gegenwart zurückfliegen kann.

Dekoration: basteln, V

Auch das Feiern kommt nicht zu kurz, am Abend steigt eine Mega-Party und dafür muss unbedingt einzigartige futuristische Deko hergestellt werden. Am Nachmittag wird die Location geschmückt damit auch dieses Fest unvergesslich bleibt.

Schmuck und Stylingberatung A

Ein aufstrebender Beruf ist der des Schmuckherstellers je ausgeflippter desto besser...und die Stylingberatung für den futuristischen Auftritt - hier wird festgelegt, was am Abend getragen wird.

Werbespots V

Der Herrscher über unser Land ist ein sehr humorvoller Mensch, er lacht für sein Leben gern und daher ist es wichtig, dass ihr euch gute Werbespots einfallen lasst, damit ihr den verschollenen Teil der Zeitmaschine findet.

Security V

Die Security Angestellten bewachen sowohl das Arbeitsamt als auch das Casino.

Künstler/Journalist V

Wie auch Humor ist Kreativität eine äußerst wichtige Eigenschaft. Die Kinder sollen entweder ein Bild davon malen, wie sie sich das Jahr 3052 vorstellen oder einen kurzen Text darüber schreiben. Dabei gilt: je kreativer, desto besser und desto höher fällt auch der Lohn aus. Die besten Bilder/Texte könnten ev. in eine Lagerzeitung eingefügt werden, die man beim Nachtreffen austeilen könnte?!

Körperschulung V

Die Körperschulung ist in der Zukunft äußerst wichtig, da zwar keiner mehr an Karies leidet, die Leute aber trotzdem zunehmend fauler und bequemer werden, müssen sie dafür trainieren fit zu bleiben und werden dafür von der Krankenkasse belohnt.

Gleichgewicht: Wer schafft ½, 1 oder gar 1 ½ Minuten auf einem Bein?

Tastsinn: Welche 5 Dinge haben sich im Sackerl versteckt?

Gehörsinn: Mit verbundenen Augen hören, aus welcher Richtung das Geräusch kommt.

Massage A

Die neuesten Forschungen haben ergeben, dass die Lachzellen der Menschen sich sehr schnell verspannen können, daher müssen die Zukunftsmenschen häufig massiert werden, damit sie ihren Humor nicht verlieren.

NACHMITTAG

Schokospieße + Salatstation V

Die Zahnärzte der Zukunft haben ein Mittel entdeckt, dass Karies für immer beseitigt. Daher essen die Menschen in der Zukunft nur mehr Schokospieße und Kuchen. Diesen wurden zu unsere Hauptnahrung weil durch Schokolade Glückshormone ausgeschüttet werden und Humor bei den Zukunftsbewohnern sehr wichtig ist.

Massage A

Die neuesten Forschungen haben ergeben, dass die Lachzellen der Menschen sich sehr schnell verspannen können, daher müssen die Zukunftsmenschen häufig massiert werden, damit sie ihren Humor nicht verlieren.

Gelände säubern V

Natürlich interessieren sich die Menschen der Zukunft auch für die Vergangenheit, daher haben sie einen Forschungstrupp gegründet, der sich mit dem Leben der Menschen im Jahre 2008 beschäftigt. Denn vor einiger Zeit wurden einige Funde dieser Zeit gefunden. Um bei den Forschungen weiter zu kommen ist es wichtig rund um das Lager alle Gegenstände sorgfältig einzusammeln auch wenn sie für uns wie Müll wirken können sie uns wichtige Aufschlüsse über das Leben 2008 geben.

Dekoration anbringen V

Discoraum wird geschmückt

Werbespots V

Der Herrscher über unser Land ist ein sehr humorvoller Mensch, er lacht für sein Leben gern und daher ist es wichtig, dass ihr euch gute Werbespots einfallen lässt, damit ihr den verschollenen Teil der Zeitmaschine findet.

Schmuck und Stylingberatung A

Ein aufstrebender Beruf ist der des Schmuckherstellers je ausgeflippter desto besser...und die Stylingberatung für den futuristischen Auftritt - hier wird festgelegt, was am Abend getragen wird.

Security V

Die Security Angestellten bewachen sowohl das Arbeitsamt als auch das Casino.

Künstler/Journalist V

Wie auch Humor ist Kreativität eine äußerst wichtige Eigenschaft. Die Kinder sollen entweder ein Bild davon malen, wie sie sich das Jahr 3052 vorstellen oder einen kurzen Text darüber schreiben. Dabei gilt: je kreativer, desto besser und desto höher fällt auch der Lohn aus. Die besten Bilder/Texte könnten ev. in eine Lagerzeitung eingefügt werden, die man beim Nachtreffen austeilen könnte?!

Körperschulung V

Die Körperschulung ist in der Zukunft äußerst wichtig, da zwar keiner mehr an Karies leidet, die Leute aber trotzdem zunehmend fauler und bequemer werden, müssen sie dafür trainieren fit zu bleiben und werden dafür von der Krankenkasse belohnt.

Sinnesschulung: Die Kinder müssen eine bestimmte Strecke mit verbundenen Augen abgehen, ein Ziel muss möglichst genau erreicht werden.

Geschicklichkeit: Ein Ball muss in Kisten geworfen werden, die am weitesten entfernte Kiste bringt die meisten Punkte bzw den höchsten Lohn. 5 Versuche.

Kondition: Wieviele Hüpfen schafft das Kind beim Schwingen des großen Seils?

ABEND

Style A

Auch Mode und Styling spielen eine wichtige Rolle, daher verbringen die Menschen viel Zeit um sich für besondere Ereignisse herzurichten, natürlich sind nun keine Grenzen hinsichtlich Styling gesetzt.

Casino A

Hier kann man sein verdientes Geld mit Glück vermehren, es werden vorwiegend Kartenspiele angeboten. (eventuell Spiel von René muss noch ein mail schreiben...)

Disco A

Vorführen der Werbespots

Informationen:

Der Verdienst ist zwischen 1 bis 10 (Geld) - sie können Geld verdienen (Stationen mit V) und Geld ausgeben (Stationen mit A).

Es müssen mindestens 6 Stationen über den ganzen Tag gemacht werden, das Arbeitsamt kann aber Ausnahmen machen wenn zum Beispiel eine sehr aufwendige Deko hergestellt wird. Unklar ist uns noch wie das Teil der Zeitmaschine aussehen soll.