

STAR WARS™

SMJ

ZELTLAGER



SMJ Untermain x MSP
Jugendzeltplatz Breitbrunn, Faulbach



Name des Gruppenleiters: _____

Inhaltsverzeichnis

Personaleinteilung	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Gruppenleiter / Gruppen	3
Grundsätzliches	4
Roter Faden	6
Platz für eigene Notizen	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Tagesablauf	10
27.07. Samstag	10
28.07. Sonntag	11
29.07. Montag	12
30.07. Dienstag	13
31.07. Mittwoch	13
01.08. Donnerstag	15
02.08. Freitag	16
03.08. Samstag	17
Platz für eigene Notizen	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Gruppenstunden	18
27.07. Ehrenkodex	18
29.08. Was heißt es ein wahrer Jedi zu sein?	19
31.07. Die Macht	20
01.08. Bündnisgruppenstunden	23
Marienbündnis:	23
Ritterbündnis:	25
Mitarbeiterbündnis:	26
Mitgliederbündnis:	26
Lagerolympiade	27
Podrace Rennen	28
Ausbildungslauf	29

Lichtschwertausbildung:	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Platz für eigene Notizen	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Feldspiele	Fehler! Textmarke nicht definiert.
27.07. Samstag: Scouting Feldspiel.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
01.08. Donnerstag: Kopfeldjagd	Fehler! Textmarke nicht definiert.
.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Hike-Routen	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Lagerfeuerprogramme	31
27.07. Samstag.....	31
30.07. Dienstag	Fehler! Textmarke nicht definiert.
.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
31.07 Mittwoch	Fehler! Textmarke nicht definiert.
01.08 Donnerstag	Fehler! Textmarke nicht definiert.
02.08 Freitag	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Tagesliturgie	33
27.07. Samstag.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
28.07. Sonntag	33
29.07. Montag	Fehler! Textmarke nicht definiert.
30.07. Dienstag	Fehler! Textmarke nicht definiert.
31.07. Mittwoch	Fehler! Textmarke nicht definiert.
01.08. Donnerstag	Fehler! Textmarke nicht definiert.
02.08. Freitag	Fehler! Textmarke nicht definiert.
03.08. Samstag.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Platz für eigene Notizen	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Spiel & Spaß für Gruppenleiter:	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Wichtige Kontakte.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.



Grundsätzliches

„Ob das Lager wird, hängt weitgehend von Dir ab. So wie Du das Lager erlebst, so werden es auch deine Buben erleben.“

P. Josef Banz

Der **Gruppenleiter** hat die Verantwortung für seine Jungs und ist ein Multifunktionaltalent: Motivation, Begeisterung, Schlichtung und Spaß. Er ist für die gute Stimmung auf dem Lager mitverantwortlich und ist stets bemüht zum Lagerleben positiv beizutragen.

Der **ZBVler** hat die Verantwortung für die Küche und das Werkzeugzelt. Zuständig ist dieser für den Getränkeverkauf, Werkzeuginventur und -säuberung sowie die sanitären Anlagen. Während der Leiterrunden passt der ZBVler auf die Jungs auf. Außerdem ist er für das Frühstück verantwortlich. *Das Einkaufen ist des ZBVlers liebste Lust, weil es auf Konsumrausch fußt.*

Alkohol, Rauchen, Kiffen...

Wie im Vorneherein zusammen vereinbart, wird es **keinen Alkohol** auf dem Lager geben. Während des Lagers wird es Spezi und Malzbier geben. Unter 16 ist Alkohol selbstverständlich immer tabu.

Rauchen ist auf dem gesamten Zeltplatz und vor den Kids **nicht erlaubt**.

Rauchen ist unter 18 verboten.

Kiffen ist in den Tagen vor und während des Zeltlager **nicht erlaubt**.

Handys

Vor den Jungs zu sozialmedien bzw. zu telefonieren ist tabu. Die Handys sollten ausgeschaltet in der Tasche oder in der Handy Box im Küchenzelt sein. Lagerleitung, Fahrer und ZBV sind in die Organisation und Logistik eingebunden und dürfen deshalb ihr Handy benutzen.

Leiterzelt und Werkzeugzelt

Das Leiterzelt ist weder für die Jungs noch für Gruppenleiter als Aufenthaltsort gedacht! Dasselbe gilt für das Werkzeugzelt. Werkzeug wird nur von der ZBV ausgegeben und entgegengenommen.



Pünktlichkeit

Jeder Gruppenleiter sorgt dafür, dass seine Grüpplinge pünktlich am Treffpunkt erscheinen. Es gilt: „Ein Gruppenleiter sollte immer als letzter ankommen, aber trotzdem mit gutem Beispiel vorangehen.“

Umgangston

Achtet bitte darauf freundlich und respektvoll miteinander umzugehen, denn das verbessert die Stimmung. Außerdem solltet ihr euch nicht gegenseitig beleidigen bzw. verarschen, da sich das auch auf die Jungs überträgt und sie das Übernehmen. Wir reden uns mit Vornamen an.

Bezugspersonen bei Problemen

Wenn Probleme auftreten (zwischen Kids, Gruppenleitern, etc.) dann bitte immer erst versuchen, es selbst zu klären, dann an die Abteilungsleitung wenden. An den Lagergeistlichen kann sich immer gewandt werden!

Nachtruhe für die Jungs

Wir sorgen dafür, dass – im Regelfall nach dem Abendgebet – die Jungs zur Nachtruhe ins Zelt gehen. Um nächtliche Toilettengänge zu vermeiden, werden am besten alle Jungs vorm Schlafengehen nochmal auf die Toilette geschickt. Achtet darauf, ob Grüpplinge einen gesunden Eindruck machen und das Zelt zur Ruhe kommt. Außerdem vergewissern wir uns, wenn wir selbst ins Zelt gehen, dass alle Jungs im Zelt sind!

Beisammensein nach der Nachtruhe

Jeder sorgt dafür, dass seine Spezifflaschen vom Feuer und aus dem Küchenzelt weggeräumt sind. Außerdem sorgt der Letzte (meist Nachtwache) dafür, dass alles Hinterlassene weggeräumt wird. Das Küchenzelt muss ordentlich und sauber für unsere Küchenleute hinterlassen werden. Wir machen ihnen keine unnötige Aufräumarbeit.

Nur in Zimmerlautstärke unterhalten.



Roter Faden

Konkrete Punkte in der Umsetzung

Nebenstory: Unterwanderung des Jedimeisters

Samstag: Ankunftstag (Fernando, Jan R.)

Nach der Order 66 wurden nahezu alle Jedi ausgelöscht. Nur drei Jedigroßmeister (*einer davon kurz vor Dunkler Seite*) überlebten diesen Anschlag auf die Demokratie und den Jedi Orden. Die Jedimeister zogen sich zurück in ihr Geheimversteck in der Breitenbrunner Galaxis. Früher war dieser Ort eine Ausbildungsstätte für Junge Jedis. Diese ist jedoch mittlerweile in die Jahre gekommen. (*Zelte werden dieses Mal von den Gruppen selbst aufgebaut → Zeltstange nur aufstellen*) Nach der Ankunft der Jedimeister senden diese mit all Ihrer Macht ein Signal in die Galaxis um eventuelle Jedi/ Padawane zu erreichen. Ein auserwählter Kreis an jungen Jedi kann dieses Signal spüren und macht sich unmittelbar auf den Weg nach Breitenbrunn. So schnell es geht fliegen die Jungen Padawane in Richtung der Jedimeister.

(Lichtgeschwindigkeitssimulation)

Angekommen müssen diese sich einem Scouting (*Feldspiel*) beweisen, um ihre vorhandenen Fähigkeiten zu zeigen. Nachdem sich rausstellt, dass die Jungs würdig sind, die Ausbildung zum Jedi anzugehen, werden diese in die Geheimnisse der Jedimeister eingeweiht. Es wird auf die Spionagedrohnen der Sith hingewiesen, welche in der ganzen Galaxis nach überlebenden Jedis suchen. Des Weiteren wird der Evakuierungsplan vorgestellt. Die jungen Padawane müssen steht's fluchtbereit sein und einen Fluchtrucksack gepackt haben.

Nach dem Beziehen der Zelte und einem Rundgang über das Lager und Vorstellung der einzelnen Posten (*Pokal auch ankündigen*), gehen die einzelnen Gruppen in Ihre erste Unterrichtung. Werte wie Respekt, Gruppendynamik oder der Umgang mit anderen werden hierbei vermittelt (*Gruppenstunde zum Ehrenkodex*).

Am Abend machen sich alle auf eine Wanderung in den Wald. Die Gefahren des Planeten sind hierbei nicht zu vernachlässigen, wodurch die Gruppe unentdeckt bleiben muss. (*Tusikräuber/ ZBV sitzt immer mal wieder im Wald*). Die Gruppe stößt auf einen alten, sehr weisen Jedi, welcher von der gesamten Situation mitbekommen hat und das Ungleichgewicht in der Macht nicht wahrhaben möchte. Er spricht die Jungen Padawane auf Aspekte, welche sie am Mittag vermittelt, bekommen haben, an und erklärt nochmals die Bedeutung. Anschließend holt er ein Mysteriöses Dokument raus (*Ehrenkodex*), was genau diese Punkte beinhaltet und von jedem Padawan unterschrieben werden muss. Mit der Unterschrift wird klar, dass die Jungs nun bereit sind die



Ausbildung zu beginnen. Dementsprechend erhält jeder von ihnen eine Jedirobe.

Sonntag: Aufbauatag (Leonard B., Joshi R.)

Nach der ersten Nacht werden die Padawane früh geweckt, um das Lager aufzubauen und vor Überfällen zu schützen. Bauten wie ein großes Kreuz, ein Bannermast, eine Anschlagstafel und vieles mehr müssen errichtet werden, um den alten Ausbildungsstandort wieder funktionsfähig zu machen.

Nach der Morgenroutine werden innerhalb des Zeltappells die Fluchtrucksäcke der Padawane kontrolliert. Im großen Plenum in der Früh (*Lagerrunde nach dem Frühstück und Zeltappell*) kristallisiert sich leicht heraus, dass *einer der drei Jedigroßmeister dafür ist, die Gefahr der Tuskinräuber zu beseitigen. Er schlägt vor diese zu überfallen. Die anderen beiden Jedigroßmeister sind eher für ein Kooperatives Gespräch, welches ein friedliches Zusammenleben garantiert.* Dieser Aspekt ist eigentlich ein Zeichen für die Dunkle Seite, wird jedoch erstmal nicht weiter beachtet.

Gegen Nachmittag ist es nun so weit. Ein Aufklärungsdrohne der dunklen Seite wird auf dem Lager gesichtet und es wird sofort Alarm geläutet. Die Jungen Padawane müssen ihre Fluchtrucksäcke schnappen und melden sich nach und nach an der Evakuierungszentrale (*ZBV-Zelt*). Die Jedigroßmeister schaffen es jedoch die Drohne mithilfe der Macht zu Boden zu holen und die Gefahr fürs erste auszublenden. Nach der Aufregung beenden die Jungs den Aufbau des Lagers. Am Abend werden die Bauten eingeweiht und für die Zukunft gesichert (*Einweihungsgottesdienst*).

Montag: Lagerolympiade (Jan F., Aaron R.)

Am dritten Tag ist es Zeit einen Contest zwischen den Padawanen stattfinden zu lassen (*Lagerolympiade*). Nach der Morgenroutine und der täglichen Kontrolle der Fluchtrucksäcke, gehen die Padawane in die zweite theoretische Unterrichtung. Es wird sich damit befasst, was überhaupt ein Jedi ist und wo der Unterschied zur Dunklen Seite liegt. Fähigkeiten und Schwächen werden dargelegt (*Gruppenstunde: Jedi sein/ Apostel sein*). Anschließend wird es Zeit, diese Fähigkeiten zu beweisen (*Lagerolympiade*).

In verschiedenen Disziplinen müssen sich die jungen Padawane gegeneinander beweisen. Am Nachmittag wird das Lager, mitten während der Olympiade, von einer weiteren Aufklärungsdrohne gefunden. Diese schaffen es die Jedigroßmeister aus unerklärlichen Gründen nicht zu fassen.

(Der Verräter versucht die Situation weniger schlimm wirken zu lassen und spornt zum Bleiben an) Nach ein paar runden über dem Platz, verschwindet



dieser wieder. Es wird sofort Alarm geschlagen und die jungen Padawane müssen sich unmittelbar auf die Flucht begeben (*Haijk*).

Dienstag: Lichtschwerter (Simon S., Simon B.)

Nachdem die Gruppen durch die Jedigroßmeister Entwarnung bekommen haben, machen diese sich zurück in Richtung Lager. Dort angekommen wird Ihnen erklärt, dass die Flucht nicht der Richtige Weg ist. Viel wichtiger ist es die Ausbildung deutlich schneller und effektiver zu gestalten. Aus diesem Grund müssen sich die Padawane noch an diesem Tag ihr Lichtschwert bauen (*Lichtschwert-tauschspiel: Verknüpfung zum Haijk*). Die einzelnen Teile erhalten sie über verscheiden Händler auf dem Planeten. Diese müssen Sie sich er tauschen oder kaufen. Sobald die Padawanen alle Teile zusammen haben, wird klar sie müssen sich noch auf die Suche nach ihrem persönlichen Kristall machen, um das Lichtschwert zu vollenden. Noch an diesem Abend muss sich jeder Padawan beweisen, um seinen Kristall zu bekommen (*Kristalle im Lagerfeuerprogramm erhalten o.Ä.*).

Mittwoch: Lichtschwertausbildung und Macht (Jakob E., Silas S.)

Nachdem jeder Padawan nun sein eigens Lichtschwert gebaut hat, müssen diese sich in den Kampffähigkeiten beweisen. Es besteht jederzeit die Möglichkeit, dass es zu einem weiteren Überfall kommt.

In verschiedenen Aufgaben werden die Fähigkeiten mit dem Lichtschwert gestärkt. (*Ausbildungslauf*) Neben den Fähigkeiten mit dem Lichtschwert gehört zu jedem guten Jedi die Macht. Innerhalb der nächsten Schulungsstunde werden die Jungs rund um das Thema der Macht geschult. Was ist die Macht? Wie wende ich diese an? Wo sind die Grenzen der Macht? Diese und viele weitere Fragen werden innerhalb dieser Schulung gelehrt. Am Abend gibt es ein gemütliches beisammen sein am Lagerfeuer. Neben den ganzen Schulungen und Trainingseinheiten, ist es sehr wichtig auch mal runterzukommen.

Donnerstag: Bündnisvorbereitung (Tom. W. , Adrian M. , Paul G.)

Am heutigen Tag steht die Entspannung im Vordergrund. Die Jungen Padawane haben die Chance den Jedis beim Training zuzuschauen (*Ringkampf auf nasser Seifenplane*) und sich in einer großen Spaßschlacht (*Wasserschlacht*) auszutoben. Ebenso wird sich mit dem Thema rund um die Kopfgeldjäger in der Galaxis beschäftigt (*Kopfgeldjägerjagd*). Hinzukommt der Höhepunkt einer jeden Jediausbildung. Die Letzte große Schulung zum Thema der Macht (*Bündnisgruppenstunde*). Die Jungen Padawane bekommen vermittelt, was die



Macht bezogen auf ihr eigenes Leben ist und werden auf die abschließende Endzeremonie vorbereitet.

Freitag: Bündnistag und Beendigung der Ausbildung (Nick S. , Louis S.)

Am Letzen großen Tag ist es endlich so weit. Die Jungen Padawane schließen die Ausbildung zum Jedi ab. Nach einigen Workshops kommt es zur großen Feier am Abend. Mittels der Bündniszeremonie und einem abschließenden Festmahl wird die beendete Ausbildung gefeiert.

Samstag: Aussendung in die Galaxie (Lagerleitung)

Nach der erfolgreichen Woche werden die frischen Jedis wieder in die Galaxie ausgesendet, um dort das Gleichgewicht der Macht wiederherzustellen.



Tagesablauf

27.07. Samstag

Ankunftstag

Jan R., Fernando

Nachdem die Mach aus dem Gleichgewicht gekommen ist und der Jedi Orden großen Schaden genommen hat, haben die drei übrigen Jedigroßmeister ein Signal in die Galaxis geschickt und neue Padawane zu einer alten Ausbildungsstätte gebracht.		
13:15	Ankunft des Busses in der Nähe des Lagers	
Anschl.	Hyperraumtunnel	
13:45	Mittagessen	
14:30	Scouting Feldspiel (währenddessen Bilder durch Drohne)	
15:45	Lagerrunde	
16:00	Gruppenstunde Ehrenkodex	
18:00	Abendessen mit anschl. Leiterrunde	
19:45	Lagerfeuerprogramm	
21:15	Nachtwanderung	
Anschl.	Abendgebet mit anschl. Nachtruhe	

Packliste Fluchtrucksäcke

- Schlafsack und Isomatte
- Mind. 2L Wasser
- Wechselklamotten und Unterwäsche
- Mütze
- Waschsachen
- Regenjacke
- Sonnencreme

→ Die Packliste wird ebenfalls an die Anschlagstafel gehängt und die Rucksäcke werden beim Zeltappell erneut gepackt



28.07. Sonntag

Aufbautag

Leonard B., Joshi R.

Die ehemalige Ausbildungsstätte der Jedis muss erweitert und teils neu aufgebaut werden, um für beste Sicherheit zu sorgen.		
07:30	Wecken	
08:00	Morgenprogramm	
08:30	Morgengebet mit anschl. Frühstück	
09:45	Zeltapell (Fluchtrucksack) anschl. Lagerrunde	Lagerleitung
10:45	Aufbau Teil I	
12:30	Mittagessen mit anschl. Mittagspause	
14:30	Aufbau Teil II	
18:00	Abendessen mit anschl. Leiterrunde	ZBV → Jungs
20:30	Einweihungsgottesdienst anschl. Nachtruhe	

Werkzeugeinweisung (Hammer/Nägel, Säge, Beil)

- Kreuz, Bannermast,
- Heiligtum: Altar, Kreuz, Ambo, Glocke
- Anschlagstafel
- Eingang
- Ort für den Jedirat



29.07. Montag

Lagerolympiade (+ Evakuierung) Aaron R., Jan F.

	Am Vormittag findet eine Lagerolympiade statt um die Fähigkeiten der Jedis zu prüfen. In einer Gruppenstunde lernen die Schüler dann, was es braucht, um ein wahre Jedi zu sein. Da die Jedigroßmeister die Drohne nicht nochmal abwehren können, müssen die Schüler fliehen.	
07:30	Wecken	
08:00	Morgenprogramm	
08:30	Morgengebet mit anschl. Frühstück	
09:45	Zeltapell mit anschl. Lagerrunde	Lagerleitung
10:30	Beginn der Lagerolympiade	
12:15	Mittagessen	
13:15	Gruppenstunde in entspannter Atmosphäre	
13:45	Pott Racer bauen	
15:15	„Beginn Pottrace“	
15:20	Drohne taucht auf	
15:30	Evakuierungsorder → Abmarsch so bald alle Rucksäcke kontrolliert wurden	
Anschl.	Haijk	



30.07. Dienstag

Haijk + Tauschspiel

Simon²

Die Jedischüler kommen zurück vom Hike / Haijke / Hiyke / Haik / Hik und werden aufgeklärt, dass die Flucht nicht der richtige Weg ist. Deshalb werden sie losgeschickt, um eile für ihre Lichtschwerter zu sammeln.		
12:00	Ankunft auf dem Lager mit anschl. Zeltappell	
13:15	Mittagessen	
15:00	Beginn Tauschspiel	
18:00	Abendessen mit anschl. Leiterrunde	ZBV → Kids
19:30	Lagerfeuerprogramm (The price is right)	
22:30	Abendgebet mit anschl. Nachtruhe	



31.07. Mittwoch

Ausbildungstag

Jakob E., Silas S.

Mit den Lichtschwertteilen vom Vortag kann heute das Lichtschwert fertiggestellt werden. Außerdem bekommen die Schüler gelehrt, was es mit der Macht auf sich hat.		
08:00	Wecken	
08:15	Morgenprogramm	
09:00	Morgengebet mit anschl. Frühstück	
10:00	Zeltapell mit anschl. Lagerrunde (Wie baue ich das Lichtschwert zusammen und wie gehe ich damit um?)	Lagerleitung
11:00	Lichtschwertworkshop	
12:30	Mittagessen mit anschl. Mittagspause	
15:00	Lichtschwertausbildung mit anschl. Gruppenstunde	
18:30	Abendessen mit anschl. Leiterrunde	ZBV → Kids
20:00	Lagerfeuerprogramm	
22:00	Abendgebet mit anschl. Nachtruhe	

Lichtschwerterworkshop:

1. Schwimmnudel an Stock mit (Alleskleber oder) tape 10 min
2. Griff gestalten mit Kordel oder Band etc. 20 min
3. Duellstand
 - a. Regeln:
 - Eine Hand hintern Rücken
 - Ziel: Gegner mit Lichtschwerter berühren
 - Derjenige der zuerst den Gegner 5-mal berührt gewinnt



01.08. Donnerstag

Vorbereitung Bündnistag

Tom W., Paul G

Nachdem wir einen großen Teil der Sith niederschlagen konnten, überlegen wir, durch welche Kraft wir neben der Macht noch erfolgreicher werden können. Durch eine Wasserschlacht wird ein entspannter Tag abgerundet.		
07:30	Wecken	
07:45	Morgenprogramm (Bring Sally up)	
08:30	Morgengebet	
09:45	Zeltappell mit anschl. Lagerrunde	
10:30	Gruppenstunde Thema: Liebesbündnis	
12:30	Mittagessen mit anschl. Mittagspause	
14:30	Bündnisgruppenstunde Teil II (Bauen/ Schreiben)	
15:30	Feldspiel: Kopfgeldjagd	
16:30	Ringens auf Seifenplane, anschl. Wasserschlacht	
18:30	Abendessen mit anschl. Leiterrunde	ZBV → Kids
20:00	Lagerfeuerprogramm	
22:30	Abendgebet mit anschl. Nachtruhe	



02.08. Freitag

Ausbildungsende

Nick S., Louis

Durch Bündnisschließung wird die Ausbildung der Padawane abgeschlossen. In einem letzten Kampf können sich die Jedi mit ihren Meistern gegen die Sith beweisen und die Dunkle Seite der Macht besiegen.		
08:00	Wecken	
08:15	Morgenprogramm	
09:00	Morgengebet mit anschl. Frühstück	
10:00	Zeltappell mit anschl. Lagerrunde	
11:00	Workshops mit parallelen Bündnisgesprächen	
12:30	Mittagessen	
13:30	Workshops Teil II	
15:00	Elefantenstalltunier	
17:00	Bündnisschließung	
18:30	Festmahl am Lagerfeier	
20:00	Fließender Übergang in ein festliches Abriss Lagerfeuerprogramm	
22:30	Abendgebet mit anschl. Nachtruhe	

Workshops:

- Freundschaftsarmbändchen,
- Fähigkeiten Lauf (Parkour),
- Podracing (Schiffchen rennen 10-12 Zahnstocher, 5-7 Korken)
- Character malen (stein und Farbe)
- Raumschiff rennen (Papierflieger Weitwurf)
- Fackeln
- Marienbildchen



03.08. Samstag

Abreisetag

Lagerleitung

	Nachdem die Sith besiegt wurden und die Galaxis wieder im Gleichgewicht ist, werden die Jedi zurück auf ihre Heimatplaneten gesandt.	
08:00	<i>Wecken</i>	
08:30	Morgengebet mit anschl. Frühstück	
???	Ankunft der Eltern, anschl. Siegerehrung	
<i>Anschl.</i>	Abschlag des Lagers	
<i>Anschl.</i>	Nach einer unfassbar genialen und vor allem mega anstrengenden Zeltlagerwoche und einem intensiven Abbau gönnen wir unseren Körpern 8 Stunden wohlverdiente Bettruhe. Am Sonntagmorgen geht es dann beim Frühschoppen nochmal richtig ab. Da wird nicht nur der Römer, sondern sogar der Jedi sich einen hinter die Rüstung/ Robe römern und so richtig die Rinne verzinken! Wir feiern und stoßen darauf an, dass wir diese Woche so grandios gemeistert haben!	



Gruppenstunden

27.07.Ehrenkodex

- Anfang
 - Vorstellen (Name, Alter, Lieblingsfarbe, etc.)
 - Untereinander besser kennenlernen
- Arbeitsphase
 - Fragen: Wo kommt ihr her? Wann müsst ihr zuhause ins Bett? Müsst ihr vor oder nach dem Frühstück Zähne putzen? Welche Aufgaben müsst ihr zuhause übernehmen? (Jeder der Kinder wird unterschiedliche Antworten geben)
 - Wir können die Kinder nicht z.B. Zu unterschiedlichen Zeiten ins Bett gehen lassen, d.h. wir brauchen gemeinsame Regeln für alle, damit wir einen respektvollen Umgang sicherstellen
 - Daraufhin wird ein Prototyp des Ehrenkodex erstellt und es werden Ideen von den Kindern gesammelt → Jede Gruppe hat einen eigenen Ehrenkodex, aus dem dann unser Lagerkodex erstellt wird
- Ende
 - Reflektieren, was die Kinder aus der Gruppenstunde mitgenommen haben

Ehrenkodex von Yoda:

- Pünktlich sein, du musst.
- Ehrlich und wahrhaftig, stets sein, du sollst.
- Beleidigungen, du vermeiden musst.
- Rücksicht auf andere, du nehmen sollst.
- Wald und Wiese schützen, keinen Müll hinterlassen, du sollst.
- Helfen anderen, du immer kannst.
- Ausrüstung pflegen, du musst.
- In der Gruppe zusammenhalten, wichtig es ist.



29.08. Was heißt es ein wahrer Jedi zu sein?

Brainstorming:

- Werte, Regeln, Prinzipien, Pflichten → was haben wir für Pflichten
- Jedis Reflektieren (Unterscheidung zur dunklen Seite) → Kopf benutzen statt Impulsen
- Was bedeutet es den Frieden in der Galaxie zu wahren → was bedeutet es den Frieden heute zu wahren?
- Ausbildung zu Jedi → finden der Macht bspw. Luke und Steintürme
- Gerechtigkeit als oberstes Prinzip

Individueller Teil.

Konkret:

Vorbereitung durch GL:

- 3 A3 Blätter (zwei mit je ein gutem und einem bösen Lichtschwert bemalen (wenn die Kids da bock drauf haben können die das auch machen)
- Steine suchen, die man stapeln kann

Ein A3 Blatt mit gutem eins mit bösem Schwert → GK sollen Wörter, die ihnen dazu einfallen hinschreiben

Sammeln in der gruppe

Was sind die Aufgaben eines Jedi in der Galaxie?

Wie gehen die Jedes dabei vor ?

- GK sollen auf den erst diplomatischen Weg kommen
- Dann planen sie
- Dann tun sie was getan werden muss mit dem geringstmöglichen Übel

Was tut die dunkle Seite → benutzen der Anfänglichen Notizen

Was macht sie so stark?

- GK kommen auf den Fakt, dass die Dunkle Seite vermeintliche Problemlösungen bietet Bsp. Anikin die aber so gar nicht funktionieren und anderen Menschen schaden

Masterfrage: Was unterscheidet jetzt das Herangehen der dunklen Seite von dem der Guten?

Das auf einem Blatt als Mindmap mit der Frage Was heißt es ein wahrer Jedi zu sein.



- Reflektion
- Gemeinschaft
- Das Beste wollen
- Durch die macht leiten lassen
- ... was den GK gutes dazu einfällt

Wir wollen uns jetzt als werdende Jedis ausprobieren und die Macht spüren

- Gruppe baut einen Steintorbogen (Im besten Fall sonst Turm Rückbezug Yoda Luke Szene
- Auf jeden Fall Ergebnis fotografieren und ein bisschen reflektieren
- Alternativ kann eine Gruppe auch Tower of power benutzen evtl. die jüngsten

Reflektion der Torbogen Aktion und Bezug zum Alltag erklären

- Wir können auch in unserem Alltag wahre Jedis sein geleitet durch die Macht
- Zur Macht erfahren die Kids später mehr



31.07. Die Macht

Was ist die Macht überhaupt? Und wie wende ich sie an?

Ideen Sammlung: Was ist Macht, auch in Bezug auf Star Wars?

- ➔ Macht ist Glaube (= auf etwas vertrauen)
- ➔ Macht ist Herrschaft (= Einfluss auf etwas haben)

Wie wende ich sie an?

- ➔ An mich oder etwas glauben und es wollen

Wo sind die Grenzen der Macht?

- ➔ Die Macht sagt uns nicht, wo es lang geht, das müssen wir selbst wissen
- ➔ Wir müssen an die Macht glauben
- ➔

Analogien erzählen:

z.B. **Macht ist Glaube:** Wenn ich fest daran glaube, etwas zu schaffen, dann schaffe ich es auch, weil ich dafür trainiere, dafür glaube ich auch an mich selbst.

Alltag: Ich möchte ein Tor schießen, deshalb übe ich meine Schusstechnik und Ballfertigkeit so lange bis es dazu reicht ein Tor zu schießen, so wird die Macht angewandt, sie funktioniert aber nur solange du in sie und (damit) in dich vertraust.

Star Wars: Die Jedi glauben daran, Dinge mit der Macht bewegen zu können. Sie trainieren als Padawan und können es schließlich, wenn sie zum Jedi ernannt werden, wenn sie an ihr zweifeln misslingt es ihnen aber sie zu gebrauchen (Luke als er während der Ausbildung von Yoda den X- Wing aus dem Sumpf ziehen soll es aber nicht schafft, weil er denkt es sei zu schwer, Yoda beweist ihm allerdings das Gegenteil und zeigt damit wie stark die Macht ist, wenn man an sie glaubt).

Macht bedeutet Herrschaft: Wenn ich mächtiger als jemand bin, habe ich Möglichkeiten, ihn auf eine gewisse Weise zu bestrafen oder Einfluss auf ihn auszuüben. Es ist wichtig, diese Macht nicht zu missbrauchen.

Alltag: Der Staat ist mächtiger als wir, weil er uns mit seinen Gesetzen bestrafen kann, wenn wir ein Verbrechen begangen haben. Der Staat nutzt also seine Macht, um unser alltägliches Leben zu regeln. Wenn eine Einzelperson mächtiger als der Staat ist und ihn damit führt, ist sie ein Diktator (Imperator



Palpatine) und hat zu viel Macht, was sie dazu verleitet, diese z.B. für die Haltung ihrer Position zu verwenden (wie Palpatine).

Star Wars: Ein Jedi ist mächtiger als ein normaler galaktischer Bürger aufgrund seiner Ausbildung und seiner Macht. Der Jedi nutzt diese Macht, um Gerechtigkeit zu schaffen. Die dunkle Seite, z.B. Sith oder Darth Vader, missbrauchen die Macht für ihre eigenen Zwecke. Darth Vader bringt immer wieder Leute um, um die Kontrolle zu behalten, das zeigt aber auch, dass die Macht ihre Grenzen hat, denn wir führen sie, nicht sie uns, was wiederum dazu führt, dass wir sie dazu führen, zur Bösen mach zu werden (Anikan geht zur bösen Macht über) , darum ist es wichtig immer wieder zu hinterfragen ist es richtig, was ich tue?

→ Es ist also wichtig, die Macht nicht zu missbrauchen und an sie zu glauben.

Spiel: Blind über den Platz führen, dann wechseln (einer ist mächtiger als der andere, darf aber seine Macht nicht missbrauchen, weil der andere sonst geschädigt wird).



01.08. Bündnisgruppenstunden

Pragmatisch angehen – kein großes Geheimnis

Jedem Persönlich einen Zettel geben zur Anmeldung

Marienbündnis:

Wir machen euch ein Vorschlag das ihr das Bild der Gottesmutter mitnachhause nehmt und zuhause ihr ein Platz gebt um dann das Gebet das Jahr über zur Gottesmutter betet

Wer das mag, kann gerne das Liebesbündnis eingehen (Marienbündnis)

Wer das dann machen mag, nimmt am nächsten Abend an der Bündnisfeier teil (ihr nehmt die Gottesmutter mit nachhause)

Es gibt für jeden die Möglichkeit über das Erlebte im Zeltlager ins Gespräch zu kommen mit der Lagerleitung

Marienbündnis ist wichtig für mich aus dem Bündnis heraus auch mal was für andere zu tun – Ich mache der Gottesmutter eine Freude, dadurch das ich anderen eine Freude mache

Einfacher Grundsatz einer Gruppenstunde – *nichts ohne dich nichts ohne mich* –

Ich lade die Gottesmutter zu mir Nachhause ein
(Marienbündnis)

Wie drücke ich das aus? In dem ich das Bild mitnehme
Marienbild und Gebet

Kurze Abriss vom Ablauf der Gruppenstunde des Marienbündnisses

- Wir werden jetzt etwas thematisch zusammenarbeiten und im Anschluss dann noch ein zwei Spiele spielen

Fragerunde:

Was war dein Highlight dieses Zeltlager in einem Satz? (Runde jeder sollte etwas sagen)

Marienbündnis erklären mit den Fragen:

1. Was sind für euch Bündnisse? Kennt ihr Bündnisse? Habt ihr selbst welche?
2. Wie entsteht ein Bündnis? Was braucht es dafür?

Erklärung:



- Bündnis entsteht zwischen zwei gleichgestellten Personen, die den anderen so annehmen wie er ist
- Es beruht auf tiefem Vertrauen, gegenseitigen Vertrauen,
- ehrliche Kommunikation,
- gegenseitige Unterstützung,
- → quasi wie eine gute Freundschaft

Frage in die Runde: Warum ausgerechnet ein Bündnis mit Maria?

- Als Gottesmutter ist sie wie deine eigene Mutter, sie hört dir zu, du kannst ihr alles anvertrauen, schenkt dir Kraft und Mut und Geborgenheit 😊

(Wer will: (Gruppenleiter) Eigene Erfahrungen über Marienbündnis erzählen)

Die Kleine Weihe gemeinsam durchgehen

- Was beten wir da eigentlich?

Ablauf des Bündnisgespräches (mit den Lagerleitern) kurz erzählen und was sie noch bei der Bündnisfeier erwartet:

- Es gibt für jeden die Möglichkeit über das Erlebte im Zeltlager ins Gespräch zu kommen mit der Lagerleitung (Tom, Johannes, Emilio) und den geistlichen Leiter (Paul)
- ihr habt die Möglichkeit noch Fragen, die zum Bündnis aufkommen zu stellen

Vertrauensspiele: (lasst euch gern was einfallen :)

Gruppenaufgangspiel mit der eigenen Gruppe

Gemeinsam MTA-Bilder bauen:

- Der MTA einen Platz zuhause schaffen
- Baue einen schönen Rahmen für dein MTA-Bild zusammen



- Du hast jetzt noch Zeit bis zum Mittagessen und anschließend folgt Teil II

Ritterbündnis:

Grundgedanke des Ritterbündnisses:

„Ich mache der Gottesmutter eine Freude, wenn ich anderen eine Freude machen“

Jungs können ein Foto vom Zeltlager/Zeltlagergruppe als Gemeinschaftsbild mit zur MTA im Hausheiligtum legen

Wie geht's mir Runde:

- 1. Runde: Highlight vom Zeltlager
- 2. Runde: Gedanken dazu mache:
 - o was du heute schon auf dem Lager Gutes für andere getan hast? - Wer es erzählen will, kann es gerne dann tun
 - o Was euch sonst noch einfällt? (GL überlegt, ob es innerhalb der Runde sinnvoll ist, noch Fragen in die Runde zu geben)

Bündnis:

Gruppe soll darstellen, was für Sie ein Bündnis ist und wie sie aktuell das Marienbündnis leben (oder auch nicht)

Erklärung:

- Bündnis entsteht zwischen zwei gleichgestellten Personen, die den anderen so annehmen wie er ist
- Es beruht auf tiefem Vertrauen, gegenseitigen Vertrauen,
- ehrliche Kommunikation,
- gegenseitige Unterstützung,
- → quasi wie eine gute Freundschaft

Liebesbündnis mit Maria:

- Zeit für persönliche Erfahrungen und Gedanken,
- gerne aber auch Zweifel



Kerngedanke der Ritterweihe:

„Ich mache der Gottesmutter eine Freude, wenn ich anderen eine Freude mache“

Persönliche Zeit für Gedanken zum Thema: Wie kann ich im Alltag anderen eine Freude machen? Mach ich das aktuell schon oder was hindert mich daran?

Zeit für sich im Wald:

- jeder bekommt 3-4 Gegenstände und nach 20 Minuten sammeln wir euch wieder ein
 - Tennisbälle (alte)
 - Ein Blatt Papier
 - Kohle
 - Stricknadel

Aufgabe II: Gemeinsames Gebet formulieren:

Gebet zusammen formulieren, dass ihr am nächsten Abend bei dem Ritterbündnis gemeinsam sprecht.

Zeit bis Mittagessen und nach Mittagspause Teil II noch Zeit dafür :)

Mitarbeiterbündnis:

So wie ich bin, bin Ich gerne für Jüngere da

- Ein Symbol das du am Marienbild zuhause anbringen möchtest
- Persönliches Wachstum Ausdruck geben durch Gebet und einem Symbol, das mir wichtig ist

Mitgliederbündnis:

- Liebesbündnis soll auch mein Leben als Erwachsener prägen
- Selbsterziehung, GTO, Geistliche Begleitung,



Lagerolympiade

- Wie in jedem Jahr finden auch dieses Jahr wieder die Padawan Spiele an
- Einführung/ Demonstration der Stationen

Stationen: Alle sind Station sind 12min

- Laserschwertbalance (Eierlauf mit Langem Laserschwert Kochlöffel vorne daran und Laserschwert Kristall als Balance)
 - **Material:** Kristall/ Besenstil mit farbigem Tape
 - **Aufgabe:** GK müssen Staffel Parkour mit Hindernissen mit dem Kristall durchbalancieren wie Eierlauf mit verlängertem Löffel (Besenstil). GL baut den Parkour nach eigenem Ermessen auf (seid Kreativ)
 - **Messung:** 1 Runde 1 Punkt
- Blastershots
 - **Material:** Baseballschläger / Tennisbälle
 - **Aufgabe:** Das Team stellt sich in eine Schlange und jeder ist abwechselnd dran jeder Block des Balls ist ein Punkt fürs Team. Jeder darf immer nur einmal Bälle müssen dem Werfer (GL) zugebracht werden
 - **Messung:** Punkte eines Teams
- Lego Druiden bauen
 - **Material:** Lego/ Duplo
 - **Aufgabe:** Die Padawane haben 10min Zeit, um einen Druiden zu bauen. Dabei können sie sich aufteilen, wer was baut, um einen größeren Druiden zu bauen oder sie bauen einen kleineren Druiden. Hintergrund: Als Anakin klein war baute er C3PO und dabei können sich die Kinder ja auch vielleicht wie ein kleiner Anakin fühlen
 - **Messung:** Juri Rat der Jedi nach Hologrammen/ Fotos → GL macht Fotos von den Robotern Juri entscheidet
- Tower of Macht



- **Material:** Tower of Power Spiel
 - Aufgabe: Jedis müssen zusammen im Team mit Macht (Seile vom Tower of Power) **Holzklötze** stapeln jeder 2 seile (Hintergrundstory Yoda im Moor)
 - **Messung:** Gemessen wird jeder klotz 5punkte
- Wikingerschach Lichtschwert werfen (Stocke anmalen)
 - **Wiking Schach:** Holz Klötze um Grüpplinge außen herum zur überfall Verteidigung mit wurfstock auf die bösen Klötze werfen Gruppe mit niedrigster Zeit gewinnt
 - **Material:** 1 Wikingerschach, 1 Schwarzes- 1 Blaues Klebeband
 - **Messung:** 1 Klotz 2 Punkte die Klötze werden nach dem Umwerfen wieder aufgestellt von GK



Ausbildungslauf

Grundidee:

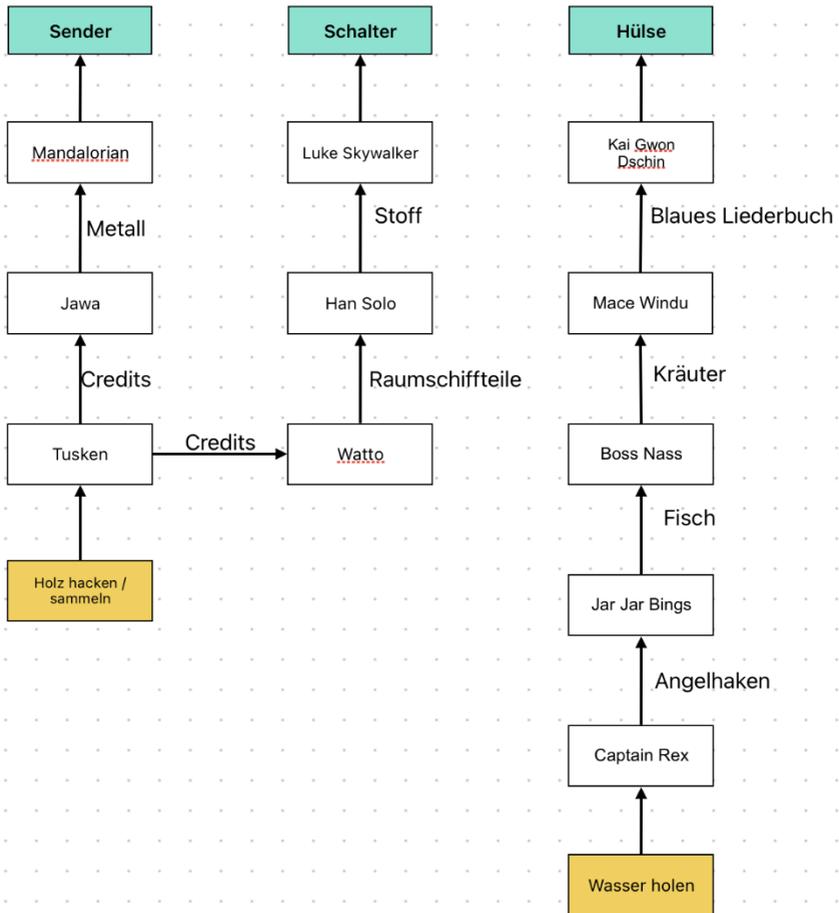
Jede Gruppe muss die Teile des Lichtschwertes sammeln (Sender, Schalter, Hülse). Die Gruppen werden von einem Droiden geführt, der sagt, welches Teil als nächstes gesammelt werden muss. Die gesammelten Teile müssen immer dem Droiden gebracht werden, welcher diese einscannt und dann sagt, was als nächstes gesammelt werden muss.

Währung: Credits

Charakter	gibt	braucht
Luke Skywalker _____	Schalter	Stoff für Umhang
Mandalorian _____	Sender	Metall für Jetpack
Kai Gwon Dschin _____	Hülse	Blaues Liederbuch
Han Solo _____	Stoff	Raumschiffteile
Jawa _____	Metall	Credits
Mace Windu _____	Blaues Liederbuch	Kräuter
Watto _____	Raumschiffteile	Credits
Tusken _____	Credits	Holz hacken / sammeln
Boss Nass _____	Kräuter	Fisch



Jar Jar Bings _____	Fisch	Angelhaken
Captain Rex _____	Angelhaken	Wasser holen
Lando Calrissian _____	Glücksspielatze	



Lagerfeuerprogramme

27.07. Samstag

Material:

1. **Lied Singen (5min)**
 - a. Mamor Stein & Eisen bricht
2. **Geschichten-Spiel (20 min)**
 - a. **Kinder werden in 4 Gruppen eingeteilt, immer wenn ein Wort (Padawan, Jedimeister, Sith oder Kopfgeldjäger) gesagt wird müssen sie um die Bänke rennen und sich wieder auf den Platz setzen.**
3. **2 Lieder singen (10 min)**
 - a. Country Roads
 - b. Kumala Vista (Emilio fragen)
4. **Evolutionsspiel (20 min)**
5. **Lieder singen (10 min)**
 - a. Ein Kompliment
 - b. Über den Wolken

→ Nachtwanderung

Geschichte:

Auf einem kleinen Planeten am äußeren Rand der Galaxien wandelte sich ein junger **Jedimeister** namens Kira heran, der eine besondere Verbindung zur Macht hatte. Sie wurde von dem weisen **Jedimeister** Obi-Wan Kenobi entdeckt, der in dem jungen Menschen großen Potenzial sah. Kira wurde von Obi-Wan im Kampftrainings der **Jedi** unterrichtet und entwickelte sich zu einer geschickten **Padawane**.

Als sie durch die Galaxie reisten, stießen sie auf einen **Sith**-Herrn namens Darth Vexis, der alle Jedi vernichten und die Galaxie regieren wollte. Kira und Obi-Wan mussten fliehen, während Vexis und seine Legion von dunkelgesinnten Kriegerinnen ihnen nachsetzten.

Auf der Suche nach Asyl auf dem Planeten Ryloth fanden sie sich mitten im Tumult eines Twi'lek-Marktes wieder. Unter den Hektik trafen sie auf eine Gruppe von **Kopfgeldjägern**, die von Vexis angestellt worden waren, um **Padawan** Kira zu fangen.



Der Anführer der **Kopfgeldjäger**, Boba Fett, verachtete **Padawan** Kira und sagte: "Du bist wertvoll, junger Mensch. Der **Sith**, Vexis wird top-Kredite für deine Ergreifung zahlen." **Padawan** Kira trat steif auf und sagte: "Ich werde nicht so leicht gefangen genommen werden."

Als sich die Spannungen erhöhten, intervenierte der **Jedimeister** Obi-Wan und verwendete die Macht, um die Situation zu beruhigen. Die **Kopfgeldjäger** zogen sich zurück, aber nicht bevor Boba Fett schwor, dass er zurückkehren und sein Kopfgeld einfordern würde.

Kira und der **Jedimeister** Obi-Wan setzten ihre Reise fort, um Vexis' Truppen zu entgehen und nach einem Weg zu suchen, um den **Sith** endgültig zu besiegen. Auf dem Weg trafen sie andere Verbündete: den weisen alten **Jedi-Meister** Mace Windu und den raffinierten Schmuggler Han Solo.

Zusammen entwarfen sie einen Plan, um Vexis' Festung einfallen und seine **Sith**-Flotte zu zerstören. Kira, mit ihrer **Padawane**-Ausbildung und ihrer Verbindung zur Macht, führte den Angriff gegen Vexis' dunkelgesinnte Krieger.

Der Kampf tobte weiter, mit blasterhaltenden Waffen und Lichtschwertern, die kollidierten. **Padawan** Kira stand gegen **Sith**-Herrn Darth Vexis selbst, ihre Lichtschwerter verriegelt in einem heftigen Duell. Just, als sie den Oberhand gewann, kehrte der **Kopfgeldjäger** Boba Fett zurück, um sein Kopfgeld einzufordern.

Aber Han Solo intervenierte und erschoss den **Kopfgeldjäger** mit einem scharfen Schuss aus seinem Blaster. Mit **Sith** Vexis' Niederlage und seiner Flotte zerstört, feierten **Padawan** Kira und **Jedimeister** Obi-Wan.

Bevor sie Ryloth verließen, wandte sich Obi-Wan an Kira und sagte: "Dein Weg wird von Gefahren bestimmt sein. Aber erinnere dich daran, dass du stark in der Macht bist. Vertraue dir selbst und du wirst immer den richtigen Weg finden." Kira lächelte und wusste, dass sie als **Padawan** weiterhin den Weg der **Jedimeister** gehen würde, um den Rest der **Sith** und der **Kopfgeldjäger** zu besiegen. So setzte **Padawan** Kira ihren weg als **Jedimeister** fort.

...



Tagesliturgie

28.07. Sonntag

...

