

Terminkalender

Auch nächstes Jahr findet wieder ein Zeltlager statt:

3. bis 10. August 2002 Kinder- und Jugendzeltlager

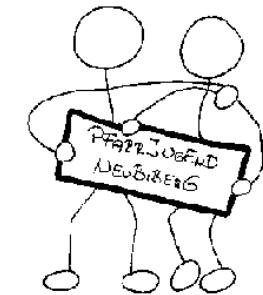
Wir haben aber auch andere Termine für Dich, die Du Dir schon einmal vormerken könntest. Bei dem ein oder anderen Termin kann sich allerdings noch etwas ändern:

17./18.11.2001	Jugendkorbinian (Wallfahrt nach Freising)
02.12.2001	Jugendgottesdienst + Glühweinverkauf
20.01.2002	Jugendgottesdienst
27.01.2002	Kinderfasching
02.02.2002	Pfarrfasching + Jugenddisco
01.-03.03.2002	Kinderwochenende (8 bis 13 Jahre)
17.03.2002	Jugendgottesdienst + Fastenessen
28.03.2002	Agape + Anbetung
30.03.2002	Durchwachte Nacht + Jugendevent
18.05.2002	Jugendevent
16.06.2002	Jugendgottesdienst
07.-09.06.2002 oder 21.-23.06.2002	Freizeit-Wochenende (ab 13 Jahren)
um den 06.07.2002	Outdoor-Jugendevent
13.07.2002	Pfarrfest + Kinderbetreuung
03.-10.08.2002	Zeltlager (8 bis 14 Jahre)
August oder September 2002	Freizeit für Ältere (ab 14 Jahre)
06.10.2002	Jugendgottesdienst
16./17.11.2002	Jugendkorbinian (Wallfahrt nach Freising)

Ansonsten würden wir uns auch freuen, Dich in unseren Gruppenstunden zu sehen. Näheres erfährst Du übers Internet, Schaukasten, Pfarrbüro, über uns Betreuer oder bei unserem Diakon Ulrich Reitinger.

Zeltlager 2001 in Bechhofen

der Pfarrjugend Neubiberg



vom 28.7. bis 4.8.

<http://www.pfarrjugend-neubiberg.de>

E-Mail: info@pfarrjugend-neubiberg.de

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Programm/Veranstaltungen

Artikel im Pfarrbrief

Anmeldung

Gruselgeschichten der Gruppen (von der Rallye)

Handzettel vom Elternabend

Photos

Spülplan

Bechhofen-Rallye

Zeltlagerregeln

„Sinnvolle“ Geschichte

Chaos-Spiel

Gebete der Kinder/Reisesegen

Pfarrbriefartikel

Teilnehmerliste/Betreuerliste

Wörter formen (Lagerolympiade)

Ausschreibung

Terminkalender

Seite 2

Seite 3-4

Seite

Seite 3-5

Seite 5-12

Seite 13

Seite 14-15

Seite 16

Seite 17-18

Seite 19

Seite 20

Seite 21-22

Seite 23

Seite 23

Seite 24

Seite 24

Seite 1,25-27

Seite 28

Die Anmeldung erfolgt ausschließlich im

Pfarrbüro Rosenkranzkönigin

Hauptstraße 36

85579 Neubiberg

Tel: 089 / 66 00 48 0

Fax: 089 / 66 00 48 20

Anmeldeschluss ist der 6. Juli!

Es sind nur **30 Anmeldeplätze** vorhanden. Bei Überbuchung entscheidet u.a. der Zeitpunkt der Anmeldung.

Am **17. Juli 2001, um 19:00 Uhr** findet hierzu ein **verbindlicher (also teilnahmeverpflichtender) Informationsabend** statt. Dort erhalten Sie und ihr(e) Kind(er) alle nötigen Informationen und Hinweise zu Zeltlager- und Zeltplatzordnung, An- und Abreisedaten, Gepäck, Zelteinteilung, Adressen, Verpflegung etc.

Der **Teilnehmerbeitrag** beträgt **DM 210**, für aktive Gruppen der Pfarrjugend Neubiberg **DM 160**, für Geschwister **DM 185**

Der Teilnehmerbeitrag ist bei der Anmeldung im Pfarrbüro zu entrichten.

Für Rückfragen zur Anmeldung:

Claus Mayer

E-Mail: McMc@cm-flight.de

Tel.: 089 / 600 190 65

Wenn Du...

• 8-13 Jahre alt bist

• Lust auf Zelten hast

• Ein wenig Action vertragen kannst

...dann komm mit nach Bechhofen ins Zeltlager!!!

Hiermit melde ich mein Kind

(Name, Vorname)

(Adresse, Telefon)

(Geburtsdatum)

zum Zeltlager der Pfarrjugend Neubiberg vom 28.7. bis 4.8.2001 in Bechhofen bei Ansbach an.

Bei grobem Fehlverhalten bin ich bereit, meine Kind vom Zeltplatz persönlich abzuholen bzw. einverstanden, dass es auf meine Kosten & Verantwortung nach vorheriger Rücksprache nach Hause geschickt wird.

Mein Kind ...

- ...hat folgende Krankheiten/Allergien: _____
-
- ...benötigt Medikamente: _____

- ...kann und darf schwimmen ? Ja ? Nein
➤ ...ist gegen Tetanus geimpft ? Ja ? Nein
➤ ...ist gegen Zecken geimpft ? Ja ? Nein
➤ ...durf in 4ergruppen das Lager bei Spielen verlassen.

Während des Lagers (28.7.-4.8.) bin ich zu erreichen unter der Telefonnummer: _____

Unterschrift Erziehungsberechtigte(r)

Programm/Veranstaltungen

Samstag

- Mittag: Zug und Radl fahren
Nachmittag: Zelte aufbauen, Schwimmen
Abendessen: Würstel + verschiedene Salate (von den Eltern)
Abend: Kennenlernspiele, Gute-Nacht-Geschichte

Sonntag

- Frühstück
Vormittag: Gottesdienst in Bechhofen, Schwimmen
Mittagessen: Salate + kalt
Nachmittag: Freie Beschäftigung, Chaossal, Schwimmen
Abendessen: Spaghetti
Abend: Lagerfeuer, Gute-Nacht-Geschichte

Montag

- Frühstück
Vormittag: Schnitzeljagd, Schwimmen
Mittagessen: Salate + kalt
Nachmittag: Sonderpädagogenspiel, Schwimmen
Abendessen: Risotto
Abend: Völkerball

Dienstag

- Frühstück
Vormittag: Basteln (Flöße/Schiffe), Schwimmen
Mittagessen: Salat + kalt
Nachmittag: Tauschspiel, Schwimmen
Abendessen: Geschnetzeltes mit Kartoffelbrei
Abend: Völkerball, Nachtwanderung

Mittwoch

Frühstück

Vormittag: Rallye in Bechhofen, Schwimmen

Mittagessen: Salat + kalt

Nachmittag: Drogen-Dealer-Spiel, Schwimmen

Abendessen: Chili con Carne

Abend: Lagerfeuer

Donnerstag

Frühstück

Vormittag: Postenlauf

Mittagessen: Salat + kalt

Nachmittag: Vorbereitung für bunten Abend, Schwimmen

Abendessen: Schinkennudeln

Abend: Völkerball, Gute-Nacht-Gebet

Freitag

Frühstück (Geburtstagsfeier Sandra)

Vormittag: Lagerolympiade

Mittagessen: Salat + kalt

Nachmittag: Vorbereitung für bunten Abend, Gottesdienst

Abendessen: Ravioli

Abend: Bunter Abend

Samstag

Frühstück

Vormittag: Packen & Abreise

Zu den meisten Abendessen gab es eine Nachspeise:

Götterspeise oder einen Pudding

Wer? → Pfarrjugend Neubiberg + 30 Kids von 8 bis 13 Jahre
Wie? → An-/Abreise per Bahn & Bus
Wann? → 28.7. bis 4.8.2001
Was? → Zelten, Schwimmen, Spiele, Ausflüge etc.
Kosten? → zwischen 160 DM und 210 DM + Taschengeld
Wo? → in Bechhofen bei Ansbach, Lost in Franconia...



<http://www.pfarrjugend-neubiberg.de>

Teilnehmerliste/Betreuerliste

Teilnehmer

Bruckmeier Karin
Kallenborn Marcel
Kohl Sandra
Kraus Nina
Lichtblau Martina
Mayer Dominik
Mayer Miriam
Modl Sarah
Scherer Julia
Scherer Tobias
Solnberger Kathrin
Staudacher Benedikt
Stölzl Michael
Terranova Margarita
Vincek Anna
Weber Florian

Betreuer

Kreisel Jan Christopher
Lichtenwald Simone
Mayer Claus
Motsch Dagmar
Pronold Sabrina
Redl Nina
Reichhardt Katharina
Reitinger Ulrich (Uli)
Stiegler Sebastian (Basti)
Werner Susanne

Gruselgeschichten der Gruppen (von der Rallye)

1. Vor ca. 100 Jahren stand hier eine niegelnagel neue Pinsel fabrik. Das Geschäft lief super. Sie transportierten die Pinsel in viele Länder und verdienten viel Geld. Gerade als sie in der Blütezeit war, kam ein geldgieriger Mann namens George Brown aus Amerika. Er wollte die Fabrik für viel Geld kaufen. Das gefiel dem jetzigen Besitzer Franz-Josef Bauer aber gar nicht. Er wollte sie um keinen Preis verkaufen. Doch Mr. Brown ließ sich nicht abschütteln. Er kam immer wieder und hakte nach: „So eine Chance kriegen sie nie wieder!“ Doch Herr Bauer nahm ihn nicht ernst und machte weiter seine Arbeit. An einem lauen Sommerabend lud Mr. Brown Herrn Bauer in sein Hotelzimmer ein, um „angeblich“ noch mal übers Geschäft zu reden. Herr Bauer dachte sich nichts und ging hin. Dort angekommen stand Mr. Brown schon in der Tür. Er begrüßte ihn weniger freundlich, während er einen Revolver hervorholte. Mr. Brown schoss bevor Herr Bauer etwas sagen konnte. Brown zog den Toten in seinen Chrisleur. Schnell führ er in die Pinsel fabrik. Dort legte er ihn vor das Eingangstor. Er fälschte das Testament, so dass er nach dem Tod des Herrn Bauer die Fabrik erbt! Seit diesem Vorfall lief der Verkauf so schlecht, dass Mr. Brown die Firma schließen musste. Eines Abends ging Mr. Brown zum letzten Mal in die Firma. Plötzlich schaute er sich erschrocken um; er hatte doch ein Geräusch gehört! Das Licht flackerte und erlosch. Totenstille herrschte. Auf einmal flog die Tür auf und der Geist des Herrn Bauer trat ein. Er sprach zu ihm: „Ich verfluche dich auf ewig“ kam es aus dem starren Mund des Geistes. Voller Angst (erfüllt) rannte Mr. Brown aus der Firma und wurde seitdem nie mehr gesehen. Doch der Geist des Herrn Bauer spukt noch heute in den Ruinen herum.

2. An einem schönen Sonntagabend gingen wir spazieren. Nach ein paar Minuten gingen wir an einer alten Pinsel fabrik vorbei und blieben stehen. Unsere Eltern gingen weiter und wir schrien hinterher: wir bleiben hier.

Wörter formen (Lagerolympiade)

1. M Z N W T U S
2. A H O E L
3. O H N L
4. T D U A Ü

Nimm jeweils aus einer Buchstabengruppe einen Buchstaben und forme daraus folgende Wörter:

Anna, Otto, Haus, Wald, Zaun, Zelt,...

Plötzlich kam ein lauter Schrei heraus. Lisa und ihre Schwestern erschraken. Unerklärbarerweise ging die Tür auf. Sie erstarrten vor Schreck und das Herz klopfte wie wild. Ängstlich gingen sie hinein. Plötzlich sahen sie den zerstochenen Jungen am Boden liegen. Hinter uns knallte es laut. Hanna schnaufte erleichtert; es war bloß die Tür. Eine schwarze Gestalt stand vor den Mädchen. Plötzlich packte das Monster die Kinder. Das Monster quälte sie und es will sie töten. Am nächsten Morgen hörten die Eltern, dass drei 10-jährige Mädchen zerstochen in der alten Pinselfabrik gefunden wurden. Und bis heute weiß keiner, wer es gewesen war.

3. Onkel Bernhard und sein Sohn Marcel arbeiten in der Pinselfabrik. Eines Tages ging Marcel spät abends in die Fabrik, um seinen dort vergessenen Rucksack zu holen. Aus Angst vor Dunkelheit nahm er seine Funzel mit. Ängstlich öffnete er die alte knarrende Eingangstür und schritt langsam zu seinem Schreibtisch. Als er nach seinem Rucksack griff, fiel ihm seine Funzel aus der schwitzigen Hand und zersplitterte mit lautem Krach auf dem Boden. Plötzlich spürte er eine Hand auf seinen Schultern. Erschrocken drehte er sich um und erblickte eine Gestalt mit einem weißem Umhang. Schreiend flüchtete er aus der Scheißbude und verlor dabei seinen Rucksack. Überrascht sah er ihn dann zuhause auf seinem Bett.

4. ... Nun fing es an zu regnen. Die Sonne näherte sich dem Horizont. Sion (15 Jahre) beschleunigte seine Schritte und langsam fror es ihn. Nun lief er los, denn der Regen verstärkte sich und der Wind heulte noch lauter. Er würde klitschnass zuhause ankommen. Doch plötzlich blieb er stehen. Er sah sich um. Er hatte nicht darauf geachtet, wo er hingelaufen war. Er lebte in der Stadtmitte. Doch nun war er am Rande der Stadt angekommen. Als er gerade umkehren wollte, sah er etwas. Es war ein Haus. Ein altes, leicht beschädigtes Haus. Sion überlegte kurz... dann betrat er es. Es war stockdunkel. In einem hinteren Zimmer war ein schwaches, flackerndes Licht. Langsam näherte er sich dem Zimmer und schaute durch einen Spalt. Im Raum war niemand, doch er roch etwas. Plötzlich zuckte er zusammen. Er hatte etwas gesehen... einen Schatten. Er rieb sich die Augen. Der Schatten hatte mit einer Art Beil

Gebete

Lieber Gott,
wir danken dir für die Gaben, die du uns gegeben hast und sei bei unserem Mahle heute Gast. Amen.

Reise-Segen:

Auf eurem Weg nach Hause
Begleite euch Gottes Segen!
Dass ihr euren Fuß nicht an einem Stein stoßet,
dass euer Auto nicht zu Schaden komme,
dass ihr im Zug zur Ruhe kommen möget,
dass kein Mensch euch Gewalt antue,
dass euch am Ziel ein warmes Zuhause empfange.
So seid gesegnet auf eurer Reise!

Pfarrbrief-Artikel

Auch dieses Jahr fand vom 28.7. bis 7.8. das Zeltlager der Pfarrjugend und Ministranten – wie schon vor drei Jahren – in Bechhofen / Mittelfranken statt. Nachdem wir mit den Fahrrädern rund 20 km vom Bahnhof nach Bechhofen zurückgelegt hatten, ging es zunächst mal ans Zelte aufbauen und Kennenlernen. Am Sonntag, unserem zweiten Tag, besuchten wir die heilige Messe in Bechhofen und wurden dort von den Bechhofenern recht herzlich willkommen geheißen.

Größere Programmfpunkte waren die Rallye durch den Ort, das Tauschspiel, der Postenlauf, ein Invalidenspiel und die Nachtwanderung, aber auch den Krummweiher, der gleich am Zeltplatz lag, haben wir mehrmals täglich besucht, wobei wir allerdings nicht gerade die einzigen Badegäste waren.

Mit einer Ausnahme hatten wir die ganze Zeit super Wetter. Schließlich feierten wir am Freitag noch eine kleine Dankandacht, und als es dann am Samstag schließlich wieder heimwärts ging, wäre der ein oder andere wohl doch noch ein paar Tage länger geblieben.

29. Wer ist Pfarrjugendleitung?
30. Wieviel Dioptrin hat Bastis Brille?
31. Bringt etwas Wasser vom See!
32. Wie viele Betreuer haben einen Gruppenleiterkurs gemacht?
33. Macht eine Pyramide!
34. Malt Susanne ein Bild!
35. Tanzt zusammen Walzer!
36. Wer ist Ministrantenleitung?
37. Sammelt 5 Müllstücke auf, die vor Bastis Zelt liegen!
38. Singt uns ein Lied vor!
39. Sagt uns ein kleines Gedicht auf!
40. Was studiert Nina?
41. Malt das Pfarrjugendlogo!
42. Denkt Euch ein Gebet für's Abendessen aus!
43. Wie viele Betreuer tragen eine Brille?
44. Einer von Euch muss Clausi einen Heiratsantrag machen!
45. Nennt uns 3 Brettspiele, die wir dabei haben!
46. Wie alt wurde unser Pfarrer dieses Jahr?
47. Blasst ein Taschentuch 15 Sekunden in die Luft!
48. Welcher Wochentag war der 29.02.2001?
49. Sucht gleich die 50!
50. Macht eine Gedicht mit den Worten Zeltlager, Eistee, Wäscheleine und Diakon!

auf etwas eingehauen. Sion stand da und als er erkannte, was auf dem Boden lag und so komisch roch, stieß er einen kurzen erstickten Schrei aus. Er roch Blut und auf dem Boden lag... ein Kopf. Sion wollte aus diesem Haus... aus diesem fürchterlichen Haus verschwinden, als die Tür zuflog. Er lief auf die Tür zu und sein Herz raste. Bei jedem Schritt schmatzte es. Er rüttelte an der Tür, doch sie ging nicht auf. Die ganze Zeit ging ihm durch den Kopf: „Wo bin ich hier?“ Nun... ganz plötzlich war Totenstille. Sion atmetet schnell. „Was geht denn hier ab?“ fragte er sich, während von draußen der Regen an die Fenster prasselte, von denen die meisten kaputt oder vernagelt waren. Die Minuten vergingen, doch nichts passierte. Nun fiel Sions Blick auf den Fußboden. An manchen Stellen war frisches, schimmerndes Blut zu erkennen, doch an anderen war es schon getrocknet. Hier und da waren Löcher in die Wand oder den Fußboden geschlagen. Jetzt hörte Sion etwas neues. Es hörte sich an, wie ein Klopfen, nur dass es bei jedem Schlag klang, als würde jemand in Matsch fallen. Es kam aus dem Zimmer. Doch als er sich dem Geräusch näherte, schloss sich die Tür und Sion stand in der Dunkelheit. Mit lautem Donnern erhellte ein Blitz ganz kurz den Raum. Sion erkannte eine Treppe und stürzte darauf zu. Als er oben angekommen war, die Treppe hatte er ohne Probleme überstanden, sah er einen Gang mit nur zwei Zimmern. Langsam, sehr langsam näherte sich Sion der rechten Tür. Plötzlich, von einer Sekunde auf die andere raste das Beil durch den Fußboden und blieb ein paar Zentimeter vor Sion in der Decke stecken. Sion war überrascht, dass er nicht in Ohnmacht gefallen war. Jetzt hörte er eine leise schaurige Stimme: „Du... kannst... nicht... entkommen!“ Sion erstarre und blickte langsam nach unten. Er erblickte zwei Augen... zwei weit aufgerissene, leuchtende Augen. Sion kam wieder zu sich und rannte los. Ein weiterer Blitz hatte ein zerbrochenes Fenster am Endes des Ganges erhellt und Sion rannte darauf zu. Als er das Fenster erreichte, sprang er hindurch und hoffte, dass er weich landen würde. Er hatte Glück. Eine weiche Hecke fing seinen Sturz auf. Sion rannte los Richtung Stadt. Der Regen und Wind machten ihm nichts mehr aus. An der einen Kreuzung drehte er sich noch mal um. Dann lief er nach Hause. Ein halbes Jahr später kam Sion zurück... Nun würde er der Sache auf den Grund gehen. (Fortsetzung folgt)

Fortsetzung:

Hi, ich bin Sion. Vor einem halben Jahr habe ich ein fürchterliches Haus entdeckt. Ihr wisst ja sicher noch, was ich so entdeckt habe. Nun ja, ein halbes Jahr ist es jetzt her, aber der Schreck sitzt mir immer noch in den Knochen. Und jetzt bin ich wieder zurück, aber diesmal bin ich vorbereitet auf das, was mir passieren könnte. Ich habe meine Abschlussprüfungen in Karate, Kung-Fu und Kickboxen abgeschlossen und mir die Überreste von Waffen aus dem Krieg, die mein Vater mitgebracht hat, repariert und mitgenommen. Warum ich mich so gerüstet habe und zurückgekommen bin? Nun, ich will Rache... Vor einem halben Jahr, als ich den einen Raum betreten habe, habe ich einen Kopf am Boden gesehen und... ich weiß jetzt wem er gehörte... meinem Freund. Es ist sinnlos und ich weiß das, aber ich muss wenigstens dieses... dieses Monster aufhalten noch mehr Menschen zu töten, denn ich bin mit Sicherheit der einzige, der weiß, was dort passiert ist. Und deshalb bin ich zurück. Und so erzähle ich euch nun meine Geschichte:

Es war noch Tag, doch trotzdem war so gut wie niemand mehr auf der Straße zu sehen. Ich rannte und doch hatte ich das Gefühl, als würde es noch Stunden dauern, bis ich das Haus finden würde. Ich wusste den Weg noch. Und da war es, das Haus. Als ich ihm näher kam, verlangsamte ich meine Schritte. Ich stand nun vor der Tür und mein Herz fing an zu rasen. Doch plötzlich ertönte ein Schrei. Ein lauter, qualvoller Schrei. Von einem Moment auf den anderen vergaß ich meine Angst. Ich spürte nur noch Hass... Hass auf das, was dort drinnen diese Menschen quälte. Und ohne zu wissen, was ich tat, stieß ich die Tür auf und ging in das Haus. Es sah noch genau so aus wie damals, nur dass an der einen Wand ein Skelett lag. Mich durchströmte ein kalter Schauer, als ich sah, was an der anderen Wand hing. Aufgespießt und Blut überströmt hing dort ein Menschenkörper. Mit weit aufgerissenen Augen und Mund hing er dort. Er war vielleicht 18 oder 19. Mein Körper fing an, leicht zu zittern, doch ich hatte keine Angst. Ganz plötzlich, wie damals, fiel die Tür zu und ich stand wieder in der Dunkelheit. Aber ich war auf so etwas vorbereitet. Blitzschnell zog ich meine Taschenlampe aus der Jacke und knipste sie an. Und nun sah ich, dass der ganze Boden übersät war mit Knochen, an denen hin und wieder Blut oder Fleisch hing. Manche waren schon halb zerfallen, andere hingegen sahen aus,

Chaos - Spiel

1. Macht 10 Liegestützen!
2. Nenne 5 Namen von Ministranten!
3. Zähle das Alter aller Betreuer zusammen!
4. Was gibt es morgen zum Essen?
5. Hüpf auf einem Bein ums Mannschaftszelt!
6. Wie viele Fahrräder sind auf dem Zeltplatz?
7. Lerne die Spülliste für Donnerstag auswendig!
8. Nenne 3 Firmen, deren Werbung sich auf dem Pfarrbus befinden!
9. Mache einen Kopfstand und esse eine Tomate!
10. Wer ist auf Simones T-Shirt?
11. Wieviel kostet ein Magnum am Kiosk?
12. Mache 10 Situps!
13. Wieviel Grad hatte es heute in der Kirche?
14. Wie heißt der große Blonde mit dem grünen T-Shirt und der lila Kappe von den Ministranten?
15. Trage Clausi um den Mülleimer!
16. Holt etwas von den Ministranten!
17. Holt von 5 Ministranten eine Unterschrift!
18. Bringt uns 7 verschiedene Blätter!
19. Flechtet Dagmar zwei Zöpfe!
20. Findet das Autokennzeichen des weißen VWs heraus!
21. Besorgt Simone, Kathi und Sabrina etwas Süßes!
22. Wieviel Paar Schuhe hat Jan dabei? Welche Schuhgröße hat er?
23. Rechnet alle Schuhgrößen der Betreuer zusammen!
24. Wie viele Betreuerzelte stehen auf dem Platz?
25. Macht eine Minute Pause!
26. Was gab es heute bei den Ministranten zum Essen?
27. Fahrt mit Nina zweimal Schubkarren um die Feuerstelle!
28. Welche Betreuer sind bei Hanna in der Gruppenstunde?

„Sinnvolle“ Geschichte

Aufgabe ähnlich wie: Schreibe eine kurze Geschichte mit den Wörtern:
Mülleimer, ekelig, Fisch, Gugelhupf

Meine Mutter fand im Mülleimer einen ekligen, stinkenden, schimmelnden Fisch. Meine Mutter müsst ihr wissen, ist sehr ekelig. Sie verarbeitete den Fisch, den sie im Mülleimer gefunden hat, zu einem Gugelhupf. Keiner wollte ihn essen, weil Fischabfälle darin waren. „Igitt!“

Als wir den Gugelhupf runterbekommen haben, mussten wir zum Zahnarzt. Dann kauften wir ein Badetuch und gingen zum See. Dort bekamen wir einen Sonnenbrand.

Jetzt mussten wir aufs Klo. Aber da war kein Klopapier. Mist! Als wir vom Klo zurückkamen hatten wir Durst. Wir nahmen einen Plastikbecher und tranken. Dann ist uns der Saft aus der Zahnlücke gelaufen.

Da klebte ich mir die Zahnlücke mit Klebeband zu. Als wir nach Hause mussten, überraschte uns unsere Mutter mit einer Götterspeise. Weil wir vom Essen so dreckig waren, gab uns unsere Mutter Duschgel zum Duschen.

Nach dem Duschen cremten wir uns mit Sonnencreme ein und tranken einen Tee. Danach gossen wir unsere Tulpen.

Während wir Tee tranken suchten wir Mutters Handtasche, wo der Filzstift drin war. Als wir den Tee getrunken hatten, spülte der Spüldienst die Tassen ab.

Der Spüldienst saß auf der Bierbank. Sie aßen Gummibärchen. Einer von ihnen hatte einen Schlapphut auf.

Mit einem Messbecher bespritzten sie sich. Plötzlich trat jemand auf eine Schraube, während er ein Gummibärchen kaute. Er spuckte das Gummibärchen in ein Gebüsch und wurde danach verarztet.

als wären sie frisch aus den Körpern gerissen worden. Langsam versuchte ich meine Augen von diesem unschönen Anblick abzuwenden. Plötzlich knarzte es hinter mir und innerhalb einer Sekunde hatte ich meinen selbst gebauten Revolver gezogen und mich umgedreht. Vor mir stand ein Mensch, doch er war zerfressen, ein Auge fehlte und sein rechter Arm war halb abgerissen. Ein Zombie. Ohne zu überlegen richtete ich meine Waffe auf das Zombie und drückte ab. Das Zombie flog rückwärts gegen die Wand, wo es liegen blieb. Ich atmete schnell, aber ich glaube nach sowas zittert man immer. Langsam senkte ich meine Waffen und ging los in Richtung des Zimmer, in dem damals Licht gebrannt hat. Und nun wieder. Ein lauter Schrei und diesmal kam er aus dem Zimmer, vor dem ich stand. Meinen Revolver fest umklammert, öffnete ich die Tür. Wieder brannte ein Licht und da an der einen Wand stand es. Das Monster. Mindestens 9 Meter groß, mit riesigen Zähnen und leuchtenden, roten Augen, die auf etwas herabschauten. In der rechten Hand hatte es eine Art Gewehr, doch in Menschengröße und in der linken Hand das Beil, mit dem es mich damals beworfen hat. Nun fiel mein Blick zur anderen Wand. Dort lag ein Mann. Er blutete. Es sah aus als hätte das Monster mit dem Gewehr auf seine Arme und Beine geschossen. Und jetzt sprach das Monster mit derselben schaurigen Stimme wie damals: „Du... unvollkommenes... Wesen. Du... bist... es... nicht... würdig... noch... länger... zu... leben!“ Daraufhin hob es das Beil, ich schloss schnell die Augen und kurz darauf hörte ich einen lauten Schrei und den Aufschlag des Beil. Danach war Ruhe. Langsam öffnete ich die Augen und was ich da auf dem Boden sah, will ich euch lieber ersparen. Nun wurde das Monster auf mich aufmerksam und als es auf mich zuschlüpfte, fühlten sich meine Beine an wie Pudding. „Du... lebst... noch.“ sagte das Monster, während es sich mir näherte. Ich kam wieder zu mir und auf einmal waren meine Beine wieder völlig in Ordnung. Hass durchströmte mich. „Du... du widerliches etwas...!“ sagte ich in einem Ton, vor dem ich selbst Angst bekam. Und auf einmal verlor ich die Kontrolle über meinen Körper. Ich rannte los. Dem Monster entgegen. Während dem Laufen zog ich mein Schwert (das ich bei einem Ruinenbesuch gefunden habe). Mit erhobener Waffe stürmte ich dem Wesen entgegen. Doch kurz bevor ich es erreicht hatte, hatte es das Gewehr auf mich geschleudert und mich voll erwischt. In hohem Bogen

flog ich durch das Zimmer und landetet neben einer Leiche, die dort auf dem Boden lag. Langsam richtete ich mich wieder auf. Das Wesen war verschwunden. Doch dafür stand die Leiche neben mir auf. Nachdem ich ihr einen saftigen Kick verpasst hatte, holte ich mir mein Schwert wieder, das ich während dem Sturz verloren hatte, und rannte durch die nächste Tür. Im nächsten Raum war nichts außer den üblichen Leichen und einem großen Loch in der Mitte. Ich wollte gerade in das Loch schauen, als ich eine Stimme hörte: „... gehe... nicht... brauchst... Gewehr...“ Ich schaute mich um. In einer Ecke saß ein junger Mann. Auch er blutete stark. „Wieso brauche ich ein Gewehr?“ fragte ich.

„Schwach... stelle... von... Monster...“ Daraufhin sackte sein Kopf auf die Brust und er hörte auf zu atmen. Ich überlegte kurz und dann fiel mir ein, dass das Monster ein Gewehr auf mich geschmissen hatte. Ich rannnte zurück und da lag es. Es war noch völlig in Ordnung. Ich hob es auf und untersuchte es, dann steckte ich es ein und ging wieder in den Raum. Nun schaute ich in das Loch. Etwas weiter unten war ein kleiner Absatz. „Mit einem kleinen Sprung müsste man es schaffen.“ überlegte ich. Ich wollte gerade springen, als ich ein Geräusch hörte. Ich drehte mich um und für einen kurzen Moment erstarrte ich. Alle Leichen, auch der eine Mann, waren aufgestanden und schlurften auf mich zu. Doch ich hatte keine Zeit, mich um sie zu kümmern und so drehte ich mich wieder um und sprang. Nachdem ich gelandet war, sah ich, dass ein bisschen weiter unten noch ein Absatz war. Mit einem weiteren Sprung landete ich auf ihm und es war zu erkennen, dass wieder ein bisschen weiter unten ein Gang in der maurigen Wand war. Nach einem weiteren Sprung rannte ich durch den Gang, der komischerweise beleuchtet war. Ich lief hindurch und kam in einen kleinen Raum mit einem Brunnen. Ich ging zum Brunnen, doch ich konnte nichts erkennen. Die Taschenlampe nützte mir da nichts, denn sie ist bei meinem Sturz vorher auf dem Boden zersprungen. Hinter dem Brunnen war noch ein Gang und nun konnte ich ein schlürfendes Geräusch hören, das sich mir näherte und aus dem Gang vor mir kam. Schnell hob ich mein Schwert und wartete. Und nun erkannte ich wieder einen Menschen, aber er war nicht zerfressen oder ähnliches, aber sein rechtes Bein blutete. „Wer bist du?“ fragte der Mann und ich wie aus einem Mund. „Ich bin ein Opfer von diesem Taontischen Projekt.“ „Dem was?“ „Dem Taontischen Projekt!

Regeln fürs Zeltlager

1. **Alkohol, Drogen und Zigaretten** sind für Kinder und Jugendliche verboten. Die Betreuer sollen auch nicht vor den Kindern rauchen oder Alkohol trinken.
2. Die **Nachtruhe** legen wir auf 22:00 Uhr bis zum nächsten Morgen 7:00 Uhr fest. Ausnahmen können durchs Programm erfolgen. Die Zeltplatzordnung muss berücksichtigt werden.
3. Die **Essenszeiten** werden je nach Programm festgelegt.
4. Kinder und Jugendliche dürfen das Lager nur in Begleitung eines Betreuers verlassen.
Die **Betreuer** sollen einem anderen Betreuer Bescheid sagen, wenn sie das Lager verlassen.
Die Grenzen des Lagers werden vor Ort bestimmt.
5. Bei **Spielen und Aktionen** besteht normalerweise **Teilnahmepflicht**. Dies gilt, sofern das möglich ist, auch für **Betreuer**.
6. Die Betreuer treffen sich jeden Abend zu einer Besprechung (was war am Tag los, was ist uns aufgefallen, gab es irgendwelche Streitigkeiten, was muss noch ausgeredet werden, was passiert morgen), zu der alle Betreuer anwesend sein sollen.
7. **Zündeln ist verboten**.
8. **Zivilisiertes Essen** ist angesagt sowohl für Kinder als auch für Betreuer. Mit Essen darf **nicht gespielt** werden.
9. Bei **Verstößen** kann es Strafarbeiten geben. Bei **sehr schweren Verstößen** wird ein Kind heimgeschickt bzw. die Eltern verständigt, dass sie es abholen.
10. **Schwimmen** gehen dürfen nur Kinder und Jugendliche, wenn ein Betreuer dabei ist und wenn sie von Ihren Eltern die Erlaubnis dazu bekommen haben (siehe Anmeldung).
11. **Leere Flaschen** müssen **zurückgebracht** werden, bevor neue volle Flaschen genommen werden (**Verletzungsgefahr**).
12. **Müll** muss sofort selbstständig in die Mülltüten entsorgt werden.
13. Mit **Spielsachen** muss sorgsam umgegangen werden. Sie werden von einem Betreuer ausgegeben und müssen nach Gebrauch wieder **zurückgegeben** werden. Sie dürfen **nicht** als **Schlagwerkzeuge** missbraucht werden.

9. **Geht zur evangelisch-lutherischen Kirche. Was findet am 19.08.2001 um 11:00 Uhr hier statt?**

Die Einweihung des Heinersdorfer Flurkreuz

10. **Ihr steht am Synagogenplatz. Es warten zwei Aufgaben auf euch:**

1. Findet heraus aus welchem Jahr der älteste „Thorawimpel“ stammt

1649

2. Zeichne das Denkmal ab und notiere die Inschrift

Ihrer will ich gedenken und mein Herz will ich ausschütten für jene, welche einst in dichten Scharen zum Hause des ewigen dahinzogen.

11. **Hinter dem Denkmal seht ihr ein altes Haus. Überlegt euch eine Gruselgeschichte zu diesem Haus.**

12. **Ihr steht vor dem Fotoladen. Wie viele Fotos von Brautpaaren sind im Schaufenster?**

10 Stück

9. **Gegenüber vom Fotoladen ist ein Zeitungsgeschäft. Schreibt die Zahlen von den Lotto-Kugeln auf der blauen Werbetafel ab**

12, 4, 8, 5, 2, 1, 13, 8, 18, 25, 37, 32, 42, 46

10. **Am Kreisverkehr seht ihr einen Springbrunnen. Welcher Buchstabe steht auf dem Stein in der Mitte und wie oft?**

3 Mal S

Es ist das Ergebnis eines Projekts, das von Professor Taontsche geleitet wurde!“ „Dieses Monster ist das Ergebnis eines Projekts?“ „Ja, aber es ist misslungen und deshalb war Professor Taontsche so niedergeschlagen, dass er sich selbst mit dem Sirup infizierte und dann zu so einem Monster wurde.“ „Und deshalb kann es sprechen?“ „Ja, genau, aber das ist im Moment unwichtig. Wichtig ist jetzt nur, dass ich hier lebend herauskomme und...“ Aber weiter kam er nicht, denn in diesem Moment rase das Beil des Monsters genau in den Rücken des Man-nes, der anscheinend ein Assistent von diesem Professor gewesen war. Der Mann sackte zusammen und blieb reglos auf dem Boden liegen. Ich zog mein Gewehr und duckte mich hinter den Brunnen und da kam es. Mit aufgerissenem Maul und ausgefahrenen Krallen schlurfte es auf mich zu. Ohne zu warten legte ich an und schoss. Für ein paar Sekunden erstarrte das Wesen, das angeblich mal ein Professor war, dann kippte es zur Seite gegen die Mauer und hielt sich den Bauch. Und jetzt konnte ich Blut an seinen Händen herablaufen sehen. Ich hatte getroffen. Langsam stand ich auf und ging auf das Monster zu. Doch bevor ich es erreicht hatte, stand es auf und auf einmal war die Wand verschwunden. Ich erschrak kurz, doch dann lief das Monster auf mich zu, holte aus, doch ich war schneller, duckte mich, legte noch mal an und drückte ab. Mit einem Knall, der eher nach einer Explosion klang, krachte das Wesen gegen die Wand. Doch durch den Knall brach der Gang zusammen. Das Monster hatte sich inzwischen von dem Schuss erholt und lief den Gang zurück, aus dem ich gekommen war. Ich rannte ihm nach. Bei dem Loch angekommen, musste ich feststellen, dass die Leichen den Weg nach unten geschafft hatten und nun auf mich zuschlüpfen. Ich hatte keine Wahl und so zog ich mein Schwert und stürmte los. Ich weiß nicht mehr, wie viele Zombies ich den Kopf oder den Arm abgeschlagen habe. Ich weiß nur, dass ich danach mit Blut übersät war. Nachdem ich die Absätze hinter mir gelassen hatte, ging ich wieder zur Eingangstür des Hauses. Eine Blutspur verriet mir, dass das Monster die Treppe in den 1. Stock genommen hatte. Ich lief der Spur nach und als ich oben angekommen war, führte die Spur mich zu einer Leiter, die in einem Wandschrank war.

Aber der Schrank war viel zu klein, als dass ein 9 Meter Viech reingepasst hätte. Trotzdem bestieg ich die Leiter. Sie führte mich nicht in den

2. sondern in den 6. Stock. Dort angekommen sah ich es wieder. Das Monster schlürfte langsam zu einer Wendeltreppe. Ich rannte ihm nach, die Treppe hinauf bis zu einem turmähnlichen Dach. Dort angekommen drehte es sich um und sagte: „Lass uns kämpfen.“ „Wieso hier oben?“ „Das... Haus... fällt zusammen... und wenn... du... zu... langsam... bist,... fällst... du... mit... mir... herunter... und... keiner... von... uns... überlebt... so... was!“ „O.k.!“ Plötzlich schloss sich die Treppe. Ich konnte also nicht mehr zurück. Jetzt schoss das Monster regelrecht auf mich zu. Ich konnte gerade noch ausweichen und mein Gewehr ziehen. „Jetzt oder nie!“ dachte ich, dann das Monster stand gerade am Rande des Turmes. Ich drückte ab, lud nach und schoss noch mal. Das Monster, mit zwei blutenden Wunden, kippte langsam zur Seite und dann... fiel es den Turm hinab. Die Treppe öffnete sich wieder und ich rannte die Stufen hinunter, die Leiter hinab und dann die Treppe. So schnell ich konnte, rannte ich zum Eingang und dann war ich wieder oder endlich wieder auf der Straße. Neben mir lag das Monster auf der Straße. Eine Blutlache wies darauf hin, dass es tot war. Noch einen kurzen Moment starrte ich es an, dann ging ich wieder und noch während ich ging, wunderte ich mich, dass ich noch am Leben war. Aber während ich so die Straßen entlang ging, dachte ich: „Nach diesem Erlebnis könnte ich fast noch so einiges vertragen.“ ENDE

Bechhofen-Rallye

- Ihr steht vor dem Pinselmuseum. Notiert die offizielle Telefonnummer und die Telefonnummer von Herrn Ströhlein.**
Offiziell: 09822 10829
Herr Ströhlein: 09822 209
- Neben dem Museum auf dem Vorplatz ist eine Infotafel. Welche Fische findet man in Bechhofen und Umgebung?**
Karpfen, Hecht, Zander, Weißfische, Schleien
- Welche Ämter sind für diese Infotafel zuständig?**
Verkehrsamt Feuchtwangen, Rathaus Bechhofen
- Überquert die Straße. An einer Hauswand seht ihr gelbe Wegweiser für die Umgebung. Zählt die Kilometerzahlen zusammen.**
99 km
- Ihr steht vor dem Rathaus. Notiert die Öffnungszeiten**
Mo-Fr 08:00-12:00
Do 14:30-18:00
- Was tut ihr in dringenden Fällen, wenn das Rathaus geschlossen ist?**
läuten
- Was hat das Rathaus mit Martin Luther zu tun?**
Martin-Luther-Platz 1
- Spielt das Inselspiel**

Spülplan

Samstag	Sonntag			Montag	
Abend	Frühstück	Mittag	Abend	Frühstück	Mittag
Clausi	Nina	Susanne	Dagmar	Sabrina	Katharina
Anna	Martina	Tobias	Marcel	Sandra	Anna
Katrin	Miriam	Dominik	Sarah	Katrin	Miriam
Julia	Nina	Florian	Michael	Karin	Benedikt

Montag	Dienstag			Mittwoch	Mittwoch
Abend	Frühstück	Mittag	Abend	Frühstück	Mittag
Dagmar	Susanne	Simone	Nina	Uli	Jan
Tobias	Marcel	Martina	Tobias	Michael	Marcel
Dominik	Michael	Katrin	Sandra	Diminik	Sarah
Margarita	Florian	Julia	Nina	Julia	Karin

Mittwoch	Donnerstag			Freitag	
Abend	Frühstück	Mittag	Abend	Frühstück	Mittag
Sabrina	Katharina	Basti	Uli	Jan	Clausi
Florian	Anna	Margarita	Martina	Tobias	Marcel
Miriam	Margarita	Sandra	Dominik	Sarah	Miriam
Martina	Benedikt	Nina	Karin	Florian	Michael

Freitag	Samstag				
Abend	Frühstück				
Basti	Simone				
Benedikt	Karin				
Katrin	Anna				
Julia	Margarita				

Handzettel Elternabend

Anschrift:

Jugendzeltplatz Königshofen am Krummweiher
Martin-Luther-Platz 1
91572 Bechhofen

Telefonnummern:

Jan Kreisel	0177 521 14 16
Sebastian Stiegler	0179 103 96 31
Vor dem Zeltlager: Claus Mayer	089 60 01 90 65

Hinfahrt: 09:30 Uhr Treffen Bahnhof Neubiberg

Rückfahrt: 18:18 Uhr Ankunft Bahnhof Neubiberg

Mitgeben:

- Fahrrad, **Fahrradhelm**
- **Mittagessen (Brotzeit)**, Süßigkeiten, Knabbersachen
- **Kuchen, Salate** (für den Abend; Schüsseln u.ä. gut kennzeichnen)
- Geschirrtücher
- Personal-/Kinderausweis, Krankenkassenkarte, Impfpass, eventuell Allergiepass (wird alles eingesammelt)
- Trinkflasche, Tagesrucksack
- Taschengeld (ca. 40 DM)

Einpacken:

- Schlafsack, Isomatte oder Luftmatratze, Zelt
- Besteck, Teller (bitte gut und wasserfest kennzeichnen)
- Badesachen
- Mückenschutz, Medikamente, Sonnencreme
- Taschenlampe
- warme Kleidung, Wechselkleidung, Regenkleidung
- ❖ Handy, elektronischen Geräte u.ä. sollten zuhause bleiben

Zusätzliche Anmeldungen bis Freitag (20. Juli) ins Pfarrbüro

Photos



Abfahrt Neubiberg/Bahnhof Neubiberg



Blick ins Mannschafts-/Essenzelt



Schiffe basteln



Essen fassen (Spaghetti)



Sonderpädagogenspiel



Chaos Spiel



Blick über den Zeltplatz



Lagerolympiade



Abschlussgottesdienst



Geburtstagsfeier von Sandra



Postenlauf



Postenlauf

Diese und andere Bilder findest Du auf unserer Homepage:

<http://www.pfarrjugend-neubiberg.de>

unter der Rubrik Aktionen/Zeltlager 2001