

Die Superheldinnen und Superhelden

Held_in	Accessoire	Superkraft
ZeitheldIn	Uhrenkette	Kann die Zeit zurück, vor und langsamer drehen lassen
Spiderman	Kostüm	Kann Netze und Fäden werfen
Thor	Hammer	Ist stark
Green Lantern	Laterne und Ring	Kann Dinge materialisieren
Unsichtbare ____	/	ist unsichtbar (Für diese Rolle braucht man keineN LeiterIn vor Ort, am besten man verwendet dazu jemanden der/ die nicht am Lager dabei ist, aber trotzdem bei den Kindern bekannt ist. Diese Person nimmt schon im Vorhinein einige Sprachnachrichten auf und kommuniziert am besten darüber mit den Kindern. Diese Rolle darf während der Woche nicht vergessen werden. So wird im Kreis immer ein Platz für sie freigelassen, die HeldInnen sprechen immer wieder mit und über sie ...)
Lichtheldlin	Streichhölzer	Kann klitzekleine Flammen produzieren (keine großen Feuerbälle!)
Zukunftseherlin	Kugel	Kann teilweise die Zukunft erkennen... = DIEB_IN
Pflanzen(wo)man	Gießkanne	Kann Pflanzen blitzschnell wachsen lassen
AmorIta	Glitzer	Kann Liebe erkennen und streuen
Wonderwoman	Lasso der Wahrheit	Kann mit ihrem Lasso immer die Wahrheit erkennen
Animal(wo)man	Stofftier	Kann mit Tieren kommunizieren
FlauschLauscher_in	Ohrschützer/Hörrrohr/Kopfhörer	Hört alles
DurchblickerIn	Brille	Kann durch Mauern sehen
MiniMaxi	Fernrohr	Kann Dinge schrumpfen und wachsen lassen
Elsa	Handschuhe	Kann Eis produzieren und singen
Telepatty	Kappe	Kann mit Leuten via Gedanken kommunizieren
Flash	Kleiner Blitz	Kann schnell laufen!

Sonntag:

Programmpunkt	Handlung und Spiele	Material	anwesende HeldInnen	SuperheldInnen-Newsflash
Anreise und Ankommen	<p>Bei der gemeinsamen Anreise erfahren die Kinder von den LeiterInnen, dass sie zum Tag der offenen Tür einer ganz speziellen Akademie fahren. Dort wollen sie sich ein wenig umschauen und die Akademie kennenlernen.</p> <p>Beim Jungscharlagerhaus: Großer Security-Check, „Wir müssen aufpassen wer da in unsere Akademie kommt, denn hier gibt es strenggeheime und superwichtige Vorgänge!“</p> <p>Dazu gibt lustige Absuchmethoden z.Bsp.: Föhnen, Biepergeräte, Hand mit Wasser bespritzen, Koffer abklopfen, ... Die jeweiligen Absuchmethoden sensibel und vorsichtig einsetzen, kein Kind soll sich unwohl fühlen, es soll Spaß machen!</p> <p>Anschließendes gibt es ein großes Willkommen. Eine erstes Kennenlernspiel und die Kinder werden für den Hauspostenlauf in Gruppen geteilt.</p>	Föhn, Kabel, Parfums, Deosprays, Sprühflaschen, Sthethoskop, Blutdruckgerät, Becher	ALLE!	Welcome to super-hero-acadamy!!!
Hauspostenlauf	<p>Die Kinder lernen die Akademie besser kennen. Dazu sind mehrere Stationen aufgebaut, die sie frei in den Gruppen besuchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zimmer beziehen • Dienstplan einteilen (Putzen, Abwaschen, Lagerzeitung, Bunter Abend vorbereiten, Feuerholz holen, Lobdienst) • SuperheldInnengruppenfotos mit Kostümen ... • Namensschilder gestalten • Gruppennamen, Gruppentanz und Gruppenlied ausdenken • Sockenpost basteln • Wochenplan vorstellen • Worauf freu ich mich? Worauf freu ich mich nicht? Wovor habe ich Angst? -> Plakat gestalten 		Alle!	

Programmpunkt	Handlung und Spiele	Material	anwesende HeldInnen	SuperheldInnen-Newsflash
Abendprogramm	<p>Am Abend stellt sich die Abschlussklasse der Akademie vor: Die Kinder erfahren, was die SuperheldInnen machen und welche Superkräfte sie haben. JedeR erzählt kurz was von sich, was sie/er kann und zeigt es (in kleinen lustigen Sketches) vor. Von einigen SuperheldInnen wurden auch Videos im Vorhinein gedreht.</p> <p>Ziel: Die Kinder wissen: Wie heißen die GruppenleiterInnen wirklich, was ist ihr SuperheldInnenname, und welche Kraft und welches Accessoire haben die SuperheldInnen.</p> <p>Dazwischen werden auch viele Kennenlernspiele mit den Kindern gespielt. (Ideen: Jedes Kind sagt den Namen und eine Superkraft beginnend mit dem selben Buchstaben, Zipp-Zapp, Das kotzende Känguruh mit SuperheldInnenfiguren)</p> <p>Nachdem sich der letzte Held vorgestellt hat, kommt WonderWoman verzweifelt drauf, dass ihr Lasso fehlt! Es entsteht große Aufregung und Chaos unter den SuperheldInnen, gemeinsame mit den Kindern wird der Raum durchsucht. Wenn alle wieder ruhig sind, wird Wonderwoman gefragt, wo sie am Nachmittag war.</p> <p>Wonderwoman erzählt, dass sie einen Spaziergang gemacht hat. Und es wird beschlossen gemeinsam den Weg abzusuchen. Der Lichtheld zündet für jedes Kind eine Laterne an und teilt viele Taschenlampen aus. Es wird gemeinsam eine kurze „Kerzenwanderung“ zum Lagerfeuerplatz gemacht. Eventuell ist auch der Weg mit Laternen ausgeleuchtet.</p> <p>Am Lagerfeuerplatz wird gefragt, ob das Lasso gefunden wurde. Da es nicht aufgetaucht ist, wird davon ausgegangen, dass das Lasso gestohlen wurde. Deswegen werden die Kinder gebeten alle hier zu bleiben, damit der Dieb nicht entwischen kann – Die Akademie wurde geschlossen. Die Kinder sollen auch mithelfen, dass der Dieb gefunden wird. Dazu wird auch eine „Überwachungskamera“ draußen aufgebaut. (Diese ist eine Kartonschachtel, die gemeinsam beim Lagerfeuerplatz platziert wird)</p> <p>Anschließend wird das Abendlob am Feuer gefeiert und die Kinder gehen nach einer Gute Nacht Geschichte ins Bett.</p>	<p>Videos+ Accessoires</p> <p>Lichter in Gläser,</p> <p>Taschenlampen</p> <p>„Überwachungs Kamera“</p>	<p>Alle!</p> <p>Wonderwoman</p> <p>Lichtheld</p>	<p>Lasso ist am NM im Trubel verschwunden!</p> <p>Lasso fix gestohlen, da nicht gefunden!</p> <p>Akademie geschlossen, keiner rein oder raus! -> Kinder müssen dableiben!</p>

Montag:

Programmpunkt	Handlung und Spiele	Material	anwesende HeldInnen	SuperheldInnen-Newsflash
Morgensport	<p>Die Kinder machen das Training mit den HeldInnen mit. (Spiel)</p> <p>Dabei erfahren sie, dass über Nacht Denkkappe, Hammer, Ring, Fernrohr gestohlen wurden. Es wird Zeit, den Dieb zu finden.</p>		Telepath, Thor, Green Lantern SchrupferIn	Es wurden Denkkappe, Hammer, Ring, Fernrohr gestohlen während der Nacht!
Steckbriefwand vorstellen	<p>Die SuperheldInnen- Steckbriefwand wird vorgestellt. Dort hängt ein Steckbrief mit allen wichtigen Informationen der SuperheldInnen. Die Kinder können dort alle jene, bei denen sie sich sicher sind, dass sie nicht der Dieb sind, durchstreichen. Es hängen auch leere Plakate und Stifte dort, wo die Kinder ihre Vermutungen aufschreiben können. Zusätzlich wird hier auch dokumentiert, was schon alles geklaut wurde.</p>	Steckbriefe	Alle	
Schatzsuche	<p>Die SuperheldInnen haben jede Nacht einen Sicherheitsbeauftragten, der in der Nacht munter ist und aufpassen soll. Der Securitybeauftragte der letzten Nacht (PflanzenheldIn): Eigentlich hätte sie die Bilder die von der Bewegungskamera gemacht und automatisch ausgedruckt wurden, auswerten sollen. Aber sie hat die Nacht verschlafen und hat, aus Müdigkeit, alle Fotos zerschnitten ohne sie anzusehen. Um das zu vertuschen, hat sie alles Schnipsel aus dem Fenster geschmissen und der Wind hat die Schnipsel vertragen. Die Kinder müssen jetzt alle Fotos wieder aufsammeln, um hoffentlich den Dieb auf dem Foto zu sehen.</p> <p>Dazu wird eine Schatzsuche gelegt. Die Kinder gehen in Kleingruppen. Bei jeder Station gibt es ein Puzzlestück für jede Gruppe. Am Ende bauen sie das Puzzle zusammen. Und finden auf jedem Foto denselben Hinweis. -> die Haarfarbe des Diebes/der Diebin Das Foto ist vom Hinterkopf, ein bisschen verschwommen und in Schwarzweiß. Am besten wird die Haarfarbe gewählt, die am meisten der GruppenleiterInnen haben, so dass noch möglichst viele HeldInnen als Verdächtige bleiben.</p>	<p>Materialien für die Schatzsuche</p> <p>Zerschnittene Fotos vom Hinterkopf des Diebes</p>	Pflanzenheldin	Der Dieb hat _____ Haare. (Haarfarbe des Diebes einfügen)

Programmpunkt	Handlung und Spiele	Material	anwesende HeldInnen	SuperheldInnen-Newsflash
Basteln vs. Natur	<p>Am Nachmittag Kinder können beim normalen Superheld_innen Alltag teilnehmen.</p> <p>Kinder können wählen zwischen: Bastelstationen: Basteln von eigenem Superheld_in Kostümen → Capes bedrucken und bemalen, Masken basteln, Ketten Armbänder gestalten,....</p> <p>Naturstationen: → Staudamm bauen, Waldgesichter gestalten, Naturmandalas legen, Zwergenhöhlen bauen, Blumen-, Heilpflanzen und Kräuter kennen lernen.</p> <p>Zwischendurch gibt es einmal große Aufregung, weil das Stofftier von Tierheld/in verschwunden ist.</p>		<p>Alle</p> <p>TierheldIn</p>	<p>Während NM wird Stofftier gestohlen!</p>
Lagerfeuer	<p>Am Abend gibt es großen Lagerfeuerspaß. Davor wird eine kleine Fragesession gemacht, dabei können die Kinder in den Kleingruppen zu den SuperheldInnen gehen und ihnen Fragen stellen. Dabei können die SuperheldInnen ein paar Vermutungen streuen, es können Alibis erfunden werden und Anschuldigungen gemacht werden.</p> <p>Wichtig dabei ist, dass die Kinder nicht überfordert werden. Es sollen vor allem sie sich erste Gedanken dazu machen, wer der Dieb sein könnte. Sie sollen herausfinden, welche Motive die HeldInnen hätten.</p> <p>Einzig und allein beim Lichtheld sind sich alle sicher, dass er nicht der Dieb ist, der hat nämlich Angst im Dunkeln und hätte sich deshalb beim Diebstahl in der Nacht Licht gemacht, was alle mitbekommen hätten.</p>			<p>Der Lichtheld bekommt ein Alibi.</p>

Dienstag:

Programmpunkt	Handlung und Spiele	Material	anwesende HeldInnen	SuperheldInnen-Newsflash
Morgensport	<p>Spider(wo)man hat über Nacht geübt und hat den ganze Gang mit Fäden verhängt! Bzw. hat eine Falle für den Dieb gebaut. Deswegen müssen die Kinder jetzt durch dieses Spinnennetz zum Frühstück klettern.</p> <p>Es ist zwar der Dieb nicht ins Netz gegangen, aber er konnte dadurch auch nichts stehlen.</p>		Spider(wo)man	Nix gestohlen!
Held_innen Training	<p>Am Vormittag steht das Training für den „Kampf gegen das Böse“ an. Angeleitet wird das Training von Superwoman, Thor und Green Lantern, die die unterschiedlichen Stationen erklären. Die anderen HeldInnen unterstützen tatkräftig. Die Kinder wechseln (in Gruppen) dann frei von Station zu Station, sollen aber alle Stationen einmal gemacht haben.</p> <p>Es gibt: Geschicklichkeits-, -Denksport, -Sportstationen zBsp: Gummistiefelweitwurf, Wattbauschwettputzen, Pretzelwettessen, Parkour, Rätselaufgaben, Pantomime, Sackhüpfen ...</p> <p>Dieser Vormittag wird nebenbei auch ein bisschen von den HeldInnen genutzt, um zu erfahren ob wirklich alle Kinder sich auskennen und bei der „Story“ dabei sind.</p> <p>Am Ende des Vormittags verkünden die Sieger: dabei gibt es verschiedene Gewinner: „Die Super-Flotten“, die „Super-Motivierten“, die „Super-kniffler“, die „Super-Liebsten“</p> <p>Jede Gruppe bekommt einen Titel verliehen!</p>		Superwoman, Thor, Green Lantern!	Alle Kinder sollen sich auskennen
Fotostory/Video	<p>Die Abschlussklasse kommt wegen der Ausnahmesituation nicht mehr mit ihrem Abschlussprojekt zurecht.</p> <p>Dabei sollen sie ein Video oder eine Fotostory über eins ihrer Abenteuer gestalten. Die Kinder sollen ihnen dabei helfen.</p> <p>In Gruppen denken sich die Kinder mit je einem Superhelden eine Geschichte/ein Abenteuer aus. Es wird gemeinsam ein „Skript“ geschrieben, das dann entweder mit Fotos oder Videos „gedreht“ wird.</p> <p>Die Fotos werden ausgedruckt und mit Sprechblasen, etc. zu einem Comic gestaltet. Die Videos werden mit den Kindern gemeinsam „geschnitten“ und mit Musik etc. hinterlegt.</p>		alle	Uhr wurde während NM gestohlen!

Programmpunkt	Handlung und Spiele	Material	anwesende HeldInnen	SuperheldInnen-Newsflash
Abendessen	Beim Abendessen verkündet der Zeitheld, dass am NM die Uhr gestohlen wurde.			
Nachtgeländespiel: Wer hat an der Uhr gedreht?	<p>Zu Beginn des Abendprogramms wird ein Video vom Uhrendiebstahl (aufgenommen von der Überwachungskamera) gezeigt (Dem Zeithelden wurde Uhr im Wald heruntergerissen). Dabei ist die Uhr in Brüche gegangen, der Täter konnte flüchten, verlor aber auf der Strecke die Uhrenteile die jetzt wieder eingesammelt werden sollen.</p> <p>Kinder sind in Gruppen unterwegs und sind mit Taschenlampen ausgestattet. Der Weg ist mit Reflektoren ausgesteckt. Kinder finden nach und nach bei Stationen alle Uhrenteile, müssen dafür jedoch unterschiedliche Aufgaben lösen.</p> <p>Am Ende wird die Uhr am Lagerfeuer zusammengebaut und dem Zeithelden zurückgegeben.</p>		ZeitheldIn	Im Video sieht man, dass der Dieb einen Umhang trägt! → Alle HeldInnen ohne Umhang kommen als Dieb also nicht in Frage.

Mittwoch: Verkehrter Tag

Programmpunkt	Handlung und Spiele	Material	anwesende HeldInnen	SuperheldInnen-Newsflash
Morgensport	Der Zeitheld verkündet ganz aufgeregt, dass er die Uhr falsch zusammen gebaut hat, deswegen spielt die Zeit ganz verrückt und es ist verkehrter Tag.			Uhr wurde falsch zusammengebaut.
Abendessen	Am Lagerfeuer, Toast und Knacker grillen/ Kartoffel-Hafersuppe			
Capture the Flag	Die Kinder erleben eine ganz normale SuperHeld_innen Unterrichtseinheit mit. Einige HeldInnen spielen immer mit und bekommen daher ein Alibi. Auch andere können mitspielen, müssen aber dann einmal ganz bewusst und auffällig weggehen. Danach wird der Gottesdienst vorbereitet.		Pflanzenheldin, SchumpferIn, LauscherIn müssen immer am Feld sein	Pflanzenheldin, SchumpferIn, LauscherIn bekommen Alibi Es werden Gießkanne und Handschuhe gestohlen!
Planspiel	Die Kinder dürfen die erste Stufe/Klasse der Superheld_innenausbildung absolvieren. Der Nachmittag ist auf das Planspiel (Asterix und Obelix) aufgebaut. Am Ende bekommen sie von jedem der Superheld_innen, die eine Station übernommen haben, ein kleines Geschenk! Das ist die Grundausrüstung für jedeN Superheld_in. Diese Geschenke sind dann vor allem auch für den Postenlauf am nächsten Tag notwendig. Geschenke: Kompass, Lupe, feste Schnur, kleiner Hammer und Nägel, ein Eis für sofort, Traubenzuckerherzen, Motivationsbox (mit Spielen fürs Wandern), Nüsse/Studentenfutter Bein einer Station wird auch ein Brief entdeckt, der von einer Unbekannten Person geschrieben wurde. Darin steht, dass er/sie so riesengroße Angst vor der Abschlussprüfung der Akademie hat.		Glasinator, Minimax, Spiderman, Elsaria, Amorita, Thor	Im Brief und im Steckbrief der Wahrsagerin steht drinnen, dass sie Angst vor der Prüfung hat
Frühstück				
Gottesdienst +Spieleabend				☺☺☺ Gott ist der größte Superheld! ☺☺☺

Programmpunkt	Handlung und Spiele	anwesende HeldInnen	SuperheldInnen-Newsflash
Morgensport	<p>Morgenyoga Danach wird der Kidnapperfall vorgestellt. Die unsichtbare _____ „habe in der Nacht beobachtet, dass Amor(ita) entführt wurde, sie ist nachgegangen, hat eine Spur gelegt, sich dann aber nicht mehr weitergetraut, jetzt sollen doch bitte die Kinder helfen, Amor(ita) wieder zu finden.“ Dazu wird eine Sprachnachricht eines Gruppenleiters/einer GruppenleiterIn, die nicht am Lager dabei ist abgespielt.</p>		Wasserspritzpistole, Brille, Glitzer und Amor(ita) wurden gestohlen.
Postenlauf	<p>Die Superheld_innen müssen bereits für Abschlussprüfung lernen, haben sich aber am Weg verteilt um aufzupassen und ein bisschen zu helfen, können halt aber nicht den ganzen Weg mitgehen.</p> <p>Am Weg sind besetzte und unbesetzte Stationen, bei denen die Kinder (die in Gruppen unterwegs sind) die Dinge, die sie am Vortag bekommen haben verwenden müssen. Das letzte Stück Weg ist mit Glitzer (Lametta) markiert! (ab da hat die unsichtbare SuperheldIn nicht mehr ausstecken können, Amorlta hat aber den Glitzer fallen gelassen.)</p> <p>Amorlta ist bei der vorletzten Station! Dort sitzt er/sie mit mehreren Seilstücken „gefesselt“. Jede Gruppe befreit ihn und bekommt dann eines der Seilstücke mit. Amorlta schickt die Gruppe ganz schnell weiter zur letzten Station, damit der Dieb schnell gefangen werden kann.</p> <p>Letzte Station bei Wonderwoman, die die Seilstücke sofort als ihr Lasso erkennt und zusammenknotet! Wenn alle Gruppen wieder da sind, gibt es eine große Versammlung! Die Kinder beraten sich, welche SuperheldInnen verdächtig sind und können noch einmal die Verdächtigen befragen. Die Wahrsagerin hat ganz viel Glitzer am Umhang von der Entführung von Amorlta. Mit dem Lasso der Wahrheit werden die übrig gebliebenen Verdächtigen schlussendlich befragt und es wird herausgefunden, ob die Kinder recht hatten.</p> <p>Lösung: Die Wahrsagerin hat in einer ihre Prophezeiungen gesehen, dass sie als einzige die Prüfung nicht schafft. Weil sie ihre FreundInnen aber so gern hat, wollte sich nicht als einzige sitzenbleiben. Stattdessen hat sie sich gedacht, wenn niemand die SuperheldInnen-Accesssoires hat, dann kann niemand die Prüfung bestehen und die ganze Klasse muss gemeinsam das Schuljahr wiederholen.</p> <p>Alle anderen Superhelden sind böse, dann verstreut aber der Amor sein Glitzer und alles ist gut. Gemeinsam wird nach einer Lösung gesucht. Die SuperheldInnen helfen einfach zusammen und lernen morgen mit der WahrsagerIn noch so viel, dass sie die Prüfung fix schafft.</p>	Amorita Wonder-Woman	
Lagerfeuer/Filmabend Freies, frühes ins Bett gehen			

Freitag:

Programmpunkt	Handlung und Spiele	Material	anwesende HeldInnen	SuperheldInnen-Newsflash
Morgensport				
Frühstück				
Spielerstadt ganztägig	<p>Green Lantern schickt alle Kinder zur Belohnung für die Lösung des Rätsels in eine Parallellgalaxie, während die SuperheldInnen mit der Wahrsagerin lernen.</p> <p>Dort erleben die Kinder den Alltag – Spielerstadt!</p>		Green Lantern!	
Abendessen				
Bunter Abend	<p>Am Abend gibt es die große Abschlussprüfung für die SuperheldInnen.</p> <p>Die Kinder haben über die Woche einige Aufgaben für die GruppenleiterInnen vorbereitet und leiten diese an.</p> <p>Danach gibt es eine große Party mit Spielen, Tanzen, und anderen vorbereiteten Programmpunkten.</p>		Alle!	

Samstag:

Große Putzparty und Abfahrt! :D