

Tag 01

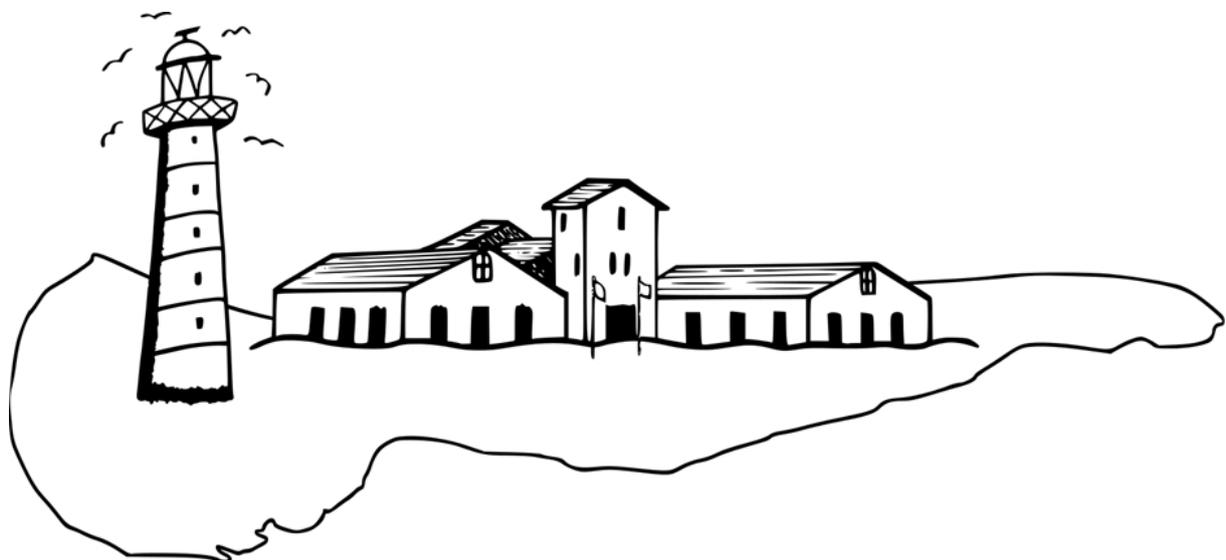
Nun geht es also endlich wieder los – Ameland wir sind wieder da – wir hoffen auf gutes Wetter und daß alle gesund bleiben.

Die Vortour hatte den Hof rechtzeitig bezogen, Gepäck, Fahrräder und Tonnen an Essen ausgeladen und die ersten lokalen Einkäufe getätigt - die Kinder konnten so am Abend Ihr Lager beziehen und das legendäre Ferienlagerabenteuer konnte beginnen.

Die Haupttour mit den Kindern kam wie geplant um 16.00h am Anleger in Ameland an – nach einem großen Haaallllloooo durch eine Abordnung vom Lager, nahmen die Kinder die letzten 5km zum Hof zu Fuß in Angriff – kleine Überraschung auf ½ Strecke gab es Eis, so dass die langsam müde Truppe den nötigen Kick für die letzten Meter bekam.

Die ältesten Mädchen und Jungs sind nun schon 3 Tage in Vorfreude auf das diesjährige Lager. Nach 255 Fahrradkilometern und weiteren sportlichen Rahmenaktivitäten, sind die 22 Jungen und Mädchen mit Ihren 4 Betreuern und Begleitfahrzeug am Abend wohlbehalten in unserem Lagerhof Het Zwanewater auf der Insel Ameland angekommen. Die schon angereisten Kinder und Betreuer reihten sich an der Auffahrt zum Hof auf und hießen die Radfahrer im Spalier willkommen. Die Radfahrer wiederum revanchierten sich mit einer traditionellen aber jedes Jahr neu einstudierten Tanzeinlage - irgendwie waren dann alle froh gut angekommen zu sein, so dass die Lagergemeinschaft nun komplett war

Das Abendprogramm drehte sich um Vorstellung aller Teamer, Gruppenleiter, Praktikanten, LKW-Fahrer, Küchenteam, Fotograf, der Lagerleitung und dem Einschwören auf die Lagerregeln.



Tag 02

So die erste Nacht haben wir mit ausreichend Schlaf ??? am Hof verbracht. Wecken war wie immer um 08.00h, damit ausreichend Zeit für die Morgentoilette bleibt, denn um 08.30h gibt es Frühstück im Großen Saal.

Der Tischdienst (Insider wissen von welcher Gruppe die Rede ist) hat gleich mal verschlafen, aber das routinierte Lagerteam hat natürlich für solch typischen Anlaufschwierigkeiten eine Lösung, das Frühstück war nie gefährdet.

10.00h

Erste Aufgabe jeder Gruppe im Lager ist es ein Gruppenbanner zu erstellen. Ein Gruppenbanner ist das Logo, die Identifikation der Gruppe was zu unterschiedlichen Gelegenheiten während des Lagers ggf. auch noch einmal erstellt werden muss (Diebstahl durch andere Gruppen oder andere Verluste) Das haben die Kinder heute Morgen gleich mal gemeinsam in den Gruppen im Großen Saal erledigt.

12.30h

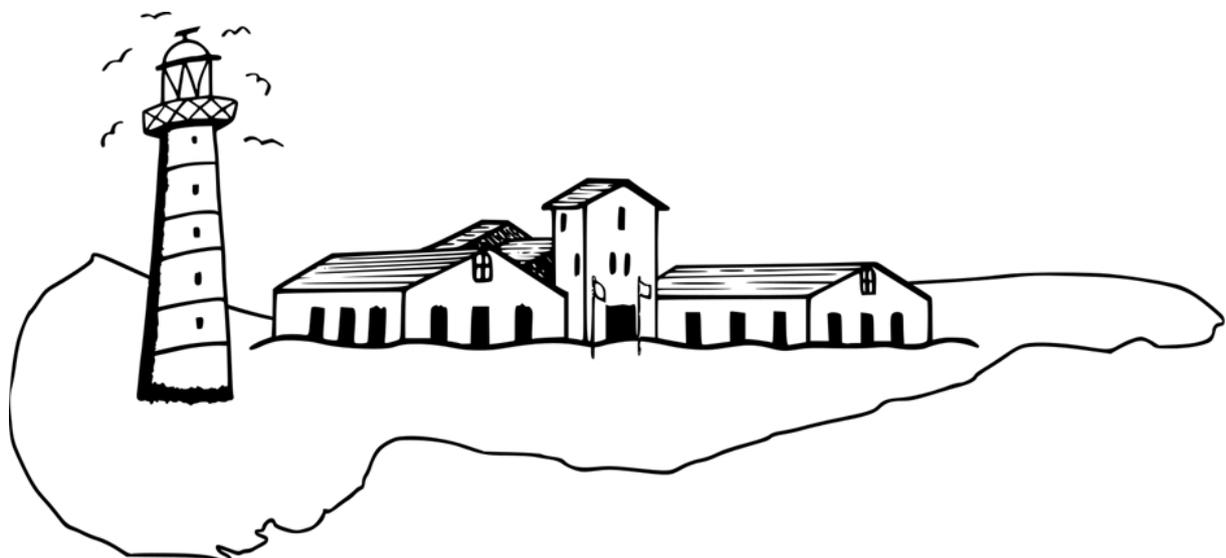
gemeinsames Mittagessen und Mittagsruhe bis 15.00h

15.00h

Kurz einen Kuchen vom Küchenwagen im Saal greifen und rauf auf die Räder. Die Kinder wurden in altersgemischte Gruppen eingeteilt und auf ein Fahrradstationsspiel rund um den Hof geschickt – Geschicklichkeit, Geschwindigkeit und Kreativität waren gefordert. Ziel ist es einen Fahrradführerschein zu erwerben, um den besonderen Anforderungen der Insel an einen Fahrradfahrer gewachsen zu sein 😊 und die meisten Punkte für die Gruppenwertung zu sammeln.

18.00h

Gemeinsames Abendessen - bei so einem tollen Wetter natürlich am besten draußen, was gibt es da Besseres, als die von den Kindern so geliebt SDNS (Schnapp Dir Ne Schnitte)- Erfindung der Küche. So essen die Kinder mit Ihren Lagerfreundschaften auf dem Hofgelände.



20.00h Abendprogramm

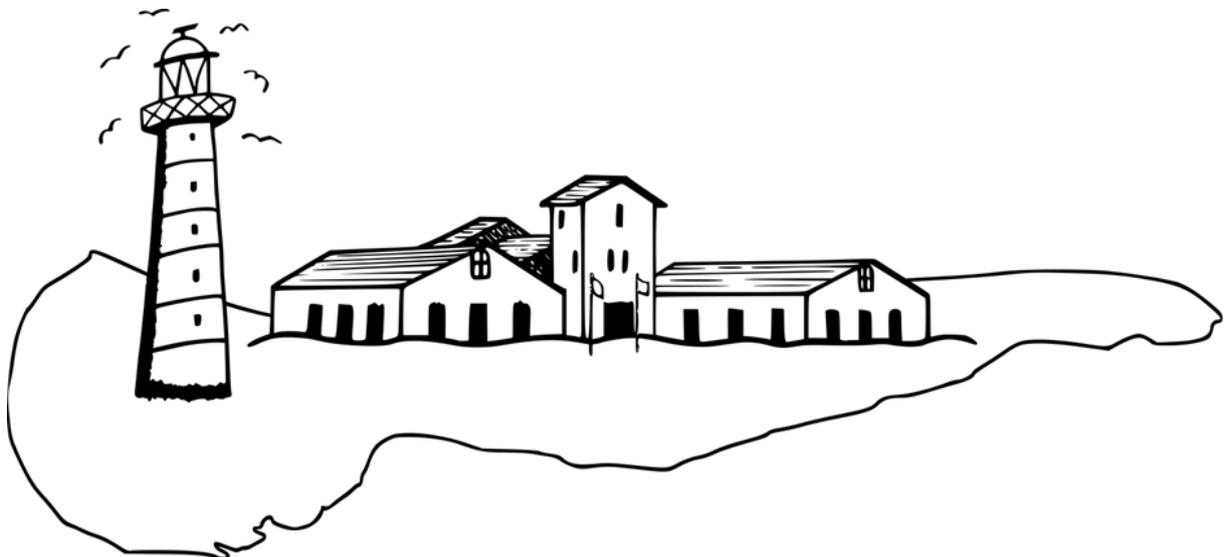
It's Showtime DingsDa (bekannt aus Funk und Fernseh) - die Kinder mussten in der Gruppe eingespielte Begriffe, die von Kleinkindern erklärt wurden, erraten, aufschreiben und an die (Baby-) Gruppenleiter melden. Die Gruppenleiter waren natürlich angemessen verkleidet - sehr lustig.

21.30h Partytime

Am Ende des Tages noch einmal richtig Gas geben und abrocken. Zu den bekannten Ameland Lager-Stimmungsliedern wurde unter Aufbietung sämtlicher Licht- und Veranstaltungstechnik 30min Vollgas getanzt.

22.00h Schlafen

Großer Kreis - Ruhe einkehren lassen, den Tag reflektieren und den Puls wieder nach unten bekommen - Gute Nacht!



Tag 03 - Montag Piratentag

Das Lagerleben nimmt nun richtig Fahrt auf – die ersten nächtlichen Streiche haben auch schon ihre „Opfer“ gefunden, aber alles im Rahmen eines fröhlichen, ausgelassenen Miteinanders.

08.00h

Die Routine hat Einzug gehalten, der Tischdienst war pünktlich in der Küche, die Tische um 08.30h zum Frühstück bereitet.

10.00h

Heute gilt es auf Pfaden der Freibeuter und Piraten zu wandeln. Jeder dieser Schergen benötigt zunächst ein schwimmfähiges Boot. Die wiederum altersgemischten Gruppen hatten dies als Aufgabe an diesem Morgen – das Betreuersteam war überrascht, was die Kinder alles im Umfeld des Hofes gefunden haben und in Ihren Bootskonstruktionen verbaut haben.

12.30h

Gemeinsames Mittagessen und Mittagsruhe bis 15.00h, es gab das Taschengeld und natürlich musste der Kiosk dann auch zum ersten Mal öffnen.

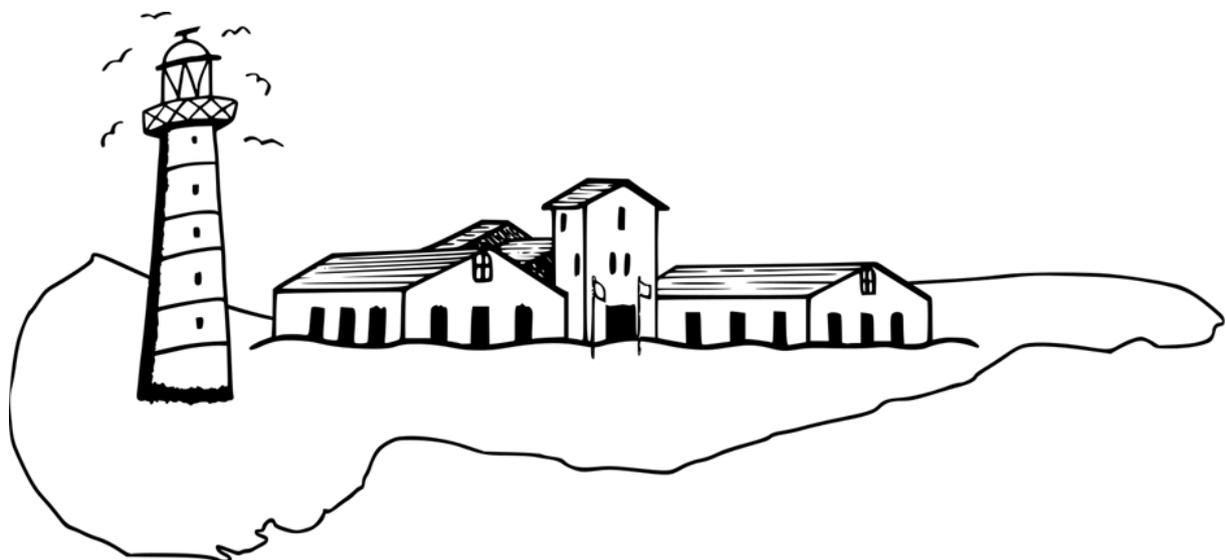
15.00h

Piratenstationsspiel – nun galt es im Stationsspiel Gruppenpunkte zu sammeln, Farbpinselduell mit Monti Burner auf dem Sportplatz vor dem Hof,

Partnerhüpfen Geschicklichkeit mit Jonas und Vivien auf zur Station Dosenversenken mit Arie und HD.

Mublin und Helena überprüften wieviel Bootsdeckfläche ein Gruppenmitglied in 30sec schrubben konnte.

Die Aufgabe an der Station von Tim und JoJo drehte sich um die furchterregenden Piraten-Schminkmasken.



Jannik und Pott hatten die nächste Station Wassershot, wer kann am schnellsten einen ½ Liter Wasser trinken.

Vanessa und Tobi ließen die Gruppen auf Schatzsuche nach dem silbernen Löffel gehen.

Büscher und Selma überprüften schließlich die Schwimmfähigkeit der am Morgen gebauten Boote.

18.00h

Gemeinsames Abendessen -

20.00h Abendprogramm

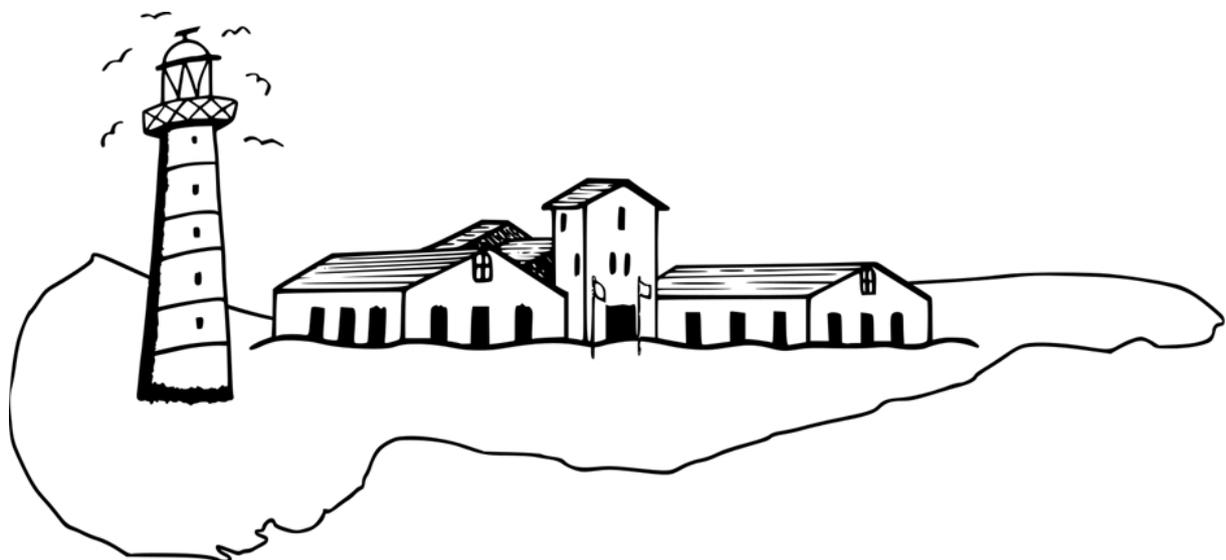
Schwarzlichtfete, mit phosphoreszierter Schminke und Luftballons.

21.30h Partytime

Zielgerade des Tages - noch einmal alles rausholen und abtanzen

22.00h Schlafen

Großer Kreis - Ruhe einkehren lassen, den Tag reflektieren und den Puls wieder nach unten bekommen - Gute Nacht!



Tag 04 -Dienstag

Wie schön, wir sind schon nach 3 Tagen eine echte Lagergemeinschaft geworden. Wir haben uns in den Gruppen gefunden und freuen uns auf die Aktivitäten des Tages.

10.00h - AGs

Wir haben heute Morgen eine Vielzahl von AGs im Angebot. Die Kinder suchen sich aus dem Programm Wellness/Beauty, Fußball, Minigolf, Figuren aus Salzgebäck, Stofftaschen gestalten, Freundschaftsbänder basteln, Beachsports und Ballonfahrt Ihre Beschäftigung – es war für alle etwas dabei, auch wenn Tim mit der Beschreibung Ballonfahrt ein wenig geflunkert hatte. Die Ballonfahrt stellte sich als Fahrradtour zum Leuchtrum heraus, wo dann feierlich ein Luftballon aufgeblasen wurde und die Rückfahrt mit dem Ballon am Fahrrad erfolgte – alles sehr Spaßig.

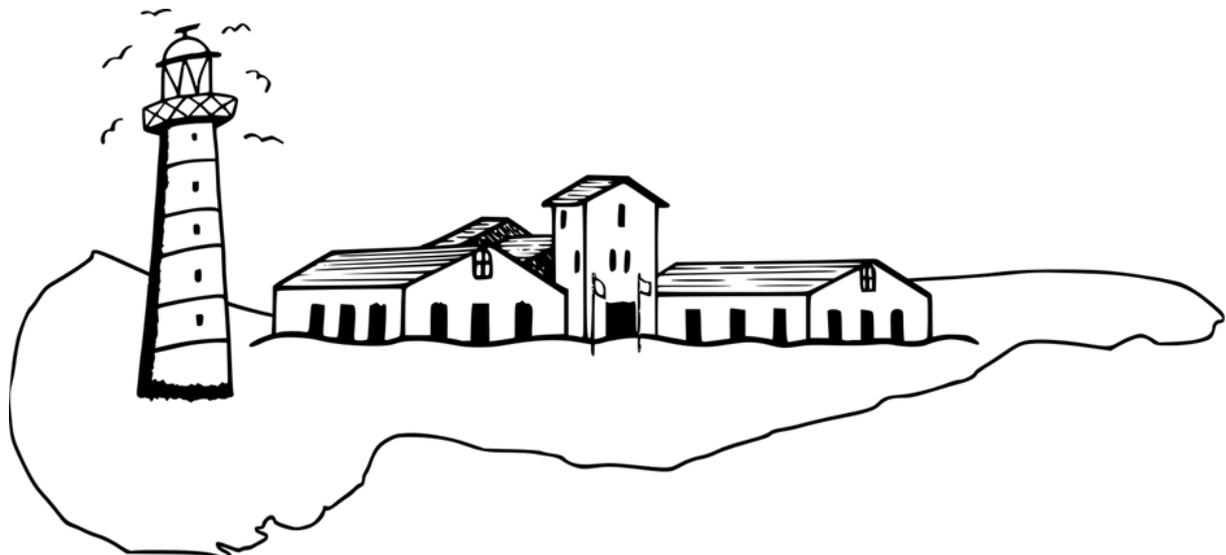
15.00h – Pokémon Go

Die Gruppenleiter verteilen sich bei diesem Suchspiel als Pokémons verkleidet entlang unseres Spielpfades rund um den Hof im Wald, am Strand und am Hof selbst. Ziel war es die Pokémons durch ankleben des Gruppenlogos zu fangen und sich den Pokémonsticker zu sichern. Die Gruppe, die am Ende die meisten Pokémons gefangen hatte, hat das Spiel gewonnen.

18.00h - Gemeinsames Abendessen -

20.00h Abendprogramm – Casinoabend

ooooooooohhhh, was für ein Auftrieb am Hof Het Zwanewater – der ganz große Bahnhof, mit dem rotesten Teppich, den man sich vorstellen kann. Die Kinder haben sich zu Spielpaaren (m/w) gefunden, um das Glück im Spiel zu suchen. Wenn wir uns schon so in Schale werfen, werden am Casino Abend eine Vielzahl von Fotos in Abendgarderobe gemacht. Wir hatten Glück, es blieb



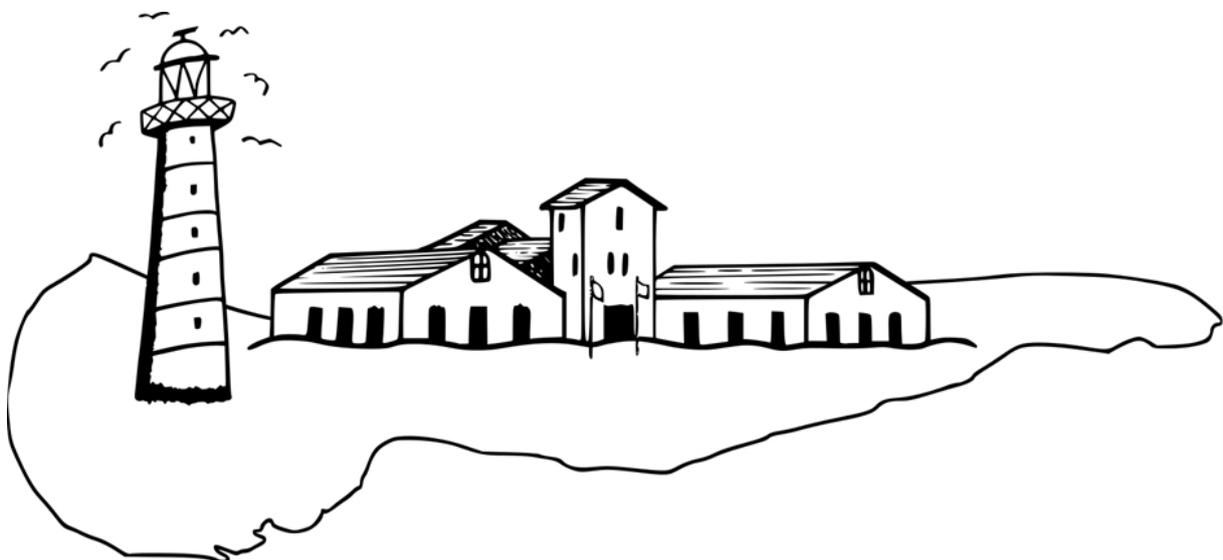


15.08.2017

trocken und wir konnten die Fotos draußen machen. Nach einem intensiven Security-Check am Eingang konnten die Paare dann das Casino betreten und bei Black Jack, Roulette, Schwimmen, Mau-Mau, 4-gewinnt, Hütchen Spiel, Pferderennen und Bingo Ihr Glück versuchen. Bei vielen vermehrte sich das Spielgeld schnell. Ein paar Pleitekandidaten waren auch dabei – unter dem Strich war es ein wirklich abwechslungsreicher Abend, auch wenn die Security das ein oder andere Mal einschreiten musste – eben wie im richtigen Casinoleben.

22.00h Schlafen

So genug gezockt für heute - Zähneputzen Pipi machen und ab ins Bett – Gute Nacht!



Tag 05 - Mittwoch

Da macht das Aufstehen Spaß, schon am Morgen lacht die Sonne vom Himmel, es wird ein herrlicher Tag. Es schreit nach Spaß am Strand !!!!!

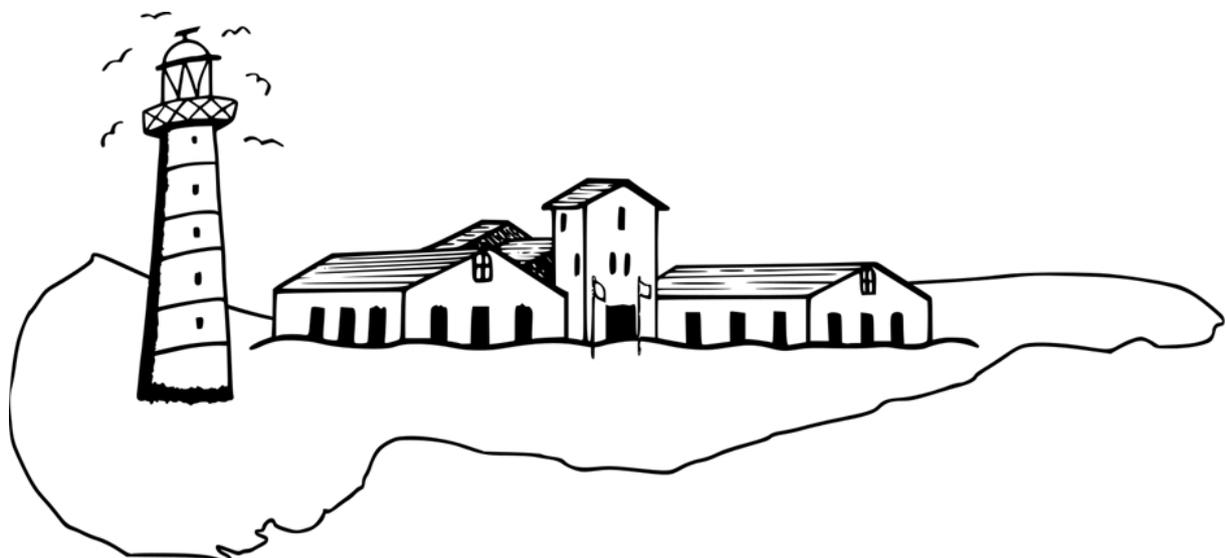
10.00h - Chaosspiel

Da ja sonst alles so geordnet bei uns im Lager abläuft, haben sich die Gruppenleiter vorgenommen für 2 Std. Chaos zu produzieren. Die Altersgruppen spielen untereinander Männlein gegen Weiblein. Wer am schnellsten das Feld 100 auf einem Spielplan per Würfel erreicht hat, hat gewonnen. Leider darf man erst weiter würfeln, wenn man eine Aufgabe, die sich hinter dem Würfeld verbergt, erfüllt hat. Neben Wissensfragen müssen Codewörter, die auf Zetteln frei auf dem Hofgelände verteilt wurden, gefunden werden. Wenn sich 90 Kinder gleichzeitig auf den Weg machen einen solchen Aufgabenkatalog abzuarbeiten - entsteht wahres Chaos und natürlich viel Spaß.

14.00h - Strand

Heute sind wir schon 1 Std. früher am Nachmittag ab 14.00h unterwegs, damit wir die Badezeiten am Meer ausnutzen können, denn um 16.00h ist Schluss, da setzt die Ebbe ein. Wir fahren gruppenweise mit dem Rad, bepackt mit Strandspielzeug, zum Strand und genießen bei schönstem Inselwetter den Nachmittag - es ist unglaublich wieviel Sand so eine Kinderbande im Laufe eines Nachmittags umbuddeln kann. Viel Raum für Bewegung, Spaß und Spiel und ein improvisiertes Kuchenbuffet runden den Tag am Meer ab - was für Bewegungstalente wir in diesem Jahr wieder dabei haben - die Bilder sprechen für sich.

18.00h - Gemeinsames Abendessen -

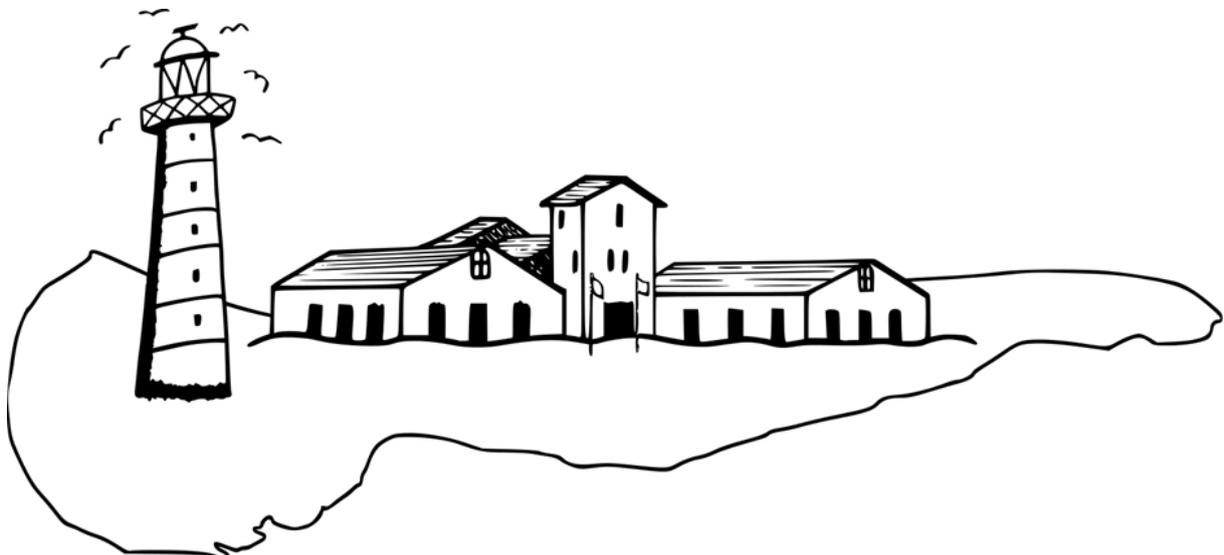


20.00h Abendprogramm – Schlag den Gruppenleiter

Dem Vorbild Schlag den Raab folgend, treten die Kinder gegen die Gruppenleiter an. Die Kinder haben Nummern bekommen, werden aufgerufen und ziehen per Los Ihren Gegner aus der Gruppenleiterriege. Eine tolle Stimmung und frenetische Unterstützung der beiden Lager für Ihre jeweiligen Kandidaten. Am Ende steht es unentschieden und ein Entscheidungsspiel muss entscheiden – leider haben wir auch hier keinen Sieger feststellen können, so einigte sich die Spielleitung auf ein gerechtes Unentschieden.

Es gab Briefe mit einem Zugticket nach Hogwarts – denn morgen tauchen wir in die Welt von Harry Potter ein.

22.00h Nachtruhe



Tag 06 - Donnerstag

Die Reiseunterlagen noch einmal überprüfen – heute geht es auf große Reise zum Schuljahresbeginn nach Hogwarts. Alle sind ein wenig aufgeregt, ob wir auch das Gleis 9¾ rechtzeitig finden werden. Lieber mal rechtzeitig zum Frühstück, um Zeit für die Kontrolle der Reiseunterlagen zu haben – ganz wichtig das Zugticket nicht vergessen.

10.00h – Ankunft auf Hogwarts

Die Kinder werden von Albus Dumbledore durch die Entscheidung des Hexenhutes auf die Häuser **Gryffindor**, **Ravenclaw**, **Slytherin** und **Hufflepuff** verteilt. Dort angekommen, müssen die Banner für die Häuser gemalt werden und die notwendigen Zauberstäbe und Zauberhüte gebastelt werden, um den Aufgaben, die die Kinder als Repräsentanten Ihrer Häuser am Nachmittag zu bestehen haben, gewappnet zu sein.

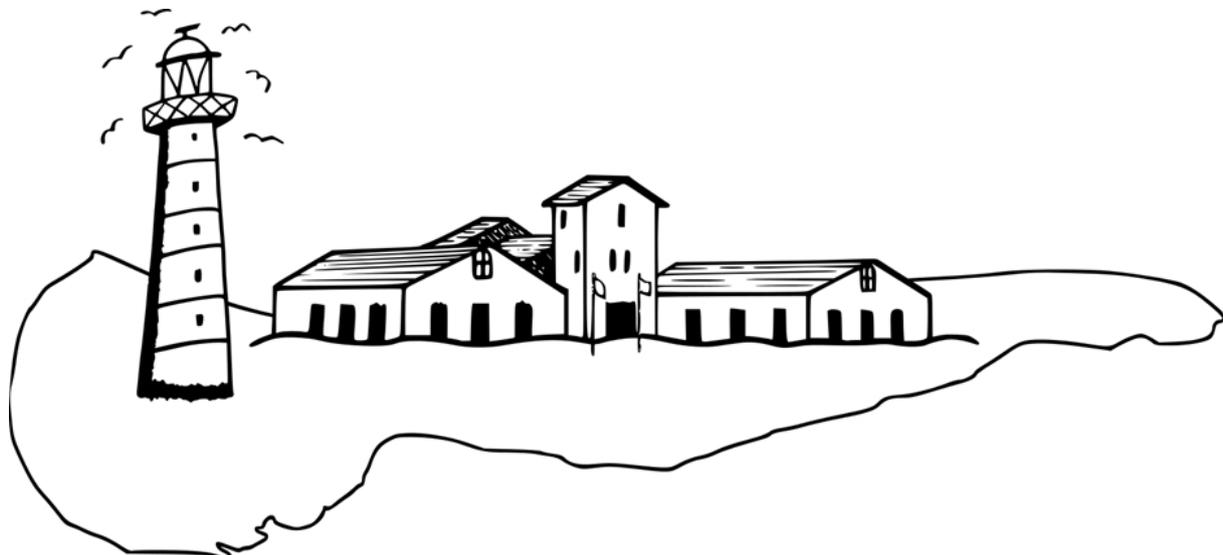
14.00h – Hogwarts Stationsspiel

Nun ist es soweit die Häuser treten innerhalb der Jahrgänge gegeneinander an und müssen möglichst viele Punkte in den Stationen sammeln. Das Wetter ist so lala, so bleiben wir am Hof. Es musste ein **Zaubertrank** erstellt werden, schnell die Zutaten auf dem Hof finden, um den leckersten Trank zu brauen. **Flugstunde** war angesagt, ausversehen wurde der Beinklammerfluch ausgesprochen, wer kommt trotzdem ans Ziel. Aufpassen in der **Schulstunde Geschichte der Zauberei** gut zuhören, wenn das Stichwort Zauber in Geschichte erwähnt wird, schnell ein Smartie aus der Schüssel essen, hoffentlich ist am Ende die Schüssel leer und Ihr habt alle Stichworte erkannt.

Schulstunde Hausaufgaben, Suchen von möglichste Worten in einem verhexten Kreuzworträtsel.

Schnell-Verwandlung, die Mädchen müssen sich als Jungs verkleiden und die Jungs als Alte Frau

– Kreativität wird belohnt. **Muggelkunde** die Quizfragen – wer kann die meisten Fragen richtig



beantworten. **Kräuterkunde** – er erkennt die meisten Zauberkräuter. **Verteidigung gegen die dunklen Künste** Aktion im Pinselkampf mit dem Zauberstab

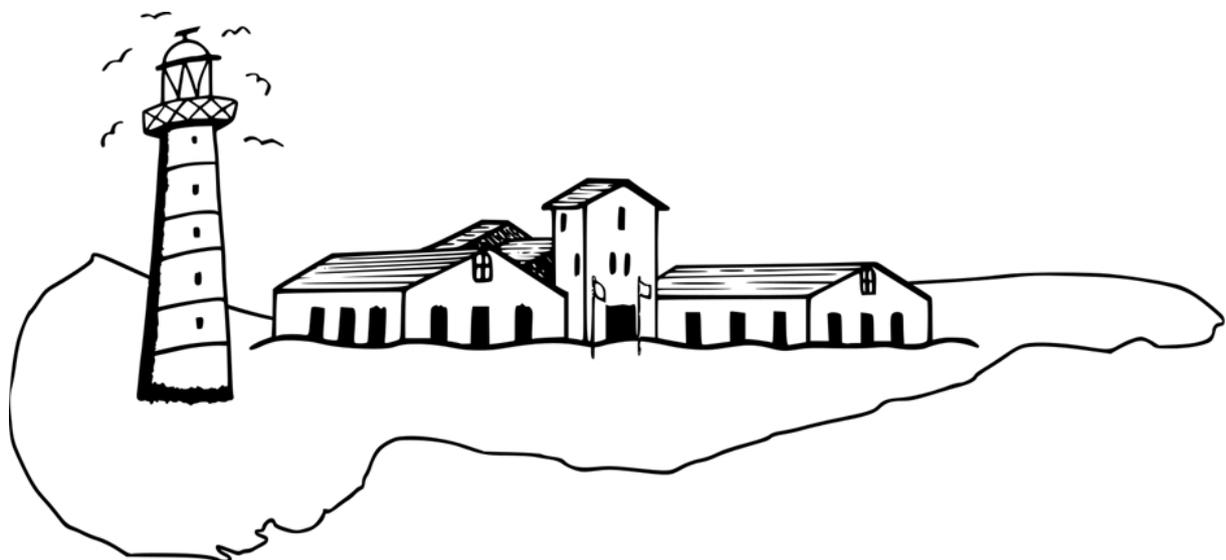
18.30h - SDNS -

20.00h Abendprogramm – Malle Party

Wir holen das Sommerfeeling in den Grossen Saal. Feiern bis zum Abwinken, mit Darbietungen von GL Yannik, Special Guest Wolfgang Petri feat. Monti Burner, Eimer(wett)trinken, Küren des Malle Paares 2017. Der Grosse Saal wurde in ein einziges Sommer-Sonne-Strand feeling getaucht – Malle Bräu fand reichlich Absatz – einfach mal wieder eine weitere legendäre Ameland Fete – die Fotos lassen erahnen was hier heute Abend abging.

22.00h Nachtruhe

Ja nach so viel Feiern fällt es schwer wir runter zu kommen. Vivien fängt alle wieder in der Tages-Reflektionsrunde bei Schlummermusik ein. Gute Nacht und schläft alle schön !!!!



Tag 07 - Freitag

Jetzt sind wir schon fast 1 Woche im Lager, was haben wir nicht schon alles gemeinsam erlebt, Zeit an einem Freitag mal einen Frei(zeit)Tag einzuplanen.

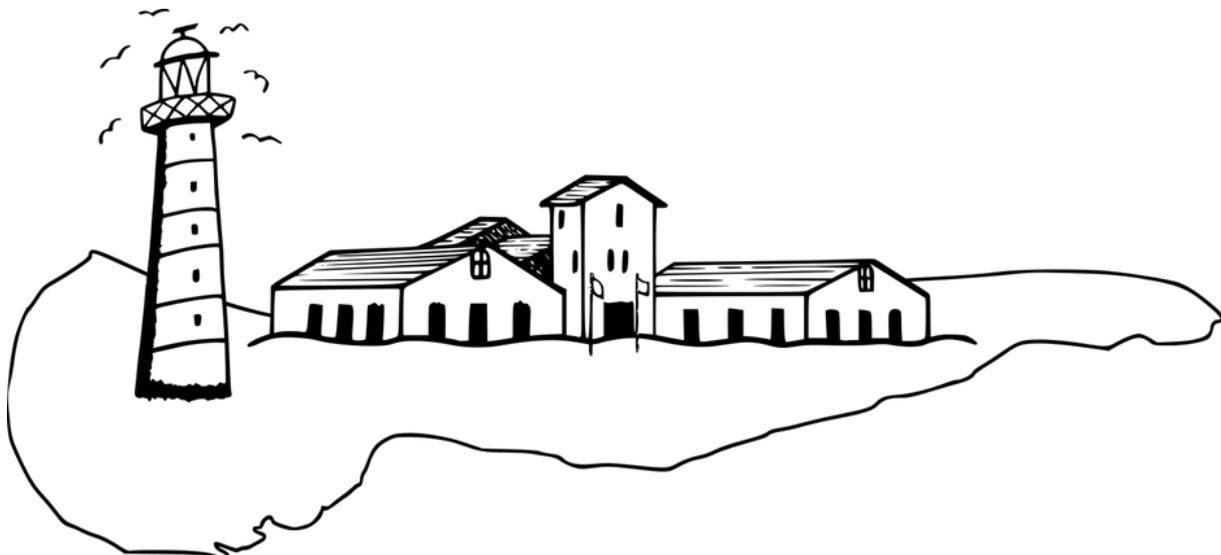
10.00h - ZZFV Zeit zur freien Verfügung

Die Kinder können an diesem Morgen alles das machen, was Sie bisher nicht tun konnten – das Lagerprogramm war ja durchaus stramm. Gruppen organisieren sich, schnappen sich einen Gruppenleiter und fahren z.B. nach Nes in die Stadt, spielen Fußball, Volleyball oder Minigolf, man konnte sogar Kinder lesend mit einem Buch sehen.

15.00h - Höhepunkt - Hüpfburgen

Na ja, die Kinder hatten die Europaletten mit den zusammengefalteten Hüpfburgen am Vorabend schon auf der Wiese liegen gesehen. Insofern war es keine Überraschung mehr, daß heute der Mega-Bewegungsspaß auf dem Programm steht. Ein turbulentes Drunter und Drüber – die GLs hatten jede Menge zu tun, dass nicht zu viele Kinder gleichzeitig auf den Hüpfburgen rumtobten - die Sicherheit geht immer vor. Zum Schluss kam auch noch die Sonne raus und wir konnten das traditionelle Gruppenfoto vor den Hüpfburgen machen.

18.30h - SDNS -



20.00h Abendprogramm – Kirmes mit Oktoberfest

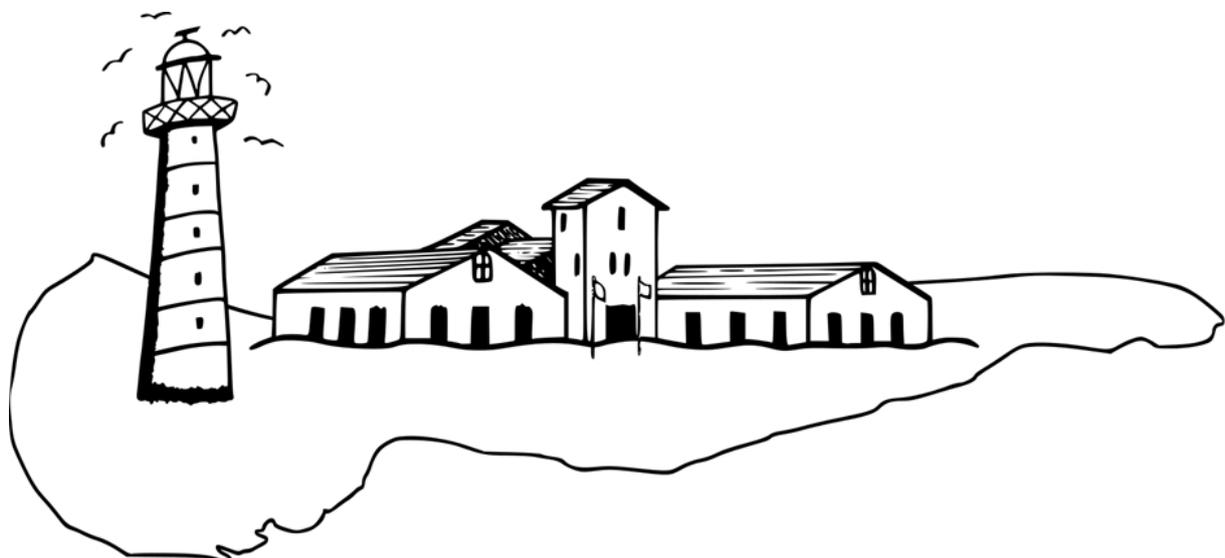
Auch immer ein Highlight – die Einladung zur Oktoberfest Kirmes, Schokokuss-Wettessen, Dosenwerfen, Münzenschieben, Pfeilewerfen, GL Schwammwerfen, Netzschaukeln, Tombola – viel Abwechslung. Laugenbrezel, Popkorn und Cocktails. Alles zu erwerben gegen harte Ameland Dollars

22.00h Nachtruhe

Robin führt alle Lagerteilnehmer in der Reflektionsrunde noch einmal durch die Ereignisse des Tages .

Gute Nacht und schlaft alle schön !!!!

Mublin und Larissa machen die **AbendAufsicht** (AA).



Tag 08 - Samstag Bergfest

10.00h - Brunch

Heute ist Ausschlafen angesagt - Am Tag des Bergfestes fährt die Küche ganz groß auf, es ist Brunchtime auf Het Zwanewater - alles was das Herz begehrt, steht auf dem großen Buffettisch im Saal. Das Küchenteam Bärbel, Marlies, Jasmin, Lisa, Steffi und Maik haben den ganzen Tag gestern und heute Morgen ab 06.00h geschnippelt, angerichtet und vorbereitet. Bei herrlichem Wetter können wir die Buffetgaben auch im Freien genießen. Immer wieder ein entspannter Tag, wenn im Großen Saal das Buffet von Stunde zu Stunde schrumpft und man im Vorbeigehen noch einmal schnelle eine Frikadelle essen kann

12.30h Mittagessen fällt wegen Punkt oben aus - logisch - die Küche hat nach dem Brunch den Tag über frei

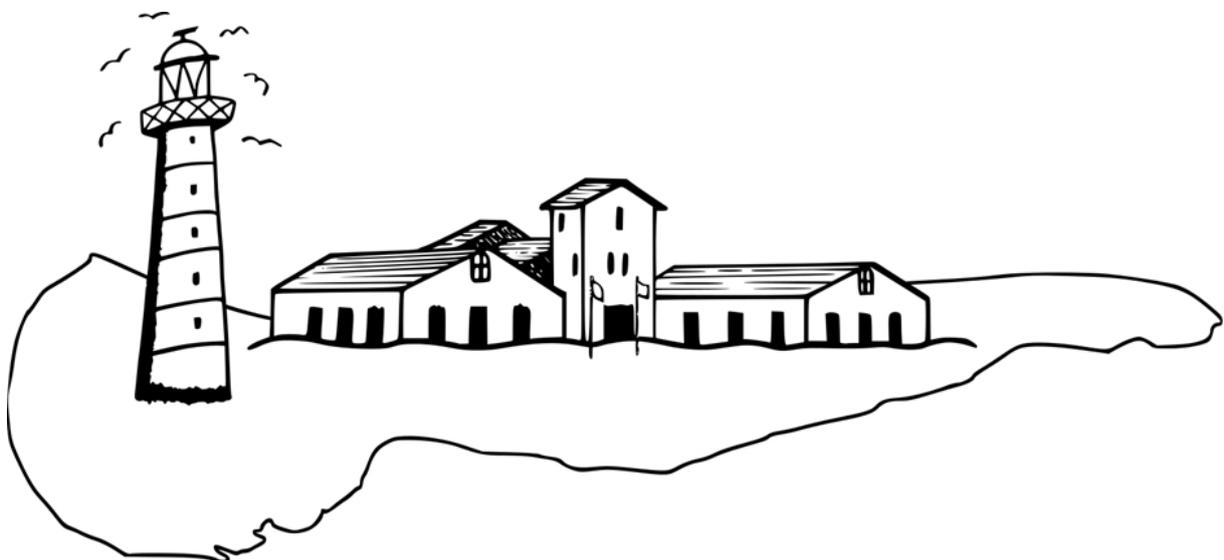
15.00h - Spielspaß auf dem

Jetzt gilt es sich zu bewegen - wir haben ein Spaßprogramm, bei dem man einfach mitmachen muss.

Bulli auf Zeit schieben, vorwärts und wieder zurück, Tauziehen Gruppen gegen Burner und Büscher, die beiden haben selbst gegen die Jüngsten keine Chance gehabt. Bubble Ball, wer kickt die Spieler der gegnerischen Mannschaft aus dem Spielfeld, Wasserbomben fangen, Kissenschlacht, Tischkraxeln, Geschicklichkeits-Parcours mit Wasserrutsche und Ringen

18.30h Grillen durch die Gäste

Alex, Krauti, Pia, und Jana als ehemalige Gruppenleiter früherer Lager sind an diesem Wochenende unsere Gäste auf unserem Hof und sorgen u.a. heute für das Abendessen, damit wir gestärkt in ein weiteres Highlight am Abend gehen können.



20.00h Rock am Turm – Musik Show aller Gruppen

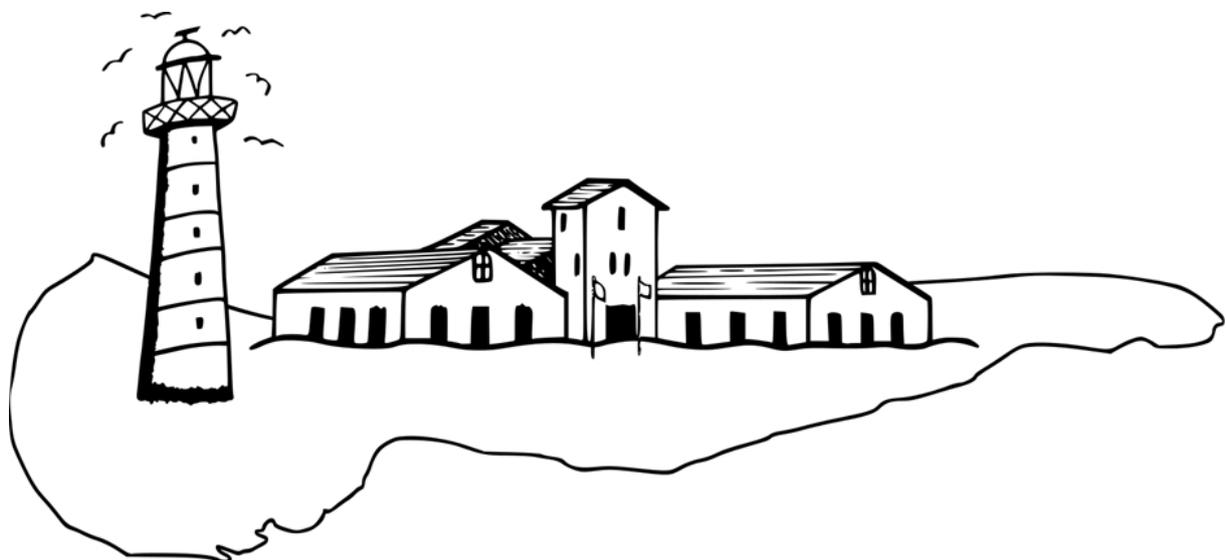
Schon wieder ein Highlight – Die Gruppen haben sich eine Showeinlage zu bekannten Lagersongs ausgedacht. Wir haben wieder Talente entdecken können, Kreativität, Musikalität und Tanzbegabung waren gefragt. Jeder Beitrag wurde von der Lagergemeinschaft bejubelt. Abschluss mit Medley Showtime durch die Gruppenleiter mit finalen Eskalationstanz als weiterem Höhepunkt zum Abschluss

22.00h Nachtruhe

Robin führt alle Lagerteilnehmer in der Reflektionsrunde noch einmal durch die Ereignisse des Tages .

Gute Nacht und schläft alle schön !!!!

Selma und Yannik haben heute Abend die **Abend Aufsicht (AA)**.



Tag 09 - Sonntag

10.00h - Messe

Nach einem, wie immer leckerem Frühstück hat Peter zur Messe eingeladen. Das Pastoralteam begleitet die Messe. Wir halten 45min ein, und denken darüber nach, was Frieden für uns bedeutet, singen gemeinsam und sind alle dankbar, dass wir in unserem turbulenten Lagerleben diese Zeit der Besinnung haben.

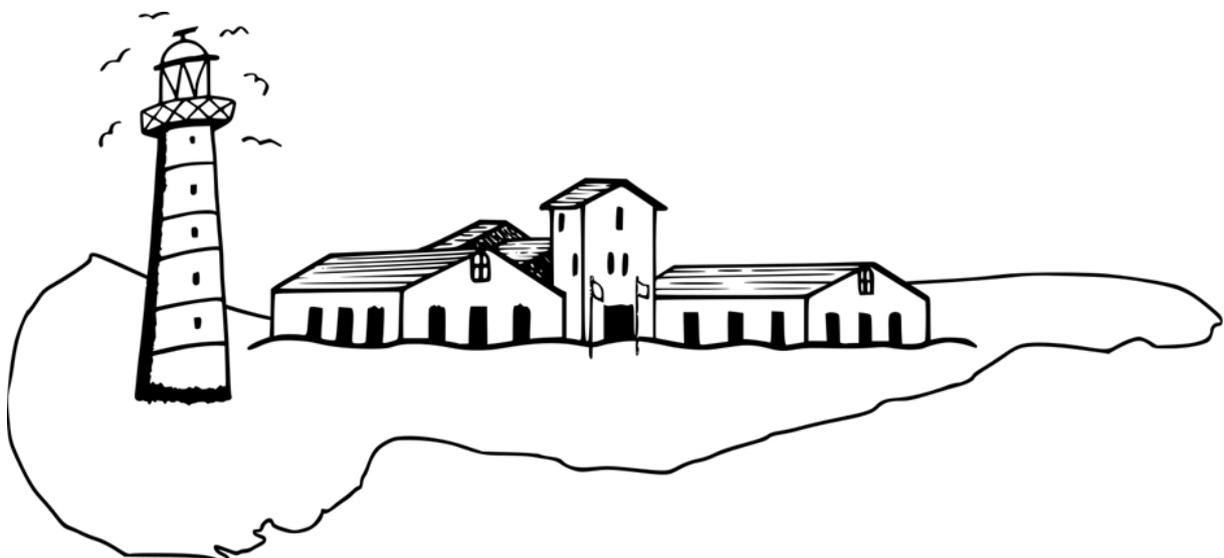
Lisa ist mit großer Dankbarkeit aus dem Lager für dieses Jahr verabschiedet worden. Lisa war kurzfristig eingesprungen und hat mit Ihrer Erfahrung dem Küchenteam in der ersten Woche zusätzliche wertvolle Unterstützung geleistet. Vielen Dank liebe Lisa.

12.30h Mittagessen - Gyros mit Krautsalat und Tzatziki.

14.00h - Gruppenleiter Suchspiel in Nes

Wie im jeden Jahr wird von dem Pastoralteam des Bistums Münster ein Gruppenleiter Suchspiel in der Stadt Nes organisiert. Alle Ferienlager auf der Insel nehmen teil über 2.000 Kinder. Wir fahren mit den Rädern in das 3km entfernte Nes - unsere Gruppenleiter haben sich unter größter Geheimhaltung am Hof verkleidet. Ziel ist es, die bis zur Unkenntlichkeit verkleideten Gruppenleiter in dem Wirrwarr von über 100 Gruppenleitern in dem Stadtbild von Nes zu finden. Abgleich mittels Codewort und Quittierung durch den Gruppenleiter auf dem Gruppenlaufzettel. Sehr kommunikativ und lustig, zumal die Gruppenleiter es den Kindern nicht leichtmachen und immer wieder ausbüchsen, da muss die Gruppe schon mit Strategie rangehen. Die Tagestouristen sind mehr als angenehm verwirrt.

18.30h SDNS



20.00h Kampf um die Ehre der Gruppe

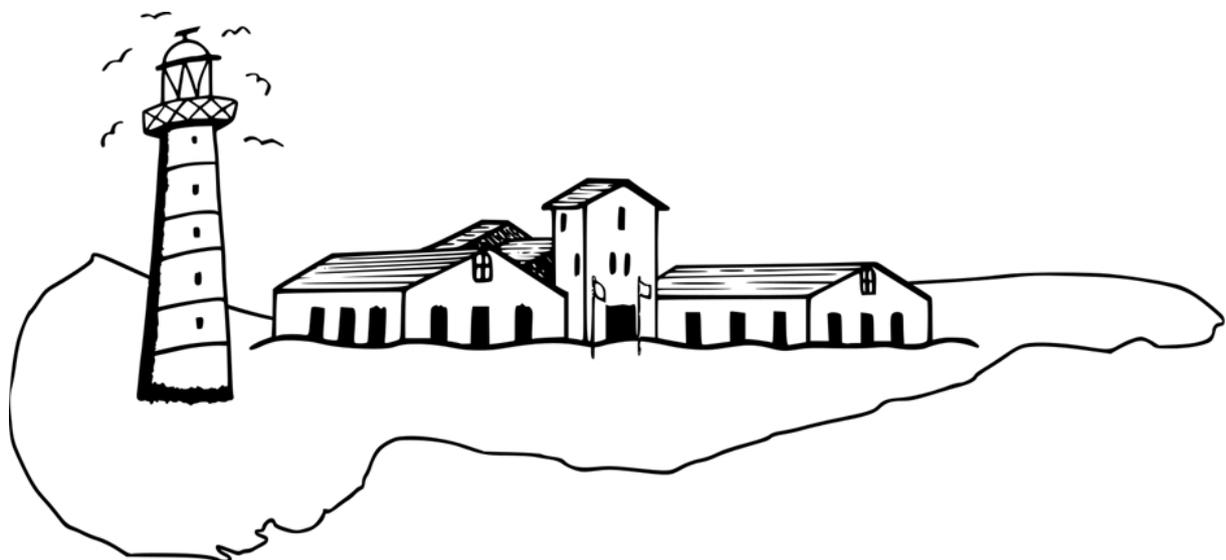
Während der ersten Lagerwoche haben die Kinder Fragebögen ausgefüllt- Daraus ist eine statistische Erhebung erstellt worden. Die Kinder sollten heute Abend in einem Wettstreit Jungs gegen Mädchen in den Altersgruppen, die Ergebnisse dieser Erhebung schätzen. Interessante Ergebnisse und Erkenntnisse, was die Kinder so in den Fragebögen geantwortet haben.

22.00 Nachtruhe

Tagesreflektionsrunde mit Pia HD – Gute Nacht

00.30h Nachtruhe ? Nein heute ist Grusel Nachwanderung

Der Termin wird immer geheim gehalten, die Kinder rechneten schon in den letzten Tagen mit der Nachwanderung. Die Ältesten haben sich gruselig verkleidet und sich in unserem nahen gelegenen Wald versteckt. Der Pfad ist mit Klicklichtern gezeichnet, Gefahrenstellen vorher beseitigt, oder mit roten Klicklichtern gekennzeichnet worden. Die Kinder werden gruppenweise an die Waldlichtung gebracht und machen sich mutig auf den Weg. Nach 15min ist die Gruselpart erledigt – gekennzeichnet mit Ende und wir gehen über den Deich zurück zum Hof – bis alle Gruppen wieder im Hof sind ist es 04.00h – ein langer Tag geht zu Ende – morgen dafür späteres Frühstück.



Tag 10 - Montag - Kutterfahrt

Das war denn doch eine kurze Nacht – aber alle sind wieder wohlbehalten am Hof angekommen. Die Kinder sind stolz, daß Sie diese Mutprobe bestanden haben. Besonders stolz sind wir auf unsere Jüngsten, die dank der liebevollen Betreuung von Alex, Selma und JoJo diese Gruselstunde mit Bravour hinter sich gebracht haben.

09.00h heute verspätetes Frühstück

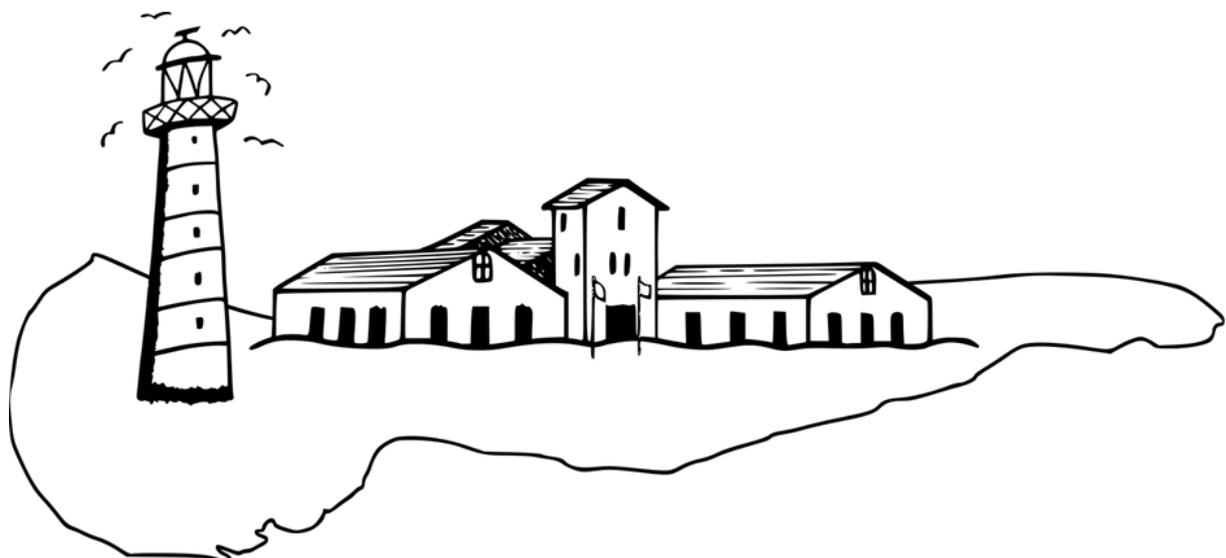
10.00h – ZZFV - Zeit zur freien Verfügung

Die Programmanager Munser und die Lagerleitung haben dann doch entschieden die geplanten AGs zu verschieben, da wir die Kutterfahrt schon am frühen Nachmittag unternehmen wollen – und die Kinder brauchten nach der Nacht mal ein paar Minuten für sich – vielleicht holte der ein oder andere noch ein bisschen Schlaf nach. Entspanntes Lagerleben am Hof.

12.30h Mittagessen –

13.15h – Kutterfahrt – Fischen und Robbenbänke

Bei bestem Bootswetter (Sonne und Windstärke null) fahren wir gruppenweise zum Anleger. Dort erwartet uns ein Kutter der exklusiv für uns zu den Robbenbänken fahren wird. Auf dem Weg dorthin wirft der Fischer ein Schleppnetz aus und erklärt uns an Hand des Fangs im Fangbecken an Board etwas über die Arbeit als Fischer und über die verschiedenen Fische. Nach der Lehrstunde, geben wir die Fische wieder zurück ins Wasser. Die 2 Std. an Board mit frischen Laugenbrezeln und Kuchen waren schnell verstrichen. Es war noch Zeit für ein Lagergruppenbild auf dem Bug des Kutters bevor wird die Reise mit Rad zurück an Hof antreten – immer noch kein Wind, wie angenehm wenn wir vom Anleger Richtung Westen (Hauptwindrichtung) im freien Feld fahren.



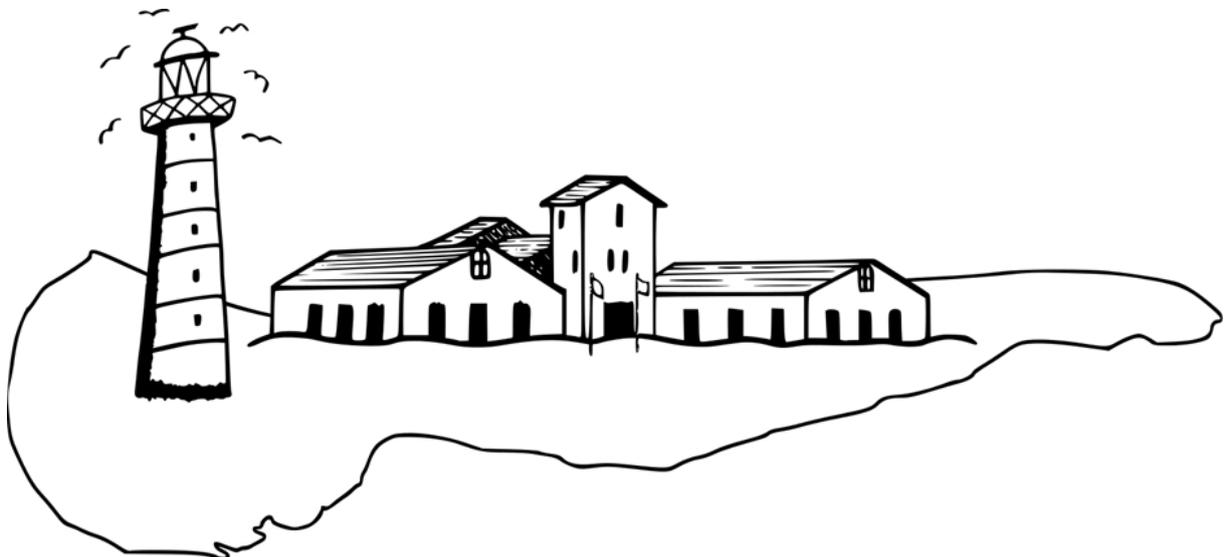
18.30h SDNS

20.00h Stockbrot und Lagerfeuer am Strand

Nachdem alle Formalitäten zur Genehmigung des Feuers am Strand erteilt waren, konnten wir einen entspannten Abend am Meer verbringen – Wieder gut 3km mit dem Rad zum Strand – unterhalb des Strandpavillons Ballum schlagen wir unser Abendlager auf – wildromantischer Abend am Strand, rumtoben, sich einfach nur von der Düne herunter rollen lassen ist der Hit, Stockbrot, Football werfen, Fußballspielen und Nutzen der Abendsonne für Gruppenfotos.

22.00 Nachtruhe

Rückfahrt durch die Nacht zum Hof – es gab eine Stau in den Duschen, da doch viele Kinder von dem Sand freigespült werden mussten – das dauerte natürlich noch ein bisschen, daher ging es heute ohne Reflektionsrunde ins Bett – die kurze letzte Nacht steckte uns ja auch noch in Knochen



Tag 11 - Dienstag - Krieg der Farben

Den Kindern haben wir nichts von dem Programmpunkt Krieg der Farben am heutigen Tag erzählt. Auf dem Tagesplan wurde nichts angekündigt, um so freudiger wurde die Überraschung nach dem Frühstück von den Kindern aufgenommen - es rangt sich ein gewisser Mythos um diese Power Bespassung.

10.00h - Abfahrt zum Spiel Krieg der Farben

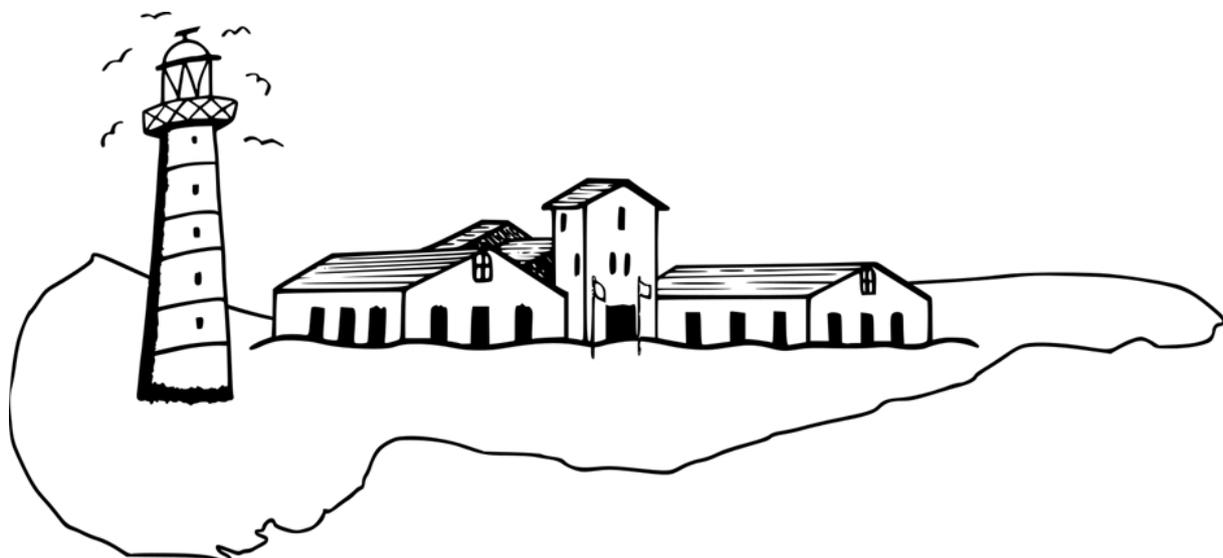
Die 4 neuformierten, altersgemischten Teams (gelb, orange, blau, grün) fahren mit dem Rad nach Ballum zum Waldgebiet unter dem Leuchtturm. Die Teams suchen sich im Waldgebiet ein möglichst gutes Lagerversteck. Hier muss der Gruppenbanner im Umkreis von 5m versteckt werden. Die gegnerischen Teams werden versuchen die Lagerbanner der anderen Teams zu stehlen. Bis zum Mittagessen richten die Teams sich ein, entwickeln Strategien und vielleicht wird auch schon das ein oder andere Lager ausfindig gemacht. Zwei Teams mussten Ihr ursprünglich bezogenes Lager wieder aufgeben, da es schon vor Start des Spiels von den gegnerischen Teams entdeckt wurde.

12.30h mobiles Mittagessen, HotDogs unter dem Leuchtturm

13.30h - Das Spiel beginnt

Es beginnt das Chaos. Die Teams versuchen sich gegenseitig aufzulauern und den gegnerischen Spielern die farblichen Armbänder zu entreißen. Denn am Ende, werden neben dem Ergattern eines gegnerischen Banners, auch die Anzahl der Farbbänder gezählt. Wem ein Armband abgenommen wurde, darf erst wieder mitspielen, wenn er sich in seinem Lager ein neues Armband abgeholt hat.

Teilweise herrscht magische Ruhe im Wald und aus dem NICHTS rennt auf einmal eine Horde Kinder schreiend an den Unbeteiligten vorbei. Dass die Kinder sich getarnt haben und auch Tarnschminke tragen, macht das Treiben umso verwunderlicher. Allianzen zwischen Lagern werden geschmiedet, um, dem vermeintlich erfolgreicheren Team, Banner und Farben abzunehmen. Ein



anstrengendes Bewegungsspiel mit Spannung und Strategie. Schon nach den ersten 30min sind viele Spieler erst einmal k.o. und müssen sich im Lager ausruhen.

An der Sani-Station müssen nur kleinere Blessuren behandelt, die Spieler passen gut auf einander auf. So können wir nach 2 Std. Power Spiel beseelt die Heimreise an den Hof antreten. Was für ein Spaß!!!! Einfach mega krass würden die Kinder sagen.

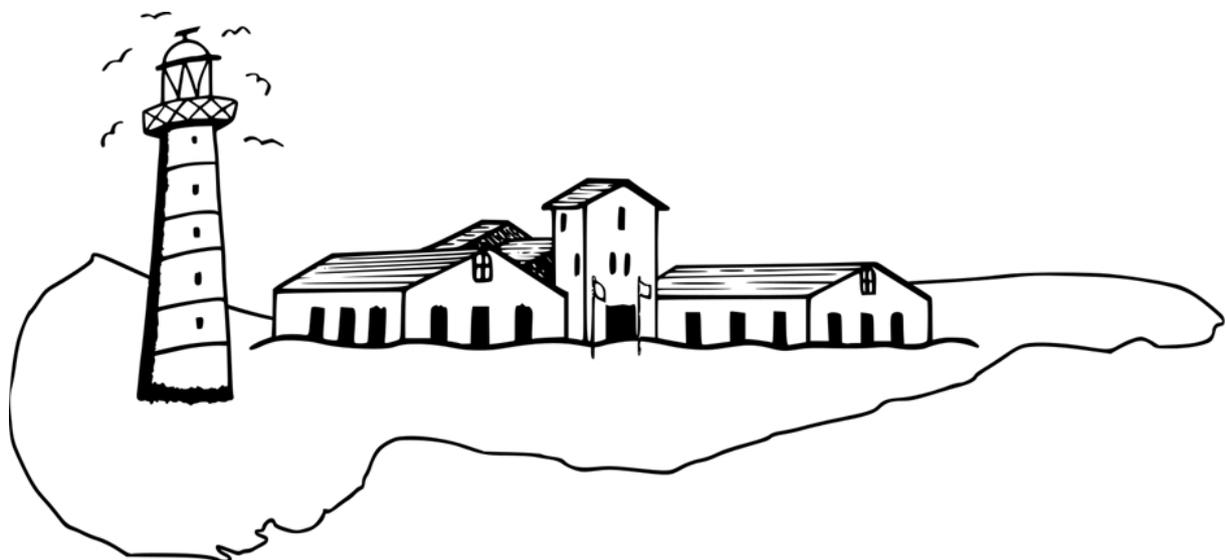
18.30h Super Ameland Burger - Festival

Da schlägt das Herz höher super Burger draußen vor dem Hof in bester Abendsonne essen.

20.00h Ameland Kino

Kinolager mir Bettsachen im großen Saal – Diashow mit den Bildern der Homepage und „Findet Nemo “ werden auf dem Beamer im gezeigt.

22.00 Nachtruhe – wie immer erst mit Verzögerung, obwohl wir heute so einen anstrengenden Tag hinter uns gebracht haben.



Tag 12 - Mittwoch - Strand - Rallye verkehrt -Schwimmbad

Wie schnell doch 14 Tage an einem vorbeistreichen können. Gestern noch Bergfest und heute ist der Abschied von Ameland schon so nahe. Was haben wir bisher schon eine schöne Zeit gehabt - Glück mit dem Wetter, wenig nennenswerte besondere Vorkommnisse. Aber noch ist es zu früh zurück zu schauen, Wir haben ja noch 3 Tage Ameland Lage vor uns und heute lacht die Sonne schon wieder vom Himmel - also.....

10.00h - Abfahrt zum Strand -

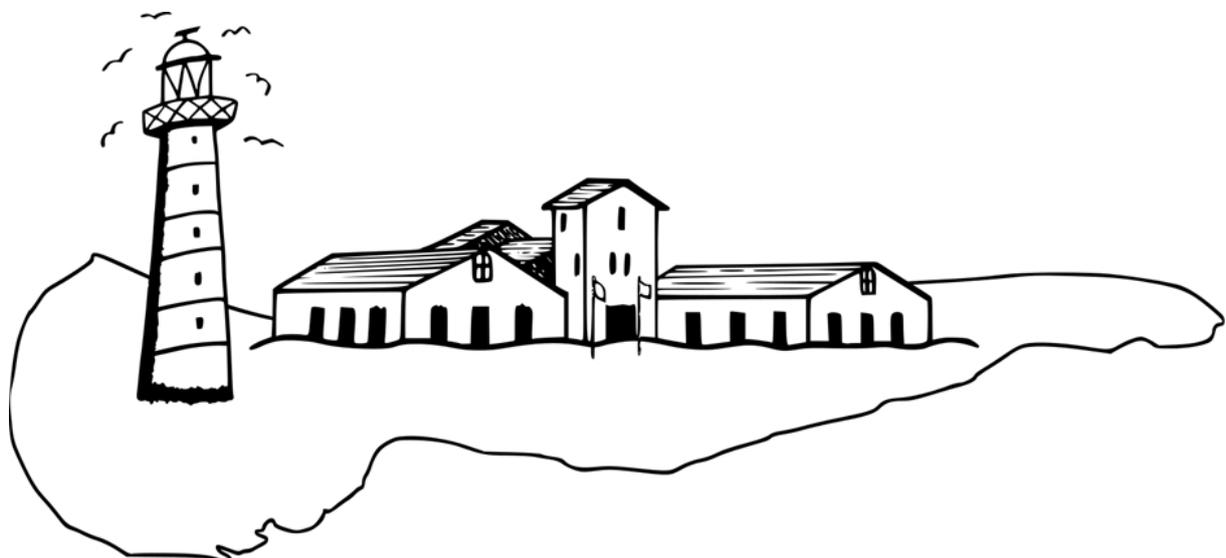
Da brauchen die GLs gar nicht viel sagen, wenn Strand angesagt ist, sind alle Feuer und Flamme. 2km mit dem Rad zum Strand. Es ist noch angenehm frische Luft, die Sonne bereitet uns dann einen schönen warmen Vormittag am Meer. Pünktlich zurück zum Mittagessen

12.30h Mittagessen

15.00h - Rallye verkehrt - Kinder an die Macht

So jetzt einmal anderes herum. Nach dem die GLs in den letzten Tagen, die oder andere Überwindung den Kindern abgefordert haben (z.B. Tischkraxeln), war es Zeit den Kindern Raum zu geben, den GLs auch einmal Aufgaben stellen dürfen. Davon haben sie reichlich Gebrauch gemacht. Alle 12 Gruppen haben sich Stationen ausgedacht, die sich entlang unserem bekannten Spielpfad um den Hof verteilen. Die Gruppenleiter fahren in 6 zweier Teams (m/w) den Parcours ab. Seit Jahren ist es Tradition, daß die GLs an den Stationen versuchen Ihre Malluspunkte durch Einflussnahme zu reduzieren - über Mittel und Wege wird natürlich nicht öffentlich gesprochen.

Da gab es Tore schießen (Tor Mitte 1Pkt, Tor Ecken + Pfosten 2 und Latte 3 Pkt), nach 10 x im Kreis um die eigene Axe drehen. Damit nicht genug, dies geschieht mit einem Löffel Mehl im Mund,



um den zweiten Teil der Station, Umschreibung eines Begriffes, die der Teampartner erraten muß, zu erschweren.

Es gab eine Station in dem Senf, Mehl, Salz, Zitronenteepulver, Paprika +..... zu schmecken und mit verbunden Augen zu benennen.

Diverse Fragenrunden, die sich um das Lagerleben ranken - sollte eine Mindestpunktzahl durch richtige Antworten nicht erreicht werden, wurde diese Fehlleistung sanktioniert - z.B. bepudern mit Mehl gefolgt durch eine Wasserdusche oder auch andere kleine Gemeinheiten.

Blindekuh, Geschicklichkeitsparcours auf Zeit -

Geschwindigkeit und Geschicklichkeit waren auch an der Station Wassertragen gefragt, - 2 volle Wassergläser mit möglichst wenig Wasserverlust durch einen Slalomparcours auf Zeit bringen.

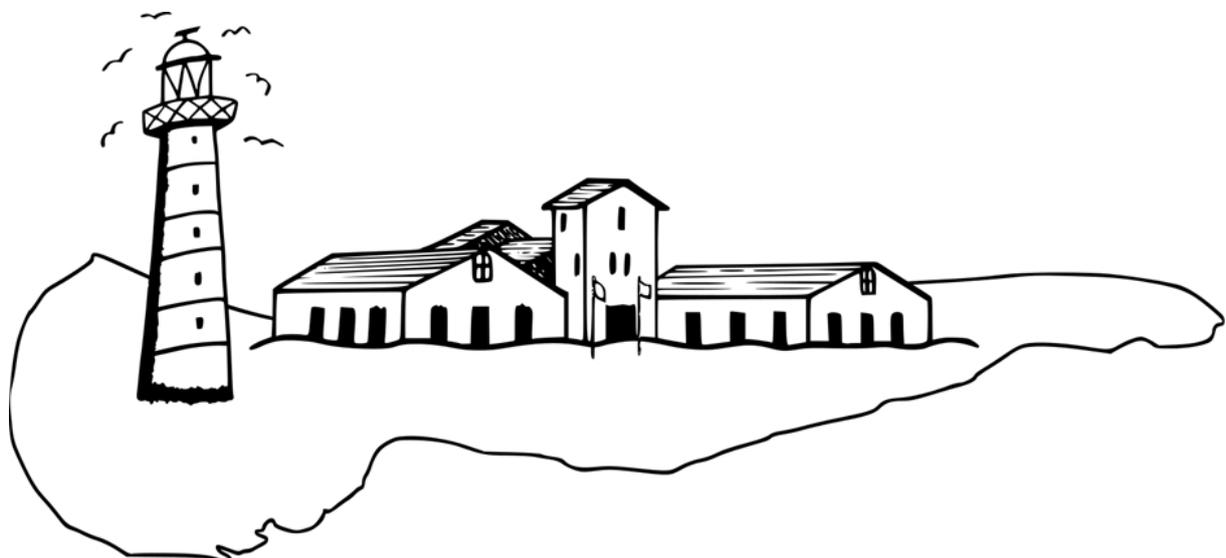
Rechnen und Seilspringen - die beiden GLs rechnen und springen Seil abwechselnd, durch Erreichen einer bestimmten Seilsprungrate, gibt es Zeitgutschrift und natürlich Punkte für die richtige Lösung der Matheaufgaben (kann man durch die Zahl Null dividieren?)

Schätzen von Entfernung

Beliebtes Spiel der Kleiderkette, je länger die Kette, der aneinander abgelegten, vorher getragenen!!! Kleidungsstücke ist, desto mehr Punkte. Die erfahrenen GLs tragen daher 4 Lagen Pullover, T-Shirts, Handschuhe und was man sonst noch als Kleidung tragen kann und ausziehen könnte.

An der letzten Station Wissensfragen, wie zum Beispiel, wie viele Einwohner haben die USA, oder Ameland, in welcher Reihenfolge wurde die Star Wars Filme gedreht Auch hier drohten Sanktionen bei nicht Erreichen einer Mindestpunktzahl. Da die Station von den ältesten Jungs betreut wurde, die immer eine Rechnung mit GLs offen haben, konnte man schon von einer echten Überwindung für die GLs sprechen. Larissa und Büscher hat es hier voll erwischt - wie muß man die Kinder lieben, um all diese Dinge über sich ergehen zu lassen.

18.30h SDNS

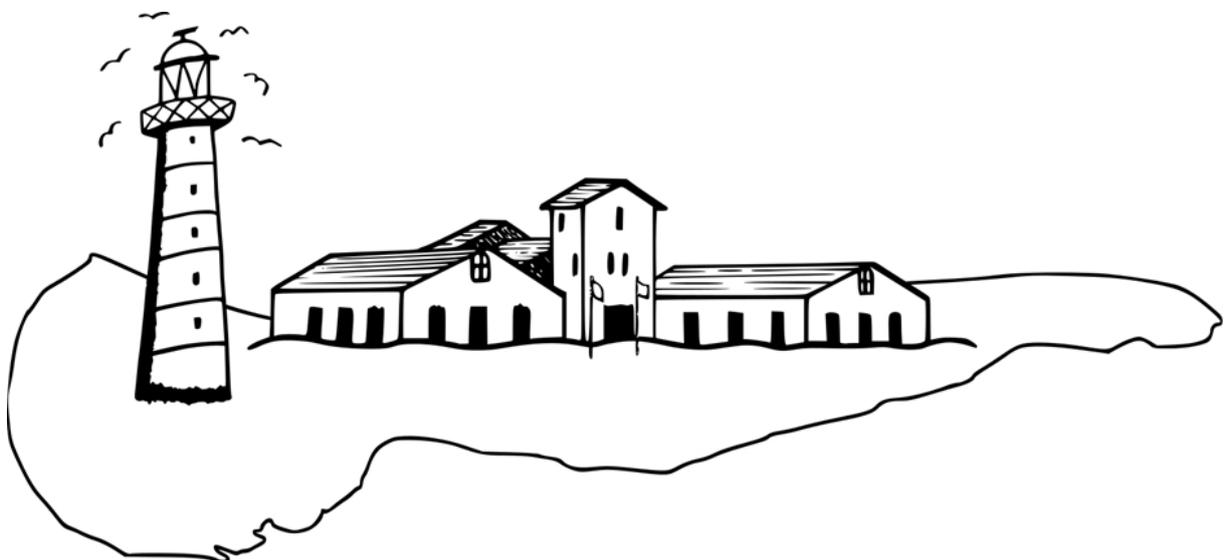


19.45h Schwimmbad

Der Förderverein hat das Schwimmbad exklusiv für das Lager gemietet. Wir fahren mit den Rädern hin (30min), schon eine echte Strecke, zumal wir die Strecke auch um 23.00h mit 80 Kinder im Block zurückfahren wollen.

Bei Discolicht und voller Mucke rocken wir unser „eigenes“ Schwimmbad – einfach ein schönes Gefühl, mit der ganzen Lagerbesetzung exklusiv zu rutschen auf den Schwimmmatten zu toben, oder einfach Reitkampf im Wasser spielen. Die 2 Std. sind so schnell verflogen – immer wieder ein toller Programmpunkt – alle wieder heile am Hof angekommen

00.00h Nachtruhe – die Küche hat noch überbackene Brötchenhälften und ein paar Schnitten bereitgestellt – damit auch der letzte (Schwimm) Hunger auch gestillt ist.



Tag 13 - Donnerstag

So ein bisschen Endzeitstimmung macht sich breit. Nach dem wir schon gestern ein wenig Abschied üben mussten, Lea (GL 2 jüngsten Mädchen), hat das Lager berufsbedingt, vorzeitig verlassen müssen. Man kann die Dynamik nicht richtig erklären, aber diese Gemeinschaft trägt schwer, wenn ein Mitglied das Lager vorzeitig verlassen muss.

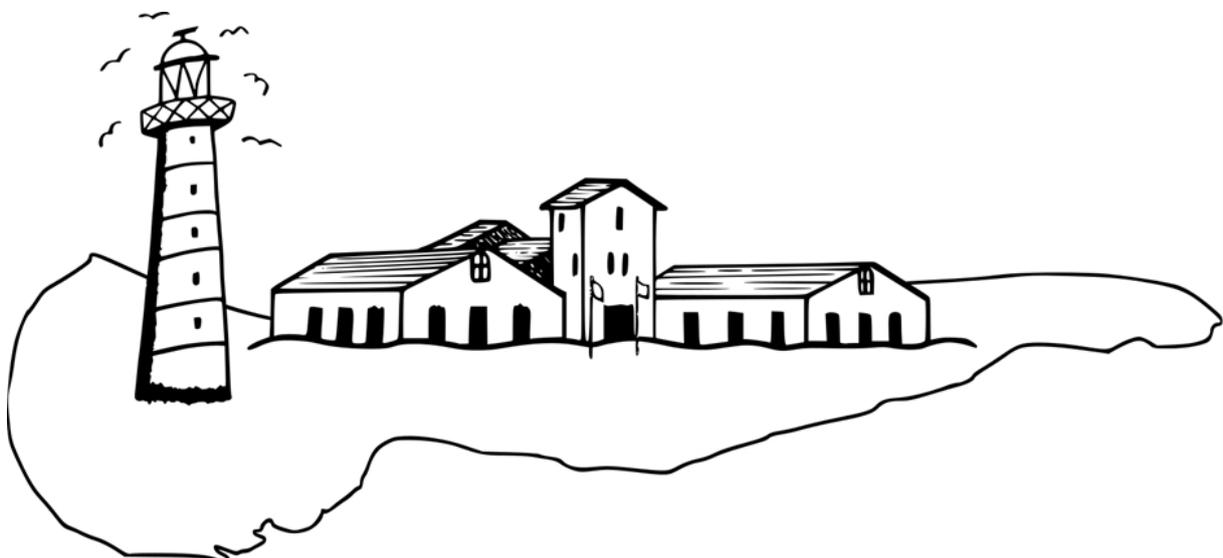
Lagerleiter Albert reist heute Morgen ab, um pünktlich zur Hochzeit seiner Tochter in Rheine zu sein, nicht ohne die Finanzen des Lagers auf den letzten Stand zu bringen.

Wir gehen den Tag mit Schwung an und lassen uns von dem kommenden Ende des Lagers nicht weiter die Stimmung trüben.

10.00h - AGs

Die Listen AGs haben sich schnell gefüllt. Wir haben einmal wieder ein breites Angebot, von Poker mit Tobi, die beliebte Beauty AG mit Jannik und Vivien, Kuchenbacken mit Pia, Fußball mit Arie und Munser, Tim lädt 6 Kinder zum Besteigen des Leuchtturms ein, es haben sich zwei Mannschaften zum Kubb spielen (Schwedenschach) auf der Wiese am Hof mit Selma getroffen, Pott hat zur Gestaltung von Bilderrahmen geladen. Die Kinder sind so vertieft, so dass die Projekte zum Mittag nicht abgeschlossen sind. Prima dass wir heute mit Fahrrad im McDrive unser Mittagessen bekommen und die Tische im großen Saal als Bastel- und Pokertische belegt bleiben können.

12.30h Mittagessen



15.00h – Wild Wild West – Western Strategiespiel im Wald

Wieder in altersgemischten Gruppen geht es in den Nes Wald. Dort haben die GLs Stationen aufgebaut, an denen die Kinder sich Goldstücke, mit der Bewältigung von einer Vielzahl von Aufgaben, an 8 Stationen erarbeiten können.

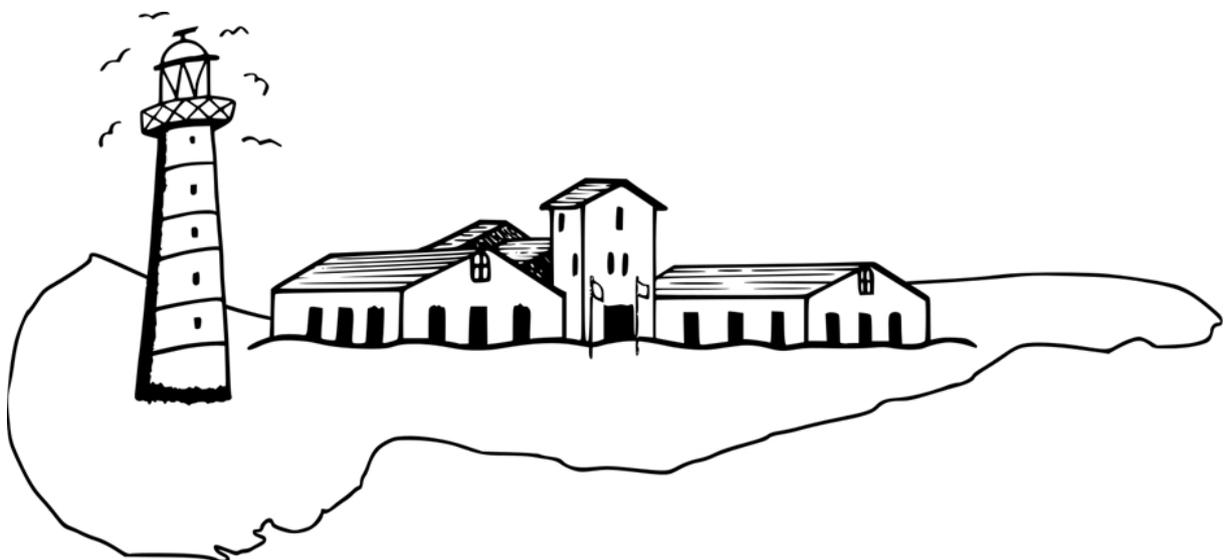
Diese Goldstücke können an den Stationen dann in Pferde, Land, Büffel und Nahrung & Wasser investiert werden. So kann der erarbeitete Goldstück Reichtum vor dem Zugriff der umherstreunenden Glückspieler gesichert werden, denn an jeder Ecke im Wald kann die Versuchung des Glückspiels lauern und man kann sein Gold wieder verlieren. Noch schlimmer ist es dann, wenn die immer präsenten Sherifs das verbotene Glückspiel mit weiteren Strafen unterbinden und noch mehr Goldstücke verloren gehen.

Es galt also die Stationen zu finden, an denen man mit relativ wenig Aufwand, die meisten Goldstücke ergattern konnte.

18.30h Abendessen Schnitzelparadies

20.00h GL freier Abend - Programmgestaltung im Lager durch die Ältesten

Die GLs haben heute Ihren gemeinsamen freien Abend und gehen in Nes Essen, die Küchencrew bleibt als Instanz im Lager. Die Ältesten sind für das Programm zuständig und haben auch die Abendaufsicht (AA-Dienst).



Tag 14 - Freitag - letzter Lagertag ☹

Es ließ sich nicht vermeiden, dieser Tag würde kommen. Die Morgenstimmung war dadurch wohl ein bisschen bedrückt. Ja es ist der letzte Tag - die ersten Vorbereitungen zur Abreise haben längst begonnen

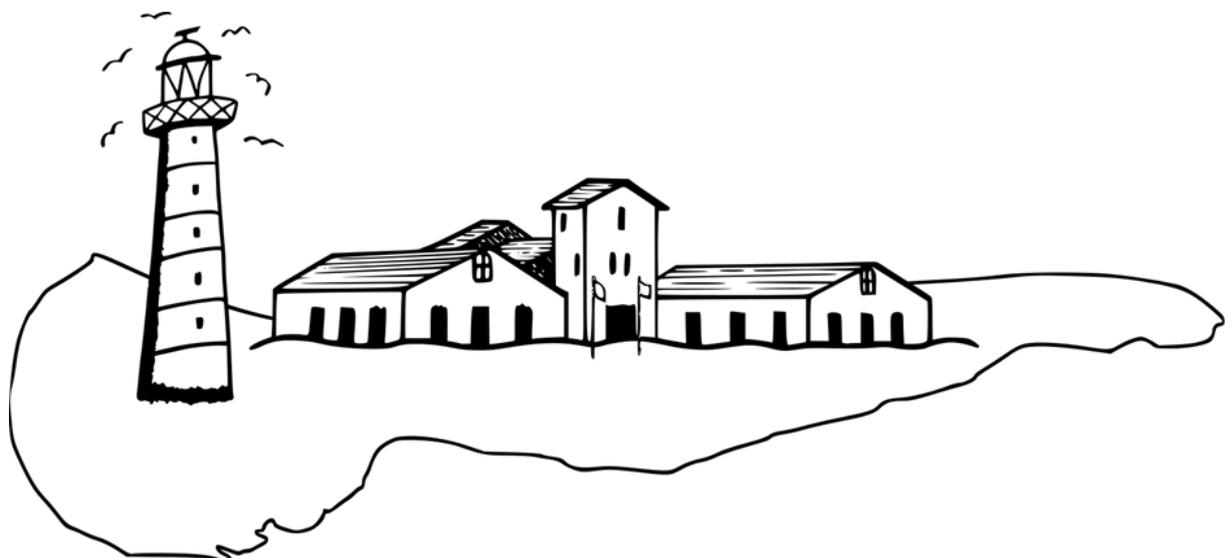
10.00h - ABC Spiel

Die Kinder fahren im nahen Umkreis vom Hof mit dem Rad und sollen zu jedem Buchstaben des Alphabetes einen Gegenstand mitbringen. Nichts kaufen, nicht bei den Anwohnern klingeln und keine anderen unlauteren Beschaffungsmethoden anwenden. Damit ist die Truppe gut beschäftigt und das Team kann am Hof die Abreisevorbereitungen treffen.

12.30h Mittagessen

15.00h Kofferpacken

Spätestens jetzt hat jeder verstanden, es geht nach Hause. Es werden Socken gesucht, veränderte zahlenkombinationen von Kofferschlüsseln ausprobiert und so weiter. Die Teamer verpacken die Ummengen an Technik, die Verkleidungen werden wieder geordnet verpackt, die Küche sortiert das glücklicher Weise stark reduzierte Lebensmittellager, muss ja aber noch 1 Abendessen und 1 Frühstück auf den Tisch bringen, der Monti verstaut das Spiel- und Bastelmaterial und all die Tonnen an Dingen, die man aus der langen Lagererfahrung mitschleppt, um auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein.



18.30h Abendessen

20.00h Der Goldener Ameländer - Abschied

Die Lagergemeinschaft hat sich noch einmal herausgeputzt, denn es wird der Preis „Der Goldene Ameländer“ in 10 Kategorien von der Lagergemeinschaft vergeben.

Die dreckigste Lache (Pott9), die liebste Küchenmutter (die gesamte Küche), der Depp mit Käpp des Lagers (Arie), das energiegeladene Lagermitglied (Luca), der größte Entertainer (Devin), der lustigste Teilnehmer (Arie), das Paar des Lagers (hier konnten die Exklusivrechte nicht erworben werden, daher keine Nennung), Zicke des Lagers (Jana), die Schlafmütze des Lagers (Janne) und natürlich der beliebteste GL (Jannik).

Abgerundet wurde die Feierstunde von einem Diss-Track von Tobi auf eine einen Rapp seiner Gruppe am Nachmittag.

Danach noch einmal richtig Abfeiern auf die Top10 des Lagers. An dessen Ende kommt dann der so wahnsinnig ergreifende Moment des Abschiednehmens.

Es ist magisch, wie sich Kinder, die sich vor dem Lager nicht weiter kannten, zu einer Gemeinschaft zusammengewachsen sind – man hat sich schätzen gelernt und gute Freunde gefunden, mit denen man eine aufregende Zeit verbracht hat. Gemeinsame Aktivitäten in einer so großen Gemeinschaft schafft eine so starke Bande zwischen allen Lagerteilnehmern, daß der Abschied sehr emotional ist und bei fast allen die Tränen kullern – das ist die Magie des Lagerlebens.

Das war das Lager 2017 auf Ameland – die vielen Mühen der Gruppenleiter, der Lagerleitung und der unermüdete Einsatz der Küche über 100 Mäuler 3xmal Tag mit Essen zu versorgen haben sich erneut ausgezahlt – glückliche Momente für die Kinder zu schaffen und zu zeigen, wie man mit einander eher fremden Menschen neue Freundschaften schließen und eine Gemeinschaft formen kann. - E N D E -

