

Liebes Logbuch..

11.08.18

Tag 01:

Puh.

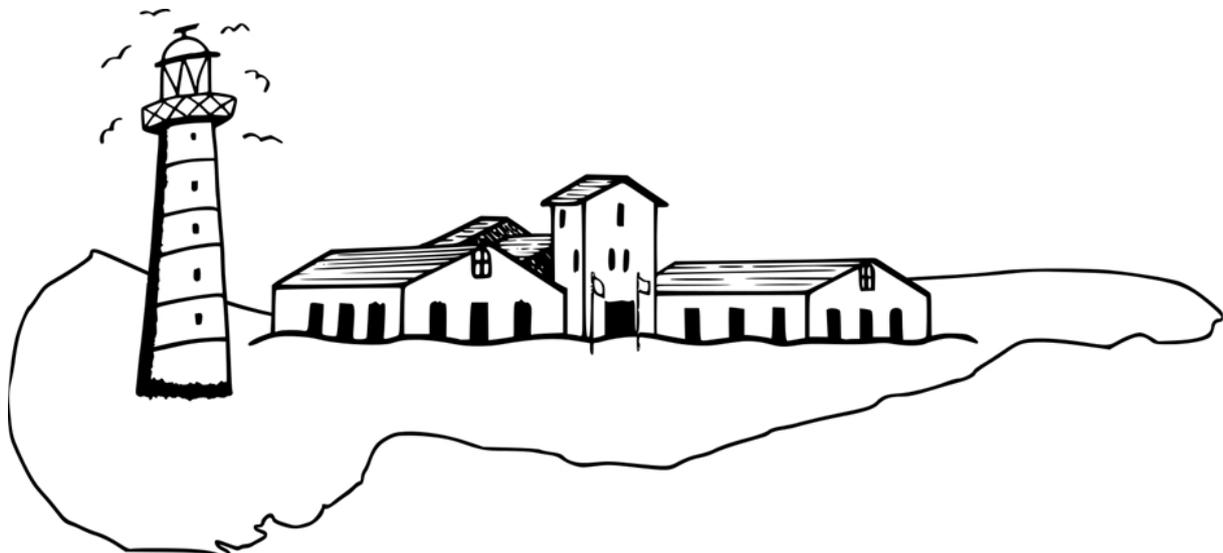
Während die Kinder sich in Begleitung ihrer Gruppenleiter und mit dem Reisesegen ausgestattet gegen 10 Uhr gen Insel aufmachen, heißt es für die Vortour bereits um 6:30 Uhr: „Abfahrt!“

Auf Ameland angekommen wird umgehend fleißig gearbeitet. Mit Hilfe einiger mitgereister Unterstützer können Fahrräder, Koffer, Essen und all jene, für das Programm der nächsten zwei Wochen benötigten, Materialien in rekordverdächtiger Geschwindigkeit abgeladen werden. An dieser Stelle: Danke für eure Hilfe!

Die Vorbereitung des Hofes neigt sich so bereits dem Ende zu, als die Kinder gegen 14 Uhr ihre ersten Füße auf die Insel setzen. Nach einem „kurzen“ Spaziergang, welcher lediglich kurz für ein leckeres Eis unterbrochen wird, erreichen die Kinder den Hof *Het Zwanewater*. Dieser wird für die nächsten zwei Wochen ihr zuhause sein. Zufriedene Gesichter füllen die frisch geputzten Gänge.

Mit einer leichten Verspätung erreichen auch die ältesten Gruppen, welche sich bereits am Mittwoch auf dem Rad in Richtung Insel aufgemacht hatten, um 20 Uhr den Hof. Die gute Stimmung, welche auf der Fahrradtour vorherrschte, ist deutlich spürbar und lässt sich auch direkt auf die mit Bus angereisten Kinder übertragen. So kann das Lager weitergehen!

Nach einem kurzen Kennenlernen aller am Lager Beteiligten, sowie der Vorstellung einiger kleiner Verhaltensregeln, wird der Tag in einem großen Kreis beendet. Mit Vorfreude, und gespannt auf die kommenden Ereignisse, ziehen sich die Kinder in ihre Zimmer zurück, wo ungewöhnlich schnell Ruhe einkehrt. Ein anstrengender Tag für alle.



Liebes Logbuch..

12.08.18

Tag 02:

Guten Morgen!

Der erste Tag im Ferienlager auf Ameland beginnt! Noch etwas müde trotten die Kinder aus ihren Zimmern um im großen Saal zum ersten Mal gemeinsam zu Frühstücken. Der Tagesplan sorgt für Verwirrung: „Einsatz in 4 Wänden? Und was ist das CREA Spiel?!“

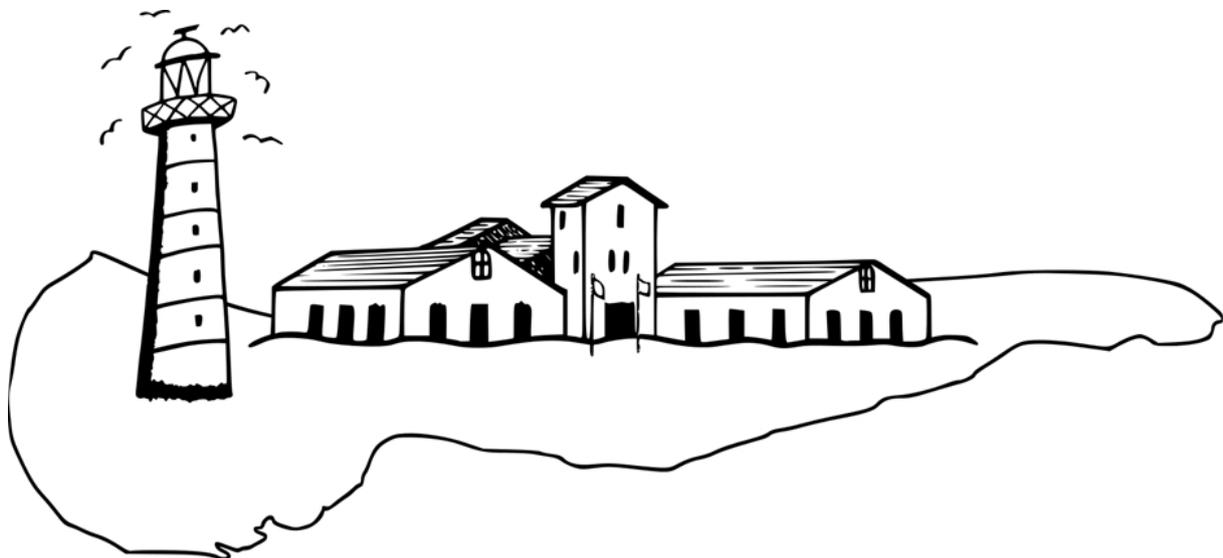
Die Antwort auf diese Fragen lässt nicht lange auf sich warten, und so gilt es nach dem Frühstück die Gruppenzimmer einzurichten. Immerhin soll hier zwei Wochen miteinander gelebt werden. Ein wenig Ordnung kann da nicht schaden! Um das Gruppengefühl ein wenig zu steigern malen die Kinder außerdem Banner für ihre Gruppen.

Zum Mittag gibt es leckere Schnitzel. Das Küchenteam scheint die Gunst der Kinder direkt mit harten Bandagen für sich gewinnen zu wollen – erfolgreich! Gesättigt und gestärkt heißt es nun: „Das CREA Spiel beginnt!“ Hier müssen die Kinder Aufgaben mithilfe ihrer Kreativität lösen, was für einige lustige Situationen und herzhaftes Lachen sorgt.

Als Abendprogramm wird auf dem Tagesplan *Spiel, Spaß und Mehr* angekündigt. In Gruppen eingeteilt gilt es hier Punkte durch das Gewinnen von Minispielen aller Art zu sammeln. Ein Programmpunkt, welcher seinem Namen gerecht wird!

Zum Abschluss lässt das gesamte Lager (nach guter alter Tradition) auch den heutigen Tag in einem großen Kreis Revue passieren, bevor sich alle zufriedenen Zimmer aufmachen.

Gute Nacht!



Liebes Logbuch..

13.08.18

Tag 03:

Platsch..

Der dritte Tag beginnt – ein grauer Himmel liegt über der Insel. Regen? Hoffentlich nicht! Aber eigentlich auch egal, immerhin steht das *Dschungelcamp* für das Vormittagsprogramm auf dem Tagesplan.

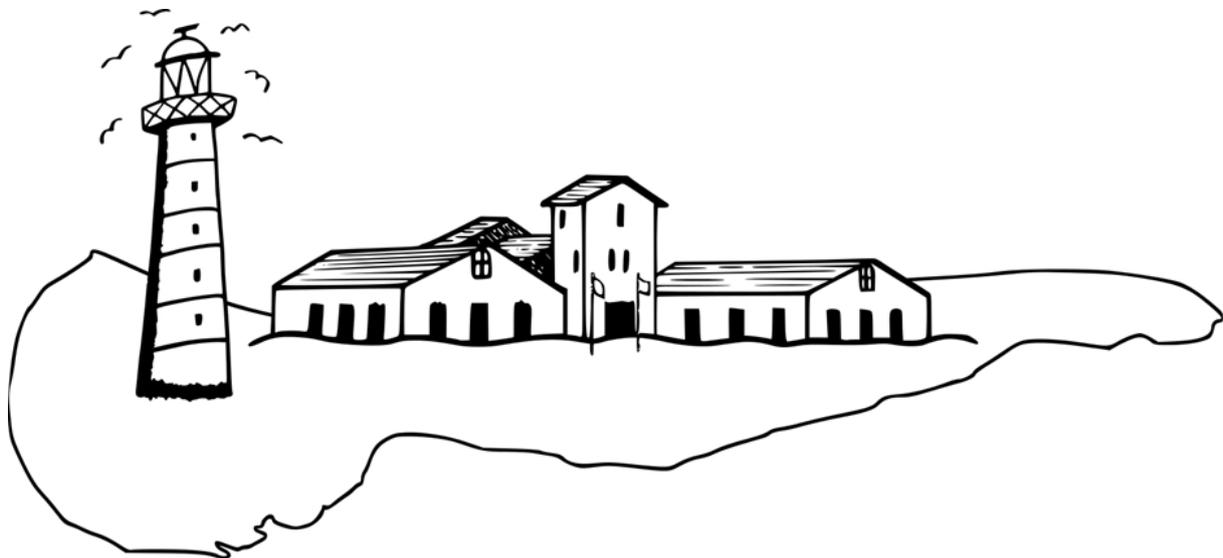
In Regenjacken und Regenhosen begeben sich die Kinder auf den Hof. Gruppenweise gilt es nun alle Stationen abzulaufen und die dort gestellten Aufgaben zu meistern. Regen? Zumindest nicht vom Himmel. Nass wurden die Kinder trotzdem!

Zum Mittag gibt es Erbsensuppe, mindestens so gut wie die gestrigen Schnitzel, auch wenn nicht jedes Kind das direkt wahrhaben möchte... Aber die Stärkung ist nötig, denn für das Mittagprogramm ist *Wild Wild West* angesetzt – ein Klassiker.

Gerade als die als Cowboys und Indianer verkleideten Gruppenleiter mit ihren Gruppen in Richtung Wald aufbrechen wollen passiert das Unvorstellbare: Sturm! Mist... Aber egal, denn das Gruppenleiterteam ist auf alle Eventualitäten vorbereitet und so wird kurzerhand eine große Runde Bingo als Ersatz organisiert.

Für das Abendprogramm ist es glücklicherweise egal ob es draußen die Sonne scheint, es stürmt oder schneit. Es ist Kirmes (und die ist auf Ameland bekanntlich indoor)! Bei Erbsenschlagen, Pfeilwerfen, oder dem Armdrücken können die Kinder ihre Amelanddollar vermehren. Auch Popcorn, Brezel und eine Tombola darf natürlich nicht fehlen. Als Neuheit stehen dieses Jahr außerdem eine Fotobox und Entenangeln bereit.

Ein Spaß für die ganze Familie, eigentlich.



Liebes Logbuch..

14.08.18

Tag 04:

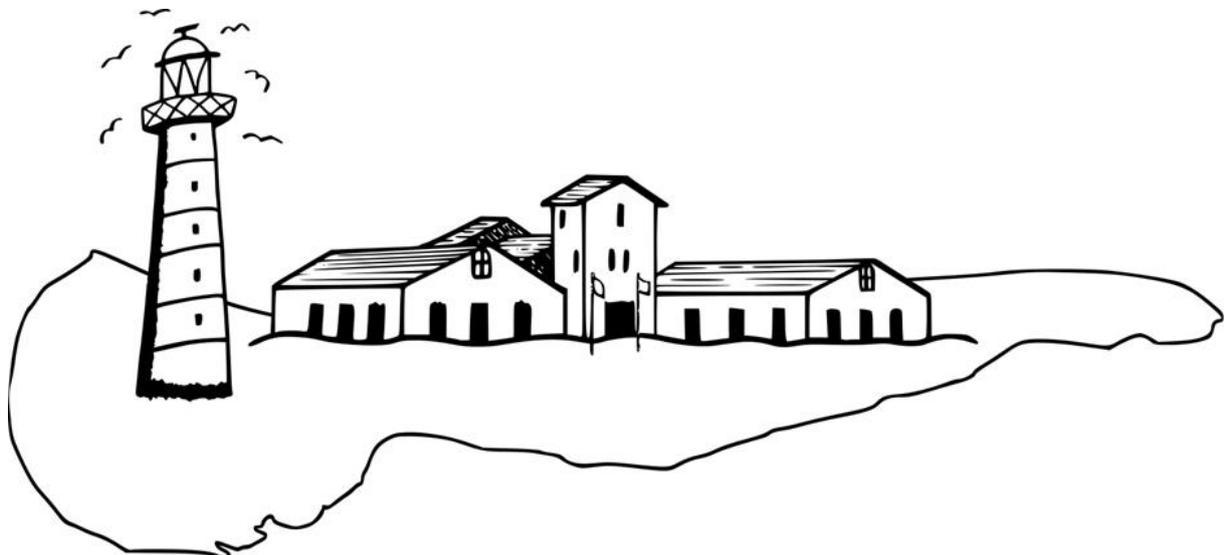
Auf die Jagd!

Nach dem Frühstück liegen AG-Listen aus in welche sich die Kinder je nach Wunsch eintragen können, und so steht als Beschäftigung für das Vormittagsprogramm eine Vielfalt von Aktivitäten zur Auswahl. Die Kinder können sich entscheiden, ob sie lieber Kuchen backen, Freundschaftsbänder basteln, oder sich sein Gesicht in einer weißen Gipsmaske verewigen lassen wollen. Auch sportliche Aktivitäten wie Fuß-oder Völkerball werden von den Gruppenleitern angeboten – die Qual der Wahl.

Die Küche scheint schon am dritten Tag vollkommen aufzudrehen, und so gibt es zum Mittag Gyrosburger. Einfach lecker! Gestärkt (bzw. bis zum Anschlag gefüllt) heißt es für die Kinder mal wieder: „Aufsatteln, jetzt werden Schnitzel gejagt! (höhö)“. Bei dauerhaftem Gegenwind aus gefühlt jeder Richtung klappern die Gruppen die verschiedenen Stationen ab, um dort jeweils einen Umschlag entgegen zu nehmen. In diesem befindet sich ein Rätsel, welches die Kinder wiederum zur nächsten Station führt. Kombinationsgabe ist gefragt!

Diejenigen unter ihnen, welche alle Rätsel erfolgreich lösen, landen am Ende der Schnitzeljagd am Strand (okay zugegeben: Die, die es nicht geschafft haben inkonsequenter Weise auch) Hier werden gemeinsam Spiele gespielt, Löcher gebuddelt, die wundgeradelten Füße ins Wasser gehalten und der Sonnenuntergang bestaunt. Beendet wird der Tag im großen Kreis bei Gesang und Gitarrenklängen. Für ein Lagerfeuer ist es leider zu trocken, daher müssen E-Kerzen für die Atmosphäre sorgen, was der Stimmung allerdings nicht im Geringsten schadet.

Und so endet ein weiterer Tag auf der schönsten Insel der Welt ... Oder?!?



Liebes Logbuch..

15.08.18

Tag 05:

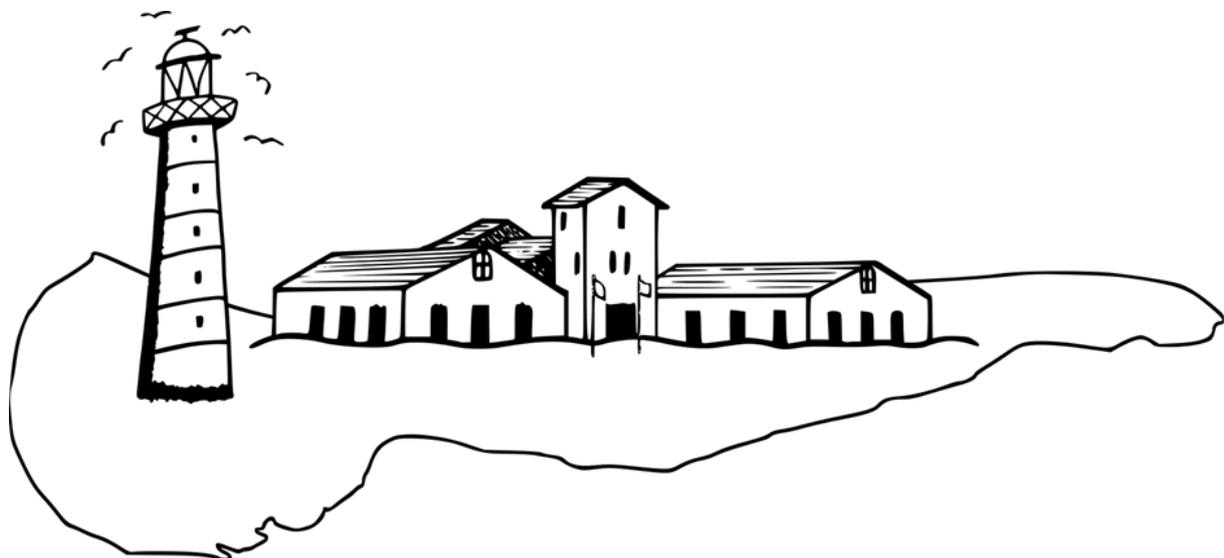
Was ist denn hier nur los?!

Heute ist irgendwie alles anders. Die Jungs haben Mädchenklamotten an anders herum ebenso, statt Frühstück gibt es Schnitten, wie sonst nur Abends und der Tagesplan sieht äußerst merkwürdig aus... Könnte daran liegen, dass heute Tag verkehrt ist!

Während sich das Vormittagsprogramm komplett darum dreht sich in den neuen Rollen einzufinden, freuen sich die Kinder in erster Linie auf den Nachmittag. Denn hier steht mit Rallye-Verkehrt ein weiterer Klassiker auf dem Plan, der Kinderherzen höher schlagen lässt. Getreu dem Motto des Tages sind es nun die Gruppenleiter, die die Aufgaben der Kinder meistern müssen. Die Kinder haben hieran offenkundig und für jeder Mann erkennbar Spaß, während so mancher Gruppenleiter ein entsetztes „Was haben wir euch nur getan?!?!“ in sich hinein schreit.

Das Abendprogramm ist zwar noch kein Klassiker, aber auch dem besten Wege dorthin. Denn heute wird die zweite Auflage der im letzten Jahr sehr erfolgreichen Schwarzlichtparty gefeiert. Die Kinder tragen weiß und sind mit fluoreszierender Schwarzlichtfarbe bemalt - ein klasse Anblick! Und wie erwartet: ein voller Erfolg! Ohne Übertreibung kann hier von einer der besten Partyabende der letzten Jahre gesprochen werden!

So verwundert es auch nicht, dass nach zwei Stunden exzessiven Abzappelns jedes Kind müde ins Bett fällt. Besser so, denn morgen wird ein anstrengender, aber auch ein farbenfroher Tag...



Liebes Logbuch..

16.08.18

Tag 06:

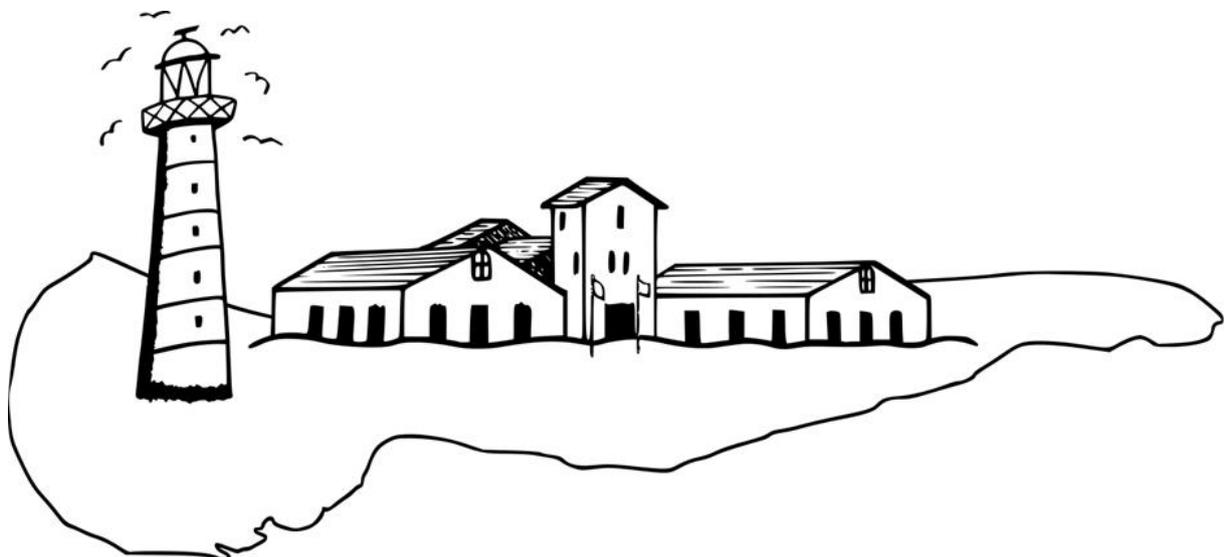
Auf in den Kampf!

Wolken ziehen auf. Über 90 Kinder sitzen in Tarnklamotten im großen Saal und warten darauf einem der 4 Teams zugeordnet zu werden. Das Spiel des Tages: *Krieg der Farben!*

In Gruppen eingeteilt treten sowohl Kinder, als auch GL's auf dem Fahrrad den beschwerlichen Weg gen Hollum an. Hier wird in dem großen Wald am Fuße des Leuchtturms das Aufeinandertreffen der Farben zelebriert. Am morgen gilt es zunächst ein Lager zu errichten, welches gut versteckt als Basis der verschiedenen Teams dient. In diesem Lager wird außerdem der Banner des Teams versteckt – am besten gut!

Nach einer kurzen Stärkung am Leuchtturm (die Küche hat Hot Dogs geliefert) kann das wohl beliebteste Spiel der Lagerzeit auch schon losgehen. Mit dem Ertönen der Sirene ziehen die Kinder aus ihren Lagern ins Feld, streifen durch den Wald und die Dünen, auf der Jagd nach den Bändchen der anderen Teams. Diese befinden sich gut sichtbar und leicht durchtrennbar am Handgelenk. Sie zu ergattern ist allerdings längst kein Kinderspiel. Nach unzähligen „Kämpfen“ zwischen den Teams und so einigen geklauten Bannern ertönt die Sirene zum zweiten mal. Der Sieger zieht mit vor Stolz geschwellter Brust vom Feld. Den ein oder anderen Kratzer haben wohl die meisten davon getragen, aber der Spaß ist wert!

Zurück auf dem Hof macht sich Erleichterung breit. Statt dem zunächst angekündigten Casino-Abend haben die GL's auf die Wünsche der erschöpften Kinder gehört und das Programm kurzfristig umgestellt. Spontan wird der große Saal zum Kino umfunktioniert – es läuft Harry Potter. Die Kinder sind zufrieden. Die GL's auch. Ein guter Tag!



Liebes Logbuch..

17.08.18

Tag 07:

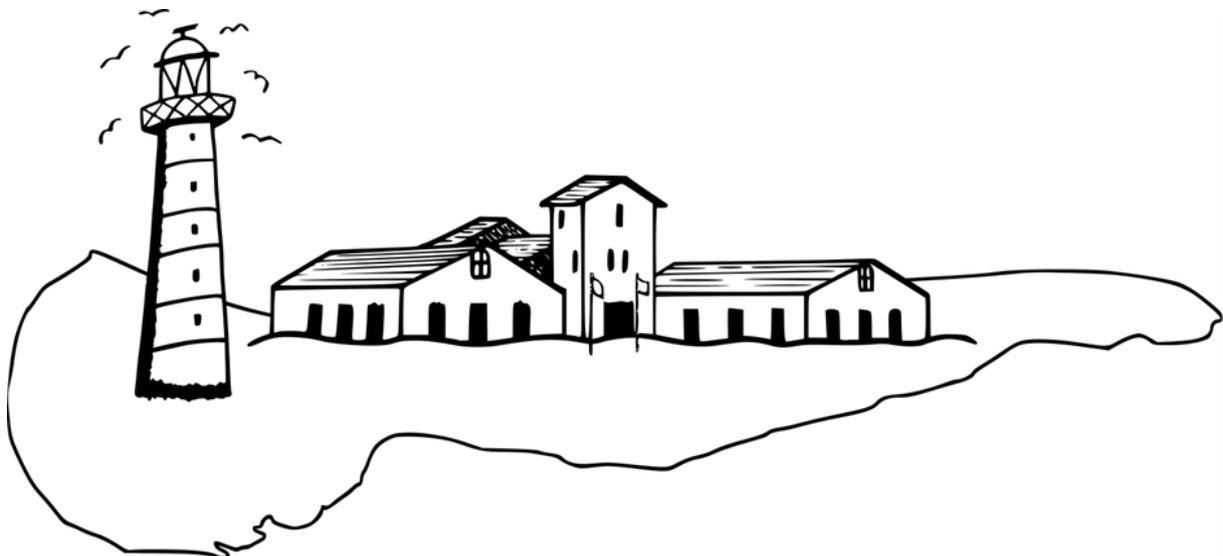
Die Wikinger kommen!!

Sie tragen Pelze und Hörner an den Helmen – die Wikinger sind los! Vormittags werden die Kinder auf den Wikingertag eingestimmt. In Gruppen eingeteilt bemalen sie Banner, erdenken Seemannsgesänge und basteln Schiffe, um sich auf die bevorstehende Rallye vorzubereiten. Thematisch passend hat die Küche zum Mittag Fisch vorbereitet, natürlich mit Kartoffelpüree und Spinat. Genau das richtige für jeden Seemann zwischen 8 und 15.

Nach einer kurzen Mittagspause machen sich die Kinder auf, um sich den Herausforderungen zu stellen, welchen sich ein jeder Wikinger stets gegenüber gestellt sieht. Ob das Werfen eines Baumstamms, dem Hochhalten eines Kruges oder dem Schießen mit der Schleuder, alle Aufgaben werden mit Bravur gemeistert! Erfolgreich kehren die Wikinger von ihrem Beutezug zurück in ihr Lager, nur um sich kurze Zeit wieder aufzumachen.

Das Ziel: das Hallenbad in Buren – Diskoschwimmen! Zu lauter Musik wird geschwommen, getaucht, gerutscht und gespielt. Was wünscht man sich mehr? Nach einer ausgiebigen gemeinsamen Tanzeinlage im Schwimmbecken neigt sich das Abendprogramm dem Ende zu. Wesentlich später als sonst kommen die Kinder am Hof an, nur um direkt kaputt ins Bett zu fallen.

Zum Glück können sie ausschlafen, denn wie jedes Jahr gibt es auch an diesem Samstagmorgen...



Liebes Logbuch..

18.08.18

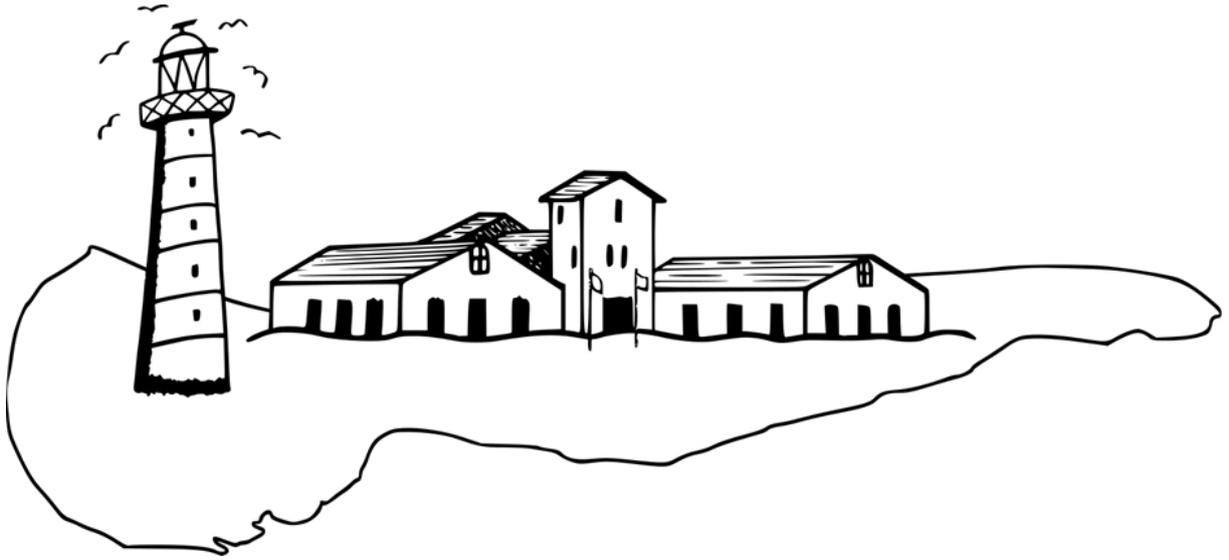
Tag 08:

Was für ein Tag!

Juhuu, ausschlafen! Fit für den Tag ziehen die Kinder in einer Polonaise zum Brunch, welches auch in diesem Jahr wieder sehr üppig ausfällt. Die Küche übertrifft sich von Jahr zu Jahr selbst! Nach etlichen vollen Tellern ist auch das letzte Kind für den Nachmittag gestärkt. Dies ist aber auch nötig, denn draußen auf dem Feld steht die nächste Überraschung bereit: Hüpfburgen!!

Wie in jedem Jahr hat das Lager weder Kosten noch Mühen gescheut, um den Kindern einen ganzen Tag lang die Hüpfburgen zur Verfügung zu stellen. Dank unseren Sponsoren und dem Förderverein ist es uns möglich, nicht eine sondern gleich drei Luftkissen aufzufahren. Auf ihnen darf nach Herzenslust geklettert, gerutscht und geplanscht werden, was die Kinder sich natürlich nicht zweimal sagen lassen! Das Wetter könnte zwar besser sein, aber wen interessiert das schon?!

Das Abendprogramm wiederum bildet mit *Rock am Turm* den fulminanten Abschluss dieses wunderbaren Tages. Am Fuße des Turms performen die Kinder zwischen bunten Lichter und Nebel aus der Maschine einstudierte Songs auf der eigens hierfür errichteten Bühne. Was für eine Show! Da ist es kein Wunder, dass jeder Lagerbewohner auch an diesem Tag erschöpft, aber auch zufrieden ins Bett fällt.



Liebes Logbuch..

19.08.18

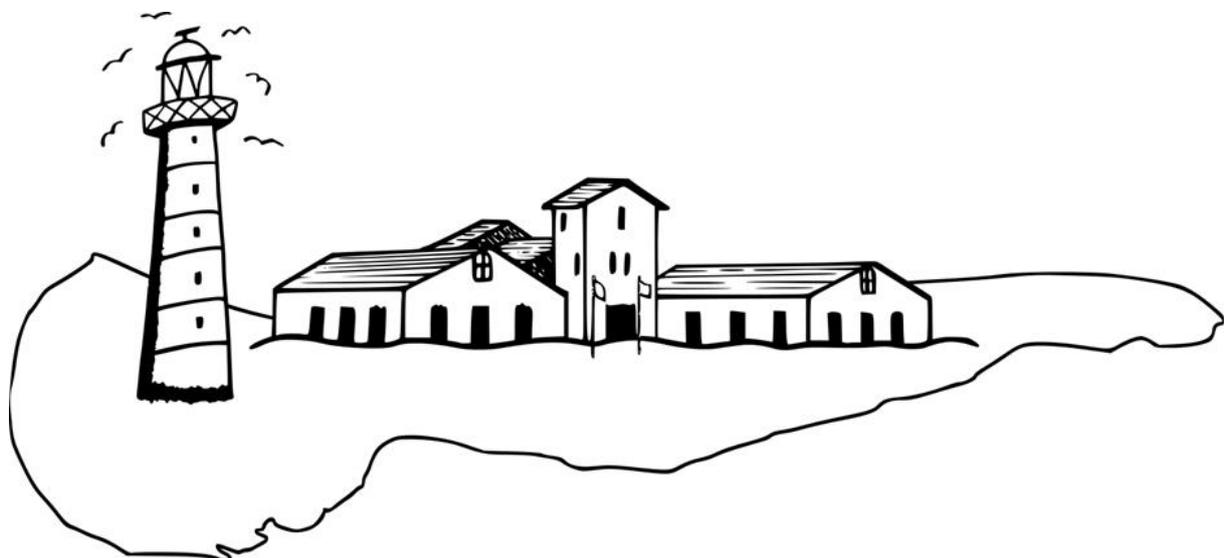
Tag 09:

Fragen über Fragen..

Leider heißt es heute wieder zur normalen Uhrzeit: Aufstehen! Aber nicht so schlimm, immerhin startet der Tag entspannt am lagereigenen Strand. Während die einen sich mit Schippen bewaffnet bis zum Mittelpunkt der Erde zu graben versuchen, ziehen die anderen Kinder es vor sich einfach nur auf den Strandmatten auszuruhen. Keine schlechte Idee wenn man bedenkt, dass am Nachmittag das *Gruppenleitersuchspiel* ansteht!

In der Stadt *Nes* ziehen hunderte Kinder verschiedener Lager in Gruppen durch die Straßen um ihre verkleideten Gruppenleiter zu finden. Mittendrin natürlich auch die Kinder und GL's des Herz Jesu Lagers, in den verrücktesten Verkleidungen. Hierbei ist es von großer Wichtigkeit, dass Schlüsselwort nicht zu vergessen, mit welchem die Gruppenleiter angesprochen werden müssen, da diese sich nur bei richtiger Nennung zu erkennen geben. Gewonnen hat das Team, welches zuerst alle Unterschriften der hauseigenen GL's gesammelt hat – eine schwierige Aufgabe.

Gegen Abend kommt mal wieder ein bisschen Abwechslung in den Tagesablauf. Statt dem typischen *Schnapp dir ´ne Schnitte* (oder kurz SDNS) steht das *Krimidinner* an! Während die Küche ein mehrgängiges Menü kredenzt, bekommen die Kinder bei Kerzenschein ein Krimi dargeboten, in welchem sie interaktiv helfen können denjenigen Täter zu finden, welcher den Lagerleiter Robin so hinterhältig vergiftet hat! Nach einigen Stunden Rätselspaß kann der Täter, dank der Hilfe unserer Aushilfsdetektive, von den Polizisten Günni und Lütli dingfest gemacht werden. Sehr spannend!



Liebes Logbuch..

20.08.18

Tag 10:

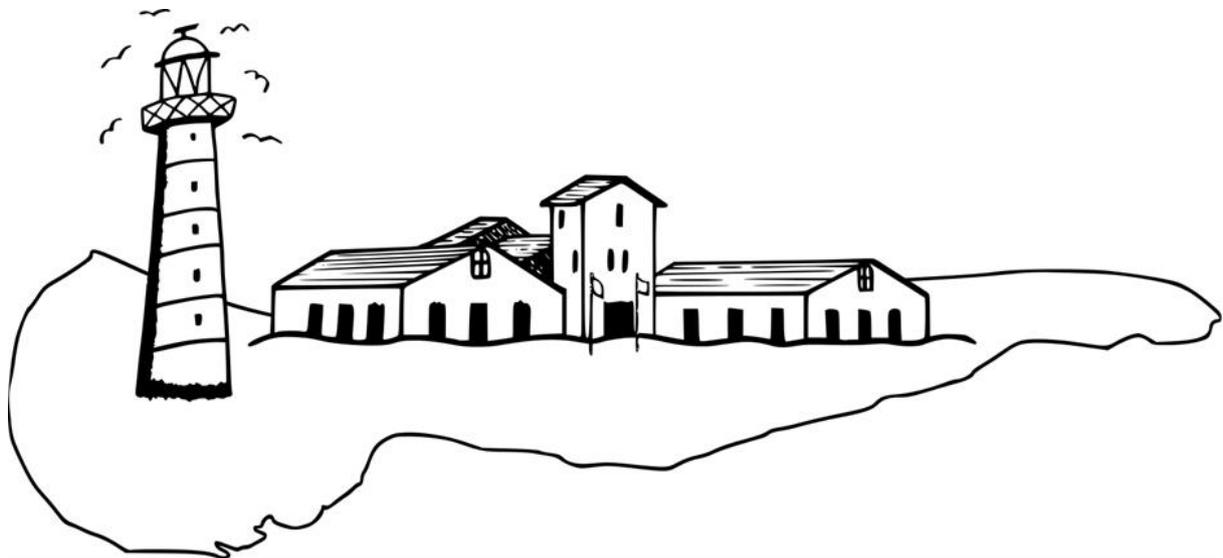
Kurz durchatmen..

Nachdem die letzten Tage äußerst turbulent und anstrengend waren gestaltet sich das heutige Programm eher gediegen. Als Auftakt wird im Vormittagsprogramm wird das Wissen der Kinder Rund um das Lager auf die Probe gestellt. Gruppenweise gilt es Fragen rund um das Lager zu beantworten. Zwar gibt es keine Million zu gewinnen, Spaß macht das Ganze allerdings trotzdem!

Nachmittags haben die Kinder ZZFV, also Zeit zur freien Verfügung. Somit kann jedes Kind sein Programm zur Abwechslung mal selbst gestalten. Ob Volleyball, Fußball, einem Ausflug nach Nes, oder einer Runde auf der hauseigenen Minigolfbahn – der Fantasie sind hier keine (oder zumindest nur sehr wenige) Grenzen gesetzt.

Nachdem der Tag bisher eher ruhig verlief geht es abends allerdings wieder rund! Auf dem Tagesplan steht *Massi-Party*! Aber was ist eine *Massi-Party*?! Aufgrund einer hohen Menge von tollen Programmpunkten, bei gleichzeitiger zeitlichen Beschränkung von 14 Tagen, haben sich die GL's gedacht: „Hey wir legen einfach die *Assi-Party* und die *Malle-Party* zusammen.“ Eine kluge Idee! Den Kindern steht es also frei, ob sie in Bade- oder in Jogginghose auf die Party kommen, denn der Dresscode erlaubt beides! Nach ein paar Flaschen eisgekühltem *Malle Bräu*, welches geschmacklich stark an Eistee erinnert, fallen die Kinder erneut in ihr Kissen.

Besser so, denn morgen wird ein sportlicher Tag!



Liebes Logbuch..

21.08.18

Tag 11:

Sportlich, sportlich!

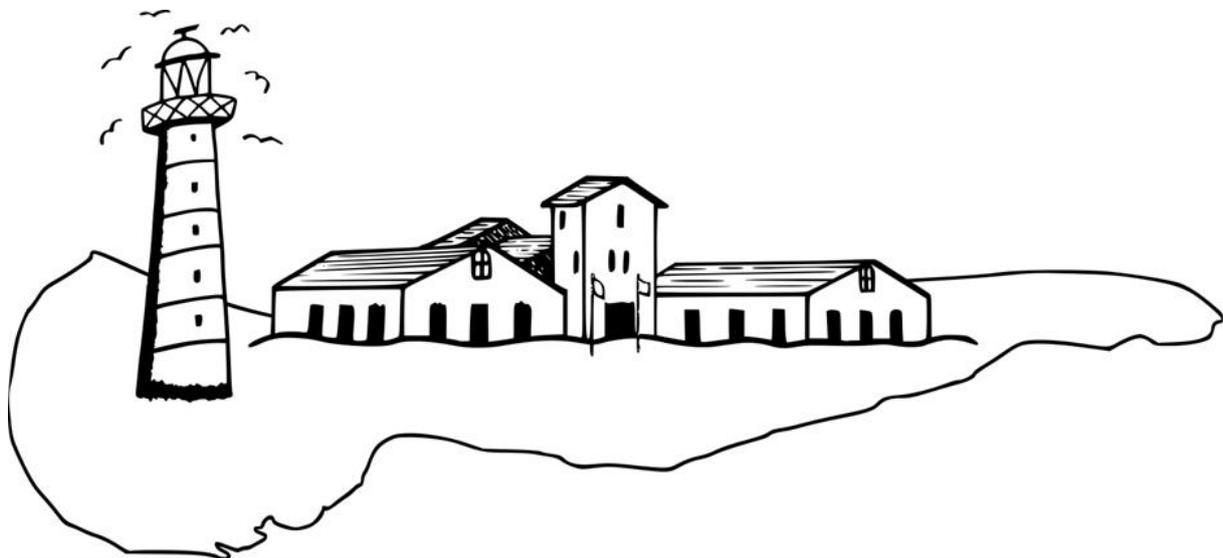
Aufstehen! Programm fängt an! Aber heute sogar schon vor dem Frühstück, denn es wird Frühsport gemacht! Nachdem die Kinder den einen oder anderen Hampelmann gemacht haben geht es auch schon an den Frühstückstisch, bevor im Vormittagsprogramm noch mehr Sport gemacht wird. Immerhin müssen auch die letzten im Lager zugelegten Kilos wieder purzeln, bevor es am Samstag wieder zurück geht.

Das intensive Sportprogramm des Vormittags dient allerdings auch einem anderen Zweck: Der Vorbereitung auf das Lagerderby gegen das ebenfalls aus Rheine angereiste Ferienlager St. Ludgerus! Kaum im gegnerischen Lager angekommen, herrscht schon eine Stimmung wie im Signal Iduna Park, wenn der FC Schalke 04 zu Gast ist – nur viel lauter!

Das Ergebnis kann sich auch sehen lassen ... wir haben jedes Spiel gewonnen und sind als Sieger der Herzen vom Platz gegangen. Nur mehr Tore als wir, okay, das hat Lager Ludgerus in jedem Spiel geschafft. Lange Gesichter gibt es trotzdem nicht, denn am Abend heißt es wieder: "Casino, Casino!"

Im feinsten Zwirn stürzen sich die Kinder an die vorbereiteten Spiele, um sich die heißbegehrten Amelanddollar zu erspielen. Während die einen sich ein kleines Vermögen erzocken, werden die anderen am letzten Tag einige Schuldscheine einlösen müssen.

Aber so läuft es nun mal. Manchmal hat man Glück und manchmal ist man eben nicht in diesem Lager...



Liebes Logbuch..

22.08.18

Tag 12:

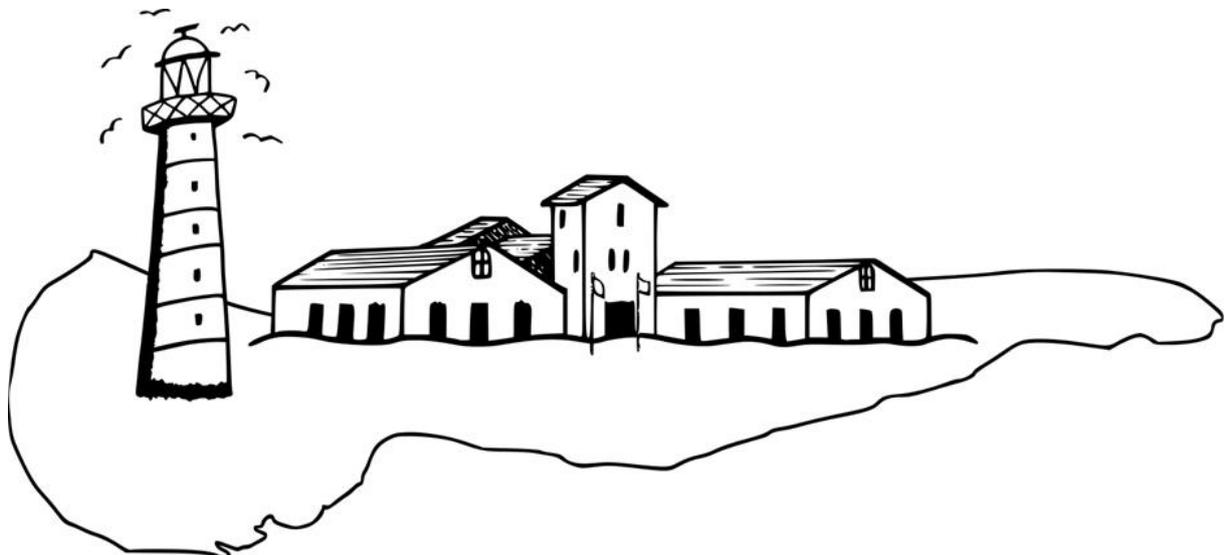
Entspannung pur!

Nachdem es gestern äußerst sportlich zugeht, wird heute ein Gang zurückgeschraubt. Der Tag startet entspannt mit den *Beauty-AG's*. Ob Massagen, Gesichtsmasken, Fußbäder oder einfach nur herumliegen und entspannt eine Folge „3 Fragezeichen“ hören (und vielleicht auch ein bisschen schlafen) - hier ist wirklich für jeden was dabei.

Zum Mittag gibt es Chili Con Carne. Hmmm lecker! An dieser Stelle muss man der Küche mal wieder ein großes Lob aussprechen. Seit Jahren wurden in diesem Lager nicht mehr so viele gründlich leergeessene Teller gesehen, wie in diesem! Ganz großes Kino!

Und wer bei dem Mittagessen einen Blick aus dem Fenster riskiert, der wird sehen, dass das Wetter draußen einfach super ist! Also kann es nur heißen: „Badehose an! Wir fahren zum Strand!“ Es wird gebuddelt, gesonnt und geplätscht, während die GL's (welche vorm Lager natürlich alle noch fix den DLRG-Schein gemacht haben!) am Meeresufer stehen und aufpassen.

Abends halten die GL's allerdings nicht mehr so viel von Vorsicht und Rücksichtnahme gegenüber den Kindern, denn das Abendprogramm heißt *Schlag den GL*. Hier stehen sich Gruppenleiter und Kinder in den verschiedensten Minispielen gegenüber. Wer am Ende die meisten Punkte gemacht hat ist eigentlich egal, denn gewonnen haben alle (die GL's allerdings ein kleines bisschen mehr). Bevor es ins Bett geht wird noch fix der Beamer aufgebaut, denn die Kinder wollen unbedingt die Fotos sehen, welche ihre Eltern sich jeden Tag in der Heimat in der Galerie anschauen dürfen. Schon schön das Lager nochmal so Revue passieren zu lassen...



Liebes Logbuch..

23.08.18

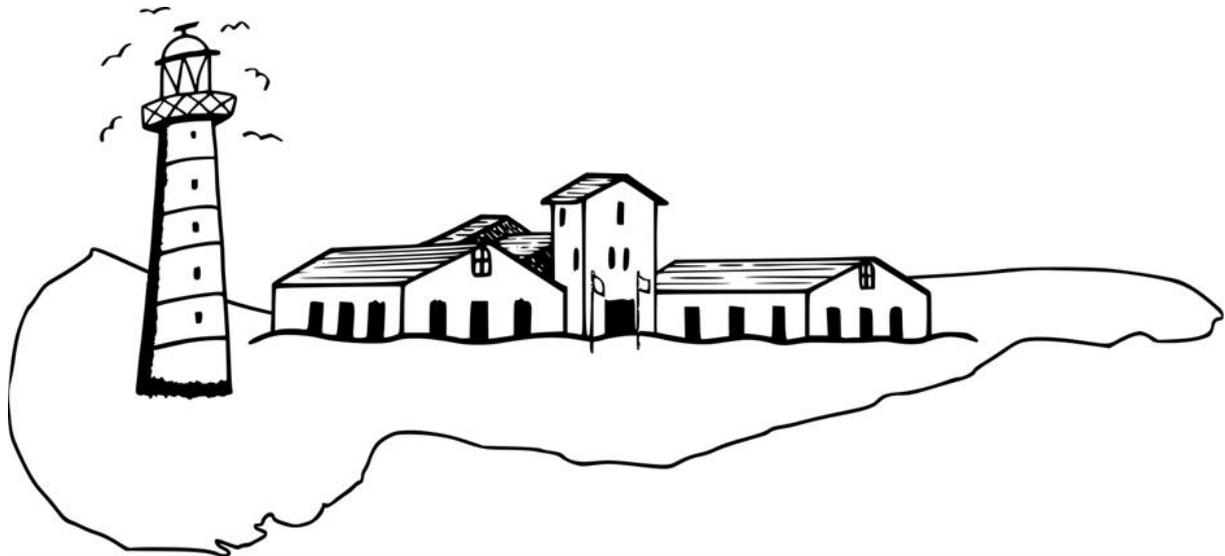
Tag 13:

Ahoi!

Das Lager neigt sich langsam dem Ende entgegen. Um die Kinder wieder an das Leben im rauen Alltag zu gewöhnen steht als Vormittagsprogramm das Survival-Camp auf dem Plan. Bei diesem Stationsspiel sieht man die kleinen Lagerbewohner allerhand lustiger, aber auch körperlich anstrengender Aufgaben meistern, während Gruppenleiter daneben stehen und die Drill Sergeants mimen.

Mittags heißt es dann: „Leinen los! Wir fahren mit dem Kutter!“ Für die Kinder ist dies auf der einen Seite ein entspannter Programmpunkt (denn anders als der Bulli im Survival-Camp muss der Kutter hier nicht geschoben werden), auf der anderen Seite gibt es für die Kinder aber auch viel zu entdecken! Ob Robben, welche sich entspannt auf der Sandbank bräunen, oder allerlei Meeresbewohner, die vom Kapitän mit seinem Netz an Bord „eingeladen“ wurden, um sich von den Kindern bestaunen zu lassen und wieder ins Wasser zurückgeworfen zu werden.

Am Abend können die beiden ältesten Gruppen unter Beweis stellen, dass auch sie ein gutes Programm für die anderen Kinder auf die Beine stellen können, denn die Gruppenleiter, der Monti, der Fotograf und die Lagerleitung haben heute Abend frei! Und so spielen alle Kinder im großen Saal eine Runde „*Tutas, oder tutas nein?!*“. Hierbei wird einzelnen Kindern eine Aufgabe gestellt, welche sie annehmen oder ablehnen können, während die übrigen Kinder auf die Bereitschaft des Kindes wetten um Punkte zu sammeln. Ein riesen Spaß, welcher dank der guten Organisation der ältesten Gruppen reibungslos über die Bühne geht! Und während den Kindern langsam klar wird, dass es bald wieder nach Hause geht, neigt sich auch der vorletzte Tag im Lager dem Ende zu...



Liebes Logbuch..

24.08.18

Tag 14:

Auf Wiedersehen!

Der letzte Tag im geilsten Lager der Welt hat begonnen, und die Kinder wissen das. Bereits beim Frühstück kann man die bedrückte Stimmung einiger deutlich spüren. Das Vormittagsprogramm trägt ebenfalls nicht gerade zur guten Laune bei, denn auf dem Plan steht: „Kofferpacken..“ – Mist. Während sich langsam die Koffer in den Fluren der Kinder türmen (immerhin muss in den Zimmern ja noch geputzt werden), sind die GL's damit beschäftigt die Technik und das Material abzubauen und zu verladen. Jedes Jahr wieder eine unschöne Aufgabe. Da die Gruppenleiter den Großteil des Tages beschäftigt sind, und das Wetter bei den Kindern so gar keine Lust auf das *ABC-Spiel* aufkommen lässt, wird erneut improvisiert. Auf Wunsch der jungen Lagerbewohner wird das Programm kurzfristig am Ferienhof umgestaltet.

Der Abend beginnt in alter Tradition mit der Verleihung des „*Goldenen Ameländo*“. Hier werden Kinder und GL's ausgezeichnet, welche sich über die zwei Wochen in diesem Lager in verschiedenen Kategorien hervorgetan haben. Nach der Verleihung geht es, wie jedes Jahr, mit der Verkündung der Lagercharts weiter. Sowohl der goldene Ameländo, als auch die Lagercharts werden übrigens komplett von den Kindern gewählt. Nachdem auch die Nummer eins gespielt wurde (in diesem Jahr ist es der Song „*Helikopter 117*“) geht es in den großen Kreis. Im Kerzenschein rollen die Tränen bei nahezu jedem im Raum, während der Lagerleiter Robin das Ganze mit einer emotionalen Rede untermalt, in welcher er das komplette Lager und jeden einzelnen Programmpunkt reflektiert und bei den Kindern in Erinnerung ruft – und zwar freestyle.

Aber nicht nur das Ende des Lagers sorgt für Traurigkeit bei allen Beteiligten, denn heute verabschieden wir auch unseren Lagerleiter Jens, welcher dieses Lager seit zig Jahren geformt und zu dem gemacht hat was es heute ist. Und so liegen die Kinder, die Gruppenleiter, die Küchenmuttis, der Monti, der Programmmanager, der Fotograf und die Lagerleitung sich in den Armen, unter einem Banner auf dem groß „*Danke Jens!*“ steht. Nachdem sich auch die letzten voneinander verabschiedet haben gehen alle mit roten Augen auf ihre Zimmer für eine letzte Nacht in den Betten auf Het Zwanewater – zumindest für dieses Jahr!

Logbuch zu..

