

Lager-Dauerbrenner

Aktionen für die ganze Dauer eines Lagers

Lagerzoo

In den vorangehenden Wochen wird ein Stall gebaut, der im Lager als Ämtli betreut wird. Als Bewohner des Geheges eignen sich beispielsweise Hühner oder Kaninchen.

Lagerzeitung

Die Reihe der Ausgaben eines Lager-«Chäsblättlis» wird mit Vorteil schon Wochen vorher eröffnet, damit die Teilnehmerinformationen verpackt werden können. Im Lager selber berichtet ein Redaktionsteam aus erster Hand über wirkliche und unwirkliche Geschehnisse...

Lagerradio

In einem Haus- wie Zeltlager kann mit einfachen Mitteln ein Radio-Netz eingerichtet werden, über die Lautsprecher werden Infos, News und packende Gutenachtgeschichten verbreitet. An Regentagen läuft der Sender natürlich auf Hochtouren!

Lagertelefon

Mit ein paar Drähten lassen sich die wichtigsten Verbindungen - vor allem in die Küche - herstellen. Das Telefon eignet sich wie Zeitung und Radio auch bestens für den Einstieg in einen Programmteil.

Postamt

Die Lagerpost gibt die eigenen Lagerstempel aus und ordnet Fresspäckli und Postkarten.

Kraftwerk

In einem nahe gelegenen Bach wird eine kleine Turbine betrieben und fachmännisch betreut. Wer weiss, vielleicht bringt man damit auch da und dort ein Lämpchen der Lagerbeleuchtung zum Glühen.

Lagergeld

Für wichtige Aktivitäten und Spielabende gilt eine eigene Währung.

Lagergarten

mit schnell wachsenden Pflanzen für den Lagergebrauch.

Sternwarte

Ein/e kundige/r Lagerteilnehmer/in richtet für die ändern eine einfache Sternwarte ein. In klaren Nächten ist Zeit für individuelle «Führungen» reserviert.

Wetterstation

Mit sehr bescheidenen Mitteln kann eine Wetterstation mit Temperatur-, Wind- und Luftdruckmessung gebaut werden. Jemand liest täglich ab und nimmt Eintragungen vor.

«Fototermin»

Für die Diaschau wird jeder Tag mit einem ausgefallenen Sujet illustriert: Ihr lässt Euch ein Sujet oder Gruppenbild einfallen, das die Erlebnisse des Tages symbolisch untermalt.

Lagerrat

Während des ganzen Lagers bilden die Teilnehmer / -innen einen «Lagerrat», der sich bei wichtigen Besprechungen zurückzieht. Auch hier kann einfach in einen anderen Programmteil eingestiegen werden, wenn der Rat z.B. beschliesst, zu einer Expedition (Hike) auszuziehen.

Göttispiel

Während des ganzen Lagers erhält man die Aufgabe, jemand zugelostem unerkannt eine Freude zu bereiten. Am Schlussabend lüften Gotten und Göttis ihren Schleier.

Zorrospiel

Derjenige, den das Los bestimmt, muss bestimmte Aufgaben erledigen. Am Schluss der Woche/n wird er detektivisch ermittelt.

Briefkasten

für Reklamationen, Wünsche...etc. Anregungen, Tips,

Wandzeitung

Für 'Schreibanwandlungen' der Lagerteilnehmer, zum Sprüchesammeln, etc.

Lager-Highlights

Aktionen für einen halben, ganzen oder zwei Lagertage

Hike

Für diesen anspruchsvollen Programmteil lohnt es sich, verschiedene Formen in Erwägung zu ziehen:

- gemeinsam oder in Gruppen
- mit Velos, zu Fuss oder im Zug
- als Geländespiel oder als Wanderung, Expedition
- mit Aufsahen, ohne Aufgaben

Über die Hike-Tage können auch Neigungsgruppen gebildet werden, z.B. Auswahl zwischen Floss-Fahrt / Bergwanderung / Velotour / Survival, etc., wichtig sind in jedem Fall die Bedürfnisse der Teilnehmer.

Demokratietag

Für einen Tag geben die Leiter/ -innen das Szepter aus der Hand. Der ganze Tag verläuft nach dem Gutdünken der Teilnehmerschar. Wie sie sich organisieren, das ist ihre Sache.

Dorfporträt

Jede Gruppe porträtiert ein Objekt oder eine Person aus dem Dorf und präsentiert alles in selbst gewählter oder vorgegebener Form.

Hobbytag

Schon vor dem Lager werden die «Spezialisten» dazu angeregt, an einem Tag etwas Besonderes zu verwirklichen (z.B. Vögel beobachten, Floss bauen, Lagertor schnitzen, etc.)

Arbeitsaktionen

Mit einem ganzen bis halben Tag Mithilfe kann man sich dem Bauern oder der Gemeinde, welcher der Lagerplatz gehört, erkenntlich zeigen. Zugleich erhält man Einblick in die Arbeit in Feld und Wald. Achtung: Frühzeitig etwas abmachen!

«Spez»-Tag

An diesem Tag erhält jede/r, die/der am Ablegen einer Spezialität interessiert ist, Gelegenheit, gewisse Punkte zu erfüllen.

Ateliertag

Nur Ateliers wählen, die den Teilnehmern auch praktisch von Nutzen sind oder gut nach Hause transportiert werden können. Sonst ist der Aufwand meist umsonst.

Teilnahme am Dorffest

Ihr beteiligt Euch mit einem eigenen Stand an einem lokalen Anlass, falls gerade einer stattfinden sollte.

Waschbärentag

In spielerischer Art kann an einen Morgen die ganze Teilnehmerschar zum Waschen verführt werden. Auf einem «Waschparcours» besteht auch noch die Gelegenheit, die Kleider zu reinigen.

Künstlertag

Einen Tag lang darf jeder seine künstlerische Ader ausleben: eine Theater-, Hörspiel- oder Filmgruppe realisiert ein Mini-Projekt.

Olympiade/Spieltag

Die althergebrachte «Lagerolympiade» kann mit einfachen Mitteln interessanter gestaltet werden: z.B. in Äplerchilbi, Hawaii-Triathlon oder ähnliches umfunktionieren.

Besichtigung

Falls sich in der Gegend etwas Interessantes anbietet, sollte man sich die Gelegenheit zur Besichtigung nicht entgehen lassen. Aber keine langweiligen, stundenlange Führungen auf sich nehmen.

Pioniertag

Die Teilnehmer/innen dürfen ein Pfaditechnik-Metier wählen, in dem sie sich unsicher fühlen. In Kleingruppen wird intensiv an einem Projekt gearbeitet. Dabei können die Kenntnisse am besten vertieft werden.

Elternbesuchstag

Die Eltern sollten sich für diesen Tag bereits früher anmelden können. Im Lager ist keine gigantische Show gefragt, sondern ein Einblick ins ganz normale Lagerleben. Dazu genügend Zeit einräumen! Ansonsten dürfen die Eltern durchaus in einen kleinen Programmteil eingebaut werden.

Geländespiel

Falls sich ein interessantes Gelände anbietet, bringt ein längeres Spiel durchaus Abwechslung. Die Gruppen werden zudem dazu angehalten, das Mittagessen selber zu kochen.

Nachtbummel

Nach Lust und Laune einbauen!