

## Geplantes Programm (Stand 03.05.2024)

Änderungen und Abweichungen vorbehalten

### Programm

Tag	Vormittag	Nachmittag	Abends
<b>Samstag</b>	Anreise 07:30 Uhr Treffen am Forum	Zimmer beziehen, Einteilung der Gruppen, Einführung ins Thema	Kreisspiele
<b>Sonntag</b>	Chaosrallye	Workshops	Kreisspiele/ Gesellschaftsspiele
<b>Montag</b>	Workshops	Tagesrallye	Lagerfeuer am Strand
<b>Dienstag</b>	Workshops	„Capture the flag“	Nachtrallye
<b>Mittwoch</b>	Workshops	Abenteuerspielplatz	Kinoabend
<b>Donnerstag</b> „Verkehrt- Herum-Tag“	Abendessen	GruppenleiterInnen- Suchspiel	Frühstück
<b>Freitag</b>	Workshops	Turnier	„Bunter Abend“, „Räuberessen“, Siegerehrung
<b>Samstag</b>	Frühstück, Abreise		Ankunft 18:00 Uhr in Euskirchen

Zwischen den einzelnen Punkten gibt es immer wieder Zeit zur freien Verfügung. Die Workshops sind vielfältig (Batiken, Fahrradtour, Schwedenstühle bauen, Traumreise etc.) und werden von den jeweiligen GruppenleiterInnen vorgestellt und durchgeführt. Die Kinder können sich den Workshops selbst zuordnen.

### Packliste:

- Ausreichend Socken und Unterhosen
- Min. zwei Paar warme Schuhe
- Hausschuhe
- Wasserfeste Garnitur
- Mütze, Schal, Handschuhe etc.
- Alte Kleidung!
- Spannbettuch, Kopfkissen und Schlafsack
- Zahnbürste, -pasta
- Waschutensilien
- Handtücher
- Ggf. Medikamente mit Einnahmeanweisungen
- Kinder- bzw. Personalausweis
- Impfpass oder Auslandskrankenschein
- Taschengeld (bitte in Maßen)

## MOTTO 2024:

### FLUCH DER NORDSEE

Ein raues Land, von Wind und Wellen gezeichnet, die Nordsee birgt zahllose Geheimnisse und Legenden. Unter ihnen verbreitet sich eine Sage über vier mutige Crews, die von einem alten Fluch heimgesucht wurden. Vor langer Zeit segelten vier Schiffe auf den Wellen der Nordsee, jede mit ihrer eigenen Mission und Besatzung. Doch ihr Schicksal war eng miteinander verknüpft, als sie in einen Sturm von unvorstellbarer Wut gerieten. Blitze zuckten über den Himmel, und die Wellen erhoben sich wie gigantische Ungeheuer, die nach ihren Opfern suchten.

Mitten im Sturm erschien ein mysteriöses Wesen, halb Mensch, halb Krake, mit glühenden Augen, die in die Seele der Männer und Frauen zu blicken schienen. Es sprach mit einer Stimme, die das Toben des Sturms übertönte, und verfluchte die vier Crews für ihre Taten auf hoher See. Von diesem Moment an würden sie in ewiger Finsternis und Unruhe wandeln, unfähig, die Ruhe des Hafens zu finden.

Die erste Crew, bekannt für ihre Habgier und ihre rücksichtslose Suche nach Reichtum, wurde von einem unstillbaren Verlangen nach Schätzen geplagt. Sie segelten nun als Geisterpiraten, immer auf der Suche nach einem verlorenen Schatz, der ihnen nie Ruhe bringen würde.

Die zweite Crew, berüchtigt für ihre Grausamkeit und ihren Hunger nach Macht, wurde von einem Fluch der Unersättlichkeit befallen. Sie verwandelten sich in wilde Gestalten, halb Mensch, halb Tier, und streiften durch die Nacht, auf der Suche nach neuen Opfern für ihre dunklen Gelüste.

Die dritte Crew, einst stolze Entdecker und Abenteurer, wurden von einer unstillbaren Sehnsucht nach der Ferne gequält. Sie segelten nun als Geisterschiffe, immer auf der Suche nach dem nächsten unbekanntem Land, das sie niemals erreichen würden.

Die vierte Crew, bekannt für ihre Arroganz und ihre Missachtung der Naturgewalten, wurden von einem Fluch des Untergangs heimgesucht. Sie wandelten als Schatten ihrer selbst über die Wellen, ständig bedroht von den tobenden Stürmen, die sie einst verachtet hatten.

So segeln die vier Crews noch heute durch die Nordsee, Gefangene ihres Fluchs, eine Warnung an all jene, die die Macht des Meeres unterschätzen. Und die Legende erinnert daran, dass die See zwar groß und mächtig ist, aber auch ihre eigenen Geister und Dämonen birgt, die nur darauf warten, diejenigen zu verschlingen, die sich ihr widersetzen.

