

Zeltlagerzeitung

2025



Inhalt

1. Tagesablauf
2. Tagesberichte
3. Gruppenzelte
4. Teiliumfrage
5. Munkelliste
6. Teiligeschichte
7. Zeltlagerhymne
8. Das neue Zeltlagerspiel: Timedice
9. Leiterteam
10. Danksagung

1. Tagesablauf auf dem Camp

7.45 Uhr Weckzeit

8.15 Uhr Küchendienst

8.30 Uhr Frühstück

9.45 Uhr Programm

(Leiterbesprechung)

12.15 Uhr Küchendienst

12.30 Uhr Mittagessen

13.30 Uhr Mittagspause mit Ausleihe und Kiosk

14.45 Uhr Materialabgabe

15.00 Uhr Mittagsprogramm

18.15 Uhr Küchendienst

18.30 Uhr Abendessen

(Leiterbesprechung)

19.40 Uhr Programm

22.30 Uhr Zelt Ruhe

23.00 Uhr Nachtruhe

Nachtwache:

1NW: 23 Uhr- 1.30 Uhr

2NW: 1.30 Uhr- 3.30 Uhr

2. Tagesberichte

Packtag und Aufbau Tage 30.7. bis 1.8.

Für einen Teil des Leiterteams begann das Lager am Mittwoch mit dem Abholen von Werkzeug und Biertischgarnituren. Zur gleichen Zeit begann der Rest des Teams schon damit den Zeltlagerkeller auszuräumen. Nachdem der mit Biertischgarnituren beladene LKW an der Kirche war, konnte er dann auch mit Küchenboden Juggerwaffen, Kücheninventar, Material und Spielen beladen.

Am Donnerstagmorgen ging es für das Team um 6:00 Uhr in Metzingen los Richtung Zeltplatz, wo dann am frühen Vormittag als Erstes der LKW ausgeladen wurde. Anschließend wurden die ersten Zelte aufgebaut. Nach dem Mittagessen und einer anschließenden Pause wurden weitere Zelte und der Küchenboden aufgebaut.

Am Freitag wurden dann die großen Zelte eingeräumt und weitere Dinge wie das Aufbauen der Dusche erledigt, sodass für den Samstagvormittag vor Teilnehmerankunft nur noch Kleinigkeiten blieben.





Tag 1-Samstag 2.8.

Heute kamen die Teilis trotz einer Verzögerung bei der Fahrt gesund und munter an. Nachdem die Zelte eingeräumt waren, wurde den Teilis der Zeltplatz gezeigt und die Regeln erklärt. Nach dem Mittagessen wurden Kennenlernspiele gespielt. Anschließend wurden die Teilis in das neue Spiel Timedice eingeführt, bei dem sie mit verschiedenen Würfeln versuchen müssen, den anderen Mitspielenden Teilis nach und nach alle 11

Leben abzuziehen. Nachdem Abendessen erschien allerdings urplötzlich ein alter Mann der sich als Professor Dr. Yek aus dem Jahr 12345 in der Zukunft vorstellte. Der Professor war auf der Suche nach dem Blauen Mann, um ihn um Hilfe im Kampf gegen die Grauen Männer zu bitten, die in seiner Zeit, dem Jahr 12345, an der Macht sind und den Menschen ihre Zeit stehlen. Dies, so sagte er, versuche der Professor zu verhindern. Nachdem er den Blauen Mann gefunden hatte und gerade mit ihm sprach, tauchten plötzlich die Grauen Männer auf, die ihm gefolgt waren. Der Professor versuchte zu fliehen und konnte sich im letzten Moment in seine Zeltmaschine retten, reiste jedoch mit dem gesamten Zeltplatz in die Vergangenheit. Dort tauchten nur einige Momente nach der Ankunft des Professors einige Wikinger auf, die den Professor, den „Anführer“ der Neuankömmlinge, gefangen nahmen. Kurze Zeit später tauchten dann auch die Grauen Männer auf, die ebenfalls, wenn auch verspätet, durch die Zeltmaschine des Professors in die Vergangenheit gereist waren. Nach diesem ereignisreichen Abend ging es dann auch zum ersten Mal dieses Jahr zur Nachtruhe in die Zelte.



Tag 2-Sonntag 3.8.

Heute Vormittag wurden als erster Programmpunkt die Zeltschilder, in der Form von Baumstammscheiben, bemalt. Am Mittag ging es dann auf eine Schatzsuche, bei der die Kinder, die in Gruppen aufgeteilt wurden, in jeder Gruppe einen Buchstaben des Wortes finden mussten, der das Gefängnis des Professors öffnet, und ihn aus der Gefangenschaft der Wikinger befreit. Nachdem das gelungen war, machte sich der Professor auf die Reise in das Jahr 12345, um den Blauen Mann zu finden. Als letzten Programmpunkt mussten die Kinder abends während des Spiels Among Us, als Besatzung eines Raumschiffs, die ihnen zugeteilten Aufgaben erledigen und herausfinden, welche vermeintlichen Besatzungsmitglieder versuchen sie daran zu hindern. Allerdings wurde während des Spiels auch von einigen Mitgliedern der Besatzung ein Alien gesehen, dass sich nach dem Professor erkundigte und sich den Befragten als Wissenschaftler seiner Alienspezies vorstellte.



Tag 3-Montag 4.8.

Auch der heutige Tag startete nach Frühsport und dem anschließenden Frühstück mit dem Vormittagsprogramm. Heute Vormittag war es die Aufgabe der Kinder den Grauen Männern und Den Aliens zu helfen eine friedliche Lösung für ihren Streit zu finden. Dazu wurden die Kinder in Teams aufgeteilt, die im Spiel Capture the Flag den Gegenstand des jeweils anderen Teams zu stehlen, und in ihr Lager zu bringen. Am Nachmittag war es für die Teilis an der Zeit im Spiel Codenames Ersatzteile für die von den Grauen Männern zerstörte Zeitmaschine zu besorgen, indem sie herausfinden mussten, mit wem sie im Team sind, damit sie zusammen mit ihren Verbündeten, ungesehen von den Grauen Männern, besagte Ersatzteile von A nach B transportieren konnten.

Nach dem Abendessen konnten die Teilis den Abend noch beim gemütlichen Singen am Lagerfeuer gemeinsam ausklingen lassen.



Tag 4-Dienstag 5.8.

Der heutige Vormittag brachte die Lagerolympiade mit sich. Für dieses Spiel wurden die Kinder in Gruppen geteilt, die in mehreren Runden Aufgaben erledigen mussten. Diese bekamen sie aber nur gestellt, wenn sie zuvor eine bestimmte Zahl zwischen 1 und 100 auf dem Zeltplatz gefunden hatten.

Am Nachmittag spielten die Teils in ihren Zeltgruppen das Spiel Zelaparty. Ein Brettspiel, bei dem nach jeder Würfelrunde alle Gruppen die Gelegenheit haben, in einem Mini-Spiel zusätzliches Geld zu bekommen, mit dem sie sich einen Vorteil verschaffen können.

Am Abend tauchte dann plötzlich der Alienwissenschaftler wieder auf, der sich zuvor schon nach dem Zeitreisenden Professor Yek erkundigt hatte. Er war sehr in Eile und versuchte mit den beschafften Ersatzteile, die Zeltmaschine zu reparieren. Währenddessen lieferte sich Prof. Yek mit den Grauen Männern eine Verfolgungsjagd bis auf den Zeltplatz. Es gelang dem Alien zwar die Zeltmaschine zu reparieren, musste sich aber schlussendlich den Grauen Männern stellen, um Prof. Yek genug Zeit zu verschaffen damit dieser fliehen konnte. Der Professor schaffte es sicher ins antiken Rom, indem er den Blauen Mann vermutete, wobei natürlich auch das Camp wieder mitreiste. Allerdings wurde der Professor direkt nach der Ankunft von dem, in dieser Zeit regierenden Caesar entführt, dem die Grauen Männer versprochen hatten, ihm im Gegenzug bei der Eroberung Galliens zu helfen. Somit fand auch der erste größtenteils regenfreie Tag ein Ende.



Tag 5-Mittwoch 6.8.

Am heutigen Tag stand die allseits beliebte Tageswanderung auf dem Spiel. Dieses Jahr mit dem Ziel nach Gallien zu kommen um den Professor zu retten. Um die

Mittagszeit kamen wir dann auch an einem Strandbad an und nutzten die Gelegenheit um dort baden zu gehen. Außerdem gab es auch die Möglichkeit sich am Kiosk zu stärken. Nachdem dann auch der Rückweg geschafft war, war der Tag aber schon fast vorbei und die Teilis waren nach dem anstrengenden, langen Tag froh wieder auf dem Zeltplatz zu sein.





Tag 6-Donnerstag 7.8.

Heute Morgen gab es außer neuen Nachbarn, eine Kuh Herde auf einer angrenzenden Wiese, auch Workshops wie Tonen, Spachteln, Würfeltaschen basteln oder die Zeltmaschine bemalen. Neben den

Wasserspielen am Nachmittag passierte nicht viel, bis dann am Abend das Zeltlagerkasino seine Zelteingänge öffnete. Um mitspielen zu können bekamen die Teilis ein Startkapital, mit dem sie verschiedenen Glücks- und Geschicklichkeitsspiele spielen konnten, um ihr Geld zu vermehren. Mit diesem Geld konnte aber nicht nur gespielt werden. Es gab auch eine Saft Bar und einen Pancake Verkauf, der von unserem großartigen Küchenteam betrieben wurde.





Tag 7-Freitag 8.8.

Das heutige Programm begann damit dass die Teilis dem gallischen Druiden Miraculix helfen mussten. Die Aufgabe war es Zutaten für dessen Zaubertrank an verschiedenen Orten im Dorf zu besorgen und nebenbei den Dorfbewohnern zu helfen ihre Probleme zu lösen. Der Trank verleiht jedem der ihn trinkt übermenschliche Kraft. Deshalb braucht das Dorf ihn um sich vor der Bedrohung durch die Römer zu verteidigen. Nachdem der Trank gebraut, Caesar besiegt und der Professor befreit war, stand die nächste Zeitreise an. Auf der Suche nach dem Blauen Mann, reiste der Professor in die Steinzeit.

Am Nachmittag stand der Krieg der Farben auf dem Plan, bei dem sich die Teilnehmer gegenseitig mit Wasserspritzen, die mit in der Teamfarbe eingefärbtem Wasser gefüllt waren, abspritzen und so Punkte sammeln konnten. Außerdem gelang es dem Professor die Steinzeitmenschen mit der Hilfe des Feuers zu Kontrollieren.

Am Abend mussten die Kinder dann beim Feuerspiel mit der Hilfe von verschiedenen Materialien ein Feuer so lange wie möglich brennen lassen. Dazu wurden wieder Gruppen gebildet, die dann in einem Gebiet Pappdeckel sammeln mussten, mit denen dann das benötigte Material gekauft werden konnte. Auf diese Weise entstanden erfolgreich einige kleine Feuer.



Tag 8-Samstag 9.8.

Der heutige Vormittag begann mit einem langen Spiel, bei dem das Ziel war, mit Lego steinen kreative Fahrzeuge, Gebäude oder andere Dinge zu bauen, die unter Anbetracht der zuvor gemalten Baupläne von einer Jury aus Höhlenmenschen bewertet wurde, die unter dem Einfluss des Professors standen.

Nach dem Spiel reiste der Professor in die Gegenwart zurück. Dort angekommen holte er durch die Zeitmaschine einige der Weggefährten von seinen Abenteuern durch die Zeit in die Gegenwart. Diese konnten die Kinder, die nun in zwei große Teams unterteilt waren, nun als Kämpfer für sich gewinnen in dem sie diese bei einer Auktion ersteigern konnten. Anschließend konnten Waffen und Verbesserungen für die Kämpfer gekauft werden, bevor es zur großen Entscheidung kam. Nach einem großen, epischen Kampf, den keiner der Anwesenden je vergessen wird, gewann das Team des Blauen Mannes. Der Professor zeigte sich einsichtig gegenüber seines Fehlers sich von der Gier nach Macht über andere leiten zu lassen und zerstörte die Zeitmaschine ein für alle Mal.



Tag 9– Sonntag 10.8.

Der heutige Tag begann direkt mit dem sehnlichst erwarteten Juggertunier. Bei diesem auf dem Zeltlager sehr beliebtem Spiel ist es das Ziel den Jugg in das Tor des Gegners zu befördern und den Gegner mit der Hilfe von Schaumstoffwaffen an selbigem zu hindern.

Mittags kam der Metzinger Pfarrer Marco zu uns auf den Zeltplatz um mit uns einen gelungenen Gottesdienst zu feiern. Im Anschluss daran gab es dann für alle den von den Eltern gebackenen Kuchen. Nach dem gemeinsamen Kuchenessen gab es auch

schon erste Abbauarbeiten, bevor zum Abschluss des Tages noch einmal gejuggert wurde. Am Abend gab es außerdem noch eine freiwillige Nachtwanderung mit Fackeln.



Tag 10- Montag 11.8.

Der heutige Montag startete wie aus vergangenen Jahren gewohnt recht spät, da unser wunderbares Küchenteam diese Zeit benötigte um den alljährlichen Brunch vorzubereiten. Nachdem nun alle gut gestärkt in den Tag starten konnten, begannen auch schon der Abbau der Gruppenzelte und das dazugehörige Putzen. Am Abend war es dann endlich Zeit für den Bunten Abend, bei dem Teilis und Leiter ein vielseitiges Programm und ein großes letztes Lagerfeuer auf die Beine stellten, um den letzten Abend auf dem Lager gebührend ausklingen zu lassen. Bevor es dann für die letzte Nacht zum Schlafen ins Gemeinschaftszelt ging.



Tag 11-Dienstag 12.8.

Heute begann der Tag nach dem Frühstück direkt mit den restlichen Abbauarbeiten, da bis zum Mittag alle Zelte, Bänke, Kisten und sonstige Materialien geputzt und verladen werden mussten. Als es endlich soweit war und auch der letzte Müll per Müllkette aufgeräumt wurde, machte sich der Bus auf den Weg Richtung Metzingen, wo er dann am späten Dienstagnachmittag an kam und es für alle Teilis, nach einem gelungenem Zeltlager nach Hause ging.



3. Gruppenzelte

Das Küchenzelt



Von links: Frédéric Bolvin, Julian Flamm, Ben Veit

Die Herzoginnen der Zeit



*: Judith Fleck, Elizaveta Oprya, Otilie Juravle, Celine Schunn, Rania Meyer, Samira Kis

The Champions of time travels



Emil Guthauser, Till Fritsch, Felix Letzgus, Ben Kesselring, Niclas Wichterich, (unten:) Philip Steyer-Ege

Ashwangandas



David Penazzi, Samuel de Sousa, Nikita Propp, Dimitrii Divakov, Frederik Gerlitz, Albert Propp, Leander Beck, Sebastian Thiele

Time Travel



Celine Schunn, Leni Jankovic, Julia Straub,
Fehlend: Lenya Pittas, May-Sophie Yikilmazlar

Ägyptenseite



(oben:) Sophie Ackermann, Lena Ackermann
Larissa Witor, Anna Illarionova, Sofia Divakova, Ilaria Garifo,

Die Zeitreisenden Gladiatoren



Hugo Wezel, Janne Dembek, Nicolas Salafranca, Luis Colunga
Tim Maier, Juan Salafranca, Johann Colunga, Kaan Islamov

Timehub



Elias Beck, Levent Yikilmazlar, Marc Schotter, Max Wild, Elias
Greis, Theodor Gerlitz, Marvin Muhl

The Protes of the Logistik



Thomas Letzgus, Quentin Pittas
Roman Dumea, Ramon Dumea, Maxim Sirokov
Ramon Dumea

4. Teiliumfrage 2025

Lustigster Leiter:

Elias B.: 12

Felix: 8

Kaan: 5

Quentin: 4

Marvin: 3

Leo: 3

Lustigster Teili:

Maxim: 6

Emil: 5

Elias G.: 5

David: 5

Max: 3

Janne: 2

Niclas: 2

Frederik: 1

Julia: 1

Emilia: 1

Leander: 1

Otti: 1

Marc: 1

Lautester Teili:

Maxim: 15

Ramon: 5

Frederica: 4

Max: 4

David: 3

Till: 2

Levent: 1

Emil: 1

Marc: 1

Anna: 1

Lautester

Tischname:

Die Herzoginnen der
Zeit: 14

Timehub: 12

Die Zeitreisenden

Gladiatoren: 4

Time Travel: 3

TPOT: 2

Ägyptenseite: 1

Bestes Essen:

Gyros: 13

Brunch: 12

Käsespätzle: 4

Käsespätzle: 3

Burger: 2

Würstchen: 1

Fischstäbchen: 1

Eistee oder Wasser?

Eistee: 26

Eisteschorle: 22

Wasser: 11

1. oder 2. Nachtwache?

1. NW: 21

2. NW: 19

Beste Juggerwaffe:

Läufer: 10

Lanze: 6

Kurz Pompfe: 6

Lang Pompfe: 5

Pompfe + Schild: 4

Doppel Pompfe: 3

Kette: 1

Bester

Programmpunkt:

Juggertunier: 16

Casino: 6

Erfinder Showdown: 3

Feuerspiel: 4

Tageswanderung: 2

Mario Party: 1

Among Us: 1

Bunter Abend: 1

Capture the Flag: 1

**Die / Der / Das
Nutella**

die: 20

der: 6

das: 9

**Freddy / Krebs
oder Kranich?**

Krebs: 15

Freddy: 15

Kranich: 5

Bester Masseur?

Frederik: 17

Leander: 9

Louis: 6

Ramon: 3

Dimitrii: 2

Hugo: 1

Emil: 1

Roman: 1

**Lieblings
Nachtwachen
Position?**

Autos: 15

KÜZ: 6

Lagerfeuer: 6

LEZ: 3

Dusche: 2

hinter den

Gruppenzelte: 1

MATZ: 1

Dixies: 1

**Bestes Spiel zum
Ausleihen?**

Durak: 17

Jungle Speed: 5

Risiko: 3

Mau Mau: 2

Bluff: 6

Shogun: 1

Bestes Teilipaar:

Max & Ilaria: 11

Anna & Till: 7

Till & Ilaria: 6

Anna & Roman: 4

Marc & Ilaria: 3

Maxim & Ilaria: 2

Emil & Elias: 1

Rania & Levent: 1

Bestes

Leiterpaar:

Kaan & Ben: 15

Lenya & Elias B.: 5

Elias B. & Judith: 5

Sophie & Elias B.: 4

Kaan & Sebastian: 2

Felix & May-Sophie: 2

Sophie & Leo: 1

Phill & Leo: 1

Judith & Leo: 1

Lustigste

Leiterin?

May-Sophie: 10

Judith: 9

Samira: 9

Sophie: 8

Lenya: 1

Bester

Schauspieler/in

(Leiter):

Marvin: 12

Döddels: 5

Kaan: 5

Phil: 4

Thomas: 3

Elias B.: 3

Ben: 2

Tim: 1

Schlimmste Strafe:

Spüldienst: 20

Klo Dienst: 14

5. Munkelliste

Man Munkelt, dass...

- ...Michel die Glocke in Crocs geklaut hat.
- ...Kaan immer noch keine Butter schmieren kann.
- ...Johann mit einem Göffel Brot schmiert.
- ...Die Krebsrunde gar nicht tot ist.
- ...“Freddy-Runde“ besser ist.
- ...Wo isch denn der Professor?
- ...Jeder der „Eisvogel“ isst, krass ist.
- ...Die Herzoginnen die Lautesten sind.
- ...Felix die beste Musik hat.
- ...Die Jungs nicht verlieren können.
- ...Kaan insgeheim noch ein Teilnehmer ist.
- ...Celines Gabel im Laurenz-Eimer ist.
- ...Eli und Otti dieses Jahr schon Leiter sind.
- ...das Boni-Arche-Camp zum Massage Camp geworden ist.
- ...Quentin Nachtwache Chef ist.

6. Teiligeschichte

Im Jahre 2125 sind die grauen Männer an der macht. Nur prof. Dr. Yek kann die Rebellen gegen diese übermacht in die Schlacht führen und den Menschen ihre gestohlene Zeit zurückgeben. Dafür muss er sich auf eine gefährliche Reise durch die Zeit begeben.

Erstmal läuft er mit seiner Gang zu Mc`s und gönnt allen einen Bic Mac und zum Nachtisch gibt's ein Mc. Flurry. als erstes brauchen Dr. Yek und seine Crew einen Plan „wir sollten uns ein kampf- und reisetüchtiges Fahrzeug besorgen.“ Sagt der Professor. „ich weiß auch schon, wo wir die passenden teile dafür finden“ einer der Crewmitglieder hat die Idee im Boni-Arche Camp nach Bauteilen zu schauen.

Als sie dort ankamen, sahen sie eine große gruppe von Kindern mit seltsamen schlapper-Hosen und viel zu großen Pullis, am Lagerfeuer sitzen. Dr. Yek und seine Gang haben solch komischen Klamotten gesehen. „oh heha, wie sehen die denn aus?“ schrie einer der Kinder. Ein anderer sagte „was für eine geile skinny Bruder!“

Prof. Dr. Yek war komplett irritiert, was war das denn das für eine Sprache? Daraufhin antwortete er mit beängstigender stimme „w- wir brauchen eure Hilfe...“. und somit nahmen die Kinder die Aufgabe zur Hand und schauten nach den richtigen teile für das Fahrzeug. Dabei fällt dem Professor Yek besonders jemand auf. Tim ist ein fleißiger Helfer, weswegen er will, dass Tim mit ihm das Fahrzeug testet. Beim Test geschieht ein Unglück. Das Fahrzeug hat ein Motorschaden.

Tim sagt zu prof. Yek: „siehst du die Person im Wald?“ „ja“ sagt prof. Yek diese Person wird uns alle töten. Sie sagten alle Bescheid, dass ein mysteriöser und zugleich gefährlicher Mann es auf sie alle abgesehen haben.

Die Kinder inkl. Leiter zog er sich alles feste Schuhwerk an, halfen die Juggewaffen raus und liefen in den Wald. Tim, Thomas, Sophie und der Professor ganz vorne – die Kinder und Leiter hinter ihnen. Plötzlich tauchten die drei grauen Männer von allen Seiten auf und grinsten teuflisch. „wo isch der Professor?“ wiederholten sie mehrmals und kamen näher. Alle umzingelten den prof. um ihn vor den Männern zu beschützen.

„ihr kriegt ihn nicht, er gehört schon mir.“ Sprach eine unerwartet tiefe Stimme und blaue Aura strahlte auf. Der blaue Mann stand starr und taff hinter all den Tellis & Leitern und sorgte für alle für eine Gänsehaut bei allen. Also rannten die grauen Männer auf den Professor los, doch die Tellis sprangen, also ergriff der blaue Mann seine Chance rannte auf den Professor zu doch der Professor sprintete auf den Zeltplatz und sprang in die Zeitmaschine daraus kamen ganz unerwartet, fast schon schockierend die Steinzeitmenschen, da begann dann alles und die ekeligen Steinzeitmenschen attackieren den Professor.

In der Zwischenzeit rannten die grauen Männer auf den Zeltplatz während Teilis noch an ihnen hingen und zurückhalten wollen und der Professor wurde in eine andere zeit geschickt. Die grauen Männer wurden weiterhin von den teilis belästigt und zurückgehalten.

In der neuen zeit angekommen: trifft der Professor auf zwei seiner Alien Freunde, Gulp-Gulp und Ugh Duh-Duh. „welches Jahr haben wir?“ fragt der Professor, worauf die Aliens aufsprachen: „wir sind im Jahr 56789!“ die Zeitmaschine neben ihnen fing an zu beben und alle teilis & Leiter + grauen Männer + blauer spawnten nacheinander in die neue Zeit. Alle schauten verwirrt durch die Gegend. Selbst der blaue Mann ging zu dem Professor rüber und fragte ihn, was das sollte. Der Professor zog nur die schultern hoch. daraufhin beschlossen sie sich zusammen zu tun. Gulp-Gulp erzählt von einem krieg, was auf allen dieser zeit zurückkommt. Ugh Duh-Duh erzählte von den sogenannten Kraken Monster, die auf ein Mutterschiff Richtung Erde flogen.

Also gaben die Aliens, die mittlerweile die Erde übernommen haben, ihre super Future KI Waffen an den ganzen Boni camp inkl. Blauer Mann & grauen Männer. Sie standen alle an der Linie des veralteten Jugger-feld und warteten auf das Schiff. die mutierten Kraken rannten raus und stellten sich auf die gegenüberliegende Linie. Alle machten sich Ready auf den Kampf doch der blaue Mann brüllte plötzlich auf und stellte sich vor uns.

„wir sollten Frieden schließen! Egal wie sehr ich den Professor für meine Versuche gebraucht hab und die grauen Männer beseitigen wollte, wir sind ein Team.“ Alle schauten lachend um sich rum und stimmten dem mit einem lautem „JA!“ zu. Auf 3 ging es los. Und alle rannten brüllend in die Mitte. Der Kampf war lang und anstrengend. ein Krake griff den blauen Mann an, und verletzte ihn am Bein. Er fiel keuchend runter und der Professor rannte auf ihn zu „neeeein!!!“ er kniete sich hin und holte ein Reagenzglas mit orangener/Gelber Fanta Heilung. „hier, trink das mein Freund!“

der blaue Mann nahm dies mit zitternder Hand an und trank es. Der Professor gab ihm die Hand und er nahm ihn stolz nickend an. Also kämpften sie weiter mit allen anderen bis sie zum Schluss gegen die bösen Kraken gewinnen. Alle feierten den Sieg, umarmten sich gegenseitig und jubelten.

Mit diesem gemeinsam gewonnenen Kampf bewies das Boni-Arche Camp, der blaue Mann, die grauen Männer und der Professor das sie zusammenhalten und ein Team sind. Am Ende des Tages gingen sie alle in die Zeitmaschine zurück. Dort wartete Julian, Fred und Ben mit Milch und alle füllten ihre Gläser voll, stoßen an und feierten den Sieg.

Ende =)

Dr. Yek und die grauen Männer – Lagerhymne 2025

Text: Em_Jul (Emilia & Julia), EmilG (Emil), JN42Tageswanderung (Janne & Nico), TheCampsNH (Niklas & Hugo), J.J.B (Johann & Juan), Dysra (Kaan), Dr. Yek (Marvin)

Produktion: Fred

Musik & Gesang: Suno AI v4.5+

In Metzingen ging's los
Die Freude war schon groß

Die Fahrt verlief sehr lange
Der Bus hatte 'ne Panne

Endlich im Regen angekommen
Wurde unser Spaß nicht genommen

Die grauen Männer stahlen unsre Zeit
Doch Dr. Yek war längst bereit

Dr. Yek repariert die Zeltmaschine
Andere zerstören die Duschkabine

Letztes Jahr Leiter
Und jetzt in der Küche
Unser Leben geht zu Brüche
Aber wir machen weiter
Ganz egal ob Bruch, Schlag oder Stich
Das Boni-Camp ist da für dich

(Refrain)
Was wir tun, das ist klar
Wir campen, jajaja
Spaß haben den ganzen Tag
Durch die Zeit gereist, Dr. Yek war bereit
Graue Männer weg gemacht - das Boni-Camp ist stark
Unser Zeltlager ist jedes Jahr
Und was wir tun das ist ja klar
Wir campen, jajaja

Der Krieg hatte bereits begonnen
Doch die grauen Männer
Dachten, sie hätten schon gewonnen

Das Küchenteam blieb fast das Gleiche
Und das Essen schmeckte ausgezeichnet

Zum Frühstück gibt es Eisvogel
Bei Spielen gab es viel gemogel

Wir reisten durch die Zeit
Die Zukunft, Steinzeit und das
Wikingerreich
Auch ein kurzer Zwischenstop
Im schönen Römerreich

Manche machten die Nachtwache brav
Andere verbrachten sie im Schlaf

Im Schwimmbad lief alles rund
Doch gegen Ende wurd' es bunt

Uga Buga-Party quer durch Raum und
Zeit
Graue Männer weggemacht, die Zukunft
war befreit

(Refrain)
Was wir tun, das ist klar
Wir campen, jajaja
Spaß haben den ganzen Tag
Durch die Zeit gereist, Dr. Yek war bereit
Graue Männer weg gemacht - das Boni-Camp ist stark
Unser Zeltlager ist jedes Jahr
Und was wir tun das ist ja klar
Wir campen, jajaja



Jetzt auf Spotify

und allen anderen Streamingdiensten



8. Timedice

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, die Lebenspunkte des Gegners auf 0 zu bringen. Jeder Spieler besitzt 11 Lebenspunkte. Schaden kann durch Würfeln, der im Handout beschriebenen Figuren und Spezialfähigkeiten, verursacht werden.

Zu Beginn der Runde nimmt jeder Spieler eine Würfelfarbe in die geschlossene Faust, alle Spieler decken gleichzeitig auf, welche Farbe, und damit welche Spezialfähigkeit, sie gewählt haben (Bei mehr als 2 Spielern: während sie mit dem Finger auf einen Gegner zeigen, dem sie Schaden verursachen wollen).

Danach würfelt jeder einen Würfel und legt ihn sichtbar vor sich ab. Solange, bis jeder Spieler drei Würfel vor sich liegen hat. Die Würfel werden immer rechts anliegend aneinander aufgereiht. Die gewürfelten Figuren werden von links nach rechts gelesen. Danach wird reihum gesagt, wer, wem, wie viel Schaden gemacht hat, und die Lebenspunkte entsprechend verringert. (Bei mehr als 2 Spielern: für jeden zusätzlichen Finger, der neben dem ersten Finger auf einen Spieler zeigt, blockiert dieser 1 Schaden. Es darf maximal 2 Mal hintereinander auf die gleiche Person gezeigt werden.)

Anschließend werden neue Farben gewählt und erneut gewürfelt, bis nur noch eine Person Lebenspunkte hat. Bei einem gleichzeitigen Ausscheiden der letzten Spieler gewinnt der Spieler, der weniger Schaden bekommen würde. Bei Gleichstand dürfen sich alle betroffenen Spieler einen Würfel aussuchen, wer zuerst eine 1 würfelt und laut "Time Dice" ruft, gewinnt. Es muss dabei lediglich gleichzeitig begonnen und nicht auf Mitspieler gewartet werden.

Time Dice

Figuren:

Keine Kombination:

Paar:

(un-)gerade:

Serie:

Sandwich:

Gleiche:

Würfelzahlen:

1 Schaden (z.B. 1,2,6)

2 Schaden (z.B. 1,1,5 / 6,3,3)

3 Schaden (z.B. 1,3,5 / 2,4,6)

4 Schaden (z.B. 1,2,3 / 3,4,5)

5 Schaden (z.B. 3,6,3 / 1,5,1)

7 Schaden (z.B. 6,6,6)

Spezialeffekt:



Wiking

1,1,3,4,4,5



Für JEDE 4 oder 6 die du würfelst
blocke 1 Schaden.



Zukunft

2,3,4,5,6,6



Du darfst pro Wurf 1 Würfel
erneut würfeln und diesen
dann verschieben.



Römer

1,2,3,4,5,5



Blocke 1 Schaden in jeder Runde,
Wenn du min. eine 5 würfelst,
füge zusätzlich 2 Schaden zu.



Steinzeit

1,1,2,3,4,6



Für JEDE 1, die du würfelst: füge
zusätzlich 1,5 Schaden zu (aufgerundet).



Gegenwart

?, ?, ?, ?, ?, ?

(Max 3x je Zahl)



Kopiere den Effekt des
Würfels deines Gegners,
dem du Schaden machst, plus 1.

9. Leiterteam



Das Leiterteam 2025:

1. Reihe von links: Ben Veit, Thomas Letzgus, Sebastian Thiele, Lena Ackermann, Sophie Ackermann, Samira Kis
2. Reihe von links: Leo May, Julian Flamm, Elias Fischer, Marvin Muhl, Lenya Pittas, Fred Bolvin
3. Reihe von links: Quentin Pittas, Felix Letzgus, Elias Beck
Leider nicht auf dem Bild: Samuel de Sousa, Judith Fleck, Kann Islamov, Tim Mayer, May-Sophie Yikilmazlar, Philipp Steyer-Ege

10. Danksagung

Nun wollen wir uns noch bei allen bedanken die dazu beigetragen haben, dass das Zeltlager dieses Jahr so erfolgreich stattfinden konnte!

Vielen Dank an das Leitungsteam unter der Hauptleitung von Leo May und Sophie Ackermann für die ehrenamtliche Arbeit in der Vorbereitung und Durchführung des Lagers!

Vielen Dank an das Küchenteam, für die Ausarbeitung des exzellenten Essensplans und die erstklassige Versorgung über das ganze Lager!

Vielen Dank an alle LeiterInnen, die dieses Jahr wieder tatkräftig dabei mitgewirkt haben, um wieder dieses großartige Zeltlager zustande bringen!

Vielen Dank an die Kirchengemeinde St. Bonifatius fürs Ermöglichen des Zeltlagers mit Anne de Sousa als Jugendreferentin und Barbara Werner als Finanzielle Ansprechpartnerin!

Vielen Dank an unsere LKW-Fahrer Corvin Steindl für den Transport unseres Materials und für die Mithilfe beim Be- und Entladen des LKWs!

Vielen Dank an das Busunternehmen für den sicheren Transport der Teilnehmenden!

Vielen Dank an die Stadt Metzingen, die uns immer großzügig Biertisch Garnituren und Werkzeuge für das Lager ausleiht!

Vielen Dank an die Eltern, die uns aufs Neue vertraut und die Kinder in unsere Obhut gegeben haben!



Leiter die gehen :(

Wir sagen Tschüss zu:

Leonard May

Über ihn:

-Macher

-immer gut gelaunt

2x Leiter und 7x Hauptleitung



Thomas Letzgus

Über ihn:

-revolutionierte das Zeltlager

-übernahm viel Verantwortung

9x Leiter und 2x Hauptleitung



Phillip Steyer-Ege

Über ihn:

-entspannter Typ

-immer lustig drauf

6x Leiter



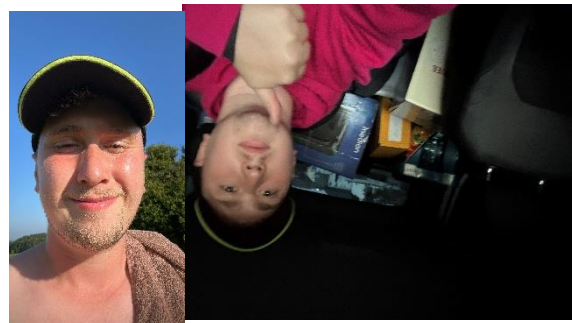
Marvin Muhl

Über ihn:

-Energiepaket der Leiter

-hatte (fast) immer die besten ideen

7x Leiter



Danke für euren Jahrelangen Einsatz! Ihr wart immer stets mit helfender Hand da, und habt das Zeltlager sehr geprägt und verändert!!!

Wir freuen uns auf das nächste Jahr mit euch!!!

