

INHALTSVERZEICHNIS

Beispielgeschichte

Die Geschichte von Sven – dem Wikinger, der das Lager in Aufregung versetzt 5

Bibelarbeiten

1. Tag <i>Ein Wikinger bricht auf</i>	Jüngerberufung	Johannes 1,43-50	19
2. Tag <i>Ein Wikinger lernt Jesus kennen</i>	Die Frau am Jakobsbrunnen	Johannes 4,1-30.39-42	21
3. Tag <i>Ein Wikinger erfährt Vergebung</i>	Zachäus	Lukas 19,1-10	24
4. Tag <i>Ein Wikinger lernt beten</i>	Das Vaterunser	Matthäus 6,9-13	26
5. Tag <i>Ein Wikinger erlebt Zweifel</i>	Jesu Versuchung	Matthäus 4,1-11	29
6. Tag <i>Ein Wikinger lernt vertrauen</i>	Der sinkende Petrus	Matthäus 14,22-33	31
7. Tag <i>Ein Wikinger sucht Orientierung</i>	Das neue Leben	Epheser 4,25-32	33
8. Tag <i>Ein Wikinger wird gebraucht</i>	Der Kämmerer aus Äthiopien	Apostelgeschichte 8,26-40	36

Nachmittags- und Abendprogramme

Nachmittagsprogramme

1. Tag Wikinger reisen um die Welt	38
2. Tag Geländespiel	40
4. Tag Stationslauf	42
5. Tag Sportliches am Wasser	44
7. Tag Tagesgeländespiel	46
8. Tag Zehnkampf	48

Kreativprogramm für 3. und 6. Tag siehe Kreativteil!

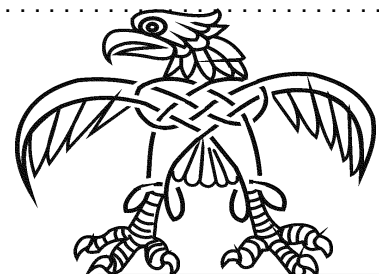
Abendprogramme

Anreise Abend zum Kennenlernen	50
1. Tag Wikingerquiz	52
2. Tag Wikingerabend „Wettkampf der Stämme“	55
3. Tag Nachtgeländespiel „Leuchtfeuer“	56
4. Tag Detektivabend	58
5. Tag Skaldenabend	60
6. Tag Wikingerabend „Drachenschiff“	62
7. Tag Wikingergelage	64
8. Tag Bunter Abend	66

Kreativteil	67
------------------------------	----

Anhang

Ideen und Infos zur Gestaltung des Wikingerlagers	71
Landkarte	73
Literaturhinweise	74
Lösungen zum Teilnehmerheft	74
Kopiervorlagen	75



DER ABLAUF DER FREIZEIT

	Vormittag	Nachmittag	Abend
Anreisetag			Abend zum Kennenlernen
1. Tag	BA 1: Ein Wikinger bricht auf Jüngerberufung Johannes 1,43-50	Wikinger reisen um die Welt	Wikingerquiz
2. Tag	BA 2: Ein Wikinger lernt Jesus kennen Die Frau am Jakobsbrunnen Johannes 4,1-30.39-42	Geländespiel	Wikingerabend „Wettkampf der Stämme“
3. Tag	BA 3: Ein Wikinger erfährt Vergebung Zachäus Lukas 19,1-10	Kreativprogramm: Schmuck, Kleidung, Knotentechnik, Boote	Nachtgeländespiel „Leuchtfeuer“
4. Tag	BA 4: Ein Wikinger lernt beten Das Vaterunser Matthäus 6,9-13	Stationslauf	Detektivabend
5. Tag	BA 5: Ein Wikinger erlebt Zweifel Jesu Versuchung Matthäus 4,1-11	Sportliches am Wasser	Skaldenabend
6. Tag	BA 6: Ein Wikinger lernt vertrauen Der sinkende Petrus Matthäus 14,22-33	Kreativprogramm: Hnefatafel, Dosen prägen, Mühle u. Dame, Münzen prägen	Wikingerabend „Drachenschiff“
7. Tag	BA 7: Ein Wikinger sucht Orientierung Das neue Leben Epheser 4,25-32	Tagesgeländespiel	Wikingergelage
8. Tag	BA 8: Ein Wikinger wird gebraucht Der Kämmerer aus Äthiopien Apostelgeschichte 8,26-40	Zehnkampf	Bunter Abend
Abreisetag			

