

Programmträger:

Handbuch

Alles was du brauchst!

Runsheet

Opening

Hinweis	Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Pre-Opening	-3 min	Countdown: Ich komm und treffe dich	Countdown: Ich komm und treffe dich	Countdown: Ich komm und treffe dich	Countdown: Ich komm und treffe dich	Countdown: Ich komm und treffe dich
Willkommen	5 min	Willkommen & Icebreaker - Montag kein Icebreaker	Willkommen & Icebreaker Setz dich wenn	Willkommen & Icebreaker Nachts im Museum	Willkommen & Icebreaker FlappyCrow d	Willkommen & Icebreaker Tante Rita
Lied	5 min	Lied: Nichts ist dir unmöglich	Lied: Nichts ist dir unmöglich	Lied: Nichts ist dir unmöglich	Lied: Nichts ist dir unmöglich	Lied: Nichts ist dir unmöglich
		Regelvideo				
	12 min	Theater	Theater	Theater	Theater	Theater
Deeptalk	5 min		Deeptalk: Bibel & Gebet	Deeptalk: Bibel & Gebet	Deeptalk: Bibel & Gebet	Deeptalk: Bibel & Gebet
	3 min	Gebet	Gebet	Gebet	Gebet	Gebet

Plenum

Hinweis	Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Intro & Tanz	10 min	Intro & Tanz Avocado	Intro & Tanz Tante Rita	Intro & Tanz Happy Dance	Intro & Tanz I Like Me	Intro & Tanz Happy Dance
Icebreaker	5 min	Icebreaker CrowdPong	Icebreaker Entenkampf	Icebreaker McDonalds	Icebreaker Nachts im Museum	Icebreaker Pferderennen
Duell	7 min	Duell Ringen um den Sieg	Duell Zolltomime	Duell Flinke Füße	Duell 1-2-3 "Superschnell"	Duell Seifenblasenduell
Lobpreis	15 min	Lobpreis: Komm und Staune Du bist groß Danke Hier ist mein Herz (nur 1x)	Lobpreis:- Du bist groß Nie allein Großes Herz Hier ist mein Herz (nur 1x)	Lobpreis: Frei für immer Danke Mittelpunkt Hier ist mein Herz (nur 1x)	Lobpreis:- Großes Herz Komm und Staune Nie allein Hier ist mein Herz (nur 1x)	Lobpreis: Frei für immer Mittelpunkt Danke Hier ist mein Herz (nur 1x)
Botschaft	15 min	Botschaft Gott gibts echt	Botschaft Gott ist heilig	Botschaft Jesus ist unser Held	Botschaft Ich kann Gott kennen lernen	Botschaft Gott hält sein Versprechen
Lied	3 min	Papa im Himmel	Vater unser	Ja zu dem Geschenk /Jesus du bist König	Jesus dir kann ich vertrauen	Papa im Himmel

Mittagsparty

Hinweis	Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
	5 min	Party "Sei ein lebendiger Fisch"				
	5 min	Happy Dance	Avocado	I like me	Avocado	Tante Rita

Closing

Hinweis	Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Pre-Closing	-10 min	Erlebnisse / Zeugnisse / Geschichten	Erlebnisse / Zeugnisse / Geschichten	Erlebnisse / Zeugnisse / Geschichten	Erlebnisse / Zeugnisse / Geschichten	Familien abschluss party
	5 min	Tanz Sid Shuffle	Icebreaker PT sagt	Tanz Happy Dance	Icebreaker Fingerkampf	
Buzzer-Duell	5 min	Buzzer-Duell Augen wie ein Luchs	Buzzer-Duell Um den heißen Brei reden	Buzzer-Duell Emoji Quiz	Buzzer-Duell Buzzerun	
Lied	5 min	Komm und Staune	Du bist groß	Frei für immer / Mittelpunkt	Vater unser	
Infos	5 min	Infos	Infos	Infos	Infos	
Camptacho	5 min	CampTacho	CampTacho	CampTacho	CampTacho	
Abschluss	5 min	Gebet & Abschluss	Gebet & Abschluss	Gebet & Abschluss	Gebet & Abschluss	

Kinderlobpreis

Actionlieder	Übergangslieder	ruhige Lieder	Übergabelieder
Nichts ist dir unmöglich	Nie allein	Jesus, dir kann ich vertrauen	Hier ist mein Herz
Frei für immer	Danke	Mittelpunkt	Mittelpunkt
Großes Herz	Komm und Staune	Papa im Himmel	Jesus du bist König
Du bist groß		Vater unser	Ja zu dem Geschenk

Nicht im Programm aber weiterhin verfügbar

Adlersong Ich will dich loben Du bist gut Dein Plan	Mein Hallelujah Leben mit Jesus	Guter Vater	
--	------------------------------------	-------------	--

Lobpreis mit Kindern

“Jeder Ohrwurm ist eine Wahrheit die in die Herzen der Kinder geschrieben wird!”

Unser Herz:

- Kindern zu zeigen, wer Gott ist
- Wie heilig und großartig er ist
- Gott es wert ist, angebetet zu werden
- Lieder sollen
 - Freude bereiten und Spaß machen
 - in Anbetung und die Gegenwart Gottes führen
- Kindern sollen durch die Texte biblische wahrheiten kennen lernen und verstehen

Um euch eine möglichst große Unterstützung im Programmablauf zu geben sind im Tagesablauf für jeden Tag und jede Session Lieder vorgeben. Alle Lieder sind so ausgewählt, dass sie sowohl zu, Tagesthema passen sich aber auch angemessen wiederholen und abwechslungsreich garantieren. Du kannst dich sehr gerne zu 100% an unsere Plan halten. Wir wollen dir aber auch die Freiheit geben, andere Lieder in den Tagesablauf einzubauen, wie der Heilige Geist es gibt.

Icebreaker & Tänze

Im Programm

Supermario

Der Programmträger leite von vorne ein SuperMario-Spiel an bei dem es darum geht, dass die Kinder zu Schlüsselworten des Prorammtträgers bestimmte Bewegungen machen. Der PT läuft auf der Stelle und ruft dabei die Wörter, die Kinder machen dazu Bewegungen.

Münze ⇒ Springen und “Pling” schreien

Schildkröte ⇒ Draufspringen und “Kapow” schreien

Pilz ⇒ Sehr schnell rennen

Tunnel ⇒ gebückt rennen

Röhre ⇒ in die hocke gehe und “blülülülülü” machen

Böwser ⇒ Endgegner, 10x draufspringen und “Kapow” rufen

Tipp:

Je höher das Level, desto schneller geht das Spiel.

Nachts im Museum

Der Programmträger steht an der einen Seite des Raumes. Die Kinder auf der anderen. So lange der PT die Kinder anschaut, dürfen diese sich nicht bewegen. Sie sind Statuen in einem Museum. Der Programmträger ist der Nachtwächter. Schaut der Programmträger weg (dreht sich um) dürfen sich die Kinder bewegen. Das Ziel der Kinder ist es den Nachtwächter (PT) zu berühren. Entdeckt der Nachtwächter allerdings ein Kind, dass sich bewegt muss dieses wieder zurück an den Anfangsplatz.

Pferderennen

Erzähle die Geschichte vom großen Perderennen. Lass deiner Kreativität freien Lauf. Binde die Kinder so viel es geht in die Geschichte ein. Lass sie komplett Teil der Geschichte werde.

Entenkampf

Die Kinder begeben sich in eine Hocke und halten sich an den eigenen Fersen fest. Das Spiel beginnt und wer eine oder beide Fersen loslässt oder zur Seite oder auf den Rücken kippt, scheidet aus. Die Kinder dürfen sich in dieser Position durch den Raum bewegen und sich gegenseitig anremeln.

CrowdPong

Auf dem Bildschirm wird das klassische Videospiel Pong angezeigt. Die Kinder steuern den Schieber, indem sie ihre Lautstärke ändern. Je lauter oder leiser die Kinder sind, desto schneller bewegt sich der Schieber nach oben oder unten.

FlappyCrowd

Auf dem Bildschirm wird das Videospiel FlappyBird angezeigt. Die Kinder steuern den Vogel, indem sie mit ihren Armen wie Vögel flattern. Je lauter oder leiser die Kinder sind, desto schneller bewegt sich der Schieber nach oben oder unten.

[Simon] sagt

Simon sagt ist ein Spiel, bei dem der Programmträger den Kindern Anweisungen gibt, die sie nur ausführen dürfen, wenn er vorher "Simon sagt" sagt. Wenn er das nicht sagt und die Kinder trotzdem die Anweisung ausführen, scheidet das Kind aus. Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Kind übrig ist. Beispielanweisungen könnten sein: "Simon sagt, hüpfte auf einem Bein", "Simon sagt, klatsche in die Hände", "Simon sagt, drehe dich im Kreis".

Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann der Programmträger auch "Simon sagt, beide Arme nach oben" sagen und dabei beide Arme nach unten machen. Die Kinder müssen so das auditive Signa vom visuellen unterscheiden.

Fingerfechten

Es tun sich immer zwei Kinder zusammen und geben sich dabei die Hand. Mit der freien Hand müssen sie nun versuchen, ihr Gegenüber am Körper zu berühren. Der Erste, der dabei einen Treffer landet hat gewonnen. Ermutigt die Gruppenleiter, darauf zu achten, dass die Paare gleich stark sind.

Regenprogramm

Eins, Zwei oder Drei (60-90 min)

Material

- PowerPoint: Eins, Zwei oder Drei
- Farbkreise mit Ziffern 1-3

Vorbereitung

- Präsentation mit Techniker Absprechen
- Farbkreise mit Ziffern an Gruppenleiter verteilen

Durchführung

Dieses Spiel ist ein Bühnenprogramm. Es dauert ca 60-80 min und kann so fast zwei Spielzeiten füllen. Es funktioniert wie das bekannt Spiel aus dem Fernsehen. Es gibt immer eine Frage und die Kinder haben 60sec Zeit sich für eine von Drei Antwortmöglichkeiten zu entscheiden. Haben sie eine Entscheidung getroffen haben sie nach ablauf der Zeit den Farbkreis mit der richtigen Antwort. Dann wird die richtige Antwort offengelgt. Bei CAMISSIO treffen die Kinder die Entscheidung welche antwort sie geben wollen in der Gruppe. Der Gruppenleiter hat die Aufgabe sich die Punktestand seiner Gruppe zu merken. Nach 20 Fragen gewinnt die Gruppe mit den meisten richtigen Antworten.

Kinoevent: Torchlighters (ca. 30-35 min)

Material

- Torchlighters Video

Vorbereitung

- Mit Techniker absprechen

Durchführung

Kündige den Kindern an, dass ihr eine spannende Geschichte schauen werdet. Gerne kannst du es Kinoevent darstellen. Die Kinder sollen es sich gemütlich machen und aufmerksam zuschauen. Sei dir bewusst, dass der Film auch Inhaltlich sehr gut für die Kinder ist. Erzähle ihnen, dass sie in der Geschichte Vorbilder kennen lernen werden, die Dinge mit Gott erlebt haben.

Tipp:

Alternativ kannst du die Zeit nach dem Film noch nutzen im mit den Kindern über das Gesehene ins Gespräch zu kommen.

Stationenlauf (60-90 min)

Material

- Laufzettel
- Stationsnummern
- Gaffa oder anderes Klebenband

Vorbereitung

- Laufzettel an Gruppenleiter verteilen
- Stationen auf Campgelände verteilen
- Stationen vorbereiten

Durchführung

Der Stationslauf ist ein Regenprogramm, das unglaublich schnell vorbereitet werden kann. Hierbei werden auf dem Campgelände Stationsnummern von 1-20 verteilt. An jeder Station gibt es eine Aufgabe zu erledigen. Diese sind größtenteils materiallos und bedürfen keine bis kaum Vorbereitungszeit. Nach Ablauf der Zeit (kann von den Programmträgern je nach Wetter und Stimmung bestimmt werden) wird der Lauf von der Bühne aus ausgewertet. Hier können einzelne Gruppen ihre Ergebnisse vorstellen. Feiert das als gesamtes Camp.

Tipp:

Der Stationslauf ist auch ein gutes, abwechslungsreiches Programm für Sonnentage und kann auch draußen gespielt werden.