

# Wenn der Sessellift stoppt... ...fährt das Lager weiter

Die Schneesportwoche ist nicht nur ein Ski- oder Snowboardlager. Neben dem Kanten und Drehen auf dem Schnee tragen Aktivitäten und Gemeinschaftsanlässe neben der Piste viel dazu bei, dass ein Lager unvergesslich bleibt.

## Auf der Piste

### Ski-Postenfahrt

Auf dem Pistenplan sind verschiedene Posten eingezeichnet, die gruppenweise angefahren werden. Dort findet man Aufgabenblätter, oder jemand aus dem Leiterteam stellt eine Aufgabe. Man muss genau überlegen, welche Skilifte man in welcher Reihenfolge benützen will, um in der gegebenen Zeit möglichst viele Posten anzufahren. Einige Aufgaben können (müssen) auch während einer Sesselliftfahrt gelöst werden. An der Bergstation wird die Lösung einem Leiter abgegeben. Die Strecken müssen gut gewählt sein, wenn auf Zeit gefahren wird.

### Shows

Als Alternative zu einem Rennen kann eine Show vorbereitet werden. Die Snowboardergruppe inszeniert beispielsweise eine Jump-Show mit Musik. Die Skifahrer und Carver bereiten ein effektvolles Formationenfahren vor, oder umgekehrt.

### Absperrband sammeln

Verschieden lange Stücke farbigen Absperrbandes werden in einem begrenzten Raum von den Leitenden versteckt. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt (Felsen, Skiliftmasten, Skistock eines Touristen usw.). Die Schneesportler haben nun die Aufgabe, in Gruppen möglichst viele Stücke zusammenzutragen. Wer am Schluss das längste Band zusammenknüpfen kann, hat gewonnen.

## Neben der Piste

### Flaschen-Bobbahn

Jede Gruppe übernimmt einen Teil einer Flaschen-Bobbahn und baut Steilwandkurven, Tunnels, Brücken, S-Kurven etc.

### Dorfkundgang

Verschiedene Posten im Dorf müssen angelaufen werden. Dort müssen Fragen beantwortet, Dorfbewohner nach speziellen Ausdrücken befragt, in einer Wirtschaft darf man an einem Flipperautomaten Punkte gewinnen, irgendwo findet ein Schneeballzielwerfen statt etc.

## Im Lagerhaus

### Zorro-Spiel

Das Spiel läuft während des ganzen Lagers. Gemeinsam werden dem anschliessend per Los ausgewählten Zorro einige lustige und originelle Aufgaben gestellt. Der Zorro hat bis zum Schlussabend Zeit, diese zu erfüllen und mit einem Z am entsprechenden Platz anzuzeigen, dass er aktiv gewesen ist. Der Zorro kann einen Hilfszorro wählen, der auch geheim bleibt. Mögliche Aufgaben: dem Lagerleiter einen Knopf ins Pijama machen, im Badezimmer ein «Z» mit Rasierschaum an den Spiegel anbringen ...

Am Schlussabend wird eine Gerichtsverhandlung durchgeführt. Hier werden Beobachtungen, begründete Verdächtigungen usw. dem Richter (gewählt) vorgetragen.

### Karaoke – Playback Show

Dieser Anlass sollte schon zuhause vorbereitet werden (Kostüme, Musik etc.). Die Darbietung (Gesang, Tanz!) werden von einer Jury beurteilt.

### Geisterbahn

Jede Gruppe baut in einem zugewiesenen Raum (Keller/Skiraum/Estrich) eine Geisterbahn, durch die dann alle anderen gehen müssen.

### Kasino

Das Lagerhaus wird in ein grosses Kasino umgewandelt. Man spielt Roulette, Black-Jack oder Poker. Alle werden zu Beginn mit gleich viel Geld ausgestattet. Wer ist nach zwei Stunden der oder die Reichste?

### Vorführungen

Verschiedene Produktionen sind denk- und durchführbar. Wichtig ist nicht zuletzt, dass die Organisatoren das Ganze gut «verkaufen» können.

In «Lagerspots» muss ein Werbespot eingeeübt werden, wo beispielsweise etwas komplett Unsinniges angepriesen wird (zum Beispiel ein Kubikmeter Schnee für den Sommer, eine Gletscherspalte etc.). Oder jede Gruppe muss eine «Sage» vorspielen, die irgendwie mit dem Lagerort oder den umliegenden Bergen und Tälern zu tun hat. Die Geschichte kann erfunden sein oder muss bei künftigen Einheimischen erfragt werden. Schon einiges an Umsetzungsvermögen verlangt der Auftrag in der Gruppe einen «Lagersong» nach vorgegebener Melodie zu kreieren und den anderen vorzuspielen. Bei allen Produktionen muss genügend Vorbereitungszeit eingeplant werden.