

Roter Faden

Geschichte & Ablauf



Motto Facts	Hintergrund	Zeitplan
<p>Die Idee hinter dem Obermotto: Ein Geheimbund aus Gesandten aller Völker hütete lange Zeit die Magie des Guten und des Bösen in zwei goldenen Truhen. Vom Versteck wurde eine Karte angefertigt und jedem Volk ein Kartenstück zur Aufbewahrung anvertraut. Nur wenn jedes Volk mit seinem Kartenteil anwesend ist, kann der Plan wieder zusammen gesetzt werden.</p>	<p>Scharbesuch Erste Info an Scharen über Lagermotto anhand einer Powerpoint Präsentation</p>	<p>Dezember 2009 Januar 2010</p>
<p>Die offizielle Vorgeschichte zum Obermotto: Vor langer langer Zeit wütete ein ewiger Krieg zwischen den Welten. Die einzelnen Völker missbrauchten die Macht der Guten und Bösen Magie in erbitterten Schlachten um die alleinige Herrschaft der Welt. Die Geschichte besagt, dass eines Tages ein mutiger junger Krieger erschien, der all die magische Kraft der Erde in zwei goldene Truhen verbannte. Ohne die Macht der Magie herrschte schon bald wieder Frieden und Harmonie auf der Welt. Um zu verhindern, dass wieder ein Kampf um die Macht ausbricht, gründete man einen Geheimbund aus Gesandten aller Völker, den sogenannten „Ältestenrat“. Dieser sollte die goldenen Truhen behüten und darauf bedacht sein, dass ihre Macht nie in falsche Hände geraten würde. Die Legende besagt ausserdem, dass die einzig existierende Karte mit dem Aufenthaltsort der Truhen in unzählig viele Teile zerschnitten wurde und jedes Volk der Erde ein Kartenstück zur Aufbewahrung erhielt. Die Jahre vergingen und die Kartenstücke wurden über Generationen weitergegeben bis sie eines Tages in Vergessenheit gerieten. Nie hat man jemals wieder etwas von den goldenen Truhen oder deren Inhalt gehört – bis heute...</p>	<p>Newsletter + Kinder Flyer Schriftlicher Versand der „offiziellen“ KaLa Motto Geschichte</p>	<p>Februar 2010</p>

<p>Das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse ist erneut in Gefahr. Der Ältestenrat ruft deshalb alle Völker der Erde auf sich gemeinsam dem drohenden Unheil zu stellen.</p> <p>Man macht sich gemeinsam auf die Suche nach den Kartenstücken.</p>	<p>Scharanlass Anmeldung Die KaLa Völker treffen sich beim Stadtgeländespiel in Luzern, um die in Vergessenheit geratenen Kartenstücke zu suchen. Obwohl wir am Scharanlass nicht alle Teile wiederbekommen werden, erringen wir am Schluss einen Wichtigen Hinweis zum Aufenthaltsort der Truhen.</p> <p>Die Truhen müssen im Simmen- und Diemtigtal versteckt sein. Die Völker beschliessen, am 12. Juli gemeinsam dorthin zu reisen, um die Welt zu retten.</p>	<p>08. Mai 2010</p>
<p>Der Ältestenrat gibt nun jedem Volk die Aufgabe, sie sollen bei Ihren Ahnen nachforschen, Hinweise in allen Generationen suchen und sich mit aller Kraft dafür einsetzen, dass sie das Kartenstück, dass Ihnen vor Jahren anvertraut wurde, bis zum Kantonslager wiederfinden. Nur wenn alle Völker ihr Kartenstück haben können wir den Aufenthaltsort der Truhen eruieren</p>	<p>Hinter den Kulissen Jedes Leitungsteam erhält vom KaLa Team ein Kartenstück zugesandt. Dieses Kartenstück ist das EINE Stück, dass vor langer Zeit Ihrem Volk anvertraut wurde.</p> <p>Eure Aufgabe bis zum 1. Big Point Findet das Kartenstück eures Volkes wieder. Wie ihr das in euer Lagerprogramm oder euer Motto einbaut, bleibt euch selbst überlassen. Ziel ist es, dass eure Kinder das Gefühl haben, dass euer Volk nun endlich das lang verloren geglaubte Kartenstück wiedergefunden hat</p>	<p>Mai – Juni 2010</p>

<p>Das Abendteuer beginnt: Codename: „Voll Volk“</p>	<p>Kantonslager / Anreise Am 12. Juli treffen sich alle Völker um die Truhen zu finden und wir reisen gemeinsam ins Simmen- und Diemtigtal</p>	<p>12. Juli 2010</p>
<p>Beim Big Point können wir alle Kartenteile zusammen setzen. Der Ältestenrat schickt sofort Volker und Lori los. Diese finden die Truhen, doch sie sind verschlossen. Dafür aber steht auf den Truhen eine grosse, goldene Waage. Als wir die Waage berühren erklingt plötzlich eine magische Stimme.</p> <p>Mit Verwunderung stellen wir fest, dass die Waage das Sprachrohr der goldenen Truhen ist. Sie wurde zur gleichen Zeit wie die Kartenstücke erschaffen und soll uns das Verhältnis zwischen Gut & Böse anzeigen und so den Inhalt der Truhen widerspiegeln. So wie es jetzt steht, scheint das Böse immer mehr an Gewicht zu gewinnen. Wir müssen also möglichst schnell die Schlüssel zu den Truhen finden um die Truhe mit der guten Energie wieder NEU aufzufüllen. Noch einmal müssen also alle Völker zusammen arbeiten.</p> <p>Nach dem Finden der Schlüssel öffnet der Ältestenrat die Truhen. Erneut erklingt die magische Stimme und erklärt uns, dass die Völker heutzutage viel zu viel Zeit mit gegenseitigem bekämpfen, Reichtümer ansammeln und wetteifern um die Macht verbringen. Wir müssen wieder erkennen, dass wir zusammen stärker sind als alleine! Nur zusammen sind wir VOLL VOLK. Die Stimme gibt uns einen Tipp, wie wir die Waage wieder ins Gleichgewicht bringen können.</p> <p>Die JuBla Scharen, bekommen die Chance mit vereinten Kräften das Unheil abzuwenden. Die mystische Stimme gibt allen Völkern einen Auftrag, den sie zu erledigen haben, bis sie sich das nächste Mal treffen. Die Völker gehen mit diesen Aufträgen nach Hause und üben dies in Ihrer Schar ein. wie wir die Waage wieder ins Gleichgewicht bringen können.</p>	<p>Kantonslager 1. Big Point Dank allen Kartenstücken finden wir die Truhen wieder. Bei einem Geländespiel suchen wir die Schlüssel. Am Abend sind die Schlüssel gefunden und die Truhen können geöffnet werden.</p> <p>Um die Truhen wieder ins Gleichgewicht zu bringen, bekommen alle Völker den Auftrag für den KaLa Weltrekord-Versuch.</p>	<p>15. Juli 2010</p>

<p>Die Völker treffen sich erneut und versuchen gemeinsam mit dem Ältestenrat, den Auftrag der magischen Stimme zu erledigen und somit die Waage wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Natürlich schaffen wir es und somit sind beide Truhen wieder gleichmässig mit Guter & Böser Macht gefüllt und das Gleichgewicht der Erde wieder hergestellt.</p> <p>Sofort schliesst der Ältestenrat die Truhen ab und übergibt die Schlüssel zur Aufbewahrung feierlich an Volker & Lori. Wer ist für diese Aufgabe schon besser geeignet als zwei waschechte Jubla Kinder.</p>	<p>Kantonslager 2. Big Point Mit dem Weltrekordversuch kommt die Waage zurück ins Gleichgewicht. Gut und Böse sind wieder angemessen verteilt.</p> <p>Dies soll nun mit einem grossen Volksfest gefeiert werden, dem KALA World</p>	<p>20. Juli 2010</p>
<p>Bevor alle Völker wieder nach Hause reisen bedankt sich der Ältestenrat bei allen schriftlich für die Hilfe. Er gibt ausserdem bekannt, dass die Truhen erneut an einem sicheren Ort versteckt wurde und übergibt wieder jedem Volk ein Kartenstück. Möge es dieses mal nicht mehr so schnell verloren gehen...</p>	<p>Kantonslager Heimreise Jedes Volk bekommt ein neues Kartenstück. Tipp: Baut auch dieses wieder in euer Lagermotto ein. Übergebt das Kartenstück z.B. einem Kind als Gewinn in einem Spiel oder lasst jemanden von der Schar auswählen, der als neues Mitglied der nächsten Generation des Ältestenrates für immer auf dieses Kartenstück aufpasst</p>	<p>24. Juli 2010</p>