

EXPLORER XL – Landesjungenschaftstage 2016

Von Fronleichnam bis zum vergangenen Sonntag fand auf der Dobelmühle bei Aulendorf der EXPLORER XL statt. Der Explorer ist die Viertagesversion des Landesjungenschaftstags des Evangelischen Jugendwerks in Württemberg und findet alle vier Jahre mit rund 300 Jungs und ihren Mitarbeitern statt. Shows, Spiele und der Gottesdienst im Zirkuszelt, Beachvolleyball, Fußball und der Badesee, zwei Zeltdörfer, das Bistro und ein Lager mit rund 300 Jungs von 13 bis 17 Jahren, das ist der Rahmen. Die 33-Stunden-Spielaktion ist für die Jungs die eigentliche Herausforderung:

33 Stunden in einem 80 km² großen Spielgebiet zu Fuß unterwegs sein mit einem Tourbuch mit 165 Aufgaben, Rätseln und Spielen und in dieser Zeit möglichst viele Punkte sammeln – das war die Herausforderung auch für das Team unserer Jungenschaft. Das Los entschied, daß wir unsere erste Aufgabe im Gebiet nördlich der Dobelmühle erledigen mußten und anschließend konnten wir uns unseren Weg durchs Spielgebiet frei wählen. Die erste Aufgabe war ziemlich leicht zu lösen: „An der angegebenen Kreuzung findet Ihr mehrere Verkehrszeichen. Bildet das Schild mit den meisten Farben mit euren Kleidern nach und macht davon mit Euch zusammen ein Bild.“ Diese 30 Punkte waren leicht verdient.



Schwieriger und sportlicher wurde es da schon 3 Stationen weiter beim sogenannten „Basecamp“, einer von einem Mitarbeiterteam betreuten Station an einem kleinen See. „Also, ihr paddelt mit dem Boot zu der Insel da raus und steigt dort um auf die Insel! Dort füllt ihr mit den kleinen Dosen die Kesselpumpe und versucht mit dem Wasserstrahl der Pumpe das Rohr da drüben zu füllen, bis es vorn überkippt und sich selbst wieder ausleert. Dann paddelt ihr so schnell wie möglich zurück. Das ganze geht auf Zeit. Ach ja, und eure Wertsachen und Schuhe laßt ihr besser hier am Ufer.“

So ungefähr hörte sich die Spielerklärung an und der Begriff „Insel“ war in diesem Fall auch nicht so ganz zutreffend. Das war ein ziemlich wackeliges Floß, auf dem die Pumpe montiert war! Die Spielidee allerdings war so spaßig wie anstrengend. Wir waren ganze 13 Minuten mit der Aktion beschäftigt und dabei noch unter den schnelleren Teams.



Weiter ging's mit einigen kleineren Aufgaben und der „Begegnungsstation“, die im Stundentakt immer an einem anderen Ort im Spielgebiet anzutreffen war. Der Gedanke dahinter war, daß die Teams nicht nur als Konkurrenten unterwegs sein sollten. Vielmehr sollten sie sich auch begegnen und gemeinsam um Punkte spielen. Die gestellte Aufgabe mußten immer zwei Teams gemeinsam bewältigen und dafür bekamen sie auch beide die volle gemeinsam erreichte Punktzahl gutgeschrieben.

Irgendwann meldete sich schließlich der Hunger und die Spielaufgaben waren vorübergehend nicht mehr ganz so wichtig. Im nächsten Ort war zum Glück noch ein kleiner Laden offen und wir konnten uns mit genügend Essen eindecken. Außerdem hatten wir von einer der Aufgaben aus dem Tourbuch noch den Auftrag Zimt zu besorgen. Dummerweise gab es in diesem kleinen Laden aber kein Gewürzregal und auf unsere Nachfrage meinte die Kassiererin, daß sie leider keinen Zimt da hätten. „Wart mal, bei meine Backsacha dürft no a Dösle steha. Muß des no voll sei?“ Die Frage kam von der Ladenbesitzerin, die auch noch eine kleine Theke mit frischen Backwaren hatte. „Noi, des braucht blos a bissale sei.“ - „Da gugg mal, i han sogar no a volle Dos. Die kennad'r han.“ So hilfsbereit war nicht nur diese Ladenbesitzerin. Auf der ganzen Tour haben wir immer wieder Leute nach Dingen oder dem Weg gefragt und von allen bekamen wir so gut es ging Unterstützung – eine tolle Erfahrung.

Bei Aufgabe 14 war mit einer ungefähren Ortsangabe ein Foto eines Baumes an einer kleinen Straße abgedruckt und darunter stand: „Findet diesen Baum und fertigt ein Bild an, das den gleichen Bildausschnitt zeigt, wie unser Bild. Auf eurem Bild sollen 3 von eurer Gruppe vor dem Baum zu sehen sein. Der Rest der Gruppe soll auf dem Baum sein...“ Hier hat sich dann der lange Vorbereitungsaufwand für das dicke Aufgabenbuch nachteilig bemerkbar gemacht, weil in der Zwischenzeit jemand die untersten drei Äste an besagtem Baum abgesägt hatte. „I komm no ned na, kansch no a bissale höher drucka?“ Dabei stand Felix schon auf den Zehenspitzen bei Atze auf der Schulter. „Da, stand auf mei Hand drauf, na langts vielleicht.“ Kurz darauf war's geschafft und wir hatten das Beweisbild. „Ond wie komm i jetzt wieder runter?“ – So wie de naufkomma bisch! Wart gschwend.“



Einige Aufgaben und lustige Fotos später erreichten wir das nächste Basecamp. Hier wartete ein Hindernisparcours mit einem „Hau den Lukas“ am Ende auf uns. Mit dem großen Hammer ging's im Staffellauf über und unter Bänken entlang, über eine Slackline, ... bis man einmal mit aller Kraft den kleinen Eisenklotz mit dem Hammer nach oben katapultieren konnte und dann ging's den gleichen Hindernislauf zurück und der Nächste war dran...

Mittlerweile waren wir bereits 12 Stunden unterwegs und brauchten einen Platz, an dem wir in dieser Nacht ein paar Stunden

schlafen könnten. Nicht weit vom Basecamp entfernt stand eine Hütte mit Grillstelle im Wald. Volltreffer! Rucksäcke abstellen, Feuer machen und grillen – der Abend und die Laune waren gerettet. Da kommt man dann auch wieder auf Ideen wie diese: „Nachher lassa mr oifach die Rucksäck da ond laufad mit dr Daschalamp no a paar Stationa ab. Zom Schlafa isch's no z' bald.“ – „I ben aber eigentlich scho au müd.“ – „Na macha mr hald a kloine Runde“ ...

Nach dem Grillen sind wir tatsächlich mit den Stirnlampen noch einmal losgezogen und haben einige Stationen und Aufgaben gesucht. Die „kloine Runde“ hatte ein paar Rätselaufgaben für uns. Da war einmal der Buchstabensalat aus dem man wieder sinnvolle Worte zusammensetzen sollte und an einer anderen Stelle sollte folgendes Rätsel gelöst werden: „Ich bin am dunkelsten, wenn es am hellsten ist; warm, wenn es kalt ist; am kältesten, wenn es am wärmsten ist.“ Die dritte Station, die wir noch gefunden haben, stellte uns dann vor eine in der Nacht unlösbare Aufgabe: An der angegebenen Stelle findet ihr ein offizielles Verkehrszeichen, das durch ein privates Warnschild ergänzt wurde. Stellt die beiden Schilder durch Kleidung und euch selbst möglichst genau dar und macht davon ein Bild. „Na toll, wo solla mir jetzt a Fahrrad für des Schild herhola? Des macha mr vielleicht morga wenn's wieder hell isch.“ Es war schon deutlich nach Mitternacht, als wir wieder zu der Hütte, der Grillstelle und unseren Schlafsäcken zurückkamen und so dauerte es auch nicht lange, bis die Jungs eingeschlafen waren. Nach rund einer halben Stunde waren plötzlich alle wieder wach – es hatte angefangen zu regnen! Um nicht komplett

naß zu werden, mußten ein paar Isomatten verschoben werden und so lagen wir schließlich ziemlich eng beieinander in unseren Schlafsäcken unter dem kleinen Vordach der Hütte. Der Rest der Nacht war ruhig und es waren nur die üblichen nächtlichen Geräusche im Wald zu hören, wenn das eine oder andere Tier herumschleicht.

Beinahe ausgeschlafen wurde noch gefrühstückt und dann ging's weiter. Wir wollten noch mindestens ein Basecamp und eine Begegnungsstation an diesem Tag schaffen und unterwegs so viele andere Aufgaben wie möglich mitnehmen. Die erste Aufgabe an diesem Tag klang eigentlich ganz einfach: An der angegebenen Stelle findet ihr ein Wegkreuz. Am



Fuß des Kreuzes steht Maria mit einem Zweig in der Hand und hinter dem Kreuz ist ein Busch. Stellt ein 8 – 12 cm großes Modell des Baumes her, dessen Zweig Maria im Arm hat und zwar in der Farbe, die der Busch blüten hat. – So, wo sollen wir jetzt bitte Bastelpapier in fliederpink herbekommen, um daraus eine Palme zu basteln? Diese Bastelei wurde auf später verschoben. So ging es weiter mit Rätsel-, Bastel- und Fotostationen bis wir kurz vor dem nächsten Ort auf einmal ein ziemlich auffälliges Gefährt gesehen haben. Das mußte die mobile Station sein! Jetzt hieß es schnell sein und auf uns aufmerksam machen, damit die auch anhalten und wir spielen und die Punkte holen können. Der kleine Truck hatte eine große Holzkiste geladen, die sich als 3D-Labyrinth entpuppte. Die Spielerklärung dazu war simpel, die Aufgabe weniger: „Also, hier geht's rein in die Kiste und da solltet ihr wieder rauskommen. Es müssen nacheinander alle von eurem Team durch. Das ganze geht auf Zeit und die wird gestoppt, wenn der letzte wieder mit den Füßen hier die Straße berührt. Es darf immer nur einer in der Kiste sein. Hilfsmittel sind keine zugelassen, auch keine Taschenlampen.“ In dieser Kiste war's ziemlich dunkel und man konnte die Gänge mehr erahnen, als irgendwie erkennen und diese Gänge waren auf drei „Stockwerke“ in der Kiste verteilt. Trotzdem waren wir alle vier nach gut 3 Minuten da durch und hatten damit eine ganz ordentliche Zeit erreicht.

Im nächsten Ort kamen wir gerade noch rechtzeitig an, um fürs Mittagessen oder besser gesagt für ein Vesper zu sorgen. Auch hier begegnete uns wieder eine äußerst hilfsbereite Ladenbesitzerin. Bei der Frage nach Papier in fliederpink meinte sie nur, „Im Laden hab i nix, aber i geh gschwind rauf. Bei meiner Tochter ihr Bastelsach isch bestimmt no was dabei.“ Und auch die Frage, ob sie das 1-Euro-Fach ihrer Kasse nach einer Münze aus Frankreich durchsuchen könnte oder ob sie uns vielleicht ein Stück Kreide hätte, waren kein Problem. Kurz darauf hatten wir fast alles beisammen, was wir später zu Basteln brauchen würden.

Nach dem Essen war unser Ziel der Hatzenturm, das Basecamp Ost. Wie spielt man „Pacman“ in groß? Man nehme ein großes Zelt, bastle im Inneren mit Planen ein Labyrinth, stelle zwei starke Nebelmaschinen ins Zelt und eine als Gespenst verkleidete Mitarbeiterin. Danach braucht man nur noch Bälle ins Labyrinth zu werfen und dem etwas fassungslosen Team das Spiel zu erklären: „Hat einer von euch Asthma? Nicht? Gut, weil's da drin gleich ganz ordentlich zugenebelt sein wird. Ihr sollt aus dem Labyrinth so viele Bälle wie möglich nach draußen befördern. Ihr dürft immer nur einen Ball transportieren und wenn euch das Gespenst erwischt, müßt ihr den Ball abgeben.“ Man hat in dem Zelt wirklich so gut wie nichts gesehen. Immer wieder konnte man kurze Schreckensschreie hören und dann ein „ach du bisch's blos“. Da waren dann wieder zwei Mitspieler frontal zusammengestoßen, weil sie sich nicht rechtzeitig gesehen hatten...

Nach den Spielen am Hatzenturm standen wir vor der Entscheidung, einen Umweg zu gehen und die Begegnungsstation und ein paar andere Aufgaben noch zu erreichen, oder direkt zur Dobelmühle zurückzukehren. Wir machten noch einen Umweg. Leider war beim Treffpunkt an

der Begegnungsstation kein anderes Team mehr da und wir mußten alleine spielen, was aber auch ganz lustig war.

Anschließend liefen wir auf dem direkten Weg zurück zur Mühle. Eigentlich wollte jeder von uns nur noch in den Badensee springen oder sich in den selbstgebauten Wirlpool setzen, aber es wartete ja noch die Bastelei auf uns. „Wir brauchen eine Palme, ein Segelboot mit vier Masten, eine Girlande mit 14 Engeln, eine Holzkugel mit 5cm Durchmesser, einen Stock mit der eingeschnitzten römischen Zahl LXV, ein 10cm hohes rotes Papierkreuz und einen Flugdrachen. Wer übernimmt was?“ Bis auf die Holzkugel haben wir alles noch rechtzeitig zusammengeklebt und dann um genau 17.59 Uhr zusammen mit unseren Lösungszetteln und Beweisfotos bei der Spielleitung abgegeben. Um 18.00 Uhr war Spielende und ab diesem Zeitpunkt wurden für jede angefangene Viertelstunde Verspätung 30 Punkte in der Wertung abgezogen.

Jetzt konnten wir endlich die Füße hochlegen und uns auf das Abendessen freuen. Zum diesjährigen 40. Geburtstag der Landesjungenschaftstage hatten sich die Organisatoren etwas ganz besonderes ausgedacht: Mitten auf der Kapellenwiese stand ein riesiger Tischkreis und in



der Mitte drehten sich an drei Grills insgesamt 6 Spieße mit je einem Spanferkel! Die Szene erinnerte an die Festbankette, mit denen jedes Asterixheft aufhört. Während die Teams auf ihrer 33-Stunden-Tour waren, hat sich das Küchenteam mächtig ins Zeug gelegt und den Jungs ein Festessen aufgetischt, von dem man sich bestimmt noch lange erzählen wird.

Am Abend folgte die Explorer-Show im Zirkuszelt mit Berichten und Bildern von den 33 Stunden, mit Livemusik und mit Spielen. Es war ein bunter Abend zum Zuschauen, Erzählen und Mitmachen.

Am Sonntag feierten die rund 300 Jungs

im Zirkuszelt einen Gottesdienst und im Anschluß daran fand dann die Siegerehrung statt. Wir haben's bei den Junioren immerhin auf Platz 18 geschafft. „Da wär scho no was dringwesa“ war ein Fazit bei der Bekanntgabe der Platzierungen. Aber mit den Erlebnissen und Eindrücken, die wir von der Dobelmühle und den 33 Stunden im 80 km² Spielgebiet mitnehmen durften, konnten wir zufrieden den Heimweg nach Faurndau antreten. Allerdings nicht, ohne vorher die Jungenschaften aus Württemberg fürs kommende Jahr zu uns nach Faurndau einzuladen. Im Jubiläumsjahr des CVJM Faurndau wird am 2. Juli 2017 der Landesjungenschaftstag in Faurndau stattfinden!

Wer jetzt noch mehr Bilder vom Explorer sehen will, kann sich die Galerie auf unserer Homepage anschauen: www.cvjm-faurndau.de

