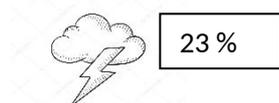


Wir bringen Uphöfen Up-to-date

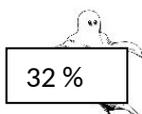
Kennlernspiele wieder ohne Sieger

Traditionell startete auch dieses Lager wieder mit den Kennlernspielen. Doch tragischerweise setzte sich auch eine andere Tradition fort. Seit Jahren, ja Jahrzehnten, scheitern alle Teilis und Leiter gleichermaßen daran die Kennlernspiele für sich zu entscheiden. Und so blieb das Treppchen auch dieses Jahr leer. Experten rätseln schon länger über die Ursachen. Einige vertreten die These, dass die Kennlernspiele einfach zu schwer seien. Andere zweifeln am Siegeswillen der Kennlernspieler. Für Organisator Maik Ehemann ist es schlicht unverständlich warum alle Goldtausch, Woodball oder den Grand Prix gewinnen wollen, aber scheinbar niemand das Auftaktspiel der Lagerspiele. Dabei sei es doch „mit das beste Spiel, welches das Lager zu bieten hat“, so der diesjährige Organisator wörtlich. Auf die Frage, welcher Preis dem Sieger dieses Jahr winkte, hatte er jedoch keine Antwort. Möglicherweise liegt es also auch am fehlenden Anreiz. Es bleibt die Hoffnung, dass die Spiele im nächsten Jahr endlich einen Sieger finden. Es kann doch nicht so schwer sein.

Angriffswahrscheinlichkeit:



N8wanderungswahrscheinlichkeit:



Die dunkle Seite der Nacht

Wenn die Sonne hinter den Hügeln des Teutoburger Walds untergeht und die Turmuhr in Hilter zwölf schlägt, beginnt die Zeit zwielichtiger Gestalten. Ein paar Schurken haben nicht weniger im Sinn, als diesem Lager das Allerheiligste zu nehmen: Unser Banner. Bei den Kriminellen handelt es sich um ehemalige Leiter, Freunde der KjG und - Gott bewahre - Eltern. Dass sie kommen, ist Gewissheit, aber niemand weiß wann. Doch eines steht fest: Wir werden vorbereitet sein. Von zwölf bis zwei schützt die Nachtwache das Lager. Den scharfsinnigen Augen unserer Wächter am Lagerfeuer entgeht nichts. Ein Angriff läuft üblicherweise folgendermaßen ab: Die Mumpitze schleichen sich mehr oder weniger erfolgreich auf den Platz und blamieren sich im Folgenden bei dem Versuch ein Seil, befestigt an einer Flasche oder Sandsocke über das Bannerseil zu werfen. Die Nachtwache beobachtet die ihnen dargebotene Unfähigkeit zunächst ruhig. Erst wenn das Banner fällt, erklingt der Alarmschrei des Nachtwachenleiters. Durch den Weckruf sofort hell-

wach und voller Adrenalin stürmen alle restlichen Teilis aus ihren Zelten und überwältigen die Tunichtgute. Die Halunken werden elegant zu Boden gerungen und festgehalten. Doch der Eindringling ist erst besiegt, wenn ihm ein Schuh ausgezogen wurde. Weil es sich bei den nächtlichen Dieben um sehr primitive Wesen handelt, kleben sie ihre Schuhe mit Panzertape fest. Der Angriff endet damit, dass entweder alle Schurken eliminiert wurden oder das Banner in Sicherheit, mithin im Gebäude oder einem Leiterzelt, ist. Ein anderer Ausgang kommt nicht infrage. Denn die wilden Bewohner des Teutoburger Waldes zu überfallen, ist nie eine gute Idee.

Fragt mal die Römer...

Es folgt die bildliche Darstellung eines Angriffs:



Schritt eins: Dreiste Angreifer schleichen sich auf den

Platz



Schritt zwei: Sie benutzen illegales Geheimwerkzeug um uns das Banner zu stehlen



Schritt drei: Durch die

überragende Liebe der Teilnehmer zum Banner besiegen wir die Angreifer und verteidigen unsere Ehre.