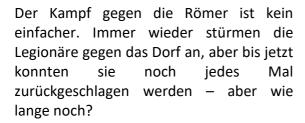


WIR BEFINDEN UNS IM JAHRE 50 V.CHR. GANZ GALLIEN IST YON DEN RÖMERN BESETZT...

GANZ GALLIEN? NEIN! EIN VON
UNBEUGSAMEN GALLIERN BEVÖLKERTES
DORF HÖRT NICHT AUF, DEM EINDRINGLING
WIDERSTAND ZU LEISTEN. & DAS LEBEN
IST NICHT LEICHT FÜR DIE RÖMISCHEN
LEGIONÄRE, DIE ALS BESATZUNG IN DEN
BEFESTIGTEN LAGERN BABAORUM,
AQUARIUM, LAUDANUM & KLEINBONUM
LIEGEN...

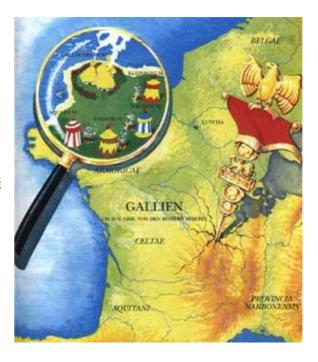


Infobox Eltern

Wir sammeln die Handys der Kinder ein, weil wir möchten, dass sie am Lagerleben teilnehmen & nicht auf dem Handy gamen oder auf Facebook & WhatsApp sind. Während der Siesta erhalten die Kinder ihre Handys zurück & können dieser Zeit telefonieren oder SMS verschicken. Dies ist von ca. 12:45 bis punkt 14:30 der Fall. Vertrauen Sie im Notfall also nicht auf das Handy ihres Kindes, sondern rufen Sie Marcel (079 710 22 77) oder Silja (079 589 19 07) an.

Bitte keine Pakete ins Lager schicken. Es gibt genug Essen für alle und auch Süsses kommt nicht zu kurz 🚳

Die Gallier können am Samstag 21.07 pünktlich um 9.30 beim Lagerhaus abgeholt werden.



14 tapfere Kriegerinnen & 17 starke Recken haben sich auf den Weg gemacht, um die Gallier in ihrem Kampf gegen die Römer zu unterstützen.

Was werden die Helden dabei alles erleben?

Welche Gefahren müssen sie sich aussetzen, um über die Römer zu siegen?

Was hat Cäsar vor und welche Rolle spielt Kleopatra dabei?

Fragen über Fragen!

Bleibt dran unter: http://evhk.ch/lagerdraht.







ALS DIE 13 TAPFERE
KRIEGERINNEN & 17 STARKE
RECKEN IM DORF ANGEKOMMEN
WAREN, WURDEN SIE MIT EINEM
BEGRÜSSUNGSTRANK
WILLKOMMEN GEHEISSEN.
DENNOCH STANDEN IHNEN DIE
DORFBEWOHNER ÄUSSERST
KRITISCH GEGENÜBER....

Waren die Neuankömmlinge wirklich Gallier & hier um ihnen zu helfen? Oder war es gar eine List von den Römern??

Nichtsdestotrotz wurden die 30 Kämpfer zu einem nahrhaften & stärkenden Abendessen im Haus vom Oberhaupt Majestix eingeladen.

Es wurde viel gemunkelt im Dorf & so musste Majestix mit den zwei tapfersten Kriegern im Dorf darüber abstimmen, was mit den Fremden geschehen soll. Schlussendlich wurde beschlossen sie als Gallier anzuerkennen & sie vom Zaubertrank kosten zu lassen.

Obelix versuchte mit allen Mitteln & Tricks einen Schluck von dem wunderbaren Zaubertrank zu ergattern. Aber natürlich weiss jeder, dass er schon als Kind in den Trank fiel & somit keinen bekommt.

Wie es Brauch ist, werden mit dem Zaubertrank auch neue Namen verliehen. So heissen die neuen Gallier:

«Rinamine», «Iisix», «Siljamine», «Thomasix», «Lukix» & noch viele weitere.





Miraculix verrät uns zum Schluss noch ein Geheimnis: Den Rest vom Zaubertrank befindet sich in einem Fässchen unter seinem Kopfkissen... wozu das noch gut sein mag?!

Bleibt dran unter: http://evhk.ch/lagerdraht.





DER KAMPF GEGEN DIE RÖMER IST
UNERBITTLICH. TROTZ DES ZAUBERTRANKES,
MÜSSEN DIE GALLIER IM NOTFALL GEGEN
EINEN ANGRIFF GEWAPPNET SEIN.
DA DIE NEUEN GALLIER NOCH ÜBER KEINE
WAFFEN, HELME, SCHILDER ODER SOGAR
ZAUBERTRANKFLÄSCHCHEN VERFÜGEN, MUSS
DIES NATÜRLICH SCHLEUNIGST GEÄNDERT WERDEN.

Voller Tatendrang machen sich alle ans Werk. Es wird fleissig an Holzstücken gehobelt & gesägt. Bunte Schilder entstehen, Schwerter werden geschmiedet & Helme geformt. Alle Gallier wollen vorbereitet sein, auf den grossen Kampf.

Während des Tages erfahren die neuen Gallier von einem Brauch im Dorf. «Der Gallier des Tages» soll ordentlich, hilfsbereit, mutig & stark sein. Aber auch andere Eigenschaften kann der Held aufweisen. Gewählt wird demokratisch - das heisst, jeder darf jemanden als «Gallier des Tages» vorschlagen & darüber abstimmen wer gewinnt. Majestix behält sich jedoch das «Vetorecht» vor – sprich bei einem Gleichstand entscheidet der Chef.

Als die Waffen bereitstanden, ging es über ins Training - Der Umgang damit will gelernt sein! Doch bevor es soweit kam, erschien überraschend ein hoher Besuch: Julius Cäsar höchstpersönlich machte den einfachen Galliern seine Aufwartung. Er schlug ihnen einen Handel vor, dem ihm die

Gallier für immer vom Hals schaffen sollte....
Die Gallier sollten ihre Stärke auch ausserhalb des kleinen Dorfes beweisen & als Beweis einen Gegenstand vom jeweiligen Land sammeln & nach Rom bringen.
Sollte es ihnen gelingen, so verspricht Cäsar das Dorf für immer in Ruhe zu lassen.



«Gallier des Tages»



Name: Davix Grund:

Nette Taten im Dorf

Am Abend entscheidet sich das Dorf als erstes nach Grossbritannien aufzubrechen, um es Cäsar zu zeigen!

Was für Abenteuer erwarten die Gallier in Great Britain ausser der berühmten «Tea-time um 17.00 Uhr»?

Wird Cäsar sich an die Abmachung halten?

Bleibt dran unter: http://evhk.ch/lagerdraht.



Witz des Tages von Severix: Was sagt ein Gallier zu einem Römer? – «Guten Flug!» :D



OH SCHRECK! DAS FÄSSCHEN IST WEG! DAS FÄSSCHEN MIT DEM ZAUBERTRANK FÜR DIE BRITEN!!! TEEFAX WAR SO UNVORSICHTIG ES IM NEBEL STEHEN ZU LASSEN. NUN MACHEN SICH ALLE GALLIER AUF DEN WEG DURCH DIE PUBS VON ENGLAND, UM MÖGLICHE HINWEISE AUF DEN ZAUBERTRANK ZU BEKOMMEN.

In Suchmannschaften von fünf Galliern ziehen sie nun durch die Strassen & fragen sich durch die Bars. Interessante Engländer treffen sie dort an, die nur widerwillig Informationen preisgeben. Schlussendlich siegt dann doch der Tratsch & die Gallier erhalten die notwendigen Passwörter, um über den strengen Zoll zu gelangen. Schnell ist das Fässchen dann gefunden: in der Waschtrommel eines Diebes! Nach einem harten Kampf im «Schere, Stein, Papier» gewinnen es die Gallier dann endlich zurück.

Nach all der Aufregung müssen sich die Gallier erstmal stärken! Das geht natürlich am Besten mit «Fish & Chips». Gesättigt laufen sie nun durch die Strasse mit dem Fässchen unter dem Arm. Dabei laufen sie einer Patrouille von Römern entgegen, die sich natürlich sofort auf sie stürzen. Eine wilde Rangelei entsteht. Teefax schaut diesem Gerangel eine Weile fassungslos zu, bis er den beiden streitenden Gruppen einen Vorschlag unterbreitet: Ein Rugbyspiel soll entscheiden, wer das Fass gewinnt - wie kultivierte Leute soll der Streit gelöst werden. Alle sind einverstanden & das Spiel beginnt. Am Schluss müssen die Römer gestehen, dass sie geschummelt haben & schon vor Spielbeginn vom Zaubertrank getrunken hätten. Somit wird ihnen der Sieg wieder aberkannt & die Gallier gewinnen.

Bleibt dran unter: Bleibt dran unter: http://evhk.ch/lagerdraht.



Name: Gianix Grund: Sauberhalten des Dorfes





Es wird gmunklet, dass...

...de Marcel e gheimi Wett mit de Römer gschlosse hät & sie drum gunnä hend!

...die neu Leiterin (Patix) än Spitzel vode Römer seg!

...das Lo&Leduc na en Gastufritt im Camp hend! «079 het sie gseit...»



MIT ALPHORNKLÄNGEN WERDEN DIE GALLIER AM ERSTEN TAG IN HELVETIEN GEWECKT. VERWUNDERT BEGUTACHTEN SIE DAS ALPHORN & EINIGE MUTIGE VERSUCHEN SICH AUCH SELBST DARAN, DIESEM EIN PAAR TÖNE ZU ENTLOCKEN. SO STARTEN DIE GALLIER DEN MORGEN MUSIKALISCH BEI EINEM FEINEN «BIRCHERMÜESLI», DASS IHNEN VOM GASTGEBER HERRN SEEWIRT VOM HOTEL «LE LAC» SPENDIERT WIRD.

Der Seewirt lädt die Gallier auch zu einer Demonstration der Käseherstellung ein. 65 Liter Milch werden für etwa 5.5Kg Käse benötigt! Wahnsinn! Bakterien schwimmen auch im Käse, die ihm erst den typischen Geschmack geben. Vom Sturzregen während des Grillierens, lassen sich die Gallier nicht ihre Laune verderben & verschieben das Essen kurzerhand nach drinnen.

Am Nachmittag lernen sie den Vreneli kennen, der ihnen das Bankenwesen in Helvetien erklären möchte. Dies geht am besten mit dem Spiel: Monopolix. Dort können Grundstücke zum täglich schwankenden Kurs erworben werden, aber auch Aktionskarten können erspielt werden. So müssen sich die Spieler plötzlich vor den Römern verstecken oder ein Wildschwein finden. Nach diesem Spiel gibt es natürlich nur etwas, dass noch in Helvetien gemacht werden kann! Richtig! Ein Fondue wird aufgetischt:

En Guäte!

Am Abend folgt eine weitere musikalische Darbietung: Ein waschechter Appenzeller brachte den Galliern noch das Jodeln bei. **«Holderadijooo»**



Name: Leana Grund:

Für ihr freundliches Wesen





Es wird gmunklet, dass...

...d'Helvetier mit Ärm & Brüst um sich schüsset!

...im Chäs nid we verzählt Bakterie sondern Chäferli schwümmed!



VON HELVETIEN AUS WOLLEN DIE GALLIER NACH ÄGYPTEN REISEN. DENN SIE MÖCHTEN SELBST NACHSCHAUEN, OB DIE NASE VON KLEOPATRA WIRKLICH SOOO SCHÖN SEI WIE ALLE RÖMER IMMER ERZÄHLEN. DANK TATKRÄFTIGEM RUDERN ÜBERQUEREN SIE DAS MEER IN FRÜHER MORGENSTUNDE SEHR SCHNELL.

In der Zwischenzeit fordert der grosse Caesar seine angebetete Kleopatra zu einer Wette heraus. Er ist sich sicher, Kleopatras Volk sei für Nichts zu gebrauchen. Doch die schöne Herrscherin glaubt an ihr Gefolge und verspricht dem Caesar bis zum Mittag drei prächtige Pyramiden zu präsentieren. Numerobis, der beste Architekt weit über die Wüstenlandschaft hinaus, wird schnellstens beauftragt. Im rechten Moment trifft der verzweifelte Numerobis auf Asterix, Obelix und die Gallier, welche für ihn Kleopatras Wunsch erfüllen wollen

In einem rasanten Spiel verdienen sich die Gallier das nötige Kleingeld um wichtiges Baumaterial auf dem ägyptischen Baumarkt zu kaufen. Unterwegs zur Baustelle lauern heimtückische Römer, die ihnen das erstandene Material abnehmen wollen. Manchmal können sie nur als Idefix getarnt an den Wachen vorbei schleichen. Die Zeit rennt und Kleopatras Löwen warten hungrig. Numerobis spornt seine fleissigen Gallier-Freunde an und rechtzeitig stehen drei prächtige Pyramiden auf dem Platz. Kleopatra freuts, Caesar reist eingeschnappt nach Rom zurück.

Als Dank für die geleistete Schwerstarbeit dürfen sich die Gallier am Nachmittag in Kleopatras Palast verwöhnen lassen. Das geschmeidig weiche Personal liest ihnen jeden Wunsch von den Lippen ab. Vom Eselmilchbad über die Gurkenmaske bis zum ägyptischen Fuss-Hamam ist alles im Programm inklusive. Auch mit Köstlichkeiten lässt sich Kleopatra nicht schmähen, ihr Kochpersonal serviert einheimische Küche vom feinsten. Leicht verständlich sind die Gallier nun in prächtiger Feierlaune. Frisch herausgeputzt machen sich die Älteren auf zu einem geselligen Abend in der hitzigen Ferne. Die jung gebliebenen Gallier geniessen den Kinoabend in der gemütlichen Wüstenoase.

Doch wie zeigt sich die Wut von Caesar? Was plant er, um Asterix und Obelix am Gelingen der Herausforderung zu hindern?

Bleibt dran unter: http://evhk.ch/lagerdraht.

«Gallier des Tages»



Name: Fabianix Grund:

wagemutiger Einsatz beim gefährlichen Pyramidenbau







Es wird gmunklet, dass...

....äs Eselmilch-Bad de Harndrang förderi!

Ägyptische Weisheit: «Wer anderen eine Pyramide baut, fällt selbst darüber.»



MIT LAUTEM DONNERGROLLEN WERDEN DIE GALLIER AM MORGEN GEWECKT. DAS AUFBRAUSENDE MEER TRUGEN SIE BIS NACH KORSIKA. EIN KORSE BEGRÜSSTE SIE AM HAFEN &WARNTE SIE VOR DEN RÖMERN. ER LUD DIE GALLIER ZU EINEM GEHEIMEN TREFFPUNKT IM WALD EIN. HINFÜHREN SOLLTE SIE EINE REIHE VON ZEICHEN, DIE SIE MITHILFE EINER LISTE LÖSEN SOLLTEN.

In gestaffelten Gruppen ging es durch den Wald. Vorsicht vor den Römern! Leise & vorsichtig bahnten sie sich ihren Weg durch den Wald den Pfeilen folgend. Auf dem Weg befanden sich geheime Botschaften, die sich in Baumstümpfen & Teichen befanden. Um den Lagerplatz zu finden, mussten die schwierigen Fragen beantwortet werden. Glücklicherweise waren die Gallier schlau genug, um die Prüfung zu bestehen. Als Belohnung gab es ein Festessen an einer schönen Lichtung im Wald.

Auf dem Rückweg nach Rom werden die Gallier dann von den Piraten überfallen. Diese fordern Gold & Edelsteine von ihnen. Die Gallier weigern sich weswegen die Seeräuber die Galeere beschiessen. Als die Gallier zurückschlagen, flüchten die Piraten vor den Ga-Ga-Galliern in wilder Panik. Es folgt eine wilde Wasserschlacht, indem das Schiff der Piraten geentert wird.

Alle vier Länder, die Cäsar angegeben hatte, wurden von den Galliern bereist. Morgen geht es nach Rom, um von Cäsar die Belohnung zu erhalten.

Wird Cäsar sein Wort halten?

Bleibt dran unter: http://evhk.ch/lagerdraht.

«Gallierin des Tages»



Name: Linamine

Grund:

Für ihr Durchhaltevermögen &

Tapferkeit





Es wird gmunklet, dass...

...Döktis nid wasserfest sind!

....de Issa de neu Gangster-Rapper vo Biel Downtown wird!



IN ROM ANGEKOMMEN, LEGEN DIE GALLIER DEM GROSSEN CÄSAR IHRE TROPHÄEN VOR. JULIUS KANN ES NICHT FASSEN & WIRFT DIE GALLIER KURZERHAND IN DIE ARENA DES GROSSEN ZIRKUS MAXIMUS!

Dort beweisen die mutigen & tapferen Gallier einmal mehr ihre Überlegenheit. Cäsar läuft beleidigt von dannen & für die Abenteurer kann das Fest nun zu Hause erst richtig beginnen...

«Gallierinnen des Tages»





Name: Doris & Kathrin

Grund:

Für ihre super feinen Kochkünste

Eindrücke vom Tag:

































