

Nachtwanderung – Beschreibung einer möglichen Route

1. Es beginnt an unserem Zelt: Intro, Begrüßung, Anfang der Geschichte, Auslasskontrolle

2. Man läuft auf der Asphaltstraße – ohne abzubiegen – und erreicht nach **3 MIN** den (mittleren) Parkscheinautomaten. Dort 45 Grad in Richtung Wald. Es erscheint ein Trampelpfad. Dies ist eine enge Stelle. Man kann auf der Asphaltstraße also ruhig zügig gehen, damit sich das Feld auseinander zieht, weil es sonst am Eingang Wald einen Stau gibt. Nach **1 MIN** im Wald ist links vor der Kreuzung ein kleiner Hügel. Man kann den Hügel nutzen, muss aber nicht.



3. An der Kreuzung biegt man rechts ab. Der Weg ist ab hier breit, so dass drei Menschen nebeneinander laufen können. Der Weg schwenkt nach links. Es gibt keine Abzweige. Nach **5 MIN** stößt man stumpf auf einen Querweg und biegt wieder rechts ab. Nach wenigen Metern erreicht man eine „Waldhütte“. Man kann sich darin gut verstecken, kann dann aber nur ebenerdig Theater spielen.



4. Anders nach weiteren **3 MIN**. An dem Abzweig befindet sich wieder ein Hügel. Er ist breit genug, dass mehrere Personen agieren können und hoch genug, dass alle sehen können. Wir biegen nicht ab, sondern gehen geradeaus weiter.

Unmittelbar danach kommt man an drei Bombentrichtern vorbei.



5. Nach weiteren **3 MIN** – strikt geradeaus – kommt man an den Resten eines Hochstandes vorbei. Damit kann man nichts anfangen, aber es ist eine gute Orientierung, dass man auf dem richtigen Weg ist. Denn jetzt sind es nur noch 2 min bis zur nächsten Station, aber der Weg schlängelt sich etwas. Es sind keine Fahrspuren zu erkennen. Wildschweine haben gepflügt. Das Laufen fällt schwerer.



6. Wir biegen nach links ab und machen einen Bogen nach rechts. Wir erreichen eine nicht mehr in Betrieb befindliche Trafo-Station. Davor ist viel Platz. Auf dem Dach kann man gut spielen. Man ist jedenfalls hervorragend zu sehen. (Man wird von den Kindern von Taschenlampen angeleuchtet. Leiter mitnehmen!)



Auf dem Weg von Nr. 6 zu Nr. 7 ist eine riesige Wiese. Auch damit lässt sich spielen.

7. Nach weiteren **1:40** erreicht man einen Findling.



8. Davor befindet sich eine große Asphalt-Fläche, auf der auch 200 Personen im Kreis stehen können (um zum Beispiel Laurentia zu singen).



9. Nach weiteren **1:30** steht man – nachdem der Radweg gekreuzt wurde – am Ufer des Senftenberger Sees.

Hinter dem Schilf, das man am Ende sieht, könnte man sich im Wasser so verstecken, dass man wohl gehört, aber selbst mit der stärksten Taschenlampe nicht gesehen werden könnte. Ordentliche Wasserpistolen sollten über das Schilf treffen können. Ganz schön gruselig. Man muss auch erst 1 min vorher ins Wasser. Und eine Luftmatratze sollte genügen, um alle Utensilien (also Dinge, mit denen sich schauerliche Geräusche machen lassen) zu beherbergen.



10. An einem eisernen Turm könnte der Abschluss sein. Man erreicht ihn, wenn man **2:30** rechts am Ufer entlang geht. Der Platz ist nicht üppig, sollte aber reichen. Am Turm könnte man auch eine Plane anbringen. Der Zugang ist wegen des hohen Wasserstandes etwas morastig. Man muss Hilfsmittel benutzen.



11. Wenn auf dem See ein richtiges Boot auftauchen und mitspielen soll, müsste man statt zum Turm noch 2 min weiter am Ufer entlang gehen. Erst dort wäre das erlaubt.



Vom Turm zurück zum Parkautomaten habe ich 8:30 gebraucht und bis zur Rezeption noch einmal 2:30. Für den Rückweg insgesamt also 11 min. Es wäre deshalb gut, wenn die Geschichte am Turm spätestens 23:15 Uhr zu Ende wäre.

Für den Hinweg habe ich insgesamt 22 min reine Wanderzeit benötigt. Vielleicht sollte man mit Kindern 30 min rechnen.

Wenn man zum Beispiel 22:45 Uhr am Zelt eröffnet und 22 Uhr losläuft und versprochen hat, bis 23:30 Uhr zurück zu sein, dann stehen 45 min für andere Sachen zur Verfügung.

Man könnte 10 min für den Abschluss am Turm rechnen (Geschichte, Gute-Nacht-Lied, Verteilung der Möhren, der Bowle, von Gummibärchen oder Smartphones). 3 Stationen auf dem Weg brauchen zusammen auch ungefähr 10 min.

Dann sind 25 min Puffer. Es könnte sein, dass es an jeder der 4 Stationen 3 min dauert, bis der Tross beisammen ist. Es bleiben dann immer noch 13 min „Sicherheit“.

Einerseits finde ich es wichtig, dass jeweils gewartet wird, bis (fast) alle da sind, andererseits braucht es – wie die Gute-Nacht-Geschichte sonst auch – Kurzweiligkeit, Abwechslung und Tempo.

Die Nachrichtensprecher müssen bekannt geben, dass niemand das Gelände mit uns verlassen darf, der nicht an der Hand eines Erwachsenen ist. Und sie müssen eine Zeit angeben, bis wann wir wieder zurück sein werden. 23 min nach 23 Uhr wäre eine Möglichkeit, und Start könnte 10 vor 10 sein. (Wurde am 13.7. eingehalten – Ende war da am Findling.)

Günstig wäre eine Liste mit allen Mobilnummern, den Namen und den Stationen, ausgedruckt für alle Mitarbeitende. Die Moderatoren gehen voran. Einer bildet das Schlusslicht. Alle anderen können an Stationen sein. Sie müssen erst losgehen, wenn der Auftakt am Zelt begonnen hat. Denn zum Trafo, zum Findling, zum Schilf und zum Turm können sie ja die Rückweg-Abkürzung gehen. Bis gemeldet wird, dass der Tross den Hügel erreicht hat, können diese 4 Stationen sich noch gemeinsam am Trafo aufhalten.

MH, 14.7.17