Werwölfe auf Skifreizeit

(Da der Bericht im Stile eines „Werwolf Spiels“ geschrieben ist, möchte ich ihnen das Spiel zuvor kurz erläutern: Es handelt sich um ein Rollenspiel, bei dem jeder Mitspieler eine Karte erhält und in die Rolle eines Charakteres schlüpft. Zu Beginn schläft das ganze Dorf ein, nur in der ersten Runde erwacht Amor, dieser sucht zwei Liebende aus, die versuchen müssen gemeinsam zu überleben. Stirbt einer der Liebenden, nimmt er seinen Partner mit in den Tod. Daraufhin erwacht jede Nach die Escort-Dame, die sich ein anderes Bettchen für die Nacht aussucht, wird sie in der Nacht von den Werwölfen getötet, lebt sie trotzdem weiter da sie nicht zuhause war. Wird jedoch ihr Gastgeber getötet so stirbt die Escort-Dame mit. Nachdem auch die Escort-Dame wieder eingeschlafen ist erwacht der Heiler und entscheidet sich für eine Person, die für diese Nacht geschützt ist. Daraufhin erwacht die Seherin, die sich jede Runde eine Karte zeigen lassen darf. Folgend erwachen die Werwölfe und entscheiden sich für eine Person, die sie diese Runde töten möchten. Parallel hat das Blinzelmädchen die Möglichkeit diese unauffällig zu beobachten. Wenn die Werwölfe sich entschieden haben und wieder eingeschlafen sind, erwacht die Hexe. Die Hexe hat einen Heilungstrank und einen Tötungstrank. Ihr wird das Opfer der Werwölfe gezeigt und sie kann entschieden ob sie einen ihrer Tränke verwenden möchte. Nach der Hexe erwacht das noch lebende Dorf und hat nun die Möglichkeit über Anklagen und Abstimmungen weitere Bewohner zu töten. Wird der Jäger getötet, darf er einen weiteren Bewohner mit in den Tod nehmen. Dies wiederholt sich jede Nacht. Ziel der Werwölfe dabei ist es das ganze Dorf zu töten und Ziel des Dorfes ist es alle Werwölfe zu töten.)

Nach einer anstrengenden Anreise im Reisebus mit unserem freundlichen, sehr entspannten Busfahrer, der Skiausleihe und einigen lustigen Kennenlernspielen schlafen die Kanuten erschöpft ein. Dann erwacht Amor und sucht sich zwei Liebende aus. Amor fällt wieder in den Schlaf zurück und die Liebenden erwachen und schon nach einem tiefen Blick in die Augen sind sie unsterblich verliebt und gleiten wieder ab in die Welt der Träume. Die Escort-Dame erwacht aus ihren Schlaf, betritt das Haus ihres Gastgebers und schläft in dessen Bettchen mit ein. Der Heiler erwacht und beschützt einen Kanuten für die Nacht. Die Seherin erwacht daraufhin und lässt sich eine Karte zeigen: ein Werwolf. Dann überkommt die Seherin wieder die Müdigkeit und sie betritt erneut die Welt der Träume. Die Werwölfe erwachen blutrünstig und haben sich schnell ein Opfer ausgesucht. Nachdem ihre Bedürfnisse gestillt sind und die Werwölfe wieder eingeschlafen sind, erwacht die Hexe. Der Hexe wird das Opfer gezeigt und sie entscheidet sich dafür, keinen ihrer Tränke einzusetzen. Trotzdem erwachen die Kanuten am nächsten Morgen ohne Verluste.

Tag 1

Glücklich beginnen die Kanuten mit einem stärkenden Frühstück den ersten Skitag. Trotz schlechter Bedingungen, Schneefall und starkem Wind und somit nur weniger offenen Pisten und Liften, kehren die Kanuten am Nachmittag erschöpft aber glücklich zurück ins Jugendhotel. Nach warmen Duschen wird den Kanuten bewusst, dass sie noch jemanden anklagen müssen. Nach dem Abendessen beschließt man deshalb das Spiel „Mörder" zu spielen (einer erhält den Zettel mit der Aufschrift „Mörder" zugesteckt und muss daraufhin versuchen unauffällig diesen Zettel den Lebenden zu zeigen, wobei der Mörder dies nur darf, wenn sich nur ein Lebender im Raum aufhält.). Nach einigen Stunden des Spiels und zwei Toten können die Lebenden den Mörder überführen und stimmen daraufhin gemeinsam ab, diesen zu töten. Doch der Getötete war leider Amor, also ein normaler Kanute. Zwar etwas unglücklich über die Entscheidung aber müde schlafen die Kanuten an diesem Abend ein. Doch schon bald nach dem Einschlafen erwacht die Escort-Dame erneut und wechselt das Bettchen. Wenige Zeit später wacht der Heiler auf und spannt sein Schutzschild über einem Kanuten auf. Nach dieser anstrengenden Arbeit schläft der Kanute augenblicklich wieder ein. Fast wie abgesprochen erwacht die Seherin kurz darauf und lässt sich die Karte eines Kanuten zeigen: der Jäger. Nach einigem hin und her wälzen schläft auch die Seherin wieder ein. Einige Stunden später erwachen die Werwölfe. Diese entscheiden sich nach einigen Überlegungen für ihr nächstes Opfer und schlafen danach mit Träumen von Fleisch und dem Geschmack von Blut im Mund wieder ein. Im Morgengrauen erwacht die Hexe, als sie das Opfer der Werwölfe sieht entschied sie sich erneut dagegen einen ihrer Tränke zu verwenden. Wenige Stunden später erwachen die Kanuten bis auf einen Dorftrottel.

Tag 2

In stiller Trauer frühstücken die Kanuten und machen sich auf zu einem weiteren Tag Skifahren, dieses Mal bei strahlend blauem Himmel, fast allen Pisten und Liften und einem Winterwunderland. Schon in den Gondeln und Liften gehen die Gespräche fast nur darum, wem man zutraut, ein Werwolf zu sein. Doch schlauer wurde man aus diesen Gesprächen auch nicht, denn keiner traute einem anderen Kanuten zu, ein Werwolf zu sein. Deprimiert, da man immer noch im Dunkeln tappt, steigt man am Nachmittag gegen 15.30 Uhr in den Bus. Auf dem Rückweg nutzen Einige die Zeit um etwas Schlaf nachzuholen, machen sie sich damit verdächtig ein Werwolf zu sein? Die Frage ist aber schnell beantwortet, da es noch genügend Charaktere gibt, die in der Nacht aufgewacht sind und kein Werwolf sind, könne man dies noch nicht beurteilen. Zurück in der Unterkunft entspannt man erstmal. Nach einem nährreichen Abendessen beginnt der Wettbewerb um Mr & Mrs Gaudi-pur (wer kann einen Geschlechtertausch am Überzeugendsten darstellen). Dank toller Kandidaten ist die Entscheidung nicht leichtgefallen und der Wettbewerb ein voller Erfolg, der viel Spaß mit sich brachte. Doch nach der Gaudi folgt der Ernst, die Anklagen und Entscheidungen stehen an. Die Kanuten beweisen dabei ein glückliches Händchen und töten einen Werwolf. Etwas erleichtert schlafen sie daraufhin ein. Kaum, dass alle Kanuten schlafen, erwacht die Escort-Dame erneut und huschte still und heimlich in ein fremdes Bettchen. Kurz darauf erwacht der Heiler und spannt sein Schutzschild auf. Zurück im Bett schläft der Heiler schon nach wenigen Minuten wieder tief und fest. Die Seherin erwacht kurze Zeit später aus unruhigen Träumen, auf ihre Träume fokussiert schaut sie sich die Karte eines Werwolfs an. Beruhigt legt sich die Seherin wieder in ihr Bett und schläft zufrieden wieder ein. Nichts ahnend wachen die Werwölfe zur Geisterstunde auf und entscheiden sich einstimmig für ein Opfer, woraufhin sie wieder einschlafen. Am frühen Morgen erwacht die Hexe aus ihren Träumen, doch auch diese Nacht spart sie sich ihre Tränke auf. Deshalb finden die Kanuten den Heiler am nächsten Morgen tot in seinem Bett auf.

Tag 3

Stillschweigend stärken sich die übrigen Kanuten am Morgen und stiegen in den Bus zum Skigebiet. Auch am 3. Tag ist das Wetter postkartenreif. Dazu kommt noch, dass an diesem Tag die Kanuten sich entscheiden können, in welcher Gruppe sie mitfahren wollen. Zur Auswahl stehen: Technik, Genussfahren, Power & Fun, Strecke & Hütte, sowie sportlich-ambitioniert, dadurch wird die Stimmung schnell wieder besser. Nach einigen ruhigen Minuten in der Sonne auf der Hütte oder auf den zahlreichen eisigen Pisten, genießen die Kanuten ob Dorftrottel oder Werwolf ein leckeres Abendessen. Im Anschluss werden die Kanuten mittels Losen in drei Familien eingeteilt: Meier, Meyer und Mayer. Daraufhin werden die Familienverhältnisse geklärt: z. B. der Onkel der Zuhälter, ein adoptiertes Kind aus der anderen Familie, dass das Jugendamt weggenommen hatte und einer toten Oma. Daraufhin haben die Familien 20 Minuten Zeit, ein Familienmitglied mit so vielen Kleidungsstücken wie möglich einzukleiden (Michellinmännchen). Den Rekord holt Familie Meier knapp mit 53 Kleidungsstücken. Doch auch nach dieser Gaudi muss eine Entscheidung gefällt werden. Die Mehrheit der Kanuten entscheidet das Liebespaar zu töten, zwei Werwölfe. Eine mehr als nur positive Entscheidung. Glücklich aber doch mit leichten Bauchschmerzen legen sich die Kanuten in der Nacht zum Schlafen nieder. Wenige Momente nach dem Einschlafen stiehlt sich die Escort-Dame in ein fremdes Bettchen und schläft dort voller Freude wieder ein. Daraufhin erwacht die Seherin und lässt sich eine weitere Karte zeigen: die Hexe. Leicht unzufrieden, aber einer Idee weiter entschwindet die Seherin wieder zurück in die Welt der Träume. In finsterster Nacht erwachen die Werwölfe blutrünstig und folgen ihren Trieben. Befriedigt und einem Dorfbewohner weniger schlafen die Werwölfe wieder ein. Zu früher Morgenstunde erwacht die Hexe aus ihren unruhigen Träumen, selbstverständlich heilt sie sich selbst. Deswegen wachen die Kanuten am Morgen vollzählig wieder auf.

Tag 4

Erfreut, ob ernsthaft oder nur gespielt, stürzen sich die Kanuten auf das üppige Frühstücksbuffett. Die gute Laune steigert sich noch, als bekannt wurde, dass das Juniorteam heute mit den bekannten Monster-Oncies fahren wird. Ebenfalls für Stimmung sorgen die Gruppen Namen: Ich weiß nicht was ich tue & das ist gut so, good vibrations, Geometrie beim Skifahren und jetzt wird´s eisig. Motiviert und voller guter Laune hat man die Pisten unsicher gemacht. Doch weiterhin blieb das Gondelthema neben den Pistenbedingungen, eisig, und den nächsten Pisten, wer die Werwölfe sein können. Müde aber voller Vorfreude auf den Abend, heute ist Silvester, geht es im Bus zurück ins Jugendhotel. Nach warmen Duschen und netten Gesprächen durfte das Drei-Gänge-Menü, bestehend aus Frittatensuppe – Schweinebraten mit Kloß und Kraut und Bananenschokocreme genossen werden. Im Anschluss warte man die Tradition und schaute „Dinner for One“ an. Parallel dazu sorgt das Juniorteam für das leibliche Wohl, mit Popcorn. Um den Abend zu komplementieren erhält jeder Kanute noch ein Geschenk: einen Buff mit der Aufschrift: „Hessische Kanu-Jugend“. Um Mitternacht startet neben dem Feuerwerk auch eine herzliche Gratulationsrunde. Einer der Kanuten hat die Idee ein Feuer aus Holz in einer Tonne zu entzünden, da es recht kalt zugeht. Dadurch versammelt man sich rund um das Feuer und genießt das Feuerwerk zusammen aus nächster Nähe. Doch bevor man sich müde ins Bett begeben kann, muss noch ein Kanute angeklagt und getötet werden. In dieser Situation äußerte sich ein Kanute mit mystischen Fähigkeiten und setzte durch, dass ein Werwolf getötet wird. Spät in der Nacht gehen die Kanuten schließlich müde ins Bett. Die Escort-Dame schummelt sich schnell noch in ein anderes Bett und dann erwacht auch schon die Seherin. Diese Nacht hat sie wieder mehr Glück und lässt sich die Karte eines Werwolfs zeigen. Zufrieden huscht die Seherin wieder unbemerkt in ihr Bett und ist daraufhin auch schnell eingeschlafen. Wenig später erwachen die Werwölfe, da nur

wenig Zeit bleibt bis zum Morgengrauen und sie bloß nicht gesehen werden wollen, einigen sie sich schnell auf ein Opfer und legen sich für wenige Stunden nochmals schlafen. Schon im Morgengrauen erwacht die Hexe und setzt ihren Tötungstrank ein, doch dieser wirkt heute langsamer als sonst. Deswegen erwachen zu Beginn des Tages noch die ganze Gruppe bis auf den Jäger, dieser nimmt einen Kanuten mit in den Tod: einen Werwolf.

Tag 5

Zwar ist die Gruppe der Kanuten davon schockiert, doch gleichzeitig auch erleichtert, denn damit bleiben nur noch 3 Werwölfe übrig. Nach der morgendlichen Stärkung macht man sich auf die Pisten zu erobern, das Juniorteam in seinen bunten Monsterkostümen trägt zu einer ausgelassenen Stimmung bei. Im Skigebiet angekommen, steigert sich die Freude noch, denn vor den Liften ist heute an Neujahr keine Schlange und die Pisten sind noch gut präpariert und fast menschenleer. Die Gruppen: Monstergaudi + Kobold, Butterfly, Sunshine, Crossmopolit und zwei freie Jugendgruppen, amüsieren sich prächtig auf den Pisten. Doch die Hexe hatte doch ihren Tötungstrank eingesetzt und dieser zeigt allmählich seine Wirkung. Ein junger Kanute verletzte sich am Knie, wodurch er das Krankenhaus kennenlernen durfte und somit durch die Hexe aussortiert wurde. Doch der Humor ging dabei nicht verloren. Nach einem kurzen Schockmoment und der Erleichterung, die auf die Diagnose eines verdrehten Knies folgt, ist die Stimmung nur gestiegen. Das liegt daran, dass man munkelt eine Person mit mystischen Fähigkeiten hätte auch heute einen Verdacht. Doch zuerst steht die Zimmerchallenge, um das ordentlichste und schönste Zimmer, vor der Tür. Ein Zimmer punktet durch das Ausstopfen eines Monster-Oncie, zwar erschreckte die Jury zuerst doch konnte sich nach einigen Momenten des Sammelns dafür begeistern. Ebenfalls einen positiven Eindruck schafften Handtücher in Form eines Schwans. Doch bleiben einige Wünsche offen, z. B: 5 Minuten lüften am Tag oder leeren Garderoben bei vollgestopften Schränken. Im Allgemeinen überwiegt aber der Stolz über das Geschaffte und die Müdigkeit um zu diskutieren. Bevor man jedoch zu Bett gehen kann, muss noch eine Entscheidung gefällt werden. Es hatte sich ja bereits rumgesprochen, dass ein Kanute mit mystischen Fähigkeiten eine Anklage habe, so stirbt ein weiterer Werwolf und die mystische Person hat in der nächsten Nacht eine schlechte Position. Doch nichtsdestotrotz schlafen die Kanuten erschöpft ein. Träge erwacht die Escort-Dame nachdem vier Wecker sie nicht aufwecken konnten, hatte der fünfte Wecker mehr Erfolg als seine Vorgänger. Wie zu erwarten schläft die Escort-Dame im fremden Bett fast augenblicklich wieder ein. Weniger schwer mit dem Aufwachen tut sich die Seherin, doch diese Nacht hatte sie kein Glück mit ihrer Kartenauswahl: ein Dorftrottel. Mit einem mulmigen Bauchgefühl begibt sich die Seherin wieder in ihr Bett und schläft ein. In tiefster Nacht erwachen die letzten Werwölfe und töten wie erwartet die mystische Person. Da die Hexe keine Tränke mehr zur Verfügung hat, reagiert sie garnichterst auf die gestellten Wecker.

Tag 6

Träge und immer noch müde erwachen die Kanuten am Morgen und finden die Seherin tot in ihrem Bett auf. Neben der Trauer überwiegt jedoch die Dankbarkeit, denn ohne das gute Händchen der Seherin hätte man die Werwölfe nicht erkannt. Dank eines kräftigenden Frühstücks macht der Bus sich zum letzten Mal auf den Weg zum nächsten Skigebiet: „Katschberg“. Voller Freude stürzen sich alle in ihren Gruppen auf die Liftstationen um ein letztes Mal das Skigebiet unsicher zu machen. Zum Mittagessen treffen sich alle Skifahrer und auch der verletzte Kanute in einer Hütte, dem „Grizzly“. Die Essensauswahl fächert sich weit. Unteranderem bestellen zwei besonders mutige Kanuten, vielleicht ein Werwolf, den sogenannten „Höllen-Burger“. Schon nach wenigen Bissen tauscht der eine Kanute mit einem mutigeren Kanuten gegen einen „Grizzly-Burger“. Die beiden Mutigen erkennen nach wenigen Bissen, warum man den Burger als „Höllen-Burger“ verkauft. Selbst die Bedienung konnte

sich das Schmunzeln nicht verkneifen, als die Beiden jeweils ein Glas Milch bestellen. Doch ohne die Bestellung hätte der Nachmittag lange nicht so viel Spaß gemacht. Gesättigt und erschöpft kommen die Kanuten zurück zum Jugendgästehaus „Schönfeld". Heute, da sind sich alle einig, soll die Anklage noch vor dem letzten Abendessen stattfinden. Die ganze Zeit über unauffällig geblieben, meldet sich jetzt das Blinzelmädchen zu Worte und führt die Anklage gegen die letzten Werwölfe, die kläglich versuchten sich zu verteidigen, doch die Gruppe war stärker und tötet einen weiteren Werwölf. Im Anschluss machte man ausgelassen Bilder mit der Schwarzlichtlampe und engagierte sich bei der Feedbackrunde, die ausgesprochen positiv ausfällt. Den Abend toppte die Fotoshow. Wie schon in den letzten Nächten erwachte kurz nach dem Zubettgehen die Escort-Dame und schlüpfte klammheimlich in ein fremdes Bett dazu. Im Anschluss erwacht der letzte Werwolf und tötet das Blinzelmädchen, damit er noch eine geringe Chance hat zu überleben. Die Hexe hat weiterhin keine Tränke mehr und erwacht somit erst am nächsten Morgen mit der ganzen Skigruppe.

Tag 7

Früh am nächsten Morgen beladen alle Kanuten zusammen den Bus, dabei fand man das Blinzelmädchen leblos im Bett. Direkt im Anschluss folgt die Anklage, da das Mädchen schon am Vortag den letzten Werwolf mit angeklagt hatte, war es keine große Kunst mehr für die Kanuten zu gewinnen. Die Müdigkeit steht Allen ins Gesicht geschrieben, doch auf der Rückfahrt besteht ja die Möglichkeit Schlaf nachzuholen. Die Busfahrt verläuft ruhig und harmonisch. Doch auch auf der Rückfahrt möchte niemand auf eine Runde Werwolf verzichten, die Sprecherrolle ist bei Bremsen, Anfahren und Spurwechseln allerdings eine echte Herausforderung, doch auch die kann die Kanutengruppe nicht aufhalten ihrem geliebten Spiel nachzugehen.

Letztendlich war es eine absolut gelungene Skifreizeit, denn die Skigruppe hatte gegen die Werwölfe gewonnen und bis auf ein verdrehtes Knie sind alle Kanuten gesund und munter ihren Eltern übergeben worden.

Bis zum nächsten Mal, wenn es heißt: Gaudi-pur: Kanu Hessen on Tour.

Euer Juniorteam der Hessischen Kanu-Jugend