

Zirkus DÜRPS



Programmheft





Prolog

Wir schreiben das Jahr 1920. Der große Krieg ist vorbei und die Menschen sehnen sich nach Unterhaltung. Einst begeisterte der legendäre Cirque du DÜRPS das ganze Allgäu mit waghalsigen Akrobaten, spektakulären Feuershows und exotischen Tieren. Doch nach schweren Zeiten und finanziellen Problemen ist vom einst glanzvollen Zirkus kaum mehr etwas übrig. Sogar die erfolgreichsten Artisten mussten von Jean du Merzac, dem Zirkusdirektor, entlassen werden. Übrig blieben nur ein paar Clowns, ein ausgebrannter Feuerspucker und ein zweitklassiger Magier. Der Zirkus DÜRPS stand vor dem Aus. Seine letzte Hoffnung: eine große Show, die den Cirque du DÜRPS vor der Insolvenz bewahren soll. Mit diesem Hilferuf begann auch unser Zeltlager.



Tag 1: Samstag, 01. August 2026

Wir beginnen unser Zeltlager mit verschiedenen Stationen, um dem Hilferuf des Jean du Merzac nachzukommen. Hier kristallisieren sich bereits die ersten Talente heraus. An der ein oder anderen Stelle gibt es zwar Schwierigkeiten, aber nichts, was uns aufhalten soll. Gezieltes Werfen, das Zuordnen von Tiergeräuschen, akrobatische Becherkunst, kreatives Stapeln, Werfen oder



das Clown-Nasen-Rennen sind für uns kein Problem. Jede Aufgabe bringt den Zirkus seinem Ziel ein Stück näher und hilft dabei, die zukünftigen Stars der Manege zu entdecken. Damit die Retter des Cirque du DÜRPS niemals in Vergessenheit geraten, verewigen wir unsere Namen an unserer Fahne. Nachdem unser Zirkusdirektor den übrig geblieben Cirque de DÜRPS vorgestellt hat, begrüßt er alle neuen Artisten feierlich und lässt sie nach einem gemeinsamen Gruppenbild ihre Zelte beziehen. Ein unerwarteter Schauer kurz vor dem ersten Lageressen fordert unsere Stressresistenz. Gerade rechtzeitig schaffen wir es, unsere Gepäckstücke in den Zelten zu verstauen. Gut gesättigt starten wir in unseren ersten Abend, an dem wir uns mit dem Bannerbau und der kreativen Beschilderung des Lagers befassen. Das Lager verwandelt sich Stück für Stück wieder in einen lebendigen Ort, der eines großen Zirkusses würdig ist. Zum Abschluss des Tages beginnt um 22 Uhr die erste Bannerwache, bei der alle Kinder ihre Taschenlampen zückten und das Feld hell erleuchten. Die Angreifer haben keine Chance unseren Banner zu stehlen. Diesen erfolgreichen ersten Tag lassen wir mit einer langen, gemütlichen Nacht am Lagerfeuer ausklingen. Die Lagerwoche kann beginnen!



Tag 2: Sonntag, 02. August 2026

Der Zirkus lebt von Shows und Wunder. Der Cirque du DÜRPS geht heute auf eine lange Reise, um den Horizont zu erweitern. Außerdem gilt es fit und sportlich zu sein, weshalb unser zweiter Tag ganz dem Motto „Es lebe der Sport“ gewidmet ist. Um die Verdauung anzuregen, gibt es noch eine kleine Sporteinheit. Mit einer Jogging Einheit und dem Lauf ABC werden unsere müden Knochen aufgeweckt und der Stoffwechsel in Schwung gebraucht. Hungrig wie wir sind, gibt es fantastische Nudeln zum Frühstück. Mit reichlichen Kohlenhydraten starteten wir in die längste Fahrradtour unseres Lebens. Über Stock und Stein schossen wir zum Jagen, Gold waschen, Seiltanzen, Einradfahren und zum gemeinschaftlichen Vier-Mann-Horsing. Nachdem wir die Fertigkeiten und das Wissen der Zirkus-Ikonen aufgesaugt haben, fuhren wir wieder zu unserer Wagenburg. Erschöpft und hungrig essen wir der Küche die Haare vom Kopf und freuen uns wieder auf die Bannerwache. Doch was ist das denn? Während unserer Fortbildungsreise werden unsere alten Artisten von Erschöpfung heimgesucht. Halluzinationen suchen sie heim und sie greifen ihren eigenen Banner an. Schweren Herzens wir die alten Artisten um und verabreichen ihnen Medizin, welche sie wieder zu großartigen DÜRPS macht. Was für ein Tag! Ob Akrobatik, Gold waschen oder auch das Errichten eines Zirkuszeltens, jede Challenge macht uns zu besseren Künstlern.

„Was ist das denn? Ist das nicht der Große Wagen, welcher den Kleinen Bär in dieser Nacht überfährt?“ Sternenklar und begleitet von zahlreichen Sternschnuppen gleiten wir in die süßen Träume einer florierenden Manege mit begeisterten Zuschauern.



Tag 3: Montag, 03. August 2026

„Gloria ist entführt worden!“, halte es früh morgens durch das Lager. Panische Blicke und Ohnmachtsanfälle folgen. Gloria ist nicht nur unser geliebtes Nilpferd, sondern auch unsere Hauptattraktion. Doch wer entführt ein so liebevolles Hippo? Auf diese Frage folgt schnell eine Antwort. Im Küchenzelt wurde ein Bekenner schreiben der Täterbande hinterlassen. Tierschutzmafia! Da



Gloria ein wichtiger Bestandteil unserer großen Zirkus-Familie ist, lassen wir uns das nicht gefallen. Aus diesem Grund bereiten wir uns intensiv auf eine Rettungsaktion vor. Um uns leise und ohne Worte verständigen zu können, müssen wir die Fähigkeiten der Pantomime erlernen. Nachdem wir uns vorbereitet haben, stärken wir uns mit einem leckeren Frühstück. Gestärkt und motiviert gehen wir in den Wald, um „Capture the Flag“ zu spielen. Hierbei lernen wir die Fähigkeiten des Zusammenhaltes und nebenbei passen wir uns auch noch an das Gebiet an, in welchem wir Glorias Standort vermuten. Es wird kein leichter Weg – ganz im Gegenteil, aber wir sind bestens vorbereitet. Der Countdown läuft, die Spannung steigt. Das Lager der Entführer Glorias wurde gefunden. Wir schleichen uns mit zwei Stoßtrupps über beide Flanken hinweg an. Die Ruhe vor dem Sturm setzt ein. 1..., 2..., 3... ANGRIFF! Gebrüll, Staub, knacksende Äste. Alles geht schnell! Und dann – Erleichterung – denn wir haben es geschafft. Gemeinsam haben wir Gloria aus den Klauen der Mafia befreit. Die Erleichterung ist uns ins Gesicht geschrieben. Daraufhin gibt es ein Festmahl, welches wir uns regelrecht verdient haben.



Anschließend haben wir unseren Spaß auf der Wasserrutsche. Bei diesen Temperaturen genau das Richtige. Die Dämmerung tritt ein und es wird es gespenstisch. Gloria befindet sich zwar wieder in der Obhut unserer Stallungen, dennoch ist die finanzielle Lage unseres Zirkusses noch nicht geklärt. Inspiration des Scheiterns holen wir uns nun beim ehemaligen Zirkus „Nachtschatten“. Dieser ist mittlerweile eine reine Geisterbahn. Für viele von uns wird dieser Besuch eine Lehre sein. Ein Schreckensbild, welches es zu vermeiden gilt. Schlussendlich ein gelungener Tag, welcher uns auf die weiteren Tage bestens vorbereitet.



Tag 4: Dienstag, 04. August 2026



Der große Tag rückt immer näher. Nachdem der Zirkus DÜRPS insolvent gegangen ist, gibt es nur noch eine letzte Chance, ihn zu retten. Ein wohlhabender Investor hat angekündigt, den Zirkus zu besuchen. Wenn ihm gefällt, was er sieht, ist er bereit, in den Zirkus zu investieren und ihn vor dem endgültigen Aus zu bewahren. Deshalb muss heute alles perfekt vorbereitet werden. Natürlich müssen sich die

Artisten auch auf ihren großen Auftritt vorbereiten. Die Akrobaten, Jongleure, Clowns und Magier beweisen beim Knotenkarussell Geschicklichkeit, Teamgeist und starke Nerven. Anschließend wird in verschiedenen Workshops fleißig gearbeitet. Es werden Jonglierbälle gebastelt, Hüte und Schleifen für die Dekoration gestaltet, lustige Ballontiere geformt und erste Schritte in der Kunst der Pantomime geübt. Gleichzeitig wird das Lager aufgehübscht und die Bühne für den Besuch des Investors vorbereitet. Schließlich soll der Zirkus wieder in seinem alten Glanz erstrahlen. Für eine kleine Stärkung am Nachmittag lassen sich die Artisten zunächst eine Portion Gnocchi schmecken, um neue Kraft für die bevorstehenden Proben zu sammeln. Eine ausgelassene Wasserschlacht sorgt zwischendurch für die nötige Abkühlung. Am Nachmittag beginnt die große Generalprobe. Jetzt wird mit vollem Einsatz für die entscheidende Vorstellung geübt. Die Akrobaten feilen an ihren Turneinlagen, die Tänzer



perfektionierten ihre Choreografie, die Einradfahrer drehen ihre Runden und die Clowns bringen mit ihren lustigen Einlagen alle zum Lachen. Wer noch nicht genug Nervenkitzel bekommen hat, kann seinen Mut an der Seilbahn unter Beweis stellen. Der Zirkusdirektor beobachtet alles ganz genau, denn schon morgen entscheidet sich, ob der Cirque du DÜRPS vor seiner Insolvenz gerettet werden kann. Alle geben ihr Bestes, denn diese Show ist die letzte Chance auf einen Neuanfang. Am Abend stärken sich alle Artisten mit leckeren Burgern, ehe die Bannerwache ansteht. Auch in dieser Nacht lässt sich der Cirque du DÜRPS seinen Banner nicht entreißen. Wir freuen uns auf morgen.



Tag 5: Mittwoch, 05. August 2026

Die Vögel zwitschern schon, als die ersten Sonnenstrahlen auf das geschmückte Lager des Cirque du DÜRPS scheinen. Noch schlafen alle Artisten. Doch schon wenig später erklingen die ersten Klänge aus dem Plattenspieler und das Lager erwacht. Nach den Strapazen der letzten Tage geht es heute mit dem Ruderboot auf die Wasserspaßinsel Plaisir d'Isle d'Eau. Dort warten neben der legendären Wasserrutsche auch Ballspiele und ausreichend Verpflegung auf uns. Am frühen Nachmittag rückt die Inselfeuerwehr an und sorgt für großartige Erfrischung. Darüber hinaus können sich die jungen Künstler an unterschiedlichsten Wasserspielen erfreuen. Leider müssen wir zeitnah zurück ins Lager, um die letzten Vorbereitungen für den abendlichen Auftritt abzuschließen und um eine große Tafel für das gemeinsame Abendmahl aufzubauen. Nach dem letzten gemeinsamen Abendmahl versammeln sich alle Artisten und Gäste im Zirkuszelt. Manege frei! Sowohl die jungen als auch die alten Artisten präsentieren ihr Talent. Das Publikum ist von den Stelzenläufern, Radakrobaten, Turnern, Tänzerinnen, Jongleuren und Clowns überwältigt. Auch ein großer Zauberer sowie ein Feuerspucker reisen für diese Vorstellung an und sorgen bei den Zuschauern für Begeisterung. Ungläubige Blicke, tosender Applaus! Auch der anwesendes Investor Tobias from the Bank ist zufrieden und kündigt an den Zirkus zu unterstützen. Dadurch und auch durch die Einnahmen der Aufführung kann der Cirque du DÜRPS gerettet werden und blickt nun in eine rosige Zukunft.

Die benachbarten Zirkusse Lagunen Lenzis und Cobralleros – aufgrund des Investorendeals gelb vor Neid – entscheiden sich für groß angelegte Showangriffe mit Pyrotechnik und Musik. Doch das ist wieder einmal kein Problem für uns!



Tag 6: Donnerstag, 06. August 2026

Den letzten Tag unseres Lagers starten wir euphorisch. Durch die überaus erfolgreiche Aufführung am gestrigen Tag ist der Zirkus gerettet. Zum Dank gewährt der Zirkusdirektor allen fünf Wochen Urlaub. Doch bevor wir alle zurück in unsere Heimatdörfer fahren können, muss das Lager zurückgebaut werden. Nach dem letzten gemeinsamen Frühstück verfrachten wir das gesamte Lager in Rekordzeit in unsere Zirkuswagen. Dabei verfolgen wir stets das Motto „viele Hände, schnelles Ende“. Mittags können unserer Akteure endlich auf ihren Speichenflitzern den Heimweg antreten. Endlich Urlaub! Es sieht ganz so aus, als können wir auch im nächsten Jahr wieder unsere Zelte in dem kleinen Örtchen am Waldrand aufschlagen.



Zirkus Suchsel

A	U	A	N	J	J	N	S	L	S	Z	D	R	R	P
Y	X	Y	Z	T	A	B	O	R	K	A	E	N	E	O
Z	G	U	K	I	Y	B	P	R	E	I	K	O	K	P
T	E	F	A	Q	K	X	U	Y	G	X	L	M	C	C
Q	H	L	S	V	C	Z	Z	A	B	N	A	N	U	O
V	Q	D	T	R	S	J	M	V	X	N	H	W	P	R
R	U	G	O	L	N	P	X	R	E	U	L	X	S	N
N	G	T	W	D	A	O	H	G	C	Y	U	Q	R	W
R	W	V	T	V	N	G	E	U	G	X	X	E	E	F
H	Z	O	R	B	R	T	E	U	C	P	Z	Y	U	S
C	E	B	L	Q	P	T	X	R	Y	J	Y	A	E	C
M	G	K	I	C	H	W	D	Ü	R	P	S	T	F	K
E	Q	S	F	S	G	L	E	C	D	Z	T	P	K	S
E	U	P	M	N	O	E	J	C	Q	R	J	M	A	A
X	T	B	J	W	D	F	Q	C	B	Z	C	T	T	R

Finde die 8 versteckten Begriffe:

Die Begriffe sind waagerecht, senkrecht, diagonal zu finden und können von hinten nach vorne zu lesen sein!

Akrobat

Feuerspucker

Popcorn

Manege

DÜRPS

Magier

Clown

Zeltlager



Lagermenü

	Sa.	So.	Mo.	Di.	Mi.	Do.
Frühstück	-	Nudeln mit Tomatensoße	Semmeln und Brezen	Semmeln und Brezen	Semmeln und Brezen	Semmeln und Brezen
Mittagessen	-	Belegte Semmeln	Wurst im Semmel	Gnocci	Ricottanudeln	
Abendessen	Chili sin Carne	Döner	Gemüseschupfnudeln	Burger	Salate	
Mitternachtsnack	Pudding	Kaiserschmarrn	Deftig	Pudding	Pudding	



DÜRPS Lied

Wir sind einfach nur die DÜRPS
Angeführt von einem Knirps
Dieser Knirps heißt Mayr Chris
Er führt uns an mit Stolz und Biss
Die Huf schwingt bei uns Groß und Klein
Wir krätschen alle Angreifer heim
Heim will bei uns keine Sau
Denn unser Banner ist ne Schau
Ne Schau ist auch die Küche hier
Angreifer finden hier ihr Bier
Bier gibt's manchmal auch für uns
Wenn der Kipper macht nen Rumps
Rumps macht's auch mal in der Nacht
Doch unser Banner wird gut bewacht

Siegeshymne:

Wie samma? – Guat samma!
Wie samma? – Guat samma?
Wie samma? – Guat samma!
Mai san mir guat!!!



Lieber Jean du Merzac/Cappo/Chrissi

nach so vielen Jahren als Vorstand ist es echt mal Zeit, einfach ganz herzlich Danke zu sagen.

Du hast nicht nur unser Zeltlager, sondern den ganzen Verein Jugendleiterrunde über viele Jahre mit deinem Engagement, deinem Organisationstalent, deiner lustigen Art, deinen kreativen Ideen, deinem Durchhaltevermögen (vorallem mit uns) und deinem Herzblut geprägt.

Dein Einsatz war dabei wirklich nicht selbstverständlich. Viele Stunden an Planung, Vorbereitung und Organisation hast du investiert, damit am Ende für Kinder, Jugendliche und Betreuer unvergessliche Tage entstehen konnten.

Wir danken dir für alles, was du für unseren Verein und unser Zeltlager getan hast!



Du bist und bleibst ein sehr wichtiger Bestandteil unseres Vereins.

Von Herzen

Deine Jugendleiterrunde



Bis zum nächsten Jahr!

