

# JURA-SAGA

(Aventinus stellt sich vor und liest aus seinen Werken: Bayerische Chronik S.66)

(Nachtrag:) Doch es währte nicht lange. Der Drache, der Feind des Menschen von Anbeginn streute Hass und Gewalt in die Herzen der Menschen und sie bekriegten sich und ihre Helden wandten sich gegeneinander in Zorn und Stolz.

Wäre nicht unser Heiland zu Betlehem geboren worden, so wäre wohl nicht mehr viel über von unserm schönen Land. Ihm und seinen Heiligen gelang es, den Drachen zurückzudrängen. Besonders Georg, der Drachentöter tat sich hervor. Um ihn scharten sich die Helden und blieben treu unserm Heiland, der wieder Frieden in die Welt gebracht hatte.

Doch der Drache ist nicht tot. Jedes Zeitalter gebiert neue Drachen und so braucht jedes Zeitalter neue Helden, die es wagen ihm die Stirn zu bieten.

Doch auch edle Wesen bevölkerten unsere Gegend. Ich nenne nur die heilige Juraschnecke, die unserm Bezirk den Namen gab. Man sagt: Wo sie ihre Eier legt, dort sprießen neue Helden. Und ihr Freunde der Juraschnecke seid sicher nicht aus Dracheneiern geschlüpft!

(Ein verwundeter Ritter schleppt sich auf die Bühne und bricht dort zusammen. Man reicht ihm einen Trank und er beginnt stammelnd zu sprechen:)

R: Freunde, die Schlacht ist verloren. Der Drache hat gesiegt.

A: Das ist ja Offo, der Held. Gerade erzähle ich diesen Georgspfadfindern, die Geschichte unserer Heimat. Und jetzt sagst du: Der Drache ist wieder frei. Wo ist denn der heilige Georg, wo sind die Helden, die an seiner Seite waren?

R: Geflüchtet, in alle Winde zerstreut. St. Georg wurde vom Feuerhauch des Drachen aus dem Sattel geworfen. Sein magischer Schild ist zerbrochen. Sie her, alle Amulette sind verschwunden.

(zeigt den blutigen Schild)

Mit Müh und Not konnte St. Georg sich zum Himmel retten. Michael mit dem Flammenschwert wird ihn verteidigen. Die Helden aber sind geflohen.

A: Dann sind wir schutzlos dem Drachen ausgeliefert – ohne Georg, ohne Helden?

R: Wir haben noch eine Chance: Den Schild, den Schild des hl. Georg.

A: Aber dieser Schild ist nutzlos ohne seine Amulette. Allein hat er keine Kraft.

R: Vielleicht haben die Helden einige der Amulette retten können. Ich sah, wie Eberhard, der Mönch eines dem Drachen entriss.

Findet die Amulette, stellt den Schild des heiligen Georg wieder her und ihr habt eine Chance. Dann ist der Bann gebrochen.

A: Welcher Bann?

R: Die Niederlage hat uns die Kraft genommen. Es ist wie ein Bann, der auf uns Helden lastet, jeder Schritt schmerzt. Erst wenn der Schild in neuem Glanz erstrahlt, dann naht die Erlösung.

Wollt ihr uns helfen, Georgs-Pfadfinder?

Und wenn die Nacht kommt?

Und wenn die Angst kommt?

Und wenn der Drache selber kommt?

A: Wir helfen dir, Offo, Stammvater der Offenstettener. Wir werden den Drachen besiegen mit Gottes und St. Georgs Hilfe! Sag an, was ist zu tun!

R: Findet zunächst Eberhard, den Mönch. Er hat zumindest ein Amulett. Ohne Schutz ist alles verloren.

A: Wo können wir ihn finden.

R: Vielleicht versteckt er sich in seinem Kloster. Doch habt acht, der Weg ist gefährvoll. Überall kann er lauern, der DRACHE. Und eins noch: Er hat den Helden die Sprache genommen. Doch für jeden Zauber gibt es einen Gegenzauber. Findet ihn und Eberhard wird auf unserer Seite kämpfen. Macht euch auf – noch heute Nacht!

A: Wir gehen, doch sag, wie haben wir deine Zunge gelöst?

R: Ihr habt mir zu trinken gegeben.

---

## KAPITEL 2 EBERHARD VON BIBURG

in der Klosterkirche erwartet uns um 22:00 Eberhard. Er führt uns zu seinem Grabstein und zeigt uns einen Zettel mit der Zahl 616.

Wenn die Scouts draufkommen gemeinsam das Lied GL 616: „Mir nach, spricht Christus, unser Held“ zu singen, kann Eberhard wieder sprechen. Er gibt uns sein Amulett und spricht mit uns das Abendgebet. Dann gibt er uns eine Flasche mit einem Zettel:

„Füllt morgen diese Flasche an mit den Perlen der guten Tat, dann werdet ihr die Helden finden und der Drache kann euch nichts anhaben.“

Die Perlen (Leuchtkiesel) finden wir auf dem Rückweg - „JURA“

---

## KAPITEL 3 DER TAG DER GUTEN TATEN

Beim Abendgebet werden die Perlen eingefüllt nach Nennung einer guten Tat.

---

## KAPITEL 4 DER TAG DER ENTSCHEIDUNG

Teil 1- Das HELDEN-PUZZLE

Am Lagerkreuz hängt am morgen eine Landkarte mit der Aufschrift SUCHE

Und dem Spruch:

12 Freunde müsst ihr sein  
um Helden zu befreien  
die Rätsel sollt ihr lösen  
und frei von allem Bösen  
nun auf die Reise gehn.  
Ein jeder tut sein bestes  
und jeder ist dabei  
einander beizustehn-  
nichts wird verloren gehn!

Findet Grawuckel, den Zwerg. Erlöst ihn mit einem Eis und er gibt euch ein Amulett-Teil und den Standort (Foto) von Graf Babo

Findet Graf Babo. Erlöst ihn mit einem Tanz und er gibt euch ein Amulett-Teil und den Standort der Hexe

Findet die Hexe Elise und erlöst sie mit einem Kuss und sie gibt euch ein Amulett-Teil und den Standort vom Zauberer.

Findet den Zauberer Merlin und erlöst ihn mit einem Niesen und er gibt euch ein Amulett-Teil und den Standort vom Riesen.

Findet den Riesen Maibaam, erlöst ihn mit einer Ameise und er gibt euch ein Amulett-Teil und den Standort der Fee.

Findet die Fee Morgenröte, erlöst sie mit dem Pfadfindergruß und sie gibt euch ein Amulett-Teil und den Standort des Königs

Findet den König Juranus, löst seinen Knoten und er gibt euch ein Amulett-Teil und den Standort vom Druiden

Findet den Druiden Ottenbroix, bringt ihm einen Bierdeckel und er gibt euch ein Amulett-Teil schickt euch heim mit dem Zettel:

8 Amulette heilen den Schild  
befreien die Schnecke des Jura  
8 Amulette sagen euch an  
Siegen könnt ihr immer nur da  
wo einer den anderen mag  
und nicht nach dem Vorteil fragt.  
Feiert und freut euch und heilet den Schild  
das macht den Drachen fuchsteufelswild!

12:30 MITTAGESSEN

Zuhause erwartet uns schon die heilige Juraschnecke, riesengroß, aber lieb und lustig.

Sie gibt uns Tips, wie wir den Drachen besiegen können.  
Sie wird uns wie die Helden auch beim Gottesdienst begleiten.

Teil 2

### Das Ende des Drachen

Die Juraschnecke singt beim Festabend ein JURA-LIED, da naht das Unheil in Gestalt des achtköpfigen Drachen.

D1: Schön gesungen Schnecke, aber jetzt ist es aus mit dir! Es sei denn, du findest einen unschuldigen Wölfling, der mir gegenübertritt.

S: Erlaube aber, dass er sich bewaffnet mit dem Schild des hl. Georg, du 8-pickelige Schwarzraupe

D!: Den dummen Schild kann er ruhig nehmen. Ich hab ihn schon einmal zerschmettert und das standen ganze Helden dahinter. HAHAHA

S: Wer, ihr Wölflinge will diesem verkohlten Rollbraten gegenübertreten?

(Wölfling wird zur Bühne hochgereicht)

D1: Du willst mich also besiegen. So hör meine Worte und antworte mir nach deinem Gewissen:

Alle Ausländer sind bescheuert und gehören rausgeschmissen. Und die Behinderten schicken wir gleich hinterher!

W: Ein Pfadfinder begegnet allen Menschen mit Respekt, egal ob schwarz, weiß, alt oder behindert.

(Drache verliert mit einem Schrei Kopf 1)

D2: Aber du plapperst doch auch nur nach was dir die anderen sagen. Ist doch auch viel einfacher, wenn man keine eigene Meinung hat.

W: Ein Pfadfinder bildet seine eigene Meinung und sagt die Wahrheit.

Drache verliert mit einem Schrei Kopf 2)

D3: Aber das ist doch alles Scheiße hier, langweilig blödsinnig und nicht einmal ein Fernseher!

W: Ein Pfadfinder geht zuversichtlich und mit wachen Augen durch die Welt. Da brauch ich keinen Fernseher, der mir sagt was wichtig ist.

Drache verliert mit einem Schrei Kopf 3)

D4: Das sagst du doch bloß so. Alles nur auswendig gelernt – wie in der Schule. Pfadfinder sind doch genauso wie die anderen- und wenns drauf ankommt drückst du dich!

W: Als Pfadfinder sag ich was ich denke und tue was ich sage

(Drache verliert mit einem Schrei Kopf 4)

D5: Aber du sagst doch auch: He, du Arsch! wenn dir einer nicht gefällt und mit so alten Säcken wie hier rumstehen redest du doch kein Wort!- die sind dir doch wurscht!

W: Ein Pfadfinder ist höflich und hilfsbereit.

(Drache verliert mit einem Schrei Kopf 5)

D6: Aber du denkst: Zuhause wärs doch schöner. Keine Ameisen im Bett, ein voller Kühlschrank, Musik auf voller Lautstärke, Beton statt Wiese. Das wär doch schön!

W: Als Pfadfinder lebe ich einfach und achte auf die Umwelt.

(Drache verliert mit einem Schrei Kopf 6)

D7: Aber wenns nicht gleich klappt nach der Mama schreien. Und wennst was nicht kannst, dann sagst: Desmogenetdeskannenetdeswillenet!

W: Ein Pfadfinder gibt niemals auf.

(Drache verliert mit einem Schrei Kopf 7)

D8: Haha kleiner, glaubst wohl du hast gewonnen. Die wachsen alle wieder nach! Denn ich bin ja noch da und mich kriegst du nicht klein. Ich bin der Zweifel, ich bin der Nein-Sager, ich bin das Böse. Und du willst doch sein wie ich. Sag Nein zu diesem Gebetszirkus und sei frei von diesem Sklavengott und diesem Kreuz.

W: Ich sage JA zu Gott und zu den Menschen.

(Drache verliert mit einem Schrei Kopf 8)

S: Pfadfinder, ihr habt gewonnen! Auf gehts zum Feiern.  
Koch, heut gibts Drachenwürstl!