

X-Island – der neue Ferienpass Regio Liestal

Jahresbericht 2008

Mit folgenden Worten wurden die Kinder und Jugendlichen in die Geschichte von X-Island eingeführt:

„Tosende Wassermassen, schäumende Gischt... mit einem Ruck kracht der Schiffsbug aufs Festland... Das Holz zersplittert in alle Richtungen, die Wellen reissen das Schiff entzwei... Mit letzter Kraft rettet sich die Mannschaft ans Ufer...“

Als Seefahrer erleiden wir Schiffbruch und stranden auf einer unbekanntem Insel. Alles, was wir haben, ist eine Landkarte und unseren Mut. Vor uns liegen tausende von Quadratmeilen unbetretenes Land. Wir werden es wagen, unseren Fuss auf die legendenumwobene Insel zu setzen. Bist du bereit für X-Island?“



Die Vorbereitung

Es war wirklich ein Abenteuer! Wir schlugen uns durch Druckterminverschiebungen wegen technischer Probleme, Softwareprobleme bei der Datenerfassung der Teilnehmenden, Angst vor Helfermangel, Standortverschiebung der X-Island aufgrund eines Bauprojekts, vielen ungeplanten Arbeitsstunden u.v.m. Doch wir überlebten den Sturm und freuten uns, als wir unseren Fuss auf X-Island setzten und das Projekt am 21. Juli 2008 starten konnte!

Exakt 328 Kinder und Jugendliche meldeten sich termingerecht für das erste Abenteuer auf X-Island an. Die Anzahl Kinder entspricht im Vergleich zu 2007 einer Steigerung von 22 Prozent!

Grundangebote

Wie jedes Jahr konnten die Kinder und Jugendlichen mit dem X-Island-Pass von einem bestehenden Grundangebot profitieren. Dazu gehörten: die Teilnahme an verschiedenen Events, vier Eintritte in die Island-Base, 10 Prozent Rabatt in der Gletscheria in Liestal, gratis Minigolf spielen in Pratteln, zwei Gratisfahrten auf der Solarbob-Anlage in Langenbruck beim Kauf eines Zehner-Abos sowie ein Glace-Coup zum halben Preis im Restaurant zur Stadtmühle! Laut Aussagen der Anbieter wurden die Angebote rege und mit grosser Freude genutzt.

Externe Angebote

Eine Auswahl von rund 100 Angeboten stand den Teilnehmenden zur Verfügung! Tauchgänge, Tanz-, Baseball- und Skateboardkurse für die Sportlichen, niedliche Hunde, Pferde, Strausse und weitere Tiere für die Naturliebhaber; Solarlokomotive, Radio, TV und das Kraftwerk für Techniker und Ausflüge in den Europapark, Erkundungen in der Höhle Nidleloch und auf der Ruine Neu Falkenstein für die Reiselustigen – bei X-Island hatte es für jedermann etwas dabei!

Island-Base

Unsere Island-Base (Feriendorf beziehungsweise ehemalige Summer-City) errichteten wir auf dem Schulhausareal Burg in Liestal. Dort tauchten wir ein in eine abenteuerliche und lehrreiche Geschichte voller Action, Spass und Spannung!

Preise

Die Teilnehmenden erwarben für 30 Franken (Einwohner/in angeschlossener Gemeinden) beziehungsweise 50 Franken (Einwohner/in nicht angeschlossener Gemeinden) einen X-Island-Pass. Darin inbegriffen waren nebst dem meist kostenlosen Zutritt zu den 100 externen Angeboten auch vier Eintritte in die Island-Base. Ebenfalls bestand die Möglichkeit, zusätzlich die Island-Base für 5 Franken pro Tag zu besuchen oder ein Fünfer-Abo für 20 Franken zu lösen. Für 6 Franken konnten die Eltern ihre Kinder zudem für ein warmes Mittagessen anmelden, das dem Tagesmotto entsprechend zubereitet wurde. Jeden Tag erlebten die Kinder und Jugendlichen in der Island-Base den Teil eines sich fortlaufend entwickelnden Abenteuers.

Die Geschichte

Tag 1: „Gestrandet“

Ein Schiff mit hunderten von mutigen Entdeckern brach vor Wochen von entfernten Uferküsten auf, um neue Abenteuer zu erleben, neue Welten zu entdecken und unbekannte Länder zu erobern. Doch ein unerwarteter Sturm überraschte die Mannschaft. Das Schiff wurde zum Spielball der Wellen: Segel zerrissen, das Steuerruder zerbrach und die Mannschaft kämpfte ums Überleben. Nach etlichen Tagen auf offener See strandeten sie im Morgengrauen auf einer unbekannten Insel... sie strandeten auf X-Insel!



Durch die unsanfte Landung auf der Insel, wurde der Schiffsinhalt über die ganze Insel verstreut. Mit Mühe mussten die Schiffsbrüchigen nun ihr Überleben sichern. Es galt, Nahrung und Unterkunft zu gewährleisten. Nach und nach entstand durch fleissige Helferhände die „Island-Base“, unser Feriendorf. Die kreative Ader der Abenteurer verschönerte unser Basis-Lager und machte es ungemein gemütlich. Wir mussten zuerst einmal ankommen, uns einen Überblick verschaffen und uns auf unser Inselabenteuer einstellen. So langsam neigte sich der Tag dem Ende zu. Spannung erfüllte die Schiffsbrüchigen:

Was ihnen auf dieser Insel wohl noch alles begegnen wird?

Tag 2: „Kleider“

Nahrung hatten wir nun genug und auch für die Unterkunft war gesorgt. Aber schaut euch nur an! Die Kleider waren durch die Landung völlig zerschlissen! Wir mussten unbedingt neue T-Shirts haben! Aber es war gar nicht so einfach, in der Wildnis an solche T-Shirts ranzukommen. Da warteten gewaltige Berge, wackelige Elefantenrücken, Pyranha-Graben, Haifisch-Becken und viele weitere Hürden in Form eines Hindernisparcours in der Turnhalle, die es zu meistern galt! Mit Bravour überwandten die Abenteurer jedes Hindernis!

Tag 3: „Überblick verschaffen“

Beim Erkunden der Insel stiessen wir auf mysteriöse Stofffetzen. Mutig schlugen wir uns durchs Dickicht und fanden weitere Stücke. Wir versuchten, die Zeichen darauf zu deuten, und erkannten schemenhaft die Umrisse einer Landkarte. Wie ein Puzzle setzte sich eine grobe Skizze der Insel zusammen. Eine Schatzkarte! Wohin uns die Karte wohl führen wird?

Tag 4: „Mr. Crook“

Die gestrandete Mannschaft hatte sich nun einen ersten Überblick über die Insel verschafft und auch schon einige entdeckergefreudige Schritte ins Landesinnere gewagt. Doch auch der Bösewicht der Insel, der fiese Mr. Crook, schlief nicht. Schon längst hatte er die Ankunft der Eindringlinge bemerkt und witterte Gefahr. Auf hinterlistige Art und Weise versuchte er die X-Insel-Crew von der Insel zu vertreiben. Er selbst machte sich auf und gebot den Schiffsbrüchigen schleunigst abzuhausen. Doch die Mannschaft war fest entschlossen, sich nicht vertreiben zu lassen. Mürrisch stiess Mr. Crook eine Drohung aus: Bald, ja bald schon, werde er mit seinem Gefolge den Kampf eröffnen. Werden die Schiffsbrüchigen dieser Herausforderung gewachsen sein? Ohne Waffen? Ohne fremde Hilfe? Zu welchen Mitteln würde Mr. Crook greifen?

Tag 5: „The battle“

Am frühen Morgen schreckte die X-Insel-Crew aus dem Schlaf auf! Wird Crook seine Drohung wahr machen und angreifen? Was hat er vor? Wie wird er reagieren?

Drei mit Schwertern bewaffnete Gestalten näherten sich der Island-Base. Die feindlichen Truppen seien im Anmarsch, warnten sie! Die Schiffsbrüchigen hatten keine andere Wahl, als den Unbekannten zu vertrauen. Sie wussten, dass sie dem unbekanntem König, der ihnen diese Leute geschickt hat, vertrauen mussten. Die Unbekannten trainierten die Schiffsbrüchigen für den Kampf. Sie besprachen Schlachtplan und List des Feindes. Es blieb nur wenig Zeit bis zum Kampf. Die Mannschaft musste sich ganz genau an die Anweisungen der Gesandten halten, um in der Schlacht bestehen zu können.

Die feindlichen Truppen griffen an. Die Schlacht brach aus. Mit grosser Anstrengung gelang es den königlichen Schwertkämpfern gemeinsam mit den Schiffsbrüchigen, die Truppen des Crook zu vertreiben. Welch ein Erfolg!

Nach der Schlacht trommelte der Anführer alle noch einmal zusammen. Er dankte für den Mut, den Einsatz und die Wachsamkeit seiner Freunde. Er gebot ihnen, auch weiterhin auf der Hut zu sein und auf den König zu hören, der es gut mit ihnen meint. Der Auftrag der Gesandten war erfüllt. Sie verabschiedeten sich bei den tapferen Kämpfern und zogen weiter in die nächste Schlacht in einen andern Teil der Insel. Doch – wer ist dieser König, der seine besten Schwertkämpfer sendet, um die X-Insel-Crew zu beschützen?

Tag 6: „Der Besuch“

Mit schleppendem Schritt näherte sich eine verhüllte Gestalt dem Lager der Schiffsbrüchigen. Sich auf einen alten, knorrigen Stab stützend schleppte der alte Mann sich näher heran. Er rief die Lagerbewohner zu sich und streifte seine Kapuze vom Kopf. Sein weisses Haar glänzte in der Sonne. Die Schiffsbrüchigen sammelten sich gespannt um den Weisen. Er begann zu sprechen: „Der König hat mit Wohlwollen euch zugeschaut. Ihr habt euch in der grossen Schlacht gegen Crook gut geschlagen. Doch es geht nicht nur um Stärke. Die Insel birgt viele Herausforderungen, denen ihr nicht mit Muskelkraft begegnen könnt. Kopf und Herz ist gefragt. Und noch eine Botschaft lässt euch der König zukommen: Er lädt euch in seinen Palast ein. Er erwartet euch in zwei Tagen! Bereitet euch vor, denn der Weg ist lang und beschwerlich!“

Tag 7: „Die Vorbereitung“

Der Weise und sein Gehilfe David hatten uns einen Vorgeschmack des königlichen Danks gegeben: Die Hawaii-Cocktail-Party. Aber der König von X-Insel schien noch mehr geben zu wollen. Er lud uns auf sein Schloss ein! Was wird uns beim König erwarten? Wie begegnet man einem König? Reicht es aus, so wie wir sind, dem König zu begegnen? Ein ganzer Tag stand uns zur Verfügung, um solchen Fragen auf den Grund zu gehen und uns vorzubereiten.

Tag 8: „Auf dem Schloss des Königs“

Endlich konnten wir zum Schloss des Königs gehen! Nach all den Vorbereitungen waren wir gestärkt und entschlossen, den Marsch anzutreten! Nach einer kurzen Busfahrt – pardon, nach einem kurzen Ritt und Fussmarsch – erreichten wir das Schloss Wildenstein. Der edle weisse Ritter Matthias, der königliche Gesandte Ruedi und der ritterliche Gehilfe David empfingen uns vor dem Schloss. Der König selbst empfing uns im Innenhof des Schlosses. Er geleitete uns durch seine Gemächer und erzählte uns über spannende Angriffe der vergangenen Jahrhunderte. Auch für unsere hungrigen Mägen hatte der König ein offenes Ohr. So lud er uns kurzerhand zu einem Festschmaus im königlichen Wald ein. Mit seinem herzlichsten Dank entliess uns der edle König in das nächste Abenteuer auf X-Insel im nächsten Jahr.

Zur Information: Man kann unter info@x-island.ch eine DVD mit kurzen Video-Sequenzen der X-Insel-Geschichte bestellen.

Feedback

Wir freuten uns sehr über die Telefonate, die Postkarten und das differenzierte Feedback der Eltern und Kinder nach der X-Insel-Zeit. Frau S. freute sich beispielsweise, dass ihr Sohn noch spontan von einigen externen Angeboten profitieren konnte. „Die ganze Organisation war irrsinnig! Ja, es war wirklich eine Organisation! Man merkt, dass hier viel Leistung und viel geopferte Freizeit dahinter steckt! Vielen herzlichen Dank dafür!“ meinte Frau S. und beteuerte, dass wir den Dank auch an die vielen Helfer und Mitarbeiter weiterleiten sollen. Auch Frau H. bedankte sich für das super Programm, speziell auch auf der Insel-Base. Sie sei hellauf begeistert gewesen von den Aussagen ihres Sohnes und freue sich auf nächstes Jahr. Die Teilnahme und Vorfreude auf das kommende Jahr wurde uns auch beim Verabschieden der Kinder mit leuchtenden Augen versprochen.

Sarah Nullmeyer Leiterin 2008, Christa Thomke Leiterin 2009