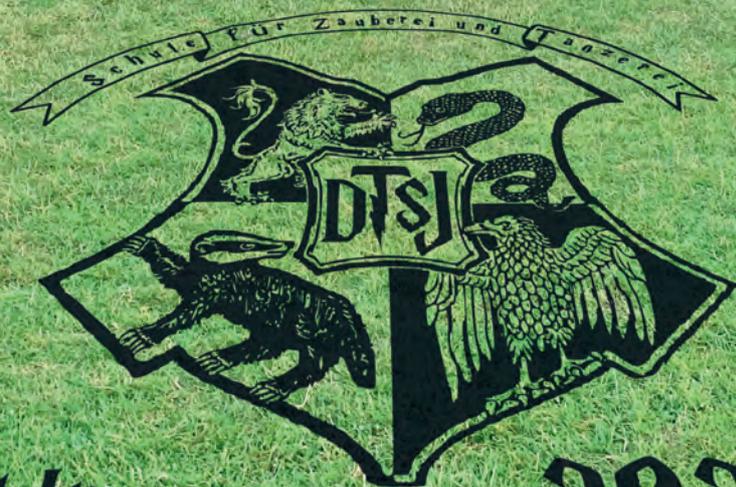


Magische Reise

für junge Tänzer*innen



Heldrungen 2021

Nach einer Corona-Zwangspause im Jahr 2020 konnte 2021 endlich die magische Reise der Deutschen Tanzsportjugend (DTSJ) in die „Schule für Zauberei und Tanzerei“ nach Heldrungen in Thüringen angetreten werden. Doch was haben Eulen, Horkruxe und Zauberstäbe mit der DTSJ zu tun? Ein Teamer hat es herausgefunden und berichtet über die Sommer-Cool-Tour 2021, die thematisch an die Zauberwelt von „Harry Potter“ angelehnt war.

Der „Heldrungen-Express“ startete bereits am Sonntagmorgen um 5.30 Uhr am „Gleis 9¾“. Er erreichte um 17.30 Uhr mit 45 Teilnehmenden („Teilis“) sowie zehn Betreuerinnen und Betreuern (Teamern) die Heldrunger Wasserburg. Nach der Ankunft wurden die Teilis durch den „sprechenden Hut“ in die vier Häuser (Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff und Ravenclaw) aufgeteilt. In zauberhaften Kennlernspielen wurden neue Bekanntschaften geschlossen, bevor die meisten Teilis müde ins Bett fielen. Einige fanden sich aber noch im sogenannten „One-Way-Ticket-Room“ ein und tauschten alle möglichen Neuigkeiten aus.

Der Montagmorgen begann mit der Häuserralley sportlich. Die Teilis sammelten in verschiedenen Aufgaben (Besenparcours, „Finde den goldenen Schnatz“ und Bootstour um die Burg) die ersten Punkte für ihre Häuser. Dabei setzte sich Ravenclaw gegen die anderen Häuser durch. Nach dem Mittagessen konnte der Kreativität in den verschiedenen Bastelworkshops und dem Zeitungsworkshop freien Lauf gelassen werden. Es wurde sogar schon die Dekoration (schwebende Kerzen, Dracheneier und Zauberstäbe) für den Abschlussabend vorbereitet. Am Nachmittag gab es nach einer kurzen Busfahrt eine Abkühlung im Freibad, unterbrochen durch einen kurzen Regenschauer, der jedoch genutzt wurde, um einen Regentanz zu kreieren. Am Abend wurde der neue Freizeittanz gelernt und abschließend in der Disko getanzt.

Der Dienstag startete etwas ruhiger mit einer Busfahrt in die Landeshauptstadt Erfurt. In einer von den Teamern gestalteten Stadtrallye erkundeten und entdeckten die Teilis in Kleingruppen die Stadt und deren Historie anhand von Aufgaben und Rätseln. Auch dabei wurde wieder um Punkte für die Häuser gekämpft und es machte allen viel Spaß, Erfurt spielerisch kennenzulernen. Nach dem tänzerischen Flashmob auf dem Erfurter Domplatz, bei dem viele begeisterte Zuschauer applaudierten, ging es zurück zur Jugendherberge. Der Tag endete im Dunkeln mit einer gruseligen Nachtwanderung um und durch die Katakomben der Wasserburg.

Der Mittwochmorgen startete früh mit Morgensport und Yoga. Nach dem Frühstück traten alle „Erstklässler“ ihren „Flug“ zum Freizeitspaß Eckartsberga an. Unter dem Motto „Trimagisches Turnier“ tobten sich die Teilis im Labyrinth, im Gruselkabinett und auf der Sommerrodelbahn aus. Nach dem vom DTV gesponserten Mittagessen ging es im Elefantengang zurück zum Bus und direkt zum Abkühlen in das Freibad. Das war auch nötig, denn dieser Tag war der heißeste der gesamten Woche. Im Freibad forderten die „Oldies“ (die älteren Teilis) die Teamer zu einem Volleyballmatch heraus und gewannen knapp, aber verdient. >>

Quidditch-WM: Die „Schüler“ der vier Häuser Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff und Ravenclaw mit Quaffel, Klatscher und Schnatz auf der Jagd nach Punkten.

Foto: privat



Teilis und Teamer üben sich in Zauberei: Mit vereinten magischen Kräften brennen sie das kreierte Wappen der „Schule für Zauberei und Tanzerei“ in den Rasen der Heldrunger Wasserburg.

Grafik: DTSJ | Foto: privat
Bildmontage: Quintana





Auf der Suche nach versteckten Hinweisen im Burggraben unterwegs.
Foto: privat

Am Abend konnten neue und alte Tanzarten (Discofox, Jazz und Modern/Contemporary, Twirling und Wiener Walzer) in verschiedenen Tanzworkshops ausprobiert werden. Den Tagesabschluss bildete die große Lagerfeuer. Dort haben die Teilis, mit Stockbrot bewaffnet, die vergangenen Tage ausgewertet sowie neue und alte Freundschaften geschlossen und gefestigt.

Der Donnerstag brach mit dem Wissen an, dass es der letzte vollständige gemeinsame Tag sein würde, bevor es wieder nach Hause ginge. Dennoch wurde sehr engagiert am Bastel- und Zeitungsworkshops weitergearbeitet, damit die Dekoration für den Abschlussabend sowie der Tagesprophet (die Freizeitzeitung) rechtzeitig fertig wurden. Nachmittags wurde es nochmal sportlich mit der Quidditch-WM, bei der die letzten Punkte für die Häuser erspielt werden konnten.

Ein wenig Entspannung boten anschließend das Bogenschießen und Bootfahren rund um die Burg, bevor der Abschlussabend startete, für den sich alle magisch verkleideten. Nach der Bekanntgabe des Siegers des „Hauspokals“ – Ravenclaw – wurde wieder getanzt. Der Tag endete emotional und tränenreich, da zehn Teilis verabschiedet wurden, die aufgrund ihres Alters nächstes Jahr nicht mehr mitfahren dürfen. Allen wurde klar, dass am nächsten Morgen die magische Reise vorbei sein würde und sich die Teilis erst im nächsten Jahr wiedersehen würden.

Georg Gebauer



Die Anmeldungen für die Sommer-Cool-Tour 2022 sind auf der Seite der Tanzsportjugend verfügbar. Dieses Mal können sich die Teilis vom 31.07.2022 bis zum 05.08.2022 auf eine Freizeit in Neustadt freuen.

<https://www.tanzsport.de/de/sportwelt/tanzsportjugend/sommer-cool-tour>

ODER <https://ogy.de/cool2022>

