**Cevi-Tag 2018: Programm**

**Info**

Das ganze Dokument ist als Leitfaden und Ideenpool zu verstehen. Vieles kann und soll auf die eigene Abteilung angepasst werden. Das Programm soll als Vorschlag verstanden werden. Es kann übernommen, angepasst oder ergänzt werden. Es enthält viele Steuerfunktionen (meistens Leiterrollen) bei dem Schwierigkeitsgrad, Aufwand und Zeit gut gesteuert werden können. Siehe dazu «Bemerkungen zum Programm»

**Mögliche (Vor-) Geschichte:**

Drei Cevianer haben Kenntnis eines vergrabenen Schatzes auf einer Inselgruppe. Jeder hat einen eigenen Hinweis, wo und wie sie an die Schatzkarte herankommen. Alle drei Cevianer waren zu Beginn alleine auf den Inseln unterwegs, bis jetzt erfolglos. So treffen sie sich auf der letzten, übrigbleibenden Insel. Alle sind davon überzeugt, dass ihr eigener Hinweis der Richtige ist. So veranstalten sie eine Challenge, wer von Ihnen als erstes den Schatz findet.

Am Cevi-Tag werden die TN auf die drei Cevianer aufgeteilt und machen sich mit dem jeweiligen Hinweis auf den Weg zur Schatzkarte. Alle drei Cevianer finden mit ihrem Hinweis tatsächlich eine Schatzkarte. Schnell merken sie, dass dies aber nur ein Teil der gesamten Schatzkarte ist. So treffen sich die drei Cevianer wieder und merken, dass immer noch ein Teil fehlt.

Der letzte Teil der Schatzkarte ist in Besitz böser Piraten, die mittlerweile auch auf der Insel angekommen sind. Als die Piraten auf der Suche nach dem Schatz sind treffen sie auf die drei Cevianer und die TN. Schnell begreifen sie, dass alle aus dem selben Grund auf der Insel sind. So entschliessen sich die Piraten, die drei Cevianer und die TN zu überfallen. Zwei Cevianer werden von den Piraten überwältigt und festgenommen. Ein Cevianer kann mit den TN flüchten. Da jeder Cevianer seinen Teil der Schatzkarte bei sich trägt, merken die Piraten, dass ihnen immer noch ein Teil der Schatzkarte fehlt. Die Piraten wollen eine Übergabe organisieren, in dem sie die zwei festgenommen Cevianer gegen das letzte Kartenstück tauschen wollen.

Die TN hecken mit dem Cevianer einen Plan aus, wie sie den Piraten bei der Übergabe eine Falle stellen können.

Bei der Übergabe werden die Piraten von den TN und dem Cevianer überrascht, überfallen und festgenommen. Die zwei gefangenen Cevianer werden befreit und endlich ist die Schatzkarte komplett. Zusammen mit den TN machen sich die Cevianer nun auf die Suche nach dem Schatz und werden schlussendlich fündig. Alle zusammen feiern ein grosses Fest und machen sich anschliessend auf den Heimweg.

**Programmvorschlag**

|  |  |
| --- | --- |
| Zeit | Programm |
| 14:00 | Treffpunkt |
| 14:05 | Einstiegstheater |
| Drei Cevianer haben Kenntnis eines vergrabenen Schatzes auf einer Inselgruppe. Jeder hat einen eigenen Hinweis, wo und wie sie an die Schatzkarte herankommen. Alle drei Cevianer waren zu Beginn alleine auf den Inseln unterwegs, bis jetzt erfolglos. So treffen sie sich auf der letzten, übrigbleibenden Insel. Alle sind davon überzeugt, dass ihr eigener Hinweis der Richtige ist. So veranstalten sie eine Challenge, wer von Ihnen als erstes den Schatz findet.  Die TN werden auf die drei Cevianer aufgeteilt und machen sich mit dem jeweiligen Hinweis auf den Weg zur Schatzkarte.**1** |
| 14:10 | Die drei Hinweise**2** |
| 1. Eingeborenenvolk**3**:  Ein Cevianer hat erfahren, dass irgendwo auf der Insel ein Eingeborenenvolk lebt, dass im Besitz der Schatzkarte ist.  Beim Volk angekommen, wird die Gruppe freundlich empfangen. Im Gespräch mit Häuptling erfahren die TN, dass das Volk tatsächlich im Besitz einer Schatzkarte ist. Der Häuptling ist bereit diese herauszugeben, wenn die TN und der Cevianer an einem ihrer Rituale teilnehmen.  Ritual:  HIER RITUAL EINFÜGEN  Leider versauen die TN und der Cevianer das Ritual. Der Häuptling fühlt sich beleidigt und nicht ernstgenommen und will die TN und den Cevianer ihrem Gott opfern. Er befiehlt alle festzunehmen. 🡪 Gruppenfight  Die TN und der Cevianer können sich wehren, in dem sie die Eingeborenen hochheben und rufen: "Cevi fägt – 1 2 3". So können die Eingeborenen "ausgeschaltet" werden. Diese gilt natürlich für beide Partien.  Sobald fast alle Eingeborenen eliminiert sind ergibt sich der Häuptling und übergibt den TN und dem Cevianer die Schatzkarte. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 2. Hafenmarkt**4**:  Ein Cevianer hat erfahren, dass es irgendwo auf der Insel einen Hafen gibt, wo ein Händler im Besitz der Schatzkarte ist.  Beim Hafen angekommen sprechen die TN und der Cevianer den ersten Händler an und fragen ihn, ob er etwas über eine Schatzkarte wisse. Der Händler macht schnell klar, dass er nur gegen Bezahlung Informationen preisgibt.  Also müssen die TN und der Cevianer als Erstes Geld verdienen. Dies können sie wie folgt tun:   * Quizfragen * Sammeln, Verdienen * Arbeiten (z. B. Holz für ein Feuer suchen) * Spielhölle (hier kann das Geld vermehrt oder -mindert werden) * …   Als die TN und der Cevianer genügend Geld für den Händler gesammelt haben, erhalten sie von ihm den Hinweis, welcher Händler im Besitz der Schatzkarte ist. Dieser verlangt selbstverständlich auch etwas, nämlich ein Fass Rum. Damit die TN und der Cevianer ein Fass Rum auftreiben können, müssen sie sich mit diversen Händler einigen, um an den gewünschten Gegenstand zu gelangen. So kommen sie schlussendlich in den Besitz der Schatzkarte.  3. Inselkarte und Hinweis**5**:  Ein Cevianer hat eine Inselkarte mit einem verschlüsselten (Quadratschrift, Tipy S. 181) Hinweis. Dieser führt an einen Ort, wo die TN und der Cevianer ein Wegzeichen (Tipy S. 81) finden. Von dort aus ist mit Wegzeichen eine Spur gelegt, bis die TN und der Cevianer einen weiteren Hinweis finden. Diesmal handelt es sich um ein Rätsel, dass einen Abschnitt/Gebiet auf der Insel definiert. Dort ist die Schatzkarte zu finden. |
| 15:00 | Rollenspiel |
| Alle drei Cevianer finden mit ihrem Hinweis tatsächlich eine Schatzkarte. Schnell merken sie, dass dies aber nur ein Teil der gesamten Schatzkarte ist. So treffen sich die drei Cevianer wieder und merken, dass immer noch ein Teil fehlt.  Der letzte Teil der Schatzkarte ist in Besitz böser Piraten, die mittlerweile auch auf der Insel angekommen sind. Als die Piraten auf der Suche nach dem Schatz sind treffen sie auf die drei Cevianer und die TN. Schnell begreifen sie, dass alle aus demselben Grund auf der Insel sind. So entschliessen sich die Piraten, die drei Cevianer und die TN zu überfallen. Zwei Cevianer werden von den Piraten überwältigt und festgenommen. Ein Cevianer kann mit den TN flüchten. |

|  |  |
| --- | --- |
| 15:05 | Da jeder Cevianer seinen Teil der Schatzkarte bei sich trägt, merken die Piraten, dass ihnen immer noch ein Teil der Schatzkarte fehlt. Die Piraten wollen eine Übergabe organisieren, in dem sie die zwei festgenommen Cevianer gegen das letzte Kartenstück tauschen wollen.  Möglichkeiten den TN und dem Cevianer die Übergabe mitzuteilen**6**:   * Die Piraten schicken ihren Boten zu den TN und dem Cevianer * Die Piraten lassen eine Botschaft/Brief zu den TN und dem Cevianer schicken * … |
| 15:10 | Die TN hecken mit dem Cevianer einen Plan aus, wie sie den Piraten bei der Übergabe eine Falle stellen können. Die TN sollen ihre kreativen Ideen einbringen. Das Ziel ist es, die Piraten bei der Übergabe zu überwältigen.  Mögliche Falle: Die TN lernen sich in der Natur verstecken**7**.   * mit Militärblachen * in den Bäumen/Gestrüppen verstecken * … |
| 15:30 | Als Verstärkung und Vorbereitung auf die Übergabe müssen sich die TN und der Cevianer stärken. 🡪 z'Vieri |
| 15:50 | Die TN und der Cevianer begeben sich zum Treffpunkt und bereiten sich für die Übergabe vor. Bei der Übergabe werden die Piraten von den TN und dem Cevianer überrascht, überfallen und festgenommen.  Die TN können die Piraten überwältigen, indem sie ihnen das Bändeli vom Arm abreissen.**8** |
| 16:05 | Die zwei gefangenen Cevianer werden befreit und endlich ist die Schatzkarte komplett. |
| 16:15 | Zusammen mit den TN machen sich die Cevianer nun auf die Suche nach dem Schatz … |
| 16:35 | … und werden schlussendlich fündig. Im Schatz können z. B. die Cevi-Tag Gadgets versteckt werden. |
| 16:45 | Rückmarsch, Abschluss, … |

**Bemerkungen zum Programm**

1. Je nach Anzahl TN und Leitende können auch nur zwei oder eine Gruppe gebildet werden. Für grössere Gruppen muss eine Rolle, hinzugefügt werden und das Szenario ergänzt werden.
2. Je nach Gruppenanzahl gibt es mehr oder weniger Hinweise. Die Hinweise sind Vorschläge und können individuell ergänzt oder ersetzt werden.
3. Möglichkeiten zum Anpassen: Ritual abändern, "Gruppenfight" abändern (Bändelikampf, Schere-Stein-Papier, …), Geschichte abändern, dass der Häuptling die Schatzkarte beim Bestehen des Rituales wie abgemacht herausgibt.
4. Möglichkeiten zum Anpassen: Aufträge für Geld abändern und ergänzen, Anzahl und Reihe der Händler abändern
5. Möglichkeiten zum Anpassen: Hinweis anders verschlüsseln, Wegzeichen durch Schnitzeljagd o. Ä. ersetzten, Schatzsuche um einen Posten verkürzen oder ergänzen, Hinweise abändern, Gegenstand ersetzen
6. Die Situation kann auch so abgeändert werden, dass die TN und der Cevianer den Piraten den Vorschlag für eine Übergabe unterbreiten. Natürlich mit dem Hintergedanken, dass alles eine Falle ist.
7. Je nach Ort und Umgebung kann dies z. B. auch das Erlernen von Anschleiche, Überwältigen, Stolperfallen, etc. sein.
8. Andere Möglichkeiten: Schere-Stein-Papier, Hahnenkampf, Schatteboxe, …