

Cevi-Tag 2020: Programm

Inhalt

Info	1
Ablauf	1
Begrüssung und Startgame	2
Geschichte	2
Geländegame	3
Ziel des Spiels:	3
Spielbrett:	3
Spielfeld Real-Life:	3
Spielablauf:	4
Zvieri	4
Input und Theater	4
Input	4
Theater	4
Basteln	5

Info

Das ganze Dokument ist als Leitfaden und Ideenpool gedacht. Vieles kann und soll auf die eigene Abteilung angepasst werden. Das Programm soll als Vorschlag verstanden werden. Es kann übernommen, angepasst oder ergänzt werden.

Ablauf

Zeit	Programm
14:00	Begrüssung und Startgame
14:15	Theater oder Erzählung der Jimmy Flitz Geschichte
14:30	Geländegame
16:00	Zvieri
16:20	Input und Theater
16:30	Basteln
17:00	Schluss

Begrüssung und Startgame

- **Katz und Maus**
 Zwei Freiwillige sind Katze (Jäger) und Maus (Gejagter), der Rest stellt sich in mehreren gleich grossen Reihen mit ausgestreckten Armen auf und schaut in die gleiche Richtung, um das Spielfeld zu bilden. Die ausgestreckten Arme stellen einen Zaun dar, den weder die Katze noch die Maus durchdringen kann. Das Ziel der Katze ist es, die Maus zu fangen. Da der Maus ihr Leben am Herzen liegt, will sie nicht von der Katze erwischt werden. Die Maus kann das Spielfeld nach ihrer Laune verändern, indem sie „Drehen“ ruft. Auf dieses Kommando drehen sich alle und neue Wege werden frei für die Maus und Wege für die Katze werden versperrt.
- **Peter ruft Paul (als Kennenlernspiel) / Tarzan und Jane**
 Alle sitzen in einem Kreis. Ein Platz wird als der Thron definiert und einer als der schlechte Platz. Ziel aller ist es, auf den Thron zu kommen. Alle klatschen im gleichen Takt abwechselnd in die Hände und auf die Beine. Jemand (z.B. Peter) beginnt und sagt, wen er/sie ruft, in diesem Beispiel Paul: „Peter ruft Paul“. Paul macht weiter und ruft eine beliebige weitere Person: „Paul ruft Phillip“. So können alle die Namen voneinander lernen. Macht jemand einen Fehler, muss er/sie seinen/ihren Platz aufgeben und auf den schlechten Platz wechseln. Alle anderen, die auf einem Platz weiter weg vom Thron gesessen sind, können nun bis zu seinem einen Platz noch oben rutschen.
 Falls sich alle schon gut kennen kann auch Tarzan und Jane gespielt werden. Hier sind alle Tiere, die eine Bewegung und ein Geräusch haben. Hier rufen sie sich gegenseitig, indem sie zuerst ihr eigenes Geräusch mit Bewegung machen und dann gleich noch das von dem Tier, dass sie rufen wollen.
- **Zeitungsnamenkopfklopfspiel**
 Alle stehen in einem Kreis, ausser einer Person, die in der Mitte des Kreises steht und eine aufgerollte Zeitung in der Hand hält. Jemand sagt den Namen einer Person im Kreis. Die Person in der Mitte muss nun möglichst schnell versuchen, der Person mit dem genannten Namen mit der Zeitung sanft auf den Kopf zu klopfen, bevor die Person einen anderen Namen sagt und immer so weiter. Man darf aber nicht den Namen der Person, die vor einem war, sagen.

Geschichte

Hier kann erzählt und vorgespielt werden.

Erzählt: Vor einiger Zeit traf Jimmy Flitz, die kleine freche Maus vom Münster auf der Suche nach Abenteuer, auf die Schwebefliege Fernanda. Zusammen suchen sie eine Münze, ein sogenanntes Goldvreneli. Dieses soll Glück bringen. Auf der Suche nach diesem Vreneli treffen sie einige Tiere an. Alle Tiere haben ein Problem. Der Bär sieht schlecht und Leana Luchs hat den Riechsinn verloren. Jimmy hat grosses Mitleid und beschliesst den beiden seine Sinne zu schenken. Dafür sieht und hört er nun schlecht.

Theater: Jimmy Flitz unterhält sich mit seinen neuen Freuden, dem Bären Wulwul, der Schwebefliege Fernanda und Leana Luchs. Sie sind dabei einen Plan zu entwerfen, wie sie das Goldvreneli finden könnten.

Leana Luchs: «Die Legende besagt, dass sich das Goldvreneli in einem heiligen See befindet! Doch wo dieser See liegt, ist nicht so klar.»

Wulwul: «Wir könnten uns ein Flugzeug schnappen und die Gegend von oben absuchen.»

Fernanda: «Sei nicht albern. Ein Goldvreneli ist winzig! Das würden wir nie entdecken!»

Leana Luchs: «Na dann eben mit dem Schiff! So sind wir ja schon auf dem Wasser!»

Jimmy Flitz: «Ich habe eine bessere Idee! Wir machen eine Reise durch die Schweiz! Zu Fuss, mit dem Zug, mit dem Schiff, was sich halt gerade so anbietet. Die Menschen machen das ständig! Unterwegs werden wir sicher jemanden antreffen, der uns den Weg weisen kann. Ausserdem wollte ich schon immer die Schweiz sehen – äh riechen»

Wulwul: «Das finde ich eine guuute Idee Jimmy! Das machen wir!»

Jimmy darf sich ins Bärenfell von Wulwul setzen und wird getragen.

Geländegame

Ziel des Spiels:

Wer zuerst beim Heiligen See ankommt hat gewonnen.

Spielbrett:

Das Spielbrett im beiliegenden Dokument (Spielbrett) ist wie ein Leiterlispiel aufgebaut. Jedoch gibt es zwei verschiedene Arten von Feldern.

Biellafelder:

Die Biellafelder sind die etwas kleineren, farbigen Spielfelder. Diese fungieren als «normale» Spielfelder. Ist jedoch eine Gruppe auf einem Biellafeld, muss diese zuerst X Biellas zahlen, bevor sie weiter Würfeln darf. (Die Preise der Biellafelder können angepasst werden, evtl. kann auch Farbgetrennt gehandelt werden z.B. auf einem roten Feld müssen fünf rote Biellas gezahlt werden.)

Schweizerdestinationsfelder:

Auf diesen Feldern passiert immer ein Ereignis, welches auf dem beiliegenden Dokument (Geländegame Beschreibung Ereignisfelder) vorgegeben ist.

Spezialrollen auf dem Spielbrett:

- Polizei: Die Polizeibeamten versperren den Gruppen den Weg. So bleibt diesen keine andere Wahl als umzukehren.
- Zirkus Knie: Wer auf dem Zirkus landet darf würfeln. Eine Münze wird geworfen (Kopf oder Zahl?) wenn richtig geraten wurde, darf man so viel wie gewürfelt wurde vorwärts ziehen. Wenn falsch geraten wurde, muss man so viele Felder wie gewürfelt rückwärts ziehen.
- Adler: Der Adler sieht weit. Wenn man auf das Feld mit dem Adler kommt, kann man ihn nach einer Destination fragen und der Adler verrät die Aktion des Feldes.
- Gelmerbahn / Schiff: Die Fortbewegungsmittel fahren nur hin und her. (Das Bähnli fährt auf dem Gleis, welches die Schynige Platte und das Matterhorn verbindet. Das Schiff fährt auf den Wellen zwischen dem Züri Zoo und dem Alpamare) Wenn man auf eines dieser Destinationsfelder trifft und das Fortbewegungsmittel auf dieser Seite ist, muss man mitfahren auf die andere Seite. Dies ist auch der Fall, wenn rückwärtsgefahren werden muss.
- Alle Spezialrollern (ausser Gelmerbahn/Schiff, die fährt nur hin und her) ändern ca. alle 2 Minuten die Position. So kann das Spiel auch beeinflusst werden.
- Wenn man auf ein Spielfeld kommt, auf welchem schon eine Gruppe ist, wirft es die Gruppe eine bestimmte Anzahl Felder zurück.

Spielfeld Real-Life:

Auf dem Spielfeld wird pro Gruppe ein Lager gemacht. Zudem benötigt es ein Gefängnis, die Posten zum Verdienen der Biellas und einen zentralen Platz für das Spielbrett.

Spielablauf:

Alle Spieler*innen werden in X Gruppen aufgeteilt. Die erste Gruppe würfelt und fährt anschliessend mit der Spielfigur die angegebenen Felder nach vorne oder zurück. (Die Richtung des Zuges darf die Gruppe selbst entscheiden) Kommt die Gruppe auf ein Biellafeld = siehe Abschnitt Biellafeld, kommt die Gruppe auf ein Schweizerdestinationsfeld = siehe Abschnitt Schweizerdestinationsfeld. Um von einem Biellafeld weg zukommen, müssen X Biellas bezahlt werden. Diese Biellas können z.B. verdient werden durch:

- Knoten lösen
- Quizfragen beantworten
- Dinge erföhlen
- Balance / Parkour
- Hahnenkampf → Geld wird gesetzt wer besser ist
- Hindernislauf → wer ist schneller? Auch hier kann Geld gesetzt werden.
- Weitere Posten bei welchem man sich duellieren kann.

Die Biellas werden anschliessend vom Posten ins Lager oder zum Spielbrett transportiert. Auf diesem Weg können die TNs von Tierfängern/Polizisten gefangen werden und kommen so in Gefängnis. Durch Freikaufen oder Handschlag können die TNs wieder befreit werden. (kann Spielleitung entscheiden)

Zvieri

Vorschläge:

- Schoggibananen
- Verschiedene Dinge zu den Geschmackssinnen:
 - o Süss: Früchte, Schokolade
 - o Salzig: Chips, Salzstangen
 - o Sauer: Zitronenschnitze, saure Zungen
 - o Bitter: Schweppes, Bittermandeln
 - o Umami: Trockenfleisch, Bouillon, Tomaten

Input und Theater

Input

- So wie Jimmy Flitz die Beeinträchtigungen aller Tiere auf sich nahm, nahm Jesus unsere Sünden auf sich und hat uns frei gemacht. Z.B. Johannes 3,16
- Die Gemeinde Jesus ist wie ein Körper: Es braucht alle, damit sie funktionieren kann. Fehlt jemand, geht es nicht mehr so gut. Z.B. 1. Korinther 12, 12-27

Theater

Leana Luchs: «Juhuuuuu! Wir haben es geschafft! Wow, seht ihr wie das Wasser glitzert?»

Wulwul bleibt der Mund offenstehen. Er weiss gar nicht recht, was er dazu sagen soll! Er stottert nur ein paar Wortfetzen.

Wulwul: «Wow» «Bezaubend» «es g g g lenzt!»

Jimmy scheint sichtlich enttäuscht, denn er kann den schönen See nicht sehen und auch das ruhige Plätschern des einflussenden Baches hört er kaum.

Fernanda merkt was in Jimmy vorgeht und stupst ihn an.

Fernanda: «He Jimmy, sei nicht traurig! Du kannst doch immernoch baden gehen! Das Wasser ist nicht tief, ich schwebe immer über dir. Das Wasser ist so klar, ich sehe jedes Sandkörnchen!»

Jimmy beschliesst einen «Schwumm» im See zu wagen. Doch plötzlich kribbelt es an seinem ganzen Körper. Er beginnt zu lachen.

Jimmy: «Hihihhi hört auf mich zu kitzeln!»

Leana Luchs: «Das sind wir gar nicht!»

Jimmy blinzelt einmal kräftig. Und ja plötzlich ist nicht mehr alles so verschwommen. Er blinzelt noch einmal kräftig.

Jimmy: «Ich ich... ich glaube ich kann wieder sehen!» *Er schnuppert ein bisschen in der Luft.* «Und ich rieche das Tau auf den Gräsern und die gutduftenden Blumen! Mhhmmmm!»

Alle freuen sich mit Jimmy und waten durch das Wasser. Eines der Tiere findet das Vreneli auf dem Grund des Sees.

Basteln

- Zinngiessen (vielleicht wird daraus ja ein Goldvreneli...)
- Knete oder [Slime](#) selber machen (Tastsinn)

Wichtig: Achtet weiterhin darauf, das Schutzkonzept Aktivitäten des Cevi Schweiz bei allen Jungschar-Aktivitäten einzuhalten. Zu Beachten ist insbesondere sind insbesondere die Händehygiene, das Festhalten der Personendaten und die Vorgaben zur Verpflegung.