

Civilisations-Nachmittag Sommer 2020

Info:

Das ganze Dokument ist als Leitfaden und Ideenpool zu verstehen. Vieles kann und soll auf die eigene Abteilung angepasst werden. Das Programm enthält viele Steuerfunktionen (meistens Leiterrollen) bei dem Schwierigkeitsgrad, Aufwand und Zeit gut gesteuert werden können. So können z.B. Gegenstände, die zum Ziel führen können, einfacher oder schwerer zu finden sein.

Das Programm erfordert eine gewisse Vorbereitung, diese kann aber gut im ganzen Team aufgeteilt werden. Eine Materialliste findet ihr am Ende des Dokumentes.

Übersicht Geschichte:

Im Idealfall den Teilnehmenden den Civilization-Trailer zeigen, damit sie die Figuren kennenlernen. Falls dies organisatorisch nicht geht, könnt ihr den TN die Ereignisse des Trailers erzählen/vorspielen.

Was im Trailer passiert: Sofie v/o Kona ist eine Jungschärlerin mit Leib und Seele. Ihr Klassenkamerad Maximilian hingegen findet das alles nur Blödsinn, und dreckig wird er erst recht nicht gerne. Endlich konnte sie ihn einmal überzeugen, an einen Jungschinachmittag mitzukommen. Doch was an diesem Nachmittag alles passieren würde, hätten sie sich beide nie erträumen können. Plötzlich werden sie von Piraten angegriffen, die die Jungschi ausrauben wollen. Kona und Max ergreifen die Flucht und stossen im Wald auf ein mysteriöses Schiff, in dem sie sich verstecken, das sich dann aber als das Schiff eben jener Piraten entpuppt. Und nicht nur ein gewöhnliches Schiff, sondern eins, das durch die Zeit reisen kann! Als sie das Schiff aus Versehen starten, gibt es dann kein Zurück mehr und die beiden sind auf einer wilden Reise durch die Zeit, ohne Kontrolle, wo sie als Nächstes landen werden.

Der fettgedruckte Abschnitt ist Teil eines noch nicht veröffentlichten Trailers, d.h. diesen müsste man auf jeden Fall erzählen/vorspielen.

Schliesslich endet die Reise an einem völlig unbekanntem Ort. Bei der Landung werden sowohl Kona als auch Max aus dem Schiff hinausgeschleudert und landen an völlig unterschiedlichen Orten. Kona landet im Wald, Max vor einer Höhle. Als sie einen Säbelzahn tiger erblickt und Max von einem Höhlenbewohner Kind gefangen wird, wissen sie, sie sind in der Steinzeit gelandet. Eine Lösung muss gefunden werden. Was will das Höhlenbewohner Kind von Max und wie kann sich Kona in der Wildnis beweisen?

Aufbau:

Es gibt ein Geländespiel, das in zwei Hälften aufgeteilt ist.

- Die eine Hälfte der Posten befasst sich mit Kona. Sie hat Hunger und begibt sich auf die Jagd, doch Jagen will gelernt sein. In dieser Hälfte hat es auch Säbelzahn timer, die sie jagen und ihr das gefundene Essen wieder wegschnappen können.
- Die andere Hälfte befasst sich mit Max, der festgehalten wird. Die Posten befassen sich mit dem Thema 'Sprache lernen' und 'Feuer machen', durch die er dann langsam versteht, was das Höhlenbewohner Kind sagt und ihm zeigen kann, dass es unterschiedliche Feuertechniken gibt.

Zeit	Programm
14.00	Start mit Theater und Trailer Vorschau; Loslaufen zum Wald / Park / Wiese
14.10	<p>Das Spiel wird erklärt und die TN werden in Gruppen eingeteilt.</p> <p><i>Die Aufteilung wird so gemacht, dass die eine Hälfte Max beim Feuern und Sprache lernen und die andere Gruppe Kona bei der Nahrungssuche hilft. Ob es nur zwei Gruppen gibt oder die TN noch in weitere Untergruppen aufgeteilt werden, könnt ihr als Abteilung selber entscheiden - kommt auf die Grösse eurer Abteilung an.</i></p>
14.30	<p>Start Geländespiel</p> <p>Zum Start vom Geländespiel müssen die TN zu Ihrem Gruppenplatz. Von diesem Platz aus können sie entscheiden, ob sie zu den Posten mit dem Höhlenbewohner Kind gehen wollen oder zu den Posten mit den Säbelzahn timern.</p> <p><u>Höhlenbewohner Kind:</u></p> <p>Sprache Lernen</p> <p>Die TN wissen zuerst noch nicht, wie sie mit dem Kind kommunizieren können. Bei diesem Posten müssen die TN lernen, wie sie mit dem Kind kommunizieren können. Dabei ist Kreativität gefragt - es könnte sein, dass das Kind:</p> <ul style="list-style-type: none">- bereits das Morsealphabet beherrscht- sich per Pantomime verständigen kann- mit Gegenständen am Boden etwas aufzeichnen kann- vielleicht kann es auch Deutsch :)

Bei diesem Posten kann das Kind (Postenleiter) selber entscheiden, welche Art von Kommunikation es verstehen will/versteht. Wichtig ist, dass die TN animiert werden verschiedene Arten von Kommunikation auszutesten. Es kann noch ein Morsealphabet beim Posten hingelegt werden (siehe Anhang oder Kennen + Können S. 345).

Feuertechniken

Hier besteht die Aufgabe darin, dass die TN verschiedene Feuertechniken lernen. Dazu gibt es drei Posten, die sie besuchen können, die von Leitenden betreut werden.

- Pyramide
- Sandwichpyramide
- Brückenfeuer

Bei jedem gelösten Posten gibt es ein Symbolkärtchen.

Alle Feuertechniken sind im Kennen + Können auf S. 231 abgebildet. Je nach Grösse der Abteilung können auch noch zusätzliche Posten aufgestellt werden (z.B. wie zünde ich ein Feuer an, auf was muss ich achten beim Feuern im Wald, wie zünde ich ein Feuer mit nur einem oder ohne Zündholz an).

Es kann auch eine Schwierigkeit eingebaut werden, indem den TN bei einem Posten eine falsche, komische Feuermethode gezeigt wird. Die TN müssen selber herausfinden, welche Feuermethode sie als die Beste einschätzen.

Säbelzahntiger:

Nahrungssuche

Bei diesem Teil vom Geländespiel müssen die TN auf Nahrungssuche, bzw. lernen wie sie am Besten in der Wildnis überleben können. Während der Nahrungssuche werden sie aber von Säbelzahntigern gejagt, die ihnen das gefundene Essen abluchsen wollen.

1. Posten Zielsicherheit
Büchsenwerfen
2. Posten "Wie flink bist du?"
Kreiert einen eigenen Hindernislauf, welcher möglichst schnell bewältigt werden muss. z.B. über Bänkli balancieren, durch Blachenschlauch robben etc. Dabei z.B. eine Mindestzeit festlegen?
3. Posten Tarnung
Wer in der Wildnis unentdeckt bleiben will, muss sich tarnen können, gerade beim Jagen ist das sehr wichtig.
Die TN können sich an diesem Posten ein Blachen Poncho knüpfen oder eine Tarnbemalung aufmalen. Dazu z.B. Kohle, Militärfarben..

	<p>4. Posten Pflanzen Welche Pflanzen sind essbar, welche giftig? Kennen die TN die gängigen Pflanzen in unseren Wäldern? Dies kann ganz einfach mit einem Memory getestet werden.</p> <p>Essbare Pflanzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gänseblümchen - Brennnessel - Holunder - Löwenzahn - Rohrkolben - Bärlauch <p>Giftige Pflanzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maiglöckchen - Seidelbast - Tollkirsche - Eisenhut <p>Weitere Posten können dazu gedichtet oder weggelassen werden.</p> <p>Bei jedem gelösten Posten gibt es ein Symbolkärtchen. Nur wer alle Posten gelöst hat, bzw. alle Kärtchen vorweisen kann, hat bestanden.</p> <p><i>Ob die TN nur bei Max oder Kona d.h. die Posten mit dem Höhlenbewohner Kind oder dem Säbelzahntiger oder sogar beide Posten (Säbelzahntiger und Höhlenbewohner Kind) absolvieren kommt auf die Zeit an. Wenn ihr noch genügend Zeit habt können die TN auch noch weitere Posten absolvieren.</i></p>
15.45	<p>Spätestens hier sollten die TN wissen, wie man auf einfache Weise mit dem Höhlenbewohner Kind kommunizieren kann.</p> <p>Es stellt sich heraus, dass das Kind lediglich verängstigt ist und Hunger hat.</p> <p>Um das Höhlenbewohner Kind zu überzeugen, dass es Max wieder gehen lässt, müssen sie ihm eine neue Feuertechnik zeigen, welches die bösen Tiere fernhält.</p> <p>Mit den neu erlernten Fähigkeiten soll das Kind überzeugt werden, dass es Max wieder freilässt und sich nun selbst beschützen kann. Schliesslich kann es dank den Kindern besser überleben, da es weiss wie man Feuer macht.</p> <p><i>Hier sollte ein kleines Theater eingebaut werden.</i></p> <p>Die TN, Max, Kona und das Höhlenbewohner Kind essen Zvieri.</p>

16.00	Z'vieri essen.
16.15	<p>Das Abschlusstheater schliesst mit der Geschichte ab.</p> <p>Nach dem Zvieri möchte das Kind den TN als Dank auch noch etwas mit auf den Weg geben. Es zeigt den TN wie man Höhlenmalereien macht.</p> <p><i>Hier sollen die TN ein Stück Stoff, Leder oder sonstigen Materialien zusammen mit dem Kind bemalen. Dieses Stück Stoff soll als Erinnerung, Vorfremde für das kommende Lager "Cevivilisation 2021" dienen. Dass die TN an jedem Jungschinachmittag daran erinnert werden, dass im Sommer 21 das Lager stattfinden wird.</i></p> <p>Nachdem alle TN mit dem "Abzeichen" fertig sind möchte Max unbedingt wieder nach Hause also begeben sich Max und Kona auf die Suche nach dem Schiff.</p> <p><i>Max und Kona verabschieden sich aber bevor die TN beim Schiff ankommen (das Schiff sehen die TN während dem ganzen Nachmittag nicht). Dabei reden Kona und Max natürlich darüber, dass sie sich auf den Sommer 21 freuen. Wie ihre Geschichte weitergeht, wird man im Sommer 2021 im Cevivilisation erfahren.</i></p>
16.45	Aufräumen und Zurücklaufen zum Treffpunkt.
17.00	Programm Ende

Schutzkonzept Cevi Schweiz/Covid-19:

Bitte berücksichtigt die Massnahmen aus dem aktuellen Schutzkonzept von der Cevi Schweiz.

Aktuelle Infos vom Cevi Schweiz findet ihr jederzeit hier: <https://www.cevi.ch/blog-details/schutzkonzepte/>

Theaterrollen:

Kona und Max (*siehe Referenzfoto*), eins oder mehrere Höhlenbewohner Kinder, einige Säbelzahn timer.

Wie viele Rollen es braucht ist abhängig von der Grösse der Abteilung.



Materialliste:

- Material für die Feuertechniken (Holz, Zeitung, Zündhölzer)
- Morse-Alphabet
- Blachen für Poncho
- Dinge für Gesichtsbemalung
- Memory Karten mit Pflanzen
- Kärtchen als Zeichen, dass die Posten absolviert wurden
- Material für Hindernislauf
- Büchsen und Ball

Morse-Alphabet:



Morse-Alphabet			
(Punkt = kurz blinken, Strich = lang blinken.)			
a · -	i · ·	r · · ·	1 · - - -
ä · - · -	j · - - -	s · · ·	2 · · - -
b - · · ·	k - · -	t -	3 · - · -
c - · · ·	l · · · ·	u · · ·	4 · · · -
ch - - - -	m - -	ü · · · -	5 · · · ·
d - · ·	n - ·	v · · · -	6 - · · ·
e ·	o - - -	w · - - -	7 - - · ·
f · · · ·	ö - - - ·	x - · · -	8 - - - ·
g - - ·	p · - · ·	y - · - -	9 - - - ·
h · · · ·	q - - - -	z - - · ·	0 - - - -
Verstanden · · · — · · ·			
Schlusszeichen · — · — ·			

Memory:



**Gänse-
blümchen**

Brennnessel

Holunder

Löwenzahn

Rohrkolben

Bärlauch

**Mai-
glöckchen**

Seidelbast

Tollkirsche

Eisenhut

Symbolkärtchen, Nahrungssuche:



Symbolkärtchen, Feuer und Morsen:



A . -	M - -	Y - - - -
B - . . .	N - .	Z - - . .
C - . . .	O - - -	1 . - - - -
D - . .	P . - . .	2 . . - - -
E .	Q - - - -	3 . . . - -
F	R . . .	4 -
G - . .	S . . .	5
H	T -	6 -
I . .	U . . -	7 - - . . .
J . - - -	V . . . -	8 - - - . .
K - . -	W . - -	9 - - - - .
L	X - . . -	0 - - - - -