INFOBLATT QUARTIERE + THEMATISCHE LAGERBAUTEN

1. ZWECK DIESES INFOBLATTES

Dieses Infoblatt erklärt euch, wie ihr zum Umsetzen unserer Lagerstory beitragen könnt, in dem ihr euren Hof mit den Farben und Symbolen eures Adelshauses dekoriert.

Es enthält zuerst eine allgemeine Sektion mit einer Zusammenfassung der Lagerstory, welchen Teil ihr darin spielt und eine Erklärung, welche Arten von thematisch passenden Lagerbauten möglich sind.

Anschliessend folgen Steckbriefe der acht Quartiere, in denen ihr deren Wappen, Farben, Werte und einige Inspirationen für zu ihnen passende Bauten findet

Wichtig: Die Einteilung in die Quartiere findet durch das Projektteam statt!
Ihr erhaltet diese gleichzeitig mit diesem Infoblatt. Diese kann nicht geändert werden. Es ist also eigentlich nur der Steckbrief von dem Quartier, in dem ihr eingeteilt seid, für euch relevant. Die Steckbriefe der anderen Quartiere können euch aber als Rahmen dienen, damit ihr die einzigartigen Seiten eures Quartiers besser abgrenzen könnt.

Einiges, das hier aufgeführt ist, habt ihr bereits im AVP-Dossier oder auf anderen Kanälen erhalten. Dieses Infoblatt ist so aufgebaut, dass es alle notwendigen Informationen an einem Ort vereint oder hier auf sie verlinkt. Wenn sich in eurer Abteilung also ein separates Team um Lagerbauten und Dekoration kümmert, müsst ihr ihnen nur dieses Infoblatt geben.

Nicht behandelt werden hier die allgemeinen Lagerbauten, die nichts mit der Lagerstory zu tun haben und die jeder Hof bei sich aufstellt. Die Infos zu diesen habt ihr bereits im Newsletter erhalten oder findet ihr hier: https://conveniat27.ch/infrastruktur

2. ALLGEMEINE INFOS

2.1. PRÄMISSE

Der/die König/in braucht eine Nachfolge und lädt darum die acht grossen Adelshäuser des Landes in seine mittelalterliche Stadt ein, um in einem Wettkampf einen neuen König oder eine neue Königin zu bestimmen. Die Anführenden der Häuser bringen jeweils ihr ganzes Gefolge mit und richten sich in der Stadt ein eigenes Quartier mit mehreren Höfen ein, um eine Woche lang gegeneinander anzutreten.

2.2. EURE ROLLE

Als Abteilung seid ihr Teil eines Hofs, welcher zu einem der acht Adelshäuser gehört und bildet zusammen mit allen anderen Höfen dieses Hauses ein Quartier. Ihr tragt also dessen Wappen und kämpft für euer Haus um die Krone. Jetzt habt ihr die Möglichkeit, eure Identität mit Bauten und Dekorationen kreativ sichtbar zu machen. Unsere Vision ist, dass man in jedem der Quartiere die Eigenheiten des Adelshauses und seines Wappentiers sieht und dass man immer weiss, bei wem man gerade ist.

2.3. WAS ENTHÄLT DER STECKBRIEF EURES ADELSHAUSES?

- Euer Quartiers-Wappen (mit Wappentier, Farbe & Motto)
- Eine kurze Beschreibung, was euer Wappentier ist und was euer Haus ausmacht
- Einige Inspirationen. Das können historische Epochen, Kulturen, Baustile, oder spezifische Gruppen sein, die zu diesem Haus passen. Bei einigen Häusern hat es mehrere ganz verschiedene Inspirationen, zwischen denen ihr wählen könnt.
- Jeweils drei Dinge, die richtig gut zu eurem Haus passen, und drei Dinge, die gar nicht passen, um euch mehr ein Gefühl von eurem Charakter zu geben.

Ab hier ist der Ball bei euch. Aus diesen Infos könnt ihr selber Ideen entwickeln, wie ihr eure Zugehörigkeit auf eurem Hof mit Bauten und Verkleidungen zeigen möchtet. Ihr könnt eine oder mehrere der Inspirationen von eurem Haus aufgreifen und so weiterspinnen, wie ihr möchtet.

Ein Beispiel: Das Haus Kelpie hat das Thema Wasser. Das könnte man jetzt weiterentwickeln als: Wasser -> Seefahrende -> Wir machen bei uns Wikinger!

Oder: Haus Greif hat Thema Grosse Persönlichkeiten. Da wäre eine Möglichkeit: Grosse Persönlichkeiten -> Helden, die wir bewundern -> Aragorn -> Wir machen bei uns Herr der Ringe – Look!

2.4. WAS IHR ZUR STORY SONST NOCH ERHALTET

Kurz vor dem Lager werdet ihr noch eine persönliche Begrüssung vom Anführer oder der Anführerin eures Hauses erhalten, die euch auf eure Mission in der königlichen Stadt vorbereitet und die ihr euren TNs zeigen könnt, um sie einzustimmen. Die Quartiersanführenden werden während der Woche auch in ihren jeweiligen Quartieren wohnen und dort regelmässig unterwegs sein.



3. MÖGLICHE FRAGEN, DIE AUFTAUCHEN KÖNNTEN

3.1. MÜSSEN WIR ANMELDEN, WELCHES THEMA WIR BEI UNS UMSETZEN?

Nein. Es gibt keinen Gesamtplan, welcher Hof welches Unterthema macht. Ihr müsst dieses nicht im Voraus anmelden oder bewilligen lassen. Wir lassen uns da gerne überraschen :)

Gleichzeitig würden wir euch deshalb aber auch empfehlen, eine kreative Idee zu suchen und nicht einfach das naheliegendste. Sonst könnte es vorkommen, dass andere Höfe genau dasselbe machen und wir dann z.B. acht Wikingerhöfe nebeneinander haben. Das wäre etwas schade.

Wichtig: Die Inspirationen für unsere Adelshäuser stammen aus der ganzen Welt. Wir möchten euch anhalten, bei der Umsetzung dieser auf eine respektvolle, positive Darstellung zu achten und andere Personen, Gruppen und Kulturen nicht herablassend abzubilden sowie auf negative Stereotype zu verzichten.

3.2. MÜSSEN WIR UNSERE LAGERBAUTEN IM VORAUS IRGENDWO EINREICHEN?

Ja, auch thematische Bauten sind Teil der sicherheitstechnischen Überprüfung durch das Ressort Infrastruktur. Die Unterlagen dazu habt ihr bereits in einem früheren Versand erhalten, ihr findet sie jederzeit unter: https://conveniat27.ch/infrastruktur.

In der dortigen Konzeptvorlage beschreibt/skizziert ihr eure geplanten thematischen Bauten und reicht sie zusammen mit den allgemeinen Hofbauten im gleichen Dokument ein.

Grundsätzlich ist es so, dass reine Deko-Elemente (z.B. Wappen, eine Statue eures Wappentiers, Girlanden, Vorhänge etc.) ohne Probleme durch die sicherheitstechnische Überprüfung gehen sollten. Bei grösseren Bauwerken (z.B. Türme, Hollywood-Schaukeln, andere grosse Holzbauten) ist es aber wichtig, dass ihr diese in eurem Konzept ausreichend beschreibt.

3.3. SIND NUR THEMATISCHE BAUTEN ERLAUBT?

Natürlich nicht! Ihr müsst nicht nur Sachen bauen, die in euer Quartiersthema passen. Wenn eure Abteilung ein Projekt hat, welches ihr auf jeden Fall im conveniat27 verwirklichen wollt, aber das nicht so zu eurem Thema passt, soll euch das kein Hindernis sein. Je mehr coole Bauwerke wir haben, desto besser! Aber vielleicht gibt euch dieser Steckbrief ja Anregungen, was ihr genau machen könntet, oder wie es dekorieren.

3.4. UND WAS IST MIT VERKLEIDUNGEN?

Verkleidungen, die zu eurem Adelshaus passen, sind natürlich ebenfalls willkommen. Der Steckbrief kann euch hier ebenfalls schon Inspirationen liefern. Sobald unser Kostümteam die Verkleidungen der Quartiersanführenden fertig hat, werdet ihr diese ebenfalls noch als Muster erhalten.



3.5. WIE KÖNNEN WIR DAS THEMA GLAUBEN UMSETZEN?

Die acht Adelshäuser repräsentieren auch verschiedene Zugänge zum Glauben, die es im Cevi gibt. Dies wird im Laufe der Woche auf der grossen Bühne behandelt werden. Es ist daher auch möglich, die Umsetzung eures Quartiersthemas religiös/biblisch zu machen. Ob ihr das auf eurem Hof machen wollt oder nicht, ist euch überlassen. Falls ihr euch dafür entscheidet: Bei einigen Adelshäusern sind dazu auch konkrete Inspirationen aufgeführt, ihr könnt diese aufgreifen oder euch auch eigene auszudenken.

3.6. WOFÜR SIND WIR NICHT ZUSTÄNDIG?

Ihr müsst keine Schauspielenden für das Theater/Rollenspiel auf der grossen Bühne stellen. Diese sind bereits separat gecastet worden. Grundsätzlich müsst ihr in eurem Hof keine separaten Rollenspiele von der Haupthandlung durchführen. Ihr dürft aber natürlich bei euch eigene Ideen umsetzen, die in die Haupthandlung eingebettet sind (z.B. eine verkleidete Person, die eure TNs an die Blöcke begleitet, um sie an ihre Aufgabe zu erinnern).

Falls es in eurer Abteilung Personen gibt, die eine Nebenrolle im Stadtleben oder auf der grossen Bühne spielen möchten, können diese sich bei uns via die conveniat27-Webseite anmelden.

3.7. WAS SIND UNSERE NÄCHSTEN SCHRITTE IN KURZFORM?

1. Allgemeine Infos durchlesen.
2. Auf der Quartierseinteilung nachschauen, zu welchem Quartier ihr gehört.
3. Den Steckbrief eures Quartiers/Adelshauses studieren.
4. Eine Idee entwickeln, wie ihr euer Adelshaus auf eurem Hof repräsentieren wollt.
5. Eure thematischen Bauten zusammen mit den allgemeinen Lagerbauten beim Ressort Infrastruktur für den sicherheitstechnischen Check einreichen (siehe Punkt 3.2).
6. Viel Spass beim Basteln & Bauen :)

4. STECKBRIEFE DER QUARTIERE

Quartier 1

EINHORN



Motto: “Mit Herz und Horn”

Farbe: Hellgrün

Wappentier: Das Einhorn ist das edelste aller Fabeltiere des Waldes (zumindest, wenn man es selbst fragt). Es ist ein Symbol für das Gute, aber es ist auch stark, aggressiv und einsiedlerisch, weshalb man ihm nicht im falschen Moment zu nahekommen sollte. Sein Herz und sein Horn sollen heilende Wirkung haben, weshalb sich viele Legenden darum ranken, wie man ein Einhorn antreffen könne.

Das Einhorn wird in Medien und Kultur heute oft etwas “fluffiger” dargestellt. Unser Einhorn hier ist ruppiger, ungeschliffener, aber hat trotzdem ein Herz aus Gold.

Beschreibung eures Hauses: Ihr seid praktisch, bodenständig und direkt. Euer Haus ist eng mit der Natur verbunden, der Wald ist quasi euer zweites Zuhause. Wind und Wetter können euch nichts anhaben. Wo andere bei einem bisschen Schlamm schon umkehren wollen, geht für euch der Spass erst richtig los.

Die Schönheit der Welt um euch herum bedeutet euch viel und ihr nehmt Rücksicht auf die Umwelt, damit sie weiter gedeihen kann.

Daneben seid ihr auch handwerklich und mechanisch geschickt. Wenn etwas gebaut oder geflickt werden muss, steht ihr nicht lange herum, sondern macht euch gleich daran. Es gilt: Lieber mal anpacken als ewig diskutieren! Euch ist wichtig, dass alle ihre Talente benutzen, um die Welt zu einem besseren Ort zu machen.

Eure Strategie, um euch die Königskrone zu holen: Mit Ausdauer, Geschick und Zielsicherheit wird die Königskrone garantiert euch gehören!

Einige Stichwörter, die euch beschreiben: bereit, praktisch, naturverbunden

Mögliche Inspirationen:

- Ronja Räubertochter
- Waldelfen (à la Herr der Ringe)
- Kräuterhexen
- Überlebenskünstler
- Löwenzahn (die Serie)

3 Dinge, die absolut zu euch passen:

- Zwei Wochen ohne Material im Wald überleben
- Den besten Sarasani der Stadt bauen
- Alle Pilze am Geruch identifizieren können

3 Dinge, die ihr gar nicht machen würdet:

- Herumsitzen, während es Probleme gibt
- Nägel lackieren
- Blödsinn erzählen



Quartier 2

KELPIE



Motto: “Auf wilden Wogen”

Farbe: Hellblau

Wappentier: Kelpies sind Wassergeister, die in schottischen Seen leben und sich meist in einer pferdeähnlichen Gestalt zeigen, wobei sie aber auch andere Formen annehmen können. Sie sind wild und mächtig. Während Kelpies früher vor allem eine Gefahr für Menschen waren, weil sie diejenigen, die sich zu nahe ans Wasser wagten schnappten und in die Tiefen zogen, sind sie heute auch ein Symbol für Stärke.

Unser Kelpie nimmt daneben auch Inspiration von den Hippokampi aus der griechischen Mythologie. Dies sind ebenfalls Wasserbewohner in Pferdegestalt, welche den Streitwagen des Meeresgottes Poseidon ziehen und die unbeugsame Kraft der See verkörpern.

Beschreibung eures Hauses: Ihr seid stürmisch, kämpferisch und furchtlos. Kelpies leben für den Moment, für Abenteuer und Nervenkitzel. Es gibt keine Herausforderung, vor der ihr kneifen würdet. Pause macht ihr kaum und wenn, dann nur, um kurz eure Kräfte zu sammeln, ehe ihr mit voller Energie weitermacht.

Genau wie euer Wappentier seid ihr natürlich im Wasser zuhause. Ihr seid sehr gerne nass, zu viel Hitze ist dagegen gar nicht euer Ding.

Eure Strategie, um euch die Königskrone zu holen: Das Haus Kelpie ist definitiv nicht das am besten organisierte Haus. Lange planen oder mit Tricksereien arbeiten, das ist gar nicht euer Ding. Ihr stürzt euch lieber direkt in die Action hinein und improvisiert dann. Auch seid ihr nicht diejenigen, die viel Zeit in Kunst stecken, denn ihr habt wichtigeres zu tun (z.B. einen Berg erklimmen!) Manchmal geht es bei euch auch sehr chaotisch zu. Aber am Ende des Tages gemeinsam einen weiteren Sieg oder einen neuen Rekord feiern zu können, das macht für euch alles wert.

Einige Stichwörter, die euch beschreiben: stürmisch, aufbrausend, unaufhaltsam

Mögliche Inspirationen:

- Der schottische/irische Kulturraum
- Alles, was mit Wasser zu tun hat
- Extremsport, Gipfelstürmer, Abenteuer
- Bei Bauwerken: Trainingseinrichtungen, Statuen oder andere Trophäen eurer Spitzenleistungen

3 Dinge, die absolut zu euch passen:

- Vor dem Zmorge schon einen Marathon laufen
- Ohne Zögern kopfvoran in jedes Abenteuer springen
- Eine Herausforderung immer annehmen, sogar wenn sie von jemand stärkerem kommt

3 Dinge, die ihr gar nicht machen würdet:

- Lange diskutieren
- Sich vor Verantwortung drücken
- In die Wüste ziehen (dort ist es zu trocken!)



Quartier 3

WOLPERTINGER



Motto: “Aus vielem mach eins”

Farbe: Dunkelgrün

Wappentier: Wolpertinger sind Fabelwesen aus den bayrischen Alpen. Sie sind sehr scheu und leben versteckt, man kann sie kaum je zu Gesicht bekommen. Es handelt sich um Schimärenwesen, die aus den unterschiedlichen Tieren zusammengesetzt sind und alle Eigenschaften dieser Tiere in sich vereinen.

Beschreibung des Hauses: Die Wolpertinger sind wohl das besonderste der acht grossen Häuser. Während jedes andere Haus klare, an seinem Wappentier ausgerichtete Werte und Traditionen hat, sticht bei euch vor allem die Abwesenheit von solchen hervor. Ihr seid ein wild zusammengewürfelter Haufen, bei dem man auf den ersten Blick nicht ahnen würde, dass ihr alle zum gleichen Haus gehört.

Aber für euch passt das so und ihr schämt euch nicht dafür, etwas anders zu sein. Es gibt euch eine ganz eigene Perspektive auf das Leben. Ihr versteht auch, wie es ist, nicht immer im Rampenlicht zu stehen, vergessen zu gehen, es manchmal schwierig zu haben. Deshalb ist euch wichtig, dass bei euch alle willkommen sind. Alle Menschen sind einzigartig und alle haben ihren eigenen Wert.

Genau wie euer Wappentier lebt ihr sehr zurückgezogen. Viele im Königreich glauben gar nicht, dass es euch wirklich gibt, aber Achtung, wer euch unterschätzt! Euer Haus nimmt seine Stärke vielleicht nicht aus Heldenfiguren, die alles können, aber dafür daraus, dass ganz viele verschiedene Stimmen bei euch zusammenarbeiten und alle ihr Bestes geben.

Eure Strategie, um euch die Königskrone zu holen: Durch eure Vielfältigkeit und mit ganz viel Mut, wollt auch ihr euch die Krone holen.

Einige Stichwörter, die euch beschreiben: chaotisch, unscheinbar, scheu, vielseitig, zufrieden, verwunderlich

Mögliche Inspirationen:

- Momo (Buch von Michael Ende)
- Hippies und andere alternative Lebensmodelle
- Alles, was Patchwork ist, Recycling, in allem einen Wert sehen
- Tinguely-Kunst
- Sachen, die auf den ersten Blick ganz komisch aussehen, wenn man aber genau hinschaut richtig cool sind.

3 Dinge, die absolut zu euch passen:

- Die Nadel im Heuhaufen suchen
- Allen ein Daheim bieten, egal woher sie kommen
- Das Gute in jedem und allem sehen

3 Dinge, die ihr gar nicht machen würdet:

- laut sein
- strukturiert arbeiten
- Andere verletzen



Quartier 4

KITSUNE



Motto: ”Trick zum Glück”

Farbe: Rot

Wappentier: Kitsune (ausgesprochen Kizu-neeh, nicht Kitsuuh-ne!) sind Fuchsgeister aus Japan. Sie sind sehr intelligent, haben magische Kräfte und können ihre Gestalt verändern. Sie spielen den Menschen Streiche, manchmal lustig, manchmal bösartig. Sie tricksen sich durch das Land, ohne dass sie je jemand erwischen kann.

Beschreibung eures Hauses: Ihr seid verspielt und für jeden Spass zu haben. Ob ein lustiger Spruch, ein Streich oder eine packende Geschichte, ihr beherrscht die Kunst der Unterhaltung wie sonst niemand. Ihr nehmt das Leben nicht immer allzu ernst. Das Wichtigste ist, dass bei euch alle eine gute Zeit haben und sich so entfalten können, wie sie sind.

Im Gegensatz zu vielen der anderen Häuser seid ihr nicht in Schlössern oder anderen prächtigen Bauwerken zuhause. Eigentlich seid ihr gar nicht sesshaft, sondern zieht durch das ganze Land, wo es euch gerade gefällt. Auf euren Reisen habt ihr allerlei wundersame Sachen gesehen und erlebt, die ihr gerne anderen weitergebt.

Eure Strategie, um euch die Königskrone zu holen: Sicher nicht mit brachialer Gewalt, das ist nicht euer Ding. Aber mit Gewitztheit und allen möglichen Tricks macht ihr das allemal wett.

Einige Stichwörter, die euch beschreiben: lustig, verspielt, geistreich

Mögliche Inspirationen:

- Japanischer Kulturraum
- Zirkusleute, Theaterleute, Fahrende und Reisende
- Trickser, Geschichtenerzähler

3 Dinge, die absolut zu euch passen:

- Die ganze Nacht einen Streich vorbereiten
- Eine Geschichte erzählen, nach der alle vor Lachen am Boden liegen
- Das ganze Land bereist haben

3 Dinge, die ihr gar nicht machen würdet:

- Den Mund halten
- Verantwortung übernehmen
- Freunde im Stich lassen, wenn es ihnen schlecht geht

Quartier 5

GREIF



Motto: “Im Auge der Gerechtigkeit”

Farbe: Orange

Wappentier: Greifen sind Mischwesen mit dem Körper eines Löwen und dem Kopf/Flügeln eines Raubvogels. Greifen sind starke und gerechte Tiere, die von ihren Nestern hoch über dem Land über dieses wachen. Sie sind auch eins der verbreiteten Wappentiere, mit dem Adlige ihre Wappen verziert haben.

Beschreibung eures Hauses: Wenn man fragen würde, wer die Königskrone am meisten verdient hat, wäre bei euch die Antwort glasklar: Ihr selbst natürlich! Euch sieht man an: Ihr seid davon überzeugt, dass ihr die Sieger seid, dass die Krone schon praktisch in euren Händen ist. Ihr sagt das aber nicht, weil ihr einfach arrogant wärt, sondern weil ihr diese Aufgabe wirklich ernst nehmt. Denn ihr habt euch lange auf den Tag vorbereitet, an dem es um die Nachfolge des Königs gehen wird.

Eure Strategie, um euch die Königskrone zu holen: Andere Häuser wollen vielleicht einfach zum Spass die Krone erobern, oder sich erst nachdem sie gewonnen haben, überlegen was jetzt mit dem Königreich machen. Ihr dagegen, ihr habt schon jetzt einen Plan. Mit eurem selbstbewussten Auftreten wollt ihr alle davon überzeugen, dass das Königreich unter eurer Führung am besten aufgehoben ist. Obwohl ihr vielleicht manchmal ein bisschen abgehoben herüberkommt, wollt ihr schlussendlich nur das Beste für alle. Ihr wollt ein Königreich erschaffen, in dem es allen gut geht. Das ist eine schwierige Aufgabe, der ihr euch aber ohne Zögern stellt, immer zuverlässig, seriös und elegant.

Einige Stichwörter, die euch beschreiben: pompös, ambitioniert, nobel, selbstbewusst, diplomatisch

Mögliche Inspirationen:

- Adelige (Grafen, Barone, Fürsten)
- Schlösser (die Bauten der Greifen zeigen, was sie für königliche Ambitionen haben)
- Heldenfiguren aus Legenden und Sagen, Märchenprinzen
- Führungspersonen, Menschen die den Ton angeben (z.B. aus Politik und Wirtschaft)
- Charismatische Persönlichkeiten, die andere begeistern und für eine Sache gewinnen können.

➔ Achtung, die “klassischen” mittelalterlichen Ritter und Burgen gehören hingegen zum Haus Cerberus!

3 Dinge, die absolut zu euch passen:

- Die Prinzessin aus der Gefahr retten
- Die Führung über eine Situation übernehmen
- Für ein Gemälde von euch selbst posieren

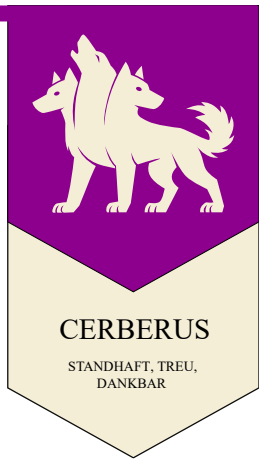
3 Dinge, die ihr gar nicht machen würdet:

- Unpünktlich sein
- Euch von weniger qualifizierten Leuten etwas vorschreiben lassen
- Flecken auf den Kleidern haben



Quartier 6

CERBERUS



Motto: ”Standhaft, Treu, Dankbar”

Farbe: Purpur

Wappentier: Der Cerberus stammt aus der griechischen Mythologie. Er ist ein dreiköpfiger Hund, der den Eingang der Unterwelt Hades bewacht. Er tut diese Pflicht unermüdlich und nichts und niemand kommt an ihm vorbei, ausser man kennt seine zwei grossen Schwächen: Musik besänftigt ihn, und er mag Süsses sehr gerne.

Beschreibung eures Hauses: Für das Haus Cerberus ist Zusammenhalt wichtig, weit mehr noch als bei allen anderen Häusern. Ihr seid eine unzertrennliche Gemeinschaft, die mit Stolz auf eine lange Tradition schauen kann.

Ihr entsprecht dem Idealbild von Rittern und Wächtern, die das, was ihnen wichtig ist beschützen. Aber ihr seid nicht nur stoische Krieger, sondern erfreut euch auch gerne an der Gemeinschaft. Zusammen feiert, lacht, musiziert und tanzt ihr wie kein anderes Haus. Ihr erfreut euch am Leben und an dem, was die Erde euch gibt. Vielleicht seid ihr nicht das prächtigste Haus, aber das macht euch nichts aus. Ihr seid nicht protzig oder prahlerisch, sondern zeigt, dass ein einfaches Leben auch etwas Tolles sein kann.

Eure Strategie, um euch die Königskrone zu holen: Mit felsenfester Überzeugung, Zusammenhalt und Standhaftigkeit

Einige Stichwörter, die euch beschreiben: musikalisch, traditionsbewusst, freundschaftlich

Mögliche Inspirationen:

- Alles rund um Griechenland
- Tore und Wachttürme
- “klassisches” Rittertum, Trutzburgen, die niemand einnehmen kann.
- Gemeinschaft, ein kleines Dorf in der Stadt, in dem es alles gibt was es braucht
- Christliche Gemeinschaften, die miteinander durch dick und dünn gehen

3 Dinge, die absolut zu euch passen:

- Schwächere beschützen
- Beim Tagesabschluss zusammen singen, bis ihr einschlaft
- Für eure Meinung einstehen

3 Dinge, die ihr gar nicht machen würdet:

- Eure Süssigkeiten verschenken
- Einen Freund hintergehen
- Sachen umstürzen, die gut funktionieren

Quartier 7

PHÖNIX



Motto: “Aus der Asche erwacht”

Farbe: Gelb/Gold

Wappentier: Der Phönix ist ein mythischer Vogel aus Ägypten, der am Ende seines Lebenszyklus verbrennt und dann aus der Asche wieder zu neuem Leben erwacht. Er verkörpert das Licht der Sonne als Grundlage allen Lebens, die Unsterblichkeit und die Auferstehung.

Beschreibung eures Hauses: Eure Geschichte ist von allen Häusern am engsten mit eurem Wappentier verbunden. Früher ging es euch einmal gar nicht gut. Viele dachten schon, mit eurem Haus sei es bald vorbei. Aber dann, als ihr ganz unten wart, wurdet ihr gerettet und erhieltet eine zweite Chance.

Diese zweite Chance habt ihr gepackt und seither ist alles anders. Ihr kostet jeden einzelnen Tag voll aus. Phönixe sind strahlend, intensiv, unaufhaltsam, eure Augen sind immer auf den Horizont, auf die Zukunft gerichtet. Ihr seid auf einer Mission, Grosses zu bewirken, sowohl für euch als auch für andere.

Eure Leidenschaft ist euch anzusehen. Ihr wollt immer andere begeistern, sich zu verbessern, über sich selbst hinauszuwachsen. Immer schwirren euch neue Projekte, durch den Kopf, was man noch tun könnte, um anderen Menschen zu helfen, sei es ein neues Haus, eine neue Kirche oder eine neue Brücke. Manchmal verliert ihr in eurem Eifer vielleicht ein wenig den Boden unter den Füssen, aber das macht eurem Tatendrang keinen Abbruch.

Eure Strategie, um euch die Königskrone zu holen: Mit schier endloser Energie und dem Feuer, das in euch allen brennt, wollt ihr die Königskrone erobern, damit das ganze Königreich in neuem Glanz erstrahlt.

Einige Stichwörter, die euch beschreiben: strahlend, unermüdlich, inspirierend

Mögliche Inspirationen:

- Menschen, die im Aufbruch sind, die etwas Grosses planen oder bewirken
- Pioniere, Weltentdecker, Erfinder, diejenigen, die dorthin gehen, wo vorher noch niemand war
- Grosse Bauwerke: Türme, Wolkenkratzer, Brücken, Eisenbahnen
- Christliche Gemeinschaften, die auch harte Zeiten zusammen überstehen, die ihren Glauben mit Stolz tragen und auch an andere weitergeben wollen.

3 Dinge, die absolut zu euch passen:

- Lagerbauten in Rekordzeit aufstellen
- Zusammen ein Fest feiern, das alle anderen weghaut
- Andere inspirieren

3 Dinge, die ihr gar nicht machen würdet:

- Aufgeben
- Tiefe Ansprüche an euch selber haben
- Sinnlos herumblödeln, ohne ein Ziel vor Augen zu haben

Quartier 8

BAKU



Motto: “In den Sternen geschrieben”

Farbe: Violett/Dunkelblau

Wappentier: Bakus sind Wesen aus der japanischen und chinesischen Mythologie. Es sind Schimärenwesen, sie sind also aus den Teilen mehrerer Tiere zusammengesetzt: Der Körper eines Bären oder Tapirs, der Kopf eines Elefanten, den Schwanz eines Ochsen und die Beine eines Tigers. Trotz ihres wuchtigen Auftretens sind sie aber freundliche, gemütliche Tiere. Sie fressen Albträume, damit Kinder ruhig schlafen können und vertreiben böse Geister, wodurch ihre Anwesenheit allen Glück und Gesundheit bringt.

Beschreibung eures Hauses: Das Haus Baku ist das Haus der Weisheit, der Ruhe und der Gemütlichkeit. Spitzenleistungen im Sport, oder bei den ersten Sonnenstrahlen aufstehen, um Berge zu erklimmen, das steht euch gar nicht. Aber die ganze Nacht zusammen am Lagerfeuer sitzen und einander Geschichten erzählen, da seid ihr sofort dabei. Andere werfen euch manchmal vor, faul zu sein, aber davon lasst ihr euch nicht aus der Ruhe bringen.

Ihr bringt vielleicht nicht so viele Werkzeuge mit ins Lager, dafür aber umso mehr Köpfchen. Wenn ein Code geknackt werden muss, ein Traum gedeutet oder jemand einen guten Ratschlag braucht, dann seid ihr da.

Eure Strategie, um euch die Königskrone zu holen: Langsam und bedacht vorgehen und dort punkten, wo es wirklich zählt.

Einige Stichwörter, die euch beschreiben: verträumt, gechillt, fantastisch

Mögliche Inspirationen:

- Grosse Philosophen und Gelehrte, Universitäten
- Chinesischer Kulturraum (da kommt der Baku her)
- Traumlandschaften, auch ganz surreale
- Ein bisschen Nerd-Stuff (Wenn Bakus einen Film schauen oder ein Buch lesen, dann kennen sie diese in und auswendig!)

3 Dinge, die absolut zu euch passen:

- Mittagsschlaf machen
- Die ganze Nacht über eine Geschichte diskutieren
- Immer einen kühlen Kopf bewahren

3 Dinge, die ihr gar nicht machen würdet:

- Stressen
- Morgensport
- Den Mund halten