HEUREKA!

#1 | 22.9X.2024



Regelkunde

Leben wie die Götter im Olymp

- Eure Teamer
- Speise-Orakel

Exklusiv: Das beste Spiel zum Ankommen

KODEX DER HELD:INNEN

0. Wir sind eine **Gemeinschaft.** Wir gehen **freundlich und fair** miteinander um. Konflikte lösen wir mit Worten. Jede:r gehört dazu und wir **respektieren gegenseitig unsere Grenzen**.

I. Damit wir uns alle mit Namen ansprechen können und wissen, wer zu uns gehört, **tragen** wir tagsüber alle unseren **Button**. Wir passen aufeinander auf: Wenn ihr die Burg verlasst, meldet euch bitte kurz mit eurem Button im Berghof **ab** und nach der Rückkehr umgehend wieder **an**, um euren Button zurückzuerhalten. **Nach dem Abendessen bleiben wir alle gemeinsam auf der Burg**.

II. Wir gehen **achtsam** mit dem Inventar der Burg und den persönlichen Dingen anderer um. Wir befinden uns nur in anderen Zimmern, wenn wir eingeladen wurden, und **fragen immer**, bevor wir uns etwas ausleihen.

III. Unsere gemeinsamen Zeiten: Die Mahlzeiten...
Frühstück: **8:00 Uhr**
Mittagessen: **12:00 Uhr**
Abendessen: **18:00 Uhr**
... und die **fett gedruckten Programmpunkte** im Tagesplan erleben wir alle zusammen. Beim Essen bleiben wir so lange am Platz, bis eine:r der Betreuer:innen das **Signal** zum Gehen gibt.

IV. Jedes Zimmer übernimmt mindestens einmal einen **Küchendienst** (Tische wischen, leere Flaschen abräumen, fegen). Bitte hinterlasst den Raum so sauber, wie ihr ihn für euch selbst wünschen würdet. Euer **eigenes Geschirr** räumt ihr natürlich nach jedem Essen selbst weg. Besteck dabei bitte mit dem Griff nach unten in die Körbe.

V. Zu eurer eigenen Sicherheit: Tragt zu den Mahlzeiten **immer Schuhe** und kommt nicht barfuß. Es kann schnell mal ein Glas herunterfallen und wir wollen keine Schnittwunden.

VI. Damit wir alle fit für den nächsten Tag sind, brauchen wir guten Schlaf. Ab den **Bettgehzeiten**:
U10: **22:00 Uhr**
U12: **22:00 Uhr**
U14: **22:30 Uhr**
U16: **23:00 Uhr**
findet ihr euch bitte **selbstständig** auf euren eigenen Zimmern ein. Eine halbe Stunde später ist dann das **Licht aus** und es wird nur noch geflüstert.

VII. Ab **22 Uhr** beginnt außerdem die **Nachtruhe** der Jugendherberge. Um niemanden zu stören, sind wir im Anschluss im Schürenberg oder ruhig auf unseren eigenen Zimmern. Auf den Fluren nehmen wir **Rücksicht** auf alle und verhalten uns **ruhig**.

VIII. Auf unserer Freizeit gibt es **absolut keinen Alkohol**. Hier haben wir eine klare Grenze und **null Toleranz**.

IX. Wenn ihr Fragen, Sorgen oder Heimweh habt, sind wir **Betreuer:innen immer für euch da.** Ihr könnt euch im Zweifel **zu jeder Tages- und Nachtzeit** bei uns melden.

Wer Medusa ansah, erstarrte zu Stein. Perseus besiegte sie mithilfe eines Spiegelschilds.

Herzlich Willkommen

Grusswort des Poseidon

Τὰ πάντα ἐξ ὕδατος εἶναι
καὶ εἰς ὕδωρ πάλιν ἀναλύεσθαι.

Thales von Milet.

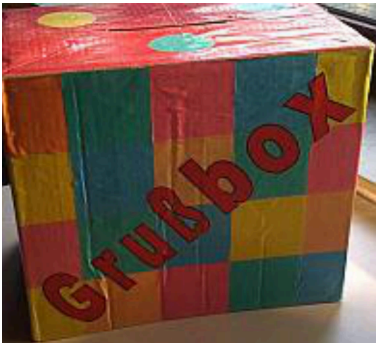
Die Griechen sind schon ein schlaues Volk, sie haben früh erkannt: „Alles ist aus dem Wasser und in Wasser löst sich alles auf." (s.o.)
Ihr denk jetzt vielleicht: Hieß das nicht „Asche zu Asche"... aber ihr haltet meinen Bruder Zeus vermutlich auch für den mächtigsten Gott. Ich darf euch verraten: Seit Erfindung der Elektrizität singt der eigentlich nur noch.

Ich darf mich vorstellen: Poseidon, mächtigster Gott, Herrscher des Wassers, Schöpfer der Pferde. Ihr könnt mich aber Yves nennen. Wir Götter sind schließlich allesamt nicht nur überlegen, sondern auch bescheiden und halten unsere Identität in irdischer Gestalt geheim.

In den kommenden Tagen werden wir gemeinsam olympische Prüfungen meistern, Rätsel der Antike lösen und vor allem eines tun: eine fantastische Zeit erleben. Egal, ob ihr eher die kluge Ruhe der Athene, die blitzschnelle Neugier des Hermes oder die wilde, ansteckende Lebensfreude des Dionysos mitbringt – jede und jeder von euch bringt eine ganz eigene Stärke in unsere Gemeinschaft ein. Und ihr habt Glück! Wir Götter haben all unsere himmlischen Kräfte vereint, um euch zur Seite zu stehen. Wir werden euch in die Geheimnisse des Olymps einweihen und aus euch ein unschlagbares Team für die große Prüfung am Donnerstag formen.

Die erste Aufgabe erwartet euch um 13 Uhr im Turniersaal. Nutzt die Zeit bis dahin, um eure Gemächer zu beziehen und nochmal Kräfte zu tanken. Denn wie sagt Dionysos immer: Mit leerem Magen hat noch niemand eine Prüfung bestanden. Um 12 Uhr gibt es göttliche Speisen im Keller, mmmhhh.

Euren Eltern könnt ihr gerne nochmal sagen, dass sie euch wie jedes Jahr über unsere Online-Grußbox grüßen können. Euch steht das Original im Betreuerzimmer zur Verfügung! Ihr könnt dort Gerüchte, Grüße und Zitate einwerfen.



Alois / Helios



Alter: 19

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Manche werden es am Ende bereuen, nicht so viele Drachmen gesammelt zu haben.

Meine Achillessehne:
Wenn ich etwas bastele dann geht es direkt in Flammen auf.

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Der Sportplatz. Dort finden immer die spannendsten Duelle statt.

Ich hoffe, dass ihr nachts viel schlaft, sodass ihr die Sonne in ihrer gesamten Schönheit genießen könnt.

Ayleen / Medusa



Alter: 24

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
es wird auf jeden Fall wieder massiv vergessen Buttons vor den Mahlzeiten abzuholen (denkt an eure Buttons Leute!!)

Meine Achillessehne:
Zucker. Bzw, eigentlich eher kein Zucker.

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
der Berghof, spezifisch das Fenster von dem man aus so schön weit gucken kann

Ob mein Blick wohl wirklich versteinern kann?

Eulen waren Athenes heilige Tiere. Auf antiken Münzen standen sie für absolute Klugheit.

Fabi / Dionysos



Alter: 27

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Die Grußbox ist wie ein Wunschbrunnen: Wirf was rein und du könntest belohnt werden.

Meine Achillessehne:
Coup. Leute, spielt bitte mehr Rasender Roboter, Bausack oder Loony Quest!

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Der Grill beim Grillplatz. Aber nur wenn Holger mir Gesellschaft leistet.

Als Gott des Wahnsinns, kann ich nur sagen: Willkommen

Holger / Hypnos



Alter: 47

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Schlaf hat noch niemandem geschadet!

Meine Achillessehne:
Meine Unsterblichkeit (aka Alter)

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Ich mag alle Orte, die mir ein ruhiges Nickerchen ermöglichen.

Es ist ein menschliches Thema, aber es hat noch niemandem geschadet, in eine andere Rolle zu schlüpfen. Wenn ihr gut seid, dann kann ich Nickerchen machen...

Johannes / Apollon



Alter: 19

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Egal wie sehr sie sich auch bemühen - es wird doch niemandem je gelingen, mit Schieben eine Schachpartie zu gewinnen!

Meine Achillessehne:
Mein Zeitverbrauch - (Nicht nur) bei meinen Schachpartien ist es immer dieselbe Leier, und sie ist leider nicht immer so schön wie das Musikinstrument des Apollo

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Der Turniersaal, ist doch klar!

Schach ist nicht nur Sport und Wissenschaft - es ist auch Kunst!

Julian / Athene



Alter: 31

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
die Zeitung am Donnerstag wird alle aus den Socken hauen, also guckt sie euch an

Meine Achillessehne:
mein Tempo, ich nehme gerne alles gelassen

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
mein Bett, denn dort kann ich meinen Mittagsschlaf genießen

Auch als Gott des Krieges wünsche ich mir, dass stets Frieden herrscht auf der Burg.

Fährmann Charon brachte Tote über den Styx. Als Lohn bekamen sie eine Münze in den Mund

Luna / Artemis



Alter: 18

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Es werden keine Eulen nach Athen getragen

Meine Achillessehne:
Ich kann nicht Nein zu Bruschetta sagen! Und mein Gesang, während alle gerne Apollons Gesang lauschen, halten sie sich bei mir lieber die Ohren zu.

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Schürenberg, denn dort kann ich den ganzen Tag Spiele spielen. Fragt mich gerne, ich spiele immer gerne mit euch.

Als Göttin der Jagd, freue ich mich, euch alle immer beim Essen zu sehen.

Marcel / Zeus



Alter: 34

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Lest die Zeitung und macht die Schatzsuche! Es wird toll!

Meine Achillessehne:
Sport, hört mir auf mit Fußball! Ich möchte doch nur Brettspiele spielen!

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Der Berghof bei schöner Musik am besten!

Als Gott des Donners und des Stroms freue ich mich auf die Handyfreien Tage!

Mark / Hermes



Alter: 19

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Die gewaltigsten Schlachten zwischen Göttern und Sterblichen werden um die Handys und die Bettgehzeiten geschlagen.

Meine Achillessehne:
Drückende Hitze und Übermüdung

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Als unendlich schneller Götterbote selbstverständlich die Frühjogg-Route

Bei konstant >5 Teilnehmern über die Woche laufe ich beim letzten Frühjoggen im Hermes-Kostüm!

Nathan / Hades



Alter: 25

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Ein verlorenes Schachspiel ist nicht das Ende der Welt und eine geschobene Partie vielleicht der Anfang einer langen Freundschaft.

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Die Wiese am Grillplatz–besonders in der Dunkelheit für das Wächterspiel in der Nacht

Wer versucht zu schummeln, den erwartet der Tod!

Athen erfand im 5. Jh. v. Chr. die Demokratie, bei der Bürger durch Los Ämter übernahmen

Venice / Hera



Alter: 22

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Girlspower hat jeder in sich. Seid stark und kreativ. Dann passe ich auf euch auf.

Meine Achillessehne:
Spinnen. Medusa, versteinerst du die bitte?

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Überal, wo man basteln kann. Ich behaupte, ich helfe nur ... in Wahrheit bastel ich selbst am meisten.

Familie ist manchmal einfach die, mit der man eine Woche auf einer Burg landet.

Yves / Poseidon



Alter: 34

Mein Orakel-Spruch für die Burg:
Ein Teili wird seine Zahnbürste vergessen!

Meine Achillessehne:
Set. Das Spiel kann ich wirklich gar nicht.

Mein Lieblingsort auf dem Olymp:
Die Grillwiese!

Als Gott des Meeres und Wassers freue ich mich über regelmäßig genutzte Duschen!

DAS SPIEL DER SPIELE
DIE ERSTE WAHL AM OLYMP

Du bist das erste Mal hier? Dann haben wir das perfekte Spiel für dich. Du bist ein alter Hase und kennst alles und jede:n? Beweis es uns gerne bei: Green Team Wins!
Schon das Spiel dürfte für dich neu sein und wird dich bestimmt überraschen.

Worum geht's? Antworten auf Fragen geben. Worum geht's nicht? Es geht nicht darum die schlauste, witzigste oder kreativste Antwort zu geben. Nichtmal die dümmste ist relevant. Es gewinnt schlicht und einfach die Antwort, die am häufigsten genannt wurde.
Alle, die das schaffen, landen im „Grünen Team" und wollen dort möglichst lange bleiben, um Punkte zu sammeln. Die Fragen kommen aus den drei Kategorien: „Entweder Oder" „1, 2 oder 3" und „Mut zur Lücke".

Ein fiktives Beispiel im Wewelsburg-Stil: „Entweder Partieanalyse mit Johannes und Mark oder Basteln mit Luna und Venice?" Was könnten eure Mitspielerinnen und Mitspieler hier wohl antworten? Findet vielleicht parallel schon Basteln statt? Alle, die die richtige Antwort gewählt haben, kommen ins Grüne Team und erhalten einen Punkt. Alle, die schon im Grünen Team waren, erhalten sogar zwei Punkte. Falsche Antwort? Dann musst du deinen Team-Marker leider auf die orangene Seite drehen und gehst leer aus.

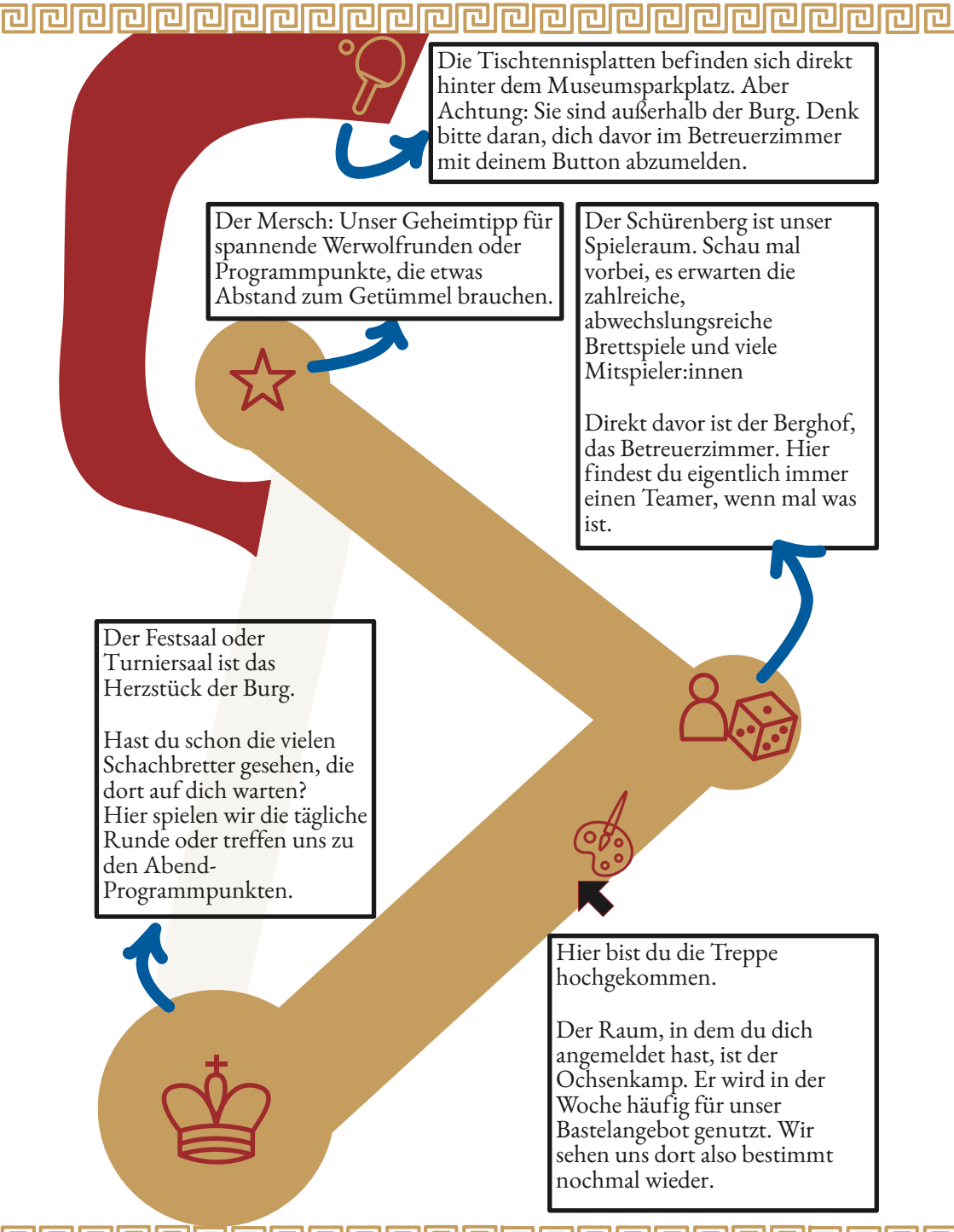
Wer nach 15. Fragen die meisten Punkte hat, gewinnt. Was so einfach klingt, ist am Ende ziemlich knifflig. Es ist nämlich völlig egal, wie zufrieden du mit deiner eigenen Antwort bist. Wichtig ist, dass die anderen die gleiche Antwort haben. Und während du versuchst, wie deine Mitspielenden zu denken, versuchen deine Mitspielenden sich in dich zu versetzen.

Das Spiel ist in 15 Minuten durch und kann mit bis zu 12 Personen gespielt werden. Wir starten eine Proberunde um 15 Uhr im Schürenberg, meldet euch einfach bei Yves.

Im Schürenberg habt ihr auch die Chance zahlreiche andere strategische, kommunikative, kooperative oder kompetitive Spiele zu entdecken. Kommt einfach mal vorbei! Das ihr noch nicht jedes Spiel kennt, ist dabei ganz normal. Sprecht einfach eine:n Betreuer:in an und wir lernen das Spiel gemeinsam.

Den Schürenberg findet ihr hinter dem Betreuerzimmer. Damit ihr euch direkt gut zurechtfindet, haben wir euch auch eine kleine Karte mit allen Punkten abgedruckt. Wir freuen uns auf die erste Partie mit dir!

Der Marathon ehrt einen Boten, der nach dem Überbringen der Siegesnachricht tot umfiel.


Die Tischtennisplatten befinden sich direkt hinter dem Museumsparkplatz. Aber Achtung: Sie sind außerhalb der Burg. Denk bitte daran, dich davor im Betreuerzimmer mit deinem Button abzumelden.
Der Mersch: Unser Geheimtipp für spannende Werwolfrunden oder Programmpunkte, die etwas Abstand zum Getümmel brauchen.
Der Schürenberg ist unser Spieleraum. Schau mal vorbei, es erwarten die zahlreiche, abwechslungsreiche Brettspiele und viele Mitspieler:innen
Direkt davor ist der Berghof, das Betreuerzimmer. Hier findest du eigentlich immer einen Teamer, wenn mal was ist.
Der Festsaal oder Turniersaal ist das Herzstück der Burg.
Hast du schon die vielen Schachbretter gesehen, die dort auf dich warten? Hier spielen wir die tägliche Runde oder treffen uns zu den Abend-Programmpunkten.
Hier bist du die Treppe hochgekommen.
Der Raum, in dem du dich angemeldet hast, ist der Ochsenkamp. Er wird in der Woche häufig für unser Bastelangebot genutzt. Wir sehen uns dort also bestimmt nochmal wieder.

Blick in die Zukunft

- 11:00 – Anreise
- 12:00 – **Mittagessen**
- 13:00 – **1. Runde** im Turniersaal
- 15:00 – Anspielen im Schürenberg
- 15:30 – Fußball Treffen im Berghof
- 18:00 – **Abendessen**
- 19:00 – **Kennenlernabend**

Und am nächsten Tag?

- 07:30 – Frühsport
- 07:30 – Wecken
- 08:00 – Frühstück

Ambrosia

Zum Mittag
Gemüsesuppe

Zum Abend
Putengulasch mit Kartoffeln und Gemüse

Wetter



Bis zu
18°C

Der Wetterbericht zeigt noch Wolken, aber da glauben wir nicht dran. Mit euch wird auch die Sonne kommen!

Küchendienst

Frühstück	Mittagessen	Abendessen
Ab morgen gibt es dann auch immer einen Frühstücks-Küchendienst.	Zimmer D13 Marian, Jaro, Ingmar, Anton	Zimmer D16 Moritz, Niklas, Sebastian, Oscar

Der Minotaurus, ein Wesen halb Mensch, halb Stier, lebte im dunklen Labyrinth von Kreta.