

Dä Funke

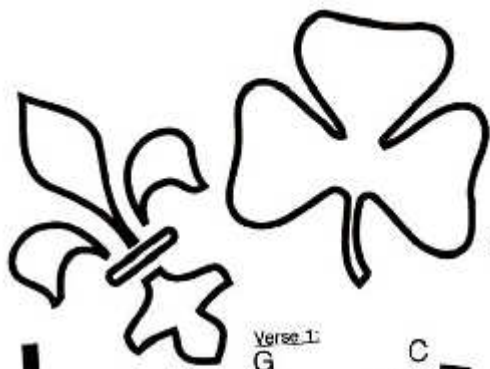
Juni 2008



Abteilungszeitung der Pfadi Landskron

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Materialbüro	4
News / Datenplan	5
Adressverzeichnis	6-7
Lagerberichte 2007:	
- He-La	8-11
Gruppenberichte 2008:	
- Sommer vs Winter (2. Stufe)	12-13
- 1. Stufen Korps Anlass	14-15
Lagerberichte 2008:	
- Pfi-La – 1. Stufe	16-17
- Pfi-La – 2. Stufe	18-21
Bu-La	
- Infos	22-25
- Tagebuch von Bartholomeo	26-28
- Terra Nova Song	29
Impressum	30



Unterlager 5 ^{contura} terra nova

Verse 1:

G C D7 G G

Ce - ra ti - na vol - ta e Bär mī Schiff und Bart a ré un - i ses

C D7 G G C

co - pains für e gros - si Fahrt a - vec une carte re - trou - vée durch

D7 G G C D7 G

Rä - ge, Sturm und Not m - sie - me per un sog - no, af Lä - be od - er Tod

Bridge:

Hm C D G Hm C

va - ma - nos a - mi ci für Sun - ne, Gold und Li - tschi let's go, mir packe's a, for - za,

Chorus 1:

G Em

for - za, on y va ...und d'Ma - tro se hän brüllt Bart toll é ol - é ol - é ol -

C D G D/F# Em D C G/H A7 D

é Bar - tho - lo - me - o Bar - tho - lo - me - o Bar - tho - lo - me - o

song by bahnhof
music by marco gyger / chapeau
words by marco gyger / chapeau & emanuel schmid / fascino

Verse 2:
i giorni son passati ohni guete Bricht
enfin les doutes sont parties, Matrose, Land in Sicht
viel Abendtūr z'erlābe, un monde à explorer
un po di dolce vita und s'Glück vo nochem gseh

Bridge:
vamos amigos für Sonne, Gold und Litschi
let's go, mir packe's a, forza, forza, on y va
... et tout le monde chantait

Chorus 2:
barbe au lait, au lait, au lait, au lait, au lait, au lémon
Terra Nova, Terra Nova
barbe au lait, au lait, au lait, au lait, au lait, au lémon
Terra Nova, Terra Nova

Verse 3:
il vento ha chiamato, mir wān die Insle gseh,
hän viel z'lang miesse warte, Contura désiré
noi siamo Terra Nova und gniesse unsri Däg
un rendez-vous ensemble, dr Lüchturm wyst dr Wäg

Bridge:
vamos amigos für Sonne, Gold und Litschi
let's go, mir packe's a, forza, forza, on y va
... e tutti han gritato

Chorus 3:
ba bara papa pa, bara papa pa, barba da nova
orso di mare, orso di mare
ba bara papa pa, bara papa pa, barba da nova
orso di mare, orso di mare

Chorus 4:
everybody sings in his own language!

CaFe BuLa CaFé
n8



Liebe Pfadis und Bienli
Liebe Eltern und Rover
Liebe Leiterinnen

Das erste halbe Jahr ist wie im Flug vergangen. Neben den Samstag-nachmittagsübungen haben wir auch ein abenteuerliches Pfi-La erleben dürfen. D'Bienlis haben sich von 1001 Nacht verzaubern lassen, während die Pfadis ihr Glück mit Miss Disneylove versucht haben. Nicht nur das traumhafte Wetter hat zur guten Stimmung beigetragen sondern auch die motivierten Leiterinnen. Hierzu findet ihr in diesem Funken wieder tolle Fotos und Lagerberichte.

Vielen Dank allen fleissigen Photographinnen und Schreiberinnen. Ohne euch würde es keinen so tollen Funken geben!

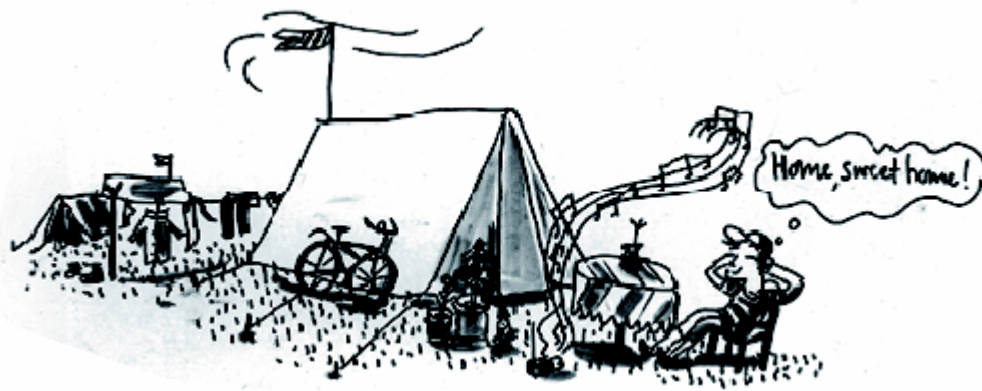
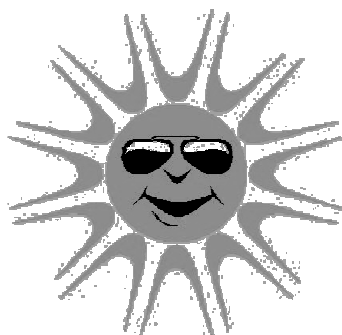
Nun laufen die Vorbereitungen fürs Bu-La auf Hochtouren. Im 2. Teil des Funkens findet ihr einige Infos was das Bu-La bedeutet, unser Unterlager und das Lagerthema sowie den tollen Terra Nova Song (links).

Viel Spass beim Lesen!

Euses Besch und
Allzeit Bereit

Twix

(Redaktion Funke)



Materialbüro



05. Juli 2008

27. September 2008

29. November 2008

Jeweils am Samstagvormittag von
10.00 bis 12.00 Uhr im Pfadiheim Kloten.

Bitte Parkplätze beim Werkhof benützen.

Falls ihr dringend etwas vom MaBü benötigt,
wendet euch bitte an mich:

Astrid Künzler, Tel. 044 836 32 10



News / Datenplan 2008

5.-12. Juli	Heimwoche
21. Juli – 2. Aug.	Bu-La „Contura 08“
22.-24. August	Gwerblerfäscht Basi
30. August	Abteilungsübung mit Übertritt
5.-7. September	Chilbi Nürensdorf
12.-14. September	PFF Kreuzlingen
13. September	Papiersammlung Birchwil
20.-21. September	Crazy Challenge
4.-19. Oktober	Herbstferien
8. November	Heimputzen II
22. November	Guetzli backen
29.-30. November	Chla-We
29.-30. November	Adventsmarkt Kloten
6. Dezember	Papiersammlung Kloten
6. Dezember	Weihnachtsmarkt Basi
13. Dezember	Waldweihnacht

He-La: Codename LK

Samstag: Als wir uns am Samstagmorgen am Flughafen Zürich trafen, bekamen wir den Auftrag 4 der 5 Detektive Kartenteile abzunehmen, da sie uns testen wollten ob wir auch geeignet seien um ihnen bei der Detektivarbeit zu helfen. Als wir dies getan hatten, erfuhren wir aus den Kartenteilen heraus, dass unsere nächsten Aufträge in St. Imier stattfinden würden. Als wir am Nachmittag ankamen, pufften wir uns zuerst einmal ein, danach gab es einen Sportblock und dann assen wir Znacht. Plötzlich hörten wir einen Schrei und wir finden eine ermordete Person, wir wissen aber nicht welche



der 4 Mordwaffen die Tatwaffe war, deshalb mussten wir bei einen Bündelgame die richtige Tatwaffe herausfinden. Natürlich fanden wir die richtige Waffe und bekamen vom Boss ein dickes Lob. Danach gingen alle schlafen um für den nächsten Tag fit und munter zu sein.

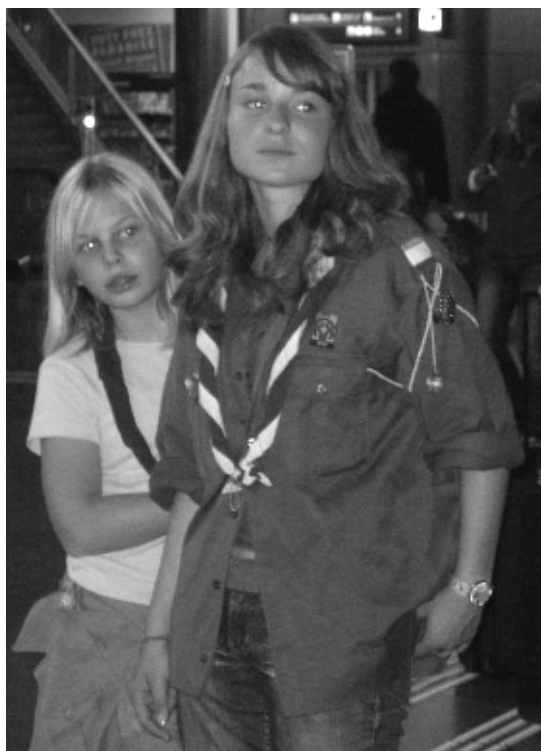
Sonntag: Unser Morgen begann schon hektisch, böse Räuber hatten Weissgold erbeutet welches wir ihnen wieder abjagen mussten. Das Problem war, dass die Räuber das Weissgold in Wasser aufgelöst hatten und wir so zuerst einmal das Weissgold herauskochen mussten. Danach telefonierten wir mit dem Boss der uns sagte wohin wir die Ware am Abend schmuggeln müssen. Am Nachmittag hatten wir Kartenkunde und 1. Hilfe und machten noch Newgames. Nach dem Abendessen machten wir uns daran das Weissgold endlich zu unseren Verbündeten hinüber zu schmuggeln. Nach getaner Arbeit gingen wir zurück ins Pfadiheim und bekamen dort ein Telefon vom Boss. Erstaunt erfuhren wir dass der Boss unser Weissgold gar nicht bekommen hat, und die Beute deshalb wieder in den Händen der Bösen ist. Nach diesem Schreck gingen wir beunruhigt schlafen.

Montag: Nach dem Frühstück fanden wir eine Karte, welche die Räuber verloren hatten. Auf dieser Karte ist ein Weg eingezeichnet, welchem wir natürlich sofort folgen. Nach der langen Wanderung bekamen wir vom Boss einen Wellness-Abend gesponsert. Nach einem anstrengenden Tag und einem gemütlichen Abend legten wir uns schlafen.

Dienstag: Wir bekamen am Morgen einen Auftrag von den drei ???, sie gaben uns die Informationen aber verschlüsselt, da sie uns testen wollten und sie Angst hatten dass jemand anderes ihre Pläne auch erfahren könnte. Am Nachmittag hatten wir Ateliers und einen grossen Spiel- & Sportblock. Nach dem Znacht erfuhren wir von den drei ???, dass ihr Wohnwagenschlüssel geklaut wurde. Draussen finden wir 2 Spuren, wir teilen uns auf (eine Bienli- und eine Pfadigruppe) und machen uns auf die Suche. Am Ende der Spur fanden wir den Schlüssel und einen Dessert. Nachdem wir das Dessert gegessen hatten, gingen wir alle müde ins Bett. Mitten in der Nacht wurden wir geweckt und mussten, noch verschlafen, ein Game machen um ein entführtes Bienli wieder zu bekommen. Natürlich meisterten wir diese Aufgabe locker und das Bienli wurde dann auch noch getauft. Nach diesen Anstrengungen gingen wir noch einmal schlafen, in der Gewissheit diese Nacht nicht mehr geweckt zu werden.



Mittwoch: Heute schliefen wir einmal richtig aus und danach gab es einen grossen Brunch. Gegen den Mittag fanden wir einen Zeitungsausschnitt mit drei Telefonnummern, welche wir natürlich gleich ausprobierten. Die 1. Person lehnte, zu unserem Bedauern, ab, die 2. Person hatte nur die Comebox drin und dann nahm die 3. Person, endlich, an. Die 3. Person gehörte zu der Cinq pupus-Gruppe, welche uns



den 4ten Fall gab. Sie erzählten uns dass sie einige wichtige Dinge verloren hatte, also machten wir sofort Gruppen und suchten diese Dinge. Nachdem wir die verschwundenen Bilder gefunden hatten, assen wir Z'vieri. Am Abend nach den Ämtlis gingen wir nach draussen um noch ein paar Spiele zu spielen. Nach 10 Minuten wollten wir wieder rein merkten aber, dass abgeschlossen ist und uns der Schlüssel fehlt. Wir merkten dass uns die Pupus reingelegt hatten, indem sie einen Mikrochip an eines der Bilder geklebt hatten. Wir mussten also Lösegeld dafür beschaffen und dies gelang uns durch ein Lasergame. Nach dem Lasergame hatten wir unseren Schlüssel wieder zurück und die Pupus besiegt. Müde aber doch stolz gingen wir schlafen.

Donnerstag: Nach dem Z'morge erfuhren wir, dass die beiden Stufen getrennt werden. Während die 2. Stufe im Pfadiheim Cluedo in gross spielte, mussten die Bienlis im Wald eine Bombe mit Hilfe von Wasser entschärfen. Danach gab es Mittagessen für alle und die Ämtli wurden gemacht. Am Nachmittag mussten wir eine Olympiade machen um unsere Detektivische-Fitness unter Beweis zu stellen. Natürlich waren wir alle top fit und assen gemütlich Abendessen. Danach ging es mit einem spannenden Räuber & Poli weiter und später am Abend gingen wir alle, die einen müder die anderen weniger, zu Bett.

Freitag: Am Morgen hatten wir wieder einmal einen Pfaditechnikblock welchen wir natürlich bravourös absolvierten. Am Nachmittag ging es mit einem Spiel- & Sportblock weiter und danach mussten wir wieder einmal unsere Detektivische-Fitness bei einem letzten Test unter Beweis stellen. Wir machten einen Parcours (Kim-Spiel, Memory, Seilziehen, Montagsmaler etc.), für alle gelösten Posten oder Aufgaben erhielten wir ein Papier mit Morse- oder Bienlischriftbuchstaben drauf. Mit Hilfe dieser Kärtchen konnten wir verdeckte Felder auf einer Karte umdrehen und wir fanden so den Aufenthaltsort von Mr. X heraus. Wir schlichen uns bei Mr. X an, doch er hörte uns und rannte weg. Natürlich (☺) waren wir schneller, fingen ihn ein und überbrachten ihn dann dem Polizeiposten. Voller Glück bekommen wir noch eine grosse Belohnung von der Polizei. Danach gibt es Abendessen und einen Spielabend. Später schlafen wir friedlich ein.

Samstag: Am Samstagmorgen ging es dann ans Putzen. Wir putzen unsere Schläge und die Küche und überhaupt alles, da uns sonst die böse Vermieterin die Köpfe gespalten hätte -.-". Am Mittag erfuhren wir dass unser Zmittag von Mr. X entführt wurde, natürlich mussten wir Lösegeld bezahlen um an unsere Lunchsäcke zu kommen. Nach dem Game, assen wir alle gemeinsam Zmittag und machten uns danach auf den Weg nach Hause. Am Zürcher Flughafen machen wir noch ein Tieiei und wir verabschiedeten uns und freuten uns schon wieder auf das nächste Lager.

Made by Tschappa *Peace*





He-La 2007
Codename LK

Sommer vs Winter



Das war am 24. Mai das Thema der Gruppen Hirsch und Grizzli. Das Ziel dieser Übung war es, den Winter endgültig zu verabschieden, um den Sommer endlich begrüßen zu können. Der Winter fand das natürlich gar nicht toll und versuchte wo er konnte, uns daran zu hindern. Darum mussten wir dem Winter



zuerst Wintersachen wie Mütze, Schal, Schneeflocken etc. aus einem abgesperrten Bereich klauen, in den sich der Winter zurückgezogen hatte. Jedoch ohne dabei erwischt zu werden!



Um diesen Bereich hatte der Winter aber seine Gehilfen verteilt, die uns daran hindern wollten, mit den Wintersachen zu verschwinden. Also musste man diese Sachen unbemerkt durch den Zoll bringen:



Hatte man dies geschafft, kam noch eine letzte Hürde: man musste die Wintersachen gegen Sommergegenstände eintauschen. Dabei musste man mit einem Würfel eine höhere Augenzahl werfen als der Winter, damit man die Wintersachen gegen Sommergegenstände tauschen konnte.



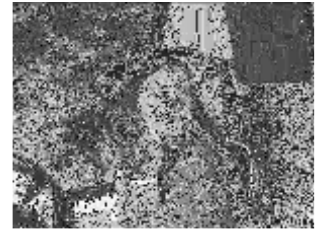
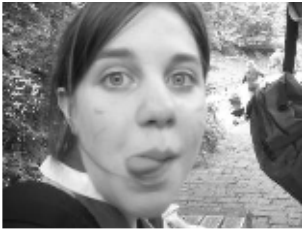
Nachdem wir alle Sommergegenstände erspielt hatten und somit den Winter besiegt hatten, gab es den wohlverdienten z'Vieri.



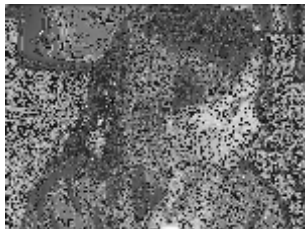
Allzeit bereit
euses Beshti z'gäh

Gruppe Hirsch und
Gruppe Grizzli

1. Stufenanlass vom Korps Landenberg



Am Samstag trafen wir uns alle am Bahnhof Bassersdorf um am 1. Stufenanlass des Korps Landenberg teilzunehmen. Wir reisten mit dem Zug nach Zürich und dort ging es mit einer Tram Fahrt zum Zoo weiter. Vor dem Zoo erwarteten uns schon viele andere Abteilungen.



Im Zoo hatten wir einen Postenlauf, in welchem wir immer einen Posten mit Aktivitäten und einen mit einem Quiz hatten. So liefen wir quer durch den Zoo und versuchten möglichst viele Aufgaben zu lösen. Bei diesen Aufgaben wurde all unser Können gefragt. Bei Robbengehege mussten wir einen Ball zwischen zwei Personen jonglieren, danach war bei den Ottern eine Quizfrage an der Reihe. Nach dieser Frage machten wir uns auf den Weg zum Affengehege, dort mussten wir in drei Minuten möglichst viele Bananen suchen und danach gab es noch ein Würfelspiel um mehr oder weniger Punkte zu bekommen.





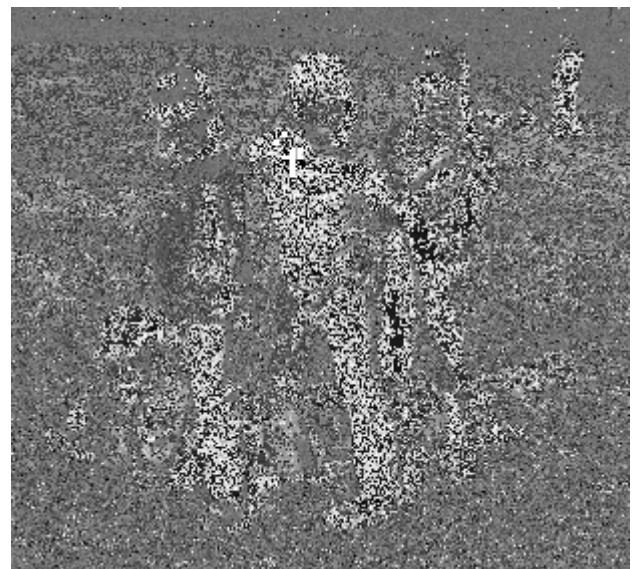
Nach dem wir alle unsere Posten absolviert hatten ging wir zum Zoolino um dort gemeinsam mit den anderen Abteilungen Zvieri zu essen. Während dem Zvieri gab es noch die Rangverkündigung um heraus zu finden, welches Tier der König des Zoos ist. Und wer hätte das gedacht, wir haben gewonnen. Ich danke allen Bienlis, welche an diesem Samstag so viel Einsatz geleistet hatten.



Nach dem Zvieri hatten wir die Zeit ein bisschen vergessen und darum konnten man 30 Pfadis beobachten, welche zum Tram rannten, doch dank dem Einsatz aller erst Stüfler konnten wir auch diese Aufgabe meistern.

Mis Bescht
Akiba

Pfi-La 1. Stufe - 1001 Nacht





Pfi-La 2. Stufe

Samstag, 10. Mai 2008

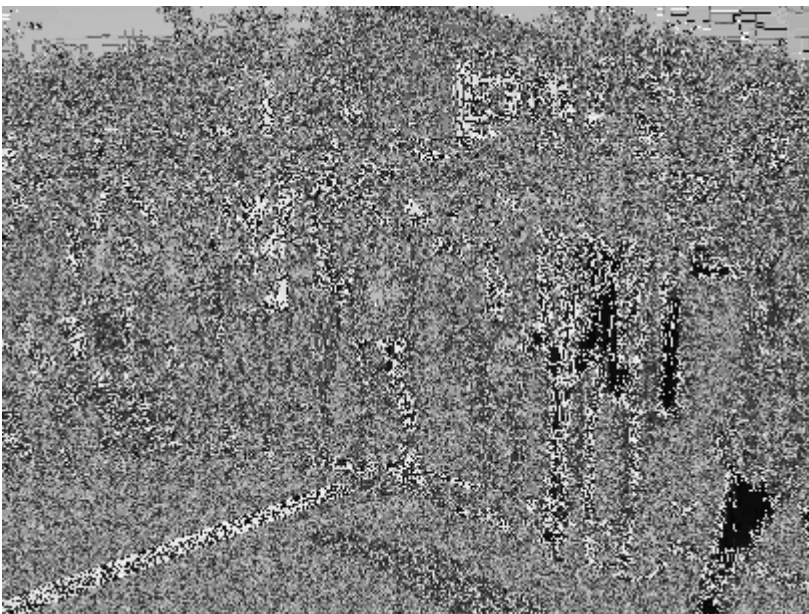
Hüt hämmer eus mit em Velo am Bahnhof Bassersdorf troffe und sind mit em Velo irgendwo hiegfahre. Da sind eusi Zält, Chuchi und s'WC scho ufbaut gsie, wobi s'WC scho verher „überschwillt“ gsi isch. Dänn händ mir äs paar Minütli pause gha. Spöter hend mir Spieli gmacht und dänn dä Znacht. Es hät Nüdeli und Tomatesauce ghä (s'isch fein gsie). Jaja und so isch dä Tag dunkel worde und mir gönd jetzt dänn grad go penne... Aber euses Wort bleibt in Erinnerung „Nüssli“!

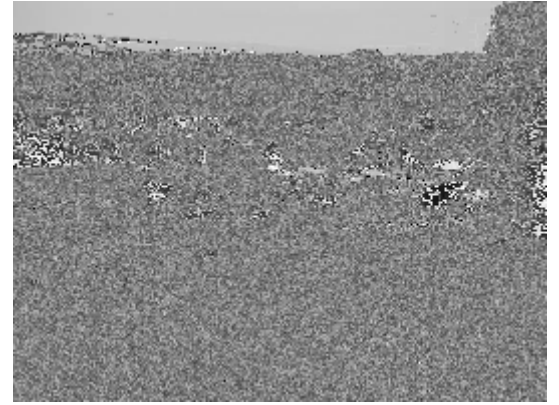
Von Makena, Suhini, Seraphina und Papina



Abends:

Als Vorspeise bekamen wir einen delitieux gewürzten Salat – aus der Tüte – serviert. Die Hauptspeise bestand aus sorgfältig handgezwirbelten Teigwaren. Dazu gab es eine delikate Tomatensauce bzw. Sauce Bolognese ☺ dazu gab's aber kei Nüssli ☺





Etwas zwischen Abend und Nacht:

Zu dieser Zeit spielten wir eine Mischung aus einem Läser- und Chlāb-bandgame. Danach mussten wir nicht mehr viel. Alle schliefen.

Sonntag, 11. Mai 2008

Morgens:

Ein Kommentar: riesig feiner geiler hamer Zmorge, scheiss Ämtli! LK soll sich endlich eine transportable Geschirrspülmaschine anschaffen!!! ☺

Mittags:

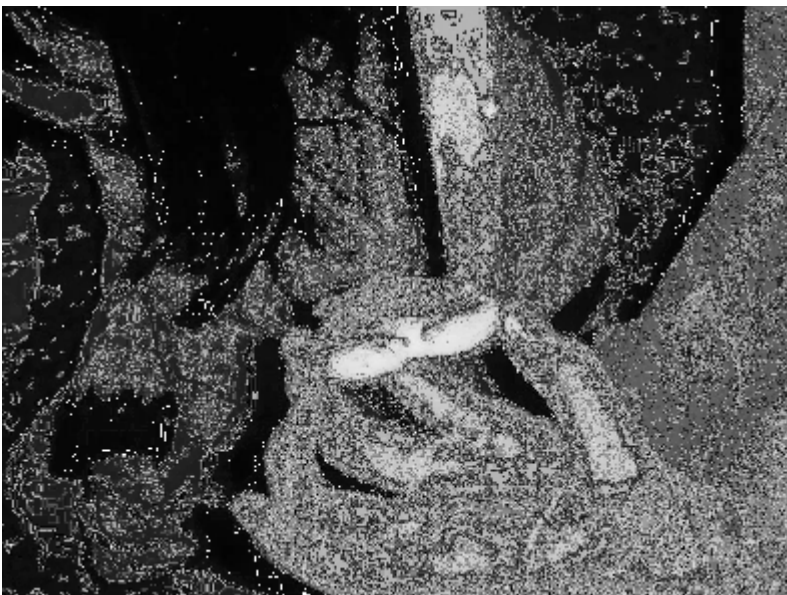
Eine Art Postenlauf. Danach gab's möchtegern Ravioli (Ravioli ???).

Nachmittags:

Wir spielten ein Spiel ... ? Kei Ahnig was für eis ...

Zum Znacht gabs Pinkes Reis !

Von der Disney-Love-Reportern



Nach dem Abendessen gingen wir in den Wald und spielten ein Love-Game: Wir mussten Herzen sammeln, in dem wir sie aus einem bewachten, abgesperrten Bereich klauten. Wir mussten drei bis sechs Herzen sammeln um unseren Liebesthermometer zu steigern und somit unseren Disneyschatz zu erobern.



Als wir zum Zeltlager kamen assen wir mit einem Spies Schoggifondü (=Früchte in Schokoladensauce) (Foto links). Wir gingen zu Bett. Eine weile später kamen die Werdegger um uns zu pflöckeln doch die Leiter waren schneller und konnten sie abfangen. Als wir am nächsten Morgen aufwachten, weideten die Kühe um unser Zelt. Die Leiter verjagten sie durch laute Geräusche. Wir mussten packen, Frühstück essen und gehen jetzt bald nach Hause

Von Kiowa, Chispa, Baski und Momo

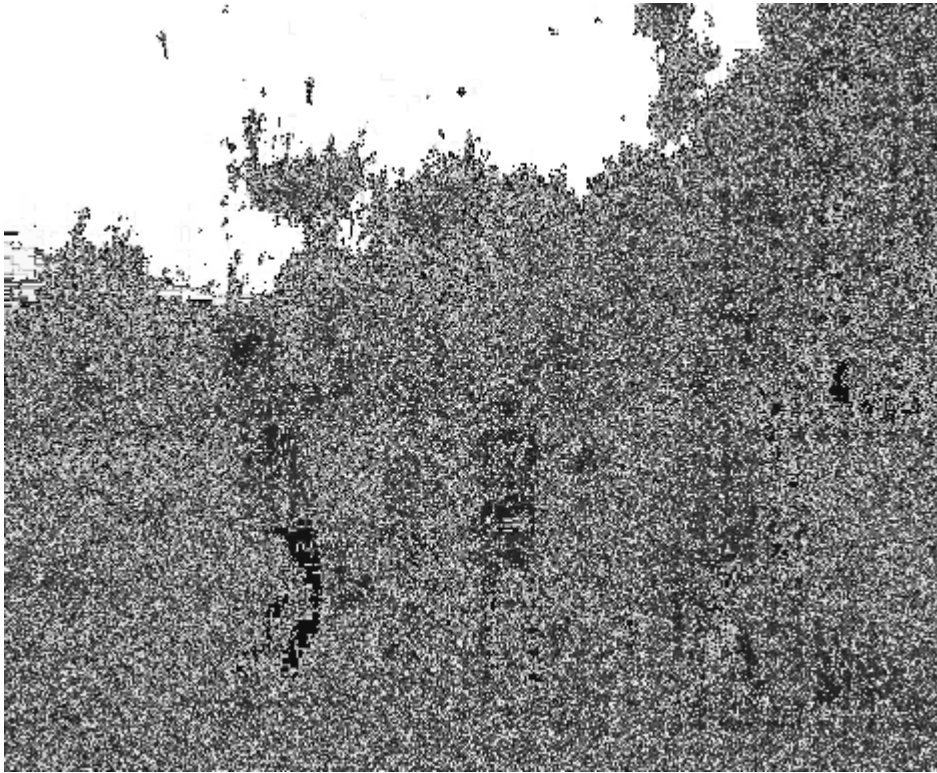


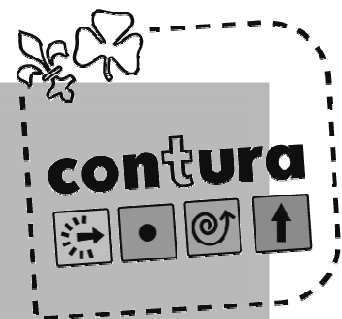


(Wer hat sich unter dem Gras versteckt?)



(Nachher)





Was bedeutet «Contura» eigentlich?

CaFe BuLa CaFé

08

«Contura» setzt sich aus drei Wörtern zusammen: dem französischen CONnexion (Verbindung), dem deutschen Ursprung und dem italienischen Avvenire (Zukunft). Gleichzeitig bedeutet «Contura» auf romanisch Umriss. Somit vereinigt das Motto alle vier Landessprachen. «Contura» steht für die Pfadibewegung mit ihren starken Wurzeln und mit ihrer 100-jährigen Geschichte, die eine starke Basis für die Zukunft der Pfadi im neuen Jahrhundert bilden. Das Bundeslager soll zudem die verschiedenen Stufen und Regionen der Schweiz verbinden. «Contura» bedeutet aber auch Umriss und steht für unsere Inhalte und Werte, die uns mit der weltweiten Pfadibewegung verbinden.

Was ist die Vision und die Botschaften des Bundeslagers?

Das Contura 08 wird nicht nur für jeden einzelnen Teilnehmer ein einmaliges Erlebnis darstellen, sondern auch die einzigartige Möglichkeit bieten, Inhalte + Aktivitäten der Pfadibewegung einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen. Vision und Botschaften verdeutlichen die Ideen, welche hinter der Pfadibewegung und dem Bundeslagers stehen.

Unsere Vision

In unserer Vision wird das Bundeslager Contura 08 der Ort sein, an dem Pfadis aus der ganzen Schweiz gemeinsam unter freiem Himmel einmalige Erfahrungen und Begegnungen teilen werden.

Unsere Botschaften

Die von dieser Vision ausgehenden sieben Botschaften verdeutlichen die Grundlagen der Pfadibewegung:

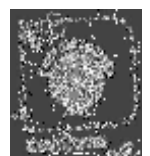
- Contura 08 ist das erste gemeinsame Bundeslager aller Pfadis der Schweiz.
- Contura 08 ist der Ort für viele neue Begegnungen und Erfahrungen.
- Im Contura 08 werden kreative und verrückte Ideen unter freiem Himmel Realität.
- Im Contura 08 erleben die Pfadis die Kraft einer 100-jährigen Bewegung.
- Im Contura 08 ist die starke Gemeinschaft der Pfadi spürbar.
- Im Contura 08 leben wir draussen im Einklang mit Natur und Umwelt.
- Das Contura 08 ist der Ursprung der nächsten Pfadigeneration.

Wo findet das Bu-La statt?

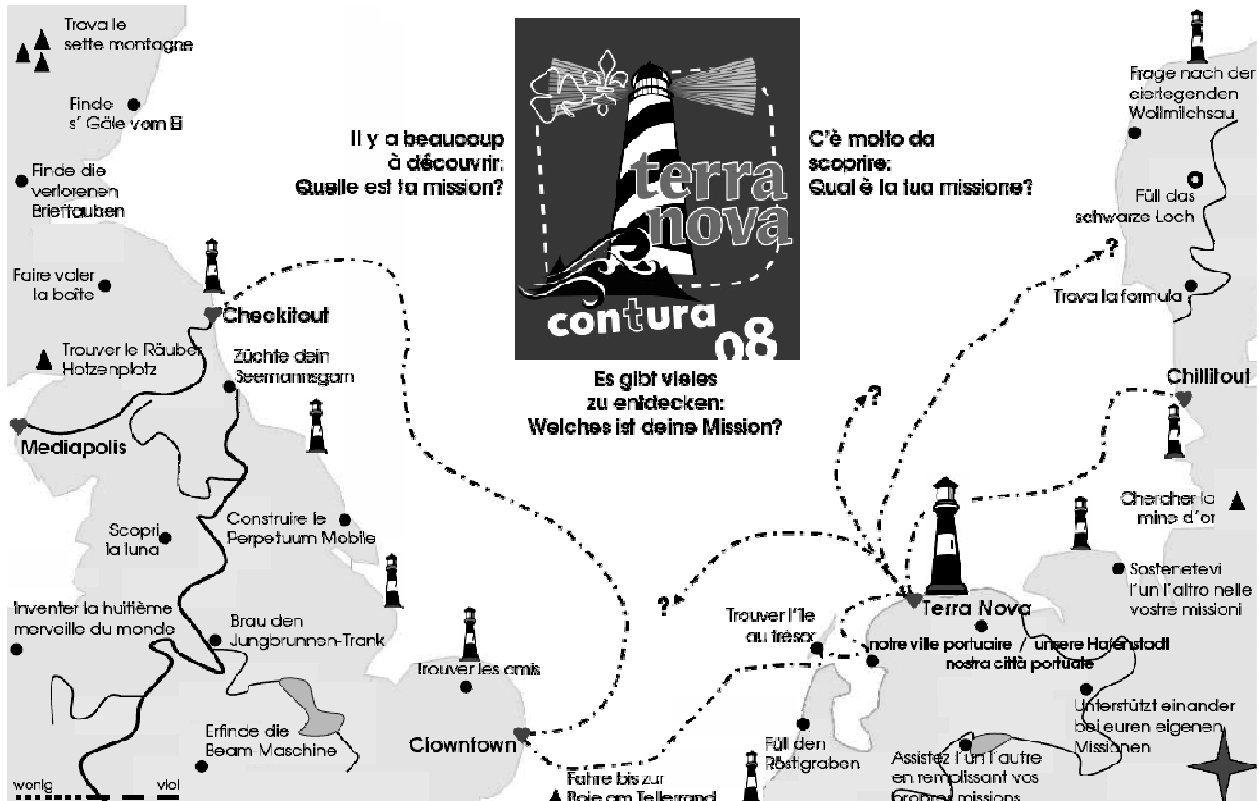
Das Lager wird in der Linthebene zwischen Walen- und Obersee (Zürichsee) stattfinden. Ausschlaggebend für die Region Linthebene war die gute Lage im Zentrum der Schweiz, die vielfältigen Möglichkeiten der Region, sowie die vorhandene Infrastruktur und die Anbindung an den öffentlichen Verkehr.

Im Contura 08 wird es **8 Unterlager** geben:

- Unterlager 1: 360°
- Unterlager 2: Fantasia
- Unterlager 3: Hot Spot
- Unterlager 4: Tour du monde
- **Unterlager 5: Terra Nova**
- Unterlager 6: Sayaris
- Unterlager 7: Contura Vitae!
- Unterlager 8: BigBang



Unsere Hafenstadt „Terra Nova“



Die Entdeckung von terra nova

Vor 38 Jahren hörte der kleine Bartholomeo da Nova seinen Grossvater in einer Hafenkneipe bei Genua mit einem unbekannten Mann von einem noch nicht entdeckten Kontinent reden. Nachdem Bartholomeo später schon lange Zeit als Matrose und noch später als Steuermann geschuftet hatte, wovon einige Tätowierungen, Narben und viele Abenteuergeschichten zeugen, holte ihn dieses Gerücht vor einigen Jahren wieder ein: Per Zufall (oder Schicksal?) stiess er bei einem Warentransport auf eine uralte Karte, auf der er diesen besagten Kontinent eingezeichnet fand. Er studierte die Karte eingehend und stach nach einigen Vorbereitungen schliesslich mit seinem Zweimaster (Kurs: Nord Nord-West) ins Meer. Die abenteuerliche Fahrt führte ihn über die grossen Weltmeere, vorbei an Seeungeheuern mitten durch wilde Stürme – und er scheiterte kläglich. Zurück in seiner Heimat suchte er sich auserwählenswerte Gefährten für die zweite Überfahrt, erlebte zahlreiche weitere Abenteuer und schliesslich erreichte er die lang gesuchte Küste. Was sie dort vorfanden übertraf alle ihre Erwartungen: Ein grosser Kontinent voller Mysterien, eigenartigen Wesen und verborgenen Schätzen. Schliesslich gelangten Bartholomeo und seine Gefährten zur Einsicht, dass sie diese gewaltige Insel nie und nimmer alleine erforschen könnten. Daraufhin verfasste Bartholomeo eine Flaschenpost um die besten treusten und verwegenen Forscher nach terra nova zu rufen.

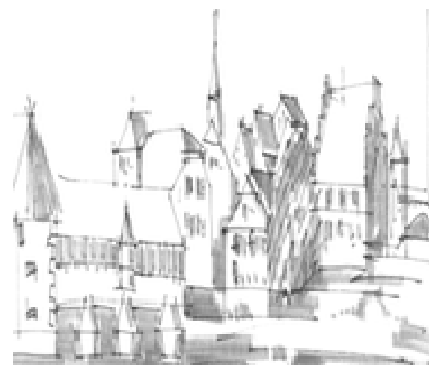
Wir haben die Flaschenpost erhalten (du kannst den Brief auf Seite 27 lesen) und haben uns entschieden nach terra nova zu reisen, mit Bartholomeo und seinen Gefährten terra nova zu entdecken und aufzubauen. Nun steht er mit seiner Schiffsmannschaft am Pier und erwartet auf uns!

In seinem Tagebuch hat er einiges dazu aufgeschrieben und gezeichnet, doch hält er dieses im Moment noch bei sich verborgen. Nur ein paar wenige Einträge haben uns bis jetzt erreicht... Du findest sie auf Seite 28-30.

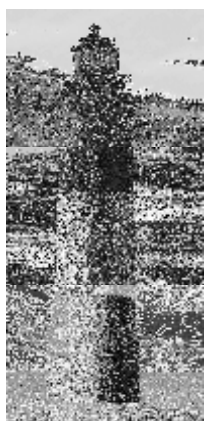
terra nova, unser Zuhause!

Entdecker, Erfinder, Alchemisten und Seebären tummeln sich in der berühmten Hafenbeiz und erzählen Seeräuberpielen, dass sich die Balken biegen. Sie erfinden Schätze, lösen Weltwunder, verstecken Monde und verfolgen ihre wahnwitzigen Weltneuheiten. Zusammen machen sie **terra nova** zur bahnbrechenden und einzigartigen Hafenstadt des Scoutiversums! Wir alle, sei es als Leiter, Helfer oder Teilnehmer irgendeiner Stufe, betreten gemeinsam Neuland. Für zwei Wochen wird **terra nova** die Basis unserer Abenteuer.

Es gilt, die unbekannte und spannende neue Welt zu entdecken. Wie in jeder richtigen Stadt gibt es auch in **terra nova** öffentliche Plätze und Gebäude, Dienstleistungen wie z.B. eine Post, einen Krämerladen, eine Kneipe, einen Marktplatz und Attraktionen zur Unterhaltung der Bevölkerung. Und weil terra nova eine Hafenstadt ist, dürfen ein Schiffswrack und unser Wahrzeichen der Leuchtturm natürlich auch nicht fehlen.



Mit dem Leuchtturm mitten ins Abenteuer



In **terra nova** geht jedem ein Licht auf! Denn Wahrzeichen **terra novae** ist der Leuchtturm. Als Vorposten an der äussersten Spitze des unerforschten Kontinentes leuchtet er allen Reisenden den Weg und führt sie zielstrebig ins Zentrum aller Abenteuer. Von jedem Punkt aus in **terra nova** ist das Leuchtfeuer zu sehen, das Tag und Nacht brennt. Hier nimmt jede Unternehmung ihren Anfang, hier spürt man den Puls der Entdeckerlust, hier entscheidet sich das Schicksal Eurer Mission. Der Leuchtturm von **terra nova** bietet Orientierung, Schutz und Identifikation. Er ist stolze 12 Meter hoch, mit 3 Etagen und einer Bestimmung: Euch den Weg zu weisen. Mitten ins Abenteuer. Mitten ins Contura!



Mit Volldampf ins Ungewisse

Weit am Horizont kann man sie schon erkennen: die Dampf Wolke der **terra nova**-Bahn. Stündlich erreichen Züge aus dem Inneren des **terra nova**-Kontinentes unseren Bahnhof, stündlich fahren Züge in die entlegensten Winkel unseres Einflussbereiches. Nur die abgebrühtesten Lokomotivführer befahren diese Strecke, nur die wagemutigsten



Passagiere lösen eine Fahrkarte. Einfach. Versteht sich. Denn zurückkommen die wenigsten. Der **terra nova**-Bahnhof ist ein Umschlagplatz von Gerüchten und Gerüchen, grüne Neuankommlinge werden aufs Korn genommen, legendäre Wiederkehrer freudig gefeiert. Aktualitäten aus aller Welt treffen hier als erste ein, man tätigt legale und weniger legale Geschäfte. Geheimnisvolle Transportaufträge und dubiose Gepäckaufgaben sorgen für ein einträgliches Geschäft mit den Gerüchte-Spekulationen. Bahnüberfälle sind an der Tagesordnung. Spektakuläre Verhaftungen dreister Banditen ebenfalls. Das stählerne Ross, die Eisenbahn, gehört zur Abenteuerstadt **terra nova** wie das berühmte Ei zu Kolumbus.

2000 Passagiere. 150 Destinationen. Aber nur ein Ziel: **terra nova**

Wir wohnen im Quartir VIVARIUM

Nach langem Suchen wurde sie endlich gefunden, die bestmögliche Lage für eine neue Forschungsstätte! In **terra nova** sollte sie erbaut werden: VIVARIUM. Nachdem die lang gesuchte, geheimnisvolle und sagenumwobene Forschungsstätte ANTIQUA-VIVARITUS nicht und wieder nicht gefunden wurde, haben führende Forscher beschlossen, eine neue Forschungsstätte zu gründen. Sie sollte auf den überlieferten Plänen von ANTIQUUS-VIVARITUS aufbauen und die Forschungen aus vergessener Zeit fortsetzen. Nun sind die besten und Spezialisiertesten Forscher und Forscherinnen, Entdecker und Entdeckerinnen gesucht, welche sich diese einmalige Gelegenheit nicht entgehen lassen möchten und sich in das Abenteuer wagen, diese Forschungsstation wieder neu ins Leben zu rufen! Das wohl einzigartige, interessante Gebiet bietet die wohl einmalige Chance zu entdecken und zu forschen, wovon jeder Biologe nur träumen kann. Wir freuen uns auf zahlreiche und tatkräftige Hilfe und sind sehr gespannt auf die unzähligen phantastischen, verrückten und noch nie da gewesenen Entdeckungen aus dem phantastischen Tier und Pflanzenreich. Wer weiss, welche seltenen Exemplare uns da über den Weg laufen werden: Rosa-Wettervorhersage-Frösche, Honigmilch-Gebende-Schafe, Schokoladen-Palmen, Traumtänzer-Blüten.... Um all diese und noch vielmehr der unglaublichen, selten bis nie gesehen Kreaturen zu finden, zählen wir auf eure tatkräftige Unterstützung aus den fernsten, seltsamsten und eigenartigsten Forschungsgebieten.



(Flaschenpost-Nachricht von Bartholomeo, rechts)

terra nova im Dezember 2007

Liebe Leiterin, lieber Leiter

Bei Meeresgrollen und Mastbruch, Seetangsgarn und Muschelschale! Ich - Bartholomeo da Nova - gratuliere und danke euch von ganzem Anker. Ihr habt mich nicht im Stich gelassen und euch auf meine Flaschenpost hin prompt gemeldet!

So ist es mir eine grosse Ehre, euch im nächsten Sommer in terra nova zu begrüßen. Ich freue mich ausserordentlich, dass du mit deinen Frauen und Mannen nun tatkräftig unterstützen willst, die unermesslichen Entdeckungen und Missionen zu meistern! Ich bin überzeugt, dass ihr zu den Richtigen und Einzigsten gehört, die dazu überhaupt in der Lage sind.

Ihr seid also mit dabei die Reise zum einzigartigen, sagenumwobenen und noch kaum erforschten Land von terra nova anzutreten.

Es war auch für mich damals ein prägendes Erlebnis, als ich vor fast 38 Jahren in einer Hafenkneipe in Genna das erste Mal von terra nova hörte. Doch bevor ich alter Seebär endloses Seemannsgarn spinne, könnt ihr Bild auf dem Fischernetz in meinem Tagebuch lesen.

Zum heutigen Tage sind ich und meine sechs wagemutigen Freunde bereits in terra nova und bereiten alles für eure Ankunft vor!

Doch bis ihr die prächtige Aussicht von unserem Leuchtturm geniessen, brustschwellend vor dem Rathaus stehen, ehrfürchtig in die Zirkuskuppel blicken, eine Fahrt mit der terra nova-Eisenbahn oder einen Tee auf dem Sonnendeck der „Aurora“ geniessen könnt, steht noch Vieles an. Ihr werdet also noch die eine oder andere Flaschenpost von mir erhalten!



Ich zähle auf euch und kann es kaum erwarten, euch alle in der Hafenstadt terra nova zu begrüßen.

gez. Bartholomeo°

Tagebuch von Bartholomeo

Herangeschwemmt aus dem Tagebuch von Bartholomeo

14. März 1970

Mit Elmsfeuer im Kopf erwacht. Position: 51° 13" N, 4° 24" E, Koje im Schiefen Anker in Antwerpen, Belgien. Mein Zustand: Schwere Seitenlage, schlingernder Kurs. Grund: Beim Betütern mit den Matrosen vom Limettendampfer auf Grund gelaufen. Habe einen lauwarmen Hafenlümmel gefrühstückt, das hilft immer. Die Schwere im Kopf weicht der Übelkeit im Magen. Glänzend Garn gesponnen gestern. Vom schlemmenden Schmadding und Freund Hein erzählt. Den engelländischen Matrosen flatterten vor Staunen die roten Segelohren. Bloss der burmesische Kumquat mallt dazwischen, lässt mich absacken. Schwere Havarie. Terra Nova. Ein noch unbekannter, unbemannter Kontinent. Das ist kein Garn, das ist Brackwasser! Aber die Blicke, das ehrfürchtige Getuschel. Ob was dran ist? Heute: Mir den ollen Kumquat krallen und ihm gehörig die Takelage zurechtzurren. Und: Meine Aurora in der Werft besuchen. Und: Mutti eine Postkarte schreiben.

Begriffserklärungen:

- **das Elmsfeuer** = Elektrische Entladung bei Gewitter, in der Form, dass an den Toppen der Masten, den Spieren usw. kleine Flämmchen entstehen. Diese von alters her bekannte Erscheinung fand, bevor man die wirklichen Zusammenhänge erklären konnte, bei den abergläubischen Seeleuten die unterschiedlichste Deutung. Sie reicht vom Feuerteufel über Vorzeichen für gutes oder schlechtes Wetter bis zur Vorankündigung des nahen Todes eines Besatzungsmitgliedes.
- **die Position** = hier: geographische Länge und Breite
- **die Koje** = Schlafstätte an Bord
- **schlingern** = Bewegung des Schiffs um alle 3 Achsen, Kombination von Rollen, Gieren und Stampfen
- **betütern** = umsorgen; sich einen Schwips antrinken
- **der Limettendampfer** = Spottname für ein englisches Schiff, da dort das Trinken von Zitronensaft zur Skorbutverhütung vorgeschrieben war
- **der Hafenlümmel** = in Hamburg: dicke Bockwurst oder Currywurst mit Pommes (rot/weiß)
- **der Schmadding** = inoffizielle Bezeichnung für die „seemännische Nummer eins“ also den dienstältesten Unteroffizier
- **Freund Hein** = der Tod (als Gestalt)
- **Burma** = auch Birma, Statt in Hinterindien
- **die Kumquat** = Frucht aus China, lateinischer Name *Fortunella*, eine Art "Zwerg-Orange", ist nah verwandt mit den Zitrusfrüchten, gehört aber zur Pflanzengattung in der Familie der Rautengewächse (Rutaceae)
- **mallen** = Umspringen des Windes 1. Der Wind ist mall, wenn er plötzlich aus der ganz anderen Richtung kommt. 2. Der Mensch ist mall, wenn er völlig aus der falschen Ecke kommt.
- **die Havarie** = Unglücke wie Grundberührungen, Zusammenstöße, große Schäden an Schiffen wie z. B. Mastbrüche
- **das Brackwasser** = Tümpelwasser, ungeniessbar (das Brack = Tümpel, kleiner See; brackig = schwach salzig und daher ungeniessbar; Brackwasser = Gemisch aus Salz- und Süßwasser)
- **die Takelage** = Gesamtheit der Mast(en), Segel und Tauwerk eines Segelschiffes
- **Aurora** = römische Göttin der Morgenröte; Schmetterling; Lichterscheinung in der oberen Atmosphäre
- **die Werft** = Anlage zum Bauen und Ausbessern von Schiffen

Tagebuch von Bartholomeo

29. März 1970

Flaute. Römische Abhilfe: Habe die Fingernägel geschnitten. War eh nötig. Position: 36° 32' N, 6° 17' W, die Aurora dümpelt in der Bucht von Cadíz, Spanien. Verlegenheitsarbeiten: die Matrosen kalfatern das Deck, ich bin eingetörnt und brüte über Kumquats Geschichte. Woher kenne ich dieses Garn? Terra Nova! Kumquats Katarakte an Gefasel zünden wie Kraut in meiner Denkkombüse: "Ein noch unentdeckter Kontinent. Wir schipperten vor Bali, Ziel: Melville. Plötzlich: Eine Nebelbank verschluckt unsere Dogger. Navigation unmöglich. Drei Tage im Nebel. Dann: eine unbekannte Küste. Wir gingen vor Anker, versorgten uns an der Küste mit Frischwasser und Früchten. Wir segelten der Küste entlang und hatten nach zwei Tagen den Kontinent umsegelt. Keine Menschenseele. Terra Nova! Neues Land. Unberührt, unerforscht. Unbewohnt? Wer weiss? Eine Drift sog uns in stockdunkler Nacht vor die Küste Timors zurück. Niemand hat je wieder vor Terra Nova angelegt, niemand kennt die genaue Lage. Doch es soll eine Karte geben." Bilgenwasser! Eine Karte? Immer gibt es eine Karte, nur hat sie keiner je gesehen. An sowas glaubt vielleicht Moses, aber nicht Euer Bartholomeo. Bloss: Woher kenne ich dieses Garn? Werde Mutti besuchen. Unbedingt Geschenk mitbringen.

Begriffserklärungen:

- **die Flaute** = Windstille
- **Fingernägel schneiden** = gegen Windstille gibt es viele Methoden, die alten Römer haben sich an Bord Haare und Fingernägel geschnitten und diese ins Meer gestreut, von langen Fahrten kam man kahl und "maniküriert" zurück
- **Cadíz** = Hauptstadt der gleichnamigen Provinz in Andalusien, Spanien
- **kalfatern** = Holzverkleidung mit Teer abdichten, wasserdicht machen
- **eintörnen** = 1. am Anker zur Ruhe kommen, 2. sich in die Koje zurückziehen
- **das Garn** = Seemannsgarn, Lügen- und Aufschneidergeschichten
- **der Katarakt** = Wasserfall, Stromschnelle
- **das Kraut** = Schiesspulver
- **Kombüse** = Schiffsküche
- **schippern** = mit einem Schiff herumfahren
- **Bali** = Insel im Indischen Ozean, gehört zu Indonesien
- **Burma** = auch Birma, Statt in Hinterindien
- **Melville** = 1. Insel nord-westlich vor Australien, 2. Herrmann Melville (1819-1891), amerikanischer Schriftsteller, der den Roman Moby Dick geschrieben hat
- **die Dogger** = holländisches Fischerboot
- **die Drift** = auch Trift, Meeresströmung an der Oberfläche
- **Timor** = Insel im Indischen Ozean, gehört zum Indonesischen Archipel
- **das Bilgenwasser** = ungeniessbares Wasser, das abgeschöpft oder abgepumpt werden muss; die Bilge ist der tiefste Hohlraum im Rumpf eines Schiffes, wo sich ständig Dreckwasser ansammelt
- **Moses** = der Jüngste an Bord, für gewöhnlich ein Schiffsjunge

Tagebuch von Bartholomeo

18. April 1970

Zwei Glasen nach Mitternacht. Herzasen. Position: 44° 25' N, 8° 56' O, habe im Heimathafen in Genua geankert. Besuch bei Mutti. Solange andalusischen Wein kredenzt, bis die alte Fregatte querschlug und mit voller Fahrt auf Grund lief. Darauf ich: Opas alte Seemannskiste geentert. Mit zittrigen Fingern die Karte aus Walfischhaut entrollt. Tatsächlich: die eingezeichnete, geheimnisvolle Insel liegt mitten im Indischen Ozean. Kleine Kringel um die Insel sollen wohl Nebel bedeuten. So wie es mir Kumquat erzählt hat. Ein Mahlstrom an Erinnerungen tut sich auf. Opa hatte die Karte im "Freibeuter" dem Harpunier eines japanischen Walfängers abgekauft. Er predigte immer, ob Atlantis, die Schatzinsel, Terra Nova oder Bali Hai spiele keine Rolle. Es sei derselbe jahrhundertealte Traum von der geheimnisvollen Insel, dem unberührten Kontinent! Nur die exakte Position ist unbekannt. Keine Menschenseele war jemals dort. Ausser Kumquat. Ich muss diesen Burmesen anheuern. Koste es, was es wolle. Herzasen. Zurück nach Antwerpen!

Begriffserklärungen:

- **Glasen** = Anschlagen der Schiffsglocke beim halbstündlichen Umdrehen der gläsernen Sanduhr
- **kredenzen** = ein Getränk feierlich anbieten, einschenken
- **die Fregatte** = historisches, schnelles Kriegsschiff mit drei rahgetakelten Masten und 28 bis 44 Kanonen, operierte häufig unabhängig
- **querschlagen** = das aus dem Ruder Laufen bei achterlichem Wind und Seegang, so dass Gefahr des Kenterns oder Vollschlagens besteht
- **entern** = 1. auf etwas klettern, 2. ein Schiff mit Enterhaken festhalten und erobern
- **Mahlstrom** = Strudel
- **Freibeuter** = auch Korsar, im Unterschied zum Piraten ein mit offizieller Lizenz ausgestattetes privates Kampfschiff
- **der Harpunier** = der Mann, der auf dem Walfänger die Harpune bedient
- **Atlantis** = sagenhaftes, im Meer versunkenes Inselreich
- **die Schatzinsel** = Insel des gleichnamigen Romans Treasure Island (1883) des schottischen Autors Robert Louis Stevenson, auf der der legendäre Pirat Captain Flint seine Schätze lagerte
- **Bali Hai** = sagenhafte Insel aus den Tales of the South Pacific (1945/46) von James Michener, irgendwo zwischen Tahiti und Neu-Guinea gelegen
- **die geheimnisvolle Insel** = ein dreiteiliger Roman aus der Feder von Jules Verne, L'île mystérieuse (1874/75)

Mehr Infos findet Ihr unter www.contura08.ch oder direkt beim Unterlager www.terranova.contura08.ch

Wer schon etwas üben möchte für die Eröffnungsfeier, findet auf Seite 4 den Terra Nova Song. Wer den Song anhören möchte, findet ihn auf der Terra Nova Homepage oder sendet eine E-Mail an twix@splif.ch mit dem Stichwort „Terra Nova Song“.

Impressum



Für Ideen und Berichte:

*Bettina Düggelin v/o Twix
Sunnetalstrasse 9
8117 Fällanden*

*Tel. 044 825 21 87
twix@splif.ch
www.landskron.ch / www.splif.ch*