

Nom de l'activité : mova et ses continents		Personnes de contact : Cisny et Ginie
Activité n°: 1		
Branche : PiCo		Durée : 2.5-3 h (activité de séance)
Thème (Fil rouge)	Tarantula et Vinci rejoignent le groupe. Ils expliquent qu'ils ont découvert mova il y a quelque temps lors d'une activité d'orientation (voir Spécialité Carte & Boussole (MSdS)) et qu'ils ont pu faire connaissance avec ses habitant-e-s. Ils entraînent les participants dans un jeu de poste à travers les 7 continents de mova. A chaque poste, les participant-e-s apprennent à connaître un continent et ses habitant-e-s. Cela leur donne un aperçu de ce qui les attend au mova.	
Courte description	Les participant-e-s apprennent à connaître mova et ses habitant-e-s lors d'un jeu de poste	
Nombre de responsables	2-3	
Tâches des responsables	Jouer Tarantula et Vinci Accompagner et superviser le groupe Préparer les postes avant l'activité	
Déguisements de Vinci et Tarantula	Vinci et Tarantula sont des scout-e-s de Suisse. Vinci et Tarantula portent un chemise et un foulard scout. On reconnaît Vinci grâce à sa sacoche scoute équipée d'une boussole. Tarantula porte un chapeau scout orné d'une broche araignée.	

Programme:

Temps	Description
XX:00 (15')	Tarantula et Vinci arrivent vers le groupe et racontent leur découverte (voir fil rouge). Ils ont avec eux une carte avec tous les continents.
XX:15	Tarantula et Vinci présentent les sept postes. Les responsables peuvent décider à l'avance dans quel ordre les postes doivent être effectués. S'il y a beaucoup de participant-e-s, des groupes peuvent être formés. Puis Tarantula et Vinci prennent en charge un groupe chacun-e et mènent le jeu de poste. Chaque poste dure 15 à 20 minutes. Une description détaillée peut être trouvée ici dans l'activité. Une courte description du poste, du monde et des habitant-e-s des continents se trouve sur la feuille de poste fournie. Objectif et fil conducteur des postes : explorer et découvrir mova. Les postes suivants seront réalisés : - Statera: Challenge photo Valo, l'animal qui vit sur Statera, adore prendre plein de photos et les partager avec ses ami-e-s sur les réseaux sociaux. Il y a un petit concours pour la plus belle photo sur le thème du "jardin créatif". Participez et envoyez-nous votre photo à : info@bula21.ch. Inscrivez "Statera" comme objet de l'e-mail. Nous serons ravis de publier vos photos sur nos réseaux sociaux. Si vous n'êtes pas d'accord avec cela, veuillez nous le signaler.

- **Eniti: Histoires de randonnées**
Le bouqueutin Deci aime faire des randonnées dans les montagnes d'Eniti. Il raconte l'histoire de sa dernière randonnée (voir fiche de poste). Il aimerait également entendre les meilleures expériences de randonnée des PiCos. Les PiCos se racontent leurs histoires de randonnée.
Idées pour la mise en œuvre :
 - Pour cela, tout le monde s'est assis en cercle. Quelqu'un commence à raconter l'histoire, cette personne se tient debout/assis au milieu du cercle. Dès que quelqu'un d'autre veut parler/continuer l'histoire, il/elle se lève et remplace la personne au milieu. À la fin, il y a une histoire commune issue des différentes expériences de l'ensemble des participant-e-s.
 - Chaque participant-e pense à 3 expériences, l'une d'entre elles doit être vraie, 2 doivent être inventées. Après la narration de ces 3 expériences, les autres participant-e-s doivent deviner laquelle est vraie.
- **Ballavi: Danse**
L'abeille Dispa aime danser dans la prairie fleurie de Ballavi. Elle veut partager cette passion avec les PiCos. Inventez une danse ensemble.
- **Labi: Concours d'avion**
Scumpa, un pingouin, veut vraiment apprendre à voler. Malheureusement, cela ne fonctionne pas encore tout à fait. Elle demande aux PiCos s'ils peuvent l'aider à construire des objets volants adaptés. Les PiCos construisent des avions en papier ou des avions à partir de matériaux trouvés dans la forêt. Ensuite, les PiCos font un concours de lancés d'avions.
Pour les expert-e-s ou pour un deuxième vol, il existe les variantes suivantes :
 - Lancer entre les jambes
 - Lancer en arrière
 - Lancer avec la main faible
 - Lancer en position couchée
- **Volvor: Rugby sous-marin**
Onesta, un poisson-globe, adore jouer au rugby sous-marin. Elle montre immédiatement aux PiCos son jeu préféré et leur explique les règles les plus importantes :
 - Il y a 2 équipes
 - Un but est défini de chaque côté du terrain.
 - Le but est de mettre le ballon de rugby dans le but de l'adversaire (Attention : ne pas lancer le ballon dans le but).
 - La course avec le ballon est autorisée. Les passes ne sont possibles que vers l'arrière-
 - Le groupe qui marque le plus de buts gagne.

Si votre groupe de PiCos est trop petit, Onesta vous montrera comment manier un ballon de rugby. Et elle veut savoir qui choisir parmi pour compléter son équipe.

 - Qui peut lancer le plus loin ?
 - Qui peut lancer la balle le plus près d'un tronc d'arbre défini ?
 - Qui peut lancer le plus loin en arrière à travers les jambes ?
 - Qui a le lancé le plus précis en arrière à travers les jambes et se rapproche le plus d'un tronc d'arbre défini ?

Ensuite, on joue à la pétanque avec un ballon de rugby comme ballon cible.
- **Salit: Volley carré-militaire**
Fidu, la grenouille, est heureuse de recevoir autant de visites. Il aime jouer au volley avec des carré-militaire. Pour ce faire, les PiCos se divisent en 2 équipes. Au sein des équipes, des paires sont formées et chaque paire reçoit un carré militaire. La balle ne peut être jouée qu'avec le carré. Le but est que le ballon tombe sur le sol de l'équipe adverse.

	- Oscilla: Cache-cache dans la jungleLe lémurien Gaudi montre aux PiCos l'immense jungle d'Oscilla. Ici, vous pouvez vous cacher merveilleusement. Les PiCos jouent à une sorte de cache-cache dans la forêt. Tout le monde a 20 secondes pour se cacher. Ensuite, Vinci et Tarantula ou une autre personne les cherchent. Dès que quelqu'un est trouvé, il doit aller en "prison". Là où Vinci et Tarantula ont compté se trouve une pyramide de bois, si un joueur parvient à la renverser sans se faire voir, alors les personnes en prison peuvent s'évader et se cacher à nouveau. Le jeu est terminé, lorsque tout le monde a été trouvé.	
02:15	Vinci et Tarantula invitent les participants à venir avec vous à mova. Ils leur rappellent de s'inscrire avant de terminer la séance.	
Temps tampon (30')	Pause: goûter commun	
Variante en cas de mauvais temps	Même programme, habits adaptés à la météo	
Règles de sécurité	Une pharmacie est disponible sur place	
Matériel à organiser par les unités		Matériel livré
- Carré militaire - Balle de volley - Ballon de rugby - Billes/balles pour le circuit à billes - Appareil photo / téléphone portable		- Informations sur le thème - Feuilles de postes - Carte de mova