

# Eniti

## Roter Faden

### 1 Allgemeines

Das Motto des movas ist auf die beiden Lagerwochen aufgeteilt. Die Zeremonien (Eröffnungsfeier, Schlussfeier Wölfe, Eröffnungsfeier Wölfe, 1. Augustfeier, Schlussfeier) stehen ganz im Zeichen des Mottos und sind wesentliche Bestandteile des roten Fadens. Damit ihr das Geschehen an den Zeremonien versteht, ist es wichtig, dass ihr den roten Faden in euer Einheitsprogramm integriert. Wie ihr das genau macht, ist natürlich euch überlassen.

#### **Das sind eure Aufgaben:**

- Vermittelt das Motto euren Teilnehmenden.
- Integriert den roten Faden in euer Einheitsprogramm.
- Bezieht die Bewohner\*innen movas in euer Einheitsprogramm mit ein. Stellt sie gemäss ihren Attributen und Fotos dar.

#### **Verkleidung/Attribut:**

Die Bewohner\*innen movas verfügen alle über ein charakterisierendes Attribut. Deci, der Steinbock, ist Bewohner von Eniti und nie ohne Halstuch anzutreffen. Nutzt doch ebenfalls ein Halstuch, wenn Deci in euren Aktivitäten vorkommt. Natürlich könnt ihr auch ein Steinbock-Kostüm verwenden. Dieses müsst ihr selbst organisieren. Das mova stellt keine Verkleidungen für das Einheitsprogramm zur Verfügung. Deci und die anderen Bewohner\*innen movas werden jedoch immer auf dem Lagerplatz unterwegs sein. Bestimmt werdet ihr ihm also von Zeit zu Zeit begegnen.

#### **Austausch-Gadget:**

Im mova soll der Austausch zwischen den Einheiten gefördert werden. Alle Teilnehmenden erhalten bei ihrer Ankunft sieben Erinnerungsstücke von ihrem eigenen Kontinent. Ziel ist es, diese fleissig gegen Erinnerungsstücke von anderen Kontinenten zu tauschen, sodass am Schluss ein Erinnerungsstück pro Kontinent auf die Uniform aufgenäht werden kann.

## 2 Vor dem Lager

### Was bereits geschah:

Die beiden Pfadis Vinci und Tarantula haben ein Orientierungsspez-Abzeichen gemacht und dabei die unbekannte Welt, mova entdeckt. Auf mova leben sieben verschiedene Tiere auf sieben verschiedenen Kontinenten. Die Landschaften der Kontinente aber auch die Eigenschaften ihrer Bewohner\*innen könnten unterschiedlicher nicht sein. Sie alle zusammen machen mova aus. Vinci und Tarantula sind sofort fasziniert von dieser wundersamen Welt. Doch eines Tages beobachten sie, wie die sieben Kontinente movas mit einem lauten Knall auseinanderbrechen. Seither bewegen sich die Kontinente unkontrolliert in alle Himmelsrichtungen. Ständig leben die tierischen Bewohner\*innen in Angst, dass zwei Kontinentplatten gegeneinanderprallen. Und sie sind traurig, dass sie ihre Freund\*innen der anderen Kontinente nicht mehr besuchen können. Vinci und Tarantula wollen den tierischen Bewohner\*innen unbedingt helfen und bitten alle Pfadis aus der ganzen Schweiz um Unterstützung.

### Kick-off-Aktivität:

Vinci und Tarantula schicken euch das Halstuch von Deci und eine Postkarte. Die beiden sind beunruhigt. Es muss etwas passiert sein. Denn Deci zieht sein Halstuch nie aus. Ihr startet eine Suchaktion, doch Deci ist unauffindbar. Als ihr euch die Postkarte noch einmal genau anschaut, kommt euch die schöne Aussicht sehr bekannt vor. Das ist doch ganz in eurer Nähe! Gemeinsam geht ihr zum abgebildeten Ort und findet Deci. Er freut sich, dass ihr ihm sein Halstuch bringt. Doch leider stimmt es, dass es ihm gar nicht gut geht. Er stellt sich euch vor und erzählt, was auf mova passiert ist. Ihr wollt Deci ein wenig aufheitern. Gemeinsam kocht ihr sein Lieblingsessen.

Details zur Kick-off-Aktivität erhaltet ihr im Frühling 2022. So könnt ihr die Aktivität vor dem mova durchführen.

## 3 Motto Woche 1

### Eröffnungsfeier:

Vinci, Tarantula und ihre Pfadi-Freund\*innen aus der ganzen Schweiz werden von den sieben Bewohner\*innen movas begrüsst. Jedes Tier stellt sich und seinen Kontinent vor und erzählt von den Problemen, die seit dem Auseinanderbrechen der Kontinente auftreten. Die Tiere berichten aber auch von einem grossen Berg, der nach dem Knall auf mova entstanden ist. Gemeinsam stellen sie fest, dass der Berg ein Vulkan und noch dazu magnetisch ist. Sie haben eine Idee: Wenn die Kontinente ebenfalls magnetisch wären, dann könnten sie doch an den Vulkan angedockt werden und würden sich nicht mehr unkontrolliert bewegen. Ihr Problem wäre gelöst!

### **Einheitsprogramm:**

Deci erinnert sich, dass er auf einer seiner Wanderungen in den Höhlen Enitis Magnete gefunden hat. Die Standorte der Höhlen sind jedoch geheim. Und jetzt, wo sich auf mova alles bewegt, sind sie erst recht beinahe unauffindbar. Dennoch macht ihr euch auf die Suche. Deci hilft, wo er nur kann. Dank seinen vielen Wanderungen kennt er jeden Weg und jeden Pfad auf Eniti und hat natürlich eine Idee, wo sich die Höhlen befinden könnten. Durch die Bewegung auf mova muss jederzeit mit einem Felssturz gerechnet werden. Besonders in den Höhlen ist Vorsicht geboten. Gemeinsam gelingt es euch, die Höhlen zu finden und viele Magnete zu sammeln.

Bringt die Magnete zur Sammelstelle auf eurem Kontinentenplatz. Sobald es genügend Magnete hat, wird Volvor magnetisch und kann sich an den Vulkan andocken.

Ihr alle erhaltet bei eurer Ankunft ein Set Schiefersteine. Diese stellen die Magnete dar. Ihr könnt sie für euer Einheitsprogramm verwenden.

### **Schlussfeier Wölfe:**

Die Tiere sind stolz, dass sie zusammen mit den Pfadis auf ihren Kontinenten so viele Magnete gefunden haben. Plötzlich merken sie, wie sich die Kontinente bewegen. Der Plan scheint aufzugehen. Alle Kontinente treiben auf den Vulkan zu und docken an. Endlich können sich die Tiere wieder in den Armen liegen. Gemeinsam feiern sie und verabschieden sich von ihren Helfenden, den Wölfen, die nach der ersten Woche die Heimreise antreten.

## **4 Motto Woche 2**

### **Eröffnungsfeier Wölfe:**

Die Tiere freuen sich über weiteren Besuch auf mova. Aufgeregt erzählen sie von den Ereignissen der letzten Tage. Und sie freuen sich, dass sie ihre Freund\*innen von den anderen Kontinenten wieder besuchen können. Der Vulkan in der Mitte movas ist ihnen zwar noch etwas ungeheuerlich, aber daran wollen sie gerade gar nicht denken. Die Freude überwiegt.

### **1.August:**

Der Vulkan bricht aus. Doch die Lava kann nicht zwischen den Kontinentplatten zirkulieren, weil diese so eng aneinander und am Vulkan befestigt wurden. Deshalb muss sie sich einen neuen Weg bahnen, ausgerechnet mitten durch den Vulkan. Es entstehen grosse Kräfte. Der Berg explodiert. Gesteinsbrocken und Steine schleudern aus dem Vulkan. Darunter finden die Tiere unterschiedliche Malereien. Als es ihnen gelingt, diese richtig zusammensetzen, finden sie heraus, dass mova immer in Bewegung sein muss. Sie realisieren, dass diese Bewegung durch das Andocken der Kontinente an den Vulkan verhindert wurde. Schnell wird ihnen bewusst, dass sie nun selbst für Bewegung sorgen müssen. Nur wie?

**Einheitsprogramm:**

Deci hat viele Ideen wie man auf Eniti für Bewegung sorgen könnte. Der erste Versuch: wandern. Doch das hilft leider nicht. Eniti bleibt starr. Deci überlegt sich gemeinsam mit euch, welche Bewegungen denn sonst die Richtige sein könnte. Ihr habt viele Ideen: die Aussicht geniessen, Steintürme bauen, Käse oder Steinblöcke rollen. Ihr einigt euch darauf, jeden Tag eine Bewegung auszuprobieren. Nach vier Tagen steht Eniti immer noch still. Dann hat Deci die Idee, es doch noch mit Klettern zu versuchen. Und tatsächlich: Die richtige Bewegung ist gefunden. Damit sich die Lava beruhigt und Eniti nicht mehr still steht müsst ihr alle zusammen so tun, als würdet ihr eine Leiter hochklettern.

Bei eurer Ankunft im mova und euren gebuchten mova-Aktivitäten erhaltet ihr Sammelstücke, welche eine Bewegung symbolisieren. Befestigt diese Sammelstücke an der Wand auf eurem Kontinentenplatz.

**Schlussfeier:**

Die Bewohner\*innen der Kontinente bewegen sich in der für sie typischen Form. Die Tiere sehen, wie sich die Lava im Inneren des Vulkanes beruhigt. Sie sind übergücklich. Nun wissen sie, wie sie den Vulkan ganz allein beruhigen können. Sie bedanken sich mit einer grossen Party bei den Pfadis.