

Statera

Fil rouge

1 Général

Le thème du mova est étalé sur les deux semaines de camp. Les différentes cérémonies (cérémonie d'ouverture, cérémonie de clôture des loulous, cérémonie d'ouverture des loulous, cérémonie du 1er août, cérémonie de clôture) sont entièrement consacrées au thème et sont des éléments essentiels du fil rouge. Pour que vous puissiez comprendre ce qui se passe lors de ces cérémonies, il est important que vous intégriez le fil rouge dans votre programme d'unité. La manière exacte dont vous le faites est bien sûr laissée à votre libre imagination.

Voilà vos tâches :

- Transmettre le thème à vos participant-es.
- Intégrer le fil rouge dans votre programme d'unité.
- Impliquer les habitant-es de mova dans votre programme d'unité en les présentant selon leurs attributs et leurs photos.

Déguisement / Attribut :

Les habitant-es de mova possèdent tous un attribut caractéristique. Valo, le flamant rose, est l'habitant de Statera et vous ne le verrez jamais sans son chapeau de hipster. Utilisez donc un chapeau de hipster lorsque Valo apparaît dans vos activités. Bien sûr, vous pouvez aussi utiliser un costume de flamant rose. Celui-ci doit être organisé par vos soins. Le mova ne fournit aucun déguisement pour le programme des unités. Valo et les autres habitant-es de mova seront toujours en déplacement sur le site du camp. Vous le rencontrerez donc certainement de temps en temps.

Gadget à échanger :

Lors du mova, le thème a également pour but d'encourager au maximum les échanges entre les unités. Tou-tes les participant-es recevront donc à leur arrivée sept pièces-souvenirs de leur propre continent. L'objectif sera de les échanger contre les pièces-souvenirs des autres continents, afin qu'une pièce-souvenir par continent puisse finalement être récoltée et cousus sur tous les uniformes.

2 Avant le camp

Ce qui s'est déjà passé :

Les deux scout-es Vinci et Tarantula ont obtenu leur badge d'orientation et ont découvert un monde inconnu, le mova. Sur mova, sept animaux différents vivent sur sept continents différents. Les paysages des continents, tout comme les caractères de leurs habitant-es, ne pourraient pas être plus différents les uns des autres. Tous ensemble, ils constituent mova. Vinci et Tarantula sont immédiatement fasciné-es par ce monde merveilleux. Mais un jour, ils assistent à l'éclatement des sept continents de mova dans un grand fracas. Depuis, les continents se déplacent de manière incontrôlée dans toutes les directions. Les animaux habitant mova vivent en permanence dans la peur que deux plaques continentales ne s'entrechoquent. De plus, ils sont tristes de ne plus pouvoir rendre visite à leurs ami-es des autres continents. Vinci et Tarantula veulent absolument les aider et demandent aux scout-es de toute la Suisse de les rejoindre.

Activité de lancement :

Vinci et Tarantula vous rendent visite lors d'une activité. Tarantula raconte qu'il a reçu une demande de Valo sur les réseaux sociaux. Valo y poste une vidéo dans laquelle il se présente. Il aimerait vous montrer son monde et vous emmène dans un petit voyage à travers Statera. Il vous montre différentes photos, cartes et croquis de ses endroits préférés. Valo vous raconte ce qui s'est passé sur mova et vous invite à venir à Statera. Pour vous préparer à votre visite, il vous envoie différents défis. Bien sûr, il veut aussi savoir d'où vous venez et vous demande de lui envoyer une réponse.

Vous recevrez de plus amples détails concernant l'activité de lancement au printemps 2022. Vous pourrez ainsi réaliser l'activité avant le mova.

3 Thème semaine 1

Cérémonie d'ouverture :

Vinci, Tarantula et leurs amis scout-es de toute la Suisse sont accueilli-es par les sept habitant-es de mova. Chaque animal se présente et parle de son continent et des problèmes qui sont apparus depuis l'éclatement des continents. Les animaux parlent également d'une grande montagne qui s'est formée après l'explosion de mova. Ensemble, ils constatent que cette montagne est un volcan... magnétique ! Ils ont alors une idée : si les continents étaient également magnétiques, ils pourraient être arrimés au volcan et ne se déplaceraient plus de manière incontrôlée. Leur problème serait ainsi résolu !

Programme des unités :

Lorsque Valo entend parler du projet de collecter le plus d'aimants possible lors de la cérémonie d'ouverture, il pense directement à sa communauté. Par le biais des réseaux sociaux, il demande à ses ami-es de lui envoyer des aimants. Valo reçoit du courrier du monde entier. Des aimants lui sont envoyés de partout. Il remercie

tou-tes ses ami-es en leur envoyant une lettre ou une carte postale. Le reste du temps, Valo cherche lui-même des aimants sur Statera.

Apportez les aimants au point de collecte de votre continent. Dès qu'il y aura suffisamment d'aimants, Statera deviendra magnétique et pourra s'arrimer au volcan.

Vous recevrez tou-tes un kit de pierres d'ardoise à votre arrivée. Celles-ci représentent les aimants. Vous pourrez les utiliser pour votre programme d'unité.

Cérémonie de clôture des louveteaux :

Les animaux sont fier-ères d'avoir trouvé, avec les scout-es, autant d'aimants sur leurs continents. Soudain, ils se rendent compte que les continents bougent. Le plan semble fonctionner. Tous les continents dérivent vers le volcan et s'y amarrent. Les animaux peuvent enfin se serrer dans les bras. Ils font la fête ensemble et disent au revoir à leurs assistant-es, les loulous, qui rentrent chez eux après la première semaine.

4 Thème semaine 2

Cérémonie d'ouverture des louveteaux :

Les animaux sont heureux de recevoir de nouvelles visites sur mova. Tout le monde est excité et ils racontent les événements des derniers jours tout en se réjouissant de pouvoir rendre à nouveau visite à leurs ami-es des autres continents. Le volcan au milieu de mova leur paraît encore un peu menaçant, mais ils ne veulent pas y penser pour le moment. La joie l'emporte.

1^{er} août :

Le volcan entre en éruption... mais la lave ne peut plus circuler entre les plaques continentales, car celles-ci ont été fixées trop étroitement l'une à l'autre et au volcan. Elle doit donc se frayer un nouveau chemin, en passant justement au milieu du volcan. Il en résulte de grandes pressions. La montagne explose. Des fragments de roche et des cailloux se détachent du volcan. Parmi eux, les animaux trouvent différentes peintures. Lorsqu'ils parviennent à les assembler correctement, ils découvrent que le mova doit toujours être en mouvement. Ils réalisent alors que ce mouvement a été empêché par l'arrimage des continents au volcan. Ils se rendent vite compte qu'ils doivent eux-mêmes faire bouger les choses. Mais comment ?

Programme des unités :

Suite à la mise à l'arrêt de Statera, l'eau s'est retirée. De l'étang, il ne reste qu'un grand marécage et une petite flaque d'eau. Pour accéder à l'eau, Valo doit donc marcher dans le marais - quelle galère ! Mais comme il n'y a pas de solution rapide au problème du volcan, vous construisez avec Valo une passerelle pour accéder à l'eau. Pendant la construction, vous réalisez que plus vous bougez, plus l'eau revient. Il ne reste plus qu'à trouver le bon mouvement. Vous commencez par essayer de vous balancer l'un après l'autre sur la passerelle. Malheureusement, cela ne sert à rien. Vous devrez peut-être tous vous équilibrer en même temps. Mais la

passerelle est trop étroite pour cela. Valo propose que vous vous mettiez tous sur une jambe, comme un flamant rose. Et voilà : l'eau revient lentement. Vous avez trouvé le bon mouvement de Statera.

Lors de votre arrivée sur le mova et sur les activités mova auxquelles vous vous êtes inscrites, vous recevrez des pièces à collectionner qui symbolisent un mouvement. Fixez ces pièces de collection sur le mur de votre continent.

Cérémonie de clôture :

Les habitant-es des continents se déplacent chacun-e de la manière qui leur est propre. Les animaux voient alors la lave se calmer à l'intérieur du volcan. Ils sont aux anges. Ils savent maintenant comment calmer le volcan à eux seuls. Ils remercient les scout-es en organisant une grande fête.