

Volvor

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. Onesta, la poisson-globe, est l'habitante de Volvor et vous ne la verrez jamais sans son casque (de musique). Utilisez donc un casque lorsque Onesta apparaît dans vos activités. Bien sûr, vous pouvez aussi utiliser un costume de poisson-globe. Celui-ci doit être organisé par vos soins. Le mova ne fournit aucun déguisement pour le programme des unités. Onesta 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 fascinés 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 :

Vous recevez un message scellé dans une bouteille de Vinci et Tarantula. Ceux-ci vous informent de la situation critique sur mova et vous invitent à vous rendre à Volvor. Mais pour accéder à ce merveilleux continent sous-marin, vous avez bien sûr besoin d'un équipement adéquat. Construisez-le. Vous en aurez toujours besoin sur mova. Après vous être équipé, vous trouverez Onesta. Elle vous guidera à travers Volvor, vous expliquera de manière ludique les différentes espèces de coraux et vous présentera ses ami-es et leurs continents.

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 :

Onesta se réjouit de la présence de nombreux visiteur-muses sur Volvor et organise directement un tournoi de rugby sous-marin. Bien sûr, vous êtes ravis de jouer. Mais vous vous rendez néanmoins compte que vous ne trouverez pas d'aimants en jouant. Onesta le reconnaît finalement aussi.

Mais elle ne sait pas non plus comment trouver des aimants sur Volvor. Après tout, elle connaît très bien son environnement. Mais elle n'a encore jamais rencontré d'aimants. Ensemble, vous vous mettez à leur recherche. Soudain, Onesta remarque que les coquillages font du bruit, comme si quelque chose de dur frappait la coquille de l'intérieur. Onesta vous fait immédiatement part de sa découverte. Lorsqu'elle ouvre un coquillage, vous ne trouvez pas de perle, mais un aimant. Votre mission est claire : il s'agit de trouver le plus de coquillages possible, de les ouvrir avec précaution et d'en retirer les aimants. Vous constatez d'ailleurs bientôt que les coquillages s'ouvrent plus facilement si vous chantez ou jouez à un certain jeu. Si les coquillages aiment quelque chose, ils s'ouvrent même d'eux-mêmes, petit à petit, jusqu'à ce que l'aimant puisse être retiré en toute sécurité.

Apportez les aimants au point de collecte de votre continent. Dès qu'il y aura suffisamment d'aimants, Volvor 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 :

Onesta n'a aucune idée de la manière dont on pourrait faire bouger Volvor. Et toutes vos propositions ne la satisfont pas non plus. En revanche, elle vous emmène consulter un oracle. Vous y découvrez une mystérieuse indication :

"Les personnes âgées se déplacent différemment des jeunes. Elles restent certes toutes au même endroit, mais possèdent un axe différent". Qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ? Vous essayez tout ce qui est possible. Les poissons de Volvor disent à Onesta qu'ils observent de nouveaux courants en fonction du mouvement que vous êtes en train d'effectuer. Vos mouvements ont donc une influence. Vous découvrez que vous devez tourner en rond (autour de votre propre axe), tandis que les responsables tournent leurs bras.

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.