

Labi

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. Scumpa, die Pinguin, ist Bewohnerin von Labi und nie ohne Pilotenbrille anzutreffen. Nutzt doch ebenfalls eine Pilotenbrille, wenn Scumpa in euren Aktivitäten vorkommt. Natürlich könnt ihr auch ein Pinguin-Kostüm verwenden. Dieses müsst ihr selbst organisieren. Das mova stellt keine Verkleidungen für das Einheitsprogramm zur Verfügung. Scumpa und die anderen Bewohner*innen movas werden jedoch immer auf dem Lagerplatz unterwegs sein. Bestimmt werdet ihr ihr 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:

In der Zeitung lest ihr über die Eisschmelze. Ihr wollt etwas dagegen unternehmen und trefft dabei auf Scumpa. Sie ist sehr traurig, weil sie Angst hat, ihr Zuhause zu verlieren. Ihr wollt Scumpa helfen. Scumpa erzählt euch von sich selbst, von ihren Freund*innen und von ihrem Zuhause. Sie berichtet, was auf mova passiert ist.

Scumpa hat Heimweh und möchte so schnell wie möglich zurück nach Labi fliegen. Gemeinsam baut ihr einen Flugkörper für Scumpa. Und ihr versprecht ihr, mit dem Zug nachzureisen.

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:

Scumpa tapst vergnügt umher. Durch die Bewegung der Kontinente wird sie immer wieder in die Luft geschleudert und kann für einen Moment fliegen – so cool! Nur die Landungen sind etwas unsanft. Deshalb möchte Scumpa, dass diese Bewegung aufhört. Sie beschliesst, sich auf die Suche nach Magneten zu machen. Im weissen Schnee von Labi sollten diese ja einfach zu finden sein. Doch da hat sich Scumpa getäuscht.

Dann erinnert sie sich: Als Kind wurde ihr die Geschichte vom Pinguin erzählt, der für seinen Nestbau besondere Steine verwendet hat. Diese sollen perfekt zusammengehalten haben. Vielleicht waren das ja Magnete? Scumpa ist sich sicher, im Meer um Labi muss es also Magnete geben. Gemeinsam mit den Pfadis macht sie sich auf die Suche. Gemeinsam tauchen sie ab und finden viele Magnete.

Bringt die Magnete zur Sammelstelle auf eurem Kontinentenplatz. Sobald es genügend Magnete hat, wird Labi 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 Kontinentenplatten 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:

Scumpa hat keine Ahnung, wie Labi in Bewegung gebracht werden kann. Euch fällt aber auf, dass Scumpa ziemlich tollpatschig ist und auf dem eisigen Boden immer ausrutscht. Das sieht fast ein bisschen nach dem Shuffle-Tanz aus. Ihr beschliesst kurzerhand, ihr diesen Tanzstil beizubringen. Und ihr zeigt ihr, wie sie gleichzeitig mit den Armen fliegen kann (Hinweis für PTA: Die Bewegung kann vereinfacht werden, in dem nur mit den Armen „geflogen“ wird). So kann sie sich besser auffangen, wenn sie wieder fast umfällt oder über ihre eigenen Beine stolpert. Das Lernen fällt Scumpa sehr schwer. Doch ihr seid geduldig mit ihr. Bei vielen verschiedenen Spielen bringt ihr Scumpa die Bewegung bei. Und tatsächlich: Nach fast eine Woche gelingt es.

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 überglücklich. Nun wissen sie, wie sie den Vulkan ganz allein beruhigen können. Sie bedanken sich mit einer grossen Party bei den Pfadis.