

Oscilla

Tema

1 Generalità

Il tema del mova è ripartito sulle due settimane. Le cerimonie (apertura, chiusura lupetti, apertura lupetti, 1. Agosto, chiusura) rappresentano momenti chiave del fil rouge. Affinché i partecipanti capiscano ciò che succede nelle cerimonie, è fondamentale che integrate il tema (seguendo il fil rouge) nel vostro programma di unità. Come farlo è naturalmente lasciato alla vostra fantasia.

Questi sono i vostri compiti:

- Trasmettete il tema ai vostri partecipanti.
- Integrate il tema (seguendo il fil rouge) nel vostro programma di unità.
- Integrate gli abitanti di mova nelle vostre attività. Usate le loro caratteristiche, i loro oggetti personali, delle loro immagini.

Travestimento / oggetto:

Tutti gli abitanti di mova hanno un oggetto particolare da cui riconoscerli. Gaudi, il lemure che abita Oscilla, non va mai in giro senza la sua bandana. Utilizzate anche voi una bandana quando Gaudi compare nelle vostre attività.

Naturalmente, se volete potete anche andare oltre e utilizzare un costume da lemure, ma dovreste organizzarlo autonomamente: il mova non mette a disposizione costumi per le attività delle unità. Però Gaudi e gli altri abitanti di mova gironzoleranno per il campo, quindi li incontrerete di sicuro di tanto in tanto.

Badge da scambiare:

Al mova lo scambio tra unità viene incoraggiato. Tutti i partecipanti riceveranno al loro arrivo sette badge del loro continente. Dovranno scambiarli con partecipanti degli altri continenti, così da averne alla fine sette diversi da cucire sulla divisa.

2 Prima del campo

Cosa è già successo:

Gli scout Vinci e Tarantula, svolgendo una specialità di orientamento, hanno scoperto il mondo segreto di mova. Su mova vivono sette animali su sette continenti. I continenti e i loro abitanti non potrebbero essere più diversi l'uno

dall'altro. Insieme, essi costituiscono mova. Vinci e Tarantula sono affascinati da questo mondo meraviglioso. Ma un giorno assistono a una forte esplosione che fa separare i sette continenti. Da quel momento, i continenti iniziano a muoversi in modo incontrollato in ogni direzione. Gli animali di mova vivono nella paura costante che i loro continenti possano scontrarsi, con effetti devastanti. E sono anche molto tristi di non poter più visitare i loro amici sugli altri continenti. Vinci e Tarantula vogliono assolutamente aiutarli e chiedono aiuto a tutti gli scout della Svizzera.

Attività di kick-off:

Ricevete un messaggio da Vinci e Tarantula, che vi raccontano delle avventure del lemure Gaudi nella giungla di Oscilla. Però è da tempo che non lo vedono, quindi vi chiedono di aiutarli a cercarlo.

Ma per cercare Gaudi dovete prima capire come riconoscerlo. Vinci e Tarantula hanno preparato una caccia per presentarvelo. Alla fine trovate una banana alla Robinson con una foto di Gaudi tra le montagne. Vi è subito chiaro dove si trova: si sta nascondendo nel Goms! Vinci e Tarantula vi ringraziano per l'aiuto e si dirigono subito verso il Goms. Voi promettete di raggiungerli presto.

I dettagli per l'attività di kick-off arriveranno nella primavera 2022, così che possiate svolgerla prima del mova.

3 Tema della prima settimana

Cerimonia di apertura:

Vinci, Tarantula e i loro amici scout da tutta la Svizzera vengono accolti dai sette abitanti di mova. Ogni animale presenta sé stesso e il proprio continente e i problemi con cui è confrontato da quando i continenti si sono separati. Gli animali raccontano anche di una grande montagna che è apparsa su mova dopo l'esplosione. Discutendone insieme si rendono conto che è un vulcano, e che inoltre è magnetico. Che idea: se anche i continenti fossero magnetici, si potrebbe usare il vulcano per attaccarli tutti insieme attorno ad esso, così che non si muovano più in modo incontrollato. I loro problemi sarebbero risolti!

Programma delle unità:

Gaudi si aggira spensierato per la giungla. Prova di dimenticare i problemi di mova cercando di memorizzare tutte le piante. Ma si rende presto conto che ce ne sono troppe specie diverse per memorizzarle tutte. I partecipanti vogliono dargli una mano, ma anche loro non potranno mai memorizzare tutti quei nomi. Allora fate notare loro che non servirà comunque a niente imparare tutti i nomi delle piante di Oscilla, per risolvere i problemi di mova. Convincete Gaudi a rimettersi alla ricerca dei magneti. Allora gli viene un'idea: si lancia con una liana fino al vulcano, e lì va a prendere un magnete, che gli indicherà la strada per trovare i magneti di Oscilla. Si aggira per la giungla con il magnete in mano, quando scopre che una particolare famiglia di piante della giungla contiene dei magneti

all'interno dei suoi frutti. Adesso dovete solo aiutarlo a raccogliere abbastanza di questi frutti.

Portate i magneti al punto di raccolta della piazza del vostro continente. Non appena ci saranno abbastanza magneti nello stesso punto, Oscilla diventerà magnetico e potrà essere attaccato al vulcano.

Al vostro arrivo riceverete delle rocce, che rappresentano i magneti. Potrete usarle per le vostre attività.

Cerimonia di chiusura lupetti:

Gli abitanti di mova sono davvero felici di aver trovato così tanti magneti insieme ai partecipanti. All'improvviso i continenti iniziano a muoversi. Il piano sembra funzionare e i continenti si attaccano al vulcano. Finalmente, gli abitanti di mova possono di nuovo riabbracciarsi. Insieme festeggiano e salutano i loro aiutanti, i lupetti, che tornano a casa dopo la prima settimana.

4 Tema della seconda settimana

Cerimonia di apertura lupetti:

Gli animali sono felici di ricevere delle nuove visite su mova. Raccontano tutti entusiasti degli avvenimenti della prima settimana, e si rallegrano di poter nuovamente vedere i loro amici degli altri continenti. Avere un vulcano al centro di mova non è proprio rassicurante, ma per il momento non vogliono pensarci e vogliono solo festeggiare per aver risolto i loro problemi.

1. Agosto

Il vulcano esplode. La lava non poteva più circolare tra le placche continentali, perché esse sono state attaccate strettamente tra di loro e al vulcano, e quindi è uscita dall'unica via rimasta libera, cioè dall'alto, con un'esplosione. Rocce piovono dall'alto del vulcano, ma tra loro si trovano anche dei disegni. Quando gli animali riescono a metterli insieme correttamente, scoprono che mova deve sempre essere in movimento, e che al momento questo non può avvenire perché i continenti e il vulcano sono attaccati insieme dai magneti. Capiscono quindi che ora spetta a loro creare il movimento di cui mova ha bisogno. Ma come?

Programma delle unità:

Gaudi è pieno di idee su come rimettere Oscilla in movimento. Dopotutto, anche lui non sta mai fermo un attimo. Gaudi vuole assolutamente introdurre al suo hobby, il *parcour*. Prepara alcuni percorsi attraverso Oscilla. Però pare che questo tipo di movimento non faccia placare il vulcano. Be', allora non può essere che il lancio della buccia di banana il movimento giusto! Dopo un paio di giochi o un torneo sulla piazza del quartiere, diventa evidente che anche questo non funziona. Gaudi si demoralizza e se ne va a passeggiare per la giungla. Si mette a dondolare su una liana, ed ecco che finalmente il vulcano sembra placarsi un po'. Allora torna da voi per insegnare a tutti a dondolare sulle liane. Ma già con il

primo esercizio – far ondeggiare le braccia, come se fossero delle liane – la lava riprende a scorrere normalmente e il vulcano si placa. Ecco trovato il movimento di Oscilla.

Al vostro arrivo a mova, e durante le attività mova che avete prenotato, riceverete degli oggetti che rappresentano un movimento. Appendenteli sul muro nella vostra piazza del continente.

Cerimonia di chiusura:

Gli abitanti di mova si muovono tutti secondo il movimento del proprio continente, e vedono che la lava dentro il vulcano si tranquillizza, ora che può scorrere liberamente. Tutti sono felici: ora sanno come tenere tranquillo il vulcano anche da soli. Organizzano una grande festa per ringraziare e salutare tutti gli scout che li hanno aiutati e che presto torneranno a casa loro.