

Salit

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. Fidu, der Frosch, ist Bewohner von Salit und nie ohne Fliege anzutreffen. Nutzt doch ebenfalls eine Fliege, wenn Fidu in euren Aktivitäten vorkommt. Natürlich könnt ihr auch ein Frosch-Kostüm verwenden. Dieses müsst ihr selbst organisieren. Das mova stellt keine Verkleidungen für das Einheitsprogramm zur Verfügung. Fidu 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 finden einzelne Blätter einer Seerose. Es sieht so aus, als ob auf den Blättern eine Nachricht verfasst wurde. Leider haben Vinci und Tarantula aber nicht alle Seerosenblätter. Helft ihnen bei der Suche und setzt die Seerose richtig zusammen. Ihr werdet ein seltsames Muster erkennen. Vinci weiss sofort, dass es sich dabei um einen QR-Code handelt. Als sie diesen mit ihrem Handy einscann, erscheint Fidu auf ihrem Bildschirm. Er stellt sich euch vor und lädt euch ein, ihn auf Salit zu besuchen.

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:

Fidu stört sehr, dass auf Salit immer mehr Abfall herumliegt. Einige Bewohner*innen lassen ihren Müll nämlich einfach an Ort und Stelle liegen oder werfen ihn in seinen Teich. Fidu bittet euch, ihm beim Aufräumen zu helfen. Ihr widersprecht

ihm. Schliesslich sind die Magnete gerade viel wichtiger. Fidu lässt sich aber nicht beirren. Dafür erzählt er euch, dass er schon längst wisse, wo die meisten Magnete auf Salit zu finden sind. Also helft ihr ihm halt beim Aufräumen. Schnell fällt euch auf, dass ein Teil des Abfalls magnetisch ist. Ihr habt also bereits einige Magnete gefunden, aber leider nicht genügend. Immer wieder fragt ihr Fidu, wann ihr euch endlich auf die Suche macht. Schliesslich nützt es auch nichts, wenn Salit zwar sauber ist, aber dafür mit einem anderen Kontinent zusammenstösst? Endlich willigt Fidu ein. Auf einer mysteriösen Karte zeigt er euch, wo sich der verschollene Schatz von Salit befindet: mitten im Teich. Fidu ist sich sicher, dass dort sehr viele Magnete zu finden sind. Gemeinsam macht ihr euch auf die Suche und findet tatsächlich eine Kiste voller Magnete.

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

Fidu ist erschöpft. Aufgrund der eingesperrten Lava wird es auf Salit immer wärmer. Auch Fidus Teich heizt sich regelrecht auf. Für den Frosch ist es sogar zum Herumhüpfen zu heiss. Und nun soll er sich ausgerechnet bewegen, um das Problem zu lösen? Das macht doch keinen Sinn. Doch zum Glück schafft ihr es, den Teich etwas abzukühlen und Fidu aufzuheitern. Langsam beginnt er wieder herumzuhüpfen. Nun muss aber schnell die richtige Bewegung her. Ihr probiert alles Mögliche aus und zu eurer Freude macht Fidu fröhlich mit. Insgeheim ist ihm aber schon längst klar: Hüpfen ist die einzig richtige Bewegung.

Eines Tages trifft ihr euch mit ihm beim Teich. Gemeinsam möchtet ihr herausfinden, wie man hüpfen muss, damit sich der Vulkan abkühlt. Nach einiger Zeit findet ihr das perfekte Hüpf-Muster: einmal nach vorne, einmal nach hinten, einmal nach rechts und dann einmal nach links hüpfen.

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.