

# Statera

## 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. Valo, der Flamingo, ist Bewohner von Statera und nie ohne Hut anzutreffen. Nutzt doch ebenfalls ein Hut, wenn Valo in euren Aktivitäten vorkommt. Natürlich könnt ihr auch ein Flamingo-Kostüm verwenden. Dieses müsst ihr selbst organisieren. Das mova stellt keine Verkleidungen für das Einheitsprogramm zur Verfügung. Valo 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 besuchen euch bei einer Aktivität. Tarantula erzählt, dass er auf Social Media eine Anfrage von Valo erhalten habe. Dort postet Valo ein Video, in dem er sich vorstellt. Gerne möchte er euch seine Welt zeigen und nimmt euch mit auf eine kleine Reise durch Statera. Er zeigt euch verschiedene Fotos, Karten und Krokis von seinen Lieblingsorten. Valo erzählt euch, was auf mova passiert ist und lädt euch nach Statera ein. Zu Vorbereitung auf euren Besuch schickt er euch verschiedene Challenges. Natürlich möchte er auch wissen, wo ihr alle herkommt, und bittet euch, ihm eine Nachricht zu schicken.

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:**

Als Valo bei der Eröffnungsfeier vom Plan hört, möglichst viele Magnete zu sammeln, nutzt er sein Netzwerk. Über die sozialen Medien bittet er seine Freund\*innen, ihm Magnete zu schicken. Valo bekommt Post aus aller Welt. Von überall werden ihm Magnete zugeschickt. Er bedankt sich bei all seinen Freund\*innen mit einem Brief oder einer Postkarte. Die restliche Zeit nutzt Valo, um auf Statera selbst nach Magneten zu suchen.

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

Durch den Stillstand von Statera hat sich das Wasser zurückgezogen. Vom Teich sind nur noch ein grosser Sumpf und eine Pfütze übrig. Um ans Wasser zu gelangen, muss Valo nun also durch den Sumpf stapfen – so nervig. Doch da das keine schnelle Lösung für das Vulkan-Problem in Sicht ist, baut ihr zusammen mit Valo einen Steg zum Wasser. Während dem Bauen realisiert ihr, dass das Wasser zurückkommt, je mehr ihr euch bewegt. Jetzt muss nur noch die richtige Bewegung gefunden werden. Als erstes versucht ihr hintereinander, über den Steg zu balancieren. Leider nützt es nichts. Vielleicht müsst ihr alle gleichzeitig balancieren. Doch dafür ist der Steg zu schmal. Valo schlägt vor, dass ihr euch alle auf ein Bein stellt – so wie ein Flamingo. Und siehe da: Das Wasser kommt langsam zurück. Ihr habt die richtige Bewegung von Statera gefunden.

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.