

# Volvor

## 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. Onesta, Kugelfisch und Bewohnerin von Volvor, ist nie ohne Kopfhörer anzutreffen. Nutzt doch ebenfalls ein Kopfhörer, wenn Onesta in euren Aktivitäten vorkommt. Natürlich könnt ihr auch ein Kugelfisch-Kostüm verwenden. Dieses müsst ihr selbst organisieren. Das mova stellt keine Verkleidungen für das Einheitsprogramm zur Verfügung. Onesta 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:

Ihr bekommt eine Flaschenpost von Vinci und Tarantula. Sie berichten euch von der misslichen Situation auf mova und laden euch nach Volvor ein. Doch für diese wundersame Unterwasserkontinent braucht ihr natürlich die entsprechende Ausrüstung. Bastelt diese. Ihr werdet sie auf mova immer wieder benötigen. Nachdem ihr euch alle ausgestattet habt, findet ihr Onesta. Sie führt euch durch Volvor, erklärt euch spielerisch die verschiedenen Korallenarten und stellt euch ihre Freund\*innen und deren Kontinente vor.

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:**

Onesta freut sich über die vielen Besucher\*innen auf Volvor und veranstaltet direkt ein Unterwasserrugby-Turnier. Natürlich spielt ihr gerne mit. Doch euch ist klar, mit Unterwasserrugby Spielen findet ihr keine Magnete. Das sieht schliesslich auch Onesta ein.

Sie weiss aber auch nicht, wie man auf Volvor zu Magneten kommt. Schliesslich kennt sie ihre Umgebung sehr genau. Doch Magnete sind ihr noch nie begegnet. Gemeinsam macht ihr euch auf die Suche. Plötzlich fällt Onesta auf, dass die Muscheln klappern, als würde etwas Hartes von Innen gegen die Schale schlagen. Onesta berichtet euch sofort von ihrer Entdeckung. Als sie eine Muschel öffnet, findet ihr keine Perle, dafür ein Magnet. Eure Aufgabe ist klar: Es gilt so viele Muscheln wie möglich zu suchen, diese vorsichtig zu öffnen und die Magnete zu entfernen. Bald stellt ihr fest, dass sich die Muscheln besser öffnen lassen, wenn man dabei singt oder ein bestimmtes Spiel spielt. Wenn den Muscheln etwas gefällt, öffnen sie sich sogar von selbst – Stück für Stück, bis sich der Magnet sicher entfernen lässt.

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

Onesta hat überhaupt keine Idee, wie man für Bewegung auf Volvor sorgen könnte. Auch eure Vorschläge vermögen sie so gar nicht zu überzeugen. Dafür bringt sie euch zu einem Orakel. Ihr bekommt einen mysteriösen Hinweis: «Ältere Personen bewegen sich anders als jüngere. Sie alle bleiben zwar am gleichen Ort, besitzen aber eine unterschiedliche Achse.» Was soll denn das heissen? Ihr versucht alles möglich aus. Die Fische von Volvor erzählen Onesta, dass sie neue Strömungen beobachten, je nachdem welche Bewegung ihr gerade ausführt. Eure Bewegungen haben also einen Einfluss. Ihr findet heraus, dass ihr euch im Kreis drehen müsst (um die eigene Achse), während die Leitenden die die Arme kreisen.

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