

# Volvor

## 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. Onesta, la pesce palla che abita Volvor, non va mai in giro senza le sue cuffie per ascoltare la musica. Utilizzate anche voi delle cuffie quando Onesta compare nelle vostre attività. Naturalmente, se volete potete anche andare oltre e utilizzare un costume da pesce palla, ma dovrete organizzarlo autonomamente: il mova non mette a disposizione costumi per le attività delle unità. Però Onesta 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 in bottiglia da Vinci e Tarantula. Vi raccontano la disperata situazione di mova e vi invitano a Volvor. Ma ovviamente, per recarvi su questo continente sommerso avete bisogno dell'attrezzatura giusta. Costruitela. Vi tornerà utile su mova. Dopo esservi equipaggiati a dovere, incontrate Onesta. Vi guida attraverso Volvor, vi insegna in modo giocoso a distinguere i diversi tipi di coralli, e vi presenta i suoi amici e i loro continenti.

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:**

Onesta è felice di avere così tante visite a Volvor e organizza subito un torneo di rugby subacqueo. Voi vi unite volentieri. Però vi è chiaro che questo non vi aiuterà a trovare i magneti, e dopo un po' riuscite a farlo capire anche a Onesta. Però neanche lei sa dove trovare dei magneti su Volvor, nonostante lo conosca molto bene. Vi mettete comunque a cercarli e all'improvviso Onesta nota che le conchiglie fanno un rumore strano quando si chiudono, come se ci fosse qualcosa di duro all'interno. Onesta ne apre una, e invece di una perla trova un magnete. Ora sapete cosa fare: trovare ed aprire con cautela quante più conchiglie possibile, per recuperare i magneti dal loro interno. Vi accorgete ben presto che le conchiglie si lasciano aprire più facilmente se cantate o giocate a un certo gioco. Infatti, quando piace loro qualcosa, le conchiglie si aprono da sole, poco a poco, finché si può estrarre il magnete senza difficoltà.

Portate i magneti al punto di raccolta della piazza del vostro continente. Non appena ci saranno abbastanza magneti nello stesso punto, Volvor 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 strette strette 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:**

Onesta non sa come far muovere Volvor, e anche le vostre idee non la convincono. Vi porta da un oracolo, che vi rivela un misterioso indizio: "I vecchi si muovono in modo diverso dai giovani. Tutti restano fermi, ma hanno un asse diverso." Cosa vorrà mai dire? Provate qualsiasi cosa vi venga in mente. I pesci di Volvor riferiscono a Onesta che si verificano correnti diverse a seconda dei movimenti che fate. Quindi qualcosa di giusto ci sarà in ciò che state facendo. Alla fine scoprite che i partecipanti devono girare su sé stessi, mentre i capi devono muovere le braccia a cerchio.

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.