

## Kickoff Oscilla

<b>Nom de l'activité:</b> Kickoff Oscilla		<b>Personnes de contact:</b> Twist, Switsch, Cisny et Ginie
<b>Branche:</b>		<b>Durée:</b> 2.5-3 h (activité de séance)
<b>Thème (fil rouge)</b>		
<b>Courte description</b>	<p>Les responsables reçoivent un message de leurs amis scouts Tarantula &amp; Vinci, dans lequel ils leur parlent d'un lémurien nommé Gaudi et de ses superbes aventures dans la jungle d'Oscilla. A la fin de ce message, il leur annonce qu'il ne trouve plus le lémurien Gaudi dans la grande jungle et leur demande s'ils peuvent l'aider. Ils ont besoin de parler d'urgence au lémurien frétilant.</p> <p>Gaudi le lémurien de la jungle mova n'est plus visible nulle part. En le cherchant, les participants découvrent tout le monde mova.</p>	
<b>Nombre des responsable</b>	2+	
<b>Tâches des responsables</b>	Vinci/ Tarantula responsable	

### Programme:

Temps	Description
00:00	Le groupe scout se retrouve au point de rencontre et fait son "rituel d'accueil" bien connu (appel ou autre).
00:05	<p>L'un(e) des responsables a reçu ce matin par la poste une lettre de Tarantula&amp;Vinci (deux vieux amis scouts). Après l'avoir ouverte le matin, il/elle a su qu'il s'agissait d'une lettre pour tout un groupe scout et pas seulement pour un scout.</p> <p>La lettre est lue par quelqu'un de l'équipe de direction ou par un participant :</p> <p><i>"Chers loups, chers scouts Il y a quelque temps, nous avons découvert un monde inconnu, mova, lors d'une spéciale d'orientation. Dans ce monde vit entre autres un lémurien nommé Gaudi. Nous avons pu l'observer lors de nombreuses aventures dans la jungle de mova et sommes étonnés de tout ce qu'il peut faire. Depuis quelque temps, nous ne pouvons plus observer Gaudi dans ses aventures dans la jungle et nous n'avons plus aucune trace de lui pour le moment. Nous devons lui parler d'urgence, pouvez-vous nous aider à trouver Gaudi dans cette jungle mova ? Amitiés Vinci &amp; Tarantula".</i></p> <p>Bien entendu, les moniteurs et leurs participants aident Tarantula &amp; Vinci. Qui peut dire non à cela ?</p>

	<p>Juste après que l'animateur ait lu la lettre, Tarantula/Vinci arrive au coin de la rue et se réjouit du soutien de tant de scouts. Dans ses bagages, Tarantula/Vinci a également apporté des instructions pour un parcours de postes afin de faire la connaissance de Lemur Gaudi. Car il est bien plus facile de trouver quelqu'un que l'on connaît que quelqu'un que l'on ne connaît pas.</p>
	<p>Le parcours des postes doit être préparé à l'avance par les moniteurs.</p> <p>Selon la taille du groupe, il est possible de former des petits groupes de tous les participants et chaque petit groupe commence par un poste différent.</p> <p>Formation des groupes : Les groupes sont numérotés en fonction de la distance de saut à partir de la position debout.</p>
00:10	<p>Poste 1 : balancement de lianes</p> <p>Des cordes appropriées sont fixées à des branches suffisamment solides (protection d'arbre, p. ex. avec une bâche ou autre). On peut s'accrocher à ces cordes et se balancer autour.</p> <p>Lors de la fixation des lianes, l'animateur doit montrer aux participants les boutons appropriés.</p> <p>Les lianes ne devraient pas être suspendues à plus de 2 m du sol. En outre, elles doivent être testées par un moniteur. Il faut veiller à ce qu'aucun objet dangereux (branches pointues, etc.) ne se trouve sous les lianes.</p>
00:20	<p>Poste 2 : Parcours (parcours d'aventure)</p> <p>En observant mo va et la jungle sur mo va, Tarantula et Vinci ont pu voir à plusieurs reprises avec quelle habileté le lémurien Gaudi s'est balancé à travers la forêt. Il a surmonté chaque obstacle avec brio. Aucun obstacle n'était trop difficile pour lui, maintenant la question est : êtes-vous aussi bons que Lemur Gaudi ?</p> <p>Dans la forêt, un parcours comme Gaudi l'aimerait est mis en place : sur/sous des cordes, en équilibre sur des troncs d'arbres posés au sol, avec des sauts, etc. Le parcours est construit en fonction des circonstances.</p> <p>Tous les participants doivent maintenant effectuer ce parcours le plus rapidement possible. Combien de temps faut-il pour que tous les participants effectuent le parcours les uns après les autres ?</p> <p>Maintenant, vous devez vous imaginer : Gaudi est deux fois plus rapide que le plus rapide d'entre vous !</p>
00:30	<p>Poste 3 : faire des farces</p> <p>Tarantula/Vinci raconte qu'il/elle a observé à plusieurs reprises que le lémurien Gaudi faisait de petites farces à ses amis. Celles-ci sont gentilles et comprises par tous comme étant drôles, en tout cas tous les participants rient ensuite.</p>

	En petits groupes (2-3 participants), on réfléchit aux farces que Gaudi aurait pu faire à ses amis. Chaque groupe dispose de 5 minutes pour imaginer cette farce, puis toutes les farces sont jouées dans un petit théâtre.
00:40	<p>Poste 4 : faire des portraits-robots de Gaudi / découvrir à quoi il ressemble</p> <p>A quoi ressemble le lémurien Gaudi ? L'un des participants a-t-il une idée de la taille de Gaudi ou de la couleur de son pelage ? Deux à trois participants reçoivent une feuille de papier et un crayon et doivent dessiner Gaudi. Un portrait-robot de Gaudi est réalisé à partir de tous les dessins. Pour résoudre le problème, Vinci/Tarantula a apporté une photo de Gaudi. Les participants connaissent maintenant beaucoup mieux Gaudi et savent à quoi il ressemble.</p>
00:50	Tarantula/Vinci présente mova
10'	<p>Oscilla (prononcer : Oszilla) et le lémurien Gaudi</p> <p>Comme Scumpa le sait, les lémuriens sont très habiles. Ils peuvent même s'accrocher aux arbres avec leur queue. Régulièrement, Oscilla organise des concours pour savoir quel-le lémurien-ne est le plus habile. Tou-te-s attachent une cuillère à une ficelle à l'arrière de leur pantalon. La cuillère doit pendre à environ 3 cm du sol. Il y a maintenant une course de lémurien-ne-s. Une balle de tennis doit être déplacée le plus rapidement possible d'un point A à un point B. Chaque membre du groupe frappe la balle avec la cuillère une fois vers l'avant, puis c'est au tour d'un prochain membre du groupe et ainsi de suite. Jusqu'à ce que la balle soit complètement passée de a à b.</p>
10'	<p>Labi et le pingouin Scumpa</p> <p>Scumpa aime particulièrement les bâtonnets de poisson. Nous jouons à attraper des bâtonnets de poisson. Il y a toujours deux bâtonnets de poisson dans une poêle (les participant-e-s sont couché-e-s deux par deux par terre l'un à côté de l'autre). Un-e participant-e n'a plus de place dans une poêle et court entre les poêles. La spatule (personne qui attrape) essaie d'attraper le bâtonnet de poisson qui n'est dans aucune poêle. Le bâtonnet de poisson peut se réfugier dans une poêle (se coucher par terre à côté d'un binôme de participant-e-s). Comme il y a un bâtonnet de poisson de trop dans la poêle, l'un-e de ceux qui s'y trouvent doit se lever, ce qui fait qu'il devient automatiquement une nouvelle spatule et que l'ancienne spatule devient le nouveau bâtonnet de poisson en dehors de la poêle (jeu également connu sous le nom de : deux c'est assez, trois c'est trop)</p>
15'	Volvor et poisson-globe Onesta

10'	<p>Cette partie de l'activité devait se dérouler dans une forêt. Scumpa a vu qu'Onesta aime beaucoup explorer de nouvelles choses, notamment les vitesses. Les participants construisent en groupe, avec des objets de la forêt, un « circuit de billes" aussi long que possible pour une balle de tennis.</p> <p>Statera et le flamant Valo Sur Statera, Scumpa a observé les flamants roses en train de jouer à un jeu amusant. Les flamants roses ont quatre zones sur Statera. Au début, ils se tiennent tous dans la première zone. Ils se tiennent toujours deux par deux, vis-à-vis l'un de l'autre, se tenant en équilibre sur une jambe, croisant leurs ailes et essayant de se déséquilibrer mutuellement. Celui qui gagne remonte d'une zone. Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus qu'un flamant rose dans chacune des trois zones inférieures.</p>
10'	<p>Ballavi et l'abeille Dispa Scumpa sait que Dispa aime beaucoup les figures géométriques et les formes. Avec le sol de la forêt, les participant-e-s se répartissent en groupes pour réaliser un mandala.</p>
5'	<p>Eniti et le bouquetin Deci (prononcer : Detschi) Comme Deci aime beaucoup grimper en montagne, les participant-e-s construisent une pyramide humaine.</p>
10'	<p>Salit et la grenouille Fidu La grenouille Fidu aime bien sauter de nénuphar en nénuphar (c'est-à-dire de carré en carré). Chaque groupe dispose de deux carré (ou de différentes feuilles de journal). Tout le groupe se tient sur le nénuphar 1. Le nénuphar deux est posé sur le sol devant le groupe. Tout le groupe saute sur le deuxième nénuphar. Le nénuphar un peut maintenant être posé devant le nénuphar deux. Le groupe continue ensuite à sauter.</p>
02:00	<p>Griller des bananes en chocolat Sur la photo, on a vu que le lémurien Gaudi mangeait une banane. En voyant cela au poste 4, un responsable a eu l'idée de demander des bananes en chocolat. Ce souhait est maintenant exaucé et des bananes au chocolat sont grillées. Après avoir fait connaissance avec Gaudi, ils trouvent dans une banane en chocolat une photo de Gaudi dans les montagnes - on sait maintenant où il se trouve ! Il se cache dans la vallée de Conches ! Pendant la grillade, ils écoutent et répètent la chanson mo va.</p>
<b>Temps tampon</b> (10')	<p>Le jeu d'Oscilla est rejoué, avec des modifications : Les lémuriens sont assez habiles. Ils peuvent même s'accrocher aux arbres avec leur queue. Régulièrement, Oscilla organise des</p>

	concours pour savoir quel lémurien est le plus habile. Tous attachent une cuillère à une ficelle à l'arrière de leur pantalon. La cuillère doit être suspendue à environ 3 cm du sol. Il y a maintenant deux groupes qui jouent l'un contre l'autre. Comme au football, le premier à marquer dans le but de l'adversaire marque un point.	
<b>Variante en cas de mauvais temps:</b>	Même programme, habits adaptés à la météo	
<b>Règles de sécurité</b>	Une pharmacie est disponible sur place	
<b>Matériel à organiser par les unités:</b>	<b>Matériel livré</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Par groupe: Bâches / Journaux (2x), Balles de tennis</li> <li>- Par participant: Ficelle, cuillère, couteau de poche, papier, stylo</li> <li>- Enceinte portable pour la chanson mova</li> <li>- Chocolat &amp; bananes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carte de l'endroit où se trouve mova</li> <li>- Paroles de la chanson mova</li> <li>- <a href="#">mova-Song Liedtext.pdf</a></li> <li>- Images des autres résidentes de mova</li> </ul>	