

## Kickoff Salit

<b>Nom de l'activité:</b> Kickoff Salit		<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>	Les deux scouts Tarantula et Vinci ont fait leur badge d'orientation et ont ainsi découvert un monde inconnu, le mova. Au mova, ils ont vu différents continents avec des mondes thématiques et des habitant-e-s très différent-e-s. Un jour, alors qu'ils observaient à nouveau le mova, ils ont vu ce monde se désintégrer. Le bruit de cette désintégration a été très fort. Tarantula et Vinci se sont attachés au mova, ils ont demandé de l'aide à tous les scout-e-s suisses et à leurs ami-e-s. Avec leur aide, ils souhaitent réunir les continents de mova et permettre aux habitant-e-s des différents continents de communiquer entre eux.	
<b>Courte description</b>	Tarantula/Vinci ont trouvé des feuilles de nénuphar sur lesquelles se trouvent des parties d'un message. Après avoir cherché toutes les feuilles de nénuphar, Fidu est trouvé et il montre aux participants le monde de mova et ses habitants.	
<b>Nombre des responsable</b>	3+	
<b>Tâches des responsables</b>	1x Vinci/Tarantula 1xFidu 1x 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>Les deux scouts Tarantula et Vinci ont fait leur badge d'orientation et ont ainsi découvert un monde inconnu, le mova. Au mova, ils ont vu différents continents avec des mondes thématiques et des habitant-e-s très différent-e-s. Un jour, alors qu'ils observaient à nouveau le mova, ils ont vu ce monde se désintégrer. Le bruit de cette désintégration a été très fort. Tarantula et Vinci se sont attachés au mova, ils ont demandé de l'aide à tous les scout-e-s suisses et à leurs ami-e-s. Avec leur aide, ils souhaitent réunir les continents de mova et permettre aux habitant-e-s des différents continents de communiquer entre eux.</p> <p>En allant à cette activité pour vous parler de mova, nous avons trouvé différentes feuilles qui n'ont rien à faire ici. Elles ressemblent à des morceaux de nénuphar. Sur ces feuilles, il y a des morceaux de message.</p>

	<p>Malheureusement, Vinci et Tarantula n'ont pas trouvé toutes les feuilles de nénuphar. Ils ont besoin de l'aide des participants pour les retrouver.</p> <p>Sous le coup de l'émotion, Tarantula/Vinci ont oublié de se présenter. Ils se rattrapent en se présentant par leur nom.</p>
00:10	<p>Les participants et les animateurs se séparent et partent dans différentes directions à la recherche de ces feuilles.</p> <p>En cours de route, ils trouvent à chaque fois des feuilles de nénuphar. Dès qu'elles sont toutes trouvées, elles peuvent être assemblées et cela donne un message codé. Code QR</p> <p>Ce message dit ceci : Vous trouverez Fidus en vous rendant au plan d'eau le plus proche de chez vous.</p> <p>(S'il n'y a pas de cours d'eau à proximité, prenez à la place un autre point approprié dans les environs où une grenouille pourrait vivre - par exemple une fontaine).</p>
00:30	<p>Arrivé chez Fidus, il veut leur montrer son monde et les emmener sur l'étang.</p> <p>Pour atteindre le nénuphar préféré de Fidus, dont les feuilles sont suffisamment grandes pour accueillir tout le monde, il faut traverser l'étang en courant avec un sac. Grâce à ce sac, personne ne coule et tous les participants atteignent ce grand nénuphar en toute sécurité.</p> <p>Le nénuphar préféré de Fidus est marqué par un grand cercle de corde ou autre.</p> <p>Instructions pour parcourir la distance : 3-5 participants sautent avec le sac jusqu'au nénuphar. Quelqu'un revient en sautant avec les sacs et va "chercher" les participants suivants. Répéter l'opération jusqu'à ce que tous les participants aient atteint le nénuphar.</p>
00:35	<p>Sur ce nénuphar, les participants ont maintenant le temps de faire connaissance avec Fidus et le monde de mova :</p> <p>Tout d'abord, Fidus se présente : Bonjour à tous, je suis Fidus, la grenouille de Salit. Avant, je pouvais jouer avec tous mes amis, mais après un grand boum, ils ont tous disparu d'une manière ou d'une autre. Parfois, je les entends ou je les vois au loin, mais je ne peux malheureusement plus jouer avec eux. Ils me manquent beaucoup et j'aimerais les revoir bientôt.</p> <p>Maintenant que je dois m'occuper seul, j'aime sauter de nénuphar en nénuphar ou m'habiller élégamment avec mon nœud papillon (il montre son nœud papillon autour de son cou) pour aller manger dans mon endroit préféré, le magasin de burgers aux</p>

	<p>insectes. J'aime aussi jouer avec mon volley-ball, vous jouez avec moi ? Je vous montrerai volontiers plus tard quelques jeux que j'ai appris des autres habitants de mova.</p>
00:40	<p>Salit et la grenouille Fidu</p> <p>Fidu nous montre sa version personnelle d'un ballon de volley classique. Pour ce faire, il prend une grande feuille de nénuphar (bâche) et s'en sert pour faire passer le ballon dans l'étang voisin (indiqué par un filet/une ficelle à environ la hauteur des yeux).</p> <p>Les participants sont divisés en deux groupes et répartis sur les deux étangs/terrains de jeu. Chaque groupe reçoit un nénuphar/bâche par 2/4 participants. On joue maintenant au volley-ball/à la balle au fil de l'eau. Le ballon ne doit jamais toucher le sol, il doit être attrapé et lancé avec un nénuphar/une bâche.</p> <p>S'il y a beaucoup de participants, nous recommandons de mettre en place plusieurs terrains de jeu.</p>
00:55	<p>Lorsque la balle ne fait plus ce que Fidu veut, il décide qu'il aimerait montrer un autre jeu aux participants avant de présenter les autres habitants avec un jeu.</p> <p>Sur Salit vit la joyeuse grenouille Fidu, qui aime sauter joyeusement à travers les nénuphars de son étang. Pour faire connaissance avec lui, les participant-e-s doivent savoir sauter comme une grenouille. On s'exerce avec un attrape-grenouille. Les participant-e-s doivent sauter comme des grenouilles pour se déplacer. L'un-e d'entre eux/elles doit essayer d'attraper les autres. Si on est attrapé, on devient aussi un « attrapeur-euse » Pour différencier les personnes qui attrapent des autres, celles-ci portent un foulard. Dès que l'on a attrapé quelqu'un, on lui passe le foulard scout.</p>
01:05	<p>L'abeille Dispa, qui vit sur Ballavi, est toujours un peu stressée. Mais elle adore danser dans son champ de fleurs. Les meilleurs mouvements de danse sont récompensés lors d'une sorte de chaise musicale. (Explication de la chaise musicale : la musique est diffusée par un téléphone portable/une tablette. Dès que l'on appuie sur "pause", tout le monde doit s'asseoir par terre le plus rapidement possible. Celui qui est assis en dernier est éliminé. La musique est alors relancée et le tout recommence).</p>
01:15	<p>Statera et le flamant Valo</p> <p>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</p>

	zone. Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus qu'un flamant rose dans chacune des trois zones inférieures
01:30	<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>
01:45	<p>Pour faire connaissance avec Onesta, la fille poisson-globe, les participant-e-s plongent à Volvor.</p> <p>Deci prévient que la poisson-globe Onesta adore jouer au rugby sous l'eau et que les participant-e-s devraient déjà faire leurs premiers lancers sur terre. Une petite partie de rugby est donc organisée.</p> <p>Le rugby chez les scout-e-s :</p> <p>Les passes ne peuvent être faites qu'en arrière (en direction de sa propre ligne). Celui qui a le ballon peut faire autant de pas qu'il le souhaite. Si le coéquipier se fait taper trois fois dans le dos lorsqu'il a le ballon en main, il doit le donner à l'équipe adverse. Si le ballon touche le sol, il revient à l'équipe adverse.</p>
01:55	<p>Eniti et le bouquetin Deci :</p> <p>Ces montagnes ne sont pas seulement grandes, elles sont aussi totalement sinueuses, avec des systèmes de grottes à travers lesquelles on peut ramper. Deci a imaginé un jeu pour que les participant-e-s puissent ressentir cette sensation au moins une fois.</p> <p>1 à 2 participant-e-s sont des créateur-trices de montagne. Celui/celle qui est touché par un de ces créateur-trices devient une montagne et se tient debout, les jambes écartées, de sorte que les autres participant-e-s peuvent ramper sous lui pour le ramener à la vie.</p>
02:05	<p>Le lémurien Gaudi vit à Oscilla (prononcer Oszilla). Il aime sa jungle et peut nommer presque toutes les plantes. Il se fait un plaisir de transmettre ce savoir. Comme il est très curieux, les participant-e-s se préparent à la première rencontre et apprennent les principaux arbres de Suisse.</p>

02:15	En option : Fidu a déjà raconté lors de sa présentation qu'il aime manger des burgers aux insectes dans son magasin de burgers préféré. Il a maintenant apporté aux participants un snack à base d'insectes et tous ceux qui le souhaitent peuvent goûter un insecte. Alternativement, il y a des grenouilles en caoutchouc.	
02:20	Après ce super après-midi, Fidu est encore plus de bonne humeur que d'habitude et veut se déhancher sur la chanson mova et l'apprendre avec les participants.	
<b>Temps tampon (10')</b>	Faire un vote pour savoir quel animal/continent a eu le jeu le plus cool et le rejouer.	
<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>- Déguisement Fidu (nœud papillon)</li> <li>- Habillage Vinci/Tarantula</li> <li>- Sacs (pour la course en sac)</li> <li>- Volley-ball</li> <li>- Ficelle</li> <li>- Ballon de rugby</li> <li>- Enceinte portable pour la chanson mova</li> <li>- Ev. snack d'insectes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memory</li> <li>- Images des autres résidentes de mova</li> <li>- Paroles de la chanson mova</li> <li>- <a href="#">mova-Song_Liedtext.pdf</a></li> <li>- Modèle de feuilles de nénuphar</li> </ul>	