

Kickoff Statera

Nom de l'activité: Kickoff Statera		Personnes de contact: Twist, Switsch, Cisny et Ginie
Branche:		Durée: 2.5-3 h (activité de séance)
Thème (fil rouge)	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.	
Courte description	Flamigo Valo aimerait bien montrer son monde aux scouts et les emmène dans un petit voyage à travers Statera, tout en leur parlant des autres continents de mova. L'histoire de mova est également racontée. Valo aimerait aussi savoir d'où ils viennent tous et leur demande de lui envoyer un message avec leur "place" de scout. Flamingo Valo présente son univers avec différentes photos, cartes/croquis et sa musique préférée. Après une brève présentation de Statera, il présente ses colocataires* de mova.	
Nombre des responsable	3+	
Tâches des responsables	Tarantula / Vinci Valo responsable	

Programme:

Temps	Description
00:00	Mot de bienvenue
00:05	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.

	Tarantula ou Vinci reçoivent une demande de Flamingo Valo via les médias sociaux. Ils montrent aux scouts le profil Instagram de Valo (mova_valo) afin qu'ils fassent connaissance avec Valo. Il est en route pour les rejoindre, mais a encore besoin d'un peu de temps avant d'arriver. Valo veut ensuite voir si les scouts peuvent survivre sur Statera.
00:10	Les participants doivent maintenant former des groupes pour se présenter à Flamingo Valo, ils doivent poser pour une photo et décrire leur groupe avec 5 # (ex. #SchnellWieDerBlitz...), afin que Vinci et Tarantula puissent transmettre la photo avec les # à Valo.
00:20	Flamingo Valo transmet maintenant différents défis à Tarantula et Vinci, qui testent les capacités des groupes à survivre sur Statera. Tarantula et Vinci reçoivent chacun un message de Valo, ce qui permet aux TN d'en apprendre un peu plus sur Statera et Valo : • Statera est un continent plein de marécages. Comme il arrive que l'on se retrouve sur un sol marécageux, il faut être capable de se tenir debout sur une jambe. Challenge : Quel groupe peut tenir le plus longtemps en équilibre sur une jambe à l'aveugle ? Valo est lui-même un maître en la matière ? (rendre la tâche plus difficile après un certain temps en mettant la tête en arrière). • - Les matériaux de construction disponibles sur Statera sont principalement des tiges de roseaux. Ils servent à construire beaucoup de choses sur Statera. Il faut donc être habile pour construire quelque chose avec des roseaux. Défi : chaque groupe reçoit une botte de tiges, qui peut construire la plus haute tour avec ? • - Valo a lui-même un beau jardin, il aimerait bien l'élargir avec quelque chose de passionnant. Il souhaite vérifier si les participants ont également la main verte : Challenge : quel groupe trouve la plante la plus passionnante en quelques minutes ? Ne pas arracher la plante ! • - Sur Statera, il peut arriver que certains marais s'assèchent un peu, c'est pourquoi il faut transporter rapidement de l'eau d'un marais à l'autre, afin que les êtres vivants du marais ne se dessèchent pas. Les participants sont-ils à la hauteur de cette tâche? Challenge : Relais d'eau, les groupes doivent transporter de l'eau d'un endroit à l'autre avec un gobelet ou une éponge, quel groupe remplit son récipient le plus rapidement ? • - Sur Statera, il peut toujours y avoir du brouillard et on ne voit plus ses propres pieds. Pour ne pas s'enfoncer dans les marécages, il faut savoir se tenir en équilibre sur les chemins. Challenge : les participants doivent marcher les

	yeux bandés sur un parcours avec deux cordes posées au sol (de la largeur d'un pied), il faut toujours rester avec les pieds entre les cordes (il est recommandé de tâter prudemment avec le pied avant de poser le pied). - Flamingo Valo aime voyager et découvrir de nouvelles cultures. Avez-vous une bonne idée des endroits que Valo pourrait découvrir ? Challenge : les groupes doivent recréer un site touristique intéressant.
01:00	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.
01:15 (10' par activité)	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. 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 Eniti et le bouquetin Deci (prononcer : Detschi) Comme Deci aime beaucoup grimper en montagne, les participant-e-s construisent une pyramide humaine. Pour faire connaissance avec Onesta, la fille poisson-globe, les participant-e-s plongent à Volvor. 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. Le rugby chez les scout-e-s : 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

	lorsu'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. 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. Labi et le pingouin Scumpa 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)
02:15	Pause goûter Flamingo Valo aimerait maintenant en savoir un peu plus sur les scouts. Tarantula et Vinci lui disent qu'ils aiment toujours chanter chez les scouts, ils chantent la chanson mova. Ensuite, ils lui disent qu'après le travail, une pause réparatrice est toujours importante. Ils lui montrent maintenant comment ils font le goûter. - La pause du goûter telle qu'elle est organisée dans l'unité (éventuellement avec du feu, du pain au serpent ou autre, facultatif). Vinci et Tarantula racontent qu'ils chantent toujours avant le repas. Ils aimeraient chanter le movasong avec Valo et tous les participants. Vinci l'entonne.
02:40	Pour finir, Flamingo Valo aimerait savoir ce que les scouts vont emporter avec eux dans la mova pour pouvoir se débrouiller sur Statera. On joue une partie de "je mets dans ma valise..." (1 participant commence la phrase et dit un objet, le suivant doit alors dire la phrase et tous les objets cités précédemment, plus un nouveau, etc.)

	Flamingo Valo voit alors que tout le monde est prêt et prend congé
Temps tampon (10')	Memory avec les continents et les animaux
Variante en cas de mauvais temps:	Même programme, habits adaptés à la météo
Règles de sécurité	Une pharmacie est disponible sur place
Matériel à organiser par les unités:	Matériel livré
- Revêtement Vinci/Tarantula - Déguisement Valo (chapeau de hipster) - Gobelet / éponge, chaudron - Pailles - Bâches - Ballon de rugby - Thilo	- Video danse du mova - Mova-Dance - YouTube - Paroles de la chanson mova - mova-Song Liedtext.pdf - Images des autres résidentes de mova - Memory