

Kickoff

Nom de l'activité: Kickoff Volvor		Personnes de contact: Twist, Switsch, Cisny et Ginie
Branche:		Durée: 2.5-3 h (activité de séance)
Thème (fil rouge)		
Courte description	<p>Coup d'envoi pour les unités à domicile afin qu'elles s'adaptent à mova et fassent déjà connaissance avec leur continent, Volvor.</p> <p>Les responsables de l'unité ont reçu un message dans une bouteille de Vinci et Tarantula, dans lequel ils décrivent la situation difficile de mova. Il s'agit également d'un guide pour trouver la fille poisson-globe Onesta. Les deux hommes décrivent la vie sur le continent sous-marin de Volvor de manière assez compliquée. Pour s'y rendre, ils doivent d'abord construire leur équipement personnel. Ils en auront besoin à plusieurs reprises sur mova. Une fois que tous les participants sont équipés, ils trouvent Onesta. Celle-ci guide les participants à travers Volvor, leur explique de manière ludique les différentes espèces de coraux et leur présente ses amis* et leurs continents.</p>	
Nombre des responsable	2-3	
Tâches des responsables	Onesta responsables	

Programme:

Temps	Description
00:00	<p>Les animateurs expliquent aux participant-e-s qu'ils ont trouvé un message dans une bouteille. (Il est également possible de la trouver avec les participant-e-s s'il y a un ruisseau/une fontaine à proximité).</p> <p>Ensemble, ils ouvrent la bouteille et lisent la lettre qu'elle contient.</p> <p>Chers scouts, chers pios</p> <p>Sur mova, il y a eu un grand boum et les continents se sont soudain séparés. Ils dérivent maintenant l'un vers l'autre de manière incontrôlée et nous, les habitants* de mova, avons peur qu'ils ne se heurtent l'un à l'autre.</p> <p>De plus, nous ne pouvons plus nous rendre visite les uns aux autres.</p> <p>Pouvez-vous nous aider ?</p> <p>Cherchez Onesta (Une fille poisson-globe, l'habitante de Volvor) et elle vous en dira plus sur mova.</p> <p>Amitiés</p>

	<p>Vinci & Tarantula</p> <p>Les participants sont immédiatement motivés pour sauver mova. Ils suivent ainsi les étapes du guide ci-joint.</p>
00:15	<p>Les instructions pour aller à Volvor sont très compliquées. Une première partie consiste en un mouvement - qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ?</p> <p>Les animateurs proposent de procéder comme dans une leçon de gymnastique. En commençant par l'échauffement.</p> <p>Pour cela, tous les participants se placent en cercle. La personne 1 s'éloigne un peu. Les autres désignent une personne 2, qui montre un mouvement que tous les autres imitent. Dès que la personne 1 revient, elle essaie de trouver parmi les personnes en mouvement la personne 2 qui montre le mouvement.</p> <p>(Selon la motivation des participants, il est possible de jouer 2 à 3 fois).</p>
00:30	<p>Maintenant que tout le monde est réchauffé, passons au point suivant du guide.</p> <p>Cela ressemble à une image d'un récif corallien. Il faut pouvoir retenir sa respiration longtemps pour arriver à Volvor. Pour que tout le monde y arrive en toute sécurité, le mieux est de s'entraîner au préalable.</p> <p>Un* participant (ou un* animateur) a l'idée que l'on retient aussi son souffle en parlant.</p> <p>On teste donc qui peut parler le plus longtemps sans faire de pause. Pour cela, deux participants s'affrontent et celui qui peut parler le plus longtemps sans pause avance d'un tour, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne.</p> <p>Celle-ci sera la première à plonger vers Volvor, mais tous les autres ont maintenant aussi entraîné leurs poumons. Ainsi, le troisième point des instructions peut être abordé.</p>
00:45	<p>Les grands yeux d'Onesta sautent immédiatement aux yeux lorsqu'on regarde de plus près la photo d'elle sur la notice - bien sûr, sous l'eau, il faut toujours être sur ses gardes.</p> <p>Pour nous, les humains, l'eau salée n'est malheureusement pas très agréable. Pour nous protéger, nous devons donc porter un masque de plongée.</p> <p>Les participants ont maintenant la possibilité de décorer leurs lunettes de plongée de la manière la plus colorée possible, avec</p>

	des paillettes, de la peinture, du papier, des rubans LED et tout ce qui est à leur disposition.
01:15	<p>Grâce aux lunettes de plongée, les participants voient qu'il y a un autre papier dans la bouteille - c'est une carte avec une croix rouge dessus !</p> <p>Tout est rapidement emballé et l'on se met en route vers la croix rouge sur la carte. Arrivés à la croix rouge, ils trouvent Onesta. Elle est heureuse de voir les scouts et leur montre les différents continents et les habitants* du movas.</p>
01:30	<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> <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> <p>Eniti et le bouquetin Deci (prononcer : Detschi) Comme Deci aime beaucoup grimper en montagne, les participant-e-s construisent une pyramide humaine.</p>
02:00	<p>Pause</p> <p>Onesta aime écouter de la musique, elle montre volontiers aux participant-e-s sa chanson préférée du moment (mova - on y va !).</p>
02:15	<p>Pour faire connaissance avec le flammant Valo, Deci, le bouquetin conseille aux participant-e-s de regarder son profil sur les médias sociaux. Ils peuvent y apprendre des choses sur lui et sur Statera. (Cela peut se faire soit par téléphone portable/médias sociaux, soit en imprimant la page correspondante, que les responsables prendront avec). Les participant-e-s aimeraient aussi se présenter au flamant Valo. Ils/elles prennent donc quelques photos amusantes et les postent. Les groupes peuvent poster leur photos sous leur profil de groupe avec le hashtag #movakickoff</p> <p>Le lémurien Gaudi vit à Oscilla (prononcer Oszilla). Il aime sa jungle et peut nommer presque toutes les plantes. Il se fait un</p>

	<p>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> <p>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)</p>
02:45	<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 : 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>
Temps tampon (10')	La chanson mova est écoutée/chantée et la danse correspondante est dansée.
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
<ul style="list-style-type: none"> - Enceinte portable pour la chanson mova - Bouteille pour message en bouteille 	<ul style="list-style-type: none"> - Video danse du mova - Mova-Dance - YouTube - Paroles de la chanson mova - mova-Song Liedtext.pdf

<ul style="list-style-type: none">- Déguisement pour Onesta (écouteurs)- Lunettes de plongée confectionnées pour chaque participant- Matériel de bricolage- Carte des environs avec un repère pour trouver Onesta	<ul style="list-style-type: none">- Lettre et instructions pour aller à Volvor
--	--