



L'imaginaire



Une des tribus du peuple de Pandora (planète lointaine de quelques années lumières de notre chère planète terre), les Na'vi Omaticaya, a besoin d'aide, le Toruk (« la dernière ombre » animal volant non identifié !) est devenu fou, il a été contaminé par des petits pics empoisonnés et a rejeté son Toruk'makto (maitre du Toruk) qui ne le contrôle plus. Les Na'vi sont en danger, ils ne peuvent pas se défendre face au Toruk.



Une délégation de Pandora se rend sur Terre pour chercher du secours. Ils ont besoin d'un peuple qui sache respecter la nature, s'y installer, y vivre, y jouer.

Samedi après-midi :

Ils explorent donc la planète à la recherche de ceux qui vont les aider à soigner le Toruk et arrivent dans un camp scout. A première vue, ils sont tombés sur le peuple qu'ils cherchent ! Ils observent, regardent, interrogent. C'est plutôt positif. Les gens de ce peuple ont l'air jeunes, joyeux, heureux d'être là. Ils savent s'installer en plantant d'étranges toiles pour dormir dessous et cuisinent simplement sur le feu de bois.

La veillée :

Encore faut-il vérifier 2 ou 3 choses : savent-ils gérer leurs déchets, préserver l'eau et être attentifs aux petites bêtes qui les entourent ?

Quelques épreuves simples devraient permettre rapidement de vérifier cela.

La nuit :

Convaincus de la compétence du Peuple des Scouts, les Na'vi ont proposé de le transporter sur Pandora, pour participer à la quête de la guérison du Toruk. Le voyage est long, il prend toute la nuit.

Le dimanche matin :

Après un voyage paisible, le Peuple des Scouts arrive sur Pandora. Le Toruk Makto les accueille et les lance sur la trace du Toruk malade. C'était sans compter sur les Gardes du corps du Toruk, les Ikrans, eux aussi victimes des pics empoisonnés qui défendent jalousement l'accès au Toruk. Les Scouts vont devoir guérir les Ikrans, gagner leur confiance avant de pouvoir accéder au Toruk. Enfin guéri, le Toruk pourra ainsi reconnaître son maître. Le calme sera revenu sur Pandora.

Quelques pistes : les Na'vis peuvent être interprétés par quelques chefs avec leurs invités. Les compagnons seront animateurs de la veillée et incarneront les Ikrans pour le grand jeu du dimanche matin.

Lancement de l'imaginaire :

En amont du week-end, chacun, scout comme invité, a pu recevoir un appel à l'aide des Na'Vis.

Une fois que tous les participants sont arrivés au lieu de rendez-vous, le responsable du groupe les invite à se réunir autour de lui... Après les avoir accueillis, il leur présente les lieux et leur annonce qu'une des tribus du peuple de Pandora (planète lointaine de quelques années lumières de notre



chère planète terre), les Na'vi Omaticaya, a besoin d'aide, le Toruk (« la dernière ombre » animal volant non identifié !) est devenu fou, il a été contaminé par des petits pics empoisonnés et a rejeté son Toruk'makto (maitre du Toruk) qui ne le contrôle plus. Les Na'vi sont en danger, ils ne peuvent pas se défendre face au Toruk.

Les Na'vis prennent la parole : « Vous qui êtes venus en ces lieux, vous avez répondu à notre appel ! Nous vous en remercions, mais l'aventure ne fait que commencer ! En effet pour nous rencontrer et nous aider, il faut être comme nous, respectueux de la nature qui nous entoure. Nous sommes les représentants de notre Peuple, mais avant de vous livrer notre histoire et ce que nous attendons de vous, montrez-nous comment vous, sur terre, respectez la nature, comment vous, Peuple des Scouts, vous vous installez dans un maximum de respect de votre environnement extérieur et comment vous y vivez, vous y jouez. »

Un des chefs du groupe propose aux Na'vis de passer l'après-midi en compagnie des différentes unités et de voir leur installation, leurs jeux et pourquoi pas d'y participer !

Les Na'vis se promènent sur les lieux des unités pour voir leurs techniques et vérifier leurs liens avec la nature.