

Titolo dell'attività: mova e i suoi continenti		Persone di contatto: Cisny e Ginie
Branca: esploratori		Durata: 2.5-3h (un sabato pomeriggio)
Trama	Tarantula e Vinci arrivano in visita. Spiegano che hanno scoperto mova e conosciuto i suoi abitanti qualche tempo fa, durante un esercizio con cartina e bussola. Si farà un gioco con 7 postazioni, in ogni postazione i partecipanti conosceranno uno dei continenti di mova e il/la suo/a abitante, che ritroveranno poi a mova.	
Contenuti:	I partecipanti conoscono i continenti e gli abitanti di mova tramite un gioco a postazioni.	
Numero capi	2-3	
Compiti dei responsabili	Impersonare Tarantula e Vinci Guidare e sorvegliare i partecipanti Preparare le postazioni prima dell'attività	
Travestimenti per Vinci e Tarantula	Vinci e Tarantula sono scout svizzeri. Indossano camicia scout e foulard. Vinci porta un tascapane con una bussola incorporata. Tarantula porta un cappello scout con una spilla a forma di ragno.	

Programma:

Ora	Descrizione
00:00 (15')	Tarantula e Vinci raccontano la loro scoperta (vedi trama). Hanno una cartina con tutti i continenti.
00:15 (2h30')	<p>Tarantula e Vinci presentano le sette postazioni. I capi possono decidere in anticipo in che ordine vanno svolte (non è rilevante). Il gioco può essere svolto per gruppi e ogni gruppo passa a rotazione da ogni postazione. In ogni postazione (o con ogni gruppo) ci vuole qualcuno che spieghi il gioco e controlli lo svolgimento.</p> <p>Ogni postazione dura 15-20 minuti. Di seguito c'è una descrizione dettagliata, mentre sui fogli delle postazioni (inclusi) c'è una breve spiegazione della postazione, del personaggio e del continente.</p> <p>Scopo e fil rouge delle postazioni: scoprire ed esplorare mova.</p> <p>Ecco una descrizione delle postazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Statera: Foto-Challenge L'abitante di Statera, il fenicottero Valo, fa molte foto e le condivide sui social con i suoi amici e amiche. C'è un concorso: chi farà la migliore foto sul tema "giardinaggio creativo"? Travestitevi da giardinieri e giardiniere e lasciate libero sfogo alla vostra creatività: piantate qualcosa presso la vostra sede scout, prendetevi cura del vostro albero preferito, o altro. Inviatemi la vostra foto entro fine settembre a: info@bula21.ch. Scrivete "Statera" come oggetto dell'e-mail. Ci piacerebbe pubblicare le vostre foto sui social media. Se non siete d'accordo, vi preghiamo di comunicarcelo.

- **Eniti: Attraversare una ragnatela**

Deci, lo stambecco di Eniti, fa volentieri escursioni e arrampicate. Affinché tutti quanti possano muoversi in questo mondo montagnoso, ci si eserciterà con una ragnatela di corda.

Tendete una ragnatela di corda tra alcuni alberi (vedi foto). I partecipanti devono riuscire ad attraversarla.

Si possono aggiungere delle difficoltà, come farla a coppie con un partecipante bendato e uno che dà indicazioni a voce.



- **Ballavi: Palla al piede**

Tutti su Ballavi ballano ogni giorno nei campi fioriti. Dispa l'ape è la più energetica ballerina dei dintorni. Tarantula e Vinci vogliono ballare con voi. Si delimita un campo e viene fatta sentire una canzone, tutti ballano e hanno un palloncino attaccato alla caviglia con uno spago (che rappresenta una pianta invasiva che va eliminata). Bisogna cercare di far esplodere quello degli altri schiacciandolo, e di mantenere intatto il proprio. Quando esplose si è eliminati e si continua a ballare a bordo campo. Mano a mano che il numero di giocatori diminuisce, si restringe il campo. Chi resta alla fine vince, poi si raccolgono tutti insieme i resti di palloncini.

- **Labi: Gara di aeroplanini di carta**

La pinguina Scampi, che abita a Ballavi, sogna di volare. Purtroppo per ora non funziona molto bene. Chiede ai partecipanti di esercitarsi a volare già prima del mova, così che poi possano darle una mano. Fate una piccola gara di aeroplanini di carta: quale volerà più lontano?

Ogni partecipante riceve un foglio di carta (o altri materiali) e ci costruisce un aeroplanino (a libera scelta). Dopo 10 minuti inizia la gara: ci si mette su un rango, tutti lanciano insieme i propri aeroplanini, e vince quello che atterra più lontano.

Per esperti o per un secondo round si possono introdurre le seguenti difficoltà supplementari: lanciare

- Tra le gambe
- All'indietro
- Con la mano debole
- Da sdraiati

- **Volvor: Costruire una pista per le biglie**

Sott'acqua c'è un mondo pieno di coralli colorati, e qui abita la pesce palla Onesta. I partecipanti costruiscono la propria barriera corallina: una pista per le biglie. Per la costruzione viene usato il materiale che si trova nel bosco, senza danneggiare piante vive. È anche possibile fornire del materiale supplementare.

Al posto delle biglie si possono anche usare delle piccole palle, che si perdono meno facilmente nel bosco.

In alternativa si può svolgere l'attività indicata sulla scheda pionieri (rugby).

	<ul style="list-style-type: none"> - Salit: Saltare la corda L'abitante di questo continente è una rana. Si chiama Fidu e saltella allegramente dappertutto. Due capi fanno roteare una lunga corda (ca. 4m). I partecipanti stanno in mezzo e devono saltarla. Per aumentare la difficoltà si può saltare come una rana (dopo ogni salto bisogna toccare il suolo con le due mani). È consigliabile avere almeno una corda ogni 10 partecipanti. - Oscilla: Nascondino nella giungla Oscilla è una giungla in cui ci si può nascondere alla perfezione. Il suo abitante, il lemure Gaudi, ama giocare a nascondino nella giungla con i suoi amici e amiche. Costruite una piccola torre con tre legni. Questa è la tana. Tutti hanno 20 secondi per nascondersi, poi il cacciatore o la cacciatrice (Tarantula, Vinci o qualcun altro) va a cercarli. Quando li trova corre alla tana, da dove chiama il loro nome. Chi viene "preso" deve andare in "prigione". Se qualcuno dei giocatori riesce a far cadere la torre senza essere chiamato, tutti sono liberi e possono tornare a nascondersi, oppure si può cambiare cacciatore.
02:45	Vinci e Tarantula invitano i partecipanti ad andare a mova con loro. Ricordano loro di fare l'iscrizione prima di salutarli e andarsene.
Cuscinetto (10')	Pausa (merenda)
Variante brutto tempo:	Uguale ma con abbigliamento adeguato
Regole di sicurezza	Farmacia presente
Materiale da organizzare:	Materiale incluso:
<ul style="list-style-type: none"> - Travestimenti Tarantula/Vinci - Corda da saltare (a seconda del numero di partecipanti, più di una) - Carta per aeroplanini - Corda per la ragnatela - Biglie/palline o pallone da rugby - Musica per ballo - Palloncini (se possibile biodegradabili, vedi https://www.ballonbox.ch/luftballone) - Telefono/macchina foto per video - Travestimento da giardinieri (<u>idealmente lo porta ogni partecipante</u>) - Ev. bastoni per tana nascondino 	<ul style="list-style-type: none"> - Info sul tema - Fogli delle postazioni - Cartina di mova