

<b>Titolo dell'attività:</b> <b>mova e i suoi continenti</b>		<b>Persone di contatto: Cisny e Ginie</b>
<b>Branca: pionieri</b>		<b>Durata: 2.5-3h (un sabato pomeriggio)</b>
<b>Trama</b>	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.	
<b>Contenuti:</b>	I partecipanti conoscono i continenti e gli abitanti di mova tramite un gioco a postazioni.	
<b>Numero capi</b>	2-3	
<b>Compiti dei responsabili</b>	Impersonare Tarantula e Vinci Guidare e sorvegliare i partecipanti Preparare le postazioni prima dell'attività	

**Programma:**

<b>Ora</b>	<b>Descrizione</b>
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"> <li>- <b>Statera: Foto-Challenge</b> 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. Inviateci la vostra foto entro fine settembre a: <a href="mailto:info@bula21.ch">info@bula21.ch</a>. 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.</li> <li>- <b>Eniti: Storie di escursioni</b> Deci, lo stambecco di Eniti, va spesso a camminare tra le montagne. Racconta la storia della sua ultima escursione (vedi foglio postazione). Vorrebbe sentire anche dai pio le loro più belle esperienze escursionistiche: perché non raccontarsele a vicenda?</li> </ul>

Idee per la messa in pratica:

- Ci si siede in cerchio. Qualcuno si siede in mezzo e inizia a raccontare. Chi vuole può interrompere alzando la mano, si siede al centro al posto dell'altra persona e continua a raccontare. Nasce così una storia unica creata mettendo insieme le varie storie dei pionieri.
- Ognuno pensa a 3 aneddoti escursionistici, 1 vero e 2 falsi. Dopo averli raccontati gli altri devono scoprire qual è quello vero.

- **Ballavi: Ballo di posto**

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. Inventate un breve ballo di posto e filmatevi mentre lo fate. Inviatelo poi il vostro video a [info@bula21.ch](mailto: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.

- **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: Rugby subacqueo**

Sott'acqua c'è un mondo pieno di coralli colorati, e qui abita la pesce palla Onesta, che ama giocare a rugby subacqueo. Ecco le regole:

- 2 squadre
- Un campo con 2 porte
- Scopo: appoggiare la palla nella porta avversaria (non lanciare)
- Si può correre con la palla in mano
- Si può passare la palla solo all'indietro
- Vince la squadra che fa più punti

Se il posto pio è troppo piccolo, ci si può esercitare con la palla da rugby:

- Chi lancia più lontano?
- Chi lancia più vicino a un bersaglio?
- Chi lancia più lontano all'indietro attraverso le gambe?
- Chi lancia più vicino a un bersaglio all'indietro attraverso le gambe?

- **Salit: Pallavolo con i teloni**

L'abitante di questo continente è una rana. Si chiama Fidu e saltella allegramente dappertutto. Nella pallavolo con i teli militari, non ha rivali. Dividetevi in due squadre, definite un campo da gioco e create delle coppie all'interno delle squadre. Ogni coppia prende un telo. La palla può essere presa e lanciata solo con il telo. Si fa punto quando la palla cada per terra nel campo dell'altra squadra.

	<p>- <b>Oscilla: Nascondino nella giungla</b>  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.</p>	
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.	
<b>Cuscinetto (10')</b>	Pausa (merenda)	
<b>Variante brutto tempo:</b>	Uguale ma con abbigliamento adeguato	
<b>Regole di sicurezza</b>	Farmacia presente	
<b>Materiale da organizzare:</b>		<b>Materiale incluso:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travestimenti Tarantula/Vinci</li> <li>- Carta per aeroplanini</li> <li>- Pallone da rugby</li> <li>- Musica per ballo</li> <li>- Telefono/macchina foto per video</li> <li>- Travestimento da giardinieri (idealmente lo porta ogni partecipante)</li> <li>- Ev. bastoni per tana nascondino</li> <li>- Teloni e palla da pallavolo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Info sul tema</li> <li>- Fogli delle postazioni</li> <li>- Cartina di mova</li> </ul>