

Titolo dell'attività: mova e i suoi continenti		Persone di contatto: Cisny e Ginie
Branca: lupetti		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: Ballo a tempo**

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. Viene fatta sentire una canzone, tutti ballano, e appena si ferma la musica bisogna sedersi più in fretta possibile. Chi si siede per ultimo viene eliminato. Si continua finché rimane solo la persona vincitrice.

- **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 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.

	<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. Tutti i partecipanti hanno 20 secondi per nascondersi. Vengono poi cercati da Tarantula e Vinci o da un'altra persona. Quando tutti sono stati trovati, finisce il gioco. In alternativa si può giocare con una tana, come nella variante della scheda attività esploratori.
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 - Musica per ballo - Telefono/macchina foto per video - Travestimento da giardinieri (<u>idealmente lo porta ogni partecipante</u>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Info sul tema - Fogli delle postazioni - Cartina di mova