

Labi

Tema

1 Generalità

Il tema del mova è ripartito sulle due settimane. Le cerimonie (apertura, chiusura lupetti, apertura lupetti, 1. Agosto, chiusura) rappresentano momenti chiave del fil rouge. Affinché i partecipanti capiscano ciò che succede nelle cerimonie, è fondamentale che integrate il tema (seguendo il fil rouge) nel vostro programma di unità. Come farlo è naturalmente lasciato alla vostra fantasia.

Questi sono i vostri compiti:

- Trasmettete il tema ai vostri partecipanti.
- Integrate il tema (seguendo il fil rouge) nel vostro programma di unità.
- Integrate gli abitanti di mova nelle vostre attività. Usate le loro caratteristiche, i loro oggetti personali, delle loro immagini.

Travestimento / oggetto:

Tutti gli abitanti di mova hanno un oggetto particolare da cui riconoscerli. Scumpa, la pinguina che abita Labi, non va mai in giro senza occhiali da pilota di aereo. Utilizzate anche voi degli occhiali da pilota quando Scumpa compare nelle vostre attività. Naturalmente, se volete potete anche andare oltre e utilizzare un costume da pinguino, ma dovreste organizzarlo autonomamente: il mova non mette a disposizione costumi per le attività delle unità. Però Scumpa e gli altri abitanti di mova gironzoleranno per il campo, quindi li incontrerete di sicuro di tanto in tanto.

Badge da scambiare:

Al mova lo scambio tra unità viene incoraggiato. Tutti i partecipanti riceveranno al loro arrivo sette badge del loro continente. Dovranno scambiarli con partecipanti degli altri continenti, così da averne alla fine sette diversi da cucire sulla divisa.

2 Prima del campo

Cosa è già successo:

Gli scout Vinci e Tarantula, svolgendo una specialità di orientamento, hanno scoperto il mondo segreto di mova. Su mova vivono sette animali su sette continenti. I continenti e i loro abitanti non potrebbero essere più diversi l'uno

dall'altro. Insieme, essi costituiscono mova. Vinci e Tarantula sono affascinati da questo mondo meraviglioso. Ma un giorno assistono a una forte esplosione che fa separare i sette continenti. Da quel momento, i continenti iniziano a muoversi in modo incontrollato in ogni direzione. Gli animali di mova vivono nella paura costante che i loro continenti possano scontrarsi, con effetti devastanti. E sono anche molto tristi di non poter più visitare i loro amici sugli altri continenti. Vinci e Tarantula vogliono assolutamente aiutarli e chiedono aiuto a tutti gli scout della Svizzera.

Attività di kick-off:

Leggete sui giornali dello scioglimento dei ghiacci. Volete fare qualcosa per contrastarlo, e proprio in quel momento vi imbattete in Scumpa. È molto triste, perché ha paura di perdere la propria casa. Volete aiutarla. Scumpa vi parla di lei, dei suoi amici e della sua casa. Vi racconta cosa è successo a mova.

Scumpa ha malinconia e vuole tornare il prima possibile a Labi. Insieme le costruite un mezzo per volare al mova, e le promettete di raggiungerla il prima possibile in treno.

I dettagli per l'attività di kick-off arriveranno nella primavera 2022, così che possiate svolgerla prima del mova.

3 Tema della prima settimana

Cerimonia di apertura:

Vinci, Tarantula e i loro amici scout da tutta la Svizzera vengono accolti dai sette abitanti di mova. Ogni animale presenta sé stesso e il proprio continente e i problemi con cui è confrontato da quando i continenti si sono separati. Gli animali raccontano anche di una grande montagna che è apparsa su mova dopo l'esplosione. Discutendone insieme si rendono conto che è un vulcano, e che inoltre è magnetico. Che idea: se anche i continenti fossero magnetici, si potrebbe usare il vulcano per attaccarli tutti insieme attorno ad esso, così che non si muovano più in modo incontrollato. I loro problemi sarebbero risolti!

Programma delle unità:

Scumpa ha l'aria davvero divertita. Grazie al movimento dei continenti succede continuamente che venga sbalzata in aria, e per un attimo può provare l'ebbrezza di volare! Peccato che gli atterraggi non siano sempre morbidi. Quindi nonostante tutto anche Scumpa vuole far cessare questo caos e si mette alla ricerca di magneti. Non sarà mica difficile trovarli su Labi, dato che è tutto bianco, no? E invece, neanche l'ombra.

Poi si ricorda che da piccola le raccontavano la storia di un pinguino che aveva costruito il suo nido con delle rocce particolari che si attaccavano insieme – che fossero proprio magneti? Scumpa ne è sicura: nel mare intorno a Labi devono essercene. Insieme agli scout si mette a cercarli, ed eccoli, proprio come pensava: sul fondo del mare se ne trovano moltissimi!

Portate i magneti al punto di raccolta della piazza del vostro continente. Non appena ci saranno abbastanza magneti nello stesso punto, Labi diventerà magnetico e potrà essere attaccato al vulcano.

Al vostro arrivo riceverete delle rocce, che rappresentano i magneti. Potrete usarle per le vostre attività.

Cerimonia di chiusura lupetti:

Gli abitanti di mova sono davvero felici di aver trovato così tanti magneti insieme ai partecipanti. All'improvviso i continenti iniziano a muoversi. Il piano sembra funzionare e i continenti si attaccano al vulcano. Finalmente, gli abitanti di mova possono di nuovo riabbracciarsi. Insieme festeggiano e salutano i loro aiutanti, i lupetti, che tornano a casa dopo la prima settimana.

4 Tema della seconda settimana

Cerimonia di apertura lupetti:

Gli animali sono felici di ricevere delle nuove visite su mova. Raccontano tutti entusiasti degli avvenimenti della prima settimana, e si rallegrano di poter nuovamente vedere i loro amici degli altri continenti. Avere un vulcano al centro di mova non è proprio rassicurante, ma per il momento non vogliono pensarci e vogliono solo festeggiare per aver risolto i loro problemi.

1. Agosto

Il vulcano esplode. La lava non poteva più circolare tra le placche continentali, perché esse sono state attaccate strette strette tra di loro e al vulcano, e quindi è uscita dall'unica via rimasta libera, cioè dall'alto, con un'esplosione. Rocce piovono dall'alto del vulcano, ma tra loro si trovano anche dei disegni. Quando gli animali riescono a metterli insieme correttamente, scoprono che mova deve sempre essere in movimento, e che al momento questo non può avvenire perché i continenti e il vulcano sono attaccati insieme dai magneti. Capiscono quindi che ora spetta a loro creare il movimento di cui mova ha bisogno. Ma come?

Programma delle unità:

Scumpa non sa come mettere in movimento Labi, ma voi notate che lei è piuttosto imbranata e scivola spesso sul ghiaccio. Sembra quasi un po' come se stesse facendo la shuffle dance. Senza esitare decidete quindi di insegnarle questo stile di danza. E le fate anche vedere come può "volare" con le braccia mentre balla (per le unità SOC: il movimento può essere semplificato "volando" solo con le braccia, senza ballare). Così può ritrovare più facilmente l'equilibrio quando inciampa o scivola. Scumpa ci mette molto a imparare, ma siete pazienti con lei. Ci vuole quasi una settimana, ma usando tanti giochi diversi riuscite finalmente a insegnarle il movimento. E sembra che gli scossoni di Labi siano finiti: avete proprio trovato il movimento giusto!

Al vostro arrivo a mova, e durante le attività mova che avete prenotato, riceverete degli oggetti che rappresentano un movimento. Appendenteli sul muro nella vostra piazza del continente.

Cerimonia di chiusura:

Gli abitanti di mova si muovono tutti secondo il movimento del proprio continente, e vedono che la lava dentro il vulcano si tranquillizza, ora che può scorrere liberamente. Tutti sono felici: ora sanno come tenere tranquillo il vulcano anche da soli. Organizzano una grande festa per ringraziare e salutare tutti gli scout che li hanno aiutati e che presto torneranno a casa loro.