

Kickoff Labi

Name der Aktivität: Kickoff Aktivität Labi		Kontakt Person: Twist, Switsch, Ginie & Cisny
Stufe:		Dauer: 3h (Samstagnachmittagsaktivität)
Einkleidung	Die beiden Pfadis Tarantula und Vinci haben ihr Orientierungsspez gemacht und dabei eine unbekannte Welt mova entdeckt. Im mova haben sie verschiedene Kontinente mit unterschiedlichsten thematischen Welten und Bewohner*innen gesehen. Eines Tages, als sie wieder mova beobachtet haben, sahen sie, wie diese Welt auseinandergefallen ist. Der Knall nach diesem Auseinanderfallen ist sehr laut gewesen. Da Tarantula und Vinci mova ans Herz gewachsen ist, haben sie alle Schweizer Pfadis und deren Freund*innen um Hilfe gebeten. Mit ihnen zusammen möchten sie die Kontinente von mova wieder zusammenbringen und den Bewohner*innen der einzelnen Kontinente den Austausch untereinander ermöglichen.	
Kurzbeschreibung der Aktivität:	Die Pinguin Scumpa, welche auf Labi wohnt, erzählt ein wenig über sich, ihre Freunde und ihr Zuhause. Weil sie so weit weg ist, hat sie starkes Heimweh und möchte gerne wieder nach Hause fliegen. Darum bauen die Pfadis einen Flugkörper, dass sie wieder nach Hause fliegen kann. Das beste Flugobjekt soll Pinguin Scumpa nun helfen nach Hause zu kommen. Die Pfadis reisen mit dem Zug nach, da der Flieger nicht Platz hat für alle. Die Aktivität sollte in einem Wald und wenn möglich in der Nähe von einem Gewässer (Brunnen, Bächlein oder ähnliches) stattfinden.	
Anzahl Leitende	Mind. 2	
Aufgaben der Leitungsperson	Leitperson, Scumpa	

Programm:

Zeit	Beschreibung
5min	Die Pfadis treffen beim Sammelpunkt ein und machen einen lauten Ruf oder ihr Einstiegsritual. Eine Leitperson ist anwesend. Die Leitperson hat im nächsten Brunnen merkwürdige Eisklumpen entdeckt.
10min	Die Einheit geht zum nächsten Brunnen und fischt die Eisklumpen heraus. Es sind kleine eingefrorene Fischstäbchen (Siehe unten). Diese ergeben zusammengesetzt folgende Botschaft: <i>Liebe Wölfe, liebe Pfadis Scumpa das Pinguinmädchen ist von Labi (ihrem Kontinent) heruntergerutscht und von mova weggetrieben. Helft ihr! Liebe Grüsse Vinci & Tarantula</i> Natürlich können die Pfadis/Wölfe da nicht nein sagen. Aber wo ist Scumpa? Und wie kann man ihr helfen? Eine Leitperson hat eine Idee:

5min	Das Pinguinmädchen Scumpa taucht vielleicht auf, wenn es schön kalt ist und das Eis möglichst nicht schmilzt. Eis schmilzt in kaltem Wasser wenig. Darum gibt es verschiedene Wasserstaffetten (je nach Anzahl der Teilnehmenden werden 2-4 Gruppen gebildet, welche gegeneinander antreten. Jede Gruppe erhält einen Kübel mit Wasser. Dessen Inhalt muss in ein leeres Becken transportiert werden. Dazu erhalten die TN zuerst Trinkhalme, in welchen sie das Wasser aufsaugen müssen und es so transportieren. In einer zweiten Variante erhalten Sie Becher mit Löchern darin, welche Sie füllen und das Wasser so zum Becken transportieren. Das Ziel ist, dass möglichst viel Wasser in den Becken am Ende landet.
10min	Leider ist Scumpa noch nicht aufgetaucht. Die Leitperson vermutet, dass das kleine Pinguinmädchen vielleicht einfach noch immer zu warm hat. Die Gruppen bekommen nun Zeit um mit Material (1-2 Blachen, Krawatten, Äste aus dem nahegelegenen Wald etc) einen grossen Sonnenschirm zu basteln. Je mehr Schatten, desto weniger schmilzt Eis, desto wohler fühlen sich Pinguine.
10min	Nachdem die Sonnenschirme gebaut sind, ist Scumpa leider immer noch nicht da. Darum rufen die Pfadis/Wölfe nun besonders laut nach ihr. Schliesslich hört jemand ein Flatschen (Flossen auf den Boden klatschen o.ä.)
	Die Pfadi/Wölfe gehen dahin, wo das Geräusch herkommt und finden Pinguinmädchen Scumpa, die sehr verwirrt ist. Sie weiss nicht mehr genau, wie sie hierhergekommen ist und hat natürlich Heimweh nach mova. Gerne würde sie zurückfliegen, aber das ist etwas schwierig. Natürlich helfen die Pfadis/Wölfe auch hier. Gefragt ist ein tolles Flugobjekt. Um die einzelnen „Zutaten“ zu verdienen gibt es verschiedene Posten an denen sich Scumpa gut an mova erinnern kann
15min	Labi und Pinguin Scumpa Scumpa mag besonders gerne Fischstäbchen. Wir spielen Fischstäbchenfangis. Immer zwei Fischstäbchen zusammen sind in einer Pfanne (2 TN liegen nebeneinander am Boden). Eins bleibt übrig und rennt zwischen den Pfannen herum. Der Pfannenwender (Fänger*in) versucht das Fischstäbchen ausserhalb der Pfanne zu fangen. Das Fischstäbchen kann sich in eine Pfanne flüchten (neben ein TN-Paar auf den Boden liegen). Da nun ein Fischstäbchen zu viel in der Pfanne ist, muss eins der darin liegenden aufstehen, dadurch wird es automatisch zum neuen Pfannenwender und der bisherige Pfannenwender zum neuen Fischstäbchen ausserhalb der Pfanne (Spiel auch bekannt als: drei Mensch hoch)
15min	Volvor (sprich: Wolvor) und Kugelfischin Onesta Dieser Teil der Aktivität sollte in einem Wald stattfinden.

	Scumpa hat gesehen, dass Onesta sehr gerne Sachen erforscht, so auch die Geschwindigkeiten. Die TN bauen in Gruppen mit Waldsachen eine möglichst lange „Murmelbahn“ für einen Tennisball.
15min	Statera und Flamingo Valo Auf Statera hat Scumpa die Flamingos bei einem lustigen Spiel beobachtet. Die Flamingos haben vier Zonen auf Statera. Am Anfang stehen alle in der ersten Zone. Sie stehen immer zu zweit visavis zueinander, balancieren auf einem Bein, verschränken ihre Flügel und versuchen sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer gewinnt, wandert eine Zone nach oben. Das Spiel ist fertig, wenn es in den unteren drei Zonen nur noch je einen Flamingo gibt. (Spiel auch bekannt als Guggelikampf & Zonengame).
15min	Oscilla (sprich: Oszilla) und Lemur Gaudi Lemuren sind, wie Scumpa weiss, ja recht geschickt. Sie können sich sogar mit ihrem Schwanz an Bäumen festhalten. Regelmässig gibt es aus Oscilla Wettbewerbe, welcher Lemur am geschicktesten ist. Alle binden sich einen Löffel an eine Schnur an hinten an der Hose fest. Der Löffel sollte etwa 3cm über Boden hängen. Nun gibt es eine Lemur-Stafette. Ein Tennisball muss möglichst schnell von A nach B bewegt werden. Jedes Gruppenmitglied schlägt den Ball mit dem Löffel einmal weiter nach vorn, dann ist das nächste Gruppenmitglied dran und so weiter. Bis der Ball ganz von a nach b gelangt ist.
15min	Ballavi (sprich: Ballawi) und die Biene Dispa Scumpa weiss, dass die Dispa sehr gerne geometrische Figuren und Formen mag. Mit Waldboden machen die TN in Gruppen darum ein Mandala.
5min	Eniti und Steinbock Deci (sprich: Detschi) Da Deci in den Bergen sehr gerne klettert und Scumpa weiss, wie gerne Deci Berge mag, bauen die TN aus sich selber eine Menschenpyramide
10min	Salit und Frosch Fidu Frosch Fidu hüpf sehr gerne von Seerose zu Seerose (also von Blache zu Blache). Pro Gruppe gibt es zwei Blachen (oder verschiedene Zeitungsblätter) Nun gibt es wieder eine Stafette. Die ganze Gruppe steht auf Seerose eins. Seerose zwei wird vor der Gruppe auf den Boden gelegt. Die ganze Gruppe hüpf auf die zweite Seerose. Seerose eins kann nun vor Seerose zwei gelegt werden. Dann hüpf die Gruppe weiter.
10min	Pinguin Scumpa hat nun schon viel weniger fest Heimweh. Aber immer noch ein bisschen. Darum singen wir alle gemeinsam ihr Lieblingslied, den movasong.
15min	Nun bekommen die TN Zeit, um mit den verdienten Sachen ein möglichst tolles Flugobjekt für Scumpa zu basteln und vorstellen. Scumpa kann eins auswählen, dass ihr besonders gut gefällt (Farben sind ihr egal, sie sieht nur schwarzweiss)

10min	Scumpa ist sehr glücklich, nun kann sie nach mova zurückfliegen. Die TN versprechen sie da bald zu besuchen, da die TN noch nicht fertig gepackt haben und Scumpa nicht alle mitnehmen kann. Scumpa gibt ihnen zum Dank eine Karte, wie man mova findet. Wahlweise gibt sie der Einheit auch einen Dessert (Vorschlag Glace) Zum Abschied singen alle gemeinsam den movasong.
Zeitpuffer (10')	Nochmals ein Fischstäbchen in Pfanne, nun aber im Pinguinschritt
Schlechtwettervariante:	Gleiches Programm, Wetterfeste Kleidung, Stofftücher anstatt Zeitung.
Sicherheitsregeln	Apotheke ist vor Ort dabei
Zu Organisierendes Material:	Material mitgeliefert
<p>Fischstäbchen (25 Korkzapfen mit je einem Wort oder alternativ laminierte/in Plastikverpackte Papierzettel, falls keine Korkzapfen vorhanden sind)</p> <p>Anzahl Gruppen: Kübel, Röhrl, Becken, Becher mit Löcher</p> <p>Anzahl Gruppen x2: Blachen/Zeitungen</p> <p>Pro TN: Schnur, Löffel, Sackmesser</p> <p>Anzahl Gruppen: Tennisbälle</p> <p>Feldmarkierung</p> <p>Verkleidung Scumpa (Pilotenbrille)</p> <p>Böxli mit movasongmelodie</p> <p>Bastelmaterial für Flugobjekt (Zeitung, Papier, Ballon, Schnur, Kleber, Deko, etc).</p> <p>Ev. Dessert</p> <p>Flossen oder ähnliches</p>	<p>Karte wo mova ist</p> <p>movasongtext (Link zur Website) mova-Song-Notenblatt.pdf</p> <p>Bilder der anderen Tiere (Fidu, Gaudi, Onesta, Valo, Dispa, Deci)</p>