

Kickoff Salit

Name der Aktivität: Kickoff Aktivität Salit		Kontakt Person: Twist, Switsch, Ginie & Cisny
Stufe:		Dauer: 2.5-3h (Samstagnachmittagsaktivität)
Einkleidung	<p>Die Pfadis Tarantula und Vinci haben ein Orientierungsspez-Abzeichen gemacht und dabei eine unbekannte Welt, mova, entdeckt. In mova gibt es sieben Kontinente, welche jeder einen anderen Lebensraum darstellen. In diesem wohnt jeweils ein*e zum Lebensraum passende*r Bewohner*in. Eines Tages beobachten die beiden Pfadis mova und sehen, wie die Kontinente mit einem grossen Knall auseinanderbrechen. Da ihnen mova sehr ans Herz gewachsen ist, bitten sie alle Pfadis der Schweiz um Hilfe um mova und seine tierischen Bewohner*innen zu retten. Gemeinsam sollen die Kontinente fixiert werden, so dass ein Austausch zwischen den Kontinenten wieder möglich ist.</p> <p>Tarantula und Vinci finden Teile einer Seerose. Es sieht so aus, als ob auf den einzelnen Blättern der Rose Teile einer Nachricht sind. Leider haben Vinci & Tarantula aber nicht alle Seerosenblätter der Blume. Natürlich helfen die Teilnehmenden gerne die übrigen Blätter zu finden. Sobald alle Blätter gefunden sind, kann die Nachricht zusammengesetzt werden.</p>	
urzbeschrieb der Aktivität:	Tarantula/Vinci haben Seerosenblättern gefunden auf welchen Teilen einer Nachricht sind. Nach dem Suchen aller Seerosenblätter wird Fidu gefunden und er zeigt den Teilnehmenden die Welt mova und ihre Bewohner.	
Anzahl Leitende	Min. 3	
Aufgaben der Leitungsperson	1x Tarantula 1x Fidu 1x Leitperson	

Programm:

Zeit	Beschreibung
XX:00 (5')	Die Pfadigruppe trifft sich beim Treffpunkt und macht ihr bekanntes "Begrüssungsritual" (Ruf oder ähnliches)
XX:05 (5')	Die Pfadis Tarantula und/oder Vinci sind heute aufgetaucht und erzählen von ihrer mova Entdeckung: <i>Wir haben ein Orientierungsspez-Abzeichen gemacht und dabei eine unbekannte Welt, mova, entdeckt. In mova gibt es sieben Kontinente, welche jeder einen anderen Lebensraum darstellen. In diesem wohnt jeweils ein*e zum Lebensraum passende*r Bewohner*in. Eines Tages beobachten wir mova und sehen, wie die Kontinente mit einem grossen Knall auseinanderbrechen. Da uns mova sehr ans Herz gewachsen ist, hatten wir alle Pfadis der Schweiz um Hilfe um mova und seine tierischen Bewohner*innen zu retten gebeten.</i>

	<p><i>Gemeinsam mit euch wollen wir die Kontinente fixieren, so dass ein Austausch zwischen den Kontinenten wieder möglich ist.</i></p> <p><i>Auf dem Weg zu dieser Aktivität um euch etwas von mova zu erzählen, haben wir verschiedene Blätter gefunden, die nicht hierhergehören. Sie sehen aus wie Teile einer Seerose. Auf den Blättern sind Teile einer Nachricht.</i></p> <p>Leider haben Vinci und Tarantula nicht alle Seerosenblätter gefunden. Sie brauchen die Hilfe der Teilnehmenden um diese zu finden. Vor lauter Aufregung haben sich Tarantula/Vinci vergessen sich vorzustellen. Dies holen sie noch nach und stellen sich mit Namen vor.</p>
<p>XX:10 (20')</p>	<p>Die Teilnehmenden und die Leitenden teilen sich auf und gehen in verschiedene Richtungen diese Blätter suchen. Auf dem Weg werden immer wieder Seerosenblätter gefunden. Sobald alle gefunden werden können diese zusammengesetzt werden und es ergibt eine verschlüsselte Nachricht. →QR-Code</p> <p>In dieser Nachricht heisst es: <i>Ihr findet Fidu, wenn ihr zum nächst gelegenen Gewässer in eurer Umgebung geht.</i></p> <p>(Falls kein Gewässer in der Nähe vorhanden ist nehmt anstelle bitte einen anderen geeigneten Punkt in der Umgebung wo ein Frosch leben könnte- zb einen Brunnen.)</p>
<p>XX:30 (5')</p>	<p>Bei Fidu angekommen will er ihnen seine Welt zeigen und sie mit auf den Teich nehmen.</p> <p>Um zu Fidus Lieblings Seerose zu gelangen, welche genügend grosse Blätter hat, dass sie alle Platz haben muss die Strecke über den Teich mit Sackhüpfen zurückgelegt werden. Mithilfe dieses Sackes geht niemand unter und alle Teilnehmenden erreichen sicher diese grosse Seerose.</p> <p>Die Lieblingsseerose von Fidu wird mit einem grossen Seilkreis o.ä. markiert.</p>

	<p>Anleitung um Strecke zurückzulegen:</p> <p>3-5 Teilnehmende Hüpfen mit dem Sack zum zur Seerose. Jemand hüpf mit den Säcken im Gepäck zurück und "holt" die nächsten Teilnehmenden. Dies wird wiederholt bis alle Teilnehmende die Seerose erreicht haben.</p>
<p>XX:35 (5')</p>	<p>Auf dieser Seerose haben die Teilnehmenden nun Zeit Fidu und die Welt mova kennenzulernen:</p> <p>Zuerst stellt sich Fidu vor:</p> <p>Hallo Zusammen, ich bin Fidu der Frosch von Salit. Früher konnte ich mit all meinen Freunden spielen, nach einem lauten Knall sind sie alle irgendwie verschwunden. Manchmal höre ich sie oder sehe sie in der Ferne, aber mit ihnen spielen geht leider nicht mehr. Ich vermisse sie sehr und möchte sie gerne bald wiedersehen.</p> <p>Jetzt wo ich mich alleine beschäftigen muss hüpf ich sehr gerne von Seerose zu Seerose oder kleide mich schick mit meiner Fliege (zeigt seine Fliege um den Halt) um in meinem Lieblingslokal dem Insektenburgerladen essen zu gehen. Auch spiele ich sehr gerne mit meinem Volleyball, spielt ihr mit mir? Gerne zeige ich euch nachher auch noch ein Paar Spiele, welche ich von den anderen Bewohnern mova's gelernt habe.</p>
<p>XX:40 (15')</p>	<p>Salit und Frosch Fidu</p> <p>Fidu zeigt uns seine persönliche Abwandlung eines klassischen Volleyballs. Dazu nimmt er ein grosses Seerosenblatt (Blache) und spielt den Ball damit hinüber in den Nachbarsteich (durch Netz/Schnur auf ca. Augenhöhe gekennzeichnet).</p> <p>Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt und auf die beiden Teiche/Spielfelder verteilt. Jede Gruppe erhält pro 2/4 Teilnehmende eine Seerose/Blache. Nun wird Volleyball/Ball über Schnur gespielt. Der Ball darf den Boden nie berühren, er muss mit einer Seerose/Blache gefangen und geworfen werden.</p> <p>Bei vielen Teilnehmenden empfehlen wir mehrere Spielfelder aufzubauen.</p>
<p>XX:55 (10')</p>	<p>Als der Ball nicht mehr macht was Fidu will entscheidet er sich, dass er den Teilnehmenden gerne noch ein anderes Spiel zeigen will bevor er die anderen Bewohner mit einem Spiel vorstellt.</p>

	<p>Fidu liebt es auf Salit vergnügt durch die Seerosen seines Teiches zu hüpfen. Um auf Salit zurecht zu kommen und Fidu noch ein bisschen besser kennenzulernen, sollten die TN auch Froschhüpfen können. Geübt wird dies mit einem Froschfangis: (Bsp.: Alle dürfen sich nur mit Froschhüpfen vorbewegen. Oder man muss hinknien wie ein Frosch, wenn man gefangen wird, befreit wird mit Bockspringen)</p>
01:05 (10')	<p>Bei der Vorstellung von wem das Spiel ist (Tier, Name und Kontinent) zeigt Fidu jeweils ein Bild des Tieres.</p> <p>Die Biene Dispa, welche auf Ballavi wohnt ist immer etwas gestresst. Sie liebt es aber über ihre Blumenwiese zu tanzen. Die besten Tanzmoves werden bei einem Bodenhöckerlis gekürt. (Erklärung Bödenhöckerlis: Musik wird über ein Handy/Böxli abgespielt. Sobald auf "Pause" gedrückt wird, müssen alle möglichst schnell auf den Boden sitzen. Derjenige der als Letztes Sitz scheidet aus. Dann wird die Musik wieder gestartet und das ganze geht von vorne los).</p>
01:15 (15')	<p>Statera und Flamingo Valo</p> <p>Auf Statera hat Fidu 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).</p>
01:30 (15')	<p>Labi und Pinguin Scumpa</p> <p>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).</p>

	<p>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)</p>
<p>01:45 (10')</p>	<p>Volvor und Kugelfischin Onesta Um Onesta kennenzulernen tauchen die die Teilnehmenden ab nach Volvor. Kugelfischmädchen Onesta es liebt Unterwasserrugby zu spielen, also sollen TN am besten bereits die ersten Würfe an Land machen. So wird eine kurze Runde Rugby gespielt. Rugby in der Pfadi: Pässe dürfen nur rückwärts (Richtung eigener Linie) gemacht werden. Der, der den Ball hat darf so viele Schritte machen wie er möchte. Wenn dem Mitspieler mit dem Ball 3 mal auf den Rücken geklopft wird, muss er ihn der gegnerischen Mannschaft abgeben. Wenn der Ball den Boden berührt geht er an die gegnerische Mannschaft über.</p>
<p>01:55 (10')</p>	<p>Eniti und Steinbock Deci: Diese Berge sind jedoch nicht nur gross, sondern auch total verwinkelt mit Höhlensystemen darin, durch diese kann man kriechen. Damit die Teilnehmenden auch dieses Gefühl bereits einmal haben können, hat Deci sich ein Spiel ausgedacht. 1-2 Teilnehmende sind Bergschaffende. Wer von ihnen berührt wird, der wird zum Berg und steht breitbeinig hin, so dass andere Teilnehmende unter ihm durchkriechen können, um ihn wieder zum Leben zu erwecken (Tannenfangis).</p>
<p>02:05 (10')</p>	<p>Oscilla und Lemur Gaudi Der Lemur Gaudi wohnt in Oscilla. Er liebt seinen Dschungel und kann fast alle Pflanzen benennen. Gerne gibt er dieses Wissen weiter. Da er sehr neugierig ist, bereiten sich die Teilnehmenden auf die erste Begegnung vor und lernen die wichtigsten Bäume der Schweiz.</p>
<p>02:15 (5')</p>	<p>Optional: Fidu hat bei seiner Vorstellung schon erzählt, dass er gerne in seinem Lieblingsburgerladen Insektenburger isst. Nun hat er den Teilnehmenden einen Insektensnack mitgebracht und alle die wollen dürfen ein Insekt probieren. Alternativ gibt's Gummi-Fröschli</p>

02:20 (10')	Nach diesem tollen Nachmittag hat Fidu noch bessere Laune als gewohnt und möchte zum mova Song herumhüpfen und diesen mit den Teilnehmenden lernen.
Zeitpuffer (10')	Eine Abstimmung machen welches Tier / welcher Kontinent das coolste Spiel hatte und dies nochmals spielen. Memory zu allen Bewohnern und Kontinente, um mova besser kennenzulernen.
Schlechtwettervariante:	Gleiches Programm, Wetterfeste Kleidung.
Sicherheitsregeln	Apotheke ist vor Ort dabei
Zu Organisierendes Material:	Material mitgeliefert
<ul style="list-style-type: none"> - Verkleidung Fidu - Verkleidung Tarantula/Vinci - Säcke (für Sackhüpfen) - Volleyball - Volleyballnetz/Schnur - Seerosenblätter mit Nachricht - Optional: Insektensnacks (bekommt man im Coop) - Gerät/Böxli um Musik abzuspielen - Rugbyball 	<ul style="list-style-type: none"> - Bilder der Tiere (Gaudi, Fidu, Scumpa, Onesta, Valo, Dispa, Deci) - Songtext mova Song - mova-Song-Notenblatt.pdf - Druckvorlage Memory - Druckvorlage Seerosenblätter inkl. Nachricht