

Kickoff Eniti

Titolo dell'attività Kickoff Eniti		Persone di contatto: Twist, Switsch, Cisny et Ginie
Branca:		Durata: 2.5-3 h (un sabato pomeriggio)
Trama	I due scout Tarantola e Vinci hanno svolto la loro specialità di orientamento e hanno scoperto un mondo sconosciuto di nome mova. Su mova hanno visto diversi continenti con diversi ambienti tematici e abitanti. Un giorno, mentre guardavano di nuovo mova, hanno visto come questo mondo è andato in frantumi. Il botto dopo questa separazione è stato molto forte. Tarantola e Vinci si sono presi a cuore questo problema e hanno chiesto aiuto a tutti gli/le scout svizzeri/e e ai loro amici e amiche. Insieme a loro, vogliono riunire i continenti di mova e permettere lo scambio tra gli abitanti dei singoli continenti.	
Contenuti	I partecipanti ricevono la sciarpa di Deci il Capricorno (pronunciato Detschi) e una cartolina per posta da Tarantola e Vinci. Deve essere successo qualcosa di brutto, perché Deci il Capricorno non si toglie mai il fazzoletto. Immediatamente viene lanciata una ricerca. La cartolina mostra una bella vista. I partecipanti trovano lo stambecco Deci nel punto di vista/luogo in cui è stata scattata la foto sulla cartolina. È felice che i partecipanti gli portino la sua sciarpa. L'ha solo dimenticato nel trambusto della movida. Deci presenta se stesso, Eniti, gli altri continenti e gli altri abitanti. Racconta ai partecipanti anche la storia della movida, che si è spezzata. Tutta questa eccitazione rende Deci affamato, così mostra ai partecipanti uno dei suoi pasti preferiti.	
Numero capi	2-3	
Compiti die responsabili	2 capi 1 Deci	

Programma:

Ora	Descrizione
XX:00	I capi mostrano la cartolina di TN due e la sciarpa di Deci. È insolito che Deci non indossi la sua sciarpa. I partecipanti vogliono trovare lo stambecco. I partecipanti riconoscono il luogo sulla cartolina e ci vanno insieme.
Xx:15	In questo luogo i partecipanti trovano lo stambecco Deci. Lui è felice per la sciarpa e gli racconta di mova. Mostra loro i continenti di mova e i loro abitanti. Fanno un gioco di memoria. (Può anche essere stampato o giocato più volte).

Xx:30	Poiché Deci ama arrampicarsi in montagna. Deci ami le montagne, i partecipanti costruiscono una piramide umana
Xx:45	Tuttavia, queste montagne non sono solo grandi, ma anche totalmente contorte con sistemi di grotte in esse, attraverso le quali si può strisciare. Deci il Capricorno ha ideato un gioco affinché anche i partecipanti possano avere questa sensazione una volta. 1-2 partecipanti sono creatori di montagne. Chi viene toccato da essi diventa una montagna e sta in piedi con le gambe divaricate in modo che gli altri partecipanti possano strisciare sotto di lui per riportarlo in vita
01:00	Labi, il continente della pinguina Scumpa, è fatto di ghiaccio e neve. La ragazza pinguino Scumpa ama scivolare sul ghiaccio. Dato che al momento non c'è ghiaccio, i partecipanti scelgono la prossima collina e scivolano giù (se possibile nel fango). (per esempio con uno scivolo d'acqua o uno scivolo di un parco giochi).
01:15	Il lemure Gaudi vive a Oscilla (pronunciato Oszilla). Ama la sua giungla e conosce il nome di quasi tutte le piante. È felice di trasmettere questa conoscenza. Essendo molto curioso, i/le partecipanti si preparano al loro primo incontro e imparano gli alberi più importanti della Svizzera.
01:30	Per conoscere il fenicottero Valo, i/le partecipanti ricevono un consiglio da Deci lo stambecco di dare un'occhiata al suo profilo social. Lì possono imparare qualcosa su di lui e su Statera. (Questo può essere fatto sia tramite telefono cellulare/social media o tramite una stampa della pagina corrispondente, che viene portata con sé dagli/dalle animatori/trici). I partecipanti vorrebbero anche presentarsi al fenicottero Valo. Così scattano delle foto divertenti e le pubblicano. Le sezioni pubblicano la foto nel loro profilo sezione utilizzando l'hashtag #movakickoff.
01:45	Salit ospita l'allegria rana Fidu, che ama saltellare felicemente tra le ninfee del suo stagno. Per conoscerlo, i partecipanti dovrebbero anche essere in grado di fare il salto della rana. Questo viene praticato con una caccia alle rane. (Tutti i partecipanti ("cacciatori" e "prede") possono solo saltellare come rane; se vieni catturato/a, diventi tu stesso un cacciatore. I cacciatori sono contrassegnati da foulard scout. Non appena avete catturato qualcuno, consegnate il foulard).
02:00	L'ape Dispa, che vive su Ballavi, è sempre un po' stressata. Ma lei ama danzare nel suo prato fiorito. I migliori passi di danza sono scelti tramite un gioco. (Spiegazione del gioco: la musica viene

	riprodotta su un telefono cellulare. Non appena si preme „pausa“, tutti devono sedersi sul pavimento il più rapidamente possibile. L'ultima persona che si siede viene eliminata. Poi la musica viene fatta ripartire e il tutto ricomincia dall'inizio).	
02:15	Per conoscere la ragazza pesce palla Onesta, i/le partecipanti si immergono fino a raggiungere Volvor. Deci avverte che la ragazza pesce palla Onesta ama giocare a rugby sott'acqua e i partecipanti devono così effettuare i loro primi lanci sulla terraferma. In seguito si gioca brevemente a rugby. Il rugby negli scout: I passaggi possono essere effettuati solo all'indietro (verso la propria linea). La persona con la palla può fare tutti i passi che vuole. Se il compagno di squadra viene colpito sulla schiena con la palla 3 volte, deve passarla alla squadra avversaria. Se la palla tocca terra va alla squadra avversaria	
02:30	Tutto questo raccontare e giocare ha reso Deci affamato. Per fortuna ha con sé gli ingredienti per uno zVieri, perché ama il formaggio e la cottura. Lo prepara insieme ai partecipanti. Suggerimenti: - Pane di serpente con pezzi di cioccolato (Deci ama cucinare e ha avuto questa ricetta da Vinci, è il cibo preferito di Vinci). - Muffin all'arancia (l'impasto viene cotto in un'arancia scavata nella brace) - Torta fatta di pan di spagna al cioccolato, panna, ciliegie e decorata con scaglie di cioccolato - Formaggi vari Prima del pasto, si canta il Bulasong (mova - on y va!) come canzone del pasto.	
Cuscinetto (10')	Giocare di nuovo il gioco di memoria per ricordare i continenti movas.	
Variante brutto tempo	Uguale ma con abbigliamento adeguato	
Regole di sicurezza	Farmacia presente	
Materiale da organizzare		Materiale incluso
- Fazzoletto da Deci - Cartolina dai dintorni dell'attività - Thilo - Pallone da rugby - Carillon per la canzone mova - Ingredienti per il formaggio o la torta		- Memory - Link canzone mova - mova-Song Liedtext.pdf - Link Video di danza - https://youtu.be/pydzJcJogRI

