

Kickoff Labi

Nom de l'activité: Kickoff		Personnes de contact: Twist, Switsch, Cisny et Ginie
Branche:		Durée: 2.5-3 h (activité de séance)
Thème (fil rouge)	<p>Les deux scouts Tarantula et Vinci ont fait leur badge d'orientation et ont ainsi découvert un monde inconnu, le mova. Au mova, ils ont vu différents continents avec des mondes thématiques et des habitant-e-s très différent-e-s. Un jour, alors qu'ils observaient à nouveau le mova, ils ont vu ce monde se désintégrer. Le bruit de cette désintégration a été très fort. Tarantula et Vinci se sont attachés au mova, ils ont demandé de l'aide à tous les scout-e-s suisses et à leurs ami-e-s. Avec leur aide, ils souhaitent réunir les continents de mova et permettre aux habitant-e-s des différents continents de communiquer entre eux.</p>	
Courte description	<p>La pingouine Scumpa, qui vit sur Labi, nous parle un peu d'elle, de ses amis et de sa maison. Comme elle est loin de chez elle, elle a le mal du pays et aimerait bien rentrer chez elle. C'est pourquoi les scouts construisent un engin volant pour qu'elle puisse rentrer chez elle. Le meilleur objet volant doit maintenant aider le pingouin Scumpa à rentrer chez lui. Les scouts se rendent sur place en train, car l'avion n'a pas assez de place pour tous.</p> <p>L'activité devrait avoir lieu dans une forêt et si possible à proximité d'un point d'eau (fontaine, ruisseau ou autre).</p>	
Nombre des responsable	2+	
Tâches des responsables	Scumpa, responsable	

Programme:

Temps	Description
00:00	<p>Les scouts arrivent au point de rassemblement et font un appel bruyant ou leur rituel d'entrée. Un responsable est présent. L'animateur a découvert d'étranges morceaux de glace dans le puits le plus proche.</p>
00:05	<p>L'unité se rend au puits le plus proche et repêche les morceaux de glace. Ce sont des petits bâtonnets de poisson congelés (voir ci-dessous). Mis bout à bout, ils donnent le message suivant :</p> <p><i>Chers loups, chers scouts Scumpa la pingouine a glissé de Labi (son continent) et s'est éloignée de mova. Aidez-la ! Amitiés Vinci & Tarantula</i></p> <p>Bien sûr, les scouts/loups ne peuvent pas dire non.</p>

	<p>Mais où est Scumpa ? Et comment peut-on l'aider ? Un responsable a une idée :</p>
00:15	<p>La petite pingouine Scumpa apparaîtra peut-être lorsqu'il fera bien froid et que la glace fondra le moins possible. La glace fond peu dans l'eau froide. C'est pourquoi il y a différents relais d'eau (selon le nombre de participants, 2 à 4 groupes sont formés et s'affrontent. Chaque groupe reçoit un seau rempli d'eau. Son contenu doit être transporté dans un bassin vide. Pour ce faire, les participants reçoivent d'abord des pailles dans lesquelles ils doivent aspirer l'eau et la transporter ainsi. Dans une deuxième variante, ils reçoivent des gobelets percés qu'ils remplissent et transportent ainsi l'eau vers le bassin. L'objectif est de faire en sorte qu'un maximum d'eau arrive dans les bassins à la fin</p>
00:20	<p>Malheureusement, Scumpa n'est pas encore apparue. L'animateur suppose que la petite pingouine a peut-être encore trop chaud. Les groupes ont maintenant le temps de bricoler un grand parasol avec du matériel (1 ou 2 bâches, des cravates, des branches de la forêt voisine, etc. Plus il y a d'ombre, moins la glace fond et plus les pingouins se sentent à l'aise.</p>
00:30	<p>Après la construction des parasols, Scumpa n'est malheureusement toujours pas là. C'est pourquoi les scouts/loups l'appellent très fort. Finalement, quelqu'un entend un "flatschen" (claquement de palmes sur le sol ou autre).</p> <p>Les scouts/loups vont là d'où vient le bruit et trouvent la petite pingouine Scumpa, qui est très perturbée. Elle ne sait plus exactement comment elle est arrivée ici et a bien sûr la nostalgie de mova. Elle aimerait bien rentrer en avion, mais c'est un peu difficile. Bien sûr, les scouts/loups aident aussi dans ce cas. Il s'agit de trouver un super objet volant. Pour gagner les différents "ingrédients", il y a différents postes où Scumpa se souvient bien de mova</p>
00:40	<p>Labi et le pingouin Scumpa Scumpa aime particulièrement les bâtonnets de poisson. Nous jouons à attraper des bâtonnets de poisson. Il y a toujours deux bâtonnets de poisson dans une poêle (les participant-e-s sont couché-e-s deux par deux par terre l'un à côté de l'autre). Un-e participant-e n'a plus de place dans une poêle et court entre les poêles. La spatule (personne qui attrape) essaie d'attraper le bâtonnet de poisson qui n'est dans aucune poêle. Le bâtonnet de poisson peut se réfugier dans une poêle (se coucher par terre à</p>

	côté d'un binôme de participant-e-s). Comme il y a un bâtonnet de poisson de trop dans la poêle, l'un-e de ceux qui s'y trouvent doit se lever, ce qui fait qu'il devient automatiquement une nouvelle spatule et que l'ancienne spatule devient le nouveau bâtonnet de poisson en dehors de la poêle (jeu également connu sous le nom de : deux c'est assez, trois c'est trop)
00:55	Volvor et poisson-globe Onesta Cette partie de l'activité devait se dérouler dans une forêt. Scumpa a vu qu'Onesta aime beaucoup explorer de nouvelles choses, notamment les vitesses. Les participants construisent en groupe, avec des objets de la forêt, un « circuit de billes" aussi long que possible pour une balle de tennis.
01:10	Statera et le flamant Valo Sur Statera, Scumpa a observé les flamants roses en train de jouer à un jeu amusant. Les flamants roses ont quatre zones sur Statera. Au début, ils se tiennent tous dans la première zone. Ils se tiennent toujours deux par deux, vis-à-vis l'un de l'autre, se tenant en équilibre sur une jambe, croisant leurs ailes et essayant de se déséquilibrer mutuellement. Celui qui gagne remonte d'une zone. Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus qu'un flamant rose dans chacune des trois zones inférieures. (
01:25	Oscilla (prononcer : Oszilla) et le lémurien Gaudi Comme Scumpa le sait, les lémuriens sont très habiles. Ils peuvent même s'accrocher aux arbres avec leur queue. Régulièrement, Oscilla organise des concours pour savoir quel-le lémurien-ne est le plus habile. Tou-te-s attachent une cuillère à une ficelle à l'arrière de leur pantalon. La cuillère doit pendre à environ 3 cm du sol. Il y a maintenant une course de lémurien-ne-s. Une balle de tennis doit être déplacée le plus rapidement possible d'un point A à un point B. Chaque membre du groupe frappe la balle avec la cuillère une fois vers l'avant, puis c'est au tour d'un prochain membre du groupe et ainsi de suite. Jusqu'à ce que la balle soit complètement passée de a à b
01:40	Ballavi et l'abeille Dispa Scumpa sait que Dispa aime beaucoup les figures géométriques et les formes. Avec le sol de la forêt, les participant-e-s se répartissent en groupes pour réaliser un mandala.
01:55	Eniti et le bouquetin Deci (prononcer : Detschi) Comme Deci aime beaucoup grimper en montagne, les participant-e-s construisent une pyramide humaine.
02:00	Salit et la grenouille Fidu La grenouille Fidu aime bien sauter de nénuphar en nénuphar (c'est-à-dire de carré en carré). Chaque groupe dispose de deux carré (ou de différentes feuilles de journal). Tout le groupe se tient sur le nénuphar 1. Le nénuphar deux est posé sur le sol devant le groupe. Tout le groupe saute sur le deuxième nénuphar. Le

	nénuphar un peut maintenant être posé devant le nénuphar deux. Le groupe continue ensuite à sauter.
02:10	Le pingouin Scumpa a désormais beaucoup moins le mal du pays. Mais toujours un peu. C'est pourquoi nous chantons tous ensemble sa chanson préférée, la chanson mova
02:25	Les participants ont maintenant le temps de bricoler et de présenter à Scumpa le plus bel objet volant possible avec les objets qu'ils ont gagnés. Scumpa peut en choisir un qui lui plaît particulièrement (les couleurs lui sont indifférentes, elle ne voit que du noir et du blanc).
02:35	Scumpa est très heureuse, elle peut maintenant rentrer en mova. Les TN promettent de lui rendre visite bientôt, car ils n'ont pas encore fini leurs bagages et Scumpa ne peut pas tous les emmener. Scumpa les remercie en leur donnant une carte pour trouver mova. Elle peut aussi donner un dessert à l'unité (proposition de glace). En guise d'au revoir, tous chantent ensemble la chanson mova.
Temps tampon (10')	Encore un bâtonnet de poisson dans la poêle, mais maintenant au pas de pingouin
Variante en cas de mauvais temps:	Même programme, habits adaptés à la météo
Règles de sécurité	Une pharmacie est disponible sur place
Matériel à organiser par les unités:	Matériel livré
<ul style="list-style-type: none"> - Bâtonnets de poisson (25 cônes de liège avec un mot chacun / fiches plastifiées avec un mot chacune) - Par groupe: Seau, tube, bassin, gobelet avec trous, balle de tennis - Par groupe 2x: Bâches / Journaux - Par participant: Ficelle, cuillère, couteau de poche - Habillage Scumpa: Lunettes d'aviateur - Enceinte portable pour la chanson mova - Matériel de bricolage pour l'objet volant : journal, papier, ballon, ficelle, colle, décoration - Palmes de natation 	<ul style="list-style-type: none"> - Carte de l'endroit où se trouve mova - Paroles de la chanson mova - mova-Song Liedtext.pdf - Images des autres résidentes de mova

