

Kickoff Labi

Titolo dell'attività Kickoff Labi		Persone di contatto: Twist, Switsch, Cisny et Ginie
Branca:		Durata: 2.5-3 h (un sabato pomeriggio)
Trama	<p>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.</p>	
Contenuti	<p>Il pinguino Scumpa, che vive su Labi, ci racconta un po' di sé, dei suoi amici e della sua casa. Poiché è così lontana, ha molta nostalgia di casa e vorrebbe volare di nuovo a casa. Così gli scout costruiscono un oggetto volante in modo che lei possa volare di nuovo a casa. Il miglior oggetto volante dovrebbe ora aiutare Pinguino Scumpa a tornare a casa. Gli scout tornano a casa in treno, perché non c'è abbastanza spazio in aereo per tutti.</p> <p>L'attività dovrebbe svolgersi in una foresta e se possibile vicino a un corpo d'acqua (fontana, ruscello o simili).</p>	
Numero capi	3	
Compiti di responsabili	2 capi, Scumpa	

Programma:

Ora	Descrizione
5'	Gli scout arrivano al punto di raccolta e fanno un forte grido o fanno il loro rituale di entrata. Un leader è presente. Il leader ha scoperto strani grumi di ghiaccio nel pozzo successivo.
10'	<p>L'unità va al pozzo successivo e pesca i grumi di ghiaccio. Sono piccoli bastoncini di pesce congelati (vedi sotto). Metteteli insieme e il messaggio è il seguente:</p> <p>Cari lupi, cari scout Scumpa la ragazza pinguino è scivolata fuori da Labi (il suo continente) e si è allontanata dalla mova. Aiutatela! Saluti Vinci & Tarantola</p> <p>Naturalmente gli scout/lupi non possono dire di no a questo. Ma dov'è Scumpa? E come possiamo aiutarla?</p>

	Un capi ha un'idea:
5'	La ragazza pinguino Scumpa potrebbe apparire quando è bello e freddo e il ghiaccio non si scioglie il più possibile. Il ghiaccio non si scioglie molto nell'acqua fredda. È per questo che ci sono diverse staffette in acqua (a seconda del numero di partecipanti, si formano 2-4 gruppi che competono l'uno contro l'altro. Ogni gruppo riceve un secchio d'acqua. Il contenuto del secchio deve essere trasportato in un bacino vuoto. Per fare questo, i partecipanti ricevono prima delle cannuce in cui devono aspirare l'acqua e trasportarla in questo modo. In una seconda variante, vengono date loro delle tazze con dei buchi, che riempiono e trasportano l'acqua nel bacino. L'obiettivo è che più acqua possibile finisca nei bacini.
10'	Sfortunatamente, Scumpa non si è ancora presentato. Il capo sospetta che la piccola pinguina sia forse ancora troppo calda. I gruppi hanno ora il tempo di fare un grande ombrellone con del materiale (1-2 fogli, legami, rami del bosco vicino, ecc.). Più ombra, meno ghiaccio si scioglie, più i pinguini si sentono a loro agio.
10'	Dopo la costruzione degli ombrelloni, Scumpa purtroppo non c'è ancora. Ecco perché gli scout/lupi ora la chiamano particolarmente forte. Infine, qualcuno sente un battito d'ali (pinne che sbattono a terra o simili).
	Gli scout/lupi vanno da dove viene il rumore e trovano la ragazza pinguino Scumpa, che è molto confusa. Non ricorda esattamente come è arrivata qui e ha naturalmente nostalgia della movida. Vorrebbe tornare in aereo, ma è un po' difficile. Naturalmente, gli scout/lupi aiutano anche qui. Quello che serve è un grande oggetto volante. Per guadagnare i singoli "ingredienti", ci sono vari post dove Scumpa ricorda bene la mova
15'	A Scumpa piacciono soprattutto i bastoncini di pesce. Giochiamo a catturare i bastoncini di pesce. Ci sono sempre due bastoncini di pesce insieme in una padella (2 partecipanti giacciono uno accanto all'altro sul pavimento). Chi è di troppo deve correre tra le pentole. La persona che prende sarà "la spatola" e cerca di catturare il bastoncino di pesce fuori dalla padella. Il bastoncino di pesce può sfuggire in una padella (sdraiarsi sul pavimento accanto a un paio di partecipanti). Poiché c'è un bastoncino di pesce di troppo nella padella, uno di quelli nella padella deve alzarsi, il che lo rende automaticamente la nuova spatola e la spatola precedente il nuovo bastoncino di pesce fuori dalla padella.
15'	Volvor (pronunciato Wolvor) e la pesce palla Onesta. Questa parte dell'attività dovrebbe svolgersi in un bosco.

	<p>Scumpa ha visto che a Onesta piace molto sperimentare nuove cose, comprese le velocità. A gruppi, i/le partecipanti costruiscono una "corsa di biglie" per una pallina da tennis la più lunga possibile usando elementi del bosco.</p>
15'	<p>Statera e il fenicottero Valo Su Statera, Scumpa ha osservato i fenicotteri che facevano un gioco divertente. I fenicotteri hanno quattro zone su Statera. All'inizio, stanno tutti nella prima zona. Stanno sempre in coppia uno di fronte all'altro, in equilibrio su una gamba sola, piegando le ali e cercando di tenersi l'un l'altro fuori equilibrio. Chi vince si sposta di una zona. Il gioco è finito quando rimane un solo fenicottero in ciascuna delle tre zone inferiori. (Gioco noto anche come "lotta dei galli").</p>
15'	<p>Oscilla (pronunciato: Oszilla) e il lemure Gaudi I lemuri sono molto abili, e Scumpa lo sa bene. Possono persino aggrapparsi agli alberi con la coda. Regolarmente ci sono delle gare su Oscilla per vedere quale lemure è il più abile. Ognuno lega un cucchiaino a una corda sul retro dei pantaloni. Il cucchiaino dovrebbe pendere a circa 3 cm da terra. Ora si svolge una staffetta dei lemuri. Una pallina da tennis deve essere spostata da A a B il più velocemente possibile. Ogni membro del gruppo colpisce una volta la palla con il cucchiaino e facendola avanzare, poi è il turno del membro successivo e così via. Finché la palla non si è spostata completamente da A a B.</p>
15'	<p>Ballavi (pronunciato Ballawi) e l'ape Dispa Scumpa sa che a Dispa piacciono le figure e le forme geometriche. Con il terreno del bosco, i/le partecipanti realizzano un mandala con il proprio gruppo.</p>
5'	<p>Eniti e lo stambecco Deci (dice: Detschi) Poiché Deci ama arrampicarsi in montagna e Scumpa sa quanto Deci ami le montagne, i partecipanti costruiscono una piramide umana</p>
10'	<p>Salit e la rana Fidu La rana Fidu ama saltare da una ninfea all'altra (cioè da una foglia all'altra). Ci sono due ninfee (o diversi fogli di giornale) per gruppo. Tutto il gruppo si trova sulla prima ninfea. La ninfea due è posta a terra davanti al gruppo. Tutto il gruppo salta sulla seconda ninfea. La prima ninfea può ora essere spostata davanti alla ninfea due. Il gruppo continua a saltellare utilizzando lo stesso sistema.</p>
10'	<p>Pinguino Scumpa ora ha molta meno nostalgia di casa. Ma ancora un po'. Ecco perché cantiamo tutti insieme la sua canzone preferita, la movasong.</p>

15'	Ora i partecipanti hanno il tempo di fare e presentare il miglior oggetto volante possibile per Scumpa con le cose che hanno guadagnato. Scumpa può sceglierne uno che le piace particolarmente (non le interessano i colori, vede solo bianco e nero).	
10'	Scumpa è molto felice, ora può tornare a volare alla movida. I TN promettono di andarla a trovare lì presto, dato che i TN non hanno finito di fare i bagagli e Scumpa non può portarli tutti con sé. Scumpa dà loro una mappa su come trovare Mova come ringraziamento. Facoltativamente, dà all'unità anche un dessert (suggerimento gelato). Come addio, tutti cantano insieme la canzone della mova.	
Cuscinetto (10')	A Scumpa piacciono soprattutto i bastoncini di pesce. Giochiamo a catturare i bastoncini di pesce. Ci sono sempre due bastoncini di pesce insieme in una padella (2 partecipanti giacciono uno accanto all'altro sul pavimento). Chi è di troppo deve correre tra le pentole. La persona che prende sarà "la spatola" e cerca di catturare il bastoncino di pesce fuori dalla padella. Il bastoncino di pesce può sfuggire in una padella (sdraiarsi sul pavimento accanto a un paio di partecipanti). Poiché c'è un bastoncino di pesce di troppo nella padella, uno di quelli nella padella deve alzarsi, il che lo rende automaticamente la nuova spatola e la spatola precedente il nuovo bastoncino di pesce fuori dalla padella.	
Variante brutto tempo	Uguale ma con abbigliamento adeguato	
Regole di sicurezza	Farmacia presente	
Materiale da organizzare		Materiale incluso
<ul style="list-style-type: none"> - Bastoncini di pesce (25 coni di sughero / cartoncini laminati) → 1 per parola - Per gruppo: secchio, cannuccia, bacinella, tazza con fori - Per gruppo 2x teloni / giornali - Palle di tennis - Occhiali da sole da aviatore (Scumpa) - Carillon per la canzone mova - Materiali artigianali per l'oggetto volante (giornale, carta, palloncino, spago, ecc.) - Pinne da immersione 		<ul style="list-style-type: none"> - Mappa dove si trova mova - Link canzone mova - mova-Song_Liedtext.pdf - Video di danza - https://youtu.be/pydzJcJogRI