

Kickoff Oscilla

Titolo dell'attività Kickoff Oscilla		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 capi ricevono un messaggio dai loro amici scout Tarantola e Vinci che racconta loro di un lemure chiamato Gaudi e delle sue grandi avventure nella giungla di Oscilla. Alla fine di questo messaggio dice loro che non riesce più a trovare il Lemur Gaudi nella grande giungla e se possono aiutarlo. Hanno urgente bisogno di parlare con il lemure nervoso. Gaudi il lemure della giungla mova non si vede da nessuna parte, mentre lo cercano i partecipanti vengono introdotti in tutto il mondo mova.	
Numero capi	2-3	
Compiti die responsabili	Vinci / Trantula capi	

Programma:

Ora	Descrizione
Xx:00	Benvenuto
Xx:05	<p>Uno dei capi ha ricevuto una lettera per posta questa mattina da Tarantola e Vinci (2 vecchi amici scout). Dopo averlo aperto la mattina, ha capito che questo è qualcosa per un intero gruppo scout e non solo per uno scout.</p> <p>La lettera viene letta da qualcuno del team di leadership o da un partecipante:</p> <p>"Cari lupi, cari scout. Qualche tempo fa abbiamo scoperto un mondo sconosciuto, la mova, durante uno speciale di orientamento. Tra le altre cose, un lemure di nome Gaudi vive in questo mondo. Siamo stati in grado di osservarlo in molte avventure nella giungla di mova e siamo stupiti di ciò che può fare.</p>

	<p>Da un po' di tempo non siamo più riusciti a osservare Gaudi nelle sue avventure in questa giungla e al momento non c'è traccia di lui. Abbiamo urgente bisogno di parlare con lui, puoi aiutarci a trovare Gaudi in questa giungla di movida? Amore Vinci e Tarantola".</p> <p>Naturalmente i leader insieme ai loro partecipanti aiutano Tarantola & Vinci. Chi può dire di no a questo? Proprio quando il capo ha letto la lettera, Tarantola/Vinci arriva dietro l'angolo ed è felice del sostegno di così tanti scout. Tarantola/Vinci ha anche nel suo bagaglio una piccola guida per un post run su come possono conoscere il Lemur Gaudi. Perché trovare qualcuno che conosci è molto più facile che trovare qualcuno che non conosci.</p>
	<p>Il post run deve essere preparato in anticipo dai leader. A seconda delle dimensioni del gruppo, si possono formare piccoli gruppi da tutti i partecipanti e ogni piccolo gruppo inizia con un post diverso.</p> <p>Formazione di gruppi: I gruppi sono numerati in base alla distanza che saltano da una posizione in piedi.</p>
<p>Xx:10</p>	<p>Postazione 1: Vine swinging Le corde adatte sono attaccate a rami sufficientemente forti (protezione dell'albero, per esempio con tela o simile). Puoi aggrapparti a queste corde sospese e dondolarti. Quando si attaccano le liane, il leader dovrebbe mostrare ai partecipanti i bottoni adatti. Le viti non dovrebbero essere appese più in alto di 2 m dal suolo. Devono anche essere messi alla prova da un leader. Assicurarsi che non ci siano oggetti pericolosi (rami taglienti ecc.) sotto le viti.</p>
<p>Xx:20</p>	<p>Postazione 2: Parcours (percorso avventura) Mentre guardavano la mova e la giungla sulla mova, Tarantola e Vinci potevano vedere ancora e ancora l'abilità con cui il lemure Gaudi oscillava nella foresta. Ha superato ogni ostacolo a pieni voti. Nessun ostacolo era troppo difficile per lui. Ora la domanda: sei bravo come Lemur Gaudi? Nella foresta, un percorso è stato allestito proprio come piacerebbe a Gaudi: sopra/sotto le corde, in equilibrio su tronchi d'albero sdraiati a terra, con salti, etc. Il percorso è allestito secondo il livello degli ostacoli. Il corso è impostato in base alle condizioni. Ora tutti devono completare il corso il più velocemente possibile. Quanto tempo ci vuole perché tutti i partecipanti completino il corso uno dopo l'altro? Ora dovete immaginare: Gaudi è due volte più veloce del più veloce di voi!</p>

Xx:30	<p>Postazione 3: Giocare brutti scherzi</p> <p>Tarantola/Vinci ci dice che ha osservato ripetutamente il Lemur Gaudi fare dei piccoli scherzi ai suoi amici. Questi scherzi sono intesi in modo simpatico e sono compresi come divertenti da tutti, in ogni caso tutti ridono dopo.</p> <p>In piccoli gruppi (2-3 partecipanti), si pensa agli scherzi che Gaudi avrebbe potuto fare ai suoi amici. Ogni gruppo ha 5 minuti per pensare allo scherzo e poi tutti gli scherzi vengono recitati in un piccolo teatro.</p>
Xx:40	<p>Postazione 4: Creare immagini fantasma di Gaudi / Scoprire il suo aspetto</p> <p>Che aspetto ha effettivamente il lemure Gaudi? Qualcuno dei partecipanti ha un'idea di quanto sia grande Gaudi o di che colore sia il suo pelo?</p> <p>2-3 partecipanti insieme prendono un foglio di carta e una matita, ora dovrebbero disegnare Gaudi. Da tutti i disegni si crea un'immagine fantasma di Gaudi. Come soluzione, Vinci/Tarantola ha una foto di Gaudi con lui. Ora i partecipanti conoscono molto meglio Gaudi e sanno anche che aspetto ha.</p>
Xx:50	<p>Vinci e Tarantola presentano tutti gli animali e i continenti di mova</p> <p>I lemuri sono molto abili. 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>
01:00	<p>Labi e la pinguina Scumpa (10')</p> <p>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.</p>
01:10	<p>Volvor (pronunciato Wolwor) e la pesce palla Onesta.</p> <p>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.
01:25	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").
01:35	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.
01:45	Eniti e lo stambecco Deci (dice: Detschi) Poiché Deci ama arrampicarsi in montagna e Gaudi sa quanto Deci ami le montagne, i partecipanti costruiscono una piramide umana
01:50	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.
02:00	Fare le banane al cioccolato Nella foto si può vedere che il lemure Gaudi sta mangiando una banana. In questa vista al posto 4, uno dei leader ha avuto l'idea che le sarebbe piaciuto avere delle banane al cioccolato. Questo desiderio è ora seguito e le banane di cioccolato sono arrostiti. Dopo aver conosciuto così bene Gaudì, trovano una foto di Gaudì in montagna in una Schoggibanana - aspetta, ora è chiaro dove si trova! Si nasconde nel Goms! Durante il barbecue ascoltano e praticano la canzone della mova
Cuscinetto (10')	Il gioco dell'Oscilla si ripete, modificato: I lemuri sono molto abili. Possono anche aggrapparsi agli alberi con la coda. Ci sono gare regolari da 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 ci sono due gruppi che giocano uno contro l'altro. Come nel calcio, chi colpisce per primo la porta avversaria segna un punto.

Variante brutto tempo	Uguale ma con abbigliamento adeguato	
Regole di sicurezza	Farmacia presente	
Materiale da organizzare	Materiale incluso	
<ul style="list-style-type: none"> - Carillon per la canzone mova - Corda, cucchiaio, coltello da sacco - Banana, cioccolato - Matite - Carta - Materiale per il corso - Materiale per liane (corde) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mappa dove si trova mova - Immagini degli animali - Link canzone mova - mova-Song_Liedtext.pdf - 	