

Kickoff Salit

Titolo dell'attività Kickoff Salit		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		
Numero capi	3-4	
Compiti die responsabili	1x Tarantola 1x Fidu 1x capi	

Programma:

Ora	Descrizione
Xx:00	Il gruppo scout si riunisce al punto d'incontro e fa il suo familiare "rituale di benvenuto" (appello o simile)
Xx:05	<p>Gli scout Tarantola e/o Vinci sono venuti oggi a raccontarci la loro scoperta della movida:</p> <p>Abbiamo fatto un badge di orientamento e abbiamo scoperto un mondo sconosciuto, la mova. In mova ci sono sette continenti, ognuno dei quali rappresenta un habitat diverso. In ognuno di essi vive un abitante che corrisponde all'habitat. Un giorno guardiamo la movida e vediamo come i continenti si rompono con un big bang. Poiché la mova ci è diventata molto cara, abbiamo chiesto aiuto a tutti gli scout della Svizzera per salvare la mova e i suoi abitanti animali. Insieme a voi vogliamo fissare i continenti in modo che uno scambio tra i continenti sia di nuovo possibile.</p> <p>Sulla strada per questa attività per dirvi qualcosa sulla movida, abbiamo trovato diverse foglie che non appartengono a questo posto. Sembrano parti di una ninfea. Sulle foglie ci sono parti di un messaggio.</p> <p>Purtroppo, Vinci e Tarantola non hanno trovato tutte le foglie di ninfea. Hanno bisogno dell'aiuto dei partecipanti per trovarli. In tutta l'agitazione, Tarantola/Vinci hanno dimenticato di presentarsi. Devono rimediare e presentarsi per nome.</p>

Xx10	<p>I partecipanti e i leader si dividono e vanno in direzioni diverse per cercare queste foglie. Lungo la strada, le ninfee si trovano ancora e ancora. Una volta trovati tutti, possono essere messi insieme per fare un messaggio in codice. Codice QR</p> <p>Questo messaggio dice: Troverete Fidu se andrete al più vicino specchio d'acqua della vostra zona.</p> <p>(Se non c'è un corpo d'acqua nelle vicinanze, si prega di utilizzare un altro punto adatto nelle vicinanze dove una rana potrebbe vivere - ad esempio un pozzo).</p>
Xx30	<p>Quando arrivano da Fidu, lui vuole mostrare loro il suo mondo e portarli allo stagno. Per raggiungere la ninfea preferita di Fidu, che ha foglie abbastanza grandi da accoglierli tutti, devono coprire la distanza attraverso lo stagno con una corsa a sacchi. Con l'aiuto di questo sacco, nessuno annega e tutti i partecipanti raggiungono questa grande ninfea in sicurezza.</p> <p>La ninfea preferita da Fidu è contrassegnata da un grande cerchio di corda o simile.</p> <p>Istruzioni per coprire la distanza: 3-5 partecipanti saltano con il sacco fino alla ninfea. Qualcuno salta indietro con le borse nel bagaglio e "recupera" i prossimi partecipanti. Questo viene ripetuto fino a quando tutti i partecipanti hanno raggiunto la ninfea.</p>
Xx:35	<p>Su questa ninfea, i partecipanti hanno ora il tempo di conoscere Fidu e il mondo della movida:</p> <p>Per prima cosa, Fidu si presenta: Ciao a tutti, sono Fidu la rana di Salit. Prima potevo giocare con tutti i miei amici, ma dopo un forte botto sono spariti tutti. A volte li sento o li vedo in lontananza, ma purtroppo non posso più giocare con loro. Mi mancano molto e vorrei rivederli presto. Ora che devo tenermi occupato da solo, mi piace saltare di ninfea in ninfea o vestirmi con il mio papillon (mostra il suo papillon al collo) per andare a mangiare nel mio posto preferito, il negozio di hamburger per insetti. Mi piace anche giocare con la mia pallavolo, vuoi giocare con me? Sarò felice di mostrarvi alcuni dei giochi che ho imparato dagli altri residenti di mova più tardi.</p>
Xx:40	<p>Salit e Frog Fidu Fidu ci mostra la sua personale variazione di una pallavolo classica. Prende una grande ninfea e passa la palla allo stagno vicino (segnato da una rete/corda all'altezza degli occhi).</p>

	<p>I partecipanti sono divisi in due gruppi e distribuiti tra i due stagni/campi da gioco. Ad ogni gruppo viene data una rosa di lago/piatto per 2/4 partecipanti. Ora si gioca a pallavolo/pallavolo su corda. La palla non deve mai toccare il suolo, deve essere presa e lanciata con un giglio/piatto.</p> <p>Se ci sono molti partecipanti, si consiglia di allestire diversi campi da gioco.</p>
Xx:55	<p>Salit ospita l'allegra 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).</p>
01:05	<p>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).</p>
01:15	<p>Statera e il fenicottero Valo</p> <p>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>
01:30	<p>Labi e la pinguina Scumpa</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>

01:45	<p>Per conoscere la ragazza pesce palla Onesta, i/le partecipanti si immergono fino a raggiungere Volvor.</p> <p>Fidu 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.</p> <p>Il rugby negli scout:</p> <p>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.</p>
02:00	<p>Eniti e lo stambecco Deci:</p> <p>Poiché Deci ama arrampicarsi in montagna e Scumpa sa quanto Deci ami le montagne, i partecipanti costruiscono una piramide umana</p>
02:05	<p>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.</p>
02:15	<p>Dopo questo grande pomeriggio, Fidu è di umore ancora migliore del solito e vuole saltellare sulla canzone della mova e impararla con i partecipanti</p>
Cuscinetto (10')	Memoria a tutti gli abitanti e continenti per conoscere meglio mova.
Variante brutto tempo	Uguale ma con abbigliamento adeguato
Regole di sicurezza	Farmacia presente
Materiale da organizzare	
<ul style="list-style-type: none"> - Rivestimento Fidu - Rivestimento Tarantula / Vinci - Sacchi per la corsa dei sacchi - Cavo, Palla Volley - Carillon per la canzone mova - Pallone da rugby - 	<p style="text-align: center;">Materiale incluso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Immagini degli animali - Link canzone mova - mova-Song_Liedtext.pdf - Memory - Giglio d'acqua con messaggio