

Kickoff Statera

Titolo dell'attività Kickoff Statera		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. Tarantula 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	
Compiti die responsabili	Tarantula, Vinci Valo	

Programma:

Ora	Descrizione
00:00	Benvenuto
00:05	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. Tarantula 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 Tarantola o Vinci ricevono una richiesta da Flamingo Valo via social media. Mostrano il profilo Instagram di Valo (mova_valo) agli scout in modo che possano incontrare Valo. Sta andando da loro, ma ha bisogno di più tempo per arrivare. In seguito, Valo vuole vedere se gli esploratori possono sopravvivere su Statera
00:10	I PT ora devono formare dei gruppi per presentarsi al fenicottero Valo, devono posare per una foto e descrivere il loro gruppo con 5 # (es. #FastAsFlash...) in modo che Vinci e Tarantola possano trasmettere la foto con il # a Valo.
00:20	Fenicottero Valo invia ora varie sfide a Tarantola e Vinci, che mettono alla prova i gruppi sulla loro capacità di sopravvivere su

	Statera. Tarantola e Vinci ricevono ciascuno un messaggio da Valo, quindi i TN imparano già qualcosa su Statera e Valo: - Statera è un continente pieno di paludi. Dato che di tanto in tanto devi stare in piedi su un terreno paludoso, devi essere in grado di stare in piedi in modo sicuro su una gamba sola. Sfida: quale gruppo riesce a stare in equilibrio alla cieca su una gamba per più tempo? Perché Valo stesso è un maestro in questo? (rendere la cosa più difficile dopo un po' mettendo la testa sulla nuca). - Il principale materiale da costruzione disponibile su Statera sono gli steli di canna. Molte cose su Statera sono costruite con questi. Bisogna essere abbastanza abili per costruire qualcosa con le canne. Sfida: Ogni gruppo riceve un fascio di canne, chi può costruire la torre più alta con esse? - Valo stesso ha un grande giardino, vorrebbe ampliarlo con qualcosa di eccitante. Vuole vedere se i partecipanti hanno anche il pollice verde: Sfida: quale gruppo troverà la pianta più eccitante in pochi minuti? Non tirare fuori la pianta! - Su Statera può succedere che le singole paludi si secchino un po', ed è per questo che l'acqua deve essere trasportata rapidamente da una palude all'altra in modo che le creature nella palude non si secchino. I partecipanti sono all'altezza di questo compito? Sfida: staffetta dell'acqua, i gruppi devono trasportare l'acqua da un posto all'altro con una tazza o una spugna, quale gruppo riempie il suo contenitore più velocemente? - Su Statera può sempre esserci nebbia, tanto che non si vedono più i propri piedi. Per evitare di sprofondare nella palude, bisogna saper stare in equilibrio sui sentieri. Sfida: I partecipanti devono percorrere una distanza bendati. 2 corde sono disposte sul terreno (larghezza dei piedi), bisogna tenere i piedi tra le corde in ogni momento (si consiglia di toccare attentamente con i piedi prima di posarsi). - Fenicottero Valo ama viaggiare e conoscere nuove culture. Avete una buona idea di dove Valo potrebbe andare a scoprire qualcosa? Sfida: I gruppi devono ricreare uno spettacolo interessante.
01:00	Il fenicottero Valo ora ci ha trovati, viene ai TN ed è orgoglioso che lei abbia padroneggiato le sue sfide con tanto successo, vuole farsi un selfie con tutti come souvenir.

	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").
01:15	Poi fenicottero Valo introduce gli scout agli altri continenti e agli abitanti della mova, con un gioco e una foto di ognuno di loro:
10'	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.
10'	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.
10'	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
10'	Per conoscere la ragazza pesce palla Onesta, i/le partecipanti si immergono fino a raggiungere Volvor. Valo 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.
10'	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.

10'	Labi e la pinguina Scumpa (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.	
02:15	Fenicottero Valo ora vuole sapere un po' di più sugli scout. Tarantola e Vinci dicono che a loro piace sempre cantare negli scout, e si canta la canzone della mova. Poi gli dicono che una parte importante di un lavoro ben fatto è una pausa riposante. Ora gli mostrano come fanno sempre Zvieri - Pausa spuntino, come si tiene sempre nell'unità (possibilmente con fuoco, pane di serpente o qualcosa di simile, volontario). Vinci e Tarantola dicono che cantano sempre prima del pasto. Vorrebbero cantare la movasong con Valo e tutti i partecipanti. Vinci canta.	
02:40	Infine, fenicottero Valo vuole sapere cosa gli scout porteranno con loro alla mova per potersi gestire su Statera. Si gioca un round di "Sto mettendo in valigia..." (1 partecipante inizia con la frase e dice un oggetto, il prossimo ora deve dire la frase, e tutti gli oggetti precedentemente menzionati, più uno nuovo, ecc.) Fenicottero Valo ora vede che tutti sono pronti e saluta.	
Cuscinetto (10')	Danza e canzone di mova	
Variante brutto tempo	Uguale ma con abbigliamento adeguato	
Regole di sicurezza	Farmacia presente	
Materiale da organizzare		Materiale incluso
- Travestimenti Vinci, Tarantola, Valo - Tazza o spugna, secchio - Cannucce (per bere) - Pallone da rugby - Telo militare - Thilo		- Immagini dei diversi animali - Link canzone mova - mova-Song Liedtext.pdf - Video di danza - https://youtu.be/pydzJcJogRI

