Kickoff Volvor

Titolo dell'attività **Kickoff Volvor**	**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	Calcio d'inizio per le unità a casa per stabilirsi in mova e già conoscere il loro continente, Volvor. I capi dell'unità hanno ricevuto un messaggio in bottiglia da Vinci e Tarantola che descrive la situazione di Mova. Sono anche le istruzioni su come trovare la ragazza pesce palla Onesta. I due descrivono la vita sul continente sottomarino di Volvor in modo piuttosto complicato. Per arrivarci, devono prima costruire il loro equipaggiamento personale. Ne avranno bisogno ancora e ancora su Mova. Dopo che tutti i partecipanti sono equipaggiati, trovano Onesta. Onesta guida i partecipanti attraverso Volvor, spiega giocosamente i diversi tipi di corallo e li presenta ai loro amici e ai loro continenti.
Numero capi	2-3
Compiti die responsabili	Onesta 1-2 capi

Programma:

Ora	**Descrizione**
00:00	I leader spiegano ai partecipanti che hanno trovato un messaggio in una bottiglia. (In alternativa, possono trovarlo insieme se c'è un ruscello/pozzo nelle vicinanze). Insieme aprono la bottiglia e leggono la lettera all'interno. Cari scout, cari Pios C'è stato un forte botto sulla mova e improvvisamente i continenti si sono separati. Ora stanno andando alla deriva senza controllo l'uno verso l'altro e noi, gli abitanti di mova, abbiamo paura che si schiantino l'uno contro l'altro. Inoltre, non possiamo più farci visita. Puoi aiutarci?

	Trova Onesta (una ragazza pesce palla, abitante di Volvor) e lei ti dirà di più su mova. Cordiali saluti Vinci e Tarantola Immediatamente i partecipanti sono motivati a salvare la movida. Quindi seguono i passi delle istruzioni allegate.
00:15	Le istruzioni per arrivare a Volvor sono molto complicate. La prima parte consiste in un movimento - cosa significa? I leader suggeriscono di procedere come in una lezione di ginnastica. A partire dal riscaldamento. Tutti i partecipanti stanno in piedi in un cerchio. La persona 1 si allontana un po'. Gli altri scelgono una persona 2, che poi dimostra un movimento, che tutti gli altri seguono. Non appena la persona 1 ritorna, cerca di trovare la persona 2 tra le persone in movimento che sta dimostrando il movimento. (A seconda di quanto sono motivati i partecipanti, si possono giocare 2-3 round).
00:30	Ora che tutti si sono riscaldati, passiamo al prossimo punto delle istruzioni. Questa sembra la foto di una barriera corallina. Bisogna essere in grado di trattenere il respiro per molto tempo per arrivare a Volvor. Per essere sicuri che tutti arrivino sani e salvi, è meglio esercitarsi prima. Un partecipante (o in alternativa un leader) se ne esce con l'idea che anche tu trattieni il respiro quando parli. Quindi testiamo chi riesce a parlare più a lungo senza fare pause. Due partecipanti competono l'uno contro l'altro e la persona che può parlare più a lungo senza fare pause passa al turno successivo fino a quando rimane solo una persona. Questa persona sarà la prima a tuffarsi verso Volvor, ma anche tutti gli altri hanno ormai esercitato i loro polmoni. Così il terzo punto delle istruzioni può essere affrontato.
00:45	I grandi occhi di Onesta catturano immediatamente l'attenzione quando si guarda da vicino la sua foto sulle istruzioni - naturalmente, bisogna sempre stare in guardia sott'acqua. Purtroppo, non è così piacevole per noi umani in acqua salata. Quindi abbiamo bisogno di occhiali da sub per proteggerci.

	I partecipanti hanno ora la possibilità di decorare i loro occhiali da immersione nel modo più colorato possibile, con glitter, colori, carta, nastri LED e qualsiasi altra cosa disponibile.
01:15	Grazie agli occhiali da sub, i partecipanti vedono che c'è un altro pezzo di carta nella bottiglia - è una mappa con una croce rossa sopra! Tutto viene rapidamente impacchettato e si avviano verso la croce rossa sulla mappa. Quando arrivano alla croce rossa, trovano Onesta. È felice di vedere gli scout e mostra loro i diversi continenti e gli abitanti delle movenze.
01:30	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). 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. Eniti e lo stambecco Deci: Poiché Deci ama arrampicarsi in montagna e Scumpa sa quanto Deci ami le montagne, i partecipanti costruiscono una piramide umana
02:00	Pausa Onesta ama ascoltare la musica, le piace mostrare ai partecipanti la sua attuale canzone preferita (mova - on y va!)
02:15	Per conoscere il fenicottero Valo, i/le partecipanti ricevono un consiglio da Onesta di dare un'occhiata al suo profilo social. Lì possono imparare qualcosa su di lui e su Statera. (Questo può essere fatto sia tramite telefono cellulare/social media o tramite una stampa della pagina corrispondente, che viene portata con sé dagli/dalle animatori/trici). I partecipanti vorrebbero anche presentarsi al fenicottero Valo. Così scattano delle foto divertenti e le pubblicano. Le sezioni pubblicano la foto nel loro profilo sezionale utilizzando l'hashtag #movakickoff.

	I 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. Labi e la pinguina Scumpa 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 persone 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.
02:45	Per conoscere la ragazza pesce palla Onesta, i/le partecipanti si immergono fino a raggiungere Volvor. 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.
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**
- Bottiglia per messaggio in bottiglia - Cuffie (travestimento per Onesta) - Materiale artigianale per fare occhiali da immersione	- Lettera - Indicazioni per Volvor - Link canzone mova - mova-Song_Liedtext.pdf - Link Video di danza - https://youtu.be/pydzJcJogRI

- Mappa dell’area con marcatore dove si trova Onesta - Carillon per la canzone mova	