

CREATIVITÀ INTORNO AL MONDO

PAROLE CHIAVE: mani abili; creatività, percorso rosso

DURATA: 10/15 Min + spiegazione.

ON LINE O IN PRESENZA

SVOLGIMENTO:

La capo Sq lancia il gioco, afferma di essere in un determinato luogo (per es, in America, ma possono essere anche luoghi di fantasia).

Ogni elemento della Sq deve dimostrare di essere anche lei in quel determinato posto.

Per farlo, la Capo dirà loro di mostrare un oggetto caratteristico del luogo scelto

Ogni Guida si deve ingegnare per avere l'oggetto richiesto, disegnandolo o ricreandolo con ciò che ha a disposizione.

Gli oggetti possono essere i più particolari (per esempio nel caso dell'America: la Statua della Libertà, il copricapo da Indiano, le ciambelle donuts, lo sciroppo d'acero ecc.)

Le Squadrigliere ricreano l'oggetto con pura fantasia: il copricapo può essere, ad esempio "costruito" mettendo tanti colori a matita vicini e posizionandoli sulla testa.

L'ultima che mostra l'oggetto richiesto, ha una piccola penitenza: dimostrare le sue competenze di Primo Soccorso in base alle prove di classe e alla sua progressione Scout.

L'attività aumenta lo spirito di adattamento, la creatività e la sana competizione all'interno della Sq.

Il gioco può essere fatto anche in modalità videochiamata, ogni Guida cerca all'interno dalla propria casa il materiale e si posiziona davanti alla telecamera con la richiesta della Capo.

Il gioco può essere a tempo o a punti.