

STAZIONE SPAZIALE

ATTRATTI DAL BUCO NERO



Scopo

Lanciare più oggetti possibile nel buco nero.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- palline di plastica leggera
- palline di carta riciclata
- tappi di bottiglia
- sassolini
- oggetti che si possono lanciare
- cesti/bidoni
- cronometro

Svolgimento

Lungo una linea vengono disposti tanti cesti/gavoni vuoti quante sono le squadre (i cesti rappresentano i buchi neri). Ogni squadra si dispone in fila, distante circa 2 metri da ogni cesto. All'inizio di ogni fila c'è un cesto pieno di oggetti (gli oggetti devono essere uguali per tutte le squadre). Al via il primo giocatore prende un oggetto e deve cercare di lanciarlo nel buco nero che ha davanti. Una volta lanciato, si rimette in coda. Se un oggetto viene lanciato ma non finisce nel cesto, può essere rilanciato da un altro giocatore.

Allo scadere del tempo si contano quanti oggetti ciascuna squadra è riuscita a lanciare nel proprio cesto, tenendo conto che si possono assegnare dei punteggi a ciascun oggetto.

Vince la squadra che avrà totalizzato più punti.

Se una squadra riesce a lanciare tutti i suoi oggetti nel cesto prima dello scadere del tempo, è considerata vincitrice perché ha già raggiunto il punteggio massimo possibile.



STAZIONE SPAZIALE

SCONTRO TRA TITANI



Scopo

Guadagnare più stelle possibili.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Cartoncini con stelle
- Carte gioco con diverse caratteristiche dell'astronauta:
 - > super vista
 - > forza
 - > intelligenza
 - > resistenza fisica

Svolgimento

Ogni ragazzo ha a disposizione una carta gioco con le 4 caratteristiche a cui vengono assegnati dei punteggi da 1 a 5, già predisposti prima di consegnare le carte. I bambini si disperdono per il campo e si sfidano 1 VS 1.

Quando si sfidano scelgono una categoria delle 4 precedenti e la sfida viene vinta da chi ha il punteggio maggiore in quella categoria. Chi perde dovrà cedere una stella al vincitore. Ogni ragazzo ha a disposizione 5 stelle (come se fossero delle vite). Se un bambino resta senza stelle, per quella manche non potrà più sfidare altri bambini...

Il gioco è a tempo e vince la squadra che, a fine manche, ha guadagnato più stelle.



STAZIONE SPAZIALE

ASTRONAUTI IN PREPARAZIONE



Scopo

Guadagnare più distintivi possibile.

Destinatari

Bambini

BAMBINI

Materiali

- cinesini
- birilli
- ostacoli
- sedie

Svolgimento

I bambini di ogni squadra sono gli astronauti e si dispongono in fila indiana, pronti per compiere un percorso ad ostacoli (sedie, birilli, cinesini...). Il percorso da compiere è il loro allenamento in preparazione alla missione che li porterà sulla ISS. Il percorso viene compiuto da un ragazzo alla volta e, solo dopo che l'ha terminato, può partire il secondo bambino e così via.

Ogni volta che un bambino termina il percorso guadagna un distintivo che gli consentirà la partecipazione alla missione spaziale.

Il gioco è a tempo e vince la squadra che nel tempo stabilito riesce a guadagnare più distintivi (un bambino può anche effettuare più volte il percorso se la sua squadra è molto veloce e potrà guadagnare così più di un distintivo).

STAZIONE SPAZIALE

NAVICELLE SPAZIALI



Scopo

Conquistare la navicella spaziale avversaria.

Destinatari

Bambini e preado

BAMBINI
PREADO

Materiali/luoghi

- cinesini
- foglio con indovinello

Svolgimento

Le due squadre devono cercare di conquistare il CHIP di comando (foglio o cartoncino con l'indovinello) della navicella spaziale avversaria. Ogni squadra si dispone nella sua navicella spaziale: un'area del campo delimitata da cinesini.

Ogni componente della squadra deve cercare di raggiungere l'area avversaria senza farsi prendere. Quando un giocatore viene toccato, deve stare fermo sul posto finché un altro componente della sua squadra non lo libera; si può essere presi in qualsiasi parte del campo ad eccezione delle basi, dove possono entrare solo gli avversari.

Quando almeno un giocatore raggiunge la navicella della squadra avversaria, deve interpretare correttamente l'indovinello per prendere possesso del CHIP.

Una volta risolto l'indovinello, dovrà cercare di tornare nel suo campo per vincere la partita e festeggiare la conquista della navicella nemica.

STAZIONE SPAZIALE

NOME IN CODICE

Scopo

Inventare ed utilizzare un alfabeto nuovo.



Destinatari

Bambini e preado

BAMBINI
PREADO

Materiali

- fogli
- penne

Svolgimento

Le squadre devono inventare ex novo un alfabeto e riuscire a comporre il maggior numero di parole in 3 minuti. La squadra che allo scadere del tempo avrà scritto il maggior numero di parole avrà vinto la prova.

STAZIONE SPAZIALE

TROVA L'ALIENO

Scopo

Trovare per primo l'alieno e sconfiggerlo.



Destinatari

Bambini e preado

BAMBINI
PREADO

Materiali/luoghi

- Tutto l'oratorio (per nascondersi)

Svolgimento

Questo gioco è il contrario di nascondino. Tutti i ragazzi si radunano e si sceglie un animatore, "l'alieno", che dovrà nascondersi. Gli si lascia il tempo necessario (ad esempio 5 minuti) per allontanarsi e trovare un rifugio sicuro.

Poi tutti dovranno cercarlo. Vince la squadra che trova per primo l'alieno.

Variante

- Gli alieni nascosti sono tanti, vince la squadra che riesce a trovarne di più (ogni alieno può anche far sostenere una prova per essere catturato).

STAZIONE SPAZIALE

LETTERA PER MARTE

Scopo

Scrivere una lettera da spedire su Marte.



Destinatari

Bambini

BAMBINI

Materiali

- fogli
- penne

Svolgimento

Le squadre devono scrivere una lettera da spedire agli abitanti di Marte nella quale descrivono la Terra e i suoi abitanti. È possibile fare anche un disegno per arricchire il messaggio. La lettera più consona sarà decretata vincitrice.