

# STAZIONE SPAZIALE

## GIOCO IL SABOTAGGIO DI MR PLUTONE



BAMBINI  
PREADO

### Ambientazione

La stazione spaziale situata nella Grande Nube di Magellano è conosciuta come luogo di pacifico scambio tra diverse culture grazie alla sua funzione di "autogrill spaziale". È un luogo pieno di opportunità, composto da vari settori (l'hangar, i dormitori, le officine, i saloni, i negozi, le aree ristorazione, ecc), dove tutti possono incontrarsi e partire per nuove mete. Tuttavia, c'è chi lo vede come occasione di impadronirsi di tutto ciò per i propri scopi malefici: questi è Plutone, un criminale intergalattico deciso a fare sua la Stazione spaziale. Proprio oggi è il giorno del suo attacco! Toccherà ai nostri eroi inseguirlo, superare le sue sfide e scoprirne l'identità per salvare la Stazione!

### Struttura

Si può ipotizzare un precedente laboratorio in cui i ragazzi creino le loro tute spaziali, utilizzando pettorine e gilet di stoffa colorata con il simbolo della squadra. Gli animatori, invece, potrebbero creare il costume di Plutone e le loro speciali tute spaziali.

L'oratorio, trasformato nella grande Stazione spaziale, avrà alcuni stand con diverse prove presiedute dagli animatori, scagnozzi di Plutone. Il giro degli stand che ogni squadra deve seguire è prestabilito e temporizzato. Ogni stand darà dei punti alla squadra. Al termine, chi avrà raccolto più punti, e quindi partecipato più attivamente alla sconfitta di Plutone, vince.

Nel frattempo, Plutone girerà per l'oratorio per sabotare le squadre e sottoporle ad alcune prove molto semplici, nel tentativo di far perdere tempo e punti.

# STAZIONE SPAZIALE

## 1. METROID

*Plutone ha rubato diversi oggetti dalla Stazione e li ha sparsi in giro. Aiutaci a metterli nella scatola degli oggetti smarriti, così da poterli poi rimettere a posto!*



### Scopo

Riuscire ad inserire più oggetti in una grande scatola.

### Materiali

- Scatolone
- Oggetti vari (pallone, pallina da tennis, trofeo, racchetta, mestolo...)
- Casco da astronauta

### Svolgimento

I giocatori affrontano un percorso ad ostacoli con in mano oggetti diversi, da portare da un capo all'altro del campo senza mai farli cadere. Il tutto con un casco da astronauta in testa.

→ Ogni oggetto trasportato dà 2 punti; ogni volta che cade un oggetto -1 punto

## 2. ALIEN

*Plutone ha portato con sé un pericoloso alieno: aiutaci a cacciarlo dalla Stazione!*

### Scopo

Far cadere l'alieno senza cadere noi stessi.

### Materiali

- Pistole ad acqua
- Immagine della creatura aliena
- Bastoncino
- Carta igienica
- Altalena o poltrona con le rotelle

### Svolgimento

Uno per volta, un ragazzo si siede sul Gundam (ovvero un'altalena, una poltrona con le rotelle o un animatore a 4 zampe) e gli viene consegnata una pistola ad acqua carica.

A circa 2 m di distanza, un animatore fa penzolare l'immagine (plastificata) di una creatura aliena attaccata a un bastone con della carta igienica.



# STAZIONE SPAZIALE

Al via il concorrente ha 30 secondi per cercare di farla cadere spruzzando l'acqua sulla carta igienica, senza scendere dal Gundam e senza appoggiare a terra qualsiasi parte del corpo. È preferibile avere un materassino sopra cui giocare, per cadere con più sicurezza.

→ Ogni alieno caduto dà 3 punti



## 3. RITORNO AL FUTURO

*Per creare ancora più confusione, il Fantasma ha manomesso gli orologi e le date della Stazione. Aiutaci e rimetterle a posto!*

### Scopo

Rispondere giusto alle domande.

### Materiali

- Cartelli con le domande
- Materiale per il percorso
- Carrello o skateboard

### Svolgimento

Il campo è composto da un percorso con alcune postazioni intermedie. Una volta, i concorrenti si siedono all'interno di un carrello da supermercato (o su uno skateboard) sulla linea di partenza. Al via un animatore spinge il carrello lungo tutto il percorso (oppure il bambino si muove autonomamente seduto sullo skateboard).

Quando il concorrente giunge nelle vicinanze di una delle postazioni, viene esposto un cartello con una domanda. Può essere quella di dire l'ora corretta su un orologio analogico, o dire la data di un preciso accadimento storico. Il giocatore deve dare la soluzione solo una volta arrivato alla fine del percorso, ricordandosi la domanda e la risposta.

Nel caso si usasse un carrello, sarebbe bello abbellirlo e trasformarlo in una Delorean, un'astronave o comunque un mezzo di trasporto a tema.

→ Risposta esatta +2, risposta sbagliata -1

## 4. MATRIX

*Plutone ha messo un virus nei sistemi automatici di difesa: ora sparano a tutto ciò che vedono! Evita i proiettili e spera che finiscano le munizioni.*

### Scopo

Non essere colpiti.



# STAZIONE SPAZIALE

## Materiali

- Palloni di spugna
- Camice nero e occhiali da sole

## Svolgimento

In un campo da calcio, un giocatore per volta si posiziona davanti alla porta. L'animatore, vestito di camice nero e occhiali scuri (alla Matrix) deve cercare di colpirlo - da una certa distanza - più volte possibile nel giro di 30 secondi.

→ Ogni giocatore che non viene colpito: 2 punti

## Variante

- In una giornata afosa, si potrebbero usare dei gavettoni d'acqua al posto dei palloni
- Al contrario, l'animatore (Plutone) può essere in porta mentre i bambini tentano di colpirlo con i palloni.



## **5. STAR TREK**

*Plutone vuole che tutti partecipino senza scampo alle sue malefatte, perciò ha disattivato tutte le scialuppe di salvataggio. Aiutaci a ripararle!*

## Scopo

Ricostruire la navicella coi Lego.

## Materiali

- Lego o altro materiale componibile
- Foto delle costruzioni
- Buste

## Svolgimento

Sul tavolo la squadra si troverà una serie di buste chiuse. Una volta scelta una busta, troveranno la foto di una navicella spaziale che devono ricostruire il più fedelmente possibile.

→ Il punteggio è un giudizio degli animatori da 1 a 5 punti, in base alla costruzione

## Variante

- Con fantasia e creatività, è possibile costruire delle astronavi anche con fogli, rotoli di carta igienica, bicchieri, bottiglie, tappi, confezioni e materiale da riciclo.

# STAZIONE SPAZIALE

## 6. STAR WARS

*Plutone sta utilizzando dei droidi e dei mercenari per rallentarci. Affrontali!*



### Scopo

Abbatte i cartonati sul percorso.

### Materiali

- Mazza di gomma, tubo di plastica o spada giocattolo
- Cartonati, manichini o scatoloni

### Svolgimento

Armati di una mazza da baseball di gomma o una spada laser giocattolo, i giocatori dovranno affrontare un percorso e colpire i cartonati, i disegni o i manichini dei droidi e dei soldati. Il percorso, comunque, è a tempo: deve essere completato entro il limite dato per fare punto.

→ Percorso completato in tempo: +5. Personaggio non abbattuto: -1 punto

### Variante

- Invece di colpire con le spade laser, i giocatori potrebbero avere delle pistole ad acqua o pistole con gli elastici con cui abbattere delle figure posizionate sul percorso.

## 7. RISTORANTE AL TERMINE DELL'UNIVERSO

*A Plutone è caduta una bottiglia: che sarà mai? Forse qualche pozione? Scopriamolo!*

### Scopo

Indovinare gli ingredienti.

### Materiali

- Bottiglie con i mix
- Bibite e bevande
- Bicchieri

### Svolgimento

Gli animatori prepareranno un intruglio con varie bevande da far assaggiare ai membri della squadra. I giocatori dovranno indovinare il maggior numero di ingredienti.

→ Tutti gli ingredienti: 4 punti. Metà ingredienti: 2 pt. Un solo ingrediente: 1 pt



# STAZIONE SPAZIALE

## Variante

- Al posto di assaggiare dei mix da bere, si potrebbe impostare la prova sul riconoscere gli odori di alcune sostanze (cibo, profumi, spezie, oggetti...)



## 8. ARRIVAL

*Plutone è entrato nelle impostazioni del gestionale della stazione e ha tolto la funzione del traduttore universale! Avanza con la procedura di reset.*

### Scopo

Tradurre il messaggio in codice.

### Materiali

- Messaggi criptati
- Alfabeti per la traduzione

### Svolgimento

La squadra dovrà decifrare i messaggi in codice usando l'alfabeto di riferimento ricevuto.

→ Ogni testo tradotto vale 1 punto

## 9. COWBOY BEBOP

*Plutone ha invitato anche dei suoi amici, alcuni dei più pericolosi criminali della galassia. Dovrai improvvisarti cacciatore di taglie e consegnarli alla giustizia!*

### Scopo

Recuperare i manifesti "Wanted" dei criminali.

### Materiali

- Messaggi criptati
- Alfabeti criptati

### Svolgimento

Alla squadra verranno sottoposti una serie di indovinelli, la cui soluzione è una delle persone in oratorio (es: il don, l'educatore, i baristi, la suora, gli animatori...). Quando i ragazzi avranno capito a chi si riferisce l'indovinello, dovranno andare da lui/lei, portarlo allo stand e giocare contro di lui a "Bang".

I due contendenti si mettono schiena contro schiena. L'animatore dello stand conterà fino a 10 e, ad ogni numero, i due contendenti devono fare un passo in avanti. Quando l'animatore salta un numero, i due devono girarsi, puntare la mano



# STAZIONE SPAZIALE

a forma di pistola contro l'altro e gridare "Bang!". Il primo che lo fa vince. Se vince uno della squadra, il criminale dà la propria locandina da ricercato, altrimenti è come se fosse "scappato" e si passa al prossimo.

→ 1 punto per ogni ricercato catturato



## 10. TERMINATOR

*Plutone ti ha teso una trappola e ha spento tutte le luci. Non li vedi ma senti dei passi: sono dei nemici! Non c'è tempo: prendi la tua arma e difenditi!*

### Scopo

Abbatte tutti i barattoli.

### Materiali

- Bende
- Barattoli
- Pistola a pallini, elastici o palline da tennis o ping pong

### Svolgimento

Prima di venir bendati, i giocatori possono guardare dove sono posizionati i barattoli e dopo ogni giocatore vengono posizionati diversamente. Bendati e armati, con una pistola (ad acqua, a pallini, o a elastico) o una pallina (da tennis o altro), bisogna colpire la maggior parte dei barattoli nel giro di 1 minuto.

→ 1 punto per un barattolo; 3 punti per due barattoli; 5 punti ogni tre barattoli.

## - PROVE DI PLUTONE

Quando lo si ritiene opportuno, l'animatore vestito da Plutone può sottoporre alle squadre delle prove perditempo. Per decidere in totale arbitrarietà, viene tirato un dado a sei facce:

- I. Risolvere un indovinello
- II. Domande stile *Avanti un altro*: a cui rispondere sbagliato in successione
- III. Dire una delle tabelline o risolvere un'equazione
- IV. Coniugare un verbo in un tempo e un modo dato
- V. Indovinare le capitali o le bandiere degli Stati
- VI. Risolvere un rebus