

STAZIONE SPAZIALE

BAMBINI LANCIO DEL TEMA I SETTE PIANETI DEL PICCOLO PRINCIPE



Ambientazione: L'aviatore è caduto con la sua navicella spaziale nel deserto, a mille miglia da qualsiasi centro abitato. Proprio in questo luogo avviene qualcosa di straordinario: arriva un bambino, un Piccolo Principe. Assieme a lui partiamo alla scoperta dei diversi pianeti e dei diversi abitanti nati dalla penna di Antoine de Saint-Exupéry.

Scopo: Terminare il viaggio attraverso i pianeti, ricevere tutti gli insegnamenti da parte degli abitanti e ritornare a casa.

Ripresa e contenuto finale: Visitati tutti i pianeti insieme al Piccolo Principe ogni squadra ha ricevuto importanti insegnamenti: fidarsi; andare oltre; chiedere le cose con le parole giuste; mettersi in gioco; riconoscere il bene comune; avere cura degli altri. Avranno cioè scoperto e compreso che ogni persona è importante e che ha un valore così com'è.

Ogni persona che incontriamo ci può insegnare qualcosa e ci può aiutare a vedere le cose da un punto di vista differente. Con questa consapevolezza, ora il Piccolo Principe può tornare a casa per prendersi cura della sua amata rosa.

SVOLGIMENTO

Al via, i piccoli gruppi avranno una mappa con i pianeti da visitare, in ordine, e i rispettivi abitanti da incontrare: la volpe, il pilota, il re, il vanitoso, il geografo, l'uomo d'affari, il lampionario e la rosa.

Ogni abitante ha un messaggio speciale per i bambini, un insegnamento particolare del quale fare tesoro, che consegnerà alle squadre al termine della prova.



STAZIONE SPAZIALE

1. LA VOLPE

Scopo

Addomesticare la volpe.

Materiali

- Lista di parole (che tiene l'animatore)
- Matite o pennarelli
- Fogli

Svolgimento

Due squadre si sfidano. L'animatore comunica nell'orecchio del disegnatore (un bambino della prima squadra) una parola, che deve essere raffigurata per essere indovinata dai compagni: non si possono utilizzare lettere né numeri.

La squadra deve indovinare più parole possibili. La squadra avversaria può, a sua volta, indovinare le parole raffigurate e se lo fa rapidamente ruba il turno di gioco agli avversari, mandando a disegnare un componente della propria squadra. Dovranno essere indovinate almeno 10 parole dalla singola squadra.

Ad ogni parola cambiare il disegnatore.

Insegnamento

Bisogna fidarsi dell'altro compagno di squadra per poter comprendere il messaggio profondo che questo contiene e trasmette.

Bisogna cioè imparare a fidarsi e lasciarsi "addomesticare". All'interno della squadra ciascun componente è fondamentale e imparare a conoscere chi si ha di fianco ci aiuta a vivere al meglio la nostra vita, a "riconoscere nel grano i capelli del Piccolo Principe".

2. IL PILOTA

Scopo

Riconoscere gli oggetti sotto al telo/lenzuolo.

Materiali

- Telo
- Oggetti

Svolgimento

L'animatore ha un telo e una serie di oggetti che tiene nascosti ai bambini. Una volta, gli oggetti vengono posti sotto al telo/lenzuolo e i bambini devono indovinare di che cosa si tratti.



STAZIONE SPAZIALE

Insegnamento

Cercare di andare oltre. Non bisogna solamente fermarsi alle apparenze o a ciò che i sensi ci dicono. Molto spesso pensando e conoscendo qualcuno si scopre che sotto al lenzuolo c'è molto di più. Allo stesso modo il disegno del serpente che mangia un elefante fa scoprire una realtà fantastica agli adulti, incapaci di vedere con occhi nuovi la realtà.



3. IL RE

Scopo

Seguire pedissequamente le indicazioni del re.

Svolgimento

Eeguire il compito dato dal re solo e soltanto se questo inizia con la frase "Il re dice...". Esempio: L'animatore afferma "Il re dice: alza la mano destra". Tutti i bambini devono alzare la mano destra. L'animatore afferma: "Adesso abbassate la mano destra". Dato che non è stato detto "Il re dice" non si deve abbassare la mano.

Insegnamento

Stai attento che se ti metti a comandare tutti a bacchetta senza chiedere, il rischio è rimanere da soli. Una buona parola per gli altri aiuta sempre!

4. IL VANITOSO

Scopo

Battere le mani a tempo seguendo tutte le indicazioni dell'animatore.

Svolgimento

L'animatore esegue dei battiti di mani seguendo un ritmo, i bambini devono ripetere correttamente. Ogni volta aumenta la lunghezza del "pezzo" da eseguire e quindi la sua complessità. Sarà sempre più difficile ricordare tutto il pezzo.

Variante

- *Io nella mia valigia metto...* A ciascun giocatore è chiesto di pensare a un oggetto da portare con sé nella valigia. A turno, a partire dal primo giocatore, si dirà un oggetto. Il giocatore successivo dovrà ripetere quello del compagno precedente e il proprio, finché non si arriva alla fine del giro.

Insegnamento

In questa settimana è importante non focalizzare tutta l'attenzione solo su di sé, bensì rendersi conto e valorizzare anche ciò che gli altri sono e hanno da dire: gli



STAZIONE SPAZIALE

altri sono importanti! Non prendere esempio dal personaggio vanitoso del Piccolo Principe, ma ascolta chi hai vicino durante la giornata e ricordati ciò che ha da dirti.



5. IL GEOGRAFO

Scopo

Disegnare la cartina dell'area di gioco.

Materiali

- Foglio con planimetria/area di gioco
- Carta
- Penne/pennarelli

Svolgimento

La squadra ha a disposizione un tempo stabilito per osservare l'area di gioco (una stanza, un salone...) e memorizzare gli oggetti lì presenti. Una volta terminato il tempo, si dovrà disegnare una cartina del luogo indicando tutti gli oggetti e la loro disposizione.

Variante

- Per semplificare il gioco si può dare una cartina già precompilata, con gli oggetti già disegnati su foglietti di carta/cartoncino da riposizionare correttamente.

Insegnamento

Mettersi in gioco. In questa settimana, così come nella vita di tutti i giorni, non dobbiamo pretendere che tutto ci venga dato sempre e comunque. Sarà necessario rimboccarsi le maniche per ottenere ciò che vogliamo. Se tutti facciamo qualcosa, allora sarà tutto più bello.

6. L'UOMO D'AFFARI

Scopo

Raccogliere tutti gli oggetti nel tempo stabilito.

Materiali

- Palline di carta
- Oggetti di recupero

Svolgimento

Al via, la squadra dovrà correre e recuperare tutti gli oggetti sparsi sul campo da gioco nel tempo stabilito. A ogni manche il tempo diminuisce. Si vincono punti a seconda del tempo migliore impiegato per raccogliere tutto.



STAZIONE SPAZIALE

Insegnamento

Riconoscere che ciò che è a disposizione in oratorio o in famiglia, oppure tra amici, non è proprio ma è comune. Non è necessario quindi impossessarsi dei beni materiali prevaricando sugli altri, bensì condividendo anche quel poco che si ha.



7. IL LAMPIONAIO

Scopo

Spegnere tutte le candele nel tempo stabilito.

Materiali

- Candele
- Accendino
- Pistola d'acqua

Svolgimento

Sono presenti su un tavolo o un piano d'appoggio alcune candele accese, poste in riga. Al via, la squadra dovrà cercare di spegnerle con il getto della pistola d'acqua, rimanendo dietro alla linea.

Variante 1

- Aumentando la distanza dalle candele si possono spegnere utilizzando altri strumenti (es. cartone, foglio di carta, tazza, maglietta...). A seconda dell'oggetto usato si possono guadagnare più punti.

Variante 2

- Ogni giocatore ha legato in vita un cucchiaino e una candela appoggiata a terra. Per spegnere la candela è necessario piegarsi e usare il cucchiaino per spegnere la fiamma.

Insegnamento

Come insegna il lampionaio, accendendo e spegnendo le luci ogni minuto, ci si può prendere cura degli altri, non solo di se stessi. Ogni momento, ogni piccolo gesto donato, anche solo accendere una candela, può essere utile, di conforto, per gli altri.