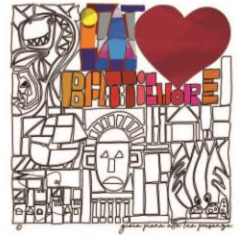


STAZIONE SPAZIALE

PREADO

LANCIO DEL TEMA

COUNTDOWN PLANETARIO



Ambientazione: Siamo la truppa di una navicella spaziale intergalattica e, durante uno dei nostri viaggi, abbiamo scoperto un popolo alieno su un pianeta il cui nucleo, mantenuto sotto controllo da un super-computer planetario, sta per esplodere. Un'esplosione del genere distruggerebbe anche una buona parte dei pianeti vicini. Ci hanno chiesto aiuto per salvare il loro pianeta, e per farlo dobbiamo iniziare un'avventura interplanetaria per raccogliere le informazioni necessarie per riavviare il super-computer planetario e salvare così il pianeta.

Per riavviare il super-computer planetario è necessaria una password di emergenza, e solo una persona in tutta la galassia, il costruttore del nucleo, la conosce.

Tuttavia, nessuno sa dove si trovi il Costruttore. Si sa solo che prima di scomparire ha lasciato, su diversi frammenti, parti del luogo dove è andato a vivere. Questi frammenti sono stati consegnati a diversi alieni, in modo che solo lavorando insieme il popolo alieno avrebbe potuto contattarlo nel momento del bisogno.

Scopo: Trovare la chiave da inserire nel super-computer planetario per riavviarlo prima che possa esplodere il nucleo del pianeta.

Ripresa e contenuto: Il Costruttore aveva ragione: solo lavorando insieme è stato possibile salvare il mondo. Non sarebbe stato possibile scoprire dove si era rifugiato senza avere *tutte* le parti del messaggio, che è stato diviso. E non sarebbe stato possibile ricevere il codice finale senza un lavoro di *cooperazione*.

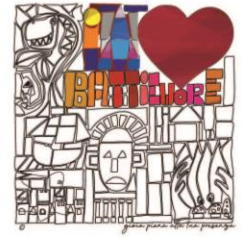
SVOLGIMENTO

Ogni squadra deve trovare i diversi alieni che possiedono parte dell'indirizzo di dove si trova il Costruttore. Una volta trovati, uniti e decifrati (sono scritti in codice e riceveranno, a pezzi, anche il modo per tradurli), dovranno andare nel luogo dove si trova il Costruttore, ottenere la chiave e inserirla nel computer.

È necessario decidere in anticipo dove andrà a posizionarsi il Costruttore durante il gioco, e strutturare il messaggio che porta alla sua posizione in anticipo (per esempio, se è sul campo da calcio, il messaggio potrebbe essere: "Se riuscite a



STAZIONE SPAZIALE



leggere questo messaggio, vuol dire che la mia gente si è riunita e ha deciso di collaborare per salvare il suo pianeta. Io posso aiutarvi: se volete parlarmi, mi sono ritirato in *nome luogo*. Questo messaggio deve essere poi "tradotto" con l'alfabeto alieno, basato su simboli inventati).

Il messaggio, una volta scritto in lingua aliena, deve poi essere tagliato in 4 parti (meglio 4 parti che non permettano di capire in che ordine vanno posizionate finché il messaggio non viene tradotto). Anche l'alfabeto alieno, con il significato di ogni simbolo, va tagliato in 4 parti e consegnato solo dopo il completamento delle prove, insieme al frammento di messaggio.

Codice finale: anche il codice finale è codificato e preceduto da una parte scritta (in lingua aliena) "Ecco il codice finale. Troppo facile avere solo una serie di numeri, però! Devi prima risolverlo!", frase seguita da una serie di operazioni molto semplici, come 3+5, ma sempre in lingua aliena.

Una volta ottenuta la stringa di cifre che compongono il codice, la squadra deve andare ad "inserirlo" nel centro di controllo del super-computer, che è un tastierino numerico gigante (fatto da scatole appoggiate a terra, ognuna con sopra scritta una cifra ed una scatola con scritto "invio").

1. MESSAGGI

I. CORSA CONTRO IL TEMPO

Scopo

Il primo alieno che possiede parte del messaggio vuole mettere alla prova gli avventurieri: per lui, è degno di ricevere parte del messaggio solo chi è abbastanza rapido da superare tutti i suoi ostacoli. Per ottenere il messaggio si deve completare il percorso entro il tempo limite. Ogni penalità fa aggiungere tempo extra al tempo finale.

Materiali

- Coni
- Cerchi
- Corde
- Birilli
- Assi di legno
- Nastri
- Qualsiasi materiale che possa essere usato come ostacolo

STAZIONE SPAZIALE

Svolgimento

Si prepara un percorso a staffetta, con diverse prove che possono essere sbagliate. Es: saltare dentro dei cerchi posti per terra (la penalità è assegnata se un ragazzo mette un piede fuori dal cerchio), percorrere un pezzo in equilibrio su un'asse posta a terra (penalità se un piede tocca terra), passare attraverso diversi fili tesi senza toccarli, ecc.



Al via, ogni ragazzo della squadra svolge il percorso. Una volta che ha terminato, parte il secondo. L'animatore prende il tempo complessivo e le eventuali penalità (che valgono ciascuna 5 secondi). Dopo che tutti i ragazzi hanno completato il percorso, l'animatore confronta il tempo ottenuto con il tempo da battere (deciso in precedenza e adattato anche in base al numero dei ragazzi che partecipano) e decide se la prova è stata superata o se è da rifare.

II. PUZZLE A STAFFETTA

Scopo

Questo alieno è molto attento ai dettagli, e ha intenzione di dare la sua parte di messaggio solo a chi si dimostra attento ai particolari. Per ottenerla, si deve riuscire a ricostruire l'immagine corretta.

Materiali

- Fogli con sopra stampata parte di una fotografia

Svolgimento

Si dispongono per terra, a formare una griglia, i fogli di carta contenenti ciascuno parte dell'immagine completa, ma non bisogna metterli in ordine corretto.

I ragazzi si mettono in fila, ad una certa distanza dalle tessere già posizionate per terra. Al via, parte il primo della fila e ha a disposizione, una volta arrivato alle tessere, 10 secondi ed un solo scambio (può invertire la posizione di due tessere, scambiandole una con l'altra). Una volta effettuato il movimento, torna indietro e fa partire il secondo della fila, finché l'immagine non è stata composta correttamente.

Variante

- Le tessere non sono già disposte a terra in ordine sparso, ma sono impilate all'inizio della staffetta: ogni ragazzo, al suo turno, porta una tessera ed inizia a posizzarla a terra. Poi, se l'immagine non è corretta, possono invertire tra loro le tessere.

III. QUESTIONE DI MIRA

Scopo

Questo alieno è un esperto tiratore, ed è disposto a condividere la sua parte di messaggio solo con chi è in grado di batterlo nel tiro al bersaglio, superando il suo record di lattine abbattute con gli elastici.



STAZIONE SPAZIALE

Materiali

- Lattine vuote;
- Tavolo;
- Pistola spara elastici (da preparare in precedenza con bastoncini di legno, mollette, colla a caldo, elastici).



Per preparare la pistola spara elastici è sufficiente attaccare ad un bastone di legno una molletta con la colla a caldo. Per caricare, si deve inserire un'estremità dell'elastico nella molletta, e tirarlo fino ad agganciarlo all'estremità opposta del bastoncino. Per tirare, basta mirare e aprire la mollettina.

Svolgimento

Il tiratore si mette dietro la linea di tiro e ha a disposizione 3 colpi per abbattere le lattine. Quando termina i suoi colpi, tocca ad un nuovo ragazzo a sparare.

Variante

- Invece di usare pistole spara elastici, i ragazzi possono lanciare gli elastici tendendoli sulle dita.

IV. RICERCA BENDATA

Scopo

Questo alieno vuole mettere alla prova chi viene a trovarlo: non può consegnare il messaggio ai ragazzi perché lo ha nascosto. Se i ragazzi riusciranno a trovarlo, insieme alla parte di alfabeto, sarà loro.

Materiali

- Nessuno

Svolgimento

Nella zona di gioco sono stati nascosti sia il frammento di messaggio che la parte di alfabeto. Si devono ritrovare.

Variante

- Un solo ragazzo deve cercare, bendato, il messaggio. Per farlo viene guidato dagli altri componenti della squadra.

2. LA TRADUZIONE

Scopo

Sono stati ottenuti tutti i frammenti di messaggi e dell'alfabeto! Ora si deve capire dove è nascosto il Costruttore!



STAZIONE SPAZIALE

Materiali

- I frammenti del messaggio trovati nelle prove precedenti.
- I frammenti di alfabeto trovati nelle prove precedenti.



Svolgimento

Si devono assemblare i frammenti di messaggio e di alfabeto, e tradurre il messaggio per capire dove si trova il Costruttore.

3. VIAGGIO NELLO SPAZIO

Scopo

La squadra ha scoperto dove si trova il Costruttore! Ora deve mettersi in viaggio il prima possibile per raggiungerlo e scoprire il codice. Per farlo salpano con l'astronave, ma prima di raggiungere la destinazione incontrano una fascia di asteroidi, che sono da evitare manovrando bene la navicella.

Materiali

- Corde tese
- Campanelle/oggetti che fanno rumore

Svolgimento

Vengono tese le corde lungo uno spazio da attraversare. Alle corde sono attaccate campanelle o altri oggetti che, se mossi, fanno rumore (ad indicare che si è stati colpiti).

I ragazzi partono uno alla volta o a coppie e devono attraversare il percorso di fili tesi senza toccarli.

4. IL CODICE FINALE

Scopo

Finalmente è stato raggiunto il Costruttore! Ora è possibile chiedergli il codice per riavviare il super computer! Però lui è disposto a consegnarlo solo a chi dimostra di essere in grado di lavorare insieme ed in armonia, quindi si deve superare la sua prova, trasportando le palline da una parte all'altra.



STAZIONE SPAZIALE

Materiali

- Palline
- Coni/birilli
- Due manici di scopa
- Due sedie



Svolgimento

Si dispone l'area di gioco: alle due estremità del percorso sono posizionate due sedie, su una è appoggiata una pallina. Tra le due sedie, a terra, sono posizionati dei birilli che devono essere evitati mentre si trasporta la pallina. La squadra è divisa in due: metà squadra si mette vicino ad una sedia, l'altra metà vicino all'altra. La pallina può essere toccata con le mani solo quando, in corrispondenza della sedia, è appoggiata sopra i manici di scopa. In ogni altro caso può essere trasportata solo in equilibrio sopra i due manici. Se cade a terra, si riparte dalla sedia.

Due ragazzi per volta, in coppia, prendono ciascuno un'estremità dei due manici di scopa, uno per mano, e posizionano la pallina in equilibrio sopra di essi. Devono trasportarla, evitando i birilli, all'altra sedia, dove devono posizionarla senza che rotoli via. Una volta posizionata, una seconda coppia di ragazzi (parte della squadra che si trova già a quella sedia), fa lo stesso riportando la pallina alla sedia iniziale. Si va avanti e indietro finché tutti i componenti della squadra hanno dimostrato di essere in grado di saper collaborare.

5. SUPER-COMPUTER

Scopo

Finalmente abbiamo ottenuto il codice e siamo pronti ad inserirlo nel super-computer per salvare il mondo! Però c'è un problema: il codice non è già pronto, deve prima essere decodificato.

Materiali

- Il codice ottenuto dal Costruttore

Svolgimento

Si deve tradurre il codice ottenuto dal Costruttore, risolverlo ed inserire il codice corretto presso il super-computer, per riavviarlo e salvare il pianeta.

