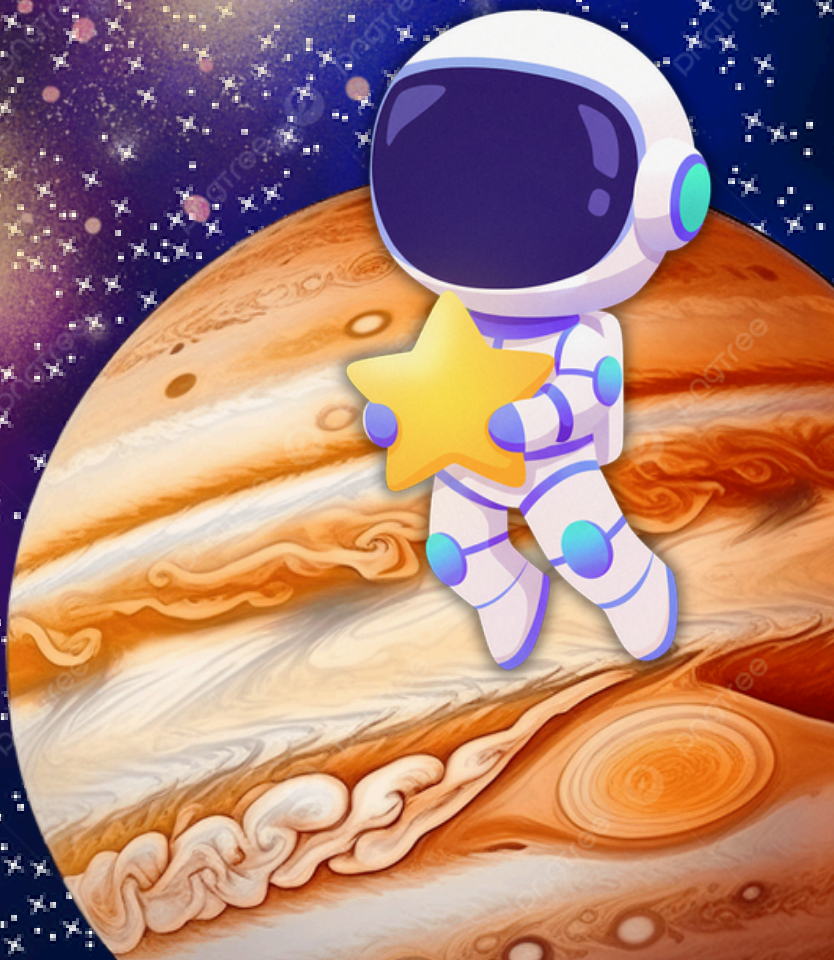
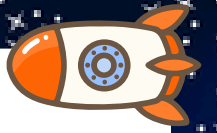


PROPOSTA FESTA DEGLI INCONTRI

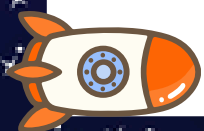


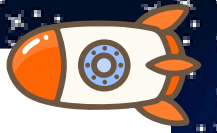


INCONTRO IN PREPARAZIONE

Come veri astronauti in missione, anche noi abbiamo vissuto un anno ricco di tappe. Sulla Stazione Spaziale ogni giornata è organizzata tra lavoro, cura delle relazioni e piccoli istanti speciali da ricordare: allo stesso modo, nel nostro cammino abbiamo costruito esperienze preziose insieme agli altri. Proprio come gli astronauti osservano la Terra dalla Cupola dell'ISS e scattano fotografie per conservare i ricordi più belli, anche noi vogliamo fermare nel cuore e sulla carta le tappe più significative del nostro viaggio. Ora è il momento di raccontarlo!

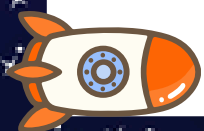
In ogni tappa di questo diario si può inserire un ricordo speciale: un disegno, una foto o un pensiero legato a un momento importante vissuto quest'anno all'ACR. I ragazzi scelgono vari momenti che gli sono rimasti nel cuore e raccontano il perché.

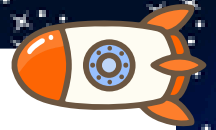
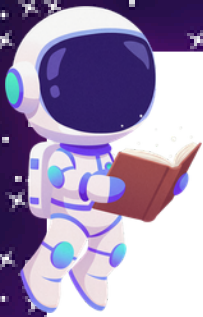




Ogni gruppo realizza il suo cartellone che verrà messo in mostra alla festa degli incontri, scegliendo sei episodi importanti da ricordare e da condividere con gli altri (VEDI ALLEGATO 1).

In alternativa, ogni ragazzo realizza un disegno o scrive un messaggio relativo ad un incontro o un momento significativo che ha vissuto quest'anno. Al termine, ognuno inserisce ciò che ha realizzato all'interno di una bottiglia da portare con sé alla festa per donarla a qualcuno e per condividere la bellezza dell'esperienza che hanno vissuto.



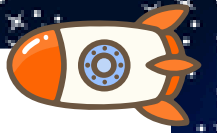


GIOCHI FESTA

EXTRA-ORDINARIA MANUTENZIONE

Un'attività molto importante che viene svolta sulla stazione spaziale internazionale e che fa parte del lavoro quotidiano degli astronauti è quella della manutenzione stessa della struttura che li ospita. Simulando che alcuni pezzi esterni della ISS siano danneggiati, i bambini trovano i componenti che servono a ciascuna squadra per effettuare le riparazioni. Ad ogni squadra viene assegnato un kit di elementi e attrezzi da lavoro (sagome di cartoncino con colore diverso a seconda della squadra - VEDI ALLEGATO 2) sparsi nella stanza/ambiente. Per recuperare gli oggetti, come in una staffetta, i bambini scelgono tra i membri della propria squadra il primo astronauta che, una volta bendato, è guidato dalla voce degli altri membri della squadra fino all'oggetto da recuperare. Compiuta la missione, un secondo astronauta dà il cambio al primo. Vince l'equipaggio che riesce a recuperare più velocemente tutti gli oggetti del colore che gli è stato assegnato.





GIOCHI FESTA

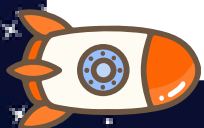
ASTRODINAMICA PER PRINCIPIANTI

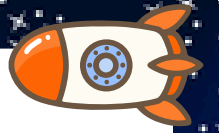
Affinché la missione sia permanente, è necessario che la stazione spaziale resti in orbita e, quindi, in movimento ad una certa distanza dalla Terra e con una precisa velocità. Questo significa che occorre creare un certo equilibrio affinché la ISS resti in orbita.

I bambini, quindi, sono chiamati a superare un percorso ad ostacoli per mettere alla prova la propria capacità di restare in equilibrio, mentre i bambini svolgono uno o più esperimenti proprio sull'equilibrio.

Percorso equilibrio 1:

Dopo aver fatto due/tre giravolte i bambini dovranno percorrere una linea rappresentata da adesivo di carta doppio per terra/ corda. Trasportando un oggetto sul capo o tra le mani da una parte all'altra senza uscire dai margini.



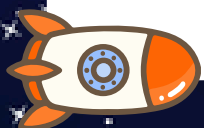


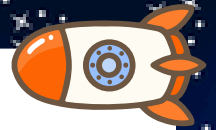
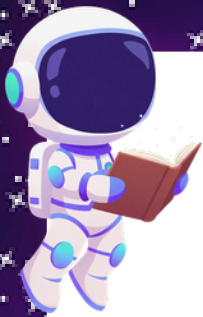
GIOCHI FESTA

Percorso Equilibrio 2:

Il percorso con slalom che i bambini devono affrontare è suddiviso in più parti (saltare su una gamba sola, camminare sui talloni, ecc.) e ciascuna di esse deve essere superata da un membro diverso della squadra. Vince la squadra che riesce a concludere per prima il percorso. Uno di questi percorsi può essere affrontato mantenendo con una mano un cucchiaino con una pallina da ping-pong cercando di non farla cadere.

Per i Piccolissimi si può pensare di creare un percorso a loro misura o di semplificare i due percorsi precedenti.





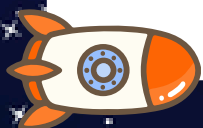
GIOCHI FESTA

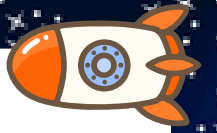
CODICE CARBURANTE SPAZIALE

I ragazzi sono astronauti in missione verso un pianeta lontano e, prima della partenza, hanno bisogno di fare rifornimento. Per farlo occorre ricostruire correttamente un codice segreto che passa attraverso la comunicazione "spaziale".

I ragazzi sono divisi in squadre e ogni squadra forma una fila. L'educatore dice segretamente un numero per volta (es. 5, poi 3, poi 8...) solo all'ultimo della fila. L'ultimo ragazzo disegna col dito il numero sulla schiena del compagno davanti. Il messaggio passa di schiena in schiena fino al primo ragazzo, che scrive il numero su un foglio. Questa operazione si ripete per ogni cifra del codice.

Se il codice è corretto la squadra guadagna carburante, se è sbagliato deve riprovare. Ogni codice indovinato corrisponde a un livello/tacca di carburante, vince la squadra che riempie per prima la tanica (VEDI ALLEGATO 3).





GIOCHI FESTA

CHI VUOLE ESSERE UN ASTRONAUTA MILIONARIO?

Ogni squadra affronterà a turno una serie di domande via via più impegnative: rispondendo bene si scala la classifica e si guadagnano chilometri verso casa. Se però la squadra sbaglia, la palla passa agli altri equipaggi, che avranno la possibilità di soffiare il posto e proseguire il viaggio. Vince chi, con gioco di squadra e memoria, riuscirà a toccare terra per primo! (Per le domande VEDI ALLEGATO 4)

AIUTI (ogni squadra può usarli una volta):

Aiuto del pubblico: gli educatori votano la risposta che secondo loro è corretta.

Switch: si cambia la domanda.

Fuori uno: si toglie una risposta sbagliata.

BUONA FESTA!

