



BEEP L'ECOSUPEREROE



PRESENTAZIONE

A chi è rivolto?

A tutti i ragazzi residenti nel Comune di Spilimbergo con un'età compresa tra i 9 e gli 11 anni.

Periodo e frequenza.

Dal 01 luglio al 09 agosto 2019 con possibilità di iscrizione a settimana

Sede del centro estivo

Zona sportiva "La Favorita" di Spilimbergo (via degli Abeti)

Orari

Mattino: dalle ore 07:30 alle ore 13:00

Mattino + Pranzo: dalle ore 07:30 alle 14:00

Pomeriggio: dalle 13:00 alle 18:00

Pomeriggio + Pranzo: dalle 12:00 alle 18:00

Tutto il giorno (comprensivo di pranzo): dalle 07:30 alle 18:00

Costi

Quota a settimana	1° Figlio	2° Figlio	3° Figlio
Mezza giornata senza pranzo	€ 37,00	€ 30,00	Gratuito
Mezza giornata con pranzo	€ 48,00	€ 45,00	Gratuito
Tutto il giorno con pranzo	€ 67,00	€ 58,00	Gratuito

Iscrizioni

Mail: spilimbergo@arcanuoto.it telefono: 042751115 c/o Piscina Comunale di Spilimbergo via degli Abeti 6/A

Giornata Tipo

07:30 - 09:00: accoglienza

Gli animatori accoglieranno i ragazzi al palazzetto, questi ultimi saranno indirizzati ed orientati ai giochi e alle attività di accoglienza. Successivamente ci sarà la presentazione delle attività della giornata.

- Storia, letture, riflessioni e quiz di gruppo
- Attività e giochi socializzanti

09.00 – 12:00: attività mattina + merenda

- Attività motoria
- Attività manuale
- Attività acquatica
- Merenda svolta al coperto. Portata da casa.

12.00 - 14.00: pausa pranzo, ritiro iscritti mattina ed accoglienza iscritti pomeriggio

14:00 – 17:00: attività pomeriggio

- Attività motoria
- Attività manuale
- Attività acquatica

17:00 – 18:00: merenda, giochi e saluti

I ragazzi vengono portati al palazzetto dove faranno merenda e terminata ci saranno i saluti finali con canzoni e/o giochi.

Il tema scelto per l'estate 2019.

Visualizza e scarica l'intero progetto sul sito, le attività prevedono una gita a settimana:

- www.arcanuoto.it

- www.comune.spilimbergo.pn.it

Oppure richiedine una copia, anche a mezzo mail, alla segreteria della Piscina Comunale di Spilimbergo (spilimbergo@arcanuoto.it telefono 042751115)

In seguito è presentato un progetto di attività ricreative estive rivolto alla fascia d'età da 9 agli 11 anni. Il progetto prevede attività per le sei settimane dalla prima di luglio (dal 01/07) fino alla seconda di agosto (09/08) ed è orientato allo sviluppo di competenze motorie e relazionali. L'intero periodo è tenuto insieme da un percorso ed storia che fanno da filo conduttore, ogni settimana rappresenta i capitoli di quest'ultima che sono indipendenti tra loro e che permettono l'inserimento degli iscritti in ogni settimana del centro estivo, in maniera indipendente e senza venir penalizzati dal non averlo frequentato nella sua totalità. E' strutturato attorno ad un tema che come nel programma proposto per la fascia d'età dai 5 agli 8 anni nasce dal bisogno di connettersi ed apprezzare maggiormente il mondo orientando i bambini verso una maggiore autonomia e abilità nella vita reale. Attualmente infatti sono richieste conoscenze sempre nuove e dinamiche e una consapevolezza maggiore dei comportamenti e delle azioni che quotidianamente svolgiamo. Questa proposta ha perciò la finalità di stimolare ed incrementare le competenze verso la vita di ogni giorno, la gestione di esperienze sia positive che negative e le relazioni. Le attività presenti sono organizzate e gestite da laureati e laureandi nell'ambito educativo primario (Scienze della Formazione) e nell'ambito dell'educazione fisica (Scienze Motorie) e per le attività specifiche da brevettati della Federazione Italiana. Questa unione e collaborazione ha permesso un orientamento del centro estivo verso lo sviluppo e potenziamento sia cognitivo che motorio, che alla fine del percorso permetteranno al bambino di avere un bagaglio di capacità e abilità che gli daranno una maggior consapevolezza del proprio corpo, una miglior gestione emotiva e cognitiva delle relazioni e un miglior approccio verso la cooperazione e la competitività. Avrà inoltre imparato giochi nuovi, riscoperto i giochi di una volta e sarà diventato più autonomo nelle decisioni, nelle risoluzioni dei problemi e nella gestione degli stessi.

Il programma si incentra su due elementi legati tra loro: il gioco finalizzato e attività acquatica. Il primo è un'attività con scopo socializzante che permette l'apprendimento di abilità necessarie alla crescita e che contribuisce ad allenare le relazioni con coetanei. Nei vari giochi infatti si rispettano le diverse fasi dello sviluppo cognitivo, affettivo ed emotivo del bambino. Permettono di seguire gradualmente i principi di crescita e l'evolversi della personalità e della maturazione. I giochi sono orientati verso quelli che sono i principali sport di squadra presenti sul territorio come la pallacanestro, il calcio, la pallavolo, etc. Inoltre permetteranno di conoscere ed apprezzare i principi, le regole e i fondamentali specifici di ogni disciplina. L'attività acquatica essendo anch'essa un'attività ludico motoria porta con sé la maggior parte delle finalità del gioco con l'aggiunta di un concetto fondamentale, la sicurezza in acqua. Nuotare infatti non è solamente

svolgere un'attività sportiva ma è educazione alla vita e rispetto verso essa e quello che è il mondo dell'acqua. Al giorno d'oggi è necessario prevenire incidenti che potrebbero avvenire ogni qual volta ci si muova in luoghi marittimi o fluviali o semplicemente in piscine, terme o parchi. È molto importante infatti avere competenze acquatiche che diano ai bambini la formazione e le conoscenze utili al raggiungimento di un'autonomia in acqua che permetta loro di avere la sicurezza di muoversi, gestire piccole situazioni accidentali e così divertirsi.

L'unione di questi due elementi darà al bambino una formazione completa che lo faciliterà nelle più svariate sfide che la vita quotidiana gli propone, sfruttando abilità interpersonali ed intrapersonali e comportamenti adattivi e positivi.

IL PROGRAMMA

Le varie attività sono organizzate e proposte attorno al tema dell'ecologia. Ogni settimana le attività vengono strutturate a ciclo, i bambini affrontano una tematica che si conclude settimanalmente e che rappresenta un capitolo della storia completa. Per ogni ciclo verranno organizzati laboratori orientati e finalizzati. La storia prende spunto dal libro "Sporco Mondo" di Nick Arnold. Il testo fa un'analisi dei problemi che l'uomo ha causato negli anni e attualmente sta causando al nostro pianeta, inoltre pone un focus d'attenzione su quelle che potenzialmente saranno le trasformazioni ambientali e climatiche del nostro pianeta se non verranno cambiate le abitudini e gli stili di vita. In sostanza il libro pone l'attenzione sulla continua crescita della nostra popolazione e mostra come le nostre esigenze crescano esponenzialmente, in tutto questo però il nostro pianeta resta sempre grande uguale e purtroppo non riesce più a rispondere alle richieste illimitate che al momento esigiamo. Nel libro vengono elencati i bisogni della vita quotidiana, vengono mostrate le soluzioni attuate a soddisfarli e gli effetti di queste ultime sul pianeta che comportano inquinamento; negli ultimi anni infatti è sempre più abbondante ed evidente su territori, atmosfera ed ecosistemi. È stato introdotto in questo contesto un super eroe, BEEP (Bio Evolution Eco Planet), che va a contrastare il trend negativo che propone il libro e che, con la visione di un bambino, attua soluzioni semplici che permettono di costruire dal presente uno stile di vita rivolto al futuro che rispecchi maggiormente la realtà e rispetti la natura. I bambini andranno così ad immedesimarsi nel supereroe e tramite i suoi poteri saranno partecipi in questo cambiamento ecologico. Le attività infatti sia quelle di laboratorio che quelle motorie ed acquatiche sono strutturate seguendo la storia e sono connesse alla figura dell'eroe ed alle sue gesta. Tutte le settimane infine avranno letture, giochi logici, giochi da tavolo e giochi di relazione. Sarà presente l'aiuto compiti gestito da insegnanti laureate, saranno proposti piccoli laboratori di cucina, arte e musica. Ogni giornata prevede giochi di accoglienza e di relazione, attività motoria orientata agli sport di squadra, attività acquatiche organizzate in base alle abilità, giochi e laboratori inerenti il percorso della storia. Ai bambini verranno insegnati i valori fondamentali per vivere in gruppo, il rispetto, la condivisione ed il senso di appartenenza.

L'ATTIVITA' MOTORIA

È organizzata per sviluppare al meglio quelle che vengono definite come capacità. A livello motorio in ogni gioco si andranno a sviluppare le capacità di differenziazione cinestesica, combinazione motoria, trasformazione motoria, ritmo, orientamento ed equilibrio. A livello cognitivo ci si orienterà verso la flessibilità cognitiva, la memoria di lavoro e l'inibizione che portano ad un miglioramento dell'attenzione esecutiva verso i compiti semplici o complessi che ogni attività prevede. Infine i giochi portano alla crescita di abilità intrapersonali come l'autonomia e la competenza e di abilità interpersonali come il miglioramento delle relazioni. Ogni settimana partendo da giochi motori si andranno a conoscere gli sport di squadra principali che sono proposti sul territorio come la pallacanestro, il calcetto e la pallavolo ma anche il rugby e l'atletica. Verranno inoltre proposti sport minori come il dodgeball, l'ultimate, l'arrampicata sportiva, etc. L'obiettivo è quello di far conoscere e così orientare i bambini e ragazzi verso quelle che sono le varie attività motorie della zona, come le bocce o l'atletica, e soprattutto permetter loro di vivere più esperienze motorie possibili, ampliando così il loro bagaglio di competenze.

L'ATTIVITA' ACQUATICA

L'attività acquatica prevede lo sviluppo e il miglioramento delle competenze e capacità acquatiche andando a migliorare quella che può essere definita come acquaticità e competenza motoria acquatica. La scuola sarà organizzata secondo le indicazioni della FIN (Federazione Italiana Nuoto). Ci saranno perciò maestri specializzati e una divisione ed organizzazione dei gruppi che tiene in considerazione le abilità individuali e le necessità di ogni bambino. I gruppi saranno divisi per capacità con l'obiettivo di garantire al meglio la progressione didattica sia dell'ambientamento che delle varie nuotate. Saranno inserite inoltre nozioni di

salvamento e soccorso al fine di sensibilizzare e responsabilizzare i bambini verso quelli che sono i rischi potenziali dell'ambiente acquatico.

L'ATTIVITA' MANUALE

Ogni settimana i bambini si occuperanno di lavoretti manuali per sviluppare la creatività e la fantasia. Questa attività si concentra sul fare, realizzare e costruire permettendo di apprezzare il suo operato ed indirettamente se stesso. I bambini infatti sperimentano il loro impegno, la loro costanza e la loro determinazione allenando la concentrazione e la determinazione verso un obiettivo. A livello cognitivo viene favorita l'interazione tra l'emisfero destro e quello sinistro dovendo valutare, seguire una logica ed un ragionamento, producendo idee ed attivando le aree creative, artistiche e sensoriali. Viene inoltre stimolata la coordinazione oculo-manuale che permette il miglioramento della gestualità e l'inseguimento visivo. Alcune attività specifiche di laboratorio saranno svolte con esperti volontari esterni.

GIORNATA TIPO

Accoglienza

Gli animatori accoglieranno i bambini al palazzetto, questi ultimi saranno indirizzati ed orientati ai giochi e alle attività di accoglienza. Successivamente ci sarà la presentazione della giornata.

- Letture e quiz di gruppo(1)
- Attività e giochi socializzanti (2)

Attività mattina

- Giochi motori di gruppo (3)
- Attività manuale della settimana

Merenda

Viene svolta al coperto. Portata da casa.

Attività acquatica

- Attività acquatica
- Giochi a tema

Pausa pranzo

I bambini che svolgeranno l'attività solo la mattina si divideranno dagli altri e andranno a fare il saluto. Successivamente verrà svolta un'attività di accoglienza per i bambini nuovi del pomeriggio con relative letture. Il pranzo sarà tramite mensa comunale o eventualmente tramite pranzo al sacco da casa, in base alle condizioni metereologiche verrà fatto o al coperto o nel parco della piscina.

- Letture e quiz di gruppo (1)
- Attività e giochi socializzanti (2)

Attività pomeriggio

- Giochi motori di gruppo (3)
- Attività manuale della settimana

Attività acquatica

- Attività acquatica
- Giochi a tema

Merenda e saluti

I bambini vengono portati al palazzetto dove faranno merenda e terminata ci saranno i saluti finali con canzoni e/o giochi.

BIBLIOGRAFIA:

(1) Letture a tema:

Sporco mondo di Nick Arnold

Ecoesploratori di Delphine Grinberg

Ecologia in città di Alessia Maso

Impariamo con l'ambiente di Federico Tangari

(2) Attività di accoglienza:

99 e più giochi di Loos e Vittori

Nuovi fantastici giochi di gruppo di Magri

(3) Giochi motori:

Imparare giocando di Busetti e Casolo

Lezioni dinamiche di Clara Viola

Muoviti Muoviti di Bianchi e Lingiardi

Joy of Moving di Pesce e Marchetti

Team insieme per lo sport di Fiorini e chiesa

I giochi del cuore di Nardi

Manuale di scienze motorie e sportive di Biino

Gocosamente in movimento di Biino

Bambini in movimento di Paesani

PRIMA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

IL COVO DI UN ECOSUPEREROE

I bambini arrederanno ed organizzeranno lo spazio a loro disposizione per creare un covo ideale di un eco supereroe. Cercando il più possibile di rispettare quelli che sono i principi ecologici.

LA DIVISA CONTRO IN CALDO

Con colori specifici decoreranno un cappello o una bandana che utilizzeranno durante le attività all'aperto.

GIOCO DELLA SETTIMANA

TORNEO DEL CALORE

I ragazzi verranno divisi in squadre e affronteranno sfide diverse. Le squadre saranno equilibrate e le sfide gireranno attorno a due principi: lavoro di squadra (cooperazione ed organizzazione) e conoscenze nel settore. Saranno proposte sfide motorie insieme a domande a tema. La squadra che acquisirà il punteggio maggiore vince. Il gioco permette oltre all'acquisizione di nozioni nuove in ambito ambientale anche di migliorare la cooperazione e stimolare la socializzazione tra i bambini.

STAFFETTA GHIACCIO

I bambini in un percorso motorio dovranno trasportare dei cubetti di ghiaccio prima che si squaglino. Nei trasporti avranno la possibilità di scegliere cosa usare per trasportarli. Il gioco stimola la competizione ed il lavoro a squadre. Permette di vedere da un'angolazione diversa la trasformazione che subisce l'acqua con il calore e capirne i tempi e le modalità.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella prima settimana hanno l'obiettivo di stimolare la relazione e la socializzazione dei bambini. Inoltre sono proposti giochi finalizzati allo sviluppo e al consolidamento degli schemi motori e delle capacità sensoriali. Inoltre sono inseriti giochi propedeutici al Dodgeball. Quest'ultimo è l'evoluzione del gioco della palla avvelenata ma porta con sé una componente agonistica con uno specifico regolamento tecnico. Le attività permettono tramite i fondamentali dello sport un consolidamento degli schemi motori di base e delle abilità strategico cognitive necessarie negli sport di squadra.

DODGEBALL

Il dodgeball è uno sport di squadra nato come evoluzione agonistica della comune palla avvelenata. Si gioca in sei contro sei, con cinque palloni. A inizio partita i palloni sono situati al centro della "dead zone", che divide le due aree di gioco, equamente distanziate; i giocatori sono fermi dietro la propria linea di fondocampo, pronti a partire quando l'arbitro fischia l'inizio della partita per accaparrarsi il maggior numero di palloni prima degli avversari. Il numero di giocatori che possono correre per aggiudicarsi un pallone è pari al numero dei palloni in campo. L'obiettivo del gioco è quello di eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria, o terminare il gioco con un numero di giocatori in campo maggiore rispetto alla squadra avversaria.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Flipper: si gioca in cerchio i giocatori fanno rotolare la palla cercando di farla passare in mezzo le gambe degli altri.

2) Sviluppo schemi motori

Campo libero: due squadre si sfidano a liberare il proprio campo dalle palle presenti lanciandole nel campo avversario. Vengono sviluppati gli schemi del lancio, della corsa e del salto. Inoltre vengono rafforzate le capacità di anticipazione, destrezza e combinazione motoria.

3) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Palla prigioniera: ci saranno due squadre, una con i palloni che dovrà colpire e l'altra che dovrà scappare. I bambini seguono un percorso prestabilito, chi viene colpito viene avvelenato e la squadra attaccante guadagna un punto. Vengono sviluppate le capacità di equilibrio, destrezza e differenziazione. Gli schemi motori principalmente utilizzati sono quelli del lancio e della corsa.

4) Relazione e socializzazione

Palla-goria: viene formato un cerchio e si decide come tirare la palla. Si stabilisce una categoria: fiori, animali, film e così via. Chi ripete il nome o sbaglia è fuori e deve scrivere tutti gli animali che gli elementi che gli vengono in mente per una determinata categoria. Vengono stimolate a livello cognitivo il concetto di categoria/gruppo, la capacità di ascolto e la memoria. A livello motorio viene stimolato lo schema motorio del lancio.

5) Orientamento spaziale

Rubatesoro: al segnale due squadre dovranno rubare il tesoro avversario composto da diversi elementi (clavette, cerchi, etc.) per arricchirne il proprio. Se si viene presi con un oggetto in mano bisogna riportarlo al suo posto. Vengono sviluppate le capacità di orientamento, reazione e la fantasia motoria.

6) Equilibrio

I camerieri: staffette di trasporto di oggetti, questi ultimi non possono esser trattiene ma solo appoggiati. Vengono sviluppate la destrezza e l'equilibrio.

7) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Tiro alle clavette: ci sono due squadre e 10 clavette posizionate al centro del campo. Una squadra deve colpirle, l'altra deve difendere.

8) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Dodgeball: due squadre si sfidano. Devono lanciarsi la palla e colpirsi. La squadra che resta con più giocatori in campo vince.

ATTIVITA' ESTERNA

ACQUAFOLLIE

E' proposta una gita al parco acquatico che rappresenta la prima tappa, viene affrontato il tema del riscaldamento climatico. Il parco è ampio e ricco di attrezzature, avranno una zona destinata e ampi spazi per muoversi. Le attrazioni sono acquatiche dagli scivoli a piscine attrezzate.

SECONDA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

RICICLIAMO

Utilizzando materiale di riciclaggio impareranno a vedere con occhi diversi la spazzatura. Verranno recuperate bottiglie e contenitori per dar loro nuova vita con fantasia ed arte.

GIOCO DELLA SETTIMANA

STAFFETTA RICICLAGGIO

Organizzate le squadre verrà proposta una staffetta con il tema del riciclaggio. I rifiuti dovranno esser messi in appositi contenitori disposti su percorsi diversi. Se sbaglieranno dovranno ricominciare. Vince la squadra che getta per prima e correttamente tutta la spazzatura.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella seconda settimana hanno l'obiettivo di migliorare la consapevolezza corporea e lo sviluppo degli schemi motori di base. Sono proposti come la precedente giochi sensoperceptivi e di relazione. Inoltre sono inseriti giochi propedeutici alla pallamano. Le attività permettono tramite i fondamentali dello sport un consolidamento degli schemi motori di base e delle abilità strategico cognitive necessarie negli sport di squadra. I fondamentali sono il tiro, il palleggio il passaggio e la parata che si articolano successivamente in schemi motori più complessi come tiro in elevazione, sottomano o pallonetto.

LA PALLAMANO

La pallamano viene definita il più veloce gioco di squadra con la palla oppure anche il più atletico degli sport di squadra.

Le due formazioni, composte da sette giocatori ciascuna, devono realizzare il maggior numero di reti possibili nella porta avversaria. Le partite si disputano in due tempi da trenta minuti. Nel regolamento il pallone non può essere tenuto per più di tre secondi in mano se si è fermi, e non si possono fare più di tre passi senza passarlo o farlo rimbalzare al suolo. La squadra attaccante deve tentare di far rete senza entrare in area del portiere. Vi sono delle sospensioni temporanee dal campo di gioco che consistono in periodi di due minuti.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Gioco delle zattere: i bambini muovono a gruppi dei materassoni, al segnale devono occuparli il più velocemente possibile. Il gioco obbliga alla collaborazione e al lavoro di squadra. Sono stimulate le capacità di anticipazione, orientamento e reazione. Gli schemi motori utilizzati prevalentemente sono la corsa, lo spingere ed il tirare.

2) Sviluppo schemi motori

Ruba bandiera: si dividono in due squadre, ad ogni componente viene assegnato un numero. Il capogruppo al centro del campo chiamerà uno o più numeri. Stimolate sono le capacità di reazione, di orientamento e cognitive. Lo schema utilizzato è quello della corsa.

3) Sviluppo consapevolezza corporea

Aria-terra-acqua-fuoco: il gioco viene proposto in cerchio e con una palla. Chi lancia la palla nomina un elemento e chi la riceve deve dire un animale o una pianta, con una relazione con l'elemento. Il gioco stimola la relazione e la fantasia, stimola lo schema del lancio, le capacità di equilibrio orientamento e destrezza.

4) Sviluppo consapevolezza corporea

Waterball: il gioco viene svolto con palloncini d'acqua. Metà squadra dovrà lanciaarli da una linea tracciata sul campo e l'altra metà dovrà recuperarli con un asciugamano. Si sviluppano le capacità di orientamento, differenziazione ed anticipazione motoria.

5) Sviluppo schemi motori e regole di gioco

Scoprire la pallamano: ci sono più squadre avversarie, ogni squadra ha un proprio bersaglio da difendere e deve colpire quello delle altre. Per spostarsi non si possono fare più di tre passi.

6) Sviluppo schemi motori

I satelliti: due squadre si muovono in spazi delimitati. La squadra attaccante lancia la palla nel campo avversario facendola rimbalzare. Se la squadra in difesa intercetta la palla la squadra avversaria non può più utilizzarla. Stimola schemi motori utili alla pallamano.

7) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Palla base: ci si divide in due squadre. Il campo ha un'area delimitata e a terra ci sono delle basi disposte a forma di diamante. La squadra che colpisce la palla deve occupare le basi prima che la palla venga riportata al punto di partenza. L'altra squadra si occupa del recupero della palla colpita. Sport di squadra che richiede abilità diverse.

8) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Pallamano: viene svolta in maniera semplificata. Vengono presi gli elementi specifici dello sport ed insegnate le regole di base.

ATTIVITA' ESTERNA

GITA LAGUNA

La gita viene proposta nell'oasi avifaunistica di Marano, viene svolta con la motonave e prevede le soste presso i Casoni e presso l'isola delle Conchiglie. I bambini scopriranno la storia della laguna, i casoni e verranno raccontate storie e tradizioni di questi luoghi. Viene proposta come l'isola degli uomini pesce per sottolineare l'importanza della relazione tra uomo, mare e pesca.

TERZA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

LABORATORIO LEGNO

Verranno fabbricati piccoli oggetti in legno. Verrà utilizzato materiale di recupero. Inoltre verranno approfondite le caratteristiche di questo materiale e le sue qualità.

GIOCO DELLA SETTIMANA

ALLA SCOPERTA DELLA NATURA

Questo gioco è orientato verso le abilità sensoriali. I bambini divisi in squadre dovranno indovinare un messaggio in codice necessario per approfondire le loro conoscenze sulla natura e sui boschi. Questo messaggio è composto da diversi elementi che i bambini dovranno scoprire tramite il tatto, l'olfatto e l'udito, privandoli ovviamente della vista, il senso principale. Ci saranno delle scatole dove all'interno saranno nascosti gli indizi, con fantasia, conoscenze e competenze generali dovranno indovinare cosa nasconde ogni scatola, per determinare ambientazione, azioni, oggetti e persone presenti nel messaggio. Vengono stimulate le abilità sensoriali e si muoveranno in un percorso strutturato per lo sviluppo degli schemi motori.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella quinta settimana hanno l'obiettivo principale di sviluppare la lateralità, la consapevolezza di sé, il decision making ed il lavoro di squadra. Il percorso di esercizi porta al consolidamento degli schemi motori e allo sviluppo di fondamentali utili alla pallavolo. Saranno proposte giochi e lezioni orientate alla conoscenza degli elementi principali di questo sport di squadra e dei fondamentali che lo costituiscono come il palleggio, il bager, la schiacciata, il muro ed i servizi semplici. Saranno visti alcuni schemi di gioco e saranno organizzati piccoli tornei e partite.

PALLAVOLO

La pallavolo è uno sport di squadra che si svolge tra due squadre composte da sei giocatori ciascuna. Lo scopo del gioco è realizzare punti facendo sì che la palla tocchi terra nel campo avversario (attacco), separato da una rete, e a impedire contemporaneamente che la squadra avversaria possa fare altrettanto (difesa). Ogni squadra ha a disposizione un massimo di tre tocchi per inviare la palla nel campo opposto; i giocatori non possono bloccare, lanciare o trattenere la palla, che può essere giocata solo con tocchi netti. È presente nel programma dei Giochi olimpici estivi dal 1964 ed è uno degli sport più praticati. Nella pallavolo ci sono dei fondamentali specifici. Per "fondamentale" si intende un'azione specifica e basilare che un giocatore di pallavolo deve saper compiere. In questo sport sono cinque: palleggio, bagher, servizio o battuta, attacco e muro. Ogni fondamentale, alcuni maggiormente, altri meno, è diviso in varianti che ne differenziano l'esecuzione.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Guardie e ladri: gioco tradizionale dove i componenti, i ladri, devono essere acciuffati dalle guardie. Possono esser liberati, se nel tempo prestabilito le guardie non hanno acciuffato i ladri perdono.

2) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Palla pugno: la palla può essere colpita solamente con i pugni e in parabola verticale. Lo scopo è quello di “ricacciare”, ovvero respingere, la palla nel campo avversario senza farla cadere. È un antenato della pallavolo.

3) Sviluppo capacità senso-percettive

Le navi nella nebbia: a coppie ci saranno dei capitani e delle navi bendate. Il capitano dovrà far arrivare la nave a lui tramite indicazioni. Vengono stimulate capacità cognitive e di orientamento.

4) Sviluppo della lateralità e della dominanza

Palla al capitano: due squadre si affrontano con l'obiettivo di passare la palla al capitano posizionato in un'area delimitata del campo. La palla deve essere passata e può essere intercettata dagli avversari.

5) Sviluppo della lateralità e della dominanza

Palla scudo: ci sono due squadre, ognuna deve colpire la palla quando arriva con il pugno o la mano. La palla deve uscire alle linee perimetrali del campo facendo da scudo. Se la palla esce la squadra in difesa guadagna un punto, se si viene colpiti o la palla cade il punto va alla squadra attaccante.

6) Sviluppo della lateralità e della dominanza

Palla rilanciata: propedeutico alla pallavolo, lo scopo è quello di far cadere la palla nel campo avversario. Si possono al massimo fare tre passaggi per ogni squadra, chi fa punto guadagna anche la palla.

7) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Mini volley: verranno proposte delle lezioni finalizzate allo sviluppo dei fondamentali e alla costruzione di semplici schemi di gioco. Le partite vengono poi svolte in base agli elementi acquisiti. Sfruttando il campo da beach volley.

8) Sviluppo schemi motori

Ruba la coda: due squadre si devono affrontare per togliere un fazzoletto da dietro la schiena della squadra avversaria. Chi rimane senza può fare solo da supporto ma non può più attaccare. Vengono stimulate la corsa e la rapidità e abilità strategiche.

ATTIVITA' ESTERNA

RAMPYPARK

Sono necessari coraggio e abilità motorie specifiche per svolgere il percorso. I bambini verranno guidati dagli animatori del parco e potranno divertirsi attraversando percorsi specifici per le loro fasce d'età.

QUARTA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

COLLAGE KMO

Utilizzando imballaggi e confezioni di vari alimenti verranno creati dei quadretti a tema su un cartoncino. La scelta degli elementi dovrà essere svolta consapevolmente per costruire un quadretto "chilometri zero". L'obiettivo, oltre allo sviluppo di abilità manuali, è quello di dare consapevolezza della provenienza dei prodotti venduti ogni giorno ai supermercati.

GIOCO DELLA SETTIMANA

STAFFETTA ACQUA

Staffetta finalizzata a capire quanta acqua effettivamente ci serve e quanta invece ne sprechiamo. In un percorso motorio dovranno inizialmente riempire d'acqua una bacinella tramite una spugna, successivamente con quell'acqua dovranno lavare un compagno. Vincerà la squadra che sprecherà meno acqua nel percorso, riuscendo a lavare tutte le parti richieste.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella terza settimana hanno l'obiettivo di stimolare le capacità senso percettive e l'espressività del linguaggio non verbale. Come in ogni settimana saranno proposti giochi finalizzati in maniera specifica verso lo sviluppo e consolidamento degli schemi motori e verso la socializzazione. Inoltre sono inseriti giochi propedeutici al calcio e calcetto. Le attività permettono tramite i fondamentali dello sport un consolidamento degli schemi motori di base e delle abilità strategico cognitive necessarie negli sport di squadra.

CALCIO

Il calcio è uno sport di squadra giocato con un pallone su un campo di gioco rettangolare, con due porte, da due squadre composte da 10 giocatori che possono toccare il pallone solo con i piedi, il corpo e la testa ed un solo giocatore (il portiere) posto a difesa della porta che può toccare il pallone anche con le mani e le braccia, si trova in un'area delimitata. L'obiettivo del gioco è quello di segnare più punti (detti gol o reti) della squadra avversaria, facendo passare il pallone fra i pali della porta avversaria entro due tempi da 45' ciascuno più un eventuale recupero. È uno sport fisico e tecnico e, praticato a livello professionale, ha un rilevante aspetto tattico. È diventato lo sport più popolare al mondo (sia per il numero di persone che lo giocano, sia per il numero di spettatori) perché è basato su norme semplici, perché si gioca solo con un pallone senza altre attrezzature particolari e perché può essere adattato ai luoghi e alle situazioni più diverse. Il calcetto o calcio a 5 ha regole che nella loro base sono simili a quelle del calcio a 11: il gioco è possibile con tutte le parti del corpo, ad esclusione degli arti superiori.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio sia cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Pallabomba: in cerchio dovranno passarsi la palla mentre la musica va. Quando viene fermata chi ha la palla in mano viene eliminato. Vengono stimolati i riflessi e la velocità.

2) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Team bowling: come nel tradizionale bowling prevede l'uso del rotolamento, ogni giocatore prova ad abbattere le clavette della squadra avversaria. Queste ultime sono posizionate a fondo campo in posizioni precise.

3) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Le quattro porte: Gioco propedeutico al calcio. Una squadra difende l'altra attacca cercando di calciare la palla in una delle quattro porte.

4) Espressività del linguaggio non verbale

Gioco del baule: in un baule vuoto i bambini devono immaginare che ci siano dei vestiti. Devono metterli e toglierli. I compagni indovinano. Si sviluppano l'immagine motoria, la capacità di destrezza e la fantasia motoria.

5) Equilibrio

Bega stop: si gioca in gruppo, uno fa da mago e deve prendere. Gli altri per non esser presi devono scappare o urlare "stop" stando poi in equilibrio su una gamba. Vengono sviluppate le capacità di reazione e orientamento, lo schema motorio della corsa e l'equilibrio.

6) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Calcetto: attività organizzata per lo sviluppo e consolidamento dei fondamentali specifici dello sport. Al termine partita a squadre.

7) Sviluppo consapevolezza corporea

Gol di testa: due squadre si affrontano e si passano la palla con qualsiasi parte del corpo. Per segnare la si può colpire solo di testa. Auto alzata un punto e alzata da un compagno 2 punti.

8) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Palla avvelenata: ci saranno due squadre, una con i palloni che dovrà colpire e l'altra deve scappare. I bambini seguono un percorso prestabilito, chi viene colpito viene avvelenato e la squadra attaccante guadagna un punto. Vengono sviluppate le capacità di equilibrio, destrezza e differenziazione. Gli schemi motori principalmente utilizzati sono quelli del lancio e della corsa.

ATTIVITA' ESTERNA

GJASE COCEL

Museo della vita contadina, ospitato in un'antica abitazione rurale del 1600, viene presentata la vita quotidiana ed il lavoro dei contadini friulani da fine Ottocento a metà del Novecento. I bambini avranno la possibilità di sperimentare in laboratori piccole esperienze di quel mondo passato e provare a comprendere la semplicità di quel passato.

QUINTA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

MARE INQUINATO

Viene simulato in una bottiglietta l'effetto del petrolio caduto in mare. Sono necessari: bottiglietta piccola di acqua, colorante alimentare blu, acqua, olio. L'esperimento aiuta i bambini a visualizzare l'effetto che hanno i disastri ambientali e il relativo inquinamento sui nostri mari.

GIOCO DELLA SETTIMANA

BATTAGLIA NAVALE

Il questo gioco ci saranno due squadre (flotte) che si sfideranno. Per ogni squadra ci saranno imbarcazioni composte da una o più persone. Le imbarcazioni potranno muoversi entro il loro campo di gioco e dovranno lanciare delle palle per colpire gli avversari, in base al numero di componenti in ogni pedina si stabilisce il numero di volte necessarie per eliminare un componente avversario (es. Barca con 2 bambini, 2 "vite"). La squadra che riuscirà per prima ad affondare tutte quelle avversarie vince. Il gioco prevede lo sviluppo di diverse capacità coordinative. È un gioco aperto che quindi prevede nella risoluzione anche open skills. I bambini oltre a dover orientarsi, anticipare ed adattare i movimenti in funzione dei compagni a lui legati devono valutare tutte le variabili del gioco, attaccare, scappare e schivare per difendersi. Viene proposto questa settimana in funzione della storia, con la finalità di stimolare la competizione tra squadre e facilitare l'inserimento dei bambini nuovi arrivati.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella quarta settimana hanno l'obiettivo principale di sviluppare la lateralità e la dominanza. Inoltre sono proposti giochi semplici e di tradizione. Saranno sempre presenti giochi di consolidamento degli schemi motori e di socializzazione. Inoltre sono inseriti giochi propedeutici alla pallacanestro. Le attività permettono tramite i fondamentali dello sport un consolidamento degli schemi motori di base e delle abilità strategico cognitive necessarie negli sport di squadra.

PALLACANESTRO

La pallacanestro, conosciuta anche come basket, è uno sport di squadra in cui due formazioni di cinque giocatori ciascuna si affrontano per segnare con un pallone nel canestro avversario, secondo una serie di regole prefissate e con un punteggio che varia dalla posizione di tiro. Può svolgersi sia all'aperto sia in un locale chiuso. Il giocatore non può correre mantenendo la palla tra le mani, e non può calciarla, colpirla, o toccarla con la gamba o con il pugno; può attaccare e svolgere azione di difesa, ma deve evitare diretti contatti con l'avversario. A seconda del ruolo, i giocatori vengono distinti in playmaker, guardia, ala e pivot.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Gioco della tana: si corre sparsi in uno spazio delimitato. Nel campo sono presenti delle piccole zone dove si può sostare (tane). Al segnale dovranno andare a riposare in queste ultime. Ad ogni giro le tane diminuiscono. Vengono stimolate gli schemi di corsa e salto. Inoltre vengono evidenziate le capacità di orientamento e cognitive.

2) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Trova il cerchio: gioco propedeutico alla pallacanestro. Ci sono due squadre una in attacco ed una in difesa. La squadra che attacca deve passare la palla ai compagni che la ricevono entrando nei cerchi. La squadra in difesa deve impedire questi passaggi ed intercettare la palla.

3) Sviluppo schemi motori

Popper ball: tutti i giocatori possiedono una palla tranne due. I giocatori potranno spostarsi nel campo a piacimento e dovranno prendere i giocatori della squadra avversaria con la palla. I due giocatori senza fanno da supporto.

4) Sviluppo della lateralità e della dominanza

Gioco campana: gioco di tradizione in cui in un disegno a percorso bisogna lanciare un sasso e farlo rimanere in un casella delimitata. Successivamente è da ripercorrere ogni casella raggiunta. Vengono consolidati gli schemi motori del lancio e del saltare.

5) Sviluppo della lateralità e della dominanza

I pesci nella rete: al segnale ogni squadra deve lanciare entro uno spazio delimitato delle palline, cercando di farle rimanere entro quell'area. Gli schemi motori prevalentemente utilizzati sono quelli del lancio e della corsa. Vengono sviluppate le capacità di differenziazione, destrezza e combinazione.

6) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Minibasket: attività organizzata per la costruzione e sviluppo dei fondamentali. Al termine verrà organizzata una partita.

7) Sviluppo della lateralità e della dominanza

I giornali: staffetta con carta da riciclaggio in cui entro una linea di delimitazione bisogna fare canestro in un bidoncino. Vengono sviluppati gli schemi motori della corsa e del lancio, capacità di anticipazione, destrezza e reazione.

8) Sviluppo schemi motori

Staffetta medievale: percorso con sacchi, secchi, ciotole e altri attrezzi rurali da svolgere a squadre. Vengono utilizzati in maniera globale la maggior parte degli schemi motori di base e delle capacità motorie.

ATTIVITA' ESTERNA

ORIENTEERING ED ESCURSIONE

Attività sportiva di orienteering svolta a in zona Tagliamento. L'attività verrà organizzata tramite un associazione locale di che si occupa della promozione di questo sport. Nell'orienteering è previsto l'utilizzo di una mappa per orientarsi e completare un percorso prestabilito. Il tutto verrà perposto in forma ludica. A seguire escursione lungo il Tagliamento.

SESTA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

PICCOLO ORTO

Sfruttando materiali di riciclaggio verranno costruiti dei vasetti contenitori, utilizzabili per svariati usi come la coltivazione di ortaggi.

GIOCO DELLA SETTIMANA

QUIZ BALL

I bambini saranno divisi in squadre e dovranno rispondere ad un quiz di domande a tema su tutto il percorso svolto. Una volta risposto correttamente avranno la possibilità di segnare un punto lanciando la palla in diversi modi (anteriormente con due mani, con una mano, all'indietro e ad occhi chiusi). Le zone di tiro sono diverse e ad ogni domanda dovranno cambiare; la palla infatti in ordine dovrà entrare in un cerchio, entrare una porta, colpire dei birilli ed entrare a canestro. I giocatori che lanciano la palla e che rispondono alle domande possono essere diversi, ogni giocatore non può svolgere due volte lo stesso compito. La squadra che per prima riesce a terminare le domande facendo canestro vince. Si vanno a sviluppare abilità strategiche, flessibilità cognitiva, capacità di comunicazione e la capacità di lavorare in squadra.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella sesta settimana hanno l'obiettivo di sviluppare la consapevolezza corporea e la gestione emotiva. Verranno consolidate le abilità precedenti e verranno proposte attività orientate al rugby. Questo sport ha grandi potenzialità educative e formative, porta con sé i principi dell'avanzare, sostenere, placare e recuperare, che oltre all'applicazione sportiva rispecchiano diverse delle tante abilità di vita.

RUGBY

È un gioco che favorisce socializzazione e integrazione: possono giocare in squadre miste sia bambini che bambine. Viene considerato da molti come lo sport di squadra per eccellenza, andando a stimolare aspetti legati alla socializzazione, al rispetto dei principi e delle regole. Facilita la capacità di socializzare ed insegna il rispetto degli altri, avversari, compagni, arbitri, educatori. La lealtà è parte essenziale del gioco. La partita si disputa in due tempi. I punti si realizzano raggiungendo o superando con la palla la linea di meta avversaria o facendo passare con un calcio la palla al di sopra della sbarra orizzontale della porta.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Nascondino pollo: gioco del nascondino proposto al contrario, tanti contano ed uno si nasconde. Se viene trovato gli altri si uniscono a lui.

2) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Gioco del giornale: ci si posiziona sulla linea di fondo campo con un giornale in mano. Al primo segnale si corre, a quello successivo si lascia il giornale e lo si cerca di recuperare prima che cada a terra. Può essere svolto con più materiali o tenendo in giornale con diverse parti del corpo.

3) Sviluppo capacità senso-percettive

Gioco del senti chi batte: in gruppo a cerchio, il bambino al centro deve riconoscere i suoni prodotti dai compagni senza vedere. Vengono stimulate la capacità di ritmo, coordinazione e differenziazione.

4) Sviluppo reattività

Il pistolero: ci si posiziona in cerchio ed uno al centro gira. Punta un bambino che si deve accucciare e i due ai lati devono sfidarsi.

5) Sviluppo della lateralità e della dominanza

L'ultimate: attività a squadre che vien svolta con frisbee. Questo viene passato tra i giocatori se cade va alla squadra avversaria.

6) Sviluppo schemi motori

Le mollette: inizialmente a coppie poi a squadre, i giocatori devono staccarsi le mollette. Lo scopo è quello di farne perdere all'avversario il più possibile.

7) Sviluppo fondamentali di sport di squadra

Mini rugby: lezione di rugby orientata allo sviluppo dei fondamentali del gioco e alle regole di base. Il gioco viene proposto in versione semplificata eliminando i contatti fisici più rischiosi.

8) Sviluppo schemi motori

Staffetta medievale: percorso con sacchi, secchi, ciotole e altri attrezzi rurali da svolgere a squadre. Vengono utilizzati in maniera globale la maggior parte degli schemi motori di base e delle capacità motorie.

ATTIVITA' ESTERNA

ORTOBOTANICO

Visita guidata con laboratorio di pittura e caccia al tesoro, in cui i bambini vanno a scoprire le proprietà delle piante ed imparano a conoscerne gli usi. E' proposto in questa gita per insegnare ai bambini le potenzialità della natura e cosa effettivamente ci permette di fare.

LA STORIA

PRIMA SETTIMANA

Ai confini più esterni della Via Lattea c'è un piccolo pianeta blu che gira intorno ad una piccola stella gialla. E' colorato ed è pieno di vita. Chissà che pianeta può essere... E' un mondo molto bello, fanno dell'ottimo cibo, fa caldo e freddo, ci si può spostare e si possono vedere paesaggi mozzafiato, vivere esperienze esilaranti, è inoltre abitato da piante ed animali meravigliosi ed infine è accogliente e funziona bene. Eh si, è proprio meraviglioso! Ma di che pianeta stiamo parlando??? Eh è il nostro, la nostra casa, la Terra. Ma purtroppo, come tutte le cose belle ed uniche, è desiderato e bramato da molti e non c'è da meravigliarsi se tra questi ci sono dei malvagi che pensano di impossessarsene e governarlo! Tra questi spicca uno dei più cattivi, una persona che sembrerebbe per bene ma che in realtà dentro è cattiva come l'olio di ricino e scura come la pece. Questo mostro si chiama Professor Rubbish. E' un dottore che ha studiato tutti i modi migliori per arricchirsi nel nostro pianeta. Il problema è che lui è un mascalzone, un po' spietato e parecchio egoista. Insomma è un malvagio di prima categoria e come tutti i suoi simili ha una classica risata malvagia: RUBAHAHAHAH!!! Il dottore conosce bene il nostro pianeta e vuole ricavare da esso più denaro e ricchezze possibili. Per farlo? Sfrutta il pianeta e vende le sue ricchezze agli abitanti senza pensare alle conseguenze.

Ma chi è veramente Professor Rubbish?

PRIMO IDENTIKIT

Nome: Professor (accento tedesco ed r moscia)

Cognome: Rubbish (per gli amici Rub, Rubbish significa spazzatura in inglese)

Data di nascita: E' un vecchiccio, non si sa quando è nato, ma da quando c'è il mondo puzza molto di più.

Abitazione: Laboratorio maligno, via degli inceneritori N 1.

Segni particolari:

1. Guida una macchina a carbone, una di quelle grosse e grandi ma che fanno tanto fumo e poco arrosto.
2. Veste grigio con un cappotto lungo nero, che viene fabbricato in Cina da bambini poveri costretti a lavorare.
3. È super astuto, ha il fiuto per i soldi ed è egoista.

Per fortuna dallo spazio, non si sa da dove, ne come, ne quando e forse neanche il perché, un giorno è giunto un ragazzo alieno. Il suo nome è BEEP, ed è atterrato con tecnologie ancora sconosciute all'umanità. La Terra gli piace e ha deciso di fermarsi per un po' a viverci. Ha notato però che ci sono alcune cose da aggiustare. Dal pianeta da dove proviene infatti le tante malvagità e cattiverie che vengono fatte qui sulla terra non ci sono. Il mondo da dove proviene è in pace con la natura, la rispetta e non la maltratta. Ci sono troppe abitudini che porteranno il nostro pianeta ad avere un futuro grigio e stomachevole. Decide così di aiutare l'umanità a sconfiggere i maligni e cambiare il mondo in una nuova versione ECO.

Ma vediamo bene chi è questo BEEP.

SECONDO IDENTIKIT

Nome: BEEP (Bio Evolution Eco Planet)

Cognome: boh non esistono i cognomi da dove proviene.

Data di nascita: 10000 anni luce diviso la radice quadrata di π greco per il numero di peli del naso di un elefante.

Abitazione: Covo dell'ecologia, via della differenziata N. 1

Segni particolari:

1. Gira in astronave a pannelli solari, sembra un drone ma molto più veloce.
2. Ha un casco e un paio di occhiali vr che gli permettono di vedere 1000 anni nel futuro.
3. E' armato: ha un piccone con una sfera di cristallo, cambia e ricostruisce il mondo con ecoforza ed ecoinelligenza.

LA MACCHINA MASTICA PIANETA (MMP)

1. COS'E' LA MACCHINA MMP

Il Professor Rub nel corso degli anni si è occupato di diverse invenzioni che si sono perfezionate ed aggiustate per diventare efficaci e per premettergli grandi rese e guadagni altissimi. La migliore tra queste è la famigerata "Macchina Mastica Pianeta". E' un macchinario top di gamma con moltissime funzioni. Trasforma piante, animali e materie prime in tutto quello di cui abbiamo bisogno come carta e mobili, hamburger e fiocchi d'avena, automobili e tagliapeli del naso automatici e qualsiasi altra cosa si possa desiderare per Natale, compleanno e onomastico. Permette infatti di costruire tutto quello che volete e avere tutto ciò che serve o non. C'è un'unica pecca che BEEP, il nostro ecosupereroe, ha trovato in questo robot... Il prezzo. Quanto costa??? Non per comprarlo, ma quanto costa alimentarlo! Come tutte le macchine infatti necessita di carburante per funzionare... e purtroppo consuma parecchio! Richiede una riserva immensa ed infinita di materie prime che se si pensa bene il nostro pianeta non è in grado di garantire. BEEP allora inizia a pensare a come risolvere questo inghippo, trovare una soluzione per far consumare meno alla MMP e magari far sì che questa possa diventar ECO. Affrontare questa famigerata macchina per eliminare tutti i problemi che causa per il suo smodato consumo non sarà un'impresa facile. Noi tutti assieme gli daremo una mano!

2. SOVRAPOPOLAZIONE

La MMP permette la vita di tutti. Questo è il problema! Siamo tanti ed è l'unico macchinario che ci dà quello che ci serve.

Maaaa avete idea di quanti siamo? In questo quiz aiuteremo il nostro eroe BEEP a capire quanta gente ci gira intorno.

QUIZZONE:

Voi lo sapete quante persone siamo nel mondo??? 7,53 miliardi.

Ed ognuno di voi fa un bel po' di cose. Se si pensa solo a mangiare ad esempio? Beh abbiamo bisogno di diversi cibi: pasta, verdure e frutta ma anche hamburger patatine fritte e caramelle... ne mangiamo di cose durante una giornata! Ma come arriva a casa la pappa? Chi prende i pezzi del panino e ce li fa trovare al McDonald's?

Voi sapete quanto mangiamo in un anno? 1,3 miliardi di tonnellate 670/630 milioni di tonnellate Poi c'è il bere, i vestiti belli, la televisione, internet, i videogiochi, le bambole... sono un bel po' di cose che una buona parte di noi desidera avere.

Il problema sta nel fatto che siamo in tanti e servono tante cose, ma il pianeta non riesce a garantire alla MMP tutto il carburante che necessita. Inoltre siamo sempre più persone al mondo...

Quanti bambini nascono ogni minuto in tutto il mondo? 250 bambini.

Nel 2100 quanti saremo? 11 miliardi.

Quanto pesiamo tutti assieme? 287 milioni di tonnellate.

Dove vive più gente? In Cina.

3. IL CALORE E LA SICCAITA'

Voi sapete che la terra sta diventando sempre più calda? E soprattutto sapete perché? Centra proprio la MMP. Attualmente ci sono 4 bande mafiose e globali dei gas serra. Che si occupano degli scarti del pianeta.

1. La banda del Biossido di Carbonio;
2. La Mala del Metano;
3. La coppia del Monossido di Azoto;
4. Mini gang/ pesci piccoli (il Gruppo Ozono, Idrofluorocarburi, Perfluorocarburi e Esafluorocarburi di zolfo).

BEEP le ha conosciute molto bene e decide come primo passo verso un ECO-pianeta di iniziare a fronteggiarle. Queste bande da decenni organizzano delle gare segrete tra clan per decidere chi prenderà il controllo delle varie zone del pianeta. L'idea di del nostro eroe è quella di prenderne parte per sconfiggerle nel loro torneo e vincere il controllo dei gas serra mondiali!

4. LO SCIoglimento E LE INONDAZIONI

Edizione straordinaria! EEEEE Edizione straordinaria! Giornale di oggi!

L'ECO DEL MONDO

SOLE: si può mai averne abbastanza?

MODA: le novità più calde!

DIVERTIMENTO A FUOCO LENTO

Grazie al riscaldamento globale gli europei si stanno godendo l'estate più calda di sempre! Migliaia di persone accorrono sulle spiagge del Mediterraneo, dove il mare è caldo come una vasca da bagno. Nel frattempo sotto il sole bruciante si impennano le vendite di gelati e bibite ghiacciate.

I VECCHIETTI STINCANO

Ci giungono notizie che il calore sta causando malessere a diversi anziani. Qui all'Eco Del Mondo vi diciamo occhio alla nonnetta!!! Le vecchie galline non sudano come noi giovanotti, perciò non chiudetele in macchina e offrite loro una bella tazza di tè!

BEEP si è letto questi articoli nella prima pagina del suo giornale preferito. Cavolo! Chi l'avrebbe mai detto che il caldo facesse così tanti danni. Forse è solo qua che è così proviamo a dare un'occhiata dall'altra parte del mondo e vediamo come sta andando...

In Perù (dov'è il Perù?) la siccità si fa sentire, l'aria è sempre più calda ed umida e la terra è sempre più secca. Vento, polvere e acquazzoni! Come conseguenza si succedono catastrofi non da poco come tempeste ed inondazioni improvvise. El nino è il vento che soffia sulle terre peruviane e questo vento inoltre è dispettoso e come i bambini soffia quando gli pare e piace. Quando decide di fare gli scherzetti infatti crea disordini ovunque e stravolge il clima planetario. Che biricchino!!! Per il momento non aveva fatto grossi danni ma il riscaldamento globale aumenta parecchio gli effetti facendo scoppiare i fenomeni climatici più spaventosi!!!

Caldo, caldo, caldo!!! Vabbè vado al Polo Nord nei ghiacciai!!! Si solo se non si squagliano come dei ghiaccioli... Purtroppo ai due poli terrestri il riscaldamento sale più velocemente che dalle altre parti e Artide, Groenlandia ed Antartide perdono pezzi di ghiaccio enormi ogni giorno che si sciolgono nel mare. Ciò significa che la Terra ha sempre meno ghiaccio. E quindi? Chi vive nel ghiaccio ha sempre meno terra... poveri eschimesi ed orsi polari!!!

La situazione ovunque non è delle più rosee. Ma veramente il caldo è così pericoloso??

5. GITA ACQUASPLASH

BEEP decide di partire per un viaggio e capire come gli umani facciano a vivere in un pianeta sempre più caldo. Scopre per caso l'esistenza dei parchi acquatici e decide di visitarli per capire bene cosa siano, come funzionino e soprattutto se sono divertenti come dicono.

SECONDA SETTIMANA

SPAZZATURA

1. COS'E' LA SPAZZATURA E LA VITA

BEEP legge una nuova parola. "S P A Z Z A T U R A". Che cos'è la spazzatura? Ne voglio anche io un poca! Nel suo pianeta infatti questa cosa non esiste e gli piacerebbe capire com'è fatta e come nasce. La MMP trasforma le materie prime in prodotti. Ma spesso quello che produce è troppo o fatto male. Quindi cosa si fa con i giochi in più che non ci piacciono o sono rotti? Li si butta via nel bidone e per magia diventano spazzatura.

In sostanza è tutta quella roba che non ci serve e che non vogliamo. (Piccola nota: parliamo di cose e non di persone, come fratellini e sorelline. È molto scortese buttare nel cestino membri della famiglia indesiderati.) Esistono anche monnezzate chiamate scorie tossiche, che sono spazzatura pericolosa per le persone e per gli altri esseri viventi. Tutta l'immondizia che produciamo crea inquinamento. Che si disperde nell'aria, nel mare, nella terra e nei fiumi. Secondo voi al nostro super BEEP gli piace la spazzatura? Vediamo di individuare e fare un test per capire quali sono i nostri scarti che ogni giorno buttiamo...

2. LO SPRECO

In una stupenda discarica a cielo aperto, nella nebbia mattutina di un puzzolentissimo colore verde e tra le montagne innevate di rifiuti misti, si intravedono animali di diverse specie uccelli, cani, lupi, orsi e topi che festeggiano e banchettano felicemente... Cavolo buona questa fetta di pizza! Vuoi assaggiare il mio Hamburger? Tieni! Prova questo menù: ravioli al sugo con contorno di patate ed una fettina di arrosto! Forse se cerco bene trovo anche il dolce... Ecco qualche biscotto!!!

Eh si infatti ogni giorno nel mondo vengono buttate via tonnellate di cibo che finisce in spazzatura e spesso nelle discariche. Ogni anno infatti vengono sprecate circa 1,3 miliardi di tonnellate di cibo, circa un terzo di quello prodotto dalla MMP. Equivale al peso di circa 206500 palazzi di 10 piani! E pensare che il cibo non è l'unico spreco. Sapete quanta spazzatura potrebbe esser recuperata e utilizzata per altro? BEEP che ne pensa?

3. LA CONTAMINAZIONE

Attenzione! Attenzione! Attenzioneeeeeee!!! Stiamo assistendo ad un processo di uno degli scagnozzi del professor Rub. Mr Sacchetto di Plastica.

Giudice: Tu, sacchetto di plastica senza fissa dimora, sei accusato del seguente crimine: ogni anno miliardi di tuoi simili e sottoposti vengono buttati via, ma per decomporvi impiegate cento anni. Troppo tempo! Come ti dichiari?

Sacchetto: Non colpevole.. Sono fatto per tenere di tutto, non per sapere tutto! Non posso farci niente se il professor Rub mi ha fatto così. E comunque, chi è che mi ha buttato via? Voi uomini! Intendiamoci... io so badare a me stesso, chiaro?

Giudice: Quando finisci in mare somigli a una medusa e soffochi le tartarughe marine ed i delfini che provano a mangiarti.

Sacchetto: Starà scherzando! E questa sarebbe colpa mia? Insomma, sono loro che cercano di mangiare me! E allora? Voi mani avete sempre bisogno di me per portare la vostra spesa.

Giudice: E' qui che ti sbagli! Nei posti in cui è costretta a pagare i sacchetti di plastica, la gente finisce sempre per portarsi dietro i suoi sacchetti riutilizzabili.

Sacchetto: Allora posso andarmene libero?

Giudice: No, d'ora in avanti costerai 6 centesimi.

Ma che processo sarà mai questo? BEEP pensa che nel suo mondo processi del genere non esistono proprio, i sacchetti non li usa mai nessuno, non si trovano nei mari e soprattutto non ci impiegano cento anni per degradarsi... serve una soluzione seria!

4. IL RICICLAGGIO

Spazzatura e sacchetti, immondizia ovunque ed inquinamento. Serve un'idea antica inimmaginabile e che solo geni mondiali potevano pensare, gli avi di BEEP la inventarono secoli fa... Si scherza! In realtà la soluzione è semplice e in parte esiste già: il riciclaggio! BEEP pensa che se fatto bene può esser l'unico modo per evitare che il mondo diventi una gigante discarica puzzolente e malconcia. Vi immaginate il Colosseo riempito di spazzatura? Ma come si fa a riciclare?

5. GITA LAGUNA

Il piano maligno del professor Rub. 4 fasi:

1: RACCOLTA RIFIUTI TOSSICI.

2: TRASPORTARLI CON UNA NAVE IN GIRO PER IL MONDO ED I MARI.

3: NASCONDERE I RIFIUTI DENTRO UN VULCANO E NELLE FOSSE OCEANICHE.

4: TRASFORMARE LE SCUOLE IN INCENERITORI E BRUCIARLI TUTTI.

Il piano funzionerà? BEEP aiutaci tu!

TERZA SETTIMANA

LA NATURA

1. L'ENERGIA

Le automobili e i robot hanno bisogno di ricavare energia dal carburante. Quest'energia può provenire da qualsiasi fonte immaginabile, dalla pupù di cammello fino ai cristalli di criptonite... senza energia ogni macchina sarebbe inutile come un maestro senza voce.

E' stato intervistato un ragazzo di nome Sam, è un ragazzo qualunque l'unica pecca è che è il più stupido dell'universo... viene intervistato da BEEP.

Il Prof Rub per la sua MMP ha pensato ad un carburante super economico che fosse relativamente facile da trovare e che costasse poco. Si è guardato in giro e poi sotto terra e purtroppo ne ha trovato parecchio... Che cosa ha trovato? Petrolio, carbone, gas, legno etc... Tutto liscio insomma...

Il problema però a cui non ha pensato è che il carburante della MMP è abbondante ma non infinito! Sapete che iniziano già i saldi di fine stagione? I metalli preziosi fra pochi anni non ci saranno più! E bisogna affrettarsi a comprare zinco, argento, antimonio e fosforo.

Inoltre il petrolio terminerà probabilmente nel 2060, il metano nel 2080 ed il carbone nel 2160.

Questo vale per i carburanti che vengono chiamati fossili e si sono formati in milioni di anni. Tanto tempo per produrli e poco per consumarli.

Maaa come faremo poi? BEEP qualche idea ce l'ha ma contrastare il business del professor Rub non sarà così facile. Aiutiamolo!

2. DEFORESTAZIONE ED ECOSISTEMI

Ogni giorno si stanno distruggendo anche le foreste pluviali, bellissime, infatti sono il sogno di ogni biologo. La metà delle piante e degli animali del nostro pianeta vive lì. Inoltre le piante di queste foreste contengono sostanze medicinali usate da dottori per curare malattie. E sapete quale altra cosa nasce lì? Il Cioccolato, l'ananas e la vaniglia. Uffa! Che vita sarebbe senza la cioccolata e l'ananas? Mi sa che converrebbe tenerle da conto!

Come stanno le nostre foreste?

Proprio male, probabilmente scompariranno intorno al 2050 dicono... più o meno ogni secondo le foreste diventano più piccole di 5 campi di calcio e in 5 anni infatti la grande foresta amazzonica ha perso un'area grande come la Grecia.

E BEEP cosa ne pensa? Primo step impariamo a conoscerle per capire cosa stiamo perdendo!

3. LE FORESTE

A cosa mi serve una foresta?

Forse le foreste pluviali sono troppo utili per poter esser salvate. Sono ricche di materie che la popolazione mondiale necessita costantemente. Primo fra tutte le necessità è il legno. Nascono infatti il tek ed il mogano legni pregiatissimi. Troppo spesso però ci si dimentica di ripiantarli... dimentica??? In realtà si tagliano gli alberi e non si vuole ripiantarli perché servono terre per la coltura o l'allevamento di bestiame. !!!Problemino!!! Le piogge in quelle aree sono abbondanti ed il terreno senza alberi frana. Un disastro quindi.

Bisogna trovare una soluzione, partiamo dal nostro piccolo però che è più semplice! BEEP ha già in mente qualche idea e inizia a pensare ad una vecchia soluzione...

4. ECOSISTEMI ANIMALI

Insieme alle foreste infine scompaiono anche le specie animali che vi abitano. Sapevate che esisteva in Australia una rana che ingoiava le sue uova e poi vomitava fuori tutti i piccoli per metterli al mondo? Nel dubbio ora non c'è più!

La MMP sta anche svuotando gli oceani. In tutta la storia del mondo a partire dall'estinzione dei dinosauri, non c'è mai stato un periodo peggiore per i pesci. Nel passato i pesci avevano qualche possibilità di scappare dai pescherecci, oggi la MMP riesce a catturare tutto quello che si trova in acqua! Si pesca il quadruplo ma non c'è il quadruplo dei pesci. Vediamo di capire come risolvere il problema con un ECO idea.

5. GITA RAMPYPARK

Le foreste non sono solo la casa degli alberi e degli animali del bosco. Possono esser anche la casa dell'uomo. Cari amici BEEP vi mostrerà come i boschi possano esser divertenti se curati e preservati.

QUARTA SETTIMANA

INQUINAMENTO

1. CHE COS'È L'INQUINAMENTO?

La MMP produce un sacco di inquinamento, che esce dallo scarico e finisce ovunque, aria, acqua e terra. Ma di preciso che cos'è l'inquinamento??? Il Dott. Sotuttoio con l'aiuto del suo assistente Dott. Soquasitutto, come esperti e studiosi di tuttologia, possono darci una definizione: "ragazzi è molto molto semplice". E con una voce profonda e velocissima danno la definizione: "l'inquinamento è un'alterazione, un cambiamento anomalo, dell'ambiente che ha origini antropiche o naturali". Si può dire perfetto! Ottimo! Ahhh ok! Chiarissimo! Maaa scusate di preciso antro... che???

"ehm ehm, antropico indica tutte quelle trasformazioni dell'ambiente naturale date dall'uomo". Adesso è più chiaro! Ma quindi significa che l'uomo è responsabile dell'inquinamento? Ma se è la Macchina Mastica Pianeta a produrlo, come è possibile???

2. ARIA SPORCA

BEEP volando nei cieli si sta accorgendo sempre di più che l'aria sta iniziando a diventare irrespirabile. Purtroppo con il suo ECO-olfatto percepisce tutte le minime variazioni. Dicono infatti che l'inquinamento si muova, il pianeta Terra è piccolo e perciò l'aria schifida inquinata si propagerà

velocemente. Ma vediamo bene come funzionano i gas. La bande dei gas serra fanno un bel caos in atmosfera. Cosa combinano? Una spiegazione a prova d'asino è questa: c'è il sole che scalda il pianeta usando i suoi raggi solari, questi sono fatti di luce, questa luce in parte viene trattenuta dai gas serra nell'atmosfera e in parte dal terreno, il resto invece viene riflesso e rispedito indietro nello spazio. Luce e calore come funzionano? La terra restituisce il calore in radiazioni infrarosse, che sono per noi il caldo. I gas serra fanno da isolante ovvero trattengono il calore all'interno dell'atmosfera per evitare che rimbalzi e se ne torni nello spazio. Quindi finché ce ne sono pochi va bene quelli in più invece rubano i raggi solari e alzano la temperatura.

Chi dobbiamo ringraziare? Per primi sicuramente la famiglia Scialacquoni, loro hanno nove auto, una per il signor S. Una per la signora S. E le altre di riserva per ogni giorno della settimana. Ovviamente sono auto belle e di grossa cilindrata che producono qualche mongolfiera di CO2 all'ora...

3. ACQUA SPILORCIA

L'acqua? Acqua, acqua, acqua! L'acqua nel mondo è tanta ma di utilizzabile ce n'è veramente poca, con il riscaldamento globale le risorse di acqua potabile si stanno riducendo e paesi che già ne possedevano poca ne hanno sempre meno. Inoltre i mari sono sempre più pieni di sostanze inquinanti e rifiuti che contaminano gli ecosistemi marini ed il pesce che peschiamo. Insomma l'acqua del nostro pianeta è una specie di brodo salato dal sapore di ciabatta ammuffita! Gli Scialacquoni anche qui hanno dato il loro contributo, i due figli fanno a gara a chi fa più bagni in una giornata. Il figlio maggiore Dagoberto Scialacquoni detiene il record del paese di bagni consecutivi: 15 con una media di 150 litri a giro... Edwina Scialacquoni invece vince per la doccia più lunga, 4 ore consecutive senza pausa con acqua a 43 gradi costanti! Un applauso grazie! Voi cosa ne pensate?

4. TERRA MALCONCIA

Il terreno sta rischiando grosso, alcune aree stanno perdendo la fertilità per diverse cause, inquinamento del suolo, mancanza di acqua ed infertilità. Cosa significano queste parolone? In sostanza il terreno è sempre più sporco e contiene sostanze nocive e tossiche, se coltivo i pomodori in quel terreno rischio che si trasformino in piante carnivore! La mancanza di acqua invece è dovuta al riscaldamento globale, la terra diventa così secca ed arida e non riesce a trattenere anche quella poca acqua che gli viene somministrata. E a meno che non si decida di mangiare cactus fritti per i prossimi anni è necessario trovare una soluzione! Infine l'infertilità, i terreni come quelli ricavati dal disboscamento di foreste vengono coltivati con sistemi intensivi che bruciano nel giro di pochi anni tutte le sostanze nutritive contenute nel suolo, i tempi di recupero ed i cicli di coltivazione non vengono rispettati ed il terreno diventa così inutilizzabile, un deserto insomma. Gli Scialacquoni sono amanti del cibo e ne approfittano per mangiarne in abbondanza... amano i precotti e ultraconfezionati in particolare! Ovviamente questi per esser impacchettati servirà energia producendo CO2 (che aumenta il riscaldamento globale) inoltre i cibi li scelgono in base alla provenienza. Più lontano è e meglio è! D'altronde i frutti esotici sono i migliori! A titolo informativo la Fam. Scialacquoni fa anche la raccolta differenziata, l'unica pecca è che hanno una montagna di rifiuti. Ogni giorno passa un camion ribaltabile solo per la loro spazzatura!

5. GITA CJASE COCEL

BBEP decide di vedere se ci può esser una strada per cambiare questo trend. Si guarda in giro ma nel presente per il momento non ha trovato soluzioni. Decide di provare nel passato! Facciamo un salto nel 1600 forse i contadini di una volta possono darci una mano!

QUINTA SETTIMANA

PICCOLE ABITUDINI

1. DIAMO A CESARE...

Dall'antichità l'uomo è sempre stato poco rispettoso dell'ambiente.. si è sempre fatto i fatti suoi senza preoccuparsi di cosa avesse attorno. Inoltre è sempre stato un grande zozzone se si pensa che solo con i Romani si iniziarono a costruire le prime fognature. Ciò significa che l'uomo ha sporcato ed inquinato il pianeta per secoli e andando avanti con gli anni non è per nulla migliorato, anzi sta facendo sempre peggio! Dalle discariche a cielo aperto fino ad arrivare a rifiuti radioattivi. Ma come si fa a cambiare? BEEP propone di partire dalle cose semplici, dalle pessime abitudini che abbiamo ogni giorno e che cambiandole darebbero inizio ad un cambiamento ECO.

2. SI PARTE DA CASA

BEEP pensa alla casa degli umani ed a cosa ci fanno ogni giorno dentro... vediamo come possono migliorare!

Problem list, come cambiare cattive abitudini in ECOabitudini:

1. Scaldare la casa? Come possiamo fare? (riscaldamento eccessivo, vestiti più pesanti, caldaia a regimi più bassi, vetri ed isolamento)
2. Elettrodomestici? (classe A, possono far risparmiare energia, frigo aperto, lavare in lavatrice a temperature elevate a carico non pieno, spie accese, nella lavastoviglie prima sciacquare i piatti e poi fare lavaggi veloci)
3. Raffreddare la casa? (i climatizzatori consumano, porte chiuse e limitare i locali di accesso alle zone di utilizzo, tende frangisole e caso pannelli solari e fotovoltaici)
4. L'acqua è un bene di tutti e non è da sprecare, ma come? (doccia al posto della vasca, annaffiatoi al posto della gomma, eliminare le perdite, recuperare l'acqua di scarto per dare nuovo uso).

3. FUORI CASA

Qualche idea ce la siamo fatta. E fuori casa come scuola o anche qui al centro estivo, come possiamo aggiornarci in ECO? Vediamo qualche soluzione...

Un'idea è quella di formare dei Team di lavoro per eco controlli!

Team spreco acqua e luce

Team spreco cibo

Team riciclaggio Sacchetto

Con il lavoro di squadra le cose si fanno meglio e più velocemente.

4. PER MUOVERCI

BEEP se per la casa troviamo delle soluzioni ecologiche quando usciamo e ci spostiamo come facciamo???

Voi sapete qual è la macchina che consuma di meno in assoluto, che ha una durata maggiore di tutte le altre, che richiede poca manutenzione, consuma carburante biologico e che ha addirittura emissioni contenute e inquinamento ecosostenibile? E' una macchina che state già usando e che è anche abbastanza semplice e pratica da guidare... un indizio? Usiamo le gambe!

Le auto consumano e producono gas inquinanti, hanno bisogno di attenzioni continue e hanno un costo elevato. Se però servono e non ci sono alternative cerchiamo di avere almeno queste accortezze. Prendete appunti per mamma e papà! Controllate le gomme, se sono sgonfie la macchina consuma; cercate di non caricare il bagagliaio troppo e/o metter troppe cose sul portapacchi; infine, guidate piano rispettando i limiti e con velocità costante, la macchina brucia meno carburante ed il pieno dura di più!

5. GITA MONTAGNA

BEEP capisce che serve una spintarella a questi umani e che in realtà basterebbe poco per iniziare a cambiare. Se solo usassero di più il proprio corpo consumerebbero già di meno e migliorerebbero il loro stile di vita. E' arrivato il momento di mostrargli quali sono le vere potenzialità che madre natura gli ha dato e far capire loro che si può andare ovunque solo con le proprie gambe! Si parte per l'esplorazione!

SESTA SETTIMANA

VITA SLOW

1. PROFETICHE PREVISIONI

Tutti guardano le previsioni del tempo, ma cosa succederebbe se ogni giorno annunciassero la fine del mondo?

"Buon giorno telespettatori, oggi si prevede un aumento del livello dei mari, siccità, inondazioni e violente tempeste. Nel pomeriggio è inoltre prevista una diffusa carestia, incendi e micidiali ondate di calore. Buona giornata!"

Ma il futuro è davvero così fosco o stiamo scherzando??? Be', le previsioni cambiano e gli scienziati non sono d'accordo su dettagli, il quadro d'insieme però è chiaro. BEEP inizia a farsi un'idea di come sarà il mondo se non si interviene subito.

2. IDEE SALVA PIANETA

BEEP pensa un sacco di idee ogni giorno, prende spunto dal mondo da dove proviene e alcune soluzioni ci sono e si possono portare avanti. Ci vorrà molto tempo ancora per smascherare e sconfiggere il Professor Rub e la sua MMP. Però qualcosa sta iniziando a funzionare... cerca su internet qualche idea salva pianeta e gliene capitano diverse sottomano. Tra le tante ne sono uscite diverse e molto bizzarre, quali saranno vere?

1. Disseminare grosse quantità di limatura di ferro nell'oceano. La sostanza incrementa il numero di creature microscopiche che assorbono CO2.
2. Spruzzare acqua marina nell'atmosfera per riflettere la luce solare e raffreddare la Terra.
3. Riempire gli strati più alti dell'atmosfera con minuscoli frammenti di metallo per riflettere la luce solare.
4. Schiappare nello spazio una lente gigantesca, grande quanto l'Europa occidentale, per bloccare la luce solare.
5. Disseminare nello spazio polvere lucinare per bloccare la luce solare.
6. Coprire le più grandi città della Terra con speciali cupole di vetro che riflettano il calore.

Meglio cercare qualcosa di più fattibile. Qualche buona idea?

3. SENZA SPRECCARE

E nel nostro piccolo cosa possiamo fare? BEEP conosce un modo di vivere "ECO" che però chiede a tutti un cambio di stile di vita. Non è difficilissimo, ma bisogna solamente avere un po' di amore verso il mondo e verso la natura. Soprattutto perché è la nostra casa! E' un po' come lasciare la stanza sporca, puzzolente ed in disordine, dopo qualche giorno non si riesce più a stare e dobbiamo metterla a posto. (o meglio, la mamma la mette a posto!) Ma dato che nel mondo per fortuna ci dovremo vivere un bel po' di anni quando saremo grandi non possiamo chiedere sempre alla mamma o al papà di riordinare... Come possiamo allora vivere in un mondo più pulito?

4. VIVERE SLOW

L'umanità è pazza, sono sempre tutti di fretta e non ha mai il tempo di fare quello che le piace. In più in tutto questo va a stressare anche quel caro pianeta in cui vive. Avete presente il bradipo? Vivono in America centrale e meridionale e dormono circa 19 ore al giorno! Che sonno! Si muovono poco e sono estremamente lenti: sono così sedentari che le loro pellicce fanno le alghe!

Ma come si fa a vivere slow?

5. GITA ORTOBOTANICO

Il nostro ECO supereroe ci porta come ultima tappa a scoprire la natura. Qualcosa che ha di nascosto e che solo preservandola potremmo utilizzarlo e sfruttarlo. Le piante in particolare possono raccontare e nascondere qualità uniche che se utilizzate con intelligenza e responsabilità possono essere la soluzione migliore per vivere ogni giorno.