

BOSCO INCANTATO

GIOCOFILM **PREADO**

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

(2001, 2002, 2003) DI PETER JACKSON



Trama: In un mondo fantastico abitato da elfi, gnomi, troll e potenti stregoni vivono degli esseri molto pacifici e scaltri, i quali non sono soliti indossare calzature: gli Hobbit.

Essi vivono nella Contea, un piccolo angolo di paradiso lussureggiante, in casette sotterranee. Tra di essi c'è anche Frodo Baggins, cugino del famoso Bilbo Baggins, un grande avventuriero. Sarà proprio lui a lasciargli un pesante fardello: distruggere, affrontando enormi sfide, un anello magico che conferisce a chi lo indossa la capacità di diventare invisibile ma che corrompe e soggioga chi ne entra in contatto come è capitato a Gollum, un essere che è stato imbruttito dal male e dal desiderio di possedere l'anello.

Insieme al fidato compagno Sam e a una compagnia di nani, uomini e elfi, Frodo attraversa tutta la Terra di Mezzo per portare a compimento il compito che gli è stato assegnato.

Finale: In cima al Monte Fato si trova un vulcano, grazie alla cui lava è stato forgiato l'anello. Questo rovente luogo è l'unico in cui l'anello può essere distrutto. Sfiniti dal lungo viaggio e dalle peripezie che si è dovuti superare, Frodo e Sam entrano per distruggere l'anello.

Frodo avanza fino a giungere a un passo dalla bocca del vulcano, prende tra le dita l'anello e sembra pronto per gettarlo ma il potere maligno dell'anello lo soggioga e dice a Sam che non l'avrebbe distrutto ma l'avrebbe tenuto per sè.

L'hobbit, a questo punto, si prepara a tornare indietro quando, d'un tratto, Gollum appare e cerca di impossessarsi dell'anello. Inizia una lotta sanguinaria tra i due, in cui la mostruosa creatura stacca un dito a Frodo per riuscire a impossessarsi dell'anello. Con una spinta però Frodo fa precipitare sia Gollum che l'anello nel vulcano: così facendo l'impresa è comunque stata compiuta.

Ma il vulcano si è risvegliato! Fiumi di lava attraversano il Monte Fato e solo l'arrivo delle aquile mandate in soccorso da Gandalf permette a Sam e Frodo di salvarsi e tornare sani e salvi a casa per ricongiungersi al resto della Compagnia.

SVOLGIMENTO

SCENA: [DA 1.37.34 A 1.45.40]

DAL FILM "LA COMPAGNIA DELL'ANELLO"



BOSCO INCANTATO

1. La nostra Compagnia!

Re Elrond convoca a Gran Burrone un consiglio con i rappresentanti dei Popoli Liberi della Terra di Mezzo per distruggere l'Anello nel Monte Fato, dove fu forgiato. Frodo si offre per compiere la missione e a lui si uniscono Gandalf, Aragorn (erede di Isildur e del trono di Gondor), Legolas, Gimli, Boromir, Sam, Merry e Pipino. Come loro, anche noi vogliamo unirci alla Compagnia e partire per questa missione!



Scopo

Suddividere i ragazzi in gruppi.

Materiali

- Cartoncino
- Matite, penne, gomme, forbici e materiale di cancelleria
- Fogli di carta

Svolgimento

I ragazzi vengono divisi in gruppi (o si dividono autonomamente) per creare tante piccole Compagnie che si sfideranno nella distruzione dell'anello. Ogni gruppetto inventa il proprio nome e potrebbe creare un cartellone/stemma o concordare una parola d'ordine. Ogni componente si assegna un ruolo, un nome tolkieniano di fantasia e crea il proprio personaggio.

2. Compagnia sull'attenti!

Il re degli elfi, Elrond, chiama a raccolta tutte le Compagnie per ballare

Scopo

Ballare un'animazione.

Materiali

- Dispositivo o casse per riprodurre la musica

Svolgimento

Ballare tutti insieme "Chu Chu Ua".

SCENA: [DA 1.59.15 A 2.02.10]

DAL FILM "LA COMPAGNIA DELL'ANELLO"



BOSCO INCANTATO

3. La Porta di Durin Scudo di quercia.



Il viaggio inizia dalle montagne di Moria, a cui si accede solo attraverso la porta costruita da Durin, antico re dei nani. Per entrare da questa porta, però, c'è bisogno di dire una formula magica incisa nella roccia in elfico: la prima Compagnia che riesce a tradurla, può urlare e vincere la sfida! Che frase?

Scopo

Tradurre l'incisione elfica per entrare nella Porta tra le montagne di Moria.

Materiali

- Scheda con alfabeto elfico (o nanico) da tradurre

Svolgimento:

Gli animatori hanno preparato in precedenza una frase in alfabeto elfico o nanico che i ragazzi devono tradurre e scoprire, utilizzando l'alfabeto dato loro. (Es: "sii forte come la roccia ma il tuo cuore rimanga morbido come il fango").

SCENA: [DA 3.08.00 A 3.14.25]

DAL FILM "LA COMPAGNIA DELL'ANELLO"

4. L'anello è maledetto!

I nostri eroi durante il viaggio scoprono che chiunque tenga l'anello troppo a lungo viene corrotto dal male.

Scopo

L'anello corrompe chi lo tiene solo per sé: bisogna condividere il pesante fardello per poter procedere nell'avventura!

Materiali

- Palloni/ palline leggere (supertele o di spugna)
- Nastri per delimitare il campo
- Cerchi/ hula hoop

Svolgimento

Le Compagnie devono riuscire a tenere con sé l'anello il minor tempo possibile: i gruppi vengono divisi in due squadre e giocano a Svuoatcampo. Gli anelli diventano i palloni (o le palline morbide) e l'obiettivo è avere il minor numero di palloni nel proprio campo allo stop. Le squadre quindi lanciano i palloni nel campo avversario il più velocemente possibile.



BOSCO INCANTATO

Variante

Se lo spazio è poco o i palloni non sono adeguati, è possibile fare una specie di Patata bollente. Le squadre si dispongono una davanti all'altra e si passano il cerchio (o più cerchi) facendolo rotolare; allo stop, chi ha più cerchi nella propria metà campo perde.



SCENA: [DA 1.07.23 A 1.10.50]

DAL FILM "IL RITORNO DEL RE"

5. Dividiamoci!

Durante il lungo viaggio la Compagnia si divide varie volte per compiere diverse missioni di primaria importanza! Le Compagnie, prima di arrivare al vulcano, devono dividersi per completare delle prove differenti: qualcuno scenderà sul campo di battaglia, qualcuno difenderà la città assediata e qualcuno scalerà il Monte Fato.

Scopo

Affrontare le diverse insidie del viaggio nella Terra di Mezzo.

Materiali

- Materiale per gli stand

Svolgimento

Pensare insieme a tutta l'équipe degli animatori dei giochi a stand che possono essere svolti in piccoli gruppi. Si pensi a tutte le avventure che la Compagnia ha affrontato nel corso del viaggio: terribili ragni, orchi mostruosi, eserciti di fantasmi, Nazgul, ecc. L'ideale è avere almeno tanti stand quanti sono i componenti delle Compagnie: un componente per squadra, infatti, sarà ad uno stand per sfidare i componenti degli altri gruppi. La Compagnia che avrà vinto in più stand o totalizzato più punti, vince.

6. Anelli da fondere!

Durante il viaggio ci possono essere momenti di sconforto: è molto importante tenere alto il morale della Compagnia!

Scopo

Ballare un Bans.

Materiali

- Megafono (facoltativo)



BOSCO INCANTATO

Svolgimento

Viene proposto un bans sulla melodia delle "Fettuccine": si ripete tre volte il nome di una Compagnia, questi rispondono tre volte "che c'è?" - "avete anelli da fondere?" - "ce n'è, ce n'è, ce n'è". La Compagnia che ha iniziato chiede: "gli anelli chi ce li ha?" la compagnia che rispondeva dice il nome di una terza compagnia, ripetendone il nome tre volte e diventando lei stessa la Compagnia che fa le domande.



7. Gollum!

L'essere mostruoso Gollum è sempre pronto a ostacolare Frodo e Sam in ogni modo!

Scopo

Disturbare le squadre.

Materiali

- Costume da Gollum

Svolgimento

Durante i giochi potrebbe essere presente un animatore vestito da *Gollum* che in qualunque momento può fermare una Compagnia e fargli una domanda o fargli fare una prova per perdere tempo o punti. Il suo obiettivo infatti è recuperare il suo anello perduto che la Compagnia sta portando a far distruggere.

SCENA: [DA 3.29.00 A 3.46.00]

DAL FILM "IL RITORNO DEL RE"