

GALEONE DORATO

GIOCOFILM PREADO

PIRATI DEI CARAIBI 3: AI CONFINI DEL MONDO

(2007) DI GORE VERBINSKI



Trama: Will Turner, Elizabeth Swann e Hector Barbossa si recano a Singapore da Sao Feng per ottenere le carte nautiche necessarie per arrivare allo scrigno del malvagio Davy Jones, dentro cui sono intrappolati Jack Sparrow e la Perla Nera. Jack, Barbossa e Feng fanno infatti parte dei Nove Pirati Nobili, che dovranno riunirsi per fronteggiare la minaccia della Compagnia delle Indie Orientali. Mentre i soldati di Beckett attaccano i pirati a Singapore, Will ottiene le carte da Feng, promettendo di cedergli Jack e chiedendo in cambio la Perla Nera (così da poter salvare suo padre). Navigando oltre i confini del Mondo, la ciurma raggiunge la dimensione nella quale sono stati intrappolati Jack e la Perla Nera.

Finale: Giunti alla Baia dei Relitti, gli otto Pirati Nobili danno inizio al consiglio. Secondo il Codice dei Pirati, un atto di guerra può essere annunciato solo dal Pirata Re, eletto tramite votazione. Grazie al voto di Jack, Elizabeth diventa il Re dei Pirati e *dichiara guerra*. Durante la battaglia, dalle acque del mare emerge l'Olandese Volante, capitanato da Will. Quest'ultimo e la Perla Nera affiancano e distruggono l'Endeavour, nave ammiraglia della Compagnia delle Indie, sconfiggendo Lord Beckett, colto di sorpresa dall'attacco combinato delle due ciurme di pirati. A quel punto, le navi della Compagnia si ritirano.

SVOLGIMENTO

SCENA: [7:30 - 19:00]

1. Find the way

Dobbiamo trovare Jack e la Perla Nera per poter riunire il consiglio dei Nove Pirati Nobili e affrontare la minaccia della Compagnia delle Indie Orientali!

Scopo

Ricostruire la mappa.



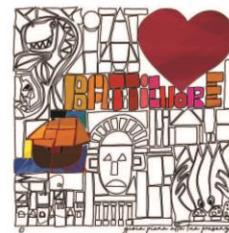
GALEONE DORATO

Materiali

- Mappa del tesoro tagliata in pezzi

Svolgimento

A ciascuna squadra viene consegnata una busta contenente la mappa per raggiungere il luogo in cui Davy Jones tiene imprigionati Jack Sparrow e la Perla Nera, ma con una difficoltà: la mappa è tagliata a pezzi! Ogni squadra deve ricostruire la propria mappa e trovare i pezzi mancanti, nascosti in giro per l'oratorio.



SCENA: [39:40 - 46:00]

2. Liberiamo Jack!

Jack Sparrow è rinchiuso nello scrigno di Davy Jones: per liberarlo vuole essere pagato in dobloni d'oro!

Scopo

Ottenere quanti più dobloni d'oro possibili per poter liberare il pirata.

Materiali

- Doblioni
- Cinesini o nastri
- Collant
- Palline da tennis sgonfie o morbide

Svolgimento

Le squadre sono disposte agli angoli del campo da gioco. Al centro del campo, in un'area delimitata da un cerchio, ci sono due animatori con un forziere pieno di dobloni d'oro. L'obiettivo dei preadolescenti è entrare all'interno del cerchio per prendere i dobloni senza farsi colpire dagli animatori, che si trovano tra loro e il forziere, e che con un collant contenente una pallina da tennis sgonfia cercheranno di colpirli. Se il ragazzo viene colpito, dovrà tornare indietro alla propria base per poi ripartire.

3. La nostra Perla Nera

Siamo in troppi e non ci stiamo sulla Perla Nera di Jack: costruiamo la nostra!

Scopo

Costruire una nave pirata.



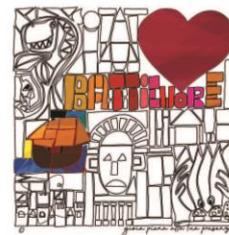
GALEONE DORATO

Materiali

- Carrelli della spesa o simili
- Qualsiasi materiale di recupero e riciclo che possiamo trovare in oratorio.

Svolgimento

Le due squadre hanno un certo lasso di tempo per costruire delle imbarcazioni il più complete possibili, a partire dalla struttura del carrello, da abbellire e modificare.



SCENA: [1:33:33 - 1:38:05]

SCENA: [1:43:20 - 1:47:30]

4. La nostra Perla Nera

Prima di combattere bisogna allenarsi!

Scopo

Ballare "Testa Spalla".

Materiali

- Dispositivo per riprodurre la musica
- Casse

Svolgimento

Le squadre si sfidano a ballare con meno errori possibile il ballo di animazione "Testa Spalla".

SCENA: [2:00:05 - 2:02:20]

5. Su le bandiere!

Dov'è la vostra bandiera? Dov'è il vostro jolly roger?

Scopo

Creare il proprio jolly roger, la propria bandiera pirata.

Materiali

- Cartelloni o stoffe
- Pennarelli, tempere o matite



GALEONE DORATO

Svolgimento

Le squadre si dividono in gruppetti e creano le loro bandiere da pirata, ovvero dei jolly roger di stoffa o sui cartelloni che forniamo loro.



6. Battaglia navale

In mare le due flotte si sfidano a colpi di cannone, cercando di affondare più navi nemiche possibili.

Scopo

Affondare tutte le navi avversarie.

Materiali

- Cartelloni con griglie 10x10
- Schemi di griglia in A5
- Pennarelli, penne o matite

Svolgimento

Si utilizza come plancia di gioco un grande cartellone a caselle, organizzate in una griglia 10x10. Le squadre posizionano le proprie navi su una piccola riproduzione del tabellone di gioco (uno schema in A5) e... la sfida può avere inizio! L'obiettivo è quello di affondare tutte le navi degli animatori, che impersonificano la Compagnia delle Indie capitanata da Lord Beckett.

SCENA: [2:23:40 - 2:29:35]

7. Lupi di mare

Scopo

Ballare "Wolves of the sea".

Materiali

- Dispositivo per riprodurre la musica
- Casse

Svolgimento

Per festeggiare, si balla tutti insieme l'animazione "Wolves of the sea".