

CASTELLO FANTASMA

GIOCOFILM BAMBINI

HOTEL TRANSYLVANIA

(2011) DI GENNDY TARTAKOVSKY



Trama: All'Hotel Transylvania il conte Dracula sta organizzando una festa di compleanno indimenticabile per sua figlia Mavis, che compie 118 anni. L'Hotel è un posto costruito dal conte che accoglie tutti i mostri, e protetto dai loro nemici più pericolosi: gli umani. Il conte ha costruito questo Hotel proprio per proteggere Mavis, e non vorrebbe mai che lei uscisse da questo posto, rischiando di incontrare gli umani, come invece è successo a sua moglie, che ormai non c'è più. Mavis, però, per il suo compleanno desidera proprio questo: uscire, e visitare un villaggio di umani, e chiede al padre con insistenza di esaudire questo suo desiderio.

Finale: Dracula insegue Johnny (un ragazzo che è arrivato all'Hotel per caso, ma che ha stretto un forte legame con Mavis) che è in volo su un aereo. Il conte ha capito il suo errore di tenere lontani i due ragazzi, e vuole rimediare. Rischiando la vita esponendosi al sole, ipnotizza il pilota dell'aereo e, attraverso la sua voce, chiede scusa a Johnny per avergli impedito di stare accanto a sua figlia. Chiede perdono al ragazzo, invitandolo a tornare all'Hotel Transylvania da Mavis. Il ragazzo accetta le scuse, e decide di tornare. Il conte Dracula si scusa anche con sua figlia, e le regala la "sorpresa" di aver fatto tornare Johnny da lei. Si rende conto che Johnny è lo Zing (colpo di fulmine) di sua figlia, e regala ai giovani due biglietti per un viaggio alle Hawaii, luogo dove si sono incontrati lui e la mamma di Mavis, che non c'è più da tanto tempo.

SVOLGIMENTO

SCENA: [9:13 - 13:15]

1. Un invito speciale!

"Anche noi siamo invitati alla festa di Mavis! Per entrare nel castello però, dobbiamo trasformarci in veri mostri!"



CASTELLO FANTASMA

Scopo

Creare ciascuno il proprio vestito da mostro per poter entrare all'Hotel Transylvania, al quale possono accedere soltanto i mostri, per poter iniziare l'avventura.

Materiali

- Stoffe
- Cartoncini
- Pennarelli/tempere/matite/forbici ecc.
- Parrucche
- Maschere

Svolgimento

Con i tanti materiali, ciascun bambino può trasformarsi nel suo mostro preferito (vampiro, zombie ecc.) creando un fantastico costume.



2. Che grande festa!

"Siamo arrivati al castello! Ci sono mostri di tutti i tipi. Tutti stanno dormendo, perchè stanno svegli di notte. Ma è sera, tra poco dovrebbero svegliarsi... ah ecco, senti la sveglia! È la canzone dei vampiri!"

Scopo

Vivere un momento di animazione insieme.

Materiali

- Dispositivo di riproduzione per la musica

Svolgimento

Proponiamo "il ballo del vampiro", da ballare tutti insieme!

SCENA: [19:15 - 23:15]

3. Lo spaventometro

"Adesso Johnny ha l'aspetto fisico di uno zombie, ma per non farsi scoprire dai veri mostri, che altrimenti gli farebbero del male e lo caccerebbero via, deve imparare anche a comportarsi come loro, a fare quello che sanno fare meglio: spaventare!"

CASTELLO FANTASMA

Scopo

Imparare a fare ciò che i mostri sanno fare meglio: spaventare! I ragazzi dovranno realizzare una breve scenetta, seguendo le indicazioni date dagli animatori, nella quale fingeranno di essere mostri spaventosi.

Materiali

- Schede con alcune indicazioni, che servono da canovaccio per la scenetta: età del ragazzo da spaventare, quali paure ha, che giochi ha nella sua stanza ecc.

Svolgimento

A ciascuna squadra viene consegnata una scheda: su di essa c'è scritta una situazione, ad esempio gli anni del ragazzo da spaventare, che paure ha, dove vive ecc. I bambini devono inventare una scenetta in cui il mostro riesce nel suo intento di spaventare. Gli animatori potrebbero fare la giuria e valutare il meglio riuscito/più divertente ecc.



4. Attenti agli umani!

"Il topolino dello chef ha fiutato un umano. Ma chi sarà? Qui sembriamo tutti mostri..."

Scopo

Ogni squadra dovrà trovare, nella squadra avversaria, chi è l'umano che si nasconde in mezzo a tutti i mostri che sembrano esserci, proprio come il topolino dello chef che con il suo fiuto si è accorto che tra tutti i mostri si nasconde qualcuno di sospetto.

Svolgimento

I bambini giocano a squadre. Ogni squadra sceglie, senza comunicarlo alle altre, chi è "l'umano nascosto" del loro gruppo. Le squadre giocano a coppie, una contro l'altra (quindi, se le squadre sono 4, avvengono 2 partite in contemporanea). Lo scopo di ogni squadra è scovare l'umano degli avversari facendo delle domande (sull'aspetto fisico, sulle caratteristiche del costume che indossa) a cui la squadra avversaria può rispondere solo sì/no. La squadra che per prima trova l'umano, vince.

SCENA: [59:00 - 1:04:15]

5. Balliamo!

Finalmente siamo alla festa di Mavis, con tanta musica!



CASTELLO FANTASMA

Scopo

Nei primi 30 secondi della scena, tutti gli invitati alla festa ballano. Si può mostrare ai bambini questi primi secondi e ballare tutti insieme!

Materiali

- Dispositivo per la riproduzione della musica

Svolgimento

Proponiamo il ballo "La caciara".



6. Caro Conte Dracula...

Tra Mavis e Johnny scatta un bacio pieno di amore. Dracula si accorge, e sgrida i due ragazzi con molta rabbia. Tra gli invitati cala il silenzio: Dracula è costretto a rivelare alla figlia il suo inganno sul mondo degli umani, e lei si arrabbia molto. Lo chef, poi, svela a tutti che Johnny in realtà è un umano. Anche Mavis scopre questa verità, ma vuole comunque stare con lui. Il ragazzo però, intimorito da Dracula, scappa via, dicendole che non ricambia il sentimento. Mavis a questo punto si arrabbia ancora di più con il papà, dandogli tutta la colpa di questa sofferenza.

Scopo

Mavis è molto triste, bisogna trovare il modo di far tornare Johnny da lei. L'unica soluzione è convincere Dracula che gli umani non sono pericolosi e che, soprattutto, possono volersi bene e vivere felici insieme! Scrivendo una lettera a Dracula, i bambini cercheranno di convincere il vampiro a far tornare Johnny al castello!

Materiali

- Fogli/cartoncini
- Penne/pennarelli/pastelli
- Colla/forbici

Svolgimento

I bambini, avendo a disposizione pennarelli/fogli/cartoncini, dovranno realizzare una lettera (con disegni, frasi in rima ecc.) rivolta a Dracula, che sia più convincente possibile.

SCENA: [1.16.00 - 1:20:00]