

CASTELLO FANTASMA

GIOCOFILM PREADO

SCOOBY DOO

(2002) DI RAJA GOSNELL



Trama: La Misteri&Affini è una famosa banda di giovani risolutori di misteri che però si è sciolta nel prologo. I 5 vengono invitati, a loro insaputa, a trascorrere una vacanza sull'isola di Spooky Island, attrezzata a parco divertimenti a tema horror. Una volta giunti a destinazione, i ragazzi conoscono il proprietario Emile Mondavarious, il quale ammette di averli condotti fin lì per essere aiutato a far luce sul misterioso e violento comportamento assunto dagli studenti in visita sull'isola. I ragazzi accettano di indagare, seppur ognuno per conto proprio.

Finale: Mondavarious, tenta di aspirare l'anima di Scooby col suo artiglio meccanico. Fortunatamente, Shaggy salva Scooby e colpisce Mondavarious, che rivela di essere in realtà un robot controllato da Scrappy-Doo (nipote di Scooby e vecchio membro della Misteri&Affini cacciato anni prima per via della sua sfacciataggine e arroganza, e adesso in vena di vendicarsi della gang portando a termine il rito apocalittico). Nella battaglia che ne segue, Scrappy cresce a dismisura e si trasforma in un muscoloso e colossale demone dalla forza sovrumana grazie alle molteplici anime risucchiate nel Demon Ritus, ed ogni secondo che passa diventa sempre più invincibile ed inarrestabile.

Mentre Fred, Velma, Shaggy e Scooby se la vedono con Scrappy, in superficie Daphne combatte contro il lottatore mascherato Zarkos, ma la ragazza ha la meglio e scaraventa Zarkos direttamente sopra la vasca, che, rovesciandosi, permette alle anime di ricongiungersi ai propri corpi, così che i mostri vengano annientati dai raggi del sole. Shaggy strappa poi il Demon Ritus dal petto di Scrappy, liberando conseguentemente le restanti anime che aveva assorbito e rendendolo nuovamente un cucciolo inoffensivo.

SVOLGIMENTO

SCENA: [7:55 - 18:00]

1. Pronti per la partenza!

Anche noi vogliamo partire alla volta di Spooky Island per aiutare la Misteri&Affini a risolvere il caso.



CASTELLO FANTASMA



Scopo

Dimostrare la propria bravura investigativa a Emile Mondavarious.

Materiali

- Foglio sul quale saranno scritti gli indovinelli
- Penne per compilarli

Svolgimento

I ragazzi, divisi per squadre, dovranno risolvere degli indovinelli. Se ne risolveranno almeno la metà otterranno anche loro il biglietto per Spooky island.

SCENA: [25:00 - 34:00]

2. L'intesa vincente

La Misteri&Affini decide di ritornare ad essere la banda di una volta. I suoi componenti si dividono per andare alla ricerca di indizi.

Scopo

Indovinare il maggior numero di parole in un minuto di tempo.

Materiali

Preparare delle parole che dovranno essere indovinate.

Svolgimento

Per ogni manche dovranno partecipare tre componenti per ogni squadra.

Un componente sarà seduto, mentre gli altri due, che saranno posizionati alle sue spalle, dovranno fargli indovinare la parola che verrà loro mostrata. I due giocatori dovranno formulare frasi di senso compiuto per descrivere la parola. Se il terzo giocatore indovina viene assegnato un punto, in caso contrario ne viene tolto uno. Ogni sessione di gioco ha 3 passi disponibili da utilizzare se non si è in grado di formulare una frase.

I giocatori che compongono le frasi devono alternarsi dicendo una sola parola per volta. In caso contrario il tempo si ferma e si scala un punto.

Non sono ammessi telegrammi, solo frasi complete e con un senso.

Non sono ammesse parole che contengano la stessa radice o siano sinonimi della parola da cercare. In caso contrario si scala un punto.

SCENA: [40:30 - 46:45]



CASTELLO FANTASMA

3. Balla che ti passa!

Ora che i mostri sono comparsi bisogna distrarli il più possibile per permettere al maggior numero di persone di scappare.



Scopo

Distrarre i mostri.

Materiali

- Dispositivo per mettere su la musica (qualora venga richiesta dalla squadra)

Svolgimento

Ogni squadra sceglie un ballo, canto o bans da fare. Chi riuscirà ad intrattenere meglio i mostri (cioè gli animatori) salverà più anime.

SCENA: [51:00 - 55:30]

4. Indovina l'anima

Shaggy assiste al processo di possessione di Daphne, dopodiché ruba il Demon Ritus e trova una vasca contenente le anime di coloro che sono vittime dei mostri.

Scopo

Far riunire l'anima del personaggio al suo corpo.

Materiali

- Biglietti sui quali scrivere i nomi che le squadre dovranno indovinare.

Svolgimento

Il gioco è Indovina chi. Gli animatori preparano dei bigliettini con sopra scritti i nomi di persone che frequentano l'oratorio (non devono essere troppo scontati) o personaggi famosi. Ogni squadra sceglie un capitano che pescherà uno dei bigliettini. Le squadre seguendo un giro orario, dovranno porre le domande alla squadra loro accanto; la risposta potrà essere solo sì o no. Si prosegue fino a quando una squadra pensa di sapere il nome, a quel punto al posto di porre la domanda si prenota per dire il nome. Se il nome è giusto vince, se perde sta ferma un turno.

CASTELLO FANTASMA

5. Il Demon Ritus



Daphne riesce a scaraventare Zarkos sopra la vasca contenente le anime che rovesciandosi permette a quest'ultime di ricongiungersi ai propri corpi. Shaggy strappa poi il Demon Ritus dal petto di Scrappy, liberando conseguentemente le restanti anime che aveva assorbito e rendendolo nuovamente un cucciolo inoffensivo.

Scopo

Ottenere il Demon Ritus.

Materiali

A scelta degli animatori, ad esempio:

- Sedie
- Ostacoli
- Cinesini

Svolgimento

I ragazzi dovranno percorrere un percorso che testerà la loro coordinazione e forza fisica. Gli animatori per ogni manche daranno l'indicazione di come svolgere il percorso che potrà essere svolto in coppia o singolarmente (es. schiena contro schiena, su un piede, una persona bendata). La squadra che arriva prima guadagna un punto.

Al termine del gioco, la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti otterrà il Demon Ritus liberando così le ultime anime rimaste.

SCENA: [1:03:00 - 1:15:30]

6. Festeggiamo la vittoria

Abbiamo risolto il mistero e liberato tutte le anime, è arrivato il momento di festeggiare!

Scopo

Fare festa.

Materiali

- Dispositivo per la riproduzione della musica

Svolgimento

Si sceglie un ballo di animazione da fare tutti insieme per concludere il giocofilm.

