

GIOCOFILM BAMBINI

LE FOLLIE DELL'IMPERATORE

(2000) DI MARK DINDAL



Trama: Kuzco è un dispotico ed egoista imperatore Inca: ricco e molto scontroso tratta la popolazione come un tiranno tanto che non si fa scrupoli di defenestrare un povero vecchietto, colpevole di avere interrotto il ritmo dell'imperatore durante un ballo a corte.

Kuzco vuole creare una bellissima residenza estiva sulla cima di una collina abitata da Patcha, il capo villaggio, e da tutta la sua famiglia. Per fare ciò fa disporre di radere al suolo la casa per fasci costruire una piscina con tanto di scivolo panoramico. Non solo Patcha è giustamente arrabbiato con l'imperatore: anche la terribile consigliera dell'imperatore, Yzma, architetta un piano per ucciderlo.

Questo però non va secondo i piani e Kuzco viene trasformato in un lama e abbandonato in un sacco che arriva tra le mani Patcha. Inizia così una spassosa corsa per tornare a palazzo e rimpossessarsi delle sembianze umane, in cui Kuzco e Pacha stringeranno amicizia.

Finale: Giunto a palazzo, dopo grandi peripezie con Patcha (oramai suo amico), Kuzco cerca di prendere la fiala che lo trasformerà in un umano ma Yzma gli scatena addosso tutti i suoi scagnozzi per impedirglielo.

Dopo un lungo inseguimento, Kuzco riesce a riacquisire l'aspetto umano e Yzma viene trasformata in un gatto. Capendo l'importanza dell'amicizia, l'imperatore decide alla fine di spostare la sua residenza estiva sulla collina accanto a quella di Patcha e non prevalere più su nessuno.

SVOLGIMENTO

SCENA: [4.30 - 15:32]

1. Sformatini di spinaci per tutti!

Siamo anche noi stati invitati dalla perfida Yzma e da Kronk a provare i suoi fantastici sformatini di spinaci, rinomati in tutta la vallata! Tra una chiacchiera e l'altra facciamo uno sgarbo a Yzma e lei decide di tentare di eliminare anche noi con lo stesso trucco del bicchiere. Dobbiamo riuscire a essere più furbi di lei!

CITTÀ PERDUTA



Scopo

Non bere il bicchiere avvelenato.

Materiali

- Bicchieri
- Bibite incolori (gassosa, acqua tonica)
- Acqua frizzante
- Sale
- Cucchiaino

Svolgimento

Sul vassoio in cui Yzma mette il bicchiere avvelenato (ad esempio: gassosa/acqua e sale) circondato da tanti altri bicchieri pieni di acqua frizzante, i ragazzi devono riuscire a fare prendere a Yzma stessa il bicchiere contenente la pericolosa pozione! Perde chi prende il bicchiere "avvelenato" e ci resterà "di sale".

Su un vassoio (o direttamente su un tavolo) si posizionano dei bicchieri precedentemente riempiti di acqua frizzante o bibite trasparenti. Infine si mette un bicchiere riempito di acqua frizzante e due cucchiaini di sale. Si porta il vassoio dove avverrà la sfida: un animatore (ignaro di quale sia il bicchiere in questione) farà le veci di Yzma e sfiderà il gruppetto dei ragazzi. A turno ognuno prende un bicchiere e lo sorreggia. L'obiettivo è far bere a Yzma il bicchiere con l'acqua e sale.

SCENA: [15:32 - 19:43]

2. Non dire Kuzco se non ce l'hai nel sacco

Assieme a Pacha apriamo i sacchi che abbiamo trasportato fino a casa: si sente un rumore strano, cosa sarà mai?

Scopo

Trovare il sacco in cui si nasconde Kuzco.

Materiali

- Cartellone a griglia con lettere e numeri di coordinata
- Disegni di sacchi da attaccare sulle caselle
- Immagini di Kuzco (1), lama (20), provviste (15), pantere (4), scoiattolo (9)



CITTÀ PERDUTA



Svolgimento

Viene preparato in precedenza un cartellone a griglia 7x7, in cui ogni casella corrisponde ad una coordinata (come a battaglia navale). Su ogni casella è incollata sui tre bordi l'immagine di un sacco che crea una tasca in cui infilare un'immagine più piccola. Gli animatori inseriscono nelle caselle le diverse immagini che danno o tolgono punti:

- Lama, +1
- Cibo, +5
- Pantera, -15
- Scoiattolo, -5
- Kuzco, +50

A turno, la squadra chiama una casella e ne scopre il contenuto. Il gioco finisce quando si trova Kuzco ma vince chi ha raccolto più punti!

SCENA: [29:30 - 32:00]

SCENA: [38:30 - 43:50]

3. La grande cascata

*Riportare Kuzco a palazzo è sempre più difficile a causa delle sue cattive maniere!
Pacha e l'imperatore sono in grave pericolo ma solo possono uscirne: mostrategli come si collabora*

Scopo

Finire il percorso senza staccarsi dal compagno.

Materiali

- Spago/nastro
- Palloncino
- Conetti, cinesini, panche, sedie, ecc. (per il percorso a ostacoli)

Svolgimento

Siamo legati al nostro compagno di squadra esattamente come Pacha e Kuzco lo sono nel film: schiena contro schiena e braccia rivolte verso la schiena del compagno. In mezzo, per far tenere la distanza, si può mettere un palloncino. Bisogna fare un percorso a ostacoli tutti insieme ed arrivare alla fine dove ci sarà qualcuno immobile con un paio di forbici. La coppia dovrà posizionarsi attentamente in modo tale da fare scoppiare il palloncino tra le schiene e vincere !





SCENA: [46:34 – 51:00]

4. Volete ordinare?

Nel ristorante c'è sempre un gran trambusto, servirebbe proprio un interfono per semplificare il lavoro alla cameriera! Creiamone!

Scopo

Creare un interfono per le ordinazioni.

Materiali

- Spago
- 2 barattoli di latta oppure bicchieri in carta/plastica
- Forbici
- Cartoncino colorato (opzionale)
- Colori a tempera
- Pennelli
- Colla vinilica
- Pennello per la colla

Svolgimento

Lasciate che i bambini diano libero sfogo alla loro fantasia colorando come preferiscono il cartoncino: possono lasciarsi ispirare dai costumi dei protagonisti.

Una volta che il colore si sarà asciugato, spennellate i bicchieri/barattoli di colla vinilica e incollate il cartoncino precedentemente decorato. Infine, procedete praticando un foro alla base del barattolo stesso. Inserite, quindi, lo spago nel foro facendo un nodo per fissarlo. La lunghezza dello spago può variare a piacimento. Si consiglia almeno 1.5 metri circa.

5. Tre piatti di maiale con pancetta extra a parte, due assaggini di formaggio piccante, un trionfo di fegato e cipolla e una bistecca scolpita a forma di trota!

Ora che abbiamo l'interfono per le ordinazioni, possiamo prenderle velocemente! Proviamo.

Scopo

Fare arrivare l'ordinazione giusta all'ultimo componente in fila.

CITTÀ PERDUTA

Materiali

- Interfoni dell'attività precedente

Svolgimento

Le squadre si dispongono in fila, distanti quanto la lunghezza degli interfoni. Ai primi della fila viene detta un'ordinazione (due banane con salsa di mandorle); questi devono comunicarla attraverso l'interfono al compagno di squadra successivo, che lo dice al terzo, e così via. La squadra il cui ultimo componente si prenota per primo, ha la possibilità di provare a dare la soluzione giusta. Se questi sbaglia, il secondo arrivato può dare la soluzione, poi il terzo e così via.



SCENA: [1:00:30 - FINO ALLA FINE]

6. Il Cambiamento di Kuzco

Kuzco capisce di stare vivendo come un despota insensibile e si scusa: bisogna fare festa per il nuovo Kuzco!

Scopo

Fare festa.

Materiali

- Dispositivo per la musica

Svolgimento

Facciamo iniziare "Iko Iko" e scateniamoci nelle danze!