

CITTÀ PERDUTA

GIOCOFILM PREADO



LAPUTA - CASTELLO NEL CIELO

(1986) DI HAYAO MIYAZAKI

Trama: La pellicola inizia con la presentazione dei due co-protagonisti, i giovani Sheeta e Pazu. Sheeta, inseguita dai pirati dell'aria, precipita da un'aeronave, ma la pietra che porta legata al collo la salva magicamente, rallentandone la caduta. Pazu assiste alla scena dalla miniera in cui lavora, per poi trasportare la giovane, priva di sensi, nella casa in cui abita da solo. Quando Sheeta si sveglia i due fanno conoscenza e Pazu le racconta di Laputa, l'isola-città fluttuante.

Nonostante si tratti di una leggenda, egli crede nella sua esistenza poiché il padre, anni prima, la immortalò in una fotografia. Dopo poco i due ragazzini si trovano però costretti a una precipitosa fuga: i pirati del cielo e i soldati dell'esercito al servizio del misterioso Muska, intenzionato a rapire Sheeta, tentano di catturarli. In loro soccorso, oltre agli abitanti della città-miniera, interviene il vecchio minatore "Nonno Pon", il quale rivela che il ciondolo di Sheeta è una *gravipietra*, un minerale conosciuto dal popolo di Laputa. A questa notizia la bambina svela di chiamarsi Lusheeta Toel UI Laputa.

Finale: Nonostante i soccorsi, Muska riesce a catturare i ragazzi, ma un cambio di fronte dei pirati del cielo consente loro di fuggire e raggiungere l'isola volante, che scoprono ormai disabitata da secoli. Raggiunti nuovamente da Muska vengono a conoscenza che anch'egli, come la ragazzina, discende dagli abitanti di Laputa ma è intenzionato a usare la città come arma di distruzione. Sheeta, aiutata da Pazu, riesce a distruggere parzialmente l'isola e a far precipitare il nemico nel vuoto. I due ragazzini, abbandonata la città insieme ai pirati, salutano i loro nuovi amici e proseguono il loro cammino lasciandosi Laputa alle spalle.

SVOLGIMENTO

SCENA: [5:30 - 8:15]

1. Il ciondolo di Sheeta

In una notte rischiarata dalla luna, un ragazzo di nome Pazu, alzando gli occhi al cielo vede che qualcosa di brillante sta cadendo lentamente: non si tratta di una



CITTÀ PERDUTA

meteora, bensì di una ragazza, che porta al collo uno strano ciondolo. Il suo nome è Sheeta e il monile ha uno stemma che risale a un'antica civiltà. Divertiamoci a creare anche noi il nostro ciondolo!



Scopo

Creare un piccolo ciondolo in un laboratorio di manipolazione, come quello indossato da Sheeta.

Materiali

- Creta, das, argilla o plastilina
- Stuzzicadenti piccoli o cannuce
- Tempere
- Cordicelle di spago o di tessuto

Svolgimento

Prendere una piccola quantità di creta, come una noce, farne una pallina e schiacciarla con il palmo della mano contro il tavolo, in modo da darle una forma tonda e piatta, creando un ciondolo. Praticare un piccolo foro nella parte in alto così da poter far passare, una volta asciutto, una piccola cordicella all'interno di esso, che potrà poi essere usata per legarlo al collo.

Il ciondolo può essere poi personalizzato con le tempere (da asciutto) e/o inciso con uno stuzzicadenti quando la creta è ancora fresca.

SCENA: [16:03 - 18:00]

2. Laputa

Pazu racconta a Sheeta la storia di Laputa, una misteriosa città fortezza che fluttua nel cielo. Non toccando mai terra, Laputa è raggiungibile solo utilizzando aeroplani. Pazu è un aspirante ingegnere, sempre intento a progettare aeroplani. Costruiamone insieme uno di carta e facciamo una gara per vedere chi è in grado di mandarlo il più lontano possibile!

Scopo

Costruire aeroplanini di carta e utilizzarli poi in una sfida: la squadra i cui aeroplani volano più lontano vince.

Materiali

- Carta da riciclo o di giornale
- Pennarelli, matite, pastelli

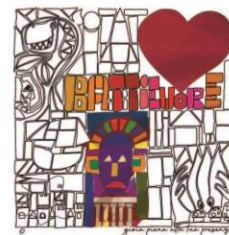


CITTÀ PERDUTA

Svolgimento

A ciascun ragazzo viene consegnato un foglio di carta per costruire il suo aeroplanino (seguono istruzioni semplici). Ognuno può poi decorare la sua opera come preferisce.

Una volta costruiti tutti gli aeroplani, le squadre si sfidano a due a due in una gara di lancio: gli aeroplani che volano più lontani conquistano punti per far vincere la propria squadra.



SCENA: [18:00 - 27:00]

3. Il trenino disumano

Uniamoci alla fuga di Sheeta e Pazu sfidando le altre squadre in una luuuunga catena!

Scopo

Completare il percorso tra le sedie con la propria squadra prima di tutte le altre.

Materiali

- Un campo da gioco spazioso
- Una sedia per ogni squadra

Svolgimento

In un luogo abbastanza largo e lungo le squadre si sfidano a due a due.

Ogni squadra pone due sedie davanti a sé, a circa 15 metri di distanza l'una dall'altra. I componenti di ciascuna squadra si dispongono dietro la loro prima sedia e il primo della squadra, si siede su di essa.

Al via, il primo di ogni squadra corre verso la seconda sedia, ci gira intorno e torna indietro di corsa verso la prima sedia. Non appena il primo giocatore si alza e parte, il secondo giocatore di ogni squadra si siede sulla prima sedia e quando il primo ritorna, si danno la mano e corrono insieme verso la seconda sedia. Il gioco continua così finché tutta la squadra (o un numero stabilito di persone in base agli spazi) torna dietro alla prima sedia in una lunga catena.

Se ci si stacca durante la corsa, la comitiva si deve fermare fino a che tutti i corridori si sono ricongiunti.

SCENA: [1:24:00 - 1:30:00]



CITTÀ PERDUTA

4. Un giardino meraviglioso

Dola non è cattiva come sembra, anzi! Aiuta Sheeta e Pazu a coronare il loro sogno di trovare Laputa. La fortezza nel cielo ha le sembianze di un bellissimo giardino, curato da un ultimo superstite della sua specie, un robot-giardiniere dall'animo buono. Ricreiamo l'ambientazione di Laputa!



Scopo

Ricreare l'ambientazione della fortezza di Laputa nel proprio oratorio durante un laboratorio creativo attraverso la composizione di una fioriera.

Materiali

- Vasi di varie dimensioni
- Terra
- Piantine di fiori di diverso tipo
- Acqua

Svolgimento

I ragazzi si impegnano tutti insieme, divisi a squadre o per età, a creare dei micro-giardini, travasando terra, fiori e piantine in vasi di diverse dimensioni. Non scordatevi di annaffiare le vostre colture!

SCENA: [1:55:00 – FINO ALLA FINE]

5. Trionfo del bene!

Per impedire che il perfido Muska utilizzi Laputa come arma di distruzione, Sheeta e Pazu, attraverso una parola magica, portano la fortezza a trasformarsi in un albero che galleggia dolcemente nel cielo. Festeggiamo creando un ban!

Scopo

Inventare un ban con la colonna sonora finale del film.

Materiali

- Stereo per la musica
- Traccia finale del film
- "Inventiva"

Svolgimento

Insieme agli animatori, i ragazzi di ogni squadra si divertono inventando le parole di un ban sulle note della canzone finale del film.

