

STAZIONE SPAZIALE

GIOCOFILM PREADO

I GUARDIANI DELLA GALASSIA

(2014) DI JAMES GUNN



Trama: Peter Quill è solo un bambino quando nel 1988, dopo la morte della madre, viene rapito da un gruppo di pirati spaziali guidati da Yondu. Ventisei anni dopo, sul pianeta Morag, Quill ruba una sfera, l'Orb. Viene però ostacolato da un fidato aiutante di Ronan, il quale vuole ottenere la sfera. Quill riesce però a fuggire e una volta salito su una navicella spaziale riceve la videochiamata di Yondu, che, venuto a conoscenza del furto ed essendo interessato anche lui all'Orb, mette una taglia sulla testa di Quill. Ronan invece decide di inviare Gamora, una spietata assassina, a recuperare la sfera che però, cambiando i piani, deciderà di unirsi a Peter Quill. Si crea così una nuova squadra composta da Peter Quill e Gamora alla quale si aggiungeranno un procione, Rocket, un albero dalle sembianze umane, Groot, e Drax, la cui moglie era stata uccisa da Ronan.

Finale: Il gruppo guidato da Peter Quill si scontra con Ronan. Il gruppo viene sopraffatto dal potere di Ronan, ma Rocket fa schiantare la loro navicella spaziale contro quella di Ronan. Groot si sacrifica proteggendo i suoi amici creando uno scudo con il suo corpo. Quill riesce a prendere la gemma dell'infinito e con l'aiuto dei suoi compagni riesce a contenere il potere riuscendo a disintegrare Ronan. In seguito Yondu chiede a Quill di consegnargli la sfera, ma quest'ultimo lo inganna, dandogli una sfera fasulla e consegnando quella vera ai Nova Corps (la polizia di Xandar), i quali cancellano tutti i precedenti crimini del gruppo di Quill, ora noti come Guardiani della Galassia.

SVOLGIMENTO

SCENA: [7.30 - 15.20]

1. Proteggiamo l'Orb!

Peter Quill, riuscendo a sfuggire dai nemici che lo inseguono, riesce ad ottenere l'Orb. Ora è tempo di proteggerlo.

Scopo

Non far scoppiare il palloncino.



STAZIONE SPAZIALE

Materiali

- Palloncini
- Ostacoli

Svolgimento

I componenti delle squadre si dividono in coppia e si posizionano schiena contro schiena mettendo tra di loro un palloncino (l'Orb). Dovrà essere svolto un breve percorso (con ostacoli o senza). La squadra che per prima termina il percorso vince.



SCENA: [17.45 - 21.00]

2. Assembla la chiave

Scopo:

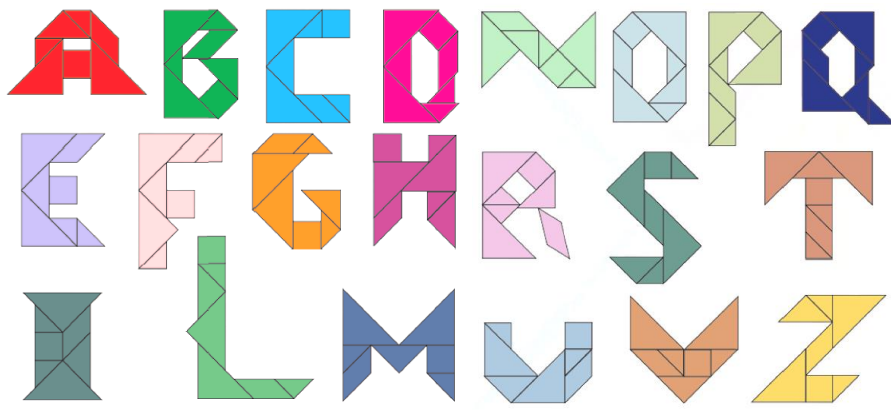
Unire i pezzi di tangram posseduti per ricreare l'immagine data.

Materiale:

- Diversi pezzi di un tangram

Svolgimento:

A ciascuna squadra vengono dati i pezzi del tangram. Gli animatori propongono ai ragazzi una figura da riprodurre, creata con i diversi pezzi del tangram. L'immagine più semplice è quella del quadrato iniziale, da ricomporre. Altrimenti, possono comporre una parola:



3. Escape room

Ora che ci siamo alleati con Gamora, Groot, Rocket e Drax, dobbiamo trovare un modo di evadere dalla prigione; per fare questo la collaborazione sarà fondamentale.



STAZIONE SPAZIALE

Scopo

Come in tutti i film ambientati nelle prigioni che si rispettano, i fuggiaschi hanno pochi strumenti a disposizione per poter scappare: spesso un cucchiaino del rancio è ciò che possiedono. Lo scopo del gioco sarà trovare la chiave che apre la serratura della porta della prigione che è sepolta sotto della sabbia.



Materiali

- Un cucchiaino da tè per ogni giocatore (di plastica o metallo)
- Recipienti profondi di sabbia (ad esempio scatole di caramelle, piccoli catini e bacinelle)
- Un tavolino su cui appoggiare le bacinelle e delle chiavi di varia forma e dimensione

Svolgimento

Le squadre si dispongono in file indiane distanti tra di loro (gli facciamo allargare le braccia e non si devono toccare). Di fronte ad ogni fila si pone a una distanza di 10/15 metri un tavolino con delle bacinelle(almeno 3 per squadra) riempite con della sabbia (si eviti la farina per gli intolleranti al glutine) e una bacinella vuota. Si nascondono nei contenitori pieni di sabbia chiavi diverse. A turno il giudice chiederà di cercare una sola chiave. Per farlo i giocatori correranno fino al tavolino e sposteranno la sabbia nella bacinella vuota fino a trovare la chiave. Vince il primo che troverà quella giusta che il giudice ha chiesto. Se possibile, sarebbe bello che ogni chiave usata apra un diverso lucchetto (ad esempio delle bici) proprio per ricordare maggiormente una fuga rocambolesca della prigione!

SCENA: [55.35 - 59.30]

4. Il potere è nelle nostre mani

Il gruppo si incontra con un collezionista, il quale apre l'Orb rivelando al suo interno la presenza di una gemma dell'infinito, un artefatto di incommensurabile potere che solo pochi riescono a tenere in mano.

Scopo

Non far cadere a terra una pallina da ping pong che i componenti della squadra si faranno passare tra loro.

Materiali

- Bicchieri (uno per ogni componente della squadra)
- Palline da ping pong (una per squadra)



STAZIONE SPAZIALE

Svolgimento

Ogni squadra dovrà mettersi in cerchio e ognuno in mano avrà un bicchiere. Lo scopo sarà quello di far passare a tutti i membri della squadra la pallina senza farla cadere a terra. La pallina dovrà essere passata facendola rimbalzare da un bicchiere all'altro, non può essere rovesciata. Vince la squadra che per prima finisce il giro.



SCENA: [1:03:00 - 1:08:51]

5. SOS aiuto!

Siete disposti a tutto per poter salvare Gamora, per questo inviate un SOS a Yondu e cercate di farvi localizzare da lui che vi potrà accogliere sulla sua navicella.

Scopo

Scrivere SOS sul pavimento.

Materiali

I ragazzi usano quello che hanno a disposizione e che trovano in oratorio; se li si vuole aiutare si possono dar loro alcuni materiali (es. cartelloni, cartoni, cappellini, ecc.)

Svolgimento

Le squadre dovranno scrivere SOS sul pavimento usando tutti i possibili oggetti che hanno a disposizione; per farlo avranno a disposizione cinque minuti. Si valuterà la grandezza della scritta ma soprattutto la creatività a livello di materiali scelti.

SCENA: [1:37:00 - 1:45:54]

6. I Guardiani della Galassia

Siete riusciti a sconfiggere Ronan e ora siete diventati i Guardiani della Galassia.

Scopo

Trovare un urlo, bans, ballo che possa rappresentare la propria squadra.

Materiali

- Dispositivo per mettere la musica

Svolgimento

Ogni squadra deve inventare un urlo, bans o ballo.

