

# GIUNGLA SELVAGGIA

**GIOCOFILM** **PREADO**



## **JUMANJI – BENVENUTI NELLA GIUNGLA (2017) DI JAKE KASDAN**

**Trama:** Un giorno a scuola quattro ragazzi adolescenti trasgrediscono delle regole e vengono messi in castigo dal preside. La loro punizione consiste nel pulire e svuotare la cantina della scuola. Mentre i ragazzi puliscono la stanza, trovano Jumanji, un vecchio videogioco, e decidono di giocarci. Scelgono i personaggi e una volta premuto "Start" i ragazzi vengono risucchiati dal televisore e si trovano catapultati all'interno del videogioco, a Jumanji.

Quando arrivano a Jumanji, in una giungla, il loro corpo cambia aspetto e si trasformano nei loro avatar scelti, con i diversi punti di forza e di debolezza.

Poco dopo i ragazzi incontrano la loro guida, Nigel, che consegna loro una gemma, una mappa e rivela la loro missione: spezzare la maledizione di Jumanji. Per riuscire a portare a termine la missione devono posizionare la gemma nell'occhio della statua del dio Giaguaro, posta in cima ad un monte altissimo.

Ogni personaggio possiede solo 3 vite per superare le diverse prove e i diversi livelli del videogioco. Se i ragazzi terminano queste vite a disposizione, rimangono bloccati nel gioco e non possono tornare a casa.

**Finale:** Nonostante i vari ostacoli i quattro ragazzi, grazie al loro coraggio e alla loro collaborazione, riescono a portare a termine la loro missione e ad uscire dal gioco, ritornando nel mondo reale sani e salvi.

## **SVOLGIMENTO**

**SCENA:** [ 14.02- 14.47 ]

### **1. L'avatar**

*Questi ragazzi hanno scelto il proprio avatar per iniziare a giocare e voi: cosa state aspettando a crearne uno?*



# GIUNGLA SELVAGGIA

## Scopo

Creare il proprio avatar.

## Materiali

- Fogli
- Penne/matite/pennarelli

## Svolgimento:

Ogni ragazzo crea il proprio personaggio avatar per poter iniziare il gioco, proprio come i protagonisti della storia. Ognuno potrebbe scegliere il proprio nome e definirne punti di forza e di debolezza e segnarli sui fogli forniti dagli animatori.



## **SCENA: [16.01- 17.26 ]**

### 2. Nuove vesti

*Anche voi, come questi amici, siete entrati nel videogioco e siete finiti nella giungla. Per trasformarvi negli avatar da voi scelti noi animatori vi mostreremo diversi vestiti. Potete scegliere qualcosa che rappresenti il vostro personaggio creato e lo dovrete tenere per tutta la durata del gioco.*

## Scopo:

Scegliere accessori che possano rappresentare al meglio il proprio avatar.

## Materiali:

- Travestimenti
- Teli colorati
- Gioielli
- Oggetti di vario tipo

## Svolgimento:

Ogni ragazzo sceglie il travestimento che più gli piace e gli si addice per poter iniziare davvero a giocare.

### 3. L'oscurità

*Non sapete più chi siete, avete una nuova identità. Potrebbe essere difficile stare in queste nuove vesti ma, dopo un primo momento di buio, potrete sicuramente capire chi siete davvero e tornare a vedere la luce.*



# GIUNGLA SELVAGGIA

## Scopo:

Superare gli "ostacoli" incontrati durante il percorso proposto dagli animatori

## Materiale:

- Bende (una per ragazzo)
- Sedie, cuscini e altri oggetti che possano diventare facili ostacoli da superare

## Svolgimento:

Gli animatori preparano un breve e facile percorso ad ostacoli per i ragazzi e poi i ragazzi lo eseguono bendati uno dopo l'altro.



## **SCENA: [ 27.58 - 28.35 ]**

### 4. La missione "L'unione fa la forza"

*La guida vi ha spiegato la vostra missione: unire le forze per salvare il popolo di Jumaji e spezzare la maledizione riportando la pietra verde alla statua del giaguaro, nascosta nella giungla. Solo spezzando il sortilegio potrete uscire dal gioco e tornare a casa.*

## Scopo:

Imparare una canzone o una poesia a memoria in un determinato tempo.

## Materiale:

- Canzone/poesia divisa in parti

## Svolgimento:

L'animatore lascia ad ogni ragazzo un pezzetto di canzone da imparare e qualche minuto per memorizzarlo. Allo scadere del tempo dispone i ragazzi in riga e loro devono ripetere in successione ciò che si ricordano.

## **SCENA: [ 38.54 - 39.07 ]**

### 5. Tre vite

*Avete scoperto di aver solo 3 vite per poter sopravvivere ai pericoli della giungla e superare i diversi livelli del gioco. Se le vite terminano, game over!*

## **SCENA: [ 34.11 - 35.22 ]**



# GIUNGLA SELVAGGIA

**SCENA: [ 37.05 - 38.03 ]**

## 6. I nemici

*I protagonisti hanno superato diverse prove e sono scappati via dai nemici. Come loro, anche voi avete dei nemici da sconfiggere...*



### Scopo:

Rubare agli avversari il maggior numero di pietre verdi nel minor tempo possibile.

### Materiale:

- Molti foglietti con sopra raffigurate diverse pietre verdi

### Svolgimento:

Gli animatori dividono i ragazzi in squadre e danno ad ogni squadra diversi foglietti con rappresentate pietre verdi (come quella del film) con dietro un punteggio. In un tempo stabilito ogni giocatore dovrà cercare di rubare il maggior numero di pietre verdi alle squadre avversarie e portarle nel suo campo. Allo scadere del tempo, vince la squadra che ha il punteggio più alto.

**SCENA: [ 58.18 - 59.16 ]**

## 7. Coraggio!

*Ora tocca a voi, quanto siete coraggiosi?*

### Scopo:

Indovinare gli ingredienti presenti nel beverone.

### Materiale:

- Beverone

### Svolgimento:

Un animatore prepara un beverone con diversi ingredienti a suo piacimento al suo interno (es. zucchero, coca cola, limone...). I ragazzi dovranno indovinare assaggiandolo, tutti gli ingredienti presenti al suo interno.

### Varianti:

- I ragazzi si bendano gli occhi e gli animatori danno da assaggiare diverse pietanze (es. patatine, olive, pane...): i concorrenti devono indovinare che cosa stanno mangiando affidandosi solo al loro gusto.



# GIUNGLA SELVAGGIA

- Al posto di assaggiare le pietanze, i ragazzi si possono affidare solo al loro olfatto.



**SCENA:** [ 1.27.47 - 1.28.39 ]

## 8. Centro!

*Se riuscite a mettere anche voi la pietra nel giaguaro, il gioco finisce e potete tornare a casa.*

### Scopo:

Colpire il maggior numero di bersagli presenti in un tempo stabilito

### Materiale:

- Bersagli
- Palline

### Svolgimento:

Gli animatori posizionano nello spazio i diversi bersagli. Ogni bersaglio ha un punteggio, gli animatori collocheranno quelli con il valore più alto più lontani dai ragazzi e quelli con il punteggio più basso più vicini. Ogni ragazzo ha 2 o 3 tiri a testa per provare a colpire il maggior numero di bersagli possibile.

### Variante:

- Invece di colpire i bersagli, è necessario fare canestro in alcuni contenitori.

**SCENA:** [ 1.41.05 - 1.45.03 ]