

HOLLYWOOD - dal PRODUTTORE al CONSUMATORE

Questa serata è una serata "estesa" nel senso che dovrebbe risultare molto lunga. Per questo motivo abbiamo deciso di dividerla in due parti, da giocare in tempi diversi (ogni parte è comunque autonoma, nel senso che ha un suo vincitore).

Per questa serata sarà necessario abbinare le squadre, in modo da avere circa 5 gruppi da una ventina di ragazzi ciascuno. Per ogni squadra vengono nominati due portavoce (il regista e l'aiuto regista).

Scopo del gioco

Realizzare il miglior film per la casa produttrice ABC Games Co. Film Production, battendo sul tempo (e sul risultato) tutte le troupes concorrenti.

La realizzazione del film avviene attraverso una serie di tappe costituite da diversi giochi.

PRIMA FASE. DAL PRODUTTORE...

1. LA CONQUISTA DEL COPIONE

Ogni troupe deve acquisire un copione per poter mettere in cantiere il proprio film... In questo caso però il copione non è la sceneggiatura bensì un vero e proprio "copione".

Tutte le squadre si dispongono in fila indiana, ogni giocatore deve essere ad almeno un metro dal suo compagno ed ognuno sarà munito di foglio e pennarello. Il conduttore consegna ad ogni capofila (il regista) un disegno avente per oggetto "il cinema" (es. la locandina di un film) e questi dovrà iniziare a copiarlo nel miglior modo possibile. Il giocatore a fianco del regista dovrà a sua volta, sbirciando SOLO dal FOGLIO del compagno cercare di disegnare il soggetto proposto e così dovranno fare tutti gli altri componenti della squadra (ognuno sbirciando sul foglio di chi sta davanti).

A tempo scaduto vince la squadra che, sul foglio appartenente all'ultimo giocatore della fila, è riuscita a riportare più particolari corretti del disegno originale.

La squadra vincitrice ha il diritto di scegliere, anche per le altre, il genere del film (es. avventura, giallo...)

2. I FINANZIAMENTI

Per poter girare un film servono molti soldi... Per questo motivo le squadre hanno risposto al bando di concorso della Oasis & Affini S.p.a che "si offre di sponsorizzare il film che meglio promuoverà il suo nuovo prodotto, il GULTORE".

Ogni squadra dovrà perciò fornire, nel tempo di circa 15-25 minuti:

- Il progetto dettagliato del gultore: scopo, utilità, modo d'impiego
- Uno slogan pubblicitario degno del prodotto

- Uno spot molto convincente in cui si magnificano le lodi del gultore

Alla squadra giudicata vincitrice (ovviamente per fantasia manifesta; mica vi sarete chiesti che cos'è un gultore...) va un finanziamento di 50 miliardi, alla seconda vanno 40 mld e così via a scalare. Invece dei soldi viene però consegnata alla squadra una fornitura più o meno ricca di materiale scenico per la creazione di effetti speciali (vedi gioco numero 4) che sarà utile in seguito.

3. GLI ATTORI

Trovati i finanziamenti inizia la ricerca degli attori. Gli studios hanno lanciato infatti i provini per cinque ruoli:

- Dott. Punkreas, medico punk
- L'arrotino filosofo
- Il grande amore (non meglio specificato)
- Il protagonista (non meglio specificato)
- Il portiere (non meglio specificato)

Ogni squadra dovrà fornire, per ogni ruolo, due giocatori che, davanti a tutti, dovranno impersonare A MODO LORO il personaggio loro affidato (UAO che ripetizione!!!). I vincitori vengono designati da un'apposita giuria (gli educatori) che dovrà avere l'accortezza di far vincere un giocatore per squadra (in modo che ogni team abbia UN proprio elemento tra i 5 personaggi fondamentali).

4. EFFETTI SPECIALI e DOPPIAGGIO

Per un buon film servono sicuramente anche gli effetti speciali, che dovranno essere realizzati con il kit vinto nel gioco numero 2 e poi con tutto il materiale fornito dalla fantasia.

Gli educatori si dispongono in 5 basi sparse sul campo da gioco che verranno visitate a turno da tutte le squadre. La rotazione (passaggio ad una base alla successiva) avviene solo al fischio del conduttore, in questo modo tutte le squadre sono sempre occupate e non dovrebbero presentarsi tempi morti.

Le cinque "basi" richiedono alle squadre di:

BASE 1: effetto speciale "pioggia"; i giocatori devono simulare una tempesta, in tutte le varianti (pioggia, diluvio, tuoni, grandine... a fantasia dell'educatore).

BASE 2: "animali"; i giocatori dovranno mimare/realizzare gli animali loro richiesti (alce, ornitorinco...)

BASE 3: "mostri, fantasmi ed extraterrestri"; in questo caso bisogna invece simulare tutti questi simpatici esserini.

BASE 4: stazione di doppiaggio. L'educatore chiede alla squadra di doppiare la partenza di uno shuttle da Cape Canaveral.

BASE 5: stazione di doppiaggio. La scena da doppiare in questo caso è invece una partita di ping pong fra la nazionale giapponese e quella armena, arbitrata da un arbitro di Torino.

Il materiale fornito nel gioco 2 è a vostra discrezione e deve essere adatto a svolgere almeno in parte le prove sopra indicate. Ovviamente la squadra che ha vinto il kit da 50 mld dovrà essere più avvantaggiata di quella che ha preso la borsa da 10 mld.

Esempio di materiale: pezzi di stoffa, bastoni, bicchieri di carta, racchetta da ping pong e pallina...

CONCLUSIONE

La prima serata si conclude con la consegna degli Oscar per i diversi effetti speciali (uno per base) e per i diversi personaggi (gioco 3).

CONSIGLIO (1): la cerimonia di consegna degli Oscar deve essere molto... ganza!

CONSIGLIO (2): non buttate ciò che avete realizzato in questa serata perché vi servirà... tra breve!

MATERIALE

- Fogli
- Cartelloni
- Pennarelli (almeno 150)
- Materiale per gli effetti speciali (bastoni, bicchieri, fischietti...)
- Oscar

SECONDA FASE. ...AL CONSUMATORE

Bene, vi siete ripresi dalla serata scorsa? Siete pronti a terminare il vostro film? Bene, allora andiamo!!!

1. CIAK SI GIRA!

Ad ogni squadra vengono consegnati due rotoli di carta igienica (pulita), presi in consegna da un giocatore piazzato ad un'estremità del campo da gioco.

Al via del conduttore ogni squadra deve svolgere la carta (la pizza del nastro), segnarla, PER TUTTA LA SUA LUNGHEZZA con almeno 6 righe colorate e riavvolgerla su di un nuovo rullo posto ad almeno qualche metro dal precedente. È possibile, in caso di rottura, riaggiustare la "pellicola" con il nastro adesivo. Per la divisione dei ruoli la squadra può fare come meglio crede.

Vince la squadra che termina per prima.

2. EVVIVA LA PUBBLICITA'!

Ogni squadra prepara il film di prossima uscita. In particolare dovrà realizzare (nel tempo di 20-25 minuti):

- La locandina
- La trama: nel film devono recitare cinque personaggi con i ruoli indicati nella prima serata più eventualmente (ma è consigliato) altri personaggi a scelta
- Almeno un effetto speciale

- Se possibile anche la colonna sonora (rumori, canzoni, va bene tutto!) AH, dimenticavo... Il titolo del film, per tutte le squadre, è "Mamma ho perso il gultore".

3. PROIEZIONE DEL FILM

Tutte le squadre devono recitare il proprio film davanti alle altre. Per questo gioco è necessario fornire un tempo sufficiente per la preparazione, solo pochi minuti per la recitazione (le squadre che aspettano si potrebbero annoiare).

Il film vincitore viene scelto dalla giuria (ma non proclamato)

4. GRAN GALA'

La serata dovrebbe terminare con un gran ballo (cioè con canti, bans e (perché no?) con un vero e proprio Gran Ballo) che però lasciamo a discrezione di ogni campo (dipende anche molto da come è andata la serata).

Al termine del Galà si consegna l'Oscar per il miglior film.

OSSERVAZIONE: come avrete sicuramente visto, molti giochi sono propedeutici al gran finale e perciò sono privi di un vero vincitore. Fate attenzione perciò quando li spiegate a NON dirlo e se i ragazzi vi chiedono spiegazioni dite che tutti i giochi vengono via via valutati dall'apposita giuria.

MATERIALE

- Tutto il materiale utilizzato nella prima parte, compreso quello "prodotto" dai ragazzi
- Dieci rotoli (circa) di carta igienica (pulita)
- Bastoni su cui arrotolare la carta igienica
- 5 rotoli di nastro adesivo
- Fantasia in quantità
- Eventuale materiale per il Gran Ballo