

# SCHEDE GIOCO

## IL BAMBINO CHE SCOPRÌ IL MONDO

(O Menino e o Mundo, Brasile/2013) di Alê Abreu (80')

In seguito alla scomparsa del padre, un bambino parte alla scoperta di un mondo fantastico e un po' sinistro, fatto di strane creature a metà fra esseri viventi e macchine. Un gioiello d'animazione realizzato con tecniche miste, che racconta attraverso gli occhi di un bambino le storture del mondo contemporaneo. Sulle note di una travolgente colonna sonora di folk brasiliano.



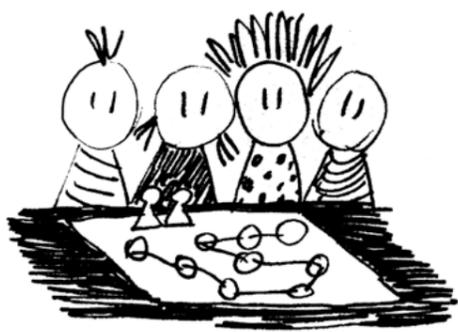
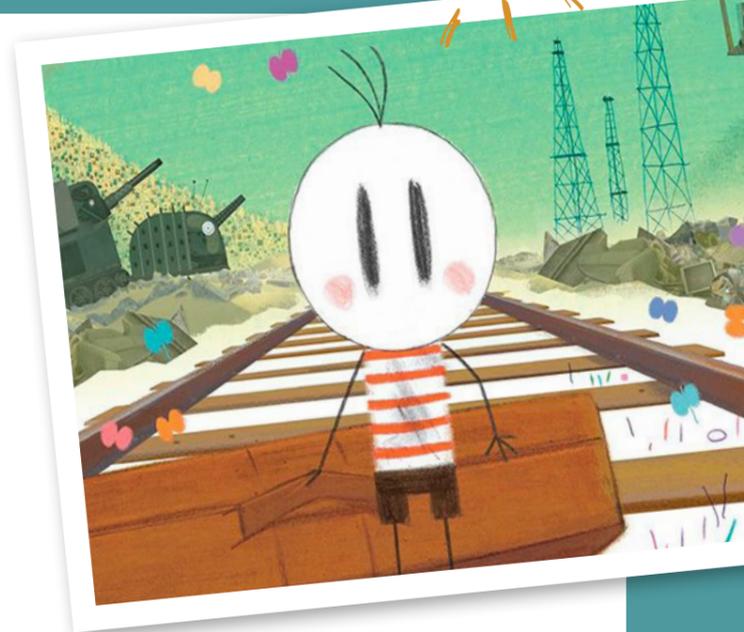
### ALLA SCOPERTA DEL MONDO

#### ISTRUZIONI

**Giocatori:** quattro o più, divisi in squadre di almeno due giocatori.

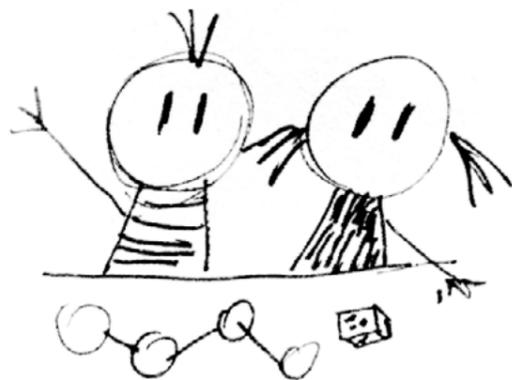
**Materiale di gioco:** un tabellone, un segnaposto per ciascuna squadra, un dado.

**Inizio e scopo del gioco:** si estrae a sorte per decidere chi inizia. Si gioca in senso orario. Le squadre allineano i segnaposto all'inizio del gioco. Scopo del gioco è percorrere l'intero tabellone e raggiungere la casella 44 prima degli avversari.



#### COME SI GIOCA

**1.** A turno, ogni squadra lancia il dado e avanza di tante caselle quante ne indica il punteggio ottenuto. Non fa differenza se si finisce su una casella occupata da uno o più segnaposto avversari.



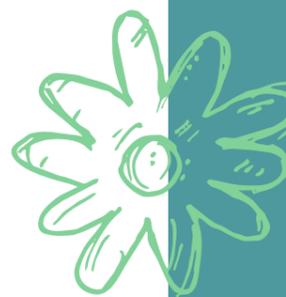
**2.** Nel tabellone esistono alcune caselle speciali. **Casella sasso:** ogni volta che si arriva qui bisogna rilanciare nuovamente il dado e tornare indietro secondo il punteggio ottenuto.

**Caselle bambino:** queste caselle permettono di tirare il dado una seconda volta in un turno, tuttavia il dado può essere rilanciato solo se si supera la prova indicata nel fumetto corrispondente, altrimenti si rimane fermi un turno.



**3.** Per vincere bisogna raggiungere la casella 44 con un lancio esatto. Altrimenti, si deve tornare indietro di tante caselle quanti sono i punti in eccedenza.

Buon divertimento!



### LA GENESI DEL FILM

“Non ho cercato di disegnare per forza come i bambini, quello che volevo trovare era la stessa libertà che sperimentano i bambini quando disegnano” Alê Abreu stava lavorando a un documentario di animazione sulla storia latino-americana quando ritrovò dei quaderni nei quali aveva abbozzato il personaggio del bambino. Vedendoli, pensò immediatamente che questo bambino sarebbe potuto diventare il protagonista di un film, che a quel punto avrebbe narrato la sua storia.

In *Il bambino che scoprì il mondo* Alê Abreu mescola colori e tecniche: pastelli a olio, matite colorate, collage da giornali e riviste. Il regista ha disegnato tutti gli sfondi e si è occupato personalmente di tutte le animazioni, ma al film hanno lavorato 150 persone. L'originalità del film sta non solo nelle sue invenzioni visive, ma anche nella scelta di un ritmo ben lontano da quelli frenetici cui siamo abituati oggi. La realizzazione del film ha richiesto 5 anni di lavoro.

### IL VIAGGIO

Secondo il regista, le varie tappe del viaggio che intraprende il piccolo protagonista possono essere interpretate alla lettera, come una serie di esperienze realmente vissute, oppure come un percorso simbolico, che rappresenta i cambiamenti e la progressiva consapevolezza che sperimenta ogni bambino che diventa adulto. Così come la battaglia tra i due uccelli, uno multicolore e l'altro completamente nero, rappresentano una dualità che è presente in ognuno di noi: il conflitto della libertà contro la normalizzazione, del sogno contro la realtà, della speranza contro la paura, della luce contro l'ombra.

# il BAMBINO che scoprirà il MONDO

Fermi un turno.  
Non c'è niente da fare,  
se si capita su questa casella  
si può solo riflettere  
sull'accaduto e rimanere  
fermi per un turno.

A matita!  
Un giocatore della squadra  
avversaria deve scegliere un  
animale e il giocatore di  
turno deve disegnarlo e  
fatto indovinare alla  
propria squadra.  
Tempo: 1'.

Equilibristi!  
Si deve tenere in  
equilibrio un oggetto,  
per almeno  
5 secondi, su un dito,  
sul naso o sul piede.  
Massimo tre  
tentativi.

Nimicoli!  
Un giocatore della squadra  
avversaria sceglie un film  
o un libro e il giocatore di  
turno deve farlo indovinare  
alla propria squadra  
rimandando. Tempo: 1'.

Singli!  
Infonate una canzone  
di vostro gradimento  
ma senza pronunciare  
le parole del testo.  
La vostra squadra deve  
indovinare il brano.

## PARTENZA

