

# CONNETFLIX

PER UN'ESTATE CONNESSI.  
ALLA REALTÀ.

**LE TUE DOMANDE IN QUESTO MOMENTO SONO  
“CHE COSA FARÒ APPENA SVEGLIO?”, “QUALI  
NUOVE SERIE TV POSSO GUARDARE OGGI?”  
OPPURE “QUANTO MI COSTERÀ L'ABBONAMENTO  
ESTIVO A CONNETFLIX?”**

**NESSUN PROBLEMA:**

**ABBIAMO LE RISPOSTE CHE CERCHI!**

Chi vuole guardare Connetflix?



Educatore



ACR



Aggiungi profilo

 Riproduci qualcosa



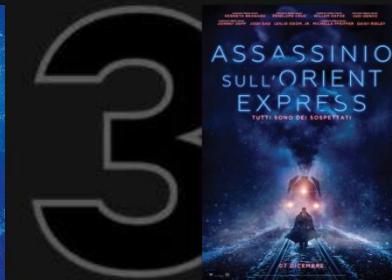
QUEST'ESTATE, L'ABBONAMENTO...

...LO PAGHIAMO NOI!

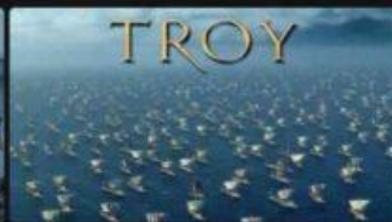
I più visti



Top 10 dei film ACR



Watch It Again



Netflix Originals



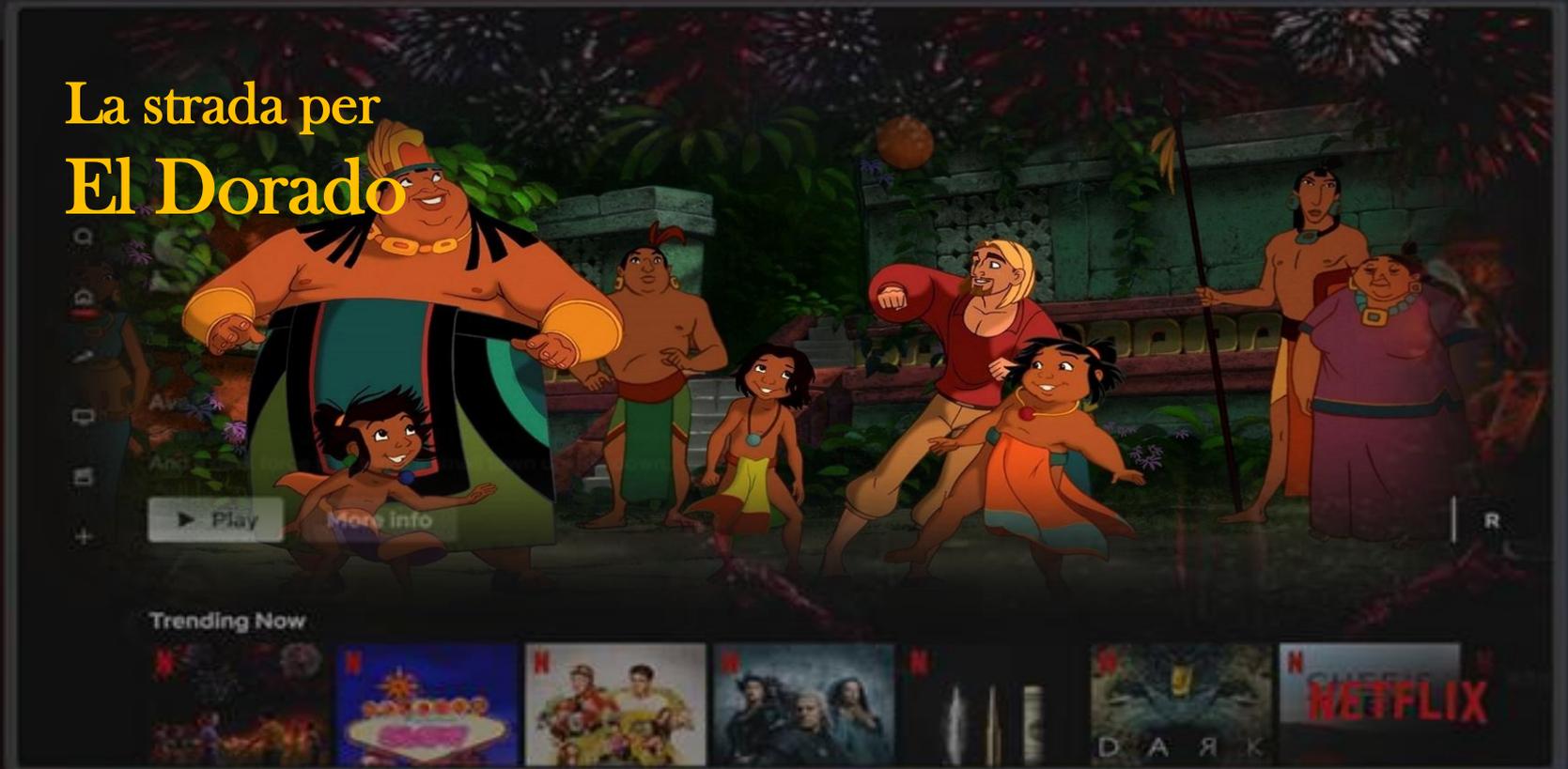
INTANTO TI OFFRIAMO UN'ANTEPRIMA DELLE PROPOSTE!

**UNA VOLTA C'ERANO LE VIDEOTECHE, LUOGHI PIENI ZEPPI DI DVD E VHS CHE POTEVI NOLEGGIARE E GUSTARTI A CASA IN RELAX.**

**I FILM PIACCIONO A TUTTI, GRANDI E PICCINI, MA LA PRIMA COSA DA FARE È SCEGLIERE IL GENERE.**

**ABBIAMO PENSATO DI PROPORRE SEI GENERI DIVERSI, DUE PER ARCO D'ETÀ, CON DEI FILM E DELLE ATTIVITÀ DA FARE CON I VOSTRI RAGAZZI: VEDIAMOLI INSIEME!**

# La strada per El Dorado



**Genere:** avventura

**Età:** dai 6 agli 8 anni

**Trama:** 1519. Tullio e Miguel, due imbrogliatori da quattro soldi, si trovano tra le mani la mappa che porta a El Dorado, la leggendaria città dell'oro...

# CONSIGLIATI PER TE

## “TLACHTLI”

È il gioco al quale giocano i due protagonisti, Miguel e Tulio. Si tratta di un gioco caratteristico delle popolazioni precolombiane del Centro America.

Due squadre si sfidavano a fare “canestro” passandosi la palla senza mai farla cadere. Mani, gambe, piedi, cosce, testa, spalle, bacino, testa: si poteva usare tutto il corpo per non far cadere la palla!

Provate anche voi: dividete i vostri ragazzi in due squadre, mettete un cerchio sopraelevato a metà campo (va bene anche un canestro mobile o, se avete gli strumenti, ricavate dalla pietra un cerchio e fissatelo al muro!).

Vincerà la squadra che riuscirà a far passare per prima la palla nel cerchio (o in alternativa, se il gioco si dovesse chiudere troppo presto, date un limite di punteggio, ad esempio chi arriva prima a 5). Ricordatevi che ci dovrà essere almeno un arbitro che controllerà che la palla non cada mai: se succede, passa alla squadra avversaria!

## “CACCIÀ ALL’EL DORADO”

Sarebbe bello poter organizzare con i vostri piccini una caccia al tesoro, magari dopo aver visto la prima parte di film insieme!

Provate a preparare su degli scatoloni belli grandi delle sagome di nave da decorare (ogni squadra la sua o ogni bambino la propria) e indossare durante la caccia all’El Dorado: servirà solo per l’ambientazione!

I due protagonisti alla fine trovano il tesoro ma non riusciranno a portarlo con sé (il classico finale da “vince l’amicizia”): noi siamo per farlo trovare ai bimbi e tenercelo! Concludete la caccia al tesoro con il finale del film.

La carica dei

101



**Genere:** romantico

**Età:** dai 6 agli 8 anni

**Trama:** Rudy e Anita, assieme ai loro fedeli amici dalmata Pongo e Peggy, dovranno far fronte a una nuova sfida: 101 cuccioli da accudire e tenere lontano chi glieli vuole portare via...

# CONSIGLIATI PER TE

## “PONGO E PEGGY”

Le giornate estive sono solitamente calde e sfiancanti, motivo per cui si consiglia di vestirsi leggeri e con abiti chiari. Ecco allora cosa proponiamo ai vostri bimbi vivaci e amanti dell'impiastricciamiento!

- Fate indossare a ciascun bimbo una maglietta bianca e poi create due squadre. Ciascun bambino avrà a disposizione un tappo di sughero da sporcare con della tempera nera. Al via dell'arbitro, ciascuna squadra dovrà andare a timbrare le maglie degli avversari, creando il caratteristico mantello a pois dei nostri due amati amici a quattro zampe, Pongo e Peggy! Può essere che diate un tempo a ciascuna squadra per fare, a turno, più timbri possibili (una squadra timbra e l'altra si fa timbrare) oppure che sia una lotta aperta e serrata. Piccola nota: dopo un timbro fatto, si deve tornare a “ricaricare” il tappo con altro colore, altrimenti le macchie saranno deboli e i bambini troppo fermi!
- Sempre divisi in squadre, si può pensare a una sorta di duello 1vs1, come nel fioretto: i due sfidanti si avvicinano e giocano in un perimetro limitato. Il primo che riesce a timbrare l'altro, vince e fa guadagnare un punto alla propria squadra! Fate pure più manche, ruotando gli sfidanti.
- E vorrete mica che gli educatori stiano sotto l'ombrellone come il bagnino a controllare?? Per quest'ultima sfida, giocherete anche voi, da soli contro i bambini! Trovate degli oggetti facilmente reperibili in grandi quantità (tappi di sughero, palline di plastica/ping-pong, bombe a mano), magari proprio 101! La squadra dei bambini dovrà difendere i cuccioli (i 101 oggetti) dall'attacco di Gaspare e Orazio (gli educatori) che, anch'essi con la maglia bianca addosso, dovranno rubare più cuccioli possibili in 10 minuti. Il gioco termina quando tutti i cuccioli sono stati rubati o quando ciascun educatore avrà 3 timbri addosso: preparate il fiato!



**Genere: musical**

**Età: dai 9 agli 11 anni**

**Trama: il koala Buster Moon è il proprietario di un teatro sull'orlo del fallimento. Per salvare la sua attività dalla chiusura, indice una gara di canto con un premio di 1.000 dollari. Ops... o forse erano 100.000?**

# CONSIGLIATI PER TE

## “ALLENA LE TUE DOTI”

Il gioco si divide in tre manche:

- Sarabanda (indovina la canzone);
- Karaoke (canta la canzone);
- Just Dance (balla).

Si dividono i bambini in due squadre.

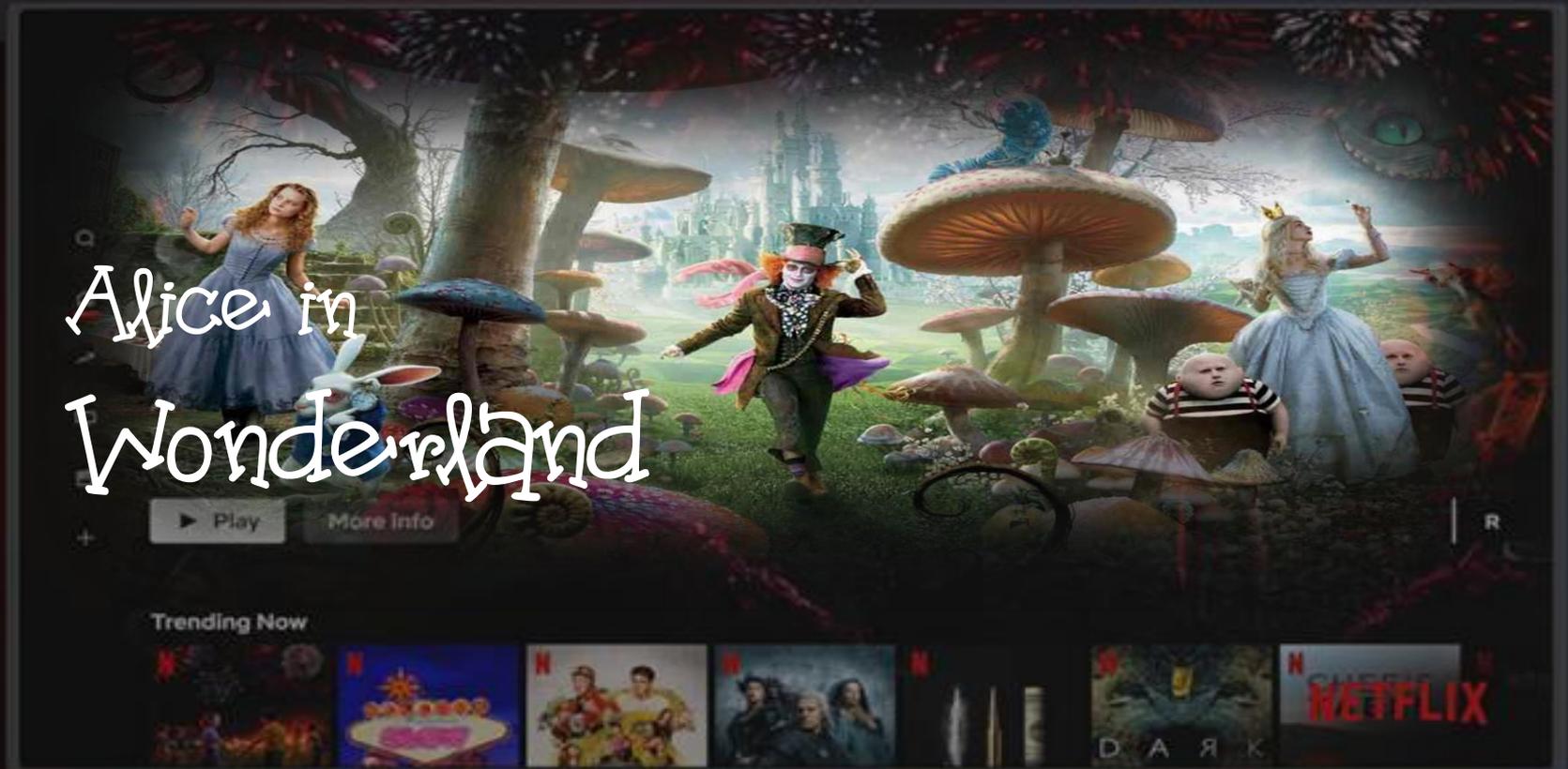
All'interno di ogni gruppo si chiede ai bambini di decidere in quale manche si vogliono mettere in gioco in base alle proprie capacità. Divisi i ruoli si può dare il via alle danze e al canto!!

Durante le manche ogni bambino che gioca ha a disposizione 3 aiuti:

- AIUTO DA PARTE DEL GRUPPO: tutti i membri del gruppo giocano insieme;
- AIUTO DA PARTE DI UN COMPAGNO: si può chiedere l'aiuto ad un componente a scelta della squadra;
- CAMBIO RUOLI : si può chiedere il cambio nella sfida ad un amico del gruppo.

Ad ogni sfida i bambini ricevono 2 punti se si indovina la canzone, se si azzeccano più mosse possibili e se si azzeccano più parole della canzone.

Vince la squadra con più punti!



Genere: fantasy

Età: dai 9 agli 11 anni

Trama: Alice scappa durante una festa, insegue il Bianconiglio dentro la sua tana e finisce in quel mondo che aveva sognato fin da piccola. Stregatto e Cappellaio Matto sono solo alcuni dei tanti personaggi da scoprire...

# CONSIGLIATI PER TE

## “ALLENA LA FANTASIA”

Si crea un cerchio e al suo interno vengono posti degli oggetti.

Ogni bambino a turno dovrà andare al centro, sceglierne uno e dargli un nuovo significato/utilizzo.

*Es. C'è una borraccia al centro, può essere utilizzata come cannocchiale, borsetta, orecchino, microfono, ma non per bere ecc.*

Si fanno tanti giri quanti sono i bambini così da dare la possibilità a tutti di reinventare ogni oggetto.

Al termine del riscaldamento per la fantasia si chiede ai bambini di inventare una storia, COME?

Si preparano tre scatole:

-Una con degli OGGETTI (a vostra scelta)

-Una con dei RUOLI: *Protagonista, Cattivo, Narratore, Mandante (colui che affida la missione al protagonista), Aiutante del protagonista, Aiutante del cattivo, Comparsa, Persona con poteri magici e Animale parlante.*

-Una con dei LUOGHI: *Mare, Bosco incantato, Castello, Casetta in mezzo al bosco, Tunnel sotterraneo, Fondale marino, Torrente.*

Ogni bambini deve pescare un oggetto e un ruolo, con questi devono crearsi il proprio PERSONAGGIO.

Poi pescano insieme un luogo.

Arrivati a questo punto hanno tempo 20 minuti per unire i proprio personaggi per creare/inventare una STORIA da mettere poi in SCENA.

Note tecniche: in base al numero dei bambini potete decidere se fare uno o più gruppi

# CONSIGLIATI PER TE

## “LA SCACCHIERA UMANA”

Numero di partecipanti: dai 14 su. Si dividono i bambini in due squadre, disposte su due file.

In ogni squadra si assegnano in segreto dei ruoli: un re; una regina; due torri; due alfieri; tra quelli che rimangono, la metà saranno cavalieri e l'altra metà saranno pedoni.

A turno uno dell'altra squadra viene vicino alla fila della squadra avversaria, tocca una persona a sua scelta e scappa verso la sua squadra.

-Se la persona toccata è un pedone, solo lui dovrà correre e cercare di prenderlo (toccandolo).

-Se la persona toccata è un cavaliere, correranno lui e tutti i pedoni

-Se è un alfiere correranno lui, i cavalieri e i pedoni.

-Se è una torre correranno lui, gli alfieri, i cavalieri e i pedoni.

-Se è la regina correranno tutti tranne il re.

-Se il re, correranno tutti.

-Se chi è venuto a scegliere chi toccare riesce a scappare e tornare nella propria base illeso, acquista un punto. Viceversa, se viene toccato, il punto passa alla squadra opposta.

Se viene scelto il re, i punti vengono triplicati; quindi 3 punti se chi ha scelto riesce a tornare a 'casa', 3 punti se viene toccato.

Ogni volta che viene trovato il re di una squadra finisce la manche e si ridistribuiscono i ruoli.

Vince chi la squadra che ha più punti!



Genere: giallo

Età: dai 12 ai 14 anni

Trama: salito a bordo del leggendario Orient Express, l'investigatore Hercule Poirot è costretto a occuparsi di un delitto. Bloccati dalla neve, i viaggiatori e l'assassino non hanno via d'uscita...



Genere: giallo

Età: dai 12 ai 14 anni

Trama: lo scrittore Harlan Thrombey è trovato morto nella propria camera. I parenti sono convocati per l'interrogatorio. Tutto lascia pensare a un suicidio, ma ci sono troppe domande senza risposta...

# CONSIGLIATI PER TE

## CACCIA AL TESORO

Organizza una **caccia al tesoro** nel tuo oratorio oppure anche in giro per il paese.

Può essere anche una caccia al tesoro con le fotografie: per esempio, sostituisci i classici indovinelli con delle fotodi un particolare del luogo che le squadre devono raggiungere. Il gruppo deve capire dove è stata scattata la fotografia.

## CINEMA ALL'APERTO

Guarda uno dei film consigliati oppure uno che più vi piace!

- *Cena con delitto* (<https://www.youtube.com/watch?v=AlgWLO8Gdds>)
- *Assassinio sull'Orient Express* (<https://www.youtube.com/watch?v=yJLqzwwq7oNo>)

## CENA CON DELITTO O CLUEDO

Ancora, organizza una vera e propria **cena con delitto o Cluedo**: lo scopo del gioco è trovare il colpevole dell'assassinio. Crea un ruolo per ciascun partecipante e una sceneggiatura (la puoi inventare oppure trovi delle trame già pronte in internet).

# VITA DA CAMPER



Genere: commedia

Età: dai 12 ai 14 anni

Trama: Bob, padre di una sconclusionata famiglia, è costretto ad annullare la vacanza alle Hawaii. Per non dire nulla, fa passare il viaggio di lavoro come se fosse un'entusiasmante gita in camper, tra ostacoli e imprevisti...

# LITTLE MISS SUNSHINE



**Genere:** commedia

**Età:** dai 12 ai 14 anni

**Trama:** la strampalata famiglia Hoover decide di realizzare il sogno della bambina e partono su uno scassato furgone Volkswagen giallo per raggiungere la meta del concorso di bellezza "Piccola Miss California"...

Una serie di  
**SFORTUNATI  
EVENTI**



Trending Now



**Genere: commedia**

**Età: dai 12 ai 14 anni**

**Trama: dopo l'incendio della loro casa, i tre fratelli diventano orfani. Affidati alle cure del conte Olaf, lontano parente interessato solo all'eredità dei giovani Baudelaire, si scopriranno dotati di particolari capacità...**

# CONSIGLIATI PER TE

## CINEMA ALL'APERTO

Serata sotto le stelle con il **cinema all'aperto**. Se ti piacciono le nostre proposte di film, altrimenti quello che preferite (non dimenticatevi pop-corn e da bere per tutti).

- *Little miss sunshine* (<https://www.youtube.com/watch?v=ljxioz8sXYM>)
- *Vita da camper* (<https://www.youtube.com/watch?v=UlqVf9CyGBQ>)

## LOL: CHI RIDE E' FUORI!

La sfida può coinvolgere tutti i presenti oppure si possono organizzare delle mini sfide tra 2/3/4 persone e i restanti diventano pubblico.

Per rendere ancora più difficile e divertente la gara, uno degli sfidanti può riempirsi la bocca di acqua o di marshmallow.

Potete, inoltre, mettere a disposizione dei ragazzi delle stoffe, vestiti bizzarri, accessori (occhiali da sole, cappelli, parrucche), qualcosa che stimoli in loro la creatività.

# CONNETFLIX

**Stai ancora guardando?**

**Continua a giocare con l'ACR**

**Torna indietro**