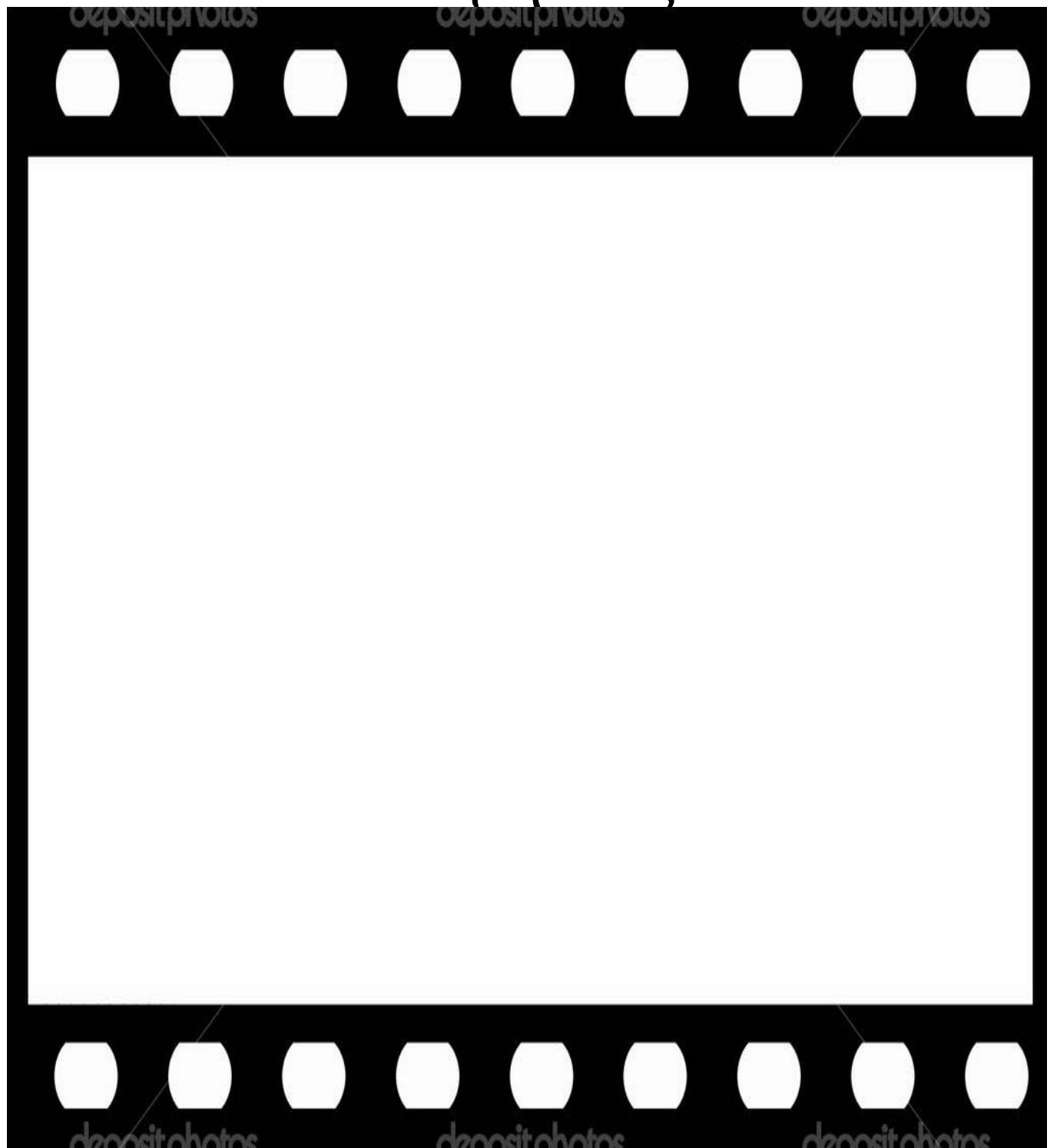


Όνομα:

Τάξη:

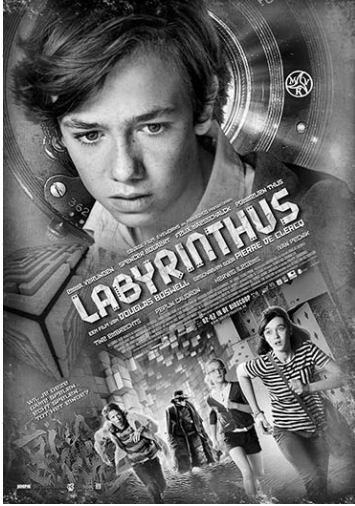
Ημερομηνία: **Δευτέρα 19 Νοεμβρίου 2018**

« Λαβύρινθος »



14^ο Δημοτικό Σχολείο Καλλιθέας
Κινηματογραφική Λέσχη – Νοέμβρης 2018

Γιατί νομίζεις ότι ο σκηνοθέτης έδωσε τον τίτλο «**Λαβύρινθος**» στην ταινία;



Θα πρότεινες εσύ κάποιον **άλλο τίτλο** για την ταινία που είδες;

Γράψε ποιο γεγονός ή ποια σκηνή της ταινίας σου δημιούργησε τα πιο **έντονα συναισθήματα** και ποια...



Πόσο συχνά ανεβάζεις πληροφορίες (φωτογραφίες, προσωπικά στοιχεία κλπ) για τον εαυτό σου στο διαδίκτυο;

Κύκλωσε έναν αριθμό από 1 έως 10

1

2

3

4

5

6

7

8

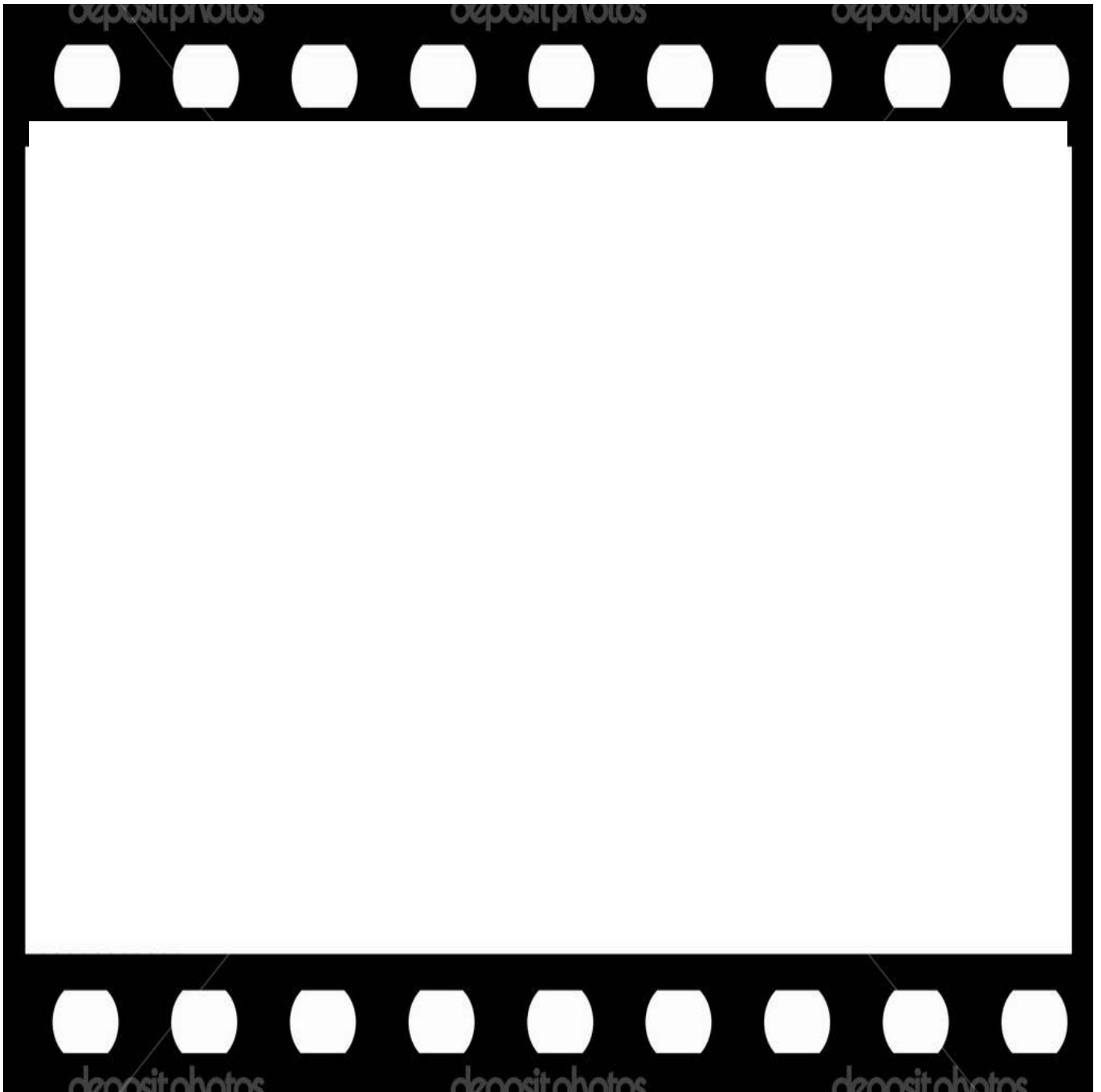
9

10

Δεν ανεβάζω
ΠΟΤΕ

Ανεβάζω
συνεχώς

Διάλεξε μια σκηνή της ταινίας και **ζωγράφισέ** την!



Θεωρείς ότι **υπάρχουν κίνδυνοι** στο διαδίκτυο; Ποιοι είναι κατά τη γνώμη σου οι πιο μεγάλοι κίνδυνοι;

Βρες επίθετα, ουσιαστικά ή φράσεις που να ταιριάζουν σε κάθε χαρακτήρα .

Φρίκε (ο πρωταγωνιστής)	
Νόλα (το εγκλωβισμένο κορίτσι)	
Μάρκο (συμμαθητής του Φρίκε)	
Ρούντολφ (ο κομπιουτεράς)	
Άρνολντ (ο φωτογράφος)	
Μαμά του Φρίκε	
Έντι / Πεκ Ο άνθρωπος του δρόμου που φυλακίζεται στο παιχνίδι)	
Μιράντα (το δεύτερο κορίτσι που εγκλωβίζεται)	

Όταν κάποιος εγκλωβίζεται στον Λαβύρινθο, στην πραγματική ζωή πέφτει σε κώμα. Πιστεύεις ότι ο σκηνοθέτης **θέλει να μας πει κάτι** με αυτό το «εύρημα»;



Στην εκκίνηση το παιχνίδι ρωτάει τον Φρίκε αν είναι «**εθισμένος**». Τι σημαίνει αυτό; Εσύ έχεις νιώσει τον κίνδυνο να εθιστείς από ένα παιχνίδι στο διαδίκτυο;



Τι **νιώθει** ο Φρίκε για τη Νόλα; Πώς εξελίσσεται η σχέση τους;





Παρατήρησες από τι είναι φτιαγμένος ο εικονικός κόσμος του παιχνιδιού; Πώς το εξηγείς αυτό;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ο φωτογράφος φτιάχνει ένα «**κακόβουλο λογισμικό**» και εγκλωβίζει ανθρώπους μέσα σε αυτό. Θέλει να πουλήσει το παιχνίδι σε όλο τον κόσμο. Γιατί το κάνει αυτό; Τι επιδιώκει;

.....

.....

.....

.....

.....

Ο Φρίκε και ο Ρούντολφ **δεν ειδοποιούν** ούτε την αστυνομία ούτε κανέναν άλλο και προσπαθούν να λύσουν μόνοι τους την υπόθεση. Στην ταινία κινδυνεύουν, αλλά κατορθώνουν να πετύχουν αυτό που θέλουν... Θεωρείς σωστή αυτή την επιλογή; **Εσύ θα έκανες το ίδιο** αν βρισκόσουν σε κίνδυνο; Δεν θα μοιραζόσουν το πρόβλημα με άλλους;



.....

.....

.....

.....

.....

.....



Στην ταινία ο φωτογράφος **εγκλωβίζεται για πάντα** στην παγίδα που έχει στήσει.
Εσύ τι τέλος θα έδινες στην ταινία;

.....
.....

.....
.....

Ο Φρίκε **λέει αρκετές φορές ψέματα** στην ταινία για να αποφύγει τις συνέπειες των πράξεών του. Τι γνώμη έχεις γι αυτό; Εσύ θα κατηγορούσες κάποιον λέγοντας ψέματα, για να αποφύγεις τις συνέπειες των πράξεών σου;

.....
.....
.....
.....

Γράψε καλά και κακά στοιχεία για το διαδίκτυο.

Καλά στοιχεία του διαδικτύου	Κακά στοιχεία του διαδικτύου

Θα πρότεινες την ταινία «**Ο Λαβύρινθος**» σε κάποιους φίλους σου για να τη δουν και γιατί;

.....
.....
.....

Σκηνοθεσία: Douglas Boswell

Σενάριο : Pierre De Clercq

Μουσική: Pieter Van Dessel

Φωτογραφία : Reinier van Brummelen

Παραγωγή: Family Affair Films - Savage Film

Χρονολογία παραγωγής: 2014

Βασικοί ρόλοι: Spencer Bogaert, Emma Verlinden, Perijn Caudron, Felix Maesschalck, Herwig Ilegems, Pommelien Tijs

- Βραβείο Καλύτερης Ταινίας, Giffoni Film Festival 2015
- Βραβείο Καλύτερης Ταινίας, São Paulo International Film Festival 2014
- Βραβείο Καλύτερης Ταινίας Κριτικής Επιτροπής Παιδιών, Olympia International Film festival for children and young people 2015
- Βραβείο Καλύτερης Ταινίας Κριτικής Επιτροπής Παιδιών, Chicago International Children's Film Festival 2015

Ο δεκατετράχρονος Frikke είναι δεινός παίκτης ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αλλά αυτό εδώ κρύβει μια αναπάντεχη έκπληξη: οι πρωταγωνιστές του είναι πραγματικά παιδιά και ζώα που οι ζωές τους φορτώθηκαν μυστηριωδώς στον λαβύρινθο του παιχνιδιού. **Να παίξει ή να μην παίξει;** Ιδού η απορία, ιδίως όταν η μοίρα των αγαπημένων του κινδυνεύει στον κυβερνοχώρο...

Σε ένα αγώνα χρόνου, ο Frikke πρέπει να ανακαλύψει τον δημιουργό αυτού του απαίσιου παιχνιδιού για να μπορέσει να απελευθερώσει τους φίλους του από το κακόβουλο λογισμικό.

Στην πορεία θα κατανοήσει ότι η ζωή είναι πολύ πιο όμορφη από την εικονική πραγματικότητα και ότι τα όμορφα και δυνατά συναισθήματα δεν κρύβονται σε παιχνίδια, αλλά στην πραγματική ζωή.

