



Istituto comprensivo
SCUOLA- CITTÀ PESTALOZZI
Scuola sperimentale statale



IL TEATRO

*Un curricolo per il laboratorio teatrale nella scuola
dai 6 ai 14 anni*

Si fa teatro!
I cento giochi

I Biennio

ESPRESSIONE GESTUALE

2 - L'ARTISTA E LA CRETA (per tutti)

Obbiettivo: Sviluppare la capacità di invenzione partendo dal movimento. **A coppie**

L'artista "modella" un pezzo di argilla facendolo diventare una statua (ma anche un vaso o un altro tipo di oggetto va bene). Quando l'opera è finita, l'artista diventerà pezzo di creta da modellare e la creta diventerà artista. *Continuazione del gioco:*

5 - L'ARGILLA (per tutti)

Obbiettivo: Sviluppare la capacità di invenzione partendo dal movimento. **Azione di gruppo**

- Da una montagna di argilla escono tante forme che si distribuiscono nello spazio. Alla fine, in cerchio, ciascuna *forma* potrà raccontare la propria storia...
- Dalla terra, lentamente, si alza un'unica forma d'argilla, cioè i ragazzi rimangono collegati fra di loro.

Si può lavorare con sottofondo musicale.

Alla fine tutti i partecipanti potranno raccontare simultaneamente la propria storia...

10 - LA PALLA (per tutti)

Obbiettivi: Stimolare la percezione visiva e la capacità di memorizzare spazi, situazioni, oggetti... **In cerchio**

L'animatore passa una palla *immaginaria*. Si deve cercare di mantenerne le dimensioni.

11 - L'OGGETTO IMMAGINARIO (per tutti)

Obbiettivi: *Sviluppare la capacità di azione nello spazio in relazione a persone e oggetti.* **Seduti, in cerchio**

L'animatore plasma un *oggetto immaginario*, fa un'azione con questo (es.: se ha plasmato un bicchiere mima la bevuta) e lo passa al suo vicino, il quale a sua volta lo rimodella e lo trasforma in un altro oggetto.

12 - POSIZIONI (per tutti)

Obbiettivi: *Conoscere e controllare le articolazioni del corpo e le sue possibilità di movimento. Sviluppare la capacità di azione in relazione a persone e oggetti. Prendere coscienza dell'equilibrio corporeo.*

In piedi, in cerchio

L'animatore fa un gesto molto ampio e si immobilizza per qualche secondo. La persona che gli è accanto assume la stessa postura, poi la cambia e si immobilizza a sua volta. Così di seguito.

13 - LE ANDATURE (per tutti)

Obbiettivi: *Conoscere e controllare le articolazioni del corpo e le sue possibilità di movimento. Riconoscere dall'andatura ostacoli, ingombri, la natura del terreno sulla quale camminiamo.*

Azioni singole, a coppie, in gruppo

- I partecipanti camminano liberamente. Ad un certo punto il conduttore indicherà il tipo di suolo. "State camminando sui sassi, sulla sabbia, sul ghiaccio, sulle sabbie mobili", ecc.
- Seduti in cerchio. Un giocatore per volta si alza e immagina di camminare su di un terreno particolare.
- Si cammina liberamente per la stanza sperimentando varie andature legate a caratteristiche fisiche (es. un bambino molto piccolo), stati d'animo (es. una persona felice), ostacoli e ingombri (es. qualcuno con una pesante valigia).

14 -TRASFORMAZIONI (1 - I biennio; 2 - per tutti)

Obbiettivi: *Potenziare l'impiego di tutto il corpo nell'espressione di differenti immagini.*

Raggiungere la comunicazione attraverso linguaggi espressivi diversi e distinguere, a livello corporeo, la differenza tra:

"Il corpo è o gioca ad essere". Il corpo gioca con elementi estranei ad esso.

Azioni singole, a coppie, in gruppo

1) "Diventiamo..." Il gruppo si muove liberamente per la stanza. Il conduttore dirà "Diventiamo..." e nominerà un oggetto (palla, sedia, macchina, ecc.). I partecipanti si trasformeranno nell'oggetto nominato, quindi torneranno a muoversi fino alla prossima indicazione.

2) Gioco del "Proprio così!" In cerchio, seduti. Un partecipante alla volta andrà al centro del cerchio e si trasformerà in un oggetto. Chi vuole, potrà usare l'oggetto. Se, fraintendendo, userà l'oggetto in maniera errata, chi fa l'oggetto dirà "Ma come ti permetti?" Allora un altro partecipante cercherà di usarlo in altra maniera. Se indovina, l'oggetto dirà "Proprio così!"

15 - PRESI PER IL NASO (per tutti)

Obbiettivi: Prendere consapevolezza del baricentro.

Ragionare sui "punti di equilibrio".

Azioni singole

Seduti. Si invita un partecipante alla volta a percorrere lo spazio davanti agli altri come se una mano invisibile "ti tirasse per il naso", o "per un piede", o per qualche altra cosa.

18 - I MESTIERI (per tutti)

Obbiettivi: Stimolare la ricerca espressiva nella comunicazione gestuale. Individuare i gesti essenziali mediante giochi che aiutino a eliminare tutto ciò che è superfluo, a mettere in risalto l'esattezza del gesto, a sviluppare il senso critico e l'osservazione. Individuare atteggiamenti e gesti usati comunemente per esprimere stati d'animo particolari. Rappresentare personaggi con le loro peculiari caratteristiche.

Azioni singole

I partecipanti mimano un mestiere. Dopo un primo giro, il conduttore potrà consegnare a ciascuno dei partecipanti, un biglietto in cui siano indicate azioni un po' più complesse. In questo caso non è importante solo mimare un mestiere ma esprimere sentimenti (contrarietà, gioia, meraviglia, ecc.)

Es.: Un imbianchino sta dipingendo una parete su una scala molto alta, ad un certo punto il pennello gli cade di mano.

Allora scende dalla scala per raccoglierlo.

Un cuoco sta preparando una frittata ma un guscio d'uovo va a finire dentro la padella. Allora...

Un giardiniere annaffia le piante e scopre che una di loro è un po' appassita. Allora...

Un postino non trova la buca per le lettere. Allora...

19 - ARMATURE, SACCHI E UOVA (per tutti)

Obiettivi: Stimolare la capacità di memorizzare spazi, situazioni, oggetti. Scoprire le trasformazioni nella relazione corpo - spazio.

In gruppo

- Immagina di avere il corpo racchiuso in una pesante armatura. Alzati partendo da una posizione supina.
- Immagina di essere chiuso dentro un sacco, solo la testa è fuori dal sacco. Tenta di liberarti.
- Immagina di essere chiuso dentro un uovo. Con le mani puoi toccare tutta la superficie. Riesci a incrinare l'uovo ed esci fuori.

Con i piccoli, è meglio fare questi giochi inseriti in una storia, es.: “C'era una volta un pulcino chiuso dentro un uovo. Un giorno il pulcino pensò di uscire per girare un po' il mondo...”

22 - LA COLLA (I - II biennio)

Obiettivo: Prendere coscienza dello spazio. Consapevolezza della presenza dell'altro.

Azione di gruppo

Si cammina liberamente occupando tutto lo spazio. Il conduttore griderà “*Cinque mani incollate!*” I partecipanti dovranno disporsi in modo da avere cinque mani in contatto. Poi si tornerà a camminare liberamente. Altri tipi di *incollaggio*: “*Tre nasi incollati!*” “*Cinque piedi incollati!*” “*Sei spalle incollate!*”

34 - AZIONI MIMATE (per tutti)

Obiettivi: Individuare i gesti essenziali. Ricercare l'esattezza del gesto. Saper controllare il gesto e personalizzarlo. Sviluppare il senso

critico e l'osservazione. Acquisire una maggior consapevolezza per quanto riguarda i punti di forza e di espressione. Potenziare le capacità di comunicazione non verbale. Individuare le diverse relazioni spaziali. Estrarre i tratti essenziali di un racconto, di una storia e tradurlo in codice gestuale. Differenziare i vari personaggi a seconda delle caratteristiche che si vogliono mettere in evidenza. Associare suono/ movimento, immagine/ movimento. Trasferire messaggi visivi o stimoli sonori in situazioni da drammatizzare.

Occorrente: tutto e niente, a seconda del caso...

Azioni singole, a coppia, a piccolo gruppo

- Il conduttore distribuirà a ciascun giocatore un biglietto con scritta l'azione da eseguire. Es.: Persona che s'infila (o si toglie) alcuni elementi di abbigliamento; Persona che porta a spasso un cane; Persona che pesca; Persona che fa una doccia (fredda o calda); Persona che apre e chiude una porta.

(Aprire e chiudere porte vere è un'azione che facciamo "in automatico" chissà quante volte al giorno. Aprire e chiudere porte immaginarie è invece piuttosto difficile a farsi (e comico a vedersi). Si possono fare delle gran belle risate. Provar per credere!)

- Il conduttore proporrà luoghi dell'azione, personaggi, titoli, oggetti da usare, costumi da mettere.
- Il conduttore lascerà ai giocatori libertà assoluta di scelta.
- Il conduttore racconterà una breve storia che i partecipanti dovranno mimare.

Le varianti (questo è il bello!) sono infinite. Buon divertimento!

“TUTTO FA!”

Ai ragazzi piace moltissimo poter giocare in teatro con un oggetto. Tutto si presta ad essere trasformato, decontestualizzato, a diventare scena, titolo, e... perchè no? in certi casi persino Primo Attore. È per questa ragione che la stanza dove si fa teatro immancabilmente si riempie di ogni sorta di trabiccoli e aggeggi vari. Qui vale l'adagio "*Tutti (gli oggetti) sono utili, nessuno indispensabile*" ma anche il contrario "*Tutti sono indispensabili, nessuno utile davvero*". Almeno a prima vista...

COSA SONO I TRABICCOLI

(dallo "*Squinternato di Teatro N° 1*")

Trabiccolo, dal latino *trabs trabis* (trave): macchina o arnese strano, complicato o ingombrante, oppure vecchio e sgangherato.

I *trabiccoli* si distinguono dagli *aggeggi* soprattutto per le dimensioni. Mentre gli *aggeggi* hanno dimensioni contenute, i *trabiccoli* occupano quasi sempre molto spazio. Possono essere fissi o smontabili. Quelli fissi sono pressoché inamovibili, data l'insita natura un po' traballante di tali oggetti. I *trabiccoli* smontabili sono invece un po' più facili da trasportare, anche se di solito bisogna stare attenti a non perderne i pezzi. Bruno Paolini, che quando faceva il maestro a Scuola - Città si occupava della falegnameria e dell'orto, era bravissimo a costruire *trabiccoli*. Una saldatura di qua, un rincalzo di là, un po' di colla di sopra, una martellata di sotto, e l'oggetto era pronto. Un giorno gli chiesi qualcosa su cui appendere un lenzuolo per le ombre cinesi. Disse con accento romagnolo "*Non ti preoccupare, ci penso io*" e tornò con quattro tubi di ferro che si incastrano tra loro e riescono a stare anche in piedi. Sono passati vent'anni e questo *trabiccolo* è ancora lì, con le sue arie da oggetto vissuto ed efficiente, a far ombra, paravento, o sfondo, a seconda del caso...

BIGLIETTINI

I bigliettini che spesso vengono nominati in queste pagine, sono importanti quanto i tracicoli.

Ai ragazzi piace molto avere le consegne per iscritto. E per un insegnante avere i bigliettini pronti è come per un cuoco avere gli ingredienti a portata di mano.

OGGETTI PER AZIONI TEATRALI

1 - IL CERCHIO E IL BASTONE (I biennio)

Obbiettivi: *Sviluppare la capacità d'invenzione partendo dal movimento. Potenziare l'impiego di tutte le parti del corpo nelle varie immagini espressive. Sviluppare la capacità di azione nello spazio in relazione a persone e oggetti. Individuare le diverse relazioni spaziali.*
Occorrente: *un cerchio, un bastone. Il bastone può essere o di legno (un manico da scopa) o di cartone (l'anima di un rotolo di carta, per esempio).*

Seduti, in cerchio

Al centro metteremo un cerchio o un bastone invitando i bambini ad inventare un'azione con l'oggetto. Il cerchio può diventare un piatto, un laghetto, un'isola, ecc.; il bastone una canna da pesca, un ombrello, un remo, ecc. (*Azioni singole*)
In una seconda fase faremo usare tutti e due gli oggetti insieme per azioni un po' più complesse. (*Azioni a coppia*)

2 - PESCI IN PADELLA (I - II biennio)

Obbiettivi: *Creazione di un clima ludico. Coordinare movimenti e respirazione.* **Occorrente:** *un gessetto, pesciolini di carta.*

A coppie

Il conduttore disegna due cerchi (le padelle) per terra. Chiama due giocatori, li mette ad una certa distanza dalle padelle. La distanza non deve essere eccessiva altrimenti si va in iperventilazione. Si può stare a quattro gambe o sdraiati per terra. Ciascuno dei giocatori avrà uno o due pesciolini di carta da spingere soffiando. Non è ammesso toccare i pesci! Vince chi per primo mette i suoi pesci nella padella. (*Per i vegetariani e amanti dei pesci liberi: per terra, invece che due padelle, si possono disegnare due laghetti*). Dopo aver fatto il gioco, si può proporre

ai bambini di trasformarsi in pesci e di *nuotare* per la stanza (perfetto, in sottofondo, il suono registrato dell'acqua).

Continuazione: "Teatro nero di Praga" - con colori fluorescenti si dipingono alcune sagome di pesci. Si accende la lampada di Wood e s'inventano semplici azioni a due.

3 - STREGHE (I - II biennio)

Obbiettivi: Creazione di un clima ludico.

La strega Testabusta (II biennio)

Occorrente: buste di carta.

In gruppo

Chi porta il sacchetto in testa è la Strega Testabusta. Gli altri camminano di qua e di là finché la strega non grida "Fermi tutti!" A questo punto tutti devono restare immobili. La strega prende un giocatore vicino a lei (*non può che fare tre passi*) Lo deve identificare passandogli una mano sul viso. Se indovina, il compagno preso diventa la Strega, se sbaglia, gli altri giocatori riprendono a camminare per la stanza finché la strega non griderà ancora "Fermi tutti!"

Gioco della strega (I - biennio)

In gruppo

Occorrente: un cappello da strega, un campanellino (indispensabili!), sedie, cerchi, birilli, bottiglie di plastica, ecc.

Questo gioco è un semplice percorso ma il particolare del conduttore/strega, lo ha fatto diventare il più amato e gettonato dai bambini. Tutti se lo ricordano anche nei bienni successivi.

Il conduttore racconta che ci sono bambini persi nel bosco. (Immaginiamo che le bottiglie siano alberi, i cerchi sassi che servono per attraversare il fiume, ecc.) I bambini, per tornare a casa devono, uno alla volta, fare tutto il percorso. Ma... il

bosco è della strega, la quale sente molto bene ma non ha la vista tanto buona. Nella notte, volendo mangiare a colazione ciccia tenerella, ogni tanto si alza e va in giro a vedere se trova bambini perduti. Quando la strega si sveglia, suona il campanello che porta sempre con sé. Il bambino che si trova a percorso iniziato, quando sente suonare, deve cercare di stare il più fermo possibile, così la strega lo prende per un sasso o per un cespuglio e ritorna a letto. Ma se lo vede muovere, allora lo prende e lo porta a casa sua per cuocerlo il giorno dopo. Quando tutti i bambini avranno finito di passare per il bosco, si contano, e scoprendo che manca qualcuno, tornano indietro, rifacendo il percorso per liberare i compagni.

Povera strega, in vent'anni e passa che facciamo questo gioco, non è riuscita a mangiare ancora nessuno!

4 - OGGETTI

Obbiettivi: Sviluppare la capacità di azione in relazione a persone e oggetti.

Azioni singole, a coppie, a piccolo gruppo

Vengono preparati alcuni oggetti, anche di uso comune. Nelle azioni singole i ragazzi verranno invitati ad avvicinarsi all'oggetto e ad improvvisare un'azione.

Questo tipo di attività prevede un'infinità di varianti, ad esempio l'oggetto può cambiare dimensioni, divenire pesante o leggero, essere usato in contesti diversi da quelli normali (es.: un martello per mangiare la minestra, una forchetta per dirigere l'orchestra).

7 - NASTRI COLORATI (I biennio)

Obbiettivi: Favorire la creatività e l'attenzione percettiva.

Occorrente: nastri di raso colorati alti circa due dita.

Ciascun bambino sceglie un colore. Il conduttore lascerà che ci giochino liberamente poi inviterà a lanciare i aria tutti i nastri. *Osserviamo il nastro per terra: che cosa può essere?*

Il conduttore inviterà a disegnare qualcosa con il nastro. Poi si andrà a guardare “le opere” di tutti.

“Se io fossi” In cerchio: se io fossi un nastro, di che colore vorrei essere. (Un bambino alla volta immagina di essere un nastro caduto in terra). Utile fotografare le varie fasi dell’attività.

9 - LA BACCHETTA MAGICA (I biennio)

Obbiettivi: Coordinazione della motricità fina. Sviluppare la capacità di azione nello spazio. Favorire attenzione e creatività.

Occorrente: fogli di carta, un po’ di nastro adesivo.

La proposta è di costruire la *bacchetta magica*. Ciascun bambino ha un foglio di carta; deve, partendo da un angolo, arrivare a quello opposto. Occorre che la bacchetta sia rigida, quindi deve essere arrotolata strettamente. Facile a dirsi! Una volta che il bambino avrà, provando e riprovando, fatto la bacchetta, la farà vedere al conduttore il quale deciderà se è magica o meno. Per essere magica bisogna che dal buco non si veda nulla (o quasi). Quando tutti i partecipanti avranno la propria bacchetta, si forma il cerchio magico e si cammina (*musica di sottofondo*). Il capo gioco ordinerà (ad esempio) “*Forchetta!*” E le bacchette si trasformeranno in forchetta e poi in ombrello, archetto di violino, mazza da golf, pennello, ecc.

10 - LO SCETTRO (I biennio)

Obbiettivo: Creazione di un clima ludico.

Occorrente: Una corona, un pezzo di legno.

In gruppo

A turno si fa il re. Il re si mette a sedere e ha il bastone del comando. Gli altri partecipanti sono sparsi per la stanza. Il re dice *“Ordino comando e voglio che si cammini a quattro gambe”*, oppure *“saltellando, strisciando, con il pollice sul naso, con le mani dietro la schiena, a braccetto, ecc.*

15 - SCATOLE (per tutti)

Obbiettivi: *Stimolare la ricerca espressiva*

Occorrente: scatole, contenitori, cofanetti, di varia forma e misura.

A coppie o a piccoli gruppi di 3/4 persone

Il conduttore darà a ciascuna coppia un contenitore. In base alla forma, al materiale, il gruppo inventerà un’azione teatrale. L’indicazione è quella di osservare la forma dell’oggetto.

18 FILI DI LANA (I biennio)

Obbiettivo: *Favorire la creatività individuale e di gruppo.*

Occorrente: Gomitoli di lana di vari colori. Macchina fotografica. (Volendo essere raffinati, metteremo un sottofondo musicale).

Azioni singole e di gruppo

“Artisti all’opera”: ciascun bambino avrà a disposizione alcuni fili di lana di vari colori con cui è invitato a fare un quadro (*sul pavimento*). Quando tutti avranno finito, faremo un giro per ammirare le opere di tutti gli artisti.

“Opera collettiva”: costruiremo sul pavimento, sempre con fili di lana, una grande cornice dove gli artisti comporranno un’opera collettiva. Alla fine le opere torneranno a formare un gomitolo... (*Utile l’uso della macchina fotografica per riprendere le varie fasi*)

19 - MATTONCINI (per tutti)

Obbiettivi: *Favorire la creatività individuale e di gruppo. Sviluppare la capacità di azione nello spazio in relazione a persone e oggetti.*
Azioni singole, a piccolo gruppo

Quelli usati nel nostro laboratorio, non sono veri e propri mattoncini ma una specie di *bastoncini*. Quando gli operai mettono un pavimento in cotto, tolgono questi bastoncini, che uniscono le varie mattonelle, e ne fanno un mucchio che poi butteranno via. Per reperirli, bisogna cercare in prossimità di lavori di ripavimentazione, non li troverete in nessun elenco di materiali per la scuola. Grazie ad anni di ricerca, a Scuola-Città siamo ben forniti di tale prezioso materiale...

Ecco a titolo esemplificativo alcune attività:

“Le costruzioni” (I Biennio)

I bambini sono in cerchio. Fuori dal cerchio il mucchio di mattoncini. Un ragazzo alla volta viene invitato a prendere 3 o 4 mattoncini e a metterli come vuole davanti a sé. Quando è finito il giro ciascuno dice che cosa ha costruito.

“Trasformazione” (dal II biennio in poi)

I ragazzi sono in cerchio. Fuori dal cerchio il mucchio di mattoncini. Il primo costruttore viene invitato a prendere una decina di mattoncini e a costruire un’opera al centro del cerchio. Il ragazzo successivo avrà la possibilità di variare l’opera spostando tre *mattoncini*, così di seguito fino a che tutti abbiano modificato l’opera.

20 - PALLONCINI (I -II biennio)

Obbiettivi: *Sviluppare la capacità d’invenzione partendo dal movimento. Favorire la creatività individuale e di gruppo.*

Occorrente: *palloncini.*

Azione singola, a coppie, in gruppo

- Ciascun partecipante mima il gonfiaggio di un palloncino. Il palloncino diventa sempre più grande, poi si sgonfia.
- A coppie: uno è il palloncino, l'altro lo gonfia, poi prenderà uno spillo (immaginario) e lo bucherà. Scambio dei ruoli.
- In cerchio: un bambino è il palloncino e viene passato delicatamente dall'uno all'altro compagno.
- Ciascun partecipante sceglierà un palloncino (questa volta vero), lo gonfierà e ci giocherà liberamente.
- In cerchio. Ci passeremo un palloncino senza farlo cadere in terra.

21 - TRAVESTIMENTI (per tutti)

“Mettersi nei panni di un altro”, non è questo, forse, il Teatro? Per una rappresentazione è importante scegliere i costumi adatti. Per le azioni teatrali invece, basta avere a disposizione una serie di elementi facilmente trasformabili. Orpelli, chincaglierie, pezzi di stoffa colorata, sciarpe, cappelli sono molto richiesti. Proviamo a mettere a disposizione una cesta piena di questi elementi. Nessuno dei bambini, ragazzi o adulti che fanno teatro si negherà il piacere di mettersi addosso qualcosa per diventare Qualcuno. E quando si è Qualcuno, si può fare di tutto!

24 - LE MASCHERE (per tutti)

Obbiettivi: Coordinazione della motricità fine

Le maschere possono essere costruite con i più vari materiali. Con i bambini più piccoli sono ottime quelle fatte con i sacchetti di carta. Le maschere di cartapesta su forme di plastica (facilmente reperibili nel periodo di Carnevale) si possono fare a tutte le età ma hanno bisogno di una lavorazione

più lunga. Per le fasi della realizzazione delle maschere di carta colla vedi

Spiegazione pag.

25 - BURATTINI, MARIONETTE, SAGOME E PUPAZZI (per tutti)

Obbiettivi: *Coordinazione della motricità fine.*

Si chiama di figura o d'animazione tutto quel teatro che si avvale di oggetti e figure che "si animano" diventando personaggi. In questa ottica si possono prendere oggetti che normalmente vengono usati per altri scopi (dalle forchette ai ventagli, dalle scarpe alle scope), oppure costruirli con i più svariati materiali: cartapesta, gommaspugna, lana, legno, sughero, carta, stoffa, polistirolo, ecc.

26 - TEATRO DI VERDURA (I biennio)

(da non confondersi con il "Teatro Di Verzura", che è una vera e propria architettura vegetale, in auge nel '600 e nel '700, con tanto di quinte, palco, platea e gradinate formati e delimitati da piante)

Obbiettivo: *Lavorare sui cinque sensi. Favorire la creatività.*

Occorrente: *verdura, frutta, stecchi per spiedini, un tavolo e una tovaglia per le rappresentazioni.*

In questo caso i burattini sono costruiti con frutta o verdura. Una volta costruiti si fanno piccole azioni e poi... si mangiano!

33 - LA PRINCIPESSA E IL DRAGO (I - II biennio)

Obbiettivo: creazione di un clima ludico

Occorrente: cinque fazzoletti, una sedia, due corone (facoltative ma molto apprezzate).

Si racconta la storia: "*Un Drago ha rapito una bellissima Principessa e la tiene legata nella sua grotta*"...

Legheremo infatti una Principessa, mani e piedi, ad una seggiola con quattro fazzoletti. Stiamo attenti a non fare nodi troppo stretti altrimenti nessun principe riuscirà a liberare la prigioniera.

"Il Drago ci sente benissimo ma non ci vede"...

Infatti benderemo il ragazzo che farà il drago con un fazzoletto. Starà a quattro zampe, sempre intorno alla Principessa, tastando i nodi di tanto in tanto.

"Un Principe arriverà da molto lontano. Silenzioso e attento a non farsi toccare dal drago, cercherà di sciogliere la Principessa. Se per disgrazia verrà toccato dal drago, diventerà di pietra ed allora arriverà un altro principe".

In genere viene deciso che siano due o tre i principi che provano a liberare la Principessa. Se nessuno di loro ci riesce, ha vinto il Drago. Alla fine del gioco ricordiamoci di sciogliere comunque la Principessa.

ESPRESSIONE VERBALE

6 - CORO (per tutti)

Obbiettivo: Conoscere e praticare il coro parlato *In gruppo*
Il conduttore propone la vocale da usare. Le mani chiuse indicano il silenzio, l'alzarsi ed abbassarsi delle mani indica il volume della vocalizzazione (mani abbassate volume appena percettibile, mani alzate volume elevato). Si cambia vocale e, volendo, maestro di coro.

9 - LA FATTORIA (I biennio)

Obbiettivo: Esplorazione dei suoni *In gruppo*

Il conduttore chiamerà un partecipante alla volta e farà vedere un biglietto con su scritto un animale da cortile (meglio se la scritta è correlata da un'immagine dell'animale, così possono giocare anche bambini che non sanno leggere!)

Ci saranno almeno due animali uguali. Al via tutti i bambini cominceranno a camminare e a muoversi come quell'animale e facendo il verso. (*Il conduttore si accerterà all'inizio del gioco che i bambini conoscano il verso da fare*). Gli animali simili si troveranno e si metteranno insieme. Il gioco può finire con una breve azione fatta da ciascun gruppo di animali.

10 - STRANI ANIMALI (I - II biennio)

Obbiettivo: Consapevolezza corporea. Cogliere la funzione significante del tono della voce.

In gruppo

Il gruppo si muove liberamente nello spazio a disposizione. Il conduttore inviterà i partecipanti a trasformarsi in *strani animali*, ciascuno con un proprio verso e una particolare camminata. Gli strani animali vengono invitati a interagire. Alla fine si può improvvisare una fiera, stabilendo i ruoli e le azioni.

11 - LA PATATA BOLLENTE (per tutti)

Obbiettivo: Creazione di un clima ludico.

Occorrente: Una palla di gomma.

In cerchio

I bambini sono seduti in cerchio, si passano una palla velocemente, senza farla cascare. recitando questa filastrocca:

“C’era una volta un frate che cuoceva le patate

Nella cucina del convento, una sera che c’era vento

Proprio lì s’addormentò e la barba si bruciò!”

Il bambino che quando è finita la filastrocca si trova la palla in mano, rimane *scottato* e la butta verso l’alto con rapidità gridando *“Brucia!”*

Se i ragazzi che giocano sono più grandi, invece della filastrocca, possono avere un registratore con musica. Quando l’animatore del gioco ferma la musica, chi rimane con la palla in mano esce momentaneamente dal gioco.

23 - AZIONI PARLATE (per tutti)

Obbiettivi: Stimolare l’invenzione di codici drammatici e comunicativi. Elaborare processi di creazione drammatica. Sviluppare la capacità di osservazione, concentrazione e attenzione percettiva.

A coppia, a piccolo gruppo

Titoli, contesti, ambientazioni, caratteri, possono essere proposti dal conduttore o liberamente scelti dal gruppo.

I partecipanti sono invitati a ricordare che di norma l'azione teatrale ha bisogno di un'idea iniziale, uno sviluppo e una conclusione, non ci devono essere "tempi morti"; parole e gesti devono essere comprensibili e significativi.

30 - NELLA RIVA NELLO STAGNO (I biennio)

Obbiettivo: *Creazione di un clima ludico*

Occorrente: *un gessetto per disegnare lo stagno*

In gruppo

I giocatori si mettono intorno allo stagno. Il capo gioco può dire "Nello stagno!" e i partecipanti, trasformati per l'occasione in rane, dovranno saltare subito nello stagno. Il capo gioco dirà "Nella riva" e subito le rane devono saltare nella riva. Il capo gioco comincia a dare il comando molto velocemente facendo delle finte (potrà dire due o tre volte *nella riva* o saltare lui stesso nello stagno ma dire *nella riva*). Le rane che sbagliano sono messe da una parte finché rimarrà una sola. È incoronata regina, avrà il compito di liberare, con un bel *Gra-gra*, tutte le altre. E si ricomincia. Quando siamo stanchi di tutto questo saltellio, ci si può mettere a sedere, gambe incrociate intorno allo stagno, ripetendo uno per volta lo scioglilingua GRACIDA LA RANA REGINA LUIGINA (*saltellerà così anche la lingua...*)

31 - GIULIETTA E ROMEO (I - II biennio)

Obbiettivo: *Creazione di un clima ludico*

Occorrente: *due fazoletti, qualche elemento di costume da far indossare ai due personaggi*

A coppie

Due bambini sono Giulietta e di Romeo. Vengono bendati, fatti girare su se stessi e messi ad una certa distanza l'uno dall'altro. Prima di cominciare, viene deciso il numero di volte che Romeo deve chiamare Giulietta. Immaginiamo che il numero scelto sia sei. Romeo inizia il gioco. Fa un passo e chiama "Giulietta!" Giulietta non vuole essere presa, con un passo cerca di allontanarsi e chiama "Romeo!" Se con sei chiamate Romeo acchiappa Giulietta, vince Romeo. Altrimenti vince Giulietta.

COLLA CARTA

Da "Gli squinternati di teatro N° 2"

Prima di tutto la colla. Quella da parati in polvere va benissimo. Prendiamo una bacinella, mettiamo due cucchiiate di colla e circa un litro d'acqua. Lasciamola stare per una decina di minuti (i granelli di colla devono avere il tempo di sciogliersi bene). Non saprei esattamente dire quanta acqua ci voglia per i due cucchiai che vi ho indicato. Secondo me, è meglio abituarsi a valutare a occhio la giusta consistenza. C'è chi preferisce lavorare con la colla più liquida e chi la preferisce più "*collosa*".

Un po' come la pasta, che deve essere "al dente" ma sappiamo benissimo che c'è dente e dente.

Torniamo alla colla, sono passati circa dieci minuti da quando l'abbiamo messa a bagno, adesso con un cucchiaio mescoliamo fino a che non vedremo più neanche un granello. A questo punto prendiamo un foglio di giornale e, se ci fa senso farlo con le mani, prendiamo un pennello largo e piatto e stendiamo la colla solo in metà foglio di giornale. Pieghiamoci sopra l'altra metà e massaggiamo bene in maniera che si formino meno pieghe possibili. Come dico sempre ai bambini, non dobbiamo avere fretta, dobbiamo levare tutte le bolle d'aria e tutta la colla in eccedenza, altrimenti la nostra maschera si sfalderà. Poi metteremo altra colla solo su metà foglio e ci piegheremo sopra l'altra metà. Rimassaggeremo il tutto come prima e stenderemo sopra un'altra po' di colla. Abbiamo così quattro strati di carta incollati assieme.

Soprattutto per i bambini più piccoli questo sistema risulta assai più facile di quello che prevede semplici strisce di carta da incollare ad una ad una. Provar per credere!

MASCHERA

La tecnica classica per fare le maschere è quella di prendere la creta, fare la forma, lasciarla asciugare, poi con il gesso fare lo stampo, cioè il negativo della maschera, e su questo lavorare con la cartapesta.

Ci vuole molto tempo ed una certa maestria. Se non siamo sicuri di avere né l'uno né l'altra, facciamo come si è fatto noi per le maschere delle oche e della volpe.

Cerchiamo (sotto Carnevale è più facile trovarle) delle maschere di plastica e usiamo queste come negativo.

Stacchiamo dal pezzo di carta già incollato dei piccoli pezzetti e, sovrapponendoli un poco, mettiamoli dalla parte interna della nostra maschera di plastica, prima intorno al bordo più esterno e via via fino a ricoprire gli occhi e il naso. Dobbiamo aver cura di non lasciare neanche una piccola parte senza carta. Per far questo, dico sempre ai bambini di mettere la maschera contro luce e di cercare i buchini. Ovviamente li trovano sempre. Adesso c'è da massaggiare molto bene, eventualmente usando anche un pochino di colla per far scivolare meglio le dita senza però spostare la carta. A questo punto abbiamo già una maschera con quattro strati di carta. Perché abbia uno spessore giusto, ne occorrono altri otto, cioè altri due fogli di giornale ripiegati come il primo. Per lo strato successivo però, useremo un foglio di giornale di un altro colore.

(il rosa della "Gazzetta dello sport" o il giallino del "Sole 24 ore" andranno benissimo...)

In questa maniera sarà più facile vedere dove mettere la carta e lo spessore della maschera sarà uniforme. Dopo quella colorata, useremo di nuovo la carta grigia. A scuola, come ultimissimo strato, usiamo mettere una tovaglietta della mensa (usata) che essendo bianca è più carina da vedere. Adesso metteremo la maschera ad asciugare sopra il termosifone. Quando sarà ben asciutta, la maschera di plastica si staccherà

facilmente dalla carta. A questo punto c'è da fare il lavoro di rifinitura che senz'altro è il più noioso. Per prima cosa, con un paio di forbicine o un taglierino bisogna aprire gli occhi alla maschera, poi prenderemo della carta bianca abbastanza leggera (noi prendiamo le tovagliette di cui sopra) e la metteremo "a ponte" in maniera che il bordo degli occhi risulti liscio, senza che si vedano i vari strati.

Lo stesso faremo su tutto il bordo della maschera. Una volta asciutta, per renderla più levigata e uniforme, ci passeremo un po' di stucco francese. C'è chi per far questo preferisce usare una spatolina. Io preferisco farlo con un dito, mi sembra che venga assai meglio.

E poi, particolare non trascurabile, un dito l'abbiamo sempre sottomano, invece le spatoline, ammesso che ci siano, sono sempre nascoste da qualche altra parte. Una volta che lo stucco è asciutto, prenderemo un po' di carta vetrata sottilissima e toglieremo le ultime imperfezioni, lasciando bene il tutto. A questo punto la maschera è pronta per essere colorata.

Una raffinatezza: se alla tempera aggiungiamo un po' di colla vinilica, la maschera avrà un bell'aspetto traslucido ed il colore sarà meno facile che si stacchi.

Non usare mai la vernice lucida per rifinire una maschera di teatro. Il lucido, sotto le luci, fa un brutto effetto. Infine, faremo con un succhiello due buchi all'altezza delle orecchie per farci passare un elastico alto circa un dito. Meglio cucirlo solo da una parte, dall'altra lo fermeremo con un nodo. Nel caso sia troppo largo o troppo stretto, avremo così la possibilità di aggiustarlo facilmente.

Per migliorare l'aderenza della maschera di carta, potremo incollare sul bordo e sulle poggiature (naso, bocca, zigomi) morbide striscioline di pelle non trattata e pezzetti di spugna che serviranno per assorbire l'eventuale sudore.