

RACCONTO ALLA ROVESCIA

Schede didattiche

Uno spettacolo per bambini dai tre anni,
per le famiglie e per tutti

di e con Claudio Milani

*Perché fai un conto alla rovescia?
Lo faccio per fare un tuffo nel mare,
per partire in una gara di corsa,
per spegnere le candeline sulla torta,
per stappare lo spumante a fine anno,
perché ho finito di aspettare.*

Il conto alla rovescia è la fine di un'attesa.
L'attesa è tutta la vita che c'è tra un conto alla rovescia e
l'altro.

Il *Racconto alla Rovescia* è un *conto alla rovescia*, metafora del
tempo che scorre e scandisce la vita in desideri e appuntamenti
importanti.

Testo e regia: Claudio Milani

Musiche originali: Andrea Bernasconi, Emanuele Lo Porto, Debora Chiantella

Scenografie: Elisabetta Viganò, Armando Milani

Progettazione Elettronica: Marco Trapanese

Luci: Fulvio Melli

Fotografie di scena: Paolo Luppino

Realizzazione teli: Monica Molteni

Organizzazione: Simona Cattaneo

Produzione: MOMOM (Como, www.momom.it)

LA STRUTTURA DELLO SPETTACOLO

Il *Racconto alla Rovescia* è uno spettacolo di narrazione e quadri.

Narrazione perché la storia è raccontata, *quadri* perché la storia è divisa in 6 grandi capitoli corrispondenti a 6 immagini sceniche differenti.

LA STORIA

I personaggi della storia sono: Arturo, che è molto curioso, e La Morte, che è la regina dei conti alla rovescia.

Nel giorno del suo compleanno Arturo schiaccia i piedi alla Morte.

La Morte passava di lì perché aveva perso la sua farfalla. Ogni mattina, infatti, la Morte si mette una farfalla tra i capelli e la sera la farfalla vola via.

La Morte regala ad Arturo 6 pacchetti. Ogni pacchetto contiene una sorpresa e corrisponde a un quadro dello spettacolo.

Primo pacchetto: LA NASCITA

La nascita è la fine di una grande attesa. Attesa da parte dei genitori e di tutte le altre persone che costituiscono la rete di relazioni e legami importanti nella vita di una persona.

In scena, da molti fili di lana si crea un grande gomitolo.

Dal grande gomitolo nasce un uovo.

Attività suggerite:

- Al centro di un foglio disegna un gomitolo formato da tanti fili. Il gomitolo sei tu. Accanto ad ogni fili scrivi il nome di una persona importante nella tua vita, oppure disegnala. Puoi colorare ogni filo come più ti piace. Se vuoi puoi aiutarti con il gomitolo che trovi disegnato alla fine di queste schede.

Secondo pacchetto: LA SCELTA

Per diventare grandi bisogna essere regola a sé stessi.

Sapere a cosa dire sì e a cosa dire no.

A volte dire sì costa fatica. Altre volte dire no costa fatica.

A volte è facile dire sì, a volte è facile dire no.

In scena tanti fili bianchi e un solo filo nero. ...Cosa succede se dico di no?

Attività suggerite:

- Scrivi o disegna le regole che è facile rispettare e quelle che è difficile rispettare. Spiega a parole perché è facile o difficile.
Secondo te le regole che i grandi ti danno sono giuste? Perché?
Anche gli adulti si danno regole per vivere insieme agli altri (come ad esempio: non attraversare la strada con il segnale rosso). Conosci qualche regola degli adulti? Cosa ne pensi?
Le regole si possono cambiare?
Conosci qualche regola che prima c'era e ora non c'è più?

Terzo pacchetto: LA DIVERSITÀ

La diversità è una ricchezza per il mondo.

Sentirsi uguali agli altri è importante. Sentirsi diversi dagli altri è importante. Le differenze che ci contraddistinguono possono essere una ricchezza quando ci permettono di aprire lo sguardo verso orizzonti che da soli non potevamo conoscere.

A volte le differenze spaventano e si ha paura di chi è diverso da noi. Finché non si inizia a pensare che non c'è nessuno uguale a un'altra persona.

In scena i palloni sono tutti bianchi, finché non arriva un pallone rosso...

Attività suggerite:

- Su un foglio disegna e colora tanti palloncini colorati. Qual è il tuo? E quelli dei tuoi amici?
- Quali sono le caratteristiche fisiche che ti distinguono dagli altri? (Altezza, peso, colori, sesso, ...). E quali sono le caratteristiche che ti fanno uguale agli altri?

Quarto pacchetto: IO e TU

Io, io , io, io, iooooooooooooo.

La mia libertà finisce quando inizia quella degli altri.

L'attesa è quella dell'*altro*. L'*altro* che ha il nome degli amici.

In scena dal cielo cadono fogli con disegnato un viso. La parola che risuona è una sola: IO.

Attività suggerite:

- Qual è il nome del tuo migliore amico o della tua migliore amica? Quante cose conosci di lui o di lei? (Colore preferito, nome dei genitori, ...)

Quinto pacchetto: LA MERAVIGLIA

A volte l'inaspettato accade. Ecco, la meraviglia.

Quando attendiamo qualcosa sappiamo cosa arriverà. La meraviglia nasce quando accade qualcosa che non ci aspettiamo.

È la sorpresa.

La sorpresa, nella vita, ha un conto alla rovescia, ma non sappiamo quando inizia.

In scena nasce un prato e dal prato volano lucciole.

Attività suggerite:

- Quando hai ricevuto l'ultima sorpresa? Cos'era? Descrivila o disegna su un foglio.

Sesto pacchetto: L'ARCOBALENO

Con un conto alla rovescia passa anche un temporale.

Un temporale è nero come il mantello della Morte.

Ma quando la Morte nella storia toglie il mantello, sotto fa nascere tutti i colori delle farfalle che ogni giorno le volano attorno.

In scena un grande arcobaleno parte dal palco e passa sopra tutto il pubblico.

Attività suggerite:

- Disegna l'arcobaleno più bello e colorato!

LA FILASTROCCA FINALE

Autore: Paolo Ceccato

Sette sono i colori dell'arcobaleno

Sei le facce del dado che la fortuna cambiano in un baleno

Cinque sono i sensi per andare alla scoperta del mondo

Quattro le stagioni che ogni anno fanno un girotondo

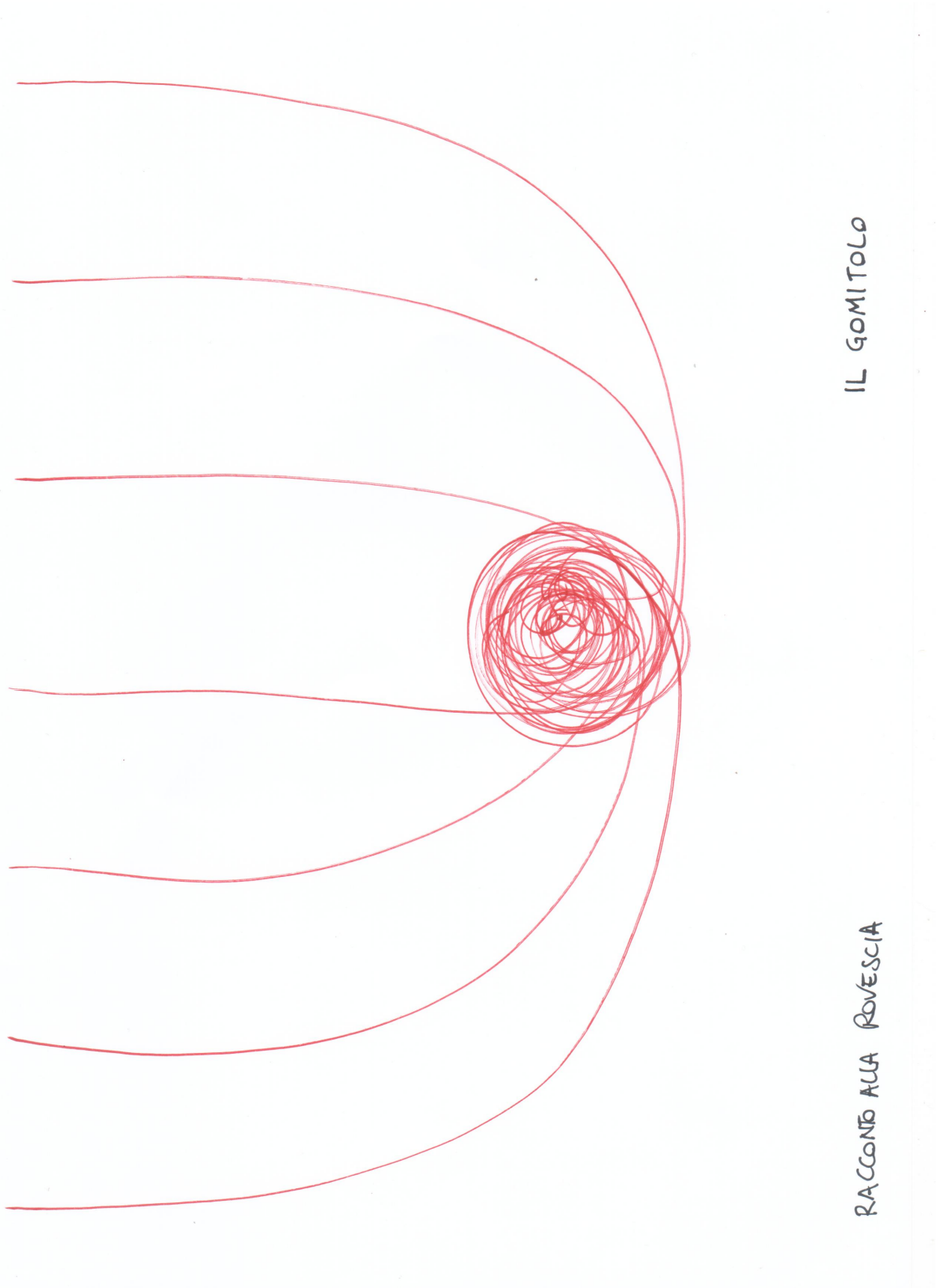
Tre sono aria, acqua e terra che stanno insieme anche se sono diversi

Due sono il giorno e la notte, ma al buio ci sentiamo persi

per fortuna c'è Uno, che è la luce e porta la vita in tutto l'universo

e alla fine c'è lo Zero, che di questa storia è solo il capoverso.

Sì, perché Zero è come un uovo e un uovo è la fine di qualcosa e l'inizio di qualcosa di nuovo.



IL GOMITOLO

RACCONTO ALLA ROVESCIA

