



scherzi e trovate

COSE FACILI E DIFFICILI

...è facile o difficile cacciar via una monetina dalla mano a colpi di spazzola?

— E' difficile, se voi tenete la mano in leggera conca, e se proibite all'altro di far forza sulla mano con una sola estremità della spazzola. Fate provare ai ragazzi e... sarà un passatempo di nuovo genere!

* * *

...è facile o difficile spegnere una candela posta al di là di una bottiglia?

— Fate una scommessa con i ragazzi, e poi sfidateli alla prova.

Riuscirete a spegnere la candela se porrete questa a una ventina di centimetri dalla bottiglia e se voi, posti dalla parte opposta, soffierete contro la bottiglia ad una eguale distanza da questa.

L'aria, incontrando il vetro, si dividerà in due, ma per la forma rotonda della bottiglia, le due correnti si ricongiungeranno dall'altra parte.

* * *

...è facile o difficile mantener un uovo in piedi?

— E' facile se... si usa un uovo « truccato ». Vuota un uovo attraverso un forellino, riempi a metà il guscio e ottura il foro con della cera bianca.

L'uovo così... truccato, starà facilmente in qualunque posizione lo metterai e potrai far restare a bocca aperta i tuoi ragazzi.

CHE RAZZA DI SCHERZI!

Scommetto che nessuno di voi è capace di dire « aceto forte » con una sola parola!

(Si grida *forte*, a gran voce, la parola « aceto »).

* * *

Indica il tuo occhio destro, e chiedi a un ragazzo:
— Ci vedi da questo occhio?

L'altro, naturalmente, credendo che tu gli chiedi se ci vede dal suo occhio destro, ti risponderà di sì.

Tu insisterai a lungo, sostenendo che è impossibile, che hai studiato da medico oculista, e che dall'occhio indicato egli non ci può vedere. Per forza: è il tuo occhio, quello che hai indicato!

* * *

Come si fa a scrivere cieco senza « i »?

(Basta scrivere « orbo »).

* * *

Signore e signori, io sono un grande prestigiatore. Ecco su questo tavolo una caramella ed un cappello: ora io metto la prima sotto il secondo e... alè, tutto è pronto.

Scommetto con voi che io mangerò la caramella senza toccare il cappello! (Pregherai gentilmente uno dei pre-

senti con il quale sarai d'accordo di alzarti il cappello; quindi tu prenderai tranquillamente la caramella e la mangerai. Lo scherzo riesce meglio se la caramella è di un altro).

* * *

Simile al precedente: metti una caramella sotto il cappello, sul tavolo. Scommetti ora che riuscirai a mangiare la caramella senza toglierla da sotto il cappello.

E' semplice: alza il cappello, scarta la caramella tenendole sempre il cappello sopra, e mangia la caramella mettendoti il cappello in testa.

* * *

Poni su un tavolo un bicchiere pieno d'acqua e, sotto a questo, 5 lire; poi scommetti che riuscirai a togliere le 5 lire da sotto il bicchiere senza che un competitore designato riesca a vedere l'attimo preciso in cui le tocchi.

Chi vorrà tentare l'avventura si metterà, attentissimo, ad osservare il bicchiere; tu tenta di distrarlo indicando altri punti della sala, facendo mimica per ingannarlo... Poi, d'un tratto, afferra il bicchiere e lancia l'acqua in faccia all'osservatore; con l'altra mano prendi pure la moneta.

Nota bene: è uno scherzo... estivo.

* * *

Scrivi con succo di limone alcune parole su un foglio di carta — Riscalda, poi, una moneta sul fuoco, e presentala come una tua magica « moneta scrivente » — Passandola sulla carta, apparirà lo scritto.

* * *

Fa salire uno su di una scala, o su un tavolino, e poi scommetti con lui di fronte a tutti che, quando tu avrai detto per tre volte una parola magica, egli sarà costretto per forza a scendere di lì.

Pronunzia, con grande... messa in scena, per due volte, una parola quasi magica (ad es.: « abracadabra »); pronunciata che l'avrai per la seconda volta, senza aggiungere più altro, fa mostra di andartene, conversando con un amico senza che nulla fosse.

Quello sulla sedia e gli spettatori protesteranno, e tu: — « Oh, io non ho fretta! Ho scommesso che scenderà dopo la mia terza parola magica, ma, naturalmente, può scendere quando crede... anche fra qualche ora! »

* * *

Simile al precedente:

Colloca uno su di una sedia e scommetti che, senza che alcuno lo tocchi, sarà costretto a scendere entro il tempo a te necessario per fare *tre* giri attorno alla sedia.

Compi *due* giri con solenne gravità, poi chiedi:

— « Quanti giri sono? »

— « Due » risponderà l'altro.

— « Bene: il terzo lo farò domani. Arrivederci! »

* * *

Uno dei cento modi per mangiare la marmellata:

Due ragazzi sono uno di fronte all'altro, bendati. Hanno in mano un cucchiaino pieno di marmellata; a turno, alla cieca, ciascuno cercherà di far gustare la marmellata al compagno. Quel che succederà... puoi immaginarlo! Trova modo di proteggere i vestiti.

* * *

Signori spettatori, ecco qui una comune matita nera: guardatela, non ha nulla di particolare, eppure io scommetto che con questa matita nera, riuscirò a scrivere rosso, verde e giallo. Non mi credete? Provare per credere!

(E con bella calligrafia tu scriverai su di un foglio bianco le parole: rosso, verde e giallo).

* * *

Signori spettatori, io sarò capace di indovinare ciò che voi fate anche al di là di una parete o con gli occhi bendati!

Il delegato conosce sempre quello che combinano i suoi aspiranti. Non ci credete? Proviamo.

Ordina ai ragazzi di prendere ciascuno una posizione diversa, in tua assenza, poi allontanati. Uno dei ragazzi, quando tutti saranno a posto, ti chiederà: « Come siamo? » Al che tu, a voce forte, risponderai: « Come... salami! »

SCENE MIMATE

Un genere di rappresentazioni che, ben curate, possono avere successo, sono le rappresentazioni "mimate": scenette mute, il cui successo è affidato all'abilità di gesti e di... smorfie degli attori.

Eccotene un esempio (naturalmente questa scenetta può anche essere recitata con battute a soggetto):

« Cercasi domatore »

La scena rappresenta l'esterno di un circo equestre: un recinto, uno o più tendoni... Un cartello grande, visibilissimo, reca la scritta « Cercasi domatore ».

Entrano in scena due che, dall'aspetto e dalle smorfie, fan capire di essere disoccupati in bolletta e... affamatissimi.

Vedono il cartello, uno fa per entrare: si odono ruggiti di leoni; l'altro lo ritrae spaventato.

Dopo un po', il secondo ripete la manovra del primo che però ora lo dissuade. Si ritirano in disparte.

Entra un terzo... più affamato di loro, vede il cartello, esita e... entra, sotto gli sguardi inorriditi dei due.

Un pagliaccio del Circo esce a ritirare il cartello. Si odono schiocchi di frusta, colpi di pistola, ruggiti soffocati, poi... un crescendo di ruggiti e... silenzio.

Il pagliaccio esce con faccia desolata ed espone di nuovo il cartello: « *Cercasi domatore* ».

Stessa scena, con un « crescendo » di smorfie e mimica da parte dei due affamati, per l'entrata in scena e la sparizione di un secondo ed un terzo... domatore improvvisato.

La fame si è fatta più feroce. Uno non resiste e scatta verso il circo. L'altro si fa un segno di croce, chiude gli occhi ed aspetta.

Il solito pagliaccio toglie il cartello. Ruggiti, spari, schioccar di frusta, ruggiti e... silenzio.

L'affamato rimasto è terrorizzato e piangente, quando... vede uscire dal circo il suo compagno: mastica soddisfatto un enorme osso che ha in mano.

Esce il solito pagliaccio e appende un cartello...: « *Cercasi leoni!* ». Cala la tela.

Il segreto della riuscita è nella comicità dei due affamati.

* * *

Sullo stesso tipo, affidata all'abilità dei due attori è questa:

« Avventura di caccia »

Dei due attori, uno fa il cacciatore: fucile, bisaccia, aria fiera e sicura. L'altro, a quattro zampe, fa da cane: corre, abbaia, annusa, fa festa al padrone.

Il cacciatore, fucile spianato, fa il verso agli uccelli, li segue nel volo o nel posarsi sugli alberi, ma non riesce mai a puntare. Ora fa rumore e gli uccelli... immaginari scappano, ora camminando col naso in aria, incespica e sta per cadere.

Finalmente... ecco: fa cenno al cane di andare a scovare gli uccelli nei cespugli, il cane non capisce e fa le feste attorno al padrone. Una... pedata lo decide e parte abbaiano.

Il cacciatore segue gli uccelli immaginari a volo, con il fucile puntato... sono in verticale su di lui... Ah! Il cacciatore mostra evidentemente, pulendosi con mano un occhio, che un uccellino impertinente lo ha... bersagliato.

Infuriato, getta il fucile a terra: parte con fracasso il colpo (*basta un colpo di pistola a ditalini esploso tra le quinte*). Il cane fugge abbaiano e torna... con l'uccello in bocca!