



GOTTO *le* STELLE



SOTTO LE STELLE

monologhi, dialoghi,
azioni sceniche, pagliacciate,
pantomime,
cori, canti mimati, danze,
trucchi, giochi, quiz,
bans, per

SERATE ALLEGRE

SECONDO VOLUME

EDITRICE ELLE DI CI - TORINO
VIA M. AUSILIATRICE, 32

A cura della
COMPAGNIA S. GIUSEPPE, Torino - Crocetta
in collaborazione con il
CENTRO COMPAGNIE GIOVENTÙ SALESIANA

PARTE SECONDA

DAL CORO ALLA DANZA

I

I CORI

Il canto non può mancare nelle tue serate. Inseriscilo, se si tratta di un canto eseguito dalla massa, tra due numeri di un falò o nei vuoti di una rivistina. Gli assegnerai invece un posto d'onore se è un bel pezzo — all'unisono o polifonico — interpretato da un coro qualificato.

Questo capitolo contiene pochi numeri. Raccolte del genere ne trovi a iosa. Nella mia scelta ho inteso sottolineare quali siano i tipi più convenienti per le tue serate «Sotto le stelle». Un bel coro all'unisono, umoristico o del tipo «risotto», è di facile attuazione e per nulla trascurabile (N. 1, 2).

La canzonetta un po' sceneggiata, in cui intervengano alcuni strumenti (anche se suonati alla buona) o grida svariate, conosce anch'essa un successo assicurato, benché la cosa richieda una preparazione per nulla difficile (N. 3).

Un po' più di lavoro e cura esigono invece i cori polifonici anche se comici come i numeri 4 e 5. La buona intonazione delle voci è il minimo che si richiede. E poi: il 99 % dell'effetto di questi canti lo ottieni curando scrupolosamente l'espressione. Più che un gruppo scelto di cantori è essenziale un maestro dinamico ed esperto.

1. - RAPSODIA DELLO STERNUTO



Pa-ra-pa'.....teì pa-ra-pa'...teì para-pa' pa pa pa pa

zzz, ecc...



pa-ra-pa pa pa ra pa pa pa pa pa pa pa pa teì teì teì



pa pa pa pa pa pa pa pa pa pa pa pa pa pa pa pa

Fine

zzz ecc.



pa teì teì teì. Pa-ra papa pa pa pa pa pa



papa papa pa pa pa pa pa para papa pa-pa



teì para papa papa teì para papa pa pa pa pa pa teì teì teì.

(Da ediz. GIAC - Roma)

Un adulto (o un gruppetto di quattro ragazzi, possibilmente in frac) esegue la parte del solista (*parapà*, ecc.), mentre il coro dei ragazzi fa da accompagnamento (*lo sternuto: teì*, e *lo zzz ecc. a tempo*).

Lo sternuto va fatto all'unisono e portando la mano davanti alla bocca, anche per evitare eventuali piogge... artificiali.

La prima volta la rapsodia va eseguita a tempo normale; alla seconda, invece, si inizia molto lentamente, per poi finire... in volata.

Alla fine il solista augura a tutti i presenti: « *Salute!* »; il coro risponde con un potente: « *Grazie!* ».

2. - « RISOTTO » D'OCCASIONE

1. Quel mazzolin di fiori - che vien dalla montagna,
tienilo ben nella tua mano - lo vogliamo regalar!
Lo vogliamo regalare - perché l'è un bel mazzetto;
e poi per dimostrar l'affetto - all'amato Direttore.
2. Dove sei stato, o bel bambino?
Ho fatto il portator del bel mazzo di fior
al Direttore.
Oh, Direttore, gradisca i fiori:
son simbol dell'amor che dentro al nostro cuor
per Lei nutriamo.
3. Sul cartello, sul cartello che noi portiamo
c'è una corta, c'è una corta scritta nera
con su scritto senza tanta « tiritera »
W W W W il Direttore! Oilalà!
A Lui facciamo ben mille auguri } bis
per i futuri dì dell'avvenir.
4. Doverci abbandonare - volerci tanto bene;
quel mazzo di catene - che ci incatena il cuor.
5. E qui finiamo la « tiritera » } bis
di gran carriera, di gran carriera;
qui la finiam.
È al Direttore un « Vita-vita », un « Ci... galiga » ip ip urrah!
che a lui « ci » dica la fedeltà!

GRIDO FINALE — *E per il nostro Direttore*

UN RAGAZZO — Cigaliga cigaliga CORO — Cia ciau ciau
 bumalacca bumalacca bau bau bau
 cigaliga bumalacca. ciu spun spau.

TUTTI — W il nostro Direttore! Urrah, urrah, urrah!

PER L'ESECUZIONE:

1. Questo *risotto* è indirizzato al Direttore della Colonia o dell'Oratorio, ma — come è ovvio — può essere utilizzato anche per altre persone.

2. Il motivo dei canti n. 1 e 2 è noto anche ai sassi. Il canto n. 3 è sull'aria di *Sul cappello, sul cappello che noi portiamo*; il n. 4 corrisponde a *Sul ponte di Bassano*; il n. 5 a *E le stellette che noi portiamo* (vedi *Canzoni al vento o Canta gioventù*).

3. Si può dare un certo « folklore » al *risotto* facendo in questo modo:

a) Alle parole: *Quel mazzolin di fiori* compare un ragazzo con in mano il mazzo di fiori. Se i fiori si sostituiscono con un mazzo di ortaglie (cavoli, sedano, carote, ecc.), il coro canterà così: *che vien dall'ortolano*.

b) Alle parole: *tienilo ben nella tua mano*, i ragazzi indicheranno con l'indice della mano destra il loro compagno col mazzo di fiori.

c) Le parole: *ho fatto il portator del bel mazzo di fior al Direttore*, possono essere cantate dal *portatore* solista.

d) Alle parole: *dentro il nostro cuor*, i ragazzi del coro mostrano un grosso cuore di cartone che avevano nascosto sotto la giacca.

e) Al *Sul cartello*, ecc., appare il cartello con relativa scritta.

f) Il grido finale è lanciato da un ragazzo a cui rispondono gli altri.

Il canto del *risotto* può essere convenientemente preceduto da un discorsetto d'occasione.

3. - EH, COMPARE!

Allegro



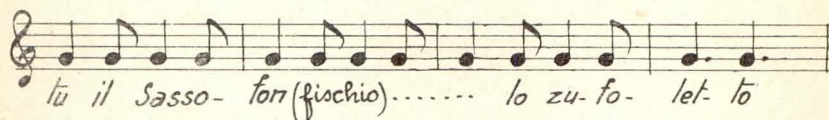
 1) Eh! com- pa- re, ci vuol suonare.... chesi


 suona lo Zu-fo- let-to. E come si suo- nà lo zu-fo-


 -let-to (fischio)..... lo zu-fo- let-to, ti-pi-ti ti-pi-ti


 2) Eh com- tu, il Sasso- fon (fischio).... lo zu-fo-


 -let-to ti-pi-ti ti-pi-ti ta..... 3) Eh com- trin il Mandolin tu tu tu


 tu il Sasso- fon (fischio)..... lo zu-fo- let-to


 ti-pi-ti ti-pi-ti ta.....

(Da ediz. « Cervino » - Milano)

1. Eh, compare,
ci vuol suonare...
Che ci suona?
Lo Zufoletto.
E come si suona
lo Zufoletto?
(Fischio)
lo Zufoletto.
Tipiti-tipiti-tà!

2. Eh, compare
ci vuol suonare...
Che ci suona?
La Sassofona.
E come si suona
la Sassofona?
Tu-tu-tu-tu

4. ... il Violino... (zing-zing-zing-zing)

5. ... la Trombettina... (pa-pa-pa-pa)

6. ... il Bombardino... (squa-squa-squa-squa).

il Sassofon
(Fischio)
lo Zufoletto.
Tipiti-tipiti-tà!

3. Eh, compare,
ci
.
il Mandolino.
.
il Mandolino?
Frin-frin-frin-frin
il Mandolin;
tu-tu-tu-tu
il Sassofon
(Fischio)
lo Zufoletto.
Tipiti-tipiti-tà!

N. B. *Ad ogni strofa si nomina uno strumento; poi si enumerano in ordine inverso tutti gli strumenti fino allo Zufoletto.*

4. - TANGANICA

1^a
zumbai bai zumbai bai!
Sul la-go Tan-ga-ni-ca zumbai bai..... bai..... bai!
2^a
3
3
bai! pi-ro-ghe degli... Zu-lù. Viva Banzù viva Banzù! Ka-
7
7
7
-dai (urlo) Ka-dai (Zum!) Ka-dai zum zum zum sbronzi sbronzi sbronzi sbronzi
Solo ghi-ri ghi-ri gamba ghi-ri ghi-ri gamba vasciangò! vasciangò!
Coro sbronzi (ecc.)...

Prima strofa

SOLO — Sul lago Tanganica	CORO — Zum bai bai (3)
C'erano le piroghe	Zum bai bai (3)
Piroghe alquanto toghe	Zum bai bai (3)
Piroghe degli Zulù.	Viva Banzù (bis).

Ritornello

SOLO — Kadài! (<i>grido</i>)	CORO (<i>urlo</i>) —
Kadài! (<i>grido</i>)	Zum! kadài zum zum
	[zum
ghiri ghiri gamba	sbronzi, sbronzi, ecc.
ghiri ghiri gamba } bis	(Il coro continua per
uasciangò uasciangò)	tutto il ritornello a
	battere il tempo con
	« sbronzi »).

Seconda strofa

CORO — Era una notte nera	CORO — Zum bai bai (3)
era una notte di bufera.	Zum bai bai (3)
Solo le gigantesche ondate	Zum bai bai (3)
han tutte affondate	Zum bai bai (3)
Le piroghe degli zulù.	Viva Banzù (bis).

5. - LA SANTA CATERINA

Largo *f*

Ta ta ta ta ta ta ta... *pp accel.* Tara ta ta ta ta ra ta ta

f Largo *E-ra e-ra*

ta! *La Santa Ca-te-ri-na...* *e-ra e-ra*

Ta-ra-ta... ta-ra-ta... ta-ra-ta... ta ta!

-ra *Fi-glia di Re!* *tarala tarala tarala ta ta!*

B

Un di mentre pre-ga-va *Di-a-di-u-u, di-a-di-*

-u-u, un di mentre pre-ga-va, suo padre la tro-vo' suo

pa-di-a-di-u, suo pa-di-a-di-u, suo padre la tro-vo': Ohi!

Marcia funebre

Pom pom pom pom

Swing

Di-a-di-u-u di-a-di-u-u e gli An-ge-li ar-ri-

Prestissimo

-va-ron, A-le! Al-le-lu-ia al-le-lu-ia al-le-
lu-ia Al-le-lu-ia Al-le-lu-ja!

N.B. - A e B indicano le due diverse armonizzazioni.

1. A. TUTTI Tarata... taratata
tarata tata (*bis*).
La Santa Caterina
era, era, era, era
figlia di re
tarata (*3 volte*) ta ta!

2. B. TUTTI Un dì mentre pregava
dia diù-ù (*bis*)
un dì mentre pregava
suo padre la trovò
suo pa-, dia diù (*bis*)
suo padre la trovò.
Oh! (*parlato: meraviglia*).

3. A. SOLO Che fai tu, Caterina?
TUTTI Talazim bum bum (*bis*).
Che fai tu, Caterina,
in que, in que, in que, in questa posizione?
Cosa fai (*3 volte*) 'sa fai?

4. B. SOLO (*falsetto*) Io sto pregando Iddio
TUTTI dia diù - ù (*bis*).
Io sto pregando Iddio.
che non adori tu
che non, dia diù (*bis*)
che non adori tu.

II

CANTI MIMATI

Sentir dire « canto mimato » e pensare immediatamente alla « macchina del capo » per te è forse la stessa cosa, non è vero? Però non è di questi canti mimati che intendo parlarti. « La macchina del capo » può essere un eccellente intermezzo nel falò o sul palco, ma niente di più. Invece quello che ora ti propongo può costituire un numero centrale del programma. Non sono canti commentati da qualche mossa sporadica, ma invasi dalla mimica, che dà nuova vita ad ogni parola.

Per il gesto, il vestito, la batteria ricorda quanto ti ho detto nella prima parte. Cura in modo particolare la sincronizzazione dei gesti e l'armonia nella disposizione del gruppo. Adotta per i tuoi attori il vestito base che sottolineerà a perfezione la sincronia dei movimenti. Da ultimo ti raccomando vivamente di rispettare il ritmo del canto, che non devi appesantire con frequenti interruzioni in favore della mimica. Cantare a più voci e mimare è difficile, ma non è una cosa dell'altro mondo.

Toromboni
Carnivale
159

1. - L'ORSO

PERSONAGGI: *Quattro giovani vestiti da contadini.*

SCENA: *Sullo sfondo un campanile e qualche tetto.*

1. Spuntò in un villaggio un dì
un orso enorme il bosco a devastar.
Il boscaiolo spaventò
ed al pastor mangiava gli agnellin.
2. Il sindaco e il curato allor
tutti arrabbiati: (*parlato*): « Ciò non può durar!
Quest'orso toglie a noi il respir
andremo no-i e l'ucciderem! ».
3. Si parte ed era buon mattin
nella foresta odorava il pin.
(*Aria di caccia*).
4. Per tutto il dì si camminò
nessuna traccia d'orso si trovò!
Però di sera capitò
che in un sentiero un occhio luccicò...
5. E pum! Il sindaco così
prende la mira e poi spara ben.
Ma l'orso ch'è ferito sol
in un fossato grave rotolò!
(*Gridato*: Oh, issa, su!).
6. A casa lo si trasportò
ed in cantina chiuso sta in prigion.
(*Gridato*: Festa nel villaggio!)
(*Fanfara*).
La sera s'addomesticò.
7. Passeggia in piazza come un gagà.
8. Non fa che sempre lavorar
dalla fontana l'acqua su portar.
E sa — Puet, puet! — guidare il trattor.
Porta a passeggio — Chiri, chiri! — i bimbi del padron.
9. Alla festa della premiazion
(*Parlato*):
« E sì, cari signori, fu capito
solo il suo discorso perché era
quello di un orso ». — Bravoooo!
(*Parlato*): Morale...

10. Da allora tutto va ben lì!
Oh! se quell'orso fosse pure qui!

A. U. H.
Caricelli
Cappaiolo
F. Astor

①

Spun-tò in un vil-laggiò un dì un or-so e-norme il bosco a de-va-

Fine ② D.C.

-stâr. Il bo-sca io-lo spaventò ed al pa-stor mangiava gli'agnel-lin!

③ *Aria di Caccia*

Pa ra pa pa pa pa ra pa pa pa pa-ra pa pa ra pa ra pa pa-----

..... pa ra pa pa pa pa-ra pa pa pa pa ra pa pa ra pa pa ra pa pa-----

ESECUZIONE:

1. Spuntò in un vil-laggio un dì

Posizione iniziale: fig. 1.

Sull'accento (—tò), sollevano tutti l'indice della mano destra all'altezza della spalla: « Attenti a quel che vi raccontiamo! ».

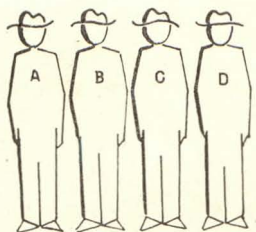


fig. 1

Un orso enorme il bosco a devastar

Lo descrivono col gesto delle due mani che tracciano la circonferenza della pancia.

Il boscaiolo spa-
ventò

Tutti e quattro si ritraggono spaventati.
Gamba destra indietro verso sinistra. Mani
alzate, palme rivolte verso il pubblico co-
me per respingere lo spauracchio.

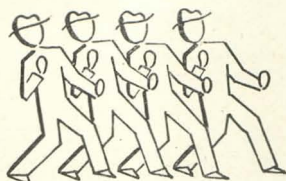


fig. 2

Ed al pastor man-
giava gli agnellin.

Facendo perno sui piedi, si voltano verso
destra, corpo sempre inclinato indietro; le
mani però sul ventre. Espressione di go-
losità.

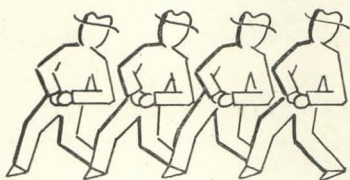


fig. 3

2. Il sindaco e il cu-
rato allor

A « sindaco » A e C si voltano verso i ri-
spettivi compagni (B e D) mettendo la
mano destra sul petto « alla Napoleone ».
A « curato » B e D si chinano con un'azione
in avanti verso i compagni leggendo il bre-
viario.

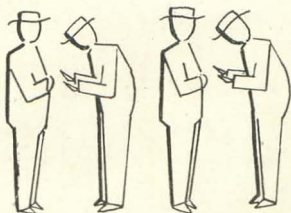


fig. 4

Tutti arrabbiati:

Sull'accento (—bia—) tutti mettono i pu-
gnì ai fianchi, guardandosi fissi e seri.

«Ciò non può durar!

Quest'orso toglie a noi il respir

Andremo no-i e l'ucciderem! ».

Declamato con energia e accompagnato da un pugno che esprima decisione.

Ognuno, indice teso, indica davanti a sé l'orso.

Al «noi», la mano destra batte sul petto con autorità.

A «ci» B e D si voltano e tutti e quattro si trovano così allineati, pronti a partire per la caccia.

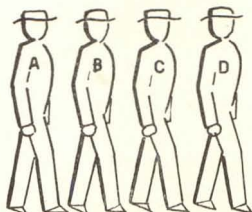


fig. 5

3. Si parte ed era buon mattin

Nella foresta odorava il pin.

4. Per tutto il dì si camminò

Il canto si fa allegro. In fin dei conti l'avventura non dispiace del tutto. Marcia sul posto.

Alla fine di questo verso, tutti e quattro si avvicinano per formare al centro un bel gruppo compatto di suonatori di corno. Motivo di caccia: III.

Melodia I. Hanno ripreso la disposizione in fila. Si marcia ancora ma faticosamente.

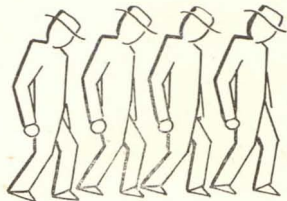


fig. 6

Nessuna traccia d'orso si trovò!

A «—nò» di «camminò», D si ferma. A «tra—», C si appoggia su D. A «d'or—» B su C. E a «—vò» A su B. Lo scoraggiamento ha raggiunto il suo massimo. Lunga pausa.

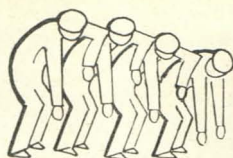


fig. 7

Però...

D ha visto qualche cosa, là, verso sinistra. Canta da solo e lo indica coll'indice della destra.

... di sera capitò

A, B e C indicano anche loro l'occhio che luccica nel sentiero.

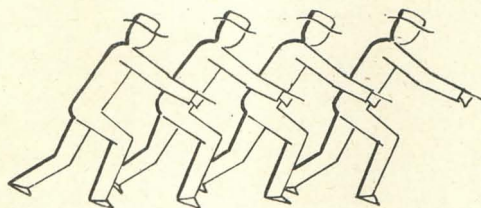


fig. 8

Che in un sentiero un occhio luccicò...

Fermi come sopra fino a «sentiero». Poi si ritraggono mandando indietro la gamba destra. Molto spavento. Voce velata.

5. *E pum!*
Il sindaco così prende la mira e poi spara ben.

A, portandosi al centro, spara verso l'occhio. Gli altri stringono la mano al «sindaco» A congratulandosi con lui.

Ma l'orso ch'è ferito sol
In un fossato grave rotolò!

Canta A.

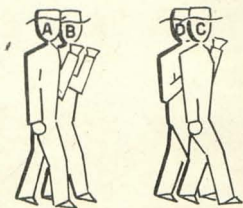


fig. 9

« Oh, issa, su! ». *Verso recitato. Tutti e quattro raccolgono l'orso e se lo mettono sulle spalle.*

6. A casa lo si trasportò *Si marcia allegramente sul posto.*

Ed in cantina // chiuso sta in prigion. *Dopo « cantina » il canto si ferma, i quattro voltandosi verso il centro del quadrato da loro formato, posano l'orso poi riprendono la posizione indicata nella fig. 10.*

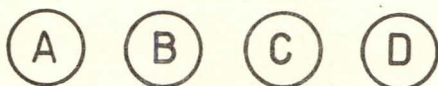


fig. 10

« Festa nel villaggio! ». *Lo grida allegramente B. Poi funge da maestro di una improvvisata banda. Gli altri tre, mimando ciascuno uno strumento, suonano una marcetta da sagra.*

La sera s'addomesticò *Melodia II. Riprendono la posizione indicata nella fig. 10.*

Passeggia in piazza come un gagà. *Mentre gli altri cantano, A passa davanti a loro imitando un gagà che passeggia e si mette accanto a D. Gli altri tre fanno un passo verso destra.*



fig. 11

8. Non fa che sempre lavorar *Posizione normale. (Attenti).*

Dalla fontana l'acqua su portar. *Si sposta B portando due secchi pieni e si mette accanto ad A. Gli altri si spostano verso destra. (Stesso movimento che nella fig. 11).*

E sa — « Puet! puet! » — guida-re il trattor. *Si sposta C guidando un trattore. « Puet! puet! » è cantato da lui solo. Gli altri si spostano verso destra.*

Porta a passeggio
— «Chiri! chiri!»
— i bimbi del padron.

Si sposta D. Porta sulle braccia un bimbo.
«Chiri! chiri!» detto da lui solo con... *tenerezza materna: solletica il mento del bimbo.*

9. Alla festa della premiazione.

Atteggiamento normale.

« E sì, cari signori, fu capito solo il suo discorso perché era quello di un orso! ».

C fa un passo avanti verso il centro. Volta completamente le spalle al pubblico per indirizzare il suo discorso ad A, B e D.

« Bravooo! ».

A, B e D gli battono le mani. E poi le ragazze della scuola, A, B e D, cantano (in falsetto) la melodia II con « la la la... », reggendo il lembo dei calzoni come se fossero delle gonnelle. Per il movimento dei piedi, confrontare la fig. 12.

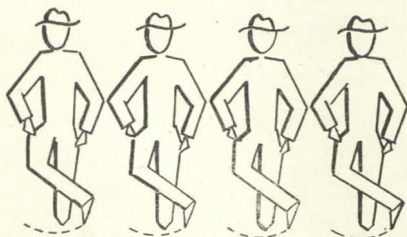


fig. 12

« Morale! ».

L'annuncia con voce forte B.

10. Da allora tutto va ben lì.

Posizione normale. Melodia I.

Oh! se quell'orso fosse pure qui!

Chinati leggermente in avanti: atteggiamento confidenziale.

Alla fine strizzano maliziosamente l'occhio facendo schioccare la lingua.

2. - IL GENERALE CASTAGNETTAS

PERSONAGGI: *Quattro giovani vestiti da messicani.*

SCENA: *Un cactus sullo sfondo.*

Introduzione

Era il più gran general messicano

Josè de las Castagnettas.

Aiàh!

(*parlato*): Non tremate, signori, questo è il grido
[di guerra
del prode general de las Castagnettas, di cui ora
vi narreremo le gloriose gesta.

1° Strofa

Egli era nato al Messicò
Un general di sangue blu
Zoppo e citrullo in verità
Ma difendeva la città!

Parà pa pa pa pa pa pa pà!
Parà pa pa pa pa pa pa pà!

Portava in testa un gran sombrero
In tasca un grosso pistolon
Nel fodero uno spadon
E coltellacci in quantità.
Oh!

1° Ritornello

Era il più gran general messicano
Josè de las Castagnettas
Un uomo veramente molto strano
Josè de las Castagnettas.

Aveva dei baffon così
E stivalon proprio cosà
Degli spadon così cosà
Ma lui è grande comm' ça!...

Era il più gran general messicano
Josè de las Castagnettas.
Aiàh!

2° Strofa

Bisogna far ben attenzion
Con tutte 'ste rivoluzion
Ché per un sì, ché per un no
Prendi una palla — fsss... — nel citron!

Parapà pa ecc.

La morte sua per la nazion
Sarebbe grande perdizion
Ed era per questa ragion
Che stava in casa notte e dì, oh!

2° Ritornello

Era il più gran ecc.

Aveva medaglie così
Ed occhialon proprio cosà
Un sombrero così cosà
Ma lui è grande comm' ça!...

Era ecc.

3° Strofa

Questo una notte capitò:
Bisogno di lui ci fu
Perché la gente di città:
« Gatta — gridò — ci cova qui! ».

Parapà pa ecc.

Quando il messaggio ben capì:
« Nella città il nemico c'è »,
Così sorpreso egli restò
Che lo trovàr morto così, oh!

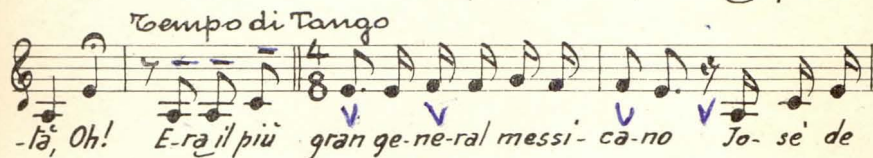
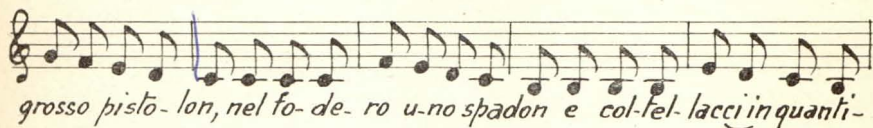
3° Ritornello

Era il più gran general messicano
Josè de las Castagnettas
Ebbe gli onor propri di un sovrano
Funeraglias nazionalas!

Con delle lacrime così
Corone splendide cosà
E discorson lunghi così
Per quest'uom grande comm' ça!...

Era il più gran general messicano
Resta nel nostro corazon,
Nel corazon!

Tempo di Passo doble



-ro co-si co-sa, ma lui è grande com'ça E-ra il più

1ª volta

gran ge-ne-ral messi-ca-no Jo-se' de las Casta-gnet-tas.

Coda 2ª volta

-ca-no restà nel nostro co-ra-zon! Nel co-ra-zon!

ESECUZIONE:

Era il più gran general messicano
 José de las Castagnettas.

Aià!

« Non tremate, signori, questo è il grido di guerra del prode generale de las Castagnettas, di cui ora vi narreremo le gloriose gesta »

Posizione d'inizio normale (sull'attenti).
 Vedi fig. 1. Tutti e quattro cantano fieramente.

Un salto sul posto.

C fa un passo in avanti e declama la presentazione.

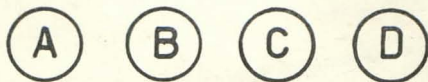


fig. - 1

1ª Strofa — Egli era nato al Messico

A canta da solo. Sull'accento (na—) prende un determinato atteggiamento che conserverà durante tutta questa prima parte della strofa. Fig. 2 (a).

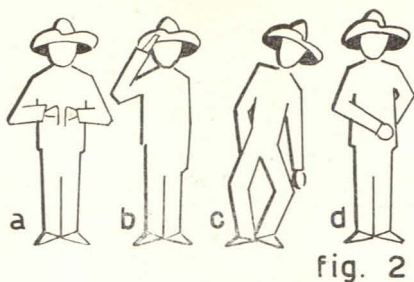


fig. 2

Un general di sangue blu

B canta da solo e, a sua volta, prende un atteggiamento a soggetto e lo conserva. Fig. 2 (b).

Zoppo e citrullo in verità

Poi C. Fig. 2 (c).

Ma difendeva la città.

E finalmente D. Fig. 2 (d).

Parapa pa...

All'inizio di questo verso scattano tutti sull'attenti. Prima volta: forte. Seconda volta: come eco.

Portava in testa un gran sombrero

In tasca un grosso pistolon

Nel fodero uno spadon

E coltellacci in quantità.

Successivamente A, B, C e D, come nella prima parte della strofa, prendono un atteggiamento che sottolinea la parola principale del verso, fig. 3, mantenendolo fino alla fine della strofa.

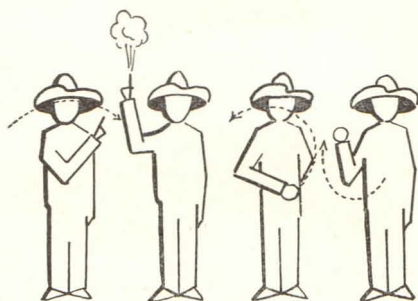


fig. 3

Oh!

Corona musicale. A, B, C e D si raggruppano a due a due. Fig. 4.

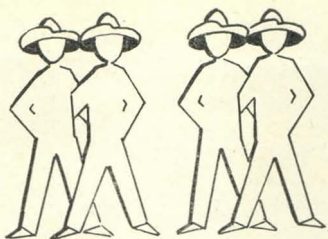


fig. 4

1° Ritornello — Era il più gran general messicano

Josè de las Castagnettas.

Un uomo veramente molto strano

Josè de las Castagnettas.

Molleggiano sulle gambe da sinistra verso destra e viceversa. Ritmo di tango.

All'ultima parola: sull'attenti nella posizione indicata dalla fig. 5.

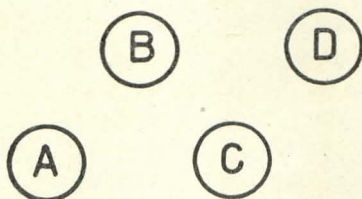


fig. 5

Aveva dei baffon così

I seguenti quattro versi sono cantati da tutti insieme, posizione mezzo-fondo in avanti.

Si lasciano due lunghi baffi. Fig. 6.



fig. 6

E stivalon proprio co-
sà

Degli spadon così co-
sà

Ma lui è grande
comm' ça!

Le mani aderenti al polpaccio della gamba
destra salgono in su fino ai fianchi.

Sguainano a tempo una spada dal fianco
sinistro e una dal destro.

Abbassano improvvisamente la mano de-
stra fino quasi a toccar terra, braccio teso.
Fig. 7.



fig. 7

(1) E - (2) RA IL -
(3) PIU' - (4) GRAN
- general messicano

La destra si alza a scatti a quattro riprese
(1) (2) (3) (4). Lo sguardo la segue. A
«GRAN—» sarà arrivata sopra la testa.
Cantano il resto del verso rimanendo im-
mobili a guardare la mano destra che è
in alto.

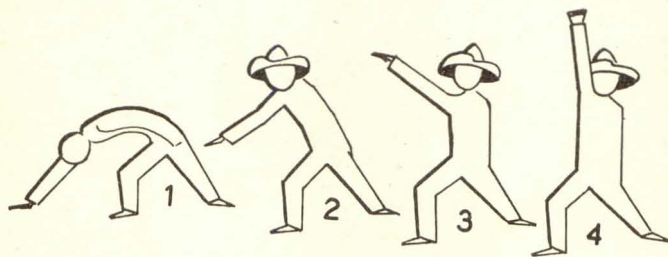


fig. 8

Josè de (1) LAS - (2)
CAS - (3) TA - (4)
GNET - (5) TAS.

Sull'inizio del verso, tornano nella posi-
zione di «attenti» facendo poi, in cinque
tempi, il movimento indicato nella fig. 9.

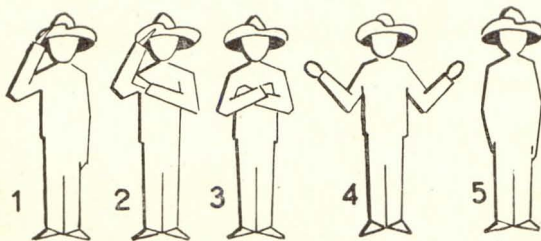


fig. 9

Aiàh!

2° Strofa — Bisogna far ben attenzion
Con tutte 'ste rivo-
luzion

Ché per un sì, ché
per un no

Prendi una palla...
fsss... nel citron!

Parapa ecc.

La morte sua per la
nazion
Sarebbe grande per-
dizion
Ed era per questa ra-
gion
Che stava in casa not-
te e dì.

Oh!

2° Ritornello — Era il
più gran ecc.

Aveva medaglie così

Ed occhialon proprio
cosà

Un sombrero così co-
sà

Ma lui è grande ecc.

3° Strofa — Questo
una notte capitò:

Bisogno di lui ci fu
Perché la gente di cit-
tà

Gridano saltando.

Vedi prima strofa. Atteggiamento diverso
per ciascuno e preso successivamente da
A, B e C.

Canta D fino a « palla ». Poi, improvvisa-
mente, tutti e quattro, facendo sentire il
sibilo della palla di fucile, portano le mani
al sedere, ventre in fuori. Rimanendo nella
stessa posizione cantano « nel citron ».

Come sopra.

Per questi quattro versi, cfr. la prima par-
te della strofa.

Cfr. fig. 4.

Posizione identica a quella della prima
parte del 1° Ritornello. Cfr. fig. 5.

Cantano tutti e quattro. Posizione del cor-
po e della gamba destra come nel 1° Ri-
tornello (fig. 6).

Colle due mani fanno il gesto di avere il
petto coperto di medaglie.

Indice e pollice delle due mani attorno
agli occhi per indicare un paio di grandi
occhiali.

Tracciano all'altezza del capo la circonfe-
renza del sombrero.

Cfr. 1° Ritornello e figg. 7, 8, 9.

Per questi tre versi: canto e mimica suc-
cessiva come nelle strofe precedenti.

« Gatta — gridò — ci cova qui! »

Parapa...

Quando il messaggio ben capì:

« Nella città il nemico c'è »,

Così sorpreso egli restò

Che lo trovàr... morto!... così.

Oh!

3° Ritornello — Era il più gran general messicano José de las Castagnetas.

Verso recitato. D grida « Gatta », gli altri tre: « gridò », poi di nuovo D: « Ci cova qui ». *Espressione!*

Cfr. sopra.

I quattro versi seguenti sono cantati da tutti.

Il generale (tutti e quattro) si gratta l'orecchio, poi la cima della testa con perplessità crescente.

La mano è scesa sotto il mento. Sull'accento (—stò): occhi spalancati, bocca aperta.

Dopo « trovàr », B fa un passo deciso in avanti verso il centro. Grida forte: « Morto! » e cade stecchito all'indietro. E' accolto dalle braccia di A e C mentre D si porta ai suoi piedi.

Sollevandolo sulle loro spalle, procedono ad un funerale commovente.

Il canto è accompagnato da singhiozzi strazianti. Si cammina sul posto molleggiando sulle gambe. D si solleva quando gli altri si abbassano e viceversa.

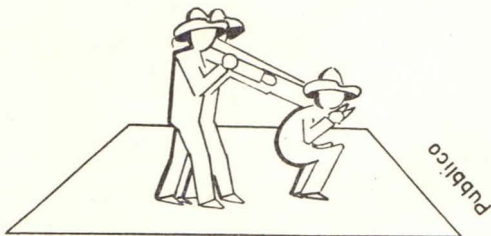


fig. 10

Ebbe gli onor propri di un sovrano: Funeraglias Nazionalas

Con delle lacrime così

Dopo « sovrano » A, C e D rimettono in piedi il morto B che declama gravemente questo verso.

Posizione del 1° Ritornello, fig. 5. Piangendo, tracciano colle due mani un enorme cerchio che parte dall'occhio verso il basso: la lacrima!

Corone splendide co-
sà

Gesto inverso, cioè dal basso verso l'alto, braccia tese, tracciano un altro gran cerchio: le corone!

E discorson lunghi
così

Alla fine del verso precedente, le due mani si sono raggiunte in alto. La mano sinistra scende dall'alto in basso svolgendo il rotolo del discorso, tenuto dalla destra che rimane in alto. Gli occhi seguono (per la lettura!) la mano che scende.

Per quest'uom grande
comm' ça!

La destra dall'alto si abbassa e si ferma quasi a terra.

Era il più gran gene-
ral messicano.

Come alla fine del 1° Ritornello.

Resta nel nostro co-
razon

Viene cantato mentre tutti si raggruppano al centro per il quadro finale.

Nel corazon!!!

Mani al cuore. Queste ultime parole saranno cantate possibilmente a più voci.

3. - IL PRODE ANSELMO

PERSONAGGI: *Quattro giovani; camicia bianca, pantaloni neri, elmo in testa.*

1. Passa un giorno, passa l'altro
mai non torna il prode Anselmo.
Perché egl'era molto scaltro
andò in guerra e mise l'elmo,
mise l'elmo sulla testa
per non farsi troppo mal
e partì la lancia in resta
a cavallo d'un caval.

Ritornello

Zum pa rallero
zum pa rallero
zum pa rallero
lero la la
Zum pa rallero
zum pa rallero
zum pa rallero
lero lalla.

2. Né per vie ferrate andava
come oggi sul vapor.
In quei tempi si ferrava
non la via ma il viaggiator.
La cravatta in fer battuto
e in ottone avea il gilé.
Ei viaggiava, è ver, seduto
Ma il caval andava a pié.
3. Da quel dì lontan lontano
ei non fe' che andare andare.
Quando ai pie' di un tulipano
vide un lago ed era il mare.
Sospettollo e impensierito
saviamente il contemplò;
poi chinossi e con un dito
a buon conto l'assaggiò.
4. Al cavallo presso il porto
egli disse: « Addio mio caro! ».
E in risposta portò il vento
un nitrito di somaro.

Poi salì sul bastimento
 ma gli venne il mal di mar,
 ed Anselmo in un momento
 mise fuori il desinar.

5. Quando presso ai Salamini
 sete ria incominciò
 e l'Anselmo coi più fini
 prese l'elmo e a bere andò.
 Ma nell'elmo, il crederete?
 c'era in fondo un forellin
 e in tre dì morì di sete
 senza accorgersi il tapin.

①

Passa un giorno passa l'altro mai non torna il prode Anselmo perché e-
-glie-ra molto scaltro andò in guerra e mise l'elmo mise l'elmo sulla
testa per non farsi troppo mal poi partì la lancia in resta a ca-
-vallo d'un ca-val. Zumpala-le-ro zumpala-le-ro zumpala-lero le-ro la-
la zumpa-la le-ro zumpa-la-le-ro zumpala-le-ro lero la-la!

② Adagio

Musical score for the Adagio section. It consists of two staves: a vocal line in G major (one sharp) and a piano accompaniment in 6/8 time. The lyrics are: "Zumpa la le- ro zumpa la le- ro zumpa la le' zumpa la la". The piano part features a bass line with dotted rhythms and chords. A dashed line below the piano staff indicates the start of the next section.

Presto

Musical score for the Presto section. It consists of two staves: a vocal line in G major and a piano accompaniment in 6/8 time. The lyrics are: "Zumpa la le. ro zumpa la le- ro zumpa la le- ro le- ro la-là!". The piano part features a more active bass line with eighth notes. A dashed line below the piano staff indicates the start of the next section.

ESECUZIONE:

« Anselmooo!... »

Successivamente compaiono al centro del sipario le teste di B C D che cercano Anselmo. Chiamano ansimando: « Anselmo! »

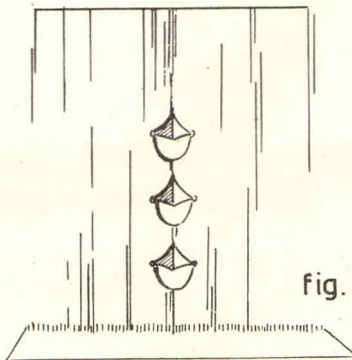


fig. 1

1. Passa un giorno
passa l'altro

A esce sul proscenio davanti al sipario.
Guarda a destra e a sinistra. La mano

mai non torna il prode Anselmo.

funge da visiera. Chiama anche lui: « Anselmo!!! ». Le teste degli altri nascoste adesso da A si ritirano.

Egli poi, rivolto al pubblico, canta i due primi versi. Intanto si apre il sipario. Gli altri tre compaiono più indietro, immobili, tenendo in alto l'elmo di A.

Perché egl'era molto scaltro

Cantano tutti ma senza muoversi ancora. Volgono soltanto fieramente il volto verso il pubblico con alterigia.

Andò in guerra e mise l'elmo.

A tempo, i tre B C D fanno dei passetti in avanti verso Anselmo (A), tenendo sempre in alto l'elmo.

Mise l'elmo sulla testa.

Sull'accento (el-), mettono l'elmo sulla testa di A.

Per non farsi troppo mal.

Espressione comica di tutti e quattro.

E partì la lancia in resta.

Prendono con la sinistra la lancia in resta e con la destra le briglie del cavallo.

A cavallo d'un cavallo.

Sempre a tempo di musica si dispongono rapidamente come indica la fig. 2.

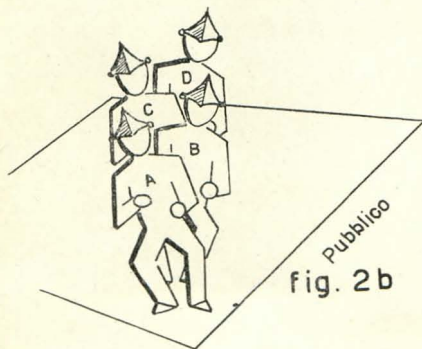


fig. 2 b

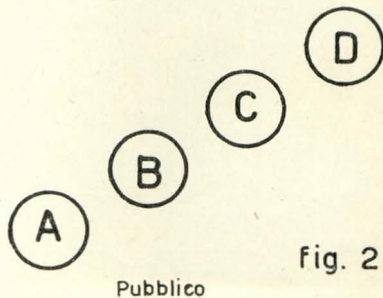


fig. 2 a

Ritornello — Zum
pa ralle ro
Zum pa rallero
Zum pa rallero

Zum- : A e C caracollano verso sinistra—
-le : verso destra.
Lo stesso movimento si ripete.
Zum- : A e C caracollano in avanti
-le : indietro

Lero la la.

Le- : A e C in avanti
la : indietro.

Il tutto si ripete due volte. B e D contemporaneamente ad A e C fanno esattamente la mossa contraria. Cioè caracollano verso destra invece che a sinistra, indietro invece che in avanti.

Vedi fig. 2 (b).

2. Né per vie ferrate andava come oggi sul vapore.

In quei tempi si ferrava
Non la via ma il viaggiatore.

La cravatta in fer battuto
E in ottone avea il gilé.

Canta A da solo. Prende posto davanti agli altri tre, al centro del palco.

Dopo « vapore »: fischio di locomotiva alla batteria.

Cantano anche gli altri tre disponendosi in semicerchio dietro A. Su « non »: gesto di negazione coll'indice. Su « viaggiator » si indica A che funge da prode Anselmo.

Canta A da solo. Mette il pugno destro al nodo della cravatta.

A « ottone » gli altri tre, cantando, mettono le mani sulle spalle e sul petto del primo per suggerire la corazza. Fig. 3.

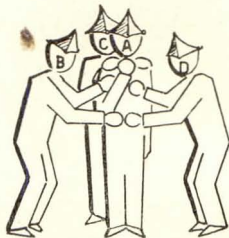


fig. 3

Ei viaggiava è ver seduto

Ma il cavallo andava a pié.

Ritornello — Zum pa rallero ecc.

Anselmo A piomba seduto sulle mani degli altri che, a loro volta, si sono abbassati per accoglierlo.

Dopo « cavallo », pausa di un tempo: lasciano cadere Anselmo a terra poi, sorridendo, cantano il resto del verso. (Quando cade Anselmo, evidentemente: batteria!).

Movimento come prima; la disposizione però è diversa. Sono cioè schierati di fronte al pubblico come lo indica la fig. 4.

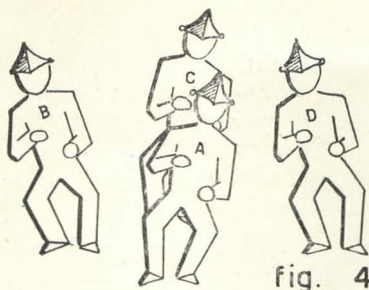


fig. 4

3. Da quel di lontan lontano
 lontano
 Ei non fe' che andare andare.

Andare, andare, andare, andare, ecc.

È l'ultimo « andare » del verso precedente che si ripete sempre più in fretta, secondo il ritmo della batteria. Intanto A B C, in fila, cominciano a girare attorno a D (che si è trasformato — fig. 5 — in albero-tulipano!) secondo il tracciato della fig. 6 (a) per arrivare nella posizione della fig. 6 (b).



fig. 5

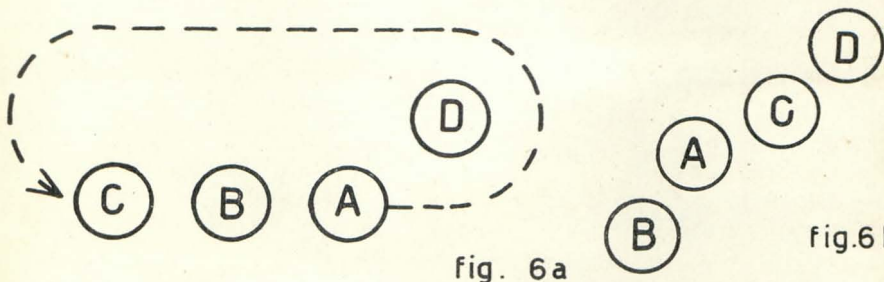


fig. 6 a

fig.6 b

Quando ai pie' d'un tulipano	D (<i>tulipano!</i>) non canta. Guardano con sorpresa il tulipano dall'alto in basso,
Vide un lago ed era il mare!	poi scoprono ai suoi piedi il mare e l'in- dicano.
Sospettollo e im- pensierito Saviamente il con- templò Poi chinossi e con un dito A buon conto l'as- saggiò.	Cantano B e C mentre A mima i quattro versi seguenti. Lecca la punta dell'indice: « Buono! ».
Ritornello — Zum pa rallero Zum pa rallero Zum pa rallero Lero lalla.	A tempo di musica A fa leccare la punta del dito a B. Poi a C. Lecca pure lui. Tutti e tre dopo di aver girato la lingua nella bocca, molto soddisfatti...
Zum pa rallero	Si chinano per intingere l'indice nel- l'acqua.
Zum pa rallero	B e C coll'indice toccano contempora- mente uno la lingua dell'altro.
Zum pa rallero	B e C fanno leccare a A. Pausa di degustazione.
Lero...	Il tulipano D reclama i suoi diritti e canta il « lero » all'ottava sotto. Gli altri guar- dano molto sorpresi poi, insieme, fanno assaggiare anche a D. Egli gusta, schiocca la lingua soddisfatto e si lecca le labbra...
Lero la la!	Tutti e quattro cantano un ultimo « lero la la » vibrante di soddisfazione.
E poi...	Uno dopo l'altro dicono « e poi » facendo un passettino per trovarsi nella posizione seguinte (fig. 7).

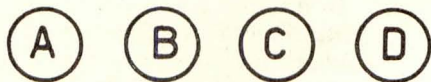


fig. 7

4. Al cavallo presso il porto *Guardano tutti verso destra il povero cavallo.*
- Egli disse: « Addio mio caro! » *Un gesto d'addio. Mestizia nel viso.*
- E in risposta portò il vento *Da destra verso sinistra, fanno ondeggiare le mani a tempo. Espressione poetica!...*
- Un nitrìto di somaro. *Contrasto forte col verso precedente. Posizione normale.*
- Poi salì sul bastimento *Fanno insieme un passo avanti.*
- Ma gli venne il mal di mar *Al « ma »: A va avanti; e tutti mettono le mani al ventre. Cantano il resto del verso molleggiando leggermente da sinistra verso destra. Anselmo intanto fa scena. Ritmo a singulti.*

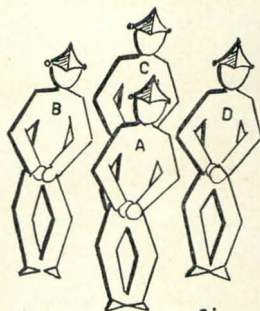


fig. 8

- Ed Anselmo in un momento *Anselmo si piega lentamente sempre a tempo per i forti dolori. Gli altri lo guardano preoccupati.*
- Mise fuori... *Dopo queste parole, colpo sordo alla batteria. Anselmo, inchinandosi in avanti, trattiene il vomito colla mano destra aiutato dagli altri che si precipitano su di lui. La veemenza del vomito li spinge tutti e quattro fino a metterli sulla punta dei piedi, tenendo sempre la mano alla bocca di A. Il vomito cessa. Sospiro di sollievo ma... nuovo colpo alla batteria e ripetizione della stessa scena..*

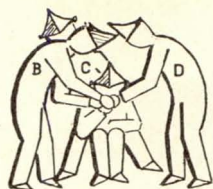


fig. 9

Alla terza volta che riprende il vomito, Anselmo (A) respinge le mani degli altri e rigetta a terra: gran fracasso alla batteria!

...il desinar!

Gli altri gli vanno davanti per coprire con pudore Anselmo e... il suo desinar!

Ritornello — Zum
pa... rallero

B C D, di fronte, ruttano e portano la mano destra alla bocca.
Sospiro di sollievo.

Così per tre volte. Poi...

Lero la la.

Volgono improvvisamente le spalle al pubblico, si inchinano e reggendosi l'uno con l'altro « rimettono » il « lero la la ». (A si è unito a loro).

Zum pa rallero
ecc...

Sempre reggendosi, compiono una evoluzione completa attorno a se stessi. Fig. 10 (a). Per trovarsi alla fine voltati in fila verso il pubblico. Fig. 10 (b).

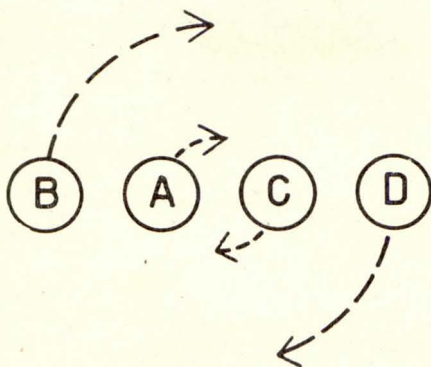


fig. 10a



fig. 10 b

5. Quando presso ai Salamini *Posizione normale.*
Sete rìa incominciò *La destra di tutti sale dal petto alla gola.*
E l'Anselmo coi *Anselmo A fa un passo avanti.*
più fini *Si toglie l'elmo e fa l'atto di attingere da*
Prese l'elmo e a bere. Beve alzando molto l'elmo.
bere andò
- Ma nell'elmo, il *Gli altri fanno cerchio attorno a lui e guardano preoccupati l'elmo.*
 crederete?
- C'era in fondo un *« Un forellin » viene gridato da tutti e tre e accompagnato da una mossa vivace della destra tesa verso il buco.*
 forellin
- E in tre dì morì di *Si canta a singhiozzo mentre Anselmo si accascia tra le braccia di B e... muore. Piangono.*
 sete
 Senza accorgersi il tapin.
- « Or sentite quel *D declama in forma tragicomica il discorso funebre. C e B intanto sono a destra e a sinistra del morto, a capo scoperto. Piangono.*
 che dice
 dalla tomba il padino
 l'acqua è sempre traditrice
 meglio sempre un po' di vino!
- Zum pa rallero *Dopo il discorso A si rialza e tutti si allineano di fronte al pubblico. Fig. 7.*
 ecc... *Mani alle briglie, molleggiano sulle gambe da destra a sinistra. Poi indietro e in avanti, ma questa volta tutti nello stesso senso.*
- All'ultimo « zum pa rallero » fanno un « per fila sinist' avanti march di corsa », ed escono. Questo ultimo ritornello possibilmente sia cantato a più voci. (Armonizzazione II).*

4. - I MARINAI

PERSONAGGI: *Sei giovani, vestiti da marinai.*

SCENA: *Nello sfondo un grande timone oppure ringhiera con salvagenti.*

1. (1^a MELODIA) Noi siamo in tre, noi siamo in sei,
Noi siamo in tre, noi siamo in sei,
Sei marinai di Kimberley
Ohi traderi tra, ohi la là.
Ohi traderi tra la lero.
2. (1^a MELODIA) Imbarcati sul Cocochirichi,
Imbarcati sul Cocochirichi,
Pigliam cinquanta lire al dì
Ohi traderi ecc...
3. (2^a MELODIA) Il vento cominciò a fischiar, uh!
Il vento cominciò a fischiar, uh!
Il vento,
Il vento,
È il richiamo del mar che ci tormenta.
4. (1^a MELODIA) Lanciò un fischio il capitan (*senza ripetere*):
« Alle vele, c'è l'uragan! »
Ohi traderi ecc...
5. (2^a MELODIA) Il marinar s'arrampicò, oh!
Il marinar s'arrampicò, oh!
Il vento,
Il vento,
È il richiamo del mar che ci tormenta.
6. (1^a MELODIA) Ma la coffa d'un tratto si schiantò (*senza ripetere*).
Un grido, un tonfo e giù sprofondò.
Ohi traderi ecc...
7. (1^a MELODIA) E non si vide galleggiar
Che il suo cappel sull'onde del mar
E gli avvoltoi nel ciel rotear.
Ohi traderi ecc...

① Andantino

mf

Noi siamo in tre, noi siamo in sei, noi siamo in tre, noi siamo in

mf

sei. Sei Ma-ri-nai di Kimber-lei. O*f* trade-ri fra! *p* O*f* Oi-la

f -la! O*f* trade-ri fra *p* la-le- -ro!

②

port.

Il ven-to co-minciò a fi-schiar, uh!

il ven-to cominciò a fischiar uh!

Oh! uh!

Oh! uh!

il ver- to... il ver- to
Oh!

È il ri- chia- mo del mar che ci tor- men- ta.

ESECUZIONE:

«I marinai di Kim-berley»

È il titolo annunciato con voce robusta e rude da tutti; posizione cfr. fig. 1.

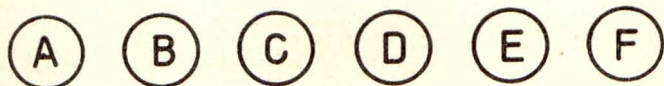


fig. 1

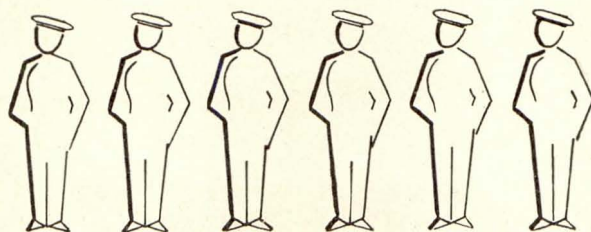


fig. 2

1. Noi siamo in tre, noi siamo in sei C e D cantano mezzo forte, senza sfumature, da uomini rozzi.
Noi siamo in tre, noi siamo in sei Tutti all'unisono, forte.

Sei marinai di
Kimberley

Su « ma- »: un ottavo di giro a destra, mano sinistra in tasca, destra dietro la schiena, petto in fuori. (Ricordati: la posa caratteristica del soldato nel farsi fotografare!). Fig. 2.

Ohi traderi tra
ecc...

Forte, accentuando le finali.

Lallero.

A tre voci. Con minore rozzezza. A e B prendono posto davanti agli altri.

2. Imbarcati sul Co-
cochirichi (bis)

A tre voci. Sfumature curate. Molleggiano sulle gambe dapprima in modo appena percettibile, poi sempre più accentuato (senza esagerare): è il rullio della nave. A e B cominciano verso sinistra; C D E F verso destra. Il volto s'illumina un po': si parte! Fig. 3.



fig. 3

Pigliam cinquanta
lire al dì

E esce dal gruppo di dietro, si fa largo tra A e B e si porta in avanti. Canta da solo. È incollerito.

Ohi traderi tra
Ohi lalà

Mette le mani in tasca; gli altri lo imitano. Rovesciano le tasche: niente! Fig. 4.

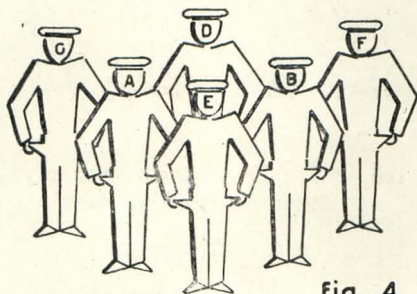


fig. 4

Ohi traderi tra

Fa un cenno agli altri col capo come per dire: « Non val la pena lavorare a quel prezzo! » e si allontana di qualche passo verso destra.

Lallero.

A B C D F raggiungono E con indolenza e formano un gruppo « sciopero ». Fig. 5.

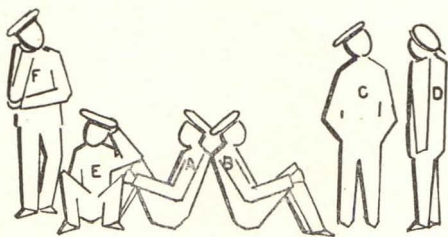


fig. 5

E si è accovacciato in testa al gruppo. Dice con disgusto e nervosismo: « Al diavolo il pirata! » e comincia a fischiare con qualcuno del gruppo un'aria volgare e triste.

3. Il vento cominciò a fischiar, uh!

Sono interrotti dopo un po' dal canto di C e D che si erano allontanati dal gruppo per ascoltare il vento (batteria).

C e D cantano da soli, rivolti verso gli altri. Espressione di ansia nella voce. Il gruppo intanto si avvicina a loro con aria interrogativa.

Il vento cominciò a fischiar

A tre voci. L'ansia cresce. Alla fine del verso, sono in gruppo compatto rivolti verso il pubblico, al centro del palco.

Uh!

Il vento gonfia le vele: lanciano tutti le braccia in fuori, poi le ritirano lentamente fino a giungere nella posizione normale. Fig. 6.

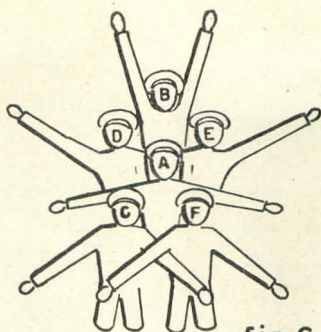


fig. 6

Tutti, pur rimanendo in gruppo compatto, si drizzano per la mossa seguente.

Il ve-ento

La nave è sballottata dal vento.

« Il ve- »: le braccia si sollevano verso sinistra mentre il corpo di tutti si inclina verso la stessa parte. Fig. 7.

« -ento »: le braccia ricadono adagio lungo il corpo.

Il ve-ento

Ripetere lo stesso movimento ma verso destra.

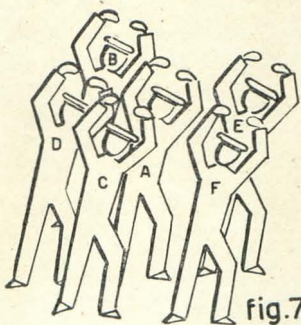


fig. 7

È il richiamo del mar che ci tormenta.

Sull'accento « -chia- »: bruscamente tutti sono protesi in avanti, occhio vivace e molto acceso dall'ideale. Fig. 8.

Il capitano D si stacca dal gruppo, mentre gli altri riprendono una posizione normale di attesa. Fischio acuto alla batteria.



fig. 8

4. Lanciò un fischio il capitano (senza ripetere):

« Alle vele, c'è l'uragan! » (parlato)

Ohi traderi tra ecc...

Cantano tutti all'unisono. Voce scandita e nervosa. Sull'accento «-tan» A B C E F salutano D.

D comanda con autorità: non si pensa più alle 50 lire: c'è la pelle da salvare! Con ritmo.

Ricevuto l'ordine, ogni marinaio prende il proprio posto per le manovre alle vele, cantando sempre all'unisono.

Terminato il motivo, le manovre continuano ancora accompagnate dal rumore degli argani, del cordame, del vento. (Batteria. Ritmo!) Fig. 9.



fig. 9

5. Il marinai s'arrampicò, Oh!

A tre voci. A postosi al centro della scena, di fronte al pubblico, s'arrampica con sforzo su una scala a corda. Gli altri cantano e lo guardano, mentre si avvicinano formando un cerchio.

Il marinar s'arram-
picò,
Oh!

All'inizio del verso sono tutti in circolo attorno all'albero, A compreso. Alzando progressivamente la testa e il braccio guardano il marinaio che sale sempre più in alto.

Il ve-ento (bis)

Tutti, testa alzata al massimo, braccio teso verticalmente, seguono il movimento oscillante del marinaio aggrappato lassù e sbattuto dal vento.

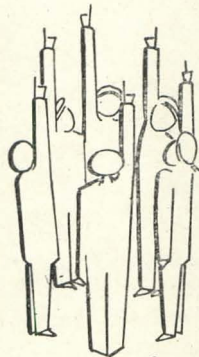


fig. 10

È il richiamo del
mar che ci tor-
menta.

Esattamente come sopra. Fig. 8.

Craak!

Pausa brevissima, poi bruscamente alzano la testa verso uno stesso punto. Gridato da tutti. Sono tutti in piedi.

6. Ma la coffa d'un
tratto si schiantò.
(senza ripetere)

Ritmo spezzato. Tre voci.

Un grido, un tonfo
e giù sprofondò.

Grido di terrore di C. E fissa ancora lo stesso punto. Gli altri inorriditi allontanano lo sguardo dalla scena raccapricciante.

Ohi traderi tra

E canta da solo seguendo con lo sguardo la caduta.

E canta da solo con voce velata. Dal ponte della nave guarda giù dove il marinaio si è inabissato.



fig. 11

Ohi la la.

Cantano tutti. Tre voci. Raggiungono E e anch'essi guardano cantando con tristezza.

Ohi traderi tra
Lallero

Cantando pianissimo e molto adagio, riprendono poco alla volta e senza ordine la posizione iniziale. Fig. 1.

7. E non si vide galleggiar che il suo cappel sull'onde del mar

A tre voci sempre piano e adagio. I marinai si scoprono il capo. Sguardo fisso e triste sul cappello dello scomparso.

E gli avvoltoi nel ciel rotar.
Ohi traderi ecc...

*Sguardo nell'infinito. Sono perfettamente immobili.
Il canto lentamente si spegne.*

5. - LA FILIPPA

PERSONAGGI: *Quattro vestiti a lutto, in frac.*

È una parodia in memoria... della Filippa. Viene eseguita da quattro giovanotti o ragazzi in frac. Questi entrano in scena al suono della marcia funebre (vedi musica a parte) con bombetta in mano e volto tristemente addolorato (!). All'A della musica funebre fanno a tempo due passi in avanti; al B piegano leggermente le gambe ad arco (due volte).

Ripetuta due o tre volte la marcia, si fermano e con tono serio-comico iniziano il recitato. L'ultimo dei quattro, cui è riservata la « bomba » finale, sia particolarmente buffo.

RECITATO (*sarà di effetto qualche espressione dialettale*):

1. L'era alta e l'era magra
 2. l'era bassa e l'era grassa
 3. l'era storta e l'era « scanchignata »
 4. l'era gobba e l'era « sguerciulina ».
1. La sua voce era una melodia
 2. una sinfonia
 3. un'eresia
 4. una caramella « Golia »!

Tutti: si chiamava: fff... Filippa!

CANTO

Oh! Filippa, Filippa, Filippa
non importa se fumi la pipa:
a guardare il tuo ritratto
fa l'effetto del citratto.
La figura tua aitante
mi fa come da purgante;
quando poi ti vedo in sogno
mi vien subito il bisogno
di voltarmi nel cuscino
e schiacciare un pisolino.
Tu sei un angelo celeste
perciò indegna qua terrestre;
i carissimi lassù
perché non raggiungi tu...

Oh! chitarra romana, accompagna-ci
(salute! grazie! prego! fissi!) tu.

RECITATO

1. Ti ricordi come cantava bene in quello chalet, là sul
2. Oh, che melodia la sua voce celestiale! [lago?

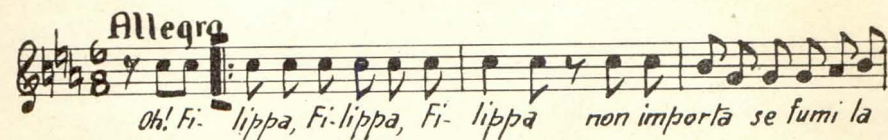
3. Come ballava il « boogie woogie » là, a ...? (nome di
[villaggio, noto per la sua rusticità])
4. Magnifici quei balli ballati sul balcone del ballatoio!
(sospiro doloroso)

CANTO

1. Quando son vicino a te
non son vicino a me
l'è tutta un'altra roba...
2. La figura tua gentil
mi brucia il corazon
più ancora del carbon!
3. Se ballar tu vuoi con me
io ballo e penso: « Ahimè!
l'è propri un guardaroba ».
4. Se chiudo gli occhi mi par di sognar
ed un trasloco mi sembra di farr...

Tutti: Oh! Filippa, Filippa, Filippa
(si ripete fino al « Non raggiungi tu »).

Marcia funebre

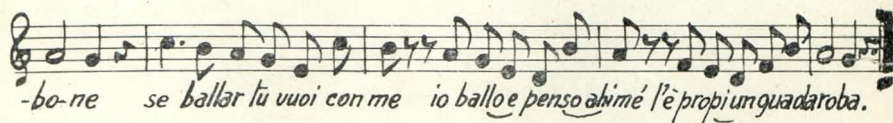




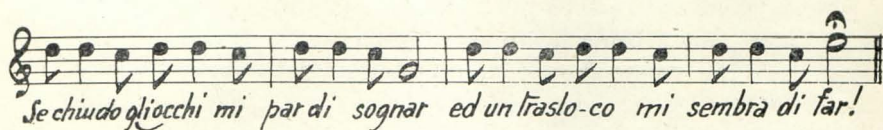
Quan-do son vi-cino a te non son vi-ci-no a me l'è tu-ta n'altra



ro-ba la figu-ra tua gentil mi brucia il cora-zon più an-cora del car-



-bo-ne se ballar tu vuoi con me io ballo e penso ahimé l'è propi un qua-daroba.



Se chiudo gli occhi mi par di sognar ed un tras-lo-co mi sembra di far!

ESECUZIONE:

- Al « ai carissimi lassù » i quattro alzano contemporaneamente l'indice della mano destra e subito l'abbassano.
- Al « perché mai non raggiungi tu » l'ultimo rimane con la bocca aperta e prosegue con la nota del « tu », fino a quando il vicino non gli chiude la bocca.
- Al « Oh! chitarra romana, accompagna-ci », il « ci » è un forte sternuto a cui il 1. risponde con « salute », il 2. con « grazie », il 3. con « prego », il 4. con « fissi ». Proseguono subito il canto.
- Al « Quando son vicino a te, ecc. » seguendo il ritmo della musica e rimanendo fermi sui piedi i quattro si piegano prima a sinistra, poi a destra.
- Al « mi sembra di far » l'ultimo rimane con la bocca aperta sul « far »: il penultimo gliela chiude. Poi riprende subito il canto.

USCITA

I quattro mettono la bombetta in testa e si dispongono in fila indiana; escono a ritmo con la marcia funebre compiendo un giro sul palco.

Nel punto in cui all'entrata piegavano le gambe, ora voltano la testa verso il pubblico.

Al n. 4. è permesso andare fuori tempo (e altro ancora!) per rendere più comica la scena.

6. - LOS POLLITOS
(I pulcini)

PERSONAGGI: 6 giovani vestiti da messicani.

SCENA: Sullo sfondo un cactus, o qualche particolare da ambiente messicano.

TESTO MESSICANO

I

Los pollitos dicen
pío pío pío
cuando tienen calor
cuando tienen frío.

rit.: pío pío pío
pío pío pío

II

Todas las mañanas
salen los pollitos
con su madre buena
de gustar biscuitos.

III

A los medios días
cuando el sol es fuerte
tienen los sombreros
por escapar la muerte.

IV

A la fin do die
viene lo reposo;
los pollitos dicen
« Buenas noches a todos! »

TESTO ITALIANO
I pulcini

I

I pulcini dicono
pío pío pío
quando hanno caldo
quando hanno freddo
pío pío pío
pío pío pío

III

Tutti al mezzogiorno
quando il sole è forte
mettono il sombrero
per scampar da morte - pío...

II

Tutte le mattine
escono i pulcini
con la buona mamma
mangian biscottini - pío...

IV

Quando il giorno muore
vanno a riposo
si salutano tutti
« Buenas noches a todos » ? pío...

Los Pollitos dicen pi-o pi-o pi-o quando tienen hambre
 quando tienen frío pi-o pi-o pi-o pi-o pi-o pi-o pi-o

ESECUZIONE:

PRIMA STROFA

Los pollitos dicen

Messicani, seduti in fila, col sombrero che copre loro la faccia e mezzo busto, a capo chino. I piedi sono completamente nascosti sotto il poncho.

pío pío pío

Alzano lentamente la testa e iniziano: agitano le mani all'altezza delle spalle, per significare il battito delle ali dei pulcini.

cuando tienen calor

Con la mano destra sollevano la falda del cappello e con la sinistra si tolgono il sudore dalla fronte.

cuando tienen frío.

Afferrano il poncho con le mani ai lati della gola.

pío pío pío
 pío pío pío

Si stringono nel poncho, rabbrivido.

SECONDA STROFA

Todas las mañanas

Si tolgono il cappello, con la destra e lo portano nel cavo del braccio sinistro, come se fosse un catino.

salen los pollitos
 con su madre buena
 de gustar biscuitos.

Con il braccio e la mano destra tenuta a becco, fanno il movimento del collo e della testa dell'animale che becca nel recipiente. Beccare velocemente e ritmicamente. Talvolta portano il cibo alla bocca. Può inserirsi la variazione di un messicano che becchetta a tradimento nel catino vicino, non suo.

pío pío pío
pío pío pío

*Tutti immobili con la mano nel catino,
guardando il pubblico.*

TERZA STROFA

A los medios días
cuando il sole es
[fuerte
tiengon los sombreros
por scapar la muerte.

*Si alzano lentamente tenendo le gambe
incrociate ed ancora il cappello sul braccio,
passando il braccio destro sulla fronte
si calcano il cappello in testa
(calcare sulle parole e sul cappello),*

pío pío pío
pío pío pío

*si rannicchiano sotto il cappello e guar-
dano il pubblico, con le mani sotto il men-
to, piatte, che si toccano le punte, a mo'
di alucce.*

QUARTA STROFA

A la fin do die
viene lo reposo;
los pollitos dicen

*Mano sinistra sulla destra, di fianco alla
guancia destra, giungendole.*

*Adagiando la guancia destra sulle mani,
come su un guanciaiale.*

*Mani orizzontali sotto il mento, palme
volte in giù, sulle quali sporgendo in
avanti il corpo, i messicani "affacciano"
la faccia verso il pubblico.*

« Buenas noches a
[todos »!

*Lo dice uno solo, con voce scherzosa e
calcata.*

pío pío pío
pío pío pío

*Come all'inizio, movimento di ali a fianco
delle spalle, che vengono chiudendosi,
sempre palpitando, fino sul petto, morendo.*

*Il canto di spegne, come addormentandosi,
i messicani chinano il capo.*

*Può finire col riaccoccolarsi degli attori
per terra.*

7. - I SEI AVIATORI

PERSONAGGI: Sei aviatori. Si suddividono in coppie costituite da un « apparecchio » e un « radiotelegrafista ».

Tra una strofa e l'altra, staccare bene il dialogo e farlo precedere e seguire dal rumore degli apparecchi e del telegrafo.

Il dialogo sia concitato, non affrettato.

VESTITO

Possibilmente tutti uguali. Ogni aviatore: casco con occhiali, tuta azzurra o giubbotto di pelle, guanti bianchi, cinturone alla vita, calze bianche, scarpe nere.

POSIZIONE

Il saluto deve essere quello dell'esercito americano. Posizione dei radiotelegrafisti: ginocchio a terra, braccio sinistro sopra la testa con la mano sinistra che copre l'orecchio destro (imitando la cuffia). Mano destra davanti al viso col pugno chiuso (imitando il microfono). Posizione degli aerei: braccia distese orizzontali, in piedi dietro il radiotelegrafista.

SCENA: Il numero non ne richiede. Volendo si può comporre sullo sfondo un grande aereo disegnato e ritagliato su cartone. Segnare sul pavimento col gesso i punti delle coppie durante le figure.

The image shows a musical score for the song "I Sei Aviatori". It consists of two systems of music, each with a vocal line and a piano accompaniment line. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is common time (C). The lyrics are written below the vocal line. The first system of music has the lyrics: "È la sto-ria di sei po-veri a-via to-ri.... che non". The second system of music has the lyrics: "e-ra no af-fat-to de-glie-ro-i.... venne". There are handwritten annotations above the lyrics: "Kik In Bel Jak" above "sto-ria", "Frank e pe-g" above "po-veri", and "Vo-ri" above "to-ri".

È la sto-ria di sei po-veri a-via to-ri.... che non

e-ra no af-fat-to de-glie-ro-i.... venne

l'or-di-ne di an-da-re in ciel per fa-re un gi-ro

di per-lu-strazio-ne...

Marcia dei marines

-ecc....

ESECUZIONE:

Entrano camminando uno dietro l'altro a contatto, salutando militarmente.

Il primo dà il passo, si fermano al centro della scena rivolgendo il fianco destro al pubblico.

1. È la storia di sei poveri aviatori che non erano affatto degli eroi: venne l'ordine di andare in ciel per fare un giro di perlustrazione.

Marcia dei marines cantata a modo di squillo. Tutti sull'attenti.

Voltandosi verso il pubblico, sempre sull'attenti. Al proprio nome si saluta e poi si torna nella posizione primitiva.

2. Parte Rik, John, Bill, Jack, Franck, e Paolone.
F A solo Mamma mia quanta fifa e che impressione!
Tutti È la prima volta che si va
 chissà mai in che modo finirà!
Voce Apparecchi in volo, pronti, via!

A coppie, radiotelegrafista e aereo. Mentre si canta, gli aerei si sollevano in punta di piedi e poi ricadono per dare l'impressione del movimento. Rumore di motori fatto con la bocca.

3. A tremila metri Rik ha il raffreddore (*Rik starnutisce*) a seimila metri John ha il crepacuore (*John straziante: Oh mamma!*)

non fan che prender l'ombrello e... poi decidon di tornare di nuovo indietro.

Dialogo (*un radiotel. chiama l'altro*): « Jack mi senti, Jack? ». « Che c'è? » « ...etc! ». « Salute! ».

4. Da una nube spunta una bestiacca nera va a posarsi sulla prima fusoliera Bill la vede e chiama Jack, ma... ohimè! nessun dei due sa che cosa è.

Dialogo « Franck guarda che buffo! ah, ah, ah! una gallina accovacciata sopra un'ala ». « Bill, pezzo d'idiota, è un'aquila! ». (*L'aereo con l'aquila scuote il braccio facendo « sciò sciò » per mandarla via.*)

Rumore di motori mentre si torna tutti in fila, fronte al pubblico.

Uno dietro l'altro con le braccia orizzontali.

5. Poi si prende una nuova direzione (*virata a sinistra*) si va in fila tutti quanti in un plotone (*virata a destra*) quando a un tratto Franck si accorge che (*picchiata*) davanti sta dormendo Paolone.

Tutti si sono raddrizzati, ma il primo resta chinato in avanti.

Dialogo « Paolone, ehi Paolone, svegliati! Il tuo aereo si sta sviando! » (*Fa qualcosa*).

« Eh, eh? Fatto, l'ho sviato ».

Come in principio su fila orizzontare di fronte al pubblico.

6. È finito il giro di perlustrazione finalmente è terminata la missione; vi salutano gli eroi del ciel cioè Rik, John, Bill, Jack, Franck e Paolone.

Al loro nome i nominati salutano.

« By, by, by and by »...

8. - LA CANZONE DEI METALMECCANICI

PERSONAGGI: 7 ragazzi vestiti da operai, visierina sulla fronte.

SCENA: Una grande gru metallica disegnata sullo sfondo o una ciminiera nera.

Al- le sette del mat- tin non po- tendo far- ne a men, al co-
- mando della sveglia ci scuotiam dal dormi veglia e la borsa nella man.
la la la la la la la la la la la la la la la. **D.C.**

ESECUZIONE:

Gli attori entrano già in fila fronte al pubblico, la testa china, spostandosi solo con i piedi, le mani incrociate davanti, come se dormissero.

Si odono dall'esterno sette rintocchi di campana.

Ad ogni rintocco un attore per volta alza il capo, svegliandosi.

Dopo una breve pausa:

Alle sette del mattin
non potendo farne a men
al comando della sveglia
ci scuotiam dal dormiveglia.

Cantando la seconda strofa, ogni ragazzo fa il gesto mimico di indossare l'indumento che viene nominato. Il primo si mette la camicia, il secondo la cravatta, il terzo i pantaloni e così via fino a che tutti insieme fanno l'ultimo movimento, quello di mettere la borsa sotto il braccio.

La camicia e la cravatta
pantaloni e poi la giacca
il cappello ed il pastrano
e la borsa nella mano!

Un attore imita l'ululato della sirena. Al primo verso tutti guardano l'orologio, al secondo si fa il gesto di tendere il cartellino ed infilarlo nella macchina, al terzo, con la mano destra alzata, si dà un giro di manovella, con la sinistra, alla macchina della timbratura.

Alle otto e tre minuti
ritiriamo il cartellino
nell'apposita cassetta
lo infiliamo già timbrato.

Tutta la quarta strofa si canta imitando il movimento della macchina che stampa i pezzi di metallo: la mano sinistra che dal petto si sposta ogni volta in fuori sul piano orizzontale, all'altezza della cintura, di 90°, e si incrocia ogni volta con la destra che scende dalla posizione di flessa in alto contro la spalla, fino ad un angolo di 90°. Gomiti fissi, i movimenti seguono il ritmo del canto.

Tutto il giorno a lavorare
solo pezzi da tagliare
da tranciare, da limare
da squadrar con precision!

Due attori imitano l'ululato della sirena, al terzo verso della strofa incrociano le braccia, all'ultimo inchinano la testa, assumendo la posizioni di entrata.

La sirena finalmente
ci comanda a far più niente.
Ora a casa ce ne andiamo
per poterci riposar.

9. - COMMESSI VIAGGIATORI

PERSONAGGI: 7 giovani vestiti da uomo coi guanti bianchi e il cappello in testa. Quello centrale ha anche la valigetta, l'ombrello, la bombetta.

ESECUZIONE:

Entrano a passettini affrettati, in fila indiana.

Il quarto in ordine è quello vestito diversamente.

In silenzio fanno fronte al pubblico. Il quarto fa un passo avanti, posa la valigia, appende l'ombrello alla mano del quinto, si toglie la bombetta e canta con voce languida, tenendo la bombetta con tutte e due le mani appoggiata al cuore.

A solo Mamma, parto col treno accelerato
delle venti e un quarto.

Coro Mamma mia, dammi cento lire
che a Voghera io voglio andar!
Mamma mia dammi cento lire
che il biglietto io vo' comprar!

A solo Mamma, vado a Voghera
ma sta' tranquilla
torno stassera
torno stassera!

Coro *(sull'aria di « Sul cappello che noi »)*
Nel pacchetto, nel pacchetto che noi portiamo
c'è una parte, c'è una parte di mercanzia,
vi potrete far la barba come mia zia,
comperando il flaconcino che vi porgiam!
(a solo in falsetto): Ohi là là!

A solo *(commosso)*
Ti lascio un amico fedele
non piangere più... u!
ti lascio il cane mio
lui ti farà... bù bù!

Coro *(ad ogni bù un inchino in avanti con la testa)*
E il cagnolìn fa bù
e fa tre volte bù
ma solo alla domenica
ma solo alla domenica
e il cagnolìn fa bù
e fa tre volte bù
ma solo alla domenica
bù bù bù bù bù!

Mamma... parto col tre-no... ac-ce-le-ra-to... delle ven-ti e un

quarto,..... oh Mamma, par-to! Mamma mi-a dammi cen-to

li-re che a vo-ghe-ra io voglio andar..... Ti

lasci-a-mi-co fe-de-le non piange-re più... ti lascio il car-ri

mi-o lui ti fa-rà.... bù- bù! E il cagnolin fa bù e

fa tre vol-te bù ma so-lo alla do-meri-ca, ma solo alla do-

-meri-ca, il cagnolin fa bù e fa tre vol-te bù..... ma

so-lo la do-me-ni-ca bù bù bù bù bù bù!

10. - IL POVERO SOLDATO X
(canto sceneggiato)

PERSONAGGI: Il cantastorie, ragazzo solista con la scopa in mano a modo di chitarra, per le strofe del canto (cfr. *Canta Gioventù, Ave o Canzoni al vento, L.D.C.*).

Il coro dei ragazzi, che ripete il ritornello: « trallalà », ecc. (sarà ora marziale, ora lamentoso accompagnando l'azione scenica). Alcuni ragazzi attori per le scenette a commento del canto.

ESECUZIONE:

Entra in scena il cantastorie, accorda... la chitarra e inizia il canto:

La dolorosa storia - del povero soldato
a morte condannato - alla fucilazione.

Mentre il coro esegue il ritornello, il cantastorie fingerà di raccogliere monete da terra: « Grazie, da buoni signori! grazie! ». Subito inizia la seconda strofa:

La dolorosa storia - ch'io vo' narrarvi or ora
è storia che addolora - la vita militar.

Mentre il coro ripete il ritornello, entrano il Povero Soldato accompagnato da due militari con relativi schioppi, e l'ufficiale che funge anche da giudice. Inizia il processo:

GIUDICE — Imputato alzatevi.

SOLDATO — Non posso.

GIUDICE — Perché non potete?

SOLDATO — Sono già in piedi!

GIUDICE — Allora sedetevi e rialzatevi.

SOLDATO (poiché non ci sono sedie, si siede a terra e si rialza) — Sono pronto.

GIUDICE — L'imputato Povero Soldato è condannato alla fucilazione alla schiena, con l'addebito del piombo, da effettuarsi domattina perché... (Si può addurre un motivo comico ricavato dal proprio ambiente).

Il cantastorie attacca la terza strofa:

Il povero soldato - fu condannato a morte
lontan dalla consorte - vicino al colonnel.

Mentre il coro canta il ritornello, compare un ragazzo vestito da donna: getta sguardi languidi al Povero Soldato, poi si getta

ai piedi dell'ufficiale gridando: « Pietà... pietà », ma ne è respinto. Porta in mano un cartello con due scritte: all'inizio: « Sono la moglie »; quando esce: « Vedova ».

Quarta strofa:

Quando la moglie il seppe - n'ebbe un gran dispiacere
e corse dal furiere - la grazia a dimandar.

Quinta strofa:

Giunto il fatal mattino - per esser fucilato
si butta per malato - e dice che non può.

Durante il canto, il Povero Soldato finge di star male, accenna a dolori allo stomaco, ecc. Entra allora il dottore con bastone e camice bianco.

DOTTORE — Cosa avete mangiato?

SOLDATO — Polenta...

DOTTORE — Come polenta?

SOLDATO — A colazione polenta nel latte, a pranzo polenta coi cotechini, a sera polenta e formaggio...

DOTTORE — E la digestione come va?

SOLDATO — Un po'... lenta, signor Dottore!

DOTTORE — Benissimo, benissimo: stassera un'oncia di olio di ricino e domani mattina una buona fucilazione alla schiena.

Sesta strofa:

Ecco gli tasta il polso - il militar dottore
e dice: « Il tuo malore - son tutte falsità ».

Il dottore, che era uscito, ritorna con un grosso imbuto e un recipiente con la scritta « olio di ricino », ed esegue... l'operazione.

Settima strofa:

Il colonnel vestito - impugna la sua spada
e dice che si vada - a morte focillar.

I soldati impugnano i fucili e conducono il Povero Soldato alla fucilazione.

UFFICIALE — Pronti! Caricat - arm! Puntat - arm! Pronti! Fuoco!

Alla parola « fuoco », inizia la ottava strofa:

Gli schioppi fan lo sparo — e il militar sen cade
e tutto il sangue invade - la tunica e il kepi.

Il soldato... morto, steso a terra, fa qualche mossa comica: si fa aria con la mano, muove una gamba, ecc.

Poi giunge il messaggero a cavallo... d'una scopa: porta con sé la grazia che consegna all'ufficiale.

UFFICIALE — Povero Soldato, alzatevi! Vi ordino di risuscitare.

L'ufficiale dà due schiaffetti al Povero Soldato che con un balzo sorge da terra e abbraccia l'ufficiale. Così, a braccetto, escono di scena.

Il cantastorie intanto esegue le ultime strofe:

Tosto la grazia arriva - e il militar contento
sen torna al reggimento - a fare il suo dover.
La dolorosa storia - ch'io v'ho testé narrata
un soldo è valutata - ma vale assai di più.

N.B. - *La traccia di questo numero è stata presa da « Intorno al falò », GIAC, Roma.*

CANTI CHE EVENTUALMENTE POSSONO ESSERE MIMATI

Garibaldi fu ferito

Lunedì mattina

La macchina del capo

Il mio cappello ha tre punte

Alla fiera di mastro André

Papà Formicola

La Santa Caterina

Nel paese degli animali

Nella vecchia fattoria

III

DANZE

Invece di dare inizio al tuo falò con lo scialbo: « Su, incominciamo! » che lascia il tempo che trova, fa scattare i tuoi ragazzi e lancia una danza indiavolata. I numeri 1 e 2 sono proprio danze d'apertura.

Una danza vivace è efficacissima per sgelare i ragazzi e... i più rigidi e diffidenti spettatori.

Naturalmente eviterai la leziosità svenevole. I tuoi sono ragazzi... Perciò qualcosa di robusto come «La tumba» e «Magenta» non fa loro male.

1. - LA DANZA DEL FUOCO

PRIMA STROFA

Splende il fuoco nel cerchio;
oh che gran fulgor!
Ascoltate la voce
della fiamma d'or.

SECONDA STROFA

Ero un principe un giorno
perfido e sleal
e spargevo d'intorno
il dolore e il mal.

RITORNELLO

Sali al ciel fiamma leggera
del gran fuoco caldo e buon:
sotto i pini o alla brughiera
sali in alto e sali ancor (bis)
bella fiamma con splendor.

The musical score is written in 2/4 time and consists of four staves of music. The lyrics are written below the notes. The score is divided into sections labeled A, B, C, D, E, and F. Section A is the first line of music, B is the second line, C is the third line, D is the fourth line, E is the fifth line, and F is the sixth line. The lyrics are: "Splendail fuoco nel cerchio oh che gran fulgor! Ascol- ta- te la voce del- la fiamma d'or. Sali al ciel fiamma leg- ge- ra, del gran fuoco caldo e buon sotto i pini o alla brughie- ra sali in al- to e sa- li- an- cor, sali in al- to e sa- li ancor..... bel- la fiamma con splendor!"

A
Splendail fuoco nel cerchio oh che gran fulgor! Ascol- ta- te la
voce del- la fiamma d'or. Sali al ciel fiamma leg- ge- ra, del gran
fuoco caldo e buon sotto i pini o alla brughie- ra sali in al- to e sa- li- an-
cor, sali in al- to e sa- li ancor..... bel- la fiamma con splendor!

C Rit.
D
C
D
E rall.
F rit.

(Da «Canti di ½ notte» - Scinò)

DISPOSIZIONE

Tutti in cerchio si tengono per mano.

ESECUZIONE

N.B. - *Si parte sempre col piede sinistro.*

FRASE A — Tutti girano verso sinistra. Passo saltato.

FRASE B — Tutti girano verso destra.

FRASE C — Quattro passi verso il centro (*fuoco*).

FRASE D — Quattro passi indietro (*ritornano a posto*).

FRASE E — Quattro passi verso il centro, alzando progressivamente le braccia verso l'alto colle mani sempre unite. Giungeranno così vicino al fuoco colle braccia in alto e sulla punta dei piedi, rimanendo qualche istante in questa posizione (*corona nella musica*).

FRASE F — Quattro passi indietro, facendo un inchino profondo al fuoco, colle braccia sempre tese e le mani unite.

2. - INVITO ALLA DANZA

The musical score is written on three staves in 2/4 time. The first staff begins with the vocal line 'La la la la... ecc...'. The second staff contains two sections labeled 'A' and 'B'. Section 'A' consists of two measures, and section 'B' consists of two measures. The third staff contains a sequence of six measures, each featuring a triplet of eighth notes. The piece concludes with the initials 'D.C.' (Da Capo).

DISPOSIZIONE

I ragazzi sono seduti attorno al fuoco.

ESECUZIONE

Uno di essi esce nel mezzo con le mani ai fianchi e, saltellando a ritmo, fa un ampio giro davanti agli altri.

A. — Il ragazzo si ferma davanti a colui che ha prescelto per invitarlo a danzare.

B. — Gli lancia l'invito cantando queste due battute.

L'invitato gli risponde con la stessa frase musicale.

Tutti e due, uno dopo l'altro, si sono tolti il cappello con un ampio movimento (*alla messicana*).

C. — L'invitante si volta di scatto, seguito dall'invitato.

Ambedue procedono come sopra: il secondo con le mani sulle spalle dell'altro. Arrivati alla frase A ciascuno per conto suo si ferma ad invitarne un altro.

I nuovi invitati seguono gli invitatori colle mani sulle loro spalle. Così in fila vanno invitando successivamente quasi tutti gli spettatori, tenendo presente che l'invito viene fatto da tutta la fila, che va aumentando. Dopo ogni invito la fila fa dietro-front su se stessa in modo che il capo diventi la coda.

La danza si chiude in un caotico entusiasmo.

(Adattamento da « Canti di ½ notte » - Scinò)

N.B. - *Sullo stesso motivo e press'a poco colle stesse mosse si può eseguire una «Danza del serpente». In questo caso si catteranno le parole seguenti:*

Questa è la storia del serpente che vien giù dai monti
a ritrovar la sua coda che ha perduto un dì.

Sei proprio tu

tralallala

quel pezzettin

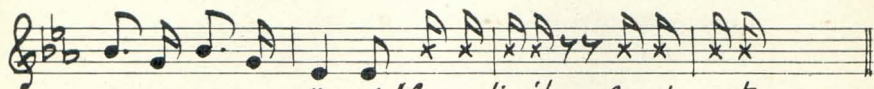
tralallala

del mio codin. La!

3. - BATTAGLIA DI MAGENTA



E-ra la se-ra bat-ta-glia di Ma-gen-tà come era bello cari-



ca-rei ca-va-lie-ri: "Ca-va-lieri!" Ca-ri-ia-tè.

Era la sera, battaglia di Magenta
Come era bello caricare i cavalieri.

UNO — Cavalieri!

TUTTI — Cavalieri!

UNO — Caricate!

TUTTI — Caricate! (*Da capo*).

La 2^a volta si aggiunge:

UNO — Con una mano!

TUTTI — Con una mano!

3^a volta: Con due mani!

4^a volta: Con un piede!

5^a volta: Con due piedi!

Oh!

*Molleggiando legger-
mente sulle ginocchia
a ritmo.*

*Battendo colla mano
destra sulla coscia.*

*Battendo colle due
mani.*

*Battendo in più con il
piede destro a terra.*

*Battendo i due piedi
simultaneamente.*

Un salto in aria.

4. - TI-IA-IA-O'

A

Ti-ia ia ti-a-ia ti-a-ia o ti-a-ia ti-a-ia

li-a-ia o ti-a-ia ti-a-ia ti-a-ia o ti-a-ia ti-a-ia o ia-

B

-o Ia-oh! Ia-oh! Ti-a-ia Ti-a-ia ti-a-ia-o

B

Ia-oh! Ia-oh! Ti-a-ia ti-a-ia o Ia-oh!

DISPOSIZIONE

Tutti in cerchio.

Mettere le braccia sulle spalle dei vicini.

Le gambe incrociate, gamba destra davanti alla sinistra del vicino.

ESECUZIONE

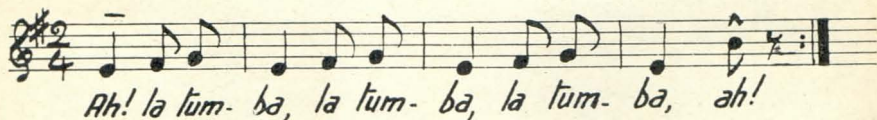
FRASE A — Dondolarsi con cadenza da sinistra a destra (*incominciando dalla sinistra*).

FRASE B — Cessare di colpo il dondolarsi e inchinarsi davanti sul « IA », raddrizzandosi sul « OH ».

Riprendere il primo movimento alla lettera A.

Ricominciare il tutto due volte accelerando molto.

5. - LA TUMBA



DISPOSIZIONE

Tutti in cerchio, voltati verso il centro.

Dare un numero ai ragazzi (1, 2, 3, ecc.).

I numeri pari si prendono per mano, passando dietro la schiena dei dispari; e viceversa.

ESECUZIONE

Reggersi sulla gamba sinistra e tendere la destra in avanti.

Il corpo è leggermente inclinato indietro. (Cfr. figura 1).



A tempo si gira verso la sinistra, lanciando sempre il piede destro in avanti. Si aumenta sempre più la velocità e la inclinazione del corpo all'indietro.

PARTE TERZA

DA TITIMO AI SIOUX

I

TRUCCHI

UNO, DUE... TRE!

Il trucco c'è ma non si vede.

Ti offro in questo capitolo materiale totalmente diverso da quello precedente, efficacissimo anche con i giovani del 2000! Devi però saper creare nel pubblico un'atmosfera di gioia, di curiosità e di mistero.

Non dar retta alla tua diffidenza; non farti crescere la barba dei 90 anni prima del tempo. Rinnova la tua giovinezza e ravviva in te il senso della meraviglia, così ricco nei nostri ragazzi.

+ BREVITÀ = + SUCCESSO.

Tra i numeri che ti presento, alcuni sono necessariamente brevi (numeri 2, 3, 4, 6); questi hanno però bisogno di essere ambientati con più cura e presentati con colori vivi e toni forti. Devi insomma essere brillante nella parola e scintillante nei gesti.

DUE NORME SEMPLICISSIME.

In una serata un trucco è più che sufficiente.

Alcuni possono essere effettuati solo sul palcoscenico; altrove il trucco sarebbe in vetrina e l'incanto sfumerebbe.

1. - TITIMO

PERSONAGGI:

JIM

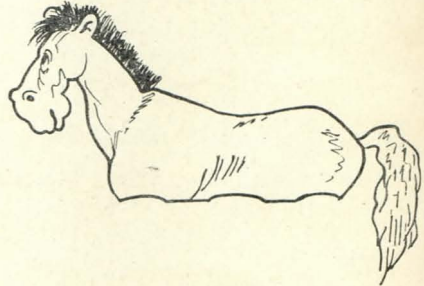
BOB

DUE O TRE ATTORI CHE FORMANO IL CAVALLO

- 1) Costruisciti un cavallo, come vedi nella figura, con tela di sacco, o meglio ancora con tela pesante.
- 2) Distingui bene le diverse parti:
 - a) IL CORPO: un lungo sacco chiuso dalla parte della coda, con quattro buchi dove devono passare le gambe del cavallo.
Dalla parte della testa, il petto è chiuso; ma, per poter incastare il collo nel capo, lascia un'apertura munita di cinturini.
 - b) LA TESTA: armatura metallica o di legno, formante un sol pezzo con il collo.
 - c) LE GAMBE: i due attori, che formano lo scheletro del cavallo, si mettano un paio di pantaloni di tela, dello stesso colore della tela con cui è costruito il corpo del cavallo, e infilino le gambe nei buchi fatti.

Se tu vuoi rendere grottesco il cavallo, fai due buchi in più nel sacco (più lungo) e metti un terzo ragazzo...

Avrai così non il solito « Ribot », ma addirittura il cavallo degli Dei: « Titimo », il cavallo a sei gambe, il fenomeno più bizzarro e più attraente del nostro secolo.



ESECUZIONE:

Jim entra cercando il suo amico Bob, che arriva subito. Saluti, abbracci, ecc., chiacchiere del più e del meno. Poi Bob, da poco rientrato dall'Africa, confida al suo amico, in gran segreto, di aver portato con sé un mostro, che tiene vivo, in gabbia (*descrizione dell'animale, delle misure di sicurezza prese, ecc.*).

Proprio nel momento in cui Bob garantisce che la belva è ben legata e che non può scappare, eccola apparire. Jim scappa inseguito dall'animale, a cui non sembra proprio andare a genio. Bob riesce a calmare Titimo e lo presenta a Jim. Questi, incorreggibile, stuzzica l'animale e l'inseguimento ricomincia. Spaventatissimo Jim si rifugia da Bob. Titimo finalmente si calma e, su ordine del suo padrone, eseguisce diversi esercizi, come sedersi, coricarsi, fare il morto, marciare, andare al trotto, al galoppo, danzare...

Dopo queste dimostrazioni, Bob invita Jim a fare un po' di equitazione. Jim non ci terrebbe troppo, ma finisce per accondiscendere, malgrado la sua ignoranza in materia. Bob gli dà qualche consiglio teorico, poi monta in sella. Per molto tempo Jim cerca di montare lui pure, ma non vi riesce, nonostante che Bob, disceso dal cavallo, cerchi di aiutarlo. Molti tentativi con e senza rincorsa.

Infine, con uno sforzo disperato, Jim riesce ad issarsi sulla bestia. Dopo un giro di pista, il cavallo a 6 zampe esce al galoppo, portando Bob in sella e Jim afferrato alla groppa.

NB. - Questo « sketch » deve soprattutto essere mimato; la parte parlata ha scarsa importanza rispetto alla lezione di equitazione, per esempio!

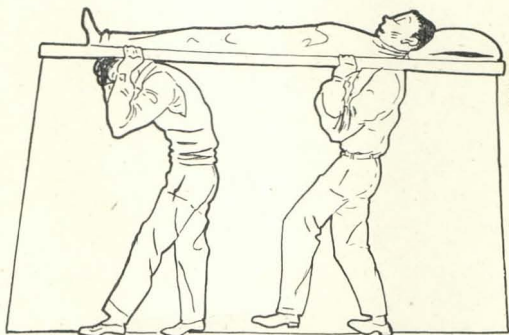
2. - E' MORTO...!

PERSONAGGI:

- A - IL PRIMO PORTATORE NASCOSTO
- B - IL SECONDO PORTATORE NASCOSTO
- 4 PORTATORI VISIBILI

PREPARATIVI E MATERIALE:

- 1) Procurati una scala lunga 2 metri.
Dopo averla collocata sulle spalle dei due « portatori nascosti » (*vedi figura*), la ricopri con drappi neri che devono scendere fino a terra, per celare il trucco dei portatori; ed il catafalco è pronto.
- 2) IL MORTO: sulla scala disponi dei cuscini. La testa del cadavere sarà quella del portatore A che, fattala passare attraverso la scala e incipriata per bene, la poserà sul guanciale, dando l'illusione di essere quella del morto.
Il portatore B invece rimarrà ben nascosto.



ESECUZIONE:

Quattro portatori entrano con sulle spalle il pesante fardello del feretro (*sta a loro il saper dare al pubblico l'impressione del peso della bara*).

Cantano con voce grave, secondo il motivo della marcia funebre di Chopin e in modo indefinito, le parole « È morto il misero... » oppure la marcia funebre della « Gara in montagna » di Cagnacci:

« Un grande trasporto... Brembebèm (bis) bem bem
L'eroe è già morto... Brembebèm (bis) bem bem
Ahimè è già morto... Brembebèm (bis) bem bem ».

Ad un certo punto uno dei portatori, preso da un male improvviso e misterioso, cade a terra... Ma il corteo continua con 3 portatori. Dopo un po', ne cade un secondo... ma la marcia funebre continua. Poi il terzo e il quarto... Finalmente rimane solo il morto che si mette a cantare la marcia funebre, abbassandosi poco a poco fino a cadere completamente, scoprendo così tutta la montatura.

3. - L'AUTOMOBILE

PERSONAGGI: 6 RAGAZZI

PREPARATIVI:

- 1) IL MOTORE: un ragazzo... a 4 zampe, ricoperto completamente da una coperta; nelle mani un barattolo da conserva, rotondo, contenente una manata di ciottolini.

Quando l'auto è in marcia, egli imita il rumore del motore — più o meno scosso — facendo rotolare i ciottolini nel barattolo.

- 2) LE GOMME: ognuna di esse è rappresentata da un ragazzo con le mani a terra, nella posizione di un... quadrupede. È nascosto completamente da una coperta. Uno dei quattro sarà fornito di uno o due petardi, secondo il numero delle volte che si vuole far scoppiare la gomma.

Quando l'auto è in movimento, tutti e quattro sono agitati da fremiti più o meno forti a seconda dello stato della strada!

- 3) L'AUTISTA: seduto sopra una cassa, dietro al motore. Puoi mettergli in mano un volante. E' lui che commenta: « *In salita!... Che fondo stradale!... Si volta a sinistra!... Che curva!* ».

Come materiale, procurati anche una pompa d'auto, la più « monumentale » possibile!

La disposizione dei diversi personaggi è la seguente:

RUOTA	RUOTA
MOTORE	AUTISTA
RUOTA	RUOTA

ESECUZIONE:

Ora che la tua auto è pronta (la prima parte del numero potrebbe consistere nella presentazione umoristica del tuo veicolo), lanciala a grande velocità sotto gli occhi degli spettatori. « Virate a destra » (le due « ruote » di sinistra si sollevano, quelle di destra si appiattiscono mentre l'autista ed il motore s'inclinano fortemente a destra); « virate a sinistra », « salita » (di nuovo movimento sincronico di tutti e sei); scoppia una ruota (petardo — il ragazzo che fa la ruota, s'appiattisce — allora l'autista rigonfia e il ragazzo si rialza un po' ad ogni colpo di pompa, ecc.); investimento di un cane, ecc.

Il tutto si rappresenta stando sempre allo stesso posto!

4. - L'ARROTINO

PERSONAGGI: 2 RAGAZZI: 1° L'ARROTINO
2° LA SUA CARRIOLA

PREPARATIVI E MATERIALE:

Procurati due coperchi di pentole, una bottiglia d'acqua, qualche coltello e due attori. Uno rappresenterà l'arrotino, l'altro la sua carriola.

ESECUZIONE:

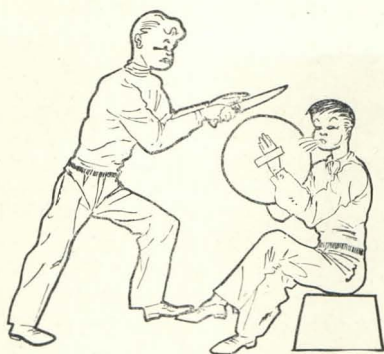
L'arrotino entrerà in scena tenendo per i piedi la carriola, la quale camminerà con le mani a terra. In uno zaino avrà due coperchi e la bottiglia dell'acqua.



Facendo un giro, griderà le solite frasi: « *Arrotinoooo! Arrotinoooo! Coltelli e forbici da arrotare? Nessuno ha da arrotarsi i denti?* ».

Arrivato al centro, troverà preparata una sedia. A scatti stenderà a terra la carriola, la rialzerà in piedi, la metterà seduta sulla sedia. (*L'attore che farà da carriola, sarà sempre rigido e si lascerà muovere in tutto*). Accavallerà le gambe dell'attore-carriola, gli alzerà le braccia, gli metterà in mano i due coperchi e gli farà bere un sorso d'acqua. Prenderà dallo zaino qualche coltello e incomincerà ad arrotarlo, poggiando il suo piede su quello alzato della carriola e spingendolo ritmicamente in basso e in alto.

L'attore-carriola sfreggerà i coperchi uno contro l'altro con moto circolatore spruzzando di quando in quando un po' d'acqua.



Terminato il lavoro, che sarà stato commentato a soggetto, smonterà la carriola con gli stessi movimenti di prima, ma in ordine inverso.

5. - BIL-BUL IL NANO PRODIGIO

PERSONAGGI: DUE GIOVANI: 1° BIL-BUL

2° L'ALTRO NASCOSTO

PREPARAZIONE E MATERIALE:

Per « fabbricare » questo nano sono necessari due individui che si porranno dietro un tavolo coperto da un lungo tappeto.

Si dispongono l'uno dietro l'altro in modo che il secondo rimanga nascosto il più possibile. Il primo fa da Bil-Bul e forma con le proprie braccia le gambe del nano, infilandole in un paio di calzoncini su misura dopo aver calzato nelle mani un paio di scarpe.

Il secondo costituirà le braccia del nano, facendo passare le proprie sotto le ascelle del compagno davanti, e infilandole in una giacca disposta in senso contrario, che verrà allacciata sulle spalle del primo (v. figura).



La comicità della scena è data da tutti gli effetti possibili che si possono ottenere dal movimento delle braccia e delle gambe del nano.

ESECUZIONE:

Ottenuto opportuno silenzio, Bil-Bul fa alla folla il suo discorso: « Io sono Bil-Bul il nano meraviglioso nato ottantasei anni e mezzo fa nella Mesopotamia cinese dell'America africana. Mio papà era due metri più piccolo di me e quando il papà del mio papà voleva vedere mio papà si metteva un paio di occhiali doppi rinforzati da binocoli e poi... non lo vedeva; pesava dodici chilogrammi e duecentoventicinque grammi quando si riempiva le tasche di sassi e

si metteva gli scarponi da montagna; mia mamma invece era una donnetta di due quintali e mezzo di statura e tre metri e venti di peso... cioè viceversa due quintali e mezzo di peso e tre metri e venti di statura; si chiamava Teresina e faceva la sartina e precisamente confezionava vestitini per balene ed elefanti. Il mio paparino ci aveva un coraggio da leone, la mia mammina una fifa da bambina ed io assomiglio a mio papà quando a mezzogiorno do l'assalto alla pastasciutta, a mamma per tutto il resto. Sono o non sono una meraviglia? E dato che in questa meravigliosa giornata voi siete così meravigliati guardando il mio meraviglioso spettacolo, io adesso vi farò una meravigliosa danza. Maestro, musica: tacca! ». (*Mentre la musica suona, Bil-Bul compie un balletto sul tavolo. Alla fine, con un profondo inchino, si congeda dal pubblico*).

26/9

6. - L'ORCHESTRA FANTASMA

PERSONAGGI: I COMPONENTI DI UN'ORCHESTRINA JAZZ.

MATERIALE:

- 1) Strumenti di musica (*preferibilmente non strumenti veri, ma profili di strumenti di compensato*). I più spettacolari sono: il sassofono, il contrabbasso, la tromba, il trombone cantabile, la batteria... insomma una buona formazione per jazz.
- 2) Un buon disco (jazz un po' indiarvolato).
- 3) Illuminazione: all'inizio è illuminato solo il fondo della scena su cui risaltano le silouettes dei suonatori. Verso la fine si illuminerà la scena poco a poco in modo da scoprire il trucco e far ridere il pubblico.

ESECUZIONE:

Hai già capito: quello che si sente è il disco, mentre i componenti dell'orchestra si contentano di fare i gesti in perfetta sincronia con la musica. Il colorito del numero risulterà dall'inventiva mimica dei suonatori che si alterneranno in assoli « grande stile » o in insiemi brillanti.

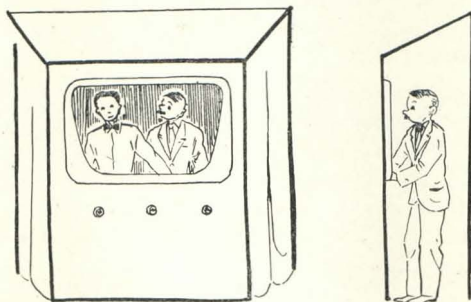
7. - TV IN RILIEVO

PERSONAGGI:

A PIACERE
PRESENTATORE

MATERIALE:

Fabbrica un apparecchio televisivo abbastanza grande da contenere, nel suo quadro, due attori a mezzo busto. Completalo, se puoi, di altoparlante con gira dischi, ecc.



ESECUZIONE:

Ciò fatto, non ti manca che organizzare un programma televisivo che potrebbe svolgersi, per esempio, il giorno dell'inaugurazione della televisione « in rilievo ».

Discorso di inaugurazione, con ringraziamento agli inventori e ai tecnici (*allusioni agli individui più « in vista » del pubblico*), ringraziamenti calorosi alle grandi ditte che hanno finanziato l'installazione del nuovo apparecchio. Ad esse perciò la priorità!

Inizia perciò un programma di pubblicità dove si presenteranno successivamente le ditte sunnominate... a danno degli attori che, seduti davanti all'apparecchio, giocheranno il ruolo di spettatori.

Per esempio, comincerà la réclame una grande casa di articoli sportivi, che per mezzo di un campione in tale specialità, presenterà i suoi formidabili guanti per boxe. « Solidità e morbidezza nello stesso tempo (non però per colui che incassa!) e soprattutto efficacia! ». Infatti con un magnifico diretto sul naso dello spettatore più vicino, il campione intensifica la sua propaganda, mostrando nel contempo la grande realtà della TV in rilievo. (*Il disgraziato spettatore, così malconco, s'allontana dall'apparecchio mentre gli altri, ridendo sotto i baffi, si accostano allo schermo*).

Può seguire una ditta di articoli per il carnevale, che presenterà un'efficace polvere per starnutire... e l'effetto non si farà aspettare. Poi si farà la reclame di non so quale altra diavoleria (p. es. Selz) sempre con dimostrazione pratica.

Per non diventare monotoni, intramezzate le réclames con frasi dello speaker piene di allusioni all'ambiente o con brevi dialoghetti.

Vedi, nell'articolo seguente, un'altra possibilità di rendere vario il tuo programma di TV in rilievo.

8. - ILLUSIONI FANTASMAGORICHE

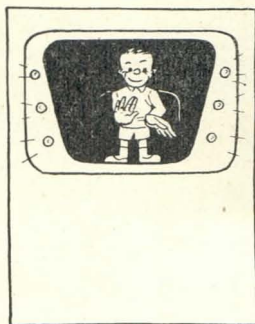
A complemento del trattenimento precedente, eccone un altro che potrà opportunamente inserirsi nel programma televisivo dianzi proposto. Il materiale che si richiede non è poco. Ma ne risulterà una realizzazione fine e assai originale.

MATERIALE:

Completa il tuo apparecchio televisivo (*cfr. numero precedente*) in questo modo:

- a) Dietro lo schermo un fondo nero (indispensabile).
- b) Sul quadro bianco dello schermo, da ambo i lati, tre lampadine da 15 W (25 al massimo). Questa sarà l'unica illuminazione durante tutto il numero. Le lampadine, mentre illuminano appena appena gli attori, servono contemporaneamente ad abbagliare leggermente gli spettatori.
- c) Gli attori, poi, porteranno abiti neri (per confondersi con il fondo dell'apparecchio). Inoltre, avranno, attaccati al collo e pendenti davanti al petto, dei vestiti assai piccoli e dai colori molto vivaci. Notare che le braccia e le gambe di detti vestiti sono riempiti e articolabili come quelli delle bambole. (I polsini di questo vestito supplementare saranno attaccati al polso dell'attore). Risultato: una grande bambola o marionetta, con la testa e le mani dell'attore.

Badare che i gesti delle mani non si facciano quasi mai davanti al corpo della « bambola », perché questo farebbe scoprire i veri avambracci dell'attore in contrasto coi vestiti vivaci della bambola. Puntare principalmente sulla mimica facciale!



ESECUZIONE:

Una volta preparato il materiale, tutto è fatto! Trovati un monologo comico o, se siete in due, un dialogo o una canzonetta brillante; curare soprattutto la mimica facciale.

9. - MAGIA NERA

PERSONAGGI:

FACHIRO

VARI AIUTANTI (2-3...)

MATERIALE E PREPARAZIONE:

- 1) La scena deve essere completamente tappezzata di nero.
- 2) L'illuminazione deve essere relativamente debole (una ventina di candele), non illuminare direttamente gli attori, ma bene gli spettatori, in modo da abbagliarli leggermente (cfr. *qui sopra* « *Illusioni fantasmagoriche* », pag. 94).
- 3) L'ipnotizzatore (o fachiro, se più ti piace) è vestito, almeno in parte, di bianco (per es. mantello, colletto, polsini, turbante...).
- 4) Gli aiutanti segreti del fachiro sono completamente vestiti di nero (anche le mani e la faccia. Per la faccia, l'ideale è avvolgerla con un velo nero oppure coprirla con una calza nera di donna).
- 5) Qualche accessorio (palline, seggiolini, asciugamani, ecc.) in bianco.

ESECUZIONE:

Il fachiro, premessa la dovuta magnetizzazione, fa viaggiare a distanza, senza toccarli, degli oggetti o anche delle persone, spegne delle candele, fa girare uno « sputnik », ecc.

In realtà, questo è fatto dagli aiutanti che, invisibili perché completamente vestiti di nero e perciò non risaltanti sul fondo nero della scena, muovono tutti gli oggetti a piacere del fachiro o ipnotizzatore.

A titolo di esempio: Apparizione del fachiro.

Il velario si apre sulla scena completamente nera in cui ardono poche candele. Musica macabra, sempre più indiavolata e sempre più forte. Poco a poco, col ritmo della musica, ecco un lenzuolo bianco che danza solo nel bel mezzo della scena (*evidentemente è uno degli aiutanti che lo fa ballare. Ma attenzione che le sue mani non spicchino mai sul lenzuolo bianco*).

Al momento giusto, il fachiro entrando attraverso una fessura del fondale, va a collocarsi senza essere visto al posto dei due aiutanti che finora avevano agitato il lenzuolo, continuando a farlo ballare egli stesso.

All'ultimo accordo della danza macabra con un gesto brusco butterà lontano il lenzuolo bianco e apparirà improvvisamente agli occhi del pubblico meravigliato e impressionato.

10. - L'ORGANO

PERSONAGGI:

L'ORGANISTA

L'ORGANO: 8-10 RAGAZZI

MATERIALE:

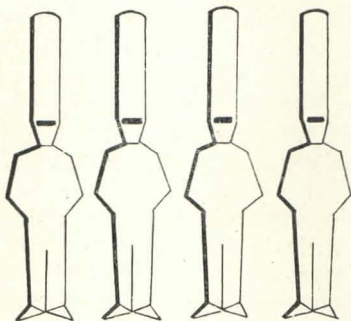
Tanti tubi di cartone con la forma delle canne d'organo (sufficientemente grandi però da poterli mettere in testa) quanti sono gli attori.

ESECUZIONE:

Disponi i ragazzi in un'unica fila, avambraccio destro tenuto orizzontalmente, quasi tasto d'organo.

Ogni individuo dovrà emettere la propria nota.

Preparato lo strumento, presentalo con molto brio e passa all'esecuzione di qualche pezzo. Succederanno evidentemente guasti più o meno comici: rottura di una canna o di un tasto (una mazza poderosa rimetterà le cose a posto!), indisciplinatezza di una nota, stonatura ostinata di un'altra, ecc. A soggetto.



II

GIUOCHI

CUCCAGNE, PIATTI MAGICI, STAFFETTE.

Il gioco è sempre stato una grande attrattiva per i ragazzi di tutti i tempi e di tutti i colori. Anche tu devi saperlo sfruttare nelle tue serate. Può riuscire un numero brillante, capace anche di riparare immediatamente un insuccesso del mestiere.

SCHERZOSI E SPETTACOLARI

sono i due tipi di giochi qui raccolti: perché sono anche gli unici adatti per falò e rivistine. Sia gli uni che gli altri devono essere presentati con originalità e in modo attraente. Se conquisterai fin dall'inizio i tuoi spettatori, ti assicuro un vigoroso applauso finale.

MA IL TROPPO STROPPIA!...

Devi quindi non abusarne: uno o due al massimo in una serata. Di più romperebbero l'unità dello spettacolo, creando nel pubblico una psicologia incapace di comprendere e di gustare numeri a carattere recitativo. Il complice principale dei giochi-scherzi deve essere il pubblico... che si diventerà alle spalle di una vittima (non il solito tonto della compagnia, spero, che si lascerebbe suggestionare con facilità persino da un asino volante!). Anche qui equilibrio e buon gusto.

CAMPANILI E POLITICA

fattori capaci di riscaldare qualsiasi ambiente, non esclusi quelli a 60 gradi sotto zero del Polo Nord! I giochi spettacolari, a base di campanili e di politica, danno alle squadriglie dei tuoi ragazzi la possibilità di fare bella mostra delle loro qualità atletiche, intellettuali, agonistiche, ecc. Sarai costretto a frenare la passione accesa dei giocatori e il tifo entusiasta degli spettatori, che parteggeranno accanitamente per un campanile o per un altro.

1. - VOLO DI NOTTE

PERSONAGGI:

TENENTE ISTRUTTORE (tu)

I DUE MOTORI: due tuoi compagni d'accordo con te per lo scherzo

L'ALLIEVO PILOTA: uno spettatore

MATERIALE: Un asse lungo due metri, largo venti centimetri; una sciarpa.

« *Arruolamento volontari piloti-paracadutisti!* ».

Invita lo spettatore che desidera diventare allievo pilota ad avvicinarsi a te. Proponigli prima un volo in pieno giorno.

Tu devi dare i comandi:

« In carlinga » (*l'allievo pilota monta in piedi sull'asse tenuto orizzontalmente dai due motori all'altezza di 10 cm.*).

« In comunicazione col suolo! » (*fagli mettere le mani sulla tua testa*).

« Pronto per il decollo! In volo! » (*I due motori, imitando il rumore dell'aereo — se non ti è possibile aver un disco con rumori, o un armonium — sollevano lentamente « l'asse-aereo », ad una discreta altezza [1 metro] scuotendolo leggermente*).

« Tagliare le comunicazioni col suolo ». (*L'allievo pilota deve ritirare le sue mani dalla tua testa e reggersi solo sulla tavola*).

« Preparete il paracadute! Pronto per il lancio nel vuoto! tre, due, uno, fuori! ». (*L'allievo pilota esegue*).

Felicitati col tuo allievo per le sue eccellenti attitudini e proponigli il volo ed il lancio di notte (*bendagli gli occhi con una sciarpa*).

Gli ordini si ripetono identici a quelli del volo in pieno giorno, ma l'esecuzione ne è del tutto differente.

« Pronto per il decollo! In volo! ». (*I due motori si mettono in moto — rumore. — Fanno tremare un poco « l'asse-aereo », ma questa volta NON LO SOLLEVANO. Sei tu che, avendo le mani dell'allievo pilota sulla testa, devi dargli l'impressione di salire abbassandoti lentamente, piegandoti sulle ginocchia*).

« Tagliare ogni comunicazione col suolo! (*Obbliga l'allievo pilota a ritirare le mani dalla tua testa e a drizzarsi sulla tavola che è sempre a 10 o 15 cm. da terra*).

« Preparete il paracadute! Pronto per il lancio! tre, due, uno, fuori! ».

Se il trucco è bene eseguito, il tuo allievo pilota, pur saltando da una altezza irrisoria, prenderà un colpo dei più spettacolari!

2. - IL FISCHIETTO

MATERIALE: Fischietto con cordoncino.

Fai sedere i tuoi ragazzi in circolo. Invita uno di essi ad essere il protagonista del gioco.

Allontanandolo per alcuni minuti, affida agli spettatori il fischietto, che essi si faranno passare nascostamente e suoneranno a tratti per attirare l'attenzione del « cercatore ».

Egli dovrà scoprire chi del pubblico possiede il fischietto (e non chi lo ha suonato). Tu non stare fermo in mezzo al cerchio ma spostati, accompagna il « cercatore »; preparerai così lo scherzo che è nella seconda parte del gioco.

Scegli un nuovo protagonista (anche una persona adulta che assiste al gioco dei tuoi ragazzi) — allontanalo dal luogo del gioco come prima — ... ma questa volta appendi il fischietto alla tua schiena.

I ragazzi a cui tu passerai vicino lo suoneranno... ingannando così il « cercatore » che studierà tutte le mosse del pubblico non immaginando neppur lontanamente la posizione reale del fischietto.

Ti assicuro risate interminabili negli spettatori, specialmente se il protagonista sarà un tipo caratteristico.

3. - LA GALLINA

Eccoti un giochetto che può servire benissimo da turabuchi in un falò.

Invita uno dei presenti ad acchiappare una grassa gallina per il pranzo dell'indomani. Lo farai sedere, gomiti sulle ginocchia, avambraccia orizzontali, palme in dentro.



Tu, che sarai la gallina da buon brodo, ti metterai a quattro zampe davanti a lui.

Il cacciatore per prendere la sua « selvaggina domestica », deve tentare di afferrare tra le mani (che può muovere solo in senso orizzontale) la testa della gallina. Tu, imitando il coccodé di questa, farai il gesto di beccare e di bere alzando e abbassando la testa. Se sarai abile nelle mosse (finte), e procederai con movimenti rapidi e a scatti, ti assicuro che sarà molto difficile per il cacciatore prenderti... e il pubblico riderà molto a spese sue e tue...

4. - IL PIATTO MAGICO

PERSONAGGI:

IL FACHIRO (tu)

QUATTRO RAGAZZI SPETTATORI

MATERIALE: 1 candela accesa; 5 piatti.

Annerisci col fumo di una candela il fondo di 4 piatti; il quinto, che sarà il tuo, lo conservi pulito; mettili poi uno sull'altro ed abbi l'avvertenza di lasciare il tuo sotto per nascondere il fondo degli altri.

Presentati al pubblico come fachiro (vestito da indiano caso mai) con una breve chiacchierata ben curata. Scegli fra i presenti 4 individui che vorranno lasciarsi ipnotizzare temporaneamente con semplici segni cabalistici e con un piatto magico. Fai sedere i 4 soggetti (gambe incrociate) con la faccia rivolta verso il pubblico; (puoi vantaggiosamente svelare il trucco a uno di essi che ti aiuterà a trarre in inganno gli altri).

Raccomanda loro di stare perfettamente immobili, di eseguire con esattezza i movimenti che ordinerai di fare e di fissare lo sguardo in un punto dell'infinito. Fatte queste raccomandazioni distribuisce i piatti e piazzati davanti a loro...

Per entrare nello stato ipnotico, i tuoi pazienti non hanno che da riprodurre esattamente i tuoi gesti.

Immagina la scena!... Quando, a poco a poco avrai fatto passare il loro dito indice sotto il piatto per portarlo subito sotto il naso, sul mento ecc... si saranno disegnati, senza accorgersene, dei magnifici baffi, barba e altri diversi tatuaggi di grande effetto comico.

5. - CORSA-OSTACOLI DI NOTTE

MATERIALE: sciarpe per bendare gli occhi; ostacoli per corsa: panche, cerchi, tavoli...; oggetti fragili e preziosi: orologi, bicchieri, uova...

Prepara il tracciato per una corsa con ostacoli comuni. Dà la possibilità ai ragazzi che partecipano alla gara di studiare la pista, perché dovranno correre con gli occhi bendati (= di notte). Terminata la gara, invita il « campione » a mostrare la sua abilità nella corsa del brivido.

Sulla pista, davanti al pubblico, disporrai gli oggetti fragili, preziosi e pericolosi che costituiranno gli ostacoli della nuova corsa. Raccomanda al « campione » di studiare bene la strada che dovrà percorrere con gli occhi bendati. Ma... — qui sta il bello — senza ostacoli! Devi infatti ritirarli man mano senza farti accorgere dal tuo « campione » che, non conoscendo il trucco, procederà con cautela e brivido temendo di rompere... le uova nel paniere.

6. - IL LUPO E L'AGNELLO

MATERIALE: Un tavolo (grande); due sciarpe.

Benda gli occhi a due ragazzi di cui uno sarà il « lupo », l'altro « l'agnello ». I due giocatori dovranno essere sempre a contatto del tavolo (che tu avrai collocato davanti agli spettatori) non solo girandogli attorno ma anche passando sotto o sopra.

Nella prima parte del gioco, che ha come scopo di preparare e camuffare lo scherzo, il lupo deve prendere l'agnello (prendere e non solo toccare).

In un secondo tempo — e qui è lo scherzo — ferma il gioco e fingendo di invertire le parti, toccando i *due* ragazzi bendati, dirai: « Tu farai da agnello », e aggiungerai, non toccando però nessuno dei due: « e tu da lupo ».

Vedrai così due agnelli che temono e fuggono un lupo inesistente.

7. - IL SOTTOMARINO

MATERIALE: Una giacca o pastrano; un bicchiere pieno d'acqua.

Per realizzare bene questo scherzo devi saper creare un ambiente di guerra, di eroismo, di coraggio... Invita un ragazzo a fare il sottomarino « X 1 ». Lo fai stendere a terra guardando il cielo. Lo copri con un pastrano la cui manica farà da periscopio col quale il sottomarino dovrà osservare il nemico. Tu da buon capitano darai gli ordini: « 003... Tutta forza... esecutivo... 05 N.W... vedo del fumo... Pronto per l'immersione... Sott'acqua... ».

Ed allora verserai nel periscopio dell'acqua che rinfrescherà il cervello dell'eroe.



8. - L'IMBUTO

MATERIALE: Moneta; imbuto; bottiglia d'acqua; bicchiere.

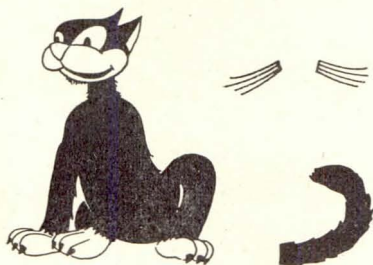
Ti sarà facile trovare anche tra i tuoi ragazzi uno che caschi nel trucco dell'imbuto.

Per creare vita e interesse puoi lanciare una sfida: « Un premio vistoso a chi per primo riuscirà a far cadere una moneta posta sulla fronte in un imbuto legato alla cintura ».

Ficca l'imbuto nei calzoni di chi si presenterà per la gara (se saranno in due lo scherzo riuscirà più spettacolare) e mettilgli sulla fronte una moneta. Mentre tenterà invano di centrare la moneta verserai nell'imbuto dell'acqua fresca inzuppando il povero grullo.

9. - ALLA PICASSO

MATERIALE: Un disegno di gatto (*vedi fig.*), coda e baffi posticci, un pezzo di gesso.



Trova una figura di un gatto senza coda né baffi. Vedi disegno. Fissa l'immagine all'altezza delle spalle dei giocatori, il cui compito è di attaccare nella giusta posizione la coda o i baffi preparati su un altro pezzo di carta. Uno dei giocatori prenderà la coda ed i baffi e si porrà a due o tre metri di distanza dal quadro del gatto; osserverà con attenzione dove dovranno essere applicati. Quindi con gli occhi bendati andrà ad appiccicarli al loro posto.

Molti tenteranno ma difficilmente riusciranno. Colui che si sarà avvicinato di più al punto esatto sarà il vincitore.

La stessa cosa si può eseguire dando in mano un pezzo di gesso per disegnare coda e baffi.

10. - CUCCAGNA!

MATERIALE: Alcuni pali di circa 3 metri di altezza.

Dividi i tuoi ragazzi in squadriglie (di 6 o 7) che si sfideranno nella scalata dell'albero di cuccagna.

A ciascuna affiderai un palo (che dovrà essere tenuto verticale), sul quale ogni componente di squadriglia si arrampicherà, ponendo in cima il proprio cappello.

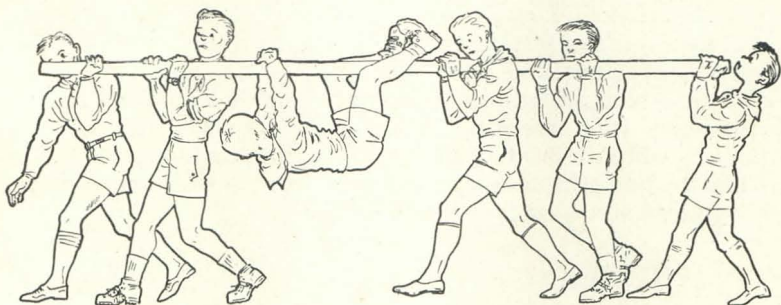
Vincerà la squadriglia i cui componenti per primi riusciranno a portare tutti i cappelli in cima all'albero di cuccagna.

11. - STAFFETTA CON L'ORSO

MATERIALE: Alcuni pali di m. 2,50.

Forma coi tuoi ragazzi delle squadre (di 5 o 6) che si sfideranno nella corsa portando « l'orso cacciato », e consegna ad ognuna un palo. Allinea le squadriglie su fronte unico (in cortile o piazza, così correranno tutte contemporaneamente). Al tuo segnale di partenza ogni squadriglia percorrerà la pista portando il palo con appeso uno della squadriglia (l'orso), tante volte quanti sono i componenti (dipende da te stabilire se dovranno fare solo andata o anche ritorno). L'importante è che tutti devono fare una volta da « orso » appeso al palo con mani e gambe come vedi nella figura, o anche solo con le gambe, e portato da tutti gli altri.

La vittoria sarà della squadra che in minor tempo avrà trasportato tutti gli orsi.



12. - SEDIE MUSICALI

MATERIALE: sedie (sgabelli), oppure fazzoletti.

Un altro gioco spettacolare.

Disponi in cerchio tante sedie quanti sono i ragazzi che partecipano al gioco meno una. Tutti devono girare *cantando*. Al tuo fischio devono sedersi... e chi rimarrà senza sedia verrà escluso dal gioco. Ad ogni nuovo giro elimina sempre una sedia.

Le sedie possono essere sostituite da fazzoletti, vedrai così una... lotta giapponese.

III

QUIZ

I QUIZ OGGI SONO DI MODA.

Ma non è solo per questione di moda che li potrai utilmente inserire nella rivistina o nell'ora intorno al falò.

Il QUIZ è per te un numero di facile preparazione e, per il pubblico dei tuoi ragazzi, di interesse vivo ed immediato, perché richiede la loro diretta partecipazione e la possibilità di guadagnare un piccolo premio.

PER I 5.000.000

o quasi abbi tanta fiducia nel portafoglio altrui... ma devi anche industriarti da solo: puoi distribuire buoni, marchi, sterline, dollari di una eventuale banca MAO.

NON DOVRAI SPRECARE MOLTO FOSFORO

per preparare le domande. C'è qualche libretto che ti può aiutare. Fra i tanti:

Ore serene, Istituto Salesiano, Bollengo (Ivrea)

Ora vitt, A.V.E., Roma

Polo Nord, G.I.A.C., Roma

Chi lo sa?, G.I.A.C., Roma

Selezione, G.I.A.C., Roma

Elio, lo sai o non lo sai?, Signorelli, Milano

Elio, trovate la risposta!, Signorelli, Milano

e soprattutto troverai sempre qualche esperto di TV che te ne fornirà con abbondanza.

Procura di non essere impersonale nelle domande, ma di toccare sul vivo la vita dei ragazzi nella colonia. Certi tipi interessanti (non escluso per la circostanza qualche superiore), qualche

avvenimento caratteristico, le gite, il servizio di cucina, qualche piccolo incidente nel « monotono » quotidiano, ti forniranno materia in proposito. E tutto contribuirà a rinsaldare lo spirito di famiglia.

IL MIKE BONGIORNO

sappia presentarsi bene. Brillante, sobrio, disinvolto.

Dà il tono al programma del QUIZ.

Il regolamento semplice, giusto, criteriato. Non è necessario che ricalchi alla lettera quello della TV o della RAI.

NOTAI, CAMPAGNOLI E VALLETTI

possono tutti servire a creare un certo clima.

Il cronometro vivente (vedi più avanti), grancassa, piatti e tamburini per dare il via ad ogni numero...

ECCOTI

qualche scintilla di... Quizologia.

Ma la tua fantasia creatrice saprà fare di meglio.

1. LASCIA O RADDOPPIA

Proponi al candidato delle domande su un argomento ben delimitato su libri, e breve.

Per ogni risposta esatta il premio raddoppia. Nel caso di errore il concorrente perde tutto (si può assegnare un premio di consolazione...). Il concorrente può sempre ritirarsi prima di ogni domanda.

Se le serate di quiz si succedono con una certa regolarità, puoi scaglionare le domande in diverse serate.

Assegna il tempo per ogni risposta e controlla con un orologio. Potresti comicamente utilizzare un ragazzo che con le braccia tese a modo di lancette scandisca il tempo. Su un fondale posto dietro il... cronometro vivente conviene disegnare un proporzionato quadrante. Per caricare(!) l'orologio mettilgli in bocca un biscotto o dagli un bicchiere da bere.

Come argomento, evita le materie scolastiche, se possibile. Invita in precedenza i ragazzi a proporre; scegli poi ciò che ritieni più adatto.

Preferisci biografie, regolamenti sportivi, hobbies di qualche ragazzo, ecc.

Suggeriamo: vite di Domenico Savio, Don Bosco, uomini celebri - il giro ciclistico in corso - filatelia - piante e fiori - insetti - le montagne della zona - libri e anche fumetti - film e filmine.

2. IL BRACCIO E LA MENTE

Alla mente proponrai delle domande. Se sbaglia, interviene il braccio che deve superare una difficoltà: se ci riesce, la mente è riammessa in gara; nel caso contrario i concorrenti hanno perso.

Alla TV le domande fatte alla mente sono su argomento fisso, come per Lascia o raddoppia. Ma il quiz è più interessante se esse cambiano.

Per ogni risposta esatta il premio raddoppia.

La difficoltà proposta al braccio deve diventare di volta in volta maggiore. Se, ad esempio, è il salto in alto, l'asticella può essere posta ogni volta 5 cm. più in alto. Devi regolarti in modo che dopo tre o quattro prove il braccio trovi molto difficile superare l'ostacolo.

Se fissi alla mente un argomento, regolati come per Lascia o raddoppia. Se le domande sono varie, puoi servirti di quelle poste in seguito.

Diamo invece alcuni esempi di difficoltà per il braccio: Salto in alto - salto in lungo - vari tipi di corsa - palleggio col pallone - tiro col fucile a piumetti - tiro con la fionda - con l'arco - bocce o bocchette: puntare al pallino - infilare un ago - spegnere una candela con pistola ad acqua - col soffio - sollevamento pesi: può bastare un... sacco con dei sassi - piantare un chiodo con x colpi - corsa con i mattoni - bastone in equilibrio - puntando un dito per terra, fare dei giri su se stesso...

3. ANIME GEMELLE

Candidati possono essere i soliti due amici inseparabili.

Il quiz è basato sul fatto che ciascuna delle anime gemelle deve conoscere i gusti e le tendenze dell'altra.

Allontana un'a. g. e proponi a quella rimasta un caso, in cui si chiede come l'altra si comporterebbe. Avuta la risposta, richiama l'a. g. allontanata, riproponile il caso chiedendole come lei si comporterebbe. Quindi confronta le risposte: se coincidono, la coppia ha superato l'ostacolo.

Due lavagne, disposte in modo che siano visibili al pubblico e impediscano alle a. g. di vedersi, possono evitare l'inutile ripetizione del caso.

È molto interessante, anziché esaminare una coppia per volta,

mettere in lotta tra loro due o tre coppie assieme. Il premio va alle a. g. che hanno indovinato un maggior numero di risposte.

Le domande siano il più possibile ad hominem, siano cioè in carattere con i candidati che si presentano: basta questo per assicurare l'esito del quiz.

Diamo alcuni esempi generici.

- La tua a. g. ha trovato 500 lire. Per strada incontra un povero; quanto credi gli darà? Niente? 50 lire? di più?
- Avete una torta da mangiare in due. Tu la tagli ma non fai le parti eguali. Ora gentilmente lasci scegliere alla tua a. g.: prenderà la parte più grande o la più piccola?
- Il professore a scuola ha fatto alla tua a. g. una domanda a cui non sa rispondere. Credi che ammetterà di non conoscere la risposta oppure tenterà di indovinare?
- Offriamo alla tua a. g. tre paia di calze perché ne scelga uno. Un paio è rosso, uno verde e l'altro giallo. Quale sceglierà?
- Se la tua a. g. dovesse lasciare l'Italia e potesse scegliere lo stato in cui recarsi, dove pensi si recherebbe?
- Quale di queste tre squadre di serie A (nominarle) la tua a. g. preferirebbe che vincessero il campionato? (oppure: retrocedesse?)

N.B. - Nel riesporre il caso alla seconda a. g., variarlo (ad esempio invertire l'ordine delle squadre del calcio), per evitare che le a. g. indovinino sempre prestabilendo l'ordine delle risposte.

4. MIMI

Due candidati: uno di essi sia spigliato e sappia recitare.

A costui proponi di rappresentare un personaggio, un mestiere, un animale, ecc. L'altro candidato deve indovinare il soggetto rappresentato.

Fissa il tempo, sia al mimo che al suo compagno (20" e 30").

Puoi allestire mimi a gruppo, con soggetto complesso (es.: Orazi e Curiazi).

Puoi anche effettuare delle gare fra classi (in questo caso una giuria deve assegnare anche un punteggio in base alla recitazione delle classi).

Non dimenticare alla fine il « mimo per tutti », ricavato possibilmente dalla vita di colonia: il tal Assistente, il tal ragazzo, un incidente capitato a passeggio, ecc.

I mimi un po' lunghi (sceneggiati) possono essere utilmente accompagnati con musica.

Diamo alcuni esempi.

Dalla storia: il cavallo di Troia - Enrico Toti - Muzio Scevola - Cesare al Rubicone.

Mestieri: orologiaio - aviatore- giocatore alla roulette - calzolaio - arrotino.

Personaggi celebri: Newton (episodio della mela) - Galileo e il pendolo - Brenno e Camillo.

Vari: La vispa Teresa - Un mangiatore di miele - La casetta in Canada - Cappuccetto Rosso e il lupo.

Scene da films visti. Scene di vita d'associazione o di colonia...

5. PRIMO APPLAUSO

Consiste in una gara fra cantanti, macchiettisti, suonatori, ecc. che si esibiscono con un numero.

La classifica tra i concorrenti (o gruppi di concorrenti) si fa in base a un punteggio determinato da:

- 1) una giuria di 4 membri qualificati, ciascuno dei quali dà di volta in volta un voto in decimi (servendosi possibilmente di tabelle);
- 2) l'applauso. Il presentatore, dopo l'ultimo numero, nomina successivamente gli attori e il pezzo eseguito; il pubblico è chiamato con l'applauso ad esprimere il suo giudizio.

Alla TV un plausometro ne misura l'intensità. Può benissimo essere supplito da un comune orologio che determini la durata in secondi dell'applauso.

I punti assegnati dalla giuria, assommati alla durata in secondi degli applausi, danno il punteggio totale individuale o di gruppo.

6. BOTTA E RISPOSTA

Per la sua notorietà non ci soffermiamo ad illustrare questo quiz. Esso ha il vantaggio di far partecipare tutta la massa dei ragazzi. Come domande indichiamo genericamente quelle esposte in seguito.

7. CAMPANELLO E FISCHIETTO

Sottoporti un candidato ad alcune domande (7-8) in cui il premio raddoppia successivamente.

Le risposte debbono essere sì oppure no, che il candidato esprimerà con il campanello o con il fischiotto. Sono tollerati 2 errori.

Anche per le domande di questo giuoco rimandiamo a quelle esposte in seguito, facendo notare che pressoché tutte possono essere trasformate in modo che la risposta sia un sì o un no. (Esempio: « Qual è la capitale del Giappone? » si può volgere in « Canton è la capitale del Giappone? »).

8. IL MIMO E IL BRACCIO

È una contaminazione di il mimo e il braccio e la mente.

Si hanno tre concorrenti: uno per il mimo, l'altro per indovinarlo e il terzo chiamato a superare l'ostacolo nel caso che il secondo abbia sbagliato.

9. LA STORIELLA

Invita sul palco 4 ragazzi dotati di fantasia sbrigliata. Inizia una storia qualunque, che farai continuare successivamente ai contendenti.

Il premio va a chi avrà escogitato le trovate più originali.

Esempio di storia: In una fredda notte d'inverno una diligenza tirata da quattro cavalli lanciati, si inoltrava nel folto del bosco, appena rischiarato dai pallidi raggi della luna... Prego: avanti lei...

10. PASSO O VEDO

Prepara sul palco un tavolo alle cui estremità siedono il presentatore e il candidato.

Il presentatore ha dinanzi a sé un mazzo di cartelle capovolte. Su ogni cartella è proposta una prova che il candidato dovrà superare.

Le prove possono essere quelle del braccio o anche le domande più complesse tra quelle che esporremo in seguito.

Il presentatore porge una cartella tolta dal mazzo (senza averne visto il contenuto) al concorrente. Dopo che questi l'ha letta, è in facoltà del presentatore concedere il « passo » (cioè considerare la prova come superata) oppure esigere il « vedo », cioè l'esecuzione della prova stessa.

Alla TV per ogni domanda superata (sia col « passo » che col compiere la prova entro il tempo stabilito), viene corrisposto il gettone d'oro. È evidente che il gettone nel nostro caso può essere supplito a seconda dei casi e delle circostanze.

Nel caso che il concorrente sbaglia, viene a perdere tutto ciò che ha guadagnato. È conveniente fissare un premio di consolazione a chi abbia raggiunto un certo numero di gettoni.

È sempre in facoltà del candidato, dopo che ha letto la cartella e prima che il presentatore abbia pronunciato il « passo » o il « vedo », di ritirarsi con tutti i gettoni vinti fino a quel momento.

Prima del giuoco conviene che sia fissato il numero massimo di gettoni che si possono vincere.

11. ROSSO E NERO

A questo quiz partecipano sei concorrenti, messi in gara tre contro tre, a cui si dà il nome di Rossi e Neri.

Allontanati momentaneamente i sei candidati, il presentatore comunica agli spettatori un nome, che i due gruppi dovranno indovinare; ad esempio: per il Rosso: *parapioggia*; per il Nero: *il tal Assistente*.

Rossi e Neri, ritornati, debbono rivolgere alternativamente delle domande al presentatore, allo scopo di indovinare il nome. Le prime domande saranno generiche (è un inanimato o un vivente?, un solido, un liquido o un gassoso?), poi via via sempre più vicine al bersaglio.

Rimane vincitore il terzetto che indovina per primo. Ciascuno ha perciò già diritto al premio. Ma conviene mettere nuovamente in gara questi tre tra di loro, con qualche prova di abilità, per l'assegnazione di un altro premio al migliore in senso assoluto. Si potrebbero scegliere prove di questo genere: fare la radiocronaca di una partita di calcio - giustificare al babbo un quattro di latino - fare un discorso elettorale - fare il direttore d'orchestra.

12. SFIDA A... VERSI

I versi in questione non sono di poeti, ma di animali.

Invita 5 o 6 concorrenti, a ciascuno dei quali si affida il verso di un animale (asino, oca, bue, cane, gatto, ecc.).

Quindi il presentatore racconta una storiella in cui i nomi di questi animali vengono ripetuti molto spesso. Ogni volta che un animale viene nominato, il candidato corrispondente deve emettere il suo verso.

Vince chi alla fine del racconto ha commesso meno sbagli.

Naturalmente il racconto dev'essere fatto a grande velocità.

RACCOLTA DI DOMANDE

LETTERE, SILLABE, PAROLE.

Dire una parola qualunque (!) con tre U.

In 15" dire 6 parole con la sillaba POL.

Dire una parola di 8 sillabe (30", oppure: chi la dice prima).

Dire in 15" quante e e quante i ci sono in *precipitevolissimevolmente*.

Comporre parole avendo lettere staccate (*scritte su cartoncini*).

Comporre frasi (*proverbi, versi*) avendo sillabe staccate.

VERSI E POETI.

Dire una o più parole che facciano rima con SCUGNIZZO.

Costruire un endecasillabo che faccia rima con:

Un giorno mi trovavo a Saragozza.

Di chi è questo verso? (Autore? opera? tipo di verso?):

S'ode a destra uno squillo di tromba

E il naufragar m'è dolce in questo mare

Canto l'armi pietose e il capitano.

Raddrizzare questo verso zoppo:

Per me si va nell'ospedal dolente.

Dire 5 versi della Vispa Teresa (o altra poesia).

In quale opera si trova: *Hanno ammazzato Compare Turiddu?*

Raddrizzare questi proverbi:

Meglio un tacchino oggi che una gallina domani

L'acqua fa la forza

L'acidità di stomaco vien mangiando

La miseria fa l'uomo ladro.

Trovare i 4 personaggi dei Promessi Sposi nascosti in questo brano.

Come le prime LUCI Apparvero all'orizzonte il pastore spinse sulle montAGNE SENza esitare i suoi maGRI SOMari e i mon-TONI Ossuti.

MATEMATICA.

Un treno parte 5 minuti dopo mezzanotte. Come è indicata quest'ora sull'orario ferroviario? (00,05).

Con quanti zeri si scrive 1 miliardo, 1 milione, mille e 1?

Un mattone pesa un chilo più mezzo mattone. Quanto pesano 2 mattoni? (4 kg.).

Pierino alzando le mani arriva a due metri di altezza; inoltre ha a disposizione una scala anch'essa di due metri. Deve piantare un chiodo su un muro all'altezza di 4 metri, ma non ci arriva. Come mai? (La scala appoggiata al muro non arriva a 2 metri).

Il piramidone è un solido geometrico? (è un medicinale).

STORIA E GEOGRAFIA.

Di chi è questa frase?

Obbedisco - O Roma o morte - Tutto è perduto fuorché l'onore - Lo stato sono io - Guai ai vinti - Non siamo insensibili al grido di dolore - Nel segno del littorio abbiamo vinto - Eppur si muove - Datemi un punto d'appoggio.

Quali sono i colori della bandiera francese?

Noè conosceva il catrame? (sì: incatramò l'arca).

Quale di questi due personaggi è nato prima?

Cesare Augusto - Vespasiano - Ariosto - Dante Alighieri, ecc.

Qual'è la targa di... (ce ne sono di difficili: Caserta = CE).

Capitali: qual è la capitale di...? Di quale stato X è capitale?

Fiumi: quale città bagna X? In quale mare X si tuffa?

Come si chiamano gli abitanti di Nizza? (nizzardi).

In 30" nominare 15 province italiane.

Quale lingua si parla in Brasile? (portoghese).

Che cos'è la linguadoca? (regione della Francia).

Trovare le città nascoste:

Era un sacCO SENZA fondo - Cercai, MA C'ERA TAnta confusione- Il contiNUO ROvinio della frana - Un'ottiMA TERAPIA del male - ScapPA VIA, che ti piglio! - Ti faccio alCUNE Osservazioni.

SCIENZE.

Indicare in 20" dieci animali domestici.

C'è un uccello che quando vede un oggetto lucente lo ruota. Qual è?

È più grande una molecola o una cellula?

È più pesante il ferro o il mercurio? (mercurio).

Trovare gli alberi nascosti:

Dammi LA RICEvuta del versamento - Il cane sepPE SCOVare l'osso - ManCA STAGNOla per le uova pasquali - FermiamoCI PRESSO quella fontana - Il pasto dei soldati si chiama RANCIO - Prendete i fuCILI E GIOcate alla guerra - Veniva molto da LONTANO.

Ho il rosso, il giallo e il blu. Come posso ottenere il verde?

Indicare in 20" almeno 5 dei 7 colori dell'iride.

Va più in fretta la luce o il suono?

Il topo cade in letargo? (no).

Le talpe hanno gli occhi? (sì, atrofizzati).

Trovare le ossa nascoste:

Una mosca SUL NAso - Poco FA L'ANGElo apparve - PeRO' TU LAsci a desiderare - cOME ROvini la roba! - Il cane si diVERTE BRAccando la preda.

La lepre è un ruminante? (no).

Il pipistrello è un ruminante? (no, mammifero).

Esistono le pulci dei ghiacciai? (sì).

Trovare gli animali nascosti:

*Attaccammo con le artiglierie E LE FANTERIE - Sono alle
PRESE con un quiz - La mia paura fa quASINOvanta - Siamo
SCAPPATI a tempo - Non mangiare le foglie DEL FINOCCHIO.*

SPORT.

Che differenza c'è fra tennis da tavolo e ping-pong? (nessuna).

Calcio.

Su calcio del terzino il pallone entra nella rete avversaria, senza che altri giocatori l'abbiano toccato. La rete è valida? (no; il calcio del terzino è punizione di seconda).

Su calcio del terzino il pallone entra nella rete difesa dallo stesso terzino senza che altri giocatori l'abbiano toccato. La rete è valida? (no; l'arbitro assegna calcio d'angolo).

Quanti fischi dà l'arbitro per segnale di chiusura della partita? (tre).

Il portiere può segnare nella rete avversaria? (e perché no?).

Si può chiedere a voce il pallone all'avversario? (no; è fallo).

Le squadre nascoste: dieci squadre di serie A sono nascoste nel seguente brano:

Noè, visitATA L'ANTArtide, sulle SPALLE di un morTO RINOCERONTE, com'era sua abitUDINE SE ne andò a far coLAZIONE, assimILANDola PIU' VELOCemente del solito.

Poi, con uNA POLItica davvero MACHIAVELLica, rese FIORENTI NAzioni poverissime.

I ciclisti nascosti:

*Siamo SERVITI barba e capelli - Ecco un gelato: non sucCHIARLO NEL salotto - Le è morto il babbo, poveRA NUCCIA!
- Tu mi SPEZZI ogni cosa facendo così - Buona lettura, amICO LETTORE!*

MEMORIA.

Presentare un vassoio con 10 oggetti diversi.

Farli ricordare.

Oppure: toglierne uno e chiedere quale manca.

Oppure: gli oggetti possono essere solo nominati (due volte).

Completare frasi interrotte:

La lampada di... - La torre di... - Per la barba di... - La pentola di... - Il barbiere di... - Il cavallo di...

Alla domanda: *Apriti Sesamo!* che cosa si apriva?

Dire entro 20" tre frasi storiche.

Dire in 30" 12 nomi di persona iniziati per A.

VELOCITÀ.

Con due o più concorrenti, muniti dello stesso libro o giornale:

Qual è la 5ª parola della 18ª riga di pagina 37?

Trovare il primo nome proprio (aggettivo, avverbio, ecc.) di pag...
Raddrizzare una sedia con un piede.

Ricomporre un quadrato precedentemente scomposto in triangoli.
Ricomporre una cartolina.

DOMANDE BIZZARRE.

Quanti denti finti (oppure anni) ha il tale?

Chi fuma più di tutti in Sicilia? (l'Etna).

Nominare almeno 4 dei 7 nani di Biancaneve.

Avrai sentito parlare di un certo Paguro detto Bernardo l'eremita.

È ancora vivo? (sì: è un animale).

Ti servono per fare un mucchio di cose, ma se le tieni in mano non fai più niente. Che cosa? (le mani).

Ne ha sempre due, spesso una e mai nessuna. Che cosa? (la lettera e)

Riflette molto, anche se vede tutto a rovescio (lo specchio).

Se si corica tardi, al mattino s'alza più presto. Chi? (il sole).

Quanti piedi ha un millepiedi? (neanche trecento).

Grandina di notte? (e perché no?).

Gli apolidi sono gli abitanti del polo?

Il cavallo-vapore è un animale?

Il pianoforte può avere la coda? e il sonetto? (sì).

Chi ha raccolto il fungo di Bikini? oppure: era velenoso?

Meno incassa e più facilmente guadagna. Chi? (il pugile).

L'acqua del Po fa ubriacare? (sì, è un liquore).

Il cigno di Busseto aveva le piume colorate? (no, era Verdi).

(Se c'è uno con le bretelle) Perché il tale in caso di carestia non dovrebbe tirare la cinghia?

O è primo o è ultimo, ma sia quando è primo che quando è ultimo è sempre quarto. Chi? (il quarto di luna).

Lo zio Giovanni è fratello di mio papà. Anche Carlo è fratello di Giovanni, ma non è mio zio. Chi è? (mio papà).

Si scava una fossa lunga 20 metri, larga 10 e profonda 3. Quanta terra contiene? (niente).

Perché Remo uccise Romolo?

IV

BANS

NON È ROBA DA MANGIARE.

Bans! Un vocabolo che certamente ti suonerà nuovo e strano, forse... È il nome comune dei numeri contenuti in questo capitolo, che costituisce una novità.

In francese forse una volta voleva dire « rullio di tamburo »... quindi gran rumore: non caotico però, ma ritmato e ben cadenzato. Ricordi certamente nei film Western il momento in cui gli Indiani manifestano concordemente, con gesti ed espressioni uguali, i loro sentimenti di gioia, di vendetta, di meraviglia. I bans si avvicinano a quelle urla e a quel gesticolare.

Bans = rumore espressivo organizzato.

In « Sotto le stelle » li trovi divisi in cinque categorie: bans di benvenuto, di acclamazione, descrittivi, cantati, sceneggiati.

Impara ad usarli a tempo debito, e variando a seconda delle circostanze. Sostituiscono benissimo qualsiasi fragoroso battimani; anzi i bans hanno il potere di entusiasmare anche gli individui più gelati e di eliminare quei piccoli malumori causati da eventuali fiaschi.

GUIDA ENTUSIASTA.

Sei tu che devi destare coi bans l'entusiasmo nella massa dei tuoi ragazzi (e, perché no? anche dei loro genitori), proponendoli e guidandoli con vivacità e calore. Tutta la tua persona, occhi, volto, mani e piedi deve entusiasmare: ma senza essere sguaiato e senza fondare una nuova Babele. Per questo ti raccomando il ritmo, indispensabile per far eseguire alla massa qualcosa con effetto. Ogni sillaba deve essere pronunciata da tutti insieme; ogni parola ben ritmata, armoniosa, con cadenza da te indicata.

E allora... Allo... allo... How kolah!

BANS DI BENVENUTO

1. - ALLO!

Per iniziare un falò.

Cantato dai ragazzi divisi in quattro gruppi.

The musical score for 'ALLO!' is written on two staves. The top staff is in 6/8 time and features a melody with lyrics 'Al- lo- Al- lo- Al- lo- Al- lo-'. The melody is divided into four groups by dashed lines, indicating that different groups of boys sing different parts. The piece ends with 'Fine (unis.)' and the word 'Con-'. The bottom staff continues the melody with lyrics '-ter- li d'a- ver- vi qui fra noi!' and concludes with 'Da Capo al Fine'.

2. - HOW KOLAH!

Un grido d'inizio, ben ritmato, e fatto da tutti assieme.

How Kolah!

How Kolah!

How Kolah!

Pronti, siamo tutti qua!

3. - BAN D'APERTURA

I ragazzi in cerchio attorno al falò cantano questo ban tre volte, alzando ogni volta il tono. Dopo la terza volta, i capi entrano nel cerchio e i ragazzi li accolgono con il grido indiano (« Uuuuu » lungo e battendo la mano sulla bocca).

In- co- min- ciamo il gran fa- ló, O
 (-eco)
 capi noi v'aspet- liam... O ca- pi noi v'aspet- liam.

4. - FUOCO DI FILA

IL CAPO

TUTTI

Per il nostro...

Vitt vitt
 Vitt vitt
 Vitt vitt

Labarù
 Labarù
 Labarù

Archiebò
 Archiebò
 Archiebò

Café
 Café
 Café

Un colpo di cannone
 più forte
 più forte ancora
 e l'eco risponde

Cigaliga cigaliga
 Bumalacca bumalacca
 Cigaliga bumalacca.

Un grido solo!

Vittoria!
 Vittoria!
 Vittoria!

Jò
 Jò
 jò, jò, jò!

Arri
 Arri
 Arri, arri, arri: oh - issa!

Ohé!
 Ohé!
 Ohé!

Bum!
 Bum!
 Bum!
 Bum! (*Cupo e prolungato*)

Ciau ciau ciau
 Bau bau bau
 Cin spun span. Vi-va il no-stro...
 Urrah! Urrah! Urrah!
 (*oppure: Ben-ve-nu-to fra no-i!*)

Viva il Papa!

N.B. - Ogni grido può essere usato separatamente come ban di applauso.

5. - STORNELLATA DI BENVENUTO



N.B. - Altre strofe di circostanza si possono facilmente comporre.

BANS D'ACCLAMAZIONE

1. - AGGIGI'!

Grido ben ritmato e entusiasta.

Aggigì aggigì ah uh ah!
Aggigì aggigì zim bum bah!
Ah uh ah!
Zim bum bah!
Ah ah ah!

2. - CRICH!

CAPO — Crich!

TUTTI — Crach! (*Poi silenzio assoluto.*)

Può servire di applauso ma... è soprattutto utile per ottenere in un momento il silenzio, per esempio dopo un numero molto agitato.

3. - RIK TIK!

Rik tik rití-kití-kitík opsa opsa oi! (*Bis.*)

Tutti gridano assieme con ritmo.

4. - WHISKY!

CAPO — Whisky whisky ...

TUTTI — Whi whi!

CAPO — Whaska whaskà...

TUTTI — Wha wha!

Zim (*battere una volta le mani.*)

Bum (*battere i due pugni sul petto.*)

Bah (*battere le mani sulle coscie.*)

Lukù! (*Gridato con voce di falsetto. Tutti portano le due mani aperte sopra le orecchie imitando il movimento delle orecchie del somaro.*)

5. - BAN ARABO

Arabi araba besf niaf niaf.

Abd el kader! Kus kus!

Yuuuuu (*lungo e battendo la mano sulla bocca*).

6. - BAN DI RIMPROVERO

Da utilizzare per esempio per rimproverare in una maniera simpatica un capo che si è fatto aspettare. Gridato da tutti assieme.

Uuuuà

Ûua-à

Û-à! Û-à! Ûua-à

Uuuuà

Ûua-à

Û-à! Ûua-à!

7. - BAN DEL BACCANO

CAPO (*con voce forte*) — Noi siam quei tali che fan baccano...

TUTTI (*fanno schioccare la lingua*).

CAPO (*a voce bassa*) — Noi siam quei tali che non fan baccano...

TUTTI (*un grido fortissimo troncato bruscamente al segno del capo*).

8. - BRAVO

B. R. A. V. O. Bravo!

B. R. A. V. O. Bravo!

B. R. A. V. O. Bravo! Bravo! Bravo!

Ogni lettera e ogni parola è accompagnata da un battimano.

9. - BRAVO AUTISTA

Tutti, seguendo l'esempio del capo, imitano l'autista che mette in movimento l'auto colla manovella.

Brrrrrravo!

Brrrrrrrrravo!

Brrrrrrrrrrrrravo!

Quando si pronuncia «-avo», tutti alzano il pugno con entusiasmo.

10. - BRAVO A.C.I.

1 2 3 4 5 A!

1 2 3 4 5 C!

1 2 3 4 5 I!

A! C! I!

Ogni numero indica un battimano. Ogni lettera è gridata e accompagnata da un battimano. Ritmo piuttosto allegro.

11. - LA PIOGGIA

Si applaude solo con due dita di ciascuna mano (indice e medio), imitando così il rumore della pioggia. Crescere e diminuire secondo le indicazioni del capo.

(Di grande effetto in un ambiente chiuso con un gran numero di ragazzi).

12. - LA BOXE

Dividere la massa dei ragazzi in due gruppi « A » e « B ».

Il capo imita un incontro di boxe. Quando sferra un colpo col pugno destro batterà le mani « A ». Col pugno sinistro invece: « B ».

N.B. - Il capo deve fingere una vera partita con relative mosse, ecc.

13. - BAN GIAPPONESE

1 2 3 4 5 (= battere cinque volte le mani, senza pronunciare i numeri).

Far passare l'indice della mano destra sotto il naso verso sinistra: Ssssss...

1 2 3 4 5

Far passare l'indice della mano sinistra sotto il naso verso destra: Ssssss...

1 2 3 4 5

Far passare l'indice della mano destra davanti al naso dall'alto in basso: Ssssss...

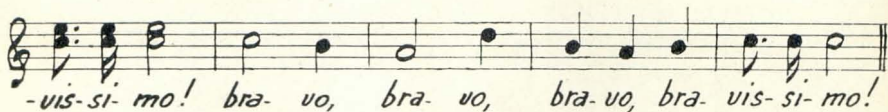
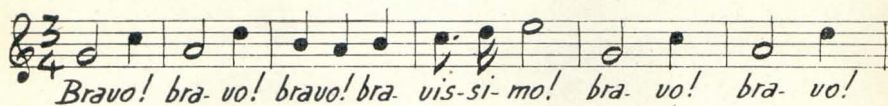
1 2 3 4 5

Far passare l'indice della mano sinistra davanti al naso dal basso verso l'alto: Ssssss.

1 2 3 4 5

E ripetere i quattro movimenti di seguito, ciascuno accompagnato dal rumore: Ssssss...

14. - BRAVO CANTATO



15. - BAN DEL CANNONE

CAPO — Prima batteria! Sparato o non sparato?

TUTTI — Sparato!

CAPO — Caricato o non caricato?

TUTTI — Caricato!

CAPO — Fuoco!

TUTTI — Fuoco!

CAPO — Colpito o non colpito?

TUTTI — Pilipilipì, pilipilipì... (Bis).

Glù glù glù glù glù...

- CAPO — Seconda batteria!
idem
- CAPO — Terza batteria!
idem fino a:
 Colpito o non colpito?
- TUTTI — Pilipilipì, pilipilipì... (*Bis*).
 Bum!!!
 Col-pi-to!

16. - IL RAZZO

Con l'indice di una mano si sfrega sulla palma dell'altra come se si trattasse di un cerino. Acceso così il razzo, si porta la palma della mano destra davanti alla bocca facendola roteare dapprima lentamente, poi sempre più vorticosamente imitando anche con la voce (*sc... sc... sc...*) la partenza del razzo.

Partito il razzo, si segue la sua traiettoria con un fischio prolungato e con un ampio gesto del braccio: dalla bocca verso l'alto. Giunto a destinazione, il razzo scoppia (*un potente « bum! »*) e manda le sue cento scintille nel buio del cielo (*i ragazzi fanno: ta-ta-ta-ta*).

Alla fine tutti esprimono il loro compiacimento: guardano meravigliati in alto ed esclamano: « *Oh, bello!* ».

17. - FERDINANDO

- TUTTI — Ferdinando fammi salire
 Che io veda il razzo volante
 Ferdinando fammi salire
 Che io veda il razzo volar.
- CAPO — Primo razzo volante!
- TUTTI — Sc... sc... sc... Bum!
 Ta ta ta ta...
 (*Cfr. ban precedente*).
- CAPO — Secondo razzo volante!
- TUTTI — *Idem ma più forte.*
- CAPO — Terzo razzo volante!
- TUTTI — *Idem ma più forte ancora.*

Poi si canta:

Ferdinando mi fe' salire
Ho ben visto il razzo volante
Ferdinando mi fe' salire
Ho ben visto il razzo volar.

(Grido lento e marcato) Tante grazie Ferdinando!

1) fer-di-nando fammi sa-li-re che io ve-da il razzo vo-
2) " " mi fa " ho ben vi-sto il " "

-lan-te Fer-di-nando fammi sa-li-re che io ve-da il razzo vo-lar.
" " " mi fa " " ho ben vi-sto il " " "

18. - C'EST BIEN...

Anche se i ragazzi non sanno il francese, gradiranno di fare questo ban che, del resto, impareranno senza difficoltà.

Tutti assieme:

C'est bien!

C'est très bien!

C'est très très bien!

Ce sont des artiss'...

Mmmh!... (E ciascuno batte delicatamente cinque volte colla mano destra sulla spalla del suo vicino di destra per esprimere la sua soddisfazione).

Per chi vuole, eccone il corrispondente in italiano:

Bene!

Benissimo!

Ultra benissimo!

So-no ar-ti-sti!...

Mmmh!... (Ecc... come sopra).

19. - BAN MUSSULMANO

Tutti, sull'esempio del capo, si siedono sui calcagni, elevano le mani e si prostrano in avanti come i Mussulmani in preghiera, recitando in cantilena:

Allah è grande! Bada bada bada ba!

(Tre volte, ogni volta con un tono un po' più elevato e sempre con una prostrazione).

Dopo la terza volta, tutti si rimettono in piedi con risolutezza e scandiscono:

Ma più grande è... (nome della persona interessata).

20. - APPLAUSO INTERNAZIONALE

Si canta cambiando la parola secondo la lingua della nazione che il capo annuncerà.

Italiano — Gambero

Spagnolo — Chumbara (pron.: ciùmbara)

Africano — Menelik

Russo — Choubersky (pron.: ciùberschi)

Veneziano — Ostrega

(Ecc... seconda la tua fantasia).

Fai-do-li, fai-do-li, fai-do-li, faido-li fai-do-li, faido-li

fa fa fa fa fa fa fa fa fai-do-li faido-li fai-do-li fai-do-li

fai-do-li fai-do-li fa fa!

BANS DESCRITTIVI

1. - L'URAGANO SULL'HIMALAYA

Due gruppi. Alternativamente.

Primo gruppo: Himalaya (scandito netto e con forza).

Secondo gruppo: Uragano (cupo e minaccioso).

Crescendo e accelerando ai segni del capo, l'uragano investe l'Himalaya! La lotta delle urla dopo aver raggiunto il massimo di volume gradatamente andrà spegnendosi.

N.B. - Conservare sempre lo stesso ritmo benché più o meno accelerato.

2. - LO STERNUTO

Si dividono i ragazzi in tre gruppi. Al segnale stabilito il primo gruppo griderà: « Ric! »; il secondo: « Rec! »; il terzo: « Rac! ».

Il capo gioco porta il fazzoletto al naso imitando anche con la voce (Eehh...) chi sta per starnutire. I tre gruppi di ragazzi rispondono simultaneamente con un forte: « Ric - rec - rac ». Così per tre volte.

Alla fine: « Salute - grazie - prego », ecc...

3. - LA ZANZARA

Il capo segue, coll'indice puntato, una zanzara ipotetica.

I ragazzi l'accompagnano facendo: zzzzzzzzz...

Ogni volta che il capo fa il gesto di volerla prendere, tutti battono un colpo di mani.

N.B. - Il capo dovrà mimare una vera caccia alla zanzara. (Cfr. la pantomima « Vittorio legge il giornale »).

4. - GIUSEPPINA

Due gruppi.

L'uno, voce di falsetto, fa la parte di Giuseppina.

L'altro, voce virile, molto grave, fa la parte del babbo.

BABBO — Giuseppina!

GIUSEPPINA — Sì, papà.

TUTTI — Abascì-abascià... (*Più volte crescendo*).

CAPO — Il nuvolone si scontra con un altro: temporale...

TUTTI (*divisi in tre gruppi, simultaneamente*):

A — Badabum badabum... (*il tuono*).

B — Plich-ploch... plich-ploch... (*la pioggia*).

C — Zim. zam... zim zam... (*lampi e fulmini*).

CAPO — Il temporale sta passando. (*Fa decrescere i rumori*) Il nuvolone si allontana rimpicciolendosi...

TUTTI — Abasci-abascià... (*Più volte decrescendo*).

CAPO — Ed ecco che la nuvoletta scompare...

TUTTI — Bi-rim bi-rim bi-rim... (*Come sopra diminuendo fino al silenzio*).

8. - IL VECCHIO TRENINO

Con questo ban puoi ridar vita al vecchio trenino lombardo « El gamb de legn » che faceva servizio Milano-Mombello, o a qualunque dei vecchi trenini caratteristici.

Riportiamo qui due testi: in francese e in milanese... ma puoi benissimo fare a meno di questi se trovi più facile e immediato il tuo dialetto.

Fatti però una traduzione espressiva ed efficace; devi rendere il ritmo, imitare il rumore... con frasi umoristiche e piene di colore.

Realizzalo poi attivamente, cioè facendo e non solo parlando, in modo tale che il pubblico riconosca in te il capostazione di... Gorgonzola, per esempio...

IN FRANCESE

E allora, tu sei il capostazione: da' alcuni colpi di fischietto per la partenza.

LA LOCOMOTIVA (*che sarà tutto il pubblico*) — Je fiche le camp, je fiche le camp... (= Io parto) (*Dalla calma accelerando sempre più, per poi rallentare di nuovo ai piedi della salita*).

IL CAPOSTAZIONE — Eccoci alla salita!

LA LOCOMOTIVA — Je fiffais c'que j'peux... (= Faccio quel che posso) (*Rallentando sempre più*) Jjjjj'en peux plus... (= Non ne posso più).

IL CAPOSTAZIONE — Finalmente in pianura!

LA LOCOMOTIVA — Je refiche le camp... (= Io parto) (*Aumentando la velocità*).

IL CAPOSTAZIONE — In discesa!

LA LOCOMOTIVA — Si tu tombes tu te tues... (= Se cadi ti ammazzi) (*Velocissimo-vorticoso!*).

- IL CAPOSTAZIONE — Eccoci in stazione. Lasciate il vapore!
 LA LOCOMOTIVA — Psssch... psssch...
 IL CAPOSTAZIONE — Fermata, il treno non prosegue... capolinea, discendano tutti...
 LA FOLLA — Aaaah! (*Prolungato*).

IN MILANESE (o quasi!)

- IL CAPOSTAZIONE (*fischia*) — Signori si parte... Chiudere!
 LA LOCOMOTIVA — Ciufff scia che vem... ciufff scia che vem... (*Aumentando lentamente*).
 IL CAPOSTAZIONE — In salita, tutto vapore!
 LA LOCOMOTIVA — An peudi pù... (*Con fatica*) Su che ghe sem... Mi ghe là fò pù... (*Ansimante*).
 IL CAPOSTAZIONE — In pianura finalmente!
 LA LOCOMOTIVA — Cor minga trop!... (*Veloce*).
 IL CAPOSTAZIONE — In discesa! Attenti al burrone!
 LA LOCOMOTIVA — Te ve trop. Te ve sot! (*Vorticoso*).
 IL CAPOSTAZIONE — Ocio la cu...
 LA LOCOMOTIVA — Cuuuu... cù... cùûû... rvaa! (*Imitando il fischio del treno*).
 IL CAPOSTAZIONE — Abbiategrasso! Non proseguite! Si scende!
 TUTTI — Aaahh!... Finalment ghe sem!

9. - IL CANTO DELLA NATURA

SOLISTA (*con grazia*) — È lieto giorno, è grande festa,
 fin la natura gaia si desta
 e lancia al cielo tutta esultante
 assieme al fiero, forte Aspirante
 il canto armonico che bello echeggia
 per (*) ... che si festeggia. (*Pausa*).
 Nel folto bosco dice il bel pino
 al verde tiglio a lui vicino...

TUTTI (*sottovoce*) — Viva (*) ...

SOLISTA — Esclama lieto il verde noce
 sebben con tremula, garrula voce...

TUTTI (*premendo a tratti la carotide in modo che la voce tremuli*)
 — Viva (*) ...

SOLISTA — Sibila il vento in tramontana
 con voce bella che sembra arcana...

TUTTI (*una parte imita il vento*) — Fff... (*Altri, scandendo le sillabe*) Viva (*) ...

SOLISTA — L'un l'altra infrangesi l'onda del mare
e tutte quante vanno a vociare...

TUTTI (*una parte imita l'infrangersi delle onde*) — Sc sc sc... (*Altri come sopra*) Viva (*) ...

SOLISTA — Cantano i monti con voce d'oro
formando splendido, allegro coro...

TUTTI (*con voce potente*) — Viva (*) ...

SOLISTA — Urran di gioia, tutti esultanti
uniti assieme gli Aspiranti...

TUTTI (*con voce arcipotente e scandendo bene le sillabe*) —
Viva (*) ...

(*) *Mettere il nome del festeggiato.*

BANS CANTATI

1. - BAN MILITARE

Canone a quattro voci. Marziale!

Ciascun gruppo arrivato alla sillaba « NIE » di « carabinieri » scatta in piedi per risiedersi pure di scatto sulla sillaba « PIER » di « pompier ».

Musical score for 'Ban Militaire' in G major, 2/4 time. The score consists of two staves. The first staff has two measures labeled A and B. The second staff has two measures labeled C and D, with a double bar line and a repeat sign at the end, and the word 'ultima volta' written above the final measure. The lyrics are: 'Ca. val. le. ri-à e fan-te-ri-a' and 'Ca. ra-bi-mie-rie vi-va i pom-pier.'

2. - GLI ASINI

Canone a tre voci. Infantile!

Ciascun gruppo:

- alle parole *Piace agli asini la paglia, con gl'indici puntati verso l'alto, annuisce con la testa a tempo;*
- alle parole *Alla paglia ciò non piace, con gl'indici nella stessa posizione fa segno di no con la testa a tempo;*
- alle esclamazioni « Hih! » della frase C, si alza. Alle esclamazioni « Hah! » si siede.

Musical score for 'Gli Asini' in G major, 2/4 time. The score consists of two staves. The first staff has two measures labeled A and B. The second staff has two measures labeled C. The lyrics are: 'Piace a-gli-a-si-ni la pa-glia Al-la pa-glia' and 'ciò non pia-ce Hih! hah! Hih! hah!'

3. - HOI MACIPIL

La prima volta si canta completo stando seduti.

La seconda volta, ad ogni «POL» ci si alza in piedi.

La terza volta, si salta a «PIL» e «POL».

Three staves of musical notation in G major, 3/4 time. The melody is simple and repetitive. The lyrics are written below the notes.

Ho- i ma ci- pil ho- i ma ci- pol Ho- i ma ci- pil
Ho- i ma ci- pol Ho- i ma ci- pil Ho- i ma ci- pol
Ho- i ma ci- pil Ho- i ma ci- pol.

4. - LA LA CUCU'

Ti-ri-ia-o lai-ti la-o la-la cucù!

○ lai-ti la-o la-la cucù!

○ lai-ti la-o la-la cucù!

○ lai-ti la-o!

Ritornello: La la la, lalla le-ero
La la la, la la la.

Two staves of musical notation in G major, 3/4 time. The melody is simple and repetitive. The lyrics are written below the notes. Asterisks mark the end of phrases.

Ti- ri- a oh! la- i- ti- la- o la la cu- cu *
Oh! la- i- ti- la- o la la cu- cu Oh! la- i- ti- la *

o- la- la cu- cu Oh! ^{*} la- i- ti- la- o La la
la la le- ro la la la la la la la
la la le- ro la la la la la la.

ESECUZIONE:

- 1) TI-RI-IA- battere con rapidità le mani sulle coscine alternativamente, per 4 o 5 volte, ad ogni sillaba.
- 2) -O battere con energia le mani sulle coscine simultaneamente (1 colpo solo).
- 3) LAI- battere mano contro mano (1 colpo).
- 4) -TI LA- portare le mani all'altezza della rispettiva spalla, pugno chiuso e pollice in fuori, gomiti in basso.
- 5) -O come al (2).
- 6) LA-LA come al (3).
- 7) CUCU' come al (4).

Per il ritornello, oscillare col busto a destra e a sinistra, lentamente, seguendo il ritmo del canto. (Se si canta stando seduti a terra, si può, oltre a ciò, pigliare a braccetto i due vicini).

Finito il ritornello, si riprende il canto da capo, ripetendo 2 volte « cucù » (e quindi ripetere anche il movimento delle mani verso le spalle, di cui al [4]). E così via fino a 10 volte!

5. - LA POLENTA

- 1) Quando si pianta la bella polenta
La bella polenta si pianta così
si pianta così!
Ah! ah! la bella polenta così!
- 2) Quando sen cresce la bella polenta
La bella polenta sen cresce così
sen cresce così
si pianta così!

Ah! ah! la bella polenta così!

- 3) Quando fiorisce ecc.
- 4) Quando si taglia ecc.
- 5) Quando si mena ecc.
- 6) Quando si mangia ecc.
- 7) Quando si rutta la bella polenta

La bella polenta si rutta così
si rutta così
si mangia così
si mena così, ecc. fino a « Si pianta così... ».

N.B. - Ogni nuova parola è accompagnata da un gesto proprio.
Accelerare il ritmo man mano che si va avanti.

The musical score is written on three staves in a 3/8 time signature. The melody is simple and rhythmic, with lyrics written below the notes. The first staff contains the lyrics 'Quan- do si piantā la bel- la po- len- tā la'. The second staff contains 'bel- la po- len- tā si piantā co- sì, si piantā co-'. The third staff contains '- si. Ah! Ah! la bel- la po- len- tā co- sì.....'. There are asterisks (*) above the notes for 'si' in the second and third staves, indicating a specific gesture. The music ends with a double bar line.

Quan- do si piantā la bel- la po- len- tā la

bel- la po- len- tā si piantā co- sì, si piantā co-

- si. Ah! Ah! la bel- la po- len- tā co- sì.....

BAN SCENEGGIATO

dieci ragazzi

I SIOUX

È un esempio di sceneggiatura di ban, che ti può dare l'idea per fare altrettanto con altri.

Vi sono due modi per eseguire questo ban.

IL PRIMO è semplicissimo: il capogioco racconta facendo partecipare all'azione i ragazzi con gesti, grida, canti.

IL SECONDO è quello indicato sotto.

Entra in scena un ragazzo vestito da cow-boy: farà da cronista. Si pone a fianco del falò o del palco; il suo racconto è rivestito da una certa aria di mistero che talora si fa tragico-comica.

CRONISTA — Ascoltate, o Visi Pallidi, la storia dei terribili Sioux. La notte era già alta e nel villaggio gli indiani stavano preparandosi per la danza sacra.

Qui fanno la comparsa — se non sono già in scena o attorno al falò — una decina di ragazzi vestiti da indiani: qualche penna di gallina in capo, qualche « tatuaggio » in viso, un'ascia in mano oppure una torcia (dipende dalla suggestività dell'effetto che si vuole ottenere). Uno di essi fa da capo: è Naso Biforcuto.

Entrano cantando il « Kile » (vedi musica a parte); poi si siedono in circolo e intonano il « Bunda ». Uno di loro, danzando, esegue la melodia (vedi musica a parte). Mentre il coro del « Bunda » va spegnendosi lentamente, il cronista riprende la narrazione. (Naturalmente canti e danze sono a soggetto).

CRONISTA — Ma un grido lacerava il silenzio della notte e interrompe improvvisamente la danza sacra.

Si ode un « Augh! » in lontananza.

Compare un altro ragazzo vestito da indiano: si porta davanti a Naso Biforcuto, lo saluta... all'indiana e parla:

INDIANO — Gran capo, Naso Biforcuto, io ti porto una triste notizia: i Visi Pallidi hanno ucciso Bisonte Nero, nostro grande fratello.

NASO BIFORCUTO — Augh! Per Manità, nostro grande sovrano, qui s'ha da fare vendetta.

TUTTI — Augh! (*Balzano in piedi*).

CRONISTA — Una vampata di sangue, d'ira, d'odio e di vendetta sprizza ora dagli occhi dei Sioux. Qualcosa di terribile si legge sui loro volti. Ecco, sono raccolti attorno a Naso Biforcuto. Salgono a cavallo. Partono a gran galoppo.

Quando il cronista annuncia: « salgono a cavallo », gli indiani — e gli altri ragazzi — battono una palma contro l'altra, roteando ampiamente il braccio destro, per imitare lo schiocco di chi sale a cavallo.

Al « partono » i ragazzi batteranno alternativamente la mano destra e sinistra sulle cosce, seguendo il tempo dato dal cronista: veloce, più veloce, ecc.

CRONISTA — I guerrieri s'inoltrano nella grande foresta verde. La loro cavalcata procede veloce... più veloce... ancora più veloce... di corsa... Poi, i cavalli stanchi rallentano... Attraversano ora il Ponte Nero. (*Qui i ragazzi battono le mani sul petto a pugni chiusi*) Riprendono la corsa nella foresta... ecco il piccolo ponte di legno. (*Come sopra*) Poi, il verde sconfinato della prateria. (*Pausa*) Laggiù, all'orizzonte, il sole è già apparso. Nel villaggio, i Visi Pallidi hanno ripreso la vita di ogni giorno: i papà lasciano le case per il lavoro quotidiano, le mamme alla finestra sbattono i panni, poi chiamano i loro bambini che anche lì non vogliono saltar fuori dal letto. (*Pausa*) Ma i terribili Sioux sono ormai alle loro spalle. Naso Biforcuto ha ordinato: « Augh! Scendete da cavallo. (*Gesto e schiocco come prima*) Strisciate! » (*Strofinano fortemente una mano contro l'altra*) Ancora cento metri, cinquanta, venti, dieci: Augh! Guerra!

I ragazzi partecipano all'azione con grida, urla di rabbia e di dolore, spari, gesti di chi tira con l'arco o si difende, ecc. Ad un forte « Augh! » di Naso Biforcuto si fa silenzio profondo. Il cronista prosegue.

CRONISTA — I Sioux hanno vinto, ma la loro sete di sangue non è ancor sazia... Davanti a loro stanno i Visi Pallidi incatenati. I Sioux alzano i loro « tomahawk » e... (« zak! » fa il coro dei ragazzi, abbassando il braccio destro come chi manovra un'ascia) cento teste rotolano al suolo. I Sioux le raccolgono, le portano alle loro bocche e bevono di quel sangue. (*I ragazzi imitano il movimento e il rumore: glu-glu-glu...*) Così rifocillati (*i ragazzi toccano il ventre soddisfatti*) i guerrieri fanno ritorno ai loro wigmans. Salgono a cavallo e... in marcia! Ecco il piccolo ponte di legno, poi la foresta... ora attraversano il Ponte Nero. (*Gesti e rumori come all'inizio*) Ad un certo momento Naso Biforcuto monta in piedi sulla sella, scruta lontano... poi guarda il suo fiammante orologio.

NASO BIFORCUTO — Augh! È già mezzogiorno! Lo sentivo... Sioux, al galoppo!

CRONISTA — Lo squadrone dei Sioux è giunto alle porte del villaggio. Un piccolo bambino si avvanza: è Naso Biforchino, figlio unigenito di Naso Biforcuto.

NASO BIFORCHINO — Padre, sommo guerriero della tribù, tu che mai cadesti a terra, mai fosti colpito da una lancia o scalfito da una freccia, cosa mi hai portato dagli uomini bianchi che hai sterminato con la tua ascia di guerra?

NASO BIFORCUTO — Il formaggino « Mio » (*o altro prodotto troppo... usato in Colonia!*) che ti fa forte e intelligente!

CRONISTA — E così Naso Biforcuto, Naso Biforchino e tutti i guerrieri Sioux entrano trionfanti nel villaggio.

Il coro dei ragazzi intona l'inno di vittoria: « Curi-curi » e « Cacao » (vedi musica a parte).

(Per l'esecuzione di questo « ban » cfr. anche: « Ora Vitt » n. 7, pp. 38-9).

Kile

ti-le ti-le ti-le ti-le watch watch watch watch Ka yun Min cum

ti-wah Ha.... *Rugh!*

Bunda

solo
bunda bunda bunda bunda bunda bunda Jou-ri

Coro
Bunda bun-da bunda (sempre così)

bunda swa-ja-nah A-jou-ri-o-----

... a-jou-ri bunda jo----- a-jou-ri bunda

ral-zal-za de-a pat-zi-o----- *spegnendosi*

Curi-curi

Curi curi curi curi nasciangò na sciangò nasciangò

cu-ri curi cu-ri cu-ri nasciangò nasciangò sciangò Ca-

-cao ca-cao cao cao ciumba ciumba ciumba ghi-ri ghi-ri

gamba ghi-ri ghi-ri gamba cin cin cao. Ca- *I volta* *II volta* ciao.

AVVERTENZA

Non essendoci stato possibile rintracciare l'autore di qualche numero contenuto nel presente volume, ci teniamo a disposizione degli interessati per eventuali diritti di riproduzione.

I COMPILATORI

INDICE

PARTE SECONDA DAL CORO ALLA DANZA

I - I cori	<i>pag.</i>	7
1 - Rapsodia dello sternuto	»	8
2 - « Risotto » d'occasione	»	9
3 - Eh, compare!	»	11
4 - Tanganica	»	13
5 - La Santa Caterina	»	14
II - Canti mimati	»	17
1 - L'orso	»	18
2 - Il generale Castagnettas	»	25
3 - Il prode Anselmo	»	35
4 - I marinai	»	45
5 - La Filippa	»	54
6 - Los pollitos	»	57
7 - I sei aviatori	»	60
8 - La canzone dei metalmeccanici	»	63
9 - Commessi viaggiatori	»	65
10 - Il povero soldato	»	67
Canti che eventualmente possono essere mimati	»	70
III - Danze	»	71
1 - La danza del fuoco	»	72
2 - Invito alla danza	»	74
3 - Battaglia di Magenta	»	76
4 - Ti-ia-ia-ò	»	77
5 - La tumba	»	78

PARTE TERZA
DA TITIMO AI SIOUX

I - Trucchi	pag. 81
1 - Titimo	» 82
2 - E' morto...!	» 84
3 - L'automobile	» 86
4 - L'arrotino	» 87
5 - Bil-bul il nano prodigio	» 89
6 - L'orchestra fantasma	» 91
7 - TV in rilievo	» 92
8 - Illusioni fantasmagoriche	» 94
9 - Magia nera	» 95
10 - L'organo	» 96
II - Giuochi	» 97
1 - Volo di notte	» 98
2 - Il fischiotto	» 99
3 - La gallina	» 99
4 - Il piatto magico	» 100
5 - Corsa-ostacoli di notte	» 101
6 - Il lupo e l'agnello	» 101
7 - Il sottomarino	» 102
8 - L'imbuto	» 102
9 - Alla Picasso	» 103
10 - Cuccagna!	» 103
11 - Staffetta con l'orso	» 104
12 - Sedie musicali	» 104
III - Quiz	» 105
1 - Lascia o raddoppia	» 106
2 - Il braccio e la mente	» 107
3 - Anime gemelle	» 107
4 - I mimi	» 108
5 - Primo applauso	» 109
6 - Botta e risposta	» 109
7 - Campanello e fischiotto	» 109
8 - Il mimo e il braccio	» 110
9 - La storiella	» 110
10 - Passo o vedo	» 110
11 - Rosso e nero	» 111
12 - Sfida a... versi	» 111
Raccolta di domande	» 112

IV - Bans	pag. 117
Bans di benvenuto	» 118
1 - Allò!	» 118
2 - How kolah!	» 118
3 - Ban d'apertura	» 118
4 - Fuoco di fila	» 119
5 - Stornellata di « Benvenuto »	» 120
Bans d'acclamazione	» 121
1 - Aggiggi!	» 121
2 - Crich!	» 121
3 - Rik tik!	» 121
4 - Whisky!	» 121
5 - Ban arabo	» 122
6 - Ban di rimprovero	» 122
7 - Ban del baccano	» 122
8 - Bravo	» 122
9 - Bravo autista	» 122
10 - Bravo A.C.I.	» 123
11 - La pioggia	» 123
12 - La boxe	» 123
13 - Ban giapponese	» 123
14 - Bravo cantato	» 124
15 - Ban del cannone	» 124
16 - Il razzo	» 125
17 - Ferdinando	» 125
18 - C'est bien	» 126
19 - Ban mussulmano	» 127
20 - Applauso internazionale	» 127
Bans descrittivi	» 128
1 - L'uragano sull'Himalaya	» 128
2 - Lo sternuto	» 128
3 - La zanzara	» 128
4 - Giuseppina	» 128
5 - La sculacciata	» 129
6 - I pompieri	» 129
7 - La nuvoletta	» 130
8 - Il vecchio trenino	» 131
9 - Il canto della natura	» 132
Bans cantati	» 134
1 - Ban militare	» 134
2 - Gli asini	» 134
3 - Hoi macipil	» 135
4 - La la cucù	» 135
5 - La polenta	» 136
Ban sceneggiato - I Sioux	» 138