

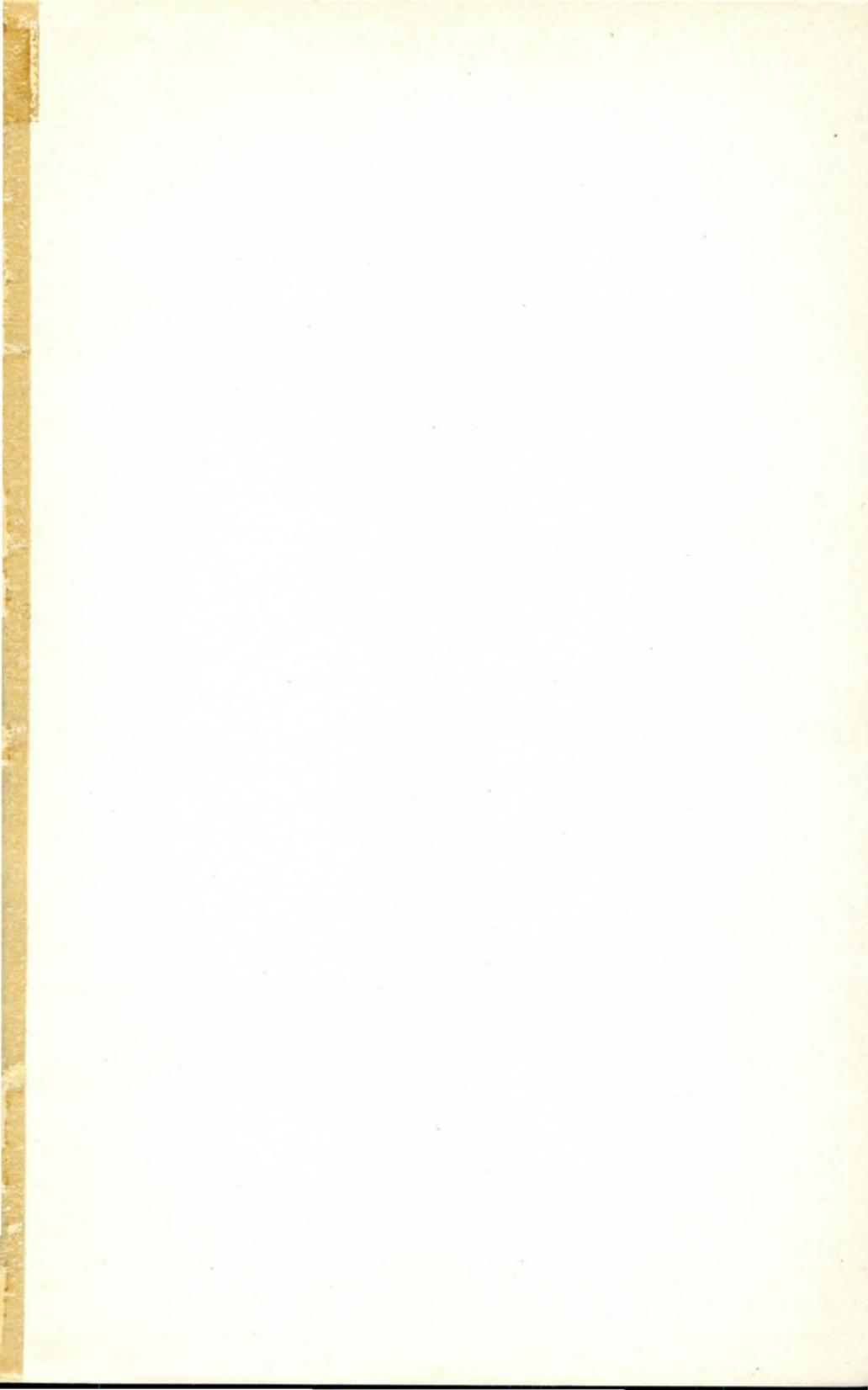
tutti in cerchio

luciano ferraris



elle di ci editrice





*A don Pietro Rota (don Perô cit)
nel cinquantennio del « Centro giovanile Crocetta »*

TUTTI IN CERCHIO

Luciano Ferraris

ELLE DI CI
LEUMANN (TORINO)

Hanno collaborato:

GHEGHI LOSANA CAIRE, per le illustrazioni

ANTONIO FANT, per le trascrizioni e armonizzazioni musicali

JOHNNI ALBERA, per i giochi

FRANCO LA FERLA, LULLO LOSANA, per le « veglie »

A tutti un affettuoso grazie.

Presentazione

Questo libro è per te che vivi la responsabilità di educatrice o educatore. Esso vuole essere un sussidio, un aiuto concreto al tuo lavoro. Educare è un'arte che presume una scienza; nell'educazione infatti non esistono « formule magiche ». Il termine educare proviene da « educere », che significa cavare, tirar fuori. Perciò cavare fuori quanto di buono c'è, per grazia di Dio, in ogni persona è compito nostro.

« Tutti in cerchio » può avere un grande valore educativo, purché sia ben adoperato; in caso contrario può avere l'effetto opposto, e allora sarà meglio non usarlo.

Se noi educatori, magari « dilettanti » ma armati di buona volontà, interveniamo nella vita di un giovane con l'onesto intento di compensare e integrare l'opera educativa dei genitori, rendendoci con ciò responsabili davanti a Dio e agli uomini, prendiamo innanzi tutto consapevolezza delle nostre tangibili possibilità e al contempo dei nostri limiti.

Sarà allora il nostro non solo un servizio sociale, ma un servizio cristiano che ci porrà sulla strada della sofferenza: la sofferenza dell'educatore, che è vero amore.

Non basta volere il bene, bisogna saperlo fare; e questo comporterà un notevole sacrificio perché ci impone una preparazione

remota. Non è infatti seria, né onesta, né possibile l'improvvisazione. Essa è una dote utilissima nella concretezza di qualche occasione, ma poco efficace se non inserita in un programma, in una traccia ben definita che conduca alla mèta educativa. In un salone o all'aperto, attorno al fuoco, nella nobiltà della notte, dinanzi al teatro della natura, che è opera di Dio e a Dio richiama, il nostro sarà un cerchio d'anime in comunione.

Non perdiamo quei momenti, non lasciamoci sfuggire quegli attimi; il Signore ce ne chiederà giustamente conto. E al termine della nostra giornata terrena l'essere stati educatori ci sarà di lode e non di condanna.

LUCIANO FERRARIS

PARTE PRIMA

PERCHÉ

1. Perché in cerchio e attorno al fuoco
2. Con quali caratteristiche
3. e quale valore educativo
4. L'educatore al cerchio
5. L'animatore



1. Perché in cerchio e attorno al fuoco

Premesso che i nostri cerchi, autentici cerchi di gioia e di serenità, possono essere attuati anche senza fuoco (di giorno, al chiuso o all'aperto, a seconda delle esigenze dell'educatore, del luogo, del tempo e soprattutto dell'età dei partecipanti), sarà bene soffermarci un poco sulla realizzazione tipica di un cerchio serale attorno ad un fuoco. Esso deve riempire pienamente lo spazio di tempo che intercorre tra il declino del giorno e la notte, costituendo un momento di contemplazione in cui il respiro ansante dell'attività diurna si atteggia alla quiete che prepara il riposo.

È la serena e fraterna riunione di persone, senza limiti di età e di sesso, che hanno vissuto insieme, unite in attività e spirito, una intensa giornata di lavoro, di gite, escursioni, giochi, discussioni... Per i più adulti sarà il suggello nostalgico e rimembrante della giornata, per i più piccini sarà di aiuto per superare i momenti di tristezza e malinconia che giungono puntualmente alla sera come richiamo intimo del calore familiare; per tutti sarà il momento della gaiezza raccolta, in cui il sentimento dalla sfera lirica individuale si leva alla coralità d'insieme.

Non occorrono grandi apparati né finzioni melodrammatiche. È piuttosto il riportarsi alla vita semplice, assimilando l'abitudine dei « trappeurs », che alla fine della giornata si radunavano attorno al fuoco per trascorrervi la notte, riscaldarsi, difendersi, per mangiare e bere, per raccontare, parlare, cantare, per unirsi in raccoglimento e preghiera.

Così per noi la sosta attorno al fuoco è il momento dell'abbandono ai sentimenti più buoni e più belli, e al tempo stesso l'occasione di ritemperare i cuori per il domani.

Non sono passati i tempi per queste cose, perché le cose semplici e naturali continuano a sprigionare fascino, e il fuoco — come ai tempi di santo Francesco — continua a illuminarci la notte « bello e jucundo e robusto e forte ».

2. Con quali caratteristiche

Dalla consapevolezza di questi valori naturali, poetici, psicologici e morali, nasce il nostro ritrovarci attorno al fuoco, in una veglia che scalda e illumina. Bisogna però stare molto attenti a non falsare la retta fisionomia del cerchio, che ha un carattere e un'impronta ben definiti.

Esso deve avere come base il buon gusto e la familiare atmosfera di una comunità viva e spontanea; ogni partecipante porterà al cerchio ciò che sa, con naturalezza, senza timori di insuccesso perché l'ambiente caldo e sereno, non disposto alla critica ma alla cordialità, coinvolge tutti, attori e spettatori contemporaneamente.

Si avrà come risultato un'attività che riposa e rallegra, che invita all'equilibrio, alla moderazione, e infonde una calma e una letizia foriere di un dolce sonno.

Se nel suo aspetto esterno il cerchio appare soprattutto come realizzazione di arte espressiva, nel suo aspetto intrinseco esso è spirito semplice di comunione e poesia.

3. e quale valore educativo

Il valore educativo del cerchio emerge dalla funzione propria di questa attività. Essa infatti si distingue per il fatto che non nasce da una tensione di volontà o da ambizioni, sia pure plausibili, di conseguire risultati prestabiliti, perché al contrario si sostanzia di uno stile che si può così definire: « così come siamo », amalgama di cuori e di talenti, concorso aperto e libero alla creazione di un'atmosfera comune in cui il gruppo si riconosce.

È davvero un « happening », un evento spontaneo, dove spontaneità significa abito interiore che mira a vivere e a comunicare la gioia autentica. Perciò servire il cerchio è come servire il giusto onore della comunità, che in una sua libera manifestazione mostra la sostanza di umanità e le certezze di sentimento e di fede che l'animano.

Ognuno sente e riconosce come propria l'espressione del cerchio, in un processo di assimilazione che non ha nulla di artificioso o coatto.

Le valenze educative dell'espressione animata del cerchio così si individuano:

sul piano personale

- aiuta il giovane a scoprire i propri talenti, ad affermare la propria personalità e perciò gli insegna a diventare sicuro di sé;
- favorisce l'osservazione psicologica dei caratteri, sia da parte dello spettatore sia da parte dell'attore che deve intrattenere i compagni; dall'osservazione si sviluppa l'attitudine a utilizzare l'intuito e l'immaginazione come forze espressive e coesive;
- abitua all'uso appropriato della parola, dei gesti, e al controllo del comportamento;
- combatte e vince la timidezza e altri complessi;
- è scuola di discrezione e di buon gusto;
- aiuta a comprendere il canto come espressione, non solo come imitazione o come sfogo;

sul piano comunitario

- è stimolo alla coralità, cioè al conseguimento di un risultato che coinvolge tutti e ciascuno (come una sinfonia suonata da strumenti diversi);
- è esempio concreto dell'arte di legare insieme, cogliendo e valorizzando i contributi altrui, disponendo se stessi in uno spazio (accade già così fisicamente attorno al fuoco) che favorisca inserimenti di altri;
- è infine una scuola di reciproca influenza, attuata attraverso l'esemplarità di un comportamento spontaneo e perciò tale da ottenere adesioni facili, senza diffidenze o prevenzioni.

4. L'educatore al cerchio

Se ci si ritrova con un gruppo di *giovani* di ambo i sessi attorno a un fuoco con *intenti formativi* (nello svolgimento, ad es., di discussioni, relazioni, dibattiti, capitoli...), *la figura dell'animatore si identifica con quella dell'educatore.*

Non sono quindi necessarie doti particolari di tecnica espressiva (e perciò di canto, mimica, eloquenza), ma occorrono maggiormente idee chiare e una grande disponibilità a mutarle.

Diventerà pertanto necessaria la capacità di condurre, di dirigere

con discrezione e tolleranza o — se è il caso — con fermezza gli interventi, avendo cura di non fare la parte del leone, ma di ascoltare, di dare la parola (è una cosa non facile) e di concedersela, secondo l'opportunità. Non è semplice, occorre molta abilità e soprattutto (come al solito) una preparazione remota e approfondita degli argomenti che si trattano.

L'educatore deve comunque identificarsi con l'animatore. Toccherà a lui fare qualche « battuta » di alleggerimento, placare gli animi, alimentare — se occorre — gli argomenti con fatti ed aneddoti, letture di brani, equilibrando l'ambiente in modo da evitare gli eccessi e le intemperanze. Tenere ben presente che l'autoritarismo crea il conformismo da reazione.

Ben diverso invece se attorno al fuoco siederanno *ragazze e/o ragazzi con intenti ricreativi*. In questo caso la *figura centrale è l'animatore*. Spetterà all'animatore provocare tutti alla partecipazione, rispettando i temperamenti e valorizzando le doti di ciascuno: di volta in volta potrà invitare al crescendo o premere il pedale della sordina.

Lo sguardo dell'educatore invece dovrà seguire ogni particolare, potrà con un gesto o un sorriso incitare un attore, approvare una prestazione, bloccare gli eccessi. È lui il custode del buon gusto e del tono educativo del cerchio.

Può essere sempre il numero uno anche restando in disparte, e cercherà di evitare, nel corso della serata, di impartire istruzioni, comunicare programmi o risultati di gare, che alterano l'atmosfera. Ci sono altri momenti più adatti.

Sarà sua cura favorire l'alternanza dei compiti, lasciando dirigere il cerchio da altri che risultino più preparati, più sereni e magari più entusiasti, permettendo loro di fare esperienza e di iniziarsi alla responsabilità. Dovrà così disporsi ad accettare realizzazioni diverse da quelle pensate e desiderate.

Sarà invece dell'educatore il compito specifico di verificare il « tono » del trattenimento. Spetterà a lui la conclusione della serata. Riuscirà a far riflettere gli astanti con un pensiero pronunciato lentamente, con voce sommessa e parole incisive, quando il fuoco andrà spegnendosi e il cerchio sarà illuminato dagli ultimi bagliori.

Il pensiero serale deve essere breve (2 o 3 minuti), conciso. Esso può essere tratto dalla liturgia, da un fatto del giorno o da un argomento che ci sta particolarmente a cuore. Sia concesso di insistere sulla raccomandazione: un solo argomento, di breve durata, e conciso (come faceva don Bosco).

Al termine delle preghiere della sera (i componenti del cerchio si alzano in piedi), che possono essere guidate da un componente del cerchio preventivamente avvertito, si chiude con la buona notte, ed eventualmente con la benedizione dei presenti.

5. L'animatore

È la figura centrale, tipica e indispensabile dell'attività. Per riuscire a trasmettere agli altri l'entusiasmo e animare, deve essere lui stesso « animato ».

Sul piano naturale, deve essere un cosciente trasmettitore della gioia di vivere, e sul piano spirituale deve essere uno scopritore appassionato della vita che eleva all'amore di Dio e dei fratelli.

Prima di entrare — o meglio scattare — dentro al cerchio, è bene che egli si « carichi », raccogliendo le sue risorse, ma anche dimenticando — per quanto è possibile — le sue preoccupazioni e tensioni, atteggiandosi insomma alla serenità.

Sono necessarie doti e qualità non comuni, soprattutto quando la massa da animare è grande ed eterogenea.

Prima di tutto, infatti, si tratta di creare l'ambiente.

L'animatore deve avere una discreta presenza fisica, una buona voce per parlare e cantare, essere intonato e sentire il ritmo, sicuro di sé e del proprio spirito. Deve possedere una discreta dose di buon gusto, oltretutto prontezza di riflessi. Deve essere un efficace organizzatore e coordinatore e conoscere a fondo la tecnica del cerchio. Se possibile, è bene che sappia suonare uno strumento, e che abbia buona conoscenza di canti, bans, giochi, danze (per evitare ripetizioni di numeri vecchi e già troppo sfruttati). Ma soprattutto l'animatore deve avere grande sensibilità nei confronti dei giovani: « sentirli » e conquistarli.

L'animatore dovrà conoscere e seguire egli stesso il programma e l'ordine di successione concordato per lo svolgimento del cerchio.

Dovrà pretendere la correttezza del tratto con delicatezza, senza rimbrotti collettivi e senza avvillire; con fermezza e serenità terrà in pugno le redini dell'incontro, allentandole o tirandole; eviterà che tempi morti smorzino o spengano l'attenzione.

L'animatore deve aver cura di scomparire quando altri (attori, protagonisti) sono nel cerchio, in modo da non confondere e distrarre l'attenzione, ma deve essere pronto a « balzare » sulla scena rimasta vuota, pretendendo il silenzio e l'attenzione, conservando tra un numero e l'altro la giusta tensione.

È consigliabile che egli si distingua dagli altri partecipanti al cerchio con l'indossare un costume caratteristico ma sobrio (un mantello colorato, un fazzoletto in testa).

Non è detto che l'animatore debba proprio essere il Dirigente. Può invece essere un giovane più dotato, più interessato e più preparato, avendo frequentato campi di specializzazione al riguardo.

Il vantaggio di sapere scegliere la persona adatta a questo incarico è tale per cui egli sarà un animatore entusiasta della sua funzione e trascinerà nella sua scia l'interesse di tutti i partecipanti, rendendo più vivo il cerchio.

PARTE SECONDA

COME

6. Come si svolge
7. e in che luogo
8. Come si forma il cerchio
9. e come si partecipa
10. Come viene fatto il fuoco
11. e quale legna si usa

6. Come si svolge...

Il cerchio si svolge in un clima di gioia: gli amici sono riuniti in cerchio, e al centro di questo c'è il fuoco che riscalda e illumina. Nel cerchio si canta, si parla, si mima, si danza, si gioca, si grida, si « agisce insieme ».

Se abituiamo il ragazzo e la ragazza ad un clima di allegria, di sane risate, di applausi calorosi, verrà spontaneo accostare l'impressione della comunità a quella della serenità; e contribuiremo, così facendo, alla formazione di persone socievoli, semplici e spontanee, conscie di essere se stesse anche in un gruppo o in una folla, capaci di esprimere le proprie idee di fronte a numerose persone e, di conseguenza, di difenderle senza falsi timori.

7. ... e in che luogo

Bisognerà fare attenzione che il luogo del cerchio risponda a queste esigenze:

- poco lontano dal campeggio o dalla casa in cui i ragazzi/e vivono i loro giorni di comunità, ma nello stesso tempo selvaggio e caratteristico;
- pulito;
- facilmente raggiungibile;
- con nessuna probabilità di incendio, e senza erba alta;
- presenza di grandi alberi (possibilmente pineta o bosco) per sentirsi maggiormente partecipi della natura;
- cornice fantastica del paesaggio (ottimi sfondi rocciosi, castelli, avvallamenti, conche, cave naturali).

Sono sconsigliabili a tutti gli effetti i luoghi ventosi o umidi.

8. Come si forma il cerchio...

Bisogna considerare innanzi tutto il numero dei partecipanti tenendo presente che: più piccolo questo sarà, più raccolti, interessati, illuminati, riscaldati e meno divagati saranno i ragazzi/e. Sarà così più facile farsi udire e concentrare l'attenzione, insomma: sarà più facile creare il « clima »!

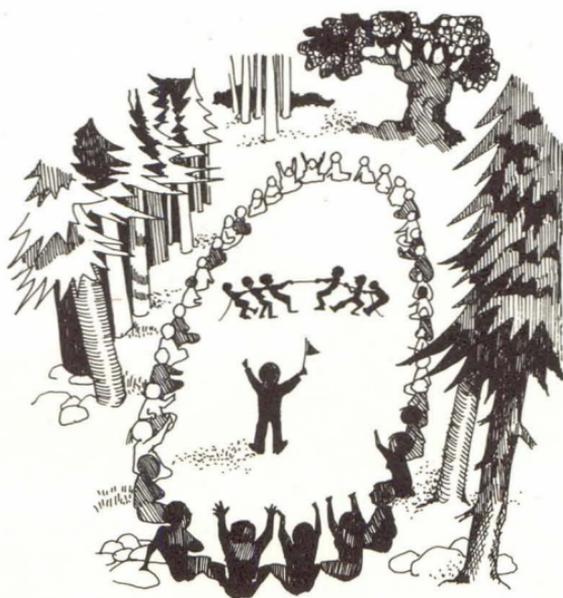


Se il numero dei partecipanti al cerchio si aggira sui 30-40, è possibile disporsi a cerchio un di un'unica fila; se il numero è superiore, è preferibile disporsi su due file, a posti alternati, affinché nessuno sia coperto, di fronte al fuoco.

Soluzione interessante è l'uso di un luogo ad anfiteatro, quando sia possibile, e quando la conformazione dell'ambiente lo consenta; ad esempio: cave, avvallamenti, alvei di corsi d'acqua in secca, depressioni, ecc. Un luogo ad anfiteatro rappresenta la soluzione ideale.



Se invece il numero dei partecipanti è notevole e viene effettuato di giorno sarà bene che il cerchio sia... ovale (anche se unitissimo) per permettere un maggior numero di giochi spettacolari e di movimento.



9. ... e come si partecipa

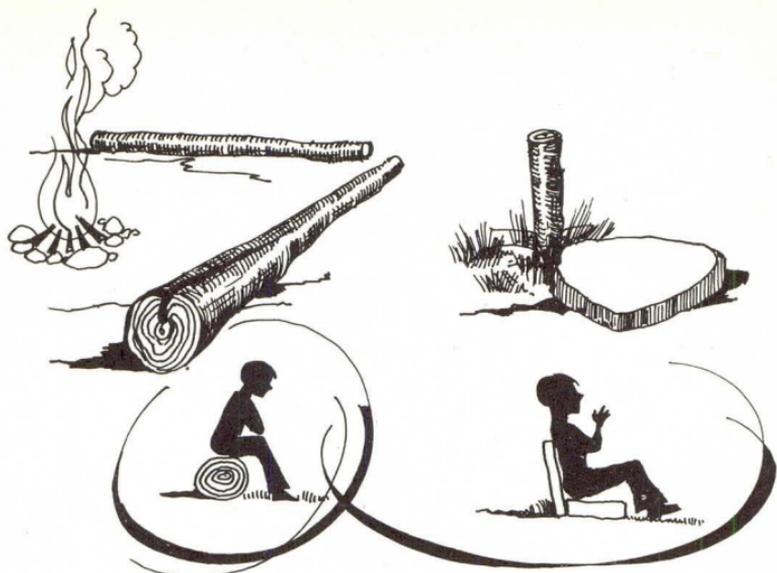
Caratteristica della partecipazione ad un cerchio dovrebbe essere un clima di « silenzio gioioso », che non è il silenzio assoluto, imposto e duramente preteso. Il nostro deve essere un silenzio in cui può scivolare qualche frase sommessa, qualche esclamazione, un silenzio spontaneo, come spontaneo è colui che agisce, gioca, canta, danza.

Ci si siede in terra « alla turca » (vedi figura). Per taluni canti e giochi, se necessario, ci si appoggia sulle ginocchia. Si tenga presente che la posizione « alla turca » può essere conservata dai partecipanti per un'ora al massimo, dopo di che interviene la stanchezza.



Sarà bene perciò, in caso di campeggi e colonie, per le quali il luogo del cerchio venga utilizzato per più giorni, sistemare dei sedili, costituiti da elementi naturali, come pietre, tronchi d'albero, ecc. Mai sedie, al limite le panche.

Tutti debbono stare seduti.



Tutti, ripeto!, debbono stare *seduti*. Non è tollerabile la presenza di partecipanti o spettatori in piedi. In piedi sta soltanto l'animatore del cerchio o chi agisce all'interno di esso. In piedi sta soltanto l'assistente, o chi per esso, alla fine del cerchio, quando il fuoco sta spegnendosi, per un breve pensiero spirituale.

In piedi *tutti* per le preghiere della sera che sarà bene vengano guidate da un partecipante al cerchio. *Nessuno* in quel momento dovrà stare all'interno del cerchio.

NB: Se i canti sono ben preparati, e tutti cantano con entusiasmo, se i giochi e le scenette riescono bene, si può invitare al nostro cerchio — *una volta tanto* — la popolazione del villaggio o del paese vicino.

Invitando la popolazione, bisogna aver cura di non dimenticare nessuno e di recarsi a porgere l'invito anche nei casolari più sperduti.

L'accoglienza deve essere dignitosa, affettuosa, cordiale, ma soprattutto generale: ogni membro del campo si deve sentire personalmente impegnato.

È ottima cosa offrire agli ospiti (a metà programma, o prima del ritorno a casa) una tazza di tè caldo o una bevanda, magari in bicchiere di carta.

Queste gentilezze serviranno a farci conoscere, a stringere legami di cordialità, e magari a farci perdonare il disturbo alla tradizionale quiete e gli eventuali danni arrecati.

10. Come viene fatto il fuoco...

Se il fuoco deve venire acceso in un luogo erboso, è indispensabile effettuare, prima della preparazione dello stesso, un lavoro di ripulitura, togliendo eventuali rametti e l'erba secca, in modo da garantirsi contro gli incendi.

Sul suolo preparato si pratica una leggera cunetta.



È sempre buona norma quella di costruire il fuoco su di una base sollevata dal terreno, realizzando una piattaforma di pietre e terra che aiuti sia l'areazione della fiamma, sia l'isolamento dal terreno, e ne aumenti, con la maggiore altezza, la possibilità di illuminazione. La base di pietre permette inoltre di non lasciare tracce di bruciato sul terreno, tracce ancora più indesiderabili se si è su di un prato.

La base può essere circolare o quadrata.

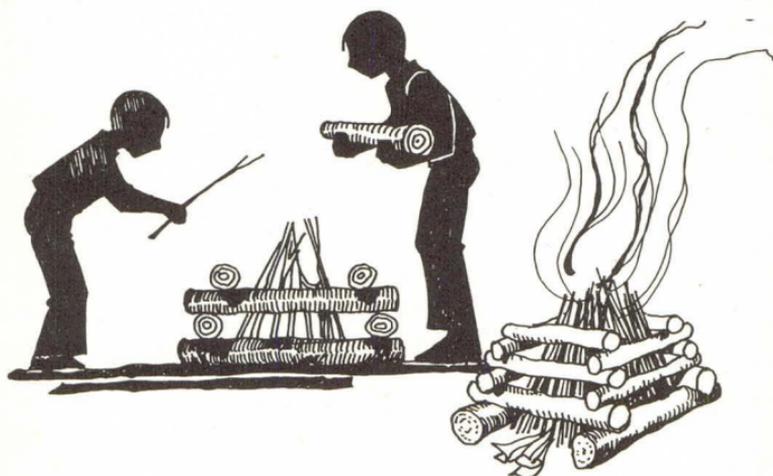
Il cono lo si costruisce nel modo seguente:

- carta spiegazzata, asciutta, disposta in modo da averne una lunga coda esterna (esca) nella direzione in cui viene il vento;
- piccola piramide di rami piccoli e secchi, sopra la carta;
- ricopertura della piramide con carta secca, senza omettere di lasciare in basso, intorno all'esca, un'apertura nella direzione da cui soffia il vento;
- costruzione di una seconda piramide di rami leggermente più grossi dei primi, a ricoprire la carta;
- altra ricopertura di carta sulla seconda piramide;

— confezione della terza piramide, con rami più grossi degli altri, e così via fino a che il mucchio di legna abbia raggiunto la misura desiderata.

Se l'intenzione è di costruire un fuoco a pianta quadrata (alto almeno un metro), è sufficiente preparare, come nelle illustrazioni, una « facciata » di tronchi trasversali tra loro, più grossi alla base, più piccoli in cima, senza perdere di vista l'esca.

In ogni caso non si deve assolutamente fare quello che si chiama comunemente un « falò », cioè una catasta di legna alla rinfusa; il fuoco va invece contenuto, regolato da appositi incaricati; il fuoco non può e non deve in alcun modo essere troppo grande e disordinato, perché può essere fonte di pericolo e soprattutto di divagazione per i partecipanti.



11. ... e quale legna si usa

La legna deve essere scelta con il seguente criterio:

- legna grossa (che dura a lungo e riscalda);
- legna media (che produce fiamma viva);
- legna piccola (che produce fiamma viva e fa luce).

La legna, divisa in due mucchi: legna piccola e tronchi, viene sistemata nella legnaia preparata in precedenza. È importante che essa sia già ordinata e tagliata nella misura opportuna (circa un metro).

Tenere presente che:

- il frassino brucia bene, sia secco che verde; è facile da tagliare e da spezzare; è eccellente quando viene mescolato con legno più tenero;
- il faggio, tanto verde quanto secco, fa una bella fiamma;
- la betulla si accende facilmente e brucia bene;
- il castagno brucia bene solo se è secco;
- il sambuco brucia bene ma dà fumo acre;
- l'olmo si accende difficilmente: brucia male, senza fiamma;
- la quercia brucia lentamente e regolarmente, e scalda molto;
- il pino è buono per avviare il fuoco, ma brucia troppo rapidamente.

Alimentazione

Per quanto riguarda l'alimentazione del fuoco, è logico che il massimo di luce deve aversi in occasione di numeri mimati o rappresentativi, mentre è meno necessaria l'illuminazione in occasione di canzoni, letture o cori recitati.

L'alimentazione del fuoco deve quindi essere tempestiva e silenziosa; lo svolgimento del cerchio non deve essere disturbato né tanto meno interrotto dagli scricchiolii della legna spezzata o dai movimenti scomposti e agitati di coloro che mantengono viva la fiamma.

Se la legna è umida e di qualità scadente, ci si può aiutare, per una più facile accensione, irrorando il conetto di legna piccola con un po' di alcool, in modo da accelerare la presa del fuoco. Naturalmente l'alcool deve essere maneggiato da una persona responsabile, e a fuoco spento!

Altro artificio che può tornare utile, in caso di necessità e in mancanza di carta o esca asciutta: sistemare sotto il cono di legna un pezzo di torcia a vento, acceso in precedenza: esso brucerà anche in presenza di vento e di umidità, e durerà abbastanza per permettere alla legna di prendere fuoco.

Se nel corso del nostro cerchio devono venire eseguite delle « ombre cinesi » oppure occorre una fonte di luce che illumini un personaggio, si può preparare, in precedenza, una specie di riflettore, costituito da 4 o 5 torce elettriche (con batterie nuove: l'umidità le scarica presto) legate insieme da uno spago o da un elastico robusto.

PARTE TERZA

REALIZZAZIONE

12. Come si prepara un programma
13. e come si realizza
14. Programmi di cerchi serali e diurni
15. Cerchi a ritmo e cerchi a tema
16. I costumi
17. Le maschere
18. Esempi di programmi



12. Come si prepara il programma...

Innanzitutto è bene ricordare che il nostro fuoco o il nostro cerchio potrà avere una durata massima di 60-70 minuti; alla sensibilità dell'animatore è affidata la responsabilità di anticiparne la chiusura, se egli nota che il cerchio non « risponde » alle attività proposte, se i partecipanti sono stanchi o se l'attività della giornata è stata particolarmente impegnativa.

È bene ricordare che lo svolgimento del cerchio è cosa semplice, musicale. Inizia « piano », aumenta, ingigantisce, ritorna all'andante, termina con un pianissimo. A questo movimento di spartito deve riferirsi la conduzione psicologica, cosicché i canti e i giochi più esplosivi sono da disporsi a metà del programma, prima della presentazione di argomenti più riflessivi e distensivi, i quali a loro volta predispongono al raccoglimento per il pensiero finale. È chiaro che l'animatore non può pretendere un mistico silenzio di conclusione, se subito prima ha effettuato una gara che ha eccitato o innervosito i partecipanti al cerchio.

Sempre valida resta la vecchia norma di sospendere canti e giochi quando ancora sono di pieno interesse, senza attendere il giungere della saturazione e della noia.

Alcuni consigli indispensabili sono:

- dentro al cerchio non vi sia nessuno tranne l'animatore, che dirige le attività, e gli attori o i giocatori. Se si effettua un « canone », per esempio, nel centro del cerchio sta l'animatore e i tre o quattro capi-coro dovranno stare inginocchiati di fronte al loro settore;
- si intonino i canti senza annunciarli;
- si contengano le esuberanze negli urli e nei « bans ». Tutto deve finire di colpo al cenno dell'animatore, senza strascichi;
- si parli il meno possibile. La « parola in gesti » è l'attrice di quest'ora di svago.

Il programma è essenzialmente composto da:

- un inizio;
- canti e « canoni »;
- scene di espressione — preparate o spontanee;
- canti mimati;
- cori parlati;
- ombre cinesi;
- danze;
- « bans » musicali o urlati;
- dimostrazioni di abilità ed efficienza fisica;
- mimiche individuali o collettive;
- racconti letti, narrati o parzialmente mimati;
- giochi di distensione di gruppo o individuali;
- indovinelli, sciarade, gare;
- un pensiero finale e preghiere;
- una fine.

La responsabilità della preparazione del cerchio spetta all'animatore, che è cosciente che la preparazione stessa può avere un grande valore educativo, poiché serve ad unire e affiatare, a impiegare bene il tempo e le ore libere, ad essere elemento di emulazione e di collaborazione.

Sarà l'animatore, durante la giornata, a tessere il programma, la trama, a dare degli incarichi, a responsabilizzare, a sentire le esigenze, ad accettare i consigli, a offrire degli spunti.

Sarà dell'animatore la cura di dare gli incarichi per la sera, di far disegnare un cartellone di propaganda, far pulire e preparare il luogo dove avverrà il cerchio, far preparare il programma dettagliato della serata, conoscere i nuovi canti e ascoltarli, ed eventualmente trovare gli accordi musicali dei medesimi; egli si renderà inoltre disponibile per essere consultato dai gruppetti che devono preparare scenette, mimiche, giochi; potrà essere lui, inoltre, ad assegnare il tema delle varie gare, dei giochi, delle scenette di espressione, in modo che i partecipanti abbiano la possibilità di ben presentarle senza farsi compatire, ma anzi ottenere successo ed elogi.

Toccherà all'animatore aiutare e suggerire ai vari gruppetti:

- il soggetto di massima da realizzare e stenderne la trama;
- impostare le scene principali, ben focalizzate;
- distribuire i ruoli degli attori, a seconda delle tendenze;
- procedere alla scelta delle frasi essenziali del testo.

13. ... e come si realizza

Oltre all'animatore, sono indispensabili, per la buona realizzazione del cerchio, due figure:

a) Il « buttafuori ». È questo un incarico delicato che esige tatto, calma e pazienza: tocca a lui infatti dare il segnale di entrata nel cerchio a coloro che agiscono, all'animatore stesso, ai guardiani del fuoco, affinché facciano variare le luci, ai gruppi che devono presentare dei numeri, perché si preparino con qualche secondo di anticipo.

A fianco di questo compito essenziale, egli deve:

- tenere in ordine e a portata di mano il materiale per i giochi, materiale che avrà preparato in precedenza;
- sorvegliare il rispetto dell'orario;
- segnalare ai vari gruppi quanti elementi devono presentarsi alla chiamata dell'animatore per i vari giochi, in modo da evitare antipatiche esitazioni per la scelta delle persone;
- preoccuparsi della disciplina e del silenzio all'esterno del cerchio;
- mimetizzarsi, anch'egli, come e di più dei guardiani del fuoco, svolgendo la sua attività fuori del cerchio e richiamando le persone di cui ha bisogno con cenni silenziosi senza disturbare in alcun modo la massa dei partecipanti.

b) I « guardiani del fuoco ». È bene dare l'incarico a due ragazzi o ragazze per curare il fuoco vero e proprio. Questi due ragazzi, durante la giornata e durante il cerchio, dovranno assolvere ai seguenti compiti:

- cercare la legna per il fuoco, tagliarla, dividerla, sistemarla in un luogo opportuno, che funge da deposito;
- preparare il terreno del fuoco, pulire e sistemare la zona dove si farà il cerchio, e costruire il falò;
- accendere il fuoco, curarlo quando è acceso, alimentare la fiamma;
- tenendo conto del programma, procurare luce con rami piccoli e secchi, quando i numeri rappresentati sono di gioco o mimica, e attenuare l'illuminazione se occorre;
- spegnere il fuoco a fine cerchio, accuratamente, con secchio d'acqua preparato in anticipo, e con la dispersione delle braci. La legna avanzata va recuperata e riordinata;
- durante lo svolgimento del cerchio, fare tutto il lavoro « mimetizzandosi » il più possibile, non stando mai in piedi vicino

al fuoco, rendendosi quasi invisibili e inosservati in modo da non disturbare lo svolgimento dell'azione.

I guardiani del fuoco, come dice la parola stessa, si dedicano insomma, con solennità e discrezione, al personaggio principale della serata: il fuoco!

14. Programmi di cerchi (serali e diurni)

Come in tutte le attività serie e impegnate, anche per il nostro cerchio il programma è indispensabile e dà garanzia di riuscita; questo vale anche per coloro che sono maggiormente provvisti di capacità di improvvisazione e fantasia, doti che possono essere utilizzate, ma anche contenute nel giusto binario. Il programma aiuta l'animatore a fare quello che « deve » fare, e non quello che il momento, l'umore e la forma gli suggeriscono. I nostri ragazzi sono troppo intelligenti per non giudicarci proprio in base alla nostra preparazione remota.

Anche psicologicamente, colui che sa già quanto e cosa deve fare, rende di più per il semplice fatto che possiede una precisa base alla sua azione.

Ritengo questo argomento della massima importanza perché, ripeto, la preparazione remota è garanzia di successo e permetterà la migliore utilizzazione delle nostre possibilità educative.

È necessario innanzi tutto tenere conto di alcuni importanti particolari:

- l'età dei partecipanti (e perciò il variare dei loro gusti);
- il numero dei presenti (alcuni canti, « bans », giochi non riescono se il numero dei presenti è scarso);
- il luogo dove viene effettuato il cerchio; se di giorno, o di notte;
- lo stato d'animo generale (sereno o eccitato, riposato o stanco, al ritorno da attività lieta o impegnativa);
- la presenza e composizione di eventuale pubblico (cittadini, ospiti, montanari, contadini).

15. Cerchi a ritmo e cerchi a tema

Il cerchio a ritmo è l'insieme di canti, mimiche e bans, alternati tra loro *senza un filo conduttore*; a ritmo incalzante, basato sull'inte-

resse dei partecipanti e sul crescendo/diminuendo creato dal programma e dall'animatore.

Il cerchio a tema è invece quello che indirizza i numeri che lo compongono alla trattazione di temi precedentemente stabiliti.

Il cerchio a tema ha lo scopo di rinnovare quello a ritmo, che a lungo andare perde il suo interesse; esso ne è una conseguenza, un miglioramento, un approfondimento, ed è la strada naturale e logica che conduce alla « Veglia », la quale è realizzabile da giovani di età superiore ai 15 anni (vedi p. 183).

Sarà bene attuare il cerchio a tema in riunioni meno numerose, più preparate, in un clima adatto; e in circostanze più particolari, ad esempio giornate dello spirito o ritiri, i cerchi a tema possono essere utili come elementi di rottura, quando l'atmosfera si è fatta troppo pesante; inoltre, se i temi proposti e lanciati per il cerchio si inseriscono nella dinamica della giornata, possono essere fonte di meditazione e scambio spontaneo di idee.

In pratica, ogni gruppo porterà alla riunione una scena, una mimica, una lettura, un coro parlato, un'ombra cinese, un canto,... sull'argomento stabilito, ad esempio:

- *l'emigrazione*. Ovvero la situazione Nord/Sud e tutti i problemi ad essa connessi;
- *vietato fumare*. Si parte da un cartello e si esaminano tutti gli aspetti negativi del vizio del fumo;
- *gli indiani*. Il tema si presta ad improvvisare scene, danze, mimiche, costumi;
- *i dirigenti*. Sarà una collettiva presa in giro dei propri assistenti, una umoristica caricatura, un rimarcare gli atteggiamenti e i difetti più appariscenti, con cordialità. Se ben dosato, un cerchio su questo argomento sarà senz'altro simpatico e ameno.

I ragazzi o le ragazze, a gruppi, si abitueranno così a divertirsi e contemporaneamente a pensare e a realizzare da loro stessi.

Non è detto che il tema debba essere contenuto nei termini sopra esposti, che sono legati ad una situazione particolare, a dei fatti concreti, o che sono improntati ad argomenti ilari e leggeri. Il tema può anche rivolgersi a campi più generali, riguardanti i valori della vita, e quindi il tema può suggerire un'analisi maggiormente sviluppabile su basi umane, morali, religiose. In tal caso, si possono sfruttare, ad esempio, i temi:

- felicità e denaro;
- l'amicizia;
- fede e coerenza cristiana

e tanti altri che lascio alla fantasia e soprattutto alle esigenze dei lettori.

I temi portano i giovani a riflettere e ad esprimersi di conseguenza. È questo il punto più utile del cerchio a tema.

Tema lettura

Lo si può realizzare intorno a un fuoco, in una stanza o in un qualsiasi altro luogo. Esso consiste nella lettura della sintesi di un libro, la cui scelta è fatta in base all'età dei partecipanti; la lettura va svolta in modo che il racconto venga reso vivo per mezzo dei lettori, pur non intervenendo, in pratica, una azione mimica. Per la realizzazione di questo tema può venire utilizzato un gruppo di persone, in modo che ognuno partecipi alla lettura impersonando un personaggio del libro.

Alla fantasia del dirigente è lasciata la sensibilizzazione dell'ambiente, la scenografia, musica, diapositive e tutto ciò che può vivificare il tema.

In questo modo si può riuscire a presentare anche dei testi seri, per avviare una discussione, senza annoiare i ragazzi.

Esempi:

- una favola di Andersen;
- un racconto storico;
- un brano della Bibbia.

Tema costume

Può essere preparato in un giorno piovoso, quindi al chiuso, essenzialmente per quel che riguarda il materiale occorrente, i costumi, ed altro. Può svolgersi al chiuso o all'aperto, e può essere il risultato finale, oltre che di una giornata di espressione, anche di una attività di abilità manuale.

Scelto il tema (ad es., una giostra di cavalieri medioevali, o un rodeo di cow-boys e indiani, o una corrida,...), si dividono come al solito gli incarichi tra i gruppi: mentre una parte dei ragazzi prepara e confeziona i costumi dell'epoca (con vari materiali a disposizione, anche di fortuna), un'altra parte sceglie le scene e le leggende da rappresentare, un'altra parte pensa ai giochi e alle azioni che si svolgevano nel periodo storico prescelto; un'altra ancora i canti e se possibile le musiche. Eventualmente si potrà lanciare una gara tra questi gruppi, se l'agonismo potrà essere utile ad aumentare l'interesse.

Infine si raccoglie tutto il lavoro fatto, e alla sera stessa si dà inizio alla rappresentazione.

Se si desidera preparare dei ragazzi o dei giovani ad assistere, ad esempio, ad opere liriche, sarà facile registrarne i motivi principali su di un registratore e poi farli ascoltare ai ragazzi, abbinando la registrazione ad un lettore che legga lo spartito. Un secondo lettore, con il sottofondo della sinfonia, ne spiegherà la trama. Meglio ancora se si potranno rappresentare le scene madri.

16. I costumi

L'inserimento dei costumi e dei travestimenti in un cerchio o in una rappresentazione dà vita ad una forma espressiva e creatrice all'insegna della semplicità e del buon gusto, cosa che si addice ai ragazzi e, in particolar modo, alle ragazze.

Una giornata piovosa, in colonia o durante le vacanze, una giornata « buco » insomma, in cui a causa del cattivo tempo non possono essere svolte attività all'aperto, può diventare interessante e avvincente, ma soprattutto utile, con questa attività espressiva: la preparazione dei costumi.

Concordato il tema del cerchio, e quindi anche dei costumi, l'educatore o l'animatore fornirà alle ragazze e ai ragazzi un certo quantitativo di materiale e di attrezzi, come per esempio: carta colorata e crespata, giornali vecchi, pennarelli, nastro adesivo, spago, filo di ferro, forbici, pinze,...

È chiaro che tutto questo materiale dovrà essere stato previsto e preparato in precedenza, secondo una certa programmazione.

In base al tema proposto, in base all'epoca e ai costumi relativi, ragazze e ragazzi intesseranno essi stessi una trama: basterà la loro feconda fantasia a creare un personaggio, un'epoca e un ambiente, riproducendolo il più fedelmente possibile con carta, stoffa (ritagli), o anche solo ritoccando e modificando (senza distruggerli) indumenti già esistenti come pigiami, fazzoletti, gonne, camicie,... in modo da vestire in ogni particolare i personaggi che vogliono rappresentare.

Si devono tenere presenti alcune norme:

- il costume deve essere sobrio, pratico e non deve impacciare i movimenti;
- i particolari siano pochi, ma significativi, evidenti e rappresentativi;
- il costume, al termine della sua realizzazione, deve risultare

della massima robustezza, perché un costume che va in pezzi durante la scena fa andare a pezzi anche tutto il resto; ossia la continuità dell'azione, l'attenzione generale e la concentrazione dei protagonisti vengono compromesse.

Bisogna poi ricordare che la tendenza del ragazzo, nel confezionare un costume, è quella di ammassare tutti i capi di vestiario che egli riesce a reperire, solo per il gusto di indossarli, perdendo però di vista le reali caratteristiche del costume del personaggio che deve interpretare. Questo è logico nei ragazzi, a causa delle scarse cognizioni storiche possedute, data la loro giovane età, e spesso anche a causa di una loro carenza nel senso di osservazione e nel senso della misura. Spetta perciò all'educatore-animatore seguirli da vicino, non solo all'atto della realizzazione del numero espressivo, ma anche durante la preparazione dei costumi stessi.

Il costume base

È un tipo di costume che può essere indossato in qualunque numero di espressione: coro parlato, canto mimato, mimica,... È insomma un costume adatto a tutte le occasioni in cui gli interpreti non hanno da rappresentare un personaggio ben determinato, ma solo una voce, un gesto, un'armonia musicale.

Il costume base ha ragione di esistere *solo se indossato da tutto il complesso degli attori e se scrupolosamente identico per tutti.*

Alcuni esempi di costume base possono essere:

- tute atletiche attillate, nere o di altro colore;
- gonna scura e camicetta bianca; calze bianche;
- pantaloni attillati scuri, camicia chiara, guanti bianchi;
- ogni altro tipo di vestiario suggerito dalla fantasia o dalle caratteristiche dei numeri che si devono rappresentare, in modo però che si ottenga un certo stile, una certa sobrietà e semplicità negli indumenti indossati, evitando quindi la volgarità, la pacchianeria e il disordine. In ogni caso, ripetiamo, ci vuole una assoluta uniformità di costume in tutti gli attori.

Se si intende mantenere il *costume base* anche in rappresentazioni di personaggi singoli e ben definiti, si può risolvere il problema sovrapponendo a detto costume base pochi elementi di abito completo: elementi ritenuti essenziali per l'individuazione del personaggio.



Questi elementi particolari costituiscono il *costume essenziale*, perché non sono altro che una sintesi, una riduzione alla parte essenziale del costume completo. Eccone alcuni esempi:

- *corsaro*: fazzoletto in testa, occhio bendato, fascia alla vita;
- *aviatore*: casco, guantoni, occhialoni (da sci, per es.);
- *soldato*: bustina in testa e cinturone alla vita;
- *fata o mago*: lungo cappello a cono;
- *crociato*: elmo stilizzato, mantella, gonnellino;
- *dama*: diadema alla fronte, piccolo strascico;
- *giornalista*: visierino alla fronte, taccuino in mano;
- *vigile urbano*: casco e sfollagente;
- *cameriere*: farfallino nero al collo, tovagliolo al braccio;
- *infermiera*: cuffietta con croce rossa, siringa in mano.

La *carta* è un'alleata fedele dell'espressione: soprattutto nelle maschere e nei costumi, con carta sottile, bianca, ritagliata ad arte, si fanno polsini di pizzo, i colletti alti ed arricciati, le piume dei costumi storici e le penne dei diademi pellirossa; mentre per le decorazioni, per i cappelli e le spade, è bene usare cartoncino più rigido e spesso. Comunque, i cappelli di varie forme che compaiono nei costumi essenziali, dall'elmo del guerriero alla corazza, dal cono azzurro della fata al sombrero del messicano, sono frutto di immaginazione, di entusiasmo creativo, di giovinezza e... chi più ne ha, più ne metta!

17. Maschere

Le maschere servono a « *liberare il personaggio* »: l'attore in maschera si sente estraneo e libero, e può così facilmente deporre se stesso per assumere nella sua totalità la personalità del personaggio da interpretare. La maschera spoglia il mimo della sua personalità e lo aiuta ad entrare nella pelle di chi deve rappresentare.

La maschera dona fiducia e disinvoltura, aiuta a meglio buttar fuori ogni residuo timore e quella sorta di vergogna che prende chi deve muoversi e agire sulla scena, davanti a degli spettatori.

L'attore non si preoccuperà più del suo viso, poiché l'espressione del volto è data dalla maschera, ma penserà solo più a render bene i movimenti del suo corpo. La maschera perciò permette anche ad elementi poco dotati e timorosi di partecipare attivamente allo spettacolo.

Le maschere sono particolarmente congeniali ai personaggi favo-

losi, immaginari o grotteschi, come l'avaro, il folle, il malato, la strega, la fata...; nella meccanica dello spettacolo e durante la loro costruzione, le maschere permettono un lavoro di équipe tra ragazzi e ragazze: ci sarà posto per quanti hanno capacità di immaginazione, di realizzazione, di costruzione (abilità manuale).

Vi sono due tipi di maschere: quelle di carta e quelle di stoffa.

Maschere di carta

Sono quelle che rispondono maggiormente al nostro scopo, e la loro costruzione può pienamente e simpaticamente riempire il vuoto delle attività nelle giornate piovose, offrendo la possibilità di un interessante lavoro di gruppo.

Esse sono facili da realizzare, perché ognuna può rappresentare un'unica espressione del volto (il riso, la tristezza, la vecchiaia,...). Queste maschere si possono modellare in carta pesta o in materiali plastici.

La costruzione mediante carta pesta è la più facile e la più accessibile ai nostri ragazzi, mentre il secondo tipo richiederebbe fogli di plastica e fonti di calore non sempre reperibili, nonché molta abilità.

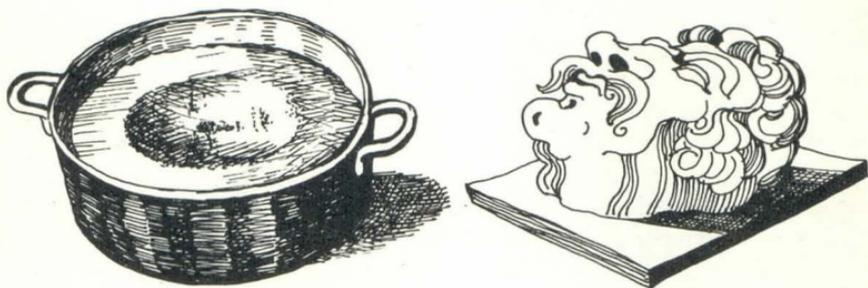
Le maschere di carta pesta si costruiscono con carta di giornale, lasciata per qualche minuto all'ammollo in un bagno di pappetta di acqua e farina, o, molto meglio, in acqua e colla da falegname (vinavil). Il bagno deve essere piuttosto diluito (poca colla in molta acqua), mentre la carta di giornale, prima di essere messa all'ammollo, deve venir tagliata a striscie di 3-5 cm di larghezza.

Precedentemente, si devono costruire gli stampi per le maschere, stampi che devono dare alla maschera la forma desiderata. Gli stampi possono essere costruiti in gesso oppure in creta o plastilina. Per un lavoro in gesso, bisogna ricordarsi che la pasta di acqua e gesso solidifica molto in fretta, e quindi le operazioni di modellatura devono essere fatte molto velocemente. Si può allora riempire un recipiente con la pasta di gesso, recipiente abbastanza largo per poterci affondare il viso, e dare così una prima impronta allo stampo, dopo di che si possono alterare ed accentuare i lineamenti scavando, modellando, premendo con le dita, con un cucchiaino, o con altri attrezzi. Con questo sistema si ottiene uno stampo « negativo », poiché la superficie su cui verrà modellata la maschera è concava, e la parte esterna della maschera viene ad aderire alla parte interna dello stampo.

Usando creta o plastilina, invece, si ottiene uno stampo « positivo », poiché la superficie su cui verrà modellata la maschera è

convessa, e la parte interna della maschera coinciderà con la superficie superiore dello stampo. Seguendo questo sistema, sarà bene dare al blocco di creta le misure approssimative del viso di chi porterà la maschera, dopo di che si procede alla modellatura dei lineamenti (tenendo presente che questa volta il naso, per es., sarà una protuberanza verso l'esterno, e non più una infossatura verso l'interno, come si aveva nello stampo « negativo »).

Per quanto riguarda i lineamenti, essi dovranno essere irreali, grotteschi, caricaturali, ma dovranno seguire come traccia le dimensioni reali del viso di chi porterà la maschera. Particolare attenzione ci vuole nel localizzare la posizione del naso e degli occhi, che nella maschera risulteranno avere i due forellini necessari alla vista.



Quando lo stampo, in gesso o in creta, si sarà solidificato, si può iniziare la costruzione della maschera vera e propria. Le striscie di carta di giornale, rammollite e imbibite di soluzione di acqua e colla, vengono applicate sulla superficie dello stampo, facendole aderire completamente e seguendo le fattezze dello stampo medesimo. Queste striscie verranno applicate a strati successivi, sovrapponendole disordinatamente, cioè mai nella stessa direzione, in modo da avere un intreccio che contribuirà alla solidità della maschera.

NB: prima di applicare le striscie di carta sullo stampo, è importantissimo spalmare lo stampo con olio o con glicerina, affinché, a maschera seccata, sia possibile staccarla dallo stampo. La colla di cui è impregnata la carta, infatti, la fisserebbe saldamente allo stampo, rendendo vano ogni tentativo di distacco.

Sarà bene raggiungere uno spessore dello strato di carta di almeno 2 mm, dopo di che si potrà lasciare tranquilla la maschera ad asciugare. Per questo ci vorranno almeno 12 ore, ed è sconsigliabile mettere il tutto vicino a fonti di calore, pena la deformazione della carta. Essa deve asciugare a temperatura ambiente.

Quando la carta sarà ben secca, si potrà staccare la maschera dallo stampo, con attenzione e delicatezza, per evitare lacerazioni, se in qualche punto la carta è rimasta incollata allo stampo.

Successivamente si procede alla verniciatura e all'apertura dei fori degli occhi e delle narici: l'attore deve pur sempre vedere e respirare!

Un pezzo di spago o un elastico fissato in corrispondenza delle orecchie assicurerà la maschera al viso.

Maschere di stoffa

Le maschere di stoffa sono le più lunghe e complicate da costruire, ma garantiscono effetti scenici, durata e praticità di gran lunga superiori a qualsiasi altro tipo di maschera.

Il metodo più semplice è dipingere l'espressione su un pezzo di calza di nylon da donna, che poi si infila sulla testa e rende irriconoscibile il viso, alterandolo. La calza tiene anche schiacciati i capelli, il che è semplificante per l'uso di parrucche o copricapi.

Questo metodo della calza di nylon, mentre è semplice da realizzare, costituisce però un palliativo, oltre al fatto che non è detto sia sempre facile, dipingendo i lineamenti sulla calza, ottenere un lavoro ben fatto. Se è possibile, è quindi preferibile realizzare le vere maschere in stoffa, ottenute in vari modi, cucendo insieme, per es., ritagli di tessuti, scelti ad arte.

Si possono poi anche utilizzare fibre sintetiche, o pelo animale proveniente da ritagli di vecchie pellicce, per riprodurre baffi, barbe...

Qualsiasi maschera, purché nasconda gli occhi, può mutare un viso in modo da renderlo irriconoscibile, e su questo fatto si basano le maschere da carnevale. Perciò si possono anche costruire ed usare queste « mezze maschere » che coprono soltanto gli occhi e lasciano libero il mento, parte del naso e la bocca, non impedendo la parola e permettendo così una buona dizione.

Queste maschere da carnevale sono realizzabili molto semplicemente con striscie di carta o di stoffa, appena sagomate, e trattenute alla testa da un elastico fissato a due fori laterali.



18. Esempi di programmi

Cerchio diurno per bambini e bambine

1) animatore	
2) canto: I negri del Mississippi	p. 50
3) gioco: La corrida	» 221
4) ban: Giulio l'erculeo	» 82
5) canone: Piace agli asini la paglia	» 72
6) danza: Rodeo	» 97
7) gioco: Le scarpe	» 224
8) ban: Del pesciolino	» 94
9) canto: Non si va	» 56
10) espressione: L'operazione	» 150
11) gioco: Il gatto	» 225
12) ban: L'altra sera	» 89
13) danza: Xavantes	» 112
14) ban: Ce ce cu lè	» 95
15) canto: Ogni incontro finirà	» 70
16) animatore	

Cerchio serale per ragazze

1) coro parlato: Di apertura del cerchio	» 135
2) danza: Del fuoco	» 100
3) canto: La ghiandaia	» 62
4) ban: La fattoria	» 78
5) gioco: La gallina del fattore...	» 217
6) canone: Buona sera	» 74
7) gioco: Un passo, due passi	» 210
8) dizione: L'ottico (dizione e mimica anche senza ombre cinesi)	» 159
9) canto: Leru leru	» 52
10) gioco: I proverbi	» 227
11) danza: Mon papà	» 111
12) canto mimato: L'organo	» 114
13) canto: Sono felice	» 50
14) ban: Il grande elefante	» 90
15) canto: Amico mio	» 68
16) coro parlato: Di chiusura del cerchio	» 135
17) chiusura	

Cerchio serale per ragazzi

1) coro parlato: Di apertura del cerchio	» 135
2) danza: Del fuoco	» 100
3) canto: Quando la sera scende	» 64
4) gioco: Salita sul palo	» 236

5) ban: La bomba atomica	»	93
6) canone: Come è bello alla sera	»	73
7) gioco: Il fischiello fantasma	»	225
8) espressione: Presentazione dell'espressione	»	137
9) ban: Fly-Flay	»	84
10) gioco: La giostra dei fazzoletti	»	227
11) espressione: Napoleone e Nelson	»	144
12) canto: Pereché ponzipò	»	60
13) gioco: L'orchestra	»	226
14) ban: Pancho Villa	»	83
15) canto: Ti lodo nelle stelle	»	69
16) coro parlato: Di chiusura del cerchio	»	135
17) chiusura		

Cerchio (ovale) diurno per ragazze e ragazzi ed eventuali ospiti adulti

1) danza: Forza ragazzi	»	98
2) animatore: Due parole di introduzione		
3) canto: Ma che aspettate	»	46
4) gioco ragazzi: Tiro alla doppia fune	»	215
5) ban: Dell'attesa	»	85
6) dizione: L'uomo e la pulce	»	164
7) gioco ragazze: Pane, pera, pino	»	231
8) canone: Rock my soul	»	74
9) danza collettiva: La danza del serpente	»	101
10) gioco con gli ospiti adulti: Cavalli e cavalieri	»	212
11) canto: La porsea	»	87
12) coro parlato: Poesia spaziale	»	127
13) gioco ragazzi: Il cadibastone	»	231
14) espressione: Il regista insoddisfatto	»	139
15) gioco degli ospiti adulti: Fratelli!	»	228
16) canto: Sono felice	»	50
17) danza collettiva: Il duca Barnabò	»	100
18) gioco ragazze: Cavalli e cammelli	»	237
19) ban: Nella terra di Spagna	»	89
20) canto: Insieme	»	68
21) animatore: Due parole di chiusura		
22) canto: Adios	»	65

Nota: Questo programma di cerchio potrebbe essere utilizzato per il giorno della visita dei genitori al campo o alla colonia. Bisognerà allora aver preparato bene i canti e le parti espressive. Si potrebbe concludere il cerchio stesso dandogli « un contenuto » e cioè alla fine i ragazzi e le ragazze più adulti potrebbero presentare « Il giovane ricco » segnato e musicato a p. 174.

PARTE QUARTA

CHE COSA

19. Canti
20. Canoni
21. Bans
22. Danze
23. Canto mimato
24. Coro parlato
25. Espressione totale
26. Dizione
27. Cartellonistica
28. Audiovisivi
29. Spunti e idee
30. Strumenti musicali al cerchio
31. Veglie
32. Giochi



19. Canti

« Un gruppo che canta è un gruppo che avanza ». Il motto è ancora attuale. Sarà bene perciò trovare sempre il tempo per il canto; senza prefiggersi il successo immediato. Basterà insistere e perseverare per rendersi conto che anche gli stonati sono recuperabili (almeno in parte). Quello che conta è che tutti prendano amore per il canto, come una vera e intima espressione del proprio animo.

Nel nostro cerchio avrai l'accortezza di riservare i canti più travolgenti all'inizio, i ritmici a metà, per concludere con i più melodici.

Dovrai ritenere indispensabili alcune cose:

- l'intonazione, il tempo e il ritmo. Otterrai la prima con l'aiuto di un « corista », il secondo e il terzo facendoti accompagnare da uno strumento (chitarra, fisarmonica, flauto);
- gli attacchi siano netti, intonati e senza strascichi;
- l'espressione deve rispettare i piani e i forti. È buona regola non urlare mai, pronunciare correttamente le parole, non trascinare la voce;
- con i « testi scritti », ragazze e ragazzi impareranno più facilmente anche la melodia; avrai però cura di ritirarli al più presto; in caso contrario non impareranno mai le parole;
- dirigendo (senza sbracciarti troppo) riuscirai maggiormente a « trascinare » e a « contenere » ed otterrai così più calore. Sarà bene che tu stesso canti con loro e che essi imparino a guardarti, seguendo gli stessi movimenti della tua bocca, che avrai cura di accentuare e rendere più visibili;
- la dizione dev'essere sempre curata e chiara.

NB: Un difetto che oggi compare frequentemente nelle comunità giovanili, è quello di conoscere « un po' » molti canti, senza conoscerne bene nessuno. Questo è un grosso difetto, perché quando si deve presentare un canto, non si sa quale scegliere; inoltre la funzione educativa del canto stesso viene in parte annullata. In questo modo viene a mancare la coralità, che dà forza, unione, vivacità alle comunità. Bisognerà perciò insegnare meno canti, ma curarli di più.

MA CHE ASPETTATE

① Do Sol 7 Do
 Ma che aspet-ta-te a batter-ci le ma-ni, a
 Sol 7 Do Do
 met-ter le ban-die-re sul bal-co-ne? So-no arri-
 Sol 7 Do
 -va-ti i re dei ciarla-ta-ni, i ve-ri guit-ti
 Sol 7 Do FINE Do Do Fa
 so-pra il car-roz-zo-ne. Ve-ni-te tut-ti in
 Sol 7 Do Fa Sol 7
 piaz-za fra due o-re, vi riempi-re-te gli oc-chi di pa-
 Do Fa Sol 7 Do
 -ro-le, la go-la di so-spi-ri per a-mo-re
 Sol 7 Do
 e il cor fa-rà tre-mi-la ca-pri-o-le.
 ② Fa Do 7
 Na-po-le-o-ne pri-mo andava mat-to per sto
 Fa Do 7 Fa
 dram-ma ed o-gni se-ra con la sua mam-ma ci ve-
 Si b Fa Sol Do Si b
 -ni-va ad a-scol-tar. Na-po-le-on di Fran-cia piange an-

2

HO SOLO UN PANE

Andante

Ho so-lo un pa - ne ma per spez-zar-lo, se
 vuoi, con te; cre-sce-rà la le-ti-zia di marciare in-
 -sie-me, fra-tel. — Ho qui un pò d'acqua: un sorso
 so-lo vuoi berlo tu? An-che l'acqua di fonte a spar-
 -tir-la è di più — *Rit.* C'è an-co - ra un so -
 -le, l'ab-bia-mo ri-tro-va - to: se-gui-va le ombre
 mo-bi - li dei pas-si sul sen-tier. — C'è an-co -
 -ra un so - le, scal-da-va le tue spal-le quan-
 -do toc-cai lo zai-no che tu por-ta-vi per mè. —

2. Vecchie parole [qui:
 non han più suono né voce
 sotto il fiato del vento
 ogni antico ricordo svanì.

Parole nuove [cuor.
 sentiamo nascere in fondo al
 Sono fatte di passi.
 di fatica e sudor. *Rit.*

FARE WELL

3

Moderato

Solo Fa Tutti

1. Là sul fon-do val un co - ni-glio sta. Singing

Si^b Fa Do Solo Do

pol-lywol-lydoodle all the day, che presto in ciel se ne

Rit.

Tutti 7 Fa Tutti

vuol volar, Singing pollywollydoodle all the day. Fa-re

Fa Fa Fa Sib Fa Do

well fa-re well fa re well my fai-ry fay. I am

Do

of-ten to Lui-siana for to see my Sousy Anna, Singing

7 Fa

pol-ly-wol-ly-doo-dle all the day! _____

2. Quando in alto è già - sulla nube là,
Singing polly - wolly - doodle all the day,
l'apparecchio allor - prende a dondolar,
Singing polly - wolly - doodle all the day. *Rit.*
3. Il coniglio allor - tutto pien d'ardor,
Singing polly - wolly - doodle all the day,
prende l'ombrello - e con emozion,
Singing polly - wolly - doodle all the day. *Rit.*
4. Quasi a terra è già - quando vede là,
Singing polly - wolly - doodle all the day,
scritto sul cartel: « Non si può sostar ».
Singing polly - wolly - doodle all the day. *Rit.*

4

I NEGRI DEL MISSISSIPPI

1. La lor can-zon can-tan-do van i ne-gri
 del Mis-sis-sip - pi. Il vec-chio fiume len-to
 va tra i pa-sco-li del sud. E tu, Si-gno-re,
 a - scol-ta la no-stra vo-ce, per-chè
 fi - ni-sca la no-stra schia-vi-tù.

The musical score is written on five staves in 3/4 time. The key signature has one flat (B-flat). Chord symbols above the notes include Fa, Do7, Fa, Rit. Fa, Sib, Fa, Do7, Fa, Sib, Fa, Do7, Fa, and Sib. The melody is simple and rhythmic, with some notes marked with a '7' indicating a specific rhythmic value.

2. Fratello, vien, vieni a cantar
 al fuoco della sera.
 Il vecchio fiume lento va
 tra i pascoli del sud. *Rit.*

5

SONO FELICE

Rit.
 Mi b La b Mi b Si b Mi b
 So-no fe-li-ce di vi-ve-re, so-no fe-
 La la la la la la.....
 La b Mi b Si b Sol -
 -li-ce di e-si-ste-re e per-ciò gri-de -

The musical score is written on two staves in 2/4 time. The key signature has three flats (B-flat, E-flat, A-flat). Chord symbols above the notes include Mi b, La b, Mi b, Si b, Mi b, and Sol. The melody is simple and rhythmic, with some notes marked with a '7' indicating a specific rhythmic value.

Do - Fa - Fa 7 Si b | 1. 7 | 2. Mi b
 -rò a tut-ti la mia gio-ia. La

Mi b Do - Fa - 7 Si b 7
 1. È u-na gio-ia sem-pli-ce quel-la che pro-vo

Mi b Do - Fa - 7 Si b 7
 fat-ta di dol-cis-si-me pic-co-le co-se, un

Do - Fa - 7 Si b Mi b Do -
 gior-no pie-no di so-le, un pra-to

Fa - 7 Si b 7 Mi b Do -
 coi suoi co-lo-ri. Corro ansiosa-men-te

Fa - 7 Si b 7 Mi b Do -
 coi miei pen-sie-ri, guardo fi-du-cio-so

Fa - 7 Si b Do - Fa - 7 Si b
 al mio do-ma-ni e ve-do vol-ti le-a-

Mi b Do - Fa 7 Si b 7
 -li; un mon-do fat-to di o-ne-stà.

2. Odo il triste canto di un organino
 e vorrei sentire teneramente
 il suono di una goccia d'acqua,
 il riso fresco di un bambino.
 Dico sottovoce al mondo intero:
 « La vostra vita può esser bella,
 vi prego siate sinceri,
 amate la gioia semplice ». *Rit.*

6

AY MANUELA

Musical score for 'AY MANUELA' in 2/4 time, key of B-flat major. The score consists of five staves of music with lyrics underneath. The lyrics are: 1. Lu-chamos con-tra los mo-ros. Rum-ba la rumbala, rumba ya! Lu-chamos con-tra los mo-ros. Rum-ba la rum-ba la rum-ba ya! Mer-ce-na-rios y fa-sci-stas, ay Ma-nue-la, ay Ma-nue-la.

1. Lu-chamos con-tra los mo-ros. Rum-ba la
 rumbala, rumba ya! Lu-chamos con-tra los
 mo-ros. Rum-ba la rum-ba la rum-ba ya!
 Mer-ce-na-rios y fa-sci-stas, ay Ma-
 nue-la, ay Ma-nue-la.

2. Que viva la quince brigada (bis)
que sea cubierta de gloria.
3. Luchamos en otros frentes (bis)
par l'onor de Espagna.
4. En el frente de Janamma (bis)
non temimos ni aviones.
5. Ay canciones ay Manuela (bis)
ay Manuela ay Manuela.

7

LERU LERU

Musical score for 'LERU LERU' in 6/8 time, key of B-flat major. The score consists of two staves of music with lyrics underneath. The lyrics are: 1. Mi son la-va-to il vi-so nel ru-scel-lo, le-ru le-ru, e mi son fat-to bel-lo. Poi

1. Mi son la-va-to il vi-so nel ru-scel-lo, le-ru
 le-ru, e mi son fat-to bel-lo. Poi

Mi b La b Mi b Tutti Si b Mi b
 mi son messo l'a-bi-to da fe-sta, le-ru ie-ru,
 Solo Si b 7 Mi b Re 7 Sol - Re 7
 ed il cap-pello in te-sta. L'ho vi-sta tutta
 Sol - Do - Sol - Re 7 Sol - Fa 7
 so - la sul-la svol-ta del sen-tier. Le
 Si b Fa 7 Si b Mi b Si b Fa 7 Si b
 dis-si "Vai a Messa? t'accompagno volen-tier." Il
 Mi b La b Mi b Tutti Si b 7
 co - re for-te for-te mi bat-te-va, le-ru
 Mi b Solo Si b Mi b Do - Fa - Si b 7
 le-ru, e le par-lai co-sì: "Ho due mucche, du-e vi-
 Mi b Do - Fa - Si b Mi b Do -
 -tel - li, dei co - ni - gli che so-no bel-li, l'a - si-
 Fa - Si b Mi b Do - Fa - Si b
 -nel - lo e il ca-les-si-no, la ca - set-ta con il giar
 Mi b 7 La b Mi b Si b 7
 -di-no. Rosa-li - a ti voglio sposar, dal curato ti voglio por
 Mi b Tutti Si b 7 Mi b Si b 7 Mi b
 -tar. Le - ru le - ru, le - ru la!

2. Molti anni son passati e son contento, leru leru,
 vorrei camparne cento.
 Ho in casa una nidiata di figlioli, leru leru, per ora dieci soli.
 All'alba canta il gallo, ma la casa è desta già,
 ci manca l'abbondanza, ma c'è tanta felicità!

Mi dice sottovoce Rosalia, leru leru, « Stammi a sentire un po': C'è il figliolo di Pasquale, un ragazzo che non c'è uguale, gira attorno alla Lisetta, ogni sera alla chiesa l'aspetta: per la dote come si fa? qualche Santo ci penserà! ». Leru leru, leru là!

3. Mi son lavato il viso nel ruscello, leru leru, e mi son fatto bello. Poi mi son messo l'abito da festa, leru leru, ed il cappello in testa. Lisetta va a sposa con il figlio del buon Pasqual, e la vecchietta mia un singhiozzo non sa frenar! Io le rammento il dì che ci incontrammo, leru leru, e le parlai così:
 Ho due mucche, due vitelli, dei conigli che sono belli, l'asinello e il calessino, la casetta con il giardino!
 Lei sorride nel ricordar, e i singhiozzi non sa celar!
 Leru leru, leru là!

Basta un solista con una discreta voce e soprattutto una buona dizione ed un coro pronto ed affiatato. Può anche essere mimato dal solista stesso.

8

STEWBALL

1. Il suo no-me e-ra Stew-ball
 : un ca-val-lo da re, la cri-nie-ra di
 se-ta, af-fet-tuo-so con me
 per finire ball

2. Lo portai in Inghilterra
 e laggiù gareggiò;
 alle corse di Spagna
 gli avversari stroncò.

3. E chi di voi altri,
 chiunque egli è,
 scommette denaro,
 sicuro non è.

4. Ma se sopra Stewball
denaro puntò,
il cuor mette in pace
che perder non può.

5. Già stan galoppando,
in curva son già
se inciampa un cavallo
speranze non ha.

6. Ma primi di tutti
martellando il suol
gli zoccoli lesti
del bravo Stewball.

VIEN DAL BOSCO

9

1. Vien dal bo-scou-na stra-da che muo-re nel-
-l'o-riz-zon-te cu-po d'un'al-ba sen-za so-le
- Con lo zai-no è gra-vo-so mar-cia-re si
su-da ma non man-ca il fiato per cantare
Rit. A - io, a - io, a - io, a - io, a - io -
- o, a - io, a - io - o, a - io

2. C'è una stella che guida i miei passi;
tra i suon della foresta marciando noi cantiamo.
Perché il canto ci fa camminare:
è tardi ma c'è sempre del fiato per cantare.

VOGLIO GIRARE IL MONDO

1. Vo - glio gi - ra - re il mon - do an - che
 sē la gen - te ri - de —, an - che se
 tut - ti quan - ti mi con - si - gliano di re -
 - sta - re —. E me - glio andar - me - ne vi - a —
 —, pro - prio per - chē se - con - do lo - ro —
 — dor - mi - re sot - to le stel - le —
 — vuol di - re so - lo sen - tir fred - do —.

2. Voglio girare il mondo
 anche se sul mio cammino
 incontrerò la pioggia
 che scendendo mi bagnerà,

anche con l'acqua negli occhi
 potrò veder tutte le cose
 che in una stanza all'asciutto
 io non potrei vedere mai.

NON SI VA

Mosso Solo Fa Tutti
 1. Non si va in cie - lo, non si va in

Solo Do 7 Tutti Fa

cie-lo, in Pi-nin-fa-ri-na, in Pi-nin-fa-

Do 7 Solo Sol- Do 7 Tutti Sol- Do 7 Solo

-ri-na, per-chè in cie-lo, per-chè in cie-lo non c'è

Tutti Do 7 Fa Solo

la ben-zi-na, non c'è la ben-zi-na. Non si

7 Si b Tutti Fa 7 Si b

va in cie-lo, non si va in cie-lo, in Pi-

Fa

-nin-fa-ri-na per-chè in cie-lo non c'è

Do 7

la ben-zi-na a-i-a-o, a-i-a

Fa Si b Fa

-o a-i-a-o, a-i-a-o.

2. Non si va in cielo in pattini a rotelle, perché nel cielo ci sono solo stelle.
3. Non si va in cielo con la vestaglia, perché nel cielo non si fa la maglia.
4. Non si va in cielo con la cartella, perché nel cielo non c'è la pagella.
5. Non si va in cielo con i coltelli, perché nel cielo tutti son fratelli.
6. Non si va in cielo col portafoglio, perché nel cielo non c'è questo imbroglio.

Così si continua, magari improvvisando.

1. Due lu - ci bril - lan sul - la tor - re nord
 , vai, vai: sa - pe - van ch'è - ra l'o - ra
 del - l'o - nor, vai, vai. Per un uo - mo an -
 - dar e ca - val - car, a tut - ti quan - ti l'al -
 - lar - me dar, nel - la not - te fred - da sem - pre an - dar
 : si chia - ma - va Paul Re - vèrè.

Rit.
 Vai, vai, non fer - mar - ti mai. Vai,
 vai, di' la ve - ri - tà. Vai, vai, co - me un
 no - mo un di: co - me Paul Re - vèrè.

2. Brillò la luna luminosa in ciel,
 fredda era l'aria quando s'imbarcò,
 a Charlestown poi approdò, il suo cavallo là trovò
 e fu allora che incominciò, cavalcava Paul Revère. *Rit.*

3. Gli Inglesi arrivarono dal mar,
riuscirono ogni strada a controllar,
due sentinelle incontrò, con grande slancio le affrontò,
e nessun nemico lo trovò; cavalcava Paul Revère. *Rit.*
4. A mezzanotte a Nedford arrivò;
qui vigilavan Adams ed Hancock;
e ogni casa lui svegliò, neppure una ne tralasciò:
sulla strada ormai di Lexington cavalcava Paul Revère. *Rit.*
5. Vorrei saper se fra due secoli
si muoveranno o resteranno lì
color che nella notte udran quel grido ardente di libertà:
io mi chiedo se cavalcheran tutti insieme a Paul Revère. *Rit.*

FORT RILEY

13

1. Ai rag - gi del mat-ti-no — di Fort
 Ri-ley bril-lan già — le cau-di-de mu-
 -ra-glie — che noi di-fen-dia-mo qua —
 —. Se per gio-co del de-sti-no — de-gli in-
 -dia-ni ad-dosso a-vrem, — noi l'in-no di bat-
 -ta-glia — di Fort Ri-ley can-te-rém —. Qui *Rit.*

pas-sa tut-ta l'A-me-ri-ca per con-qui-
 -sta-re il West ed il co-rag-gio
 noi por-tiam dal ma-re fi-no all'O-vest.

2. Il rombo del cannone
 presto qui si sentirà,
 ed il suo forte canto
 anche al nostro si unirà.
- Se per gioco del destino
 degli indiani addosso avrem,
 noi l'inno di battaglia
 di Fort Riley canterem. *Rit.*

14

PERECHÉ PONZIPO

1. Vi-ri chi dan-nu ca fan-nui bab-ba-
 -lu-ci, ca cu li cor-na a-mo-vo-noi ba-
 -la-ti; si n'e-ra le-sta agitta-ri-ci na

15

CON EL VITO

Rit. S^{f} Fa -

Con el Vi-to Vi-to Vi-to, con el

Do Fa - 1. Do 2. Do *Fine*

Vi-to Vi-to va ____ Con el va ____ 1. U-na

Do Sib -

bei-gia cor-do-bei-sa va a Se-vi-glia por los

1. Do 2. Do 7 *Dal* S^{f}

to-ros ____ U-na to-ros ____ Con el

2. Como mires a la cara
che me pongo calorà. *Rit.*
3. E a la mita del camino
la rapirono los moros. *Rit.*

NB: Il ritornello va cantato con calore battendo le mani con due colpi leggeri ed uno forte, seguendo il ritmo.

16

LA GHIANDAIA

Solo Fa Sib⁶ Do⁷ Fa

Las-sù tra i ra-mi c'è un ni-do di ghianda-ia che

Sib⁶ Do⁷ Fa

bril-la al sol di pa-gliuz-ze tut-te d'or.

Tutti Fa Sib⁶ Do⁷ Fa

Pas-sai di lì con u-no zucchetto a puntolin,



2. Stetti a guardar
quell'uccello con ammirazion,
e sentii che mi disse:
« Torna ancor ».
- Passai di lì
con in testa un cappellone blu
mi salutò
col gioioso chiù-chiù-chiò.

3. Un dì d'april
passeggiando per il bosco ner
rividi ancor
la ghiandaia e il nido d'or.
- Passai di lì
con lo zaino e la tendina blu
mi salutò
col gioioso chiù-chiù-chiò.
- Per finire:* Lassù tra i rami
c'è un nido di ghiandaia
che brilla al sol
di pagliuzze tutte d'or.

LA LUNA SPLENDE

17

2. Le fiamme del bivacco
son belle da guardar:
il volto degli amici
ci fanno ricordar. *Rit.*

ADIÓS

19

In uno Do Sol 7

A - diós con el co-ra - zón, por -

- que con l'al-ma no pue-da a de-spe-

- dir - me de tí: de sen - ti - mien-to me

Do *Rit.* Sol 7

mue-ro. Tu se - rás el . bien de mi

Do Sol 7

al - ma, tu se - rás el bien de mi

Do Sol 7

vi - da, tu se - rás el pá - ja - ro

Do Sol 7 Do

pin - to que ale-gre can - ta por la ma - ña - na

per finire Sol 7 Do Sol 7 Do Sol 7 Do

A - diós, a - diós, a - diós.

Si ripete la strofa a bocca chiusa e si ricanta il ritornello.

È un canto facile e melodioso che si presta alla doppia voce; è consigliabilissimo come canto di chiusura e di addio.

SE NON RITORNERETE

Mosso
Rit. Re - La - Re -

Se non ri-tor-ne - re-te come bam-bi-ni - non entre-

Sol - La 7 Re - Re - La 7 Re -
-re-te mai. 1. La mia porta sa-rà chiu-sa -

Re - Do Fa
per il ric-coe per il for-te, per tut-ti

Sol - La 7 Re -
quel-li che non han-no a - ma-to, per chi ha gio-
Sol - 6 La - 4 7 Re - Re - La 7
-ca-to con la morte, per gli uo-mi-ni per

Re - Re - Do Fa
be-ne, per chi cerca la sua gloria, per tutti

Sol - La 7 Re - Si b
quel-li che non hanno a - ma-to, per i

Sol - 6 La - 4 7 Re -
gran - di del - la sto - ria.

2. Non c'è posto per quell'uomo
che non vende la sua casa,
per acquistare il campo,
dove ho nascosto il mio tesoro;
ma per tutti gli affamati,
gli assetati di giustizia,
ho spalancato le mie porte,
ho preparato la mia gioia. *Rit.*

3. Per chi fu perseguitato,
per chi ha pianto nella notte,
per tutti quelli che hanno amato,
per chi ha perduto la sua vita
la mia casa sarà aperta,
la mia tavola imbandita,
per tutti quelli che hanno amato,
per chi ha perduto la sua vita. *Rit.*

PER FARE UNA CAREZZA

21

The musical score is written in 2/4 time and consists of three staves. The first staff is marked 'Solo' and features a melodic line with notes for Fa, Si b, and Fa. The second staff is marked 'Tutti' and continues the melody with notes for Fa, Si b, and Fa. The third staff continues the melody with notes for Do, Si b, and Fa. The lyrics are written below the notes.

1. Per fa-re u-na ca-rez-za al bim-bo sen-za a-
mor _____, hai sol - tan - to quag -
-giù le mie ma-ni, o Ge - sù _____.

2. Per asciugare il pianto all'uomo nel dolor,
hai soltanto quaggiù le mie mani, o Gesù.
3. Per dare all'affamato pane e carità,
hai soltanto quaggiù le mie mani, o Gesù.
4. Per sostenere il vecchio senza vita ormai,
hai soltanto quaggiù le mie mani, o Gesù.
5. Per insegnare all'uomo la tua verità,
hai soltanto quaggiù le mie labbra, o Gesù.
6. Per dire una parola dolce di bontà,
hai soltanto quaggiù le mie labbra, o Gesù.
7. Per dare un bacio a chi ti supplica pietà,
hai soltanto quaggiù le mie labbra, o Gesù.
8. Per ridonare al mondo la serenità,
hai soltanto quaggiù il mio sguardo, o Gesù.

22

AMICO MIO

Musical notation for 'AMICO MIO' in C major, 4/4 time. The first staff shows the melody with notes G4 (Do), A4 (Fa), B4 (Sol), and C5 (Do). The second staff continues the melody with notes G4 (La), A4 (Fa), B4 (Sol), and C5 (Do). Chord numbers 6, Sol 4 7, and Do are indicated above the notes.

1. A - mi-co mi - o, non te-mere più la not-te,
 guar-da quante stelle in cie - lo splendono per te.

2. Le ho accese io, perché tu non fossi triste,
 e alla sera quando dormi altre accenderò.
3. Ho visto un bimbo che piangeva e mi ha guardato;
 mi ha guardato e mi ha sorriso, proprio come te.
4. Amico mio, guarda ancora tra la gente:
 dietro ogni volto c'è un po' di me.
5. Non pianger più: tra le strade della terra
 una strada bianca c'è per venir da me.
6. Ho visto un fiore, era bianco e delicato,
 era come il tuo sorriso, e non l'ho strappato.
7. Amico mio, non temere più il silenzio,
 senti quante voci ormai cantano con te.
8. Non pianger più, tra le strade della terra
 una strada bianca c'è per venir da me.

23

INSIEME

Musical notation for 'INSIEME' in F major, 4/4 time. The first staff shows the melody with notes F4 (Fa), G4 (Do), A4 (Fa), Bb4 (Sib), C5 (Do), D5 (Fa), and E5 (Fa). The second staff continues the melody with notes F4 (Fa), Bb4 (Sib), C5 (Do), D5 (Fa), E5 (Fa), F5 (Do), G5 (Fa), and A5 (Fa). The third staff continues the melody with notes F4 (Fa), G4 (Do), A4 (Fa), Bb4 (Sib), C5 (Do), D5 (Fa), E5 (Fa), and F5 (Do). Chord numbers Fa, Do, Sib, Fa, Do 7, Fa, Sol 7, Do, Fa, Do, Fa, Sib, Fa, Do 7, Fa, and Rit. are indicated above the notes.

1. In - sie-me abbi-am mar - cia - tou - n di per
 stra - de non bat - tu - te, in - sieme abbi-am rac -
 - col - tou - n fior sul - l'or - lo d'u - na ru - pe. In -

Re - Sol - Do 7 Fa
- sie - me, in - sie - me è il

Do Sol Do Sol 7 Do Sol - Do 7
mot-to di fra - ter - ni - tà. In - sie - me nel

Fa 3 Do Fa Do 7 Fa
be - ne cre - diam, cre - diam.

2. Insieme abbiam portato un dì
lo zaino che ci spezza,
insiem ci ha sollevato alfin
del vento la carezza. *Rit.*
3. Insieme abbiamo appreso ciò
che il libro non addita:
abbiamo appreso che l'amor
è il senso della vita. *Rit.*

TI LODO NELLE STELLE

24

Fa - Do 7 Fa -
1. Ti lo-do nelle stel-le, o mio Si-gnore, ma io son

Re b Do 7 Rit. Fa - Si b -
qui col mio do-lo-re mu-to. Dim-mi per-chè, Si-

Fa - Si b - Do 7 Fa -
- gno - re, dim - mi per - ché, Si - gno - re.

2. Ti lodo nella luce del tramonto,
ma io son qui con la tristezza in cuore. *Rit.*
3. Ti lodo nel tuo regno di splendore,
ma i nostri regni sono in odio e in guerra. *Rit.*
4. La tua potenza lodo, mio Signore,
ma i miei fratelli muoiono di fame. *Rit.*
5. Perché malgrado tutto credo al bene,
sento la gioia e spero nella pace. *Rit.*

OGNI INCONTRO FINIRÀ

1. O-gni in-con-tro fi - ni - rà__,
 fi - ni - rà__, fi - ni - rà , o-gni in-con-tro
 fi - ni - rà__, non questa re - al - tà__:
 cam - mi - na-re tut-ti in-sie-me sul-la stra-da,
 sem-pre at-ten-ti al-la vo-ce del Si-gnor.

2. Ogni grido finirà...
3. Ogni canto finirà...
4. Ogni storia finirà...

VIVIAMO LA BELLA AVVENTURA

1. Vi - via - mo la bel-la avven-tu - ra, la
 vi - ta più gio - ia ci dà, — la vi - ta più

20. Canoni

Sono canti molto brevi, costituiti da un motivo musicale che si ripete e che può essere eseguito contemporaneamente nelle diverse voci, dando luogo a polifonie varie e interessanti. Si imparano con facilità, grazie al loro breve testo.

Per una buona esecuzione:

- è necessaria una buona direzione corale del canto, del tono, del ritmo e soprattutto per il segnale di attacco e della fine;
- in ogni gruppo di voci è necessario un capo coro;
- è opportuno iniziare cantando una o due volte il motivo per ricordare la melodia, ma soprattutto il ritmo.

27

PIACE AGLI ASINI LA PAGLIA

The musical score is written on two staves in G major (one sharp) and 2/4 time. The melody consists of eighth and quarter notes. The first staff contains the first two phrases, with circled numbers 1 and 2 above the first and second measures respectively. The second staff contains the remaining three phrases, with circled numbers 3 and 4 above the first and second measures of this staff respectively. The piece ends with a double bar line and repeat dots.

Piace a-gli-a-si-ni la pa-glia, al-la pa-glia ciò non
pia-ce. Hi oh, hi oh! Hi oh, hi oh!

Al 3° e 4° punto fare il raglio dell'asino a tempo e a tono, spostando il capo da sinistra a destra, a ritmo.

È un bans a quattro voci per elementi di età 8-12 anni.

COME È BELLO ALLA SERA

28

In uno

① Do Fa Do
Co - me è bel - lo al - la se - ra

Fa Do ②
al - la se - ra sen - tir suo - no

di cam - pa - ne di cam - pa - ne,

③
din don, din don, din dan.

AU REVOIR, AMIS

29

Calmo

① Fa
Au - re - voir, a - mis, en - to -

Do Fa ②
- nons no - tre der - nier chant, quittons nous i -

③
- ci, cha - cun sa rou - te pour sui - vant. Au - re -

- voir, a - mis, a - yons foi en des meilleurs temps.

30

LASSÙ NELLA PINETA

Lento ①

Las - sù nel-la pi - ne - ta dal

cam-po s'al-za un can - to e l'e-co ri-spon-de

da - lon-tan: o - hè! o - hè! o - hè! —

②

③

④

31

BUONA SERA

Calmo ①

Buo - na se - ra, buo - na se - ra!

②

Già la luna appa-re in ciel, e si sente l'u-si-gnol!

③

Già la luna appa-re in ciel, e si sente l'u-si-gnol.

32

ROCK MY SOUL

① Do

Rock my soul in the bo-som of A-bra-ham.

Sol 7

Rock my soul in the bo-som of A - bra - ham.

Do
 Rock my soul in the bo-som of A-bra-ham
 Sol 7 Do ②
 oh rock mi soul. So high J
 can't get o-ver it so wide J can't get
 ro-und it so low J can't get un-der it
 oh rock my soul ③ Roch my
 soul rock my soul rock my
 soul oh rock my soul.

Le tre voci sono indicate l'una dopo l'altra perché si cantano dapprima all'unisono e di seguito. Successivamente si cantano tutte e tre contemporaneamente dividendosi in tre cori.

La traduzione di questo « spiritual » è:

Culla l'anima mia nel seno di Abramo,
 culla l'anima mia.

Più in alto di così non posso andare,
 più vasto di così non posso arrivare,
 più in basso di così non posso scendere.

33

COMINCIO SOLO

①

Co-min-cio so-lo il mio can-to con il «re re do»;

② i miei com-pa-gni se-guono con «fa fa mi»;

③ e tut-ti in-sie-me: «la sol do si la si do»

Detailed description: This is a musical score for a solo piece. It consists of three staves of music in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a common time signature. The first staff begins with a circled '1' and contains a melodic line. The second staff begins with a circled '2' and contains a vocal line with lyrics. The third staff begins with a circled '3' and contains a vocal line with lyrics. The piece ends with a double bar line and repeat dots.

34

DEBAJO UN BOTON

①

De - ba - jo un bo - ton - ton - ton

② e - sta - ba pe - pin - pin - pin y ha - bi a un ra -

③

- ton - ton - ton muy chi - qui - ti - tin - tin - tin.

Detailed description: This is a musical score for a piece titled 'DEBAJO UN BOTON'. It consists of three staves of music in a key signature of one flat (F) and a 2/4 time signature. The first staff begins with a circled '1' and contains a melodic line. The second staff begins with a circled '2' and contains a vocal line with lyrics. The third staff begins with a circled '3' and contains a vocal line with lyrics. The piece ends with a double bar line and repeat dots.

21. Bans

Sono un intervallo, una pausa, uno sfogo, un applauso, un riempitivo tra i vari numeri, giochi, mimiche, ecc.

Durano poco meno o poco più di un minuto: il loro successo dipende dalla brevità. Il bans deve essere semplice e ameno.

Lo eseguono tutti i partecipanti al cerchio, indistintamente, senza muoversi dal loro posto.

Si dividono in bans mimati, bans cantati, bans urlati.

Il bans si inventa, si adatta, si stralcia da una canzonetta, da un fatto, da una barzelletta, da un motivo orecchiabile.

Attenzione: i bans non vanno sopravvalutati (sono infantilismi) e vanno usati a seconda dell'età e degli stati d'animo; ma non vanno neppure sottovalutati perché talvolta sono proprio loro a rompere il ghiaccio, la compostezza eccessiva, e la freddezza dei partecipanti (specie se adulti) ai nostri cerchi.

Essi servono molto a riscaldare l'ambiente, a renderlo più semplice e spontaneo e a farsi quattro risate serene.

I bans vanno rinnovati e adattati. Se fatti bene, taluni sono anche spettacolo. Sono il « chiasso organizzato » che serve a scaricare negli elementi più giovani le energie superflue.

Un consiglio: non accontentarsi del « pressappoco » ma pretendere che siano ben fatti.

I bans che seguono sono stati raccolti in questo ordine: bans-racconto, bans musicali, bans urlati.

L'animatore saprà collocarli al posto giusto nel momento opportuno.

Si divide il cerchio in tanti personaggi (uno o più); non è affatto necessario che essi siano in gruppo, ma possono anche essere isolati. Quando ognuno di questi è menzionato dall'animatore, emetterà il più forte possibile il verso dell'animale che deve interpretare. Alla parola « Tutta la fattoria » tutti emetteranno contemporaneamente il loro verso.

Personaggi: 3 galli, 2 cani, 4 gatti, 3 asini, 2 cavalli, 3 maiali, 4 mucche, alcune galline, alcune oche, ecc.

L'animatore, ad esempio, può fare questo discorso, forte, lento, chiaro:

Canta il gallo, risponde la gallina. Gli animali si svegliano: le mucche e il cavallo si agitano nella stalla; le oche, il cane e il gatto escono nel cortile; il maiale grufola nel suo recinto e l'asino drizza le orecchie.

Tutta la fattoria sente che quello non è un giorno come gli altri. Infatti, da un po' di tempo i tecnici del Ministero dell'Agricoltura visitano le cascine per controllare come funziona l'allevamento del bestiame e suggerire i migliori sistemi. Il cane abbaia: arriva qualcuno, ma il contadino lo zittisce perché vede che sono i suoi amici. È nervoso anche lui, tira un calcio al gatto e fa scappare impaurite le oche, il gallo e le galline. Comincia a chiacchierare con gli amici:

« Da te sono già venuti? ».

« Da me, sì. Pensa che dicono che il fieno non va più bene per le mucche! ».

« Ma no! E per il cavallo? ».

« Neanche, va bene solo per l'asino e per il maiale! ».

« Il fieno per il maiale? E per il cavallo e le mucche? ».

« Solo biada surgelata comperata al Ministero con la soprattassa dell'Iva! ».

« Non ti chiedono mica anche cosa dà al gatto e al cane? ».

« Quello no, ma vogliono sapere come nutri il gallo, le galline, le oche e persino il maiale ».

L'asino lancia un raglio e tutta la fattoria è in stato di allarme. Di nuovo il cane abbaia. Questa volta sono loro: i tecnici del Ministero.

« È lei il padrone qui? »...

« Sì »...

« Che animali ha? ».

« Due cavalli, quattro mucche, tre asini, tre maiali, due galli, due cani, quattro gatti, galline e oche ».

« E cosa usa per allevarli? ».

« Io? Io quand'è mezzogiorno li raduno tutti sull'aia, do 1000 lire per ciascuno e si comprino quel che vogliono. E buon appetito a tutta la fattoria ».

NB: Questo è un esempio di racconto, esso può essere modificato, migliorato...

LA CASERMA

36

Come il precedente è un ban-racconto.

Personaggi: tre trombettieri, un Colonnello, un Maggiore, un Capitano, un Tenente, un Sergente, un Caporale, soldati a piacere e il soldato Jonny.

Quando ognuno di questi personaggi è nominato, si alza in piedi, e ruotando su se stesso, urla: « Signorsì, signor Capitano ». Quando l'animatore dice: « Tutto il Reggimento », tutti si alzeranno, con rotazione ed urlo come i personaggi.

Il racconto può essere il seguente, ma può anche essere mutato a seconda delle esigenze.

Animatore: Squilla la tromba dei trombettieri e tutto il reggimento si sveglia per una nuova giornata. Il Caporale butta giù i soldati dalle brande: « Sveglia, poltroni!, il Sergente vi aspetta per l'appello! ».

Nella palazzina Comando, un Tenente addetto alle comunicazioni ha appena ricevuto un telegramma urgente. Dice: « Avvertite il soldato Jonny che suo padre è morto, ma fatelo con cautela, è un tipo delicato e impressionabile ».

Si rivolge al Capitano per sapere come fare. « Va' dal Colonnello comandante, lui ha la responsabilità di tutto il reggimento e saprà agire ». Difatti, il Colonnello prende la cosa molto sul serio: « Ci penso io ».

Chiama il Maggiore e gli spiega di far radunare i soldati per dare la notizia... « Ma, mi raccomando, con cautela! ».

Il Maggiore chiama il Capitano e lo avverte... « Ma, ricordate, delicatamente! ».

Il Capitano dà l'incarico al Tenente e questi al Sergente, sempre con la solita raccomandazione: « Gradualmente, senza spaventarlo! ».

Così la notizia arriva al Caporale della squadra, che raduna subito i suoi soldati, sulla grande spianata dove tutto il reggimento comincia a fare le esercitazioni agli squilli dei trombettieri. « Squadra,... attenti! Chi di voi ha il padre ancora vivo, faccia un passo

avanti! ». « *Soldato Jonny*, sei il solito cretino!... Torna al tuo posto! ».

Attenti! tre squilli dei trombettieri: è il *Colonnello* che passa in rivista *tutto il reggimento*.

37

GIULIO CESARE

Si divide il cerchio in tante parti a seconda del numero. Quando Giulio Cesare parlerà pronunciando determinate parole, ad esempio: « Il Senato di Roma », Bruto, le legioni, mio padre, ecc. ecc., una parte del cerchio si alzerà e griderà: « Ave Cesare », quando invece pronuncerà: « Il popolo di Roma » tutto il cerchio unito griderà: « Ave, Cesare, morituri te salutant » (con accento lombardo).

NB: La figura di « Cesare » si presta molto all'ilarità e alla mimica, basterà a truccarlo un lenzuolo, una corona in testa, un rotolo in cui è scritto il discorso, il tutto condito con molta arguzia.

38

DRIN DRIN

È un ban in dialetto piemontese che può servire da spunto per altri motivi, e per dialoghi collettivi improvvisati, ad esempio: tra ragazze e ragazzi, o gruppi di giovani.

L'animatore può dividere il gruppo in sei parti, tenendosene una per sé, ad esempio: « 'n sold d' pan » (un soldo di pane); gli altri sei gruppi diranno: 1° « co' t' völi »? (cosa vuoi?) - 2° « cerea madama » (buon giorno signora) - 3° drin drin - 4° « tè 'l pan » (ecco il pane) - 5° « ciau bel cît » (ciao bel ragazzo) - 6° « ecco i sold » (ecco i soldi).

Avendo l'animatore l'accortezza di non far capire ai singoli gruppi il significato intiero della frase, quando ad un suo cenno metterà assieme il mosaico ne farà una cosa simpatica.

Ad esempio questo bans suona così: Drin, drin - Ciau bel cît - Cerea madama - Co' t' völi? - 'N sold d' pan (dice l'animatore) - Tè 'l pan - Ecco i sold - Ciau bel cît - Cerea madama - Drin, drin.

39

BAN DEL TORERO

ANIMATORE: In un assolato pomeriggio, sull'arena insanguinata, il grande matador affronta il toro in un duello all'ultimo sangue! La folla esaltata ha lanciato fin l'ultimo cappello e nella tribuna

d'onore Carmencita Dolores attende il trofeo promesso! Ecco l'eroe giostrare, inchinarsi, schivare come un'ombra le punte cornute e ad ogni figura l'urlo esaltante della folla eccitata:

ANIMATORE: Torero!!!

TUTTI: Olé!!!

ANIMATORE: L'entusiasmo sale alle stelle! In un'atmosfera incandescente, le emozioni si susseguono con ritmo frenetico! La giostra continua, mentre nella bolgia infernale risuona implacabile:

ANIMATORE: Torero!!!

TUTTI: Olé!!!

ANIMATORE: L'eroe, puro e nobile, è alla sua ultima battuta: i due protagonisti si guardano negli occhi allucinati, in un ultimo istante di pausa e di odio intenso.

« A la buena de Diós » mormora l'eroe e attende la carica della furia scatenata. Il silenzio è sceso nell'arena, tutta protesa al trionfo finale... Con mossa fulminea, fa brillare tra le pieghe della muleta la spada che decisa giunge fino al cuore. Il toro si blocca come fulminato, un ultimo sussulto e stramazza a terra, mentre irrompe dalla folla:

ANIMATORE: Torero!!!

TUTTI: Olé, olé, olé!!! (applausi, fischi ed urla).

NB: L'animatore deve eseguire le figure del torero come se avesse la « muleta » o drappo rosso, e il toro di fronte.

GLI INDIANI

40

Musical score for 'GLI INDIANI' in 2/4 time, featuring three staves of music with lyrics. The melody is in a major key with one flat (B-flat). The lyrics are: 'Gli in - dia - ni al cen - tro del - la ter - ra pre - ga - no con tut - ta la tri - bù, a - ia - bù, a - ia - bù. Uh, uh, a - ia - bù!' The notes are marked with 'Sol -' and 'Do -' above them.

Il ban continua con la medesima nenia, cambiano invece i gesti, mentre prima hanno mimato il gesto di preghiera con le mani giunte, poi il mangiare portando il cibo con la mano destra alla bocca, bevono, ridono, piangono, ecc., seguendo con lo sguardo la mimica dell'animatore e ripetendo il gesto.

41

GIULIO L'ERCOLEO

Insegnato il breve e facile motivo musicale, seguendo l'animatore tutto il cerchio canterà mimando:

GIULIO L'ERCOLEO (si mima il gesto dell'erculeo)

CIPRIAN SA BEN SUONAR (si mima il gesto del suonatore di trombone)

MAMMA STENDE I PANNI (si mima il gesto dello stendere e del pinzarli)

VIGILE È PAPÀ (si mima il gesto del vigile, braccio sinistro orizzontale e giro del braccio destro)

Musical score for 'GIULIO L'ERCOLEO' in 2/4 time, key of B-flat major. The melody is simple and repetitive. Chords are indicated above the notes: Mi b, Sib 7, and Mi b. The lyrics are: 'Giu - lio l'er - cu - le - o, Ci - priansa ben suo - nar, mamma stende i pan - ni, vi - gi - le è pa - pà, pa - pà, pa - pà, pa - pà, pa - pà.' The score consists of three staves of music.

42

CAROVANA DI DIO

Musical score for 'CAROVANA DI DIO' in 2/4 time, key of D major. The melody is simple and repetitive. Chords are indicated above the notes: Sol and Re 7. The lyrics are: 'Siamo ca - ro - va - na di Di - o che tor - na al - la ca - sa del Pa - dre.' The score consists of two staves of music.

(Dopo il canto l'animatore continua il suo racconto...).

È vero, si trovava a Rosario, ma non si ricordava neanche più di che cosa si era ubriacato... di che cosa si era ubriacato?... (Di rum, risponde uno del cerchio). Bene! (dice l'animatore e intona nuovamente il canto).

La prima persona che è venuto a trovarlo era sua figlia... chi era?... » (Rosina risponde una del cerchio, ecc.).

NB: Il racconto continua, cambiando anche le lettere, e chi più ne ha più ne metta.

Il nonno si chia-ma-va Pancio-vil-la, a-
-ve-vau-na cra-vat-ta di be-tul-la be-
-ve-va caf-fè fred-do e ca-mo-mil-la a-
-ve-va due pi-sto-le ed un can-non. Pum.

44

FLY-FLAY

Ban cantato di notevole interesse.

Esecuzione: Solisti con accompagnamento di tutto il cerchio che può cantare stando seduto. Ritmicamente al « Cumm » si batteranno le mani sulle ginocchia e, subito, al « mmala » le palme delle mani e così via.

Fly fly fly flay fly flay fly flay flo fly flay flo vi-sta vi-sta

(Solo e Rit. Tutti)

Cum-ma la cum-ma cumma la de vi-sta, oh no no
no de vista. Minni minni e-sta minni esta minni oh.
Oh no no no de vista. Cumma te l'e vi-sta
se la ghe-ra no. Oh no no no de vi-sta.

BAN DELL'ATTESA

45

È detto così perché si presta ad essere ripetuto senza annoiare, perciò può aiutare le attese.

Un gruppo fa il motivo delle ore: tic, toc, tic, toc (possono essere anche due gruppi, uno fa tic e uno fa toc); ad un certo momento si sente il battito delle ore del campanile e allora, sincronizzato con gli altri gruppi, un terzo gruppo farà: don, don, don. Quando i tre gruppi hanno trovato il ritmo giusto, un quarto gruppo inizierà, imitando il carillon del campanile, questa canzoncina:

Pri - ma d'o - ra non è o - ra, do - po
l'o-ra non è più l'o-ra, è o - ra, è o - ra.

Il canto può essere ripetuto due o tre volte, dopodiché il carillon termina, continua ancora la campana con i suoi don, don, don, rimane solo il tic, toc, tic, toc, delle ore che si affievoliscono lentamente.

ALOUETTE

Musical score for 'ALOUETTE' in G major, 2/4 time. The score consists of four staves of music with lyrics underneath. The lyrics are: "A - lou - et - te, gen - tille a - lou - et - te. A - lou - et - te, je te plu - me - rai. Je te plu - me - rai le bec, je te plu - me - rai le bec, et le bec, et le bec, a - lou - et - te, a - lou - et - te. Ah!"

Chords and dynamics indicated above the notes: Tutti Sol, Re 7, Sol, Solo, Tutti, Re 7, Sol, Solo, Re 7, Tutti, Sol, Re 7.

2. Je te plumerai le dos...
3. Je te plumerai le vent'r...
4. Je te plumerai les patt's...
5. Je te plumerai les ail's...
6. Je te plumerai la queue...
7. Je te plumerai la tête...

A ogni strofa aggiungere, nelle ultime battute (A-B) successivamente le altre parti del corpo dell'« alouette ».

NAPOLEON

Musical score for 'NAPOLEON' in G major, 2/4 time. The score consists of three staves of music with lyrics underneath. The lyrics are: "Na - po - le - on il se ma - rié Lou - i - se, Na - po - le - on il se ma - rié Lou - i - se, Na - po - le - on il se ma - rié Lou - i - se." The first two staves have a double bar line after the first measure.

Chords and dynamics indicated above the notes: Sol, Re 7, Sol Do, Sol.



Ad ogni cenno del capoconcerto, si deve togliere un pezzo della strofa, ad es., si elimina « Napo » ed il canto comincia da « leon », si ricanta tutto il resto e si seguitano ad eliminare altre parole, fino a giungere alla eliminazione della quasi totalità del canto.

LA PORSEA

48

2. La porcedda ha fatto i porceddi
eran bianchi, rossi e beddi.
3. Aine scrofen ka fattem scrofinen
eran bianchen, rossen karinen.
4. La porcioska ha fatto i porcioski
eran bianski, roski e beski.
5. Mater suina que fecit suinos
omnes biancos, rossos pulcrinos.
6. La maiala ha fatto i maiali
tutti quanti, tutti uguali.

(eventualmente si possono indicare gli spettatori)

1. E-ra-u-na not - te d'ac-qua a ca - ti -
 - nel - le, an-da-vo in gi - ro sen-za le bre -
 - tel - le, quan-do fui giun-to pressoun ci-mi -
 - te - ro, co-m'e-ra bu - io, co-m'e-ra
 ne - ro! E pas-seg-gian-do nei pressi d'u-na
 tom - ba, vi-di-u-na bion-da; mamma mia che
 bion-da, e-ra il fan - ta - sma del-la zia Gio -
 - con-da, che ri-pu - liva la sua fossa nera e fon-da.

2. I vermicelli freschi di giornata
 la roscichiavan, come l'insalata;
 il gatto Piero, re del cimitero,
 com'era scuro, com'era nero!
 Questa canzone non ha significato:
 è come fare il vino col bucato,
 è come dire buona notte al muro,
 e poi lavarsi i piedi col bromuro.

3. Era una notte, una notte di tregenda:
 i miei capelli ballavano la samba
 il gatto nero, il cimitero, quella tomba scoperchiata
 mamma mia, che paura che m'ha fatto...
 (*sempre più accelerando*).

L'ALTRA SERA

50

Re
 L'al-tra sera, tapin e ta-pum, sotto il pon-te di
 La
 legno, tapin e ta-pum, tre ragaz-ze sono state ra-
 Re
 -pi-te, tapine ta-pum, la po-li-zi-a, tapin e ta-
 La
 -pum, sempre ben infor-mata, tapin e ta-pum, espose un car-
 Re La 7 Re
 -tel-lo, ch'e-ra scritto co-sì, tapin e ta-pum.

Si ricomincia da capo la filastrocca cambiando le vocali, ad esempio: O

L'oltro soro
 sotto ol ponto do logno
 tro rogozzo sono stoto ropoto
 ecc.

NELLA TERRA DI SPAGNA

51

L'animatore urla e mima e il cerchio risponde cantando e mimando:

ANIMATORE: Nella terra di Spagna (*ripete due volte*)

CERCHIO: Olé (*ripete due volte*)

ANIMATORE: Il sole è così (con le braccia indica un grande cerchio)
(ripete due volte)

CERCHIO: (ripete motivo e movimenti per due volte)

ANIMATORE: Nella terra di Spagna (ripete due volte)

CERCHIO: Olé (ripete due volte)

ANIMATORE: Montagne son così (con le mani indica il profilo delle
montagne) (ripete due volte)

CERCHIO: (ripete il motivo e il movimento ultimo e il precedente per
due volte)

ANIMATORE: Nella terra di Spagna (ripete due volte)

CERCHIO: Olé (ripete due volte)

ANIMATORE: Il mare è così (mima con le braccia le onde del mare)
(per due volte)

CERCHIO: (ripete motivo e movimenti per due volte e vi aggiunge i
precedenti e via di seguito)

— Le donne son così (si mima la bellezza femminile)

— Gli uomini son così (si mima il gesto di Ercole)

— I tori son così (chinandosi si mettono i due indici sulla testa a
mo' di corna)

— La libertà è così (con un grido si lanciano le braccia verso il
cielo. Questo ultimo movimento va fatto due volte dall'anima-
tore, ma viene ripetuto una sola volta dal cerchio, come chiusura.
Lo accompagnerà con un potente « Olé »).



52

IL GRANDE ELEFANTE

Um-pà um-pà um-pal-le-ro, um-pà
um-pà um-pal-le-ro, um-pà um-pà um-pal-
-le-ro, um-pà um-pà um-pà-pà.

Il grande elefante uscì un giorno nella foresta per cacciare nella savana (*coro lento*). Aveva ordinato al piccolo elefante di starsene tranquillo nella giungla, ma questi, disubbidendo, lo seguì di nascosto (*coro veloce*). Ben presto perse le tracce e si smarrì. Mentre cercava di orientarsi s'imbatté nel leone (*ruggito*). Atterrito il piccolo elefante corse via (*coro veloce*), ma, spaventato com'era, finì di arrivare presso le pozze perenni dove l'ippopotamo (*barrito*) finiva il bagno. Fugge ancora l'elefantino (*coro*) ma la sfortuna lo perseguita perché finisce proprio sotto le rocce del monte Ugwuomi dove il serpente (*sibilo prolungato*) si godeva il sole. Braccato da tre parti, il piccolo elefante corre nell'unica direzione ormai libera (*coro veloce*), ma con terrore si accorge che davanti a lui scorreva il Mogwana, le cui acque erano troppo profonde per il piccolo elefante. E mentre il leone (*ruggito*) stava balzandogli addosso, l'ippopotamo (*barrito*) si preparava alla carica e il serpente (*sibilo*) lo avvolgeva tra le sue spire (CIAF, *urlo corale*) una zampata del grande elefante, giunto al momento opportuno, fece polpette dei tre nemici. Felici, il grande (*coro lento*) e il piccolo elefante (*coro veloce*) ritornarono alla foresta, barrendo allegramente (*coro veloce e poi lento*).

TIRA LA LIRA

53

Entra vivacemente l'animatore in cerchio, e con gesti ampi presenta « il cerchio » ad un immaginario pubblico, dicendo: Signore e signori, questa è una grande orchestra di cui io ho l'onore di essere il direttore.

Come primo pezzo vi faremo sentire la sinfonia del Barbiere di Siviglia. Ed allora bene attenti: quando io farò segno così (*e con il pollice indica il numero uno*), voi dovrete fare un poderoso « bum », tutti... proviamo... BUM!... perfetto. Tenete presente che con le dita io vi indico quanti bum desidero (*si può fare una seconda e fragorosa prova*)... perfetta la grancassa!

Attenzione: Quando invece vi faccio questo segno (*e indica con la mano destra il movimento dell'archetto sul violino*) voi dovrete fare zzz, zzz, zzz,... bum bum (*L'animatore ha smesso l'archetto e segnato con le dita il numero due*). A questo punto l'orchestra è pronta. Andiamo ad incominciare!!!

L'animatore canta o fa cantare, sul motivo della nota sinfonia: Tira la lira BUM, tira la lira BUM, tira la lira, la lira, la lira BUM e via di seguito; quando la sinfonia inizia il crescendo dei violini, fa il gesto dell'archetto a cui corrisponde lo zzz, zzz, zzz dell'orchestra, alternata dai BUM della grancassa.

(bum)

Ti-ra la li-ra, ti-ra la
 li-ra, ti-ra la li-ra, la li-ra la
 li-ra la, ti-ra la li-ra la la li-ra la la
 li-ra la ti-ra la li-ra li-ra li-ra li-ra
 la la.
 La la la la

TONGO, BORONDONGO

54

Do Sol Do
Ton - go le dió a Bo - ron - don - go, Bo - ron -
Sol Do Fa
- don - go le dió a Be - na - bé, Be - na - bé le pe - gó Bu - chi -
Do Sol Do
- lan - ga le dió Burun - dan - ga le hin - cholos pies.

(In tono alto) ragazze: Perché fue que Tongo le dió a Borondongo?

(In tono basso) ragazzi: Perché Borondongo le dió a Benabé?

(In tono alto) ragazze: Perché Benabé le pegó a Buchilanga?

(In tono basso) ragazzi: Perché Buchilanga le hincho los piés?

Solo: Molína!

Tutti: Épa!

(Si ripete da capo più mosso e alzando di tono).

(Pronuncia: Buchilanga = Bucilanga; hincho = hincio; porqué = porché; que = che).

LANCIO DEL COPRICAPO

55

O di un oggetto lento a scendere. Si usa quando il cerchio è particolarmente agitato. Per ottenere il silenzio, l'animatore lancia in alto il copricapo, tutto il cerchio urlerà fino a quando questo non avrà toccato terra. In quel momento, di colpo, si farà silenzio assoluto. L'animatore potrà riprendere al volo il copricapo e rilanciarlo ritardandone la caduta. A sua volontà.

BAN DELLA BOMBA ATOMICA

56

Si divide il cerchio in tre gruppi, ognuno dei quali farà un rumore della natura nella notte: ci sono i grilli con il loro « cri, cri »; le rane che gracidano « cra, cra, cra » e il ruscello che gorgoglia

« clac, clac, clac ». Ad un certo punto da lontano comincia a sentirsi (è il quarto gruppo) il rumore di un aereo che si avvicina: « aaa, aaa, aaa ». Man mano che il rumore dell'aereo che si avvicina aumenta, diminuisce e si affievolisce il rumore dei grilli, delle rane, del ruscello e cioè dei primi tre gruppi i quali, uniti con il quarto gruppo, prima fischieranno il sibilo della bomba e poi, inginocchiandosi con le due mani per terra, faranno un rumore sordo che andrà sempre più aumentando fino a raggiungere il massimo quando tutti avranno alzato le braccia verticalmente sulla loro testa.

Il rumore terminerà di colpo ad un cenno dell'animatore.

NB: Se ben eseguito, questo ban è di sicuro effetto.

57

BAN DEL PESCIOLINO

Tenendo il braccio sinistro orizzontale a forma di semicerchio, e mimando l'orlo di una vasca per pesciolini, si mima con la mano destra un pesciolino frenetico che guizza e si contorce. Quando il pesciolino rimarrà, sempre guizzando, sotto l'orlo della vasca il cerchio emetterà un rumore sordo di acqua smossa, quando invece il pesciolino con un guizzo uscirà sopra il livello il cerchio proromperà in un urlo subito represso se il pesciolino ritornerà sotto il braccio dell'animatore e cioè in acqua. Spetterà all'animatore mimare i guizzi in modo da rendere il ban movimentato.

58

BAN DEL COCOMERO

Seguendo l'animatore, tutto il cerchio tiene nelle due mani una immaginaria fetta di cocomero. Cominciando a mangiarla da sinistra verso destra tutti emetteranno con la bocca un forte rumore di aspirazione, idem dalla parte destra verso la sinistra; indi spunteranno i semi in avanti con un rumore adeguato, e per ultimo getteranno dietro di loro il cocomero con uno « sgnaff » finale.

59

BAN DELLA MUCCA

È un ban di provenienza svizzera, dove tutti sanno come funzionano questi tipi di animali.

Tutto il cerchio tiene stretto nella mano sinistra il fazzoletto compresso come fosse una palla. La mucca arriva, battendo le mani

sulle cosce sopra i pantaloni o le gonne; il cerchio ne farà sentire il breve galoppo, poi i passi più lenti, toc, toc, toc. Ad un cenno, tutti muggiscono, muu, muu, muu, quindi, a tempo, battono la mano destra sulla palla formata dal jazzoletto. Ne verrà fuori il rumore sordo degli escrementi che cadono nel prato, ed anche l'ilarità dei presenti.

BAN DEL VINO

60

Ci sono due individui che hanno una gran sete, ma non sono assolutamente capaci di bere acqua e bevono solo vino! Andranno così a cercare nel nostro cerchio di astemi gli unici due che bevono vino.

Tutto il cerchio urlerà, a ritmo: Acqua, acqua..., meno due che nei brevi intervalli, grideranno brevemente: Vino, vino, vino.

Gli assetati di vino, bendati, dovranno localizzarli e raggiungerli.

CE CE CU LÉ

61

È questo un ban urlato che serve a « scaricare » i ragazzi, ed è poco adatto alle ragazze.

L'animatore urla CE CE CU LÉ

il cerchio risponde CE CE CU LÉ (due volte)

l'animatore urla CE CE CU VISA

il cerchio risponde CE CE CU VISA

l'animatore urla CE CU VISA LANGA

il cerchio risponde CE CU VISA LANGA

l'animatore canta TUN BAI LELE

il cerchio risponde TUN BAI LELE

L'animatore ripete per tre volte l'ultima frase aumentando magari il tono del breve motivo musicale. Il bans si può ripetere alcune volte e concluderlo con un urlo ed una alzata di mano.

LE CAMPANE DI SASSARI

62

Si divide il cerchio in tre parti: la prima « famini tengo » (ho fame) ripetedola in tonalità bassa; la seconda « deo puru » (io pure) in tonalità media, la terza, in tono più alto, ripeterà « no tengo pignatte, no tengo fasoli ». Le tre voci unite debbono formare un accordo armonico.

Il ban prende spunto dalla tragedia di Giulietta e Romeo. Dopo il breve racconto della vicenda sentimentale, l'animatore inviterà le ragazze del cerchio a chiamare con voce appassionata: « Romeo ». Ad esse risponderanno con calore i ragazzi: « Giulietta », ed il grido si ripeterà per tre volte. Giunto trafelato sotto il balcone di Giulietta, il nostro Romeo non trova ad attenderlo la solita pianta e la solita scala a pioli, per poter raggiungere l'amata. « Urlo » di raccapriccio da parte di tutti, poi Giulietta snoda la chioma che « godolon, godolon, godolon, godolon » finalmente tocca terra: « bum ».

Romeo come uno scoiattolo si arrampica sulla treccia, « plin, plin, plin, plin » (aumentare ogni volta il tono di voce), raggiunge Giulietta e... « sgnaff » con un bacio suggella l'incontro.

22. Danze

La danza è una delle espressioni più coreografiche dei nostri cerchi sia diurni che serali. Non solo aiuta a creare l'atmosfera, ma talvolta è anche realmente utile, perché attiva la circolazione e fa sgranchire le gambe, specie se la posizione assunta è scomoda.

La danza è l'insieme di musica, mimica, canto, ritmo e movimento, eseguiti in forma comunitaria e possibilmente da tutto il cerchio.

È bene che l'animatore la sappia dosare bene a seconda dell'età e soprattutto del sesso. Infatti, mentre è graditissima e congenita a ragazze e bambine, è subita dai ragazzi.

Con i ragazzi sarà bene perciò presentare danze con movimenti caratteristici, poco impegnative e facili da eseguire.

È buona norma non far loro indossare costumi femminili, per non creare loro disagio e renderli goffi nei movimenti.

NB. Prima di insegnare i movimenti è bene che tutti siano padroni delle parole e della musica; se la danza è semplice, basterà che tutti seguano con lo sguardo l'animatore, *che la deve conoscere bene.*

RODEO

64

È una danza « per tutte le stagioni », amena e simpatica, che però presume un buon capo danza.

Per im - pa - ra - re ad an - da - re a ca -
- val - lo vie - ni con me nel Ro - deo di Mac
Bul - lo. Glop - pe - te - top - pe glop - pe - te -



Istruzioni: Punto primo piede in staffa (rima)

Punto secondo le redini arraffa

Punto terzo montagli in groppa

Punto quarto attento alla « sgroppa »

Punto quinto partenza decisa

Sesto al trotto senti che *bisa*

Sette le prove che hai già superate

Otto al galoppo gambe serrate

Nove uno sforzo tieniti forte

Dieci, al Rodeo sono aperte le porte.

Coreografia (descrizione sintetica)

A) Si inizia con il gruppo disposto in cerchio, fianco sinistro rivolto al centro, mani sulle spalle del compagno di fronte. Cantando il ritornello si ruota nella direzione verso cui si è rivolti: a tempo e imitando il « batter la sella » di un cavaliere. Al termine ci si ferma voltandosi verso il centro.

B) L'animatore impartisce il primo gruppo di istruzioni (una rima) con voce cadenzata e ad esse (e in seguito a tutte le altre) deve corrispondere un semplice movimento mimico ispirato alla disposizione contenuta nella rima.

C) Eseguita l'istruzione si ripete quanto descritto in A.

D) La sequenza delle istruzioni è progressiva cioè dopo ogni esecuzione del ritornello vengono ripetute tutte aggiungendo al termine una rima.

65

FORZA, RAGAZZI

Rit. Tutti

Ma-no ai re-mi, noi li pie-ghe-re-mo! For-za, ra-
 -gaz-zi, ci toc-ca re-mar! 1. Quand'ero ancor bam-

Mi - Fa Sol

- bi - no scor - raz - za vo lungo il ma - re blu, ma

La - Re - Sol 7 Do

o - ra re - mo for - te perchè il vento sof - fia contro noi .

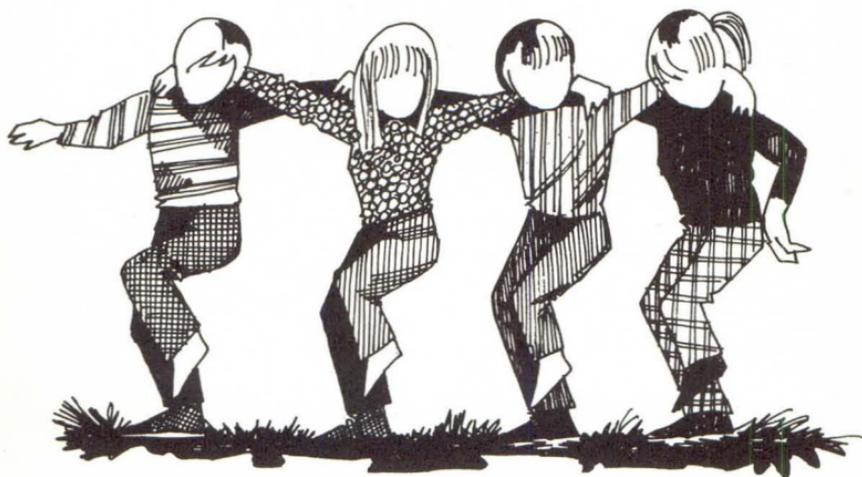
2. C'è sempre qualche sciocco che ti spolpa con le chiacchiere. Lavora allegramente, anche se lo fai sorridere!
3. Il viaggio è lungo, burrascoso il mare, vento gelido, ma presto toccheremo terra. Su, prepara l'ancora!

È una danza facilissima che serve a far sgranchire, a suon di musica, le gambe e le braccia, soprattutto se la posizione assunta nel cerchio è scomoda.

Imparato il facile motivo musicale e le altrettanto facili parole, basterà seguire con la coda dell'occhio il capo danza.

— Inizio ritornello (mano ai remi): in cerchio, in piedi, tenendosi per mano e sempre stando fermi, ruotare il busto verso il compagno di destra, battendo il piede destro a terra e subito (sempre a ritmo) ruotare il busto a sinistra e battere il piede sinistro a terra.

— Strofa (quand'ero ancor bambino). Sempre tenendosi per mano e stando fermi in piedi, si porta in alto il piede destro e successivamente il sinistro a ritmo.



-cor _____, sa-li in al-toe sa-li an - cor _____
 _____, fu-co dal-la fiam-ma d'or_____.

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

Esecuzione

NB. *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 con le mani sempre unite. Giungeranno così vicino al fuoco con le braccia in alto e sulla punta dei piedi, rimanendo qualche istante in questa posizione (nota lunga di tre tempi).

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

LA DANZA DEL SERPENTE

68

Allegro

Que-sta è la sto-ria del ser - pen - te
 che vien giù dai mon-ti per ri-tro-va-re la sua
 co-da che ha perdu-to un dì Sei for-se

tu, quel pez-zet-tiu
del mio co-din, del mio co - din ?

Esecuzione

Un componente del cerchio esce nel mezzo con le mani ai fianchi, saltellando a ritmo, fa un ampio giro nel cerchio. Si ferma davanti a colui che ha prescelto per invitarlo a danzare.

Gli lancia l'invito cantando: « Sei forse tu? ». Mentre l'invitato si alza, risponde tutto il cerchio con le medesime parole e la stessa musica. L'invitante riprende a cantare: « Quel pezzettin »; risponde nuovamente tutto il cerchio. L'invitante conclude cantando: « Quel pezzettin del mio codin ». Tutto il cerchio si unisce ai danzatori nel cantare: « Questa è la danza... ».

I nuovi invitati seguono gli invitatori con le 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.

69

LA DANZA DELLE STAGIONI

È una danza per elementi sotto i 10 anni, e può essere eseguita senza alcuna spiegazione preliminare ma solo grazie all'imitazione diretta del capo danza. I movimenti sono quindi semplici, ripetuti e ben ritmati. Questa danza offre la possibilità di creare ogni volta cose nuove, piacevoli, ridanciane, senza far ripetere ai ragazzi gli stessi gesti che, a lungo andare, porterebbero alla noia e perderebbero il loro interesse.

Bisogna insegnare bene prima motivo e parole.

1 O-gni an-no giunge prima-ve-ra ed i fio-ri

spun-ta-no nei pra-ti: Su dan-za-te da mat-ti-naa
 se-ra, la na-tu-ra non ri-po-sa più. Gli uc-cel-li-ni
 can-ta-no e vo-la-no su nel cie-lo, gio-ca-
 -no e di-co-no: can-ta - te an-che voi co-sì.

2. Batte il sole, porta la calura;
vien l'estate, canta la cicala;
giunge il tempo della mietitura,
molto grano si raccoglierà. *Rit.*
3. Vien l'autunno pieno di colori:
finalmente i frutti son maturi;
è la festa dei vendemmiatori,
il buon vino ci ristorerà. *Rit.*
4. Ora poi la neve è arrivata
con l'inverno, tutto sembra morto.
La natura pare addormentata,
ma ben presto si risveglierà. *Rit.*

1ª strofa - Dal cerchio iniziale si forma un « serpentone », le mani sulle spalle di chi precede. Un capo danza si mette alla testa e un altro alla coda. Si fanno brevi passettini a tempo; dopo i due primi versi si fa un dietro front e l'ultimo della fila diventa il capo fila; alla fine del 4° verso si ricostituisce il cerchio.

Ritornello - (Ogni ritornello viene fatto in cerchio). Nei punti segnati sulla musica con una piccola croce (+) si salta in alto battendo le mani, con vivacità, ai due asterischi si battono ambedue le mani sulle spalle del vicino di destra. Nella seconda parte del ritornello, idem, con battito delle mani sulle spalle del vicino di sinistra.

Strofe seguenti - (Sempre a serpentone) fatte con balzi a piedi uniti, su una gamba sola, a gambe rigide muovendosi come dei bu-rattini, ecc.

LA DANZA DELLE BRACCIA

1. Que-sta se-ra che si fa? Si va al-l'o-ste-ri-a
 e co-sì si canterà tutti in alle-gri-a. Più gioiosa a
 chi ber-rà la sua vita sembrerà. Be-vine quaranta e
 be-vi-ne cinquanta, be-vi-ne sessanta li-tri

Senza scomporre il cerchio, si canta da seduti con movimento ritmico delle sole braccia.

Posizione: seduti con le gambe incrociate.

Questa sera che si fa?

Piegare il dorso in avanti, testa bassata, braccia distese parallele in avanti, in posizione rilassata.

Si va all'osteria

Con rapido movimento, busto eretto, braccia alzate e leggermente allargate, palme e dita, con espressione di gioia.

e così si canterà
tutti in allegria.

Come il I verso.

Come il II verso.

Più gioiosa a chi berrà

Posare le braccia sulle spalle dei vicini e ondulare leggermente a destra.

la sua vita sembrerà.

Ondulare a sinistra.

Bevine quaranta
bevine cinquanta,
bevine sessanta litri. (bis)

Alla parola « bevine » leggera pacca con il palmo della mano destra sulla spalla del vicino di destra.

Idem a sinistra.

Idem di nuovo a destra, ma alla parola « litri » battere leggermente con ambedue le palme le proprie cosce.

2. Quei che il vino inventò
fu un benefattore;
quei che il fiasco si scolò
fu il suo successore.
Più gioiosa a chi berrà
... (come sopra)

Da capo tutto.

DANZA SARDA

71

Moderato

In mez - z'a 'na bin-gia so' na - sciu - su'n
di, lat-t'ar-rubbio'n buf-fo de ma-gnà mi -
ri. De quan-du so' na-tu nu ten-gu al-le -
-gria che quan-du stu fia-scu fa-ghe pija pi -
ja! Vi-va su' bi-nu de sa Sar-di-gna e flo-ris
ab-ba de sa fun-ta-na, vi-va su' bi-nu de sa Sar -
di - gna de quandu bif-fu de cu-stu
bi - nu m'inten-do in co-ru, m'inten-do

Marcia

Allegro

Fa Do 7
 in co-ru, m'in-ten-do in co-ru che sar-do
 Fa Do 7
 so', m'inten-do in co-ru, m'in-ten-do
 Fa Do 7 Fa
 in co-ru, m'in-ten-do in co-ru chesardo so'.

Posizione di partenza

I danzatori in numero pari formano un quadrato costituendo quattro gruppi. In ogni gruppo i danzatori si tengono sottobraccio.

Alle parole: « In mezz'a na bingia » (fig. 1) i danzatori dei gruppi A e C fanno quattro passi verso il centro, battendo forte i piedi, fanno un inchino e alle parole: « so' nasciusu 'n dì » fanno quattro passi indietro tornando al proprio posto e sempre battendo i piedi.

Durante questo movimento i gruppi B e D stanno fermi. Poi alle parole: « latt'arrubbio 'n buffo » è la volta dei gruppi D e B di ripetere gli stessi movimenti prima fatti dagli altri due gruppi, mentre questi stanno fermi sul posto.



Alle parole: « de magnà miri », i gruppi D e B, ripetendo quanto fatto dai gruppi A e C, tornano al loro posto, sempre battendo forte i piedi a terra.

Alle parole: « De quandu so' natu nu tengu allegria » i gruppi A e C si muovono ripetendo lo stesso movimento descritto prima e i gruppi D e B, stanno fermi.

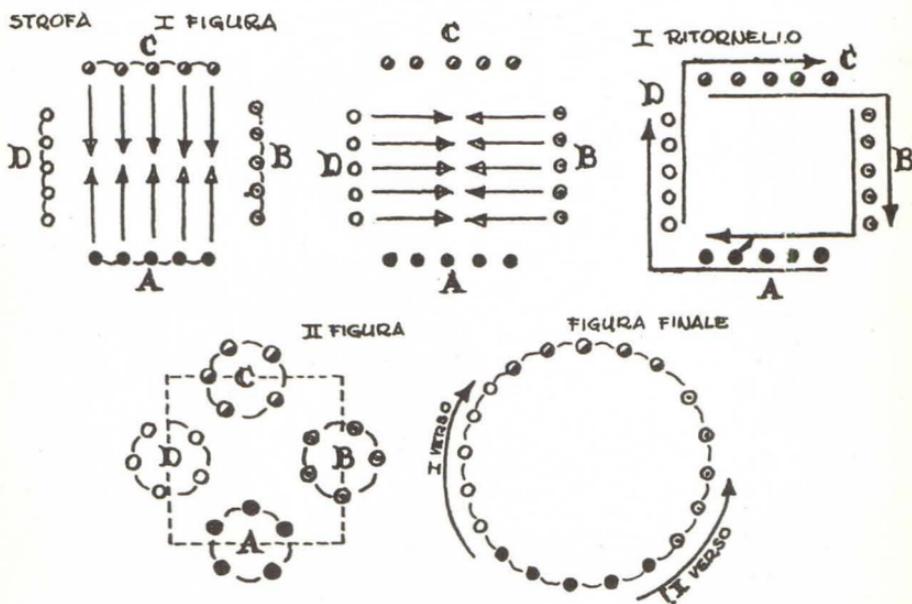
Alle parole: « che quandu stu fiascu faghe pija pija! » è la volta dei gruppi D e B, mentre A e C stanno fermi.

Il ritornello va fatto in sei tempi, tanti quanti sono i versi, spostandosi lateralmente, da destra verso sinistra, ma sempre seguendo i lati del quadrato, in modo che ogni gruppo vada progressivamente prendendo il posto del gruppo vicino.

Per effettuare lo spostamento si esegue il seguente passo: sempre tenendosi sottobraccio, dalla posizione di fermo (gambe unite) si porta la gamba destra dietro la sinistra, poi si riuniscono i piedi, quindi si alza in avanti la destra piegandola leggermente davanti alla sinistra, poi si riuniscono ancora i piedi, e si alza in avanti la gamba sinistra piegandola leggermente davanti alla destra, poi si riuniscono i piedi.

Questo per il primo verso del ritornello.

Per il secondo verso si ricomincia a portare la gamba destra dietro la sinistra eccetera.



Da principio occorre andar piano, marcando bene le battute, ma con la pratica si deve arrivare ad eseguire il passo velocemente, quasi saltellando.

Alla fine del ritornello i gruppi devono arrivare in posizione da riformare il quadrato.

Poi si ripete la strofa cambiando figura.

I danzatori mantenendosi sui quattro lati del quadrato ideale, formano quattro cerchi tenendosi per mano.

Il primo verso della strofa viene danzato solo dai gruppi A e C, (mentre B e D stanno fermi) spostandosi in tondo, da destra a sinistra, con un passo semplice (), ma ben marcato.*

Piede sinistro si sposta di lato, riunire i piedi, poi ancora sinistro di lato, riunire e via così.

Il secondo verso della strofa viene danzato nello stesso modo dai gruppi B e D.



4. Egli andava per trovare la sua bella a Cefalù; dopo un mese a continuare non ce la faceva più. *Rit.*
5. Il suo elmo allora prese e com'è, come non è con due rami il fuoco accese e si preparò il caffè.

Ritornello finale

Si sente nel bosco
un sibilo, ohimè;
è un suono nascosto:
già bolle il caffè.

La strofa è cantata da un solista con accompagnamento.

Si danza in piedi; in cerchio, braccia piegate davanti al petto, rigidamente palmo sopra palmo, busto eretto. Si ascolta la storia, e ai due asterischi segnati sulla musica si battono le mani.

Al I ritornello: rapidamente ci si dà la mano col vicino e iniziando subito sul primo tempo della battuta, con un piccolo balzo sul piede destro (come un breve affondo di scherma), si fanno 4 passi a destra; idem subito a sinistra. Subito si assume la posizione della strofa.

La posizione delle varie strofe è sempre identica. Le figure invece dei ritornelli sono di due tipi e si alternano.

Al II ritornello: al primo tempo di ogni battuta si battono in alto le mani, con slancio, e al secondo tempo si porta il palmo destro a battere sulla scarpa destra e alternativamente il palmo sinistro sulla scarpa sinistra.

Il III ritornello è come il I.

Il IV ritornello è come il II.

Il V ritornello è come il I, ma con movimento più rapido e travolgente.

73

BATTELLO VA'

In uno Fa Do 7. Fa

1. Bat - tel-lo va so-pra l'on-da del ma-re, bat-

Do 7. Fa $\text{♩} = 1$

-tel-lo va e scom-pare lon-tan. S'alza, s'abbassa, s'im-

Do Fa Do

-bianca, l'onda, s'al-za, s'abbas-sa, più in al-to va.

2. Nocchiero, dormi e la vela si gonfia;
nocchiero, dormi e non pensi a remar.
Gira e rigira il remo in mare,
gira rigira veloce va. (bis)
3. Timone e il vento che gonfia la vela,
timone e il vento le porta lontan.
S'alza s'abbassa s'imbianca l'onda,
s'alza s'abbassa più in alto va. (bis)

Disposizione: Bisogna disporre i danzatori su due cerchi concentrici, con un numero pari di persone. Ad ogni danzatore del cerchio esterno ne deve corrispondere uno del cerchio interno.

1° Movimento: Il cerchio - Dandosi la mano i danzatori dei due cerchi a gambe divaricate, oscillano a tempo di musica; il cerchio interno in un senso, l'esterno in senso contrario.

2° Movimento: Le onde - I danzatori del cerchio esterno, sempre tenendosi per mano, passano le braccia davanti al corpo dei danzatori del cerchio interno, a tempo; gli esterni alzano e abbassano le braccia, gli interni si piegano in ginocchio e si alzano.

3° Movimento: Remo - I danzatori dei due cerchi restano al loro posto e si girano di fianco, quelli del cerchio interno (remo) piegano il ginocchio destro a terra e allargano le braccia, quelli del cerchio esterno prendono con due mani il braccio sinistro del danzatore del cerchio interno e, a tempo, imitano il movimento del remare.

4° Movimento: Timone - I danzatori dei due cerchi, sempre disposti di fianco, in piedi. Quelli del cerchio interno (timone) allargano il braccio destro verso il danzatore del cerchio esterno, che a tempo e di scatto, fa il movimento del timoniere.

MON PAPA'

74

Mon pa - pa ne veut pas que je
dan-ce que je dan-ce. Mon pa - pa ne veut pas que je

Sib Do Fa Sib Fa Do Fa Sib Do Fa

dance la pol - ka. C'est Dou-dou, a-vec son vi - o -
 lon, qui fait danser les fil - les, qui fait danser les
 fil - les. C'est Dou - dou, a-vec son vi - o -
 -lon, qui fait danser les fil - les et les gar - çons.

Tutti seduti in cerchio.

A) Uno del gruppo gira saltellando a tempo (mentre un piede posa a terra, la gamba dell'altro viene alzata passando davanti al ginocchio della gamba opposta).

B) Si ferma davanti a uno del gruppo, che si alza, e i due, uno di fronte all'altro, saltellano fino a canto finito.

Si ripete il canto da capo, mentre i due, a braccetto, riprendono a girare saltellando. Alla lettera B si staccano, fermandosi di fronte a due altri componenti il gruppo (uno ciascuno) ed intrecciano la danza, ciascuno col suo compagno di fronte, come sopra. Così via, finché i componenti il gruppo non si trovano tutti a danzare a due a due.

75

DANZA XAVANTES

Ritmo: he he he-ia he

Tutti in cerchio. Partire da un tono molto cupo e piano, e crescere in intensità e in altezza man mano che si procede nel movimento della danza. Così per ogni parte. Far sentire l'h aspirato.

A ogni divisione (= ) corrisponde un movimento. La 1^a, 3^a, 5^a parte si fanno tre volte.

1^a parte: Tenendosi per mano, chini in avanti, sui due primi movimenti (he, he) molleggiano sulle gambe divaricate, una volta per movimento.

Sui due movimenti successivi (heia, he) riunire le gambe e molleggiarsi, una volta per movimento.

2ª parte: A gambe divaricate, alzare le mani verso il cielo, con lo sguardo fisso in un'ipotetica luna, mentre si eseguisce in crescendo un « he » prolungato.

3ª parte: Sui due movimenti (he, he) molleggiarsi sulle gambe riunite (una volta per movimento), con le mani libere penzoloni. Sui due movimenti successivi (heia, he) allargare le gambe con un saltello per movimento, alzando contemporaneamente le braccia al cielo, e tenerle alzate.

4ª parte: Tutto come la seconda, ma con movimento contrario, cioè abbassare le braccia verso terra, chinandosi.

5ª parte: Come la prima.

23. Canto mimato

Come il coro parlato è l'applicazione più completa della dizione, similmente lo è il canto mimato per la mimica. Purché eseguito con sincronismo e con stile, il canto mimato è una forma di espressione che può essere presentata a qualsiasi pubblico ed in qualsiasi momento. È sempre un numero di sicuro successo.

Gli elementi necessari ai partecipanti del canto mimato sono:

- la buona preparazione mimica;
- il sincronismo: cioè l'esatto succedersi dei movimenti eseguiti contemporaneamente da parte di tutti gli attori;
- lo stile: cioè una mimica misurata e precisa dei gesti che accompagnano le parole.

Se il canto è a più voci, l'effetto risulta migliore. Per gli attori del canto mimato è più importante essere intonati che essere dei bravi mimi, ma ciò non significa che essi non debbano studiarsi ogni gesto in anticipo e preoccuparsi della espressione mimica. Il costume è sempre quello essenziale, costituito il più delle volte dal costume base e da un particolare identico per tutti.

Per creare il canto mimato ci si basa su una musica orecchiabile e su parole commentabili da una azione mimica.

È buona regola rompere l'azione cantata con brevi intervalli di parlato eseguiti all'unisono, oppure con battute di dialogo tra due attori. La mimica che accompagna le parole del canto deve essere scarna e precisa.

76

L'ORGANO

ATTORI: 10 *canne d'organo* - un *presentatore* - un *maestro* - un *operaio*.

COSTUMI - Per le *canne*: 10 *tute nere*, 10 *guanti bianchi*, 10 *guanti neri*.

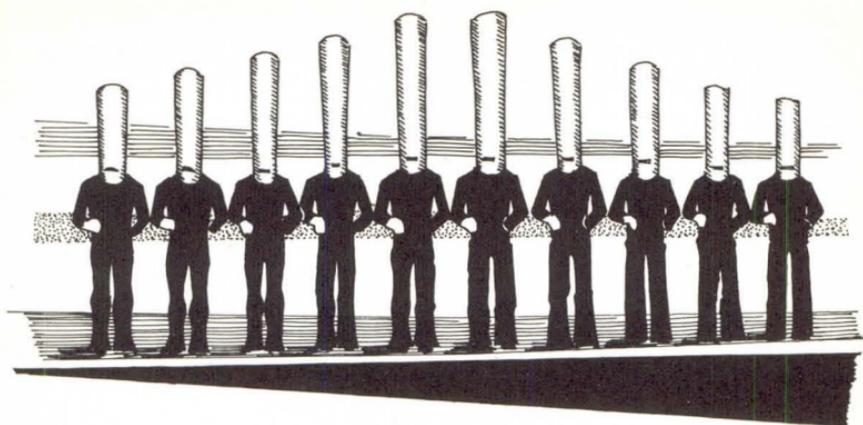
Presentatore: *tuta nera*.

Maestro: *tuta nera*, *redingote* e *occhiali* (eventualmente una *parucca*).

Operaio: *tuta blu*.

MATERIALE: 10 *canne d'organo* costruite con *cartone solido*, di *diversa altezza*, *verniciate in alluminio*; un *foro per gli occhi* ed uno *piccolo per la bocca*.

1 *martello grande di cartone*.



AZIONE: *Le dieci canne d'organo (come da disegno), sono schierate in rigido ordine di altezza, ferme con le braccia avanti; in una mano guanto nero, nell'altra bianco (i tasti).*

Da un lato il presentatore annuncia enfatico il grande concerto d'organo diretto dal maestro... ecc.

Entra il maestro con grande sussiego, si prepara, preme qualche tasto, che emette dei suoni a casaccio; infine si gira verso il pubblico e saluta con un inchino.

Inizia il concerto d'organo: il maestro, sbracciandosi, comincia a suonare l'organo, premendo sui tasti, i quali a loro volta emettono un suono concordato, e seguendo una melodia già in precedenza fissata. Basterà che il tasto toccato emetta la nota che viene dopo la precedente. Bisogna suonare un motivo piuttosto lento e melodico, ad es., « O sole mio ».

Ad un tratto un tasto si incanta ed emette un suono prolungato; a nulla serviranno i tentativi del maestro. Si chiama così l'operaio che con una martellata mette a posto tutto.

NB: *È importante la mimica del maestro (che non deve però esagerare), ma soprattutto le canne, che debbono essere immobili e bene affiatate nel motivo musicale.*



La scenetta si svolge secondo lo schema e utilizzando lo stesso motivo musicale dei cantastorie.

Entrano tre attori vestiti con alcuni piccoli particolari che ne indicano le caratteristiche: uno è una donna anziana e perciò porta un velo nero (è Agnese); l'altro è una donna giovane e porta i capelli raccolti e gli spilloni (è Lucia); il terzo è un giovane uomo e porta un cappellino tipo tirolese (è Renzo). Ciascun attore, poi, ha uno strumento musicale (ad esempio: chitarra, tamburo e fisarmonica o armonica o pifferetto). Quando i tre attori sono disposti di fronte al pubblico, fermi, ed in atteggiamento tipico e « caricato » dei suonatori cantastorie, entra il dicitore che dà il via alla canzone. Il canto è cantato da tutti; gli intermezzi parlati sono detti dal dicitore.

CANTO: Militari, borghesi e ragazze,
noi cantiam per le strade e le piazze,
e cantando ogni guaio va via;

siamo Agnese, Lorenzo e Lucia. Zum, zum!

LUCIA: (Fa una voce piagnucolosa, senza parole precise).

DICITORE: Con la voce da litania ha parlato la Lucia.

RENZO: (Fa un suono flautato).

DICITORE: Col vocino da violino ha risposto Tramaglino...

Sì, signore e signori, Lorenzo Tramaglino, che l'è ancora un bambino, ma è già innamoratto di Lucia Mondella, ragazza più brutta che bella...

Seconda stroffa tutta cambiatta... metà rifatta e metà... stasio.

CANTO: Su quel ramo del Lago di Como,
quel che volge un poco più in basso,
vivon lieti due donne ed un uomo,
un vil prete ed un satanasso. Zum, zum!

AGNESE: (*Fa una voce piagnucolosa...*).

DICITORE: Con la voce falsa e cortese ha parlato donna Agnese.

RENZO: (*Fa un suono flautato...*).

DICITORE: Col vocino da violino ha risposto Tramaglino...

Sì, signore e signori, Lorenzo Tramaglino, che non l'è più un bambino, ma ci ha sempre la Lucia nel cuoricinno.

Terza stroffa tutta diversa, in due tempi. Primo tempo: allegretto ma non troppo. Secondo tempo: ... due a zero!!

CANTO: Don Abbondio l'è stato vigliacco.

Don Rodrigo ci ha messi nel sacco.

A Lucia la cosa non piacque,
addio monti sorgenti dall'acque. Zum, zum!

LUCIA: (*Fa una voce piagnucolosa...*).

DICITORE: Con la voce di mia zia ha parlato la Lucia.

RENZO: (*Fa una voce flautata*).

DICITORE: Col vocino da violino ha risposto il fantolino...

Sì, signore e signori, il fantolino, che l'è quello che Tramaglino volesse avere quando sposerebbe la Lucia, ma che per ora non può sposarla, perché c'è di mezzo il nobile prepotente e il prete deficiente...

Altra stroffa tutta cambiata, un po' veloce ed un po'... lenta!!

CANTO: La Lucia è costretta a fuggirre
e la notte non può più dormirre.
La badessa di poi la tradise
ed un giorno qualcun la rapise. Zum, zum!

AGNESE: (*Fa voce piagnucolosa*).

DICITORE: Con la voce che spacca l'orecchia
ha parlato ancora la vecchia.

RENZO: (*Fa voce flautata*).

DICITORE: Col vocino da violino ha risposto il fantolino...

Sì, signore e signori, il fantolino, che non è più quello di Tramaglino, ma è il figlio della badessa e di suo cugino!!

Altra stroffa migliore ancora, agricolo-giudisiaria.

CANTO: Dopo che Renzo arriva a Milano,
c'è una gran carestia di grano,

e per poco il Ferrer lo impicca,
perché aveva rubato una micca. Zum, zum!

LUCIA: (*Fa voce piagnucolosa*).

DICITORE: Con la voce di sacrestia ha parlato la Lucia.

RENZO: (*Fa la voce roca*).

DICITORE: Con la voce del pirato ha parlato l'innominato!

Sì, signore e signori, l'innominato, che non si conosceva il suo nome, ma solo il cognome!!!

Penultima strofa... andantino con moto... ondosso uniforme.

CANTO: Federico il buon Cardinale
fa del bene e combatte col male;
dopo averlo ben bene sgridatto
convertise anche l'Innominatto! Zum, zum!

AGNESE: (*Fa voce piagnucolosa*).

DICITORE: Con la voce del malato, Agnese ancora una volta ha parlato.

RENZO: (*Fa un ghigno sarcastico*).

DICITORE: Con la voce dell'intrigo, ha risposto... Don Rodrigo!

Sì, signore e signori, Don Rodrigo, che l'è un vecchio volpone,
ma tra un poco ci viene... il bubbone!!!

CANTO: Ed infine arriva la peste
che si attacca ai calzoni e alla veste.
Tutti muoiono e tutti van via,
tranne Agnese, Lorenzo e Lucia. Zum, zum!

DICITORE: Ritornello caustico e didascalico!!!

CANTO FINALE: E con questa sinfonia
noi andiamo a terminar,
sia più furba di Lucia
chi si vuole maritar!!! Zum, zum!

Si allontanano chiedendo l'obolo nel cappello o nella mano e dicendo: grassie signori, grassie!!!

Valzer Sol

Mi - li - ta - ri, bor - ghe - sie ra - gaz - ze —

—, noi can - tiam per le stra - de e le piazze —

—, e can - tan - do ogni gua - io va vi - a —: siamo A-

-gne-se, Lo-ren-zoe Lu-ci-a. Zum zum.
Finale
 E con que-sta sin-fo-ni-a
 noi an-dia-mo a ter-mi-nar, sia più
 fur-ba di Lu-ci-a chi si
 vuo-le ma-ri-tar. Zum zum!

BALLATA DEL GAMBAMOSCIA

78

ATTORI: 8.

COSTUMI: Sono consigliati semplici costumi base (tute nere o rosse, bombette).

Quando si apre il sipario gli attori sono disposti in fila, spalle al pubblico, testa china, mani incrociate dietro la schiena.

Si chia-ma-va Gam-ba-mo-scia; a-
 ve-va u-na gamba flo-scia, un occhio di cristallo, la
 mano di me-tal-lo, la gamba di ca-sta-gno, i cal-

La7 Re- La7 Re-

-zo-ni di fu-sta-gno con le top-pe sul fon-del.

Meno
 Af Sib Do7 Fa

E-rail più for-te, va - le - va per die-ci.

a tempo
 La7 Re- La7 Re- La7

Ma che ro-gna, che sca-lo-gna, quella notte di pas-

Re-

-sion. Scappa, Gamba-moscia, non pensa re al-la ven-

-detta ma alla mamma che t'a-spetta, rattoppandoti i cal-

B Do7 Fa Do7 Fa

-zin. Pum, pum, pum, gri-da-noi fu-ci - li.

La7 Re- La7 Re-

Scappa, Gamba-mo-scia, non ti fare più acchiappare, se ti

La7 Re- La7 Re-

vo-gliono ammazza-re chiedi a-iu-to ad un pastor.

La7 Re- Do7 Fa

Il pa-sto-re gli ru-bò l'occhio di cri-stal-lo, la

Do7 Fa La7 Re-

ma-no di me-tal-lo, la gam-ba di ca-stagno, i cal-

La7 Re- La7 Re-

-zo-ni di fu-stagno con le toppe sul fondel. *Ripetere da A a B poi segue*

Co-me fac-cio sen-z'occhio di cri-stal-lo, la
 ma-no di me-tal-lo, la gamba di castagno, nè i cal-
 -zo-ni di fu-stagno con le top-pe sul fondel?
 E-ra il più for-te, va-le-va per die-ci.
 Ma lo vol-le-ro ammaz-zar!

Si chiamava Gambamoscia,
 aveva una gamba floscia,
 — Tutti flettono la gamba destra.

un occhio di cristallo, la mano di metallo,
 la gamba di castagno, i calzoni di fustagno
 con le toppe sul fondel.

— Si voltano verso il pubblico ed avanzano come se conversassero
 tra loro indicando, mentre cantano, l'occhio, la mano, la gamba.

Era il più forte, valeva per dieci.

— Assumendo un aspetto fiero e marciando con passo marziale,
 si dispongono 4 davanti e 4 dietro, in mezzo alla scena.

Ma che rogna,

— I 4 davanti si abbassano con un moto d'ira (es. battendo il pugno
 destro sul palmo sinistro aperto).

Che scalogna,

— I 4 dietro scagliano sopra le teste dei compagni un pugno all'aria
 (i movimenti devono essere sempre di assieme).

Quella notte di passion!

Scappa, Gambamoscia, non pensare alla vendetta,
 ma alla mamma che ti aspetta rattoppandoti i calzin.

— *Tutti si voltano verso sinistra, mentre cantano restando nella stessa posizione di cui sopra.*

Pum, pum, pum, gridano i fucili.

Scappa Gambamoscia, non ti fare più acchiappare, se ti vogliono ammazzare, chiedi aiuto ad un pastor.

— *Al primo « pum » tutti assumono la posizione di chi imbraccia un fucile, quindi si riportano nella posizione di prima.*

Il pastore gli rubò
l'occhio di cristallo, la mano di metallo,
la gamba di castagno, i calzoni di fustagno
con le toppe sul fondel.

— *Si sono alzati da terra i 4 accovacciati e tutti cantano seguendo l'indicazione data prima.*

Era il più forte, valeva per dieci.
Ma che rogna, che scalogna
quella notte di passion!

— *Si ripetono esattamente i movimenti già descritti sopra.*

Scappa, Gambamoscia, non ti fare mai beccare,
se ti vogliono accoppiare scappa, corri per di qua.
Ehi, Ehi,...

— *Tutti seguono, spostandosi da sinistra a destra, le fasi del canto, ritmando molto la sequenza.*

— *Gridando si spostano rapidi ora a destra, ora a sinistra con uno scatto (Ehi, Ehi...).*

Come faccio, senz'occhio di cristallo,
la mano di metallo, la gamba
di castagno, né i calzoni di fustagno
con le toppe sul fondel?

— *Cantando tutti si spostano definitivamente a sinistra (indicando come al solito l'occhio, ecc.) ed alla fine della strofa un attore, Gambamoscia, crolla a terra, subito attorniato dagli altri.*

Era il più forte, valeva per dieci;
ma... lo vollero ammazzar!

— *Cantando intorno a Gambamoscia.*

— *Battono ritmicamente a terra i piedi per due volte.*

24. Coro parlato

Il coro parlato presume una buona preparazione in dizione e ne è la sua applicazione più completa.

Può essere attuato da un minimo di tre elementi fino ad un massimo di dieci (salvo eccezioni), ed è commentato da poche illustrazioni mimiche aventi lo scopo di introdurre il dialogo e di riempire le pause.

Gli elementi necessari ai partecipanti del coro parlato sono:

- buona dizione, limpida e chiara;
- recitazione con una tonalità superiore a quella del comune parlare, per dare alla parola quella sonorità che è necessaria per farsi sentire da tutto il cerchio;
- tonalità e timbro di voce uniformati, in modo che sin dalla prima battuta risulti una voce identica per tutti.

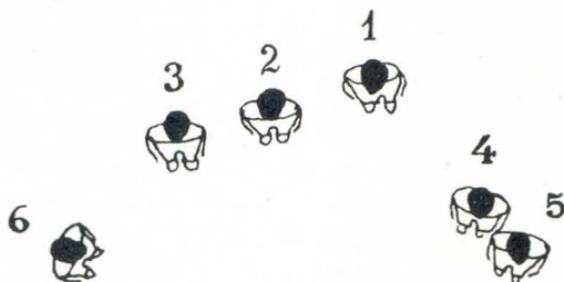
È bene tener presente che senza una intonazione perfetta il coro parlato risulta stanco, monotono, inefficace. Sono necessari ancora: un tempismo assoluto negli attacchi, ed una uniformità e signorilità nei gesti che devono essere ampi e marcati, ma non esagerati.

Spunti per cori parlati possono essere tratti da poesie, brani di prosa, tratti di romanzi o opere letterarie adattati e rielaborati. Ottimi, perché più educativi, restano i cori nati dalla partecipazione dei ragazzi.

ATTORI: 6 più 1 che suoni la chitarra.

COSTUMI: consigliati semplici costumi base.

SCENOGRAFIA: è necessario un telo per ombre cinesi: il numero poi si svolge tutto sull'avanti del telo, tranne 2 o 3 quadri. Si può sfruttare il telo inserendo nei vari contesti delle diapositive. Gli attori si dispongono:



6 — C'era una volta un droghiere.

3 — C'era una volta...

2 — un bravo pastore.

1 — Sì è proprio così.

3 — È proprio così che la cosa iniziò,

2 — una bella sera d'estate.

(Il 7 esegue degli accordi con la chitarra).

6 — Avvenne così perché una sera d'estate,

1 — una chiara sera d'estate,

2 — un forte, bello, bravo pastore venne ad entrare nella bottega del droghiere.

(Buio).

4 — Buon droghiere, avete da vendermi dell'ottimo miele?

(Luce su 4 e 5).

5 — Miele eccellente, caro pastore; e ve lo vendo ben volentieri, misura abbondante e prezzo buono.

(Si bloccano. Buio su 4 e 5).

(Luce su 7. Accordi).

6 — Così fraternamente conversano in quella chiara sera d'estate il cliente e il venditore.

3 — Il pastore e il droghiere.

(Il 4 e il 5 mimano).

2 — Or, mentre il bravo droghiere...

1 — onestamente pesava il buon miele,

6 — il fulvo, ambrato miele che le api nostre bionde sorelle avevano succhiato dai fiori... toc...

(4 e 5 si bloccano).

3 — Una goccia,

2 — una goccia di miele rosato.

(1 indica un punto).

1 — Sul pavimento della bottega

3 1 2 — è caduta una goccia piccola piccolaaa.

(1 2 3 portano l'indice e il pollice all'occhio. Buio).

(Luce su 7 che esegue accordi)

6 — Sì, fu proprio così che la cosa iniziò.

3 — Una mosca...

(Tutti la seguono con lo sguardo).

2 — venne a posarsi sulla goccia.

1 — La piccola goccia caduta sul pavimento.

(Guardano il punto).

6 — Naturale, logico per una mosca.

1 — Il gatto, sotto l'armadio,

(Tutti si chinano).

3 — già da un poco osservava la mosca.

(Si sollevano).

6 — Naturale, logico per un gatto.

2 — Il gatto...

CORO — miaooo...

(Girano veloci la testa seguendo il balzo).

6 — E la mangiò.

1 — Il cane,

3 — il grosso tozzo cane del pastore,

2 — sbigottito dal balzo del gatto,

1 — credendo che il gatto ce l'avesse con lui...

6 — naturale, logico per un cane...

(A fondo in avanti col pugno chiuso).

CORO — uaaa...

(Si risolleivano chinando il capo).

6 — E, senza volerlo,

3 — il droghiere afferra un nodoso bastone,

(Il 5 alza il braccio e vibra il colpo).

CORO — e... pang...

6 — Povero cane innocente,

3 — morto a fianco del gatto!

1 — E il forte bravo pastore

(Il 4 uccide il 5).

2 — stese morto l'onesto droghiere.

(Buio - Accordi, luce su 7).

6 — Sì, fu proprio così.

(Luce).

3 — Nella bottega del droghiere,

1 — fu proprio così che la cosa iniziò,

(*Accordi - Buio*).

6 — in una chiara sera d'estate.

(Luce).

5 — All'omicida!

4 — All'assassino!

1 — Arrestatelo!

(*Si bloccano*).

CORO — Ammazza, ammazza!

6 — È in subbuglio tutta la città. Dovunque tumulti e disordini, suono di campane a martello, fischi laceranti e la polizia. Davanti alla bottega aumenta la calca, s'assiepa e s'aggroviglia la folla.

(*Tutti corrono avanti e indietro, poi fanno gruppo*).

(*Si formano in scena 2 gruppi: 4 e 3 = X, 2 e 5 = Y*).

4 — Un delitto premeditato.

5 — Un'aggressione organizzata.

X — Monte contro piano.

Y — Commercianti contro pastori.

X — Razza maledetta!

Y — Razza vile!

X — Morte ai droghieri!

Y — Dagli ai pastori!

4 — Difendiamo i diritti!

5 — Vendetta!

(*Vanno uno verso l'altro minacciosi*).

CORO — Guerra!

(*Si bloccano - Buio*).

2 — Dolce miele, fluido e zuccherino...

3 — Dolci api...

1 — Chi l'avrebbe mai detto?

(*Accordi - Buio*).

5 — La radio di tutto il mondo diffonde comunicati:

CORO — Salviamo la civiltà.

5 — E sul mondo scese il rosso manto della guerra, il disgustoso lezzo della morte.

4 — Dov'erano le case dei vivi, sorgono le case dei morti.

3 — Ma perché mai?

1 — Perché tutto questo?

2 — Perché siamo giunti a tal punto?

6 — Come si è cominciato?

5 — Non si era mai veduta una simile ecatombe,

2 — tanti ordigni di guerra messi all'opra insieme.

3 — Una pazzia tremenda e sanguinosa.

1 — Un'incosciente crudeltà mortale.

CORO — Centinaia e centinaia d'anni:

(In ombre cinesi appaiono 4 e 5 che guerreggiano).

3 — non vi era più che un mestiere,

1 — non vi era più che una industria:

CORO — La guerra!

6 — E venne la fame,

2 — e con essa la peste.

6 — Un denso fumo offusca il cielo.

(Accordi).

3 — Goccia di miele...

(Ombre cinesi: 4 e 5 fanno il quadro).

6 — Goccia di miele... Uccisioni, uccisioni per secoli e secoli, finché non restarono che due soldati. Si erano infilzati l'un l'altro ed erano rimasti spalla a spalla.

Nel momento in cui stavano per rendere l'anima a Dio si guardarono negli occhi:

4 — Ma perché...?

5 — Come mai...?

4 — Come è cominciato?

5 — Io non lo so.

4 — E io neppure.

5 — Moriamo dunque senza sapere il perché!

4 — Perché moriamo?

6 — Goccia di miele, goccia di miele in una calda sera d'estate.

(Accordi - Buio).

POESIA SPAZIALE

80

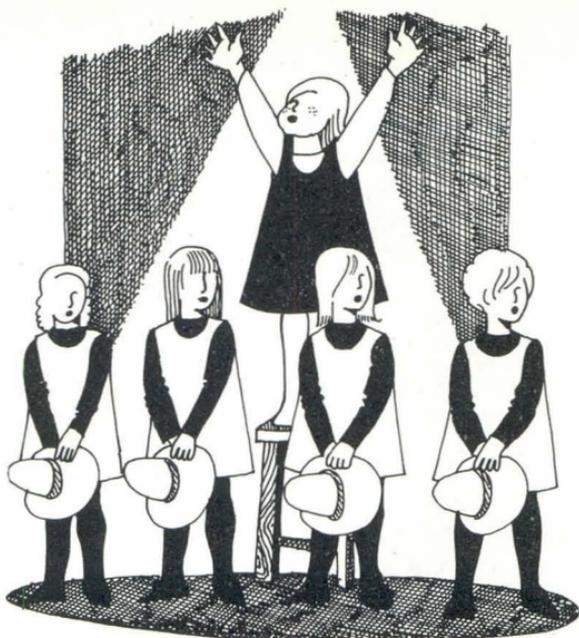
ATTORI: cinque.

COSTUME: *costume base, su cui tutti indossano un poncho di carta crespada di colore vivo (viola, verde, arancione) che risalti sul colore del costume base. Tutti guanti bianchi, e cilindro o bombetta in testa.*

SCENOGRAFIA: *uno sgabello.*

In scena tutti gli attori meno il numero tre. Essi sono in piedi, mani incrociate in basso, in fila, faccia al pubblico e nascondono lo sgabello vuoto dietro di loro.

Fuori scena, la voce del n. 3 declama, enfaticamente:



3 — Egregi Attori!

Il concetto di poesia si sta evolvendo.

Gli antichi credevano che ogni frase dovesse avere un significato compiuto.

Oh, poveri antichi!

I moderni credono invece che una frase ogni due debba avere un significato compiuto.

Oh, poveri moderni!

Noi futuristi crediamo, infine, che ogni frase debba essere priva di significato, per convincere il pubblico.

Evviva i futuristi!

Questa è poesia!

Attori, vi prego, interpretatela come si conviene!

(Dopodiché il n. 3 entra in scena e sale su uno sgabello dietro gli altri quattro, in modo da trovarsi sopra di loro, e al centro).

TUTTI — Potete contarci, signore!

1 — Le fontane colorate!

(Ispirato, imita con le mani il cader dell'acqua).

2 — Il soldino della fortuna.

(Allegramente, tutti osservano come dal bordo della fontana).

5 — La fortuna è cieca (sconsolato).

3 — Ahi!

1 — Scusi, non l'avevo visto.

TUTTI — Fu una terribile disgrazia (*tragici, si tolgono il cappello e abbassano gli occhi*).

3 — Quattro becchini.

(*Con le mani a corna, indicando quelli sotto di lui*).

3 — I quattro grandi.

(*Annunciatore, i 4 salutano*).

1 — Luigi V.

Luigi VI detto il fannullone.

Luigi VII detto Gigi.

Luigi VIII.

Luigi IX.

Luigi X.

2 — Luigi XI detto il ritardatario (*severo, rimproverandolo*).

1 — Luigi XII.

(*Tutti portano le mani al petto, dorso in fuori*).

Luigi XIII Toccaferro.

(*Accavallano i medi sugli indici*).

5 — Luigi XIV il grande.

Luigi XV il medio.

Luigi XVI il piccolo.

Luigi XVII il minuscolo.

Luigi XVIII...

(*Tutti cercano in giro con apprensione*).

3 — Luigi dove sei?

TUTTI — Luuuuigiigiii...

(*Mani alla bocca, imbutito*).

1 — Le roi est mort.

(*Profondo, inchinandosi*).

TUTTI — Vive le roi!

(*Festanti, alzando le braccia*).

TUTTI — Don din don din!

(*Argentino, batocchio con la testa*).

3 — Sono le ore tredici.

5 — Sono le ore tredici.

(*Si rischiara la voce e accenna l'orologio*).

3 — Sono le ore tredici e un minuto.

2 — Un minuto più un minuto fa due minuti.

1 — Un pompiere, più un pompiere fanno una coppia.

5 — Gli alberi del viale.

1 — Un tronco.

5 — Due sospiri.

(*2 e 4 si guardano sentimentalmente*).

(*3 da sopra, li guarda e starnuta*).

TUTTI — Salute!

1 — Un fazzoletto da naso (*lo porge*).

2 — Un fazzoletto al collo.

1 — Un plotone di soldati.

(*Mani alla fronte a visiera*).

3 — Di cretini!

5 — Cretino sarà lei!

3 — Può darsi.

TUTTI — Firmato: Dante Alighieri.

NB: Questo numero si presta moltissimo ad una serie di combinazioni, che vengono spontanee in gruppi di ragazze o di giovani, ambo i sessi. Le battute, che per l'estraneo sono prive di senso, possono avere invece per il gruppo che lo realizza, molti sottintesi e molti significati reconditi, psicologici, ameni, critici; ma comunque sempre piacevoli ed interessanti.

Aggiungo così, come esempio, alcune battute di una

81

POESIA SENZA SENSO

ATTORI — *sei, schierati davanti al pubblico.*

COSTUME — 1) *militare con sciabola e baffoni*, 2) *ragazza giovane e appariscente*, 3) *professore con occhiali e bombetta*, 4) *giovane bellimbusto*, 5) *distinta signora troppo snob*, 6) *vecchio ganimede*.

SCENOGRAFIA — *nulla.*

5 — (*Avanza ancheggiando*).

TUTTI — Noo!

(*Il 6 e il 4 la tirano prontamente indietro*).

2 — Amico nuovo, vino nuovo, invecchierà e diventerà piacevole a bersi.

TUTTI — Viva il Socialismo internazionale.

3 — A prescindere dal fatto che la vita è l'aberrazione degli osceni che si infrangono sull'archetipo dell'apoteomorfismo; bene, a prescindere da tutto ciò io...

4 — io ti amo!

CORO — Mariadele...

1 — Quattrino risparmiato, due volte guadagnato.

6 — E dopo tutto, cos'è la bugia? Solo la verità in maschera.

5 — (*Avanza ancheggiando*).

TUTTI — Noo! (*il 6 e il 4 la tirano prontamente indietro*).

2 — Però, che fisico!

5 — (*Avanza ancheggiando, come sopra*).

TUTTI — Ah fata! (*e la tirano indietro*).

6 — Il risparmio assicura una vecchiaia serena...

3 — a cura del banco dei pegni.

TUTTI — Mani in alto!

4 — (*Mostrando una piccola rapa*) Questa è una rapina.

6 — (*Canta*) Parlami d'amore, Mariù. Tutta la mia vita sei tu. Gli occhi tuoi belli brillano, come due stelle scintillano...

CORO — Mariadele...

2 — dimmi che illusione non è!

3 — Lo scassinatore, invece del solito piede di porco, s'era portato due costolette d'agnello.

2 — La vite disse un giorno al cacciavite:

6 — Smettila di farmi girare la testa.

4 — I fiumi, quando sono piccoli, stanno buoni nel loro letto, poi si ingrossano, e scendono a valle gorgogliando.

1 — Il Piave, invece, mormora!

4 — L'ape che fa la cioccolata...

2 — L'aperugina.

5 — La sua concorrente...

6 — L'apernigotti.

1 — L'ape che fa la birra...

3 — L'aperoni.

4 — (*Esce dalla fila e passa davanti agli altri, salutando con sufficienza, parte alto quasi in punta di piedi e rientra in fila il più basso possibile, dopo aver sentito la battuta seguente*).

TUTTI — Togliti di lì, pagliaccio!

2 — Accidenti che fisico!

5 — Andavo a cavallo una mattina con uno sperone solo. Tanto, se faccio muovere una metà del cavallo, l'altra deve ben seguirlo.

1 — Sono un generale in pensione, ma tra poco mi trasferisco in albergo.

2 — Nonostante il suo unico occhio, forse il destro, il suo sguardo era sinistro.

5 — (*Avanza come sempre per mettersi in mostra, si sente dimenticata*).

TUTTI — Noo! (*e la tirano indietro*).

3 — (*Avanza con le braccia alzate, recitando una poesia. Gli altri lo lasciano andare*).

TUTTI — Generale, il nemico avanza.

1 — Mettetelo da parte, può sempre servire.

CORO — Mariadele! (*e se ne vanno*).

Nota: *volutamente non sono stati scritti i movimenti collettivi, lasciando perciò alla cura del lettore di aggiungerli secondo il suo gusto, o meglio, buongusto.*

PREGHIERA DAVANTI AD UN BIGLIETTO DA DIECIMILA LIRE

da « *Preghiere* » di M. Quoist

ATTORI: 5 lettori.

COSTUME: base.

PRESENTATORE: Non si rispetterà mai abbastanza il danaro, perché il lavoro che esso rappresenta è costato sudore e sangue.
Il danaro è tremendo, può servire l'uomo o distruggerlo.

A — Signore, ecco questo biglietto, mi fa paura.

TUTTI — Tu conosci il suo segreto, tu conosci la sua storia.

B — Mi impressiona perché non parla,

C — non dirà mai tutto quel che si nasconde nelle sue pieghe, non rivelerà mai tutti gli sforzi e le lotte che rappresenta.

TUTTI — Porta su di sé il sudore,

A — è ricco di tutto il peso di lavoro umano che contiene e che forma il suo valore.

B — Mi impressiona, mi fa paura,

C — perché ha dieci morti sulla coscienza,

D — tutti i poveracci che si sono uccisi sul lavoro, per lui...

E — Per averlo, per possederlo qualche ora,

C — per ottenere da lui un po' di piacere, di gioia, di vita...

TUTTI — In quante mani è passato, Signore?

A — E che ha fatto in questi lunghi viaggi silenziosi?

B — Ha offerto delle rose bianche alla fidanzata raggiante,

C — ha pagato i confetti del battesimo, nutrito il pupo roseo.

D — Ha messo il pane sulla tavola del focolare.

E — Ha permesso le risate dei giovani e la gioia degli anziani,

C — ha pagato il consulto del medico salvatore,

D — ha dato il libro che istruisce il bimbo,

E — ma ha inviato la lettera di rottura,

A — ha pagato l'assassinio del bimbo, nel seno della madre,

B — ha distribuito l'alcool e fatto l'ubriaco.

C — Ha proiettato il film vietato ai ragazzi,
e registrato il disco nauseante.

D — Ha sedotto l'adolescente e fatto dell'adulto un ladro.

E — Ha pagato l'arma del delitto e gli assi d'una bara.

TUTTI — O Signore, ti offro questo biglietto da diecimila lire,

A — nei suoi misteri gaudiosi,

B — nei suoi misteri dolorosi.

TUTTI — Ti ringrazio per tutta la vita e la gioia che ha donato.

B — Ti chiedo perdono per il male che ha fatto.

A — Ma soprattutto, o Signore, te lo offro per tutto il lavoro d'uomo, per tutta la pena d'uomo di cui è il simbolo e che, domani finalmente, moneta incorruttibile, sarà mutata nella tua vita eterna.

LA GIUBBA DEL NONNO

83

ATTORI: *tre.*

COSTUME: *costume base, su cui aggiungere i seguenti particolari: due polsini rossi di dimensioni maggiori del normale, con grandi gemelli dorati. Colletto rosso a scialle.*

SCENOGRAFIA: *su un lato della scena un portamantelli a cui sta appesa una vecchia giacca da casa.*

A — Chi ti vide?

(ABC aprono le tendine di una finestra).

B — Chitti!

(B mano alla bocca, come per chiamare qualcuno).

A — Chittivide nel vespero irreale, quasi bandiera vecchia...

(A parla al portamantello. BC scattano sull'attenti).

C — che fa buon brodo.

(C scopre il coperchio di una pentola e rimescola il brodo).

A — Giubba parlata del nonno?

B — E chittivide?

C — Un cieco, no certo.

B — Ma un poeta, sì.

(C si passa la mano sugli occhi).

(Pausa).

A — Giubba.

(A un passo avanti, slancia le braccia in alto).

B — Virgola.

(B richiama A prendendolo per un braccio).

A — Giubba, virgola, mi ascolti?

(A altro passo avanti, indi torna nella fila).

ABC — Giubba per trent'anni vestita, giubba rattrappita, e ormai priva di contenuto.

(ABC stringendosi nelle spalle, afferrano il colletto della propria giubba; poi abbandonano le braccia lungo i fianchi e incurvano la schiena lasciando cadere la testa su una spalla).

A — Chi ti dirà la mia pena?

(A braccia aperte verso il basso).

ABC — Noi ti vedemmo bambina (ABC braccio destro orizzontale teso verso il pubblico per indicare la statura): eri scendiletto (AB avanti la gamba destra piegandosi su di essa, e tenendo il braccio destro per invitare C a stendervisi) dello zio prediletto. (AB come prima. C dopo un mezzo giro su se stesso, si adagia sulle gambe e sulle braccia degli altri due, carezzandosi i baffoni).

A — Che profumo di rosa! (B aiuta C a rialzarsi. C fa l'addormentato in piedi).

B — Quali sogni! (B parlando verso C).

C — Oh, mia giubba schifosa! (C svegliandosi di colpo).

ABC — Giacca del babbo... (ABC braccio destro a indicare, prima la statura del padre, poi quella del nipote) e poi del nipote; fosti anche sottana (ABC inchino, allargando la sottana).

B — Ed eri bella!

C — Di mia sorella.

A — Fosti tenda di finestra e poi giubba di nuovo.

(A imita con le mani la tenda ondeggiante, poi guarda i suoi polsini).

B — Colore di un uovo (B rompe l'uovo)...

C — marcio (ABC tappandosi il naso con la mano).
(Pausa).

A — Or, come stai? (A alla giubba).

Io ti rivedo nella mia miopia (A socchiudendo gli occhi, facendo un passo avanti).

B — Nella sua mio miopia (B ridendo alle spalle di A).

A — Nella mia miopia di intelligente ebete.

C — Ah, questa è la realtà più vera! (C al pubblico, indicando A).
(Pausa).

A — Con quanta magia mi affascini ancora (A braccia tese avanti), giubba che t'avvii placida e solenne (A allarga le braccia, muovendole come onde e fermandole, tese, sotto il naso di BC)...

B — regale e untuosetta (B tocca la mano di A con ambedue le sue, spingendola via. La mano di A ricade)...

C — dura e ormai fredda (C tocca la mano di A e la caccia via con ribrezzo. La mano ricade)...

A — incolore e gelida,

B — proprio come il ghiaccio.

ABC — A diventare straccio!

(ABC movimento di chi strizza uno straccio bagnato).

**ESEMPIO DI CORO PARLATO
DI APERTURA DEL CERCHIO**

84

ATTORI: *tre.*

COSTUME: *base.*

A — Questo è il fuoco che riscalda...

B — la nostra amicizia.

C — Questo è il fuoco che illumina...

A — la nostra gioia.

A — Questo è il fuoco che innalza...

ABC — la nostra preghiera.

Canto o danza.

**ESEMPIO DI CORO PARLATO
DI CHIUSURA DEL CERCHIO**

85

ATTORI: *tre.*

COSTUME: *base.*

A — Ci siamo ritrovati,

B — fratelli,

C — per cantare assieme,

A — per gioire assieme,

B — per pregare assieme,

A — per concludere assieme...

C — una giornata di lavoro,

ABC — una giornata di gioia.

A — Concedici, o Signore,

B — di essere domani

A — più attivi

C — più generosi

B — più sereni

ABC — più cristiani di oggi. Amen.

Canto e preghiere.

Nota: *Questo coro è particolarmente raccomandato se il cerchio è attorno a un fuoco, è utile per creare il clima che lo caratterizza.*

25. Espressione totale

Per « espressione totale » si intende quella forma espressiva che permette la utilizzazione totale di tutti i mezzi di cui dispone il giovane, e cioè: canto, dizione, grida, respiro, silenzio, mimica, danza.

Attore del teatro totale sarà dunque colui che mette se stesso, completamente, a disposizione della espressione drammatica. Tutto se stesso, la sua intelligenza, la sua agilità e le sue braccia, le sue gambe, la sua voce, il suo modo di sorridere, di recitare, di cantare, di camminare, insomma il totale delle sue capacità.

È il ragazzo il protagonista della sua educazione, colui che collabora rendendosi disponibile; l'educatore lavora, ma all'esterno.

Per scoprire se stesso il ragazzo deve esprimersi. Per conoscere il ragazzo e poterlo educare l'educatore deve osservarlo e seguirlo mentre egli si esprime. Espressione è tutto quello per cui una persona si esteriorizza: i gesti e le parole, i movimenti della fisionomia, gli scatti di impazienza e gli scoppi d'ira, le grida dopo una emozione, il modo di tenere le mani, di sedersi, di camminare. Solo se il ragazzo è invitato, per esempio, a camminare da zoppo, da orgoglioso, da cieco, egli riesce ad analizzare per paragone il suo modo di camminare e può, quindi, correggersi e completarsi. Solo se durante la prova gli è stato insegnato ad usare disinvoltamente delle proprie mani, egli si accorge di avere la goffa abitudine di tenerle nelle tasche o di cincischiare la cintura; e solo eseguendo esercizi mimici, egli riconosce la sua mancanza di agilità e di elasticità.

Per l'educatore, intanto, osservare i ragazzi mentre provano i diversi compiti, seri, comici o caricaturali, mentre manifestano le loro preferenze o criticano le prove altrui, è un modo sicuro per conoscerne il carattere. Un ragazzo timido o che teme il ridicolo, può riuscire a nascondere questa sua debolezza in qualunque altra attività, ma quando gli viene chiesto di rappresentare un ruolo brillante non può fare a meno di tradirsi. Oppure riesce a vincersi anche in questa occasione ed allora l'intento educativo è raggiunto.

Ma una vera conoscenza di sé la si ottiene solo completandola con la conoscenza degli altri. Ed è attraverso la paziente osservazione dei caratteri diversi e opposti, attraverso l'analisi dell'ira, dell'eccitazione, del nervosismo o della disperazione, che il ragazzo può giungere alla conoscenza esatta degli altri uomini e dei vari sentimenti.

Quando riuscirà ad imitarli, a farli propri vivendoli, allora sarà sicuro di comprenderli, di conoscerli esattamente. Le abitudini della vita attuale vedono prevalere l'egoismo e l'egocentrismo sulla comprensione e sul rispetto altrui. Attraverso l'espressione drammatica il ragazzo si abitua a « mettersi nei panni degli altri », e il suo contatto personale ne viene arricchito e completato.

ATTORI: 6 più un lettore (L).

COSTUMI: *consigliati costumi base (tute rosse o nere).*

SCENOGRAFIA: *gli attori sono disposti in fila, di fronte al pubblico, in una stabilita posizione base (ad es., braccia incrociate davanti).*

L — Il mondo moderno nel suo vorticoso vivere non può certo soffermarsi a considerazioni troppo profonde o ad esaminare possibilità di cambiamenti dell'attuale stato di cose. Va tutto così bene...

Pure, se pensassimo a quanti fenomeni potrebbero avvenire, a quali eventi potremmo andare incontro... pensate... se gli uomini perdessero la capacità di camminare autonomamente, se non riuscissero più a pensare, se addirittura non potessero più esprimersi verbalmente... Quale mezzo per ovviare a questo fatto? Noi abbiamo pensato alla mimica. Vediamo come.

L — Si è riusciti ad esprimere mimicamente la frase: « Dopo cena vado a letto alle dieci ».

Dopo, lo abbiamo schematizzato così...

(Tutti i sei attori, con la mano destra e contemporaneamente, indicano « dopo » con una rotazione della mano stessa attorno al polso, indice steso, altre dita raccolte).

Cena, l'abbiamo resa così...

(Con la mano sinistra si mima il piatto e con la destra una ipotetica posata. Tutti i movimenti sono in perfetto assieme).

Vado, risulterebbe...

(Con le due mani parallele tra loro si compiono delle rotazioni intorno ai polsi).

A letto, si può pensare...

(Si declina il capo verso destra e con le mani unite si indica un cuscino su cui posare la testa).

Alle 10...

(Tutti indicano con l'indice destro il polso sinistro: orologio; e quindi stendono davanti a sé le mani stesse, con le dita ben aperte ad indicare il numero 10).

E naturalmente è anche possibile dare continuità e inflessione alla frase.

Ripetiamo: « Dopo cena vado a letto alle 10 ».

(Gli attori devono seguire le parole che il lettore pronuncerà magari un poco lentamente, ripetendo con continuità i gesti di cui sopra).

Potrebbe a prima vista sembrare più difficile esprimere in mimica la frase:

« Maria porta il frigorifero a 2 gradi sotto zero ».

Proviamo:

Maria...

(Tutti alzano il braccio destro a destra in alto e fanno schioccare le dita e immediatamente portano il braccio a sinistra in basso, ad indicare come un ordine imperioso: indice teso, posizione rigida).

Porta... il frigorifero...

(Gli attori si piegano sulle gambe e con le braccia un poco alzate cominciano a tremolare: durata azione uno-due secondi).

A 2 gradi...

(Tutti indicano 2 con la mano destra).

Sotto...

(Tutti indicano una linea immaginaria con la mano destra).

Zero...

(Indicano lo zero piegandosi leggermente sulle gambe ed abbassandosi).

Dopo molto allenamento siamo così riusciti ad esprimere la gioia...

(Tutti assumono con la mimica facciale un atteggiamento di gioia).

o l'indifferenza (tutti mimano l'indifferenza) oppure il dolore (gli attori rimangono fermi tranne uno, posto centralmente che, facendosi piccolo, va a pestare il piede del vicino. Questi caccerà un urlo poderoso, mentre il compagno prontamente gli chiuderà la bocca).

Più difficile ancora sembrerebbe esprimere complessi pensieri come:

« La situazione politica è fluida ». Abbiamo risolto il problema così:

« La situazione politica...

(Gli attori posti in coda e in capo alla fila eseguono energicamente uno il saluto comunista, l'altro quello fascista: dietro di loro, timidamente e molto meno sicuri, salutano altri due attori allo stesso modo dei vicini, mentre i due attori centrali si voltano di fronte e si stropicciano le mani con compiacimento).

è fluida »...

(Tutti con le mani indicano un moto ondoso).

Molto più laborioso è l'esprimere parole come « la trebbiatrice ».

Osserviamo le sequenze:

Questo è l'ingranaggio che comunica il moto

(Un attore dei due centrali avanza dalla fila, si dispone di lato e con una rotazione delle due mani intorno ad assi concentrici

mima la ruota, imitandone il rumore qualche secondo, e poi stop).
questa è la cinghia

(L'attore di fianco al precedente va a porsi di fronte all'ingranaggio, mima lo scorrere della cinghia, con relativo rumore per qualche secondo e poi stop).

questo è il setaccio

(Un terzo attore si dispone sotto le cinghie e l'ingranaggio ed agita un setaccio: rumore per qualche secondo poi si ferma).

questo è il carica-covoni

(L'attore — schiena contro la schiena di quello che fa la cinghia — con le braccia tese getta dietro le spalle gli ipotetici covoni: compie il tutto per qualche secondo con relativo rumore, poi si ferma come gli altri).

questo è l'espulsore della paglia

(L'attore — schiena contro schiena di quello che imita la ruota — compie una estensione delle braccia in avanti, con un movimento di rotazione facendo un caratteristico rumore).

e questo è il sacco di grano che si riempie

(Tutti iniziano di nuovo i loro movimenti e relativi rumori, fino a che il sacco — l'attore n. 6 che è giunto davanti alla trebbiatrice — non si è riempito e quindi non si è allontanato).

Ma è raro dover dire in un discorso « trebbiatrice » mentre è più facile dover usare la parola « locomotiva ».

(Tutti passano al mimo seguente dalle posizioni di prima. I due interni mimeranno gli stantuffi e la relativa barra, un'altro attore mimerà il conducente che aggiunge carbone alla caldaia, un quarto un respingente, un quinto farà l'abitacolo della locomotiva dietro il quale sarà l'altro respingente ancora).

Oppure, ancora più spesso, dovremo dire « treno, direttissimo »...

(Dalle posizioni di prima tutti si dispongono in fila, fianco al pubblico, molto serrati, e a piccoli veloci passi escono di scena salutando come da un treno in corsa).

IL REGISTA INSODDISFATTO

87

ATTORI: nove.

COSTUMI: costume base su cui aggiungere i seguenti particolari:

regista: un berretto a visiera;

mamma: gonna lunga e fazzoletto in testa;

Pierino: pantaloni corti, farfallina, libri sotto il braccio;

dottore: costume bianco e stetoscopio;
becchini: cappello a cilindro, baffoni neri.

SCENOGRAFIA: *nulla.*

REGISTA — Attori, per favore, impostiamo la scena della morte di Pierino. Ciak, si gira.

MAMMA — *(È in scena affaccendata nei lavori della casa, guarda l'orologio e attende).*

PERINO — *(Entra barcollante e pallido, una mano sulla pancia e l'altra sulla testa) Mamma, ho mangiato il gelato! Sto molto male (traballa e si accascia al suolo).*

MAMMA — *(Disperazione! si china, urla) Pierino, Pierino. (Indi corre al telefono, compone il numero e chiama il dottore) Dottore, venga subito. Pierino sta molto male. (Nell'attesa e nell'orgasmo, non sapendo cosa fare, gira attorno a Pierino).*

REGISTA — *(Non è contento e gira innervosito con gesti di stizza senza disturbare la scena).*

MAMMA — *(Disperazione, pianto, si strappa i capelli, telefona al becchino).*

BECCHINO — *(Arriva impettito, con un metro in mano, prende le misure di Pierino, dice alla mamma) Misura tre ridotta, serie B (fa un cenno e fa entrare gli altri quattro che sono alla porta ad attenderlo).*

(Entrano i quattro, al passo, in fila per due, si caricano Pierino irrigidito sulle spalle unendo le braccia e se ne vanno a passo cadenzato).

REGISTA — *(È esasperato. Entra in scena ed urla) No! assolutamente no! Siete tutti delle scarpe, questa è una scena tragica: va fatta più lenta e più drammatica! Si ricomincia da principio.*

REGISTA — Attori, scena tragica della morte di Pierino. Ciak, si gira.

(La scena si ripete esattamente uguale, sia di gesti che di parole, accentuandone la tragicità ed eseguita molto più lentamente.

Il regista ancora insoddisfatto la farà ancora ripetere meno tragica e molto più svelta. Gli attori perciò questa volta la eseguiranno di corsa e allegramente, tra l'ilarità dei presenti, come marionette, sostituendo il riso al pianto!).

Nota: È indispensabile che gli attori abbiano lungamente provato, per ripetere esattamente sempre i medesimi gesti, evitando le lungaggini e il soffermarsi troppo sui particolari che vanno invece appena accennati. Per il tempo suggerirei: 4' per il primo episodio, 5' per il secondo, 2' per il terzo.

ATTORI: sei per le prime due parti, nove per l'ultima. Un presentatore.

COSTUME: costume essenziale sul costume base. Il costume essenziale è fatto di carta. Il crociato e gli armigeri hanno un gonnellino bianco bordato di rosso, un bolerino rosso (quello del Crociato ha una grande croce bianca sul petto e una croce rossa sul gonnellino), guanti bianchi e in testa un elmo di cartoncino bianco bordato di rosso. Pietro l'Eremita ha un cappuccio francescano (angolo di sacco) una corda alla vita e una croce di legno in mano.

SCENOGRAFIA: si spegne la luce tra una scena e l'altra. Uno sgabello.

I PARTE: Nel castello

PRESENTATORE — Canto l'armi pietose e il capitano
che in Palestina liberò l'avello
poco egli oprò col senno e con la mano,
ei si nomò Gioffredo di Rudello.
Non distingueva un piede da una mano
ma compensava ciò con l'esser bello.
Pietro il convinse a tentar la ventura
i servi gli vestiron l'armatura.

(Il crociato è sul trono che si gratta le ginocchia annoiato, tra quattro paggi, ognuno dei quali, ritto sull'attenti, tiene sulle braccia una spada immaginaria. Entra urlando).

PIETO L'EREMITA — Dio lo vuole! Dio lo vuole!

CROCIATO — E tu chi sei?

PIETRO — Sono Pietro l'Eremita, Dio lo vuole!

CROCIATO — « Cosa » vuole, infine?

PIETRO — Vuole che tu vada a combattere i Turchi e a liberare il Santo Sepolcro.

CROCIATO — *(Scocciatissimo)* E poi?

PIETRO — E là c'è Melisenda dai lunghi capelli d'oro che ti aspetta!

CROCIATO — *(Balzando in piedi)* Poffare! Partiamo allora!



II PARTE: Vestizione del Crociato

(I paggi rinfoderano la spada.

Il crociato è ritto in piedi a braccia conserte.

Due paggi vanno a prendere i calzoni in un angolo, che poi trasportano a bidone davanti al crociato, gli altri due sollevano quest'ultimo e lo infilano dentro. Il crociato vibra; d'ora in avanti subisce come un bamboccio.

Un paggio va a prendere la cintura, cedendo ad ogni passo sotto il peso, e gliela mette ai fianchi, aiutato da un altro che punta i piedi sulla schiena del crociato. Stringono molto forte e il crociato strabuzza gli occhi; gli altri allentano un po' la tensione ed egli respira.

Due paggi portano il pettorale e la parte di dietro, uno piegato quasi fino a terra, e l'altro colle braccia larghe, teso all'indietro nello sforzo di non cadere. Glielo indossano, mentre altri due lo sostengono.

Due paggi prendono la rincorsa dagli angoli della scena e, arrivando di corsa, gli infilano contemporaneamente i bracciali, sulle braccia previamente alzate. Gli altri due gli mettono i gambali, indi lo proiettano all'indietro, e il crociato viene sollevato rigido, sostenuto da due armigeri mentre gli vengono affibbiati i gambali. Il crociato deve restare rigido e orizzontale.

Infine i quattro si portano a prendere l'elmo, e lo sollevano congiungendo le mani. Piegati a terra dallo sforzo lo trasportano, in successive riprese, ai piedi del crociato e con un ultimo strappo glielo posano sul capo. Il guerriero allarga le gambe e si abbassa, annientato dal peso. Gli armigeri gli infilano degli uncini di gru dietro il collo e si pongono in quadrato, issando le corde. Il crociato si alza lentamente, come per effetto di un paranco. All'ultimo sforzo si alza sulla punta dei piedi, allungandosi tutto, e a questo punto le corde vengono mollate e lui ricade sui talloni.

Gli armigeri sostano nelle posizioni di partenza, asciugandosi il sudore. Intanto il crociato comincia ad ondeggiare, stretto nell'armatura. Al terzo ondeggiamento perde l'equilibrio e cade in avanti, i due armigeri lo sostengono e lo ributtano indietro agli altri due compagni. Infine due paggi gli portano lo spadone, tenendolo orizzontale, in posa solenne, il braccio sinistro del crociato viene steso mentre lo spadone gli viene infilato nel fodero lungo il fianco. Il braccio sinistro viene poi ripiegato sulla impugnatura della spada).

CROCIATO — Oh Melisenda, dolce mio giaggiuolo! Con questa spada combatterò contro gli infedeli. Partiamo!

(Sfodera la spada e la tende in avanti, ma nello sforzo perde l'equilibrio e cade. I paggi lo sostengono ed esce, duro e sollevato in alto, col braccio teso avanti).

III PARTE: Sulla nave

PRESENTATORE — Partì alfine Gioffredo di Rudello

tra suoni e canti, giubilo e gran festa
traversò il mare a bordo di un vascello
e non patì né danno né tempesta.

Il mare si mantenne sempre bello
e l'avventure sue furono queste:
un giorno fu avvistato un brigantino
che si sospetta fosse saracino.

(La nave è composta da cinque attori. Pietro l'Eremita e un paggio sono la prua e la poppa, altri due ne formano le fiancate; essi si tengono per mano e ondeggiano lentamente, flettendosi sulle ginocchia. Nel centro della nave sta ritto il crociato che è l'albero. Entra veleggiando il quarto paggio, con un braccio orizzontale, teso come il braccio di una vela, tenendo con l'altro, contro il suo fianco, un altissimo palo: sarebbe il brigantino corsaro.

Si spegne la luce.

Questa scena è solo un quadro brevissimo che dura il tempo necessario perché il brigantino corsaro traversi la scena nel più perfetto silenzio, superando la nave crociata).

IV PARTE: La battaglia

PRESENTATORE: Di vinti e vincitori fu un macello
sotto le mura della gran città.

Anche il nostro Gioffredo di Rudello
cadde alla fine come un baccalà.

(Entrano correndo due armigeri, inseguendosi, fanno un giro completo del palcoscenico, indi uno ammazza l'altro che crolla rigidamente in avanti nel centro della scena. Entra allora un terzo paggio che abbatte il superstite, il quale avrà l'accortezza di cadere fuori scena, onde poter rientrare dopo un momento per combattere di nuovo, e poi si auto-uccide in un angolo e muore, avvitando drammaticamente su se stesso. Entrano altri due di corsa, da angoli opposti si incrociano senza vedersi, si voltano di colpo e si scorgono, si corrono addosso e si colpiscono contemporaneamente, cosicché si cadono addosso a vicenda, e restano morti, ma in piedi, in equilibrio. Entra il crociato malfermo sulle gambe e ondeggiante, e crolla a terra).

PRESENTATORE — Ma prima di morire, al fraticello
chiede il compenso a tanta fedeltà.

Pietro concede allora il guiderdone:
la cosa si risolve in un bidone.

(Entra Pietro che passando vicino ai due in equilibrio li tocca con un dito facendoli crollare pesantemente; poi si china sul crociato, sollevandolo).

PIETRO — Oh Gioffredo, Gioffredo di' qualcosa!

(Entra un armigero con un velo sul viso, condotto per mano da un altro).

CROCIATO — Oh, Melisenda, discovri a me il tuo adorabile visino!

(Melisenda solleva il velo).

Il crociato è percorso da un brivido di morte, e lancia un urlo strozzato. Melisenda si volge verso il pubblico, facendo una orribile smorfia. Pietro nello stesso tempo: « Che bidonata! »).

89

NAPOLEONE E NELSON

ATTORI: due.

COSTUME: base, con feluca; portata da Napoleone piatta in testa
e da Nelson, di punta.

SCENOGRAFIA: nulla.

I due partono dai lati opposti, sono entrambi distratti, e nel passare si scontrano leggermente:

NAPOLEONE — Pardon.

NELSON — Excuse me.

NAPOLEONE — Scusi me, sono veramente distratto, mi dispiace.

Le ho fatto del male? È tutta colpa mia.

Permette che mi presenti? Allievo ufficiale Napoleone Buonaparte.

NELSON — Fanteria?

NAPOLEONE — Artiglieria!

NELSON — Oh mi dispiace. Permette? Orazio Nelson, allievo ufficiale Orazio Nelson.

NAPOLEONE — Cavalleria someggiata?

NELSON — No marina da guerra!

NAPOLEONE — Ah mi dispiace.

(Entrambi fanno per andarsene, ma poi ci ripensano e tornano sui loro passi).

NAPOLEONE e NELSON — Tedesco?

NAPOLEONE — Francese.

NELSON — Inglese.

NAPOLEONE e NELSON — Ah mi dispiace!

(Escono, ma rientrano subito. Con molta prosopopea ed entrambi distratti, si scontrano perché entrambi stanno guardando girati all'indietro).

NELSON — Stia attento!

NAPOLEONE — Stia attento lei!

NELSON — Spero di non incontrarla più un'altra volta.

NAPOLEONE — Anch'io lo spero.

NELSON — Capitano di vascello Orazio Nelson della Regia Marina Britannica.

NAPOLEONE — Capitano di Stato Maggiore Napoleone Buonaparte della Repubblica francese.

NELSON — Viva il Re!

NAPOLEONE — Viva la Repubblica!

(Escono e rientrano subito: botto).

NAPOLEONE — Ehi, dico, faccia un po' attenzione.

NELSON — Lei piuttosto, guardi dove mette i piedi.

NAPOLEONE — Lei non sa chi sono io?

NELSON — E allora le dirò che io sono l'ammiraglio Orazio Nelson e a dodici anni ero già stato nelle Indie con mio zio.

NAPOLEONE — E io a dodici anni ero già patriota corso.

NELSON — E io a quattordici sono stato al Polo Nord.

NAPOLEONE — E io a 14... mannaggia a quattordici anni ho fatto il

morbillo e non ho potuto fare niente. Comunque io sono Napoleone.

NELSON — Mai sentito nominare!

NAPOLEONE — Mi sentirà nominare!

NELSON — Prego Dio che l'Inghilterra non dichiari guerra alla Francia.

NAPOLEONE — Sarò io a dichiarare guerra all'Inghilterra.

NELSON — Ma non sa che dichiarando guerra a noi, avrà subito contro Austria, Russia e Spagna?

NAPOLEONE — Non me ne importa. Vado in Italia e con quattro battaglie vi metto a posto tutti. 200 morti!

NELSON — Pss, 200 morti! Io faccio una spedizione in Honduras: partiamo in cinquecento torniamo in dieci.

NAPOLEONE — Ah sì? Allora io vado ad Austerlitz: 300 morti; poi a Jena: 400 morti; poi a Lipsia: 500 morti; e poi...

NELSON — Calma, calma, non trascendiamo! Piuttosto, da dove viene?

NAPOLEONE — Dalla Corsica.

NELSON — Allora ti faccio l'invasione della Corsica!

NAPOLEONE — Non m'interessa niente, io metto su casa a Parigi e mi sposo.

NELSON — E allora mi sposo anch'io con una vedova.

NAPOLEONE — Ed io con una vedova creola.

NELSON — E allora io pianto la moglie vado a Napoli e mi faccio l'amante.

NAPOLEONE — Se si prova ad andare a Napoli io vado a Roma e tratto male il Papa.

NELSON — E io impicco un ammiraglio napoletano.

NAPOLEONE — Chi: il Caracciolo?

NELSON — Sì, il Caracciolo!

NAPOLEONE — Allora non me ne importa niente. Ciapa lì!

NELSON — La prende su questo tono eh? Allora io blocco tutte le navi nel Mediterraneo e così non può più fare l'invasione.

NAPOLEONE — E che stiano lì le navi! Io passo in Spagna e ci lascio metà dell'esercito.

NELSON — A occupare la Spagna?

NAPOLEONE — No, morti, tutti morti. Poi passo in Egitto salgo sulle piramidi, poi di balzo piombo in Italia.

NELSON — Ah, ah! E qui volevo arrivare; come fa se ho bloccato le navi?

NAPOLEONE — Porca miseria non ci avevo pensato.

NELSON — Allora lei sta in Egitto e io distruggo mezza flotta ad Abukir.

NAPOLEONE — E così perde un occhio della testa.

NELSON — Sì, ma tengo duro!

NAPOLEONE — E perde anche un braccio.

NELSON — Allora vado dallo Zar di Russia e gli dico che è un menagramo.

NAPOLEONE — Non me ne frega niente! Io vado a Mosca e gli do due schiaffi.

NELSON — Sì, bravo. A Mosca così perde quasi tutto l'esercito nel terribile inverno russo.

NAPOLEONE — Cosa vuole che me ne importi! Tanto sono tutti lontani italiani e spagnoli.

NELSON — E allora io con una grande e terribile battaglia le distruggo tutta la flotta a Trafalgar.

NAPOLEONE — E lei muore.

NELSON — Sì, ma lascio detto ai miei eredi di mandarla a Sant'Elena.

NAPOLEONE — Non me ne frega niente! Tanto prima o poi viene il Manzoni, mi scrive una bella poesia e passo ai posteri.

Nota: Il dialogo deve essere chiaro e serrato. L'attore che interpreta Napoleone dovrà costantemente portare la mano sinistra nel panciotto, l'attore che interpreta Nelson dovrà avere il tipico portamento inglese impettito e con la mano sullo spadino.

TRAGEDIA SARDA

90

ATTORI: 4 suonatori: 2 scacciapensieri, 1 tamburo, 1 chitarra; 1 presentatore; 1 cantastorie; Bastianu, pecoraio; madre e moglie di Bastianu; il figlio del sindaco; 2 carabinieri; 3 nunzi; 6 per il coro parlato.

COSTUMI: Coro: poncho, velo sui volti, tuta nera.

Presentatore: vestito da Bacco.

Cantastorie: lenzuolo bianco, nastro rosso al capo.

Suonatori: costume base.

Bastianu: vestito da pecoraio.

Madre e moglie di Bastianu: in lutto stretto, gonne lunghe, nere.

2 carabinieri: elmo ed eventuali giberne.

Nunzi: camicia bianca, nastro rosso attorno al capo, rotoli in mano.

SCENOGRAFIA: Coro sul fondo. Ara al centro.

(Con 1, 2, ecc. significa che il 1° o 2° o 3° corista recita da solo. T significa che tutti devono recitare.)

All'arrivo di ogni nunzio il coro si volge a sinistra portando la mano alla fronte.

Durante la recita della litania: O PO PO POI OI AI AI - il coro alza le braccia verso il cielo).

BACCO — Oh, pigri spettatori! Andiamo a rappresentare una tragedia in stile antico, con tanto di coro, orchestra, e tutti gli accessori che rendono nobile un'azione scenica. Questa è l'ara di Bacco. Mica che ci sërva, anzi: c'imbrogli! Ma c'era e ce l'abbiamo lasciata. Là starà il coro, che pronuncerà frasi sentenziose prendendosela con gli dèi. Questa è la nostra orchestra. Data però la scarsità in commercio di auli tibie cetre, ci abbiamo messo chitarre e simili.

Ma udite, udite! Questa è una tragedia profondamente tragica. Durante le prove gli attori piangevano, i capi piangevano e fra poco piangerete anche voi!

Dunque, ora si inizia il prologo in terra di Sardegna. Là s'ode continuamente, armonioso e maestoso, il suono dello scacciapensieri.

(Suonano gli scacciapensieri. Entrano: Cantastorie - Bastianu - Figlio del Sindaco - Madre - Moglie, in fila indiana).

CANTASTORIE — Questa è la storia di Bastianu u pecuraru, che divenne banditu sulli monti.

Nel 1° quadro lor signori possono vedere il ritratto che Bastianu u pecuraru si fece fare il giorno che Beppe andò soldato.

Nel 2° quadro si potrà vedere il famoso litigio fra il figlio del Sindaco e Bastianu u pecuraru, perché l'asino di Bastianu aveva sorriso all'asina del sindaco, disonorandola.

(Si compongono in 1° quadro i due detti).

Nel 3° quadro la madre e la moglie di Bastianu u pecuraru lo implorano di fuggire sulli monti, perché certo il figlio del sindaco lo ucciderà.

(Si compongono in quadro i tre detti. Entra il coro, gira intorno all'ara, sale al suo posto).

CORO

- 1 — Giove che nutri
- 2 — la cocciniglia cotonosa
- 1 — ed il faggio
- 2 — sulle assolate pendici
- T — del Gennargentu!
- 1 — Tu guiderai,
- 2 — ne sono certo,
- 1 — i passi dell'esule,
- 2 — non per colpa sui,

T — Bastianu u pecuraru.

Che veggo, Bastianu! Un primo nunzio!

(Coro rivolto verso sinistra. Entra il primo nunzio da sinistra, correndo).

I NUNZIO — Ah, Bastianu, ah! L'asino tuo è morto di crepacuore, ah!

(esce correndo).

CORO

1 — Oi moi,

2 — Ai mai,

T — O po po poi oi ai ai.

Che veggo, Bastianu! Un secondo nunzio!

(Coro rivolto verso sinistra. Entra il secondo nunzio da sinistra, correndo).

II NUNZIO — Ah, Bastianu, ah! Il bosco tuo bello, brucia, ah!

(esce correndo).

CORO

1 — Oi moi,

2 — Ai mai,

T — O po po poi oi ai ai.

Che veggo, Bastianu, un terzo nunzio!

(Coro rivolto verso sinistra. Entra da destra il terzo nunzio).

III NUNZIO — Bu', ah, Bastianu, ah!

CORO

T — Son passati vent'anni.

1 — Ma non fu inoperosa, o Giove,

2 — la manu di Bastianu

1 — che nel contempo uccise

2 — cinquantasei nemici

T — e tre amici, per sbaglio.

1 — I carabinieri lo cercano

2 — ed oggi

T — lo troveranno.

Sveglia, Bastianu, i carabinieri.

(Entrano due carabinieri - Lotta coi carabinieri e li butta a terra.

Entrano madre, moglie e due nunzi).

BASTIANU — Mancato!

MADRE — Bastianu, basta sangue! abbi pietà di tua moglie!

(Lotta generale tutti muoiono).

CORO — O Arno che bagni il Casentino, gioia del dotto, gioia del becchino, sopravviverò io a questi lutti?

(Si suicidano tutti. Cantastorie entra con la bugia, la posa sull'ara).

CANTASTORIE — Caffù? Che strazio! La tragicissima storia ha una sua morale che certo capiranno lor signori. La tragedia è finita e buonanotte suonatori.

SUONATORI — Buonanotte (*spengono la candela ed escono*).

91

L'OPERAZIONE

ATTORI: cinque.

COSTUME: camici bianchi da dottore.

SCENOGRAFIA: due attaccapanni.

(*Quattro attori sono in scena, vestiti col camice, posti uno dietro l'altro, ma sfasati di mezza persona in diagonale, così che il pubblico possa vedere distintamente mezza persona di ognuno di loro. Entra il primario in giacchetta. Si toglie la giacchetta, la appende sull'attaccapanni, e ne prende il camice che indossa. Va a mettersi primo della fila, gambe leggermente larghe, aria annoiata. Voltandosi verso il secondo*).

PRIMARIO — Avanti l'ammalato!

(*Il secondo si volta al terzo e ripete. Il terzo al quarto, il quarto al quinto, che si volta, e fa il gesto di introdurre una persona immaginaria sul lettino. Tutti ripetono il gesto, fino al primario. Tutto il seguito si svolge secondo questa esatta successione di gesti e parole*).

PRIMARIO — Bisturi!

(*Passa la voce. Il gesto con cui si porge il bisturi è delicato, tra le punte dell'indice e pollice. Il primario taglia il paziente*).

PRIMARIO — (Calmissimo) Pinze!

(*Lavora come su un lettino e parla senza voltarsi, porgendo solo la mano*).

PRIMARIO — Ago!

PRIMARIO — Filo!

(*Sempre usando ogni strumento per qualche secondo. Col filo comincia a dare i primi punti, ma vede che il filo non scorre bene*).

PRIMARIO — Sapone!

(*Quando arriva, insapona il filo, e puntando il piede sul malato, riesce a rimettersi a cucire. Si accorge che il paziente sta male*).

PRIMARIO — (Veloce) Etere!

(*Quando arriva, lo aspira lui. Sta cadendo all'indietro e mormora*).

PRIMARIO — Sali!

(*Arrivano i sali, quello dietro di lui glieli fa aspirare. Sta meglio*,

ma chinandosi sul malato, lo vede peggiorare).

PRIMARIO — *(Sempre più agitato)* Ammoniaca!

PRIMARIO — Ossigeno!

(Si passa la bombola, facendola rotolare per terra).

PRIMARIO — Ossigeno, ossigeno!!!

(Altre bombole. Il primario la fa andare, lavorando col piede come su un pedale a ruota).

PRIMARIO — *(Mesto, ma con voce tornata normale)* Acqua santa!

(Tutti ripetono. Arriva il turibolo, e lo fa ondeggiare sul malato. Poi, veloce, con aria annoiata).

PRIMARIO — Avanti l'altro!

(Col piede spinge via il morto).

IL BUON SAMARITANO

92

ATTORI: 9: *tre ladroni - il ferito - il sacerdote - il levita - il samaritano - l'oste - un lettore, o un coro di lettori.*

COSTUMI: *costumi completi di tela di sacco, o carta crespada in tutte le sfumature del marrone. L'abito è una veste, sbrindellata verso il fondo, tenuta da una fascia alla vita e una identica fascia copre la testa come i costumi palestinesi del tempo.*

I ladroni hanno la fascia nera sulla testa. Il sacerdote è tutto vestito di bianco. Il levita di giallo sporco, e il samaritano di marrone. L'oste ha una specie di grembiule sul davanti.

SCENOGRAFIA: *come i costumi, tutta la scenografia deve essere nei toni del marrone. Dei sassi per terra (di carta da pacchi) e, un po' da lato, sul fondale, un albero rosso fuoco, senza foglie, con i soli rami. Rumore: un disco di musica orientale, con note acute di strumento a corde. Luce sempre bassa.*

(Il lettore tiene in mano un grande Vangelo).

— Luca 10, 25. — Or ecco, un dottore della legge si alzò e chiese per metterlo alla prova: « Maestro, cosa devo fare per possedere la vita eterna? ». Ma egli rispose: « Che cosa è scritto nella legge? Che cosa vi leggi? ». E quello disse: « Amerai il Signore Dio tuo con tutto il tuo cuore, con tutta la tua anima, con tutte le tue forze e con tutta la tua mente, e il tuo prossimo come te stesso ». Gesù aggiunse: « Hai risposto bene: fa' così e vivrai ». Ma egli volendo giustificarsi chiese a Gesù: « E chi è il mio prossimo? ». Allora Gesù riprese dicendo:

(A questo punto la voce diventa molto lenta, le parole scandite,

con lunghe pause di silenzio. Tutta l'azione avviene in silenzio, legata dalle frasi del lettore).

Un uomo scendeva da Gerusalemme a Gerico
(Musica. Entra l'uomo camminando tranquillamente)
e s'imbatté nei ladri

(I ladri si nascondono dietro l'albero e si preparano ad assalirlo.
Assalto. Lotta)

i quali lo caricarono di percosse, poi se ne andarono lasciandolo mezzo morto.

(I ladri picchiano l'uomo che cade lontano dall'albero. Gli strappano la bisaccia, gli legano i polsi con la fascia della sua testa e se ne vanno. Musica molto forte nelle pause di silenzio del lettore. Il ferito si risveglia e, faticosamente, si trascina sotto l'albero, guardando con speranza verso la strada).

Ora un sacerdote, a caso, scendeva per la medesima strada;
(Comparsa del sacerdote che guarda il cielo con aria ispirata. Gioia del ferito, che gli fa segni. Il sacerdote si ferma, perplesso. Il ferito gli spiega quel che è successo. Il sacerdote ne è commosso, si asciuga una lacrima, lo carezza sulla testa, gli prende il polso per sentire come sta. Poi, scuotendo la testa, si allontana. Mimica del ferito che teme di comprendere, poi fa gesti di maledizione)

lo vide ma passò oltre.

(Pausa. Il ferito riprende a scrutare la via).

Come pure un levita, sopraggiunto in quel luogo, lo vide
(Compare il levita che fa finta di non vederlo. Quando il ferito gli afferra un lembo del vestito, mentre lo sorpassa, egli, con aria seccata gli fa capire di aver fretta. Il levita ha una borsa sottobraccio) e tirò dritto.

(Il ferito rinuncia a guardare la strada, china il capo e si addormenta).

Ma un samaritano che si trovava in viaggio

(Entra con aria stanca il samaritano, con bisaccia da viaggio)
gli andò vicino

(Esegue)

e nel vederlo si mosse a pietà.

(Con naturalezza, il samaritano sveglia il ferito, il quale irritato e deluso, gli fa cenno di andarsene. Il samaritano sorride ed esegue quanto il lettore sta per leggere).

Gli si accostò, fasciò le sue ferite, poi fattolo salire sul suo giumento

(Il giumento non c'è. Essi si incamminano sostenendosi)

lo condusse all'albergo ed ebbe cura di lui.

(Fanno un giro intorno all'albero e, nell'angolo opposto di fronte

al pubblico, si fa entrare silenziosamente una sedia al cui schienale è legato il cartello « Albergo ». Il samaritano bussa ed esce l'albergatore).

Il giorno dopo, prese due denari e li diede all'albergatore dicendogli: « Abbi cura di lui e quanto spenderai in più te lo restituirò al mio ritorno ».

(Il samaritano affida il ferito all'albergatore che lo prende sotto braccio. Mentre questi due sono già voltati per uscire dalla scena, e il samaritano, sorridendo, si è ricaricato la bisaccia e li guarda andare, il ferito si volta di scatto indietro).

Quale di questi tre ti sembra sia stato il prossimo per quell'uomo che si imbatté nei ladri?

(Il ferito si avvicina lentamente al samaritano e sorride; il samaritano lascia scivolare la bisaccia. L'oste esce insensibilmente di lato.

Le luci calano).

Ed egli rispose: « Quello che ebbe compassione di lui ».

(Si accende di colpo un solo faro bianchissimo che si solleva da raso terra. Sul fondo della scena sono comparsi il sacerdote e il levita che voltano le spalle al pubblico. Il riflettore li illumina e poi li lascia, si muove verso il samaritano e il ferito e si ferma sulle loro mani tese che si stringono forte).

E Gesù gli disse: « Va', e fa' anche tu lo stesso ».

Nota: A questo punto si può concludere con un canto conosciuto o preparato da tutto il cerchio.

LA STORIA DEL PANE

93

ATTORI: otto, più un presentatore.

COSTUME: costume base. Su di esso il fornaio infila un grembiule bianco da cucina. Il fuoco, guanti rossi. Il pane, cappellino di carta, da imbianchino. Gasat, giacca blu, guanti bianchi, cilindro, occhiali, ombrello.

SCENOGRAFIA: tra un quadro e l'altro si spegne la luce.

Questa è la storia di un pezzo di pane narrata di giorno, di sera e di mane; questa è la storia fedele e sincera seguita di mane, di giorno e di sera. È dunque il pane un sano alimento fatto di grano, farina e fermento

tutte le bocche nutrendo accontenta
e poi c'è il pan di frumento e polenta!
La nostra storia incomincia dal giorno
durante il quale guardandosi intorno
il vangatore posata la vanga
disse con voce piuttosto stanca:

I scena

(Entra un contadino che, mentre finge di vangare, declama).

Questa è la storia del vangatore
che vanga e vanga a tutte l'ore
e vanga oggi e vanga domani
finché di calli ha piene le mani *(fa vedere i calli)*.
(Esce).

II scena

Lui con la vanga prepara il terreno
e appena il cielo si è fatto sereno
ecco arrivare con grande baccano...
*(Entrano sei seminatori che, compiendo contemporaneamente il
gesto di buttare i semi a terra, attraversano la scena declamando)*.
Semina semina questo grano
che ti darà dell'ottimo pano *(bis)*.

III scena

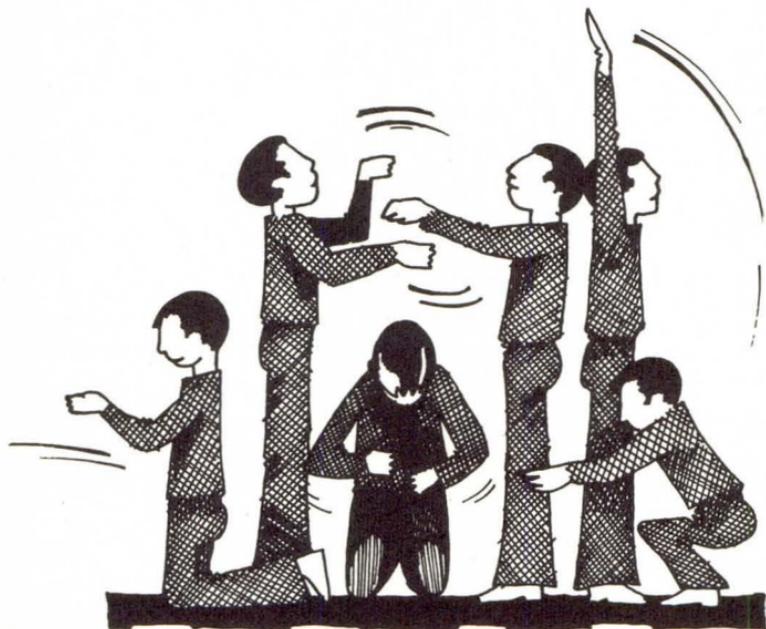
Sul seminato dal ciel lieve lieve
nei mesi d'inverno scende la neve;
ma quando splende il sole di luglio
in tutto il campo è di nuovo subbuglio.
(Entra un contadino che falcia, e attraversa la scena cantando).
« Il ventinove luglio
quando matura il grano... ».
Passa cantando il padron falciatore,
rade le spighe in ben poche ore;
poi chiama gli uomini per i covoni
e li stracarica come bestioni.
*(Entrano due attori, uno con le braccia tese per ricevere il carico
e l'altro che raccoglie i fasci e lo carica, piegandolo sempre più
sotto il peso)*.

Il contadino se n'è appena andato,
che arriva piano, molto affamato

spigolatore a cercare la spica
poco guadagno e molta fatica!
(Attraversano tre spigolatori, con aria timida, che raccolgono e
si mettono le spighe in tasca).

IV scena

Adesso il grano con aria felice
si fa mangiar dalla trebbiatrice
e mentre il sacco si fa, a poco a poco,
tutta la paglia finisce nel fuoco.



Imitazione della trebbiatrice: otto attori in costume base:

- 1 — il gesto del grande rastrello che butta giù i covoni;
- 2 e 3 — la grande cinghia, con le braccia; e la ruota che la fa girare;
- 4 e 5 — inginocchiati ai piedi degli altri due: la piccola cinghia e la ruota che la fa girare;
- 6 — il setaccio che toglie lo sporco dai semi di grano;
- 7 — la morsa che fa la palla di paglia e la butta fuori dalla macchina;
- 8 — il sacco che si riempie di grano (da accovacciato si solleva allargando sempre più le braccia).

Ogni attore imita con la bocca il rumore del pezzo che rappresenta. La scena è muta, dura 50 secondi. Il ritmo inizia calmo, si fa più veloce, si rallenta, si ferma del tutto mentre si spegne la luce e gli attori abbandonano la scena al buio.

V scena

Il sacco del grano arriva al mulino,
diventa farina e sul carrettino
portato proprio dal bravo mugnaio
il sacco finisce vicino al fornaio.
Ora il fornaio si mette il grembiale
batte la pasta e dimentica il sale
un poco d'acqua, un po' di fermento
e siamo giunti all'atteso momento.

Imitazione del forno: due attori al centro della scena, distanti fra di loro un metro, l'uno di fronte all'altro: si tengono con un braccio, mentre con l'altro reggono un cartone dipinto a muro, che copre lo spazio fra loro. Entra il panettiere, alza il braccio che i due attori tengono unito, scoprendo così la bocca del forno. Accende un fiammifero e dà fuoco alla legna. Poi, sulla schiena di un attore che funge da madia, impasta il pane. Intanto, dietro il cartone dipinto a muro sta nascosto un ragazzo con i guanti rossi, il quale, al momento della accensione fa comparire le mani nell'apertura del forno e comincia ad agitarle come le fiamme, sulle quali il panettiere, dopo averla impastata, pone la pagnotta.

La pagnotta, prima inesistente, diventa ora la testa di un attore, anch'egli nascosto dietro il cartone, con il capo coperto dalla bustina di carta, che gonfia le gote imitando la pagnotta che lievita. Quando la cottura è compiuta (20 secondi) il panettiere estrae dal forno la pagnotta, questa volta una vera (che gli viene data da coloro che stanno dietro il solito cartone) ed esce tenendola alta fra le mani.

S'alza il forno con grande stridore
s'abbracciano le fiamme con ardore,
messo nel fuoco, su pala di legno
il pane respira, ormai giunto a buon segno.

VI scena

Appena il pane è già cotto e sfornato
tutto un festino è preparato:
sta per venire un grande ingegnere
per dar del pane il suo alto parere.

(Tutti gli attori in fila. Passa il panettiere, tenendo alta la pagnotta e tutti, al suo passaggio, allungano il collo per assaporare l'odore. Il panettiere va a fermarsi a capo della fila. Entra l'ingegnere Gasat).

È un ingegnere con testa a bombetta
che non ha vista molto perfetta,
ma con gli occhiali, il bastone, il cappello
crede di essere celebre e bello.

(Gasat si mette gli occhiali, si dirige verso la pagnotta, la guarda compiaciuto, la spezza, ne mette in bocca un boccone, lo mastica e si rivolge al pubblico con una mano sullo stomaco).

Con gran rispetto e ammirazione
ei spezza il pane e ne mangia un boccone
tutti lo guardano con attenzione:

GASAT — Signore e signori questo pane è...

(A questo punto l'ingegnere viene colto da malessere e con un singhiozzo strozzato cade all'indietro tra le braccia della fila che lo raccoglie stecchito).

26. La dizione

Saper parlare è fondamentale. Nelle riunioni, nei raduni dei genitori, nei congressi: in molte occasioni di vita sociale si avrebbe la possibilità di portare le nostre idee, ma spesso siamo condannati al silenzio proprio dal timore di non saperci esprimere degnamente.

Per *dizione* si intende l'uso dei propri mezzi di loquela fatto con intelligenza e arte. Ciò che rende completa la dizione è l'insieme della voce, della pronuncia, dell'intonazione e della distribuzione delle pause.

La voce: deve essere duttile a tutte le inflessioni. La sua emissione deve essere studiata in modo da non sprecare inutilmente fiato (e trovarsi muti a mezza battuta). È necessario saper prendere fiato al momento opportuno, non attaccare la battuta senza voce ma approfittare delle pause brevi e lunghe per respirare.

La pronuncia: chiara e ben marcata rende la voce più bella e sonora. Bisogna sforzarsi di eliminare le inflessioni dialettali e di pronunciare le vocali « a, e, o » aperte quando devono essere aperte, e chiuse quando devono essere tali.

L'intonazione: naturale, spontanea, dosata a ciò che si vuole esprimere, vivace o triste, armoniosa, dolce. Giocando sui toni si aumenta l'effetto e la forza di penetrazione; occorre provare: è un modo anche questo di istruirsi divertendosi.

La distribuzione delle pause: il nemico di chi legge o parla in pubblico è sempre l'affanno, che è causato di solito dalla sensazione di sentirsi impreparati. Le pause offrono la possibilità di combattere questa sensazione, di portare la calma e la serenità. Esse danno la possibilità di riflettere: non devono essere troppo brevi perché il nostro dire lascerebbe indifferenti, ma nemmeno troppo lunghe perché stancherebbero l'uditorio.

Le pause sono indispensabili quando si passa da uno stato d'animo ad un altro oppure al termine di una frase particolarmente significativa.

ATTORE: *uno.*

COSTUME: *camice bianco aperto davanti, e visierina nera.*

SCENOGRAFIA: *nulla.*

(La dizione di questa scena è imperniata sul dialogo dell'oculista con il cliente, condotto dalla stessa persona. Cambiare tono: cattedratico, un po' distratto, l'oculista. Infantile, stupito, allegro il cliente.

Il dialogo è accompagnato dal movimento dell'attore, quando fa il dottore si china su una immaginaria sedia; e quando fa il cliente guarda verso l'alto, portandosi le mani agli occhi, come misurando gli occhiali).

Che cosa vede adesso?

Globi di rosso, giallo, porpora.

Un momento! E adesso?

Mio padre, e mia madre, e le mie sorelle.

Sì. E adesso?

Cavalieri in armi, belle donne, visi gentili.

Provi questa.

Un campo di grano... una città.

Benissimo! E adesso?

Una donna giovane e angeli chini su di lei.

Una lente più forte. E adesso? Provi questa.

Soltanto un bicchiere su un tavolo.

Oh, capisco. Provi questa lente!

Soltanto uno spazio vuoto... non vedo nulla in particolare.

Bene. Adesso?

Pini, un lago, un cielo d'estate!

Questa va meglio. E adesso?

Un libro.

Mi legga una pagina.

Non posso. Gli occhi mi sfuggono di là dalla pagina.

Provi questa lente.

Abissi d'aria.

Ottima. E adesso?

Luce, soltanto luce, che trasforma tutto il mondo in un giocattolo!

Benissimo, faremo gli occhiali così.

ATTORI: uno per la sola mimica; uno per la sola dizione.

COSTUME: tuta completa rossa o nera, basco messo un po' di fianco sull'orecchio, guanti bianchi.

SCENOGRAFIA: soltanto uno sgabello un po' di lato. Luce violenta sull'attore.

Nota: Questo numero può interpretarsi come semplice numero di dizione e allora l'aspetto più importante è la recitazione del testo, oppure si può considerare come numero di pura mimica, e in questo caso il commento parlato e di rumori saranno precedentemente registrati su magnetofono. È però consigliabile l'abbinamento della dizione con la mimica eseguita da due persone diverse, una sulla scena e l'altra fuori (o poco visibile).

È un numero di sicuro effetto, specie se la dizione è chiara, scandita e con il tono basso e rauco dello scaricatore di porto.

La mimica deve essere ben preparata e perfettamente sincronizzata con la dizione. Bisognerà imparare le tecniche elementari della mimica, ad esempio: marciare stando fermi, caricare i movimenti senza esagerare. L'azione del mimo riesce meglio se attuata di fianco e non di fronte agli spettatori.

NB: I numeri riportati nel testo della dizione corrispondono a quelli della mimica e dei rumori.

Tutti gli oggetti indicati sono ipotetici, tranne il fazzoletto alla gangster, sulla faccia.

1 — Sono figlio di uno scaricatore del porto di Genova.

(Entra, con la faccia coperta da un benda nera. Il dito indice all'altezza della bocca, come per chiedere il silenzio).

2 — Mia madre, la conobbi solo di vista. Mi chiamo Honey, che in italiano vuol dire miele, e io, da bambino, ero dolce come il miele.

(Si toglie lentamente la benda).

3 4 — Mi piacevano le violette, le margherite, le bambole.

(Si siede sullo sgabello. Raccoglie una margherita e ne strappa due petali, quindi, con aria annoiata, li getta via).

5 — Un giorno mio cugino mi chiamò: « Ehi, Honey, prendi questo, portalo via! ». Ma io non risposi. Ero sordo.

(Fa muovere su e giù una carrozzella. La ferma, ne solleva la bambola, la culla, e la depone sotto le coperte. Si sente la voce del cugino che chiama).

6 — Mio cugino si arrabiò e mi dette una bastonata sulla testa.
(Al colpo, abbandona, spingendola via, la carrozzella e scatta in piedi stralunando gli occhi).

7 — Così divenni anche cattivo. Fece male mio cugino a darmi una bastonata sulla testa.

(Si dà schiaffi alla faccia, e minaccia il cugino).

8 — Presi il coltellino dalla tavola della mia bambola e glielo piantai nella pancia.

(Esegue con calma quanto dice).

9 10 11 — Ero proprio cattivo. Ma ero anche sordo. Così non capii cosa mi chiedevano i poliziotti. E loro mi lasciarono andare.
(Pulisce con due dita la lama del coltello).

Alza le mani, davanti ai poliziotti, le riabbassa e le sovrappone come se venisse ammanettato. Segue i poliziotti camminando.

Fermo verso il pubblico, le mani ammanettate, scuote la testa e alza le spalle. Quindi si inchina di fronte ai poliziotti, li saluta con la mano, e inizia a camminare).

12 — Mentre camminavo per la strada pensavo come avrei potuto guadagnarmi la vita. Eran sette giorni che non assaggiavo cibo. Ma non avevo fame.

(Cammina guardandosi in giro pensieroso).

13 — Perché mangiavo durante la notte.

(Si arresta di scatto, e allarga le braccia, deliziato. Ma poi scuote la testa deluso).

14 — Quando passai davanti alla Fairbank-Slipping-Car-Dining-Room-Corporation, mi venne un'idea. Ma la scartai.

(Riprende a camminare. Estrae di colpo un taccuino dalla tasca del panciotto. Accenna a segnare qualcosa su di esso, poi strappa il foglio e lo getta via).

15 — Poi me ne venne un'altra. Una cattiva idea.

(Riprende a camminare, si ferma di colpo voltandosi verso la Banca che aveva superato appena).

16 — E l'accettai, perché io, Honey, che in italiano vuol dire miele, sono cattivo.

(Soddisfatto per ciò che gli è venuto in mente, procede camminando all'indietro, e guardando sempre la Banca, con aria compiaciuta).

Al colpo della sua testa contro il palo si arresta).

17 — Fu il più bel colpo della mia vita! Non avevo visto il palo della luce! Perché io guardavo verso la Fairbank-Slipping-Car-Dining-Room-Corporation.

(Osserva il palo, dal basso verso l'alto, gli gira intorno, infine si ferma, appoggiandosi ad esso).

18 — Attesi la notte. E mentre il tempo passava fumavo la mia prima sigaretta.

(Tira fuori il pacchetto delle sigarette, ne estrae una e butta via il pacchetto. Accende la sigaretta con aria da fumatore accanito, ma alla prima boccata, viene assalito da tosse convulsa e sforzi di vomito).

19 — Poi partii di scatto e montai lungo il canale di scarico; raggiunsi la finestra, senza far rumore, perché al minimo scricchiolio la polizia, che circondava la banca, mi avrebbe sorpreso.

(Esegue partendo di scatto, ma rallentando subito dopo. Dopo aver superato alcuni metri di altezza, salendo lungo il canale di scolo delle acque raggiunge la finestra, superando brillantemente un passaggio orizzontale su un cornicione, appigliandosi alle sporgenze del muro e procedendo con difficoltà, guancia alla parete).

20 — Ma una brutta costatazione mi attendeva lassù. La finestra aveva i vetri. Ma io non mi arresi per quello. Senza attirare l'attenzione della polizia con false mosse, mi feci strada.

(Tocca la finestra e sente i vetri. È indeciso, sguardo verso il basso. Tocca di nuovo i vetri. Consulta un manuale. Con un colpo deciso — si sente parecchio rumore registrato — spacca i vetri e fa cadere i pezzetti rimasti attaccati con piccoli colpi delle dita, come per togliersi la polvere dal bavero della giacca. Scavalca il davanzale. Questa azione avviene in silenzio, tra due lunghe pause della dizione).

21 — Attraversai la stanza ed aprii, piano, la porta.

(Esegue. Quando la porta si chiude alle sue spalle, egli con un balzo avanza di alcuni metri e si arresta tremando).

22 — Davanti a me era la cassaforte. Ed era illuminata. E a me la luce non piace.

(Procede, attaccato alla parete; si sposta faccia al pubblico, di fianco).

23 — Così svitai la lampadina, e poi accesi la mia pila perché non ci vedevo.

(Tende una mano e afferra la lampadina).

24 — Fu un gioco, aprire la cassaforte, e prendere il denaro.

(Orecchio appoggiato alla cassaforte. Tocca il congegno di apertura ed operando con il dito, come facendo il numero del telefono, riesce ad aprirla. Mette in tasca tutto il denaro).

25 — Quando l'ebbi preso tutto, non chiusi più la cassaforte, perché m'ero dimenticato la combinazione.

(Accenna a richiudere la cassaforte, ma poi lascia stare, dopo averci pensato un attimo).

26 — Con il denaro in tasca e con la stessa cautela di prima raggiunti il marciapiede.

(Rifà il percorso di prima, attraversa la stanza, scavalca la finestra, si sposta orizzontalmente lungo la parete esterna della casa, si aggrappa al canale di scolo e tocca terra sul marciapiede, con un balzo. Riprende a camminare indietro, come prima, guardando la Banca).

27 — Fu un brutto colpo. Alla nuca. Non avevo visto il palo della luce, perché io guardavo verso la Fairbank-Slipping-Car-Dining-Room-Corporation.

(Si arresta di nuovo, a causa del colpo sulla testa. Ricontemplazione del lampione, come prima).

28 29 — Il poliziotto privato, che stava dietro il palo mi vide e, poco esperto nell'uso delle armi, incominciò a sparare.

(Scorge il poliziotto dietro il palo. Riprende a camminare facendo finta di niente nella direzione opposta a quella da cui proveniva. Continua a camminare).

30 — E mentre il poliziotto sparava io continuavo a far finta di niente. E i colpi continuavano a colpirmi.

(Continua a camminare, ma ad ogni colpo, accusa ricevuta con un guizzo del corpo).

31 — Ma io non li sentivo. Perché ero sordo. Così morii senza saperlo.

(Si ferma. Poi portando di scatto le mani ai reni, piomba a terra, morto).

Rumori di accompagnamento

5 — *Fischio e vociona del cugino.*

6 — *Bastonata sorda, con rimbombo metallico prolungato.*

8 — *Guaiti prolungati del cugino. Sirena della polizia straziante.*

10 — *Voce del poliziotto che lo dichiara in arresto.*

14 — *Rumore di carta scartata (usare la velina).*

16 — *Colpo vibrante e netto (due bottiglie vuote, stappate).*

18 — *Il tempo passa con il rombo di una macchina da corsa.*

19 — *Tosse atroce e cupa, per la sigaretta.*

20 — *Vetri infranti (grossi chiodi lasciati cadere in una pentola).*

21 — *Scricchiolio agonizzante della porta che si apre.*

23 — *Svitamento della lampadina (si esegue facilmente con la bocca, vicino al microfono del registratore). Accensione della pila: piccolo « tac » molto netto.*

24 — *Rumore della porta della cassaforte che si apre, come prima.*

27 — *Ripetizione del colpo contro il lampione, come prima.*

29 — *I colpi sono molto importanti: si riproducono perfettamente soffiando brevemente sul microfono. Si distribuiscono così sulla dizione: « incominciò a sparare — puff (ripetuto parecchie volte). Continuavo a far finta di niente — puf, puf, puf — ed i colpi — puf — continuavano a colpirmi — puf, puf. — Ma io non li sentivo. Perché ero sordo — puf, puf, puf. — Così morii senza saperlo! ».*

96

L'UOMO E LA PULCE (mimica pura)

ATTORI: quattro: il barbone, la signora che lavora a maglia, il signore col giornale, la signorina col cane al guinzaglio.

Tutti questi aggettivi si indovinano dalla sola mimica.

COSTUME: Il barbone ha un cappellaccio in testa, la signora un cappellino buffo, la signorina un fazzoletto, il distinto signore un giornale.

SCENOGRAFIA: una panchina.

Entra sulla scena, camminando lentamente, un barbone. Si siede sulla panchina vuota, si sdraia su di essa per dormire, occupandola tutta. Appena il barbone si è addormentato entra una signora, che lo tocca perché vuole un posto. Il barbone, se vuole restare sdraiato, è costretto a rannicchiarsi. La signora si siede e comincia a fare la maglia. Entra un signore, leggendo il giornale, fa spostare il barbone. Questo si raggomitola ancor di più, cedendo spazio, e cade a terra. Si rialza e si siede comodo ma insoddisfatto.

Stessa scena per la signorina col cane al guinzaglio. Chiede posto, e l'ottiene. Quindi chiede posto anche per il cane, e il barbone si siede per terra. Poiché è scocciato, fa intendere di avere delle pulci fastidiose. Si gratta, si agita, rincorre le pulci che saltano, finché una si rifugia sul cane. Il barbone, per prenderla, comincia a dar fastidio al cane, finché questi scende dalla panchina. Sale il barbone a fianco della signorina. Si gratta con tale compiacimento che la signorina indignata se ne va col cane. Così via, una pulce va sul giornale del signore; per riprenderla il barbone gli buca il giornale. Anche la signora si secca e se ne va.

Il barbone si sdraia sulla panchina e ricomincia a dormire.

97

LA STORIA DEL PORTAFOGLIO (mimica pura)

ATTORI: 5: il protagonista, il primo ladro, il secondo ladro, il cameriere, il rigattiere.

COSTUME: il protagonista: *farsetto, fazzoletto al collo, un grosso portafoglio in evidenza nella tasca posteriore dei calzoni*. I due ladri: *cappellacci sulla fronte, guanti marroni*. Il cameriere: *grembiale da cucina*. Il rigattiere: *vestito comune*.

SCENOGRAFIA: *sulla destra un tavolo e una sedia, vicino a questa è il portamantelli da cui pende una palandrana nera. Sulla sinistra una porta col cartello « Rigattiere »*. *Allo stipite sinistro è appoggiato il secondo ladro con cappello sugli occhi*.

Entra senza giacca il protagonista che è appena sceso in città. Dietro di lui cammina, leccandosi i baffi compiaciuto, il primo ladro, il quale dopo un giro della scena alle sue spalle, gli sfila il portafoglio dalla tasca posteriore.

Mentre sta per uscire, fregandosi le mani, il secondo ladro, con fare indifferente, allunga una mano e ruba il portafoglio al primo ladro, mettendolo nella sua giacca.

Dopodiché il secondo ladro va all'osteria, ordina del vino, se lo versa in un bicchiere, appende la giacca all'attaccapanni, vicino alla palandrana, si siede e comincia a bere. In breve è ubriaco.

Si alza barcollando e cerca la sua giacca. Sbaglia la mira, fallisce l'attaccapanni, e alla fine, prende la palandrana, se la infila e se ne va.

Entra a sinistra il cameriere che sta scopando e riordinando. Trova la giacca all'attaccapanni, la prende e va del rigattiere per vendergliela.

Il rigattiere tasta la stoffa, contratta un poco, la compra e la mette sulla sedia.

Arriva il protagonista, che non si è accorto di nulla, col naso in aria e la giocondità sul volto. Va dal rigattiere per comperare una giacca. Il rigattiere tira fuori quella appena comprata, gliela misura. La giacca va a pennello, il protagonista chiede quanto costa, e cerca il portafoglio nella tasca dei calzoni. Non lo trova. Cerca sempre più agitato, mentre il sarto comincia a preoccuparsi. Si tocca sul petto, nella giacca: e qui tira fuori il portafoglio e paga, senza nessuna sorpresa.

Nota: Se gli spettatori sono giovani, questo numero può diventare anche gioco. Vinceranno quelli che sapranno descrivere la storia mimata con maggior dovizia di particolari. La vicenda dovrà essere mimata chiaramente.

Sono quattro sequenze di mimica pura; quattro spunti facili da eseguire, ma che comportano un notevole sforzo mimico. Da questo sforzo potrà nascere il desiderio di approfondire la materia, e impegnarsi maggiormente al riguardo.

Sono due per ragazzi e due per ragazze giovani.

COSTUME: può anche solo essere un particolare, purché di buon gusto.

SCENOGRAFIA: nulla; uno sfondo qualsiasi; è invece indispensabile un sottofondo musicale.

Ogni numero viene presentato da un mimo che porta un grande cartello con il titolo.

L'attacchino

Bicicletta - la posa al muro - spalma la colla - attacca il manifesto - gli rimangono attaccate le mani - per staccarsi strappa il manifesto - lo getta via - ne riattacca un'altro velocemente - lo guarda soddisfatto - risale in bici - pedala - si accorge che è ben attaccato, ma al contrario - avvilito ne riattacca un terzo - risale in bici - riparte fischiando.

L'appuntamento d'amore

Arriva arzillo - guarda l'ora - si aggiusta la cravatta - fischietta - ogni tanto guarda l'ora e ogni volta fischietta più rugato - crede di vederla: si avvicina - è una racchia - si allontana fischiando - ne vede un'altra - si avvicina, la tocca - schiaffo - si scusa indietreggiando e sbatte nella sua ragazza che stava sopraggiungendo - sta per protestare: la riconosce e si scusa - le mette una mano sulla spalla - passeggiano - le bacia la mano.

Il cane danese

Finge di tenere un guinzaglio - il cane lo tira a strattoni - il cane si ferma - lui protesta invano - si ferma leggendo - il cane riparte senza che lui se ne avveda - strattone - si fermano - gli toglie il guinzaglio - gioca a lanciare pietre che il cane riporta - gioca a far saltare il cane sopra il suo braccio - il cane passa sempre sotto - ciocca - il cane salta sopra - gli dà uno zuccherino - gli riallaccia il collare - escono.

La balia

Entra spingendo la carrozzella - si ferma; estrae il neonato - lo coccola - lo sbacucchia - arriva un conoscente - tenta invano di dargli la mano avendo il bimbo in braccio - getta il bimbo in aria - dà la mano - riprende il bimbo al volo - mette il bimbo nella carrozzella - gli dà il biberon - glielo prende e comincia a succhiarlo lei - il bimbo piange - lo riprende e lo coccola - il bimbo gliela fa addosso - si guarda attorno - lo versa in un angolo - lo rimette nella carrozzella - esce.

IL FIORE (mimica pura)

99

ATTORE: *uno.*

COSTUME: *da fioraia.*

SCENOGRAFIA: *nulla, uno sgabello.*

È un quadro di mimica pura che può essere eseguito da una ragazza ben preparata; i fiori sono immaginari, ma il pubblico deve vederli. Curare, oltre la leggiadria dei movimenti, anche la maschera facciale. Si raccomanda un sottofondo musicale e la presentazione a mezzo di un cartello con il titolo della mimica.

— La fioraia in posizione statica.

Invita i passanti a comperare i fiori, tiene con una mano un piccolo mazzo e l'altra a portavoce.

— Mima un rifiuto.

— Una signora la chiama dal balcone.

— Getta il mazzo verso il balcone.

— Raccoglie una moneta e si inchina.

— Riprende a imbonire (*si blocca*).

— Entra il fidanzato, guarda l'ora e si guarda intorno; vede la fioraia (*si blocca*).

— La fioraia si dirige verso di lui; non le è rimasto che un fiore.

— Lui lo prende, l'odora: è soddisfatto. Paga la ragazza che va a sedersi sullo sgabello in posa statica.

— Il fidanzato odora il fiore.

— Guarda l'orologio.

— Trasogna.

— Si mette a posto cravatta polsini e cappello.

— Guarda l'orologio.

— Comincia a passeggiare, dapprima con espressione trasognata, poi via via più nervosamente.

- Guarda l'orologio.
- Si guarda intorno, è agitato.
- Crede di vederla, fa alcuni passi verso il punto... desiste... non è lei.
- Freme, batte i piedi nervosamente.
- Consulta nuovamente l'orologio.
- È arrabbiato, passeggia avanti e indietro a grandi passi fermandosi ogni tanto per provare a se stesso la sfuriata che farà all'arrivo della ragazza.
- Si guarda attorno, sta per gettare il fiore (*si blocca*).
- La fioraia nel medesimo istante si protende come per chiamarlo (*si blocca*).
- La ragazza si avvicina, porge i soldi ma rivuole il fiore.
- L'uomo guarda il fiore, poi la ragazza, accenna di no col capo, allontana i soldi.

100

LA PERTICA (mimica pura)

ATTORI: *due*.

COSTUME: *costume base per il presentatore; maglia a righe per l'atleta*.

SCENOGRAFIA: *un lungo palo che, sollevato, esca dalla visuale del pubblico: un tamburo che viene battuto durante l'esibizione*.

PRESENTATORE — Signori e signore, ho il piacere e l'onore di presentarvi il famoso sollevatore di pertica « Giosuè », il quale ha acconsentito di darvi una dimostrazione della sua forza! Ecco Giosuè!

GIOSUÈ — (*Entra con un lungo palo sottobraccio. Si inchina e solleva in alto la lunga pertica come un forzuto sollevatore di pesi*).

PRESENTATORE — Ed ora, con la sua forza erculea, Giosuè mi solleverà e mi farà ruotare in verticale di 180 gradi. Giosuè vi stupirà! Attenzione!

Inizia un sordo rullo di tamburo che diventerà sempre più intenso. Giosuè soppesa la pertica e si molleggia, la punta sulla pancia del presentatore (*che la tiene con le mani*) e lo spinge fuori scena da un lato. Appena fuori scena il presentatore corre dietro le quinte e va dalla parte opposta del palco. Giosuè mima uno sforzo sovrumano per sollevare la pertica. Con la faccia contratta dalla fatica riesce a sollevarla verticalmente. A questo punto si ferma e,

sempre tenendola per mano si asciuga il sudore dalla fronte. Riprende poi l'esercizio e porta il palo dalla parte opposta a quella di partenza, dove sta ad attenderlo, fuori scena, il presentatore. Questo si aggrappa nuovamente alla pertica e in questo modo entra nuovamente nella visuale della scena.

Il presentatore fa un saluto tipo circo, e Giosuè lascia a terra la pertica e si inchina. Applausi frenetici della claque.

Nota: *Il numero riesce meglio in teatro, ma con qualche accorgimento tecnico (teli che limitano la visuale) si può attuare anche nel cerchio all'aperto.*

DUELLO AL BUIO (mimica pura)

101

ATTORI: due.

COSTUME: tuta rossa e tuta nera.

SCENOGRAFIA: un tavolino, in fondo scena, con una candela accesa.

Azione

(Tutto il numero è quasi una danza acrobatica. Movimenti scattanti e simultanei. Contare i passi in precedenza, o fare dei segni sul pavimento col gesso bianco).

I duellanti entrano tirandosi immaginari fendenti, con brevi grida da schermidori. Avvicinandosi al tavolo uno dei due con un fendente spegne la candela.

Si smorzano le luci, e i contendenti si guardano intorno, improvvisamente caduti nel buio. D'ora in poi il duello prosegue come se i due non si vedessero: tutto sulla punta dei piedi; con gesti cauti e scrutando davanti a sé.

Puntano i fioretti, braccio destro arcuato sopra la testa, procedono avanti, a passetti di schermidore, riunendo i piedi ad ogni spostamento.

A procede da sinistra a destra. B da destra a sinistra.

In tal modo si superano senza toccarsi, e in 8 passetti raggiungono gli estremi della scena. Qui giunti, all'unisono, si voltano di scatto e sempre a passetti procedono verso il centro. Si incontrano al centro. A proveniente da sinistra con il fioretto alla mano sinistra quando incontra B cambia direzione, prendendo anche lui quella di B e scambiando di mano il fioretto, così da dare al pubblico la visione di una figura sola sovrapposta.

Sempre in punta di piedi, silenzio, e massima tensione.

B, giunto al fondo del fianco destro della scena guarda in aria,

come per sentire. A, senza vederlo, mena un colpo all'altezza della testa di B, che, in quel momento esatto voltandogli le spalle si china per scrutare nel buio davanti a sé. A si volta di scatto in posa di attacco. B senza voltarsi, si mette anch'egli in posa, schiena contro schiena, così che le due braccia vengono ad incastrarsi. Ognuno tirando verso di sé cercano di liberarsi, ma non ci riescono e si trascinano fino in centro scena, con violenti scrolloni. Qui riescono a sganciarsi e, spaventatissimi, corrono ognuno ad un lato poi riattraversano la scena in punta di piedi, passandosi vicinissimi a lato. Dopo essersi sorpassati A si volta di scatto e mena un fendente che prenderebbe certo B se non si chinasse in quel preciso momento a guardare. A, avendo colpito a vuoto, rinfodera il fioretto, si china a quattro gambe e avanza strisciando. B, avendo evitato il colpo, si è voltato e, a gambe larghe, con circospezione avanza.

A passa entro le gambe di B senza toccarlo.

Improvvisamente sentendo qualcosa B con un salto a 180° si volta, ricadendo in direzione opposta a quella di prima, ma sempre a cavalcioni di A il quale si è voltato a pancia in aria e arretra scivolando sulle mani. Si effettuano alcuni passi procedendo faccia a faccia.

A riesce ad alzarsi da sotto il naso di B, il quale fa qualche passo nel buio; trova il tavolo, lo tasta e vi sale, rannicchiandosi.

A arriva anche lui al tavolo, lo tasta, e vi si nasconde sotto. B scruta, non sente nessuno, scende dal tavolo da un lato, proprio mentre A sta salendovi dall'altro.

A sul tavolo, allarga le gambe e scruta il buio, B infila la testa nelle sue gambe e scruta anch'egli, quindi si china davanti al tavolo.

Improvvisamente A esegue un gran balzo andando a fermarsi sopra B a gambe divaricate.

B si rialza lentamente e solleva, così facendo, A che viene a trovarsi seduto sulle sue spalle.

I duellanti escono di scena così, scrutando nel buio, in silenzio.

27. Cartellonistica

Con questo neologismo si vuole indicare quella tecnica che utilizza immagini su cartelloni per esprimere delle idee.

Spenderemo poche parole per illustrare gli aspetti tecnici ed estetici di questo mezzo espressivo già largamente usato dai ragazzi nelle scuole o in ambienti giovanili; qualche parola poi sarà detta per suggerire i momenti in cui può essere utilizzato il mezzo stesso.

Aspetti tecnici

— Come *supporto* per il cartellone può essere usato il normale cartoncino sul quale vengono incollate immagini o disegnati con i pennarelli altri particolari.

Se il cartellone deve essere esposto all'aperto, converrà servirsi di un supporto più rigido (ad es.: un foglio di compensato, di masonite, di polistirolo) ricoprendolo poi con un sottile foglio di plastica trasparente.

Un'ultima possibilità, comoda per il fatto che il supporto è indistruttibile, è quella di utilizzare un foglio di plastica sufficientemente rigida; strofinandolo con un panno esso si elettrizza e quindi carta e cartoncino vi aderiscono perfettamente anche in posizione verticale. Questa soluzione è molto comoda quando può essere importante « montare » il cartellone sotto gli occhi del pubblico e muovere i particolari applicati al cartellone stesso.

— Sul supporto possono trovare posto le cose più disparate: collages di fotografie, scritte, disegni, oggetti.

L'unica cosa a cui bisogna fare attenzione è quella di non riempirlo troppo, sacrificando le dimensioni delle scritte e la chiarezza di quanto è detto. A questo proposito è bene tener presente che su un unico cartellone conviene illustrare un solo breve pensiero, chiaro e dettagliato. Più cartelloni letti di seguito potranno esaurire un *breve* discorso. Si eviti insomma immagini complesse con intermi-

nabili parti scritte: l'attenzione di chi vede un cartellone è diversa da quella di un lettore concentrato su di un libro.

Utilizzazione dei cartelloni

Il cartellone è un valido mezzo per stimolare chi lo vede a riflettere su un argomento.

Ecco allora che esso può costituire un utile mezzo in varie occasioni:

- richiamo « stradale » per manifestazioni, veglie, dibattiti, spettacoli, ecc.;
- stimolo visivo nella sede degli incontri suddetti per illustrare gli argomenti da trattare;
- espressione continua di idee nell'ambito di un gruppo: giornale murale a immagini;
- stimolo su di un tema sul quale si vuole impostare una giornata in un gruppo (esso troverà allora posto nel refettorio e in altri locali comuni);
- stimolo per aprire una discussione o sintesi della discussione stessa.

28. Audiovisivi

Suoni e immagini sono alla base di ogni trasmissione di pensiero. Un educatore non può sottovalutarli, sa benissimo che oggi deve competere, con uguali forme in ogni senso. Rifiutare a priori cinema, teatro, televisione e altri spettacoli, perché non ritenuti buoni o non idonei, è gravissimo errore ed evidente segno di chiusura mentale.

C'è molto di diseducativo oggi, ma anche molto di buono, di sincero, espressione di un anelito all'interiorità. Bisogna quindi aiutare i nostri giovani a scoprire questi mezzi di comunicazione, a selezionarli e poi, perché no?, a realizzarne dei migliori.

Quante giornate fredde e piovose, quante giornate « buco » nelle nostre attività non abbiamo saputo sfruttare a dovere e soprattutto in bene. Gli audiovisivi vengono in nostro aiuto. Basta avere:

- registratore a pile,
- proiettore per diapositive,
- macchina fotografica,
- rotoli di pellicole.

Stabilito in comune il tema, i ragazzi si « sguinzagliano ». Dovranno organizzarsi da sé: ognuno di essi diventerà regista o attore, si stenderà un copione, si aggiungerà qualche bella diapositiva, qualche inquadratura, qualche intervista, condita con dialoghi e musica adeguata.

Quando rientreranno saranno felici e ansiosi di vedere il risultato del loro lavoro e di quello degli altri. Una piccola camera oscura, qualche acido per lo sviluppo e la stampa, e un'attesa fiduciosa!

Più tardi ogni gruppo sarà pronto e si presenterà agli altri per il confronto. Esso non sarà solo tecnico, ma anche un confronto di idee, utilissime a tutti, compresi gli educatori che ne trarranno motivo di aggiornamento.

La LDC ha già a disposizione audiovisivi chiari, completi, professionali, corredati di testi e spiegazioni su molti argomenti.

Sono un validissimo contributo. Un argomento trattato con tali mezzi, eviterà tante dispersioni e divagazioni che oggi sono uno dei punti più negativi della forbita dialettica giovanile.

29. Spunti e idee

102

IL GIOVANE RICCO

ATTORI: *narratore - giovane ricco - Gesù - otto elementi di coro.*

COSTUME: *una tonaca bianca.*

SCENOGRAFIA: *come nella vignetta. Davanti alla croce, il lettore con un leggio; un passo più avanti, a sinistra, Gesù; a destra il giovane ricco; ai fianchi, quattro lettori per parte.*

Se realizzato in teatro, sul fondo, una grande diapositiva con la testa di Gesù; se realizzato all'aperto di notte, una grande croce di legno in cui sono legate delle pile che la delineano; se di giorno, la grande croce, senza le sorgenti luminose.

Nota: *Sono indispensabili voci sicure, e una buona preparazione musicale.*



NARRATORE

La Recitativo, scorrevole.



Nel Vangelo secondo Matteo, l'apostolo Matteo,



il santo Matteo, nel paragrafo diciannove,



dal versetto sedici al versetto ventitrè, ritrova-



-te raccontato l'episodio del giovane ricco,



che non volle seguire Gesù. Ecco-lo, ar-ri-va, in-



-die-tro, fa-te lar-go, fa-te largo al Sal-va-tor-



Ec-co-lo, ar-ri-va, in-



-die-tro, fa-te lar-go, fa-te largo al Sal-va-



-tor Ma - e-stro, be-ne-detto il



suo-lo dove i pie-di po - si! Ma -

Sib Mi b
- e-stro, be-ne-det-to il suo-lo do-ve i pie-di

Sib Più mosso Sib Mi b
po - si! Ma - e-stro benedetto il suo-lo dove i piedi

Sib Fa Sib Mi b
po - si Ma - e-stro benedetto il suo-lo dove i piedi

Sib La NARRATORE
po - si! In quel momento,

Re -
un tale dalla folla s'avanzò innanzi a Cristo, e

La GIOVANE Re - Do Fa
disse: "Ma - e-stro, dim-mi ti pre-go, qua-le

Sib Fa Mi b
be-ne do-vrò far per tro-var la vi-ta e -

Fa Mi b Fa Sib
-ter-na, per tro-var la vi-ta e-ter-na.?"

GESÙ Sol - Mi b
"Se vuoi la vita non hai altro da fare che i comanda-

Fa 7 Sib Sib CORO GESÙ
-menti osser-va- -re. Pri - mo, non uc-

Mi b CORO Si b , GESÙ
 -ci-de-re il tuo si-mi-le. Se - con - do, l'adul-te-rio
 Mi b Fa 7 CORO Si b GESÙ Mi b
 non assecon-da-re. Terzo, non ru - ba-re.
 CORO Si b GESÙ Mi b Fa CORO Si b GESÙ
 Quar-to, il falso non testimo-niare. Quinto, o-no-ra il
 Mi b CORO Si b GESÙ Mi b
 padree la madre in-fi-ne, a-ma il prossimo
 Si b Mi b CORO Si b Mi b
 tu-o, ama il prossimo tu-o, a-ma il prossimo
 Si b GESÙ Mi b CORO
 tu - o co-me te stes-so, co-me te
 Si b GESÙ Mi b CORO *rall.* Si b
 stesso, co-me te stes-so, co-me te stesso."

GIOVANE Re-
 " Mio buon Ma - e-stro, lascia ch'io
 Do Re-
 di-ca ch'io già da fan-ciul-lo eb - bi per
 Do Re- Do Si b 6
 ca-ri que-sti pre-cetti. Quindi che al-tro mi
 La Re- CORO Si b
 man-ca _____ Il Salva-to-re

Re - 7 La 7 7 Re - 7 Sib 7
 vi - de quel vol - to pu - ro ed o - ne - sto del
 Re - 7 La 7 Re - Do
 gio - vin Si - gno - re, sor - ri - see lo e - sor - tò
 Re - Do Re - Do Re - Do
 sor - ri - see lo e - sor - tò, sor -
 Re - Do Re - GESÙ
 - ri - see lo e - sor - tò ____ . “Va, dà ai
 Do 6 Re -
 po - ve - ri quello che hai, poi vieni con me . Se
 La 5
 tu mia - iu - te - rai, a co - stru -
 Re - 5
 - i - re il mio re - gno il te -
 Re - 5 Sib 3 3
 - so - ro che la - sci ____ lo ria - vrai, lo ria -
 Sol - Do Fa CORO Sib La NARRATORE
 - vrai in cie - lo ____ , in cie - lo. Il sorriso scomparve
 Re -
 dalle labbra fini del giovane ricco A che vale
 La
 la bontà se rinunci al bene più grande la cari - ta ?

CORO

A che va-le la bon-tà se ri-nunci al be-ne più
 gran-de, la ca-ri-tà? A che.
 va-le la bon-tà se ri-nun-ci al be-ne più
 gran-de la ca-ri-tà? A che

PUBBLICO

LA PROCESSIONE DEI MALI DELLA TERRA 103

ATTORI: otto.

COSTUME: tonaca bianca.

SCENOGRAFIA: otto cartelli grandi e uguali tra di loro, fissati ad un palo da portarsi al disopra della testa. Su ogni cartello è scritto in grande e chiaramente un « male »: povertà, ignoranza, ecc.

Azione

La processione dei « mali », parte dall'esterno del cerchio (o dal fondo del teatro) in fila indiana, per ordine di numero, cantando il ritornello. Finito il ritornello il primo male (che deve trovarsi in posizione visibile) si gira e, rivolto al pubblico sempre tenendo ben alto il cartello, canta la strofa che gli compete. Finito il canto e durante il ritornello andrà a piazzarsi a lato; sempre davanti agli spettatori. Tutti riprendono a cantare il ritornello; il secondo cartello ripeterà quanto fatto dal primo al quale si affiancherà dopo aver cantato la seconda strofa, e via di seguito.

Quando tutti gli otto mali sono schierati e immobili, l'ultimo ritornello viene cantato da tutti i presenti. Nel medesimo istante si spengono le luci (o si copre il fuoco con un telo pesante) e tutti, con le pile accese illuminano i mali della terra. Si spengono simultaneamente le pile alla fine del ritornello.

Nota: Questo numero è uno spunto che può essere « indicativo », oppure inserito in una veglia o, ancora, usato come numero a sé stante.

Que-sta è la pro-ces-sio - ne dei ma - li del-la
 ter-ra, e voi non chiudete gli occhi, an-che un re-
 -lit - to ha bi - so-gno di pie - tà .
 1. La mia ve-ste è lo - go - ra e lo sguar-do
 spen - to, lo sto-ma-co che u-lu-la la fa-me e lo sgo-
 -men-to: è la di - vi-sa del-la po-ver - tà.

2. *Ignoranza*

Nascondi la vergogna
 con lo sguardo a terra
 il servo del potente
 lo straccio della gente
 dell'ignoranza questa è l'eredità.

3. *Paternalismo*

Questo è il panettone
 questo lo stipendio
 la pacca sulla spalla
 un buco in più alla cinghia
 « Bacio le mani signor Commendator ».

4. *Alienazione*

La mia famigliola
la mia televisione
la mia cinquecento
la mia dichiarazione.
Come? Ideali?... Che sono?... Ma perché?

5. *Ideologismo fanatico*

Così è la mia idea
non si può mutare
crepino tutti quelli
che la voglion negare.
Dio, Patria, Idea, nient'altro. Avanti Marsc...

6. *Guerra atomica*

Adesso che è perfetta
non si potrà sbagliare
se esplose ammazza tutti
la bomba nucleare.
Bianca colomba, in ciel non puoi volar...

7. *Ateismo*

Giorno senza luce
vita senza vita
amor senza speranza
corpo senza cuore.
Mesto silenzio di chi Dio non ha...

30. Strumenti musicali al cerchio

Un accompagnamento musicale è ormai indispensabile. I ragazzi moderni ne hanno l'esigenza. Inoltre il solo ascoltare un accordo di chitarra, fa sorgere nei giovani immediato il desiderio di cantare. L'animatore che sappia anche solo discretamente eseguire una sequenza di accordi per accompagnare una canzone, ha subito intorno a sé un gruppo di persone disposte a cantare, e se egli sa sollecitare nei ragazzi il desiderio di imparare a suonare, li introduce in maniera efficace e divertente alla musica, realizzando la forma più intelligente di educazione musicale. Studiando anche solo un'ora al giorno, sotto una guida o seguendo un metodo, è possibile in breve tempo (circa 2 mesi) riuscire ad accompagnare qualsiasi motivo e canzone.

Ho dato alla chitarra l'onore della prima citazione, perché la ritengo lo strumento più indicato. Segue però vicinissima l'« *armonica a bocca* » altrettanto facile, piacevole e melodica.

A questa si accosta l'*ocarina*, poco costosa, comodissima, melodica e facile da imparare.

Una strumento completo, utile, anche se meno indicato, è la *fisarmonica*. Essa è di grande aiuto per imparare con facilità i canti, perché con la sua ottima sonorità li sostiene molto bene.

Molti insegnano un canto in sede, bene e rapidamente (non avendo a disposizione una musica o uno strumento), aiutandosi con un *giradischi*; è senz'altro un sistema pratico e di sicuro successo.

31. Veglie

La veglia è la conseguenza del nostro cerchio. Infatti, mentre quest'ultimo è un incontro utile, attivo e perciò educativo di ragazzi, la veglia è un *incontro di giovani*, con i medesimi presupposti del cerchio ma adeguati e approfonditi.

L'ambizione della veglia è di *non esaurirsi nella sua realizzazione materiale*.

Non sono pochi, sicuramente, quei giovani che alla conclusione di una lunga giornata non abbiano sentito nascere spontaneo il bisogno di scambiare le loro idee, pensieri, riflessioni con gli altri: la veglia risponde proprio a questa intima esigenza. Incontro di valore, dunque, poiché alla sua base sta il bisogno psicologico di parlare, di scambiarsi delle impressioni, di riconoscere se stessi e gli amici nella comunicazione. Seguendo la strada tracciata dal cerchio, la veglia si manifesta in termini espressivi ed è da questa caratteristica che trae i suoi motivi più originali, cioè dall'abbinamento delle tecniche espressive con una autentica esigenza psicologica. Non è quindi spettacolo ed i suoi partecipanti sono al tempo stesso spettatori e attori; a tutti viene richiesta una partecipazione diretta, fatta di approvazione o disapprovazione, di commozione o di allegria, ma comunque di critica costruttiva e diretta.

La veglia può essere proposta da alcuni, ma deve essere in ogni caso accettata, sviluppata e meditata da tutti. Essa è tanto più completa ed efficace quanto maggiore è la partecipazione dei presenti. La cornice e il clima della veglia si avvantaggiano di canti e scene, di preghiere e di meditazioni comuni, di proiezioni e registrazioni: qualsiasi mezzo espressivo moderno può essere utilizzato per meglio rendere viva la realizzazione.

Dopo quanto si è detto risulta chiaro che la pubblicazione di queste veglie vuole assolvere esclusivamente ad una funzione esemplificatrice. Entrambi gli esempi seguono schemi semplici, differenti tra loro: questo appunto per offrire una traccia indicatrice.

Di conseguenza essi dovrebbero far nascere nella mente del lettore l'idea di crearne comunitariamente dei nuovi; riprenderli integralmente, al solo scopo di rappresentarli, vorrebbe dire snaturare il loro significato, mortificandoli proprio nel loro aspetto più autentico e formativo: *la creazione*. A proposito di quest'ultima è bene precisare che « creare » non significa soltanto inventare. Non necessariamente, infatti, i testi delle veglie devono essere originali. Ma originale deve essere la composizione, la struttura, il criterio della messa in scena; in definitiva la veglia mira soprattutto a sviluppare lo « *spirito di ricerca* ».

Premessa

1. La veglia vuole spiegare la frase: « La chiesa è il popolo di Dio in cammino, che annuncia Cristo e la sua salvezza, rendendogli testimonianza con la sua vita di comunità ». La frase è stata spezzata in 5 parti (di qui i 5 quadri): ogni parte, scritta su di un cartellone, viene letta in scena e quindi appesa in posizione visibile. Alla fine, l'intera frase scritta è sotto gli occhi del pubblico che può così riassumere da sé l'intero discorso.

Inoltre, prima di ogni quadro, viene cantata da un chitarrista la strofa della canzone che racconta quello che si vuol dire nel quadro stesso (il testo potrebbe essere dato ciclostilato al pubblico per cantarlo tutti insieme). Io non ho saputo far di meglio che mettere delle parole alla canzone « Per fare un uomo » (F. Guccini); l'idea che però può essere sviluppata è quella di comporre un canto molto semplice a filastrocca: ad ogni quadro si aggiunge un pezzetto, cosicché alla fine si ha un riassunto cantato della veglia.

Non ci si stupisca di questa valanga di chiarimenti da dare al pubblico prima di ogni quadro: per quanto intelligente possa essere, il pubblico sarà sempre alle prese con attori improvvisati (come noi dobbiamo essere) ed è quindi bene rendere la veglia molto didattica (Brecht faceva la stessa cosa con attori valenti e pubblico raffinato!).

2. I quadri 1-2-4 debbono far ridere, ma senza calcare troppo sui personaggi: bisogna infatti che il pubblico si riconosca in qualcuno di essi e possa così *ridere di se stesso*.

3. Il testo in alcune parti è indicativo e va improvvisato dagli attori. Non bisogna però cedere alla tentazione di dilungarsi troppo: l'intera veglia non dovrebbe durare più di 20-30 minuti. Essa deve infatti servire, non per dire « tutto » sulla Chiesa, ma per introdurre un dibattito, un capitolo, una tavola rotonda sul tema.

4. La scenografia minima è un telo per proiettare le diapositive e fare le ombre cinesi. Sullo stesso telo si potrà attaccare il grande collage del quinto quadro.

I QUADRO: **La Chiesa è il popolo di Dio**

CANTO: Per far la Chiesa non bastan le pietre,
non è con i duomi che a posto si è.

È solo riunendosi in nome suo
che si può far Chiesa ovunque si è! (*bis*)

(il dialogo è indicativo: lasciare spazio all'improvvisazione)

LEVITA — Che cosa stai facendo?

SAMUELE — Sto costruendo una chiesa.

Vedete, questa mattina ero giù al lago ad ascoltare il giovane che dalla barca ammaestrava quella gran folla.

Parlava del cielo e di suo padre che lo aveva mandato in mezzo a noi.

Non capivo sempre tutto bene, ma poi alla fine mi ha conquistato e così ho deciso di venire quassù a costruire una chiesa: io sono un carpentiere molto in gamba e in pochi giorni ce la farò!

LEVITA — Santo, santo uomo. Ce ne fossero tanti come te, così timorati di Dio e così volenterosi (se ne va).

GIOVANE — Che cosa stai facendo?

SAMUELE — (ripete il racconto di prima).

GIOVANE — No, ascolta. Anche noi eravamo al lago questa mattina ed ora abbiamo deciso di lasciare la nostra casa sul monte e di scendere in paese per riunirci con tutti quelli che hanno ascoltato quel giovane e cercare, fra tutti, di ricordarci, magari di scrivere quello che lui ha detto e per pregare insieme. Vieni con noi.

SAMUELE — Ma, veramente, io a raccontare (e a parlare in genere) non me la cavo tanto. A scrivere poi non son proprio capace.

VECCHIO — Ma che importa! Vieni, è lì che puoi servire di più. Fai laggiù una bella tettoia: servirà se si mette a piovere e a chi vorrà un po' isolarsi per pregare. A che serve qui?

SAMUELE — Ueh! uno mi dice che faccio bene a costruire qui. Questi mi dicono che non serve a niente! Eppure stamattina sembrava tutto così chiaro...

Samuele sta costruendo un treppiedi con dei pali, inizio di un lavoro più grande. Gli si avvicina un Levita e inizia il loro dialogo.

All'inizio parla in italiano ma poi torna al dialetto, più familiare per lui.

Samuele fa per porgergli un trave per farsi aiutare, ma il Levita se ne è già andato.

Dal monte scendono intanto un giovane e un vecchio.

(in dialetto)

Il vecchio e il giovane si allontanano.

(sempre in dialetto)
Resta fermo a pensare.

II QUADRO: **La Chiesa è il popolo di Dio in cammino**

CANTO: Un popolo è Chiesa quando è in cammino:
la gente di Dio mai stanca non è.
Ha sempre gran fame e sete di luce
e non si scoraggia se stretta è la via. (bis)

(lettura fuori scena commentata da ombre cinesi)

Era giunto da un'altra galassia, non si sa quale, non si sa come e subito aveva voluto vivere come gli uomini, quegli strani esseri che continuavano a guardarlo con tanta curiosità e che lo avevano battezzato Lipar.

La sua intelligenza era straordinaria: in meno di un mese imparò a leggere e a scrivere tutte le lingue e i dialetti parlati sulla Terra.

Ancora più rapido fu nell'apprendere tutto lo scibile umano, conseguendo in soli 3 mesi le lauree dell'Istituto di Tecnologia del Massachussets, della Facoltà di Medicina di Mosca, del Centro di Demografia e sviluppo di Nuova Delhi, del Centro Spaziale di Beira, nel Mozambico.

Non gli ci volle molto poi a scoprire quello strano comportamento che gli uomini chiamavano « religione ».

Avido com'era di sapere, andò da un sant'uomo e si fece spiegare che cosa avrebbe dovuto fare per conoscere Dio ed entrare in quella che essi chiamavano Chiesa.

« Devi pregare molto » gli disse il saggio. Lipar in 39 secondi recitò tutte le preghiere che esistevano sulla Terra, più altre 84 di sua invenzione. Alla fine però non si sentì per niente soddisfatto.

Un altro saggio allora gli disse: « Sono le opere che contano! Lascia tutto quello che hai e fai del bene a chi ti è vicino ». Lipar, rapidamente, procurò cibo agli affamati, acqua agli assetati, vestì gli ignudi

Si vede la sagoma di Lipar, umano ma con qualche dettaglio da fantascienza.

Lipar sui libri.

Lipar vicino a delle macchine; con siringa in mano; vicino a rampa di lancio.

Lipar seduto a pensare.

Il saggio che ammaestra Lipar.

Lipar che prega.

Lipar che tende la mano al fratello.

e visitò gli ammalati. Ma ancora una volta giunse alla fine con la netta sensazione che la « laurea » in religione non l'aveva conseguita.

« Devi studiare la Summa di san Tommaso d'Aquino! ».

« Devi andare nel Mato Grosso a costruire un ospedale per i campesinos! ».

« Devi ritirarti a meditare e a pregare in un convento! ».

« Devi rimboccarti le maniche e vivere come gli operai! ».

« Devi sposarti e non usare la pillola! ».

Lipar che studia.

Lipar che lavora col piccone.

Lipar mistico.

Lipar a pugno chiuso e chiave inglese.

Lipar con una donna al fianco e qualche figlio in braccio.

(tutta questa sequenza di « devi! » va fatta molto rapidamente, senza spegnere la luce fra una posizione e l'altra)

Lipar fece tutto questo: lo divertiva, gli sembrava quasi una caccia al tesoro.

Ma alla fine capì. Capì che la sola condizione di essere Chiesa è quella di essere sempre in cammino, cioè in movimento, mai paghi di essere sulla « buona strada », mai soddisfatti di se stessi, mai seduti a contemplare il bene che si è fatto o la fede che si è raggiunta.

Lettura commentata da qualche diapositiva; anche le precedenti ombre cinesi possono essere « sovrainpresse » su delle diapositive.

III QUADRO: **La Chiesa è il popolo di Dio in cammino, che annuncia Cristo e la sua salvezza**

CANTO: Durante il cammino non si può tacere
e a tutti si dice la gran Verità;
è la gioia che spinge la Chiesa a cantare
a tutta la Terra parole di vita. *(bis)*

L'azione è interamente mimata: sul telo viene proiettato il lento passaggio della stella cometa (è sufficiente una pila con l'asse del cono di luce parallelo al telo), mentre si sente un dolce sottofondo di nenie natalizie.

Gli attori (una decina) sono raggruppati di fronte al telo, accovacciati in posizione fetale con la schiena al pubblico; tengono nascosta in mano una pila o una candela spenta. La scena è buia.

La stella illumina il più prossimo al telo; questi accende la pila, si alza lentamente, si volta verso il pubblico e illumina l'attore più vicino a lui e così via. Quando tutti gli illuminati sono in piedi, si riuniscono formando un unico fascio di luce con il quale illuminano in un paio di passaggi il pubblico.

La musica è in crescendo, arrivando se si vuole ad un vero e proprio canto.

IV QUADRO: La Chiesa è il popolo di Dio in cammino, che annuncia Cristo e la sua salvezza, rendendogli testimonianza

CANTO: Per dare la gioia non bastan le lodi,
è anche coi fatti che la luce si dà.
Non è questo il tempo di filosofare:
è tempo d'amore per il mondo intero! (bis)

Traccia per l'azione: il padre (il filosofo) spiega alla figlia in che cosa consista la « vera religione ». È un discorso da intellettuale, carico di parole come: escatologia, trascendenza, incarnarsi, ideologia e utopia, umanesimo cristiano rivoluzionario, integrismo, dogmatismo, ecumenico, carismatico, kerigma eccetera. Vuol dimostrare alcuni punti fermi: la religione non è superstizione; occorre studiare e riflettere sulla storia per poter arrivare a Dio; una religione non può essere paragonata a una ideologia; ecc... (Deve far ridere senza troppo calcare: ridere di sé...).

Padre e figlia passeggiano sulla scena mentre il padre spiega. Vengono interrotti 4 volte da 4 « poveri simbolici » che, fermi come cariatidi in punti diversi li apostrofano rispettivamente con « Ho fame — Ho sete — Sono ammalato — Sono solo » (la battuta va detta molto freddamente, senza interpretarla).

Ad ogni interruzione il padre, seccato, elude la domanda e passa oltre continuando a parlare. Alla fine il discorso cade su « il prossimo ». La figlia allora interrompe il padre dicendogli con candore: « Scusa, non ho capito bene. Ma, il prossimo, chi è? ».

V QUADRO: La Chiesa è il popolo di Dio in cammino, che annuncia Cristo e la sua salvezza, rendendogli testimonianza con la sua vita di comunità

CONTO: Siam tutti fratelli in questo cammino
perché tutti figli di un unico Padre.
E allora cantiamo la nostra riunione,
la nostra assemblea che è Chiesa di Dio. (bis)

Un attore spiega con parole spontanee e molto semplici l'importanza della comunità durante il cammino nella fede.

Per visualizzare il concetto di « comunità », vari attori intanto incollano sul telo delle diapositive un gran collage - mosaico con un disegno qualsiasi che rappresenti il messaggio cristiano.

Quindi l'attore parla della preghiera e, con aria un po' sognante, dice quanto sarebbe bello poter ascoltare all'unisono tutte le preghiere che *in questo momento* si stanno levando a Dio: preghiere dette ad alta voce, cantate, biascicate, sussurrate, pensate..., sarebbe un urlo... il corpo mistico...

Mentre sta finendo di parlare, gli attori che hanno finito il collage più altri (in tutto almeno 10) si chiudono in cerchio ed eseguono il vocalizzo, detto « coro Living ».

Coro Living (così chiamato perché è una rielaborazione di qualcosa di simile ascoltato alcuni anni fa in una rappresentazione del Living Theater): tutti iniziano sottovoce un vocalizzo (ah...) sullo stesso tono; sembrerà una preghiera sommessa o un rombo in lontananza. Quindi si aumenta molto gradatamente il volume, cambiando anche a piacere la tonalità, sino ad arrivare ad un vero e proprio grido che non bisogna aver paura di mantenere per diversi secondi, il più forte possibile.

Poi, di nuovo molto gradatamente, si diminuisce il volume e quindi la tonalità, sino a tornare al perfetto silenzio.

Terminato il coro Living, l'attore rileggerà ad alta voce l'intera frase scritta con i 5 cartelloni. E qui finisce « il tutto ».

In uno

Do₄ Fa₄ Do₄

Per far la chie-sa non ba-stan le pie-tre, non

Mi₄ La - 7 Re - 7 Sol₄

è con i duo-mi che a po-sto si è. È

La - Mi - Fa₄ Do₄

so - lo riu-nen-do-si in no-me su - o che

si può far chie-sa o - vun-quesi è —, che

si può far chie-sa o - vun-que si è .

LA CRITICA

105

È un esempio di veglia che mira soprattutto a sviluppare il senso e lo spirito della ricerca; in essa sono raccolti testi di vari autori da Jules Zeifer a E. L. Maester, dal Vangelo, ecc.

È bene notare come essa non sia, dal punto di vista strettamente ortodosso, un esempio ideale di veglia, mancando di quella partecipazione totale di cui abbiamo sottolineato l'importanza necessaria e concreta da parte degli spettatori.

La propongo soprattutto come modello tecnico, data la varietà delle soluzioni adottate.

Preparazione

La veglia « La critica » è un numero unico, anche se composto di vari quadri; i passaggi tra un'azione e l'altra avvengono mediante il coro e la diapositiva del titolo (oppure un cartello).

Può anche essere eseguita all'aperto, di sera, sostituendo alle diapositive le ombre cinesi ottenute da un fascio di pile elettriche. La veglia è composta da otto quadri e un intermezzo; fra un quadro e l'altro vi è un ritornello e una strofa che viene cantata prima del quadro relativo e aggiunta a quelle dei quadri precedenti. Si conclude con il canto finale.

I partecipanti vestono un costume base, a cui si aggiunge, se è il caso, un accessorio.

COSTUME BASE: tuta da ginnastica.

SCENOGRAFIA BASE: telo bianco sullo sfondo per le ombre cinesi o le diapositive. A questa scenografia base si aggiunge quella specifica di ogni numero.

Il numero delle parti disponibili è 28.

Il numero minimo dei partecipanti è 5 a cui si deve aggiungere però anche qualcuno che si occupi delle luci, delle diapositive, delle scene, ecc.

Ecco una lista del materiale occorrente per questa veglia:
 Scenografie specifiche: 5 cubi; tavolo; poltrona; 4 fiori di cartone.
 Materiale vario: sagome di cartone di un vecchio, un giovane
 ed un asino; cappelli vari; calotta per testa calva; libro grosso.
 Materiale tecnico: proiettore e diapositive; chitarra; luci.

Lo sai co-s'è la cri-ti-ca? È la ra-gio-ne
 lim-pi-da, che guar-da stu-dia e ve-de e
 qua-si sem-pre cre-de d'es-ser la ve-ri-
 -tà d'es-ser la ve-ri-tà. 1. Ra-
 -gio-na-noi fi-lo-so-fi sul tempo e l'e-ter-ni-tà.

Lo sai cos'è la critica?
 È la ragione limpida
 che guarda studia e vede
 e quasi sempre crede
 d'esser la verità,
 d'esser la verità.

Prima di ogni quadro si canta la strofa relativa, e cioè:

(I Quadro)
 Ragionano i filosofi
 sul tempo e l'eternità.

(II Quadro)
 La perfezione cercano
 ma dove si troverà?

(III Quadro)
 Han sempre colpa gli altri
 di ciò che non si fa.

(IV Quadro)
 Ripetono i pettegoli
 non va, così non va.

(V Quadro)
Chi per mestiere critica
le belle parole dirà.

(VI Quadro)
E più il problema è stupido
più si discuterà.

(VII Quadro)
Infin le cose ognuno
coi suoi occhiali vedrà.

Prima del quadro VIII « Il Vangelo » non vi è canto.

I QUADRO: I filosofi

SCENOGRAFIA: *scenografia base.*

MATERIALE: *1 cubo.*

COSTUME: *costume base.*

LUCI: *luci normali.*

Nota: è un dialogo fra due attori.

- A — Ma come potremo liberarci del male, questo male che è in noi e che ha radici profonde dentro di noi?
- B — Sì, ma anche il bene è in noi.
- A — Già, ma in forma involuta di male.
- B — Ma esiste il male in sé, e se esiste, com'è: è il Male, il Male del Bene o è il Bene, il Bene del Male, come dice e interroga disperatamente Protagora?
- A — Ma questo è un solipsismo.
- B — Certo che è un solipsismo.
- A — Ah no, se lei mi solipsa io sono costretto ad apotegmare.
- B — E apotegmi, apotegmi pure.
- A — Certo che apotegmo. Dunque prendiamo un punto dello spazio che chiamiamo (alfa) che rappresenta la nascita; poi un punto (beta) che rappresenta la morte: tracciamo la retta della vita. Prendiamo un punto al di fuori di questa retta e lo chiamiamo Bene; poi un altro punto che definiremo Male: congiungiamoli con una retta. Avremo così che la retta Bene-Male interseca la retta Nascita (alfa) Morte (beta) nel punto Nascita (alfa), Morte (beta), Male-Bene, dove il Bene e il Male intersecano Nascita (alfa) Morte (beta), poiché alfa beta morte nascita punto interseca bene male... (il discorso si va spegnendo; prima di finirlo si spengono le luci).

II QUADRO: Io cerco la perfezione

SCENOGRAFIA: *telo per ombre cinesi.*

PARTECIPANTI: *1 mimo, 1 lettore.*

MATERIALE: *un fiore grande, un fiore medio, un fiore piccolo, e un fiorellino appassito.*

COSTUME: *costume base.*

Nota: *è un numero di dizione.*

LETTORE — Io cerco la perfezione
(*mimica di uno che cerca in un grande campo*)
(*Entra un fiore bello, rigoglioso e grande.*)

— Tu non sei la perfezione: il tuo colore non va, e poi... sei troppo grande.

(*Entra un altro fiore, meno bello e più piccolo.*)

— Tu non sei la perfezione: il tuo colore non va, e poi... sei troppo piccolo.

(*Entra un altro fiore, ancora meno bello e più piccolo.*)

— Tu non sei la perfezione: il tuo colore non va, sei troppo piccolo e incominci ad appassire.

(*Comincia a farsi buio. Entra un altro fiorellino brutto ed appassito.*)

— Tu non sei la perfezione.

(*Fa per andarsene, poi torna indietro.*)

— Ma hai uno strano e insolito colore.

(*Lo guarda più da vicino.*)

— E non sei grande né pretenzioso... E sei così schivo e delicato...

(*Lo guarda molto da vicino; lo coglie, lo rimira ancora un poco.*)

— E poi comincia a farsi buio.

(*Esce.*)

III QUADRO: I burocrati

SCENOGRAFIA: *scenografia base.*

PARTECIPANTI: *5 persone.*

MATERIALE: *nulla.*

COSTUME: *costume base.*

LUCI: *luci normali.*

Quattro mimi, in costume base, con mezze maniche e berretto a visiera da impiegato del Comune, sono lì impalati, con vistosi occhiali e con un cartello attaccato davanti, con scritto « aperto ».

Il dialogo dev'essere serrato, incisivo, chiaro. Nulla deve trapezare dal loro viso che rimarrà impassibile.

B — Governo ladro.

C — Governo di guardie e ladri.

TUTTI — E i prezzi salgono.

D — Il riciclaggio dei petrodollari?

- C — Scusi: petrodollari o petroldollari?
 A — Hanno diminuito il tasso di sconto.
 B — La lira scende.
 TUTTI — E i prezzi salgono.
 C — La verdura...
 A — Non mi parli della verdura...
 D — Non mi parlate della verdura...
 B — Ma chi parla della verdura?
 TUTTI — E i prezzi salgono...
 A — e vanno alle stelle.
 B — E si costruiscono i missili.
 C — Io l'avevo detto...
 D — Tu l'avevi detto...
 TUTTI — Noi l'avevamo detto!
 D — Io l'avevo capito.
 B — Anche un bambino l'avrebbe capito.
 A — Anche un cretino l'avrebbe capito.
 C — Che cosa?
 TUTTI — Che i prezzi salgono. Ci vogliono (*enfatici*):
 A — nuove leggi,
 B — nuovi regolamenti,
 C — nuovi provvedimenti.
 D — Ma l'efficienza va a infognarsi nei meandri della burocrazia.
 (*Alla parola « Burocrazia » tutti e quattro, simultaneamente, gireranno il cartello dalla parte opposta dove vi sarà scritto: « Chiuso ».*
A questo punto entrerà E in costume base con cappello e fazzolettone da contadino, che si rivolge verso C).
 E — Buon giorno, vorrei un certificato catastale.
 C — Lei è forse un dipendente del Comune, un addetto al catasto, un impiegato delle imposte o uffici similari?
 E — No, nulla di tutto ciò.
 C — E allora, egregio signore, secondo quanto previsto dal regolamento interno, il mio sportello è adibito a tali incombenze solo fino alle ore 14. Come ella può costatare sono le 14 e due minuti, e il mio servizio è terminato.
 A B C — Chiuso! (*detto in modo perentorio*).
 C — Si rivolga perciò allo sportello n. 18 « Tasse e certificati tributari », piano 3°, ammezzato 2, camera 4.
 E — Ah, capisco, e me lo potrebbe indicare?
 C — Spiacente. Le informazioni vengono solo rilasciate allo sportello 21, piano 4°, ammezzato 5, camera 16...
 E — Ma io veramente non sono in grado di trovare neanche lo sportello delle informazioni!

A B C D — Che robba!

C — E sia!... Facendo uno strappo alla regola in 20 anni di onorato servizio (porge la mano a E che gli mette una moneta) le indicherò direttamente lo sportello 18 anche se questo esorbita dalle mie competenze.

Lo sportello 18 (*gira il cartello e rimette « Aperto »*) è questo, caro signore. Non solo: ma come può costatare sono le 14 e quindici minuti, ora in cui riprende il mio regolare servizio... Desidera?...

IV QUADRO: I pettegoli

SCENOGRAFIA: *telo per ombre cinesi.*

PARTECIPANTI: 1 lettore.

MATERIALE: *sagome di cartone.*

COSTUME: *costume base.*

LUCI: *proiettore per ombre cinesi.*

Nota: *Il quadro può essere realizzato con sagome di cartone proiettate in « ombra cinese ». Il testo, che viene letto da fuori scena, è commentato dalla proiezione di piccole sagome di cartone messe molto vicine alla fonte di luce per ottenere un notevole ingrandimento (vedi disegno).*

Oppure, un attore mimerà il vecchio, un secondo il giovane e un terzo, con in mano una testa (ricavata in cartone), sarà l'asino.

LETTORE: Un giorno, il vecchio, il giovane e il somaro si misero in viaggio.

Il vecchio salì in groppa al somaro e il giovane seguì a piedi. Li vide la gente e qualcuno commentò: « Canaglia d'un vecchio! Lasciare che un ragazzo si ammazzi di fatica e lui starsene comodo in groppa al somaro » Il vecchio che li udì smontò di sella e vi fece salire il giovane.

Altra gente li vide e in mezzo al gruppo si levarono voci del genere: « Vergogna! Guarda se un povero vecchio che neppure si regge deve essere costretto ad andare a piedi per il comodo del giovinastro... ».

Il vecchio e il giovane decisero allora di salire tutti e due in groppa al somaro, e così procedettero sino ad incontrare un altro assembramento. « Povera bestia! — commentò la gente —. Non farà certo molta strada con quel peso addosso! ».

I due pellegrini si guardarono in viso e decisero di scendere procedendo a piedi.

Qualcuno li vide e gridò loro: « Citrulli, andare a piedi con un sì bel somaro! ».

« Figliolo — esordì il vecchio, rivolgendosi al giovane — ... »
ma questi aveva già capito.



Intermezzo: gli slogan

(Questo non è un vero e proprio quadro, ma un semplice modo per dividere la veglia in due parti.)

Dopo il quarto quadro si spengono le luci e un riflettore illumina soltanto la parte centrale della scena. Sfilano, come in processione, tutti gli attori: i primi, usciti di scena girano dietro al sipario e rientrano dall'altra parte in modo da dar l'impressione di una fila ininterrotta e lunghissima. Tutti reggono dei cartelli, alti, bassi, grossi, piccoli, in modo da costruire un insieme suggestivo. L'attore che passa al centro della scena grida uno slogan, subito seguito dall'attore successivo. Non vi deve essere stacco tra i vari slogan, deve essere una serie continua come fuochi d'artificio. Meglio se gli slogan gridati fossero anche effettivamente scritti sui cartelli.

Riportiamo qui di seguito la serie degli slogan).

- Il lavoro si abolisce, non si festeggia.
- Festeggiate la festa della mamma.
- Mamma, ce n'è una sola.
- Una sola volontà, una sola lotta.
- Lotta di classe.
- Classe 1914.
- 1914-18: guerra mondiale.
- Mondial-pol per la vostra sicurezza.
- Sicurezza e ordine.
- Ordine e matrimonio.
- No al divorzio: votate sì.
- Sì al divorzio: votate no.
- Votate sì al no e no al sì.
- Asino chi legge.
- Legge del più forte.
- Legge del padrone.
- Padroni e borghesi ancora pochi mesi.
- Spazi verdi per i nostri bambini.
- Largo ai bambini.
- Il baby power (il potere all'infanzia).
- Largo ai giovani.
- Giovani contestatori.
- Giovani aggressivi e prepotenti.
- Teppaglia.
- Teppaglia rossa.
- Teppaglia nera.
- Teppaglia rosso-nera.
- San Siro: tutti a San Siro.
- San Vittore.
- Ora pro nobis.
- La religione è l'oppio dei popoli.
- Popolo in armi.
- Popolo in lotta.
- Lotta comunista.
- Augura buon Natale e felice Anno nuovo.
- La rivoluzione non è una festa.
- È fare la festa...
- all'imperialismo americano.
- Nixon boia.
- Boia fauss.
- Nixon fauss.
- Il prodotto dei medi è uguale al prodotto degli estremi.

- Estremo oriente.
- Gli opposti estremismi.
- Fascisti carogne tornate nelle fogne.
- La pubblicità è l'anima del commercio.
- I persuasori occulti.
- Il vizio occulto.
- Il tizio occulto.
- Il solito ignoto.
- Il milite ignoto.
- Una corona d'alloro.
- Morirono per l'Italia.
- Contro l'invasore fecero scudo.
- Scudo crociato: fascismo di Stato.
- È stato lui.
- Fascista.
- Anarchico.
- Trinariciuto comunista.
- Partito marxista leninista.
- Servire il popolo.
- Popolo bue.
- Moglie e buoi dei paesi tuoi.
- E i tuoi?
- Tutti bene grazie.
- Purché ci sia la salute.
- Elisir di lunga vita.
- Vita, vita, vita!
- Vita 50, fianchi 80, petto 250.
(un fischio e poi uno scoppio)
- È scoppiata...
- la bomba fascista.
- Trame nere, trame di Stato.
- Il golpe.
- La guerra.
- Non fate la guerra, fate l'amore.
- Obiettate.
- Imboscati, vili, traditori.
- Meglio vivere un giorno da leone che 100 anni da pecora.
- Meglio vivere un giorno da Leone che un'ora da Saragat.
- Meglio vivere un'ora da elefante che 30 anni da libellula.
- Meglio vivere in festa.
- La festa del lavoro.
- Il lavoro si abolisce, non si festeggia...
(e si ricomincia daccapo sfumando lentamente).

V QUADRO: Il critico

SCENOGRAFIA: *base + una poltrona e un telo per proiettare diapositive.*

PARTECIPANTI: *1 persona.*

MATERIALE: *1 poltrona; 1 libro grande.*

COSTUME: *costume base; una calotta per testa calva.*

LUCI: *luci del proiettore.*

Nota: *L'attore è seduto con un gran libro in mano; la sua dizione è commentata da proiezione di diapositive con i disegni di Feiffer (dal libro « Il complesso facile »; le vignette si possono fotografare oppure ridisegnare su vetrino). In mancanza delle diapositive, l'attore oltre alla dizione, interpreterà il personaggio del critico, ispirandosi alle vignette delle pagine 200 e 201.*

ATTORE — Il libro di cui oggi parliamo è piuttosto voluminoso, ma rappresenta la promettente « Opera prima » di autore o autori ignoti.

(Guarda di sfuggita la copertina).

È intitolato « La Bibbia » *(se lo porta al petto, assumendo aria dottorale)*. Il libro è parzialmente inserito nel solco della tradizione, e vi predomina un gusto dell'intreccio a scapito della ricerca psicologica e del monologo interiore *(lo sfoglia con noncuranza)*. Il libro si propone come un documento teologico e storico, e, mentre non mettiamo in dubbio la sincerità dell'assunto, dobbiamo dolerci della mancanza di un'appendice bibliografica adeguata *(chiude il libro e solleva gli occhi)*. Naturalmente queste critiche non intaccano la sostanza dell'opera, a cui non si può negare il vigore e l'ampio respiro della vicenda che non di rado raggiunge dimensioni epiche *(finge di cercare nel libro alcuni riferimenti)*, mentre certe sottili sfumature allegoriche raggiungono talora un punto di penetrazione fantastica di cui l'intuizione poetica sfiora la visione metafisica. E non è azzardato dire che questa opera provocherà vivaci polemiche in campo letterario *(porta il libro al fianco, pone la mano sul petto e parla ispirato)*. Anche perché gli autori, pur scrivendo in forma giornalistica o quasi, mostrano talora alcune audacie di scrittura che ci fanno impazienti di leggere le loro opere future *(congiunge le mani all'altezza dello stomaco con in mezzo il libro ed assume un sorriso benevolo)*. Attenderemo dunque un secondo tentativo con estremo interesse.





VI QUADRO: **La discussione**

SCENOGRAFIA: *scenografia base; un tavolo; 4 cubi, fogli vari.*

PARTECIPANTI: *4 persone.*

MATERIALE: *tavolo; 4 cubi; fogli.*

COSTUME: *costume base.*

LUCI: *luci normali.*

Nota: Sono quattro persone sedute ad un tavolo; rappresentano il consiglio di amministrazione di una Società; mentre la scena si svolge passa un cartello con la seguente scritta: « Il tempo occorrente per discutere un problema è inversamente proporzionale alla sua importanza ».

- A — Siamo giunti alla discussione del punto 9, così come da ordine del giorno. Punto n. 9: approvazione del nuovo reattore atomico. Ascoltiamo il rapporto del tesoriere.
- B — I preventivi circa il reattore atomico sono dinanzi ai loro occhi. Il costo totale ammonterà a 100 milioni di dollari. Gli appaltatori stimano di ultimare i lavori entro l'aprile del 1980.

Ecco il progetto: vediamo la cianografia. Sarò lieto di poter dare chiarimenti.

- A — Ringrazio della lucida ed esauriente esposizione. Vediamo il punto di vista dei membri del Consiglio.
- C — A mio modesto parere, avrei qualche riserva da fare circa la tinteggiatura dell'edificio: il giallo non mi sembra si addica molto ad un reattore atomico. Propongo un terra di Siena bruciata.
- A — Certo tutti apprezziamo le preoccupazioni del nostro consigliere. Vedo però che non vi sono osservazioni di fondo. Nessun altro chiede la parola? Bene, firmerò a vostro nome il contratto per 100 milioni di dollari.
- A — Punto n. 10: rinfreschi per i lavori della commissione che discuterà i rapporti con le maestranze. Costo preventivo: 50.000 lire.
- B — Gradirei sapere preliminarmente quale tipo di rinfresco fu servito l'altra volta, nel caso specifico...
- A — Caffè, credo...
- B — E questo fa una spesa totale lorda... vediamo... sì... 30.000 lire: francamente un po' eccessiva. Proporrei di servire un bicchiere di vino bianco...
- C — Avrei da fare qualche riserva circa la tinteggiatura del vino... forse un bel vino rosso darebbe un tono di virilità...
- B — Propongo la limonata, più intonata alle esigenze della distensione internazionale, e nel quadro della battaglia per l'austerità...
- D — Mi permetto osservare che, nel quadro della battaglia ideologica contro la Cina il color giallo della limonata non è dei più indicati.
- A — E allora serviamo la limonata magnesiacca: favoriremo la brevità della discussione.
- B — Non son d'accordo sulla limonata: di nessun tipo. Forse voi non conoscete il vino dei miei vigneti.
- D — Come se non sapessimo queste cose! Non discuto il suo vino: personalmente dico che la birra...
- B — Non mi parli della birra!
- A — Non parlate di birra!
- D — Ma chi parla della birra!??
- B — E poi la marca della birra...
- A — Va be', c'è birra e birra...
(discutono animatamente a gruppetti)
- D — Lei non era nato e io bevevo birra.
- B — Giusto, lei è un sorpassato...
- D — Badi, badi, avete sentito? mi offende!

C — Lo offende!

A — Il nostro amico più anziano...

È una vergogna!

C — Vergogna! Vergogna!

D — Vignaiolo!

A B C D — Andate a fare la birra!

(*Tutti se ne vanno, arrabbiati, per strade diverse!*).

VII QUADRO: **Dippold l'ottico**

SCENOGRAFIA: *scenografia base e un telo per diapositive.*

PARTECIPANTI: *un attore e un lettore.*

MATERIALE: *nulla.*

COSTUME: *costume base.*

LUCI: *proiettore diapositive.*

Nota: *La lettura qui di seguito riportata è commentata dalla proiezione di diapositive rappresentanti, di volta in volta, macchie colorate. Tali diapositive possono essere realizzate interponendo fra due vetrini frammenti di plastica trasparente colorata, tulle, petali, macchie di acquerello, ecc. L'attore si limita a mimare la persona che guarda attraverso gli occhiali, con gesti delle braccia ampi e lenti, guardando trasognata, spazi e luci. La scena può essere eseguita anche senza diapositive. È necessaria una buona dizione e un mimo ben preparato.*

LETTORE — Che cosa vedete adesso?

Globi di rosso, giallo, porpora.

Un momento! E adesso?

Mio padre e mia madre e le mie sorelle.

Sì. E adesso?

Cavalieri in armi, belle dame, visi gentili.

Provate questa.

Un campo di grano... una città.

Benissimo! E adesso?

Soltanto uno spazio vuoto. Non vedo nulla in particolare.

Bene! Adesso?

Pini, un lago, un cielo d'estate.

Questa va meglio. E adesso?

Un libro.

Leggetemi una pagina.

Non posso. Gli occhi mi sfuggono di là dalla pagina.

Provate questa lente.

Abissi d'aria.

Ottima! E adesso?

Luce, soltanto luce che trasforma tutto il mondo in giocattolo.
Benissimo, faremo gli occhiali così.

VIII QUADRO: Il Vangelo

SCENOGRAFIA: *telo diapositive.*

PARTECIPANTI: *un lettore (cinque mimi).*

MATERIALE: *proiettore per diapositive.*

COSTUME: *costume base.*

Nota: *Vi è un lettore fuori scena: il testo può essere commentato con diapositive o mimato in ombre cinesi!*

LETTORE — Gesù andò al monte degli ulivi. Sul far del giorno tornò di nuovo nel Tempio e tutto il popolo si accalcava attorno a lui, e sedutosi lo ammaestrava.

Allora gli Scribi e i Farisei gli condussero una donna còlta in flagrante adulterio, e postala in mezzo gli dissero: « Maestro, questa donna è stata sorpresa in flagrante adulterio; ora Mosè nella Legge ci ha comandato che tali donne siano lapidate. Tu che ne dici? ».

Essi chiedevano questo per metterlo alla prova e poterlo accusare. Ma Gesù, chinatosi, si mise a scrivere col dito in terra. E siccome non smettevano di interrogarlo si alzò e disse: « Chi è senza peccato scagli la prima pietra contro di lei »; poi chinatosi di nuovo seguì a scrivere in terra. Ma quelli, udito ciò, se ne andarono uno dopo l'altro, incominciando dai più vecchi fino agli ultimi, sicché Gesù restò solo con la donna, là nel mezzo; allora Gesù alzatosi le chiese: « Dove sono andati, o donna? Nessuno ti ha condannata? ». Ed ella rispose: « Nessuno, Signore ». E Gesù le disse: « Non ti condannerò nemmeno io. Va', e d'ora in poi non peccare più ».

Mi - Si 7

La - dri, assas-si-ni, por-cie di-so-ne-sti,

Mi -

fal - si, ma - fio - si, pi - gri ed e - go - i - sti

so-no sem-pre gli al-tri, so-no sem-pre gli al-tri, so-no sem-pre gli al-tri, so-no sem-pre gli al-tri.

Ma at-ten-to, uo-mo! ma at-ten-to, uo-mo! Ba-da, dis-se il Si-gno-re

—, giu-di-ca e sa-rai giu-di-ca-to

—: Di fat-tie non di pa-ro-le sian le cri-ti-che tu-e, di fattie non di pa-ro-le sian le cri-ti-che tu-e.

32. Giochi

In un cerchio di ragazzi e ragazze non si possono certo trascurare i giochi.

Non permettere ai ragazzi di giocare, specie in queste occasioni della loro giornata, significa costringerli, imporre loro una condotta troppo innaturale; relativamente ai momenti di gioia e di espressività che il cerchio comporta, il concetto è ancora più evidente.

I giochi, proprio in questi momenti, sono utili.

1. Sono utili ai ragazzi stessi, perché giocando essi costruiscono un pezzettino in più della loro personalità. Anche il gioco è una forma di espressione, tanto più rilevante quanto più il ragazzo è immedesimato ed ha una parte consistente nel meccanismo del gioco. Si deve considerare il fatto che, specialmente per i ragazzi più giovani, il gioco costituisce una grandissima fetta della loro palestra di vita.

2. I giochi sono utili all'educatore, perché egli con questo tipo di attività permette ai ragazzi di « tirare fuori » da se stessi il proprio io, ed anche perché, prestando attenzione ai ragazzi che giocano, può notare le loro caratteristiche psicologiche e può conoscerli maggiormente. È necessario che l'educatore, se è anche animatore (o a maggior ragione colui che conduce il cerchio), si immedesimi egli stesso in una parte che qualche volta potrà essere quella di vero e proprio giocatore, ma che generalmente avrà ben diverse caratteristiche. Sarà cioè egli qualcosa a metà tra l'« arbitro » e il partecipante al gioco. È una parte abbastanza difficile da sostenere, poiché i ragazzi non devono associare a lui l'idea repressiva di arbitro, ma neppure devono considerarlo un giocatore sul loro stesso piano. L'animatore deve avere infatti un certo spazio che gli permetta di « orchestrare » il gioco, indirizzandolo ad un clima di lealtà e di sportività, facendolo terminare quando è opportuno ai fini educativi o ai fini della riuscita del cerchio, ecc.; conservando tuttavia la confidenza, la simpatia, la fiducia dei ragazzi, ed evitando di limitare la loro creatività espressiva e le loro preferenze.

Non è facile. Generalmente infatti si cade nell'autoritarismo, o viceversa nella troppa permissività, che porta al caos e ai litigi tra i concorrenti, cose che uccidono il gioco.

3. Infine i giochi sono utili al cerchio stesso, perché permettono una maggiore varietà espressiva, creano e assecondano un clima vivace, consono ai ragazzi, e, cosa da non trascurare, fanno sì che i ragazzi sfoghino le tensioni accumulate durante la giornata, più

quelle formatesi durante il cerchio stesso, cioè durante i periodi di obbligatorio silenzio e attenzione, o immobilità nello stare seduti.

Ecco perché, durante un cerchio, è bene lanciare un gioco subito dopo una scenetta noiosa, o dopo un canto troppo pacato.

È necessario d'altra parte che anche i giochi rientrino nel programma ubbidendo al concetto, già espresso parlando delle caratteristiche generali del cerchio, del « crescendo-diminuendo » dell'esplosione espressiva globale.

Categorie di giochi

A seconda degli scopi che sono da essi raggiunti nello svolgimento del cerchio, i giochi si possono dividere in queste tre categorie:

- I — giochi spettacolo;
- II — giochi tipici;
- III — giochi competitivi.

1. Giochi spettacolo

Si possono definire così tutti quei giochi che presentino, oltre alla normale caratteristica intrinseca di ogni gioco (che è il raggiungimento della mèta prefissa), anche una componente di scherzo, facezia, oppure uno svolgimento insolito, originale o grottesco, comunque affascinante, che desti cioè l'attenzione e un notevole interesse, *in special modo di chi assiste al gioco*.

Sono quei giochi quindi che suscitano nel pubblico presente non soltanto una normale attenzione, o un « tifo » di gara, ma specialmente un certo divertimento, ilarità, impressione, in ogni caso un interesse dovuto proprio alla spettacolarità del gioco.

Nei giochi-spettacolo può sussistere la competitività tra i concorrenti, ma essa passa in seconda linea di fronte alla *rappresentazione spettacolare* che questo tipo di gioco crea.

2. Giochi tipici

Appartengono a questa categoria tutti i giochi che, date le loro regole e il loro svolgimento, assecondano le esigenze e la conformazione di un *cerchio* di ragazzi: sono giochi *tipici per il cerchio*.

Anche qui non importa tanto se ci sia più o meno agonismo, più o meno contrapposizione di giocatori e di squadre: interessa invece l'adattabilità che questi giochi presentano nei confronti della

geometria di un cerchio di ragazzi, dello spirito del cerchio inteso come un raccogliersi tutti insieme, e specialmente della corralità dell'azione. I giochi tipici da cerchio sono realizzabili da tutto il cerchio insieme, o quanto meno, anche se i concorrenti sono determinati ragazzi scelti tra tutti, esiste una partecipazione da parte di tutti gli altri, che è qualcosa di più di un'assistenza passiva.

3. Giochi competitivi

Qui invece si parla in primo luogo di agonismo, di competitività. Questi giochi sono vere e proprie gare, con un certo numero di concorrenti che devono raggiungere una certa mèta, un certo scopo finale, che costituisce la vittoria. I non partecipanti assisteranno in qualità di semplici spettatori, tifando per l'uno o per l'altro concorrente, per l'una o per l'altra squadra.

Naturalmente però anche questo tipo di giochi è costretto da una certa geometria dello spazio disponibile per il cerchio. Non sarà quindi possibile realizzare staffette rettilinee e lunghe, o corse: il luogo del gioco deve pur sempre rimanere il cerchio costituito dai ragazzi seduti, o tutt'al più si può usufruire di uno spazio un po' più grande, disponendo gli spettatori su limiti più ampi, ma che tuttavia rispettino il concetto di riunione e non di dispersione del gruppo.

Alcune osservazioni... e un po' di anti-infortunistica

1. Per una buona riuscita dei giochi è ovvio che i ragazzi debbono giocare lealmente rispettando le regole. L'animatore che conduce il cerchio dovrà quindi prestare molta attenzione a questo, senza però cadere nell'autoritarismo, pena lo spegnimento dell'entusiasmo dei ragazzi.

2. Per una buona riuscita, è altresì necessario provvedere per tempo al *materiale* occorrente per i giochi. Esso dovrà essere disposto con ordine a breve distanza dal luogo del cerchio, per averlo subito sottomano, e contemporaneamente affinché non venga calpestato nel buio, se il cerchio è serale.

Ci sono articoli di materiale che servono spesso, anche per più giochi diversi. Essi sono i soliti palloni, bastoni, corde, ecc. Il sistema migliore per averli sempre a disposizione è tenerli in efficienza e in ordine. Per questo è ottima cosa investire uno dei ragazzi più responsabili dell'incarico di « magazziniere dei giochi », con il com-

pito della custodia e della buona conservazione del materiale durante il periodo di colonia o di vacanza. Questo incarico servirà pure ai fini educativi, responsabilizzando il ragazzo e abituandolo ad una certa cura degli oggetti che gli sono stati affidati.

3. Se nel mezzo del cerchio viene acceso il *fuoco*, ricordarsi che lo spazio disponibile per il gioco non sarà più un cerchio, ma un anello. In mezzo ci sarà l'ostacolo del fuoco, ostacolo molto pericoloso per quei giochi in cui i ragazzi possono cadere sopra le braci ardenti: un animatore responsabile deve tenere conto anche di questo pericolo.

4. Un po' di attenzione deve pure essere prestata al tipo di *suolo* a disposizione. È diverso avere un prato soffice o il duro asfalto. In parole povere: sarà meglio non azzardare una « piramide umana » o giochi acrobatici su terreni duri come l'asfalto o le piastrelle: il gioco potrebbe concludersi con una degenza all'ospedale.

Per giochi rudi o con qualche possibilità di caduta, è preferibile sempre disporre per terra dei materassi di gommapiuma.

5. Altra preoccupazione si deve avere per i *coltelli* e gli oggetti appuntiti e taglienti. Giocando, i ragazzi non devono mai avere coltellini in tasca, o peggio i soliti « pugnali » attaccati alla cintura, che fanno tanto avventuroso in vacanza al contatto della natura, ma che nei giochi sono estremamente pericolosi.

6. Infine... i pacifici *occhiali*. Un colpo ricevuto sulla faccia può costare, al miope munito di lenti, qualche scheggia di vetro nelle pupille. Togliersi sempre gli occhiali, nell'intraprendere un gioco rude. Ma anche gli *orologi* rotti, se pure non nuocciono a chi li porta, assottigliano tuttavia il portafoglio di papà...

E ora passiamo a descrivere un certo numero di giochi per ragazzi e ragazze (età tra gli 8 e i 15-16 anni), inseribili in un programma di cerchio.

Essi sono stati elencati dividendoli nelle tre categorie espone più sopra. I giochi qui proposti sono più che altro una esemplificazione; alla fantasia dell'animatore è lasciato il compito di inventarne dei nuovi o di modificare questi, adattandoli alle caratteristiche dei propri ragazzi e dei propri cerchi.

I. GIOCHI SPETTACOLO



106

Un passo, due passi

— *Scopo del gioco*: riuscire ad accendere con una candela la coda di carta dell'avversario.

— *Giocatori*: minimo 2, massimo 6.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: all'aperto o al chiuso.

— *Materiale occorrente*: un pezzo di carta (giornale) per ognuno dei giocatori A, e una candela (accesa) per ognuno dei giocatori B.

— *Svolgimento*: tutto il cerchio canta lentamente, a ritmo, scandendo le parole, il canto presentato più sotto.

Dentro il cerchio stanno i *giocatori A* (da un minimo di 1 a un massimo di 3), ognuno dei quali porta assicurata al fondo della schiena una striscia di carta lunga circa 50 cm, oppure un foglio di giornale arrotolato.

Durante il canto, alle parole « Un passo... » i giocatori A fanno un passo avanti, ed un altro passo avanti alle parole « ... due passi... », mentre alle parole « ... ed una scrollatina » i medesimi giocatori scuotono il sedere a destra e a sinistra; tutti i movimenti vanno fatti al ritmo del canto del cerchio.

Dietro di loro, compaiono i *giocatori B* (in egual numero degli A), con in mano ognuno la sua candela accesa. Essi devono cercare di dar fuoco alla coda di carta dei giocatori A.

Nonostante quel che possa sembrare, in pratica non sarà affatto facile ai giocatori B dare fuoco alle code degli avversari, a causa dei loro continui movimenti, che nella coda flessibile si esaltano.

Complessivamente, il gioco provocherà l'ilarità generale e un certo divertimento di chi vi assiste.

— *Eventuale variante*: i giocatori possono essere disposti tutti in fila indiana, nella quale il primo sarà ovviamente provvisto solo di coda, e l'ultimo solo di candela. Quelli in mezzo, muniti sia di candela che di coda, faranno la parte contemporaneamente sia di chi deve dar fuoco (alla coda di quello davanti) e sia di chi deve farsi incendiare la coda (da parte del giocatore dietro alle spalle).

Nella fila possono essere disposti alternativamente ragazzi e ragazze, oppure ragazzi e mamme (se il cerchio è coi genitori).

Un pas-so, due pas-si ed u-na scrolla -
 -ti - na, un pas-so, due pas-si ed
 u-na scrolla - ti - na, un pas-so, due pas-si ed
 u - na scrol-la - ti - na, se me la vuoi ac -
 -cen-de-re non me l'accen-de - ra - i, se
 me la vuoi ac-cen-de-re non me l'accen-de - rai.

Campo minato

107

— *Scopo del gioco*: presa in giro di un ignaro giocatore, il quale tenterà, ad occhi bendati, di attraversare il cerchio evitando di calpestare oggetti fragili che in realtà non ci sono.

— *Giocatori*: 1.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un fazzoletto o un foulard o una sciarpa per il bendaggio degli occhi, ed un certo numero di piccoli oggetti fragili e preziosi.

— *Svolgimento*: sul terreno, all'interno del cerchio, si dispongono in ordine sparso un buon numero di oggetti come orologi, occhiali, braccialetti, uova fresche, ecc., cioè cose fragili e di un certo valore.

Poi si sceglie un giocatore, che naturalmente non deve ancora conoscere questo gioco.

Gli si fa fare un percorso di prova, ad occhi aperti, su questa specie di « campo minato » attraverso al cerchio, dicendogli di ricordarsi bene dove mettere i piedi, perché il prossimo percorso lo dovrà fare ad occhi bendati.

Se il giocatore è poco impressionabile, si può caricare la situazione, spaventandolo e per esempio avvertendolo che tutti gli oggetti da lui rotti passando ad occhi bendati dovranno essere pagati.

Quindi si bendano gli occhi al giocatore, che inizierà il percorso con estrema cautela, e con movimenti goffi, temendo di calpestare qualcosa... che non c'è!

Infatti, subito dopo averlo bendato, il capo cerchio avrà tolto dal terreno tutti gli oggetti. Quindi l'ignaro giocatore si affannerà per nulla, suscitando l'ilarità generale dei presenti, i quali potranno aumentare la beffa incitandolo a non posare il piede qua, a non andare là, a stare attento perché un uovo si è già rotto, ecc.!

108

Cavalli e cavalieri

— *Scopo del gioco*: trascinare nella propria metà campo i cavalieri a cavallo, o riuscire a disarcionarli, mediante tiro alla fune.

— *Giocatori*: più coppie di giocatori per squadra.

— *Età*: qualsiasi, ma è più interessante che i cavalli siano degli adulti e i cavalieri dei ragazzini (genitori e figli, per es.).

— *Ambiente*: è consigliabile un prato soffice, per attutire eventuali cadute dei cavalieri da cavallo.

— *Materiale occorrente*: una grossa fune lunga almeno 20 metri, per ognuna delle coppie antagoniste, oppure una sola fune, se il gioco è realizzato tutti insieme con la contesa tra due squadre di più coppie ciascuna.

— *Svolgimento*: il « cavallo » è un ragazzo più robusto, oppure un adulto (per esempio un papà, se il cerchio è coi genitori), mentre il « cavaliere » è un ragazzo giovane e leggero, oppure una ragazzina.



I cavalli stanno in piedi, e sulle loro spalle siedono i cavalieri. I cavalieri antagonisti afferrano la corda con le mani e impegnano un vero e proprio gioco di tiro alla fune, iniziando al fischio dell'arbitro. La fune deve essere afferrata soltanto dai cavalieri, non è ammesso che i cavalli li aiutino a tirare la fune con le loro mani.

I cavalli dovranno invece tenere ben salde le gambe del proprio cavaliere che hanno sulle spalle, e, oltre ad abbracciare fortemente le gambe del proprio cavaliere, saranno pure costretti a far forza con la testa per impedire il ribaltamento del proprio cavaliere. Potrà avvenire che le coppie più deboli vengano trascinate in blocco, da quelle più forti, nella propria metà campo, ma potrà anche succedere che i cavalieri troppo deboli vengano disarcionati. In questo caso il cavallo, onde evitare che il cavaliere caschi pesantemente per terra, deve cercare di tenerlo il più saldamente possibile per le gambe. È sconsigliabile questo gioco quando in mezzo al cerchio viene acceso il fuoco.

Vinceranno i cavalli/cavalieri che avranno disarcionato gli avversari o li avranno trascinati nella propria metà campo.

Se questo gioco viene eseguito con un'unica fune, tirata da due squadre opposte di più coppie ciascuna, l'effetto spettacolare ne sarà esaltato, ed anche l'agonismo-divertimento dei contendenti, oltre che il tifo degli spettatori.

— *Scopo del gioco*: riuscire a bendare nel minor tempo possibile l'intero corpo della propria « mummia ».

— *Giocatori*: 2 per squadra. Numero squadre: anche più di due.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un rotolo di carta igienica per ogni coppia.

— *Svolgimento*: ogni coppia concorrente è costituita da un imbalsamatore e da una mummia.

L'imbalsamatore è munito del rotolo di carta igienica, mentre la mummia sta ritta *in piedi*, rigida e ferma, con le braccia incrociate sul petto, come fosse un cadavere.

Al via dell'arbitro, ogni imbalsamatore dovrà cercare di bendare (avvolgere) la propria mummia con la carta igienica, incominciando dai piedi fino a ricoprire completamente la testa, e vincerà l'imbalsamatore che sarà riuscito a completare per primo la propria opera. È ovvio che la mummia non potrà e non dovrà compiere alcun movimento, tanto meno per aiutare il proprio imbalsamatore.

La spettacolarità del gioco non sta tanto nel vedere i concorrenti avvolti nella carta igienica (interesse e ilarità che per altro possono venire esaltati se le « mummie » sono genitori, dirigenti, o persone di riguardo che accettino lo scherzo), quanto piuttosto nello svolgimento del gioco: la carta si strappa, gli imbalsamatori si affannano per rimettere insieme i pezzi, oppure l'intero bendaggio, già quasi terminato, cede completamente e all'improvviso, beffando l'imbalsamatore che già pregustava la vittoria.

— *Scopo del gioco*: beffare un ignaro giocatore facendolo soffiare, ad occhi bendati, su quello che lui crede una candela, ed invece è un recipiente di farina che gli sporca la faccia.

— *Giocatori*: 1.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: una candela, qualche fiammifero, una ciotola di farina bianca, o anche solo di s^gatura, un fazzoletto o una sciarpa per il bendaggio degli occhi.

— *Svolgimento*: viene scelto un giocatore, che naturalmente non conosca ancora il gioco.

Accesa la candela, gli si propone di spegnerla con un soffio. All'inizio la candela verrà posta a breve distanza dalla sua bocca, in modo che lo spegnimento col soffio del giocatore risulterà facile. Poi la distanza verrà sempre più aumentata, e si provocherà l'orgoglio del giocatore sfidandolo a spegnere la candela a distanze maggiori. Cosa che riuscirà a fare, se la candela non è troppo distante.

Quindi si benderanno gli occhi del giocatore, dicendogli che ora sarà ancora più difficile, perché dovrà spegnere la fiamma soffiandoci sopra senza vederla.

Ma appena il giocatore è bendato, alla candela verrà sostituita la ciotola piena di farina, ad una distanza brevissima dalla sua bocca. Il giocatore, nel tentativo di spegnere ad ogni costo una candela che lui crede lontana, emetterà un potentissimo soffio che, sollevando la farina che egli ha davanti al viso, gliela spargerà in faccia, imbiancandolo completamente.

Anche qui, la spettacolarità del gioco non sta tanto nell'ilarità suscitata dal viso del giocatore pieno di farina, quanto nel divertirsi alla sorpresa del giocatore al sentirsi in faccia quello che proprio non si aspettava.

Tiro alla doppia fune

111

— *Scopo del gioco*: trascinare nella propria metà campo una delle due funi (poste a sinistra e a destra rispettivamente alle squadre) sfruttando la mancanza di prontezza degli avversari e approfittando dei propri riflessi e velocità.

— *Giocatori*: due squadre di 2-10 giocatori ciascuna. Comunque la gara può anche venire disputata tra due soli giocatori avversari.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi, ma è meglio un prato.

— *Materiale occorrente*: due grosse funi, lunghe almeno 20 metri.

— *Svolgimento*: le due funi sono poste a terra, parallele, in mezzo alle quali stanno le due squadre opposte, in fila indiana, che si fronteggiano.

Le due squadre afferrano entrambe la stessa fune, e al fischio dell'arbitro iniziano il tiro alla fune.

Ma ad un tratto l'arbitro fischia di nuovo, il che significa che le due squadre dovranno mollare la fune che stavano tirando, precipitandosi invece ad afferrare l'altra ed a contendersela. Quindi un altro fischio dell'arbitro farà di nuovo cambiare fune, poi ancora un altro fischio... e così via, ad ogni fischio i contendenti lasceranno

la fune che hanno in mano per tirare l'altra. I fischi dell'arbitro non saranno mai ad intervalli costanti, ma qualche volta si susseguiranno a brevissimi istanti, altre volte sarà dato un po' più di tempo alla contesa di una stessa fune.

Ogni squadra quindi dovrà approfittare dei propri riflessi, della propria forza e della mancanza di prontezza degli avversari per riuscire a portare il più possibile nella propria metà campo le due funi, sfruttando i brevi tratti di tempo in cui può tirare l'una o l'altra.

Anche questo gioco risulta essere, in pratica, più spettacolare che agonistico.

112

La caramella

— *Scopo del gioco*: due contendenti si disputano, coi soli movimenti della bocca, una caramella legata a metà di un lungo spago.

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: qualsiasi, ma è più interessante se i giocatori sono ragazzini giovani (6-7 anni), o, ancor meglio, persone di una certa età (genitori, dirigenti).

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: una caramella e uno spago lungo 1 metro/1 metro e mezzo.

— *Svolgimento*: i due giocatori si mettono in bocca ognuno un'estremità dello spago, alla cui metà esatta è legata una caramella.

Al via, i due concorrenti, con opportuni movimenti delle mandibole, « mangiano » lo spago accumulandoselo in bocca, cercando in tal modo di arrivare prima dell'avversario alla caramella. Le mani devono stare dietro la schiena: non è ammesso aiutarsi con esse.

Al vincitore andranno gli applausi e... la caramella!

La spettacolarità del gioco è assicurata se i contendenti sono adulti o genitori o dirigenti che accettino lo scherzo.

— *Eventuali varianti*: si possono far gareggiare, anziché due soli giocatori, anche tre, o anche quattro persone; per questo però è necessario che dalla caramella si prolunghino, anziché due soli tratti di spago, tanti tratti quanti sono i giocatori. È bene però che i giocatori non superino il numero di quattro, per evitare pasticci e per permettere una buona visuale del gioco, a favore degli spettatori.

— *Scopo del gioco*: trasmettere una parola attraverso una fila di giocatori, il più velocemente possibile.

— *Giocatori*: due squadre, ciascuna composta di 5 (minimo) fino a 10/12 componenti.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: le due squadre di giocatori si dispongono in fila, anche solo seduti in cerchio, purché i giocatori di ogni squadra siano uno di fianco all'altro.

Per semplicità di spiegazione, supponiamo che ogni squadra abbia 5 giocatori che numeriamo consecutivamente 1,2,3,4,5. Il n. 5 rappresenta il traguardo, il numero 1 è la linea di partenza.

Al fischio dell'arbitro inizia il gioco, e il n. 1 di ogni squadra si rivolgerà al proprio n. 2, dando il via al seguente scambio di parole:

- | | | |
|------|---|---------------------|
| 1: | La gallina del fattore ha fatto l'uovo. | (trasmette al n. 2) |
| — 2: | Che cosa? | (non ha capito) |
| 1: | L'uovo. | (risponde) |
| 2: | La gallina del fattore ha fatto l'uovo. | (trasmette al n. 3) |
| — 3: | Che cosa? | (non ha capito) |
| 2: | Che cosa? | (trasmette al n. 1) |
| 1: | L'uovo. | (risponde) |
| 2: | L'uovo. | (trasmette al n. 3) |
| 3: | La gallina del fattore ha fatto l'uovo. | (trasmette al n. 4) |
| — 4: | Che cosa? | (non ha capito) |
| 3: | Che cosa? | (trasmette al n. 2) |
| 2: | Che cosa? | (trasmette al n. 1) |
| 1: | L'uovo. | (risponde) |
| 2: | L'uovo. | (trasmette al n. 3) |
| 3: | L'uovo. | (trasmette al n. 4) |
| 4: | La gallina del fattore ha fatto l'uovo. | (trasmette al n. 5) |
| — 5: | Che cosa? | (non ha capito) |
| 4: | Che cosa? | (trasmette al n. 3) |
| 3: | Che cosa? | (trasmette al n. 2) |
| 2: | Che cosa? | (trasmette al n. 1) |
| 1: | L'uovo. | (risponde) |
| 2: | L'uovo. | (trasmette al n. 3) |
| 3: | L'uovo. | (trasmette al n. 4) |
| 4: | L'uovo. | (trasmette al n. 5) |
| 5: | L'uovo! | (fine) |

A questo punto il gioco è terminato, e vince la squadra che è arrivata per prima a far dire « l'uovo » all'ultimo giocatore della fila (nel nostro caso il n. 5).

Sostanzialmente il gioco consiste quindi nella trasmissione della parola « l'uovo » dal n. 1 in poi; il giocatore ultimo intervenuto non capisce, e il suo « che cosa? » viene trasmesso fino al n. 1, che risponde di nuovo con « l'uovo », e così via, fino a trasmettere « l'uovo » all'ultimo giocatore.

Perché il gioco riesca e sia spettacolare, è necessario che lo scambio di parole sia molto rapido (in caso contrario la squadra più lenta arriva dopo al traguardo), ed è anche necessario che le parole vengano gridate.

Se durante il gioco non vi sono pasticci e sbagli, l'effetto spettacolare è assicurato dalla velocità e dalla sonorità nella trasmissione delle parole, tenendo conto anche del divertimento suscitato dall'intricciarsi di tutti questi messaggi, dato che le due squadre gareggiano contemporaneamente.

Non conviene un troppo grande numero di partecipanti, perché in tal caso gli errori e gli impappinamenti sarebbero troppo frequenti.

114

Il paracadutista

— *Scopo del gioco*: beffare un ignaro giocatore il quale, ad occhi bendati, salta in terra da una piccola altezza, credendo di dover saltare da molto più in alto.

— *Giocatori*: 1.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi, comunque è meglio un prato.

— *Materiale occorrente*: un asse di legno lungo 1 metro e mezzo e abbastanza robusto da poter sostenere il peso di una persona, e un fazzoletto o una sciarpa per il bendaggio degli occhi.

— *Svolgimento*: scelto un giocatore che non conosca ancora il gioco, gli si fa capire di essere un paracadutista in procinto di lanciarsi da un aereo.

L'aereo è costituito da un asse di legno tenuto sulle spalle da due ragazzi robusti. Il giocatore deve salire sull'asse, per fare un lancio di prova, saltando in terra.

Poi si dice al giocatore che il prossimo lancio avverrà di notte, quindi egli non potrà vedere niente. Per questo motivo gli si bendano gli occhi, lo si fa salire sull'asse, e prima di dargli il via per il lancio, i due ragazzi che sostengono l'asse lo abbassano fino a 20 cm

da terra, curando che la manovra avvenga delicatamente, in modo che il paracadutista non se ne accorga.

Quindi si annuncia che il portello è aperto, e l'obiettivo è a tiro. Fuori!

Il paracadutista bendato, dopo un po' di esitazione, spicca il volo... e la sua sorpresa è grande nel trovare subito il terreno, mentre si immaginava un salto di almeno un metro e mezzo.

L'effetto spettacolare del gioco sta appunto nel goffo atterraggio del paracadutista credulone e nella sorpresa che viene ad avere.

Il lupo e l'agnello

115

— *Scopo del gioco*: creare in due giocatori dagli occhi bendati la convinzione di essere inseguiti da un lupo (che evidentemente non c'è).

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: dagli 8 ai 15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: due fazzoletti per bendare gli occhi ai due giocatori.

— *Svolgimento*: si bendano gli occhi a due ragazzi o ragazze, con l'avvertenza di scegliere due elementi che non conoscano ancora il gioco.

Quindi si dice loro che uno sarà il lupo, e l'altro l'agnello, che dovrà cercare di sfuggire alla presa del lupo, nello spazio delimitato dal cerchio.

Bendati che siano i giocatori, si può creare in loro l'equivoco: il capo gioco dirà: « Quello che toccherò ora sarà l'agnello », e così dicendo tocca tutti e due i ragazzi. Poi dirà: « E ora toccherò colui che fa il lupo », ma all'insaputa dei due giocatori (che sono bendati) non toccherà nessuno dei due.

Quindi entrambi i giocatori saranno convinti di essere l'agnello e cercheranno di sfuggire precipitosamente, ognuno ad ogni contatto e incontro che avrà con l'altro, vagando alla cieca in mezzo al cerchio. Il loro comportamento e il loro equivoco susciterà l'ilarità nel pubblico.

Conosci Michele?

116

— *Scopo del gioco*: gabbare alcuni giocatori facendoli mettere in posizione precaria per l'equilibrio e poi facendoli cadere tutti insieme.

- *Giocatori*: da 4 a 10.
- *Età*: qualsiasi.
- *Ambiente*: qualsiasi.
- *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: si chiamano in mezzo al cerchio un certo numero di ignari giocatori, e li si dispongono in fila retta, vicini, spalla a spalla, rivolti verso il pubblico, in piedi.

Il capo-gioco si dispone anche lui come gli altri, all'inizio della fila. Poi dice: « Conosci Michele, quello che è zoppo e quindi gli manca un piede? ». Così dicendo, alza un piede e lo tiene in quella posizione. Tutti gli altri giocatori devono imitare le sue mosse, rimanendo fermi nella posizione indicata dal capo-gioco. Poi il capo-gioco continua: « Conosci Michele, quello che si succhiava sempre il dito? ». Così dicendo, si infila il pollice destro in bocca, imitato dai giocatori. Infine il capo-gioco dice: « Conosci Michele, quello che violinava sempre la maestra e in classe alzava la mano? ». Il capo-gioco alza il braccio libero, imitato da tutti gli altri.

A questo punto i giocatori stanno in piedi su una gamba sola, hanno un dito in bocca e un braccio alzato. Il capo-gioco completa l'opera dicendo: « Conosci Michele, quello che non sapeva neanche stare in piedi? ». E subito dà una spinta alla spalla del proprio vicino che perdendo l'equilibrio trasmetterà di spalla la spinta a tutti gli altri giocatori. Se la spinta è ben assestata e inaspettata, i giocatori finiranno tutti a terra.

117

Lotta delle candele

— *Scopo del gioco*: spegnere con un soffio la candela all'avversario, essendo ad occhi bendati.

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: due candele accese e due fazzoletti o altro per bendaggio degli occhi.

— *Svolgimento*: i due giocatori si dispongono di fronte, a due estremità del cerchio. Ad ognuno di essi viene messa in mano una candela accesa ed ognuno dei due viene bendato con un fazzoletto. Al via, i contendenti si avvicinano, cercandosi per spegnersi vicendevolmente la candela coi soffi. È ovvio che ognuno dei due dovrà cercare di muoversi nel massimo silenzio, per non farsi scoprire,

mentre tenderà l'orecchio per sentire il rumore dell'avversario, localizzarlo, e sapere così dove dirigere i propri passi e i soffi.

Vincerà naturalmente chi riuscirà a spegnere per primo la candela all'avversario.

— *Eventuali varianti:*

Anziché due soli contendenti, si può realizzare il gioco con un numero maggiore di giocatori, e in tal modo il gioco sarà ancora più spettacolare; è comunque necessario non riempire di troppi giocatori l'interno del cerchio, per evitare il caos.

Inoltre, se c'è un certo « tifo » da parte degli spettatori, si possono dividere questi in squadre di sostenitori che con urla, grida e consigli, dirigano le mosse dei propri campioni, anziché svolgere il gioco in silenzio perfetto.

La corrida

118

— *Scopo del gioco:* alcuni giocatori devono riuscire a soffiare in un fischietto legato dietro alla schiena del toro, che ha gli occhi bendati, evitando le cornate.

— *Giocatori:* 2, al massimo 3, e in più uno che fa il toro.

— *Età:* dagli 8 anni in su.

— *Ambiente:* qualsiasi.

— *Materiale occorrente:* un fischietto, uno spago lungo 1 metro, un fazzoletto per bendaggio occhi.

— *Svolgimento:* nel mezzo del cerchio sta il ragazzo che fa il toro, con gli occhi bendati e con il fischietto legato alla schiena per mezzo di uno spago che funge da coda.

Gli altri due o tre giocatori, che fanno i toreri, devono cercare, giostrando intorno al toro, di suonare il fischietto senza essere toccati dal toro, il quale, non vedendo nulla, agiterà in giro le braccia, cercando di sentire e di toccare chi gli si avvicina. Alla fine vincerà il torero che avrà fatto più fischi e che avrà ricevuto meno cornate.

L'ufficio meteorologico

119

— *Scopo del gioco:* innaffiare d'acqua la faccia di un ignaro giocatore.

— *Giocatori:* 1.

— *Età:* dagli 8 anni in su.

— *Ambiente:* qualsiasi, tranne le sale al chiuso i cui pavimenti non devono essere bagnati.

— *Materiale occorrente*: una giacca vecchia o una giacca che possa essere bagnata, e un bicchiere d'acqua.

— *Svolgimento*: scelto un giocatore che non conosca ancora il gioco lo si fa sdraiare per terra, oppure lo si fa sedere su una sedia. Quindi gli si copre la faccia con la giacca, curando che una manica abbia il foro in corrispondenza della faccia del giocatore, e sostenendo diritta verso l'alto e verticale questa manica. Il bicchiere d'acqua deve essere tenuto nascosto.

Al giocatore si dice che egli è un addetto dell'ufficio meteorologico, e che sta scrutando il cielo per dedurne le previsioni del tempo. Il capo-gioco gli chiederà: « Temperatura? ». Il giocatore risponderà dicendo il valore della temperatura che gli pare: « 15 gradi centigradi ». Il capo-gioco domanderà ancora: « Venti? ». E il meteorologo risponderà, per esempio: « Debole libeccio sulle regioni centrali, e tramontana sulle Alpi ». Quindi ancora il capo-gioco: « Piove? ». A questo punto è probabile che il meteorologo risponda « No », allora il capo-gioco replicherà: « E invece sta piovendo » e subito versa il bicchiere d'acqua nella manica, che farà finire il liquido sulla faccia dell'ignaro meteorologo. Se alla domanda « Piove? » il meteorologo risponde « Sì », il capo-gioco inventerà un'altra risposta, come per esempio: « Bravo, questa volta le previsioni sono giuste », e gli versa ugualmente l'acqua sulla faccia.

La bagnata-sorpresa del buon meteorologo indurrà alle risate il pubblico.

— *Eventuali varianti*: questo tipo di « gioco-scherzo » è anche conosciuto sotto il nome de « Il sottomarinò ». Le modalità del gioco e il suo epilogo sono, in tal caso, identiche a prima, con la differenza che ora si dovrà inventare una storia confacente all'idea di sottomarino (la manica è il periscopio, per es.; mentre l'acqua che finisce in faccia al giocatore — che ora funge da pilota — è la conseguenza di una falla apertasi nello scafo). Per evitare un'inutile ripetizione, lasciamo al lettore l'invenzione della versione marinara.

120

Pesciolini a volontà

— *Scopo del gioco*: strappare, calpestandola, la coda agli avversari, coda costituita da un pesciolino di carta legato a uno spago.

— *Giocatori*: 5/10.

— *Età*: 8-12 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un pesciolino di carta per ogni giocatore, legato con uno spago al fondo della schiena.

— *Svolgimento*: lo spago deve essere abbastanza lungo perché il pesciolino di carta ad esso legato strisci per terra.

I giocatori, ognuno con la sua coda-pesciolino, si dispongono all'interno del cerchio, e al fischio d'inizio ognuno dovrà cercare di strappare, calpestandolo, il pesciolino a chiunque capiti a tiro. Alla fine vincerà il giocatore che sarà rimasto solo col pesciolino intatto.

Ogni giocatore che abbia il pesciolino strappato deve lasciare il gioco.

Allah, mandami una capra!

121

— *Scopo del gioco*: presa in giro di due ignari giocatori.

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno, tranne eventualmente un travestimento da arabo per il presentatore del gioco.

— *Svolgimento*: il presentatore del gioco, eventualmente travestito da arabo per creare l'« atmosfera » del gioco, stende un asciugamano (tappeto) per terra, vi si inginocchia sopra e si inchina ritmicamente in direzione de La Mecca, prostrandosi a braccia distese, alla maniera della preghiera maomettana.

Tra un movimento e l'altro prega: « Allah, ti prego, mandami una capra, ti prego, Allah, ho bisogno di una capra, Allah, Allah! ».

Ad un certo punto, vista l'inutilità delle sue preghiere, decide di chiamare due componenti del cerchio (che non conoscano ancora il gioco) affinché gli diano man forte nella preghiera. I tre continuano i movimenti e i prostramenti, e seguitano a dire tutti insieme « Allah, manda una capra, Allah! ».

Dopo un po', l'arabo deluso esclama, indicando i suoi due aiutanti: « Allah, mi hai fregato: anziché una capra, mi hai mandato due asini! ».

L'ilarità dei presenti è assicurata se i giocatori sono, per esempio, due papà accondiscendenti, mentre l'effetto spettacolare è più rilevante se gli aiutanti dell'arabo sono un certo numero, magari dieci o dodici, disposti tutti in fila, uniti nei movimenti e nelle esclamazioni.

— *Scopo del gioco*: battere in velocità gli avversari cercando (ad occhi bendati) le proprie scarpe nel mucchio e infilandoselo il più in fretta possibile.

— *Giocatori*: 5/10.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un fazzoletto per bendare gli occhi a ogni giocatore.

— *Svolgimento*: ogni giocatore si toglie le scarpe e le deposita in mucchio con gli altri nel centro del cerchio. Il mucchio di scarpe viene rimescolato, in modo che le scarpe di un unico paio non siano facilmente individuabili.

Poi vengono bendati gli occhi a tutti i giocatori, i quali, al via, partono alla cieca per cercare le proprie scarpe. Ognuno, senza vedere, rovista nel mucchio, e al tatto deve riconoscere le proprie scarpe e quindi subito infilarsele e legarsele. Vince il giocatore che ci è riuscito prima di tutti.

— *Scopo del gioco*: beffare un ignaro giocatore facendo in modo che si sporchi la faccia di nerofumo con le sue stesse mani.

— *Giocatori*: 1.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: due piatti di maiolica, una candela.

— *Svolgimento*: in precedenza, all'insaputa di tutti e specialmente del giocatore, è stata ricoperta di nerofumo la superficie inferiore di uno dei due piatti, mediante la fiamma della candela.

Poi il presentatore del gioco sceglie un giocatore che non conosca ancora il gioco, lo fa sedere di fronte a sé e gli mette in mano il piatto sporco di nerofumo, curando che la parte inferiore di esso sia sempre fuori della vista dell'ignaro giocatore. Durante il gioco il piatto deve quindi essere inclinato in modo che il giocatore veda solo la parte superiore.

Il presentatore prende in mano il piatto pulito e, dicendo al giocatore di imitare tutti i movimenti, passa il dito indice sotto il piatto, quindi si sfrega il dito sulla fronte, poi un'altra passata sotto il piatto e una passata sulle guance, sul naso, ecc. Il giocatore, imi-

tando i suoi movimenti, sporca il dito toccando il nerofumo che c'è sotto al suo piatto, colorandosi la faccia di nero.

È necessario che il presentatore costringa il giocatore a guardarlo fisso negli occhi, per evitare che egli veda il proprio dito sporco di nero.

Se il giocatore è abbastanza pronto di intuito, prima o poi si accorgerà del tranello, ma sarà sempre troppo tardi, perché qualche ditata in faccia gli sarà rimasta, inducendo il pubblico alle risate.

Il gatto

124

— *Scopo del gioco*: riuscire a far ridere un giocatore del cerchio, che si impone di rimanere serio.

— *Giocatori*: 1, più tutto il cerchio chiamato al gioco.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: si sceglie un giocatore, che fa il gatto. Egli si mette a quattro zampe e si dirige verso un elemento del cerchio: comincia a miagolare davanti a lui, gli si strofina contro facendo le fusa, cerca insomma di comportarsi in modo da strappare il riso di colui a cui si rivolge. Se vede che i suoi tentativi sono vani, perché l'altro rimane serio e impassibile, ci rinuncia, e prova le sue effusioni feline con un altro elemento del cerchio.

Se chi è sottoposto a queste moine abbozza anche un semplice sorriso, ha ceduto, e prende lui il posto del gatto, continuando il gioco.

Il gioco risulta maggiormente spettacolare se il gatto è impersonato da qualche genitore.

II. GIOCHI TIPICI

Il fischietto fantasma

125

— *Scopo del gioco*: un giocatore deve indovinare chi possiede il fischietto, che suona di volta in volta in un luogo diverso del cerchio.

— *Giocatori*: 1, ma sono chiamati a collaborare tutti i componenti del cerchio.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un fischietto, un pezzo di spago lungo 40/50 cm.

— *Svolgimento*: il presentatore sceglie un giocatore che non conosca ancora il gioco, e lo allontana per qualche minuto, per avere la possibilità di spiegare il gioco ai componenti del cerchio, e per potersi legare dietro la schiena lo spago con il fischietto all'estremità, senza che il giocatore prescelto veda e senta questi preparativi. Gli elementi del cerchio stanno seduti.

Ogni componente del cerchio dispone le mani a conchiglia davanti alla propria bocca, come se nascondesse il fischietto, che invece è legato alla coda (spago) del presentatore. Questi, rientrato il giocatore nel cerchio, deve curare di non volgere mai le spalle al giocatore, che non deve assolutamente notare dov'è posto il fischietto.

Il presentatore si sposta lunga la circonferenza del cerchio, e a un tratto si ferma davanti a un elemento qualsiasi del cerchio, sempre rivolto verso il giocatore, affinché questi non veda il fischietto. Il componente del cerchio che in quel momento è coperto dalla schiena del presentatore, afferra (con movimenti cauti, senza farsi notare) il fischietto che penzola dalla schiena del presentatore ed emette un breve fischio, dopo il quale ritorna immediatamente con le mani davanti alla bocca.

Il giocatore, che deve indovinare chi è che ha il fischietto, sentita la provenienza del fischio, indicherà il componente del cerchio che ha fischiato, ma questi, aprendo le mani, dimostrerà che il fischietto è altrove. Infatti subito dopo arriverà un altro fischio, per es. dalla parte opposta del cerchio, dove il presentatore, spostatosi nel frattempo, si sarà fermato dinanzi ad un altro elemento, dandogli la possibilità di fischiare. Di nuovo il giocatore indicherà quella persona, e di nuovo vedrà che nelle mani non ha nulla.

Poi un altro fischio da un'altra parte... finché il giocatore, se è abbastanza furbo, capirà che nessuno dei componenti il cerchio possiede il fischietto, che invece penzola dietro la schiena del presentatore.

126

L'orchestra

— *Scopo del gioco*: il giocatore deve indovinare chi è il maestro di musica, nell'orchestra composta da tutto il cerchio.

— *Giocatori*: 1, più tutti gli altri.

— *Età*: 12-15 anni.

- *Ambiente*: qualsiasi.
- *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: viene fatto uscire dal cerchio il giocatore pre-scelto, e mentre questi è fuori, si nomina un maestro d'orchestra.

Rientrato il giocatore nel cerchio, il maestro dirige un immaginario pezzo di musica, coi gesti che devono essere perfettamente imitati da tutti gli altri.

Il giocatore deve indovinare, tra tutti i falsi maestri che imitano i gesti, qual è il vero maestro che li dirige. È quindi necessario che tutti i componenti del cerchio siano molto pronti a copiare istante per istante le mosse del vero maestro, in caso contrario risulta troppo evidente chi è che dirige i gesti. È anche opportuno che i vari componenti l'orchestra non puntino lo sguardo sul loro maestro: in tal modo il giocatore potrebbe troppo facilmente indovinare.

La giostra dei fazzoletti

127

— *Scopo del gioco*: presa di un fazzoletto dal mucchio nel centro del cerchio da parte di ognuno dei giocatori che vi girano intorno, con eliminazione di un contendente per volta.

— *Giocatori*: 10/15.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: tanti fazzoletti (od oggetti analoghi) quanti sono i giocatori, meno uno.

— *Svolgimento*: nel centro del cerchio c'è il mucchio delle prede, costituite da tanti fazzoletti quanti sono i giocatori, meno uno. Cioè, se i giocatori sono 10, nel mucchio vi saranno 9 fazzoletti.

I giocatori girano intorno al mucchio, camminando e in fila indiana. Ad un tratto l'arbitro lancia un fischio, i giocatori dovranno precipitarsi sul mucchio e portare via un fazzoletto. Il giocatore più lento rimarrà senza, e verrà eliminato. Si toglie quindi un altro fazzoletto dal mucchio, e il gioco ricomincia, fino a che rimarranno solo più due giocatori, con un solo fazzoletto da disputarsi. Vince naturalmente quello dei due che si porta via l'ultima preda.

I proverbi

128

— *Scopo del gioco*: un giocatore deve indovinare quale proverbio viene urlato in blocco da tutto il cerchio.

— *Giocatori*: 1, più tutti gli altri.

— *Età*: 10-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: si manda fuori dal cerchio, per qualche minuto, il giocatore prescelto. Nel frattempo si divide il cerchio in tre-quattro settori, ognuno dei quali deve urlare contemporaneamente agli altri settori, la parte di proverbio che gli compete. Per esempio, scelto il proverbio « Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino », il primo settore dovrà urlare « Tanto va », il secondo « la gatta al lardo », il terzo « che ci lascia » e il quarto « lo zampino ». Ogni settore dovrà urlare le sue parole contemporaneamente agli altri settori, le parole così urlate insieme faranno una confusione, da cui il giocatore prescelto dovrà cercare di capire qual è il proverbio.

129

Fratelli!

— *Scopo del gioco*: battere gli avversari in velocità unendosi in coppia provenendo da due file distanti tra loro.

— *Giocatori*: può essere tutto il cerchio, diviso in due parti.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: è un gioco adatto per un cerchio all'aperto, essendo necessario un grande spazio, per una certa zona anche fuori dal luogo del cerchio stesso.

— *Materiale occorrente*: un fischietto.

— *Svolgimento*: i componenti del cerchio si dividono in due parti, ciascuna parte composta da un egual numero di persone. Ad ogni persona di una parte corrisponde un « fratello » dell'altra.

Ognuno dei due gruppi di « fratelli » si dispone in fila indiana e inizia a correre, seguendo un percorso tortuoso, ma ad una certa distanza dall'altro, nell'ambito di una zona non troppo vasta nell'intorno del luogo del cerchio; il capo-fila guida la sua fila lungo questa corsa.

Ad un tratto l'arbitro fischia: ogni fratello di una fila deve precipitarsi ad incontrare il corrispondente fratello dell'altra fila, prenderlo per mano ed entrambi si siedono insieme per terra.

La coppia di fratelli che si sarà congiunta (e quindi seduta per terra) per ultima, sarà eliminata.

Poi il gioco riprende con un'altra corsa, un altro fischio e un altro ricongiungimento, con altra coppia eliminata; e così via, finché resta solo più una coppia, che è quella vincente.

Se manca il fischietto, l'arbitro potrà gridare « Fratelli! » al posto del fischio.

— *Scopo del gioco*: passarsi dei bastoni sempre più velocemente, avendone sempre solo uno in mano.

— *Giocatori*: può essere eseguito da tutto il cerchio insieme.

— *Età*: oltre i 12 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un bastone di 40/50 cm per ogni giocatore.

— *Svolgimento*: i giocatori si dispongono in cerchio, in piedi, ognuno con un bastone in mano. Al via, iniziano a cantare una canzone ritmata e a passarsi, al ritmo, i bastoni l'un l'altro. Il ritmo aumenta sempre più.

Ad un tratto l'arbitro fischia, e il gioco si ferma istantaneamente: chi in quel momento si trova con due bastoni in mano viene eliminato.

Calcio numerato

— *Scopo del gioco*: infilare la palla, con un calcio, in mezzo alle gambe di uno degli avversari.

— *Giocatori*: può essere eseguito da tutto il cerchio insieme.

— *Età*: 8-15 anni.

— *Ambiente*: all'aperto.

— *Materiale occorrente*: un pallone.

— *Svolgimento*: i giocatori si dispongono in cerchio, in piedi, a gambe divaricate, e coi piedi a contatto con quelli dei vicini. Nel centro sta il pallone. Ogni giocatore ha un numero.

L'arbitro chiama un numero a caso, il giocatore a cui corrisponde questo numero si precipita sul pallone, e con un calcio cerca di infilare la palla nello spazio costituito dalle gambe divaricate di qualunque giocatore. Il giocatore del cerchio che si vede arrivare il pallone tra le gambe deve cercare di pararlo, esclusivamente unendo le ginocchia, quindi senza usare le mani, e senza muovere i piedi: solo chiudendo le gambe e serrando insieme le ginocchia si può sbarrare la strada al pallone. Le mani possono proteggere il basso ventre da pallonate troppo violente. Ad ogni rete realizzata, il giocatore guadagna un punto.

— *Eventuali varianti*: un sistema meno rude per realizzare all'incirca lo stesso gioco, e quindi più adatto ad un cerchio di ragazze, è quello di sostituire ai lanci coi calci dei tiri a mano. In questo caso, anziché mettere il pallone in centro e numerare i giocatori, è meglio

far saltare il pallone da una persona all'altra, anche con dei passaggi a mano, finché poi un giocatore (giocatrice) si impossessa della palla e la lancia con le mani nel varco costituito dalle gambe divaricate di qualcun altro. Non è ammesso però scegliere come obiettivo la persona immediatamente a sinistra o immediatamente a destra di chi tira la palla.

132

Passaggi silenziosi

— *Scopo del gioco*: ad occhi bendati, indovinare quante persone passano all'interno del cerchio.

— *Giocatori*: 1, estendibile a due o anche tre; in più un certo numero di persone che eseguono i passaggi nella zona del cerchio.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un fazzoletto per bendaggio occhi (per ciascuno dei giocatori che devono indovinare).

— *Svolgimento*: viene scelto un giocatore (o anche due o tre contemporaneamente), a cui vengono bendati gli occhi. Egli sta nel mezzo del cerchio; ad un tratto un componente del cerchio si alza dal suo posto, attraversa lo spazio in mezzo al cerchio curando di non farsi sentire dal giocatore dagli occhi bendati. Questi dovrà tendere l'orecchio ad ogni minimo rumore di passi, ad ogni più piccolo fruscio, per indovinare quante persone stanno passeggiando nel cerchio. Infatti possono camminare in silenzio anche due, tre, cinque persone, confondendo le idee a chi deve indovinare.

Questo gioco va svolto nel più assoluto silenzio, anche da parte degli spettatori del cerchio.

133

La parola nascosta

— *Scopo del gioco*: indovinare una parola segreta, inserita nelle risposte date alle domande di chi deve indovinare.

— *Giocatori*: 3/4, più la collaborazione di tutto il cerchio.

— *Età*: 10-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: allontanati i tre o quattro giocatori, i ragazzi del cerchio decidono, di comune accordo, la parola da nascondere. Potrebbe essere « tantissimo », oppure « veramente », o « topo », o « elicottero », a seconda che si voglia rendere il gioco più difficile

(scegliere in tal caso parole comuni) o facile (scegliere parole strane e inusitate).

Quando i giocatori rientrano, essi cominciano ad interrogare, ponendo una domanda alla volta, su argomenti liberi, chi preferiscono. Nelle risposte a queste domande deve sempre essere inserita la parola segreta. Vince il giocatore che indovina la parola per primo.

Pane, pera, pino

135

— *Scopo del gioco*: pronuncia, a turno, di una parola che inizi con la stessa lettera, stabilita all'inizio.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: 8-14 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: il capo-gioco si rivolge al suo vicino e gli dice una parola qualunque, ad esempio « pane ». Il vicino, voltandosi a sua volta verso il compagno seguente, dice un'altra parola che comincia con la « p »: « pera », per esempio; questi a sua volta continua: « pino », ed un altro: « pagliaccio », e così via.

Tutto il cerchio deve dire quindi ad alta voce, senza esitazione, una parola che inizi con la lettera « p ». Chi esita troppo o tace, viene escluso dal giro seguente. Viene escluso pure chi ripete una parola già detta. Il gioco continua fino alla proclamazione del vincitore, che sarà l'ultimo rimasto in gara.

Il cadibastone

134

— *Scopo del gioco*: prontezza e velocità nell'afferrare un bastone che sta per cadere nel centro del cerchio.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: l'ideale è un prato.

— *Materiale occorrente*: un bastone lungo circa 1 metro.

— *Svolgimento*: ogni componente del cerchio sta seduto al proprio posto, a eguale distanza dal centro del cerchio, dove l'arbitro mantiene verticale il bastone, appoggiandolo sul terreno ad una estremità, e tenendolo fermo con le dita, all'altra estremità.

Ad ogni componente del cerchio viene dato un numero. L'arbitro chiamerà volta per volta un numero, abbandonando contemporaneamente il bastone, che inizierà a cadere a terra. Il giocatore a cui corrisponde il numero chiamato deve precipitarsi ad afferrare

il bastone prima che finisca orizzontale sul terreno. Occorre molta prontezza di riflessi e velocità, specialmente se il raggio del cerchio è grande. Se si vuole rendere il gioco più facile, è sufficiente stringersi un po'.

136

Gli scambi

— *Scopo del gioco*: scambiarsi di posto a coppie, evitando che il giocatore a cui manca il sedile ne approfitti per sedersi lui.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: è necessario un sedile ben definito per ogni giocatore, meno uno. Possono essere sedie, sgabelli, pietre che fungono da sgabelli (in un cerchio all'aperto), ecc.

— *Svolgimento*: i ragazzi stanno seduti in cerchio, ognuno sul proprio sedile, tranne un giocatore che è in piedi in mezzo al cerchio, e non ha nessun sedile.

Coloro che sono seduti devono cercare di scambiarsi di posto, a coppie, ammiccando, facendosi dei segnali di intesa senza che il giocatore nel mezzo se ne accorga, poi, quando questi è distratto, le due persone tra cui è avvenuta l'intesa si scambiano velocemente di posto, cercando di non dar tempo al giocatore del mezzo di approfittare di uno dei due sedili momentaneamente vuoti. Se però questo giocatore è più svelto, riuscirà a sedersi su uno dei due sedili, costringendo il compagno più lento a rimanere a sua volta in piedi.

Ora toccherà a lui approfittare di qualche altro giocatore troppo lento nello scambio di posto.

Più coppie possono scambiarsi di posto contemporaneamente, e tra i punti più svariati del cerchio. Non è però ammesso che si scambino di posto due persone sedute fianco a fianco.

137

Il telefono

— *Scopo del gioco*: trasmissione di una frase a senso compiuto attraverso le orecchie dei ragazzi del cerchio.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: 8-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: il gioco ha inizio ad un'estremo del cerchio, dove il ragazzo capo-fila inventa una frase a senso compiuto, per esempio: « La mia mamma ha fatto una torta », e la dice sottovoce

nell'orecchio del vicino, il quale trasmetterà ciò che ha capito al vicino seguente, e così via. Le parole devono essere pronunciate chiare, sottovoce, ma molto veloci.

Quando la trasmissione sarà arrivata al ragazzo che rappresenta l'estremo opposto del filo, la frase si sarà completamente trasformata. L'ultimo ragazzo che riceve dice ad alta voce la frase che gli è arrivata, che avrà subito profondi cambiamenti: nel nostro esempio, la comunicazione potrà essere diventata: « È un dramma che Caterina sia morta », o altre frasi ancora più differenti da quella di partenza. I ragazzi si diventeranno nel notare questa trasformazione.

La catena

138

— *Scopo del gioco*: costringere gli altri partecipanti a sciogliere gli anelli della catena costituita da tutto il cerchio.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: dai 10 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi, ma è meglio un prato.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: questo è un gioco piuttosto rude, quindi non è indicato per un cerchio di ragazze, specialmente se queste non sono abituate ad attività troppo maschili.

I giocatori si dispongono in cerchio, in piedi, spalla a spalla l'uno con l'altro. Ognuno di essi deve passare le proprie braccia attorno a quelle dei vicini, stringendosi « a braccetto » in un'unica catena circolare. Inoltre, ognuno deve agganciare le proprie mani davanti al petto, il più saldamente possibile, ogni mano stringendo il polso dell'altra mano. In tal modo, ogni giocatore formerà l'anello di una catena, anello costituito dalle braccia che si agganciano a quelle dei vicini, e saldato in corrispondenza del petto.

Al fischio dell'arbitro, ognuno comincerà ad agitarsi, a tirare, a spingere, per fare in modo che qualche anello si spezzi, cioè che qualche giocatore, non resistendo agli sforzi e al dolore, disgiunga le proprie mani.

Gli anelli « rotti » vengono subito esclusi dal gioco, poi la catena si ricompone con gli anelli rimasti, e il gioco di forza ricomincia. Alla fine rimarranno solo più i tre anelli più forti, e a questi andrà la vittoria.

Questo gioco si adatta ottimamente come esercizio di ginnastica mattutina per un gruppo di ragazzi abbastanza omogenei come età e robustezza.

— *Scopo del gioco*: da un cerchio in movimento, raggiungere per primi un pallone nel centro di un cerchio fisso, e portarlo fuori.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: meglio un prato.

— *Materiale occorrente*: un pallone.

— *Svolgimento*: tutti i ragazzi si dividono in due gruppi, di egual numero ciascuno. Uno dei due gruppi si dispone in cerchio, a gambe divaricate, i piedi a contatto con quelli dei vicini, e tenendosi per mano, in piedi e fermi. L'altro gruppo corre, in cerchio e in fila indiana, attorno al cerchio fisso. Nel centro del cerchio fisso c'è il pallone.

Ad un segnale dell'arbitro, ogni componente del cerchio mobile si precipita a passare sotto le gambe del primo elemento di cerchio fisso che gli viene a tiro, per raggiungere il pallone. Il primo che riesce ad afferrare il pallone e a portarlo fuori dal cerchio fisso (non più necessariamente passando sotto le gambe di uno di questi) ha vinto e guadagna un punto.

Dopo un certo numero di « match », si possono invertire le parti, cioè il gruppo di ragazzi che formava il cerchio fisso passa a gareggiare in quello mobile, e viceversa.

— *Eventuale variante*: il ragazzo che è riuscito per primo ad afferrare il pallone può venire bloccato, con una presa tipo « rugby », dagli altri concorrenti, prima che riesca ad uscire dal cerchio fisso col pallone in mano.

In tal caso la sua vittoria è vana, e non ha guadagnato alcun punto.

— *Scopo del gioco*: riuscire, più a lungo degli avversari, a cantare a turno delle canzoni in voga, sempre diverse.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: dai 12 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: si dividono tutti i ragazzi del cerchio in un certo numero di gruppi, di 5/8 ragazzi ciascuno.

Ognuno di questi gruppi dovrà riuscire a cantare, o meglio ad abbozzare l'inizio di una canzone, a turno, in modo che ogni can-

zone sia conosciuta, o in voga, in ogni caso non sia una invenzione del momento. Possono essere utilizzate canzoni moderne, pezzi di opera lirica, canti di montagna, canti folcloristici, ecc.

Ogni gruppo avrà il tempo per organizzarsi e trovare la canzone adatta mentre è il turno degli altri gruppi.

Viene eliminata la squadra che, giunto il suo turno, non attacca a cantare la sua canzone entro 10 secondi, e così pure viene eliminata la squadra che si ripete, o che si esibisce in una canzone già presentata da qualche altro gruppo. Non è ammesso inoltre che cantino solo una parte dei ragazzi di uno stesso gruppo; la canzone deve essere corale. Non hanno importanza le stonature.

Vince la squadra che, avendo più conoscenza, più prontezza e più capacità organizzativa, avrà resistito più a lungo alle eliminazioni.

Chi è che pizzica la... « r »?

141

— *Scopo del gioco*: individuare il maggior numero possibile di lettere dell'alfabeto corrispondenti a quella stabilita improvvisamente dall'arbitro, scorrendo le righe di un pezzo di carta stampata.

— *Giocatori*: tutto il cerchio, ma il gioco può benissimo essere svolto da un numero più ristretto di concorrenti.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un pezzo di carta stampata (ottimamente un foglio di giornale) per giocatore, e una matita (o un pennarello) a testa.

— *Svolgimento*: vengono distribuiti ai ragazzi un foglio di giornale e una matita a testa.

Quando tutti sono pronti, l'arbitro esclama: « Chi è che pizzica la... » e qui si mette una lettera dell'alfabeto, che può essere la « r », la « d », la « z », ecc.

Ogni giocatore, senza perdere un istante, parte a leggere le righe del proprio pezzo di giornale, contrassegnando con la matita tutte le lettere alfabetiche (maiuscole e minuscole) uguali a quella lanciata in gioco dall'arbitro.

Dopo circa 30 secondi, l'arbitro fischia; ognuno deve abbandonare immediatamente la matita, e conta le lettere che è riuscito a contrassegnare. Vince naturalmente colui che è riuscito a contrassegnarne il maggior numero.

— *Scopo del gioco*: ad occhi bendati, riconoscere al tatto alcune persone.

— *Giocatori*: 1, più alcuni altri che sono le persone da riconoscere.

— *Età*: 8-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un fazzoletto per bendare gli occhi del giocatore.

— *Svolgimento*: si sceglie un giocatore che avrà il compito di indovinare, e un certo numero di altri ragazzi (5-8). Si dispongono questi ragazzi in fila, e il giocatore prescelto avrà un minuto di tempo per osservarli attentamente ed imprimersi nella memoria le fattezze dei loro volti, le dimensioni e le caratteristiche dei loro corpi e vestiti, ecc.

Quindi al giocatore vengono bendati gli occhi, dopo di che i ragazzi della fila vengono rimescolati e scambiati di posto, per confondere le idee al giocatore dagli occhi bendati. A questo punto il giocatore bendato deve riconoscere, al tatto, le varie persone, chiamando ognuna col proprio nome.

III. GIOCHI COMPETITIVI

143

Salita sul palo

— *Scopo del gioco*: battere in velocità le squadre avversarie raggiungendo un berretto in cima a un palo.

— *Giocatori*: tutto il cerchio, diviso in squadre di 5/8 giocatori ciascuna.

— *Età*: 12-15 anni.

— *Ambiente*: un prato o uno spiazzo di terra battuta.

— *Materiale occorrente*: un palo robusto (6/8 cm di diametro) lungo circa 3 metri per ogni squadra, e un berretto per ogni squadra.

— *Svolgimento*: si dividono i componenti del cerchio in un certo numero di squadre, ognuna delle quali deve avere lo stesso numero di giocatori.

Ogni squadra regge verticale il suo palo, appoggiato inferiormente sul terreno. È necessario che tutti i componenti di ogni squadra partecipino al sostenimento del palo, che deve risultare abbastanza sicuro e fermo perché ci si possa arrampicare. Precisamente,

ognuno dovrà sostenere il palo con una mano, afferrandolo più in alto che può, e, a gambe leggermente divaricate, per permettere un migliore appoggio sul terreno, punterà un piede, di lato, contro l'estremo inferiore del palo che è a contatto del suolo.

Ci sarà però un partecipante per ogni squadra che non collabora al sostegno del palo, ma tiene in testa un berretto: al fischio dell'arbitro, questi giocatori col berretto si affretteranno ad arrampicarsi sul palo della propria squadra: raggiunta la cima, ci appenderanno il berretto, poi ridiscenderanno a terra. Un altro giocatore della squadra, lasciato il sostegno del palo (il suo posto verrà rimpiazzato da colui che è appena disceso dal palo) si arrampicherà a sua volta, raggiungerà la cima, e afferrato il berretto, lo riporterà a terra. Qui un altro giocatore della squadra riporta il berretto in cima, poi un altro a terra, e così via, finché l'operazione non sarà condotta a termine anche dall'ultimo componente della squadra.

Vince la squadra che per prima avrà terminato di far arrampicare tutti i suoi giocatori.

Cavalli e cammelli

144

— *Scopo del gioco*: bloccare, toccandoli, gli elementi della squadra avversaria, in fuga da una linea di comune partenza.

— *Giocatori*: tutto il cerchio, diviso in due squadre di egual numero di concorrenti.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi

— *Materiale occorrente*: ciò che può servire per tracciare in terra una linea retta (gesso, o un cordino teso tra due picchetti, o due bandierine laterali, ecc.).

— *Svolgimento*: tracciata la linea di partenza sul suolo, tutti i ragazzi vengono divisi in due squadre di egual numero di giocatori. Ogni squadra si dispone, schiena contro schiena, in fila lungo la linea di partenza. Da una parte della linea sarà la squadra dei *Cavalli*, dall'altra la squadra dei *Cammelli*. È bene che l'arbitro si disponga a filo della linea di partenza, per essere in grado di valutare meglio le prese tra giocatori.

Le schiene delle due squadre devono essere a contatto tra di loro.

Ad un tratto l'arbitro griderà: « *Ca...valli!* », allora i « cavalli » dovranno scattare per raggiungere velocemente il limite della propria metà campo, limite costituito, per es., da una linea posta a non più di 5 metri dalla linea di partenza. I « cammelli », appena sentita la parola « cavalli », dovranno voltarsi di scatto e cercare di toccare, inseguendoli, i « cavalli ». Questi però, raggiunto il limite della pro-

pria metà campo, saranno al sicuro. Quelli che sono stati toccati dai « cammelli » sono eliminati dal gioco.

Viceversa se l'arbitro grida « *Ca...mmelli!* », saranno i cammelli a fuggire, inseguiti dai cavalli.

Il gioco prosegue fino alla totale eliminazione di una delle due squadre.

NB: Le due parole « cavalli » e « cammelli » sono fondamentali per lo svolgimento del gioco, in quanto entrambe iniziano per « ca », e questo rende più interessante la gara, tenendo in sospeso l'attenzione dei giocatori, e mettendo alla prova la loro prontezza e i loro riflessi.

Attenzione inoltre che l'arbitro non dovrà mai lanciare alternativamente i cavalli e i cammelli, perché in tal caso le due squadre sanno già chi sta per fuggire. Chiamare i « cavalli » e i « cammelli » a turni alterni renderebbe vano tutto il gioco.

145

La sartoria

— *Scopo del gioco:* gareggiare con gli avversari nella confezione di un abito mediante materiale di fortuna.

— *Giocatori:* un certo numero di coppie (per es., 5 coppie).

— *Età:* 12-15 anni.

— *Ambiente:* qualsiasi.

— *Materiale occorrente:* per ogni coppia concorrente: forbici, spilli, carta crespata, cartoncino, pennarelli, nastro adesivo, ecc.

— *Svolgimento:* questo gioco interesserà certamente di più alle ragazze, ma potrà anche riservare un certo divertimento ad un cerchio di ragazzi.

Ogni coppia è composta da un sarto e da un manichino. Mediante il materiale a disposizione, ogni sarto dovrà confezionare un abito per il proprio manichino, entro un tempo limite che può essere, per es., di 5 minuti. Scaduto tale termine, vincerà la coppia che avrà presentato l'abito migliore e più originale.

146

Il verme sul palo

— *Scopo del gioco:* attorcigliare per primo tutta la corda attorno ad un palo piantato nel terreno.

— *Giocatori:* 2, o al massimo 3.

— *Età:* qualsiasi.

— *Ambiente:* all'aperto, su un prato.

— *Materiale occorrente:* un palo, una corda, entrambi di eguali dimensioni per ogni giocatore.

— *Svolgimento*: nel mezzo del cerchio sono piantati i pali, ad una certa distanza l'uno dall'altro. A questi pali è assicurata l'estremità di una cordicella, lunga un paio di metri, il cui estremo libero viene afferrato dal giocatore. Al via, i giocatori corrono intorno al proprio palo, tenendo tesa la cordicella, che si avvolgerà intorno al palo. Vincerà il giocatore che sarà riuscito ad avvolgere per primo tutta la sua cordicella.

I pali devono aver tutti lo stesso diametro, le corde devono esser egualmente lunghe per tutti.

Corsa dei tre mattoni

147

— *Scopo del gioco*: gareggiare in velocità con gli avversari, spostandosi ognuno su tre mattoni, senza mai toccare terra.

— *Giocatori*: 2/4.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: un prato, o suolo di terra battuta.

— *Materiale occorrente*: 3 mattoni per ogni concorrente.

— *Svolgimento*: scelti 2 giocatori (o al massimo 4), li si faranno partire da un'estremo del cerchio. Essi dovranno spostarsi camminando su tre mattoni, ponendo ad ogni passo davanti a sé il mattone lasciato dietro. Arrivati alla parte opposta del cerchio, i giocatori torneranno al punto di partenza.

Vincerà chi ci arriverà per primo. Chi perde l'equilibrio e tocca terra con una qualsiasi parte del corpo viene penalizzato.

I bombardieri

148

— *Scopo del gioco*: riuscire ad infilare il massimo numero di palle di stoffa in una pentola, passandocisi sopra sorretto dalla propria squadra.

— *Giocatori*: squadre di almeno 5 componenti ciascuna.

— *Età*: 8-14 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: una pentola e alcune palle di stoffa, per ogni squadra. Le pentole devono essere ugualmente larghe per tutte le squadre.

— *Svolgimento*: ogni squadra è composta di almeno quattro ragazzi che ne sorreggono un quinto sopra le loro spalle. Questo quinto ragazzo, disposto orizzontalmente sulle spalle dei propri compagni, funge da aereo bombardiere, e tra i denti tiene una palla di stoffa.

Al segnale di via, ogni squadra parte da un estremo del cerchio per arrivare di corsa dalla parte opposta. A metà del percorso c'è la pentola appoggiata sul terreno. Quando il bombardiere ci è sopra, il ragazzo che fa da aereo apre i denti e lascia la palla, che deve finire dentro la pentola. Poi il bombardiere, cioè la squadra dei 5 ragazzi, torna al punto di partenza, prende un'altra palla (bomba) e ripete l'incursione. Vince il bombardiere che riesce a riempire la propria pentola con il maggior numero di palle di stoffa.

Il compito di sgancia-bombe può essere assunto a turno da ogni giocatore che compone la squadra.

Se non si dispone di palle di stoffa, possono venire utilizzate altrettanto bene delle mele non tanto grandi o delle noci.

149

Il sacchetto

— *Scopo del gioco*: carpire agli avversari un sacchetto pieno, per es., di foglie.

— *Giocatori*: tutto il cerchio, diviso in 4 squadre di egual numero di componenti ciascuna.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: è meglio all'aperto, su di un prato.

— *Materiale occorrente*: 4 sacchetti di iuta, contenenti materiale cedevole (foglie, trucioli di legno, pezzi di gommapiuma) chiusi con robustezza.

— *Svolgimento*: questo è un gioco rude, quindi bisogna avere l'avvertenza che il luogo dove si svolge non presenti pericoli di contusioni (pietre, spigoli) e che i ragazzi giochino lealmente perché il gioco non degeneri nella grossolanità e nella violenza.

Il luogo del cerchio viene delimitato a quadrato. Negli angoli di esso si definiscono 4 basi, e in ogni base sta una squadra che difende un sacchetto.

Ogni squadra si organizza in attaccanti e difensori.

Al segnale di via, gli attaccanti partono alla conquista dei sacchetti delle altre squadre, i difensori devono riuscire a difendere il proprio. Il sacchetto potrà venire sottratto agli avversari con la forza e con l'astuzia.

La squadra dalla cui base è stato portato via il sacchetto è eliminata.

Vincerà la squadra che sarà riuscita a conquistare i tre sacchetti avversari.

— *Scopo del gioco*: passare sotto le gambe degli avversari, che hanno gli occhi bendati, senza essere toccati da questi.

— *Giocatori*: due squadre di 10 giocatori ciascuna, come massimo.

— *Età*: 8-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: fazzoletti per bendare gli occhi.

— *Svolgimento*: una delle due squadre si dispone su una fila, in piedi, a gambe divaricate, frontalmente alla squadra opposta, i cui componenti sono i sottomarini. La prima squadra deve avere gli occhi bendati.

I sottomarini dovranno cercare di passare velocemente sotto le gambe dei ragazzi dagli occhi bendati, senza che questi riescano a toccarli con le mani. I ragazzi dagli occhi bendati devono tenere le braccia lungo il corpo, e muoverle solo quando si accorgono che un sottomarino sta tentando il passaggio: allora devono cercare di toccarlo. Il sottomarino colpito è eliminato.

Poi le squadre invertono le loro funzioni, e alla fine vincerà la squadra che sarà riuscita a fare oltrepassare la barriera al maggior numero dei propri sottomarini indenni.

— *Eventuale variante*: la barriera costituita dai ragazzi dagli occhi bendati può venire modificata in questo modo: i ragazzi della barriera stanno in piedi, sempre con gli occhi bendati, a circa un metro l'uno dall'altro, e tenendo in mano dei bastoni con cui formano catena. Essi muovono questi bastoni in alto e in basso, e sotto di essi dovranno passare i sottomarini.

Il sottomarino deve approfittare dell'attimo in cui il bastone è alzato, per poter passare indenne, e se viene toccato dal bastone è eliminato.

— *Scopo del gioco*: spezzare, correndo, la catena formata dalla squadra avversaria.

— *Giocatori*: tutto il cerchio, diviso in due squadre di egual numero di componenti ciascuna.

— *Età*: 10-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: il cerchio si apre in due file parallele di giocatori, ciascuna fila costituente una squadra. Le due file risulteranno distanti tra loro di una lunghezza pari al diametro del cerchio.

I componenti di ogni squadra si pongono distanti fra loro di circa 1 metro, in piedi, tenendosi saldamente per mano, sì da formare una catena.

Ad ogni giocatore di ciascuna squadra viene assegnato un numero.

Poi l'arbitro chiama, volta per volta, un numero, a squadre alterne. Il numero chiamato si trasforma in siluro: inizia a correre, fa eventualmente un po' di finte, e poi va a collidere con tutto il peso del corpo sulle braccia (strettamente unite per le mani) di una qualsiasi coppia della catena formata dalla squadra opposta. Se il siluro riesce, col suo colpo, a staccare le mani di quell'anello della catena, guadagna un punto per la propria squadra. Se invece la catena avversaria resiste, non guadagna nulla.

Non è ammesso che il siluro continui a spingere, avvenuta la collisione: lo stacco delle mani avversarie deve avvenire solo per lo scontro istantaneo.

Non è lecito, per la catena, indietreggiare, al momento dell'arrivo del siluro, né deve alzare le braccia all'altezza della faccia del siluro, perché questi se le riceverebbe sul viso, facendosi male.

Per un equo punteggio, l'arbitro deve chiamare i numeri delle due squadre in modo da permettere a tutti gli elementi di dare il proprio contributo al gioco, almeno una volta; e, come abbiamo detto, la parte dei siluri deve essere sostenuta a turno, ora dall'una e ora dall'altra squadra.

152

Scalpo

— *Scopo del gioco*: sottrarre agli avversari una striscia di stoffa, assicurata alla cintura, dietro la schiena.

— *Giocatori*: a coppie, oppure due squadre avverse di qualunque numero di contendenti.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: è bene svolgere il gioco su un prato.

— *Materiale occorrente*: due/tre strisce di stoffa per ogni giocatore (chiamate « scalpi »), larghe un paio di cm e lunghe circa 30 cm.

— *Svolgimento*: ogni giocatore fa passare una delle strisce (= scalpi) attorno alla propria cintura, dietro la schiena, in modo

che essa striscia sia sfilabile con facilità (quindi senza legarla), e curando che penda dalla cintura per quasi tutta la sua lunghezza.

Ogni giocatore deve cercare di sfilare agli avversari il loro scalpo, difendendo il proprio. L'operazione è fatta con le mani, con la forza e con l'astuzia, ma sono bandite le botte e la violenza.

Chi è senza lo scalpo è fuori dal gioco, anche solo temporaneamente, se in quel momento, per esempio, deve sostituire con una nuova striscia lo scalpo perduto.

Esauriti i due/tre scalpi a disposizione, il giocatore è definitivamente eliminato dal gioco, oppure può farsi imprestare qualche altra striscia dai compagni di squadra più bravi.

Coloro che, anziché perderli, conquistano nuovi scalpi, possono utilizzarli in seguito per se stessi, o metterli a disposizione di qualche compagno di squadra rimasto senza.

Vince naturalmente la squadra che realizza più scalpi, nel limite di tempo imposto per il gioco.

Gli sviluppi e gli adattamenti che questo tipo di gioco presenta sono innumerevoli (presa di bandiere, con lo scalpo addosso, in luoghi opposti del cerchio, per es.) ed anche le modalità di gioco possono essere le più disparate: scalpo infilato nelle scarpe, anziché nella cintura, presa con una sola mano mentre l'altra va tenuta dietro la schiena, ecc.

Il cane e l'osso

153

— *Scopo del gioco*: riuscire a depositare un bastone (osso) sulle zampe posteriori del « cane » avversario, inseguendolo a quattro zampe.

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: meglio in un prato, ancora meglio attorno al fuoco.

— *Materiale occorrente*: due bastoni lunghi 30/40 cm.

— *Svolgimento*: in mezzo al cerchio va posta una mèta, attorno a cui devono giostrare i « cani ». Essa può venire realizzata disponendo quattro sedili uniti, oppure disegnando un cerchio sul terreno, ecc. Se nel mezzo del cerchio è acceso il fuoco, esso sarà un'ottima soluzione.

I due cani si dispongono a quattro zampe (ginocchia a terra) ad estremi esattamente opposti rispetto alla mèta centrale (i quattro sgabelli, o il fuoco). Ognuno dei due cani ha fra i denti l'osso, cioè il bastone.

Al fischio dell'arbitro, i due cani iniziano a correre sulle mani e sulle ginocchia, entrambi nello stesso verso di rotazione, intorno alla mèta.

Il cane più veloce riuscirà a raggiungere l'avversario alle spalle, finché aprendo la bocca gli lascerà cadere l'osso sulle zampe posteriori, vincendo la gara.

154

Il triangolo

— *Scopo del gioco*: specie di tiro alla fune fra tre squadre che devono afferrare un oggetto, posto come traguardo del gioco.

— *Giocatori*: tutto il cerchio, diviso in tre squadre, di numero uguale di componenti.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: una grossa e lunga fune e tre oggetti da raggiungere.

— *Svolgimento*: la fune viene annodata saldamente agli estremi in modo da formare un anello, entro il quale si sistemano le tre squadre. Tesando la fune, essa si conformerà a triangolo equilatero, ai vertici dei quali stanno le tre squadre.

Ad un paio di metri da ogni vertice vengono posti gli oggetti da raggiungere, che possono essere: una sedia per vertice, o un pallone, o meglio un bastone piantato in terra (se si è all'aperto).

Al segnale di via, ogni squadra spingerà nel proprio angolo di fune con tutta la forza, tentando di arrivare ad afferrare l'oggetto posto come meta.

155

Il palombaro

— *Scopo del gioco*: rimanere per il maggior tempo possibile con la testa immersa nell'acqua.

— *Giocatori*: 4 squadre di 5/8 giocatori ciascuna.

— *Età*: 8-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: una grossa pentola piena d'acqua e un orologio contasecondi per ogni squadra.

— *Svolgimento*: sostanzialmente il gioco consiste nel misurare quanto tempo ogni giocatore riesce a passare con la testa completamente immersa nell'acqua della pentola, fare la somma dei tempi dei

giocatori di ciascuna squadra, e proclamare vincitrice la squadra che avrà totalizzato il tempo massimo.

La gara, anziché a squadre, può essere disputata tra i singoli, con sfide personali.

Robin Hood

156

— *Scopo del gioco*: far perdere l'equilibrio all'avversario contrastandosi con dei bastoni.

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: 8-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un asse di legno robusto, un paio di sedili e due bastoni lunghi circa 1 metro.

— *Svolgimento*: si appoggia l'asse alle estremità sui sedili, creando una specie di asse di equilibrio.

Su di esso salgono i due giocatori; ognuno con un bastone in mano.

Al segnale di inizio, incominciano a contrastarsi con i bastoni, afferrati con le due mani alle estremità. Ogni contendente, menando colpi col proprio bastone su quello dell'avversario, deve cercare di far perdere l'equilibrio, e quindi far cadere dall'asse l'avversario.

Ogni contendente deve tenere il proprio bastone ben saldo *ad entrambe le estremità*. I bastoni si colpiranno a vicenda nella loro zona centrale. Valgono solo i colpi, non sono ammesse spinte.

— *Eventuale variante*: anziché un asse di equilibrio, può essere realizzata una specie di « altalena », ponendo un paio di mattoni sotto la metà dell'asse ed eliminando i sedili alle estremità. Il gioco in tal modo sarà più difficile per chi gioca, ma più divertente per chi vi assiste.

INDICE

<i>Presentazione</i>	<i>pag.</i> 5
--------------------------------	---------------

PARTE PRIMA

PERCHÉ

1. Perché in cerchio e attorno al fuoco »	9
2. Con quali caratteristiche »	10
3. e quale valore educativo »	10
4. L'educatore al cerchio »	11
5. L'animatore »	13

PARTE SECONDA

COME

6. Come si svolge... »	17
7. ... e in che luogo »	17
8. Come si forma il cerchio... »	18
9. ... e come si partecipa »	20
10. Come viene fatto il fuoco... »	22
11. ... e quale legna si usa »	23

PARTE TERZA

REALIZZAZIONE

12. Come si prepara il programma... »	27
13. ... e come si realizza »	29
14. Programmi di cerchi (serali e diurni) »	30

15. Cerchi a ritmo e cerchi a tema »	30
16. I costumi »	33
17. Maschere »	36
18. Esempi di programmi »	42

PARTE QUARTA
CHE COSA

19. Canti »	44
1. Ma che aspettate »	46
2. Ho un solo pane »	48
3. Fare well »	49
4. I negri del Mississippi »	50
5. Sono felice »	50
6. Ay Manuela »	52
7. Leru leru »	52
8. Stewball »	54
9. Vien dal bosco »	55
10. Voglio girare il mondo »	56
11. Non si va »	56
12. Paul Revère »	58
13. Fort Riley »	59
14. Perché ponzipò »	60
15. Con el Vito »	62
16. La ghiandaia »	62
17. La luna splende »	63
18. Quando la sera scende »	64
19. Adiós »	65
20. Se non ritornerete »	66
21. Per fare una carezza »	67
22. Amico mio »	68
23. Insieme »	68
24. Ti lodo nelle stelle »	69
25. Ogni incontro finirà »	70
26. Viviamo la bella avventura »	70
20. Canoni »	72
27. Piace agli asini la paglia »	72
28. Come è bello alla sera »	73

29. Au revoir, amis	»	73
30. Lassù nella pineta	»	74
31. Buona sera	»	74
32. Rock my soul	»	74
33. Comincio solo	»	76
34. Debajo un boton	»	76
21. Bans	»	77
35. La fattoria	»	78
36. La caserma	»	79
37. Giulio Cesare	»	80
38. Drin drin	»	80
39. Ban del torero	»	80
40. Gli indiani	»	81
41. Giulio l'erculeo	»	82
42. Carovana di Dio	»	82
43. Pancho Villa	»	83
44. Fly-flay	»	84
45. Ban dell'attesa	»	85
46. Alouette	»	86
47. Napoleon	»	86
48. La porsea	»	87
49. Era una notte d'acqua a catinelle	»	88
50. L'altra sera	»	89
51. Nella terra di Spagna	»	89
52. Il grande elefante	»	90
53. Tira la lira	»	91
54. Tongo, borondongo	»	93
55. Lancio del copricapo	»	93
56. Ban della bomba atomica	»	93
57. Ban del pesciolino	»	94
58. Ban del cocomero	»	94
59. Ban della mucca	»	94
60. Ban del vino	»	95
61. Ce ce cu lé	»	95
62. Le campane di Sassari	»	95
63. Giulietta e Romeo	»	96
22. Danze	»	97
64. Rodeo	»	97
65. Forza, ragazzi	»	98

66. Il duca Barnabò	»	100
67. La danza del fuoco	»	100
68. La danza del serpente	»	101
69. La danza delle stagioni	»	102
70. La danza delle braccia	»	104
71. Danza sarda	»	105
72. La ballata del cavalier	»	109
73. Battello va	»	110
74. Mon papà	»	111
75. Danza xavantes	»	112
23. Canto mimato	»	114
76. L'organo	»	114
77. I promessi sposi	»	116
78. Ballata del Gambamoscia	»	120
24. Coro parlato	»	123
79. La goccia di miele	»	124
80. Poesia spaziale	»	127
81. Poesia senza senso	»	130
82. Preghiera davanti ad un biglietto da diecimila lire	»	132
83. La giubba del nonno	»	133
84. Esempio di coro parlato di apertura del cerchio	»	135
85. Esempio di coro parlato di chiusura del cerchio	»	135
25. Espressione totale	»	136
86. Presentazione dell'espressione	»	137
87. Il regista insoddisfatto	»	139
88. La partenza del crociato	»	141
89. Napoleone e Nelson	»	144
90. Tragedia sarda	»	147
91. L'operazione	»	150
92. Il buon samaritano	»	151
93. La storia del pane	»	153
26. La dizione	»	158
94. L'ottico	»	159
95. Honey lo scaricatore	»	160
96. L'uomo e la pulce	»	164
97. La storia del portafoglio	»	164

98. Giardini pubblici	»	166
99. Il fiore	»	167
100. La pertica	»	168
101. Duello al buio	»	169
27. Cartellonistica	»	171
28. Audiovisivi	»	173
29. Spunti e idee	»	174
102. Il giovane ricco	»	174
103. La processione dei mali della terra	»	179
30. Strumenti musicali al cerchio	»	182
31. Veglie	»	183
104. La Chiesa	»	184
105. La critica	»	190
32. Giochi	»	206
<i>I. Giochi spettacolo</i>	»	210
106. Un passo, due passi	»	210
107. Campo minato	»	211
108. Cavalli e cavalieri	»	212
109. Le mummie	»	214
110. La candela traditrice	»	214
111. Tiro alla doppia fune	»	215
112. La caramella	»	216
113. La gallina del fattore ha fatto l'uovo	»	217
114. Il paracadutista	»	218
115. Il lupo e l'agnello	»	219
116. Conosci Michele?	»	219
117. Lotta delle candele	»	220
118. La corrida	»	221
119. L'ufficio meteorologico	»	221
120. Pesciolini a volontà	»	222
121. Allah, mandami una capra!	»	223
122. Le scarpe	»	224
123. Le pitture di guerra	»	224
124. Il gatto	»	225

<i>II. Giochi tipici</i>	»	225
125. Il fischietto fantasma	»	225
126. L'orchestra	»	226
127. La giostra dei fazzoletti	»	227
128. I proverbi	»	227
129. Fratelli!	»	228
130. Bastone al ritmo	»	229
131. Calcio numerato	»	229
132. Passaggi silenziosi	»	230
133. La parola nascosta	»	230
134. Pane, pera, pino	»	231
135. Il cadibastone	»	231
136. Gli scambi	»	232
137. Il telefono	»	232
138. La catena	»	233
139. Piglia e scappa	»	234
140. Il festival	»	234
141. Chi è che pizzica la ...« r »?	»	235
142. Identikit	»	236
 <i>III. Giochi competitivi</i>	»	236
143. Salita sul palo	»	236
144. Cavalli e cammelli	»	237
145. La sartoria	»	238
146. Il verme sul palo	»	238
147. Corsa dei tre mattoni	»	239
148. I bombardieri	»	239
149. Il sacchetto	»	240
150. I sottomarini	»	241
151. I siluri	»	241
152. Scalpo	»	242
153. Il cane e l'osso	»	243
154. Il triangolo	»	244
155. Il palombaro	»	244
156. Robin Hood	»	245

SUSSIDI ELLE DI CI PER IL TEMPO LIBERO

Minienciclopedia dello svago, 3 volumi

Raccolta di svariate attività ricreative. giochi, teatro, attività e passatempo, buon umore... Strumento pratico per trascorrere serenamente ed educativamente il tempo libero durante il periodo scolastico e organizzare accademie e trattenimenti in occasione di festività particolari.

Collana **Espressione ragazzi**

Fornisce materiale pratico che serva da guida per una educazione dei ragazzi all'espressione.

- **Forza ragazzi!** Canti, bans, danze di gruppo
 - libretto con sole parole
 - libretto con parole e musica
 - dischi e musicassette dei canti
- **Ritmate con noi!** Canti mimati e danze
- **Giocate con noi!** 2 volumetti di giochi scenici
- **Ridete con noi!** 9 volumetti di monologhi, scenette e canovacci
- **Natale.** Bozzetti e dialoghi

Bazar vacanze, di T. Bosco

È un manuale-vacanze nel quale l'animatore in ogni momento può pescare il materiale occorrente per far riflettere, pregare, giocare, divertire, discutere, impegnare i suoi ragazzi.

Passatempo. Per il tempo libero e le festiciole dei ragazzi, di N. Gemignani

Quiz, giochi geografici, motti celebri, passatempo storici, curiosità, giochetti scientifici, aneddoti divertenti, svaghi linguistici.

Giornale delle vacanze

Stimolo a vivere più pienamente l'avventura delle vacanze annotando, esplorando, collezionando, riflettendo su avvenimenti, persone, film, dischi, letture, problemi.

La parte centrale invita a riflettere sulle grandi realtà della vita: quello che sei oggi e che pensi di essere domani, arrivando fino alla preghiera e alla meditazione.

Utilissimo mezzo di conoscenza di sé e di fruttuoso colloquio con genitori, educatori, catechisti.

Tempo di solleone

Sussidio per le vacanze diretto a gruppi di preadolescenti (12-15 anni). Impostazione delle vacanze - Riflessioni personali - Stimoli per la discussione di gruppo: problemi del ragazzo (amicizia, crescita, preghiera...) e problemi del mondo d'oggi - Momenti ricreativi: giochi, curiosità, umorismo - Cose utili: musica (chitarra e flauto); come leggere un film, cucina all'aperto, ecc. - Preghiere - Costruzioni - Letture per l'estate.

