



Obiettivo

La Festa della Pace è per i ragazzi il tempo delle prove, il momento in cui scelgono di mettersi in gioco con la paura di sbagliare e la curiosità di sperimentarsi. I ragazzi scoprono così che il regista non li abbandona sul palco. Gesù infatti li accoglie nella fragilità e, incoraggiandoli a riprovare, dona loro una possibilità sempre nuova per crescere e rinnovarsi. Nell'accogliere l'altro sperimentano la ricchezza di farsi prossimi, condizione necessaria per la riuscita dello spettacolo.

Provare per... provare! – La simbologia del teatro

Il momento delle prove di uno spettacolo è il momento più bello e significativo, in cui si costruisce con fatica un prodotto che vede tutti impegnati per lo stesso fine. Si perde lo scopo individuale per far parte di un unico grande scopo collettivo. Le prove sono occasione di crescita per ognuno, in cui si sperimentano diverse emozioni, la fatica di non riuscire, la soddisfazione piena di veder riconosciuto il proprio impegno, lo stupore di scoprirsi in grado di fare qualcosa in cui non ci si era mai sperimentati, la gioia nel capire che si può lavorare su se stessi e comprendere che gli altri intorno possono cambiare. Tutto sotto l'occhio amorevole del regista, che accompagna i bambini e i ragazzi a scoprire ciò che sono in grado di fare e ciò su cui devono ancora lavorare.

Tutto questo rappresenta una lezione magistrale del teatro, ed è proprio per questo che la nostra festa sarà ambientata sul palco di un teatro!

Aggancio con la storia

Dopo essersi cimentati in prove bizzarre per sperimentare tutte le qualità utili a un bravo attore, al termine della festa del Ciao i nostri ragazzi hanno scelto di essere parte di una compagnia teatrale, certo non senza paura, ma con la certezza che insieme, seguendo i suggerimenti del regista, niente è impossibile!



Ed ecco che l'appuntamento è ancora a teatro, di nuovo insieme, a pochi giorni dal debutto, con il cuore che batte in gola e lo stomaco chiuso per le prove generali dello spettacolo! Uno spettacolo vero, nel teatro comunale, uno spettacolo a cui è invitata tutta la città.

I fratelli Lampa, Dario e Dina, arrivano un po' in anticipo a teatro. Lo spettacolo è vicinissimo e l'agitazione è così tanta che neanche il pranzo è voluto scendere giù! Ma il teatro è buio, le luci sono spente, non è ancora arrivato nessuno. Gli altri si sa che sono sempre in ritardo, ma Beatrice lei di solito è puntuale. Il suo messaggio diceva "ore 16:00 sul palco!"

E così mentre aspettano ecco squillare l'iPhone di Dina, è Beatrice che chiama su skype. Non si sente affatto bene, ha gli occhi piccoli, rossi e gonfi, deve essere congiuntivite dice. La conferma viene anche dall'enorme quantità di verbi sbagliati al congiuntivo (-.- scusate ma non abbiamo resistito). Non se la sente di uscire per oggi, ma non c'è tempo da perdere e le prove non si possono rimandare, i ragazzi dovranno iniziare senza di lei. "Per qualunque cosa mi trovate qui su skype, sarò inchiodata davanti al pc!"

I ragazzi, un po' scoraggiati, iniziano comunque a fare le prove. Il pomeriggio sarà pieno di imprevisti, Beatrice proverà da lontano ad essere utile, ma ad ogni collegamento la sua salute sarà sempre più compromessa, orecchioni, herpes, mal di denti la costringeranno a restare chiusa in casa. Ma proprio quando la situazione sembrerà precipitare, si presenteranno loro amici sconosciuti, esperti inviati dal regista, le persone giuste al momento giusto. Personaggi stravaganti, ma con mille risorse, che li aiuteranno a superare le difficoltà, a non perdersi d'animo, a mettersi in gioco ... con dei suggerimenti di pace!

Atteggiamenti

Durante le prove i ragazzi sperimenteranno degli atteggiamenti necessari per essere veri costruttori di pace.

- **Partecipazione** è impegnarsi nel cammino, perseverare andando oltre i limiti e le difficoltà;
- **Stupore** è riconoscere in Gesù una guida che incoraggia sempre a riprovarci;
- **Discernimento** è riconoscere i propri limiti mettendosi in gioco nella relazione con l'altro;
- **Generosità** è prendersi cura dell'altro con gesti concreti di carità;
- **Responsabilità** è decidere di fare al meglio la propria parte.

Prove

"Sa..sa..sa... sa di pomodoro"

Prova microfoni – la partecipazione

Dina e Dario si mettono a frugare nelle valigette del service audio. Fili, microfoni, casse, aste, fili e ancora fili. Beatrice ha detto che c'è tutto, ma come farli funzionare? Dove si attacca questo? E questo? I fratelli Lampa sono disperati, non funziona niente! Dina è sull'orlo di crisi di nervi ed ecco uno strano personaggio affacciarsi in fondo alla sala. "Tuono, er tecnico del suono!", si presenta. Non bisogna scoraggiarsi. *Le cose possono sembrare difficili a volte, ma se ci impegniamo con costanza e determinazione, ci scopriremo tutti capaci di rendere un audio perfetto!* E si mette subito a lavoro per spiegare ai ragazzi che il segreto di un buon audio è la giusta distanza dal microfono! Ma una telefonata lo interrompe, e inizia a girovagare per il palco, portando dietro di sé l'asta, il microfono ... e i nostri ragazzi!

Tracciamo a terra delle linee parallele che vanno da un lato all'altro della stanza, una per ogni squadra. Le squadre si collocano ognuna dietro alla linea di partenza. L'obiettivo della squadra è arrivare in fondo al percorso tracciato rispettando i comandi dei suoni dell'educatore, mantenendo sempre la giusta distanza dal microfono.

Per ogni squadra ci sarà un educatore che tiene una lunga asta con il microfono. Questo si muoverà lungo la linea, e i ragazzi, legati tra loro con un filo girato intorno al polso (facciamo attenzione a lasciare tanto filo tra un ragazzo e l'altro, per permettergli la facile mobilità), proveranno gli alti, i medi e i bassi, cercando di mantenere sempre la giusta distanza dal microfono. Quando il tecnico della squadra (l'educatore col microfono) dirà "alti", i ragazzi si



metteranno in cioccio uno sull'altro, interpretando i suoni "ALTI" e si muoveranno verso il traguardo ripetendo SI SI SI. Quando dirà "medi", tutti i ragazzi seguiranno chini sulle ginocchia il microfono dicendo SA SA SA; per provare i bassi procederanno stesi a terra, dicendo SO SO SO. Se saranno troppo vicini al microfono l'educatore fischierà con un fischiello, e li farà tornare indietro alla partenza. Assegniamo il punteggio in base all'ordine di arrivo delle squadre. Rimettiamo al buon senso dell'educatore educatore la bontà/cattiveria della gestione della prova.

A misura di 5/8

La struttura e l'obiettivo del gioco sono le stesse, ma i ragazzi non sono legati tra loro, inoltre, alla prova degli alti procederanno in punta di piedi, ai medi piegati sulle ginocchia, ai bassi a gattoni.

"Luci della ribalta – E luce fu"

Prova Luce – lo stupore

Dario e Dina trovano dietro una quinta uno splendido faro lasciato incustodito da chissà chi. Quale migliore occasione per gigioneggiare con le ombre cinesi? Il gioco è divertente, cigno, aquila, coniglietto... ma dura poco perché arriva Elettra, l'imbranata addetta luci. Racconta ai ragazzi che è da poco che lavora con le luci, e vorrebbe provare tutti i fari prima dello spettacolo. C'è il rischio infatti che qualcuno possa essersi rotto dato che all'ultimo spettacolo accidentalmente il faro che stava gestendo è caduto sopra al panciuto tenore d'opera! Per evitare di replicare il misfatto è il caso di fare un po' di pratica luci, magari provandoli propri sui ragazzi, che sembrano tipi svegli. *Sotto la luce siamo tutti incoraggiati a fare del nostro meglio!*

Le otto squadre giocano contemporaneamente, ogni squadra è controllata da un collaboratore di Elettra (un educatore). Il gioco si svolge in penombra, con la seguente dinamica: ogni squadra sarà chiamata a mettere in scena una rappresentazione statica (scenetta in cui si è tutti fermi e muti, indicata su un cartoncino che sarà di volta in volta consegnato ai ragazzi). Sul terreno di gioco sono puntati due o tre fari inizialmente spenti, che illumineranno in ordine casuale le squadre durante il gioco, chiamandole alla rappresentazione. Prima del fascio di luce, partirà un ticchettio di tre battiti per richiamare l'attenzione dei ragazzi, che dovranno affrettarsi a sistemarsi in posizione scenetta per essere pronti nel caso in cui il faro stia per illuminare proprio loro! Se all'accensione dell'occhio di bue i ragazzi saranno immobili, muti, e posizionati in modo che la scena sia comprensibile e possa funzionare, allora il collaboratore (educatore di quella squadra), consegnerà loro la successiva scenetta statica da interpretare (indicata su un cartoncino). Le scenette da rappresentare per i 9-11 sono: concerto rock, matrimonio, partita di pallone, battesimo, processione, l'intervallo, ferragosto, il circo. Il punteggio sarà assegnato in base alla quantità e qualità delle scenette interpretate dai ragazzi. L'ordine delle scenette è casuale ed a discrezione dell'educatore.

A misura di 5/8

Stessa scena, stesso gioco, ma chiediamo ai ragazzi di riprodurre delle "immagini umane", riproducendo con i loro corpi l'immagine disegnata sui cartoncini che consegneremo alla squadra nel corso del gioco.

"Sei un copione!!"

Prova copione – il discernimento

Alle prove generali è necessario conoscere il copione a memoria, ma per Dario e Dina non è proprio così. Cercano di ripetere le battute, ma proprio non ci siamo, Dina ricorda sempre la sua parte, ma Dario no, non ce la fa. Errori di dizione, battute non pronunciate, tempi di risposta sbagliati. E oraaa? Arriva Callista, l'aiuto regista! Scuotendo la testa si ferma ad osservare i nostri amici, assolutamente impreparati per un dialogo sul palcoscenico. Ma si può imparare, e in fretta anche. Il punto è che non vanno insieme, non sono sincronizzati, ognuno pensa per se. Dario sbaglia, è vero, ma non è aiutato da Dina che prosegue sempre con le sue battute. Callista spiega che *per una buona*



riuscita dello spettacolo occorre che tutti conoscano bene la propria parte del copione, ma che sappiano anche riuscire ad aiutare l'altro lì dov'è più debole, proprio quando sembra non farcela.

Staffetta in cui le squadre giocano contemporaneamente. Ogni squadra si dispone in fila indiana. All'arrivo è sistemata una cesta ed un educatore. All'interno della cesta è contenuto un copione, uguale per tutte le squadre, tagliato in pezzi di diverso colore. Il primo componente della squadra parte, corre fino alla cesta, pesca un foglietto, legge il pezzo del copione cercando di memorizzarlo e lascia il biglietto fuori dalla cesta. Prima di tornare indietro, l'educatore consegna un bigliettino con uno scioglilingua da portare al prossimo compagno. Tornato indietro, il ragazzo consegna il biglietto al suo compagno che dovrà recitare lo scioglilingua ad voce alta a chi gli ha consegnato il biglietto per poi partire di corsa verso la cesta. E così via, fino ad arrivare ad estrarre tutti i pezzi di copione dalla cesta. Dopo il primo giro di staffetta i ragazzi hanno letto l'intero copione, ognuno un pezzo, e se hanno buona memoria potranno ricomporlo, riscrivendolo in ordine su un cartellone. E se qualcuno lo ha dimenticato? Potrà tornare di corsa alla cesta e ripescare il suo pezzo, ma solo dopo aver recitato perfettamente uno scioglilingua che l'educatore gli propone, facendogli perdere tempo prezioso per la stesura definitiva del copione. Vince la squadra che ricostruisce per prima il copione.

A misura di 5/8

I ragazzi troveranno nella cesta dei pezzi di copione tagliati come i pezzi di un puzzle. Per poter pescare il pezzo da riportare alla squadra dovranno riuscire a recitare lo scioglilingua che l'educatore li propone. Lo scioglilingua sarà semplice e sempre uguale per tutti i ragazzi. Vince chi ricompone per primo il copione-puzzle.

“Il diavolo veste Prada??? L'accierrino veste Valentino”

Prova costumi – la generosità

Luci ok, microfoni ok, copione ok... ma i costumi? Arriva in un tempismo perfetto un sms di Beatrice che ricorda loro il numero per contattare il costumista, Battista! Pochi squilli ed eccolo arrivare in scena, ma è disperato! Ha passato tutto il pomeriggio a fare gli ultimi ritocchi agli abiti in sartoria, e poi, è bastato che si allontanasse un attimo per andare a comprare delle meravigliose paillettes dorate, che al suo ritorno, ha trovato la sartoria a soqqadro e la metà dei suoi abiti rubati. Certo il ladro non ha risparmiato i costumi di scena dei nostri amici. E ora che si fa? *Mettiamo insieme ciò che abbiamo! Cerchiamo a casa, in fondo agli armadi, e vedrete, dice, che tireremo fuori cose utilissime che neanche ricordavamo più di avere! Se saremo capaci di mettere ciò che abbiamo a disposizione dell'altro, ognuno avrà un costume meraviglioso!*

Mettiamo in scena un “Gira la Moda” umano. Si gioca 4 squadre alla volta. Consegniamo a tutti i componenti della squadra un pezzo di un costume che dovranno indossare prima di iniziare il gioco. I ragazzi della squadra si stendono in cerchio supini con le teste rivolte verso il centro. Al centro di questo cerchio umano sarà posta una ruota di cartone con una freccia rotante nel mezzo. Viene fatta ruotare la freccia che indicherà il giocatore da vestire e tutti dovranno adoperarsi per aiutare il ragazzo scelto dalla freccia a mettere i panni del suo personaggio!

Come? Viene consegnato un cartellino con l'identità del costume da realizzare solo al giocatore a destra del ragazzo che deve essere vestito. I ragazzi che indossano alcuni pezzi di quel costume richiesto, dovranno far arrivare al ragazzo solo le componenti di cui ha bisogno, passandole al vicino in senso orario. Il vicino dovrà indossare l'indumento che gli è arrivato, poi toglierselo e ripassare all'amico alla sua destra quel pezzo insieme ad altri pezzi che eventualmente possiede e che ritiene utili a rendere bello il costume ... e così via. I ragazzi dovranno saper scegliere cosa tenere e cosa donare all'altro, mettersi nei suoi panni, per vestire al meglio il giocatore indicato dalla freccia. Se il ragazzo che legge il cartellino e che dà il via alla ruota col cartellino ha un capo appartenente al personaggio selezionato, dovrà spogliarsene e passare il capo al vicino di destra che lo indosserà (anche sopra agli altri capi che ha in dosso) e poi lo passerà al proprio vicino e così via, fino ad arrivare, in senso orario, al ragazzo da vestire. Se il primo ragazzo non ha nessun capo da cedere, passa il cartellino al suo vicino di destra e così via.



Per nessun motivo i giocatori possono alzarsi da terra!

Assegniamo il punteggio in base al tempo con cui si termina di vestire il giocatore e in base alla completezza del costume.

I costumi da realizzare sono: il clown, il contadino e la strega. Per ogni festa procuriamo 4 vestiti per ogni personaggio. Ogni costume completo sarà composto da:

contadino: cappello, camicia, foulard, pantaloni;

strega: cappello, scopa, il mantello nero, gonna nera;

clown: parrucca, naso, pantaloni e camicia.

A misura di 5/8

La ruota di cartone posta al centro dei ragazzi è divisa in tre spicchi, in ogni spicchio è disegnato il “personaggio da vestire”. La freccia estrae il giocatore da vestire del costume disegnato sullo spicchio corrispondente. Il ragazzo che dovrà mascherarsi potrà essere l’unico componente della squadra a stare in piedi per agevolare la riuscita del gioco. I ragazzi non dovranno indossare i vestiti mentre gli vengono passati, ma solo spogliarsi del loro pezzo e passarlo al vicino insieme al pezzo che gli è arrivato.

“Per andare dove dobbiamo andare, dove dobbiamo andare?”

Prova ingressi/uscite: la responsabilità

Dario e Dina stanno provando gli spazi scenici. Questo comporta essere bravi nel coordinarsi per le entrate ed uscite dal palco, significa rispettare lo spazio dell’altro ed *essere responsabili delle proprie azioni* sceniche. Come sempre non ci siamo e Dario aspetta Dina a sinistra, ma Dina entra a destra, si scontrano muovendosi per il palco e si posizionano nei punti d’ombra della scena. Proprio non va, arriva Gabriele l’uscire, perché lui sa il suo mestiere!

Ha visto spesso gli attori recitare e lui queste cose le sa. Aiuterà tutti i ragazzi perché siano capaci di orientarsi bene sul palco.

Il palco è il terreno di gioco. Le squadre si incontreranno sul palco ma non dovranno scontrarsi. Il gioco occuperà tutta l’area della festa, delimitata da un grande rettangolo disegnato con lo scotch a rappresentare un grande palco. Le squadre saranno disposte sul perimetro esterno del palco. Ad ogni squadra è associato un suono che sancisce l’entrata/uscita della squadra. Al segnale la squadra entra nell’area di gioco e ogni componente comincerà a camminare occupando ogni spazio libero senza scontrarsi con gli altri sul palco. Rimanendo sempre in movimento, i ragazzi dovranno raccogliere i palloncini del colore della propria squadra che saranno gettati dal pubblico dall’esterno. Quando la squadra sentirà un ulteriore suono (lo stesso che ne ha contraddistinto l’entrata), dovrà riunirsi, fare un inchino ed uscire dall’area dal punto in cui è entrata, portando con se i palloncini raccolti. Chiaramente i ragazzi sul palco si incroceranno ma non dovranno mai toccarsi, dovranno però essere sempre in movimento! Chi non rispetta le regole sul palco, sarà richiamato subito all’uscita dal suono della squadra. Le squadre possono essere richiamate più volte e contemporaneamente le une con le altre, si dovrà dunque prestare molta attenzione ai suoni e giocare con responsabilità!

Tutti i giochi avvengono alla presenza del gobbo, che osserva da lontano i nostri ragazzi e prende nota di cosa potrà essere necessario ricordare loro durante lo spettacolo!

Al termine di ogni prova chiediamo alle squadre di pensare un brevissimo pensiero sull’atteggiamento di cui hanno fatto esperienza nel gioco. Ogni volta un componente della squadra lo suggerirà all’orecchio del gobbo, che prende nota di tutto! Al termine della festa il gobbo, selezionando i messaggi più belli, avrà scritto con le parole dei ragazzi i suggerimenti da tenere bene a mente, nello spettacolo come nella vita, per essere dei veri costruttori di pace, capaci di rendere la nostra vita e i nostri luoghi, uno spettacolo meraviglioso!

