

COSA CONTIENE LA SCATOLA



18 carte «Per fortuna» indicano la chiave per uscire da una situazione brillantemente/allegremente/pericolosamente/coraggiosamente o anche solo fortunatamente con un bel lieto fine.



18 carte «Purtroppo» indicano in quale pasticcio, disastro, problema, contrattempo o difficilissima situazione (purtroppo) si trovano i vostri personaggi.

COME SI COSTRUISCE IL TEATRO

La scatola del gioco si trasforma in un teatro mettendo il coperchio in verticale e incastrandolo con il fondo della scatola. Il palcoscenico con 4 scanalature servirà per inserire i materiali per comporre la scena e raccontare le storie.

Potete poi inserire nell'ambiente creato dai fondali le carte «Personaggio». Le carte «Purtroppo» e «Per fortuna» forniscono la traccia per costruire una trama intorno alla soluzione di una situazione problematica (purtroppo) con un lieto fine (per fortuna). Queste carte sono disegnate: sta a voi che le pescate darne l'interpretazione che di volta in volta i disegni vi suggeriranno, considerando il contesto e affidandovi all'intuito e alla fantasia. Dopodiché, via libera all'improvvisazione, da soli o con gli amici.

Girando i fondali, gli elementi di scena e i personaggi si possono ottenere i «binomi fantastici» di Rodari cioè degli incontri-scontri tra due immagini apparentemente estranee che ispirano i racconti e fanno nascere le storie. Chi possiede il gioco «Le mille e una storia» di Giulia Orecchia edito da Erickson può usare nel teatrino anche le carte e arricchire così le storie.



I GIOCHI

Di seguito vengono proposti dei giochi da fare, ma anche da adattare e modificare in base alle proprie esigenze. Ogni volta che vi viene chiesto di determinare casualmente il fondale o l'elemento di scena potete lanciare il dado e in base al numero scegliere l'immagine corrispondente. Nel caso degli elementi di scena dopo che avrete lanciato il dado potrete scegliere tra il lato A e il lato B.



1. TUTTI IN SCENA

Numero di giocatori: quelli che ci sono

Materiali: allestite la scena con i fondali e gli elementi di scena che preferite e scegliete poi da 2 a 4 carte «Personaggio», pescate 1 carta «Purtroppo» e 1 carta «Per fortuna».

Svolgimento: discutete tutti assieme di quale potrebbe essere la trama della rappresentazione, di come riuscire a risolvere la situazione e poi mettetela in scena. Le carte e i fondali di partenza non possono essere modificati, ma potete variarne la posizione sul palcoscenico o farli comparire in diversi momenti quando metterete in scena la storia con il teatrino o girare i personaggi. Poi, se vorrete, potrete farlo anche di persona.

Variante: allestite la scena casualmente con l'uso del dado e scegliete le altre carte ad occhi chiusi.

2. IN PRIMA FILA

Numero di giocatori: 1

Materiali: allestite la scena con 1 fondale grande, 1 medio e 2 elementi di scena lanciando il dado. Scegliete 2 carte «Personaggio» e pescate 2 carte «Purtroppo» e 2 carte «Per fortuna».

Svolgimento: vedete un po' cosa vi suggeriscono questi elementi. Potete poi cercare del pubblico e fare una rappresentazione oppure fantasticare e basta.

3. UN DUETTO

Numero di giocatori: 2

Materiali: allestite la scena per il vostro compagno di gioco scegliendo 1 fondale grande, 1 medio, 2 elementi di scena, 3 carte «Personaggio», 2 carte «Purtroppo» e 2 carte «Per fortuna». Volendo potete scegliere i fondali e gli elementi di scena anche utilizzando il dado.

Svolgimento: ogni giocatore dovrà costruire la scena e raccontare la trama con i materiali che gli consegnerà il compagno. I giocatori si alterneranno nel ruolo di narratore e pubblico e valuteranno assieme il risultato migliore.



4. IL PAESE DEGLI SCACCIAPROBLEMI

Numero di giocatori: un bel gruppo e un conduttore

Materiali: allestite la scena con 1 fondale grande, 1 medio e 2 elementi di scena lanciando il dado. La scena dà un contesto di fantasia nel quale collocarsi quando interpreterete i personaggi.

Svolgimento: ognuno pesca dal mazzo 1 carta «Personaggio» e sceglie tra i 2 personaggi quale essere. Seduti in cerchio comincia il primo e mostra agli altri la sua carta mettendola nel teatrino, si descrive, racconta chi è, dove sta e che problema deve risolvere. Interviene il secondo, sceglie con che lato del personaggio giocare, si presenta e descrive e spiega al primo giocatore come può aiutarlo. Poi sarà il suo turno di dire agli altri la sua difficoltà o paura o problema e il giocatore successivo si presenterà e gli offrirà il suo aiuto. L'ultimo del giro verrà aiutato dal primo e il giro si conclude.

5. ARTISTI IN SCENA

Numero di giocatori: da 1 a 5

Materiali: non tutti i fondali o i materiali di cui potreste avere bisogno ci sono nella scatola. Vi serve un temporale, un luna park, una grotta? Prendete dei fogli A4 di cartoncino, matite, colori e pennelli, disegnatene e dipingete i fondali che vi servono. Preparate anche i personaggi che vi mancano. Se volete potete anche ritagliarli lungo il contorno, ma attenti che stiano in piedi una volta inseriti nelle fessure della piattaforma. Potete preparare la scenografia e i personaggi per una storia inventata o una storia di un libro che amate, un film o per raccontare qualcosa che è successo davvero. Usate la piattaforma per disporre le immagini create da voi.

Svolgimento: raccontate e mettete in scena la vostra storia.

6. A TEATRO

Numero di giocatori: un bel gruppo

Materiali: allestite la scena casualmente con il dado e scegliete 5 carte «Personaggio», 1 carta «Purtroppo» e 1 carta «Per fortuna».



Svolgimento: provate a mettere in scena uno spettacolo dividendovi le parti come in un vero teatro, avrete bisogno di:

- un autore o autrice che scriva il copione
- uno scenografo o una scenografa che valuti i fondali e scelga se aggiungere altri o li crei
- un/una costumista per disegnare i personaggi con gli abiti adatti
- un tecnico delle luci che con una torcia a pile illumini la scena
- un/una musicista che faccia l'accompagnamento musicale o sonoro
- una persona che faccia la Voce Fuori Campo
- tanti attori quanti ne richiede la storia. Se animate le carte «Personaggio» o quelle disegnate da voi, ognuno muove la sua
- un/una regista, che coordini il tutto
- qualcuno che sa disegnare per fare la locandina pubblicitaria dello spettacolo
- un operatore con smartphone per documentare
- un/una giornalista che scriva una recensione

Dedicate alla progettazione il tempo necessario, collaborate e se non siete abbastanza potete ricoprire più ruoli. Fate delle prove. L'operatore può filmare le prove e il dietro le quinte e poi procedete con la prima rappresentazione. Filmatela. Se la rappresentazione si allarga nella stanza, e diventa una scena recitata davvero, ognuno può rappresentare il suo personaggio.

7. PER TRADIZIONALISTI, FINO A UN CERTO PUNTO

Numero di giocatori: 4

Materiali: allestite la scena utilizzando il dado e inserite 1 fondale grande, 1 medio e 2 oggetti di scena.

Svolgimento: raccontate una storia della tradizione modificandola in base all'allestimento della scena e secondo i punti di vista dei diversi personaggi. Ad esempio, nel caso di Cappuccetto Rosso, i punti di vista saranno: il lupo, la nonna, la mamma e Cappuccetto Rosso.

Questo metodo può essere applicato anche ad altre fiabe, classiche o non.

Variante: il narratore potrebbe dover inserire nella storia classica 1 o 2 personaggi pescati.



8. UNA FOLLA A TEATRO

Numero di giocatori: un bel gruppo

Materiali: allestite la scena senza fondali.

Svolgimento: ognuno pesca 1 carta «Personaggio» e vi si immedesima. Si prendono le carte «Purtroppo» e «Per fortuna» e si mescolano insieme. Il primo giocatore pesca una carta, la osserva, la interpreta e annuncia agli altri cosa mimare, improvvisando. Ad esempio: c'è una festa danzante. Tutti danzano assumendo il portamento e la mimica che hanno attribuito al proprio personaggio. Lo stesso giocatore che ha dato il via, dopo qualche tempo, quando la voglia di danza è esaurita dà lo stop e passa il mazzo di carte a un secondo giocatore che pesca una seconda carta, la osserva, la interpreta e annuncia un nuovo evento da mimare e interpretare, e così via. Esempi: c'è un mercato, andiamo al mare, siamo un'orchestra, c'è un temporale, c'è un terremoto... Il gioco finisce quando tutti hanno giocato il loro turno di pescare e annunciare.

9. QUAL È IL FINALE GIUSTO?

Numero di giocatori: 3

Materiali: allestite casualmente la scena con 1 fondale grande, 1 medio e pescate 6 carte «Personaggio» disponendole sul tavolo ben visibili. Ogni giocatore pesca 4 carte «Purtroppo» e 1 carta «Per fortuna» (che non deve fare vedere agli altri giocatori).

Svolgimento: inizia il giocatore più giovane. Lo scopo è raccontare una storia che possa concludersi con la propria carta «Per fortuna». Il primo giocatore inizia la narrazione e colloca sulla scena i personaggi mano a mano che li nomina. Può utilizzare nella sua storia uno o più dei personaggi presenti sul tavolo inserendoli in scena sul lato che preferisce. Dopo un tempo prefissato il racconto passa all'altro giocatore che deve iniziare giocando una carta «Purtroppo» e proseguire la storia. I due giocatori si alternano nel racconto fino ad esaurire le carte. A questo punto mettono la loro carta «Per fortuna» a faccia in giù e le due carte si mescolano. Il giocatore che non partecipa alla sfida deve rivelare le due carte e scegliere quella che secondo lui meglio si adatta alla storia raccontata. Vince la sfida il giocatore che ha giocato la carta scelta che può decidere se nella prossima sfida vuole sfidare o fare il giudice.



10. STORIE VELOCI

Numero di giocatori: 2 o più

Scopo del gioco: liberarsi di tutte le carte nella propria mano.

Materiali: allestite la scena in maniera casuale. Pescate 6 carte «Personaggio» e mettetele a faccia in su vicino al teatro. Ogni giocatore pescherà poi 3 carte «Personaggio», 2 carte «Purtroppo» e 1 carta «Per fortuna».

Svolgimento: il giocatore inizia la narrazione utilizzando un personaggio dalla sua mano o uno di quelli presenti sul tavolo. Man mano dovrà cercare di inserire nella propria storia i personaggi presenti nella propria mano e le carte «Purtroppo». Se nella narrazione si blocca o esita o dice una cosa che non è coerente dovrà interrompersi e lanciare il dado: con esito 1-2-3 dovrà pescare altre 2 carte «Personaggio», con esito 4-5-6 dovrà pescare altre 2 carte «Purtroppo» e passare il turno all'altro giocatore che proseguirà con la storia cercando di usare tutte le sue carte. Il giocatore che per primo finisce le carte vince.

11. RACCONTACI LA STORIA CHE VOGLIAMO NOI!

Numero di giocatori: 3 o più

Materiali: allestite la scena in maniera casuale, pescate e rivelate 6 carte «Personaggio». Un giocatore è il narratore e gli altri un pubblico molto esigente.

Svolgimento: il narratore inizierà a raccontare una storia, mettendo in scena man mano i personaggi. Un qualsiasi giocatore può interrompere la storia lanciando il dado. Se l'esito è 1 non succede nulla e la narrazione continua. Se l'esito è 2-3 il narratore deve raccontare in maniera differente l'ultima vicenda. Se l'esito è 4-5-6 il narratore deve girare l'ultima carta «Personaggio» inserita in scena e modificare la vicenda in base al nuovo personaggio. Un giocatore non può interrompere due volte di seguito il narratore e prima di poterlo fare ancora deve aspettare che un altro giocatore abbia fatto un'interruzione.



Giulia Orecchia

Mille teatrini

GIOCHI DA METTERE IN SCENA PER FANTASTICARE, RECITARE E RACCONTARE

Istruzioni

Erickson