

Il laboratorio del Teatro delle ombre

Percorsi inclusivi
per la scuola primaria

Alessia Campagnola

MATERIALI
DIDATTICA



IL LIBRO

IL LABORATORIO DEL TEATRO DELLE OMBRE

Nella penombra di una grotta, un uomo osserva la sagoma nera della sua mano che si espande sulla parete di pietra... Nella penombra di una culla, un neonato muove la sua manina; la apre e la chiude osservando una macchia nera che sembra spostarsi a suo comando, per poi ritirarsi nel buio della notte. Ma che cosa accomuna l'ominide al piccolo bambino?

La curiosità e la meraviglia per ciò che ci assomiglia, ma non si lascia afferrare; per ciò che sembra essere sotto il nostro controllo, ma continua a stupirci nella sua costante riproduzione.

In questo laboratorio si entra a piccoli passi nel mondo delle ombre, per coglierne la sua specificità e per esplorarlo in relazione alle questioni educative e didattiche. Più precisamente, il teatro delle ombre diventa un attivatore del pensiero logico-induttivo (anche in relazione alle Scienze) e immaginativo; un banco di prova delle competenze comunicative, narrative (ad esempio del proprio mondo emotivo) e musicali; un contesto flessibile per costruire e allenare alla socialità e all'inclusione.

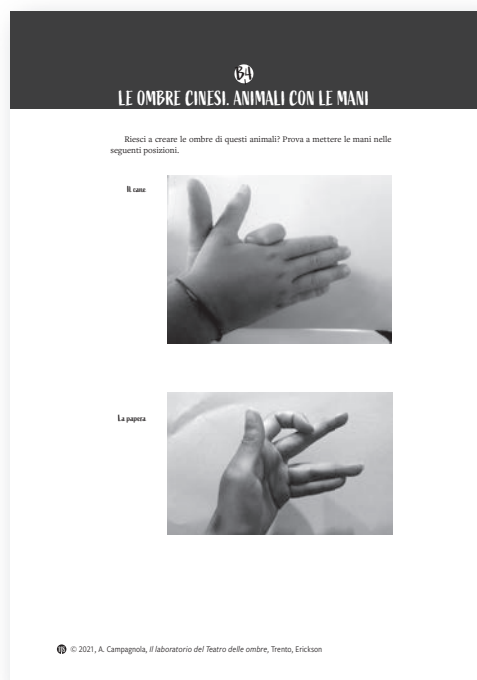
Nello specifico, la proposta si articola in tre parti:

- la prima parte, in cui si analizzano le ragioni teoriche del laboratorio e si approfondiscono le ricadute didattiche e i traguardi delle competenze di sviluppo;
- la seconda parte, che entra nel vivo della progettazione (organizzazione di obiettivi, tempi, spazi e materiali);
- la terza parte, in cui si illustrano attività e giochi tra i quali scegliere per costruire i propri percorsi.

Una ricca Appendice presenta infine le schede di supporto ad alcune specifiche attività e le griglie per l'osservazione e la valutazione degli apprendimenti.

La luce si spegne, nella penombra inizia una storia...

L'ombra appartiene al mondo del buio o a quello della luce? Ci segue o ci rincorre? È nera o colorata?



L'AUTRICE



ALESSIA CAMPAGNOLA

Insegnante di scuola primaria, ha esplorato i temi della narrazione e del Teatro delle ombre sia sul piano teorico, sia in ottica sperimentale nel contesto didattico.

€ 20,50

ISBN 978-88-590-2479-8



9 788859 024798

www.erickson.it

INDICE

- 7** *Introduzione*

- 9** **PRIMA PARTE: A SCUOLA CON LE OMBRE**

- 11** *Capitolo 1*
Un Teatro delle ombre alla scuola primaria
- 17** *Capitolo 2*
Le ricadute didattiche di un laboratorio teatrale delle ombre

- 21** **SECONDA PARTE: PROGETTARE UN LABORATORIO TEATRALE DELLE OMBRE**

- 23** *Sezione 1*
Spazi, tempi e obiettivi
- 51** *Sezione 2*
Materiali e dispositivi
- 69** *Sezione 3*
Strutturare il laboratorio

- 73** **TERZA PARTE: CIAK, SI GIRA!**

- 75** *Sezione 1*
Giochi con le ombre
- 97** *Sezione 2*
Apertura dei percorsi di lavoro
- 105** *Sezione 3*
La stesura dello storyboard

- 107** *Appendici*

Le ricadute didattiche di un laboratorio teatrale delle ombre

I traguardi per lo sviluppo delle competenze disciplinari nel laboratorio delle ombre

Approfondita la definizione di laboratorio teatrale delle ombre, proviamo ora a valutarne le ricadute didattiche nel contesto scolastico della scuola primaria.

Facendo riferimento alle *Indicazioni Nazionali* del 2012, i traguardi individuabili all'interno dei processi di apprendimento attivati nel laboratorio proposto sono relativi allo sviluppo delle competenze delle aree disciplinari di Italiano, Arte e Immagine e Educazione fisica. Certamente, questi sono solo alcuni dei traguardi che potranno essere inclusi in fase di progettazione dall'insegnante; altri potranno essere da questo valutati in base a differenti scelte progettuali (come per esempio, i traguardi di Storia e di Scienze).

Entrando nello specifico della disciplina legata allo sviluppo delle competenze nella lingua madre, si delineano due traguardi, inerenti agli aspetti orali e a quelli scritti della produzione verbale. Nello specifico, si fa riferimento alla competenza dell'alunno «di partecipare a scambi comunicativi in modo chiaro e pertinente e alla competenza di scrivere brevi testi coerenti e coesi all'interno di situazioni autentiche» proposte dal contesto scolastico.¹ I testi fantastici, in particolare, sono scelti per la sperimentazione delle potenzialità espressive della lingua italiana, anche in relazione ad altri linguaggi al fine di produrre testi multimediali. In quest'ottica, il laboratorio teatrale delle ombre attiva percorsi in cui mettere alla prova le proprie competenze comunicative al fine di produrre testi narrativi che possano essere compresi da un pubblico di spettatori. La possibilità di inserire il lavoro in un contesto di senso per i bambini porta questi ultimi a lavorare sulle proprie produzioni tendendo ai principi di completezza, chiarezza e coesione necessari affinché una narrazione sia comprensibile a un pubblico. Inoltre, come abbiamo visto precedentemente, la presenza di un gruppo di lavoro che scambia le parti di attore-spettatore permette uno scambio di visioni che si integrano tra di loro per raggiungere gli scopi preposti nel laboratorio.

I traguardi di sviluppo delle competenze artistiche, invece, fanno riferimento alla capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale. Tra i traguardi di sviluppo, si annovera quello di saper utilizzare conoscenze e abilità per produrre tipologie di testi visivi, tra i quali anche quelli narrativi, rielaborando le

¹ MIUR (2012), *Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, p. 30.

immagini con molteplici tecniche, tra queste anche quella audiovisiva e multimediale.² Nella trasposizione del Teatro delle ombre in Arte e Immagine, la tecnica di produzione di immagini d'ombra è quindi inserita in un quadro più ampio di analisi e rielaborazione delle immagini e di interazione con gli altri linguaggi.

Infine, non dimentichiamo che anche il corpo è soggetto preso in causa all'interno di un laboratorio che rende il «fare» un perno centrale del processo di apprendimento. Per questa ragione, il laboratorio include nel suo orizzonte il traguardo di sviluppo legato alla disciplina di Educazione fisica che vede tra i suoi obiettivi quello di «Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche».³ L'uso del codice cinestetico come modalità comunicativa ed espressiva ben si coniuga con il lavoro di ricerca di completamento della sagoma d'ombra e di acquisizione di abilità espressive in un contesto che lavora per sottrazione. Come rendere il mostro arrabbiato in un mostro gioioso? Come esprimere con la propria ombra corporea la tristezza, la gioia, la rabbia se in ombra non è visibile la mimica facciale? Queste e altre domande sono buoni spunti di partenza per un lavoro che vede il corpo e le emozioni protagoniste del processo di apprendimento all'interno del contesto laboratoriale.

Ai traguardi di competenza appena esposti, le Indicazioni Nazionali associano obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina; questi, declinati secondo il percorso che l'insegnante intende progettare all'interno del laboratorio, verranno specificati nel capitolo seguente.

Gli obiettivi trasversali del laboratorio

«Quando il protagonista di un racconto si trova in difficoltà, le nostre pulsazioni aumentano, il respiro accelera e sudiamo di più. [...] Il fatto di sapere che la finzione è finzione non impedisce al cervello di elaborarla emozionalmente come se fosse reale.»⁴

Le parole di J. Gottschall, nel suo libro sull'istinto narrativo dell'uomo, fanno intendere chiaramente che il racconto di storie, siano esse personali o fantastiche, va ben oltre lo specifico obiettivo disciplinare di Italiano, in quanto esso coinvolge sfere più ampie dell'individuo, comprendendo quella emotiva e relazionale.

La narrazione, infatti, così come tutti i processi di apprendimento che si attuano in un contesto attivo come quello del laboratorio, è inserita in un quadro più ampio di competenze che riguardano il bambino come individuo integrale e integrato. Facciamo qui riferimento alle competenze trasversali a tutte le discipline, ovvero a quelle che non si riferiscono a una specifica materia ma che sono individuabili in tutto l'agire didattico.

Il recente aggiornamento delle *Indicazioni Nazionali*⁵ riporta alcuni quadri normativi (le otto Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente

² MIUR (2012), *Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, p. 60.

³ MIUR (2012), *Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, p. 63.

⁴ Gottschall J. (2014), *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, Torino, Boringheri, p. 78.

⁵ MIUR (2018), *Indicazioni nazionali e nuovi scenari*.

e le Competenze di cittadinanza italiane) per ribadire l'importanza di porre attenzione alle sollecitazioni del contesto sociale odierno che chiede a gran voce un impegno maggiore delle istituzioni rispetto temi quali la cittadinanza e la coesione sociale.

Tutti questi riferimenti normativi hanno come punto cardine lo sviluppo di una competenza di cittadinanza che comprende una serie di altre competenze fondamentali, ossia quelle sociali, comunicative e d'iniziativa, per lo sviluppo armonico e integrale del bambino nella complessità della società odierna. La cooperazione, la sperimentazione, la contestualizzazione nell'esperienza e la laboratorialità sono tutti fattori individuati dalle Indicazioni ministeriali per sviluppare le competenze citate. Il laboratorio teatrale delle ombre quindi si offre come dispositivo che pone gli alunni nelle condizioni di confrontarsi con la propria individualità, nei termini di abilità, conoscenze, atteggiamenti, capacità decisionali, ecc., e di intessere un dialogo con il gruppo per il raggiungimento di uno scopo di senso.

Dentro a questa prospettiva di ampio respiro, si inseriscono inoltre i 17 obiettivi dell'Agenda 2030 sottoscritti nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'Onu, i quali si impegnano nell'attuazione di un programma d'azione per lo Sviluppo Sostenibile. Tra questi obiettivi, si annovera anche quello di «Fornire un'educazione di qualità, equa e inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti»,⁶ individuando così la Scuola come uno dei luoghi e centri dell'attuazione del programma. In questo quarto obiettivo è evidente l'esigenza espressa di puntare il mirino alla creazione di una Scuola inclusiva.

L'inclusività è un altro caposaldo della Scuola italiana, che da decenni lavora sul paradigma dell'integrazione e dell'inclusione sia nell'attuazione pratica che in quella regolativa e normativa.⁷ Entrando nel merito di questa sfida educativa, la prospettiva inclusiva si rispecchia nella visione di Scuola di tutti e di ciascuno. L'inclusione è lo sfondo integratore che accomuna tutti i soggetti presenti nel contesto e che agisce sulla modificazione di questo al fine di ottenere una piena partecipazione alla vita scolastica. Parlare di inclusione vuol dire fare riferimento, nell'ottica del modello bio-psico-sociale dell'ICF, ai Bisogni Educativi Speciali che possono essere presenti in ogni singolo alunno, a prescindere dalla presenza di una diagnosi clinica. La didattica inclusiva cerca di realizzare apprendimenti che riconoscano le differenze nel funzionamento degli alunni, che ne attribuiscono piena dignità e che ne permettano l'effettiva partecipazione alla vita scolastica.⁸ Si parla dunque di un contesto flessibile che si adatta alle esigenze dei bambini e alle istanze di cui sono portatori. Per questa ragione non si può definire che il laboratorio proposto in questo volume sia aprioristicamente inclusivo, ma si possono individuare alcuni elementi che favoriscono l'azione didattica volta all'inclusività di tutti i bambini presenti nel gruppo classe.

⁶ Dal sito del Centro Regionale di informazione delle Nazioni Unite <http://www.unric.org/it/agenda-2030> (consultato il 24 febbraio 2021).

⁷ In riferimento al quadro normativo italiano si veda: L. 104/92, L.170/2010 e DM 27/12/2012 e CM 8/2013.

⁸ Per un approfondimento di tale argomento si veda: Ianes D. e Cramerotti S. (2013), *Alunni con BES – Bisogni Educativi Speciali, Indicazioni operative per promuovere l'inclusione scolastica sulla base della DM 27/12/2012 e della CM n.8 6/3/2013*, Trento, Erickson.

Seguendo le linee dell'Index per l'inclusione di Ainscow e Booth,⁹ una classe è inclusiva quando rispetta questi quattro parametri essenziali:

- l'insegnamento è progettato dal docente tenendo conto delle capacità di apprendimento di ogni alunno;
- le lezioni e le attività stimolano la partecipazione di tutti gli allievi;
- gli studenti sono coinvolti attivamente nelle esperienze di apprendimento;
- le differenze tra gli alunni sono usate come risorsa per l'insegnamento e l'apprendimento.

Facendo riferimento a questi quattro indicatori, è possibile far emergere alcuni aspetti del laboratorio che vanno nella stessa direzione di queste linee.

La didattica laboratoriale abbiamo visto essere una metodologia che contribuisce a sviluppare le competenze di cittadinanza tra le quali: imparare a imparare, comunicare, collaborare e partecipare, progettare.¹⁰ Questo avviene quando l'azione educativa è incentrata sull'attività cooperativa nella quale l'insegnante struttura il lavoro per guidare il processo di apprendimento. La cooperazione permette a ogni studente di essere attore del suo percorso di crescita all'interno di una rete di relazioni. Questa però è bene che sia monitorata e curata dall'insegnante in quanto potrebbero insorgere conflitti o esclusioni.

Il laboratorio teatrale delle ombre, inoltre, fa uso di differenti linguaggi tra loro comunicanti (iconico delle immagini dell'ombra, verbale, sonoro, cinestetico). Tale dimensione multimodale valorizza quelle intelligenze — spaziale, motoria, grafica, tecnologica, interpersonale, intrapersonale — che spesso sono assenti in una didattica tradizionale che fa uso prevalentemente del linguaggio verbale.

La differenziazione degli alunni nel modo di pensare, di agire, di interpretare situazioni e problemi ammicca alle teorie psicologiche che hanno confermato la presenza di una variata multiformità di intelligenze, che vanno oltre quella specificamente logico-matematica e verbale solitamente promossa a scuola come unica intelligenza dell'alunno «standard».

A questo proposito si veda la teoria della pluralità delle intelligenze elaborata da Howard Gardner¹¹ secondo cui le diverse forme d'intelligenza interagiscono e cooperano tra loro e sono plasmate dal contesto sociale di appartenenza. Esse possono diventare visibili laddove venga data la possibilità di un loro utilizzo. Pertanto, se l'intelligenza non è solo adattamento all'ambiente, ma anche modellamento attivo ad esso, occorre che l'insegnante si focalizzi sui processi che meglio rendono possibile la messa in gioco di queste nell'apprendimento.

La progettazione di un laboratorio teatrale delle ombre permette di rendere visibile queste intelligenze e di trovare il canale di comunicazione che meglio esprime la propria individualità all'interno di un linguaggio multimodale.

Visti questi elementi, possiamo in sintesi affermare che questa tipologia laboratoriale può proporsi come strumento per assumere su di sé la sfida educativa dell'inclusione e della trasversalità alla quale l'insegnante è chiamato nel suo lavoro didattico e educativo.

⁹ Ainscow M. e Booth T. (2008), *L'index per l'inclusione: promuovere l'apprendimento e la partecipazione nella scuola*, Trento, Erickson.

¹⁰ Riferimento alle competenze chiave di cittadinanza italiane del DPR n.139 del 2007.

¹¹ Gardner H. (1994), *Formae mentis*, Milano, Feltrinelli.

• CLASSE SECONDA •

TITOLO DEL PERCORSO: «Dal brano musicale alla narrazione»

DESCRIZIONE Percorso sviluppato a partire da un brano musicale. I bambini interpretano con il corpo un brano musicale, dando origine a una narrazione senza parole.

SPAZI E MATERIALI Spazio ampio. Teatro delle ombre corporee, faro potente o dispositivo delle diapositive.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

ITALIANO

L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari, pertinenti e corretti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi completandoli e trasformandoli.

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.

ARTE E IMMAGINE

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

EDUCAZIONE FISICA

L'allievo utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ASCOLTARE E PARLARE

Cogliere l'argomento di esposizioni, narrazioni, confronti orali affrontati in classe, anche con il supporto delle immagini.

Utilizzare un modello di comunicazione nelle conversazioni che rispetti le regole condivise (ascolto attivo, rispetto dei turni di parola, registri adeguati).

Descrivere con parole proprie il contenuto di una narrazione ascoltata, rispettando l'ordine cronologico.

LEGGERE

Leggere ad alta voce un testo, curandone l'espressione.

Cogliere il significato globale e gli elementi caratteristici in testi narrativi (ad esempio la vicenda, i personaggi, gli elementi realistici e fantastici).

Cogliere la struttura, le relazioni logiche e temporali in testi narrativi.

...continua

SCRIVERE

Produrre semplici testi, rispettando la struttura degli eventi, le relazioni logiche e temporali, anche completando e manipolando un testo dato.

ESPRIMERSI E COMUNICARE

Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; comunicare una breve narrazione.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO

COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione e di danza, sapendo trasmettere al contempo contenuti emozionali.

Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento collettive.



Nel Teatro delle ombre quando si parla di «corpo» si intende un oggetto, una persona, una sagoma che da tridimensionale diventa bidimensionale nell'ombra proiettata, una sintesi e riduzione del suo volume in superficie.

Nell'immagine d'ombra, il profilo, inteso come la linea di contorno di una figura, è ciò che fornisce il maggior numero di informazioni su di essa e che permette di interpretare l'ombra e di individuarla come appartenente a un corpo. Quando si costruisce una sagoma per il Teatro delle ombre è dunque necessario andare alla ricerca del profilo più significativo.

Questo vale sia per la costruzione di sagome, sia per l'utilizzo di oggetti o persone per la proiezione delle loro ombre. Alla luce di questa necessità, i giochi presenti all'inizio della *Terza parte* pongono le basi per familiarizzare con questo concetto.

La costruzione delle sagome, chiamate spesso anche silhouette, permette ai bambini di lavorare per sintesi, per sottrazione, andando così alla ricerca degli elementi essenziali che rendono un personaggio riconoscibile nelle sue caratteristiche e abilità. Cosa rende un drago feroce? Come mostrare il re arrabbiato? Come rendere un castello principesco? Come farlo invece spettrale e dismesso?

Queste domande stimolano i bambini ad essere il più possibile precisi nella descrizione e nell'individuazione di personaggi e ambienti da loro immaginati e creati.

Grazie all'assenza, alla sottrazione, alla sintesi si sviluppano processi di pensiero che portano a una competenza narrativa estesa a più linguaggi: iconico, verbale e sonoro.

Riflettere sul profilo nero di una sagoma permette di attivare il bagaglio di immagini del soggetto e di metterlo in campo per costruire ombre che siano comprensibili al pubblico.

Esistono varie tipologie di sagome adatte al Teatro delle ombre, descritte nei paragrafi a seguire.

L'ombra corporea

La costruzione di immagini d'ombra a partire dall'uso del proprio corpo è sicuramente la modalità più suggestiva e stimolante della creatività dei bambini. Con il semplice uso di un pezzo di stoffa e di ritagli di cartone, il bambino può osservare la propria ombra non più simile a se stesso, ma a un mago, una principessa, un animale.

In questo gioco di metamorfosi, il bambino legge la sua immagine d'ombra e si confronta con la sua identità, con la possibilità di trasformarla in altro, di vestire i panni di un estraneo a sé, di «fare che io ero».

L'ombra corporea permette quindi di lavorare su più aspetti: sugli elementi che rendono un personaggio caratteristico e individuabile dal pubblico, sulla gestualità che permette all'ombra di essere espressiva, sulla propria identità trasformata.

Per modificare il profilo di un corpo si possono utilizzare:

- stoffe e drappi di grandezze, trasparenze e tessuti diversi
- parrucche
- maschere
- oggetti caratterizzanti (bastone, pipa, cappello, giornale, ecc.)



- ritagli di carta sagomati (la pinna dello squalo, il naso di una strega, ecc.).

La sperimentazione di materiali, spesso di recupero, permette di guardare a questi in una nuova veste, con nuovi utilizzi espressivi, collocandoli in un differente orizzonte di senso.

Le ombre corporee possono essere scelte solo laddove si disponga di uno spazio molto ampio per lavorare e di una struttura per il Teatro delle ombre corporee.

La sagoma verticale

La sagoma, o silhouette, è una figura piatta, tradizionalmente di pelle, ma oggi fatta soprattutto di cartone. È dotata di un'impugnatura e può essere fornita anche di sistemi per dare movimento alle parti articolate.

Come detto in precedenza, lavorare sulla sagoma e sul suo profilo permette di attivare processi di sintesi, di riduzione e di semplificazione.

Per innescare nei bambini processi di immaginazione del proprio personaggio e per consentire loro di riflettere sulle sue caratteristiche, è possibile fare uso di una «carta di identità» (si veda *Appendice B1: Carta d'identità del personaggio inventato*).

La sagoma può essere di diverse dimensioni, che dipendono dalla grandezza dello schermo disponibile. Si tenga in considerazione che le sagome devono riempire poco meno della metà dell'altezza dello schermo, in particolar modo se si vogliono utilizzare effetti di ingrandimento dell'immagine d'ombra e ambientazioni di cartone.

Le immagini possono essere tratte da:

- fotografie delle ombre corporee (si veda di seguito)
- disegni dei bambini
- ritagli di immagini
- albi illustrati.

In tutti i casi, è necessario lavorare sulle caratteristiche che consentono di rendere il profilo riconoscibile al pubblico. Nel caso in cui siano i bambini a disegnarla, è bene dare loro un foglio della giusta grandezza e alcune indicazioni precise su quanto debba essere grande la sagoma.

Una volta che si è trovato il disegno, questo va incollato su un cartoncino non troppo spesso (può essere riciclato da quello delle confezioni alimentari).

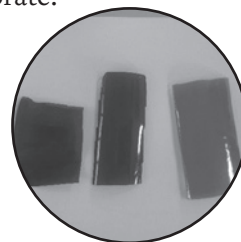
Il momento del ritaglio è molto delicato, in quanto il profilo deve essere il più preciso possibile. L'insegnante può essere di supporto in questa fase nel caso in cui vi siano delle parti minute da tagliare.

Le sagome a questo punto possono essere concluse oppure possono essere arricchite con fori per gli occhi, per dare sguardo ed espressività all'immagine, con decorazioni quali paglia, tessuti, ecc., per caratterizzarli ulteriormente, oppure con l'applicazione di gelatine colorate, per ottenere ombre colorate. Per fare i fori si consiglia l'utilizzo del punteruolo.

Le gelatine sono plastiche colorate trasparenti applicate ai fari del teatro per permettere di ottenere luci colorate. Sono reperibili in negozi specializzati o in internet. In alternativa, si possono usare materiali che siano trasparenti e colorati quali carte di caramelle o fogli di plastica usati per foderare i libri.

Per creare una sagoma con un'ombra colorata bisogna:

- disegnare e ritagliare la sezione che si preferisce;



Maracas

MATERIALI:

- ▶ Contenitore cilindrico con coperchio (ad esempio vasetto di yogurt, lattine)
- ▶ Sassolini, lenticchie, perline, riso, legumi, ecc.
- ▶ Tempere e pennelli

REALIZZAZIONE:

- 1 Riempiamo il contenitore con uno o più dei piccoli elementi (sassolini, lenticchie, ecc.).
- 2 Decoriamo il contenitore con le tempere.

Sonagli di conchiglie

MATERIALI:

- ▶ Conchiglie
- ▶ Bastoncini di legno
- ▶ Due palline di legno
- ▶ Colla
- ▶ Succhiello (se necessario)

REALIZZAZIONE:

- 1 Praticiamo con un succhiello un foro alle conchiglie che non siano già forate.
- 2 Incolliamo a una estremità del bastoncino la pallina di legno.
- 3 Infiliamo le conchiglie, alternando due grandi e due piccole. Non riempiamo tutto il bastoncino per dare agio di movimento alle conchiglie.
- 4 Incolliamo la seconda pallina all'estremità opposta del bastoncino.

Apertura 1: Dal brano musicale alla narrazione (input dal brano musicale)

SPAZIO:

In uno spazio ampio e sgombro

DURATA:

Circa 10 incontri

MATERIALI:

Struttura per il Teatro delle ombre corporee

DESCRIZIONE:

Attraverso i giochi corporei riportati precedentemente, i bambini hanno iniziato a interiorizzare alcuni concetti fondamentali utili al lavoro con le ombre corporee, come la posizione da assumere, la lentezza nei movimenti, i cambiamenti dell'ombra in relazione alla vicinanza o lontananza dalla luce e dallo schermo.

Giunti a questo punto, possiamo quindi dare avvio alla costruzione di una narrazione facendo uso di canzoni, colonne sonore, ballate, ecc.

Le attività riportate di seguito permettono di cercare, attraverso la sperimentazione e l'improvvisazione teatrale, un brano musicale che possa suggerire una narrazione costituita da movimenti d'ombra, che sarà riprovata e sperimentata più volte, fino a che non verrà trovata una sola sceneggiatura dei movimenti.

FASI DEL PERCORSO:

- 1 In uno spazio libero e con l'uso di una luce a terra, chiediamo ai bambini di sdraiarsi e di ascoltare nella penombra un brano musicale, provando a immaginare quali movimenti potrebbero essere tracciati nello spazio per interpretare il brano con il corpo.
- 2 Facciamo poi riascoltare lo stesso brano musicale, questa volta dando la possibilità ai bambini di muoversi liberamente nello spazio come immaginato.
- 3 Riproponiamo queste due attività anche con altri brani, chiedendo questa volta di immaginare la narrazione raccontata da questi.
- 4 Condividiamo le narrazioni sperimentate individualmente nel grande gruppo. Il brano musicale che risulta essere più stimolante ed evocativo viene infine scelto per essere interpretato con il Teatro delle ombre.¹
- 5 A questo punto, si lavora dietro al telo del Teatro delle ombre. Dopo aver sperimentato nello spazio il brano scelto, si passa a lavorare alla stesura di una narrazione per immagini e movimenti attraverso l'uso dello storyboard (si veda la sezione *La stesura dello storyboard* e l'Appendice B6: *Storyboard «Dal brano musicale alla narrazione»*).

¹ Non tutti i brani musicali sono caratterizzati da una narritività e una connotazione emotiva ben definita, per cui è bene scegliere con cura ciò che si propone di far ascoltare.

Un buon esempio di musica con una caratteristica narrativa ed emotiva può essere la fiaba musicale di *Pierino e il lupo* di Prokofiev.

...continua

- 6 Facciamo ascoltare al gruppo la traccia audio più volte e chiediamo di distinguere all'interno di questa delle sequenze narrative. Ogni sequenza narrativa deve essere segnata in un riquadro dello storyboard, che verrà completato con il disegno della posizione delle ombre sullo schermo e con la scrittura dei movimenti da compiere.
- 7 Conclusa la stesura del canovaccio, insieme ai bambini assegniamo le diverse parti. È possibile introdurre anche una o più voci narranti che completeranno la narrazione fatta con il corpo e la musica.
- 8 Studiata la propria entrata e uscita nella narrazione, il canovaccio deve essere messo in scena più volte per poterlo provare e per valutarne eventuali cambiamenti e modifiche.



STORYBOARD «DAL BRANO MUSICALE ALLA NARRAZIONE»

• TITOLO •

Numero:

Dal _____ sec. al sec. _____

Movimenti:

Narratore:

Numero:

Dal _____ sec. al sec. _____

Movimenti:

Narratore:

Numero:

Dal _____ sec. al sec. _____

Movimenti:

Narratore: