

## COPIONE FINALE

### Indicazioni per la scenografia: gli SCENARI MOBILI

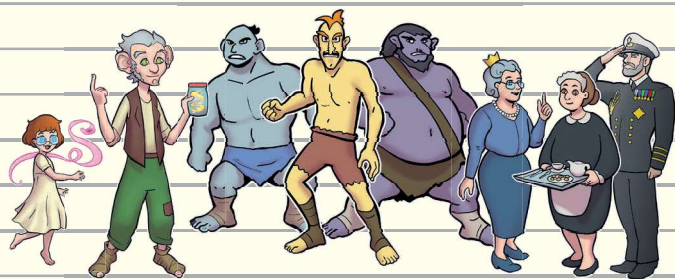
Qualsiasi sia lo spazio a disposizione, con o senza palco, un metodo versatile per gestire il cambio scena è quello degli scenari mobili.

Oltre alle quinte classiche laterali presenti in tutti i teatri moderni è possibile utilizzare pannelli o quinte mobili per coprire il fondo scena. In mancanza di un vero teatro o di un palco è naturale procurarsi qualcosa che possa funzionare come fondo scena e coprire gli attori.

1. Prepariamo un fondo scena che sia diviso in sezioni, non un singolo pannello quindi, ma più pannelli. Per realizzare il fondale si possono usare telai in legno ricoperti di tela bianca o nera. Le sezioni saranno distinte in base alla posizione due a Sinistra (SN) due a Destra (DX) rispetto al pubblico.
2. Facciamo in modo che i pannelli siano girevoli o mobili. Le sezioni del nostro fondale (quattro in questo copione) avranno un LATO A e un LATO B.
3. Tra il fondoscena (muro o fondoscena teatrale che sia) e la scena vera e propria lasciamo uno spazio di circa due metri in cui un gruppo scenografia possa muoversi e modificare gli scenari.

Questi tre aspetti permettono di manipolare la scenografia anche durante lo spettacolo ed evitano tempi morti fra una scena e l'altra. Realizziamo gli scenari su pannelli o cartelloni che possano essere appesi e staccati ai lati A e B delle nostre sezioni.

Realizzare un fondale di questo tipo è utile anche in termini di continuità, infatti lo stesso sistema può essere utilizzato per altri spettacoli.



## Le ambientazioni presenti nel copione

### LONDRA

Un profilo simile a quello di Londra, con il palazzo reale, il Big Ben e la cattedrale nelle tre sezioni da SN a DX. Il fondale deve essere alto in modo che l'attore che interpreta il GGG sia più alto di tutti i palazzi almeno di tutta la testa, ma non del Big Ben. Uno di questi palazzi, nella sezione a destra del pubblico, deve essere più vecchio e anonimo, disegnare una sola finestra illuminata. Si possono scegliere pochi dettagli e ritagliare le sagome degli edifici munendole di gancio per appenderle alle quinte.

### CAVERNA DEL GGG

Scegliere pochi dettagli: la pietra che chiude la caverna da mettere nella sezione più a SN del pubblico, la scaffalatura con i barattoli per la sezione di SN più al centro. A DX davanti alle due sezioni un tavolo e un carrello pieno di barattoli con etichette colorate. Il tavolo deve essere separato dal fondo da uno spazio sufficiente a far passare Sofia, e mezzo e coperto in modo che la parte sotto non sia visibile.

### PAESE DEI GIGANTI

Desolato, luogo di terra e roccia arida. Si può lasciare la scenografia nuda oppure aggiungere pannelli o cartelloni rappresentanti un terreno desertico. Su una sezione a SN lasciare l'ingresso della caverna con la grossa pietra d'entrata. Per il cambio scena può essere comodo che lo scenario dedicato al paese dei giganti sia molto scarso, meglio se nudo a eccezione dell'ingresso alla caverna del GGG.

### PAESE DEI SOGNI

Scenario naturale molto colorato: usare colori particolari come rosa, oro e argento anche per alberi, prato e fiori.

### PALAZZO REALE CAMERA DELLA REGINA

Usare vecchie tende da drappeggiare sulle quinte dove è appoggiato il tavolo, e coprire anche il tavolo. Nelle sezioni a sinistra un pannello rappresenta un letto a baldacchino. Preparare per le due sezioni a destra una finestra che possa essere aperta (anche di cartone). Quando la finestra è chiusa mostra semplici persiane o vetro con il parco. Quando la finestra è aperta mostra un grande occhio che guarda attraverso.

### PALAZZO REALE GIARDINO

Alberi per le sezioni laterali, gambe del GGG per le sezioni centrali più o meno fino al ginocchio. Posizionare dietro il fondale una scaletta e piazzare in cima il GGG in modo che spuntino busto e testa a completare il corpo. Il GGG dovrebbe essere alto sette metri, ma ci andrà bene qualsiasi altezza riusciamo a raggiungere.

## I cambi di scenario presenti nel copione

- A inizio spettacolo: preparare sul lato A lo scenario Londra e sul lato B lo scenario Caverna del gigante già pronto.
- Scena 1: Londra LATO A. Prepararsi a portare sul palco il tavolo che può essere già all'inizio su un lato del palco.
- Scena 2: cambio. Ruotare le sezioni mobili. In questo modo il LATO B sarà visibile al pubblico con la Caverna già pronta.
- Durante le scene 2 e 3: LATO A. Il gruppo scenografia (SC) smonta lo scenario Londra e prepara lo scenario Paese dei giganti.
- Scena 4: cambio. Ruotare le sezioni mobili. Ora il LATO A sarà di nuovo visibile, ma avrà il Paese dei giganti.
- Durante la scena 4: LATO B. Il gruppo scenografia (SC) modifica smontando la Caverna e preparando i pezzi del Paese dei Sogni in modo che il GGG possa a sua volta modificare la scenografia come descritto nel copione.
- Scena 5: il GGG ruota il fondale sul LATO B, modifica la scenografia con i pezzi preparati dal gruppo SC. LATO A già pronto con il paese dei giganti.
- Scena 6: gruppo SC ruota le sezioni. Ora il paese dei giganti è a favore del pubblico (LATO A). Sul LATO B preparare la caverna.
- Scena 7: Sofia e il GGG sono nella caverna LATO B, durante la scena preparare Palazzo reale Camera della regina sul LATO A.
- Scena 8: Gruppo SC ruota le sezioni su LATO A, ora è il Palazzo della regina a essere visibile.
- Scena 9: All'ordine della regina, il gruppo SC (che può interpretare i servitori di Palazzo), ruota le sezioni e prepara il giardino sul LATO B. Durante la conversazione nel giardino, smontare il palazzo e lasciare nudo il LATO A per il paese dei giganti.
- Scena 10: Paese dei giganti spoglio. LATO A.
- Scena 11 Finale: Avendo un sipario si può recitare la scena davanti al sipario, altrimenti lasciare lo scenario vuoto. LATO A (togliere l'ingresso alla caverna). Sarà il GGG ad appendere il cartello finale.

Lavorando così, mentre in scena si svolgono azioni ambientate in un certo luogo, sarà possibile modificare gli scenari in segreto o rendere il momento del cambio una parte della narrazione teatrale.

## Gli oggetti speciali

Il Cetrionzolo: si può realizzare il cetrionzolo con un tunnel da gioco che possiamo ricoprire di carta nera a strisce bianche, gommapiuma o cartapesta in modo che alcuni segmenti possano staccarsi.

## Come leggere il copione

- Tutte le indicazioni SN (sinistra) o DX (destra) sono considerate dal punto di vista del pubblico.
- Leggere con attenzione: le indicazioni degli scenari con il LATO su cui devono essere montati gli elementi; le didascalie con le azioni degli attori (solo consigliate perché ognuno è libero di interpretare e arricchire il proprio personaggio); le battute.
- Alcune parti sono evidenziate. Sono opzioni per chi vuole sbizzarrirsi unendo al linguaggio teatrale anche quello video. In tal caso è importante avere sul palco una superficie pronta per proiettare (possiamo inserirla in una cornice che rappresenti una lente d'ingrandimento). È consigliato l'uso di un green screen o di uno sfondo neutro.
- Consigli d'atmosfera. Non indichiamo canzoni o musica con titoli specifici ma solo l'atmosfera perché ciascuno possa esprimersi in libertà e fantasia.
- Luci. Ogni scena può essere gestita con la semplice alternanza buio/luce.
- Costumi e oggetti di scena. Sono gli stessi usati per le puntate del GREY.
- Gli oggetti nel copione sono evidenziati con un font apposito.

## I Personaggi

GGG	Crocchiaossa	due Soldati
Sofia	Regina	il Personale di Palazzo
San Guinario	Mary la cameriera	(Gruppo Scenografia)
Inghiotticciaviva	il Generale	

## SCENA 1

Lato A scenario Londra. Silenzio. Penombra.

Il GGG entra, porta in una mano la tromba soffia-sogni, nell'altra una grossa valigia classica morbida o semirigida, vecchia e molto usata.

Il GGG cammina in punta di piedi sollevando bene le ginocchia. Si ferma, punta il soffia-sogni contro i palazzi una volta, poi va al centro della scena e soffia verso il pubblico.

Si blocca, guarda a destra e sinistra. Punta la finestra colorata a destra, allunga una mano con lentezza. Un grido femminile. Buio.

Durante il buio, il gruppo Scenografia (SC) porta dentro il tavolo e il carrello con i barattoli.

Sofia si nasconde dietro il tavolo in modo da essere invisibile al pubblico.

## SCENA 2

L'ombra del GGG si muove per il palco: la scenografia che rappresenta Londra ruota.

Poi Caverna. Fondale sul LATO B.

Il GGG appoggia un fagotto fatto di coperte sul tavolo, appoggia la valigia e si sposta al carrello con i barattoli.

Sofia spunta da dietro il tavolo muovendo le coperte.

**SOFFIA** Oh, no. Il gigante è pronto a mangiarmi nuda e cruda. O forse prima mi bollirà, o mi preferirà fritta?

Il GGG si sposta sul proscenio e parla verso Sofia.

**GGG** Ah, ora noi vede che c'è qui di bello.

**SOFFIA** (si protegge con le mani) La prego, non mi mangi.

**GGG** Solo perché io è un gigante tu pensa che è un canniballo? Ha ragione, i giganti si pappano i popolli della terra. Ogni popolo è sapore diverso godurioso. Per esempio il popollo di Colomba ha un forte sapore di volatile. C'è qualcosa di uccelloso nella Colomba.

**SOFFIA** (intimorita, ma curiosa, spunta di nuovo su con la testa) Colomba vuole dire.

**GGG** Colomba, Colombia niente giochi di parole con me, capito? Io è un gigante molto confusionato. Ma cerca di fare il suo meglio. E io è meno confusionato di Crocchiaossa che galoppa fino a Wellington in Nuova Zelanda per mangiare popollani.

**SOFFIA** Perché a Wellington?

**GGG** Perché hanno sapore di generale inglese.

**SOFFIA** Avrei dovuto immaginarlo. E che tipo di popollo mangia lei?

**GGG** Io???

Preso dall'emozione allarga le braccia e le ruota, gesticola, Sofia si rannicchia e sparisce sotto il tavolo.

**GGG** Io mangiare i popolli della terra? Questo mai! Gli altri sì. Io è un diverso. Io è il solo gentile gigante confusionato in tutto il paese dei Giganti. Io è il Grande Gigante Gentile. GGG, mio nome. E qual è il tuo nome?

**SOFFIA** Il mio nome è Sofia. Però se lei è così gentile perché mi ha rapita dal mio letto?

**GGG** Perché tu ha visto me e se qualcuno vede un gigante bisogna portarlo via prestì prestì. I popolli non crede nei giganti.

**SOFFIA** Io sì.

**GGG** Perché tu mi ha visto. Non posso permettere a piccola babbina che mi ha visto di canterellare, sennò ci sarà grande caccia in tutto il mondo e mi chiuderanno in una gabbia per guardare me e nello zoo a trazione con il po po di ippo t'amo e il cocodrindillo. (Pausa, mani sui fianchi) Se tu torna, avvertirà tutto il mondo, perciò tu resterà con me per il resto della vita.

**SOFFIA** Oh, no!

**GGG** (Afferra una sedia e la trascina fino al tavolo. Si siede.) Oh, sic. E tu non provare a sgattaiola via perché finisce come cacca spacciata. Qui è pieno di giganti.

**SOFFIA** E cosa stanno facendo?

**GGG** Niente, aspettano notte per galoppare fra i popolli della terra.

**SOFFIA** Ma è un'azione orribile mangiare la gente. Perché nessuno li ferma?

**GGG** E chi secondo te?

**SOFFIA** Lei per esempio.

**GGG** Ma per l'amor del gelo. Giganti è largo due volte più di me e misura più di due volte mia altezza regale!

**SOFFIA** E quanti sono?

**GGG** Nove.

**SOFFIA** Questo significa che ogni notte da qualche parte del mondo nove disgraziati vengono divorati vivi!

**GGG** Di più di più. (Scuote la testa) Cosa dirà tuoi poveri mamma e papà? Io ti ho piratata e loro "oh Sofia dove sta?"

**SOFFIA** Non ho né mamma né papà, sono orfana.

**GGG** Ah, tu è zolfanella allora?

**SOFFIA** Sì, e il posto dove stavo era un orrendo orfanotrofio, lo odiavo. Ci punivano chiudendoci in uno stanzino buio.

**GGG** Questa è la cosa più orrenda che ha sentito da anni. Tu mi fa triste.

Si porta le mani al viso e piange.

Sofia oscilla con il tirar di naso del gigante.

**SOFFIA** Non pianga per questo. Piuttosto deve aiutarmi, io non voglio restare qui e diventare una merendina per gli altri giganti.

**GGG** Oh ma io non lo permetterò mai.

**SOFFIA** Posso farle una domanda?

**GGG** (Si asciuga le lacrime con una mano) Spara.

**SOFFIA** Cosa faceva con la sua lunga tromba la notte scorsa? La infilava attraverso le finestre e ci soffiava dentro. E con la valigia cosa faceva?

**GGG** Tu comincia a ficcanasare. È top-secreti!

**SOFFIA** Ma a chi potrei dirlo? Sono sola qui e i giganti, se mi vedessero, mi mangerebbero subito. Perché ha paura che lo raccontino?

**GGG** Perché io è un tipo molto confusionato.

**SOFFIA** La prego mi racconti cosa faceva.

**GGG** (si mette la mano sul mento riflettendo) Tu mi puoi insegnare come avere un elefante?

Sofia fa un verso di stupore.

Il GGG si alza ruota la sedia e si mette in ginocchio sulla sedia. Alza le braccia.

**GGG** Io vorrei un elefante jumbetto da cavalcare per cogliere tanti frutti pescosi dagli alberi. (si affloscia sulla sedia) Questo paese dei giganti è fritto e cotto, ci cresce solo schifosi cetriozoli.

Sofia si mette seduta con le gambe giù dal tavolo.

**SOFFIA** Forse un giorno lo avremo un elefante. Ma adesso mi dica cosa faceva di notte.

**GGG** Io è un gigante soffia-sogni. Io soffia i sogni nelle camere dei bambini dormentati. Bei sogni, sogni d'oro che rende felici.

**SOFFIA** Un momento. Ma dove li va a prendere questi sogni?

**GGG** (si mette più comodo, accavalla le gambe e gesticola con un tono da insegnante) Sogni è misteriosi, galleggiano nell'aria come bollicine di gazosa in cerca della gente dormentata.

**SOFFIA** Si possono vedere?

**GGG** Al primo momento, no.

**SOFFIA** Come fa allora?

**GGG** Ah, questo è il segreto più nascosto. (Chiude gli occhi, resta in silenzio)

Sofia si sporge in avanti in attesa.

**GGG** Un sogno mentre fila nell'aria della notte, emette un sottile sssibilo leggero e argentino. (indica le orecchie) Forse ti pare ridicolo, ma è orecchie straordinarie. Non c'è da farsi baffo.

<b>SOFFIA</b> E chi se ne fa beffe? Non certo io!	<i>Soffia scende dal tavolo e va in proskenio. Shircia curiosa dietro le quinte.</i>	<b>GGG</b> (grida con ancor più entusiasmo) Fantelastico! Mi sento così confusionato di gioia!	Video: Sofia si nasconde nel grosso cetriozolo. Sofia trema, si protegge con le mani sulla testa.
<b>GGG</b> Mi permettono di sentire tutto. Tu è sorda come un budino in confronto a me. (voce solenne) Io sento tutti i secreti mormorii dell'universo. Io sento le formiche quando cammina e, quando la notte è molto chiara, io sento una musica lontana che viene dalle stelle del cielo.	<b>SOFFIA</b> Sono animali?	Rumore di frana. (GIGANTE: devono essere più grandi del GGG. Realizzare la dimensione con due attori l'uno sulle spalle dell'altro. N.B. Questo renderà i movimenti più difficoltosi)	Sul palco: il dialogo fra GGG e San Guinario fino alla battuta "Il cetriozolo è squisito, assaggia San Guinario."
<b>GGG</b> Animali molto comuni. E ora ti mostrerò un cetriozolo.	<b>GGG</b> Animali molto comuni. E ora ti mostrerò un cetriozolo.	<b>SAN GUINARIO</b> (voce distorta con il microfono per sembrare cavernosa) Tu nanerottolo! (Entra in scena da SN)	Sul palco: il gigante San Guinario si gira di spalle. Video Sofia terrorizzata
<b>SOFFIA</b> Davvero? Proprio così?	<b>Il GGG rientra in scena con un cetriozolo e lo mette sul tavolo.</b>	Quando il gigante San Guinario entra, Sofia fa un balzo, si arrampica sul tavolo, scende dal lato opposto, cioè quello fra il tavolo e il fondale, e si nasconde. Con la mano muove la bambola che rappresenta Sofia dentro il cetriozolo/tunnel.	Video: una sequenza in cui vediamo San Guinario che morde un cetriozolo (si può usare un cetriolo).
<b>GGG</b> (incrocia le braccia e si volta ruotando sulla sedia) Tu non credi? Io smette allora, non voglio passar per canta balle.	<b>GGG</b> (indica) Ecco questo è lo schifente cetriozolo. Io lo schifa e lo ripugna ma non vuole mangiare popolli della terra e allora mangia cetriozoli per non rimanere pelle e tosse.		Video: una ripresa da vicino con i denti che si chiudono.
<b>SOFFIA</b> Oh, no, la prego continui. Io le credo.	<b>SOFFIA</b> Vuole dire pelle e ossa.		Video: subito Sofia che arretra nel tunnel/cetriozolo
<i>Si guardano</i>	<b>Il GGG diventa triste.</b>		Sul palco il San Guinario che sputacchia. Spegnerne la proiezione.
<b>GGG</b> Io non ti racconterò mai balle.	<b>GGG</b> Oh sì, ossa. Io qualche volta mi intortiglia parlando, ma cerca sempre di fare il mio meglio.	<b>SAN GUINARIO</b> In mio cervello sa che tu parlava con un popollano.	<i>Esce a grandi passi sputacchiando.</i>
<b>SOFFIA</b> Lo so, ma non è facile credere a cose straordinarie. Perciò mi perdoni. Mi racconti ancora.	<b>SOFFIA</b> Mi spiace, non volevo essere scortese.	<b>GGG</b> (Agitato, si sfrega le mani, si guarda intorno) Non non c'è nessun popollano qui.	<b>Il GGG si guarda intorno e si mette le mani nei capelli.</b>
<b>GGG</b> Il brucolo è pettegolissimo, i topolini chiacchiera continuamente e i ragni... oh, i ragni è i più grandi mulini a parole che io conosce e cantano sempre quando tesse la tela.	<b>Il GGG porta il cetriozolo alla bocca e ne stacca un morso.</b>	<b>SAN GUINARIO</b> (punta un dito contro il GGG e si piega su di lui) Tu, mezza cacchetta imbozzolata, dove nascondi la loccornia?	<b>GGG</b> (sussurro) Sofia? È tutta intera?
<b>SOFFIA</b> E adesso c'è qualche sogno qui in giro?	<b>GGG</b> Disgustando! (Sputacchia e lancia pezzi di cetriozolo grossi come palline). <i>Soffia li schiva.</i>	Attraversa il palco, arriva al tavolo e con due mani solleva il cetriozolo in modo che il pubblico veda la bambolina dentro. Il sanguinario rimette giù il cetriozolo.	<b>Sofia sale sopra il tavolo.</b>
<b>GGG</b> Non c'è sogni da queste parti meno che nei barattoli (sbatte le mani sulle ginocchia e si alza). Io ha fame!	<b>GGG</b> Ripugnabile, vermifugo, appestoso! (Porge un pezzo a Sofia.) Prova tu stessa!	<b>SAN GUINARIO</b> Qui solo il tuo orribile vegetariano.	<b>SOFFIA</b> Sono qui. Sono stata nella sua bocca! Ero nascosta nel cetriozolo e lui... con quei denti gialli.
	<b>SOFFIA</b> Aaaaash oh no, aiuto! Sa di pelle di rospo, di pesce marcio!	<b>GGG</b> Il cetriozolo è squisito, assaggia. San Guinario si abbassa e spalle al pubblico fa il verso di addentare qualcosa. Si volta e sputa via un grosso pezzo.	<b>GGG</b> Oh povera piccirotola! Ora io odia ancora più i giganti. Vorrei che sparissero tutti. Tu è tutta infreddolosa e ricoperta di saliva. Ci vuole dello sciroppio squizzato per consolamento.
<b>SCENA 3</b>	<b>SOFFIA</b> Ma devi mangiare se non vuoi sparire in un soffro.	<b>SAN GUINARIO</b> Qui solo il tuo orribile vegetariano.	<b>Corre dietro il fondale e torna con una grossa bottiglia. Disegnare sulla bottiglia le bollicine sul fondo.</b>
<b>SOFFIA</b> Oh sì, anche io avrei un po' di fame. Cosa c'è di buono?	<b>GGG</b> Ma devi mangiare se non vuoi sparire in un soffro.	<b>SAN GUINARIO</b> Bleah! Non ha mai messo niente di più schifitoso fra i denti! Tu mezzo gigante perché non galoppi la notte a mangiare popolli?	<b>SOFFIA</b> Che strano! Le bollicine vanno giù e non su, è il verso sbagliato.
<b>GGG</b> Qui nulla di buono, solo cetriozoli schifitosi nausea abbondanti.	<b>SAN GUINARIO</b> In un soffio.	<b>GGG</b> Perché è orribile e disgustoso, vergognati!	<b>GGG</b> Che cosa intendi per verso sbagliato?
<b>SOFFIA</b> Cetriozolo! Ma non esiste!	<b>GGG</b> (triste) Parole, io sa cosa vogliono dire tutte, ma sempre mi si intortigliano nella testa.	<b>SAN GUINARIO</b> Tu è orribile, insulto ai giganti.	<b>SOFFIA</b> Nelle nostre bevande gassate le bollicine vanno su non giù! In tutte: la coca, aranciata, chinotto, gazzosa, tutte!
<b>Il GGG sghignazza, si sposta sul palco e va dietro le quinte di fondo scena.</b>	<b>SOFFIA</b> Io trovo che il suo modo di parlare sia affascinante.	Opzione video 1: Scena del cetriozolo. Materiale: un tunnel da gioco trasformato in un cetriozolo; un grosso cetriolo o zuccina; fondale grotta. L'attrice si nasconde dietro il tavolo e comincia la proiezione di un video che scorre in contemporanea con la scena.	<b>GGG</b> Ma è calamitoso e ribrezzante lasciare che le bolle va su!
<b>GGG</b> Solo perché non hai visto una cosa con queste tue palpebrette, pretendi che non esiste, e come la metti con la gattabuia? E il calcestruzzo? E il tapiro rulante?	<b>GGG</b> (Balza di gioia) Oh ma è marabilioso! (si ferma, le mani sui fianchi) Tu mi stai trottolando?	Nel video, montare in ordine cronologico le scene:	<b>SOFFIA</b> E mi vuole spiegare perché?
	<b>SOFFIA</b> Certo che no, adoro il suo modo di parlare.		<b>GGG</b> Ci proverà. Quando tu beve questa cocca chinoto gazzosa le bolle va nel pancino. Chiaro o scuro?

<b>SOPIA</b> Chiaro.	Arrivano suoni di pernacchie più piccoli e Sofia ride.	I giganti lo circondano. Lo spintonano, il GGG passa da uno all'altro come una trottole e barcolla.	<b>GGG</b> SSS... Ora noi si sta zitti come topolini.
<b>GGG</b> E le bolle frizza verso l'alto. Chiaro o scuro?	<b>GGG</b> Brava, benissimo per una pivella! Adesso io vado a catturare qualche sogno volante.	<b>INGHNOT</b> A tu Crocchiaossa! (lo spinge verso Crocchiaossa)	Immobili.
<b>SOPIA</b> Chiaro.	Ti va di venire con me?	Crocchiaossa spinge il GGG verso San Guinario e così via.	Cambiare luci con le veline su colori caldi e verde.
<b>GGG</b> Questo significa che le bolle esce dalla bocca con un rutto vomitoso.	<b>SOPIA</b> Non so, con tutti quei giganti là fuori.	<b>INGHNOT</b> (sbadigliando) E ora corre nanerottolo, io annoia.	Usare Bolle di sapone. Prima una bolla di sapone il più grande possibile vola in mezzo al palco.
<b>SOPIA</b> Succede spesso, è vero. Ma i ruffini possono anche essere buffi. Invece con la vostra bevanda le bolle vanno in basso e... (si copre la bocca con le mani in imbarazzo)	<b>GGG</b> lo ti nicchia per benino in tasca del gilet.	Il GGG corre fuori. Escono i giganti.	Il GGG fa un balzo, manovra la rete e acchiappa la bolla più grossa.
	Allunga le mani. Buio.	Cambio scenario	<b>GGG</b> Un barattolo, presto.
	<b>SCENA 4</b>	<b>SCENA 5</b>	Sofia prende un barattolo (deve essere il barattolo più grande possibile), lo tiene come se fosse molto pesante per lei.
<b>GGG</b> Noi giganti mai si rutta, inamissile!	Cambio scena. LATO A Paese dei giganti.	Il GGG rientra. Sofia a piedi dietro di lui.	Il GGG rovescia la rete, prende il barattolo e lo serra. Scuote il barattolo.
<b>SOPIA</b> Ma nell'altro modo le bolle creeranno (voce timida) un rumore ancora più forte e sconveniente.	Tre giganti entrano: Inghiotticciaviva, San Guinario e Crocchiaossa.	<b>SOPIA</b> Manca molto?	Usare polverine o simili che cambiano i colori dei liquidi in modo che si veda l'effetto colore. (Anche coloranti in polvere già pronti sul fondo del barattolo)
<b>GGG</b> (gridando con entusiasmo) Un petocchio! Noi giganti fa petocchi in continuazione! È un segno di gioia, è musica per l'orecchio. Non mi dire che fra i popoli...	Opzione video 2: Sofia nel taschino Montare un video in cui Sofia è dentro il taschino del gigante. Creare una tasca anche con vecchie lenzuola o pezzi di stoffa. Per tutta la durata della scena quindi Sofia si muove come se subisse gli effetti dei movimenti del gigante.	<b>GGG</b> Ancora un poco.	<b>GGG</b> (Alza il barattolo davanti agli occhi e lo scuote) Ma è un ideuzzolo luminoso, anzi è un lampone di genio. Forse c'è tutto uno sciame.
<b>SOPIA</b> È considerato un segno di grande maleducazione!	<b>GGG</b> Trattieni il respiro, ora si passa vicino a tutti quei giganti.	Il GGG camminando attraverso il palco sposta le sezioni e le modifica componendo pezzo per pezzo il Paese dei sogni mentre conversa con Sofia.	Soffiare bolle di sapone da ogni lato e soffiare anche sul pubblico. Il GGG fa un altro balzo.
<b>GGG</b> Come? Anche tu ne farai ogni tanto.	Inghiotticciaviva si alza.	Paese dei sogni LATO B	<b>GGG</b> Un altro barattolo!
<b>SOPIA</b> Tutti li fanno! Re, regine, presidenti, star e neonati. Però non è educato parlarne.	<b>INGHNOT</b> Ehi tu, nano, dov'è che tu zampetta?	<b>SOPIA</b> Io mi chiedo: se ogni notte sparisce qualcuno, perché nessuno se ne accorge?	Ripetere operazione: rete sul barattolo, attappare, scuotere. Stavolta il colore che viene fuori dalla bottiglia deve essere nero.
<b>GGG</b> Ridicchiolo! Adesso tu vedrai con lo scioroppio il felice risultato.	Afferra il GGG per i capelli.	<b>GGG</b> Perché i popollani si fa fuori l'un l'altro e si uccide di continuo quindi nessuno si fa domande giuste. Questo è da dire, i giganti non sarà educati, ma non si uccide fra loro. Io non li capisce i popollani che si sparaccia tra di loro tutto il tempo.	<b>GGG</b> Oh no, che mi caschi l'occhio in piatto, è un frogloglobo. Un sogno molto molto brutto! Ma non me lo lascerà scappare perché se non andrà a far gelare il sangue a qualche povero cucciolotto.
Beve dalla bottiglia una lunga sorsata.	Gli altri due giganti si dispongono ai lati di Inghiot.	<b>SOPIA</b> Ha ragione, in fondo gli uomini non sono meglio dei giganti. Però lei non è d'accordo che quei bruti mangino umani ogni notte, vero?	<b>SOPIA</b> Aveva detto che i sogni sono invisibili, io invece li vedo.
Espressione estatica e gran sorriso verso il pubblico.	<b>INGHNOT</b> A noi due, sputacchiotto. Dove tu vai galoppando in piena luce? I popollani potrebbe avvistarti e noi non si vuole che accade.	<b>GGG</b> No.	<b>GGG</b> Sono invisibili finché non è prigionieri. Per oggi la caccia è stop, mi sento soprassotto a colpa del terribile frogloglobo incubo. Andiamo (tende la mano).
Piega le gambe.	<b>DUE GIGANTI</b> (in coro) Noi non si vuole!	A questo punto la scenografia deve essere pronta. Il GGG si mette le mani sui fianchi.	Sofia fa un passo come se volesse salire sulla mano del gigante.
Suoni di pernacchie forti. Le quinte e il fondale tremano (muovere di nascosto da dietro).	<b>GGG</b> Io non va da nessun popollo.	<b>GGG</b> Eccoci, questo è il paese dei sogni. È qui che tutti i sogni nasce.	Opzione video 3: proiettare Sofia che si arrampica nel taschino del gigante.
Il GGG si solleva sulle punte dei piedi e salta più in alto possibile.	<b>INGHNOT</b> Tu va a cacciare popollani per domesticarli!	Il GGG appoggia la valigia, la apre, dentro ci sono barattoli vuoti. Il GGG impugna il retino e si immobilizza.	
<b>GGG</b> Hippy! (E ricade), questo è un petocchio!	<b>SAN GUINARIO</b> Vero! Io lo ha inteso cicaleggiare con qualcuno nella caverna.	<b>SOPIA</b> Cosa fai?	
Sofia ride	<b>GGG</b> Voi potete frugare la mia caverna! Non c'è uomo in camicia o sodo o a la coque.		

## SCENA 6

### LATO A Paese dei giganti.

I tre giganti entrano e si stiracciano.

**INGHIOT.** Io ronfa prima di andare a cacciare popoli, nessuno mi disturba o io lo devasto!

I giganti si stendono a dormire aiutandosi a vicenda (NB sono sempre due attori uno sopra l'altro!)

Il GGG entra con valigia, retino e bambolina-Sofia nella tasca; si ferma in mezzo al palco tra giganti addormentati.

**GGG** Mi è appena venuta un'idea leguminosa! Tu rimani nella tasca, pulcinella, ora si fa un bel cinquantotto, noi due insieme.

Il GGG sposta la quinta porta della caverna, prende in fretta la tromba soffiasogni. Torna, apre la valigia, prende il barattolo con l'incubo e si avvicina quattro quatto a Inghiotticcicciaviva che russa.

Il GGG rovescia il barattolo nella tromba (attenzione a non spargere liquido sul palco).

Sofia con la tromba verso il volto di Inghiotticcicciaviva.

**GGG** E ora è meglio balzare sicuri! (Va di nuovo alla quinta caverna e si nasconde dietro spuntando con la testa)

Momento di silenzio.

Inghiotticcicciaviva grida e ruggisce e scuote le braccia.

Opzione video 4: montare tutte le battute di Sofia pronunciate dal tascone. Difficoltà da tenere a mente: l'attore GGG dovrà recitare in armonia con il video.

**GGG** Ecco il terribile trogloloblo incubo che comincia ad agire!

**SOFFIA** (voce fuori campo) Gli sta bene!

**INGHIOT.** Aiuto! Mi insegue! È Jack, l'abomino-spaventoso Jack! Oh, non farmi male Jack.

**SOFFIA** Ma chi è questo Jack?

**GGG** Jack è il popollano che terrorizza i giganti.

**INGHIOT.** Aiuto, viene verso di me con il suo gambo-di-fagiolo!

**SOFFIA** (sempre voce fuori campo, ridendo) Ma è una fiaba! Jack è il fagiolo magico!

**INGHIOT.** Risparmia me, Jack. Io non mangia mai i popollani!

Ruota le braccia e colpisce con una manata San Guinario e con un calcio Crocchiaossa.

**SAN GUINARIO** (salta in piedi lamentandosi) Mi ha dato uno schiaffone.

**CROCCHIAOSSA** E a me un pugno in pancia.

Si alzano lenti e pachidermici, cominciano a colpire INGIHOT. che grida e si alza. Con la zuffa si possono mascherare i movimenti per alzarsi in piedi.

Zuffa fra i giganti che escono.

Sofia e GGG ridono. GGG va dietro quinte e le gira sull'interno della caverna.

LATO B Caverna. Sofia rientra sul palco.

[interrompere qui il video]

**SOFFIA** È stato straordinario, i miei complimenti.

Il GGG fa un inchino. Si siede al tavolo. Prende carta e penna e con la lingua tra i denti comincia a scrivere.

**SOFFIA** Cosa scrive?

**GGG** Scrivo un'etichetta per il lampone-di-genio, altrimenti come ritrovarlo quando ho fretta?

**SOFFIA** Ma come ti riconosce?

**GGG** Ogni sogno ha la sua musica e io li sento con le mie orecchie mirabolanti.

**SOFFIA** Quello che mi stupisce è come lei abbia imparato a scrivere.

GGG tira fuori da una tascona un libricino.

**GGG** Io ho preso in prestito questo libro una notte che stavo soffiando sogni.

**SOFFIA** Ma quanto tempo fa?

**GGG** Giusto un'ottantina fa e presto lo riporterò al babbino che dormiva.

**SOFFIA** Penso che non ne abbia più bisogno, non si preoccupi. Però come ha imparato a scrivere?

**GGG** L'ho letto e riletto e ogni volta imparato una parola nuova e mi esercito.

**SOFFIA** E senza andare a scuola. Proprio straordinario!

Opzione Video 5:

Gli attori recitano sul palco due battute in più:

**SOFFIA** Ma ora sono molto curiosa. Potrei leggere qualche sogno?

**GGG** Tu puoi leggerne qualcuno dal carrello.

Sofia va al carrello e prende i barattoli uno per volta.

Si possono proiettare sogni scritti a piacere o presi dai barattoli dei ragazzi del Grest.

**SOFFIA** La soluzione! Andremo dalla Regina e le racconteremo tutto.

**GGG** Lei non ti crederà.

**SOFFIA** E allora noi non glielo racconteremo, lei lo sognerà. Però prima una domanda: può far sognare a qualcuno quello che vuole lei?

**GGG** Certo, io può fare una mescolanza di sogni come per fare un dolce. I sogni adora essere mescolati.

**SOFFIA** Perfetto, allora ha sogni sulla Regina, sui giganti che divorano le persone e su bambine come me?

**GGG** Pieno!

**SOFFIA** Può cucinare un sogno per la Regina come lo dico io?

**GGG** Potrei, ma le tue idee sono proprio strappalate.

**SOFFIA** Per favore, si fidi un pochino di me. È pronto?

**GGG** Va bene, tu dimmi quali sogni.

Sofia elenca gli ingredienti e il GGG trasporta sul tavolo barattoli colorati mentre lei parla.

**SOFFIA** Vorrei che sognasse che nove giganti spaventosi stanno galoppando verso l'Inghilterra in piena notte. E devono sognare i loro nomi.

**GGG** (prende barattoli ed elenca) Sogno Inghilterra e sogno giganti: Inghiotticcicciaviva, San Guinario, Crocchiaossa, Strizzateste, Tritabimbo, Vomitoso, Ciucciabudella, Spellafanciulle, Scottadito.

**SOFFIA** Le faccia sognare questi nomi e le faccia vedere mentre i giganti strisciano nell'ora delle ombre a strappare i bambini e le bambine dai loro letti.

**GGG** (continua ad accumulare barattoli) Ora delle Ombre, giganti mangia bambini... ecco ce l'ho molti. Tutti incubi.

## SCENA 7

Grande rumore di passi e corsa.

**SOFFIA** (si mette le mani sulle orecchie) Cos'è questo?

**GGG** Giganti galoppano per mangiare popoli. Per anni e anni io mi sedeva ogni sera e mi sentiva tristissimo pensando a Inghiotticcicciaviva che strappa i bambini dal letto come piselli dal baccello.

**SOFFIA** Non lo sopporto! Dobbiamo inseguirli e fermarli.

**GGG** Io non mi farà vedere mai dai popollani perché loro mi metterebbe nello zoo come un cocodrindillo.

**SOFFIA** Ma sono sciocchezze. C'è anche qualcuno gentile.

**GGG** Chi per esempio?

**SOFFIA** (pensa come in difficoltà) uhm... ecco! La Regina d'Inghilterra!

**GGG** L'Inghiotticcicciaviva vorrebbe mangiarla, dice che una regina è proprio smaccheramellosa. Dice però che ci è troppi soldati e mangiare soldati non gli piace, ha paura che il loro berretto col baco a pelo gli va di traverso.

Sofia resta in silenzio qualche istante. Balza in piedi.

**SOFFIA** Ho trovato! Evviva!

**GGG** (si guarda intorno) Cosa tu hai trovato?

Prende un grosso pentolone.

## SCENA 8

GGG E ancora? Cosa?

Lato A Palazzo reale. Camera della regina. Penombra.

SOFFIA Poi le faccia sognare come se ne torna-  
no a pancia piena nel Paese dei giganti. Bisogna  
poi spiegarle che esiste un Grande Gigante  
Gentile che può rivelarle dove vivono.

GGG (Dietro il fondale oppure in cima allo sca-  
landrino così da spuntare al di sopra del fondale)  
E ora tu non ti dondola e tieniti stretta con le  
tue manine.

GGG Un sogno di me, va bene.

Sofia si arrampica sul tavolo in modo da stare davanti  
alla finestra sul pannello.

SOFFIA E ora non resta che farle sognare una  
bambina come me, seduta sul davanzale della  
finestra, che le riveli dove si nasconde il GGG.

La tromba soffia sogni sporge tra le sezioni del  
fondale o dalla cima. Il gigante soffia.

GGG Bene, tutti gli ingredienti c'è. Ma poi?

SOFFIA Quanto ci vorrà perché faccia effetto?

SOFFIA La regina fa questo sogno poi si sveglia  
e pensa: "Che orribile sogno, meno male che  
era solo un sogno", ma poi vede una bambina  
di nome Sofia seduta alla sua finestra. E allo-  
ra il sogno diventa realtà. Io la convincerò a  
parlare con lei e così sarà un eroe nazionale e  
non avrà più bisogno di mangiare cetriozzoli.

GGG Presto o tardi il sogno le arriva. Io me ne  
va ad aspettare in giardino. Se tu ha bisogno,  
dice il mio nome e io arriva come una sassetta.

GGG Ma come farò a incontrare la regina? Il  
palazzo è grande e Londra mi terrorizza.

REGINA Voce fuori campo. Oh, no, qualcuno li  
fermi. Non lasciateli continuare! È spaventoso  
e insopportabile!

SOFFIA Passeremo dal giardino sul retro. Il  
parco è recintato da un muro e oltre il muro  
c'era il mio vecchio orfanotrofio per questo lo  
so. Allora, lo faremo?

La Regina entra agitata avvolgendosi nella vestaglia.  
La segue la sua cameriera personale con in mano un  
vassoio e la tazza di tè.

GGG Niente più cetriozzoli?

REGINA Oh, Mary, che cosa spaventosa!

SOFFIA Mai più.

MARY Che cosa, signora?

Il GGG comincia a cucinare, rovescia polveri e barattoli  
(fare bolle se possibile).

La regina si volta e torna sui suoi passi, Mary la  
schiva salvando la tazzina e il vassoio.

GGG E ora si mescola.

REGINA Un sogno terribile! Ho sognato che  
bambini e bambine erano stati divorati da spa-  
ventosi giganti. (Mentre parla la Regina si muove  
e Mary salva la tazzina.) I giganti passavano le  
braccia attraverso la finestra e li afferravano  
con le dita. Un gruppo di una scuola femminile  
e uno di una scuola maschile.

SOFFIA (chinandosi sul pentolone) Ma è orribile!  
Salta di qua e di là.

MARY (fa cadere i piattini) Maestà, avete già  
letto il giornale?

GGG (prende la tromba soffia sogni e una Sac a  
poche). Perché è un troglolobo, un in-cubo. (Con  
la Sac a poche aspira e finge di strizzare il contenuto  
nella tromba, attappa la tromba) E ora andiamo.

REGINA Ma no! Che ti succede Mary?

Buio. Il GGG e Sofia vanno dietro il fondale. Ruotare  
le sezioni su palazzo reale.

MARY Perdonatemi, ma i giornali in prima  
pagina raccontano il vostro sogno.

REGINA Misericordia! Ho sognato quei bambini,  
ma cosa c'entrano le sciocchezze sui giganti?

MARY Maestà, mi dispiace per la colazione. Ne  
volete una nuova?

REGINA No, resta. Apri le tende e la finestra.

Mary va verso il tavolo finestra e strilla vedendo Sofia.

MARY Cosa ci fai tu qui?

REGINA Da non credere!

MARY La mando via subito.

REGINA No, no. Questo è esattamente quello  
che ho sognato: una bambina seduta sul da-  
vanzale della mia finestra (a Sofia). Dimmi sei  
proprio vera?

GGG Sì, Maestà.

REGINA E come ti chiami?

GGG Sofia.

REGINA E come sei arrivata sul davanzale della  
finestra? Ti ha portata un gigante? L'ho sognato.

SOFFIA Sì, il gigante è qui fuori in giardino. È un  
gigante buono, Maestà, non dovete avere paura.

REGINA Sono lieta di apprenderlo.

SOFFIA È il mio migliore amico, un gigante de-  
lizioso, Maestà. Siamo qui per quello che avete  
sognato. Posso chiamare il gigante?

REGINA Chiama il tuo gigante, Sofia.

SOFFIA (si volta verso il giardino/finestra/fondale)  
GGG, sua Maestà la Regina desidera incontrarla!

REGINA Scendi dal davanzale, potresti farti male.

Sofia apre la finestra (cioè toglie la parte superiore) e salta  
giù dal tavolo/davanzale. Il pannello inferiore mostra  
il grande occhio attraverso la finestra.

GGG Oh, Mistrà. Salve Regina nonnapotente,  
Oh maestosa madrescialla sono così con la mia  
piccola amica Sofia... per offrirvi la mia...

REGINA La vostra?

GGG La mia insistenza!

SOFFIA (alla Regina) Forse qualche volta parla  
in modo un po' strano, ma perché non è mai  
andato a scuola.

REGINA Beh, bisogna mandarcelo, abbiamo  
ottime scuole in Inghilterra.

GGG Mistrà, to ha grandi secreti da dirvi.

REGINA Vi ascolterò, ma non in veste da ca-  
mera. Scenderò in giardino insieme al mio Ge-  
nerale (con tono di comando). Mary, aiutami a  
vestirmi e manda a chiamare il mio segretario  
personale e il generale dell'esercito e...  
(La Regina esce ancora parlando).

MARY (a Sofia) Che fai bambina? Vieni forza!  
Sofia la segue.

Il personale di palazzo cioè il gruppo scenografia  
passa sul palco con passo sicuro e impettito.

Cambiano i pannelli e dicono "Ordini della regina",  
"Prego, fate largo" "In giardino, scenderà in  
giardino" "Per incontrare un gigante con il generale"  
e così via finché non si passerà dalla camera della  
regina allo scenario Giardino del palazzo.

LATO B Palazzo reale Giardino

La Regina entra in scena seguita da Sofia e dal  
Generale. Il GGG sulla scaletta spunta in modo da  
completare le gambe con il busto.

REGINA Grande Gigante Gentile, la piccola So-  
fia mi ha raccontato la sua avventura. Questo è  
il mio Generale che ha da dire qualcosa.

GENERALE (parla ad alta voce) In Svezia e a  
Baghdad sono scomparse persone durante la  
notte con le stesse modalità. Negli ultimi anni  
abbiamo ricevuto rapporti da tutti i paesi del  
mondo in cui si denunciavano misteriose spari-  
zioni durante la notte.

## SCENA 9

Mary grida e salta indietro. La Regina resta  
impassibile, porta appena le dita davanti alla bocca.  
Sofia agita la mano facendo ciao.

GGG (voce amplificata) Vostra Maestà, sono il  
vostro umido servitore!

REGINA Felici di fare la vostra conoscenza.

**REGINA** E questa notte i brutali giganti se ne andranno in giro a divorare altri innocenti! Dobbiamo fermarli!

**GENERALE** Bombe e mitra!

**REGINA** No, non useremo la violenza. Li prenderemo vivi.

**GENERALE** E come? Sono alti venti metri!

**GGG** Io un'idea la ho. Presto i giganti andranno sulla traccia di Orfeo.

**SOFFIA** Nelle braccia di Morfeo.

**GGG** Precisa e mente. Nel pomeriggio i giganti ronfa come tromboni. I vostri soldati si arrampica sopra e li lega mani e piedi con grosse corde e catene infrangibili.

**REGINA** Idea brillante!

**GENERALE** E come li trasportiamo?

**GGG** Con i culicotteri!

**GENERALE** (scandalizzato) Che cosa?

**SOFFIA** Gli elicotteri, avete degli elicotteri?

**GGG** Voi legate i giganti sotto i culicotteri. Io vi guiderò al Paese dei Giganti.

**SOFFIA** Io verrò con te viaggiando nel taschino.

**REGINA** Perfetto, preparatevi immediatamente.

**GGG** Mistrà, io ha una cosa specialissima da chiedere a voi.

**REGINA** Di che si tratta?

**GGG** Può io trasportare la mia collezione di sogni nei suoi culicotteri?

**REGINA** Ma certo. Prima che partiate però daremo vestiti caldi a Sofia e anche un dono da parte mia. Ecco (la Regina dona a Sofia una spilla).

*Sofia la guarda tenendolo alta, la mostra al pubblico. Escono di scena.*

## SCENA 10

*Buio. Rumore di elicotteri.*

*Se possibile, mentre cambia la scena, far passare da una parte all'altra del palco il GGG seguito da un drone/elicottero radiocomandato.*

*Oppure proiettare un volo generico di elicotteri.*

*Cambio scena. Paese dei Giganti LATO A*

*I giganti sono già sul palco addormentati. Il rumore cala. Luce.*

*Entrano due soldati e il Generale, portano una lunga corda e camminano quatti quatti.*

*Entrano anche Sofia (ora indossa un vestito pulito) e il GGG.*

*Il Generale dà ordini a gesti ma i soldati non lo capiscono e si intrecciano fra di loro mentre cercano di passare la corda sulle gambe del San Guinario.*

*Soldato 1 inciampa sulla gamba di Inghiotciccivava.*

*Generale e soldato 2 si bloccano immobili. Silenzio. Tutti tirano un sospiro di sollievo.*

*Inghiotciccivava di colpo si tira su a sedere e si strapiccchia gli occhi.*

**INGHIOT.** Chi è quella peste marcia che mi tira il braccio? Sei tu, putrefatto Crocchiaossa?

*Si guarda intorno, fissa il soldato.*

**INGHIOT.** Popollani! Oggi si cena presto.

*Il gigante si solleva in piedi.*

**INGHIOT.** Tu che fai con questi birilli? Io ciucerà prima questo soldato, dolce e lento!

*Allunga le mani verso il soldato.*

**SOFFIA** Oh no, lo mangerà. Devo fare qualcosa.

*Sofia stacca la spilla dal vestito. Con ampio gesto punge Inghiotciccivava che fa un balzo, si afferra la caviglia.*

**GGG** Ti ha morso un serpente verminosio! Io l'ha visto era un serpente ad agli!

**INGHIOT.** (Si butta in proscenio più vicino al pubblico tenendosi la caviglia) Il dente del serpente ad agli è restato nella mia caviglia, io sento la sua punta!

**GGG** Bisogna toglierlo subito altrimenti tu sarai più morto che un'anatra all'arancia. Ti aiuterò io ma tu chiudi gli occhi e tieni stretta la caviglia fra le due mani. Così tu ferma un poco il veleno verminosio del serpente.

**INGHIOT.** Si prende la caviglia con tutte e due le mani e chiude gli occhi.

*GGG fa gesti rapidi verso i soldati che gli passano la corda, allora gira la corda intorno a mani e caviglie del gigante Inghiot.*

**GGG** Io ti sta levando il terribile dente.

**INGHIOT.** Presto prima che io è agliato a morte.

**GGG** Ecco fatto, ora guarda!

**INGHIOT.** Apre gli occhi si vede legato, si divincola e urla.

**SOFFIA** Bravo GGG!

**GGG** Brava a te!

**SOFFIA** Ci ha salvati tutti, però mi riprenderebbe la spilla della Regina?

*GGG si china e stacca la spilla. Inghiot mugola di dolore.*

**GGG** E ora la mia collezione dei sogni sui culicotteri!

*Calare la luce. Rumore di elicotteri.*

*Voci dei giganti.*

**CROCCHIAOSSA** Io è tutto invorticato

**SAN GUINARDO** Io è rollato come un'oca e rotiglionato.

## SCENA 11 EPILOGO

*Sipario.*

*Rientra il GGG vestito con eleganza. Tiene in mano un cartello.*

**GGG** Oh, voi è qui ancora? Non si può passare, qui dietro c'è fossa dei giganti e ecco (Gira il cartello e lo mostra. C'è scritto VIETATO DARE DA MANGIARE AI GIGANTI) per la sicurezza.

**SOFFIA** (entra) GGG! Ho grandi notizie. Ma quello cos'è?

**GGG** Così loro mangerà solo cettrionzoli d'ora in poi. Qual è la tua buona novella?

**SOFFIA** Oh, bene. Ricordi quando mi hai chiesto se potevo insegnarti ad avere un elefante?

**GGG** Sì, io ho buona memoria.

**SOFFIA** È arrivato un regalo per te dall'India... un cucciolo per ringraziarti. La Regina ci darà un piccolo castello e potrò insegnarti la buona pronuncia e a scrivere bene.

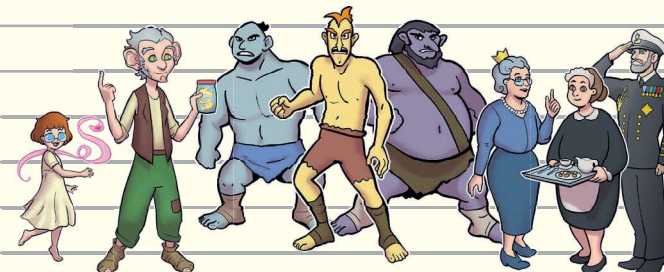
**GGG** Ma queste novelle mi fanno sentire tutto emozionevole e molto felice.

**SOFFIA** Sai, GGG, penso che potresti diventare uno scrittore.

**GGG** Tu dici?

*Si prendono per mano e rientrano attraverso il sipario se c'è o escono di lato*

**SOFFIA** (uscendo) Certo, un giorno scriverai le nostre avventure.





## Famiglie a misura di GGG

In queste pagine, trovate una proposta per le famiglie strutturata in due parti (la prima solo per i genitori, la seconda per genitori e figli insieme) che può essere utilizzata secondo diverse modalità.

- Proposta 1: svolgere le due parti in due momenti diversi della giornata.
- Proposta 2: svolgere le due parti in due giornate diverse.
- Proposta 3: svolgere la prima parte a distanza, diluita in tre diversi appuntamenti per i genitori, e la seconda parte in presenza.

Tutta la riflessione ruota attorno al tema della paura da accogliere senza banalizzare e dei sogni da coltivare come singoli, come coppia, come famiglia e come comunità di famiglie.

### Genitori a tu per tu con la PAROLA

In ascolto: Matteo 14,22-33

#### A. Viene la notte e Gesù è ancora là solo.

La barca con i discepoli si trova in mezzo al lago con il vento contrario e sbattuta dalle onde. Tra sogni, paure e solitudini: è l'arte di essere genitori liberi e liberanti. Quali sono le paure che mi porto dietro nel mio essere genitore? Quali i sogni? Qual è il mio tempo di "solitudine"? Quale senso attribuisco a questo tempo? Dopo un momento di riflessione personale, segue un confronto in coppia e a seguire, con tutto il gruppo.

#### B. Il vento cessa e le onde si placano, con la presenza di Gesù.

I genitori sono chiamati a fare memoria dei momenti belli nella vita familiare, quelli in cui il vento è cessato e le onde si sono placate, anche se solo per un po'; quei momenti di fiducia, di affido, di Bellezza. La coppia o il genitore è invitato a rappresentarli su un foglio, utilizzando pennelli, tempere o altro materiale utile per renderlo visibile. Durante questa fase si consiglia l'utilizzo di un sottofondo musicale.

#### C. Dalle opere s'innalza la lode al Signore.

Le opere realizzate vengono esposte in un luogo visibile anche agli altri (o condivise a distanza in una "galleria virtuale"). Liberamente, alcuni potranno presentarle con un breve commento a voce o scrivendoci sotto una didascalia. Ai genitori viene chiesto di formulare insieme una preghiera d'intercessione e lode partendo dalla visione delle opere esposte. La preghiera verrà recitata e, se possibile, consegnata a tutti a fine giornata.

Si consiglia un canto finale sul tema della fiducia.

## Famiglie a caccia di SOGNI

### 1. La naturalità delle paure

Il nostro mondo interiore è popolato da una grande quantità di esseri oscuri; nella storia del GGG si tratta di giganti cannibali, ma potrebbero esserci streghe, orchi, mostri di qualsiasi specie nella vita di ciascuno e di ciascuna famiglia. È naturale che sia così: si tratta delle nostre paure e preoccupazioni interiori, delle emozioni difficili da gestire, ma che inevitabilmente costellano la nostra vita.

- Attività: come prima attività, ogni famiglia riceve un cartoncino nero e un gessetto bianco per dare forma alle paure, scrivendole o disegnandole: identificare le paure è, di per sé, già un modo per iniziare a tracciare un po' di luce (gesso bianco) nel buio delle emozioni che proviamo quando abbiamo paura (il cartoncino nero).

### 2. Induzione della paura o sua banalizzazione

Ancora oggi il bambino viene minacciato di essere portato via dall'orco se non si comporta come richiesto. Oppure ancora oggi gli viene detto: "Non dirmi che hai ancora paura di questo?". L'induzione della paura o la sua banalizzazione raramente producono effetti educativi positivi a lungo termine. Piuttosto, la paura deve essere accettata, conosciuta, esplorata e magari affrontata, proprio come nel racconto dove, nonostante la loro sconfitta finale, sappiamo che i giganti cattivi esistono e probabilmente continueranno ad esistere, proprio come le difficoltà della vita. Alcune paure non si rilevano poi tali se si addomesticano, e possiamo arrivare a riderci su col tempo, a riderci su perché ci sono anche giganti buoni e divertenti, di cui si può diventare amici.

- Attività: per addomesticare le paure, ai genitori viene chiesto di mettere in scena insieme ai figli, in modo divertente ed ironico, alcune delle paure che attanagliano i bambini e non solo. Sarà opportuno un tempo di ascolto familiare, di riflessione e di individuazione delle paure. La capacità di sdrammatizzare in modo sano, aiuterà i bambini a comprendere che insieme ai genitori niente può far davvero paura.

### 3. Bolle sognanti

Il GGG spiega a Sofia che "Sogni è una cosa molto misteriosa. Flotta nell'aria come bollicine di gazosa in cerca della gente dormentata".

- Attività: all'aperto, in un grande prato, ogni famiglia è invitata a dare voce e colore ai sogni personali e comuni attraverso la realizzazione di grandi bolle di sapone.

#### 4. Ssibili di sogni

Continuando, il GGG spiega che "un sogno, mentre fila nell'aria della notte, emette un sottile ssibilo. Ma questo ssibilo è così leggero e argentino che nessun popollano riesce a udirlo". Lui riesce perché le sue orecchie straordinarie gli permettono di sentire tutti i segreti mormorii dell'universo.

- Attività: occorre mettersi in ascolto per imparare ad ascoltare i "ssibili di un sogno". I sogni, infatti, spesso non hanno bisogno di parole! Questa attività può svolgersi in coppia genitore/figlio con un sottofondo musicale. Il/la figlio/a è seduto/a, mentre il genitore è in piedi dietro al figlio e prende con la sua mano quella del figlio/a, che terrà gli occhi chiusi per tutto il tempo dell'attività. Le due mani insieme, in un unicum, danzeranno con il colore sul foglio, mentre ascoltano la musica e tracciano "sibili" di sogni condivisi. Dare voce all'empatia si può.

#### 5. Il potere delle storie

Da sempre le storie sono servite per aiutare gli uomini a comprendere la vita e ad affrontarla, preparando al dolore, alla fatica e alla morte e intuendo che, di fronte alle grandi prove, non bisogna rimanere inermi, ma trovare un punto da cui poter ripartire. Raccontare le storie ai bambini significa donare loro la possibilità di costruirsi una propria umanità, sperimentando, grazie all'immedesimazione, tutte le avventure dell'anima: la paura, la vergogna, la collera, il bene.

- Attività: genitori e ragazzi saranno divisi in piccoli gruppi. Sarà loro assegnata una parte del copione teatrale del GGG presente nel sussidio e verrà chiesto loro di metterla in scena tutti insieme.

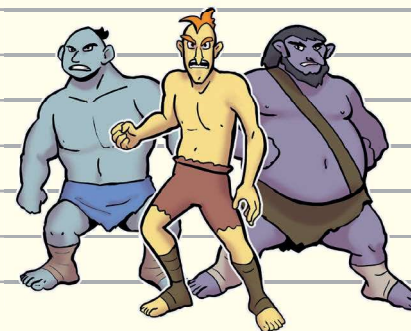
#### 6. Musica di tutti i tipi

Le parole del GGG ci restituiscono un riflessione preziosa sulla musica e sulla musicalità dell'Universo: "I popoli della terra hanno la loro musica, chiaro o scuro? ... E qualche volta i popoli della terra va in estasi quando ascolta una musica sublime: come un fremito che scende per la colonna vertebrale. Chiaro o scuro?... Dunque, la musica dice loro qualche cosa, manda un messaggio. Io non credo che i popoli della terra sa che tipo di messaggio è, ma gli piace lo stesso... Beh, grazie alle mie orecchie mirabolanti, io non sono solo capace di sentire la musica dei sogni, ma anche di capirla".

- Attività: le famiglie sono invitate a ballare, in un grande spazio (preferibilmente all'aperto e per piccoli gruppi che si alternano), inno e bans del Grest.



PERCORSO LABORATORIALE  
SoGna raGazzo soGna



## PERCORSO LABORATORIALE

### SoGna raGazzo soGna

Il percorso laboratoriale "SoGna, raGazzo soGna" trae ispirazione dalla canzone omonima di Roberto Vecchioni.

Le diverse proposte sui linguaggi laboratoriali scelti, infatti, sono introdotte da una frase selezionata dal brano menzionato, che può divenire la sigla di ogni appuntamento ed essere riportata su cartelloni che potranno man mano arricchire lo spazio dell'Oratorio donando ai ragazzi un messaggio sull'importanza dei veri sogni.

Ad ispirare le tipologie di laboratorio, sono stati i GIGANTI della storia, dai nomi bizzarri che richiamano ad alcune abilità: l'intento è indirizzare al bene, diversamente dai giganti, le diverse capacità e competenze che ciascun ragazzo certamente possiede. Ed ecco che:

- il gigante **Strizza-teste** ispira un laboratorio di **ROMPICAPI**;
- il gigante **Ciuccia-budella** e **Inghiotticciaviva** ispirano un laboratorio sulle **EMOZIONI**;
- il gigante **San Guinario** ispira un laboratorio **SPORTIVO** e sulla **CORPOREITÀ**;
- il gigante **Scotta-dito** che a noi piace chiamare "Scatta - dito" ispira un laboratorio di **ARTI VISIVE** e **FOTOGRAFIA**;
- il gigante **Crocchia-ossa** ispira un laboratorio di **MUSICA**;
- il gigante **Vomitoso** ispira un laboratorio di **CUCINA**;
- il gigante **Spella-fanciulle** ispira un laboratorio di **MANUALITÀ**;
- il gigante **Trita-Bimbo** ispira un laboratorio di **FANTASIA** e **SCRITTURA CREATIVA**.

Per ogni proposta, oltre alla frase della canzone, trovate da una (più elaborata) a tre proposte concrete precedute da alcune righe che illustrano gli obiettivi e le competenze specifiche che il laboratorio intende far acquisire ai ragazzi o sulle quali intende farli "allenare".

Tutte le attività laboratoriali si presentano **COVID-FREE** e, con l'opportuna modulazione dell'animatore che le andrà a proporre, sono pensate per essere fruite da ogni fascia d'età.

## LABORATORIO di ROMPICAPI

"Ma non è vero, ragazzo, che la ragione sta sempre col più forte..."

Il laboratorio intende esercitare competenze sociali trasversali (es. risoluzione di conflitti), comunicative e cognitive (es. risoluzione di problemi, pianificazione, ragionamento logico); attivare processi di inclusione e cooperazione tra pari. Inoltre, avere un tempo limitato entro cui trovare soluzioni, aumenta la motivazione, la focalizzazione sul lavoro e stimola il gruppo a collaborare.

### ESCAPE ROOM

Strizza-teste non vuole proprio permetterti di realizzare il tuo sogno e chiama a raccolta tutti gli altri giganti. Devi proteggere il tuo sogno, scappando dai giganti... ma, per farlo, dovrai risolvere tutta una serie di enigmi che loro hanno preparato per ostacolarti.

I ragazzi vengono divisi in gruppetti con a capo un animatore per ciascun gruppo. Ogni gruppo inventa insieme all'animatore un'Escape Room. Una volta che tutti i gruppi l'hanno creata, se le scambiano e ogni gruppo dovrà risolverla.

Si può pensare di utilizzare due giorni per realizzare un'escape room, durante i quali l'animatore stimola i bambini a creare enigmi, e un terzo giorno per fargli sperimentare il gioco.

Come costruire una **Escape Room**:

1. Lo scopo della storia è stato già espresso in questo paragrafo.
2. Creare una serie di enigmi (rompicapi, puzzle, indovinelli...) che vanno risolti con il solo uso della logica. Solo superato l'enigma, si può procedere al successivo. A volte potete concedere qualche indizio, per aiutare la risoluzione di un enigma, oppure qualche "elemento di disturbo", per sviare dalla soluzione.
3. Create ogni 2 o 3 enigmi delle "serrature", ovvero delle operazioni matematiche da risolvere. La soluzione sarà la chiave per aprire la serratura e procedere con gli enigmi.
4. Si deve arrivare alla fine in un tempo definito. Pensando a gruppi che iniziano contemporaneamente, allo scadere del tempo, si può pensare che vinca la squadra che ha risolto più enigmi.

## LABORATORIO sulle EMOZIONI

“...chiudi gli occhi, ragazzo, e credi solo a quel che vedi dentro...”

Il laboratorio ha lo scopo di aiutare i bambini e i ragazzi ad identificare e scoprire le proprie emozioni, imparare a gestirle e saperle condividere. Aiutare a far comprendere che ogni emozione ha un suo valore, dalla positiva alla negativa, e che è importante riuscire ad esprimere ciò che si sente.

### MI EMOZIONO LEGGENDO

I ragazzi sono disposti in sala distanziati ed a ciascuno viene consegnato un foglio con un testo tratto da un racconto per ragazzi o un classico, purché abbia all'interno anche dei dialoghi. L'animatore concede qualche minuto per leggere il breve testo; poi chiede di comunicare che tipo di emozione hanno provato. L'animatore annota ogni risposta. A questo punto, l'animatore assegna un pezzo del brano a ciascuno, indicando un'emozione da esprimere durante la lettura (ad esempio: Luca legge con rabbia, Marta legge impaurita...) facendo variare, poi, pezzi del brano ed emozioni in modo che tutti possano sperimentarle. Al termine, viene chiesto quale emozione era più appropriata, quella che ha colpito di più e la si confronta con quella iniziale che ciascuno aveva manifestato. Segue breve confronto circa le emozioni e il loro ruolo, soffermandosi sui casi in cui qualcuno ha cambiato la preferenza dell'emozione finale rispetto a quella scelta inizialmente.

### L'ALBERO DELLE EMOZIONI

L'animatore prepara un cartellone con un grande albero costituito solo da rami, sceglie 4 emozioni (gioia, paura, rabbia e stupore) ed assegna un colore ad ogni emozione. Ad ogni bambino vengono consegnati post-it con i 4 colori di riferimento. A questo punto l'animatore mostra immagini o fa ascoltare tracce audio e chiede a ciascuno di attaccare all'albero l'emozione suscitata, fino a completare i rami dell'albero. L'animatore farà notare l'emozione prevalsa nel gruppo e si racconteranno le emozioni in base ai materiali mostrati.

## SENTO LE MIE E LE TUE EMOZIONI

Tutti sono disposti in cerchio a debita distanza. Viene chiesto di immaginare di essere il proprio cuore e gli si fornisce un elenco di 10 emozioni. Ad ogni emozione negativa, ognuno dovrà battere il piede dando una sua personale velocità; ad ogni emozione positiva, invece, dovrà battere le mani. L'animatore spiega che la maggiore o minore intensità sta nel decidere, secondo loro, quanto battito può produrre una determinata emozione. Al via, un ragazzo si pone al centro del cerchio e sceglie una delle emozioni in elenco, inserendola in una frase tipo: “Oggi il mio cuore batte di gioia...”; tutti gli altri, contemporaneamente dovranno iniziare a battere. E così, a rotazione, tutti andranno al centro sperimentando le diverse emozioni. Al termine, l'animatore dibatterà con i ragazzi alla domanda: “Quanto rumore fanno le emozioni? Quanto rumore fa il mio cuore per manifestare agli altri quello che prova?”.

## LABORATORIO SPORTIVO/CORPOREITÀ

“...stringi i pugni, ragazzo, non lasciargliela vinta neanche un momento...”

Il laboratorio ha lo scopo di sviluppare le capacità motorie, la cooperazione, la collaborazione e la strategia. Ha, inoltre, lo scopo di sviluppare le capacità espressive, valorizzando le varie parti del corpo in relazione con se stessi e con gli altri.

### TRENINO A STAFFETTA

L'animatore crea un percorso ad ostacoli utilizzando vari materiali (birilli, sedie, cerchi...). Ogni ragazzo ha con sé un nastro o una cordina della lunghezza di 1 metro. Al via, il primo (la locomotiva) esegue il percorso, torna al punto di partenza e il secondo ragazzo (il vagone) afferra l'altra estremità del nastro e, insieme, eseguono il percorso: la locomotiva avanti e il vagone a seguire, facendo in modo da non lasciare mai il nastro e di tenerlo teso in modo da rispettare la distanza di 1 metro. Tornati al punto di partenza, si aggancia il terzo vagone all'estremità del nastro del secondo ragazzo. Si valuterà il trenino che completa per primo il percorso, tenendo sempre tesi i nastri di 1 metro e ci si allenerà a migliorare i propri tempi.

## TRIS

Vengono disposti 9 cerchi a terra, ben distanziati, a formare lo schema del classico gioco del tris. Per ogni squadra ci sono tre ragazzi (con in mano un oggetto identificativo della squadra: palla rossa o blu, cerchio o x....) e al via corre il primo del primo gruppo e posiziona il suo oggetto in un cerchio, poi il primo del secondo gruppo...e così via fino a formare il Tris per aggiudicarsi un punto. Si possono anche formare diversi schemi per permettere a più gruppi di esercitarsi contemporaneamente.

## LO SPECCHIO DEGLI ANIMALI

I ragazzi vengono disposti su due righe di sedie, in modo distanziato, e una riga è posta di fronte all'altra. Attraverso un giro di prova, l'animatore comunica un comando per rappresentare gli animali:

- Pinguino: camminare con le mani aderenti al corpo, piedi uniti e dondolandosi;
- Cavallo: camminare poggiando mani e piedi;
- Coniglio: saltellare a piedi uniti;
- Papera: camminare piegandosi sulle ginocchia ed agitando i gomiti;
- Gambero: camminare all'indietro.

A turno, un gruppo esegue il comando, la fila di fronte fa da specchio, in modo tale che ogni ragazzo imiti il suo corrispondente di fronte. Al via, l'animatore nomina un animale. Ogni componente della riga che viene imitato, deve iniziare a muoversi in prossimità della sua sedia, rispettando il comando e accompagnando il tutto anche con mimiche facciali. Il suo "specchio" della riga di fronte deve ripetere fedelmente ogni gesto. I ruoli tra le righe, poi, si invertono.



## LABORATORIO ARTI VISIVE e FOTOGRAFIA

*"...copri l'amore, ragazzo, ma non nascondilo sotto il mantello: a volte passa qualcuno, a volte c'è qualcuno che deve vederlo..."*

Il laboratorio utilizza le regole del linguaggio visivo e della fotografia per capire come comunicare un messaggio con le immagini. Mette alla prova le capacità espressive del ragazzo, di conoscenza, di relazione, come narrazione di sé e del mondo che lo circonda.

## L'OMBRA DI GGG

Con i giochi di luce, attraverso torce e teli bianchi o pareti, le ombre diventano uno strumento creativo: un telo bianco retroilluminato verrà appeso e dietro ad esso i bambini e i ragazzi, attraverso la propria figura ed oggetti di recupero di vario genere, potranno "inscenare" immagini di ogni genere. Diversamente si potrà utilizzare una parete sulla quale proiettare le ombre. Dopo aver sperimentato varie immagini, con le stesse si può creare una storia...ispirandosi magari al GGG.

## TI SCATTO UNA FOTO!

I bambini e i ragazzi, posti a debita distanza, sono seduti uno di fronte all'altro. Verrà chiesto loro di osservarsi per un certo periodo di tempo per poi scattare una foto speciale. Al via, uno resterà immobile e l'altro avrà in mano un foglio diviso a metà. In una metà, ritrarrà la persona di fronte rispettando fedelmente le caratteristiche fisiche; nell'altra metà la disegnerà come lui la vede... Sarà un albero? Un cane?... Resterà la stessa con qualche piccola variazione? Si scambieranno poi di ruolo.

## IL MIO SCATTO

L'animatore ha a disposizione varie fotografie (prese magari da riviste...) ed ognuno ne sceglie una. Si invitano, quindi, i ragazzi ad apportare delle modifiche alla foto con dei pennarelli colorati, evidenziando qualche elemento che li colpisce. "Dove è caduto il tuo occhio? E perché?"

## LABORATORIO MUSICALE

“...Sogna, ragazzo sogna...Non cambiare un verso della tua canzone...”

Il laboratorio si pone come uno strumento utile allo sviluppo cognitivo ed emotivo dei ragazzi. Stimola l'intelligenza, la sensibilità, il riconoscimento delle emozioni nonché del ritmo e dei suoni. Aumenta la capacità di attenzione e concentrazione, educa all'ascolto, all'impegno, alla costanza e aiuta nei processi di socializzazione.

### UN CORPO CHE SCRICCHIOLA

L'animatore disporrà per terra disegni rappresentanti parti del corpo. I ragazzi sono disposti in un cerchio. A turno, verranno ripetuti insieme i suoni/rumori che esse producono. Nella seconda fase, un ragazzo per volta riprodurrà il suono da solo e poi gli altri ripeteranno insieme. Nella terza fase, si disporranno i disegni uno dietro l'altro, creando un percorso sonoro e tutti inizieranno a muoversi uno dietro l'altro “suonandolo”. Sarà cura dell'animatore far alzare il volume o abbassarlo ricordandosi che, mentre girano in cerchio, se la voce è normale camminano dritti, se il volume si alza camminano sulle punte e se si abbassa camminano accovacciati.

### DANZA... DANZA...

L'animatore fa disporre all'interno della sala i ragazzi in modo distanziato. Al via, parte la musica e tutti iniziano a ballare liberamente. Allo stop della musica, tutti devono bloccarsi nella posizione in cui si trovano. A questo punto l'animatore grida: “Danza...danza...con un braccio”... e ognuno potrà muovere solo il braccio; quindi, si andranno a sperimentare le varie parti del corpo. Si può aumentare la difficoltà mettendo ad esempio braccio sinistro e piede destro, bacino e testa... e così via. Quando l'animatore griderà una sola volta “Danza”, il bambino può ballare liberamente.

### LA CLAP CLAP SONG DI GGG

Clapping Music è un'opera musicale dedicata alla percussione delle mani. L'animatore divide i bambini in gruppi di 3 persone e a ciascuna assegna un ritmo da fare con le mani. Fa esibire prima i singoli gruppi, poi si diventerà a far eseguire due o più gruppi contemporaneamente, cercando di preservare il ritmo di ciascuno. Occorre procedere per livelli, prima molto semplici e lenti, poi aumentare pian piano il ritmo. A questo ritmo cammina GGG, e a questo ritmo corre GGG!

## LABORATORIO CUCINA

“...E la vita è così forte che attraversa i muri per farsi vedere...”

Il laboratorio mira ad educare e sensibilizzare i bambini ai principi di un'alimentazione sana, corretta e consapevole: acquisire abitudini alimentari corrette, avere un rapporto sano ed equilibrato col cibo, con il proprio corpo e con il mondo che li circonda.

### I MAGNIFICI 7

L'animatore colloca 7 cartelloni di colore diverso, intitolando ognuno a ciascun gruppo alimentare (si trovano facilmente i riferimenti sul web). Assegnerà ad ognuno tre alimenti. Ciascuno disegnerà e colorerà su tre foglietti gli alimenti indicati. Poi, i ragazzi, chiamati a turno dagli animatori, dovranno incollare i propri alimenti sul giusto cartellone, avendo due possibilità per indovinare dove collocare l'alimento. In caso diverso, dovranno cedere il proprio alimento al compagno che li segue.

### UN PRANZO PER GGG

I bambini e ragazzi, divisi in gruppetti, dovranno pensare ad un pranzo gustoso per GGG specificando bene tutti gli alimenti coinvolti, dall'antipasto al dessert. Su quanto appreso dai gruppi alimentari, l'animatore chiederà loro di dividere gli alimenti del menù nei gruppi, per verificare quale gruppo prevale, e di creare una scaletta dove collocheranno gli alimenti dal meno calorico al più calorico (secondo il loro punto di vista). Segue confronto con tabella in possesso dell'animatore, per vedere quale gruppo ha collocato meglio in base alle calorie.

### UNA RICETTA AL CONTRARIO

L'animatore mostra la foto di una pietanza, una per ogni gruppo. Dalla foto i ragazzi dovranno dedurre la lista degli ingredienti e scrivere insieme i vari passaggi della preparazione della pietanza, specificando anche tempi e temperature di cottura. L'animatore verificherà chi si è avvicinato di più alla ricetta originale.

## LABORATORIO MANUALITÀ

“... planterai un ulivo convinto ancora di vederlo fiorire...”

Il laboratorio ha lo scopo di sviluppare la creatività e le attitudini manuali dei ragazzi. Nello specifico, si propone di: 1) far identificare a ciascuno ciò che è proprio, 2) imparare a conoscere ciò che si vuole o desidera, 3) lavorare per sviluppare e realizzare tale sogno. Nell'ultima attività, si utilizza il linguaggio del giardinaggio che sprigiona nel ragazzo il senso di responsabilità, il prendersi cura di un altro essere che gli viene affidato (in questo caso la piantina) e il senso della magia dell'attesa (il dare il giusto tempo, l'attendere i frutti del proprio lavoro). Proprio come si fa con i sogni: si desiderano, si proteggono e ci si prende cura di loro.

### IL BARATTOLO DEI SOGNI

Ad ognuno viene chiesto di portare un nuovo barattolo e delle riviste. Con fogli colorati, forbici e colla ci si diverte a decorare il proprio barattolo e ad apporre un'etichetta con il nome che si intende dare al barattolo. Su delle striscioline di carta, i ragazzi scriveranno i propri sogni (una striscia per ogni sogno); ripiegheranno le striscioline e le inseriranno nel barattolo, insieme a delle immagini, ritagliate dalle riviste, anch'esse riguardanti sogni. Ciascuno porterà a casa il barattolo e gli verrà chiesto di pescare, ad occhi chiusi, ogni sera prima di andare a dormire, un sogno, di leggerlo e rimetterlo poi di nuovo nel barattolo. Si andrà a dormire esprimendo un desiderio per quel sogno.

### L'ACCHIAPPASOGNI

Secondo la leggenda, gli acchiappasogni trattengono in una stanza i sogni belli e mandano via quelli brutti. Per costruirne uno, avremo bisogno di: piatti di carta; piume; filo di lana (bianco o colorato); perline; forbici; foratrice con un solo buco, colori (tempera o acquerelli). La base del nostro acchiappasogni sarà un piattino di carta da colorare come si preferisce. Dopo aver colorato si procede a tagliare la base del piatto. Con la foratrice si fanno dei buchi attorno al piatto, qui verranno inseriti i fili di lana bianchi o colorati formando un reticolo. Si lasciano tre fili di lana lunghi a cui andremo ad apporre decorazioni fatte di piume e perline.

## COLTIVIAMO UN SOGNO

Per realizzare un sogno è necessario coltivarlo e prendersene cura per poi vederlo, con la giusta attesa e pazienza, sbocciare. Un sogno ha bisogno di tempo! Quello che occorre è: una bottiglia di plastica, forbici e coltello, ovatta, lenticchie, fogli colorati, carta crespata e colla. Con l'aiuto di forbici e coltello tagliamo la bottiglia in modo da formare un vasetto. Decoriamo il vasetto utilizzando i fogli colorati e la carta crespata. Inseriamo un bel quantitativo di ovatta nel vasetto, in modo da farla aderire bene alle pareti. Distribuiamo le lenticchie sull'ovatta (chiodiamo gli occhi ed esprimiamo i nostri sogni); poi aggiungiamo dell'acqua. Ognuno porterà a casa il suo vasetto ricordandosi di aggiungere acqua ogni due giorni e di prendersi cura della piantina una volta sbocciata.

## LABORATORIO FANTASIA SCRITTURA CREATIVA

“...Sogna, ragazzo, sogna...Ti ho lasciato un foglio sulla scrivania, manca solo un verso a quella poesia...Puoi finirla tu.”

Il laboratorio ha lo scopo di:

1. incentivare la libera espressione personale all'interno del gruppo, favorendo la collaborazione per un obiettivo comune;
2. utilizzare capacità di osservazione e capacità inventive;
3. potenziare le abilità espressive e comunicative.



### UN LIMERICK PER GGG

Il limerick è un breve componimento poetico di contenuto prevalentemente umoristico. Un limerick è sempre composto di 5 versi, di cui i primi due e l'ultimo, rimati tra loro, così come il terzo e il quarto. Le rime seguono dunque lo schema AABBA.

- Nel limerick più comune, il primo verso presenta il personaggio e indica alla fine del verso la sua località di origine.
- Nel secondo verso se ne descrive in breve la caratteristica essenziale.
- Nel terzo e quarto si raccontano le vicende del personaggio.
- Nel quinto si riprende il primo verso con l'aggiunta di un aggettivo strano o inventato.

Es. Un cuoco furbo di Gianni Rodari:

Un abile cuoco di nome Dionigi  
Andava a comprare le uva a Parigi,  
così invece di semplici frittate  
faceva "omelettes" molto raffinate  
quel furbo cuoco chiamato Dionigi.

Inventiamone uno su GGG. Per ciascun gruppetto ci sarà un animatore ad indirizzare e facilitare il lavoro.

### UN HAIKU DA SOGNO

Gli haiku sono brevissimi componimenti poetici che hanno una struttura standard di tre versi, secondo lo schema 5 sillabe in totale al primo verso, 7 al secondo e 5 al terzo. Sono poesie dai toni semplici, sintetiche e che permettono di riscoprire l'essenzialità delle emozioni.

Es. Primavera:

In primavera le farfalle volano, sono sbocciate.

Come lo descriviamo un sogno attraverso un Haiku? Per ciascun gruppetto ci sarà un animatore ad aiutare i ragazzi.

### UN NUOVO GGG

Ora che sai che GGG si trova a Londra ed ha iniziato una nuova vita tra gli esseri umani; provate ad immaginare qualche nuova avventura: come vive? Cosa fa? Cosa gli accade? Chi lo aiuta? Partiamo da dove lo abbiamo lasciato e ciascuno racconti, in versi, un po' di lui in questa nuova vita.



ATTIVITÀ su RECUPERO e  
RINFORZO delle COMPETENZE

