



## APPUNTI DI REGIA

Di seguito vengono brevemente presentate le scelte di fondo e alcune linee guida seguite per la drammatizzazione della storia che costituisce la cornice narrativa di questo sussidio.

- *Dal racconto al sussidio*

La trama narrativa del racconto è stata rispettata, anche se **gli episodi drammatizzati hanno avuto necessariamente uno sviluppo maggiore**, sia per caratterizzare i diversi personaggi, sia per creare alcune situazioni (anche comiche) che attirino l'attenzione e introducano i dialoghi che fanno passare il messaggio forte.

Un ruolo particolare nel sussidio è stato assegnato alla civetta Tiki, che ha il compito di coinvolgere direttamente i ragazzi all'interno della vicenda narrata, non solo dialogando con loro e stimolandone l'attenzione, ma anche facendoli entrare direttamente in azione. Nella maggior parte dei casi è Tiki a fungere da "collegamento" tra le varie giornate, garantendo la continuità narrativa e il richiamo ai temi formativi della giornata.

- *Portare i ragazzi "dentro" la storia*

**I ragazzi devono sentirsi in qualche modo protagonisti non solo nei giochi, nelle attività o nei laboratori, ma anche nella drammatizzazione:** per questo si è pensato di non considerarli spettatori passivi ("guardano e ascoltano"), ma di **renderli partecipi della storia.**

**La vicenda viene vissuta "in prima persona"**, perché i ragazzi accettano di aiutare Sophia, Ettore e Andreas nella missione di salvataggio della troupe televisiva e degli archeologi; in questo modo sono essi stessi protagonisti dell'avventura a Megalì, dove vengono catapultati e si trovano ad interagire con tutti i diversi personaggi che incontreranno nel corso delle settimane. Il loro ruolo è fondamentale per il dipanarsi dell'intreccio narrativo che, senza il loro intervento, non potrebbe giungere a compimento.

Tutto questo è stato realizzato non solo grazie all'**interazione dei ragazzi con i diversi personaggi**, ma anche con il loro **coinvolgimento** negli esperimenti, nei giochi, nelle diverse missioni che si troveranno a vivere nelle isole di Megalì. Alcuni momenti delle scenette, poi, si svolgono proprio in mezzo a loro, in modo che essi siano il più possibile a tu per tu con i vari personaggi.

In sostanza, i ragazzi **non si limitano a "vedere" una storia, ma la "sentono" prendere vita attorno a loro**, trovandosi così immersi in tutta la vicenda narrata, di cui essi stessi fanno parte.

A questo proposito è opportuno fornire una precisazione terminologica: nella parte drammatizzata quando ci si riferisce ai partecipanti all'esperienza estiva si usa il termine "bambini", indipendentemente dall'età che possono avere; quando si parla di "ragazzi" si fa riferimento ai protagonisti della storia. La scelta è dovuta al fatto che, essendo i "bambini" coinvolti, usare lo stesso termine per identificare soggetti diversi potrebbe creare confusione nella lettura e comprensione della scenetta.





- *Ogni giorno è una Festa caratterizzata da vari momenti*

**Tutto ciò che avviene nella giornata è legato all'idea di una Festa da vivere assieme** (cerchio iniziale e finale, scenetta, bans, canti, attività, giochi, preghiera) a Megalì, dove tutti trascorreranno l'estate e saranno chiamati a scoprire il segreto della città sospesa nel cielo: l'importanza di creare relazioni autentiche e il desiderio, oltre che la capacità, di impegnarsi per scoprire cosa c'è di bello in noi e attorno a noi.

- *La storia è vissuta "in diretta"*

**La storia si svolge in diretta:** ciò che i ragazzi vedono sta accadendo attorno a loro in quel momento, non in un tempo passato o in un immaginario futuro.

Il compito di fare da filo conduttore tra le diverse vicende ed episodi è assegnato in primo luogo alla civetta Tiki, che con i suoi interventi **cerca di attirare l'attenzione dei ragazzi sulla storia che viene rappresentata e, partendo da questa, di richiamare o "lanciare" il tema formativo del giorno**, anche con l'aiuto del saggio Rufio.

**Il ruolo di Tiki è fondamentale e va ben interpretato**, proprio perché fa da "ponte" tra gli episodi rappresentati e la realtà dei ragazzi, portandoli "nella storia" e facendo percepire il senso della giornata. Allo stesso tempo, Tiki è un personaggio comico: l'animatore che la interpreta dovrebbe studiare attentamente la gestualità da utilizzare e l'espressività anche del volto, proprio per "sfruttare" l'attrazione che la comicità riesce sempre a suscitare.

Volendo, l'animatore che interpreta Tiki può essere presente con questo ruolo durante tutto il giorno, annunciando i diversi momenti, continuando a parlare con i ragazzi, a chiedere come sta andando la giornata, se si stanno divertendo, ecc.

- *Scene e questioni tecniche realizzabili anche in modo molto semplice*

**Le scenette non sono un musical o un'opera teatrale e devono essere facilmente rappresentabili.** Devono essere interpretate bene (perché altrimenti i ragazzi non vengono "presi" dalla storia) e quindi preparate ancora meglio, ma **gli oggetti di scena e la scenografia sono di supporto alla storia (che a sua volta è funzionale al tema formativo) e non viceversa.** Per consentire a tutti di realizzare le scenette, indipendentemente dagli spazi e dai mezzi a disposizione, **si è cercato di semplificare al massimo gli elementi scenografici**, che possono anche non esserci o essere costituiti da semplici cartelloni, disegni, teli, scatoloni, ecc. Si è scelto di lasciare molto all'immaginazione e alla fervida fantasia dei bambini: nelle battute recitate, più volte viene descritto l'ambiente in cui ci si trova, in modo che siano sufficienti pochi semplici elementi di richiamo per contestualizzare l'ambiente. Alcuni esempi:

- le anfore possono essere semplicemente disegnate su cartoncino, ritagliate e incollate su un vaso di plastica o un sostegno per poter stare in piedi o essere tenute in mano;
- la piazza centrale di Megalì può essere realizzata con sedie, tavolini o pedane ricoperti di "carta-roccia" (tipo quella utilizzata nei presepi); il meccanismo EGA con del cartoncino oppure incollando su un ciondolo abbastanza grande l'immagine di alcuni ingranaggi con la scritta EGA;
- i cristalli possono essere dei prodotti di bigiotteria, su cui viene disegnata la lettera che li contraddistingue (L - M - I), oppure dei tubetti di plastica ricoperti con carta colorata;





- gli scudi dei soldati possono realizzati con del cartone, su cui si appendono di volta in volta le foto dei ragazzi, una mappa, ecc.; i visori possono essere dei semplici leggi oppure dei computer...

Poi **ognuno è libero di “complicare” e arricchire il tutto con versioni più complesse** degli elementi scenografici, a seconda degli spazi, delle possibilità e della creatività. È comunque opportuno mettere ai lati della scena dei divisori o dei pannelli che fungono da quinte, perché spesso sono utilizzate per consentire l’ingresso o l’uscita dei vari personaggi o degli stessi bambini.

Per quanto riguarda i costumi, si consiglia di procurarsi delle tuniche colorate (o di realizzarle molto semplicemente con pezzi di stoffa legati sopra una spalla o fissati con delle spille da balia), per meglio caratterizzare i personaggi e l’ambientazione della storia.

- *Adattamento della drammatizzazione*

**Le scenette sono di lunghezza variabile e sono una proposta per la drammatizzazione:** vanno necessariamente “adattate” agli animatori che recitano e all’età dei ragazzi che frequentano l’attività estiva. Possono essere ridotte, tagliando battute o facendo riassumere a Tiki (all’inizio di ogni scenetta) alcune vicende o dialoghi.

Ecco due esempi, riferiti alla versione della drammatizzazione per quattro settimane:

➤ Prima Anfora – Il mistero del Partenone

Un animatore introduce i ragazzi nella vicenda spiegando che il Partenone si è trasformato e che dobbiamo aiutare Sophia, Ettore e Andreas a salvare i loro genitori e la troupe. Entrano tutti nel Partenone e trovano il Metavaso; poi si prosegue come indicato.

In questo modo la scenetta viene ridotta di circa due pagine.

➤ Quarta Anfora – Il soldato riconoscente

Tiki entra in scena preoccupata e chiede l’aiuto dei bambini per salvare Sophia e i suoi amici che sono stati scoperti dai soldati; subito dopo entra il soldato Nestor che insegue i ragazzi e cattura Andreas; poi si prosegue come indicato.

La scenetta viene così ridotta di una pagina.

Ci sono due aspetti fondamentali di cui tenere conto nella riduzione e negli adattamenti:

- 1) **Non vanno tagliate le battute che spiegano il filone narrativo della storia e del mistero di Megalì.** Ad esempio, non è opportuno eliminare le battute relative alla lettura della leggenda, al piano di Temocle, alla spiegazione sul funzionamento del macchinario Granàzi. Per lo stesso motivo è **opportuno mantenere nella loro interezza le ultime due scenette**, in cui la vicenda arriva al suo epilogo e viene esplicitato il messaggio chiave del tema formativo.
- 2) **Non bisogna partire dal presupposto di mantenere solo le battute più divertenti, tagliando magari quelle più esplicitamente legate al tema formativo:** il risultato sarebbe quello di non introdurre i ragazzi al tema della giornata attraverso la drammatizzazione, che verrebbe a perdere buona parte della sua ragione d’essere. **Vanno quindi individuate tali battute, tenendo a mente il Progetto educativo e gli obiettivi giornalieri**, provvedendo invece a ridurre il resto della scenetta.