

(vengono lanciati davanti anche il bastone e la borraccia, i nuovi oggetti che compiono sull'ombra sono le scarpe e bussola)

Voce f.c. 2: l'animatore porta GRANDI SCARPE e la BUSSOLA

Provate a guardare i vostri piedi, avanti provate...cosa indossano i vostri piedi? Urlatemi cosa indossano i vostri piedi! SCARPE!! L'animatore ha scarpe sempre consumate perché ACCOMPAGNA ciascuno dei suoi ragazzi verso un cammino che lo possa condurre alla gioia.

E per non perdersi, deve sempre portare con sé la bussola, un oggetto così piccolo ma così prezioso che gli permetterà di aiutare che si sente perso a RITROVARSI.

(vengono gettate scarpe e bussola, e compaiono naso rosso e parrucca da clown)

Voce f.c. 2: l'animatore RIDE

E poi sapete cosa non deve mai mancare all'animatore?? L' ALLEGRIA e la SPENSIERATEZZA. L'animatore non è un buffone, non è quello che ride di te ma quello che ride con te. Deve assomigliare a un clown, che può avere nel cuore profonda tristezza e amarezza (*chi fa il clown abbassa la testa e le braccia*) ma che ama immensamente i suoi ragazzi ed è sempre capace di donare loro un sorriso!

(vengono gettati naso e parrucca, dietro il telone l'ombra fa comparire un accendino, e lo agita, e uno zaino)

Voce f.c. 2: l'animatore ha un ACCENDINO!

L'animatore accende l'anima! RISVEGLIA L'ENTUSIASMO! È un tipo che accende idee e amicizie!

L'animatore ha sempre sulle spalle uno ZAINO CARICO!

Di idee, esperienze, strategie, pazienza, inventiva, fantasia!

(viene lanciato tutto oltre il telone)

Voce f.c. 2: ma più di tutti l'animatore NON è MAI SOLO!

Ha con sé un gruppo di amici con cui si confronta, lavora e ... anche litiga (*appaiono dietro al telone altre persone, e poi si spostano davanti al telone*) e ha anche al suo fianco L'INFINITAMENTE PICCOLO: DIO (*l'ombra fa comparire la croce*)

Merl: grazie tante animazione!!

Magò: ci sorprende ad ogni occasione!!

Merl: ma ora dobbiamo liberare

Magò: quel signore che tanto voleva presentare!

Presentatore: Dovrei essere molto arrabbiato con voi: ma devo essere sincero, mi avete dato una bella lezione! Quelle che abbiamo visto erano solo ombre, persone immaginarie, ma ciascuno di noi può diventare un animatore se attiva in sé un grande motore di ricerca: il proprio CUORE!

Ringraziamo i nostri ospiti, il nostro amico vestito dei "panni dell'animatore" e ci vediamo alla prossima diretta!!!

"L'ANIM-ATTORE"

MI VESTO DI ANIMAZIONE!

TIPOLOGIA: rappresentazione/scenetta.

OBIETTIVO: utilizzando come modalità comunicativa la rappresentazione teatrale, attivare una riflessione sulle caratteristiche del buon animatore.

PARTECIPANTI: i formatori.

TEMPO: circa 15 minuti.

MATERIALE: 6 personaggi (Merlino, Magò, il presentatore, l'ombra, la voce fuori campo e la cavia) + 2 o 3 amici; un telo bianco appeso, una corda e un bavaglio, degli occhiali, un bastone, una borraccia, delle scarpe, una bussola, un naso rosso, una parrucca, un accendino, uno zaino, una croce piccola.

SPIEGAZIONE: la scenetta concretizza in alcuni oggetti le caratteristiche fondamentali di un animatore e spiega il significato degli stessi.

I personaggi del presentatore, Merlino e Magò servono a creare l'ambientazione e tirare le fila alla fine della scenetta; le spiegazioni sono date principalmente dalla voce fuori campo; il personaggio dell'ombra interpreta l'anima dell'animatore e indossa man mano tutti gli oggetti presentati.

Il copione della scenetta è riportato in seguito, con anche le indicazioni di scena.

ATTENZIONI PARTICOLARI: è meglio se chi interpreta Merlino, Magò e il presentatore sappia la parte a memoria; la voce fuori campo invece può leggere la parte dal copione.

COPIONE:

La scena si apre con il telo bianco già fissato nel centro del palco e con un'ambientazione che ricordi uno studio televisivo. Si fa partire la musica del Costanzo Show o un altro programma ed entra il presentatore.

Presentatore: buongiorno, buongiorno miei cari telespettatori... oggi tratteremo un tema molto dibattuto e originale: l'animazione! Non perdiamo tempo allora e facciamo un bell'applauso ai nostri ospiti: il Dott. Merlino e la Dott.sa Magò!

Ben arrivati, so che avete preparato un bel servizio su questo mistero che ormai da parecchi secoli, se non millenni, annebbia la mente dell'uomo.

Merlino: dopo anni d'avventura e di ricerca del materiale...

Magò: ...abbiamo preparato un elaborato originale...

Merl: Orsù tu nelle file

Magò: non dovrai soltanto applaudire...

ATTIVITÀ

Merl: il nostro scopo è far capire!!

Magò: chi è l'animatore?

Merl: un dotto sognatore...

Magò: magari uno scrittore...

Merl: sicuramente un inventore...

Magò: chissà poi che cantautore!

Merl: maga... *(e viene interrotto dal presentatore)*

Presentatore: signori, signori... ma che cosa state dicendo?? Nella scaletta sono segnate indagini scientifiche, dimostrazioni empiriche, grafici e tabelle... cos'è questo stupido gioco in rima???

Merl: ...il nostro amico non pare apprezzare...

Magò: non ci resta altro da fare... *(lo immobilizzano e lo legano alla sedia con un bavaglio sulla bocca)* continuiamo egregi signori o c'è qualcuno con altre obiezioni??

Merl: forse tu là in fondo, sì sì, tu col muso tondo!

Magò: o magari tu, tutto magrolino con pure il naso aquilino!

Merl: e voi due, con quei musi lunghi??

Magò: o quelli con i capelli tagliati come la testa dei funghi!!

(il presentatore si dimena, batte i piedi e cerca di urlare...in segno di far proseguire)

Merl: che vorrà dire??

Magò: forse dobbiam proseguire....!!

Merl: solo una cosa vogliam ricordare

Magò: le differenze non sono un male

Merl: che tu sia alto o basso, magro o grasso, triste o allegro in abbondanza

Magò: l'animare deve essere una danza

Merl: l'importante è continuare a ricercare

Magò: la natura del voler essere qui a voler animare

Merl: Orsù via, non dilunghiamoci

Magò: una spiegazione chiara e netta

Merl: vi verrà data dalla tela suddetta!

Magò: Ancora una cosa prima di iniziare

Merl: di una cavia ci dobbiam armare

Magò: chi vuol essere il fortunato??

Merl: non importa... lo decreterà il fato! *(Merlino si fa bendare e si farà accompagnare da Magò per il pubblico finchè non sceglierà una persona già scelta prima...prima però spaventando un po' intorno! I due maghi tornano sul palco con la cavia!)*

Merl: bene ora finalmente

Magò: possiamo iniziare!

(parte la musica e l'occhio di bue viene puntato sul telone in modo non omogeneo, ma sparso per dare l'idea del caos; finisce la musica e la luce si focalizza)

Voce fuori campo (coscienza): non ho mai capito da cosa sono nata, ricordo solo un gran caos e un gran rumore, un sacco di gente che urlava, intorno a me volavano boccette di ingredienti.

Da tutte le parti si alternavano esplosioni di risa a scoppi di tristezza, c'era il sole e un minuto dopo il temporale!! Sembrava di essere in una grande officina di matti!!

Non ho mai capito dove mi trovavo finchè non è venuto il momento di andarmene.

Ho cominciato a girare e girare, mi sono sentita sollevare da una grande forza e poi di colpo sono stata catapultata in basso, era tutto buio e io avevo paura, una grande paura...

Sono stata catapultata in una strana bottiglia con dei rami attaccati e che per di più si muoveva... era tutto così stretto, troppo stretto.

Quando questa bottiglia si muoveva anch'io dovevo muovermi; quando rideva mi solleticava tutta; per non parlare di quando bevevo...quante docce mi sono fatta!!

A furia di spremermi le meningi e di sentire parlare di me scoprii che la mia nuova abitazione si chiamava: ESSERE UMANO!!

(l'occhio di bue si sposta e quando si rimette sul telo si intravede la figura di un essere umano piccolo-basso, che porta un grande paio di occhiali)

Ahhh! Se non lo aveste ancora capito io sono l'anima dell'animazione!!

Da quando incontrai quel piccolo essere con gli occhiali che ora vedete, tutto divenne più chiaro!!

Avevo una missione, farmi conoscere e diventare per lui un bene prezioso, così che diventasse un animatore...lavorando insieme ci siamo riusciti, è stato un po' faticoso ma abbiamo fatto un sacco di cose belle...

Voce fuori campo 2: l'animatore porta GRANDI OCCHIALI

Questi grandi occhiali sono l'ATTENZIONE verso le cose che fa, il suo modo di essere e i suoi ragazzi. L'animatore fa sempre attenzione a chi ha intorno! È uno che aguzza la vista!!

(il personaggio dietro il telone getta gli occhiali oltre il telone, e vengono raccolti dai due maghi che li mettono sulla cavia; nel frattempo dietro il telone all'ombra vengono passati/raccolte un bastone e una borraccia)

Voce f.c. 2: l'animatore ha con sé un ROBUSTO BASTONE e una BORRACCIA

Per l'animatore è indispensabile un bastone perché è colui che deve saper SORREGGERE i suoi ragazzi in qualsiasi momento della loro crescita e così, deve sempre tenere con sé anche la borraccia per poter SAZIARE LA SETE di curiosità dei giovani avventurieri che ogni giorno vedono l'oratorio come un luogo di esplorazione.