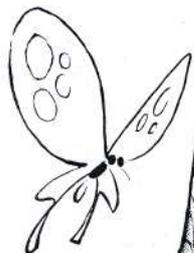


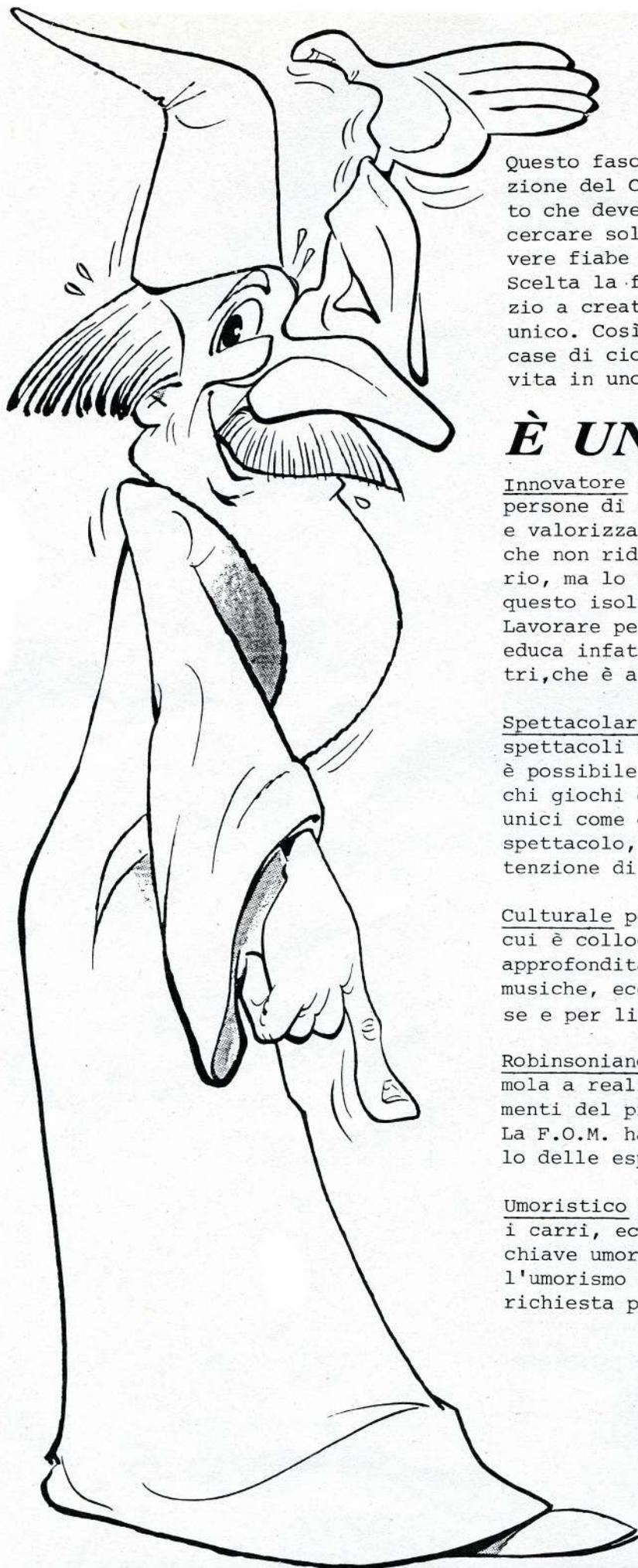
**SPUNTI
DI ANIMAZIONE
PER IL CARNEVALE
DEI RAGAZZI**



G'era
*una
volta...*



FOM FONDAZIONE ORATORI MILANESI



PRESENTAZIONE

Questo fascicolo raccoglie alcuni spunti per l'animazione del Carnevale dei Ragazzi 1989. E' uno strumento che deve stimolare gli educatori degli Oratori a cercare soluzioni nuove e umoristiche, per far rivivere fiabe e favole nella sfilata carnevalesca. Scelta la fiaba da animare, ciascuno potrà dar spazio a creatività e fantasia rimanendo fedele al tema unico. Così principesse e folletti, maghe e draghi, case di cioccolato e animali parlanti, riprenderanno vita in uno spettacolo FAVOLOSO.

È UN GRANDE GIOCO

Innovatore perchè coinvolge fin dalla preparazione, persone di ogni età e gruppi organizzati, stimolando e valorizzando le loro competenze. Una concezione che non riduce il gioco ad uno spettacolo transitorio, ma lo trasforma in uno strumento per educare questo isolato uomo moderno a vivere in comunità. Lavorare per settimane al complesso piano del gioco, educa infatti allo spirito di servizio verso gli altri, che è alla base di ogni attività comunitaria.

Spettacolare perchè i mass media ci hanno abituati a spettacoli sempre più raffinati e fastosi, a cui non è possibile contrapporre come richiamo di massa vecchi giochi da cortile. Soltanto la ricerca di temi unici come questo, realizzati con il rigore di uno spettacolo, possono richiamare su di un gioco l'attenzione di un pubblico distratto ed esigente.

Culturale perchè la ricostruzione dell'ambiente in cui è collocato ogni Grande Gioco, presuppone una approfondita ricerca su costumi, scenografie, testi musicali, ecc... a cui tutti partecipano per interesse e per livelli di età.

Robinsoniano perchè si ispira a quel metodo che stimola a realizzare con materiale di recupero gli strumenti del proprio gioco.

La F.O.M. ha sviluppato il Robinsonismo arricchendolo delle esperienze acquisite in anni di attività.

Umoristico perchè attraverso l'animazione, i costumi, i carri, ecc., questo tema potrà essere letto in chiave umoristica. Occorrerà però documentarsi perchè l'umorismo sia di buongusto: a tutti gli animatori è richiesta poi una buona dose di fantasia e impegno!

**F
O
M**

© COPYRIGHT MILANO 1988
BY FONDAZIONE DIOCESANA ORATORI MILANESI
Via S. Antonio, 5 tel. 808.487

CRITERI PER L'ANIMAZIONE DI FIABE E FAVOLE

1) ANALISI STRUTTURALE

In ogni fiaba sono presenti tutti o gran parte di questi elementi:

- SITUAZIONE INIZIALE : - L'eroe ha una mancanza o subisce un danneggiamento
- Un nemico minaccia il paese

L'EROE

IL NEMICO

IL DONATORE

LA PROVA O IL COMPITO DIFFICILE

IL MEZZO MAGICO

LA LOTTA COL NEMICO

IL PREMIO

Generalmente sono questi gli elementi più caratteristici di ogni fiaba, che ne permettono un rapido riconoscimento. Per prima cosa si dovrà dunque mettere a fuoco tali elementi nella fiaba scelta, per poter poi lavorare creativamente su essi.

Se ancora la fiaba non è stata scelta, questa analisi strutturale può essere utile strumento per la selezione, in quanto mette in luce gli elementi più facilmente evidenziabili e "animabili" ...

Naturalmente può darsi che in alcune fiabe o racconti fantastici (e in tutte le favole) l'elemento caratteristico non rientri nello schema precedente: ciò che conta è cogliere comunque ciò che rende unica e immediatamente riconoscibile la storia scelta.

2) SPUNTI DI ANIMAZIONE

Questi suggerimenti hanno lo scopo di porre in evidenza gli elementi di cui sopra e di rappresentare una situazione paradossale rielaborando creativamente la favola scelta, specie se molto nota:

AMPLIFICAZIONE. Consiste nell'esasperare, in dimensioni e caratteristiche evidenti, l'eroe, le *prove* che deve superare o i *mezzi magici* di cui si serve, nei loro effetti.

MOLTIPLICAZIONE. Aumentare spropositatamente il numero delle *prove* (es. prova delle scarpe in Cenerentola), o degli *eroi*, o dei *mezzi magici* (a disposizione non solo dell'eroe, ma di tutti i personaggi della fiaba, buoni e cattivi).



INVERSIONE. Il lupo diventa buono, un ladrone se la vede con 40 Ali Babà, Cenerentola porta il 46 extralarge, i mezzi magici hanno effetto opposto...

**INTERPRETAZIONE LETTERALE
E GIOCHI DI PAROLE**

I titoli delle favole, i nomi dei personaggi e le formule magiche si prestano spesso a giochi di parole e interpretazioni letterali assai divertenti (Pollicino ha un pollice gigantesco...)

ANTROPOMORFISMO. Le favole, i cui personaggi sono animali, si prestano facilmente all'accentuazione della loro rappresentazione in forma umana, specie se le si ambienta nel presente.

- Le elaborazioni operate e il loro effetto paradossale non deve comunque andare a scapito della riconoscibilità della favola. Per questo motivo è bene usare di queste indicazioni con parsimonia. Essendo il carnevale ambrosiano principalmente giocato su un corteo, è bene che siano evidenziati dall'animazione quelle parti della favola facilmente percepibili anche in un breve passaggio. È bene a questo scopo sottolineare solo alcuni quadri (più d'uno, per non annoiare i partecipanti) anche se ciò va a scapito della storia nel suo sviluppo.

- Diventa per questo ancor più necessario creare un'altra occasione di animazione della fiaba, magari la domenica prima, sotto forma di grande gioco. Si ricordi a questo proposito la "GUERRA DELLE CAMPANE" ed altre analoghe proposte contenute nei sussidi F.O.M. (Grandi giochi / Costruiamo la pace giocando).

- Notiamo che, per la struttura tipica della favola, è possibile animar la stessa sotto forma di percorso a ostacoli, o come "gioco dell'oca". Alleghiamo a questo scopo uno schema applicabile alla maggior parte delle fiabe (e utile a chi ha poca fantasia per partecipare al concorso "Completa la fiaba").

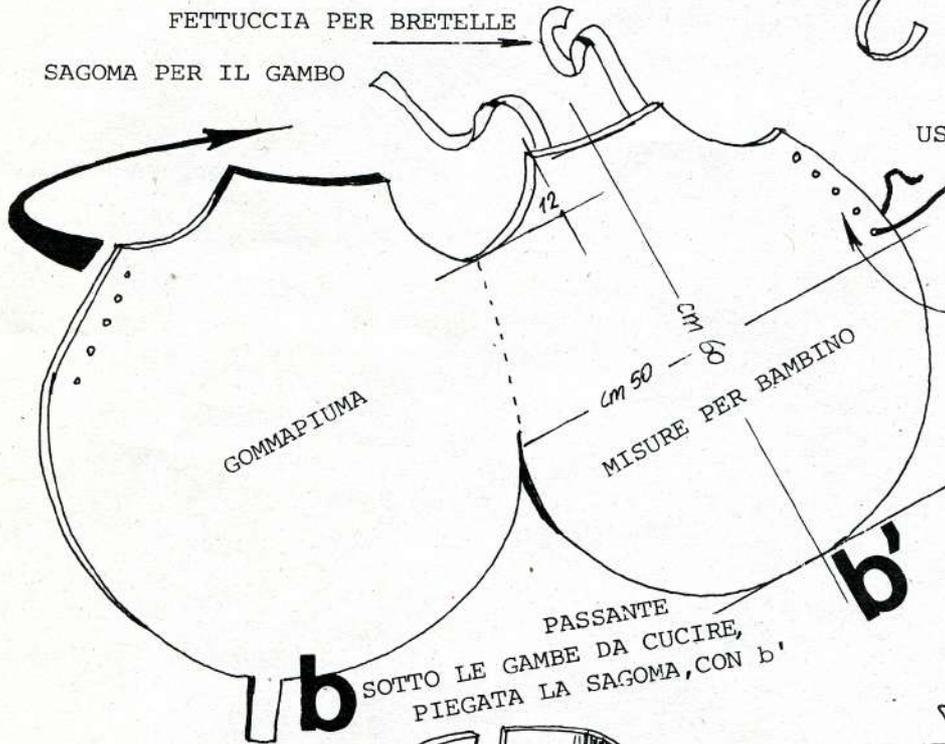
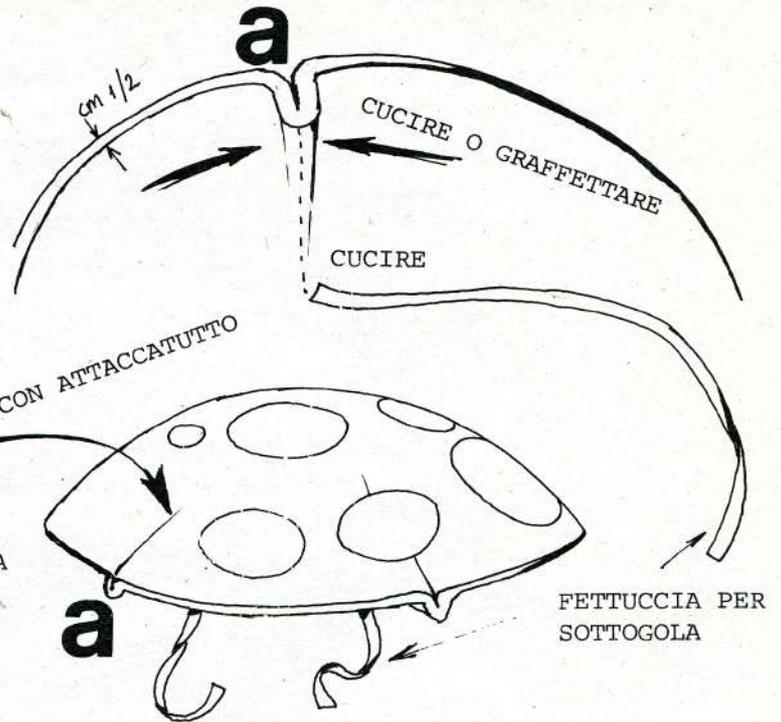
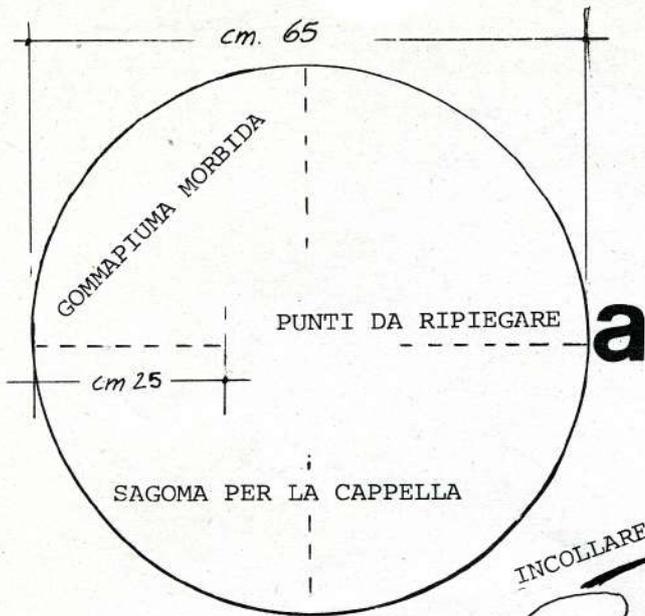
- Nell'elaborazione della fiaba non si deve escludere la possibilità di legare a questo gioco, tramite l'attualizzazione di qualche elemento, una precisa sensibilizzazione su temi educativi, sociali ed ecologici...

La morale della favola, insomma!

BIBLIOGRAFIA

- AMBEL - PERRINO SAPINO *Leggere per...* Vol. 1 SEI
G. RODARI *Grammatica della fantasia* Einaudi
S. FREUD *Il motto di spirito* Laterza
M. VITTA *La crescita attraverso l'avventura* (in *Volere la luna,* Unicopli)

FUNGO IN GOMMAPIUMA



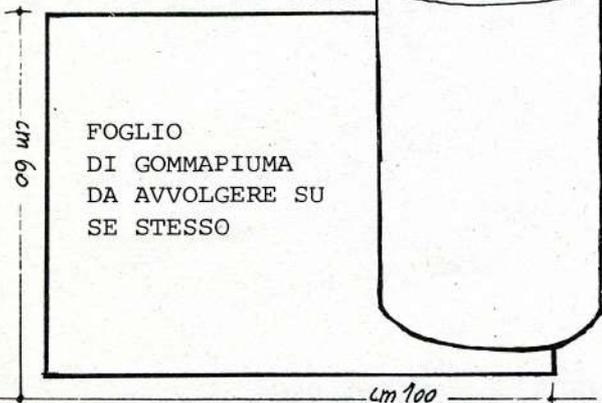
USARE COLORE SPRAY ALLA NITRO

CORDINO BIANCO

FORARE CON CHIUDO ROVENTE

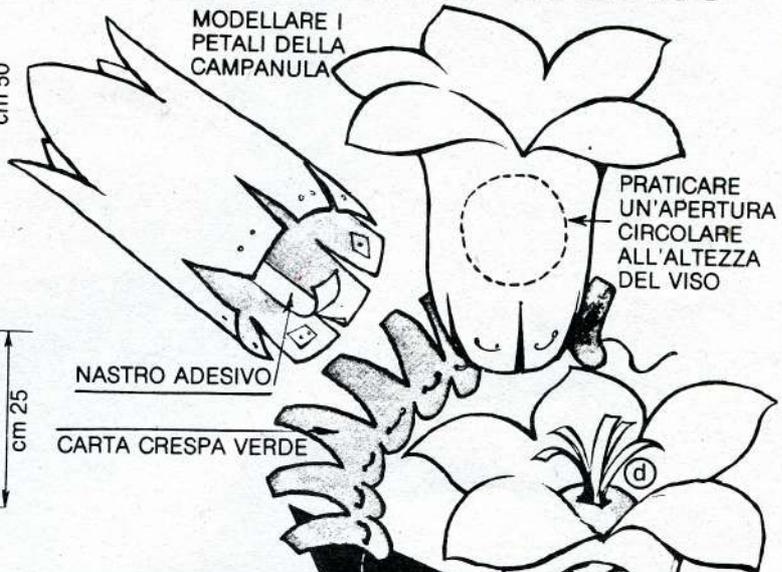
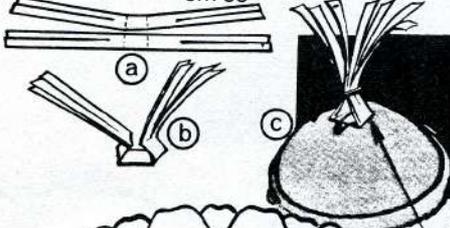
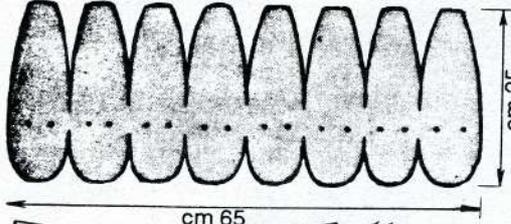
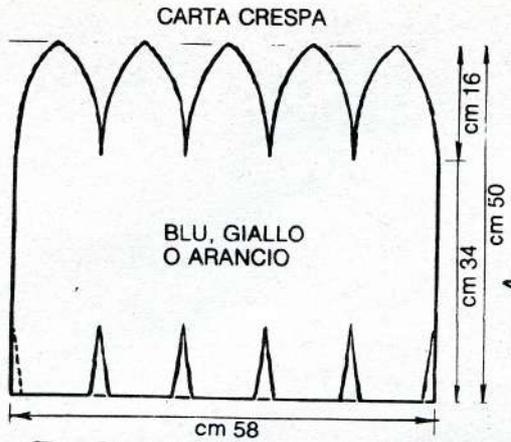
COLORE ROSSO

ALTRO MODELLO DI GAMBO



Per l'animazione: i funghetti si possono muovere a tempo di musica creando una coreografia simpatica e colorata

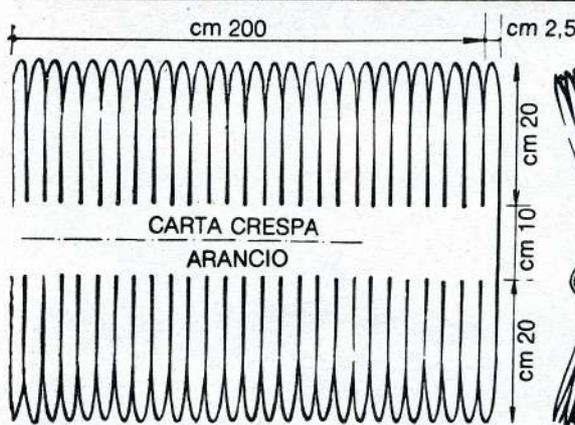
COME SI FANNO I FIORI DI CARTA



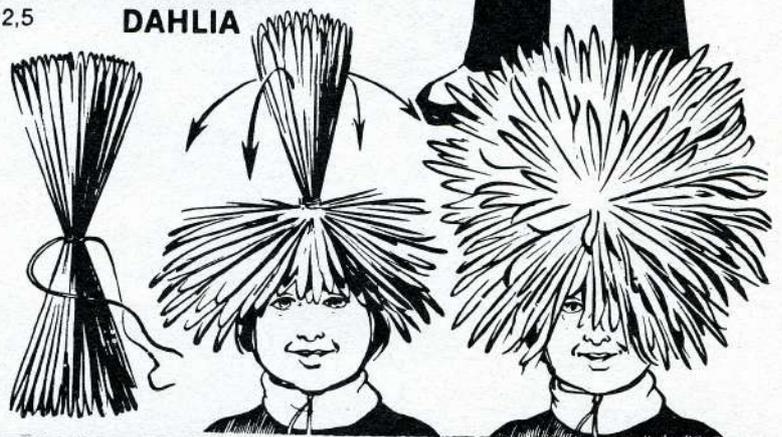
GENZIANA



MARGHERITA



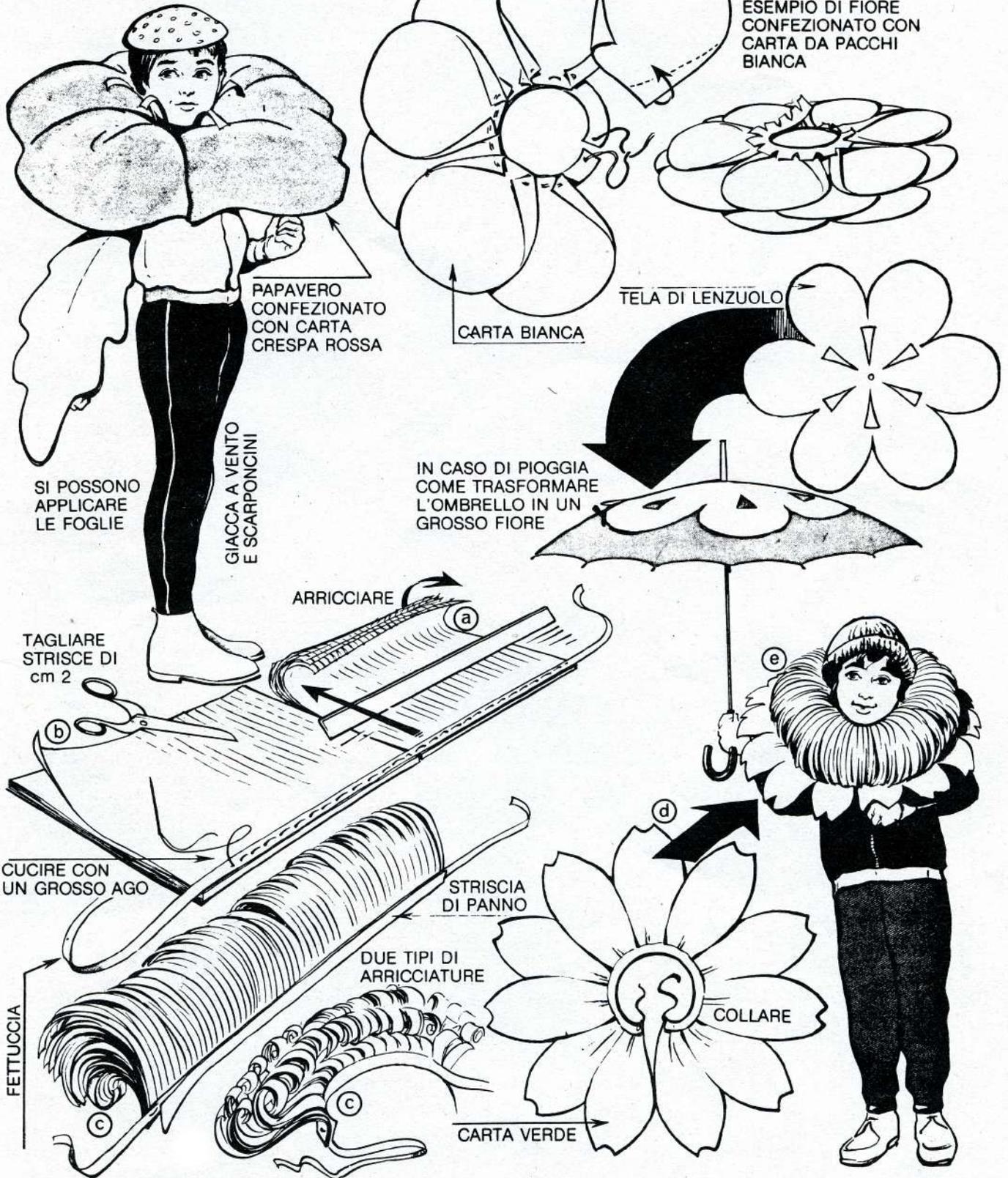
DAHLIA



VESTITO DA MONTAGNA

FIORI DI CARTA

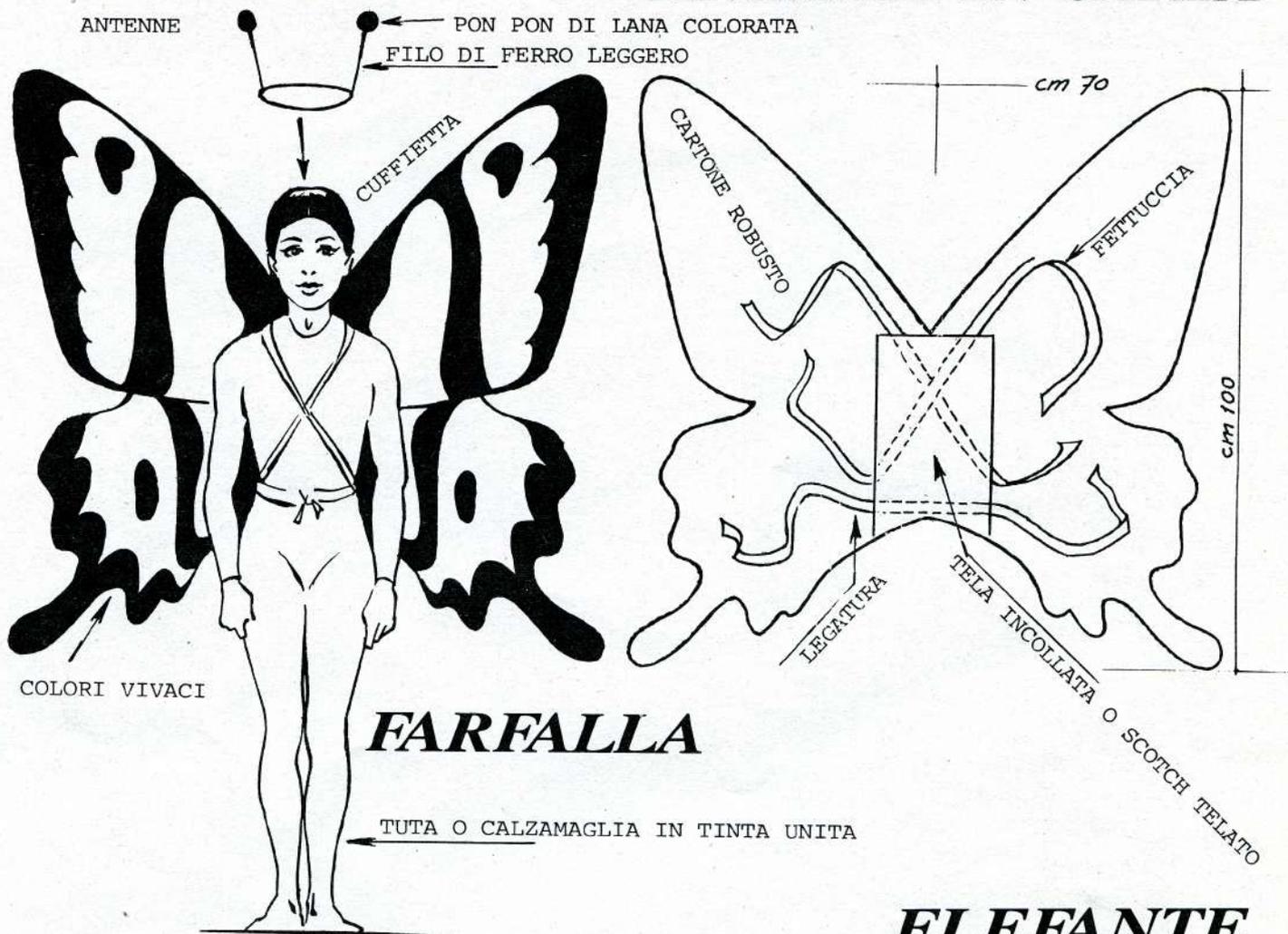
PAPAVERO



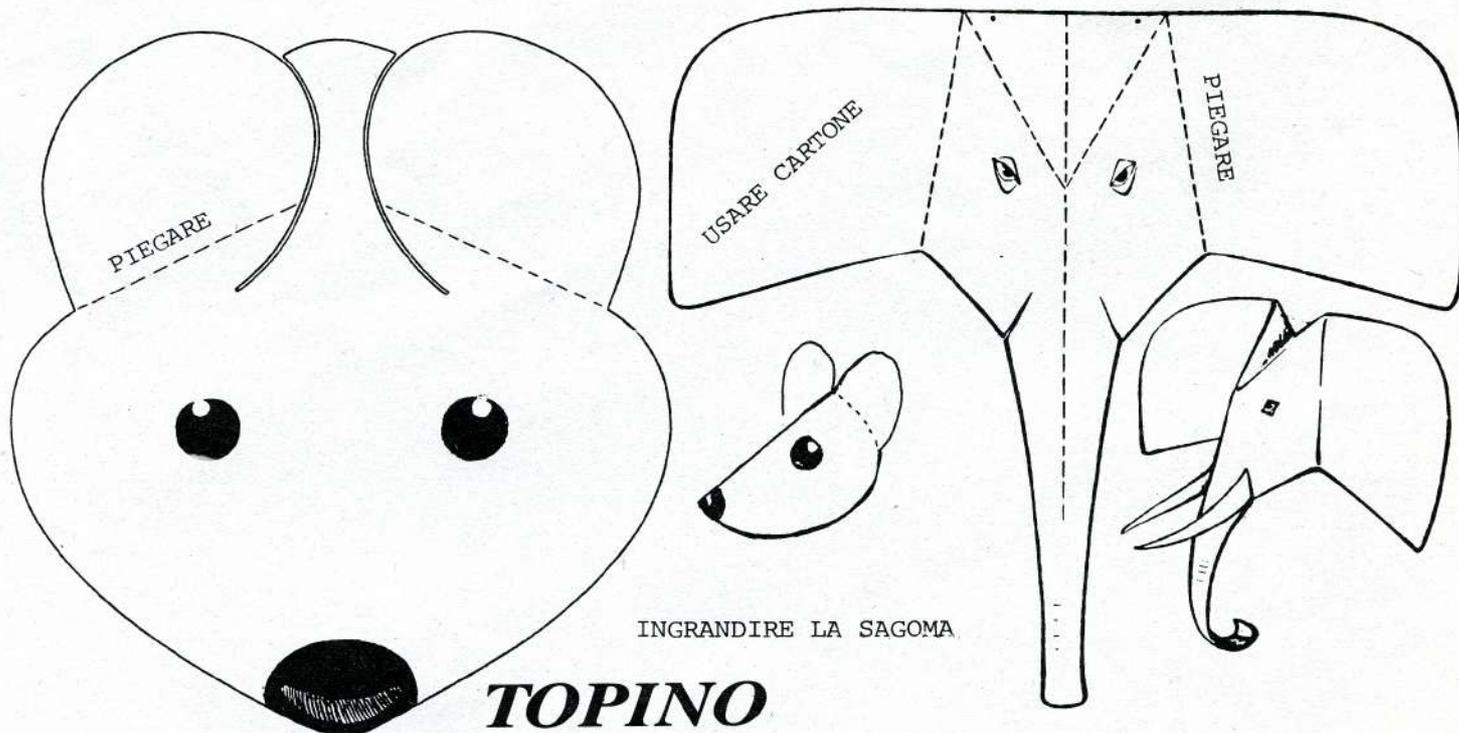
Attorno ai personaggi principali di una fiaba, potrebbero essere realizzate figure animate quali: foglie, alberi, foglie. Riportiamo alcuni esempi di fiori realizzati con carta.



ANIMALI IN CARTA

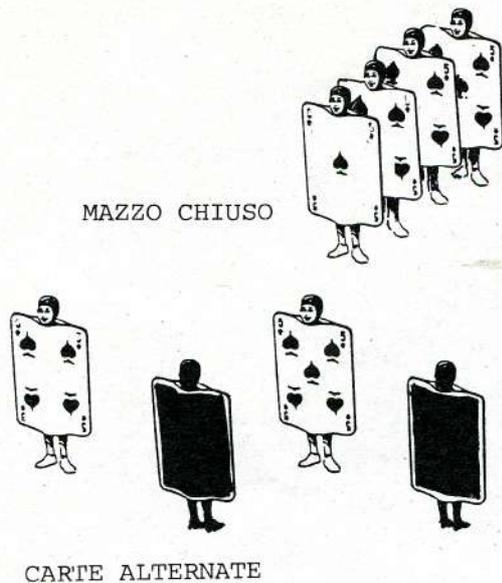


ELEFANTE



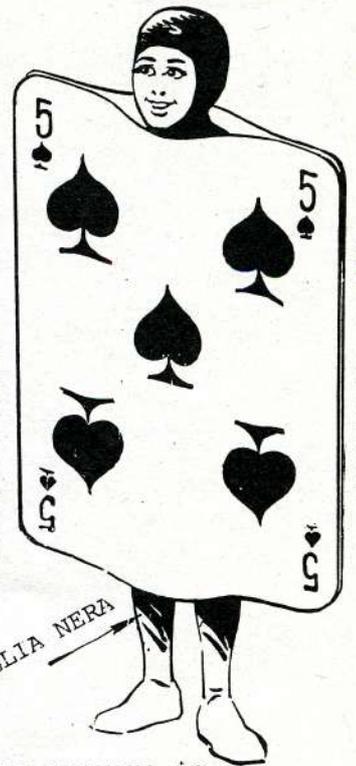
Altri personaggi di fiabe e favole possono essere gli animali più strani; a titolo esemplificativo presentiamo un modo facile di realizzare in cartoncino alcuni di questi.

CARTE DA GIOCO



COLORARE CON SPRAY NITRO

CALZAMAGLIA NERA



Per l'animazione: i ragazzi che indossano la carta da gioco si possono muovere in fila indiana molto vicini, come se fossero nel mazzo. Ad un cenno dell'animatore si possono poi aprire a semicerchio, mischiarsi, alternare dorso a immagine o inventare altre evoluzioni coreografiche.

SOLDATINO DI STAGNO



Alcuni movimenti dei soldatini possono essere:

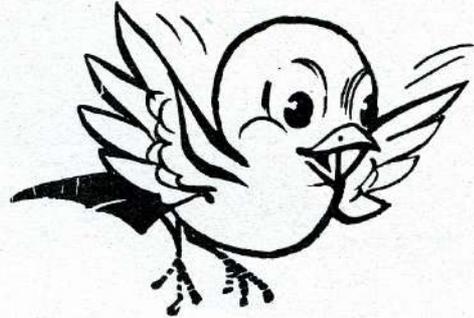
- i soldatini marciano per file parallele;
- i soldatini come alla fine di un gioco vengono riposti nella loro scatola.

La scatola è realizzata tendendo, tra 4 animatori disposti sugli spigoli di un quadrato immaginario, una striscia di tela decorata (in modo che assomigli a una scatola) alta 80/100 cm.

- I soldatini si abbassano scomparendo nella scatola.

BANS

C' era una volta un re,
seduto sul sofà
che disse alla sua serva:
"Raccontami una storia"
E la serva incominciò:
"C' era una volta un re..."



C' era una volta un gattino, che saliva sul camino;
il camino si ribalta! Ve ne racconto un' altra, ve ne racconto un'altra:
Capra capretta, che bruchi l' erbetta,
vuoi una manciatina, di sale da cucina;
il sale è salato, il bimbo é nel prato,
la mamma é alla fonte, il sole è sul monte,
sul monte l' erbetta : capra capretta !

C' era una volta Pietro Sivolta.
Pietro si gira, trova una lira,
s' apre il portone, trova un milione;
sempre in ritardo, trova un miliardo,
ogni qual volta Pietro si volta.