



爾
爾
AIDORU

CATALOGO PERCORSI DIDATTICI 2019/2020

Scuole materne, primarie e secondarie di primo grado



L'attività di produzione e distribuzione di Aidoru si svolge con il contributo di:



Comune di Cesena

in collaborazione con



INDICE

da pag. 3 a pag. 9 CATALOGO IN BREVE CON COSTI

da pag. 10 a pag. 41 CATALOGO COMPLETO CON SCHEDE APPROFONDITE

SPETTACOLI

pag. 11 IN VIAGGIO TRA LE FIABE [MATERNA, PRIMARIA]

pag. 13 ZIO PUPO

pag. 15 PULCINO

pag. 17 E SETTE!

pag. 19 LA FORESTA- RADICE- LABIRINTO

pag. 21 HÄNSEL & GRETHEL [MATERNA, PRIMARIA]

pag. 23 CAPPUCETTO ROSSO O L'ATTRAVERSARE IL BOSCO DEI SEGRETI [MATERNA, PRIMARIA]

pag. 25 LUMEN [MATERNA, PRIMARIA]

pag. 27 METAMORFOSI [MATERNA, PRIMARIA]

pag. 29 ROTOTÒ DEL KAMISCHIBAI [MATERNA, PRIMARIA]

pag. 31 HÄFTLING: L'ULTIMO TRENO [PRIMARIA, SECONDARIA DI PRIMO GRADO]

LABORATORI

pag. 33 !KUNG LABORATORIO 1. ESERCIZIO DI SENSO [PRIMARIA, SECONDARIA DI PRIMO GRADO]

pag. 36 PETER PAN IN KENSINGTON GARDENS [SECONDARIA DI PRIMO GRADO]

pag. 38 **PROGETTO SPECIALE: IL CARNEVALE: IL TEMPO DEL GIOCO!** [MATERNA, PRIMARIA]

pag. 40 **APPROFONDIMENTO SU ROCCA DELLE CAMINATE**

CATALOGO IN BREVE CON COSTI





OGGETTO: Proposta progetto didattico 2019/2020

Come **AIDORU** Organizzazione siamo lieti di porre alla Vostra attenzione il Catalogo delle nostre nuove proposte didattiche per le Scuole Materne, Primarie e Secondarie durante l'anno 2019/2020.

Il progetto educativo che desideriamo proporVi trova le sue fondamenta più solide nel metodo dell'insegnante **Gianfranco Zavalloni** e nella sua "pedagogia della lumaca, per una scuola lenta e non violenta". Si basa, di conseguenza, sull'importanza del gioco, del lavoro manuale, dell'ascolto, della condivisione partecipata e da ritmi naturali, rispettosi dei tempi del bambino.

Il centro propulsivo delle nostre attività teatrali risiede nelle **pratiche di teatro partecipativo** e del **teatro sensoriale**. Si tratta di un teatro senza separazione né distanza tra attore e spettatore, in cui l'attore è a guida del fruitore e lo accompagna alla riscoperta di un luogo, di un'emozione, di un senso specifico, stimolandolo in prima persona, da vicino.

Le proposte comprendono sia singoli Spettacoli che periodi di Laboratorio e un Progetto Speciale riguardante la festività del Carnevale, intesa nella visione antica e propositiva come momento legato al rinnovamento e a un nuovo ciclo della vita comunitaria: Il tempo del gioco!

I percorsi possono essere svolti presso la Vostra Scuola; il Teatro in concessione a Auser in Corso U. Comandini 7, Cesena; **Rocca delle Caminate** e il Parco Secolare che la circonda in provincia di Meldola; le **Grotte e Museo del Bottone di Santarcangelo di Romagna**; e eventuali altri spazi da concordare.



PROPOSTE PER SCUOLE MATERNE E PRIMARIE

[Schede dettagliate di presentazione dei singoli percorsi in ALLEGATO]

IN VIAGGIO TRA LE FIABE [spettacolo]

Lecture, esplorazioni e installazioni nei luoghi della fiaba italiana

Si percorre l'Italia delle fiabe avendo come faro la raccolta "Fiabe italiane" di Italo Calvino. Con varie messe in scena, vi portiamo fra le pagine di fiabe e di diversi paesaggi italiani, e allestiamo per voi alcuni dei luoghi fiaba che dai tempi dei tempi vengono immaginati in cerchio intorno al fuoco. Fiabe disponibili: Zio Lupo; Pulcino; E settel; La Foresta- Radice- Labirinto.

Costo: 1 replica 200 euro - n. max. partecipanti 25. In una mattinata si possono fare fino a 3 repliche. Pacchetti speciali di riduzione sono disponibili per più repliche.

HÄNSEL E GRETHEL [spettacolo in italiano o lingua mista: italiano & inglese]

Ambientazione interattiva fra narrazione, canto e esplorazione sensoriale

La fiaba classica tramandata grazie ai Fratelli Grimm viene riscritta e narrata cambiando un poco la prospettiva: è la strega che racconta. La "cattiva" ci condurrà fra le pagine della sua storia e tenterà di accattivarsi la nostra simpatia tramite gli espedienti più svariati. Ci fideremo di lei?

Costo: 1 replica 200 euro - n. max. partecipanti 25. In una mattinata si possono fare fino a 3 repliche. Pacchetti speciali di riduzione sono disponibili per più repliche.

CAPPUCETTO ROSSO O L'ATTRAVERSARE IL BOSCO DEI SEGRETI [spettacolo]

Esperienza interattiva itinerante fra gioco e racconto

I bambini potranno vivere la favola come un viaggio insieme alla bambina Cappuccetto Rosso: dalla casa della mamma fino all'incontro con il proprio essere lupo e l'avventura del bosco, dove i partecipanti, muniti di zainetto come veri esploratori, scopriranno, proprio come Cappuccetto nella fiaba, i segreti di un luogo nascosto, fatto di bellezze naturali, tra giochi, esperienze sensoriali, racconto e azione, in osservazione e ascolto della natura.

Costo: 1 replica 200 euro - n. max. partecipanti 25. In una mattinata si possono fare fino a 2 repliche. Pacchetti speciali di riduzione sono disponibili per più repliche.

LUMEN ALLE GROTTI DI SANTARCANGELO [spettacolo]

Percorso performativo e narrativo a lume di lanterna

Crediamo che la maniera più suggestiva, per un bambino, di visitare un luogo sia quella di farlo ascoltando un racconto. Storie, tradizioni e leggende romagnole, protagoniste di questo percorso, verranno narrate a lume di lanterna percorrendo i cunicoli delle Grotte Arenarie e esplorando il Museo del Bottone di Santarcangelo di Romagna.

Costo: 1 replica 200 euro - n. max. partecipanti 25. In una mattinata si possono fare fino a 3 repliche. Pacchetti speciali di riduzione sono disponibili per più repliche.

METAMORFOSI [spettacolo e laboratorio]

Narrazioni interattive e laboratori

Piccole storie di umani, dèi e natura a partire da frasi, racconti e indizi trovati nelle "Metamorfosi" di Ovidio. Giochi, suoni, disegni per avvicinarci a un mondo meraviglioso. Filo conduttore le trasformazioni: da uomo a pianta, animale, pietra... le metamorfosi, per l'appunto.

Costo: 1 replica 200 euro - n. max. partecipanti 25. In una mattinata si possono fare fino a 3 repliche. Pacchetti speciali di riduzione sono disponibili per più repliche.

ROTOTÒ DEL KAMISHIBAI [spettacolo]

Percorso emozionale fra illustrazione, musica e narrazione

Rototò è uno spettacolo dove narrazione e pedagogia musicale si uniscono per dar vita a un luogo, una scenografia teatrale che prende spunto dall'antico teatro "ambulante" giapponese: il teatrino Kamishibai. I piccoli partecipanti vivranno un'esperienza coinvolgente, trovandosi in prima persona a creare "emozioni sonore" in interazione con le vicende narrate.

Costo: 1 replica 200 euro - n. max. partecipanti 25. In una mattinata si possono fare fino a 3 repliche. Pacchetti speciali di riduzione sono disponibili per più repliche.

HÄFTLING: L'ULTIMO TRENO

Reading musicale

Progetto della Memoria, liberamente tratto dai testi di Primo Levi, Se questo è un uomo e Sommersi e salvati e da L'istruttoria di Peter Weiss. Un lavoro pensato per tutti, ma in particolare per i giovani, ai quali spetta conoscere la storia e, nel bene come nel male, il risultato delle azioni dei suoi protagonisti.

Costo: da concordare in base al numero dei partecipanti. In una mattinata si possono fare fino a 2 repliche. Pacchetti speciali di riduzione sono disponibili per più repliche.

!KUNG [laboratorio 1. esercizio di senso]

“La conoscenza del mondo, per un bambino, è di tipo plurisensoriale. Noi pensiamo che è bene conservare la globalità sensoriale degli individui, per una maggiore e più diretta conoscenza dei fenomeni. Dobbiamo quindi riconquistare questo strumento di conoscenza diretta che la natura ci ha dato. In molte scuole si raccontano sempre delle favole abituando il bambino a una conoscenza verbale indiretta e distorta.” I laboratori tattili, Bruno Munari

Spinti da queste parole di Munari, nel nostro percorso intendiamo, insieme ai bambini, in uno spirito di cooperazione attiva, dedicare tempo all’approccio della teatralità. Imbastire una bottega teatrale, un piccolo mondo a misura di bambino in cui vivere tutte le sfaccettature dell’arte e della technè (tecnica) teatrale. Perché la Scuola torni alla manualità artigianale, si intende abituare il bambino alla dedizione verso una “mansione”, a una premura verso la materia, a rendere elementi concreti le idee e fantasie del gruppo-classe.

Date, costo e frequenza variabile, da definire con la Scuola. Luogo: Scuola



PROPOSTE PER SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO

[Schede dettagliate di presentazione dei singoli percorsi in ALLEGATO]

HÄFTLING: L'ULTIMO TRENO

Reading musicale

Progetto della Memoria, liberamente tratto dai testi di Primo Levi, Se questo è un uomo e Sommersi e salvati e da L'istruttoria di Peter Weiss. Un lavoro pensato per tutti, ma in particolare per i giovani, ai quali spetta conoscere la storia e, nel bene come nel male, il risultato delle azioni dei suoi protagonisti.

Costo: da concordare in base al numero dei partecipanti. In una mattinata si possono fare fino a 2 repliche. Pacchetti speciali di riduzione sono disponibili per più repliche

PETER PAN IN KENSINGTON GARDENS [laboratorio italo & inglese]

Il percorso avrà un approccio concreto al testo letterale per scoprire la poesia insita nella lingua inglese e nella magia delle parole di Barrie. Attraverso il gioco con la narrativa, con le parole straniere e l'elaborazione attiva e personale del testo si potrà avvicinare l'alunno e la classe a una conoscenza profonda, integrale e realmente appassionata alla storia rendendo così la grammatica un mezzo prezioso e necessario per la conoscenza e lo sviluppo fantasioso del racconto, più che un fine o un compito. A seguire, tutti in cerchio, potremmo decidere quali brani e capitoli mettere in scena, sia insieme che suddividendoci in gruppi più contenuti, su quale tecnica usare e su quali tematiche riflettere e approfondire.

Costo e durata da concordare. Luogo: Scuola

IKUNG [laboratorio 1. esercizio di senso]

“La conoscenza del mondo, per un bambino, è di tipo plurisensoriale. Noi pensiamo che è bene conservare la globalità sensoriale degli individui, per una maggiore e più diretta conoscenza dei fenomeni. Dobbiamo quindi riconquistare questo strumento di conoscenza diretta che la natura ci ha dato. In molte scuole si raccontano sempre delle favole abituando il bambino a una conoscenza verbale indiretta e distorta.” I laboratori tattili, Bruno Munari

Spinti da queste parole di Munari, nel nostro percorso intendiamo, insieme ai bambini, in uno spirito di cooperazione attiva, dedicare tempo all'approccio della teatralità. Imbastire una bottega teatrale, un piccolo mondo a misura di bambino in cui vivere tutte le sfaccettature dell'arte e della technè (tecnica) teatrale. Perché la Scuola torni alla manualità artigianale, si intende abituare il bambino alla dedizione verso una “mansione”, a una premura verso la materia, a rendere elementi concreti le idee e fantasie del gruppo-classe.

Date, costo e frequenza variabile, da definire con la Scuola. Luogo: Scuola

PROGETTO SPECIALE

[Scheda dettagliata di presentazione del percorso in ALLEGATO]

CARNEVALE: Il tempo del gioco, juego, spiel, jeu, spel, játék, ludum, gra, jogo, jwèt, wasan, oyun, umdlalo, gēmu, ludo, yóuxì, joc, play
Festival multiculturale dedicato alle scuole e alle famiglie

Giornate di festeggiamenti, laboratori, burattini, fiabe, travestimenti, parate e.. tanti altri giochi da ogni parte del mondo, per una festa antica di secoli e secoli!

Aidoru propone delle giornate durante la settimana di Carnevale il cui tema sarà il GIOCO!

Un insieme di attività e tempo libero in spazi allestiti e immersivi per i 5 sensi, dove si alterneranno racconti di fiabe, teatro di figura e di sensazioni e laboratori. Essendo il Carnevale una celebrazione di rinnovamento materiale e simbolico, praticata in molti stati diversi, vogliamo rendere la festa un momento in cui esplorare le molteplicità. Un momento in cui s'abbattano barriere di varie dimensioni e forme, un progetto accessibile ai tanti gruppi eterogenei che abitano la nostra Cesena.

Costo e durata da concordare a seconda delle giornate. Luogo: Teatro/ Auser di Cesena



CATALOGO COMPLETO CON SCHEDE APPROFONDITE



IN VIAGGIO TRA LE FIABE

IN VIAGGIO TRA LE FIABE

Lecture, esplorazioni e installazioni nei luoghi della fiaba italiana

Presentazione generale

Si percorre l'Italia delle fiabe avendo come faro per il nostro viaggio lo sforzo editoriale fatto da Italo Calvino con la raccolta *Fiabe italiane*. È poetica la spinta, la direzione che ci accompagna e che vi vuole portare a girovagare fra i differenti paesaggi della fiaba.

A Calvino sono serviti ben due anni “[...] per due anni ho vissuto in mezzo a boschi e palazzi incantati, col problema di come meglio vedere in viso la bella sconosciuta che si corica ogni notte al fianco del cavaliere, o con l'incertezza se usare il mantello che rende invisibile o la zampina di formica, la penna d'aquila e l'unghia di leone che servono a trasformarsi in animali [...]”.

E anche per noi per questo progetto non definibile un tempo esatto di fine e forse nemmeno d'inizio... sarà quel tempo adatto, quello dell'infanzia, quel tempo che: quanto ce ne vuole per ripercorrere i tantissimi territori che le fiabe sanno sovrascrivere su quelli reali e quanto ne servirà per rimettere i piedi sulla terra.

Con varie messe in scena, vi portiamo fra le pagine di fiabe e di diversi paesaggi italiani, e allestiamo per voi alcuni dei luoghi fiaba che dai tempi dei tempi vengono immaginati in cerchio intorno al fuoco o poco prima di chiudere gli occhi nei propri giacigli. La scena così sarà un luogo da scoprire e che aiuta raccontare la meraviglia racchiusa in una fiaba, un mondo da visitare camminando e interagendo.

Andremo in scena con vari personaggi provenienti da tante parti d'Italia, la cui comune sorte è indifferentemente e sempre quella “[...] di soggiacere a incantesimi, cioè d'essere determinato da forze complesse e sconosciute, e lo sforzo per liberarsi e autodeterminarsi inteso come un dovere elementare, insieme a quello di liberare gli altri, anzi il non potersi liberare da soli, il liberarsi liberando; [...]”.

Qualcosa che in fondo assomiglia alla vita, vero?

Qualcosa che ricorda i paesaggi e gli immaginari più interiori, più nascosti di ognuno di noi.

Alcune scene-esplorazioni:

Zio Lupo (Romagna)

Pulcino (Terre d'Otranto)

E sette! (Riviera ligure di ponente)

La Foresta- Radice- Labirinto (Omaggio a Italo Calvino. In scena una riscrittura della sua emozionante, librerante e labirintica fiaba.)

A seguire le schede di ogni singolo progetto.



ZIO LUPO



Un'ambientazione scenica in cui, preso per mano e condotto nel suo lettino, sotto le coperte e con al fianco un lumino, ogni bambino può sentirsi immerso nella meraviglia del territorio della fiaba.

Età: da 4 a 10 anni

Durata: 45 minuti

Numero massimo bambini: 25

Spazio scenico: da concordare

Possibilità di più repliche nella stessa giornata

Strumento live: Chitarra

Lecture, esplorazioni, canti e installazioni

ZIO LUPO

Romagna, Fiaba n. 49

... ma le fiabe sono senza confini

Liberamente tratto da Fiabe Italiane di Italo Calvino

“C'erano una volta, tanto tantissimo tempo fa, chissà dove e chi se lo ricorda, una bambina golosa e un lupo.

Un giorno di festa, era il Carnevale, la maestra disse ai bambini che se fossero stati buoni a finire la maglia, li avrebbe premiati con le ciambelle. Ma quella bambina non sapeva fare la maglia, e chiese d'andare al camerino. Si chiuse là dentro e ci s'addormentò. Quando tornò a scuola, gli altri bambini avevano terminato la maglia e s'erano mangiate tutte le ciambelle. Lei andò a piangere da sua madre e a raccontarle tutta la storia. La madre la compatì, la poverina. Così le promise di farle lei le ciambelle.

Disse: «Sta' buona, poverina. Ti farò io le ciambelle.»

Ma la mamma era tanto povera che non aveva nemmeno la padella. Perciò, mandò la bambina da Zio Lupo a chiedere in prestito la padella. La bambina s'incamminò per il bosco e andò alla casa di Zio Lupo.”

La bambina golosa per andare alla casa di Zio Lupo deve camminare nel bosco, luogo di paura per antonomasia ma soprattutto di magica sorpresa. I bambini, dal proprio lettino, vivono l'attraversamento della foresta e l'attimo dell'incontro con vari materiali e elementi naturali [sassi, corteccia, fiori, foglie, acqua, farina...] in un rapporto 1 a 1 con la narratrice, avvolti nei suoi canti.

Guidati dolcemente in un mondo pieno di dettagli, in cui ascoltare suoni, odori e assaggiare le tanto rinomate specialità che la bimba golosa ha preparato per ringraziare Zio Lupo della sua gentilezza: Polpette di Somaro, la Focaccia di Calcina e l'Acqua sporca!

«Puah! Che robaccia!

Ti mangerò, cara bambina golosa!



PULCINO



Età: da 4 a 10 anni
Durata: 45 minuti
Numero massimo bambini: 25
Spazio scenico: da concordare
Possibilità di più repliche nella stessa giornata
Lecture, esplorazioni, canti e installazioni

PULCINO

Terra d'Otranto, Fiaba n. 130

... ma le storie sanno percorrere tante strade

Liberamente tratto da Fiabe Italiane di Italo Calvino

“C'erano un marito e una moglie con sette bambini. Il padre era contadino e siccome c'era una gran carestia, morivano di fame.

La notte, mentre i bambini dormivano, babbo e mamma non potevano prender sonno. Il Babbo si sentiva torcere il cuore al vedere i poveri piccini morire di fame.

Anche così si sentiva la moglie e chiese cosa si potesse fare. - Domani, - disse l'uomo, - andando nel bosco li porto con me e ce li lascio. E' meglio averli persi tutti a un tratto, piuttosto che vederceli scolare come candele. - Ssst! - disse la moglie. - Che non ci sentano. - Non aver paura: dormono tutti.

Invece il più piccolo dei sette bambini, che era gobbetto, e lo chiamavano il Pulcino, non dormiva, e aveva sentito tutti i discorsi.”

Ma non preoccupatevi, fratellini! Vi riconduco io a casa! Bambini, mi aiutate a costruire la strada per casa con queste pietruzze?

I bambini vengono coinvolti, entrano nello spazio, compiono piccole azioni sceniche: costruiscono stradine, sbriciolano/mangiano molliche di pane...

Cip! Cip! Cip!

Gli uccellini hanno mangiato le nostre tracce per trovare mamma e papà! Ma Pulcino, arrampicato su un albero alto, nota un piccolo lumino in lontananza. E' forse una casina dove trovare riposo?

Ma come, bambini? Quanto siete sfortunati! Non lo sapete che questa è la casa di Nanni-Orco? Dai, su, nascondetevi prima che vi senta!

Shht! Shht!

Se ve ne state quieti quieti io vi metto a letto coi miei figli, che ne ho giusto 7 come voi.

Ma, secondo voi, come mai i 7 figli di Nanni-Orco hanno quella corona di fiori in testa?



E SETTE!



Età: da 4 a 10 anni

Durata: 45 minuti

Numero massimo bambini: 25

Spazio scenico: da concordare

Possibilità di più repliche nella stessa giornata

Teatro di figura, maschere, letture, esplorazioni,
canti e installazioni

E SETTE!

Riviera Ligure di Ponente, Fiaba n. 5
ma le fiabe attraversano il tempo

Liberamente tratto da Fiabe Italiane di Italo Calvino

“C’era una donna con una figlia grande e grossa e tanto mangiona che quando sua madre portava a tavola la minestra di molliche le ne mangiava un piatto, ne mangiava un secondo, ne mangiava un terzo e continuava a chiederne. E la madre le riempiva il piatto e diceva: - E tre!... E quattro!... E cinque!... -

Quando la figlia le chiedeva il settimo piatto di minestra di molliche, la madre invece di riempirle il piatto, le dava una padellata in testa, gridando: - E sette! Passava di lì un giovane capitano di mare ben vestito, e vide dalla finestra la madre che batteva la figlia gridando: - E sette! Siccome quella bella giovane così grande e grossa gli piacque subito, entrò e chiese:- Sette di che cosa?

La madre si vergognava di avere una figlia così mangiona, e disse: - Sette fusi di canapa! Ho una figlia così matta per il lavoro che finirebbe la lana anche addosso alle pecore. Per farla smettere devo prenderla a padellate!”

Crostini di pane, padelle vivaci, fusi di canapa, una ragazza golosona con le sue peripezie, un principe e tre strane signorone da nomi improbabili!



LA FORESTA- RADICE- LABIRINTO



Età: da 6 a 13 anni
Durata: 45 minuti
Numero massimo bambini- ragazzi: 25
Spazio scenico: da concordare
Possibilità di più repliche nella stessa giornata
Letture, esplorazioni, canti e installazioni

LA FORESTA- RADICE- LABIRINTO

Liberamente tratta e ispirata all'omonima fiaba di Italo Calvino.

Un viaggio fatto di parole, di intrighi e intrecci pieni di meraviglia: una riscrittura di un'emozionante, librerante e labirintica fiaba contemporanea.

“In una foresta così fitta che ci faceva buio anche di giorno, il re Clodoveo cavalcava alla testa del suo esercito, di ritorno dalla guerra. Il re sapeva che alla fine di quel bosco egli sarebbe arrivato in vista della capitale del suo regno, Alberoburgo. A ogni svolta del sentiero il re sperava di scorgere le torri della città. Invece, niente. Da tanto tempo avanzava nel bosco, e il bosco non accennava a finire. In vista soltanto tronchi, rami contorti, fronde, cespugli e roveti. Come poteva sperare di vedere la città attraverso un bosco così fitto? Si sarebbe detto che mentre egli era lontano, la vegetazione fosse cresciuta a dismisura, aggrovigliandosi e invadendo i sentieri. Lo sguardo del re Clodoveo girava intorno smarrito. Il cammino si faceva malagevole. I rami ostacolavano il passo. I rami? O le radici? Se di radici si fosse trattato significava che il re e il suo esercito si stavano facendo largo sottoterra. E se invece fossero stati rami allora, probabilmente, avevano perso di vista il suolo e si trovavano sospesi per aria. L'ombra s'addensava tra gli alberi. L'aria si faceva sempre più scura. E tra i rami più alti o le radici più profonde, si udì un batter d'ali, accompagnato da uno strano verso: - Koach... Koach... -

Un uccello di colori e forma mai visti svolazzava per il bosco. Uno strano uccello che avrebbe guidato Clodoveo e i suoi soldati. E accese le lanterne parevano uno sciame di lucciole in sfilata per il bosco”

Versione al chiuso

I bambini, condotti per mano, in un mondo notturno di giochi d'ombre, illuminato da torce, un'installazione fatta da un albero assemblato con rami secchi e fil di ferro, una scultura che avvolge lo sguardo, un mondo in cui immergersi... fatto di corteccia che scricchiola ad ogni passo. Narratrici con maschere d'uccello, con grandi becchi... Koach! Koach!

Versione all'aperto

I bambini, condotti per mano, in un mondo labirintico ricostruito giocando con la natura circostante, un'installazione che si combina con gli elementi naturali per sentirne il suono, l'odore, il sapore e per coglierne le sfumature... così insieme agli attori passo dopo passo si trova la strada giusta per conoscere il finale della storia.



HANSEL E/AND GRETEL



Età: da 3 a 10 anni [lingua mista da 8 a 10 anni]
Durata: 45 minuti
Numero massimo bambini: 25
Spazio scenico: da concordare
Possibilità di più repliche nella stessa giornata
Filastrocche cantate e sussurrete.
Uso di piume, sassolini, mele, noci e una casina di marzapane tutta da mordere!

Bambino, vieni qui! Prendi questa piccola piuma, è per te! Tra poco tempo ti servirà.

HANSEL E/AND GRETEL

attraverso gli occhi della Strega

Ambientazione interattiva fra narrazione, canto e esplorazione sensoriale

La fiaba classica tramandata grazie ai Fratelli Grimm e ambientata in una foresta della Germania del XVII secolo viene riscritta e narrata cambiando un poco la prospettiva: è la strega che racconta tutta la storia, così come andò realmente...

DISPONIBILE SIA IN ITALIANO CHE IN LINGUA MISTA [ITALIANO E INGLESE]

Una vecchietta, da tutti definita come una stregaccia, aprirà il suo rifugio di marzapane e ne approfitterà per raccontarci la storia dal suo punto di vista. Ci potrà svelare, così, alcuni aspetti nascosti della sua personalità e di quella degli eroi-bambini da noi più amati.

La "cattiva" ci condurrà per mano fra le pagine della sua storia e tenterà di accattivarsi la nostra simpatia tramite gli espedienti più svariati: ci offrirà cibo e momenti d'euforia, ci sussurrerà all'orecchio cantilene irresistibili o ci appassionerà con piccoli stratagemmi e scoperte incredibili!

Ci fideremo di lei? A ognuno l'ardua scelta.

*«Chi mangia la mia casina?
Zuccherosa e sopraffina, eh?»*

Quei bambini mi risposero:

*«E' il vento che piega ogni stelo,
due uccellini venuti dal cielo.»*

E continuarono a mangiare come se nulla fosse!

E Hänsel aggiunse:

*«Non sarà difficile far credere a
tutti che in realtà la vecchia è una strega che attende
l'arrivo dei bambini per cucinarli e mangiarli!
Così potremmo saziarci a volontà.»*

Eh già... mentre, io, li avevo accolti e sfamati loro tramavano contro di me!



CAPPUCETTO ROSSO O L'ATTRAVERSARE IL BOSCO DEI SEGRETI



Età: da 3 a 10 anni
Durata: 45/50 minuti
Numero massimo bambini: 25
Spazio scenico: da concordare
Possibilità di più repliche nella stessa giornata

CAPPUCETTO ROSSO O L'ATTRAVERSARE IL BOSCO DEI SEGRETI

Esperienza interattiva itinerante fra gioco e racconto

Qual è il modo migliore di ascoltare una fiaba se non viverla?

Un racconto interattivo per scoprire la poesia dei luoghi, del fare in prima persona e dell'ascolto dell'intorno. Un progetto vicino al teatro dei sensi, in cui realtà e finzione dialogano e gli spazi non sono mai attraversati o vissuti a caso. Tanti piccoli segni lungo la strada che raccontano la storia e fanno scoprire alcune bellezze naturali. La fiaba di Cappuccetto Rosso porta i bambini dalla casa della mamma ad avventurarsi nel bosco, gli fa incontrare il lupo così come il fiore, il frutto, l'albero e li conduce alla casa della nonna. Regole, travestimenti, paure, atti coraggiosi si vivranno partecipando con il proprio fare allo spettacolo, fino al finale catartico tutti insieme... Cappuccetto, Nonna, Mamma e Lupo compresi!

Nell'eterno codice delle fiabe Cappuccetto Rosso è la favola di un viaggio, di un pericolo, di una trasformazione. Protagonisti della storia, in tutte le sue varianti letterarie, da Perrault ai fratelli Grimm, e nelle sue riproduzioni grafiche (famosi i disegni di Gustav Dorè), sono loro due, la bambina e il lupo, un essere umano e un animale, e il dualismo perfetto tra il mondo luminoso della casa e l'atmosfera cupa del bosco.

Più semplice di così non potrebbe essere... eppure il racconto di Cappuccetto Rosso continua a essere riletto in tante chiavi. Sarà forse per quell'ambientazione misteriosa, o sarà forse perché, in fondo, nessuno ha ancora veramente capito chi è il Lupo, che non sia proprio lui il vero protagonista della storia. Perché appena il lupo non c'è più il bosco perde un po' della sua meraviglia. Attorno a questa idea della meraviglia, dello stupore che nasce da ciò che non si conosce, da ciò che si deve ancora "scoprire", si sviluppa lo spettacolo interattivo Cappuccetto Rosso o l'attraversare il bosco dei segreti.

I bambini potranno vivere la favola come un viaggio insieme alla bambina Cappuccetto Rosso: dalla casa della mamma fino all'incontro con il proprio essere lupo e l'avventura del bosco, dove i partecipanti, muniti di zainetto come veri esploratori, scopriranno, proprio come Cappuccetto nella fiaba, i segreti di un luogo nascosto, fatto di bellezze naturali, tra giochi, esperienze sensoriali, racconto e azione, in osservazione e ascolto della natura. Fino ad arrivare all'ultima tappa, la casa della nonna, dove, dopo aver affrontato le prove dentro il bosco, i bambini incontreranno il lupo mangione e festeggeranno la liberazione e il lieto fine insieme a tutti i personaggi di una delle fiabe più famose della nostra infanzia.



LUMEN



Età: da 4 a 10 anni

Durata dell'esplorazione: 1h 20minuti

Numero massimo bambini: 25/30

Possibilità di più repliche nella stessa giornata

Ogni bambino-ragazzo avrà la sua personale lanterna, fedele compagna nell'attraversamento.

Narrazioni storiche, letture, esplorazioni, canti e installazioni

LUMEN

Percorso a lume di lanterna nelle Grotte di Santarcangelo di Romagna

Luoghi Grotte e Museo del Bottone.

In collaborazione con Pro Loco Santarcangelo di Romagna

“In italiano Re Biscio, Ribisso, a volte Rebisson. Discendente del temibile Basilisco. È assai più comune raggelarsi per il fischio fortissimo con cui si annuncia, piuttosto che per una sua teatrale apparizione nei dintorni. Quanto è effettivamente grande? Ha il fusto della serpe o corte zampe artigliate? Uno o due paia? La sua dentellata cresta vermiglia è come quella dei galli o richiusa proprio come una corona regale? Ogni fiaba, leggenda, antica cronaca o recente avvistamento offre un identikit diverso di Sua Bisciosità. Una cosa è sicura: la sua tana è ben nascosta...” (testo di Giulio Accettulli)

Santarcangelo non è solo quello che si vede in superficie, ma nel colle su cui sorge nasconde una storia misteriosa e segreta. Esiste una città sotterranea fatta di corridoi e cunicoli di arenaria.

La sabbia è stata lasciata tra i 2 e i 3 milioni di anni fa, quando il mare Adriatico ricopriva l'intera pianura padana. Essendo state scavate dall'uomo esse sono definite IPOGEI. Il caratteristico borgo medievale di Santarcangelo sorge su una vera e propria città sotterranea, un mondo nascosto e misterioso fatto di cunicoli, pozzi, gallerie e imponenti sale circolari: centocinquanta grotte situate nella parte orientale del colle Giove.

Numerose sono state create come cantine per la conservazione del vino. Cinque grotte si suppone siano molto più antiche, ideate forse come luoghi di culto.

Molte grotte sono state rifugi ottimali durante la Seconda Guerra Mondiale, creando una città-rifugio per salvarsi dai bombardamenti.

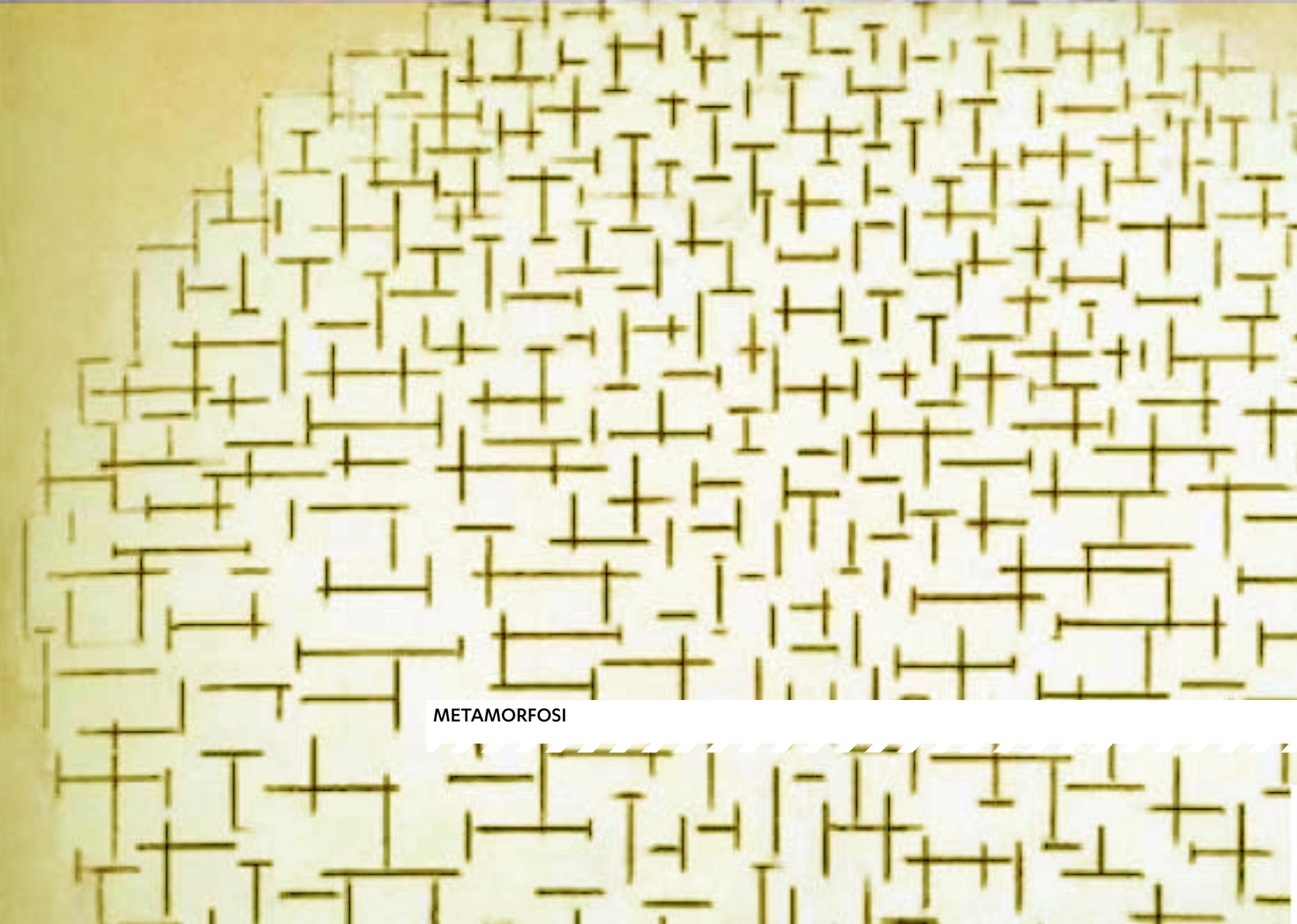
I bambini e/o ragazzi verranno accompagnati alla scoperta di questo mondo sotterraneo, usato durante i secoli anche come luogo rituale, mentre narratori e figure mitologiche in costume (come il famoso Re Biscio, il terribile ma seducente Basilisco dalla testa rossa) tra canti e espedienti sensoriali, giocheranno con la storia di Sant'Arcangelo, racconteranno alcune tradizionali leggende e aneddoti romagnoli.

Il percorso inizierà dall'alto, nel piccolo museo del Bottone collegato alle Grotte tramite un profondo pozzo. Guardando giù, verso le grotte, i bambini noteranno sfuggenti presenze che giocheranno con le luci, le ombre e i nascondigli del luogo. Scendendo poi nel regno profondo delle grotte, la loro visione si capovolgerà dall'alto al basso, dalla luce all'ombra.

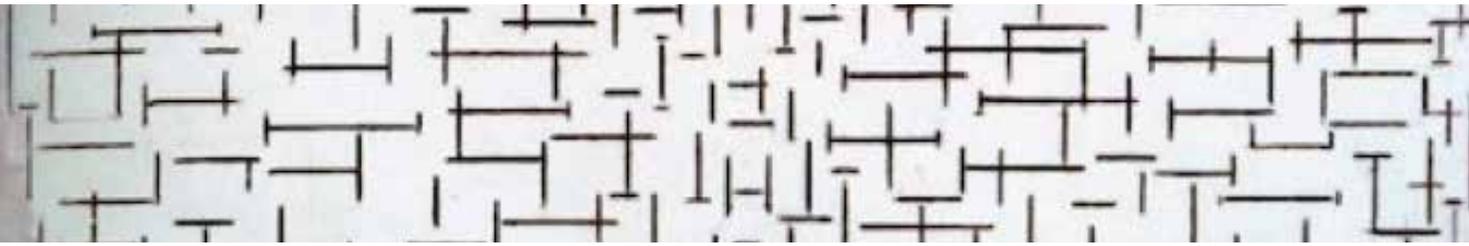
Cosa succederà? Chi c'è laggiù? Cosa sono questi canti?

“Tutti i mostri della nostra vita sono forse belle principesse che attendono di vederci belli e coraggiosi. Tutte le cose terrificanti sono cose prive di soccorso in attesa del nostro aiuto.”

R.M. Rilke



METAMORFOSI



Età: da 3 a 6 anni
Durata: 40 minuti
Numero massimo bambini: 25
Spazio scenico: da concordare
Possibilità di più repliche nella stessa giornata
Narrazioni interattive e laboratori per l'infanzia a partire da Le Metamorfosi di Ovidio.

METAMORFOSI

Il progetto è incentrato su una serie di miti che sono diventati spunti di lavoro per creare laboratori teatrali rivolti all'infanzia e cicli di piccoli spettacoli di narrazione interattivi.

Per ogni storia è stato pensato un impianto scenico differente: alcune storie sono a "tappe", con oggetti e indizi che ci aiutano a ricostruire la trama narrativa, altre sono dei complessi puzzle da riordinare, giochi da interpretare, disegni, foto, suoni: un collage di linguaggi che ha come scopo la scoperta e lo stupore per qualcosa di antico e meraviglioso.

Storie uniche in cui dèi, eroi o semplicemente comuni uomini sono protagonisti di racconti indimenticabili, in cui il filo conduttore è rappresentato dalle trasformazioni: da uomo a pianta, animale, pietra... le metamorfosi, per l'appunto.

I bambini vengono coinvolti e interpellati in prima persona: non c'è confine tra narratore e pubblico, siamo nello stesso spazio e costruiamo insieme le storie.



ROTOTÒ DEL KAMISHIBAI



Età: da 1 a 5 anni
Durata: 45 minuti
Numero massimo bambini: 25
Spazio scenico: da concordare
Possibilità di più repliche nella stessa giornata
Poesia, canto, percussioni, disegno e emozioni!

ROTOTÒ DEL KAMISHIBAI

Percorso emozionale fra illustrazione, musica e narrazione

Rototò è un bambino triste e arrabbiato che, grazie all'incontro di personaggi archetipi e allegorici, scoprirà e vincerà paure e incertezze, riuscirà a essere gioioso e spensierato e soprattutto capirà come a volte la realtà sia ben diversa da quella che appare a un primo sguardo.

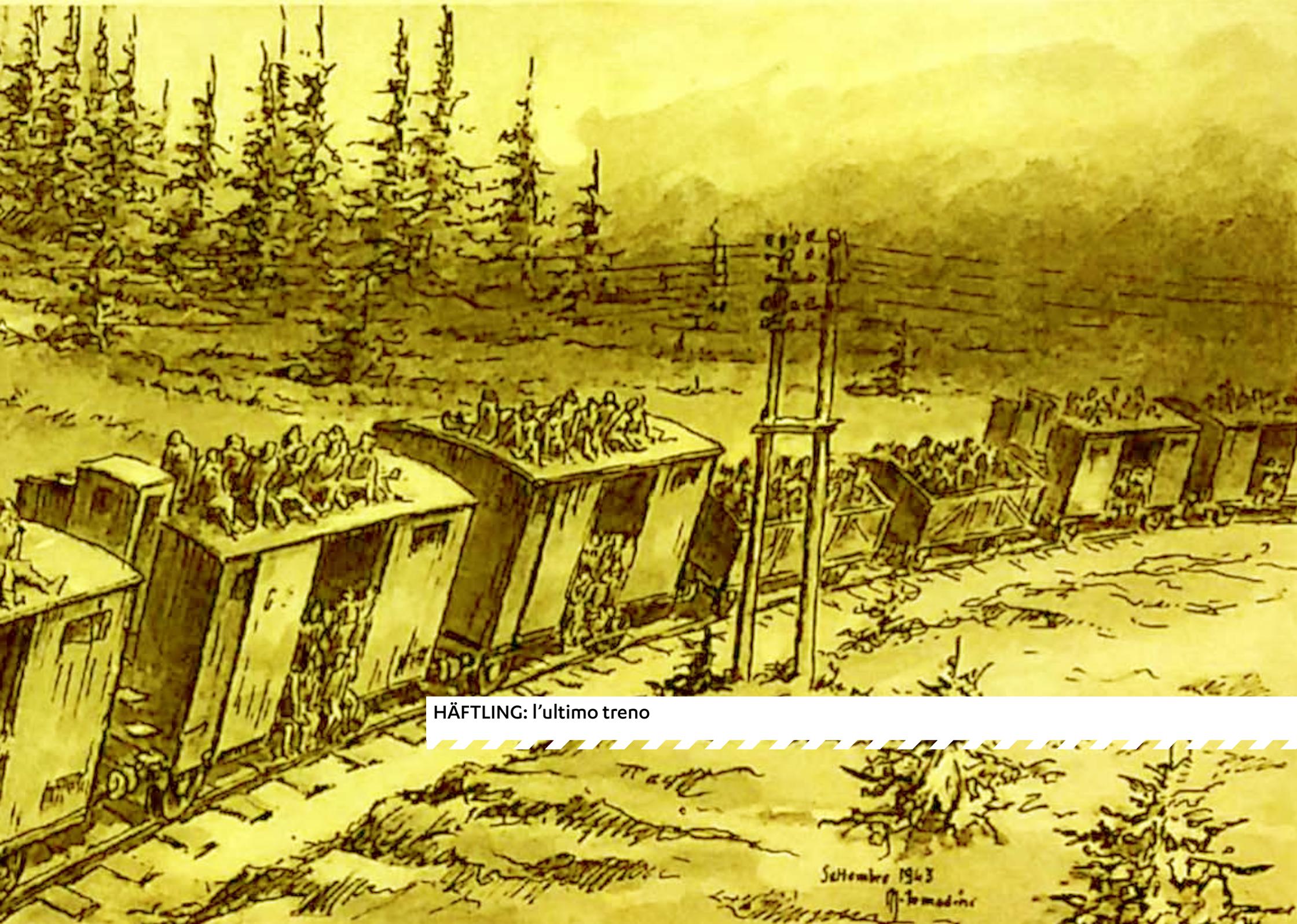
Rototò è uno spettacolo dove narrazione e pedagogia musicale si uniscono per dar vita a un luogo, una scenografia teatrale che prende spunto dall'antico teatro "ambulante" giapponese: il teatrino Kamishibai. I piccoli partecipanti potranno circondare, seguire e interagire con questo teatrino dove colori, parole e musica si fondono, vivendo un'esperienza coinvolgente e trovandosi in prima persona a creare "emozioni sonore" in interazione con le vicende narrate.

Il Kamishibai, è un piccolo «teatro di carta» dell'antico Giappone, è una forma di narrazione che unisce drammatizzazione del narratore, musica e visione di immagini suggestive dando corpo a una performance che coinvolge e libera l'immaginazione.

Nel Kamishibai di Rototò bambini e bambine incontrano una guida, una figura straordinaria che di volta in volta si trasforma per condurli e far prender corpo a un'orchestra molto particolare.

La storia Rototò di è suddivisa in quattro quadri illustrati, ciascuno dei quali si concentra su un'emozione differente che trova sfogo in un momento corale e interattivo fra l'attrice e il piccolo pubblico: un canto, un gioco sonoro, un elemento ritmico, ecc.

Il progetto nasce dal desiderio di accompagnare bambini e bambine alla scoperta più intima e chiara delle proprie emozioni, attraverso un percorso fatto di illustrazioni, giochi teatrali e sonori.



HÄFTLING: l'ultimo treno

Settembre 1943
M. Tomadini



Età: da 9 a 13 anni
Durata: 45 minuti
Spazio scenico: da concordare
Possibilità di più repliche nella stessa giornata

HÄFTLING: l'ultimo treno

reading musicale liberamente tratto dai testi di Primo Levi, *Se questo è un uomo* e *Sommersi e salvati* e da *L'istruttoria* di Peter Weiss.

La scelta di questo tema - il martirio di milioni di deportati, prevalentemente ebrei, nei campi di sterminio nazisti - nasce dall'esigenza di prendere una chiara posizione in questo difficile momento storico in cui nuovi conflitti, nuove stragi e nuovo razzismo ogni giorno sembrano chiedere alla nostra coscienza civile un gesto di indignazione e di testimonianza, è un richiamo di memoria perché, come disse Bertold Brecht, "il ventre che partorì quel mostro è ancora fecondo".

Lo spettacolo racconta le vicende terribili delle deportazioni, della vita in baracca, della spersonalizzazione dell'individuo, ricostruendo l'orrore delle torture, delle camere a gas e dei forni crematori. Una voce che interpreta un coro, perché corale è stata la tragedia e dietro ogni singola storia si avverte il soffio partecipe di milioni di voci. Voci, dunque, in narrazione e in canto, si fanno testimoni degli eventi.

"Se potessi racchiudere in un'immagine tutto il male del nostro tempo - scrisse Primo Levi - sceglierei questa immagine, che è mi è familiare: un uomo scarno, dalla fronte china e dalle spalle curve, sul cui volto e negli occhi non si possa leggere traccia di pensiero".

Un lavoro pensato per tutti, ma in particolare per i giovani, ai quali spetta conoscere la storia e, nel bene come nel male, il risultato delle azioni dei suoi protagonisti. I campi di sterminio furono il prodotto più aberrante dell'ideologia nazista e il fascismo fu complice di quel delitto immane con la promulgazione delle leggi razziali del 1938 e l'istituzione anche in Italia (Trieste, Riviera di San Sabba) di un lager operante.



!KUNG



Età: da 7 a 11 anni
Numero massimo partecipanti, periodo, durata e
frequenza: da concordare

!KUNG

LABORATORIO 1. ESERCIZIO DI SENSO

Nel nostro percorso intendiamo, insieme ai bambini, in uno spirito di cooperazione attiva, dedicare tempo all'approccio della teatralità. Imbastire una bottega teatrale, un piccolo mondo a misura di bambino in cui vivere tutte le sfaccettature dell'arte e della technè (tecnica) teatrale.

Perché la Scuola torni alla manualità artigianale, si intende abituare il bambino alla dedizione verso una "mansione", a una premura verso la materia, a rendere elementi concreti le idee e fantasie del gruppo-classe.

I bambini sono sia i "viaggiatori" in questo mondo magico che i "creatori" e le fondamenta dello stesso. Sperimentando, prendendosi il tempo di stare in uno spazio particolare o un senso specifico, tornando in confidenza con esso. Abitare un lavoro attraverso il proprio corpo, primo e primordiale strumento teatrale, allena la fantasia ma anche il senso di realtà. Infatti, fantasia e realtà per i bambini non sono né dovrebbero essere elementi inconciliabili bensì, grazie a nuovi strumenti e tecniche, da un'idea fantasiosa si può arrivare a dare vita a una presenza/dimensione fisica, concreta.

Attraverso questo,

- si incrementa l'attenzione e l'acutezza del bambino,
- si stimola il suo corpo come la sua mente,
- si rende sempre più completa e immersiva la sua modalità di esperire un momento, un'azione.

I bambini saranno

- incentivati a proporre alla piccola comunità le loro intuizioni e idee,
- potranno sperimentare la soddisfazione che giunge nel conoscere profondamente una Storia.

Non solamente un laboratorio dove si riconoscono la parola e la lingua come risorse preziose per creare immaginari ma anche come esse possano essere punto di partenza per trasformare il mondo a noi/loro vicino.

Il ruolo di guida del laboratorio è funzionale all'accompagnamento del bambino che, autonomamente e in compagnia degli altri bambini, saprà progressivamente attrezzarsi per arrivare alla consapevolezza dell'enormità di ciò che è nelle loro possibilità.

Attraverso la concentrazione sulla presenza o sull'assenza di uno dei 5 sensi, l'attenzione dei bambini si affinerà e si sperimenterà una nuova modalità del narrare, quella artistica, che trova sempre meno spazio nei programmi ufficiali scolastici.

Concretamente, Aidoru propone la teatralizzazione di una fiaba con personaggi che prendono vita, scenografie costruite e drammaturgie rivisitate e trasdotte. Si sceglierà un racconto al quale volersi dedicare per la lunghezza del laboratorio esperienziale. Lo scavo continuo nella parola confluirà in un approccio ibrido di contaminazione tra arti e discipline.

Un esempio di attività potrebbe essere il creare un momento di “mensa” in cui i bambini seduti in un grande tavolo tagliano e analizzano un alimento cardine di una

- fiaba, sentendone
- la consistenza,
- il profumo,
- le varie possibilità di forma,
- il suono che può produrre,
- le sfumature di colore

L'esito di questa esperienza potrà aprirsi ai genitori dei bambini in misura ridotta, non potrà essere possibile uno “spettacolo” frontale per grandi numeri ma potrà risultare più adeguato un numero contenuto di adulti che vengono accompagnati dai bambini alla scoperta del “nuovo mondo”, in modo itinerante e in ascolto attivo, rendendo gli adulti degli “attori secondari” più che spettatori.

Questo perché il rispetto per un ambiente e la sua intimità è l'unico modo per rispettare anche il bambino, senza snaturare il percorso fatto, coscienti della sua preziosa fragilità/vulnerabilità.

I bambini saranno invitati a creare con le loro mani l'opera:

- Costruire piccole scenografie,
- assemblare stoffe per creare i propri costumi,
- modificare e interpretare parole, frasi, piccoli discorsi, in un processo a tutto tondo di cui sono insieme i (co-)autori.

La relazione tra loro e la sua qualità sarà componente irriducibile e fondamentale per la riuscita di questo piccolo/grande progetto.

Il testo su cui concentrarsi per la lunghezza del laboratorio come spunto poetico può essere concordato insieme in base agli interessi della classe (bambini e maestre-i). Esempi di testi a cui dedicare il Laboratorio possono essere: Peter Pan e i giardini di Kensington, Pinocchio, Hansel e Gretel, le Fiabe di Calvino.

Si può anche decidere di usare, invece, un argomento come fil rouge del laboratorio: alchimia, magia, scelta e destino etcetera...

Il teatro è ormai riconosciuto come un'arte totale, completa, in cui sono presenti anche le altre arti: pittura, oratoria, artigianato, musica e grazie ad esso il bambino riesce a diventare consapevole di sé, autonomo, responsabile verso il proprio progetto e la propria classe, riesce a imparare parole nuove, migliorare il senso estetico e...tanto altro!

E soprattutto,
non ci si annoia proprio mai!!

*Le storie “si definiscono un giorno come il volto di chi nasce, ma all'inizio s'ignora tutto”
Tadeusz Kantor, drammaturgo polacco.*



PETER PAN IN KENSINGTON GARDENS



Età: da 11 a 13 anni

Numero massimo partecipanti, periodo, durata e frequenza: da concordare

PETER PAN IN KENSINGTON GARDENS

“He was a poet; and they are never exactly grown-up.”

“Peter Pan in Kensington Gardens” è un romanzo di James Matthew Barrie pubblicato nel 1906.

Aidoru propone un laboratorio, a durata e frequenza concordabile, condotto sia in italiano che in inglese per approfondire questa magica opera classica ambientata tra la città e i celebri giardini reali di Londra al fianco di Hyde Park.

Peter Pan, qui, è un neonato di appena sette giorni per metà umano e per metà uccello che, fuggito dalla città e dalla casa materna, tenta di arrivare ai tanto desiderabili Giardini. Dopo la chiusura dei cancelli del Parco Reale, infatti, di notte, i giardini diventano popolati da abitanti magici e numerose fate.

Peter Pan è l’emblema dell’angoscia di quel periodo tra l’infanzia e il divenire adulti in cui si è scissi tra il desiderio del gioco e la serietà richiesta dal mondo circostante e dai genitori. Peter Pan affronta l’ambiguità del desiderio, il voler restare nel mondo delle fate e al contempo il voler vedere la madre, e il dolore di un figlio nello scoprire la casa dei genitori ormai sbarrata e chiusa per lui.

Ai ragazzi delle Medie è destinato questo laboratorio che esamina la soglia tra due modi di vivere diversi e, per molti adulti, ritenuti antitetici.

Il percorso avrà un approccio concreto al testo letterale per scoprire la poesia insita nella lingua inglese e nella magia delle parole di Barrie. Scegliendo poi particolari e scene del romanzo si potranno imparare, modificare, ridurre a parole e concetti chiave per l’alunno. Potrà proporre cambiamenti alla storia, costruire soluzioni per il viaggio e la storia di Peter Pan.

Attraverso il gioco con la narrativa, con le parole straniere e l’elaborazione attiva e personale del testo si potrà avvicinare l’alunno e la classe a una conoscenza profonda, integrale e realmente appassionata alla storia rendendo così la grammatica un mezzo prezioso e necessario per la conoscenza e lo sviluppo fantasioso del racconto, più che un fine o un compito.

Si potranno proporre varianti, soluzioni, complicità alle esperienze di Peter Pan e in tutti in cerchio potremmo decidere quali brani e capitoli mettere in scena, sia insieme che suddividendoci in gruppi più contenuti, su quale tecnica usare e su quali tematiche riflettere e approfondire.

Successivamente, potremmo scegliere uno spazio della scuola dove poter lavorare sull’architettura mobile/effimera del luogo, trasformandolo, spostando oggetti e materiali per costruire fisicamente un giardino di Kensington in miniatura, un labirinto dove perdersi e ritrovarsi se si ha coscienza di sé e una mappa ben costruita. Poter modificare un ambiente reale, abituale e trasformarlo in un ambiente immaginario renderà più precisa e approfondita la conoscenza del luogo-scuola (interesse ai dettagli) e del romanzo. Sarà anche una modalità per conoscere e soprattutto scoprire nuovi vocaboli insoliti e, finalmente, cruciali per la nostra vita quotidiana.



IL CARNEVALE: IL TEMPO DEL GIOCO!

IL CARNEVALE: IL TEMPO DEL GIOCO!

Febbraio 2020

Il Carnevale è una festività antichissima, esisteva già nell'Antica Grecia e nell'Antica Roma sotto forma di feste dionisiache e saturnali. Questo periodo, anche lungo diversi giorni o settimane, era il momento in cui l'ordine veniva rovesciato e diventava caos, scherzi... in quei giorni ognuno poteva diventare chi più desiderava!

Il Carnevale era legato al rinnovamento, a un nuovo ciclo della vita comunitaria e dell'intero cosmo. In Babilonia si portavano in scena, in quei giorni, le leggende e storie sulla fondazione del cosmo, lotte tra personaggi mascherati da draghi, dei, Sole, Luna, segni zodiacali: un vero tripudio di colori, arte, leggende e tradizioni popolari. Aidoru propone delle giornate durante la settimana di Carnevale il cui tema sarà il GIOCO! Il gioco in tutte le sue sfaccettature, gioco buffo, gioco serio, gioco in tutte le molte maschere e personalità che con il gioco stesso sanno prendere forma!

Un insieme di attività e tempo libero in spazi allestiti e immersivi per i 5 sensi, dove si alterneranno racconti di fiabe, teatro d'improvvisazione e laboratori di maschere, parate in costume, gioco libero, burattini e tanti materiali colorati!

Essendo il Carnevale una celebrazione di rinnovamento materiale e simbolico praticata in molti luoghi e regni diversi, indoeuropei, mesopotamici e tanti altri, vogliamo rendere la festa un momento in cui esplorare le molteplicità linguistiche dei bambini: dialetti e qualunque altra lingua, oltre all'italiano!

Insomma che sia un gioco in tutte le lingue, **play, juego, spiel, jeu, spel, játék, ludum, gra, jogo, jwèt, wasan, oyun, umdlalo, gēmu, ludo, yóuxì, joc, ecc.**

Scavare tra le lingue, le parole originarie, strapparle al silenzio e ridendo arrivare a un divertimento che sia comune e tanto eterogeneo!

Per questo in quei giorni non vogliamo esserci solo noi di Aidoru, vogliamo aprire le giornate ad altre associazioni di teatro e arte, ad altre culture e tradizioni per rendere la festa più partecipata e inclusiva possibile. Vogliamo sia un momento in cui s'abbattano barriere di molteplici dimensioni e forme, un progetto accessibile ai tanti gruppi eterogenei che abitano la nostra Cesena.

Si formalizzerà un calendario con diverse proposte per le scuole e per le famiglie.

Le scuole potranno prenotare i loro percorsi e spettacoli nelle mattinate dal 10 al 14 oppure dal 17 al 21 oppure del 24 e 25 Febbraio, mentre le famiglie potranno partecipare nei pomeriggi del 15, 16, 22, 23 e 25 Febbraio.

Proposte da prenotare per le scuole

Per gli interessati: si possono ricevere schede di approfondimento del progetto.

1) ROTOTO' DEL KAMISHIBAI . Percorso emozionale fra illustrazione, musica e narrazione. Aidoru. età consigliata: da 1 a 5 anni

1) ZIO LUPO . fiaba di Romagna. Ambientazione interattiva fra narrazione, canto e esplorazione sensoriale. Liberamente tratta dalle Fiabe Italiane di Italo Calvino. Aidoru. età consigliata: da 4 a 10 anni

2) PULCINO . Un antico pollicino della Terra d'Otranto, fiaba interattiva liberamente tratta dalle Fiabe Italiane di Italo Calvino. Aidoru

3) HANSEL E/AND GRETEL attraverso gli occhi della Strega . Ambientazione interattiva fra narrazione, canto e esplorazione sensoriale.

Disponibile sia in italiano che in lingua mista [Italiano/Inglese]. Aidoru età consigliata: da 4 a 10 anni

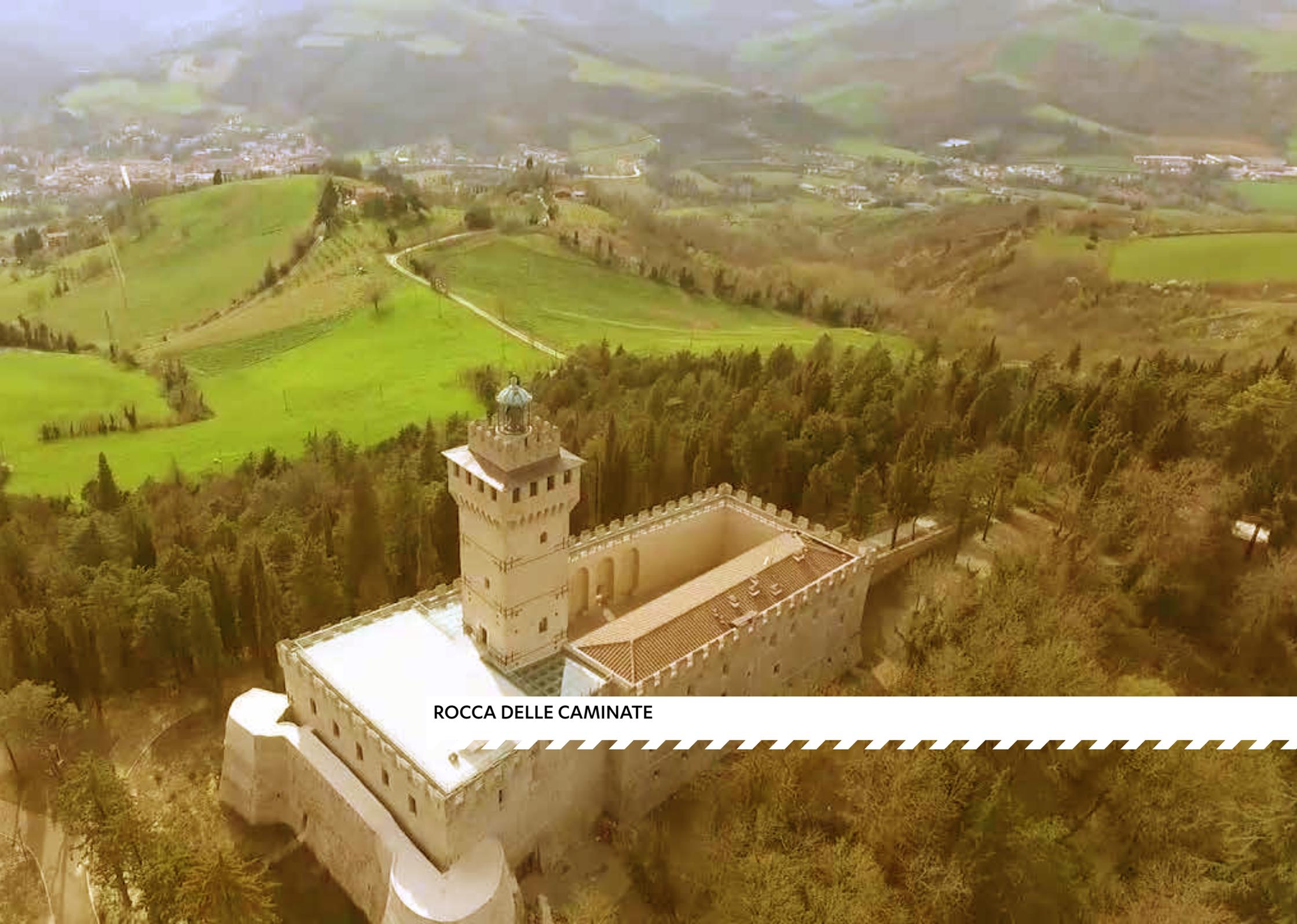
4) CHIÒRO, UN CAPPUCETTO ROSSO SENEGALESE . Viaggio dal ritmo pulsante nella tradizione africana, intreccio di lingue, strumenti e immaginari. Teatro delle Albe

5) PINOCCHIO . Teatro di figura, musica e animazione. Teatro del Drago età consigliata: da 4 a 10 anni

6) STORIA DI UNA BAMBINA . Teatro di figura, credenze e tradizioni orali. Teatro Patalò età consigliata: da 4 a 10 anni

7) FIABA DI FINE INVERNO . Teatro di figura, danza, interazione. Teatro Patalò età consigliata: da 4 a 10 anni





ROCCA DELLE CAMINATE



Età: da 4 a 13 anni

Durata: variabile a seconda del percorso scelto

Numero massimo bambini/ragazzi: 25/30

Possibilità di più repliche nella stessa giornata

ROCCA DELLE CAMINATE

storia, paesaggio, architetture e racconti

Esperienze nella suggestiva e storica Rocca delle Caminate, nel comune di Meldola, un castello situato a 356 metri di altitudine e circondato da un parco secolare.

L'origine del Castello è stimata intorno all'anno 1000 ma della fortezza originaria sono rimaste le fondamenta e qualche muro, la gran parte è una ricostruzione operata dai forlivesi nel 1500.

La vocazione militare della Rocca è evidente anche dalla posizione strategica, da essa si scorgono le vaste vallate del Rabbi e del Bidente. Nel 1923 fu restaurata per destinare l'edificio secolare a residenza estiva di Benito Mussolini che utilizzava il Castello più che altro per ospitare capi di stato, ambasciatori e autorità.

In questo imponente edificio storico, tra autenticità e ricostruzioni architettoniche, possono aver luogo alcuni dei percorsi a catalogo.

Per materne e elementari le varie messe in scena di Fiabe Italiane di Italo Calvino, La Strega di Hänsel e Grethel, Rototò del Kamishibai, il Percorso itinerante Cappuccetto Rosso o l'attraversare il bosco dei segreti, ecc. Alcune di queste proposte si svolgeranno nelle suggestive sale interne alla Rocca, altre nella sua corte interna chiusa fra le possenti mura e come sfondo il grande Torrione e altre ancora saranno rappresentate nel parco che circonda il monumento.

Per le scuole secondarie di primo e secondo livello si propone Häftling: l'ultimo treno, un reading musicale tratto da "Se questo è un uomo", "Sommersi e salvati" di Primo Levi e da "L'istruttoria" di Peter Weiss.

Oltre ai percorsi didattici si potrà richiedere una visita guidata sulla storia locale, tra le stanze del Castello. Si potrà unire, quindi, l'approccio artistico e quello storico-didattico agli spazi.