

ATELIER DEI RAGAZZI
Un teatro che va a scuola !

Classi prime
I GIOCATTOLE DI DIONISO

Dai giochi al teatro, grande gioco del mondo

C'era una volta.. un bambino: Dioniso! Era molto speciale: figlio unico del grande Zeus, e se ne andava in giro pieno di sé! Nel mondo però c'erano anche dei tipacci: i titani e anche loro volevano il mondo per sé.

Tentavano di catturare Dioniso per dargli una lezione, ma lui li prendeva in giro: *solo io sono figlio di Zeus!* E quelli allora, mostrando i loro giocattoli a quel bimbo così curioso, lo distraevano e.. lo acchiappavano! Ora l'avrebbero fatto a pezzi, se non fosse stato un bimbo speciale, capace di usare i giochi e le loro regole per convincere tutti a giocare.

CONTENUTI DIDATTICI: Il valore educativo dei giochi nell'apprendimento. Il gioco e la regola. Giocare con e giocare contro: giocare insieme. La formazione del gruppo e il rispetto delle sue regole. Dai giochi al Teatro, dal bambino-*principe* della famiglia al ragazzo integrato nel gruppo classe.

Allo spettacolo è possibile affiancare il LABORATORIO:

LA COSTRUZIONE DEI GIOCATTOLE
A cura di **ZORBA OFFICINE CREATIVE**

Durante il laboratorio, partendo da sagome di legno, fili, cartoncini, colori, foglie, ghiande, e altro materiale naturale o di recupero, i bambini verranno accompagnati nella costruzione di giochi antichi e semplici come: una trottola, una giostra, un carretto.

Alla costruzione si alterneranno semplici giochi psicomotori di gruppo (sull'effetto del moto rotatorio) e durante i vari passaggi della costruzione verranno illustrate le caratteristiche dei giochi e raccontati piccoli aneddoti. A chiusura si terrà un momento di gioco libero -coadiuvato dal docente- legato ai manufatti costruiti (sviluppo della motricità fine).

Il laboratorio permette di avvicinare i ragazzi ad una sperimentazione attorno alla materia e al rapporto tra forme, moto e spazio. Questo sviluppa una creatività trasformatrice e fantastica che fa di un semplice disco di legno e un bastoncino strumenti per creare mille giochi e non smettere mai di apprendere.

Al termine del corso i giochi costruiti rimarranno ai ragazzi

Durata: 90'

ATELIER DEI RAGAZZI
Un teatro che va a scuola !

Classi seconde
STUPOR MUNDI – Lo stupore del mondo
La matematica, linguaggio universale.

Eccoci giunti.. nel Medioevo! Siamo in Sicilia, alla corte di Federico II. Dal re si presenta un giovane originale, lo chiamano Fibonacci. Ma cosa vuole? Una borsa di studio per imparare la matematica e insegnarla al popolo! E perché mai dovremmo studiarla, scusa? Ed eccolo a guidarci in un viaggio nel tempo e nei luoghi della matematica.. -dai sumeri ai greci, dagli arabi ai cinesi- ..alla scoperta di quelle conquiste che hanno reso possibili i numeri, le operazioni e le forme geometriche. Re Federico, affascinato dal racconto, continua a rimandare la partenza per le crociate e finisce per appassionarsi a questa scienza, nata dalla collaborazione di tante culture diverse e lontane tra loro.

CONTENUTI DIDATTICI: Cenni di storia della matematica, i numeri e le operazioni di base, i simboli matematici, cenni di teoria degli insiemi, cenni di geometria piana, valore interculturale della matematica.

Allo spettacolo è possibile affiancare il LABORATORIO:

MEDITERRANGOLO
Laboratorio di scoperte geometriche
a cura di **MUSEO FARFALLA**

Attorno al Mediterraneo – forse complice la poesia di orientarsi nel mare infinito, forse utile suddividere efficacemente il poco terreno fertile, forse indispensabile l’urgenza di costruire delle mura che stessero in piedi – è nata, tra le altre, la meravigliosa scienza dello spazio: la geometria.

Gli assiri se ne sono serviti per affettare il cielo e scansire il tempo, i babilonesi per dividere l’Uno in frazioni, gli Egizi, per Calcolare appezzamenti (e tributi al faraone), i Greci per dare sostanza all’ideale di bellezza, i Romani per costruire monumenti alla loro supremazia, gli Arabi per rappresentare l’estasi divina.

Il laboratorio unisce allora – attraverso poche parole e molte proposte di lavoro – tre obiettivi: 1) cogliere il fascino di padroneggiare figure “magiche” come quelle geometriche, dalle mille proprietà 2) dare conto di come ogni cultura abbia contribuito a formare il Sapere cui noi oggi attingiamo, dimentichi di ereditare tante civiltà distinte; 3) lasciare agli insegnanti dei materiali didattici interessanti e poco noti su come fare pedagogia matematica attraverso la geometria.

Durata: 100’

ATELIER DEI RAGAZZI
Un teatro che va a scuola !

Classi terze
L'UMANITÀ DELLA PIETRA

Viaggio nella preistoria, alle origini della famiglia umana.

40000 a.C. Ecco a voi l'uomo e la donna! Sì.. proprio noi, ma appena nati, nudi e indifesi.. senza case, senza città, senza artigli, zanne e civiltà! Viviamo tra i ghiacci e i vulcani e ci sono ancora anche i mammut, che paura eh? Ma.. paura umana, creativa, la vinceremo coi graffiti nelle grotte, stando vicini gli uni agli altri e inventando una canzone. Viva la grande madre! Che ci ha messi al mondo. Viva il fuoco! Che prima ci ha spaventati.. ma alla fine è diventato domestico.. come il cane, la mucca e la capra, che non sono più selvaggi. Chi mai avrebbe scommesso su quei cuccioli rosa spelacchiati e spaventati? E invece eccoci ancora qui, mentre il mammut è andato. Mischiando i nostri clan e dunque i nostri geni, siamo diventati più forti e intelligenti, popolando e conquistando tutta la terra.. La famiglia umana si è evoluta e ha vinto! Ma ora.. dove andiamo?

CONTENUTI DIDATTICI: La preistoria e la storia. La vita e la sopravvivenza. Gli utensili e il dominio del fuoco. Espressione artistica e elaborazione delle emozioni profonde. La nascita della religione e della cultura. Dal clan alla città neolitica. Le prime conquiste intellettuali. Fine della preistoria: invenzione della scrittura e lavorazione del metallo.

Allo spettacolo è possibile affiancare il LABORATORIO:

MI FAI SPECIE!
Laboratorio su come siamo preistorici
A cura di **MUSEO FARFALLA**

Quando fa sempre molto caldo o muori di freddo, quando non trovi acqua da bere, quando i denti ti si consumano su cortecce e radici, quando non sei tu che usi il fuoco ma è lui che usa te, sentire il bisogno di disegnare il profilo della tua mano su una pietra o di scolpire un corpo di donna in un osso, sembrano attività veramente superflue.

Eppure l'uomo è tutto qui. Sente. E pensa a quello che sente. E lo condivide con gli altri. Di cui non può fare senza.

Il laboratorio sulla preistoria raccoglie riproduzioni e reperti provenienti da musei, centri di archeologia sperimentale, collezionisti privati, artigiani e artisti, per offrire ai bambini di vedere (e toccare) dal vivo quello che se no conoscono solo sulla carta dei libri. E rendersi conto di quanta fatica sia costata ai nostri antenati sopravvivere e lasciare qualcosa di meglio a chi veniva dopo. Oggi lo facciamo ancora? Pensiamo al dopo? E sappiamo che siamo tutti un'unica specie? Vabbeè, ragioniamoci intanto che sgranocchiamo dei semi. Sperando che siano quelli commestibili e non quelli velenosi...

Durata: 100'

ATELIER DEI RAGAZZI
Un teatro che va a scuola !

Classi quarte
MESOPOTAMIA
La culla della civiltà tra Tigri ed Eufrate.

Tutte le grandi civiltà nascono accanto ad un grande fiume, ma la prima di tutte l'hanno cullata in due, il Tigri e l'Eufrate, cui diamo la parola perché ci guidino nel viaggio in cui conosceremo i Sumeri, gli Assiri e i Babilonesi. Faremo rotolare la prima ruota, innalzeremo la prima ziqqurat e ci riposeremo nei giardini pensili di Babilonia. Dovremo imparare a leggere e scrivere, o non capiremo le leggi di Hammurabi, il primo re a metterle per iscritto, e rischieremo di essere arrestati dal primo esercito regolare, trasportato, ovviamente, dai primi carri da guerra. L'eroe Gilgamesh ci racconterà poi le sue incredibili imprese e come alla fine abbia dovuto cedere alla corrente della vita, che scorre incessante come i fiumi che cullano le civiltà.

CONTENUTI DIDATTICI: Invenzione della scrittura e nascita della storia, della letteratura, del diritto e della matematica. La civiltà dei fiumi: importanza dell'acqua, posizione chiave della Mesopotamia. Gilgamesh, il primo eroe letterario, i grandi temi dell'epica sumerica: La forza dei sovrani, il passaggio dallo stato di natura alla civiltà, l'amicizia e la competizione, la paura della morte, la trasmissione alla posterità

Allo spettacolo è possibile affiancare il LABORATORIO:

UR...KA !
Laboratorio sulla nascita della scrittura
A cura di **MUSEO FARFALLA**

Il passaggio dal pensiero espresso a voce (conquistata peraltro con millenni di sforzi) al pensiero fissato per iscritto, rappresenta un punto a favore della titanica lotta dell'Uomo contro il suo principale nemico, il Tempo, creatura che tutto divora. Il mostro viene addomesticato, d'ora in avanti si chiamerà Storia.

Una incisione sul legno, un graffio sulla pietra, ti spiegano in che direzione andare o chi vive in questi boschi anche se non ci sono io a dirtelo. Delle lettere, poi funzionano anche meglio, le possono scrivere e capire tutti, anche quelli che non sono bravi a disegnare.

Nella città di Ur in terra di Mesopotamia, per quello che conosciamo oggi, il disegno diventa segno, nasce la scrittura, necessaria a organizzare il commercio e la fede. La grande ruota della Storia con la esse maiuscola prende a girare. Ma come scrivevano i pochi che sapevano scrivere allora?

Mettiamoci alla prova con un bel panetto d'argilla e dei calami. Sapreste scrivere il vostro nome di battesimo? E quello con cui venire ricordati?

Perché Memoria è la dea che protegge ancora oggi da Tempo...

Durata: 100'

ATELIER DEI RAGAZZI

Un teatro che va a scuola !

Classi quinte**ROMA – AMOR**

C'era due volte l'impero romano

SPQR! Sono pazzi questi romani! La lupa palatina e l'aquila imperiale, le oche del campidoglio e i galli transalpini, gli elefanti di Annibale e la civetta di Atene.. Mille anni di storia di Roma sono come uno zoo, custodito da Giano bifronte, il dio degli inizi, dei ponti e dei passaggi. Con il suo duplice sguardo –al passato e al futuro- Giano ci insegna che ogni fatto e ogni personaggio storico possono essere osservati da più punti di vista. Diamo a Cesare quel che è di Cesare! Ma a quale faccia della moneta guardare? Cesare il tiranno o Cesare il riformatore? E cos'è stata Roma? Un'impresa coloniale o una fonte di civiltà? Sicuramente è una storia di conflitti che rivivremo insieme: saremo Romolo e Remo, i patrizi e i plebei, i consoli, i condottieri certo, ma anche gli scrittori, i poeti, i filosofi e.. la gente comune.

CONTENUTI DIDATTICI: Romolo, Remo, la lupa: la fondazione di Roma. La conquista dell'Italia e del Mediterraneo. Cesare e Augusto: l'Aquila imperiale. Ponti, strade e acquedotti: la civiltà romana. Guerra, schiavitù e sfruttamento: Roma come impero coloniale. Poeti, scrittori, storici e filosofi.

Allo spettacolo è possibile affiancare il LABORATORIO:

SOSIA E ANFITRIONE

A cura di **ATELIER TEATRO**

In via di definizione

ATELIER DEI RAGAZZI
Un teatro che va a scuola !

Interclasse
L'ASINO D'ORO
Le metamorfosi di uno scolaro che cercava la verità

Prestate attenzione e vi divertirrete! Così promette Lucio all'inizio della sua incredibile storia. La curiosità è sia la sua fortuna che quello che lo mette nei pasticci. Noi vivremo insieme a lui la trasformazione in asino e la sua prigionia tra i briganti.. affronteremo avventure e peripezie nel tentativo di farlo ritornare umano. Assisteremo alla favola di Amore e Psiche e parleremo con la luna, grazie alla quale potremo finalmente liberare Lucio dall'incantesimo.

CONTENUTI DIDATTICI: Il valore della narrazione. La curiosità come motore della conoscenza. Le metamorfosi: diventare uomo, un romanzo di formazione. Amore e Psiche: i desideri e le prove da affrontare per realizzarli.

Allo spettacolo è possibile affiancare il LABORATORIO:

LE MIE METAMORFOSI
Laboratorio di costruzione maschere di carta
A cura di **ZORBA OFFICINE CREATIVE**

«La maschera è l'espressione dell'uomo che non ha maschere»
Peter Brook

Durante il laboratorio, partendo da un cartamodello di maschera del catalogo dell'atelier Zorba Officine Creative, attraverso l'uso di forbici, colla, stucco e colori all'acqua, ogni partecipante realizzerà, sotto la guida dell'insegnante, una delle tipiche maschere di Commedia dell'arte. Il corso permette quindi di avvicinare i ragazzi della scuola primaria alle maschere e alla Commedia dell'Arte attraverso un sistema semplice, ludico e creativo.

La maschera a teatro:

Indossata la maschera -passaggio ancestrale dal rito al teatro- l'uomo rivela qualcosa di sé che normalmente è nascosto e diventa simbolo di una forza superiore. Oggi la maschera, valorizzando l'unicità dell'espressività fisica di chi la indossa, è diventata una provocazione contro la standardizzazione e l'appiattimento dei modelli fisici e psicologici.

Al termine del corso le maschere realizzate rimarranno ai ragazzi

Durata: 90'

ATELIER DEI RAGAZZI

Un teatro che va a scuola !

Interclasse**BULLI E PUPE**

Laboratorio-spettacolo per una scuola nonviolenta

Con il bullismo non si scherza, ma non per questo si deve rinunciare a parlarne in maniera semplice con i ragazzi di tutte le età. Nello spettacolo, gli attori rappresentano brevi scene in cui si riconoscono i meccanismi tipici del bullismo attraverso esempi pratici. Stabilita insieme questa *grammatica di base* dei comportamenti scorretti, saranno i ragazzi stessi a proporre agli attori un finale alternativo. Le scene saranno dunque ripetute mettendo in scena la soluzione nonviolenta del conflitto, con il finale scelto dai ragazzi.

CONTENUTI DIDATTICI: Che cos'è la violenza e che cos'è il bullismo. Possibilità di riconoscere, rifiutare e prevenire i fenomeni di bullismo. Dinamiche di inclusione ed esclusione: l'amico e il nemico. Il coraggio e la paura. Il ruolo degli adulti. Bullismo e tecnologia, nascondersi dietro a uno schermo. Verso una soluzione nonviolenta dei conflitti.

Allo spettacolo è possibile affiancare il LABORATORIO:

ED.UMA.NA**Educazione umanista alla nonviolenza attiva**

A cura di **CENTRO DI NONVIOLENZA ATTIVA**

Il laboratorio ED.UMA.NA per le scuole primarie permette la sperimentazione dei contenuti didattici attraverso alcuni dispositivi pedagogici che possono essere applicati quotidianamente in classe.

Impareremo a costruire gli strumenti per l'ascolto, l'angolo della riconciliazione e le carte che aiutano al buon dialogo.

Il laboratorio coinvolge gli alunni e le alunne e consegna ai docenti alcuni strumenti pratici per proseguire la pratica esperienziale della nonviolenza attiva nelle relazioni in classe, per ampliare le competenze comunicative-relazionali e le capacità di collaborazione e inclusione.

Durata: 2 incontri da 2 ore