

AVVENTURE IN CITTÀ

Scheda didattica

DESTINATARI

Scuola dell'infanzia e primi anni della scuola primaria – dai 3 anni

TEMATICHE

Immaginazione • città • appartenenza • autonomia • scoperta • relazione con l'altro • empatia • partecipazione • spazi condivisi • paura della perdita • gioco • comunità

LINGUAGGI

Teatro di narrazione • interazione con il pubblico • gioco teatrale • improvvisazione • partecipazione • costruzione collettiva della storia

USCIRE DI CASA QUANDO TUTTI DORMONO

Pedro è un bambino curioso e avventuroso. Quasi tutte le sere, di nascosto dai genitori, esce di casa portando con sé poche cose indispensabili: il suo peluche preferito, un biscotto al cioccolato e delle chiavi magiche capaci di aprire e chiudere ogni cosa.

La città di notte diventa il territorio delle sue avventure. Ma quella sera accade qualcosa di straordinario.

Pedro incontra le nuvole. Non sono però nuvole tranquille: sono birichine e stanno portando via la città, un pezzo alla volta. Scompare il parco. Poi la scuola. Il campo da calcio e quello da basket. La biblioteca. Le case dei bambini. I giocattoli. Persino il negozio di caramelle preferito di Pedro.

Attraverso una situazione fantastica e divertente, Avventure in città porta così bambine e bambini davanti a una domanda semplice solo in apparenza: che cosa rende un luogo "la nostra città"?

LA CITTÀ NON È SOLTANTO FATTA DI CASE

Per un bambino la città non è una definizione geografica.

È fatta di luoghi conosciuti.

La scuola dove incontra i compagni.

Il parco dove gioca.

La biblioteca nella quale trova le storie.

Il campo da calcio.

La strada di casa.

Un negozio al quale è particolarmente affezionato.

Quando le nuvole cominciano a portare via questi luoghi, la città perde progressivamente qualcosa che va oltre gli edifici. Perde pezzi della vita di chi la abita.

Lo spettacolo permette così di avvicinare i bambini all'idea di appartenenza attraverso elementi estremamente concreti e riconoscibili.

Quali sono i luoghi importanti per me?

Quale posto della mia città mi mancherebbe di più se improvvisamente sparisse?

Perché alcuni luoghi diventano parte dei nostri ricordi e della nostra quotidianità?

La città può allora essere osservata non soltanto come uno spazio nel quale viviamo, ma come una ****rete di relazioni, esperienze e affetti****.

UN BAMBINO CHE ESCE ALL'AVVENTURA

Pedro possiede qualcosa che appartiene profondamente all'immaginario dell'infanzia: il desiderio di poter esplorare il mondo da solo.

Uscire di casa quando gli adulti dormono, portare con sé un peluche, qualcosa da mangiare e un mazzo di chiavi capaci di aprire qualsiasi porta significa poter immaginare, per il tempo del racconto, una libertà straordinaria.

Pedro può andare dove vuole. Può scegliere. Può esplorare. Può incontrare l'imprevisto.

Naturalmente il teatro permette di vivere tutto questo in uno spazio protetto.

L'avventura diventa così un modo per giocare simbolicamente con ****autonomia, curiosità e desiderio di scoperta****, esperienze fondamentali della crescita.

E il peluche che Pedro porta sempre con sé racconta contemporaneamente un altro bisogno: si può avere voglia di diventare grandi e continuare ad aver bisogno di qualcosa che ci faccia sentire al sicuro.

Autonomia e bisogno di protezione possono convivere.

E SE SPARISSE PROPRIO IL MIO POSTO PREFERITO?

Le nuvole portano via dalla città luoghi diversi.

Alcuni appartengono a tutti, come la scuola, il parco o la biblioteca.

Altri hanno un valore particolare per Pedro, come il suo negozio di caramelle preferito.

Questa differenza può diventare uno degli aspetti più interessanti da esplorare dopo lo spettacolo.

Esistono luoghi importanti perché sono utili a tutta la comunità.

Ed esistono luoghi apparentemente piccoli che diventano speciali perché lì è accaduto qualcosa che riguarda proprio noi.

Lo spettacolo permette di riconoscere entrambe le dimensioni e offre ai bambini la possibilità di interrogarsi sul proprio rapporto con il territorio: quale luogo della mia città sento davvero mio?

UNA STORIA CHE HA BISOGNO DEI BAMBINI

Avventure in città non chiede al piccolo pubblico soltanto di guardare. Durante lo spettacolo Pedro ha bisogno dei bambini. Attraverso domande, proposte e momenti di interazione, gli spettatori possono intervenire nell'avventura, modificarne alcuni passaggi e contribuire a completare il racconto. La partecipazione non rappresenta quindi una parentesi dello spettacolo: è parte della sua struttura narrativa.

Ogni replica contiene qualcosa che nasce proprio dall'incontro con quel particolare gruppo di bambini. Questo meccanismo rende il teatro un'esperienza di narrazione condivisa.

Il bambino scopre che la propria immaginazione può diventare parte di una storia collettiva, ma contemporaneamente deve fare spazio alle idee degli altri.

Una proposta viene ascoltata. Un'altra viene trasformata. Un'idea individuale può diventare patrimonio di tutto il pubblico. Giocando, si sperimenta così qualcosa di molto importante: costruire insieme significa immaginare, proporre, ascoltare e accettare che la storia possa prendere una direzione diversa da quella che avevamo pensato noi.

METTERSI NEI PANNI DELL'ALTRO

L'interazione con Pedro invita inoltre bambine e bambini a fare un esercizio fondamentale del teatro: entrare dentro una situazione che appartiene a qualcun altro.

Cosa farei io se vedessi scomparire il mio parco? Come mi sentirei se le nuvole portassero via la mia scuola? E se sparisse la mia casa? Che cosa direi a Pedro? Come potrei aiutarlo?

Il gioco permette così di esercitare l'empatia senza bisogno di definirla o spiegarla teoricamente. Per qualche minuto il bambino non guarda soltanto ciò che accade al protagonista. Prova a immaginare ****come sarebbe trovarsi al suo posto****.

L'IMMAGINAZIONE COME POSSIBILITÀ

Davanti a nuvole capaci di portare via una città intera, le normali regole della realtà non bastano più. Serve qualcosa di diverso. Serve immaginare.

La fantasia dello spettacolo non è quindi soltanto decorazione o evasione.

Diventa uno strumento per affrontare una situazione impossibile, formulare ipotesi, inventare soluzioni e costruire insieme nuove possibilità.

Per i bambini il gioco simbolico funziona spesso proprio così: un oggetto cambia funzione, una stanza diventa un altro luogo, qualcosa che nella realtà non potrebbe accadere diventa improvvisamente possibile.

Avventure in città porta questo meccanismo sul palcoscenico e invita il pubblico a parteciparvi.

I LINGUAGGI DELLA SCENA

Avventure in città mette al centro ****la parola dell'attore e il rapporto diretto con il piccolo pubblico**.

La narrazione viene continuamente attraversata dall'interazione e può modificarsi attraverso ciò che i bambini propongono durante lo spettacolo. L'attore deve quindi raccontare e, contemporaneamente, ascoltare. La scena diventa un luogo vivo nel quale esiste una struttura narrativa, ma rimane uno spazio aperto all'imprevisto.

Per il bambino significa sperimentare qualcosa che appartiene profondamente alla natura del teatro: quello che sta accadendo avviene proprio qui, proprio adesso e anche grazie alla nostra presenza.

Non esisterà mai una replica perfettamente identica a un'altra.

DOPO LO SPETTACOLO: DOMANDE DA PORTARE IN CLASSE

Dopo la visione può essere interessante partire non da ciò che i bambini hanno “capito”, ma da ciò che ricordano e da ciò che avrebbero fatto al posto di Pedro.

****Che cosa porteresti con te se dovessi uscire per una grande avventura?****

****Quale oggetto ti fa sentire al sicuro come il peluche di Pedro?****

****Se avessi le chiavi magiche che aprono tutto, quale porta vorresti aprire?****

****Qual è stato il luogo che ti è dispiaciuto di più vedere portato via dalle nuvole?****

****Quale luogo della tua città non vorresti far scomparire mai?****

****Perché è importante per te?****

****Una città sarebbe ancora la stessa senza scuole, parchi, biblioteche e luoghi nei quali incontrarsi?****

****Come avresti aiutato Pedro?****

****Ti è piaciuto poter partecipare alla storia?****

****La storia sarebbe stata diversa senza le idee dei bambini?****

****Che cosa porteresti via dalle nuvole se potessi salvare una sola cosa della tua città?****

UNA POSSIBILE ATTIVITÀ

LA CITTÀ CHE NON VOGLIO PERDERE

Su un grande foglio la classe può costruire una mappa della propria città, del proprio paese o del proprio quartiere.

Non è necessario che sia geograficamente precisa. Ogni bambino sceglie un luogo che considera importante e lo aggiunge alla mappa.

Può essere un luogo pubblico: la scuola, il parco, la biblioteca, il teatro, la piscina, un campo sportivo.

Oppure un luogo molto personale: la casa dei nonni, un negozio, una panchina, un albero, una piazza nella quale incontra gli amici.

Ogni bambino completa poi una frase: “Non vorrei che le nuvole portassero via questo luogo perché...” La classe scoprirà progressivamente che una stessa città contiene luoghi importanti per motivi molto diversi. Al termine si può introdurre una seconda domanda:

Di quali luoghi ha bisogno una città perché tutti possano stare bene?

Il lavoro individuale si trasforma così in una riflessione collettiva sullo spazio che condividiamo.

UN SECONDO GIOCO: LE CHIAVI MAGICHE

Ogni bambino può disegnare una propria chiave magica.

Non deve necessariamente aprire una porta vera.

Potrebbe essere:

****la chiave che apre il coraggio****

****la chiave che apre una nuova amicizia****

****la chiave che apre tutte le biblioteche****

****la chiave che apre un luogo nel quale nessuno resta solo****

****la chiave che apre una città ancora da inventare****

Un modo semplice per continuare, attraverso il gioco, quella stessa immaginazione condivisa iniziata a teatro.

PAROLE CHIAVE

Città • Avventura • Immaginazione • Partecipazione • Empatia • Appartenenza • Autonomia • Comunità • Gioco • Scoperta • Luoghi • Narrazione condivisa