



Dire, fare, baciare, lettera, testamento.

UNO SPETTACOLO DI **KOREJA**
IN COLLABORAZIONE CON **BABILONIA TEATRI**

An illustration on the left side of the page shows two hands, one slightly behind the other, reaching upwards. The hands are rendered in a simple, stylized manner with orange-brown outlines. Above the hands, numerous short, vertical orange-brown lines of varying lengths are scattered across the page, resembling rain falling. The background is a light, textured beige color.

Dire, fare, baciare, lettera, testamento.

UNO SPETTACOLO DI **KOREJA**
IN COLLABORAZIONE CON **BABILONIA TEATRI**

DI **VALERIA RAIMONDI, ENRICO CASTELLANI**

CURA **VALERIA RAIMONDI**

PAROLE **ENRICO CASTELLANI**

CON **GIORGIA COCOZZA, CARLO DURANTE, ANĐELKA VULIĆ**

TECNICI **ALESSANDRO CARDINALE, MARIO DANIELE**

ORGANIZZAZIONE E TOURNÉE **LAURA SCORRANO, GEORGIA TRAMACERE**

COMUNICAZIONE **PAOLA PEPE**

PROMOZIONE **ANTONIO GIANNUZZI**

AMMINISTRAZIONE **FABIOLA CENTONZE**

SEGRETERIA **GABRIELLA VINSPER**



Un gioco **serissimo**

ovvero “maturare verso l’infanzia”

Ci sono incontri che superano le distanze geografiche e biografiche. Si situano ben al di là delle storie personali e della propria cultura. Sono incontri che si basano su uno dei sacri principi della vita e dell’arte: la curiosità.

Ho incontrato Valeria Raimondi ed Enrico Castellani più di una decina di anni fa e c’è sempre stata una strana e incredibile curiosità di sapere chi “siamo”. Questo plurale, il “siamo” pertiene ad un ordine di cose che valica, appunto, ogni possibile confine tra noi: un teatro che ha la sua sede nel sud Italia e una compagnia nata in Veneto, uno scarto di circa vent’anni tra il nostro e il loro teatro. Eppure è proprio vero che ci si sceglie al di là delle condizioni concrete. Ci si sceglie proprio come fanno i bambini, che non distinguono le molte e fuorvianti sfaccettature delle differenze ma accolgono, nei loro giochi, semplicemente compagni venuti da altri luoghi. E a contare davvero sono solo le regole del gioco, che sono necessariamente serissime e imprescindibili.

È proprio in questo “campo neutro”, che dopo anni di corteggiamenti, di visione attenta e ammirata dei rispettivi spettacoli, il Teatro Koreja ha incontrato Babilonia Teatri. Babilonia Teatri ha una cifra stilistica fortemente riconoscibile in un vocabolario linguistico contemporaneo, che coinvolge corpo e parola.

Il Teatro Koreja fa anche spettacoli per ragazzi da tanti anni e guarda all’infanzia come a quel luogo dove è possibile sorprendersi senza essere banali e saccenti. Mutuando il linguaggio dell’infanzia, quello più serio e rigoroso che solo i bambini e gli artisti conoscono, il Teatro Koreja e Babilonia Teatri hanno scommesso su uno spettacolo che è un gioco, serissimo: *Dire Fare Baciare Lettera Testamento*. Credo che per descrivere questo processo creativo possa essere utile ricordare le parole dello scrittore e pittore Bruno Schulz: “Il mio ideale è maturare verso l’infanzia”.

SALVATORE TRAMACERE
DIRETTORE TEATRO KOREJA

CAPITOLO 0

Lo Spettacolo

Dire fare baciare lettera testamento è un'ode al bambino. È un canto alla sua bellezza, alle potenzialità che ogni bambino racchiude dentro di sé, all'infinita gamma di possibilità che ognuno di noi ha davanti quando nasce.

Dire fare baciare lettera testamento è il nostro personale manifesto dei diritti del bambino.

Riflette su un tempo, il nostro, e su una società caratterizzata da ritmi sempre più frenetici ed accelerati dove spesso i bambini vengono trattati come piccoli adulti, senza rispettare i loro tempi, i loro bisogni e senza riservare l'ascolto adeguato. Lo spettacolo attraverso diversi quadri che si susseguono con ritmo travolgente, mostra e fa vivere come un bambino abbia bisogno di fare esperienze, di come abbia bisogno che gli vengano accordate stima e fiducia.

Dire fare baciare lettera testamento è una proposta di gioco rivolta ai bambini, ai loro genitori, maestri e agli adulti in genere. È un invito a scoprire le possibilità del fare, del fare da soli, del fare insieme.

Ogni bambino è dotato di numerosi linguaggi per esprimersi e per conoscere, siamo noi a doverlo mettere nelle condizioni per poterne fare esperienza, per poterli esprimere. Siamo noi a doverli far emergere, ad offrire al bambino la possibilità di incontrare sé stesso e il mondo attraverso linguaggi molteplici senza restare legati a forme di relazione e di apprendimento standardizzate e prettamente di tipo intellettuale.

Lo spettacolo non racconta una storia, ne racconta tante. Racconta di come il gioco per un bambino sia importante e necessario quanto l'aria che respira. Racconta dei mondi che il gioco contiene e dischiude, di come il gioco sia spazio in cui crescere e confrontarsi, conoscere e conoscersi.

Si gioca perché giocare è il lavoro dei bambini.

Per giocare però servono delle condizioni che lo permettano e queste condizioni non sono i bambini a doverle creare, sono i grandi. Per giocare servono i bambini non i giochi.

Un bambino appena nato conosce il mondo intero, da lassù, dal mondo dei bambini, ha visto tutto.

Più di ogni altra cosa un bambino appena nato sa quali sono i suoi diritti.

Un bambino ha diritto al dialogo / diritto a sperimentare, a non riuscire, a cadere, a farsi male, a sbucciarsi, a tagliarsi, a sbagliare, a correre, a sudare, a sporcarsi / diritto a costruire case, casette, capanne, rifugi / diritto a scavare buche, a creare trappole, ad arrampicarsi, ad immergere le mani nella terra, nella farina / diritto a rompere le uova, a tagliare il pane, a versare l'acqua / diritto a uscire quando piove, a saltare nelle pozzanghere, a bagnarsi, a tuffarsi, a rotolarsi / diritto al buio / all'aurora / al crepuscolo / diritto alla neve, alle foglie che diventano gialle e rosse e arancioni e marroni e ocra e porpora e melanzana / diritto alle foglie che cadono alle foglie che germogliano, ai fiori che sbocciano / diritto ad incontrare un gigante / diritto a festeggiare il compleanno della propria bambola / diritto a scrivere una lettera all'albero di fronte a casa / diritto a preparare ogni sera la cena per lo gnomo Giovanni / diritto a sapere quanto fa un bambino più una bambina più un chicco di luce più una mano più un centimetro di vita più una mela più una virgola di coraggio più un bosco più una tigre più un pelo di paura di piombo

Enrico Castellani e Valeria Raimondi

BABILONIA TEATRI



Libretto

Cosa troverete all'interno

Cari bambini questo libretto l'abbiamo scritto per rispondere ad alcune delle domande che spesso ci rivolgete a fine spettacolo. Alcuni di voi ci hanno chiesto come si preparano le *palačinke*, altri volevano sapere come facevamo a creare l'ombra della luna, del sole e delle stelle, altri ancora erano interessati a capire come avevamo fatto a intrecciare delle coperte così lunghe.

Nelle prossime pagine proveremo a raccontarvi quello che facciamo sulla scena, tutte attività che potete assolutamente praticare anche voi. Offriremo qualche suggerimento, ma potrete poi, declinare ogni attività come vorrete. Ci teniamo molto però, a dirvi che tutto quello che avete visto durante lo spettacolo l'abbiamo inventato con pochi elementi: semplici e facilmente reperibili e non c'è nulla, ma davvero nulla che non possiate provare a creare, sperimentare, "agire" anche voi.

Ci auguriamo che possiate trovare stimolo e divertimento nel leggere ciò che abbiamo scritto e saremmo felici di ricevere un racconto, nella forma preferita, di ciò che avrete creato.

Prologo

Dire-Fare-Baciare-Lettera-Testamento

FILASTROCCA

Dire
fare
baciare
lettera
testamento
un bambino apre la mano stende le dita
come una pianta che nasce e prende vita
un altro bambino ad occhi chiusi sceglie un dito
pollice dire
indice fare
medio baciare
anulare lettera
mignolo testamento
il gioco inizia
se peschi dire
dovrai dire qualcosa
se peschi fare
fare qualcosa
baciare è un bacio da dare
su una guancia sul naso
sotto un piede quando si vuole scherzare
lettera
la schiena come foglio
un dito come penna
come francobollo una pedata
testamento è un pegno da pagare
il gioco non ha fine
si può continuare a giocare

IL GIOCO

Età dei partecipanti:
dai 6 anni in su

Numero giocatori:
minimo 4

Dove si gioca:
ovunque

Regole e svolgimento del gioco:

A turno, ad occhi chiusi, si toccano le dita della mano di un compagno, scegliendone uno: le cinque dita della mano corrispondono a dire, fare, baciare, lettera, testamento.

Una volta scelto il dito i compagni decidono il compito da affidare all'amico:

DIRE: dire qualche cosa

FARE: fare qualche cosa

BACIARE: baciare qualcuno

LETTERA: si scrive con il dito una lettera sulla schiena di chi paga il pegno, il quale deve decifrare il messaggio. Dopodiché la lettera viene affrancata con una bella pacca sulla spalla e spedita con un calcio nel sedere!

TESTAMENTO: qui bisogna accettare gli scherzi dei compagni. Il ragazzo che paga il pegno volge la schiena ai compagni, che nel frattempo decidono lo scherzo (pizzicotti, solletico, ma anche baci, carezze...). Uno di loro chiede: "Quanti ne vuoi di questi?" ed il "penitente" risponde un numero da uno a dieci, senza sapere di cosa si tratti.



CAPITOLO 1

Maglia a Braccio

Cosa serve:

filo di lana, cotone o ciniglia, spesso almeno quanto al tuo dito mignolo

Procedimento:

foto o illustrazioni con i vari step compresa la chiusura del lavoro

Cosa puoi realizzare:

una sciarpa o una grande coperta

Racconto:

Imparare a lavorare a maglia è come imparare a ballare. Ci sono movimenti precisi e un ritmo ben definito che dovresti seguire. Ho iniziato a imitare questa danza di ferri osservando le mani di mia nonna che ballavano mentre parlava e beveva il caffè con mio nonno. I ferri di mia nonna erano sempre disponibili per me in un grande vaso. Ballavo coi ferri come fossero farfalle. Di solito erano giorni invernali e senza neve.

Ricordo il momento in cui mia nonna decise di insegnarmi a ballare davvero questa danza, ma senza ferri. Con meraviglia accettai l'invito a ballare. Era una danza durante la quale ballavano le mani. Tra le mani di mia nonna ballavano fiumi di lana blu, che ora scorrono anche tra le mie mani.

Primo passo: Nodo

Il primo passo è fare un nodo. L'anello di lana è avvolto attorno a un polso. La mano libera prende il comando e passa attraverso il cerchio, con le dita che tirano il filo e creano il nuovo cerchio successivo, che termina al polso. Il primo passo è ripetere fino a quando non si è sicuri.

La mia mano sinistra è ora allineata con un numero infinito di cerchi imperfetti. Le mani della nonna annunciano che sono pronta per il prossimo passo. Il passo più difficile. Prima di tutto imparo le parole magiche e sconosciute: Klot, Frket. Klot. Frket. Klot. Frket. Sembrava che stessi facendo una sorta di magia. Klot e Frket.



Secondo passo: Klot Frket

Klot è il passo per spostare il primo anello libero, tirando la lana attraverso l'anello.

Frket è il passo per fare un nodo. Creare un nuovo loop d'altra parte.

La danza di Klot e di frket può essere ballata all'infinito. Le braccia si intersecano e si intrecciano e più lunga è la serie, più infinita è la danza. Il segreto di ogni lavoro a maglia è nelle tue mani, in ogni cerchio, dove metti un po' d'amore. Proprio come faceva mia nonna.

CAPITOLO 2

Il Pane

Come si prepara il pane

Esistono tanti tipi di pane. Tanti quanti le mani che lo impastano.

Non esiste una ricetta assoluta.

Ingredienti fondamentali sono la *farina* e *l'acqua*. Molti aggiungono anche il *lievito* e il *sale*.

Che farina utilizzare dipende dal gusto e dalle tradizioni.

A rendere unico ogni pane sono il sole, le nuvole, il calore delle mani e della casa, la grandezza delle mani, il loro vigore e la loro esperienza.

Una volta impastato, il pane va fatto riposare. Uno strofinaccio bagnato e strizzato gli farà da coperta e quando dopo qualche ora lo solleveremo, ai nostri occhi si paleserà la magia della lievitazione.

Ora il pane è pronto per essere infornato e mano a mano che la cottura avanza, la sua fragranza ci avvolgerà e andrà a solleticare la nostra pancia e i nostri denti.

Il pane caldo, appena sfornato, è irresistibile ai più!



CAPITOLO 3

Le Palačinke

L'origine della parola palačinke è la parola latina placenta e significa torta. Come suggerisce l'origine della parola, questa è una torta. Una torta piatta per essere più precisi.

Forse la conosci con il nome di Crepe (*ted.* Palatschinken, *fr.* Crêpe, *engl.* Pancake)

Ingredienti:

- Acqua con le bolle (gli adulti la chiamano acqua frizzante)
- Alcune uova, forse 2
- Latte
- Farina
- Olio
- Occhio acuto
- Mani attente (per essere più precisi, il dito indice)
- ciotola
- frusta o forchetta
- Padella
- Persona adulta

Preparazione:

In una ciotola vuota rompi le uova. Una o due, dipende da quante *palačinke* vuoi mangiare. Se vuoi mangiarne più di 15 rompi 2 uova. Fai attenzione, non mettere l'uovo intero. Ricordati di romperlo! Se non hai mai rotto un uovo, prova. Basta qualche colpetto per crepare il guscio, poi aprilo a metà e fai cadere tuorlo e albume nella ciotola. Ora sbatti le uova con la frusta o con una forchetta, fino a quando non diventano bolle gialle. Ora puoi aggiungere le altre bolle: le bolle d'acqua. Per le dosi è possibile utilizzare il conteggio. Conta fino a 3 mentre versi le bolle d'acqua. Per adesso. Ora conta fino a 2 aggiungendo del latte. Sbatti nuovamente. Ora devi aggiungere un po' di farina. Qui puoi contare fino a 5. 1, 2, 3, 4, 5. Per ultimo, ma non meno importante, aggiungi un po' d'olio, fermati prima di dire 1. Sbatti tutto e sii paziente. Ora gli ingredienti più importanti sono i tuoi occhi e il dito indice. Devi raggiungere la giusta densità dell'impasto - mio nonno

utilizza una parola molto strana – žitko, significa sciatto. Vuol dire che la densità deve essere a metà strada tra qualcosa di liquido come l'acqua e un impasto solido come il pane. Devi creare una pastella, come quella per friggere.

Puoi controllare la densità con il dito indice. Intingilo nella pastella e, se rimane coperto, l'unica cosa da fare ora è preparare le *palačinke*. Se altre dita sono vicine a te puoi chiedere anche la loro opinione.

Scalda la padella con un filo d'olio. Versa un mestolo di pastella nella padella e muovila in modo da coprire tutto il fondo. Qui puoi chiedere un piccolo aiuto a un adulto. Ricorda di non usare questo ingrediente molto spesso. Quando la montagna di *palačinke* è pronta è necessario il libero arbitrio. Puoi mettere miele, zucchero, cioccolato, noci o mangiarla vuota. Usa il libero arbitrio per riempire queste *palačinke*.

CAPITOLO 4

Girandole e Catapulte

Ovvero come giocare nel garage del nonno

cosa serve:

pezzi di legno, chiodi, martello, colla vinilica

procedimento:

scegliete dei pezzi di legno che vi piacciono, poco importa se ci costruirete una girandola, una catapulta o una spada da cavaliere o un aereo da aviare, l'importante è ascoltare cosa vi dicono i pezzi che scegliete. Adesso con chiodi, martello e colla provate a dargli una forma e una vita, quella che più vi piace, quella che il legno tra le mani vi suggerisce. Realizzare una casa, una burattino come Pinocchio o una fionda, è facile. Non esistono indicazioni precise, potete trovare voi la soluzione, facendo e disfacendo, fino a quando sarete soddisfatti del risultato.

Il legno ha tante forme e tanti giocattoli in sé, basta guardarlo, toccarlo e anche annusarlo. Il legno sa esattamente qual è il giocattolo che vuoi e sa ascoltare mani diverse. Grandi e piccole. Quando non ascolta ti regala una piccola spina quasi invisibile. O qualche nodo molto duro dove è quasi impossibile piantare un chiodo.

Girandola: servono di sicuro due pezzi di legno schiacciati, abbastanza lunghi e che siano più o meno uguali per dimensione e peso. Li useremo per fare la "X" delle pale. Possiamo inchiodarli fra loro con dei chiodi piccoli o meglio ancora incollarli con della vinilica. Il terzo pezzo di legno lo useremo come pilastro. All'apice di questo inchiederemo le nostre pale a "X" forandole dal centro con un chiodo lungo. Il pilastro deve essere piuttosto alto per evitare che l'elica urti a terra. Ora fatela girare.

Catapulta: prendiamo un pezzo di legno di forma allungata e fissiamo alle due estremità due basette sulle quali sia possibile poggiare degli oggetti (ovvero le cose che vogliamo lanciare con la nostra catapulta). Ora è sufficiente poggiare il centro del legno lungo su un altro pezzo di legno non troppo alto, sistemare un oggetto su una delle due basi e dare un colpo di mano sulla base libera. Il nostro oggetto prenderà il volo. Potete lanciare quello che vi pare, io amo far volare i miei pupazzetti e fargli fare le gare di volo, la mia amica Giorgia spesso fa volare le uova ...e tu?

Ci serve
un adulto!





CAPITOLO 5

Giocare con la terra

La torta di fango

cosa serve:

un po' di terra e acqua, quanto basta

procedimento:

mescolare la terra e l'acqua, fino a quando l'acqua in eccesso scivola via

se ha appena piovuto sei fortunato, la terra sarà già bagnata

se invece la terra è molto secca e dura, puoi sminuzzarla battendola con un sasso un po' grande

altrimenti una buona dose può essere 1 tazza d'acqua ogni 2 tazze di terra

se c'è troppa acqua, aggiungi altra terra o strizzala e fai scappar via l'acqua in eccesso

metti il composto su un foglio di carta o su una carta di giornale e crea la tua torta

per decorarla puoi utilizzare dei sassolini o dei fiori o delle foglie o dei fili d'erba o dei legnetti o ciò che più ti aggrada

mettila ad asciugare al sole

Il semenzaio

cosa serve:

qualche contenitore (porta uova di cartone o simili)

un po' di terra

semi di piante o fiori

Un semenzaio è costruire una culla.

È mettere un seme sotto la terra. Deporlo con cura, coprirlo e bagnarlo, poco per volta, giorno dopo giorno.

Troviamogli un posto alla luce, dove i raggi del sole vengano a scaldarlo, a svegliarlo, a baciario e farlo sorgere alla vita.

Quando la pianta avrà bucato la terra accompagniamo la sua crescita con la stessa cura, ruotiamo la sua casa ogni giorno e quando la pianta sarà grande abbastanza mettiamola a dimora nella terra.

CAPITOLO 6

Torta di biscotti

Metti a bollire 500 ml di latte.

Miscela 6 cucchiaini di farina con poca acqua.

Quando il latte è caldo aggiungi la miscela di acqua e farina che hai preparato.

Prima di versare la miscela nel latte passala attraverso un filtro per evitare grumi.

Lascia raffreddare completamente questa miscela.

Sbatti 250 g di burro con 500 g di zucchero e un po' di vaniglia per ottenere un profumo più gradevole.

Ora unisci le 2 miscele mescolando, aggiungi cucchiaino dopo cucchiaino la seconda miscela alla prima.

Versa il latte freddo in un piatto fondo e immergi, uno alla volta, i biscotti. Mano a mano che li bagni disponili in una terrina e forma uno strato di biscotti. Ora stendi sui biscotti uno strato di crema. Crea un nuovo strato di biscotti. Uno di crema, uno di biscotti, uno di crema. Servono 5 strati di biscotti.

Finisci con la crema.

L'ultimo tocco è una grattugiata di cioccolato fondente. Mi raccomando non grattugiare anche le dita. Ora arriva la parte più difficile: per gustare la torta in tutto il suo sapore devi metterla in frigo e dimenticarla fino a domani.

CAPITOLO 7

I tuoni e la pioggia

I Tuoni

Origine di parola lat. tōnare, di origine onomatopeica - Fenomeno acustico tipico dei temporali, provocato dalla rapida e violenta espansione dell'aria, una onda d'urto provocata dal fulmine.

Mi piace guardare i fulmini, ma ho paura dei temporali. Quando un fulmine taglia il cielo a metà, chiudo forte gli occhi e aspetto. Aspetto e conto. 1 2 3 4...tuono... I temporali si creano appena sopra le nuvole. Dove abitano tutti gli dei. Gli dei amano bere molto vino. Quando finiscono di bere, restano solo i barili vuoti. Allora gli dei prendono i barili vuoti e li rotolano sopra le nuvole. È il loro gioco preferito e a forza di farli rotolare, rotolare, rotolare nascono i tuoni. Almeno questo è quello che mi raccontava mio fratello.

La pioggia

Cosa serve:

stivali di gomma, mantella o giacca impermeabile lunga fin sotto le ginocchia, salopette o pantaloni impermeabili, ombrello.

Vestizione:

È importante vestirci a dovere per evitare di bagnarci. L'acqua s'infilza dappertutto. Possiamo tenere mutande e canottiera, se fa freddo anche i pantaloni e un maglione. Per iniziare infiliamo la salopette, a seguire possiamo calzare gli stivali di gomma. I pantaloni li potete mettere dentro gli stivali o lasciarli fuori, come preferite. Io li infilo dentro lo stivale perché mi piace di più, ma ho notato che se lasciato di fuori il piede resta più asciutto. Ora infilate la giacca, tirate su la zip fino alla fine e abbottonate tutti i bottoncini se ci sono. Tirate su il cappuccio. Ora prendete l'ombrello, apritelo e via.

Potete correre, saltare nelle pozzanghere, schizzarvi, spostare l'ombrello, alzare la faccia verso il cielo e aprire la bocca. Che sapore ha la pioggia?

Se avete gli occhiali è meglio toglierli perché dopo poco le lenti saranno coperte di piccole goccioline e non vedrete più niente. Parola di quattr'occhi.

Accortezze:

si può giocare sotto la pioggia solo se il temporale forte è già passato. Solo quando le raffiche di vento e i fulmini sono ben lontani da noi.

Come facciamo a sapere se il temporale è abbastanza lontano?

Potete fare un gioco: guardate il cielo, quando vedete un lampo iniziate a contare i secondi. Smettete di contare quando avrete sentito il rumore del tuono. Ogni tre secondi che passano ci indicano che il fulmine è distante circa un chilometro. Vorrà dire che se per esempio sono trascorsi sei secondi tra il lampo e il tuono, il fulmine sarà caduto a due chilometri di distanza da noi.





CAPITOLO 8

Il Buio

La luna con un dito

Se volete proiettare l'immagine della luna sul muro vi serve una stanza buia, ora accendete la vostra torcia e metteteci il vostro dito davanti così da oscurarla completamente, poi man mano spostate il dito scoprendo la luce. Comparirà per primo uno spicchio di luna e poi man mano che il dito scopre la luce, la luna diventerà Luna Piena.

Come intagliare un cartone con stelle e astronavi

Cosa serve:

una lampadina tascabile (torcia), un pezzo di cartone, un pennarello abbastanza grosso, un taglierino con qualcuno che ci aiuti ad usarlo nel modo giusto, un muro bianco e una stanza buia.

Come si costruisce: disegname sul cartone quella che è per voi una galassia, con tutto ciò che immaginate ci possa navigare dentro: stelle, pianeti, astronavi aliene, comete, meteoriti, lo Space Shuttle.

Lo sapevi che il primo essere vivente ad andare nello spazio è stata la cagnetta Laika? Invece il primo uomo ad andarci si chiamava Jurij Gagarin e la prima donna Valentina Tereskova, entrambi russi. Poi c'è lo Sputnik che è il primo satellite che noi umani abbiamo mandato in orbita, la prima macchina telecomandata costruita dall'uomo ad andare nello spazio, se volete potete provare a disegnare lo Sputnik così come lo immaginate.

Cercate, nel disegnare, di fare linee molto semplici perché nella seconda fase dobbiamo pazientemente intagliare il nostro cartone.



“papà, mamma, zio... aiutooo... ho bisogno di un aiuto per intagliare col taglierino, da solo potrei farmi male”

Una volta finito l'intaglio possiamo andare nella nostra cameretta e fare buio pesto. Adesso accendiamo la lampadina tascabile e puntiamola sul nostro cartoncino. Le sagome ritagliate si proietteranno nella stanza. Ora non ci resta che inventare la nostra avventura spaziale.

Come si fanno gli animali con le dita

Proiettate l'ombra delle vostre mani sul muro e lasciatevi guidare dall'immaginazione, come le nuvole nel cielo anche le nostre ombre prenderanno mille forme diverse e assomiglieranno a strani animali, oggetti o esseri fantastici.

CAPITOLO 9

Le Costellazioni

la notte
una coperta
gli occhi aperti

Le costellazioni sono i disegni che le stelle disegnano nel cielo. Per vederle dobbiamo aspettare che il sole sia tramontato del tutto e dobbiamo trovare, un campo, un monte, una spiaggia dove le luci delle case e dei lampioni non arrivino a sporcare il cielo.

Stendiamo una coperta per terra e stendiamoci a nostra volta con accanto una mamma, un papà, un fratello, una sorella, un nonno, una zia, un amico, un cane o chi volete e poi iniziamo a indagare il cielo. Incontreremo il Grande e il Piccolo Carro, Orione, la Via Lattea, la Stella Polare e chissà quanti altri disegni le stelle disegnano nel cielo.

Non si impara a scuola a contare. Si inizia sempre con le dita. Ma le dita non bastano mai. Dopo le dita devi cercare i numeri ovunque. Durante l'inverno puoi contare i fiocchi di neve, l'autunno le foglie che cadono, in primavera i fiori, quelli rossi e quelli blu e l'estate nasconde nelle sue notti le lucciole.

Quando ero piccola contavo le lucciole con mio padre. Subito, quando il buio arrivava nel nostro giardino, i cespugli erano pieni di queste piccole lanterne che brillano tutte le notti. Così ho iniziato il mio mestiere di contatore. Cercavo di contare fino al numero infinito con mio padre, ogni notte durante l'estate. Le lucciole si alternavano, ma mai all'infinito. Così quando finivamo di contare le lucciole nel giardino, continuavamo a contare cercato il numero infinito nel cielo notturno. Tra le stelle.

1 2 3 4 5... Mio padre mi diceva sempre: Stai attenta! Quante stelle conti, tanti ne avrai sul tuo corpo.

Al momento ho 168 nei. Ma ancora sto cercando questo numero infinito 1 2 3 4 5 6 7 8...

CAPITOLO 10

Il Lupo di mezzanotte

Il *lupo di mezzanotte* è un gioco molto semplice: il lupo cerca di trovare qualcuno che si nasconde all'interno di una stanza. Il numero dei partecipanti è variabile. Il lupo, fuori dalla porta, comincia a contare.

La sua voce è sottile: sono le 9 di sera e tutto va bene, sono le 10 di sera e tutto va bene. Pian piano, la voce del lupo comincia ad ingrossarsi: sono le 11 di sera e tutto, ancora per poco, va bene. Fino a quando non arriva l'ora faticida, la voce del lupo ormai piena, esclama: è mezzanotte e tutto va male!

Il lupo, dopo aver chiuso gli occhi, apre lentamente la porta e la richiude dietro di sé. Entra nella stanza.

Comincia a cercare. Ci sarà qualcuno nascosto sotto il letto o magari sotto le coperte. Qualcun altro nell'armadio. O forse qualcuno è fermo, al centro della stanza, immobile come una statua, respira appena.

L'unico suono percepibile nella stanza è quello dei cuori che battono... dum dum dum dum dum dum.

Il lupo dovrà scoprire e riconoscere tutte le persone nascoste. Potrà farlo in diversi modi: provocando una risata o un piccolo gemito, con il solletico o un pizzicotto, così da riconoscere qualcuno dal tono della voce; oppure potrà misurare l'altezza della persona confrontandola con la sua o potrà riconoscere la persona catturata toccandole i capelli, il naso, le labbra... Il gioco finisce quando il lupo scopre e riconosce tutti.

CAPITOLO 11

Pop corn

Per prima cosa sappiate che state per assistere ad una specie di magia durante la quale dei piccoli semi di mais arancioni e gialli si trasformeranno in gustose nuvolette bianche. E come in ogni magia che si rispetti, nel momento in cui avverrà, sarà accompagnata da suo suono che in questo caso è "pop".

Cosa serve: una padella con il suo coperchio; chicchi di mais in abbondanza; poco olio; sale; il fuoco sotto alla padella o un fornello elettrico.

Come si fanno: versare un filo d'olio nella padella poi una bella manciata di chicchi di mais. Fare attenzione che i chicchi siano ben stesi nella padella e ognuno abbia il suo spazio per esplodere. Accendere il fuoco sotto la padella e mettere il coperchio.

Attendete.. vicino alla padella.. in silenzio.

"pop.. pop.. pop" inizia uno scoppiettio, lento, poi sempre più incalzante. Sono i chicchi di mais che esplodono con il loro caratteristico suono "pop" da cui il nome pop corn. Di tanto in tanto agitate la padella per evitare che i pop corn si attacchino al fondo rovinando la padella. Se sentite odore di bruciato abbiamo sbagliato qualcosa. Ripetere l'operazione dall'inizio.

Una volta esplosi sono pronti: servire in una ciotola di ceramica o di vetro con aggiunta di sale a piacere, ma senza esagerare.





CAPITOLO 12

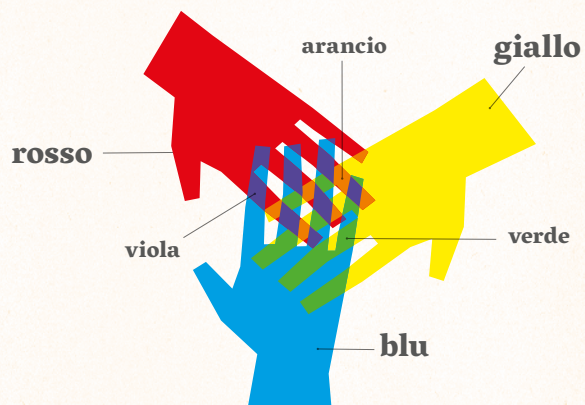
Il Canto del merlo

Impariamo a fischiare

Tutte le mattine venivo svegliato dal verso del merlo maschio. Si perché sotto la mia finestra c'era il giardino del nonno e il merlo maschio era il re indiscusso del giardino. Ho imparato presto a imitare il verso che fa il merlo durante tutto l'anno ma, in primavera, il merlo s'innamora e cambia il suo richiamo. Inizia a fischiare una melodia che parla d'amore. Allora io volevo imitare anche quello di verso, ma per farlo dovevo imparare a fischiare. Così tutte le primavere mi appostavo vicino alla gabbia del merlo e provavo a fare un fischio. Ci ho impiegato cinque primavere, poi ho capito che per fischiare bisogna mettere la bocca a forma di becco di merlo, allungando le labbra in avanti, come a voler baciare qualcuno. Poi dopo aver inumidito con la lingua le labbra, soffiare delicatamente e stringere leggermente il muso. Certo il suono non viene fuori al primo tentativo, bisogna provare, provare, provare e poi come per magia un bel giorno inizierete a fischiare. La prima volta che ci sono riuscito non potevo credere di essere stato io a emettere quel suono, ho guardato mio cugino come a chiedergli "ma l'ho fatto davvero?" Lui mi guardava orgoglioso e stupito come se ci fosse riuscito lui stesso. Imparare a fischiare è diventare un po' più grandi.

CAPITOLO 13

I colori



Per fare un buon disegno sono indispensabili cinque tubetti di colore.

Un tubetto per ogni colore principale: rosso, giallo e blu e poi un tubetto di bianco e uno di nero.

Mescolando i colori primari possiamo ottenere i colori secondari e cioè:

giallo + blu = verde

rosso + blu = viola

rosso + giallo = arancio

a seconda delle quantità dell'uno o dell'altro colore avremo un colore secondario più o meno intenso.

Poi possiamo usare il bianco per schiarire i colori, impallidirli.

Per esempio:

rosso + bianco = rosa

blu + bianco = celeste (come il cielo in un giorno di sole)

E il nero con cui possiamo scurire i colori e renderli più tenebrosi e cupi.

Per esempio:

blu + nero = blu notte (come il cielo in una notte senza nuvole)

bianco + nero = grigio

Ma poi la cosa più bella è che le sfumature dei colori sono praticamente infinite e allora mischiando i colori come più ti piace puoi creare un colore tutto tuo e dargli il tuo nome

CAPITOLO 14

Foglio Bianco

E ora che avete imparato a creare i colori fate un disegno su questo foglio bianco e poi speditecelo.

Grazie!



redazione catalogo
Paola Pepe
Gabriella Vinsper
(Teatro Koreja)

testi
Enrico Casagrande
Giorgia Cocozza
Carlo Durante
Valeria Raimondi
Anđelka Vulić

foto
Atraz & Emilia
aevideography

*progetto grafico
e impaginazione*
Big Sur





Teatro Koreja

via Guido Dorso 48/50 | Lecce | Italia
+39 0832 242000

teatrokoreja.it