

Spettacoli **scuole primarie**



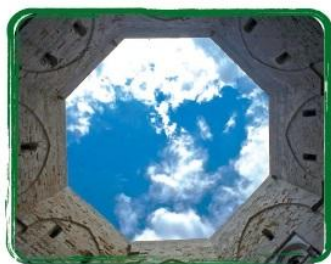
CLASSI I-II

I giocattoli di Dioniso

Dai giochi al teatro, grande gioco del mondo

L'asino d'oro

Le metamorfosi di uno scolaro che cercava la verità



CLASSI II-III

Meravigliosa matematica

Matematica Stupor Mundi

CLASSI III

L'umanità della pietra

Viaggio nella preistoria, alle origini dell'umanità



CLASSI II-III-IV

King Arthur

The english legend... in English!

novità
IN INGLESE!

CLASSI IV

Mesopotamia

La culla della civiltà tra Tigri ed Eufrate

Sotto l'occhio di Ra

Storie e leggende dell'Antico Egitto



CLASSI IV-V

Bulli e pupe

Laboratorio-spettacolo per una scuola nonviolenta

CLASSI V

Roma-Amor

C'era due volte l'impero romano



CLASSI I-V

Pinocchio

Le avventure di un burattino

La vostra classe ha un progetto?

Realizziamo lo spettacolo insieme...



CLASSI I-II



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, se ne andava in giro pieno di sé! Nel mondo però c'erano 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! Quelli allora, mostrando i loro giocattoli a quel bimbo così curioso, lo distraevano e... lo acchiappavano! 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.

Durata: 1 ora scolastica

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

Durante il laboratorio, partendo da materiale naturale o di recupero, i bambini verranno accompagnati nella costruzione di giochi antichi e semplici come: una trottola, un dado o una palla. Il laboratorio permette di sviluppare la motricità fine, il lavoro manuale e l'attenzione, divertendosi e imparando a scoprire le proprietà nascoste degli oggetti più quotidiani.

Durata: 2 ore scolastiche

CLASSI I-II



L'ASINO D'ORO

*Le metamorfosi di uno scolaro che cercava la verità
(da Apuleo)*

Prestate attenzione e vi divertirete! Così promette Lucio all'inizio della sua incredibile storia.

La curiosità è sia la sua fortuna che quello che lo mette nei pasticci. Vivremo insieme a lui la trasformazione in asino e la prigionia tra i briganti, affronteremo avventure e peripezie nel tentativo di farlo ritornare umano. Assisteremo alla favola di Amore e Psiche e parleremo con Iside, grazie alla quale potremo finalmente liberare Lucio dall'incantesimo.

Durata: 1 ora scolastica

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

Durante il laboratorio, partendo da semplici cartamodelli, con forbici, colla, gesso e colori, ogni partecipante realizzerà una delle maschere viste in scena durante lo spettacolo.

Tutte le maschere realizzate resteranno ai ragazzi.

Durata: 2 ore scolastiche
(estendibile a 2 incontri da 2 ore)

CLASSI II-III



MERAVIGLIOSA MATEMATICA

Matematica Stupor Mundi

Siamo in Sicilia. Alla corte di re Federico II si presenta un giovane originale: Leonardo Fibonacci. 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.

Durata: 1 ora scolastica

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:**

SCOPERTE DIETRO L'ANGOLO

La meravigliosa scienza della geometria nasce e si sviluppa nelle antiche civiltà mediterranee e arriva fino a noi come linguaggio universale della misurazione dello spazio. Dalle tecniche di misurazione e divisione degli assiri e degli egizi agli studi sulle proporzioni e la bellezza dei greci, fino ai grandiosi monumenti romani e alle decorazioni arabe, un viaggio meraviglioso nello spazio e nel tempo alla scoperta della geometria come scienza del vedere e del costruire.

Durata: 2 ore scolastiche

L'UMANITA' DELLA PIETRA

Viaggio nella preistoria, alle origini della famiglia umana

40000 a.C.: ecco l'uomo e la donna! Sì, proprio noi, ma appena nati, nudi e indifesi... 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 abbiamo addomesticato. Chi avrebbe scommesso su quei cuccioli rosa, spelacchiati e spaventati? E invece, mischiando i clan e i geni, siamo diventati più forti e intelligenti e abbiamo popolato tutta la terra... La famiglia umana si è evoluta e ha vinto! Ma ora... dove andiamo?

Durata: 1 ora scolastica

CONTENUTI DIDATTICI:

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

Allo spettacolo è possibile affiancare il **LABORATORIO:**

ELEMENTARE!

Laboratorio sull'espressività naturale

Un viaggio pratico e teorico alla ricerca dell'umanità primordiale: come sopravvivere insieme, come costruire un villaggio primitivo e come esprimersi: il ritmo, la voce e le pitture rupestri. Essere umani significa innanzitutto cercare e trovare i mezzi per esprimere le proprie emozioni, le proprie sensazioni e i propri pensieri.

Durata: 2 ore scolastiche

CLASSI II-III-IV



KING ARTHUR

The english legend... in English!

Prima di estrarre una pesante spada incastrata magicamente in una roccia, il giovane Arthur era un ragazzo come tutti gli altri e viveva nel magico reame di Camelot. Dove si trova Camelot? In Inghilterra! Ed è per questo che la sua leggenda sarà raccontata in lingua inglese. Ma non temete: il nostro piccolo sforzo linguistico sarà magicamente ricompensato dall'incantesimo del teatro che ci farà rivivere la leggenda, divertendoci e imparando insieme.

Durata: 1 ora scolastica

CONTENUTI DIDATTICI:

La leggenda di Re Artù sarà raccontata quasi esclusivamente in lingua inglese. Si utilizzeranno frasi tipiche della didattica elementare. Inoltre, le proiezioni di figure e parole chiave favoriranno la comprensione intuitiva che sarà poi rinforzata dalla frequente ripetizione di frasi volta al miglioramento della pronuncia.

LABORATORIO IN VIA DI DEFINIZIONE

MESOPOTAMIA

La culla della civiltà tra Tigri ed Eufrate

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 di scoperta di Sumeri, Assiri e Babilonesi. Faremo rotolare la prima ruota, innalzeremo ziqqurat e ci riposeremo nei giardini di Babilonia. Impareremo a leggere e scrivere, o non capiremo le leggi di Hammurabi. L'eroe Gilgamesh ci racconterà 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.

Durata: 1 ora scolastica

CONTENUTI DIDATTICI:

Invenzione della scrittura e nascita di storia, letteratura, diritto e matematica. L'importanza dell'acqua e della 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:**

FIUMI DI STORIE

Laboratorio sull'invenzione della scrittura e la nascita della letteratura

Durante il laboratorio si imparerà ad utilizzare -giocando- gli strumenti dei primi scribi: tavolette d'argilla e cunei da scrittura. Si esploreranno i vari generi letterari della vastissima produzione mesopotamica: dai dialoghi retorici ad uso degli studenti alle biografie dei potenti sovrani, ai miti degli eroi immaginari e delle loro numerosissime divinità.

Le tavolette prodotte resteranno ai ragazzi.

Durata: 2 ore scolastiche

CLASSI IV



SOTTO L'OCCHIO DI RA

Storie e leggende dell'Antico Egitto

Sotto l'occhio di Ra, divinità arcaica del sole, si sviluppa per 3000 anni la civiltà dell'Egitto antico. Un viaggio nel tempo in cui conosceremo un popolo straordinario, che ha sviluppato un'architettura, una letteratura e uno stile pittorico che hanno affascinato il mondo ininterrottamente. Conosceremo le piramidi dei faraoni e la piramide della società egizia; esploreremo la geografia dominata dal grande fiume Nilo e lo straordinario pantheon delle divinità zoomorfe. Conosceremo il magico mondo degli ideogrammi e scopriremo i segreti delle mummie tra le pagine del libro dei morti.

Durata: 1 ora scolastica

CONTENUTI DIDATTICI:

La civiltà dei fiumi: l'importanza dell'acqua. La scrittura: geroglifico, ieratico e demotico. Storia e letteratura dell'Antico Egitto. Religione: divinità zoomorfe e simbologia degli animali. Il culto dei morti: l'imbalsamazione, le piramidi e il ciclo della rinascita. L'agricoltura e l'economia di mercato.

Allo spettacolo è possibile affiancare il **LABORATORIO:**

I SEGRETI DELLO SCRIBA

Il laboratorio permetterà ai ragazzi di approfondire i diversi tipi di alfabeto (pittogrammi, ideogrammi e alfabeto fonetico) sviluppati nell'Antico Egitto. Avranno occasione di riprodurre i geroglifici su un vero papiro. Inoltre, con una serie di esempi e con schede preparate potranno riprodurre alcuni stilemi delle arti figurative dell'Egitto antico. Gli elaborati resteranno ai ragazzi.

Durata: 2 ore scolastiche

CLASSI IV-V



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.

Durata: 1 ora scolastica

CONTENUTI DIDATTICI:

Che cos'è la violenza e che cos'è il bullismo. 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. Cyber-bullismo: nascondersi dietro a uno schermo. Verso una soluzione nonviolenta dei conflitti.

Allo spettacolo è possibile affiancare il **LABORATORIO:**

LA PRATICA NONVIOLENTA

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

Il laboratorio coinvolge la classe 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 ore scolastiche

CLASSI V



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 e dei passaggi. Il suo duplice sguardo ci insegna che ogni fatto e personaggio storico può essere osservato da più punti di vista. Diamo a Cesare quel che è di Cesare! Ma quale faccia della moneta guardare? Cesare il tiranno o il riformatore? E cos'è stata Roma? Un'impresa coloniale o una fonte di civiltà? Saremo Romolo e Remo, patrizi e plebei, consoli, condottieri certo, ma anche scrittori, poeti, filosofi e... la gente comune.

Durata: 1 ora scolastica

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:**

SONO PALINDROMI QUESTI ROMANI!

L'antica figura retorica del palindromo rappresenta Roma più di quanto non si possa pensare, e non a caso i romani ne hanno creati molti. La doppiezza è un'immagine che attraversa tutta la storia della città eterna, da Romolo e Remo all'Aquila e la Lupa, passando per senatori e tribuni. Un viaggio teorico (nella storia dei doppi romani, letterari e storici) e pratico (costruzione di mosaici simmetrici di cartoncino).

Durata: 2 ore scolastiche

CLASSI I-II-III-IV-V



PINOCCHIO

Le avventure di un burattino

Direttamente dalle pagine del capolavoro di Collodi, questa volta Pinocchio andrà diritto a scuola... ma nella vostra! E' solo con il vostro aiuto che potrà affrontare tutte le sue avventure e diventare un bambino come gli altri... ma attenzione a non farvi prendere... per il naso! Non sono solo i piccoli a dire le bugie e in tanti cercheranno di approfittarsi dell'ingenuità di Pinocchio. Aiutiamolo insieme!

Durata: 1 ora scolastica

CONTENUTI DIDATTICI:

Le avventure di Pinocchio. Testo originale di Collodi. L'avventura conoscitiva e morale della crescita.

Allo spettacolo è possibile affiancare il **LABORATORIO:**

PINOCCHIO E DIRITTI DELL'INFANZIA

Nel laboratorio si ripercorreranno alcuni momenti delle avventure di Pinocchio, confrontando le situazioni in cui si trova il famoso burattino con alcuni passi della Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Saranno proposti, sui diversi temi, giochi e riflessioni che mostreranno sotto una nuova luce gli episodi più celebri: è davvero solo il burattino a dire le bugie e a comportarsi male?

Durata: 2 ore scolastiche