

PREMESSA

Questa è una raccolta di ban. Se non sapete cos'è un ban, o se già state ridacchiando perchè non trovate scritto "bans", allora dovete proprio leggere questo libro.

Una raccolta raramente riesce ad essere completa ed esaustiva, anche se quello fosse il suo preciso intento. Questa non se lo propone neppure.

Essa vuole essere piuttosto una traccia sulla quale incamminarsi per creare nuove idee, e, in questo caso, nuovi ban.

Il terreno è pressochè infinito; sarebbe assurdo limitarsi a conoscerne una piccola zolla, dato poi che l'attrezzatura richiesta è molto povera.

Questo libretto, dunque, vuole soprattutto invitare a creare, prendendo spunto da alcune idee.

E' questo lo scopo principale della serie di strumenti per l'animazione che inizia con queste pagine e proseguirà (si spera) con molte altre.

INTRODUZIONE

Il "ban", termine inglese di origine onomatopeica, col nome ricorda la sua funzione: è n'esplosione, un urlo spontaneo, un rumore improvviso, come siamo abituati a vedere nei fumetti; così come è stato definito alle sue origini, è "chiasso organizzato".

Come per tutte le parole straniere inserite nella lingua italiana, è sostantivo invariabile ed anche al plurale rimane dunque "ban".

In genere si presenta molto semplicemente, e questo potrebbe farlo sottovalutare, ma in realtà ha molteplici funzioni, anche importanti; per esso potremmo usare termini più tecnici e definirlo "uno scarico tensionale gestito".

In effetti è esercizio elementare di creatività e di interpretazione da parte di chi lo inventa, di chi lo propone e di chi lo esegue. Con la fantasia infatti ci si trasporta in una diversa situazione ed in questa ci si gioca.

La sua funzione non è di semplice riempitivo, ma piuttosto di collegamento significativo. Serve infatti per passare da un momento ad un altro (in una festa, in una serie di giochi, in una serata d'amicizia, in un cerchio di gioia, ecc.) come uno stacco che fa da conclusione per ciò che è terminato e da introduzione per ciò che inizierà.

E' molto utile anche all'inizio di un'attività per "sciogliere il ghiaccio", creando un clima simpatico e piacevole; così come può essere utilizzato a conclusione per "cambiare atmosfera" o per applaudire.

Il ban diventa molto utile anche in situazioni difficili sia dal punto di vista psicologico che da quello ambientale. Può essersi creata una situazione di paura o di imbarazzo, di tensione o di forte emozione,

per cui è necessario uno "stacco forte" per superare quel momento.

Molto più semplicemente ci si può trovare in uno spazio ristretto (in pullman, tra i banchi, ecc.), in un ambiente poco confortevole o in situazioni simili ed ecco che uno o più ban possono rendere accettabile la situazione o permettere di "sgranchirsi" i muscoli o la voce.

In alcuni casi il ban serve per richiamare l'attenzione e riportare tutti nell'alveo di un'unica attività. Una caratteristica infatti è data dal coinvolgimento totale, sia del gruppo che della persona. Il gruppo si troverà coinvolto unitariamente, armonizzando così il clima generale, ed ognuno sarà chiamato a partecipare in modo totale con tutto se stesso così da rientrare nell'insieme del gruppo.

Ciò si può ottenere se il ban sarà (com'è giusto che sia) divertente. A tal fine è necessario che si rivesta di una costruzione fantastica, ambientandosi in situazioni lontane e vicine, sia nello spazio che nel tempo, ma sempre con un tocco umoristico. Lo spunto può essere dato da una storia conosciuta o inventata, una barzelletta, una canzone nota o un motivo pubblicitario.

Per sua natura il ban deve essere frutto della fantasia e quindi solo raramente si esegue sempre nello stesso modo, proprio perchè va adattato alla situazione, all'ambiente, alle persone. E' molto simpatico anche inventare nuovi ban che prendano spunto da momenti vissuti dal gruppo o da esperienze comuni.

Importante è l'ambientazione del ban, per cui questa va studiata bene e presentata con l'entusiasmo necessario. Occorre creare un clima d'attesa descrivendo la situazione con molta fantasia, e qui vale molto l'abilità dell'animatore.

Il ban deve essere breve e molto semplice, senza aggiunte sovrabbondanti che lo complicherebbero inutilmente. La rapidità e la facilità d'esecuzione contribuiranno alla sua riuscita. Anche la spiegazione deve essere semplice, breve e chiara; l'animatore capace mostrerà in prima persona i gesti da eseguire, piuttosto di perdersi in lunghe descrizioni.

Anche i comandi che il conduttore darà agli esecutori dovranno essere essenziali.

E' necessario che l'esecuzione sia precisa, rispettando i tempi, i ritmi e tutte le consegne impartite. Un'esecuzione caotica e confusa non sarebbe gratificante per gli esecutori, ma soprattutto perderebbe le caratteristiche positive che giustificano il ban.

BAN URLATI

Richiedono soprattutto l'espressione vocale ed hanno prevalentemente funzione di "scarico" di energie in eccesso. Non è necessario che il testo abbia un senso compiuto, e le parole sono infatti spesso senza significato.

A volte si aggiungono rumori prodotti dal battito delle mani, dei piedi, di altre parti del corpo o di semplici ed improvvisati strumenti a percussione.

BAN RACCONTATI

Sono leggermente più lunghi dei ban urlati, perchè contengono una storiella che spesso è frutto della fantasia con situazioni che sono pretesto umoristico. I partecipanti possono essere chiamati ad interpretare i ruoli dei personaggi del racconto.

Nell'esecuzione a volte è necessario compiere dei gesti o dei movimenti.

Possono essere un primo momento dell'espressione drammatica.

BAN CANTATI

Si tratta spesso di semplici melodie ripetute, tratte da ritornelli tradizionali adattati alla situazione.

Pur non avendo la pretesa di essere vere e proprie canzoni, possono essere considerati un momento di passaggio verso un'eventuale educazione musicale.

Per tale ragione il motivo musicale va insegnato correttamente e si farà in modo che l'esecuzione sia dignitosa.

E' bene che l'animatore faccia ascoltare il motivo e si accerti che tutti l'abbiano imparato prima di eseguire il ban; d'altra parte si tratta sempre di motivi molto orecchiabili e facilmente eseguibili anche senza l'ausilio di strumenti musicali d'accompagnamento.

NOTA nella musicassetta che s'accompagna a questa sezione, i ban sono cantati su basi musicali, al solo scopo di renderne più simpatico l'ascolto e l'apprendimento da parte dell'Animatore. Ciò non significa che tale accompagnamento sia necessario per proporre i ban ai ragazzi; la voce sola potrà bastare!

INDICE

Alivivo
Animali al pascolo
B-R-A-V-O!
Ban arabo
Ban d'amore
Ban dei sordomuti
Ban del mosquito
Ban del boscaiolo
Ban del caffè
Ban del diavolo
Ban del mercato
Ban del silenzio
Ban del treno
Ban del treno (2)
Ban dell'attesa
Ban della mitragliatrice
Ban della mucca
Ban di disapprovazione
Ban personalizzato
Ban semplice
Brancaleon
Bravo bravissimo
Bravo clap!
Bravo con applausi
Brrrrr..avo!
Calamaja
Cani e gatti
Carovana di Dio
Carulin fa il lacc
Ce ce cu lè
Cicalacca
Como estas
Dai!
Drin Drin
E se tu sai
Eccolo!
Filardo filò
Fly-Flay
Formidabile
Fuego!
Fuoco artificiale
Giona nella balena
Giulietta e Romeo
Giulio Cesare
Gli indiani
Gli indiani (2)
Grillo verde
I promessi sposi
I soldati
Il capo dei briganti
Il cocomero
Il conte Ugolino

Il cucù
Il grammofono
Il grande elefante
Il lancio del Vanguard
Il missile
Il pescatore
Il pesciolino
Il ragno e la mosca
Il risveglio
Il sommergibile
Il torero
L'altra sera
L'applausometro
L'eurovisione
L'orchestra
L'orchestra(2)
L'organo
L'organo vocale
L'orologio
L'urlo indiano
La battaglia di Magenta
La bomba atomica
La caserma
La fattoria
La freccia
La gatta
La macchina per scrivere
La marmellata
La mostarda
La mucca
La pendola
La pioggia
La Porsea
La rana
La stazione
La storia di Pippo Pasquale
La storia di Rosaura
La T.V.
La zanzara
Lancio del copricapo
Le campane di Sassari
Lo starnuto
Mi purgo!
Napoleon
Nubifragio
O macete
Oh alèle
Olibon!
Pancho Villa
Pissi - pissi, bao - bao
Punchinello
Reflex
Sik - Nok
Sniff-Sniff

S.O.S.
Tango
T.G.V.
Tira la lira
Tochi de pan
Tongo Borondongo
Tu - lei
Tubighi
Un treno carico di...nomi
Un uomo in mare
Uno, due, tre
Vott an ciù
Whisky & soda
Zum!

BAN URLATI

Alivivo
Animali al pascolo
B-R-A-V-O!
Ban arabo
Ban d'amore
Ban dei sordomuti
Ban del boscaiolo
Ban del caffè
Ban del diavolo
Ban del mercato
Ban del mosquito
Ban del silenzio
Ban del treno
Ban del treno (2)
Ban della mitragliatrice
Ban della mucca
Ban di disapprovazione
Ban personalizzato
Ban semplice
Brancaleon
Bravo clap!
Bravo con applausi
Brrrrr..avo!
Calamaja
Cani e gatti
Ce ce cu lè
Cicalacca
Dai!
Drin Drin
Eccolo!
Filardo filò
Formidabile
Fuego!
Fuoco artificiale
Grillo verde

I soldati
Il cocomero
Il cucù
Il lancio del Vanguard
Il missile
Il pescatore
Il pesciolino
Il risveglio
Il sommergibile
L'applausometro
L'orchestra
L'orologio
L'urlo indiano
La bomba atomica
La freccia
La gatta
La macchina per scrivere
La mostarda
La pendola
La pioggia
La rana
La stazione
La T.V.
La zanzara
Lancio del copricapo
Le campane di Sassari
Lo starnuto
Mi purgo!
Nubifragio
O macete
Olibon!
Pissi - pissi, bao - bao
Reflex
S.O.S.
Sik - Nok
Sniff-Sniff
T.G.V.
Tochi de pan
Tu - lei
Tubighi
Un treno carico di...nomi
Un uomo in mare
Uno, due, tre
Vott an ciù
Whisky & soda
Zum!

BAN - RACCONTO

Giulietta e Romeo
Giulio Cesare
Gli indiani

Gli indiani (2)
I promessi sposi
Il capo dei briganti
Il grammofono
Il grande elefante
Il torero
La caserma
La fattoria
La marmellata
La mucca
La storia di Pippo Pasquale
La storia di Rosaura
Pancho Villa

BAN MUSICALI

Ban dell'attesa
Bravo bravissimo
Carovana di Dio
Carulin fa il lacc
Como estas
E se tu sai
Fly-Flay
Giona nella balena
Il conte Ugolino
Il ragno e la mosca
L'altra sera
L'eurovisione
L'orchestra (2)
L'organo
L'organo vocale
La battaglia di Magenta
La Porsea
Napoleon
Oh alèle
Punchinello
Tango
Tira la lira
Tongo Borondongo
Indice per ambientazioni

ANIMALI

Animali al pascolo
Ban del mosquito
Ban della mucca
Cani e gatti
Grillo verde
Il grande elefante
Il pesciolino

Il ragno e la mosca
Il torero
La bomba atomica
La fattoria
La gatta
La mucca
La Porsea
La rana
La zanzara

FRUTTA, VERDURA, CIBI E BEVANDE

Ban del caffè
Ban del mercato
Il cocomero
La marmellata
La mostarda
Tochi de pan
Whisky & soda

MEZZI DI TRASPORTO

Ban del treno
Ban del treno (2)
La stazione
T.G.V.
Un treno carico di...nomi

PIOGGIA, SOLE CIELO, STELLE, SPAZIO, FANTASCIENZA MARE, NAVI, BARCHE, PESCATORI, NATURA, BOSCO

Ban del boscaiolo
Il lancio del Vanguard
Il pescatore
La pioggia
Nubifragio
S.O.S.
Un uomo in mare

LA PARTI DEL CORPO

Lo starnuto
Mi purgo!

MUSICA, STRUMENTI, ORCHESTRE

Il grammofono
L'eurovisione
L'orchestra
L'orchestra (2)
L'organo
L'organo vocale
Tira la lira

SOLDATI, BANDITI, BRIGANTI, ARMI, GUERRE, PIRATI, INDIANI, COW-BOYS

Ban della mitragliatrice
Fuego!
Gli indiani
Gli indiani (2)
I soldati
Il capo dei briganti
Il missile
Il sommergibile
L'urlo indiano
La battaglia di Magenta
La caserma
La freccia
Pancho Villa

RE, PRINCIPESSE, NOBILI E PERSONAGGI STORICI

Brancaleon
Giulio Cesare
Il conte Ugolino
Napoleon

AMORE E INNAMORATI

Ban d'amore
Giulietta e Romeo
I promessi sposi
La storia di Rosaura

TEMPO, ORE, MESI, STAGIONI

Ban dell'attesa
Il cucù

Il risveglio
La pendola
L'orologio

PAESI E POPOLI STRANIERI

Ban arabo
Como estas
Punchinello
Vott an ciù

STREGHE, MAGHI, BEFANE, DIAVOLI, NANI

Ban del diavolo

PER OGNI OCCASIONE

Alivivo
B-R-A-V-O!
Ban dei sordomuti
Ban del silenzio
Ban di disapprovazione
Ban personalizzato
Ban semplice
Bravo bravissimo
Bravo clap!
Bravo con applausi
Brrrrr..avo!
Calamaja
Carovana di Dio
Carulin fa il lacc
Ce ce cu lè
Cicalacca
Dai!
Drin Drin
E se tu sai
Eccolo!
Filardo filò
Fly-Flay
Formidabile
Fuoco artificiale
Giona nella balena
L'altra sera
L'applausometro
La macchina per scrivere
La storia di Pippo Pasquale
La T.V.
Lancio del copricapo

Le campane di Sassari
O macete
Oh alèle
Olibon!
Pissi - pissi, bao - bao
Reflex
Sik - Nok
Sniff-Sniff
Tango
Tongo Borondongo
Tu - lei
Tubighi
Uno, due, tre
Viva!
Zum!

RICHIESTA DI SILENZIO

Ban del silenzio
Lancio del copricapo

APPROVAZIONE E DISAPPROVAZIONE

B-R-A-V-O!
Ban di disapprovazione
Bravo bravissimo
Bravo clap!
Bravo con applausi
Brrrrr..avo!
Formidabile

PRESENTAZIONE E BENVENUTO

Ban personalizzato
Carulin fa il lacc
Como estas
Eccolo!
Tu - lei
Uno, due, tre

MI PURGO!

Si grida tutti insieme

Argo mi pargo!
Ergo mi pergo!
Irgo mi pirgo!
Orgo mi porgo!

...Urgo mi PURGO!!!

BAN DEL SILENZIO

Per ottenere il silenzio subito, presentiamo un efficace segnale convenuto.

ANIMATORE: CRI !!

TUTTI: CRA !!

(Subito dopo, silenzio. Se non si ottiene, si ripete).

SNIFF-SNIFF

(battere cinque volte le mani)

Far passare l'indice della mano destra sotto il naso verso sinistra:

ssss...

(battere cinque volte le mani)

Far passare l'indice della mano sinistra sotto il naso verso destra:

ssss...

(battere cinque volte le mani)

Far passare l'indice della mano destra davanti al naso dall'alto in basso:

ssss...

(battere cinque volte le mani)

Far passare l'indice della mano sinistra davanti al naso dal basso verso

l'alto: ssss..

(battere cinque volte le mani)

Ripetere i quattro movimenti di seguito, ciascuno accompagnato dal rumore:

ssss...

Si termina con 6 colpi secchi di mano.

BAN DEL BOSCAIOLO

(Onomatopeico)

1° GRUPPO: (scandito forte) Tak... (silenzio) Tak... (più volte, imitando il rumore dell'accetta contro il tronco).

2° GRUPPO: scc scc sccsccscc (imitare il rumore della sega e continuando senza pause).

(al centro l'Animatore grida):

At..ten...zio..ne!

TUTTI: Crr..Crr... Craak (prima sommesso, poi più forte e infine un grido, imitando il rumore dell'albero che cade).

Si ripete fin che ci sono ... alberi.

(Si potrà dividere il cerchio in settori dando ad ognuno un rumore).

LA FRECCIA

Dividere il cerchio in 2 gruppi : Fucilieri e Indiani.

ANIMATORE: 1° GRUPPO:

Fucilieri: pronti ? Pronti !!

Caricare ! Crak !
Puntate ! Là !
Fuoco ! Bum !
Fuoco ! Bum ! Bum ! Bum !

ANIMATORE: 2° GRUPPO:

Indiani: pronti ? Augh!
Incoccare la freccia Zigh!
Puntate ! Là !
Tirate ! ZZsssssssssss ZAC !
TUTTI: aaaaaaaahh!!

(Variante: esce correndo un fuciliere che trattiene un legno infilzato nel tergo all'insaputa degli altri del cerchio).

BAN PERSONALIZZATO

L'Animatore inizia, gridando la prima parte del nome di uno o più ragazzi presenti : coloro che hanno quel nome devono, sempre gridando a tempo, completarlo.

es.: ANIMATORE CAAA....
TUTTI ...RLOO!

Può capitare che vi siano più nomi con la stessa iniziale; allora, se tutti rispondono, l'Animatore dirà:

FRUCC! e ripeterà aggiungendo una sillaba, finchè si riconoscerà il nome.

Si può fare anche a ripetizione:

GI-NO GI-NO GI,GI, GI-NO-NO-NOOOOO!

LA MACCHINA PER SCRIVERE

L'Animatore detta, parola per parola, una lettera.

I ragazzi dovranno urlare:

per ogni lettera: TAC!

dopo ogni parola: PLUM!

alla fine di ogni riga: TRRR

per sfilare i foglio: FLT!

E per spedire lo scritto: battere un pugno sul palmo della mano.

Per esempio:

A. Cara (indicare con le dita 4)

R. TAC TAC TAC TAC PLUM !

A. Mamma (indicare 5)

R. TAC TAC TAC TAC PLUM !

A. A capo.

R. TRRR!

BAN DEL CAFFE'

E' la riproduzione di uno spot pubblicitario.

TUTTI insieme:

Alla fine il mosquito è preso: l'Animatore grida "preso!" e i ragazzi lanciano un "OH!" di soddisfazione.

IL LANCIO DEL VANGUARD

Rumore della centrale di lancio: BIP BIP BIP BIP

Preparazione del lancio: CINQUE QUATTRO TRE DUE UNO ...BUM!

Tragitto: SZSZSZSZSZSZSZSZSZSZSZSZSZSZSZ (diminuendo)

Ammirazione dei presenti: AHAHAHAHAHHH!

Applauso.

BRRRRR...AVO!

L'Animatore fa il gesto di chi sta girando il macinino del caffè, e i ragazzi urlano un "BRRRRRR..." prolungato ed in crescendo.

Quando l'Animatore alza il braccio, tutti dicono... AVO!

ALIVIVO

L'Animatore urla la prima parola, e poi continuano i ragazzi.

ALIVIVO

ALIVEIVO

ALIVIVO VEIVO VO'

LOF VIDI LOF VIDI PUTA VIDI PEST

VIDI TAM VIDI MARK

VIDI LOF LOF LOF!

FUEGO !

Ban alternato fra Animatore e due gruppi di ragazzi, come in una battaglia navale.

A - UOMINI DELLA FILIBUSTA: PARADOS?

R1- PARADOS!

A - AL PUENTE!

R1- AL PUENTE!

A - FUEGO!

R1 - BUM (3 volte).

A - UOMINI DELLA REGINA: PRONTI ?

R2- PRONTI !

A - SUL PONTE !

R2- SUL PONTE !

A - FUOCO !

R2- BUM ! (3 volte)

O MACETE

L'Animatore funge da capo coro, e tutti i ragazzi ripetono il versetto

- O MACETE

- CETE COLO

- CECO ISSA

- ISSA ISSA MANGA

- ASSA MANGA

Si modifica il volume ad ogni ripetizione.

LA BOMBA ATOMICA

Si divide il cerchio in tre gruppi: ognuno di essi farà un rumore della natura nella notte.

i grilli: CRI-CRI
le rane: CRA-CRA
il ruscello che gorgoglia: CLA-CLAC-CLAC.

Ad un certo punto, da lontano comincia a sentirsi (é un quarto gruppo) il rumore di un aereo che si avvicina:
AAAAA AAA.

Man mano che il rumore aumenta diminuisce quello dei grilli, delle rane e del ruscello, i quali, ad un segnale convenuto, uniti al quarto gruppo riprodurranno il sibilo della bomba.
Poi inginocchiandosi con le mani per terra faranno un rumore sordo che andrà aumentando fino a raggiungere il massimo quando tutti avranno alzato le mani verticalmente sulla testa.

BAN DEL TRENO

Tutti insieme: si scandiscono le parole in successione, così da riprodurre i diversi rumori del treno.

- IN CARROZZA! TUTTI IN CARROZZA! (il macchinista: tre fischi)
- VADO VIA VADO VIA VADO VIA (prima lentamente, poi aumentando la velocità)
- MA CHE BEL - MA CHE BEL - MA CHE BEL (il veloce sferragliare)
- ECCO UN PONTE ECCO UN PONTE ECCO UN PONTE (sferragliare sul ponte)
- NEL TUNNEL NEL TUNNEL NEL TUNNEL (effetto cupo)
- MA CHE BEL (tre volte)
- NON NE POSSO PIÙ' (più volte, rallentando, ad indicare il progressivo rallentamento e la frenata del treno).

BRAVO CLAP!

E' un ban di applauso. Alla parola corrisponde un colpo con le mani.

- Clap, clap- clap, BRAVO! clap.

LA PIOGGIA

Seguendo le indicazioni dell'Animatore, tutti cominciano a battere il palmo della mano sinistra con un solo dito della mano destra.

Poi con due, poi con tre, con quattro, infine a palma aperta, come un vero e proprio applauso; si crea in tal modo l'impressione della pioggia, e delle variazioni d'intensità degli scrosci.

REFLEX

L'Animatore dovrà dire un colore e toccarne un altro, o dire un oggetto mentre ne tocca un altro. (Ad esempio: dice BLU mentre tocca un maglione rosso, oppure dice NASO mentre si tocca la bocca).

I ragazzi dovranno fare molta attenzione perché dovranno ripetere quello che ha detto l'Animatore toccando però l'oggetto o il colore esatto. Ad esempio risponderanno: BLU toccando qualcosa di color blu oppure naso toccandosi il naso.

B-R-A-V-O

L'Animatore dovrà sillabare la parola "BRAVO (Bi-Erre-A-Vi-O) e i ragazzi dovranno rispondere fortissimo e con l'accento sulla O finale, alla francese: BRAVO'.

ANIMATORE: TUTTI:

B-R-A-V-O- BRAVO'
B-R-A-V-O- BRAVO'
B-R-A-V-O- BRAVO', BRAVO', BRAVO'.

LA RANA

L'Animatore spiegherà che si tratta di imitare i rumori e i gesti che una rana compie di solito quando saltella da una ninfea all'altra.

La nostra rana però, ad un certo punto della storia, sbaglia le misure del salto finendo in acqua.

I gesti sono da ripetere contemporaneamente e a ritmo con le parole:

PAROLE:

1. scherechequec, quec, quec (per 2 volte)
2. iu, iu (per 2 volte)
3. glugluglugu (per 1 volta).

GESTI:

1. Schiacciare le dita della mano sinistra e quelle della mano destra (prima a destra e poi a sinistra per 2 volte)
2. Imitare con le mani giunte il salto di un ostacolo o le rane che si tuffano (per 2 volte)
3. imitare le bolle dell'acqua.

UN TRENO CARICO DI...NOMI

E' un ban che dà la possibilità di conoscere i nomi dei componenti del gruppo.

L'Animatore inizierà con il dire lentamente il proprio nome, poi i ragazzi uno dopo l'altro diranno il loro, prima sillabandolo piano piano e a bassa voce, poi aumentando sempre più la velocità e il tono per arrivare alla fine diminuendo sempre di più il tono, proprio come un treno.

TOCHI DE PAN

Si divide il cerchio in quattro gruppi.

Il gruppo dei più intonati canta la Marcia dell'Aida, mentre gli altri tre ripetono ,scandendo a ritmo e a voce alta, le seguenti frasi:

1. " Tochi de pan, tochi de pan, tochi tochini tochéti de pan";
2. "Zinco piombo, zinco piombo";
3. "Il Popolo, La Stampa, Il Resto del Carlino".

L'Animatore avrà cura di "dirigere", scandendo bene il ritmo delle varie parti.

LANCIO DEL COPRICAPO

L'Animatore lancia in alto il copricapo: tutto il cerchio urlerà, fino a quando questo non avrà toccato terra.

In quel momento, di colpo, si farà silenzio assoluto.

L'Animatore potrà riprendere al volo il copricapo e rilanciarlo ritardandone la caduta, a sua volontà.

CALAMAJA!

Si esegue con due gruppi di ragazzi.

1° GRUPPO : Nan-dù!! Nan-dù!!!

2° GRUPPO : Cala-cala-maja! Cala- cala- maja!

1° GRUPPO : Nan-dù!! Nan-dù!! Nan-dù!!!

2° GRUPPO : Cala-cala-maja

TUTTI : Spi-zan-dù!!

ECCOLO!

Tutti in coro , ritmando a tempo di marcia.

TUTTI (fortissimo): Cai! Cai! Cai! ...

IL SOMMERSIBILE

ANIMATORE TUTTI
Fuori uno! Baam!
Fuori due! Baam!
Fuori tre! Baam!
Fuori tutti! Bam-bam-bam-bam-bam-bam!....

GRILLO VERDE

TUTTI (ritmando in coro)

Crà - crà - crà!
là - ranò - cchia - nèt - pàn - tànò!
Cò - cò - cò!
là - galli - nà - fa - ttò - l'uòvò!
Bù - bù - bù!
il - masti - nò - lò - tròvò!
Crì - crì - crì!
grì - llò ver - dè - mì - stordiiiiii!

I SOLDATI

TUTTI in Coro:

Unò- duè- unò- duè - passooo! (battendo le mani tutti insieme) passooo! (altra battuta e breve pausa)... unò- duè- unò - duè- passooo! (battuta c.s.) passooo! (battuta e pausa c.s.) unò - duè - unò - duè - passooo! (c.s.) passooo! (tre battute di mani ritmiche e applauso finale fortissimo).

L'URLO INDIANO

I ragazzi sono divisi in due gruppi.

1° GRUPPO(ritmicamente e rapidamente): A-ggigi! A-ggigi!

2° GRUPPO: A-ù-a!

1° GRUPPO: A-ggigi! A-ggigi!

2° GRUPPO: A-ù-à!

TUTTI: Gim-bum-bà! A-ù-à! A-ù-àaaa!

LA GATTA

ANIMATORE: Tanto va la gatta, oè...

TUTTI: Oè!

ANIMATORE: Verso i lardo, perepè...

TUTTI: Perepè!

ANIMATORE (crescendo): Che ci lascia, in fretta in fretta...

TUTTI: Etta- etta!

ANIMATORE (commosso): Lo zampino, poveretta!

TUTTI (sospirando): Poveretta!

OLIBON!

ANIMATORE (canta su una sola nota): Olibòoon!

TUTTI (cantando in coro sulla stessa nota): Olibòoon!

ANIMATORE (c.s.): Olibòoon!

TUTTI (c.s.): Olibòoon!

ANIMATORE e subito dopo TUTTI (c.s.):

Olibòoon ... (scendendo di una nota ad ogni battuta): Bam ... bam ... bam ... bam ... !

(non più cantando ma gridando): Reppa - reppa Zum! Reppa - reppa Zum!

Reppa - reppa Zum! Zum! Zum!

IL MISSILE

ANIMATORE: Un cerino.

TUTTI (alzando una mano): Eccolo!

ANIMATORE: meno cinque - meno quattro-tre-due-uno via!

TUTTI (strofinando un dito della mano destra sulla palma della mano sinistra): Zzzam!

(alzando la destra col dito puntato verso l'alto e girandolo sempre più velocemente): sc...sc...sc...
sc.. (fortissimo): Bum! (fischio) fffffff! Bum! Ta - ta - ta - ta - ta!

UNO-DUE-TRE...

ANIMATORE: (dirige ritmicamente il movimento che debbono fare i giocatori) Uno! .

TUTTI (battono le mani a tempo, ma soltanto con un dito)

ANIMATORE: Due!

TUTTI (battono le mani come sopra, ma con due dita)

ANIMATORE: Tre!

TUTTI (c.s. con tre dita)

ANIMATORE: Quattro!

TUTTI (c.s. con quattro dita)

ANIMATORE: Tutte!

TUTTI (c.s. con tutta la mano)

ANIMATORE: Quattro!

TUTTI (c.s.)

ANIMATORE: Tre!

TUTTI (c.s.)

ANIMATORE: Due!

TUTTI (c.s.)

ANIMATORE: Uno!

TUTTI (c.s.; poi ad un cenno dell'Animatore):

Buona seera! (oppure: Buon giooorno!)

IL PESCATORE

TUTTI : Pescatore!

ANIMATORE: Che volete?

TUTTI : La canna!

ANIMATORE: E poi?

TUTTI :La canna, la lenza!

ANIMATORE: E poi?

TUTTI : La canna, la lenza , con l'amo!

ANIMATORE: E poi?

TUTTI : La canna, la lenza, l'amo, col verme!

ANIMATORE: E poi?

TUTTI : La canna, la lenza, l'amo, col verme, col pesce in salmi!!!....Pe - sca - to - re vie - ni .
quii!!!

IL CUCU'

L'Animatore dovrà dividere i ragazzi in due gruppi, e dirigerà il coro in modo che le due voci restino sempre esattamente a tempo.

1° GRUPPO: Tic-tac tic-tac tic-tac tic-tac ...

2° GRUPPO (mentre il 1° gruppo continua, prima piano e poi aumentando il volume): Cu-cù cu-cù cu-cù cu-cù cu-cù ... (sempre più forte fino a coprire il coro di "tic -tac" e poi, diminuendo, sempre più piano mentre il "tic-tac" riprende il sopravvento).

ANIMATORE (fa un altro cenno).

fififififi (la traiettoria)
Bum! (tre volte)
AAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHHH!
(meraviglia soddisfatta degli spettatori).

BAN SEMPLICE

Battere ritmicamente le mani per cinque volte:

1 - 2 - 3 - 4 - 5

1 - 2 - 3 - 4 - 5

poi per tre volte:

1 - 2 - 3

LA ZANZARA

Battere cinque volte le mani:

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Fischiare tenendo l'indice verso l'alto.

Battere cinque volte le mani:

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Fischiare tenendo l'indice destro verso il basso.

Battere cinque volte le mani:

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Fischiare tendendo l'indice destro verso sinistra.

Battere cinque volte le mani:

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Fischiare tenendo l'indice destro verso destra.

Fischiare per quattro volte ripetendo i quattro movimenti e finire battendo le mani.

BAN DEI SORDOMUTI

Battere per cinque volte pollice contro pollice:

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Battere per tre volte pollice contro pollice:

1 - 2 - 3

Si può anche ripeterlo tutto per tre volte.

BAN D'AMORE

Battere la mano per cinque volte sul cuore:

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Battere per cinque volte le mani:

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Lanciare tre baci sulla punta delle dita:

1 - 2 - 3

BAN DELLA MITRAGLIATRICE

Si battono le mani ogni volta che l'Animatore alzerà il braccio; questi prima incomincerà lentamente poi continuerà sempre più velocemente, fino a ricreare il rumore della mitragliatrice.

BRAVO CON APPLAUSI

Come il semplice ban di BRAVO, ma far precedere ogni lettera da cinque battimani:

Clap - clap - clap - clap - clap !...B!

Clap - clap - clap - clap - clap !...R!

(e così di seguito).

BAN DI DISAPPROVAZIONE

Scandire bene:

Uh, ah! Uh, ah, ah!
Uh, ah! Uh, ah, ah!
Ripetere tutto per tre volte.

BAN DEL DIAVOLO

Rip, rip, rip,
alai, alup, alaa,
achi, achin, cahin, caha,
Belzebub
Belzebub ah!
butachi ah! ah! ah! ah!

BAN ARABO

Battere cinque volte le mani: 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Arbi, arbi, arbi!
c.s.: 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Sciua, sciua, sciua
c.s.: 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Barca, barca, barca
Battere per tre volte le mani: 1 - 2 - 3
Arbi, sciua, barca.
Ah! ah! ah!

IL RISVEGLIO

1° GRUPPO: Tic
2° GRUPPO: Ron ron ron (rumore di persona che russa).
1° GRUPPO: tic tac, tic tac,...
2° GRUPPO: Drrrrriiiiiin!!
TUTTI: Accidenti alla sveglia!

LA PENDOLA

1° GRUPPO: Tic tac, tic tac, tic tac,...
2° GRUPPO: Ding, ding... (12 colpi).
TUTTI: Aahh! (sbadiglio prolungato).

CICALACCA

1° GRUPPO: Cicalacca, cicalacca.
2° GRUPPO: Cio, cio, cio.
1° GRUPPO: Bumalacca bumalacca
2° GRUPPO: Bo, bo, bo.
1° GRUPPO: Cicalacca.
2° GRUPPO: Bumalacca.
TUTTI: Zim, bum, bam, Ah! (lungo).

BAN DEL TRENO (2)

1° GRUPPO: Giovanni! Giovanni!...
2° GRUPPO: Giuseppe! Giuseppe!...
Si ripete ritmato, aumentando progressivamente la velocità; alla fine:
3° GRUPPO: (lungo) Filippo!

LO STARNUTO

1° GRUPPO: Itsc!
2° GRUPPO: Atsch!
3° GRUPPO: Cium!

TUTTI: Salute!

S.O.S.

a) Mare calmo.

1° GRUPPO: (rumore di onde, uno lungo e uno corto) Sccccciiuu, sciu.

2° GRUPPO: (rumore dell'acqua ben cadenzato) Clac, clac.

3° GRUPPO: (la barca) Re-ma, re-ma...

b) Mare in tempesta.

ANIMATORE: Una nave è in pericolo!

1° GRUPPO (fischia in Morse): . . . - - - . . .

2° GRUPPO (il vento): Sc, sc, sc.

3° GRUPPO (l'acqua batte contro la nave): Clac, clac, clac.

Al segnale il primo ed il terzo gruppo insieme gridano: Pluf!

ANIMATORE: La nave è sommersa! (continua il vento, riducendosi pian piano)

ANIMALI AL PASCOLO

1° GRUPPO: Batte la mano destra sulla coscia destra.

Batte la mano sinistra sulla coscia sinistra.

Batte la mano destra sulla parte destra del petto.

Batte la mano sinistra sulla parte sinistra del petto.

2° GRUPPO: (I cani corrono accanto alla mandria): bau, bau.

3° GRUPPO: (Le mucche): muh! muh!

4° GRUPPO: (Le pecore): beeh, beeh!

Le varie voci vanno fatte intervenire a piacere, per ottenere l'effetto di una mandria al pascolo.

LA STAZIONE

1° GRUPPO (cadenzato): Facchino! Facchino!

2° GRUPPO (Passa il carrello del buffet): ding, ding, ding!

3° GRUPPO (i ritardatari corrono):

1) Battere la mano sinistra sulla coscia sinistra.

2) Battere la mano destra sulla coscia destra.

3) Battere la mano sinistra sul petto a sinistra.

4) Battere la mano destra sul petto a destra.

TUTTI: (Brusio della folla che saluta).

T.G.V. (TRAIN GRAND VITESSE)

Dividere i ragazzi in 5 gruppi.

Il ritmo e la ripetizione delle parole imitano il treno in movimento.

1° GRUPPO: NOUS PARTO-ON (il treno s'avvia - Scandire bene le sillabe aumentando man mano la velocità)

2° GRUPPO: CHEMIN DE FER (il treno ha acquistato velocità e sta sferra gliando)

3° GRUPPO: PLUS FACI-ILE (con tono più acuto imitare il fischio del treno)

4° GRUPPO: CHEMIN DE FER (sferragliare)

5° GRUPPO: ENTRONS EN GARE (progressivo rallentamento e... frenata: GAAAAARE)

VOTT AN CIU'

L'Animatore inizia gridando le parole della prima riga, e ottenendo la risposta dei ragazzi.

Si prosegue poi allo stesso modo, facendo precedere ogni volta una riga nuova a quelle già urlate

1. Vott an ciu!

2. Bada scheditten.....
3. Its bilotten dotten.....
4. Liten diten liten diten.....
5. Ochen dochen liten dochen.....

WHISKY & SODA

ANIMATORE: Whisky!

TUTTI: Glu-Glu.

ANIMATORE: Soda!

TUTTI: Sciò-Sciò.

ANIMATORE: Whisky-Soda!

UNA PARTE: Glu-Sciò.

ALTRA PARTE: Sciò-Glu.

TUTTI: (alzando i bicchieri) Cin-Cin!

L'OROLOGIO

Il conduttore rappresenta l'orologio di un campanile: il suo braccio è la lancetta dei minuti che fa scatti di un quarto di giro, cioè di un quarto d'ora; a ogni scatto tutti battono le mani.

L'Animatore condurrà a suo piacimento i movimenti delle lancette, in modo da attirare l'attenzione dei ragazzi, ed esigerà la prontezza nella risposta.

Si possono inserire anche alcune varianti; ad esempio, il cucù allo scatto dell'ora.....etc.

L'APPLAUSOMETRO

L'Animatore deve condurre il volume degli applausi: egli tiene il braccio teso in avanti, con il palmo teso verso il basso o verso l'alto, a seconda che il volume debba diminuire o aumentare. Segue queste variazioni anche con il movimento del braccio e di tutto il corpo.

Si inizia a un volume normale; si diminuisce poi progressivamente facendo scendere il braccio, piegando le ginocchia etc; si aumenta poi alzandosi fino in punta di piedi, col braccio in alto e il palmo volto verso il cielo.

Variare i ritmi con fantasia!!

FORMIDABILE

ANIMATORE TUTTI

E one! Midabile!

E two! Midabile!

E three! Midabile!

E ...four! Midabile!

Si conclude con un lungo applauso.

ZUM!

A un cenno dell'Animatore, tutti dovranno urlare:

ZUM PARAPAPPA ZUM PARAPAPPA

FIUUUUUUUU (fischio).....BUM!

BRANCALEON

ANIMATORE: Branca branca branca!

TUTTI: Leon leon leon, fiuuuuu (fischio) BUM!

BAN DEL MERCATO

E' un ban di sfogo, molto allegro, di grande caciara, e serve anche per ottenere il silenzio.

IL RAGNO E LA MOSCA

Si canta più volte cambiando il volume di voce: una prima volta si canta a voce bassissima il testo e si gridano i due za-za, poi il contrario, ecc..

Il ragno, la mosca,
il ragno la mosca l'ammaz-za-za
la prende pel collo e la
stroz-za-za.

E SE TU SAI

E se tu sai schioccar le dita come me
e se la musica la senti dentro al cuor
finché la fiamma resta accesa in mezzo a noi
il canto deve continuar più forte ancor
di più, di più, di più, di più, di più.

POSIZIONE DI PARTENZA:

Tutti in cerchio, in piedi o seduti, rivolti verso l'esterno.

MOVIMENTI:

Schioccar le dita con tutte e due le mani, seguendo il ritmo della canzone.

VARIANTE:

Ripetere seguendo la musica (solo suonata o cantata da un gruppetto) facendo schioccar non le dita ma la lingua.

TIRA LA LIRA

Entra vivacemente l'Animatore in cerchio, e con gesti ampi presenta il cerchio ad un immaginario pubblico, dicendo:

"Signore e signori, questa è una grande orchestra di cui io ho l'onore di essere il direttore. Come primo pezzo vi faremo sentire la sinfonia del Barbiere di Siviglia. Ed allora bene attenti: quando io farò segno così (e con il pollice indica il numero uno), voi dovrete fare un poderoso "bum", tutti... proviamo... "BUM"... perfetto!

Tenete presente che con le dita io vi indico quanti "bum" desidero (si può fare una seconda e fragorosa prova)... perfetta grancassa!

Attenzione: quando invece io vi farò questo segno (e indica con la mano destra il movimento dell'archetto sul violino) voi dovrete fare "zzz, zzz, zzz... bum bum" (l'Animatore ha smesso l'archetto e ha fatto con le dita il numero due). A questo punto l'orchestra è pronta. Andiamo ad incominciare!! "

L'Animatore canta o fa cantare, sul motivo della nota sinfonia: "tira la lira BUM, tira la lira BUM, tira la lira, la lira, la lira BUM" e via di seguito; quando la sinfonia inizia il crescendo dei violini, fa il gesto dell'archetto a cui corrisponde lo "zzz, zzz, zzz" dell'orchestra, alternata dai "BUM" della grancassa.

Tira la lira, tira la lira ,tira la lira,
la lira, la lira la,
tira la lira, la la lira, la la lira la,
tira la lira lira lira lira
la la la la la la la la la la.
La la la la ...

TONGO BORONDONGO

Tongo le diò a borondongo,
borondongo le diò a benabè,

benabè le pegò buchilanga,
le diò burundanga
le hincho los pies.

RAGAZZE (In tono alto) : Pourquoi fue que Tongo le diò a Borondongo?

RAGAZZI (In tono basso) : Pourquoi Borondongo le diò a Benabé?

RAGAZZE (In tono alto) : Pourquoi Benabé le pegò a Buchilanga?

RAGAZZI (In tono basso) : Pourquoi Buchilanga le hincho los piés?

ANIMATORE: Molina!

TUTTI: Epa!

(Si ripete da capo più mosso e alzando di tono).

[Pronuncia: Buchilanga=Bucilanga; hincho=hincio; pourquoi=porché; que=che].

COMO ESTAS

TUTTI: Como estas, mi amigo, como estas?

ANIMATORE: Muy bien!

TUTTI: Este es un un saludo de amistad.

ANIMATORE: Que bien!

TUTTI: Haremo lo possible para ser buenos amigos,
como estas, amigo, como estas?

Alla parola "amigo" si sostituisce di volta in volta il nome di uno dei ragazzi, che risponderà alle domande degli amici con "muy bien" e "que bien".

FLY-FLAY

ANIMATORE: Fly

TUTTI: Fly

ANIMATORE: Fly Flay

TUTTI: Fly Flay

ANIMATORE: Fly Flay Flo

TUTTI: Fly Flay Flo

ANIMATORE: Cumba

TUTTI: Cumba

ANIMATORE TUTTI:

Cumma la, cumma, cumma la de vista,

Cumma la, cumma, cumma la de vista,

oh no, no, no, de vista.

oh no, no, no, de vista.

Minni minni esta, minni esta, minni oh.

Minni minni esta, minni esta, minni oh.

Oh no, no, no, de vista.

Oh no, no, no, de vista.

Cumma te l'è vista se la ghera no?

Cumma te l'è vista se la ghera no?

Oh no, no, no, de vista.

Oh no, no, no, de vista.

Tutto il canto viene ritmato dalle mani, che battono alternativamente tra loro e sulle ginocchia.

BAN DELL'ATTESA

E' detto così perché si presta ad essere ripetuto per aiutare le attese.

Si formano QUATTRO GRUPPI.

IL PRIMO GRUPPO ripete i rintocchi dell'orologio:

"tic, toc, tic, toc" (possono essere anche DUE GRUPPI: uno fa "tic" e l'altro fa "toc");

all'improvviso si sente il battito delle ore del campanile: sincronizzato con gli altri gruppi, un TERZO GRUPPO farà: "don, don, don".

Quando i tre gruppi hanno trovato il ritmo giusto, un QUARTO GRUPPO inizierà, imitando nel tono di voce il carillon del campanile, questo motivo musicale:

Prima d'ora non è ora
dopo l'ora non è più l'ora,
è ora, è ora!

Il canto può essere ripetuto due o più volte, dopodiché il carillon termina, continua ancora la campana con i suoi "don, don, don" delle ore che si affievoliscono lentamente.

CAROVANA DI DIO

Siamo carovana di Dio

che torna alla casa del Padre

Siamo carovana di Dio

guidati dal Signor.

Cumba liba liba balsambe, cumba liba liba bancombe.

Cumba liba liba balsambe, cumba liba liba bancombe.

Dopo il canto, battendo le mani e seguendo fedelmente il ritmo, si pronunciano a voce alta i nomi dei presenti, o di alcuni di loro, poi si riprende il canto.

Può essere una buona idea il proporlo durante il cammino.

PUNCHINELLO

Dividere i ragazzi in 4 gruppi:

TUTTI: Oh deer mother, I'll be married
to Mister Punchinello [bis].

1° GRUPPO: To mister ...Punch!

2° GRUPPO: To mister ...chin!

3° GRUPPO: To mister ...ell !

4° GRUPPO: To mister ...o !

TUTTI: Pun - chin - ell - o!

Si ripete più volte.

LA BATTAGLIA DI MAGENTA

I ragazzi imitano i gesti dell'Animatore.

TUTTI (cantato): Venite a vedere la battaglia di Magenta
oh che piacere caricare i cavalieri...

ANIMATORE: Cavalieri, caricate:
con una mano (alza una mano)...

TUTTI (cantato): Venite a vedere la battaglia di Magenta
oh che piacere caricare i cavalieri...

ANIMATORE: Cavalieri, caricate:

con una mano (alza una mano)
con due mani (alza entrambe le mani)...

Si ripete, aggiungendo ogni volta la parte successiva:

con due mani (alza entrambe le mani)
con un piede (alza anche un piede)
con due piedi (fa un salto a piedi pari)
con la testa (abbassa la testa)
con il ventre (si stende pancia a terra)

Alla fine:

TUTTI: Caricaaaaa!!

NAPOLEON

Napoleon il se marié Louise,
Napoleon il se marié Louise,
Napoleon il se marié Louise.
Trallalla la la la la la.

Ad ogni cenno dell'Animatore, si toglie un pezzo di strofa: ad esempio si elimina "Napo" ed il canto comincia da "leon"; si ricanta tutto il resto e si continuano ad eliminare altre parole, fino a giungere alla eliminazione della quasi totalità del canto.

LA PORSEA

Bombombombò, piribiribiriri.
Bombombombò, piribiribiriri.

1. La Porsea bombò, la porsea, bombò ,
la porsea ga fato i porsei, bombò,
eran bianchi rossi e bei, bombò,
la porsea ga fato i porsei.

A queste parole si sostituiscono poi quelle in "lingue" diverse

2. La porcedda ha fatto i porceddi,
eran bianchi rossi e beddi.

3. Aine scrofen ka fatten scrofinen,
eran bianchen, rossen, karinen.

4. La porcioska ha fatto i porcioski,
eran bianski, roschi e beski.

5. Mater suina que fecit suinos,
omnes biancos, rossos, pulcrinos.

6. La maiala ha fatto i maiali
tutti quanti... tutti uguali.

L'ALTRA SERA

L'altra sera, tapin e tapum
sotto il ponte di legno, tapim e tapum,
tre ragazze sono state rapite, tapim e tapum,

la polizia, tapim e tapum,
sempre ben informata, tapim e tapum,
espose un cartello c'era scritto così, tapim e tapum.

Si ripete varie volte la filastrocca cambiando le vocali. Ad esempio la "O" può sostituire tutte le altre, così:

L'oltro soro, sotto ol ponto do logno...

IL CONTE UGOLINO

Il Conte Ugolino, il Conte,
commendator di Pisa,
aveva una barba grigia...
che di fame dovette morir.
Pes per lu, pes per lu.

Ad ogni ripetizione, la parola "barba" va a sua volta ripetuta per una, tre, cinque, dieci, venti volte.

L'EUROVISIONE

Tutti conosciamo l'inno dell'Eurovisione.

Si dividono tutti i ragazzi in diversi gruppi e si assegna ad ogni gruppo il verso di un animale: "Qua, qua", "Cip, cip", "Bau, bau", "Miao, miao" "Mu, mu", ecc.

Si provano le musiche distintamente. Ogni gruppo canta l'inno dell'Eurovisione usando il verso dell'animale assegnatogli. L'Animatore si trasforma in Toscanini e dirige l'orchestra degli animali indicando chi deve cantare, quando deve smettere e chi deve subentrare, il tutto mantenendo costanti ritmo e melodia.

L'ORGANO VOCALE

Si tratta di cantare la canzone di "Fra Martino" solo con le note musicali, che verranno ripetute da gruppi diversi, ciascuno con una nota.

L'Animatore suddividerà i ragazzi in 6 gruppi:

- 1: nota DO;
- 2: nota RE;
- 3: nota MI;
- 4: nota FA;
- 5: nota SOL;
- 6: nota LA;

L'Animatore dirigerà il piccolo coro seguendo la musica:

DO RE MI DO (Fra Martino)
DO RE MI DO (campanaro)
MI FA SOL (dormi tu!)
MI FA SOL (dormi tu!)
SOL LA SOL FA MI DO (suona le campane)
SOL LA SOL FA MI DO (suona le campane)
RE SOL DO (din, don, dan)
RE SOL DO (din, don, dan).

L'ORGANO

ATTORI: dieci canne d'organo, un presentatore, un maestro, un operaio.

COSTUMI: dieci tute nere, dieci guanti bianchi, dieci guanti neri (canne); tuta nera (presentatore); tuta nera, occhiali, parrucca (maestro); tuta blu (operaio).

MATERIALE: dieci canne d'organo costruite con cartone solido, di diversa altezza, verniciate in alluminio; un foro per gli occhi ed uno piccolo per la bocca; un martello grande di cartone.

AZIONE: Le dieci canne d'organo sono schierate in rigido ordine di altezza, ferme con le braccia avanti; in una mano guanto nero, nell'altra bianco (i tasti).

Da un lato il presentatore annuncia enfatico il grande concerto d'organo diretto dal maestro Tal de' Tali. Entra il maestro con grande sussiego, si prepara, preme qualche tasto, che emette dei suoni a casaccio; in fine si gira verso il pubblico e saluta con un inchino.

Inizia il concerto d'organo: il maestro, sbracciandosi, comincia a suonare l'organo, premendo sui tasti, i quali a loro volta emettono un suono concordato, e seguendo una melodia già in precedenza fissata. Basterà che il tasto toccato emetta la nota che viene dopo la precedente. Bisogna suonare un motivo piuttosto lento e melodico, ad es., "O Sole mio".

Ad un tratto un tasto si incanta ed emette un suono prolungato; a nulla serviranno i tentativi del maestro.

Si chiama così l'operaio che con una martellata mette a posto tutto.

NB: E' importante la mimica del maestro (che non deve però esagerare), ma soprattutto delle canne, che debbono essere immobili e bene affiatate nel motivo musicale.

CARULIN FA IL LACC

E' un ban utile per presentare tra loro i componenti di una comitiva o di un gruppo; basterà far sentire il semplicissimo motivo, e ognuno di essi dovrà fare la rima sul nome o sul cognome del compagno vicino.

Tutti i componenti canteranno il motivo conduttore. Se qualcuno si troverà in difficoltà, sarà il gruppo ad aiutarlo. Più le rime saranno spiritose meglio riuscirà il ban.

RITORNELLO

Carulin fa il lacc, che mi farò il furmac-c (2 v.)

Esempi:

La mucca di Gianfranco la fa sotto il banco;

La mucca di Siro la fa nella biro;

La mucca di Nicola fa invece Coca-Cola;

La mucca di Andrea fa subito purea;

La mucca di Maurizio la fa sul precipizio;

La mucca di Mario la fa sul calendario... etc

GIONA NELLA BALENA

L'Animatore conduce il canto, e TUTTI rispondono in coro ad ogni versetto

ANIMATORE TUTTI

Giona nella balena felice fu felice fu

benchè in prigion benchè in prigion

perchè, sebbene in pena,

potea mangiar potea mangiar

dello storion dello storion

ma il terzo di piripippippi

lo vomitò poropoppoppò

senza pietààààà.....(rall.) parapappappààààà...(rall.)

Si alza progressivamente la tonalità; può diventare una gara, per vedere chi riesce a "salire più in alto".

Si può, inoltre, provare a ripetere cambiando le vocali (Es.: Giana nalla balana,)

BRAVO BRAVISSIMO

E' un ban di approvazione, con un facile ritornello:

Bravo, bravo, bravo bravissimo
Bravo, bravo, bravo bravissimo
Bravo bravissimo
Bravo bravissimo
Bravo, bravo, bravo bravissimo

Può anche continuare con:

Grazie, grazie, grazie grazissime....
Prego, prego, prego preghissimo.....(etc.)

GIULIETTA E ROMEO

Il ban prende spunto dalla tragedia di Giulietta e Romeo.

Dopo il breve racconto della vicenda sentimentale, l'Animatore inviterà le RAGAZZE del cerchio a chiamare con voce appassionata : ...Romeo....

Ad esse risponderanno con calore i RAGAZZI: ...Giulietta...., e al grido si ripeterà per tre volte.

Giunto trafelato sotto il balcone di Giulietta, il nostro Romeo non trova ad attenderlo la solita pianta e la solita scala a pioli, per poter raggiungere l'amata. ...Urlo... di raccapriccio da parte di TUTTI, poi Giulietta snoda la chioma che... "godolon, godolon, godolon"... finalmente tocca terra:... "Bum"!).

Romeo come uno scoiattolo si arrampica sulla treccia:.. ...plin,plin, plin... (aumentando ogni volta il tono di voce), raggiunge Giulietta e...sgnaff!!... con un bacio suggella l'incontro.

IL CAPO DEI BRIGANTI

Ai fini del gioco è indispensabile che uno dei partecipanti non sia momentaneamente presente nel gruppo, così l'Animatore potrà spiegare il ban.

L'Animatore affiderà a varie persone del cerchio, o meglio a gruppi di persone, i vari personaggi del ban racconto. Ci saranno così: i lancieri, i briganti, il bosco, il cocchiere, il Re, la principessa, il principe azzurro, i cavalli, il capo dei briganti. Questo personaggio deve essere l'ultimo entrato, e ignaro di quello che avverrà.

I diversi gruppi intervengono pronunciando il loro nome ogni volta che questo viene richiesto dal racconto che verrà declamato dall'Animatore.

RACCONTO

Viveva sul limitare di un BOSCO un RE, che aveva una bellissima figlia, la PRINCIPESSA. Questa amava segretamente il PRINCIPE AZZURRO e il PRINCIPE AZZURRO amava segretamente la PRINCIPESSA. Essi si incontravano segretamente nel BOSCO, ma il BOSCO era infestato dai BRIGANTI che i LANCERI del RE riuscivano a malapena a trattenere nel BOSCO.

Il RE non sapeva nulla dell'amore segreto tra la PRINCIPESSA e il PRINCIPE AZZURRO, la cosa era solo nota al COCCHIERE che di solito organizzava l'incontro dei due. Il COCCHIERE sellò i CAVALLI e condusse la PRINCIPESSA nel BOSCO ad incontrare il PRINCIPE AZZURRO. I BRIGANTI quando li videro esultarono! La loro vendetta contro l'odiato RE stava per compiersi e il COCCHIERE, i CAVALLI, il PRINCIPE AZZURRO e la PRINCIPESSA stavano per cadere nelle loro mani. Quando i LANCERI furono avvertiti si lanciarono nel BOSCO dove ben presto divampò una tremenda battaglia tra i BRIGANTI e i LANCERI del RE.

Le sorti della battaglia volsero prima a favore dei BRIGANTI, poi dei LANCERI e poi ancora dei BRIGANTI. Improvvisamente apparve il RE con i CAVALLI e i LANCERI ripresero il sopravvento. Ad un tratto un tremito di paura sorse tra i LANCERI e l'evviva dei BRIGANTI salutò l'apparizione nel BOSCO del CAPO DEI BRIGANTI... a questo punto tutti urlano in coro CHE E' IL PIU' SCEMO DI TUTTI QUANTI.

I PROMESSI SPOSI

La scena si svolge secondo lo schema e utilizzando lo stesso motivo musicale usato dai cantastorie.

Entrano tre attori vestiti con alcuni piccoli particolari che ne indicano le caratteristiche: uno è una donna anziana e perciò porta un velo nero (è AGNESE); l'altro è una donna giovane e porta i capelli raccolti e gli spilloni (è LUCIA); il terzo è un giovane uomo e porta un cappellino tipo tirolese (è RENZO). Ciascun attore, poi, ha uno strumento musicale (chitarra, tamburo, fisarmonica, armonica, piffero ...). Quando i tre attori sono disposti di fronte al pubblico, entra il CANTASTORIE che dà il via alla storia.

CANTASTORIE (cantando)

Militari, borghesi e ragazze,
noi cantiam per le strade e le piazze,
e cantando ogni guaio va via;
siamo Agnese, Lorenzo e Lucia.

Zum, zum!

LUCIA: (Fa una voce piagnucolosa, senza parole precise).

CANTASTORIE: Con la voce da litania ha parlato Lucia.

RENZO: (Fa un suono flautato).

CANTASTORIE: Col vocino da violino ha risposto Tramaglino...

Si signore e signori, Lorenzo Tramaglino, che l'è ancora un bambino, ma è già innamorato di Lucia Mondella, ragazza più brutta che bella...

Seconda stroffa tutta cambiatta...
metà rifatta e metà... stasio.

(cantando): Sul quel ramo del Lago di Como,
quel che volge un poco più in basso,
vivon lieti due donne ed un uomo,
un vil prete ed un satanasso. Zum, zum!

AGNESE : (Fa una voce piagnucolosa...).

CANTASTORIE : Con la voce falsa e cortese ha parlato donna Agnese.

RENZO : (Fa un suono flautato...).

CANTASTORIE : Con la voce da violino ha risposto Tramaglino.

Si, signore e signori, Lorenzo Tramaglino, che non
l'è più un bambino, ma ci ha sempre la Lucia nel
cuoricinno.

Terza stroffa tutta diversa, in due tempi.

Primo tempo allegretto, ma non troppo.

Secondo tempo: ... due a zero!!

(cantando): Don Abbondio l'è stato vigliacco.
Don Rodrigo ci ha messi nel sacco.
A Lucia la cosa non piacque,
addio monti sorgenti dall'acque.

Zum, zum!

LUCIA : (Fa una voce piagnucolosa...).

CANTASTORIE : Con la voce di mia zia ha parlato Lucia.

RENZO : (Fa una voce flautata).

CANTASTORIE : Col vocino da violino ha risposto il fantolino...
Sì, signore e signori, il fantolino, che l'è quello
che Tramaglino volesse avere quando sposerebbe
a Lucia, ma che per ora non può sposarla, perché
c'è di mezzo il nobile prepotente e il prete codardo

Altra stroffa tutta cambiata, un po' veloce ed un
po'... lenta!!

(Cantando): La Lucia è costretta a fuggirre
e la notte non può più dormirre.
La badessa di poi la tradisse
ed un giorno qualcun la rapisse.

Zum, zum!

AGNESE : (Fa voce piagnucolosa)

CANTASTORIE : Con voce che spacca l'orecchia
ha parlato ancora la vecchia.

RENZO : (Fa voce flautata).

CANTASTORIE : Col vocino da violino ha risposto il fantolino...
Sì, signore e signori, il fantolino che non è più
quello di Tramaglino, ma è il figlio della badessa
e di suo cugino!!

Altra stroffa migliore ancora, agricolo-giudisiaria.

(Cantando): Dopo che Renzo arriva a Milano,
c'è una gran carestia di grano,
e per poco il Ferrer lo impicca,
perché aveva rubato una micca.

Zum, zum!

LUCIA : (Fa voce piagnucolosa).

CANTASTORIE : Con la voce di sacrestia ha parlato la Lucia.

VOCE FUORI CAMPO : (Fa un verso con voce roca).

CANTASTORIE : Con la voce del pirato ha parlato l'innominato!

Sì, signore e signori, l'innominato, che non si
conosceva il suo nome, ma solo il cognome!!!

Penultima strofa... andantino con moto...

...ondoso uniforme.

(Cantando): Federico il buon Cardinale
fa del bene e combatte col male;
dopo averlo ben bene sgridatto
convertissie anche l'Innominato!

Zum, zum!

AGNESE : (Fa voce piagnucolosa).

CANTASTORIE : Con la voce del malato, Agnese ancora una volta ha parlato.

VOCE FUORI CAMPO : (Fa ghigno sarcastico).

CANTASTORIE : Con la voce dell'intrigo, ha risposto... Don Rodrigo!

Sì, signore e signori, Don Rodrigo, che l'è un vecchio
volpone, ma tra un poco ci viene...
...un bubbone!!!

(Cantando): Ed infine arriva la peste
che si attacca ai calzoni e alla veste.
Tutti muoiono e tutti van via,
tranne Agnese, Lorenzo e Lucia.

Zum, zum!

CANTASTORIE : Ritornello caustico e didascalico!!!

(Cantando): E con questa sinfonia
noi andiamo a terminar,
sia più furba di Lucia
chi si vuole maritar!!! Zum, zum!

Si allontanano chiedendo l'obolo nel cappello e nella mano e dicendo:
"Grassie signori, grassie!!!"

Militari, borghesi e ragazze
noi cantiam per le strade e le piazze
e cantando ogni guaio va via:
siamo Agnese, Lorenzo e Lucia. Zum, zum!

E con questa sinfonia
noi andiamo a terminar,
sia più furba di Lucia
chi si vuole maritar. Zum, zum!

LA MUCCA

La mucca arriva nel prato (si danno pacche sulle gambe in modo ritmato), si ferma (due pacche più forti e un attimo di silenzio) e inizia il "brucamento" dell'erba (masticare rumorosamente sempre tutti insieme), poi deglutisce ciò che ha mangiato (deglutire tutti rumorosamente).

Così per tre o quattro volte. Poi la mucca si sdraia (tutti si alzano e ricadono col sedere a terra) e inizia il "ruminamento": fa un rigurgito (come se vogliamo buttar fuori qualcosa dallo stomaco) e inizia una nuova masticazione (masticare tutti rumorosamente) quindi deglutisce ancora il tutto (deglutire tutti) e fa un muggito di contentezza (tutti insieme: MMMUUUUUUU), si sposta un attimo (qualche pacca con le mani sulle gambe) e fa la cacca dove si trova (un battito di mani molto forte tenendo le mani piegate a scodella).

E la storia è finita.

LA STORIA DI PIPPO PASQUALE

Prima di iniziare la storia di Pippo Pasquale sarà bene che l'Animatore insegni la facile aria del ritornello.

Dovranno essere inoltre predisposti dei cartelli, su ciascuno dei quali sarà scritta una delle seguenti espressioni:

CHI E'? - CHE FA ? - DI CHI ? - PER CHI ? - E ALLORA ? - AHIME' ! - E POI ?

L'ANIMATORE inizierà quindi a cantare la storia, indicando, quando si rende necessario, l'intervento delle esclamazioni riportate sui cartelli, che il coro canterà o urlerà con le appropriate inflessioni di voce. Il testo della storia, che è variamente modificabile dalla fantasia dell'Animatore, è il seguente:

TUTTI: E' la storia di Pippo Pasquale, ladro di mele.
Fuggi di qua!

ANIMATORE	TUTTI
Pippo Pasquale	Chi è?
zitto, zitto	Che fa?
ruba le mele	Di chi?
del caro compare.	Chi è?!
Il caro compare	Chi è?

zitto, zitto Che fa?
prende il bastone Per chi?
Come per chi? Per Pippo Pasquale!

TUTTI: E' la storia di Pippo Pasquale..

ANIMATORE	TUTTI
.	
Pippo Pasquale	Che fa?
scappa, scappa,	E allora?
piglia la bici	Di chi?
del caro compare	Ahimè!
Il caro compare	Che fa?
si dispera,	E poi?
e poi impreca.	Per chi?
Come per chi? Per Pippo Pasquale!	

TUTTI: E' la storia di Pippo Pasquale...

ANIMATORE	TUTTI
Il caro compare	Che fa?
corre, corre,	E poi?
e poi casca;	E allora?
il naso si rompe.	Ahimè!
Pippo Pasquale	E allora?
moglio, moglio	Che fa?
torna indietro,	E poi?
e poi... la pace si fa!!	

IL GRANDE ELEFANTE

L'Animatore racconta la storia degli elefanti, dopo aver diviso il gruppo in tre parti, che interpreteranno rispettivamente il GRANDE ELEFANTE, il PICCOLO ELEFANTE e L'ELEFANTESSA. Essi intervengono ogni volta che sono nominati, cantando una semplice strofetta velocemente (il piccolo), lentamente (il grande) e in falsetto (l'elefantessa).
La strofetta fa così:

Umpà umpà umpallero umpà
 umpà umpallero, umpà umpà umpallero,
umpà umpà umpà pà.

TUTTI , in un unico coro, intervengono con il verso degli altri animali della foresta, ogniqualvolta questi siano chiamati in causa.

RACCONTO

Il grande elefante uscì un giorno dalla foresta per cacciare nella savana in compagnia dell'elefantessa.

Aveva ordinato al piccolo elefante di starsene tranquillo nella giungla, ma questi disubbidendo lo seguì di nascosto. Ben presto perse le tracce e si smarrì. Mentre cercava di orientarsi s'imbatté nel leone. Atterrito il piccolo elefante corse via ma, spaventato com'era, finì per arrivare presso le pozze perenni dove l'ippopotamo finiva il bagno.

Nel frattempo il grande elefante si accorse dell'assenza del piccolo ed avvertì l'elefantessa.

Fuggiva ancora l'elefantino, ma la sfortuna lo perseguitava, perché finì proprio sotto le rocce del monte Ugwuomi dove il serpente si godeva il sole. Braccato da tre parti, il piccolo elefante corse

nell'unica direzione ormai libera, ma con terrore si accorse che davanti a lui scorreva il Mogwana, le cui acque erano troppo profonde per lui.

Proprio da quelle parti passava l'elefantessa, che chiamò a gran voce il grande elefante.

E mentre il leone stava balzando addosso al piccolo, l'ippopotamo si preparava alla carica e il serpente lo avvolgeva tra le sue spire (CIAF !, urlo corale) una zampata del grande elefante, giunto al momento opportuno, fece polpette dei tre nemici. Felici, il grande elefante, il piccolo elefante e l'elefantessa ritornarono alla foresta, barrendo allegramente.

PANCHO VILLA

L'Animatore prima insegnerà a tutti il motivo musicale del ban, poi passerà a raccontare con enfasi la storia di Pancho Villa.

Il nonno si chiamava Pancio villa,
aveva una cravatta di betulla
beveva caffè freddo e camomilla
aveva due pistole ed un cannon.
Pum !!.

"Pancho Villa è un terribile uomo con baffoni a manubrio rivoltato all'ingiù, un grande sombrero in testa e due grossi pistoloni ai fianchi.

E' il perfetto rivoluzionario messicano.

E' molto prepotente. Tutte le mattine appena si sveglia, a seconda del suo umore, pretende che tutti, ad esempio gli parlino iniziando con la lettera "R"; in caso contrario si arrabbia, va su tutte le furie e pan pan fulmina tutti coi suoi pistoloni.

Allora!!! Ieri sera Pancho Villa si è addormentato completamente sbronzo, stamattina non si ricordava neanche più in che paese si trovava... che paese? (al cenno dell'Animatore uno del cerchio risponde ad esempio... R

Bene! (urla l'Animatore e intona il breve canto).(Dopo il canto l'Animatore continua il suo racconto...)

E' vero, si trovava a Rosario, ma non si ricordava neanche più di che cosa si era ubriacato... di che cosa si era ubriacato?... (Di Rhum, risponde uno del cerchio). Bene! (dice l'Animatore e intona nuovamente il canto).

La prima persona che è venuta a trovarlo era sua figlia... chi era?...

(Rosina risponde una del cerchio, ecc.).

NB: Il racconto continua, cambiando anche le lettere, e chi più ne ha più ne metta.

GIULIO CESARE

Si divide il cerchio in tanti gruppi, assegnando a ciascuno di essi una parola che abbia attinenza con la vita di Giulio Cesare.

L'Animatore inizia poi a raccontare la storia del celebre personaggio; quando pronuncerà le parole stabilite (ad esempio: "Il Senato di Roma",

"Bruto", "le legioni", "mio padre", ecc.), la corrispondente parte del cerchio si alzerà e griderà:

"Ave Cesare", Quando invece pronuncerà: "Il popolo di Roma" tutto il cerchio unito griderà: "Ave, Cesare, morituri te salutan" (con accento lombardo).

NB: La figura di "Cesare" è facilmente riproducibile: basteranno a truccarlo un lenzuolo, una corona in testa, un rotolo in cui è scritto il discorso, etc.

IL TORERO

ANIMATORE: In un assolato pomeriggio, sull'arena insanguinata, il grande matador affronta il toro in un duello all'ultimo sangue!

La folla esaltata ha lanciato fin l'ultimo cappello, e nella tribuna d'onore Carmencita Dolores attende il trofeo promesso!

Ecco l'eroe giostrare, inchinarsi, schivare come un'ombra le punte cornute, e ad ogni figura l'urlo esaltante della folla eccitata:

ANIMATORE (urlando): Torero!!!

TUTTI: Olé!!!

ANIMATORE: L'entusiasmo sale alle stelle! In un'atmosfera incandescente, le emozioni si susseguono con ritmo frenetico!

La giostra continua, mentre nella bolgia infernale un urlo risuona implacabile:

ANIMATORE: Torero!!!

TUTTI: Olé!!!

ANIMATORE: L'eroe, puro e nobile, è alla sua ultima battuta: i due protagonisti si guardano negli occhi allucinati, in un ultimo istante di pausa e di odio intenso.

"A la buena de Diòs" mormora l'eroe e attende la carica della furia scatenata.

Il silenzio è sceso nell'arena, tutta protesa al trionfo finale... Con mossa fulminea, fa brillare tra le pieghe della muleta la spada che decisa giunge fino al cuore. Il toro si blocca come fulminato, un ultimissimo sussulto e stramazza a terra, mentre irrompe dalla folla un solo grido: :

ANIMATORE: Torero!!!

TUTTI: Olé, olé, olé!!!

(applausi, fischi ed urla).

NB: L'ANIMATORE deve eseguire le figure del torero come se avesse la "muleta" in mano, e il toro di fronte.

LA FATTORIA

Si divide il cerchio in tanti piccoli gruppi, i PERSONAGGI della scena.

Quando ognuno di questi è menzionato dall'Animatore, emetterà il più forte possibile il verso dell'animale che deve interpretare.

Alla parola "Tutta la fattoria", tutti emetteranno contemporaneamente il loro verso.

PERSONAGGI: 3 galli, 2 cani, 4 gatti, 3 asini, 2 cavalli, 3 maiali, 4 mucche, alcune galline, alcune oche, ecc.

Quello che segue, che verrà narrato dall'Animatore, è un esempio di racconto, costruito sullo sfondo di una fattoria.

La vostra fantasia non faticherà a costruirne uno migliore, e ad inventare eventualmente nuove ambientazioni.

RACCONTO

ANIMATORE: Canta il GALLO, risponde la GALLINA. Gli animali si svegliano:

le MUCCHE e il CAVALLO si agitano nella stalla; le OCHE, il CANE e il GATTO escono nel cortile; il MAIALE grufola nel suo recinto e l'ASINO drizza le orecchie.

TUTTA LA FATTORIA sente che quello non è un giorno come gli altri.

Infatti, da un po' di tempo i tecnici del Ministero dell'Agricoltura visitano le cascine per controllare come funziona l'allevamento del bestiame e suggerire i migliori sistemi. Il CANE abbaia: arriva qualcuno, ma il contadino lo zittisce perché vede che sono i suoi amici. E' nervoso anche lui, tira un calcio al GATTO e fa scappare impaurite le OCHE, il GALLO e le GALLINE. Comincia a chiacchierare con gli amici:

"Da te sono già venuti?"

"Da me sì. Pensa che dicono che il fieno non va più bene per le MUCCHE!"

"Ma no! E per il CAVALLO?"

"Neanche, va bene solo per l'ASINO e per il MAIALE!"

"Il fieno per il MAIALE? E per il CAVALLO e le MUCCHE?"

"Solo biada surgelata comperata al Ministero con la soprattassa dell'Iva!"

"Non ti chiedono mica anche cosa dai al GATTO e al CANE?".

"Quello no, ma vogliono sapere come nutri il GALLO, le GALLINE, le OCHE e persino il MAIALE".

L'ASINO lancia un raglio e TUTTA LA FATTORIA è in stato di allarme. Di nuovo il CANE abbaia.

Questa volta sono loro: i tecnici del Ministero.

"E' lei il padrone qui?"...

"Sì"...

"Che animali ha?".

"Due CAVALLI, QUATTRO mucche, tre ASINI, tre MAIALI, due GALLI, due CANI, quattro GATTI, GALLINE e OCHE".

"E cosa usa per allevarli?"

"Io? Io quand'è mezzogiorno li raduno tutti sull'aia, do 1000 lire per ciascuno e si comprino quel che vogliono. E buon appetito a TUTTA LA FATTORIA".

LA CASERMA

PERSONAGGI: tre trombettieri, un Colonnello, un Maggiore, un Capitano, un Tenente, un Sergente, un Caporale, soldati a piacere e il soldato Jonny.

Quando ognuno di questi personaggi è nominato, si alza in piedi, e ruotando su se stesso urla:

"Signorsì, signor Capitano".

Quando l'Animatore dice: "Tutto il Reggimento", tutti si alzeranno, con rotazione ed urlo come i personaggi.

RACCONTO

ANIMATORE: Squilla la tromba dei TROMBETTIERI e TUTTO IL REGGIMENTO si sveglia per una nuova giornata.

Il CAPORALE butta giù i SOLDATI dalle brande: "Sveglia, poltroni!, il SERGENTE vi aspetta per l'appello!".

Nella palazzina Comando, un TENENTE addetto alle comunicazioni ha appena ricevuto un telegramma urgente. Dice: "Avvertite il SOLDATO JONNY che suo padre è morto, ma fatelo con cautela, è un tipo delicato e impressionabile".

Si rivolge al CAPITANO per sapere come fare. "Va' dal COLONNELLO comandante, lui ha la responsabilità di TUTTO IL REGGIMENTO e saprà agire". Difatti, il COLONNELLO prende la cosa molto sul serio: "Ci penso io".

Chiama il MAGGIORE e gli spiega di far radunare i SOLDATI per dare la notizia... "Ma, mi raccomandando, con cautela!".

Il MAGGIORE chiama il CAPITANO e lo avverte... "Ma, ricordate, delicatamente!".

Il CAPITANO dà l'incarico al TENENTE e questi al SERGENTE, sempre con la solita raccomandazione: "Gradualmente, senza spaventarlo!". Così la notizia arriva al CAPORALE della squadra, che raduna subito i suoi SOLDATI, sulla grande spianata dove TUTTO IL REGGIMENTO comincia a fare le esercitazioni agli squilli dei TROMBETTIERI. "Squadra,... attenti! Chi di voi ha il padre ancora vivo, faccia un passo avanti!". "SOLDATO JONNY, sei il solito cretino!... Torna al tuo posto!".

Attenti! tre squilli dei TROMBETTIERI: è il COLONNELLO che passa in rivista TUTTO IL REGGIMENTO.

IL GRAMMOFONO

NARRATORE: Un esploratore sbarca in un'isola selvaggia.

(Grida ostili degli indigeni: far gridare e gesticolare tutto il cerchio).

L'esploratore trae dai suoi bagagli il grammofono.

(Silenzio: tutti tacciono improvvisamente).

Il bianco mette un disco

(Tutti cantano un'aria molto facile).

Ma ad un tratto il disco si guasta

(Tutti ripetono continuamente le medesime parole. Ad un segnale dato dal narratore si fermano).

Grido d'ammirazione degli indigeni: Isch! Isch!

GLI INDIANI

NARRATORE: Gli indiani armati partono per assalire un villaggio nemico.

(I ragazzi devono battere con le mani sulle ginocchia).

NARRATORE: Ora salgono su un ponte.

(Accelerare battendo sul petto, poi mentre il narratore parla battere più lentamente).

NARRATORE: Poi scendono.

(Passare leggermente le mani sulle ginocchia strisciandole).

NARRATORE: Sono ormai in vista del villaggio nemico e lanciano l'urlo di guerra.

TUTTI : Uah!

NARRATORE: Ecco lo strepito della battaglia.

(Urta scomposte).

NARRATORE: Si sente il gemito dei feriti.

(Lamenti e gemiti).

NARRATORE: Il villaggio incendiato si abbatte al suolo.

TUTTI: Sciump!

(Alcuni attimi di silenzio).

NARRATORE: Ora gli indiani vittoriosi tornano alle loro case correndo.

(I ragazzi come prima battono velocemente e con forza le mani sulle ginocchia).

NARRATORE: Salgono sul ponte.

(Come sopra).

NARRATORE: Scendono.

(Come sopra).

NARRATORE: Sono accolti dal grido di gioia delle loro donne.

TUTTI: URRAH!!

GLI INDIANI (2)

INDIANI IN CERCHIO: - porsi tutti in cerchio a braccia e gambe

incrociate. Tutti: AUG!

SI PARTE PER L'ATTACCO: - alzarsi tutti insieme di scatto.

SI RAGGIUNGONO I CAVALLI: - pestare per qualche secondo i piedi per terra.

SI SALTA A CAVALLO: - l'effetto si ottiene battendo molto velocemente le mani sulle cosce e tra loro, gonfiando le mani in modo da ottenere il suono più sordo.

ORA GLI INDIANI CAVALCANO ALL'ATTACCO: - schiaffeggiare ripetutamente e a tempo le mani sulle cosce.

INIZIA A PIOVERE: - alcuni ragazzi imitano gli scrosci della pioggia battendo prima un solo dito, poi due poi tre, poi quattro ed infine cinque, in modo da rendere efficace il rumore della pioggia che aumenta di intensità.

GLI INDIANI CONTINUANO LA LORO CAVALCATA SOTTO LA PIOGGIA: - chi già sta battendo le mani sulle cosce, poco alla volta chiude le mani in modo da formare delle "scodelle", continuando a ritmo.

GLI INDIANI PASSANO SUL PONTE: - pugni sul petto anziché sulle cosce.

ARRIVANO A DESTINAZIONE E SCENDONO DA CAVALLO: - vedi i rumori fatti per la salita, ma in ordine inverso.

GLI INDIANI, ORA A TERRA, STRISCIANO VERSO L'OBIETTIVO: - strisciare le mani sui pantaloni, a tempo.

SFERRANO L'ATTACCO: la prima metà del gruppo urla: ZIPP (rumore delle frecce); l'altra metà grida: BANG.

Si ripete per un po', fino alla fine della battaglia.

L'ATTACCO E' FINITO. GLI INDIANI TORNANO ALL'ACCAMPAMENTO: - si ripetono tutti i rumori necessari, lungo il ritorno; dopo il ponte smette di piovere, OCCHIO DI LINCE cade da cavallo e finisce sulle spine di un cactus. TUTTI gridano: "CACTUS".

LA MARMELLATA

NARRATORE: Un bimbo sta mangiando della marmellata e la prende da un piattino con le dita. Mano sinistra aperta con il palmo in alto; con la mano destra fare il gesto di prendere della marmellata dal piattino e portarla alla bocca; poi sfregando in tondo la mano sul petto, esclamare:

TUTTI: Ah!

Ripetere tutto per tre volte.

NARRATORE: Arrivano le galline.

TUTTI: Fare il verso delle galline.

NARRATORE: Il bambino le scaccia.

TUTTI: Scio, scio!

NARRATORE: Poi torna a mangiare. Ora arrivano le oche.

TUTTI: fare il verso delle oche.

NARRATORE: Ecco una vespa.

TUTTI: Zss - zss - zss.

Seguire con gli occhi il volo della vespa che alla fine si posa sul piatto.

TUTTI: Se ti piglio...

Battere forte con la mano destra sul piatto.

TUTTI: Ah!

Mettersi la mano sul volto come per togliersi la marmellata schizzata.

Rumore della vespa che si allontana.

TUTTI:.....Zss-zss-zss.

LA STORIA DI ROSAURA

Questo ban è un dialogo fra l'animatore e il gruppo, e richiede buone doti di drammatizzazione da parte del conduttore, che cercherà di immedesimarsi totalmente nelle vicende dei protagonisti, mimando tutto ciò che canta.

TUTTI interverranno all'unisono, con tono di domanda o, di volta in volta, di meraviglia, di ribrezzo, etc.

Il ritornello va cantato da tutto il gruppo.

ANIMATORE: Vi canto di Rosaura, la storia del suo amor

TUTTI: Amor?

ANIMATORE: (parlato) Sì, l'amore, quella cosa che fa sbarbaciulare il cuore...

TUTTI: Aaahhh!

ANIMATORE: Ell'era una fanciulla dai bei capelli d'or...

Rit.: E zumparapappa zumparapappa, zum pa zum pa zum

E zumparapappa zumparapappa, zum pa zum pa zum

ANIMATORE: Vedete quel villino dalle persiane blu?

TUTTI: Blu??

ANIMATORE: (parlato) Sì, blu, colore del cielo quando non ci sono i nigoli

TUTTI: Aaaahhh!

ANIMATORE: Ebbene in quel villino ci stanno i genitor...

Rit.:.....

ANIMATORE: Un giorno che Florindo dalla sua bella andò

TUTTI: Ando?

ANIMATORE: (parlato) Sì, voce del verbo andare: io ando, tu andi.....

TUTTI: Oooooh!

ANIMATORE: Gli cadde sulla testa un vaso di....(si tura il naso, con

espressione schifata)
TUTTI: Eeeeh?
ANIMATORE: Minestra...
TUTTI: Aaaah!

Rit.:.....

ANIMATORE: La povera Rosaura, al vedere tale orror...
TUTTI: Orror?
ANIMATORE: (parlato) Sì, voce del verbo orrorare....
TUTTI: Oooooh!
ANIMATORE: La prese un temperino, e si trafisse il....(finge di infilzarsi
il sedere)
TUTTI: Oooooh! (scandalizzati)
ANIMATORE: ...il cuor! (portando velocemente la mano al cuore)
TUTTI: Aaaah!

Rit.:.....

ANIMATORE: Ora i due amanti giacciono sepolti in un tombin...
TUTTI: Tombin??
ANIMATORE: (parlato) Sì, piccola tomba a due posti...
TUTTI: Aaah!
ANIMATORE: Ed ogni can che passa si ferma e fa....(fa il gesto del cane
che alza la zampa per fare pipì)
TUTTI: Oooooh!
ANIMATORE: ...l'inchin! (passando velocemente nella posizione dell'inchino)
TUTTI: Aaaah!

Rit.:.....