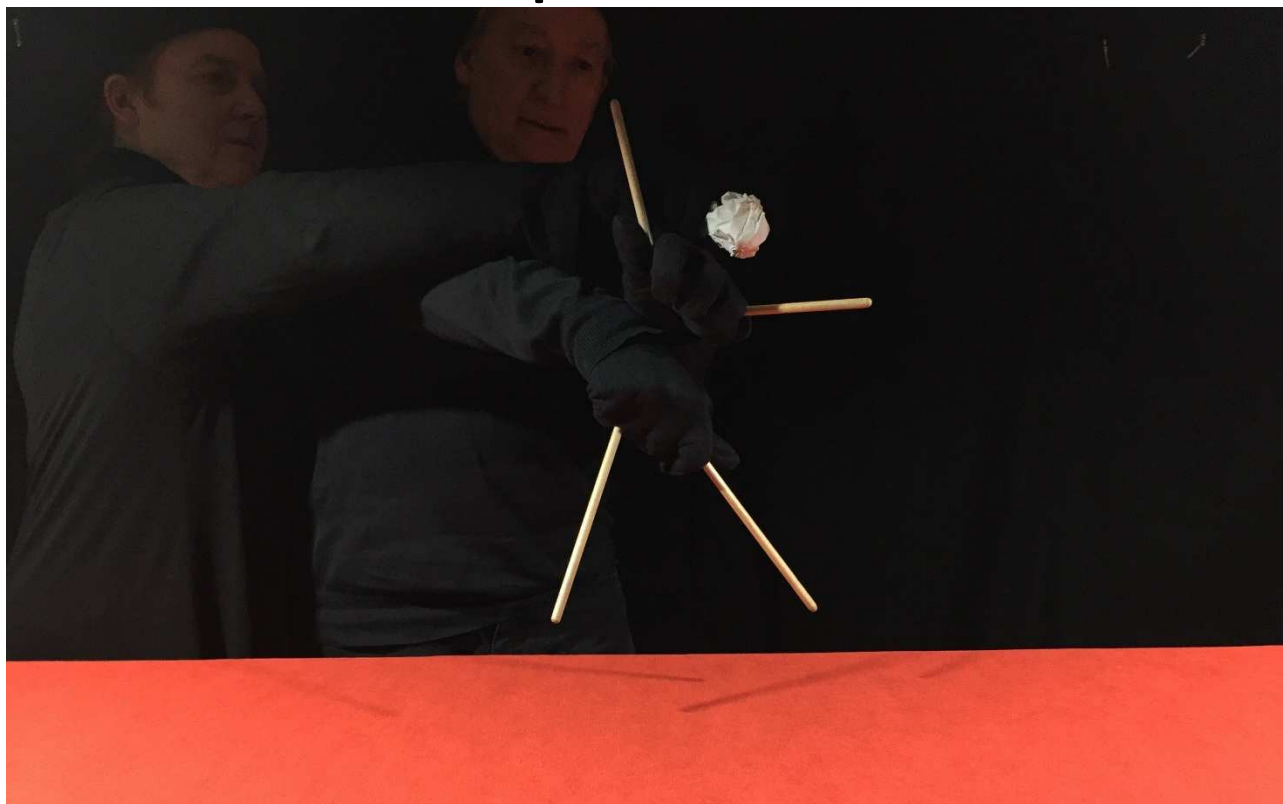


# ROCAMORA TEATRE

presenta



**"Giochi?**

**o la meraviglia di giocare, lasciando correre l'immaginazione"**

# ROCAMORA TEATRE

## DOSSIER dello spettacolo

### Titolo dello spettacolo e autori

#### **"Giochi? o la meraviglia di giocare, lasciando correre l'immaginazione"**

Una creazione di Rocamora Teatre, basata su un'idea originale di Carles Cañellas.

Spettacolo di **Teatro d'Oggetti** per bambini dai 2 ai 6 anni e famiglie. Formato medio. Senza parole.

Durata 50' (possiamo ridurre la durata se ce n'è bisogno).

### Scheda Artistica

Regia: Carles Cañellas

Attori-burattinai: Carles Cañellas e Susanna Rodríguez

Disegno e costruzione di oggetti scenici: Rocamora Teatre

Illuminazione: Carles Cañellas

Costumi: Susanna Rodríguez

Musica: InnoDB

### Dati di contatto della Compagnia / produttrice

Rocamora Teatre / Rocamora, SCP

C. Manresa 74. 08275 CALDERS (Barcellona)

[info@rocamorateatre.com](mailto:info@rocamorateatre.com) [www.rocamorateatre.com](http://www.rocamorateatre.com)

Telefono: (+34) 938 309 006. Cellulare: 616 438 555 / 603 743 089

Collegamento al sito Web: <https://www.rocamorateatre.com/it/giochi-spettacolo-teatro-oggetti-burattini.html>

Video: <https://vimeo.com/737141721>

### Introduzione

**"Giochi?"** è la domanda che viene posta a qualcun altro, indipendentemente dall'età, per invitarlo a condividere un di tempo di gioco, per divertirsi o intrattenersi insieme.

Giocare è condividere, è confrontarsi, è convivere. Ciò significa che imparare a giocare è una lezione vitale, una lezione di vita. Ma lasciamo una esperta nella materia finir da spiegarlo:

*"Il gioco è il nostro modo innato di conoscere il mondo e d'imparare. Lo portiamo di serie, così come la curiosità, motrice dell'attenzione e l'apprendimento. Gli insegnanti della scuola materna lo sanno molto bene! Approfittano di questa curiosa natura dei bambini per, attraverso la sperimentazione, accompagnarli nel processo d'insegnamento e apprendimento, di scoperta del mondo che li circonda e delle emozioni".*

*"Durante i primi anni di vita si verifica un numero molto importante di sinapsi neuronali [apprendimento]. Passata l'infanzia, si verificherà la prima potatura sinaptica. Semplificandolo molto, il cervello manterrà solo quelle connessioni che gli siano benefiche. In tal senso, la sfida, sia a casa che a scuola, è quella di rendere le esperienze di apprendimento positive e divertenti. E il gioco sembra avere gli ingredienti necessari perché l'apprendimento e il piacere diventino un tutto". Attraverso il gioco, a qualsiasi età, "sviluppiamo abilità socio-emotive, affrontiamo sfide, esercitiamo la creatività, ci socializziamo e mettiamo in pratica abilità comunicative, e spesso anche capacità motorie. Quando giochiamo, gli ormoni dello stress diminuiscono (lasciamo fuori le preoccupazioni) e il nostro cervello genera ossitocina (piacere), dopamina (motivazione), serotonina (regolazione emotiva) ed endorfine (felicità). Può esserci un cocktail migliore per l'apprendimento eterno?"*

**Noemí Royes** pedagoga, post-laurea in neuro-educazione presso l'Università di Barcellona  
(Estratto dall'articolo di Paloma A. Usó, pubblicato l'11/11/2017 nel supplemento "Criatures" del quotidiano ARA)

## Sinossi argomentale

Lo spettacolo **Giochi? o la meraviglia di giocare**, lasciando correre l'immaginazione, è un incitamento al gioco simbolico, al gioco libero.

### **Immaginazione e gioco**

Dalla prima scena, gli attori burattinai ci invitano a giocare, a lasciarci andare ed entrare con loro in un gioco scenico, in cui gli oggetti a loro disposizione prendono vita e si trasformano per arte della nostra immaginazione.

Con qualche matita, quattro fogli di carta, quattro forme geometriche, quattro guanti e un po' di carta crespata, giochiamo con loro "a far finta che..." Creano personaggi e con questi rappresentano storie sorprendenti e divertenti con pochissime cose, perché non abbiamo bisogno di nient'altro, se facciamo lavorare la **fantasia**, che è il filo con cui cuciamo tutto il **gioco libero**.

Il **gioco libero** -quello che non ha norme né regole, né ha bisogno di obiettivi da superare, né stabilisce competizioni né rivalità con altri giocatori, ma cooperazione e complicità-, nasce spontaneamente quando ci lasciamo portare **dall'immaginazione**, innata in tutti gli umani, per il puro piacere di giocare, creare e trasformare fantasticamente un mondo effimero, unico e diverso, dal più semplice.



## Messa in scena

Sul palco un tavolo di manipolazione tutto in nero, largo 1,60 metri e profondo 50 centimetri, inclinato leggermente per facilitare la visione della superficie. Superficie che cambia colore in ciascuna delle tre parti dello spettacolo, passando dal nero iniziale al rosso per la prima parte, al verde per la seconda e al blu scuro per la terza, chiudendo nuovamente lo spettacolo con l'iniziale nero. Dietro il tavolo di manipolazione, a 1 metro di distanza da questo, c'è un fondale nero largo 2,50 metri e alto 2 metri. E sopra di esso uno scaffale di 1 metro di larghezza dove sono posizionati i vari oggetti e attrezzi. Quale base è illuminata con una striscia di luce bianca, quando richiesto.

Le **misure del palcoscenico** (larghezza, profondità, altezza) sono 4 x 4 x 3 metri (adattabile fino a 3 x 2 x 2,5 metri). In capienze fino a 100 spettatori, o quando il pubblico sia disposto in anfiteatro o gradini, non abbiamo bisogno di un palco rialzato. Non sono imprescindibili quinte nere, né oscurità totale. La versatilità dello spettacolo ci consente di esibirlo anche in spazi non scenici e all'aperto (in una zona riparata dal vento) e durante il giorno senza luci.

L'**illuminazione** che usiamo nei teatri o negli spazi interni, consiste in una cortina di luce, che aiuta a focalizzare l'attenzione sul tavolo di manipolazione, lasciando i burattinai nella semioscurità.

Ci sono solo tre brevi momenti di oscurità (3") durante lo spettacolo, alla fine di ogni parte dello spettacolo.

All'inizio e fine del saluto finale, la luce del palcoscenico si sovrappone alle luci di sala.

I **personaggi** che vengono creati non usano le parole per comunicarsi, ma gesti, suoni e onomatopea, a eccezione delle tre volte in cui i burattini e gli attori ci invitano a giocare: "Giochi?" "Giochiamo?", "Giochiamo!"

La **musica**, composta appositamente, è di esecuzione elettroacustica, creando gli ambienti corrispondenti a ogni momento dello spettacolo.



