

# IL VIAGGIO DI DOROTHY e PETER PAN



LABORATORI cl. 3<sup>a</sup>  
Giovanni XXIII - Freto

a.s. 1984-85

# ATTIVITA' DI LABORATORIO

I laboratori delle classi terze sono tre:

## STAMPA E FOTO

In questo laboratorio, i bambini, divisi in due gruppi, hanno preparato la scheda di due libri letti in classe: PETER PAN IL MAGO DI OZ

- titolo
- autore
- personaggi - genere
- ambienti
- trama - giudizio

e hanno prodotto tre testi collettivi:

- 1) SE CI FOSSE ... UN' ISOLACHENONCE'
- 2) L' AVVENTURA DI PATATINO
- 3) DIVENTARE GRANDI.

Questi testi sono stati:- battuti a macchina- documentati con disegni-  
- prodotti su matrice - stampati col limografo.

Inoltre il laboratorio ha svolto un lavoro di documentazione degli altri

laboratori attraverso: \_ fotografie documento  
- riproduzione di disegni  
- stampa di progetti e campioni.

## PITTURA

Sono stati riprodotti graficamente i personaggi e gli ambienti dei due libri letti: IL MAGO DI OZ PETER PAN

Itinerario seguito: 1) Discussione con i ragazzi sull'argomento  
2) Suddivisione in due gruppi  
3) Scelta dei personaggi e delle situazioni più importanti e rappresentative.

Tecniche utilizzate: a) China  
b) Acquerello  
c) Matita

## DRAMMATIZZAZIONE

Il laboratorio di animazione teatrale si è svolto in due momenti:

- 1) Scelta e drammatizzazione del libro Il mago di Oz
- 2) Scelta e drammatizzazione del libro Peter Pan

Sono state seguite le seguenti fasi:

- a) suddivisione dei bimbi
- b) animazione della storia
- c) progettazione e realizzazione dei costumi
- d) ascolto e scelta delle musiche fatte e sottolineare l'azione o a rappresentare un personaggio
- e) Rappresentazione della storia mimata e recitata.

# SCHEDA DEL LIBRO

titolo: "IL MERAVIGLIOSO  
MAGO DI OZ"

autore: L. Frank Baum

genere: Romanzo Fantastico

personaggi:

DOROTHY

- La bambina protagonista del viaggio

LA STREGA

MALVAGIA DELL'EST

- che viene schiacciata dalla casa di Dorothy liberando i Munchin dalla schiavitù.

LA STREGA

DELL' OVEST

- che viene liquefatta da Dorothy e così i Qualding sono liberi.

LA FATA

DEL NORD

- che con un bacio protegge Dorothy dalle disavventure.

GLINDA,

FATA DEL SUD

- che esaudisce il desiderio di Dorothy .

TOTO

- il cane di Dorothy che accompagna sempre la sua padrona.

LO SPAVENTAPASSERI

- Il personaggio

accompagna Dorothy dal mago di Oz.

IL BOSCAIOLO

DI LATTA

- Il personaggio senza cuore che si unisce a Dorothy e allo spaventapasseri per andare da Oz

IL LEONE

VIGLIACCO

- che non ha il coraggio; un altro personaggio, che chiede di essere portato dal mago di Oz.

IL MAGO DI OZ

- il personaggio che vuol fare credere di essere un grande mago e con i suoi trucchi e le sue bugie riesce a ingannare tutti.

LE SCIMMIE

ALATE

- Le scimmie che possono esaudire per tre volte i desideri di chi ha la cuffia d'oro.

I KALIDHA

- animali fantastici e terribili col viso da tigre e il corpo da orso.



IL PAESE DI PORCELLANA (dove tutti gli animali e le persone sono fatti di porcellana )

IL PAESE DEI QUALDING ( dove il colore rosso è fondamentale )

## TRAMA :

Una bambina rimasta dentro la casa fu trasportata da un ciclone che la porta nel paese dei munchkin.

Dalca sa di Dorothy schiaccio, la malvagia strega dell'Est; la strega del Nord dà un bacio a Dorothy per salvarla dai pericoli.

Dorothy dopo molto cammino incontra uno spaventapasseri infilato dentro un palo; lo salva e lo porta con sé per chiedere a Oz un cervello.

Nel bosco incontrano il Boscaiolo di Latta che era bloccato

dalla ruggine e anche lui si incamminò per andare dal grande Oz. per chiedergli un cuore. Durante il cammino entrarono in una foresta fitta; incontrarono il leone vigliacco che voleva aggredire Toto, ma poi confessò di essere codardo e si <sup>un</sup>per chiederne un po' di coraggio al grande Oz. I nostri amici durante il

cammino subiscono delle disavventure. Mentre camminarono

Dorothy, il leone e Toto si addormentarono in un campo di papaveri velenosi. La regina dei tepi di campagna viene salvata dal bo-

scaiolo di latta da un gatto selvatico e lei è ricognoscenza salvando il leone e Dorothy. I nostri amici giungono finalmente davanti alla bella città degli Smeraldi. Incontrarono il guardiano della città che consegnò loro degli occhiali con le lenti verdi. Dopo aver attraversato la città degli Smeraldi entrarono

finalmente nella grande sala del mago, Dorothy vede la grande testa, lo spaventapasseri vede la dama e il boscaiolo vede un mostro, infine il leone vede una palla di fuoco

Il mago promette di aiutarli solo se uccidano la malvagia strega dell'Ovest. Le scimmie alate catturano Dorothy, ma lei riesce a liberarsi dalla malvagia strega buttandole un secchio d'acqua addosso. Quando tornano dal grande Oz scoprono che è solo un vecchio imbroglione e per i suoi imbrogli chiede perdono ai nostri amici. Esaudisce i desideri dello spaventapasseri, dello mino di latta, e del leone vigliacco. Oz avrebbe aiutato anche Dorothy, ma la mongolfiera vola via. Gli amici proseguono il viaggio verso sud per chiedere a Glinda di esaudire il desiderio di Dorothy.

Glinda dice a Dorothy di fare tre passi perché le scarpe sono magiche e le permettono di tornare nel Kansas.

1) Lo spaventapasseri diventa il governatore della città di Smeraaldo.

2) Il boscaiolo diventa il governatore degli Winkie.

3) Il leone diventa il re degli animali.

Dorothy torna a casa contenta di aver fatto un viaggio avventuroso.

tempo:

Il viaggio ha la durata di un sogno e non si sa quando avviene perché è una storia inventata e fantastica.

ENRICO LO JACONO E PIVETTI SILVIA

# ambienti :

KANSAS ( è una zona grigia dove spesso ci sono i cicloni)

IL PAESE DEI MUNCHIN ( è un paese tutto colorato e il colore dominante è il blu)

IL CAMPO DI GRANO ( dove c'è lo spaventapasseri che spaventa gli uccelli che vengono a mangiare il grano)

IL BOSCO ( dove trovano il boscaiolo di latta)

LA FORESTA ( dove vivono animali feroci come : leoni tigri e pantere)

LA CITTA' DI SMERALDO ( dove la città è tutta fatta di smeraldi e il colore fondamentale è il verde)

IL CAMPO DEI PAPAVERI VELENOSI ( sono dei papaveri che fanno dormire per tanto tempo )

IL TERRITORIO DELLA MALVAGIA STREGA DELLA ovest ( non ci sono case e fattorie  
il terreno non è arato e di solito molte colline )

IL TERRITORIO WINKIE ( territorio dove tutto è giallo , compreso il castello )

LA FORESTA DEGLI ALBERI GUERRIERI ( dove il boscaiolo di latta con l'accetta taglia i rami e fa strada ai

# SCHEDA DEL LIBRO

titolo :

PETER PAN

autore : J. MATTHEW BARRIE

Genere : FANTASTICO

## PERSONAGGI :

### PETER PAN

- Le caratteristiche di Peter sono = che é molto vanitoso infatti quando Wendy gli cucì l'ombra lui disse: " Come sono stato bravo !: " Non cresceva mai e aveva i dentini da latte un vestitino di foglie secche di linfo, poteva anche volare ed é abbastanza astuto aveva il comportamento infantile .

### WENDY:

- Le sue caratteristiche: é gentile , buona e generosa come quando perdona Trilly per aver tentato di ucciderla; si comporta in modo materno con i Bimbi Smarriti.

### LA FAMIGLIA

#### DARLING

- Gianni, il fratello più grande che crede di essere superiore a suo fratello.  
Michele, é il fratello più piccolo ; crede che Wendy sia la sua vera mamma .  
Signora Darling, affettuosa, gentile e materna. Signor Agenore Darling, pensa solo al denaro.

## TRILLY

- Trilly aveva un vestito di foglie secche, aveva una lucina, un paio di ali ed era molto piccola.

era anche gelosa di Peter perchè Wendy le aveva dato un bacio e Trilly da quel momento le fece tanti dispetti. Trilly era ricoperta di polvere di fata però non parlava come gli esseri umani ma con una specie di tintinno che capiva solo Peter

## CAPITAN UNCINO

- Ha i capelli neri a riccioli, due occhi azzurri, un cappello con la sua vanitosa piuma aveva anche un uncino sulla mano destra che aveva tagliato Peter e aveva dato a un cocodrillo che aveva ingoiato un orologio. È un vigliacco perchè ad esempio con la sua ciurma è severa perchè hanno paura di lui.

## LA CIURMA

+ ci sono 7 pirati: Cecco, Gentiluomo, Spugna, Cambusa, Denteduro, lasagna, Lanterna.

## I BIMBI SMARRITI

- Le caratteristiche dei bimbi: ci sono quelli che scivolano dalle carrozzine e si perdono.

I BIMBI SMARRITI INDOSSANO pelli di orsi uccisi. Peter quando vede che i bimbi smarriti diventano adulti li caccia via.

I bimbi smarriti in tutto sono sei: Trombetta il più disgraziato e il più umile, Pennino il più allegro e alla mano, Volpuccio il più vanitoso che fischia e balla, Orsetto che combina sepre delle marachelle i due gemelli che non li possiamo descrivere perchè erano identici.

11 DINGA

Peter Pan invita i bimbi della famiglia Darling a andare con lui all'isola che non c'è perchè Wendy possa raccontargli le favole per fargli da mamma ai bimbi Smarriti. Peter insegnò ai tre fratelli a volare per accompagnarli all'Isola che non c'è. In volo Trilly è costretta a nascondersi nel cappello di Gianni; infine il cappello viene tenuto in mano da Wendy, Trilly è dispettosa con Wendy perchè è gelosa di Peter Pan. Infatti Trilly dice ai bimbi Smarriti che Peter ha ordinato di uccidere Wendy.

Quando torna Peter si arrabbia con Trombetta perchè confessa di aver ucciso Wendy.

I bimbi Smarriti decidono di fare una casa a Wendy perchè è svenuta.

Wendy quando si svegliò, trovò i bimbi vicino a lei. Siccome è molto tardi, Wendy ordina subito ai bimbi di andare a letto.

Mentre Wendy e i suoi fratelli sono sull'isola, affrontano numerose avventure.

Una di queste è questa: una volta i bimbi Smarriti con Peter Pan andarono all'isola del teschio e i pirati volevano uccidere Giglio Tigra to.

Peter imitando la voce di Capitano Uncino. A un certo punto si vedeva in lontananza il Capitano Uncino. Il Capitano adirato dalle parole di Peter disse: "Ciurma, attacca-te!" Durante la battaglia Uncino ferì Peter Pan che era solo con Wendy.

A un certo punto Peter vede l'aquilone di Gianni e dice "Wendy attacca ti alla corda" a quel punto Peter vede l'Uccello che non c'è l'uccello regala il nido a Peter con dentro le uova dopo un po' di "navigazione" Peter trova il cappello da gentil' uomo dove ripone le uova dell'uccello. Peter era sano e salvo.

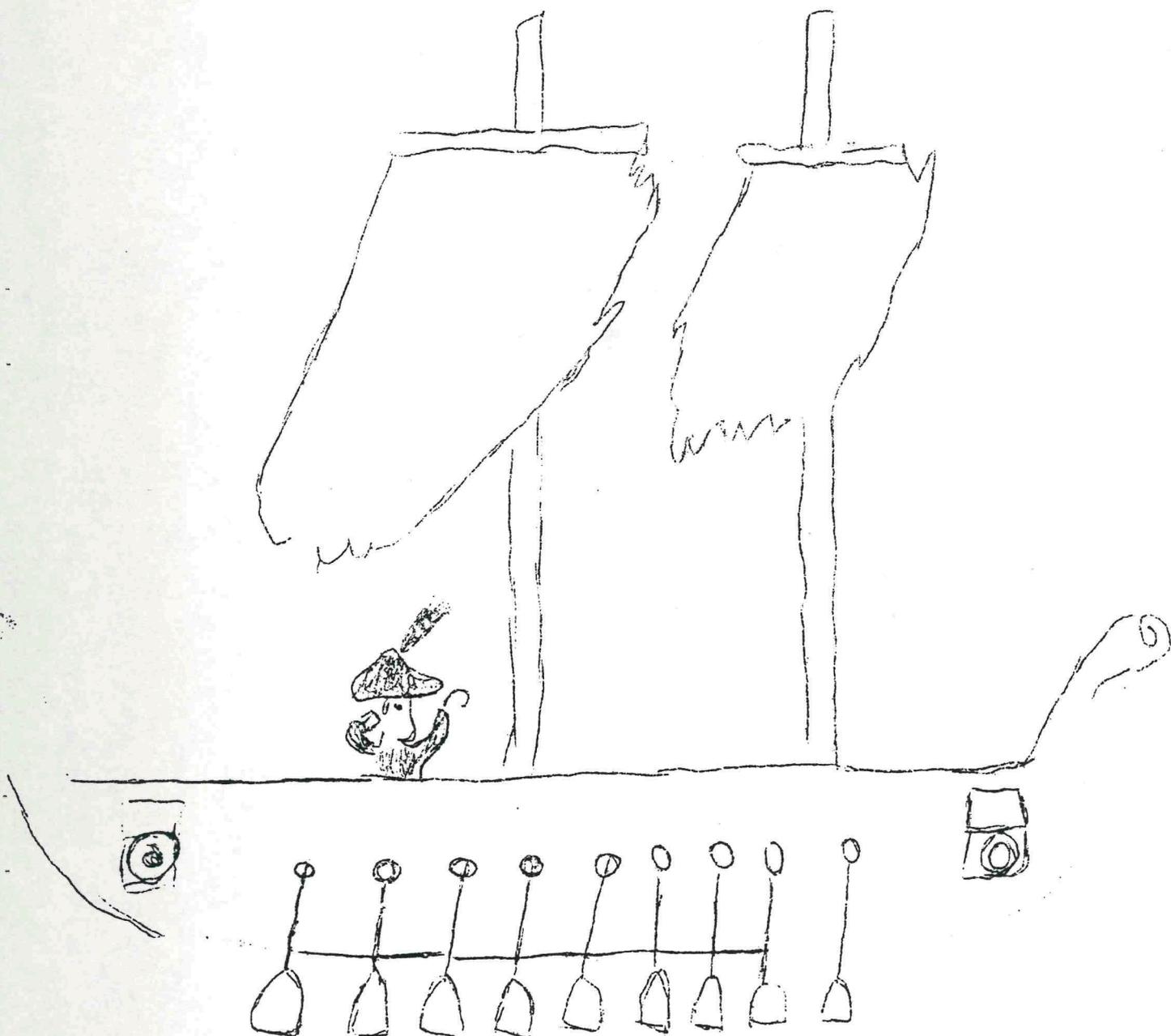
Abbandonò l'imbarcazione e tornò alla casa sotterranea.

A quel punto dopo tre lune Peter sentì i pirati attaccare gli indiani. Si sentivano voci strazianti, erano gli Indiani massacrati dai pirati di Uncino. I bimbi sentono il

Dopo l'acqua sommersa ergeva l'isola e i marinai affogavano.  
Era una nave sgangherata e coperta di sudiciumi ; ogni tra-  
ve del tavolo dove sedeva la stoffa come un pavimento  
cosparso di piume impasticciate . C'erano pochi rumori e nes-  
suno piacevole , tranne il ronzio della macchina da cucire  
alla quale sedeva Spugna .

Alcuni pirati bevevano , sopra coperta , nei miasmi della  
notte , altri ; sparsi tra i baliri.

DATILOGRAFE: Elisa Linda



## ambienti :

CASA DARLING ( Camera da letto dei bambini)

- ISOLACHENONCĀ - la casa sotterranea
- laguna delle sirene
  - isola del Teschio
  - accampamento indiano
  - nave dei pirati
  - foresta con bestie feroci.

All'inizio della storia si svolge in casa Darling che ora descriviamo: la camera da letto dei bambini è composta da: tre letti, un armadio, un comò, dei lumini. Il salotto è composto da: il camino, le poltrone, un divano, una vetrina, una tavola e delle sedie.

La storia si svolge nell'IsolachenoncĀ che esiste solo nei sogni dei bambini. Quando i bimbi arrivano in volo sull'isola, la riconoscono: dai pirati, i Pellerossa, la laguna delle sirene e dalle belve feroci, dall'isola del Teschio, tutte cose che avevano già visto nei loro sogni.

Gli alberi sono l'entrata della casa sotterranea sono fatta a larghezza dei bambini Smarriti .

Peter Pan non vuole che i bimbi ingrassino perchè altrimenti dovrebbe allargare l'entrata così riuscirebbe a passare anche Uncino.

La casa sotterranea è composta da: da un letto grande , un camino che si sposta, una culla dove Michele dorme.

L'albero che non c'è fa da tavola ; finita la colazione tagliano l'albero che ricresce ogni mattina?

La laguna delle sirene è formata come un teschio dove i Pirati lasciavano i marinai.

# L'AVVENTURA DI PATATINO

Un giorno Patatino guardava la TV vide un' astronave. Si è sdraiato sul divano accanto al suo gattone bianco e ha cominciato a sognare. Sognava di guidare un' astronave insieme ad alcuni amici per arrivare sulla Luna. Uno dei suoi compagni di viaggio non ha i piedi ma ha un paio di rotelle; un altro al posto del naso a una carota. Il ultimo compagno di viaggio mancano le orecchie ma ha due antenne gli permettono di localizzare i pericoli e captare i segnali.

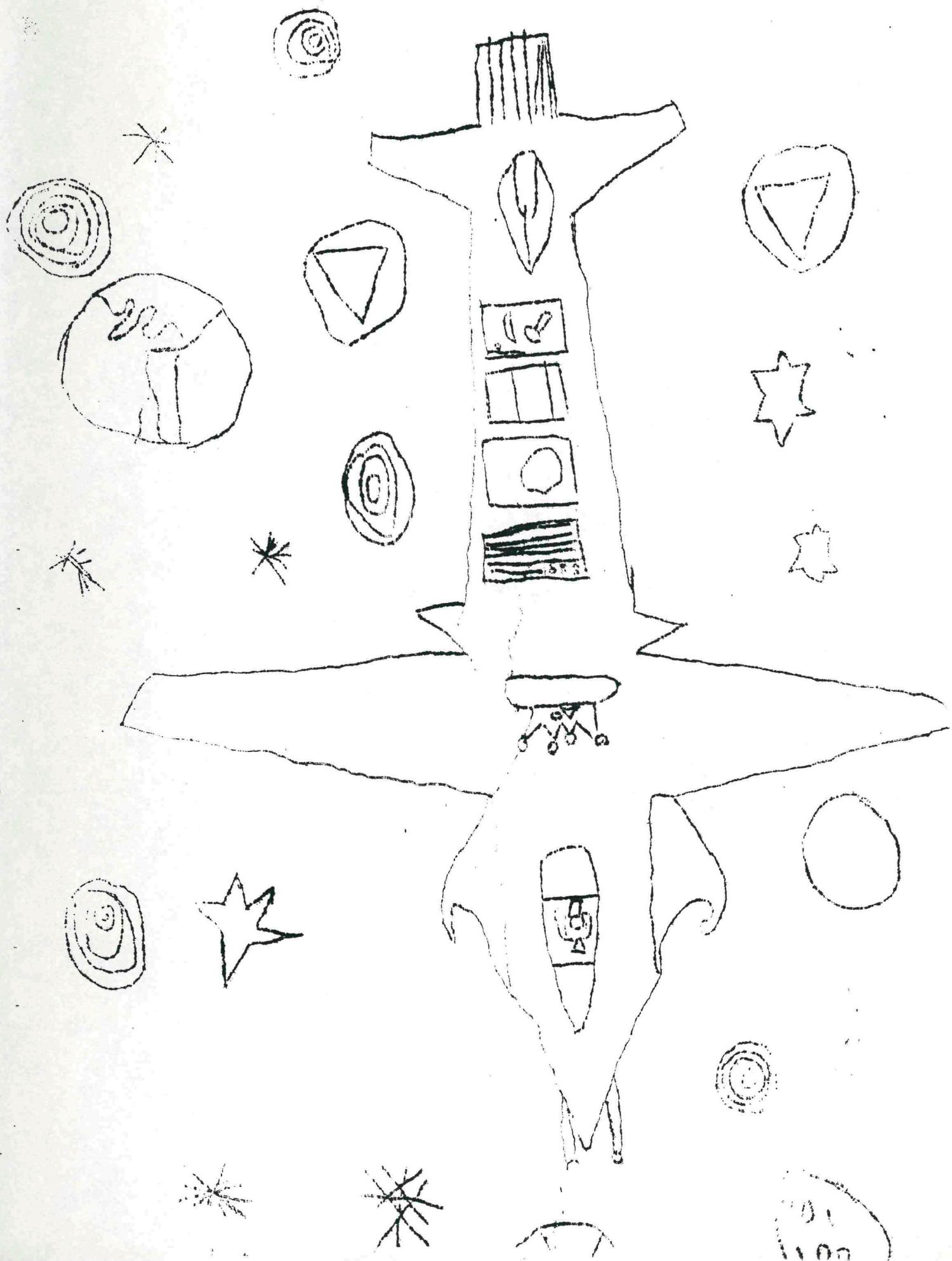
Un buffo asi nello senza naso era l' amico fedele di PATATINO e lo seguiva in tutte le avventure. Rotellino, Carottino, Antennino e Giacomino erano i nomi di tutti i suoi amici. L' astronave è atterrata su un pianeta pieno di sabbia e rocce. Non trovando cibo decidono di ripartire per un nuovo pianeta. Atterrati sul pianeta Verdino trovano tesori e cibo e dopo vanno in albergo per riposare. Patatino chiede al cameriere di portare un hamburger ed un caffè. Dopo una notte di riposo vanno al Luna Park per divertirsi un po' sulle giostre.

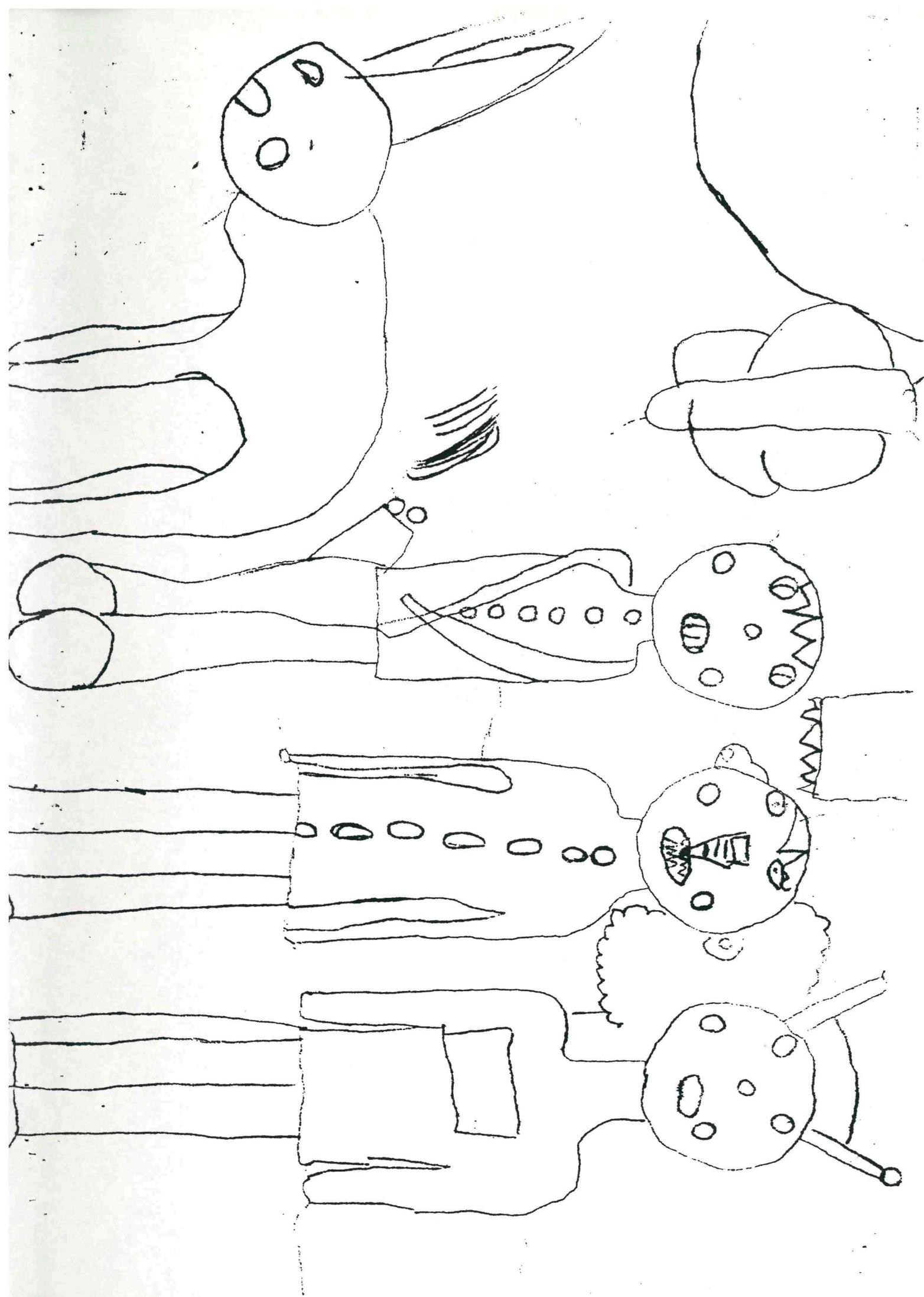
Nel bel mezzo del divertimento, compare una strega che li cattura: afferra Carottino per la carota, Antennino per le antenne e a Rotellino blocca il motore; non potendo prendere Giacomino per il naso lo afferra per le orecchie. Tutti i nostri amici finiscono in un grande sacco buio, stranamente Patatino che prende un gancio e afferra la strega per il collo e la uccide. Libera i suoi compagni e volocemente insieme scappano sull' astronave. I compagni di Patatino sono felici perché si accorgono che la strega ha preso loro perché erano diversi.

Pata tino li consola e fa di tutto per aiutarli dicendo  
s. Rotellino che le sue ruote sono importanti, come i piedi,  
anzi, sono più importanti, perché possono andare più  
veloci. A Ca rotino dice che non è differenza tra un  
ma se a pata tino che un naso a ca nota. Ad Antennino dice  
che è più forte unato di lui ad avere le antenne così  
le api e le zanzare non possono andare a fare il nido nel-  
le sue orecchie e non deve lavarle tutti i giorni.  
All' antinello Giacomino dice di non preoccuparsi perché  
un giorno un grande ma gli costruirà un magnifico  
ma so. Dopo tutti questi consigli Pa ta tino smette di  
so gnare e si ritrova sul pavimento accanto al suo  
morbidissimo gattone. La sua mamma gli chiede: "Cosa fai  
lì per terra?"

ENRICO LOIACONO MARCELLO RAMIRATI  
GIULIA RINALDI BARBARA FORESTI  
ANTONIETTA ZIFFARONI SIMONE MALAGUTI

Dattilografi: ENRICO UGUZZONI - GIULIA RINALDI





# Se ci fosse... un' Isolachenonce'

Spesso ad ogni bambino capita di sognare , ad occhi aperti o ad occhi chiusi ; di perdersi con la mente in un mondo immaginario che esiste solo nella fantasia e nei desideri.

A noi capita spesso di immaginare di vivere in un' isola , abitata da soli bambini che si trova lontano, dal resto del mondo.

Questa isola ci appare circondata da un mare stupendo con un' acqua limpida e trasparente che ci lascia vedere il fondo abitato da tantissimi pesci colorati che, tutto il giorno giocano con alcune sirene che abitano nelle grotte sotterranee dell'isola . Ah , dimenticavamo , l'acqua di questo meraviglioso

mare non è salata , bensì zuccherata . Le spiagge che arrivano al mare appaiono bianche e lucenti per lo

zucchero dell'acqua marina che vi si deposita . Sull'isola il cielo è spesso ricoperto di soffici nuvole dai delicati colori , che lasciano appena intravedere il sole.

Quando piove scende una leggera pioggerellina le cui goggioline hanno lo stesso colore delle nuvole da cui provengono .

Nelle ore più calde della giornata si alza un venticello

che rinfresca meravigliosamente l'aria e ci permette così

di rimanere all'aperto a qualsiasi ora.

Avrete già capito che nella nostra isola è sempre estate , così i suoi grandi prati sono sempre ricoperti di erba verde e fiori profumati .

Per sparsi per l'isola ci sono tantissimi boschetti di alberi da frutti.

Questi alberi sono enormi e intagliata nel

tromco hanno una scaletta a chiocciola che permette di salire  
sui rami più alti per raccogliere la frutta sempre matura.

Sul terreno di ogni boschetto crescono numerose pianticelle  
di frutti di bosco.

Tutta l'isola è cosparsa di funghi giganteschi con una porticina  
che permette di entrare. I funghi sono un rifugio sicuro  
per gli animali e animalletti che vivono sull'isola.

I protagonisti assoluti su quest'isola siamo senz'altro noi  
bambini.

Il nostro villaggio è fatto di cose "aeree" poste cioè tra la fol-  
ta chioma di giganteschi alberi. Per scendere dalle nostre abi-  
tazioni usiamo un lungo scivolo, mentre per salirvi ci serviamo  
di scalette di corda che si possono arrotolare.

Nelle nostre case ci stiamo quasi solo per dormire, perchè cer-  
chiamo di goderci il più possibile la nostra meravigliosa isola.

Le nostre preoccupazioni sono quelle di aiutare gli animali  
e nello stesso tempo di giocare.

Anche tra di noi giochiamo molto volentieri; il nostro gioco  
preferito è arrampicarci sugli alberi anche perchè diventa molto  
piacevole tornare poi a terra, visto che abbiamo tutti la  
capacità di spiccare piccoli voli.

Purtroppo questa nostra capacità scompare quando torniamo nel  
mondo reale.

Che peccato! Questa strana abilità si sviluppa col passare degli  
anni, infatti i bimbi molto piccoli riescono a fare solo grandi  
salti: per questa caratteristica somigliano a dei canguri.

Anche galoppare negli ampi prati della nostra isola è molto  
divertente. Qualche volta, anche se molto raramente, si scatenano  
sulla nostra meravigliosa isola grossi temporali.

I nuvoloni sembrano assumere sembianze umane, con espressioni e  
volti familiari. In queste occasioni noi subito ci rifugiamo nelle  
nostre casette perchè siamo presi dalla paura che i nostri geni-  
tori ci stiano richiamando alla realtà.

ELISA R. MIRELLA MAURO PAOLA FRANCESCO ENRICO V. ALESSANDRO ENRICO P.



# la mia isolachenoncè

Io, la mia Isolachenoncè, la vorrei come NewYork, ma vorrei, al posto della gente, soltanto dei computer e robot automatici, inoltre non la vorrei tanto movimentata, ma la vorrei come un' enorme università.

Questo mondo lo vorrei senza la forza di gravità, e anche a forma di cubo e poi dovrebbe essere racchiuso in una palla di vetro.

Questo mondo lo vorrei milioni e milioni di anni-luce nello spazio, lontano dalla terra; al centro di questo cubo vorrei uno spaziorporto, ma non per difendermi dagli Extraterrestri, ma per andare a fare delle ricerche sui pianeti. Ogni astronave dovrebbe avere una tuta-spaziale con tutti dei rivelatori di ciminiera sotterranee, così potrei andare su un pianeta e scoprire se là ci fossero esseri viventi, uranio e altri materiali. Nel mio mondo inoltre, non ci vorrei tante pietanze da mangiare come: la carne, la minestra e la frutta, ma vorrei che ci fosse soltanto una pillola che contenga tutte le vitamine necessarie per la sopravvivenza. La mia città vorrei che fosse sospesa nel nulla. Nell'Isolachenoncè vorrei che ci fossero soltanto gli spigoli del cubo e tra un grattacielo e l'altro, non vorrei che ci fossero le strade, ma dei tubi di collegamento che fossero a metà del grattacielo. Vorrei le macchine a forma di uovo; gli spigoli del mio mondo li vorrei fatti di laser in modo che la atmosfera esterna fosse tutta buia; tanto il laser mi illuminerebbe tutto quanto.

Io vorrei essere il capo.

I tubi di collegamento li vorrei con una sponda laser dove gli uomini robot possano camminarci sopra per non essere investiti.

Inoltre vorrei che la vita fosse infinita.

Nello spaziorporto ci vorrei anche una nave immensa come la Galactica dove all'interno ci starebbero più di 1.000 robot e, naturalmente io.

Le stanze dovrebbero essere molte; quanti sono i robot.

Io, invece, vorrei abitare in un grattacielo tutto per me; questo grattacielo lo vorrei con sei stanze, in una ci vorrei un laboratorio chimico, in un'altra una sala di computer, in quella di mezzo la mia stanza e in quella appena più bassa, una biblioteca con migliaia di libri.

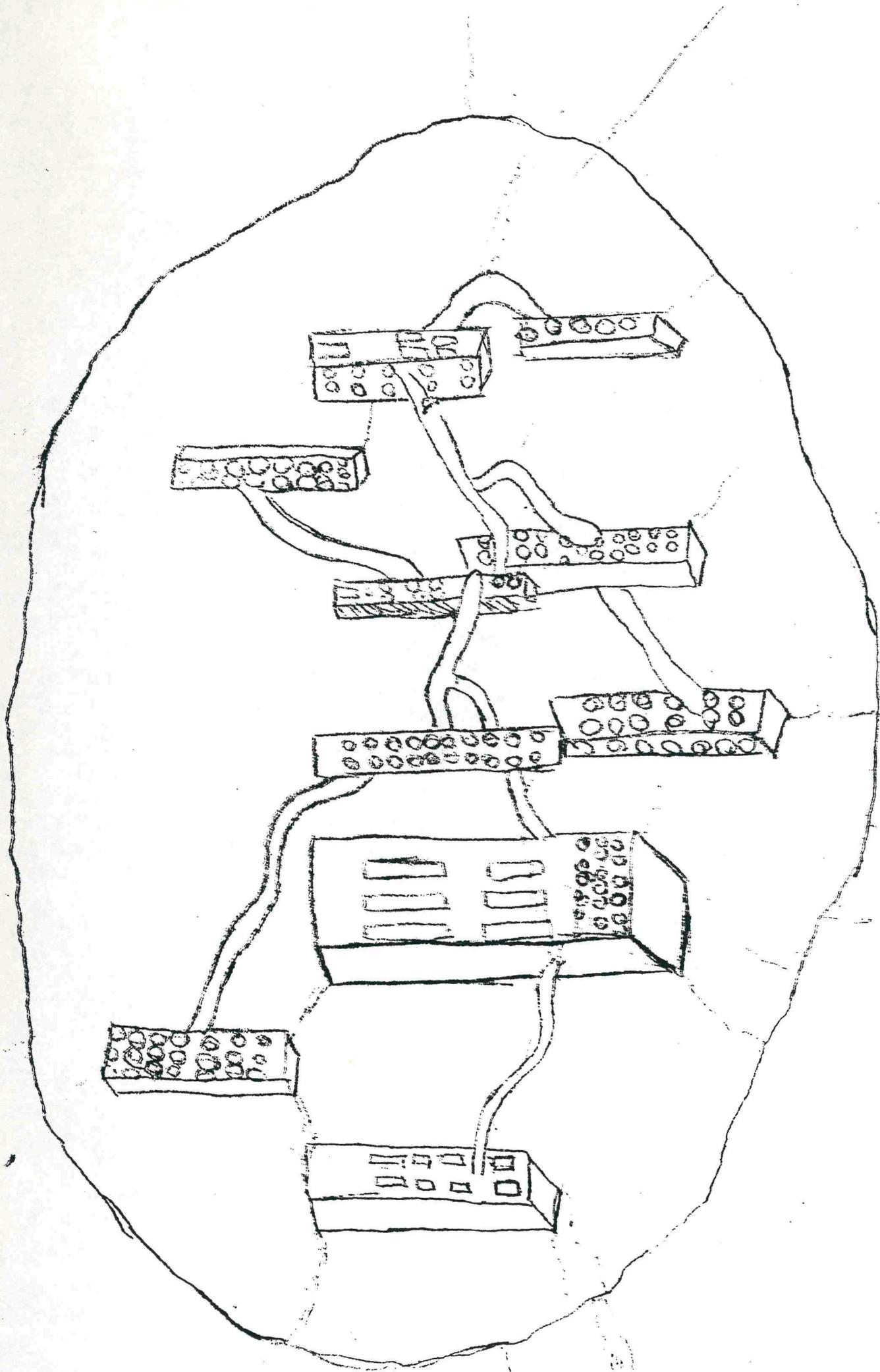
Al piano terra vorrei una stanza che inquadra tutta la città e so cosa succede e ho tutte le comunicazioni.

Con queste macchine potrei parlare con chi voglio.

I tubi di collegamento li vorrei luminosissimi e doppi; alle due estremità vorrei un computer che dice se il tubo è pieno o vuoto di macchine.

I vestiti li vorrei luminosi così potrei distinguere un automa quando passa.

Marco M.



# DIVENTARE GRANDI

Noi bambini abbiamo molto tempo per giocare e quindi possiamo divertirci.

I nostri genitori invece hanno poco tempo per giocare perchè debbono lavorare e fare le faccende di casa.

Inoltre i bambini vengono sempre aiutati da un adulto quando devono imparare qualcosa di nuovo, oppure sono ammalati oppure quando hanno paura.

Gli adulti invece debbono, quasi sempre arrangiarsi senza l'aiuto di nessuno a risolvere i loro problemi.

I grandi possono comprarsi le cose che vogliono perchè, lavorando, guadagnano dei soldi.

Quando i bambini desiderano comprarsi dei giochi o dei vestiti, devono sempre chiedere ai loro genitori il permesso per acquistare. I bambini non possono andare a fare viaggi in paesi stranieri perchè non hanno il passaporto e li lasciano entrare solo se sono accompagnati dai propri genitori.

Solamente i grandi possono guidare l'automobile perchè per avere la patente ci vogliono almeno diciott'anni.

Da grandi si prendono meno sgridate che da piccoli.

Infatti quando un signore fa confusione sull'autobus i presenti non lo sgridano, ma tengono per sé quello che pensano; se invece è un bambino che fa confusione (sull'autobus) i passeggeri si sentono in diritto di sgridarlo.

Anche gli adulti, però se non fanno quello che gli dice il loro padrone, possono essere sgridati.

Questo vale anche per i militari. Gli adulti riescono a costruire molti oggetti con materiali diversi (legno, metalli, plastica, carta ecc...) perchè possono usare degli strumenti che a noi bambini sono vietati perchè considerati pericolosi, come la sega, il trapano, il martello ecc...

Diventare grandi presenta anche degli aspetti che non ci piacciono come andare a militare , fare la guerra e diventare vecchi .

Essere obbligati ad andare a militare non è piacevole perchè si sta lontano dalla famiglia e dagli amici.

In oltre se scoppia la guerra c'è il pericolo di morire ammazzati .

Saremmo contenti di crescere ma anche di fermarci a una certa età per non diventare vecchi.

Infatti diventare vecchi aumentano le possibilità di amma-

larsi e si avvicina l'ora della nostra morte .

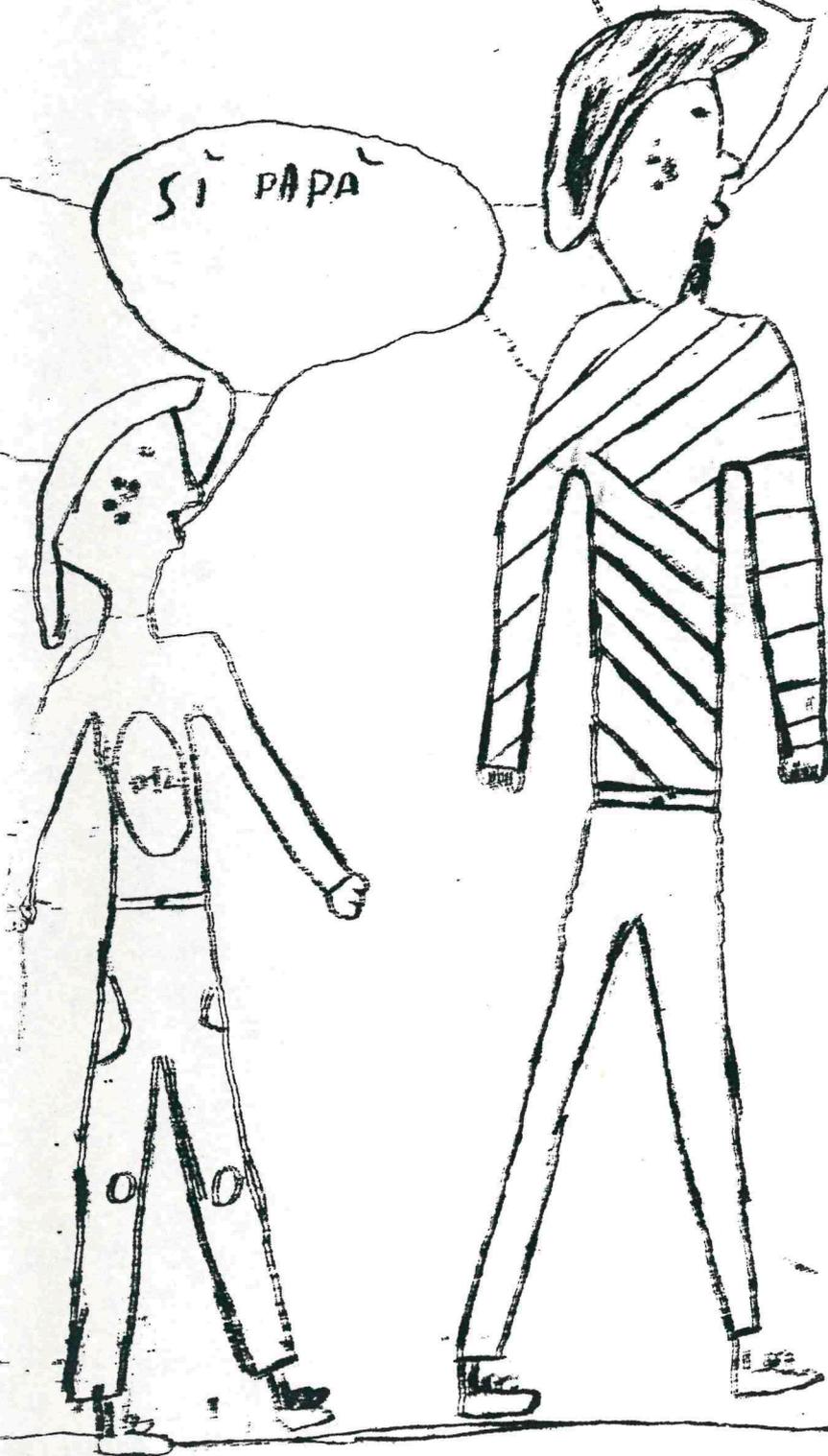
Mentre Peter Pan voleva restare sempre bambino, noi vogliamo restare sempre giovani.

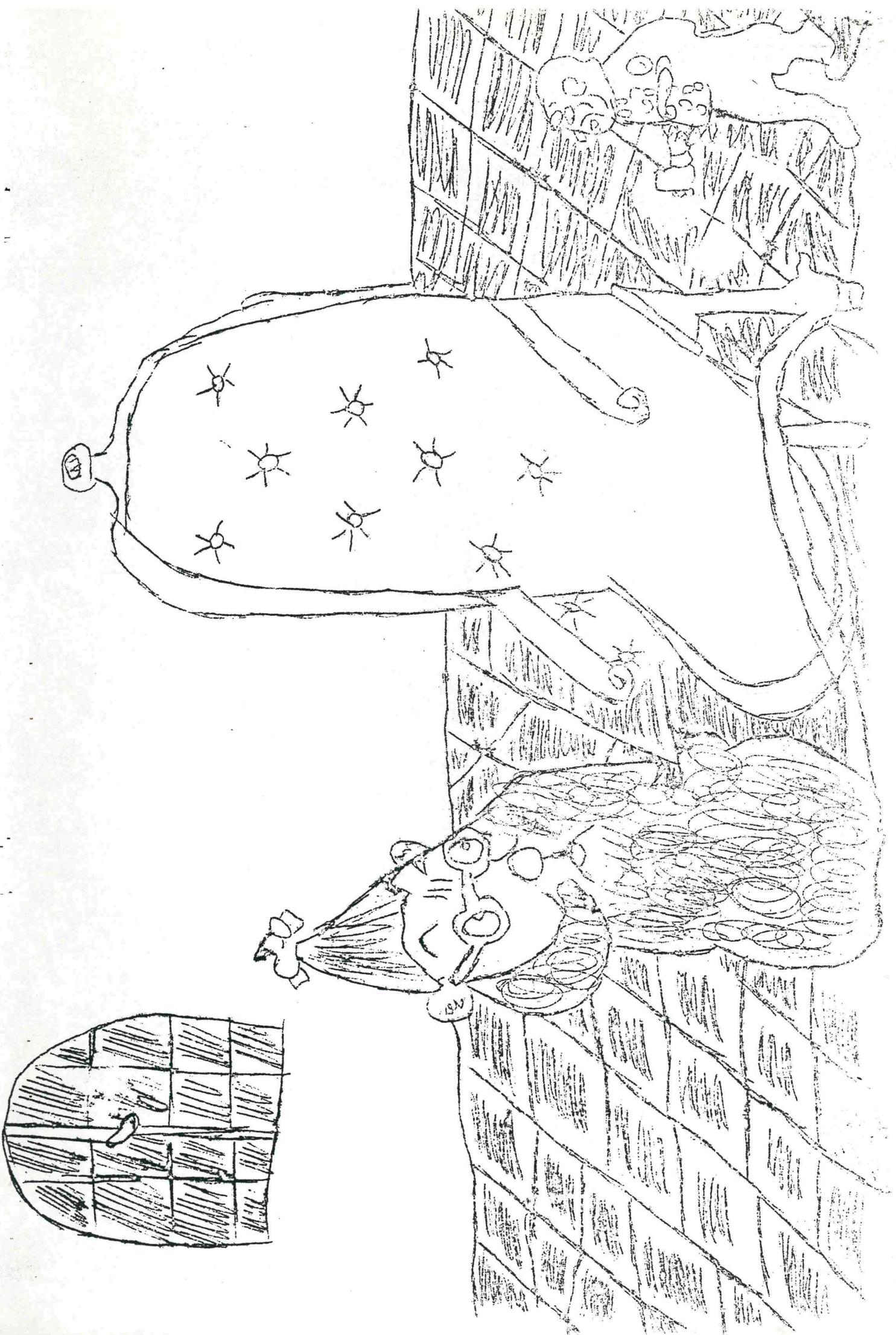
LINDA TURCI, FRANCESCO TARDINI, LUCA COVILI, FRANCESCA VECCHI,  
IVAN PENITENTI, MARCO TAMELLI, ALBERTO RUFFATO.  
ERMINIA VATTIERO.

Dattilografi: ELISA REDEGHIERI - LINDA TURCI

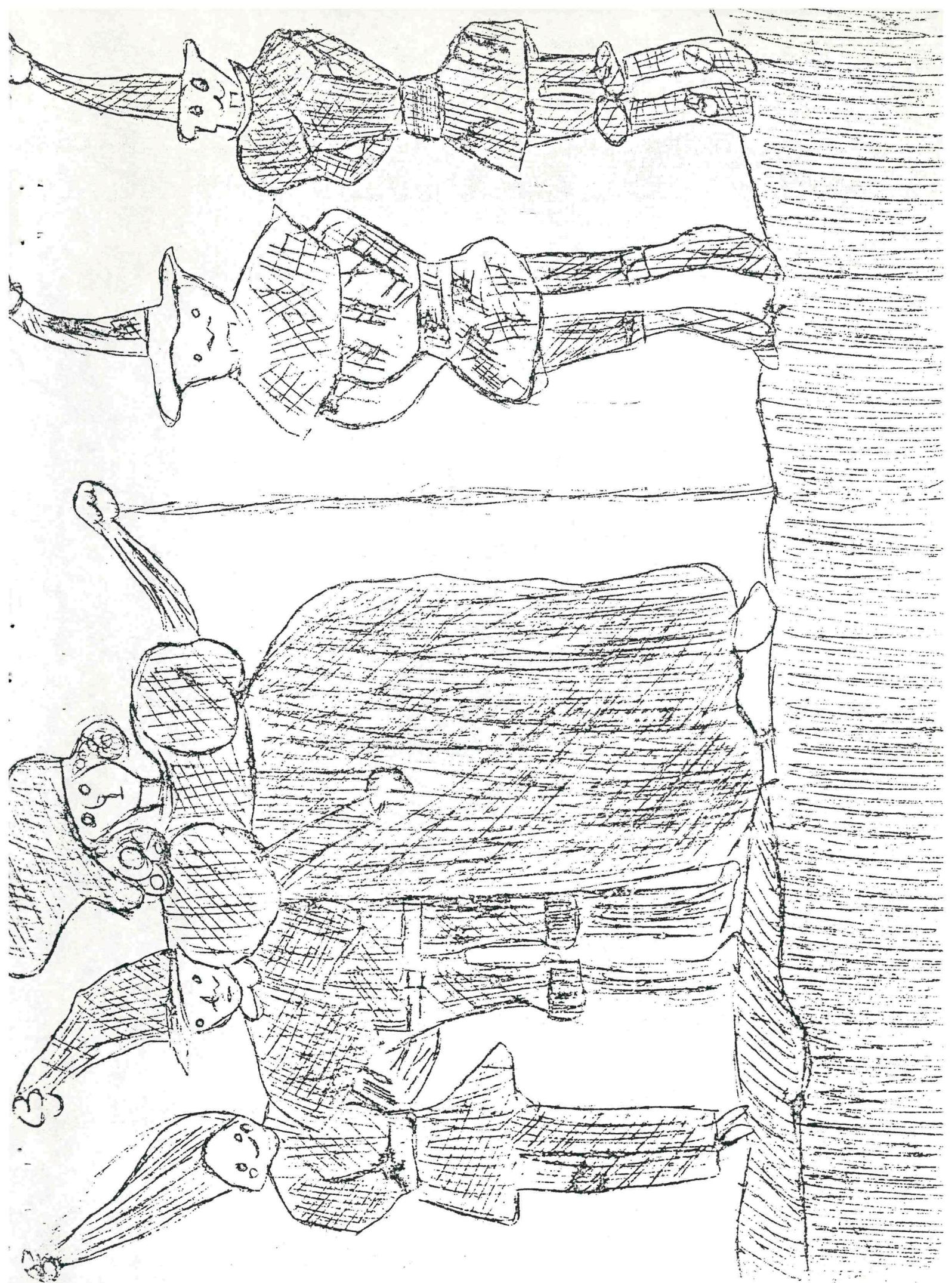
SEI ANCORA PICCOLO:  
NON PUOI ENTRARE

SÌ PAPA'

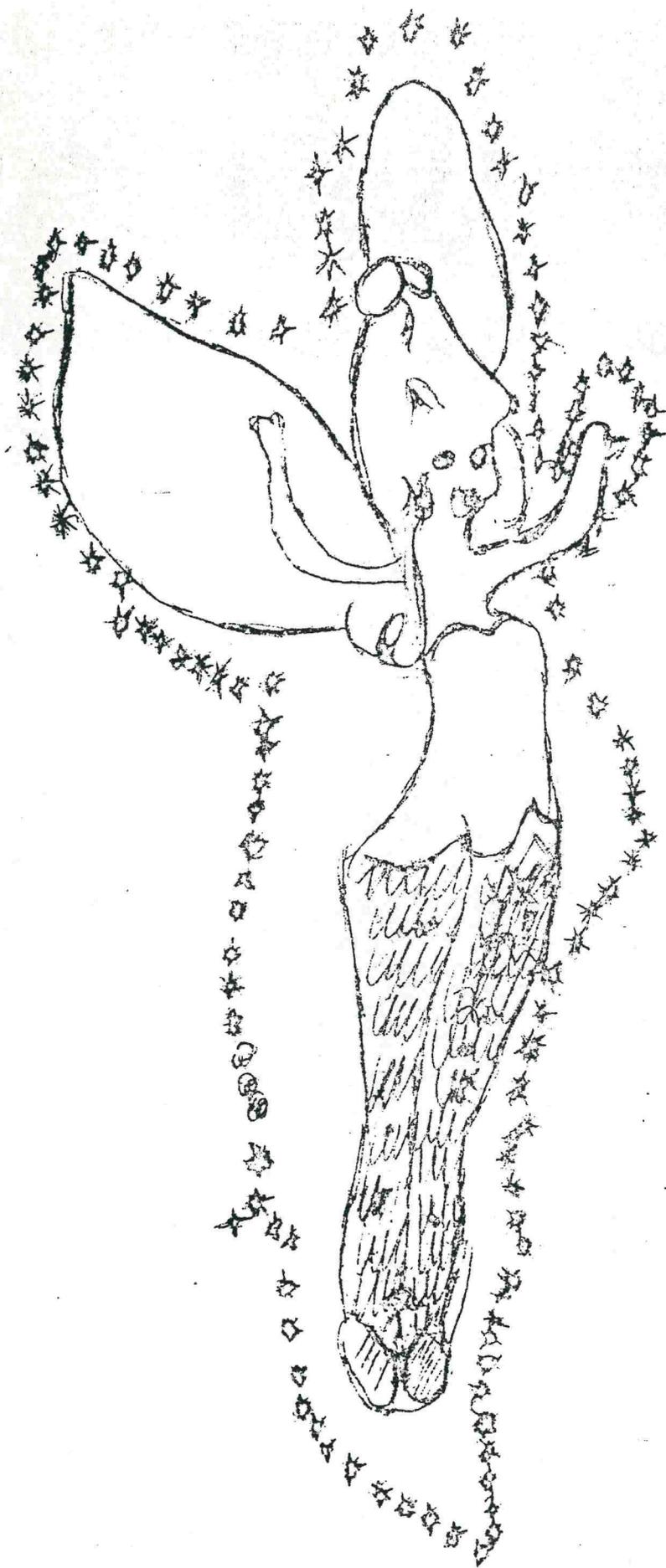


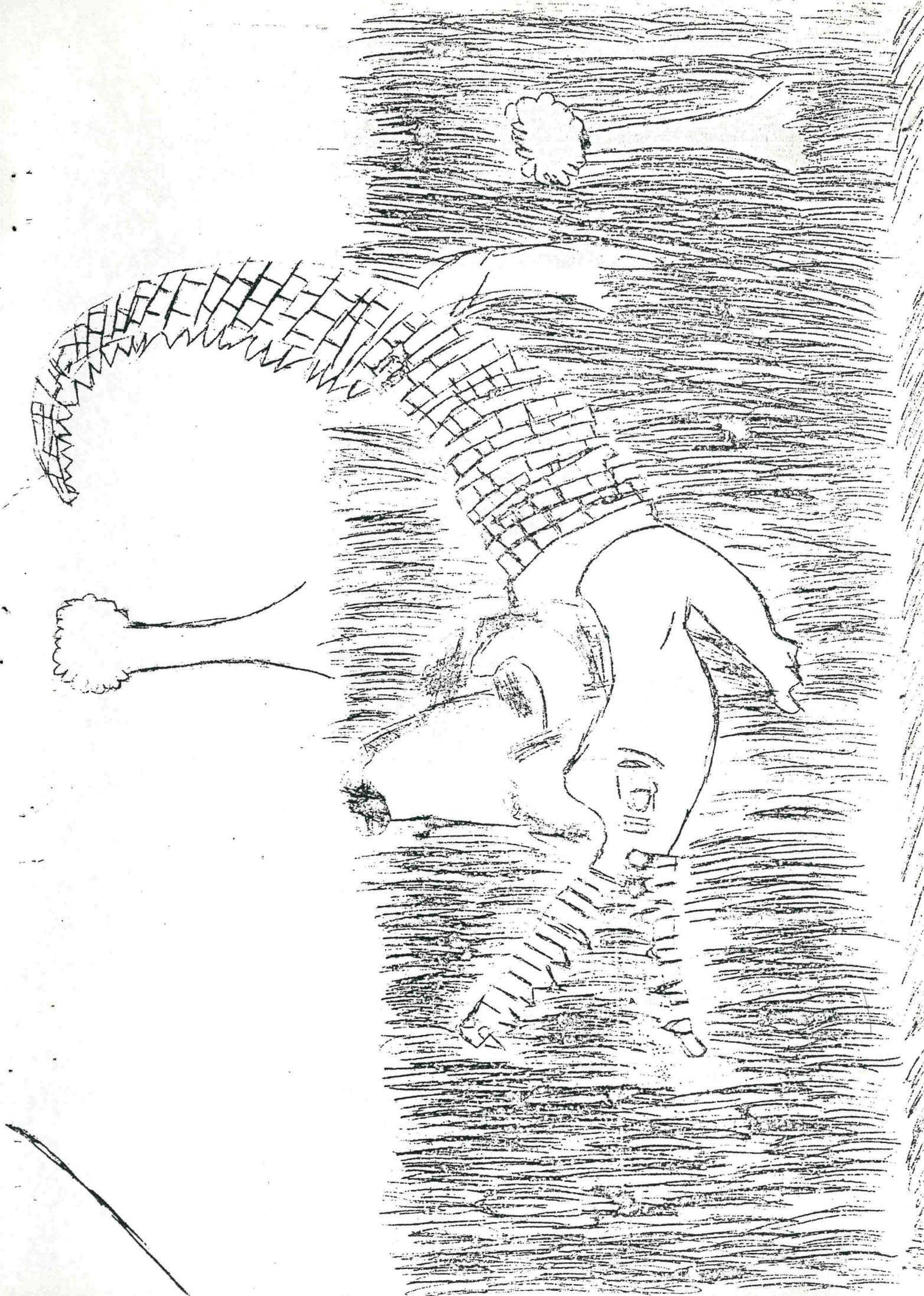












LABORATORIO DI ANIMAZIONE TEATRALE

" IL MAGO DI OZ "

di LYMAN FRANK BAUM

Dorothy e i suoi amici arrivano nella Città degli Smeraldi per essere ricevuti dal Mago di Oz. Il Guardiano della città, dopo aver loro fatto mettere degli occhiali verdi per ripararsi dalla luce intensa, li porta dal grande Oz. Questi si presenta sotto vari aspetti: una enorme testa calva senza corpo, gambe e braccia a Dorothy; una bestia verde e squamosa con cinque occhi, cinque gambe e cinque braccia al Boscaiolo di Latta; una bella signora allo Spaventapasseri; una palla di fuoco al Leone Pauroso. Ognuno dei quattro amici ha una richiesta specifica da fare al Mago: Dorothy vuole tornare nel Kansas, il Boscaiolo di Latta desidera un cuore, lo Spaventapasseri un cervello ed il Leone Pauroso il coraggio. Il grande Oz risponde a tutti che esaudirà i loro desideri solo quando la Malvagia Strega dell'Ovest verrà uccisa. I quattro partono alla ricerca della Strega per ucciderla; ci riesce Dorothy, che arrabbiata perché la Strega le vuole rubare le sue scarpette d'argento, le getta addosso un secchio d'acqua facendola così sciogliere.. I viaggiatori tornano alla Città degli Smeraldi per far mantenere al grande Oz le sue promesse. Il Mago viene smascherato da Toto che urta un paravento dietro il quale spunta un omino calvo che li supplica di non fargli del male e di non dire a nessuno che con travestimenti e voce da ventriloquo, fa credere di essere un mago potente. Egli promette di aiutare i quattro amici, ma il giorno stabilito per la partenza della mongolfiera che porterà Dorothy nel Kansas, il piano fallisce; infatti mentre la bambina cerca il suo cane, il pallone si stacca dal suolo con l'omino. Grazie all'aiuto delle Scimmie Alate, Dorothy ed i suoi amici riescono a raggiungere il Castello di Glinda, la fata buona che li aiuta per mezzo del magico berretto d'oro che Dorothy ha preso alla Malvagia Strega dell'Ovest, Glinda chiede aiuto alle Scimmie Alate per 3 volte. Lo Spaventapasseri è trasportato nella Città degli Smeraldi e ne diventa il sovrano; il Leone diventa il Re della foresta ed il Boscaiolo di Latta il Re dei Munckin. Glinda dice poi a Dorothy di battere i tacchi delle scarpette d'argento tre volte e ordinare loro di portarla nel Kansas. Dorothy fa come Glinda le ha detto e si ritrova nel cortile della sua casa; può così rabbracciare zia Emma e zio Enrico che erano stati tanto in pena per lei.

PERSONAGGI

E

INTERPRETI

- Dorothy	Francesca Becchi
Spaventapasseri	Silvia Taverni
Omino di latta	Mosè
- Leone	Stefania L.
Guardiano della Città degli Smeraldi	Fulvio
Mago di Oz	Annalisa Fini
Scimmie alate	Christian P. - Massimo
Strega dell'Ovest	Samantha
Strega Buona	Chiara Magelli

LABORATORIO DI ANIMAZIONE TEATRALE

" IL MAGO DI OZ "

di LYMAN FRANK BAUM

Dorothy e i suoi amici arrivano nella Città degli Smeraldi; per essere ricevuti dal Mago di Oz. Il Guardiano della città, dopo aver loro fatto mettere degli occhiali verdi per ripararsi dalla luce intensa, li porta dal grande Oz. Questi si presenta sotto vari aspetti: una enorme testa calva senza corpo, gambe e braccia a Dorothy; una bestia verde e squamosa con cinque occhi, cinque gambe e cinque braccia al Boscaiolo di Latta; una bella signora allo Spaventapasseri; una palla di fuoco al Leone Pauroso. Ognuno dei quattro amici ha una richiesta specifica da fare al Mago: Dorothy vuole tornare nel Kansas, il Boscaiolo di Latta desidera un cuore, lo Spaventapasseri un cervello ed il Leone Pauroso il coraggio. Il grande Oz risponde a tutti che esaudirà i loro desideri solo quando la Malvagia Strega dell'Ovest verrà uccisa. I quattro partono alla ricerca della Strega per ucciderla; ci riesce Dorothy, che arrabbiata perché la Strega le vuole rubare le sue scarpette d'argento, le getta addosso un secchio d'acqua facendola così sciogliere.. I viaggiatori tornano alla Città degli Smeraldi per far mantenere al grande Oz le sue promesse. Il Mago viene smascherato da Toto che urta un paravento dietro il quale spunta un omino calvo che li supplica di non fargli del male e di non dire a nessuno che con travestimenti e voce da ventriloquo, fa credere di essere un mago potente. Egli promette di aiutare i quattro amici, ma il giorno stabilito per la partenza della mongolfiera che porterà Dorothy nel Kansas, il piano fallisce; infatti mentre la bambina cerca il suo cane, il pallone si stacca dal suolo con l'omino. Grazie all'aiuto delle Scimmie Alate, Dorothy ed i suoi amici riescono a raggiungere il Castello di Glinda, la fata buona che li aiuta per mezzo del magico berretto d'oro che Dorothy ha preso alla Malvagia Strega dell'Ovest, Glinda chiede aiuto alle Scimmie Alate per 3 volte. Lo Spaventapasseri è trasportato nella Città degli Smeraldi e ne diventa il sovrano; il Leone diventa il Re della foresta ed il Boscaiolo di Latta il Re dei Munckin. Glinda dice poi a Dorothy di battere i tacchi delle scarpette d'argento tre volte e ordinare loro di portarla nel Kansas. Dorothy fa come Glinda le ha detto e si ritrova nel cortile della sua casa; può così rabbracciare zia Emma e zio Enrico che erano stati tanto in pena per lei.

PERSONAGGI

E

INTERPRETI

Dorothy	Francesca Becchi
Spaventapasseri	Silvia Taverni
Omino di latta	Mosè
Leone	Stefania L.
Guardiano della Città degli Smeraldi	Fulvio
Mago di Oz	Annalisa Fini
Scimmie alate	Christian P. - Massimo
Strega dell'Ovest	Samantha
Strega Buona	Chiara Magelli

IL LABORATORIO DI TEATRO si é suddiviso in due gruppi per drammatizzare il libro "IL MAGO DI OZ".

Sono stati scelti, insieme ai bambini, gli episodi più salienti.

#### I° GRUPPO

Dorothy, lo zio Henry e la zia Em vengono sorpresi da un ciclone che trasporta Dorothy, nella sua casa, nel paese dei Munckin. Qui la bimba fa la conoscenza della Strega del Nord e scopre di aver ucciso, seppur involontariamente, la malvagia Strega dell'Est; ne prende le scarpe, di cui non sa il magico potere e si avvia su indicazione della Strega del Nord, verso il paese degli Smeraldi, dove il potente mago di Oz, potrà aiutarla a tornare nel Kansas.

Lungo la strada incontra lo Spaventapasseri, che desiderando ardentemente un cervello, si unisce a lei per chiederlo al Mago. Altri incontri sono quello con il Boscaiolo di Latta che le racconta la sua storia e desidera un cuore; e con un leone Vigliacco che vorrebbe possedere coraggio. Tutti e quattro sperano di veder soddisfatti i loro desideri dal potente Mago. Inoltrandosi in un campo di papaveri, Dorothy e il Leone vengono spraffatti dal sonno; il leone si salva con l'aiuto della Regina dei Topi, a sua volta salvata dal Boscaiolo che uccide un gatto che voleva mangiarla.

PERSONAGGI	E	INTERPRETI
DOROTHY		SILVIA FANGAREZZI
ZIA EM		BEATRICE
ZIO HENRY		RINO
STREGA DEL NORD		MARINA
I MUNCKIN		ANDREA
LO SPAVENTAPASSERI		ENRICO DELLA CASA
IL BOSCAIOLO DI LATTÀ		MATTEO GIORGI
IL LEONE		MARCO MONTEI
LA REGINA DEI TOPI		MARZIA
IL GATTO		LINDA

# PROGETTO del COSTUME del GATTO



maschera - di  
-cartoncino

## MUSICHE-SCELTE

(rappr. Mago di Oz)

- Sinfonia N° 9 Dvorak
- Una notte sul monte Calvo Mussargski
- Danza della Fata Confetto Ciaikowski.

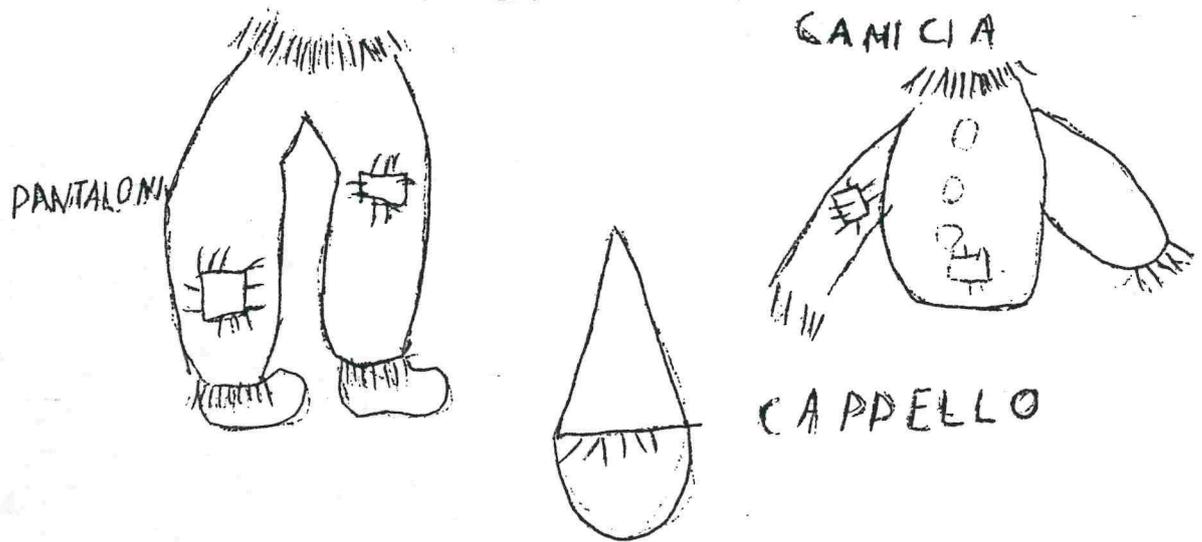
PROGETTO del COSTUME di una  
SCIMMIA ALATA



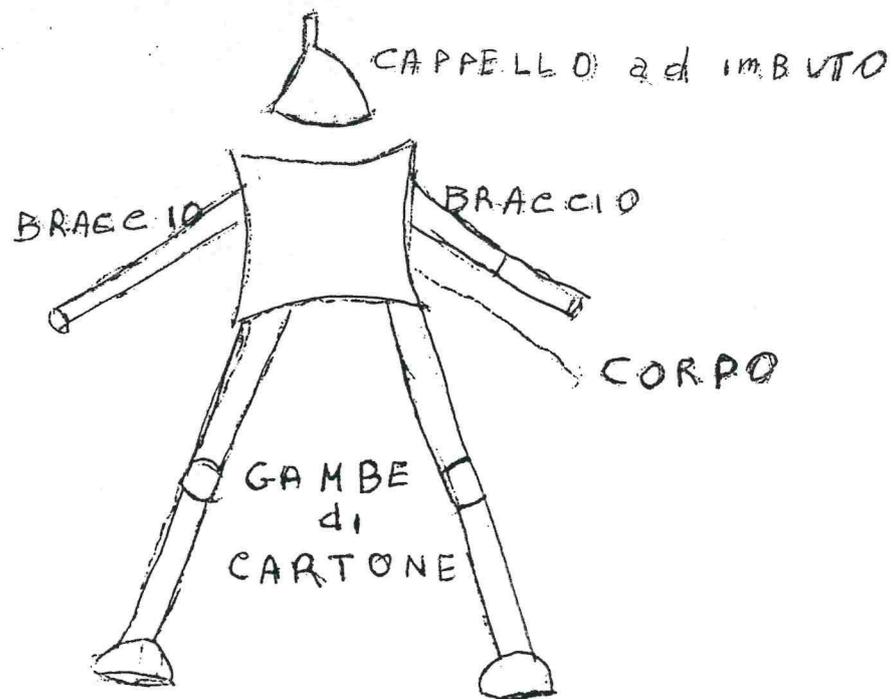
PROGETTO del COSTUME del  
LEONE VIAGLIACCO



PROGETTO del COSTUME dello  
SPAVENTA PASSERI



PROGETTO del COSTUME del  
BOSCAIOLO DI LATTA



# LABORATORIO TEATRO

## PETER PAN

Wendy, i bimbi smarriti e Peter Pan si trovano nella casa sotterranea; Wendy sta raccontando una favola, quando sentono rumori di lotta feroce sopra di loro: sono i pirati che combattono contro i pellerossa. Impauriti, i bimbi attendono l'esito della battaglia. Un suono di tam-tam fa loro credere che abbiano vinto i loro amici: è invece un inganno di Capitan Uncino, il quale riesce a rapire Wendy e i bimbi smarriti e tenta di avvelenare Peter Pan, che viene salvato da Trilly.

Peter va sulla nave pirata e dopo un furioso combattimento uccide Uncino. Wendy e gli altri salutano Peter e se ne volano a casa. Qui il Signor Darling è da tempo nella cuccia di Nana per espiare la sua colpa: quella d'essere stato la causa della partenza dei figli; la Signora Darling li aspetta ogni giorno con ansia. Il ritorno dei bambini rende tutti felici; anche i bimbi smarriti possono restare con loro. Peter, che li aveva seguiti, decide invece di ritornare all'isola con la promessa che Wendy andrà a trovarlo. Passano gli anni; Wendy è adulta e ha una bimba. Peter Pan se ne volerà con lei verso l'isola così la storia continua.....

### PERSONAGGI

### E INTERPRETI

PETER PAN  
WENDY  
ORSETTO  
VOLPUCCIO  
TROMBETTA  
CAPITAN UNCINO  
SPUGNA  
GENTILUOMO  
TRILLY  
SIGNOR DARLING  
SIGNORA DARLING

MASSIMILIANO  
FRANCESCA  
FULVIO  
STEFANIA  
CHIARA  
CHRISTIANP. MOSE  
SILVIA T.  
ANNALISA  
SAMANTHA  
ELENA

MUSICHE SCELTE:

IL CARNEVALE DEGLI ANIMALI + SAINT SAENS  
SUMMERTIME - GERSEWIN

LABORATORIO DI ANIMAZIONE TEATRALE

P E T E R P A N

di JAMES MATTHEW BARRIE

Al numero 14 di una via silenziosa, vive una famiglia composta da: il signor Darling, la signora Darling e i loro tre figli Wendy, Gianni e Michele. Una sera, prima di addormentarsi Wendy chiede alla mamma di lasciare aperta la finestra della sua camera perchè è probabile che Peter Pan la vada a trovare. La signora Darling, sorridendo sulle strane fantasie dei bambini, la accontenta. E' così che quella notte Wendy e i suoi fratelli fanno conoscenza con Peter Pan; egli propone ai suoi amici di seguirlo nell'Isola che non c'è. I ragazzi rispondono che lo farebbero volentieri, ma non sanno volare. Dopo alcuni tentativi andati a vuoto, grazie alla polvere magica di Trilly, i tre bambini volano verso l'isola. Capitan Uncino intanto ha avvistato la comitiva e ordina ai suoi fedeli di far fuoco; Peter Pan allora dice a Trilly di portare in salvo i suoi amici, mentre lui distrae i pirati, ma Trilly gelosa per la simpatia che Peter dimostra per Wendy, architetta un piano per sbarazzarsi di lei: raggiunge i Bimbi Smarriti e li mette in allarme dicendo di essere inseguita da un terribile uccello. I Bimbi Smarriti interrompono i giochi e partono all'attacco della povera Wendy che non viene uccisa perchè la freccia colpisce una ghianda regalatale da Peter Pan. Tutti sono felici per lo scampato pericolo e il giorno successivo Wendy Michele e Gianni si trasferiscono nella casa sotterranea dei Bimbi Smarriti. Intanto Capitan Uncino ha rapito Giglio Tigrato e la interroga per sapere dov'è la grotta di Peter Pan che, con uno stratagemma libera la bella pellerossa.

PERSONAGGI

E

INTERPRETI

Signor Darling  
Signora Darling  
Wendy  
Gianni  
Michele  
Nana  
Peter Pan  
Trilly  
Capitan Uncino  
Spugna  
Coccardillo  
Bambino Smarrito  
Giglio Tigrato

Andrea M.  
Michela Pagliani  
Silvia Fangarezzi  
Matteo Giorgi  
Simona Selmi  
Linda Lanzotti  
Rino Picardi  
Beatrice Caiola  
Enrico Della Casa  
Marco Monti  
Marina  
Marzia Bulgarelli  
Elisa Mazzini

PROGETTO del VESTITO di PETER PAN



cappello  
con piuma



magliao



pugnale  
di cartone

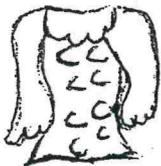


pantaloni  
verdi



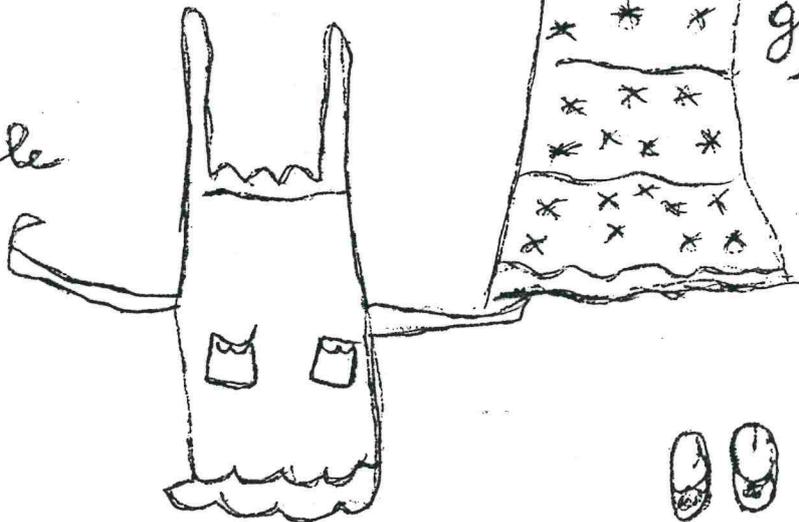
stivaletti

PROGETTO DEL VESTITO DELLA  
SIGNORA DARLING



camicetta  
di pizzo

grembiule  
di  
pizzo



gonna  
in stile  
antico



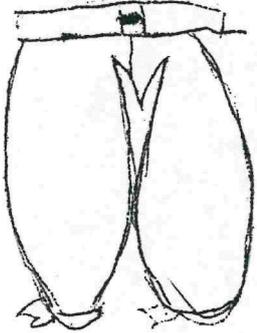
scarpette bianche

PROGETTO PER IL COSTUME DI CAPITAN UNCINO

CAMICIA DI  
CAPITAN  
UNCINO



PANTALONI



CAPPELLO

RISULTATO  
FINALE



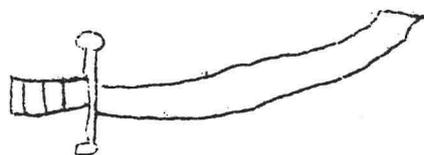
STIVALI

CINTURA



COLTELLO

SCIABOLA



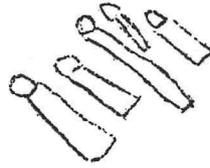
# OGGETTO DEL VESTITO DI SPUGNA

di

PASTELLI

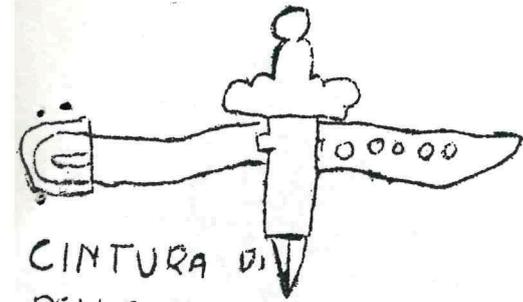
DA

TRUC  
CARSI

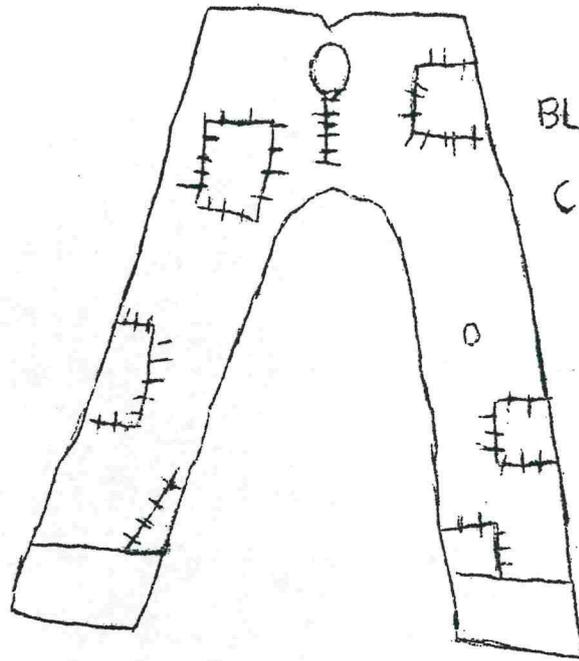


MARCO

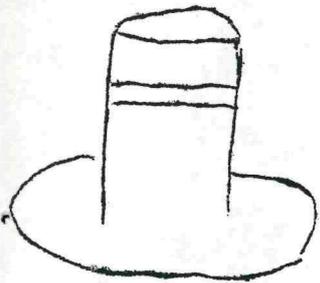
MONTI



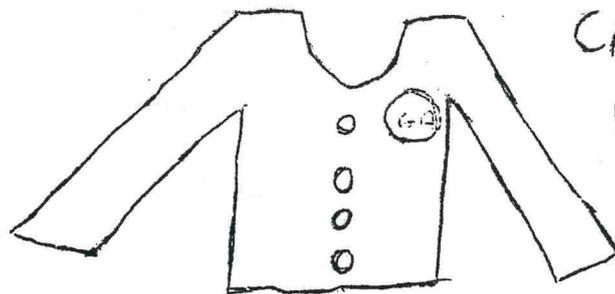
CINTURA DI  
PELLE CON COLTELLO  
DI PLASTICA



BLU-GINS-ROTTI  
CON TOPPE

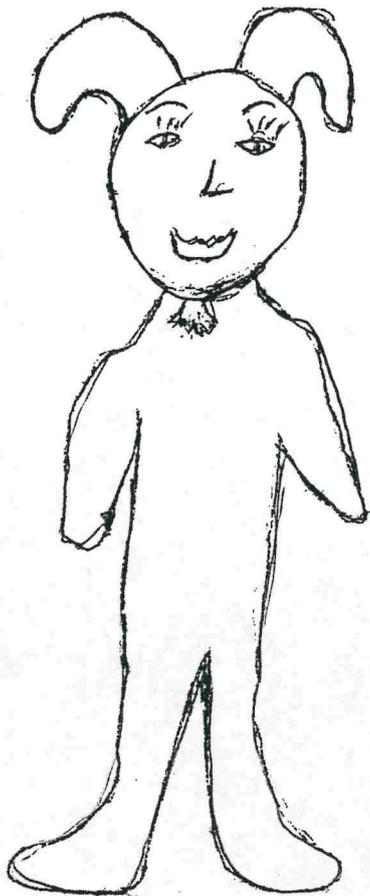


CAPPELLO DI  
CARTONE MARBON  
CON STRISCIA  
ROSSA.



CASACCA BLU  
DI STOFFA

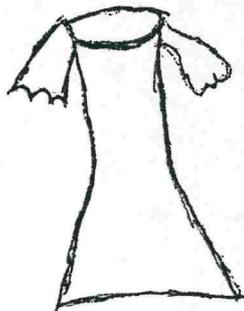
RISULTATO - FINALE



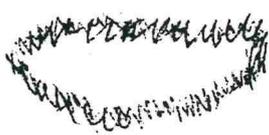
PROGETTO DI TROMBETTA  
(BAMBINO SMARRITO)

VESTITO DI PELLE DI TROMBETTA

PROGETTO DI WENDY



CAMICIA  
DA  
NOTTE DI  
STOFFA



SCIALLE DI LANA  
ROSSO



CINTURA DI COCCODRILLO  
VERDE



SARPE BLU

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Il viaggio di Dorothy e Peter Pan, Il mago di Oz

Sottotitolo:

Collocazione: LI 23



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)