



*Sussidio realizzato dall'equipe ACR
della Diocesi di Ferrara - Comacchio
Per il Mese del Ciao 2024*

INTRODUZIONE

Quest'anno nell'anno della NOVITA' i ragazzi sono accompagnati dal Vangelo di Luca a vivere l'incontro con Gesù e a maturare quegli atteggiamenti che li aiutano a costruire con Lui una relazione vera, profonda che sappia rilevare nell'originalità di ciascuno, la bellezza dell'essere cristiani.

Gesù sposta la sua attenzione dal "si è sempre fatto così" all'oggi di ogni ragazzo: vede la nostra vita e sceglie di salire sulla barca della nostra vita.

I ragazzi prendono consapevolezza che Gesù, ogni giorno, sale sulla loro barca, desidera incontrarli e proporgli una vita bella e piena.

- per i piccoli l'anno della NOVITA' risponde alla loro domanda di originalità di essere guardati per ciò che sono, riconosciuti nella loro autenticità.
- per i bambini dai 9 agli 11 anni l'anno della NOVITA' risponde all'esigenza di sentirsi accolti: ci fanno capire che devono conquistare i loro piccoli spazi di autonomia, vogliono essere visti già "grandi", sentirsi accolti per costruire relazioni significative.
- per i ragazzi dai 12 ai 14 anni l'anno della NOVITA' vuole rispondere all'esigenza di essere protagonisti: è il periodo delle emozioni contrastanti: entusiasmo e paura, curiosità e diffidenza, trepidazione e nostalgia. E' l'età anche del bisogno di "stare sotto i riflettori" perchè qualcuno li veda nella loro unicità.

L'iniziativa annuale:

E' la tua parte!

Il mondo della cinematografia ci accoglie: il luogo dello spettacolo, dove regnano l'immaginazione e l'estrosità. Il prodotto del lavoro dello sceneggiatore, del regista, degli attori e delle diverse maestranze, alla fine della produzione, è senza dubbio unico, e questo grazie al contributo che ciascuno ha apportato, in vista dell'armonia finale. Dietro a un film o a un cortometraggio c'è il lavoro di tante persone: il fine di tutti, però, è sempre quello di creare un'opera unica che rappresenti l'idea dell'autore e la enfatizzi.

L'ICONA BIBLICA (Luca 5, 1-3)

Un giorno, mentre, levato in piedi, stava presso il lago di Genèsaret e la folla gli faceva ressa intorno per ascoltare la parola di Dio, vide due barche ormeggiate alla sponda. I pescatori erano scesi e lavavano le reti. Salì in una barca, che era di Simone, e lo pregò di scostarsi un poco da terra. Sedutosi, si mise ad ammaestrare le folle dalla barca.

Riflessione

In questo racconto, Luca non ci parla di una chiamata, ma di un'autorivelazione di Gesù. Dopo una notte di pesca fallita, costata tanta fatica a Pietro, Giacomo e Giovanni, Gesù riconosce loro il fatto di essere dei buoni pescatori e li invita nuovamente a gettare le reti, a riprovarci, nonostante il deludente risultato ottenuto nella notte.

Dopo aver tirato i remi in barca, quando tutto sembra inutile, quando le mani sono vuote e il cuore si è fatto stanco, è lì che tutto comincia. Ed è bello scoprire con quanto tatto il Signore Gesù entra nelle nostre vite, stanche e rassegnate. La pesca miracolosa diventa così l'inizio di una storia di riscatto, nella quale Qualcuno ci offre la possibilità di rimetterci in piedi dopo ogni caduta; Qualcuno ci invita a ritrovare vere ragioni di vita. Il Vangelo comincia dove a noi sembra che tutto sia finito.

A Pietro, che in ginocchio chiede al Signore di allontanarsi da lui perché radicalmente indegno, Gesù consiglia di non lasciarsi schiacciare dai propri fallimenti, dalle delusioni, dal piangersi addosso. Anzi, Gesù invita ciascuno di noi a prendere il largo e gettare le proprie reti.

Don Alessandro Battistini,
assistente ACR della diocesi Ferrara-Comacchio

PROPOSTE PER IL MESE DEL CIAO

-1 Costruire l'ambiente: mi faccio notare, mi vede:

I ragazzi scoprono quali possono essere le loro caratteristiche che gli altri possono notare e apprezzare.

- 2 i miei luoghi importanti: io nel mondo

Il ragazzo attraverso uno storyboard presenta se stesso attraverso i luoghi importanti per la sua vita

-3 La tua storia nella mia storia. Dalle nostre storie scopriamo la nostra sceneggiatura che comincia con il Battesimo

I ragazzi scopriranno che Gesù ci ha già chiamati a costruire con lui una sceneggiatura: la nostra vita con Lui.

- 4 Recitare insieme: crescere con gli altri.

Gesù chiama ognuno di noi, ma per costruire un vero film servono anche tante altre persone: la comunità cristiana

- 5 Chi è di scena? Festa del Ciao

Prima tappa

Il Casting

PAROLA CHIAVE:

Chi sono?

OBIETTIVO:

Il nuovo anno è iniziato e un nuovo gruppo si sta formando. È arrivato il momento di presentarsi ai casting e dire chi siamo.

PROPOSTA ESPERIENZIALE

Per ogni attore è importante partecipare a un casting per cercare di essere preso nel cast di un nuovo film. Il casting consente di farsi vedere e presentarsi, descrivendo ogni particolarità e caratteristica.

Anche nel nuovo gruppo ACR che si sta formando è necessario un CASTING, che possa dare l'opportunità ai ragazzi di presentarsi e dire chi sono

Si potrebbe iniziare con dei classici giochi di presentazione, che servono anche per rompere il ghiaccio nella ripresa dopo il periodo di vacanza:

- Tutti in fila: Puoi inventare una gran varietà di giochi per bambini facendogli mettersi in fila il più in fretta possibile. (Ad esempio, chiedi a loro di mettersi in ordine secondo l'ordine alfabetico dei loro nomi, Secondo l'ordine alfabetico dei loro cognomi (un po' più complicato) o per data di nascita dal più giovane al più vecchio o viceversa.
- La danza del nome: Mettiti in cerchio con tutti i bambini. Come leader del gruppo, inizi tu dicendo il tuo nome e lo combini con una mossa. Può essere qualsiasi cosa, battere le mani, salutare, saltare, un po' di swing, un pezzo della macarena ecc. L'intero gruppo ti imita e ti chiama per nome. Poi tocca al bambino accanto a te. Lui o lei fa la stessa cosa e tutto il gruppo lo imita. Altrimenti è possibile una versione più complessa: quando comincia il secondo dovrà prima dire il tuo nome e fare il tuo balletto e poi passare al suo. Anche il prossimo bambino fa così, ma delle due persone davanti a lui, e così sarà tutto il giro fino all'ultimo bambino.
- "Tagga" la persona: In questo gioco introduttivo tutti i bambini si siedono in un grande cerchio. Per prima cosa tutti devono pronunciare il proprio nome ad alta voce, in modo tale che i bambini sappiano più o meno come si chiamano tutti. Uno dei bambini del gruppo è il primo "taggatore" e si piazza nel mezzo del cerchio. L'educatore inizia nominando uno dei bambini. Il "taggatore" deve correre rapidamente da quella persona e cercare di toccarla. La persona nominata può impedirlo nominando qualcun altro del

gruppo. Se qualcuno viene toccato prima di pronunciare un nuovo nome, diventa il nuovo "taggatore".

L'incontro può continuare facendo costruire ai ragazzi un proprio BOOK, che serve da portare al casting per facilitare la presentazione.

Il BOOK viene realizzato (vedi foto allegate) attraverso alcune "finestrelle" che i ragazzi dovranno completare e attaccare su un cartoncino formato A3. In questa attività i ragazzi sono chiamati a presentarsi scrivendo o disegnando (dipende molto dall'età) alcune loro caratteristiche, le cose che gli piacciono, ecc...

Ora è il momento del CASTING, in cui i ragazzi sono chiamati a presentarsi davanti a tutto il gruppo on l'aiuto del loro BOOK personale.

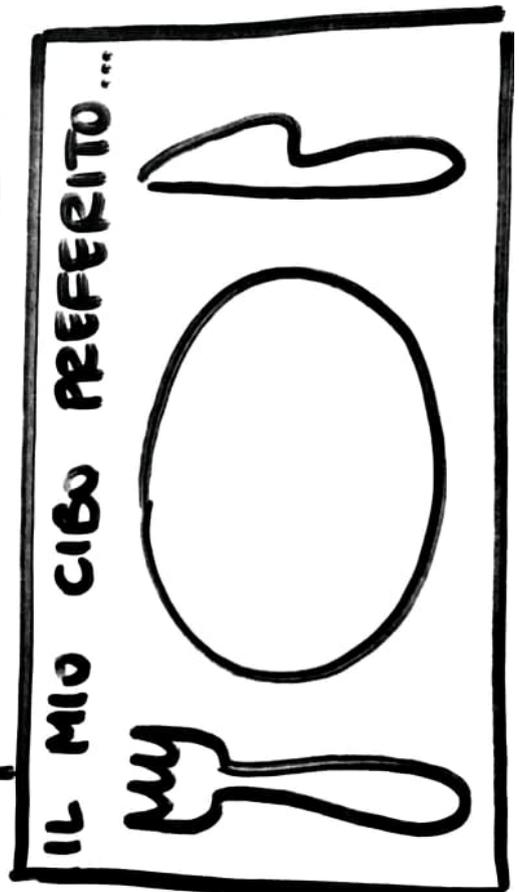
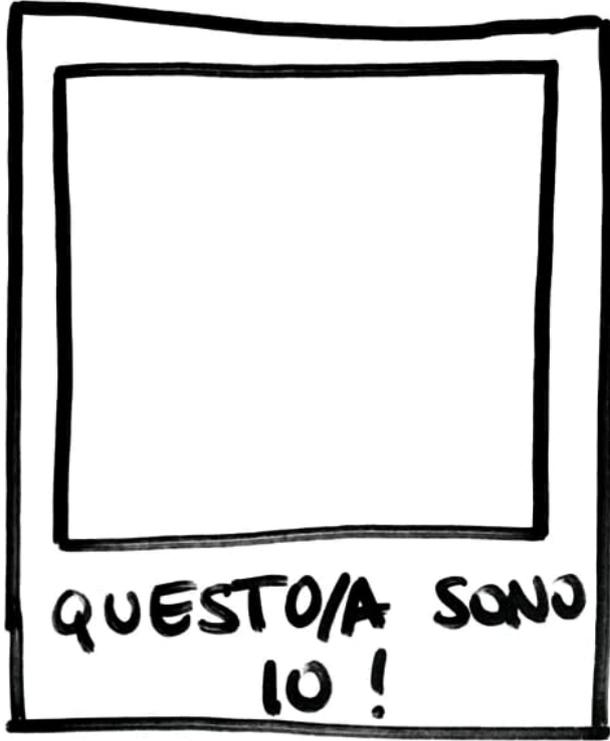
QUESTO

BOOK

È DI

Nome - - - - -

cognome - - - - -





COSA
MI FA
FELICE



COSA
MI FA
ARROBBIARE

IL MIO SOGNO È...

DA GRANDE...

IL MIO ANIMALE PREFERITO...

MUSICA:
SPORT:
PASSIONI:

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

All'inizio di un nuovo cammino è necessario presentarsi e conoscersi. Nel Cinema i casting offrono l'opportunità agli attori di essere notati e presi per poter girare il nuovo film ed entrare nel Cast.

Anche nel nuovo gruppo ACR è necessario iniziare con un casting per far parte del gruppo, non perché il gruppo ACR è esclusivo o solo per pochi, ma come opportunità di conoscere cose nuove dei partecipanti del gruppo. È troppo facile sapere solo i nomi e cognomi, ma sapere cose in più su i nostri compagni ce li fa conoscere meglio e scoprire anche, forse, alcuni punti in comune. Gli altri così non saranno solo un nome, ma persone con passioni, sogni, caratteristiche che possono essere simile alle nostre o che semplicemente ci incuriosiscono.

Così il gruppo ha strumenti per poter crescere e per poter creare un Cast che è felice di lavorare assieme.

Seconda tappa

Lo Storyboard

PAROLA CHIAVE:

io nel mondo

OBIETTIVO:

i ragazzi riflettono sui luoghi importanti della loro vita

PROPOSTA ESPERIENZIALE

"Terra e Mare": ambientazione: Siamo sulla spiaggia, vicini all'acqua del mare....

Il gioco si può fare a squadre o tutti contro tutti, all'aperto o al chiuso. Si disegna una linea dritta sul pavimento, con del nastro adesivo se si è al chiuso, con uno spago se siamo all'aperto.

Tutti i giocatori si dispongono in fila dietro la linea: così sono sulla 'TERRA' e dall'altra parte della linea c'è il 'MARE'.

L'animatore comincerà a gridare 'TERRA'... 'MARE'... 'TERRA'... 'MARE'... 'MARE'... 'TERRA'... alternativamente, velocemente, lentamente...

I giocatori dovranno saltare da una parte all'altra della linea rispettando le istruzioni dell'animatore, chi sbaglia viene eliminato.

Vince chi... resta per ultimo!

"I 4 cantoni": Un giocatore, scelto in genere a caso, "sta nel mezzo". Mentre gli altri stanno nei quattro cantoni o angoli dello spazio di gioco che è più o meno un quadrato. Lo scopo del gioco è scambiarsi di posto occupando il cantone libero senza farsi anticipare da chi sta nel mezzo. Chi rimane senza angolo sta nel mezzo. Si possono fare più gruppi che giocano contemporaneamente

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Il ragazzo attraverso uno storyboard presenta se stesso attraverso i luoghi importanti della sua vita disegnandoli: per ogni disegno del riquadro deve creare un titolo, un piccolo dialogo o una descrizione della scena.

Link di un esempio di storyboard

https://www.canva.com/it_it/modelli/EAEp_S7if58-vuoto-semplce-6-vignette-storyboard/#

Durante la visione dei loro lavori si discuterà sul perché hanno scelto quei luoghi per presentarsi.

Se si vuole si può chiedere di realizzare un breve trailer della durata di un 1 minuto e visionarli in sequenza la volta successiva dove si chiederà se in uno di quei luoghi possono aver incontrato Gesù.

Terza tappa

La sceneggiatura

PAROLA CHIAVE:

io nella storia

OBIETTIVO:

i ragazzi scoprono che la sceneggiatura è già stata scritta da Dio e loro sono già stati scritturati nel casting con il battesimo

PROPOSTA ESPERIENZIALE

Per la buona riuscita dell'attività di questa tappa si suggerisce agli educatori di chiedere precedentemente alle famiglie dei ragazzi (senza che questi ultimi lo scoprano) di inviare loro una foto del battesimo del proprio figlio/ della propria figlia, chiedendo anche di comunicare la data esatta del sacramento.

Si suggerisce agli educatori di essere "scenografici" nella preparazione della sala che accoglierà le attività settimanali del gruppo: Sarebbe bello, appendere alle pareti in ordine sparso, le stampe delle foto ricevute e disporre nello spazio una sedia "del regista" per ciascun ragazzo con il proprio nome.

Una volta che tutti i ragazzi e le ragazze avranno preso posto l'educatore chiederà a ciascuno di individuarsi e chiederà se ricordano la data del sacramento.

I ragazzi saranno invitati a prelevare la propria foto (magari superando qualche sfida/prova per animare un po' l'attività) e ad incollarla su di un cartellone preparato dagli educatori con il disegno stilizzato di una lunga pellicola cinematografica: ciascuna foto dovrà prendere il posto dei frame che compongono il nastro.

Soprattutto per i più piccoli si propone una scheda da far loro completare, cogliendo l'occasione per spiegare/ricordare ai ragazzi i simboli del battesimo:

Ricordando il nostro Battesimo

Signore,

ti ringraziamo per il  del BATTESIMO
perché ci hai chiamato per e ACCOLTI nella grande
famiglia della rendendoci tuoi FIGLI in Cristo
Gesù.

Quando il sacerdote ci ha bagnato con l'.....
benedetta ,
nel nome del e dele dello
....., siamo stati resi partecipi della VITA
ETERNA....

Ci è stata donata anche una , simbolo
della nostra purificazione dal peccato

e unti con il  per renderci
forti nella tentazione.

I nostri genitori hanno acceso la  al cero
pasquale assumendosi l'impegno di alimentare la luce della fede nel
Signore Gesù.

Siamo stati anche segnati con il rito dell'EFFATA' per aprirci all'ascolto

della Sua Parola  e testimoniarla con la nostra vita.
Signore,

questo dono del Battesimo racchiude molti doni, ma aiutati da Te,
dai nostri cari e dalla comunità cercheremo di coltivare insieme questo
"seme divino" perché la nostra vita risponda al sogno di bene che Dio ha
per ciascuno di noi.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

E' fondamentale che i ragazzi siano accompagnati a riflettere sul fatto che loro sono già stati tutti scelti da Dio per una sceneggiatura stupenda che si chiama vita: sono tutti parte del casting dal momento che i loro genitori hanno chiesto per loro il sacramento del battesimo e sono entrati a far parte della grande famiglia dei cristiani!ù

Nel brano di riferimento *Gesù* chiama Simone, lo sceglie. Gli chiede di salire sulla sua barca, di entrare nella sua vita, da quel momento la vita di Simone cambierà per sempre: il suo si lo fa entrare nella storia del cristianesimo, diventa apostolo di Cristo e la stessa cosa è successa a ciascuno di noi con il sacramento del battesimo: hanno scelto i nostri genitori, è vero, ma per rispondere ad un progetto bello di Dio sulle nostre vite, per entrare anche noi per sempre in questa storia, nella straordinaria sceneggiatura della vita cristiana.

Quarta tappa

E' la nostra parte

PAROLA CHIAVE:

L'OSCAR di Gruppo!

OBIETTIVO:

Il CAST è formato, le parti sono assegnate. Ognuno dei ragazzi è stato ingaggiato, ciascuno per le proprie peculiarità. Ora è il momento di mettersi in gioco, condividere il proprio carisma e arricchire il copione pensato per noi.

PROPOSTA ESPERIENZIALE

La compagnia degli Apostoli

Sfruttando il brano biblico di riferimento (Lc. 5, 1-11), gli educatori elaborano un copione che metta in scena il racconto evangelico ma che allo stesso tempo permetta a ciascun componente del CAST di avere un ruolo definito che metta in evidenza le proprie peculiarità.

Non si dovrebbe trattare di una semplice drammatizzazione; ai ragazzi viene lasciata un copione/bozza dove l'ingresso in scena è indicato e dove il testo è riportato ma permette agli attori di integrare il parlato, improvvisando i sentimenti, i timori, le perplessità che gli apostoli di un tempo (come loro oggi) potevano/possono avere di fronte alla chiamata a seguirlo.

La drammatizzazione dovrebbe attualizzarsi.

L'ingresso dei ragazzi in scena potrebbe essere gestito con almeno due modalità diverse:

- 1) Programmato
- 2) A SORPRESA

Nel primo caso potrebbe essere scritto del testo/bozza fornito e andrebbe definito preventivamente dagli educatori nel rispetto delle sensibilità/talenti di ciascun ACRrino.

Nel secondo caso, il tutto è affidato al caso, magari sorteggiando di volta in volta i nuovi innesti in scena.

Ecco il brano di riferimento su cui lavorare:

Luca 5, 1-11

Un giorno, mentre, levato in piedi, stava presso il lago di Genèsaret e la folla gli faceva ressa intorno per ascoltare la parola di Dio, vide due barche ormeggiate alla sponda. I pescatori

erano scesi e lavavano le reti. Salì in una barca, che era di Simone, e lo pregò di scostarsi un poco da terra. Sedutosi, si mise ad ammaestrare le folle dalla barca. Quando ebbe finito di parlare, disse a Simone: «Prendi il largo e calate le reti per la pesca». Simone rispose: «Maestro, abbiamo faticato tutta la notte e non abbiamo preso nulla; ma sulla tua parola getterò le reti». E avendolo fatto, presero una quantità enorme di pesci e le reti si rompevano. Allora fecero cenno ai compagni dell'altra barca, che venissero ad aiutarli. Essi vennero e riempirono tutte e due le barche al punto che quasi affondavano. Al veder questo, Simon Pietro si gettò alle ginocchia di Gesù, dicendo: «Signore, allontanati da me che sono un peccatore». Grande stupore infatti aveva preso lui e tutti quelli che erano insieme con lui per la pesca che avevano fatto; così pure Giacomo e Giovanni, figli di Zebedèo, che erano soci di Simone. Gesù disse a Simone: «Non temere; d'ora in poi sarai pescatore di uomini». Tirate le barche a terra, lasciarono tutto e lo seguirono.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Un CAST artistico, in termini cinematografici, è rappresentato da un gruppo di attori che recita in un film o in un'opera teatrale. Il compito di un attore è quello di interpretare un ruolo, che potrebbe essere anche il più diverso possibile dalla propria personale indole. Di certo contano le performance del singolo... Si sente sempre parlare del premio al miglior attore protagonista... ma poi...

In realtà un film non è il risultato di un singolo: è il risultato di un gioco di squadra!

Pensate a Hollywood... gli Oscar vogliono gratificare ogni aspetto di una prestazione cinematografica: Miglior film - Miglior attore protagonista - Miglior attrice protagonista - Miglior regista - Miglior montaggio - Migliore canzone originale - Miglior sonoro - Migliore sceneggiatura non originale - Miglior sceneggiatura - originale - Migliori effetti speciali - Migliore colonna sonora originale - Miglior scenografia - Miglior cortometraggio d'animazione - Miglior cortometraggio documentario - Miglior film internazionale - Migliori costumi - Miglior trucco e acconciatura - Miglior fotografia - Miglior cortometraggio - Miglior documentario - Miglior attrice non protagonista - Miglior attore non protagonista - Miglior film d'animazione.

La riflessione da proporre potrebbe essere gestita con le seguenti domande da proporre ai bambini/ragazzi:

- Che sensazione hai provato nel mettere il tuo talento insieme a quello degli altri?
- A quali personaggi pensi sia più incline alla tua personalità?
- In ambito teatrale e cinematografico è importante fare squadra, secondo te nel tuo gruppo si è formata la squadra? Cosa miglioreresti?
- Lo sceneggiatore è colui che regola ciò che succede sul palco?
- Chi è lo sceneggiatore della nostra vita?
- Chi ci ha chiamato ad essere parte del suo cast?
- Da quanto tempo facciamo parte del set?

Gesù è il regista delle nostre vite... ci ha voluti così con le nostre peculiarità, perché ognuno di noi ha e troverà il proprio ruolo.

IDEA: una condivisione più 'giocosa' magari da proporre ai bambini di età inferiore potrebbe strutturarsi con una STATUETTA DA OSCAR da assegnare al CAST in base alle categorie che abbiamo riportato sopra (magari se ne possono scegliere alcune...)

Quinta tappa

Chi è di scena!

La festa del ciao

In teatro e sul set cinematografico il "chi è di scena", viene dato dal direttore di scena, che avvisa gli attori, ma anche i ballerini, i tecnici, i musicisti e i cantanti che si sta per entrare in scena, manca pochissimo ed occorre essere pronti in posizione. Ora tocca a noi prepararci, siamo pronti per questo nuovo anno di attività e divertimento al gruppo ACR accompagnati da Gesù? Lui ci sta gridando "Chi è di scena"

Il mese del ciao accompagna i ragazzi ad accogliere là novità che il nuovo cammino porta con sé, con un cuore sempre pronto a stupirsi. E' il momento di rivedersi e raccontarsi quanto di bello si è vissuto durante la stagione estiva e di tessere nuove storie che hanno bisogno del prezioso contributo di tutti per diventare una sceneggiatura autentica e originale, La Festa del Ciao offre ai ragazzi l'opportunità di mettersi in gioco per riscoprire la bellezza di una troupe che lavora insieme per creare qualcosa di meraviglioso.

1 IN PREPARAZIONE ALLA FESTA

I ragazzi ricevono un invito a partecipare alla festa sotto forma di un biglietto del cinema. I titolo del film coincide con lo slogan dell'anno, mentre data e orari sono quelli della festa.

Il biglietto, inoltre, è diviso in due parti: ciascun ragazzo strappa una metà, come si usa fare al botteghino, e la regala a un amico che desidera invitare alla festa, personalizzandola con il suo nome.

2: LA FESTA

La festa rappresenta un'occasione per riscoprire il cuore invisibile della magia cinematografica. Sebbene gli attori possano essere i volti familiari di un film, restando impressi nel ricordo degli spettatori, all'interno di un set sono tanti i talenti e le maestranze, spesso poco raccontate, senza le quali nessun capolavoro del cinema diverrebbe tale.

Seguendo un percorso a stand, i ragazzi si misurano in diverse prove che richiamano alcuni dei professionisti coinvolti nella fase di pre-produzione di un film: sceneggiatore, scenografo, costumista e direttore musicale.

- Stand 1 - PAROLE ALLA RINFUSA

Lo sceneggiatore è una figura chiave per la nascita di un film: grazie alla sua creatività e alla sua capacità comunicativa, scrive la sceneggiatura, ovvero il testo che riporta la descrizione delle scene e i dialoghi in maniera dettagliata, intrecciando le storie dei diversi personaggi per creare la trama finale.

I ragazzi sono disposti in riga, uno accanto all'altro. Sulla fronte di ciascuno viene attaccato un post-it che riporta una lettera. Uno di loro ha il compito di decifrare "l'anagramma" e ricomporre la parola, posizionando i compagni nel giusto ordine. Si possono prevedere diversi round con una difficoltà crescente: ad esempio, sui post-it potrebbero essere riportate intere parole, utili per ricomporre citazioni o dialoghi tratti da celebri film.

-Stand 2 - OGGETTI DI SCENA

Le ambientazioni che si ammirano nelle diverse produzioni sono tutte opera dello scenografo, una figura fondamentale per la realizzazione di un'opera cinematografica. Tra i suoi compiti principali è quello di disegnare l'immagine scenografica, coordinare la costruzione dell'ambientazione del film, reperire o far costruire gli oggetti che appaiono in scena.

I ragazzi, dopo aver estratto da una scatola un biglietto che riporta una specifica caratteristica di un oggetto (ad es.: colore rosso, il suo nome inizia con lettera "A", fatto in tessuto, forma triangolare, ecc.), hanno cinque minuti di tempo per cercare nello spazio circostante quanti più oggetti possibili rispondenti a quella categoria. Il gioco può ripetersi con categorie differenti e, al termine, i ragazzi dispongono gli oggetti nello spazio per creare una scenografia originale.

-Stand 3 - PROVA COSTUMI

Non può esserci un film senza un responsabile degli abiti e degli accessori che gli attori indossano in scena. In accordo con il regista, il costumista si preoccupa di reperire o disegnare e far eseguire i vestiti e gli accessori necessari al film, passando poi a presiedere alla prova costumi degli attori.

I ragazzi si dispongono in fila. Al via, il primo corre fino a raggiungere una scatola da cui estrae un biglietto con scritto il nome di un personaggio. Raccoglie da una cesta e indossa uno o più vestiti e accessori che, secondo lui, corrispondono al personaggio assegnato (ad es.: mago/cappello a cilindro; sciatore/maglione di lana, guanti, sciarpa e cappello; nuotatore/occhiali, cuffia e accappatoio). Poi torna indietro e "dà il cinque" al compagno che prosegue la staffetta. Al termine del gioco, uno dei ragazzi cerca di indovinare i personaggi interpretati dai compagni.

-Stand 4 - COLONNA SONORA

La musica è un elemento caratterizzante di ogni film di successo. Per questo una figura chiave all'interno della troupe cinematografica è quella del direttore musicale che, secondo le indicazioni del regista, compone o seleziona la musica che accompagna il film finito.

I ragazzi hanno a disposizione una serie di cartelli, sui quali sono riportati i titoli di celebri film. Dall'ascolto di un estratto della colonna sonora, cercano di associare la melodia al rispettivo film.

UN'ATTENZIONE PER I PICCOLISSIMI

... E STOOOP!

Tutti i bambini vestono i panni degli attori tranne uno che, invece, è il regista. Gli attori si allineano a un'uguale distanza da un muro, mentre il regista si appoggia al muro, dando le spalle agli altri, e dice ad alta voce "E stooop!" (usando possibilmente un piccolo megafono) per poi voltarsi di scatto.

Mentre il regista è girato, gli altri possono avvicinarsi; quando quello si volta di scatto, però, devono essere immobili. Se il regista percepisce il movimento di un attore che non è riuscito ad acquistare in tempo una posizione di equilibrio, quest'ultimo deve retrocedere fino al punto di partenza. Chi riesce ad arrivare per primo al muro conquista il ruolo di regista per il turno successivo.

SCENOGRAFIA... A PEZZI

Nello spazio di gioco sono sparsi una serie di tasselli di grandi dimensioni. I bambini si dispongono in cerchio: insieme cercano di ricomporre il puzzle che raffigura un possibile scenario (paesaggio naturale, parco giochi, spiaggia, ecc.). Poi incollano il puzzle su un pannello che diventa la scenografia del loro set. Una volta completato, il gruppo si mette in posa per una foto con lo sfondo realizzato

Buon Inizio!!!