

## Laltrocoso



### **Kit didattico per le scuole**

In questo fascicolo troverete i suggerimenti per alcune attività che potrete realizzare con i vostri bimbi in preparazione e/o dopo la visione dello spettacolo

Ogni attività può essere adattata all'età dei bambini e arricchita dagli insegnanti con ulteriori spunti

## Nota introduttiva

Lo spettacolo coglie il pretesto della nascita del fratellino di Nina per parlare ai bambini di tre sentimenti complessi da comprendere, gestire e superare: la gelosia, l'egoismo e l'egocentrismo. Ogni bimbo prima o dopo prova questi sentimenti che scaturiscono quando il bimbo si trova a confrontarsi con l'altro (che può essere fratello, cugino, amico, compagno) e avverte il pericolo di una sottrazione (che può essere sottrazione di oggetti, ma anche di attenzione e affetto). I due mostriciattoli SOLO-IO e TUTTO-MIO incarnano proprio i naturali egoismo ed egocentrismo dei bambini



che si sentono minacciati dall'arrivo del famigerato LALTROCOSO. Lo spettacolo intende stimolare i bambini a comprendere che superando questi sentimenti e sperimentando la dimensione della condivisione, si possono aprire possibilità inattese e vivere fantastiche avventure.

E' di nuovo sera e ci troviamo di nuovo in camera della nostra amica Nina che, dopo aver affrontato la paura del buio (nello spettacolo Stramboletto) si trova ora alle prese con un problema che sembra davvero più grosso di lei. Come tutte le sere Nina sta andando a dormire, ma oggi c'è una novità: dovrà addormentarsi da sola perché mamma e papà devono occuparsi del nuovo fratellino piccolo che stasera è molto irrequieto. Nina è un po' scocciata, ma in fin dei conti è grande abbastanza e dopo un po' di lamentele si addormenta con il suo orsetto Chico. Nella notte Nina viene visitata da strani sogni e buffi personaggi. Due in particolare catalizzano la sua attenzione. Si tratta di SOLO-IO e TUTTO-MIO, due creature che si dicono tanto affezionate alla bambina e che questa sera sono venute a chiederle aiuto. SOLO-IO e TUTTO-MIO sono infatti spaventosissimi perché si sono accorti che in casa è appena arrivato un terribile mostro che li vuole scacciare per sempre. Il mostro si LALTROCOSO e Nina sente in effetti i suoi terribili versi e le sue urla spaventose provenire dalla stanza a fianco. Si convince così che SOLO-IO e TUTTO-MIO hanno ragione e decide di aiutarli... in fondo sembrano così teneri, affettuosi e indifesi...

Sembrano! Perché in realtà quei due sono i veri mostri che vanno scacciati... Nina lo capirà poco per volta grazie all'incontro con altre creature notturne, ma soprattutto capirà che il terribile LALTROCOSO non è affatto un orrendo mostro: è il suo piccolo fratellino che non vede l'ora di giocare, imparare e vivere fantastiche avventure insieme a lei.

## Attività #1 - prima dello spettacolo

Leggi in classe il libro illustrato di cui ti forniremo una copia omaggio:  
raccontare la storia ai bambini può aiutarli a fruire meglio la visione dello spettacolo.



È arrivato Laltrocoso  
È un mostro spaventoso  
sbava, puzza  
graffia e rutta  
urla forte  
e ha gambe corte  
morde la mamma  
ruba i papà  
i giochi li spacca  
i pupazzi li strappa  
ti scompiglia i pensieri  
di oggi e di ieri  
non serve a niente chiedere aiuto  
se ti entra in casa, addio, sei perduto.

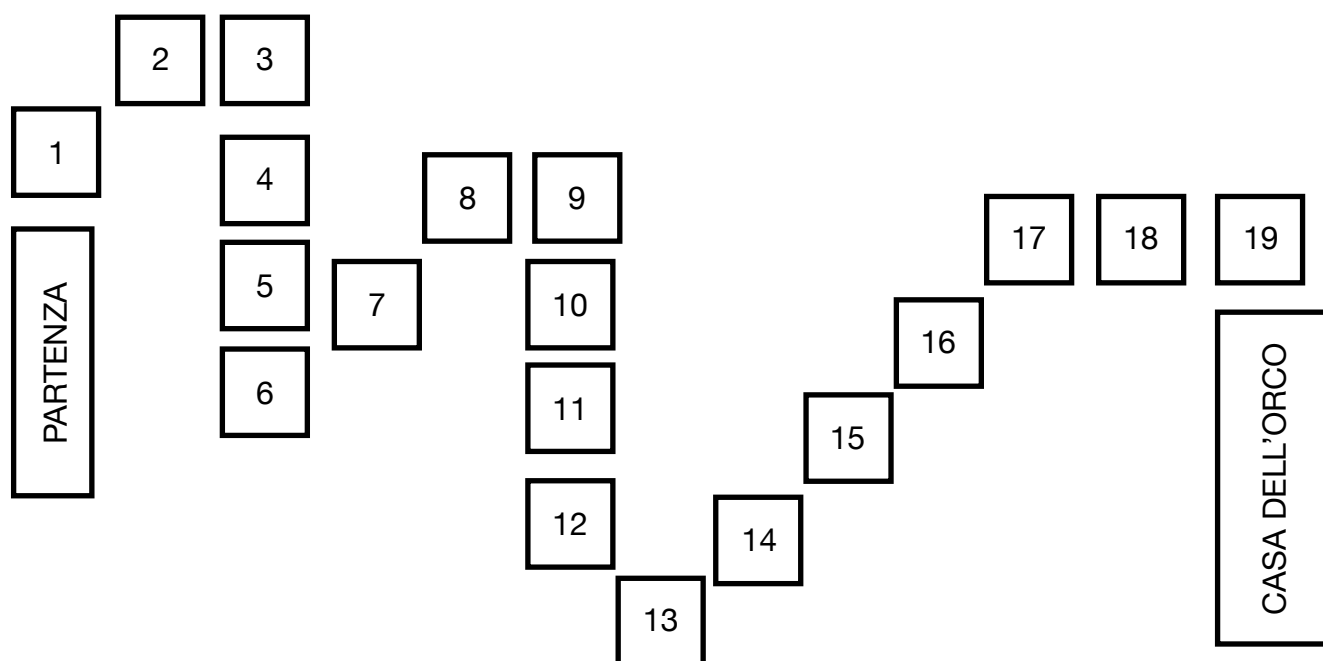
## Attività #2 - prima o dopo lo spettacolo

*Di seguito vi suggeriamo un gioco da fare in classe per stimolare la cooperazione e lo spirito di condivisione. Lo schema del gioco è molto semplice e si presta ad essere adattato alle diverse età.*

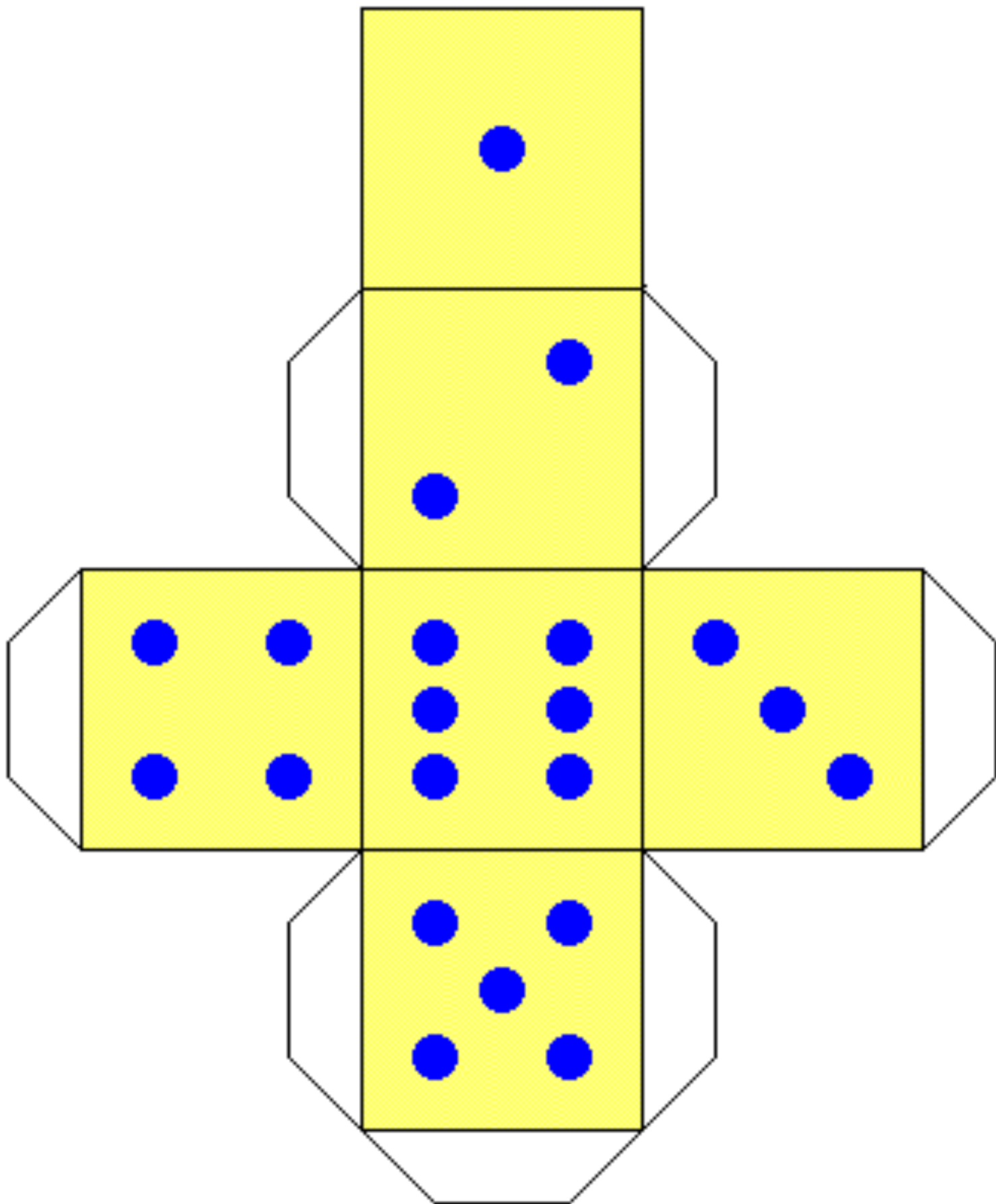
L'orco egoista

Preparazione:

Realizzate con fogli da riciclo le caselle numerate e componete un percorso a vostra discrezione disponendo le caselle numerate sul pavimento della classe (meglio se assicurate a terra con un pò di scotch). Cercate di realizzare un percorso abbastanza lungo o in alternativa prevedete più manche di gioco.



Procuratevi o Costruite un dado abbastanza grande (nella pagina un eventuale modello da utilizzare)





Svolgimento del gioco:

I bambini formano un'unica squadra: si tratta di giovani esploratori che hanno scoperto l'esistenza di un leggendario orco e del suo castello e vogliono raggiungerlo (potete chiedere ai bimbi di decidere insieme il nome della squadra). Il castello si trova in cima ad una montagna (il percorso) che i bambini devono scalare, ma l'orco (interpretato dall'insegnante) ha teso delle trappole lungo il cammino e l'unico modo per superarle è fare dei regali all'orco.

A turno i bambini lanciano il dado e ogni volta che avanzano l'orco chiede loro di regalargli qualcosa (deve essere qualcosa che si trova in classe e che deve appartenere ai bambini: matite, colori, astucci, spazzolini ma anche per esempio una scarpa o un gioco che qualche bimbo può aver portato).

Esempio: il primo bimbo che lancia il dado ottiene il numero 4. Tutta la squadra avanza fino al 4 e l'orco dice "se volete avvicinarvi ancora dovete regalarmi una biro" un componente della squadra eccezion fatta per il lanciatore deve portare una sua biro all'orco. Il bimbo che ha regalato la biro ottiene il permesso far avanzare la squadra e può quindi lanciare il dado.

Il gioco prosegue fino a quando la squadra riesce ad arrivare dall'orco che, felice di tutti i regali ricevuti, accoglie gli esploratori nel suo castello e offre loro un piccolo dono (caramelle o piccoli giochini) e poi restituisce gli oggetti ai legittimi proprietari.

