

## OPERA DOMANI 2017 *IL BARBIERE DI SIVIGLIA*

### BIBLIOGRAFIA E GIOCHI TEATRALI

consigliati per gli incontri svolti a Ravenna, Parma e Reggio Emilia

#### BIBLIOGRAFIA:

- Arlati V., *Emozioni in fiaba. Aiutare i bambini ad accogliere la propria sfera emotiva*, Milano, Red Edizioni, 2010.
- Bettelheim B., *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli, 1977.
- Brasey -Debailleul, *Vivere la magia delle fiabe. Come il meraviglioso può cambiare la nostra vita*, Vicenza, Ed. Il Punto d'Incontro, 2001.
- Campbell J., *L'eroe dai mille volti*, Torino, Ed. Lindau, 2008.
- Campbell J., *Il potere del mito*, Vicenza, Neri Pozza, 2012.
- Campbell J., *Percorsi di felicità. Mitologia e trasformazione personale*, Raffaello Cortina Ed. 2004.
- Calvino I., *Fiabe italiane*, Milano, Einaudi, 1956.
- Carmignani - Bongiovanni, *Il viaggio dell'eroe. Simboli e archetipi della ricerca interiore*, Ancona, La Città della Luce Edizioni, 2013.
- Del Moro F., *L'arte della narrazione*, Cuneo, ELLI SELAE, 2003.
- Graves R., *I miti greci*, Milano, Longanesi, 1963.
- Grimm. F.lli, *Le fiabe del focolare*, Milano, Einaudi, 1951.
- Jung C.G., *Gli archetipi e l'inconscio collettivo*, Milano, Bollati Boringhieri, 1977.
- Jung C.G., *Ricordi sogni riflessioni*, Milano, BUR, 1992.
- Perrault C., *I racconti delle fate*, Milano, Newton Compton, 1994.
- Pinkola Estes C., *Donne che corrono coi lupi*, Milano, Ed. Frassinelli, 1993.
- Propp V.J., *Le radici storiche dei racconti di fate*, Torino, 2012.
- Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Trieste, Einaudi, 1973.
- Santagostino P., *Guarire con una fiaba. Usare l'immaginario per curarsi*, Milano, Feltrinelli, 2004.
- Santagostino P., *Come raccontare una fiaba e inventarne cento altre*, Milano, Red Edizioni, 2006.
- Tolkien J.R.R., *Albero e foglia*, Milano, Bompiani, 2000.
- Vernant J.P., *L'universo, gli dèi, gli uomini*, Einaudi, 2000.
- Van Gennep A., *Le origini delle leggende. Una ricerca sulle leggi dell'immaginario*, Milano, Xenia, ed., 1991.

• Vogler C., *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*, Roma, Dino Audino Editore, 1999.

## **GIOCHI TEATRALI:**

1 - CAMMINATA ROSSINIANA: tutto il gruppo. Variare da 1 a 10 la velocità della camminata (crescendo).

2 - STOP AND GO: tutto il gruppo. Durante la camminata inserire la parola "ghiaccio" che ferma la scena. "Freddo ed immobile come una statua".

3 - STOP CON POSIZIONE. Alla parola "ghiaccio" non solo ci si ferma sul posto ma si assume una posizione diversa con il corpo. (Elemento Creativo).

4 - STATUE: a coppie. Una parte della coppia diventa l'Argilla e si lascia modellare. L'altra parte della coppia diventa lo Scultore e costruisce una statua utilizzando il corpo del partner. Cambiare poi il ruolo.

5 - STATUE DEI PERSONAGGI: a coppie. La statua che viene costruita deve essere uno dei personaggi de *Il barbiere* (Figaro, Conte, Rosina, Bartolo, Basilio, Berta, Ufficiale).

6 - STATUE VIVENTI: a coppie. Lo Scultore sussurra all'orecchio della propria Statua l'emozione che sta provando in quel momento. Al via dell'insegnante le Statue prendono vita e possono muoversi nello spazio interpretando l'emozione che gli è stata data.

7 - STATUE PARLANTI: tutto il gruppo. Ogni partecipante interpreta sia il ruolo della Statua che dello Scultore. Ognuno sceglie il personaggio da interpretare: statua, emozione e parola. Al via le statue prendono vita: possono muoversi nello spazio e usare la parola per dire una battuta e interagire con gli altri personaggi.

8 - QUADRO VIVENTE: divisione in piccoli gruppi da 4-5. Ogni gruppo ha 5 minuti per accordarsi e scegliere un personaggio per ogni partecipante. Insieme scelgono anche una piccola scena della storia da mostrare ai compagni. Costruiscono un quadro in stop, al via il quadro prende vita e la scena si svolge con movimenti e battute.