



LA FAMOSA INVASIONE DEGLI ORSI IN SICILIA

GIOCO

"IL MOSTRO IN REVISIONE"

Obiettivo: Capire che la paura è una costruzione narrativa e che, cambiando gli "ingredienti" visivi e sonori, si può trasformare un incubo in una commedia.

Fase 1: Dividete la classe in piccoli gruppi. Ogni gruppo deve scegliere un personaggio del film (es: il Gatto Mammone o il Cinghiale Gigante) o un celebre personaggio delle fiabe.

- **Compito:** Scrivere su un foglio perché quel personaggio fa paura. È il buio? Sono i denti? È la musica? È il fatto che non parla?

Fase 2: Prendendo ispirazione dal lavoro di Lorenzo Mattotti, i ragazzi devono ridisegnare il mostro scelto usando la tecnica del contrasto emotivo.

- Se il mostro originale vive nel buio e ha colori cupi, devono ridisegnarlo usando **colori caldissimi, pop o pastello** (come le montagne arancioni o i cieli viola del film).
- Devono cambiare un dettaglio fisico che rompa la tensione: il Gatto Mammone con le pantofole a forma di topo, o la Regina Cattiva che indossa un naso da clown.

Fase 3: Ogni gruppo deve presentare la propria "nuova versione" alla classe, ma con una sfida comunicativa. Devono convincere i compagni che il loro mostro non è più pericoloso spiegando come hanno cambiato la regia:

- **Inquadratura:** "Non lo riprendiamo più dal basso per farlo sembrare grande, ma dall'alto per farlo sembrare piccolo".
- **Colonna sonora:** "Invece di violini stridenti, quando entra in scena si sente una musica jazz o un trombone buffo".
- **Dialoghi:** "Il mostro non ruggisce più, ma parla con un difetto di pronuncia divertente".



Perché questo gioco funziona per il progetto?

1. **Analisi del linguaggio filmico:** I ragazzi imparano che la paura non esiste "di per sé", ma è creata da scelte tecniche (luci, angolazioni, suoni).
2. **Esorcismo creativo:** Disegnare e "ridicolizzare" ciò che spaventa è il metodo più antico e potente per vincere le fobie.
3. **Collaborazione:** Proprio come gli orsi di Buzzati, si vince la paura solo facendo squadra.