



GIOCO DI RUOLO CAMPO G.A.S. – Castelvecchio di Valdagno (VI) 02/06.01.2005

“ IL BARACCONE ”

• **Premessa**

Questo gioco è stato sviluppato sulla base di un lavoro trovato in rete. Il gioco originale è stato ideato dalla FOM (Fondazione Oratori Milanesi), in particolare da Luca Pironi e Marco Nava, in occasione del Corso Base di Capizzone in preparazione all'Oratorio Estivo 2002. Il link per scaricare il gioco originale è

→ http://www.diocesi.milano.it/pgfom/pagine_contenuto/educatori/frame_archiviogiochi.htm

mentre il link per visitare il sito della FOM è

→ <http://www.diocesi.milano.it/pgfom>

• **Struttura Generale**

Si tratta di un gioco giallo ambientato tra i tendoni di un circo, "il Baraccone" per l'appunto. Il gioco si sviluppa lungo tutta la durata del campo. All'inizio viene introdotta l'ambientazione e vengono distribuiti i vari ruoli (tutti i ragazzi hanno un proprio profilo). Dopodiché con il passare dei giorni avvengono nuovi fatti e si disseminano indizi vari. Da notare che il gioco non ha una definizione temporale durante la giornata: un indizio può essere trovato in qualsiasi momento (oppure mai...) e anche i fatti programmati (scenette, vedi dopo) accadono senza preavviso.

L'epilogo si ha l'ultima notte di campo dove tutto si trasforma in un gioco notturno di azione a squadre, con tanto di vincitori e vinti.

• **Personaggi Coinvolti**

I personaggi si dividono in due categorie. Quelli attivi sono interpretati da chi organizza il gioco: conoscono tutta la storia ma non ne fanno parola con nessuno, risulteranno poi quelli direttamente responsabili dei vari fatti che accadono. Quelli secondari sono interpretati dai giocatori: per tutta la durata del gioco essi sono indiziati alla pari dei personaggi attivi. Solo alla fine durante la dinamica dell'epilogo, le due categorie di personaggi saranno distinte.

PERSONAGGI ATTIVI (COORDINATORI)

- GIOCOLIERE(non impersonato)
- IPNOTIZZATRICE(Anita)
- CLOWN(Andrea)
- BURATTINAIO(Paolo R.)
- DONNA DELLE PULIZIE(Anna)
- CONTORSIONISTA(Chiara)
- DIRETTORE DEL CIRCO(Alberto)
- AMMAESTRATORE(Filippo)
- SCIMMIETTA(un peluche)

PERSONAGGI SECONDARI (RAGAZZI)

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| - CASSIERA (Anna A.) | - TECNICO DEL SUONO (Marco S.) |
| - MAGAZZINIERE (Stefano B.) | - TECNICO DELLE LUCI (Marco R.) |
| - MECCANICO (Matteo B.) | - VETERINARIO (Antonino R.) |
| - CUOCO (Vito B.) | - TRUCCATRICE (Roberta S.) |
| - CUOCA (Giorgia C.) | - MANGIAFUOCO (Pietro S.) |
| - COSTUMISTA (Laura C.) | - CUSTODE DEGLI ANIMALI (Loris T.) |
| - AUTISTA (Nicola DR.) | - GUARDIA DEL CIRCO (Gabriele T.) |
| - BALLERINA (Elena G.) | - MONTATRICE TENDONE 2 (Giulia V.) |
| - MONTATORE TENDONE 1 (Gianmarco M.) | - PARRUCCHIERA (Giorgia V.) |
| - BALLERINO (Matteo M.) | - DONNA CANNONE (Elisa V.) |
| - CANTANTE (Marta P.) | - RAGIONIERE (Alessio Z.) |
| - MAGO (Mirco P.) | - AMMAESTRATRICE PAPPAGALLI (Tiziana) |



• La Storia

Ecco i fatti che in realtà accadono, dall'inizio fino alla partenza dell'epilogo notturno. Questa storia è ad esclusivo uso dei coordinatori e non deve essere raccontata ai ragazzi se non a gioco concluso. La prima volta che si legge la storia non ci si capisce un granché, ma alla terza volta sembra quasi semplice!

Alla sera dello spettacolo non si trova più il giocoliere. Qualcuno lo ha fatto sparire perché questi ha scoperto che il burattinaio traffica in diamanti. Il giocoliere aveva visto il burattinaio nascondere un grosso diamante in uno dei suoi burattini. La moglie del giocoliere (l'ipnotizzatrice) alla quale egli aveva confidato la cosa, essendo contemporaneamente anche l'amante del Clown e pensando già da tempo ad una possibile fuga d'amore con lui, gli rivela il tutto e gli chiede di aiutarla ad architettare un piano per rubare il diamante. Gli scrive una lettera cifrata per avvertirlo di quando sarebbe scattato il piano. Si incontrano alla data prestabilita e rapiscono il giocoliere per farlo sparire per un po', poiché hanno paura, in quanto persona molto onesta, che vada a raccontare quanto visto alla polizia. A questo punto ritornano al circo per rubare la cassa contenente i burattini, ma quando vanno a cercarla scoprono che non c'è più. La donna delle pulizie infatti, sposata in segreto con il burattinaio, aveva trovato il giorno prima la lettera cifrata dell'ipnotizzatrice indirizzata al clown e una volta tradotta scopre i traffici del marito e si mette alla ricerca anche lei del diamante. Rubata la cassa dei burattini mentre fa finta di essere intenta nelle pulizie nella roulotte del burattinaio, viene vista dalla contorsionista che è innamorata del burattinaio, ma non sa che la donna delle pulizie è la moglie, e la scambia per un'altra possibile amante di quest'ultimo, ovviamente da eliminare. Pensa a come poter fare e si ricorda che tempo fa il direttore aveva un problema di topi che infestavano la sua roulotte e che aveva acquistato del veleno per topi e sicuramente lo teneva a portata di mano per ogni possibile evenienza. Decide così di andarlo a prendere per eliminare la sua rivale. Entra nella roulotte del direttore e, poiché non riesce subito a trovarlo, mette tutto a soqquadro. Finalmente lo trova, lo prende nella roulotte della donna delle pulizie e con una siringa inietta il veleno nella frutta che fa bella mostra in mezzo al tavolo. Subito dopo però entra l'ammaestratore con la simpatica scimmietta per chiederle la gentilezza di pulire anche la sua roulotte con una certa urgenza; mentre lei lo distrae chiedendo perché ed altre cose la scimmietta, vista la frutta di cui è golosissima, non resiste al fascino della prelibata banana; la mangia e nel giro di un paio d'ore viene trovata morta proprio davanti alla roulotte della donna delle pulizie. Dopo alcuni giorni si fa vivo il giocoliere, che nel frattempo era riuscito a liberarsi, ma per paura di finir male lascia una lettera nella bacheca con la sua testimonianza e si va a nascondere. A questo punto si scatena il panico più assoluto tra i personaggi del carrozzone. La donna delle pulizie vista la confusione decide di non cercare nei burattini il diamante e di far sparire per un po' la cassa e la nasconde nel bosco vicino al campo del circo disegnando anche una mappa per non scordarsi il luogo esatto in cui l'ha messa.

• Momenti Collettivi

Come già spiegato, il gioco non ha orari precisi: tutti i giocatori si devono considerare sempre in gioco durante tutto il campo. Gli indizi vengono seminati per la casa un po' per volta, e ogni momento è buono perché qualcuno trovi qualcosa. Quando viene trovato qualcosa, sta al ragazzo decidere se rendere pubblica la scoperta (magari per farsi aiutare dagli altri nel decifrarne il significato) oppure tenersela per sé sperando che sia utile per ricostruire l'accaduto. Il gioco comunque prevede anche dei momenti collettivi (delle scenette) preparati dai coordinatori ai quali tutti devono assistere perché sia chiaro l'evolversi della vicenda. Queste scenette possono venire presentate a sorpresa una volta radunati i ragazzi per il pranzo, o l'attività o qualsiasi altra occasione. I partecipanti sono ovviamente sempre composti da personaggi attivi, ma essi possono (a sorpresa) far entrare anche personaggi secondari. Eccovi le bozze delle scenette.

SCENETTA di lunedì (pranzo): l'introduzione dell'ambientazione

Dopo aver fatto divertire gli abitanti della vicina Valle del Chiampo, il "Baraccone" portava finalmente il suo spettacolo anche nei paesi della famosa e pittoresca Valle dell'Agno ad iniziare da Castelvecchio e poi di seguito Recoaro, S. Quirico, Valdagno, Spagnago, Muzzolon, Cereda e per finire a Cornedo. Ogni paese aveva il piacere di ospitare per ben tre giorni la simpatica "troupe" che sempre riceveva buona accoglienza e sentiti grazie con applausi scroscianti. Specialmente poi, quando si esibiva la simpatica scimmietta tuttofare e il giocoliere cinese che a volte nella foga dimenticava a terra la sua "clava calamitata" e così le altre che aveva lanciato ricadevano sulla folla di spettatori, le risate e gli applausi erano più forti che mai. Niente era mai andato "storto"; sì, beh.....le solite cosucce, qualche imprevisto..., ma tutto rimediabile! Finché un giorno però, proprio in quel di Castelvecchio, succede una cosa alquanto strana: proprio alla vigilia della prima serata di debutto a Castelvecchio, sparisce il giocoliere!

Lo spettacolo viene riarrangiato, ma nessuno si sa spiegare che fine abbia fatto.



SCENETTA di lunedì (cena)

Il burattinaio arriva tutto trafelato alla mensa del circo. E' sparita la sua cassa che conteneva tutti i burattini. E' disperato e tutta la compagnia comincia ad agitarsi. Il direttore che era lì anche lui per il pasto si alza e chiesto un po' di calma rassicura che avrebbe provveduto al più presto a risolvere il problema. Nel frattempo chiede a tutti perché collaborino alla ricerca. Fa notare che il circo è sorvegliato e un estraneo sarebbe stato notato: quindi il colpevole è sicuramente tra di loro.

SCENETTA di martedì (cena)

Finita la cena, per rallegrare la compagnia l'ammaestratore decide di offrire uno spettacolo con la sua scimmietta a tutta la compagnia del circo. Convince il tecnico del suono ad improvvisare una musica di accompagnamento e si precipita nella sua roulotte a prendere la scimmietta. Dopo un po' ritorna tutto trafelato gridando. La povera bestiola non dà segni di vita ed è fredda. Il veterinario si avvicina ma scuotendo la testa non gli resta che confermare che è morta. Scoppia il panico tra i presenti. Il direttore manda tutti nelle proprie roulotte e si precipita alla polizia dando appuntamento a tutti per la colazione del mattino successivo.

SCENETTA di mercoledì (colazione)

Fatta qualche ricerca "in loco", ma senza successo, il direttore si incontra con i componenti del Baraccone, fa il punto della situazione: il giocoliere che è introvabile, la cassa dei burattini sparita, la scimmia morta per avvelenamento (nel frattempo qualcuno avrà trovato il referto della polizia) e decide assieme a loro di non rivolgersi alla locale polizia che per altro era al momento troppo impegnata con il traffico stradale dell'intera valle e non aveva mezzi e uomini da mettere a disposizione. Per evitare cattiva pubblicità si decide di risolvere il caso da soli. D'ora in poi è dato ordine che tutte le comunicazioni sarebbero state affisse alla bacheca della mensa del circo e ciascuno si impegnerà a mantenere nascosta la cosa al di fuori del circo.

• Dialoghi

Oltre che agli indizi tangibili lasciati per casa, vengono distribuiti anche indizi "vocali" durante dei dialoghi. Il funzionamento dei dialoghi è il seguente: poco prima del pranzo o della cena, a qualche personaggio viene distribuito di nascosto un bigliettino riportante il testo (o il senso) della frase che dovrà dire; sarà anche indicato il momento in cui intervenire. In questo modo si otterrà un dialogo tra più personaggi, ciascuno dei quali però non sa cosa diranno gli altri, e non capirà magari nemmeno il senso della propria frase, se non nel momento in cui sarà contestualizzata poi durante il dialogo stesso. Le frasi possono essere anche di pura fantasia, il loro scopo è quello di inserire degli indizi utili per la soluzione del giallo, di tenere viva la curiosità sulla vicenda, e di far imparare i ruoli di tutti gli altri personaggi. Nella parte della scheda dedicata al "materiale ulteriore" trovate tutti i bigliettini utilizzati.

• Atteggiamenti Ufficiali dei Colpevoli

In ogni occasione che capiti, siano scenette, o dialoghi, oppure qualsiasi fuori programma dettato dall'improvviso ritrovamento di qualche indizio da parte di qualche ragazzo, gli atteggiamenti che i personaggi attivi devono tenere sono i seguenti:

IPNOTIZZATRICE

E' sposata con il giocoliere scomparso ed è preoccupatissima per quello che è successo. La notte della scomparsa del marito lei non ha sentito nulla.

CLOWN

E' quasi contento per la morte della scimmietta perché era stufo di trovarla continuamente tra i piedi.

BURATTINAIO

E' preoccupatissimo per la sparizione della cassa contenente i suoi adorati burattini. E' dispiaciuto per quel che è successo alla scimmietta ma insiste perché la sua cassa venga trovata il prima possibile.

DONNA DELLE PULIZIE

E' molto dispiaciuta per la morte della scimmietta e non capisce come siano potuti accadere dei fatti così incresciosi.

CONTORSIONISTA

E' convinta che la donna delle pulizie sia implicata nella morte della scimmietta. Dice di non preoccuparsi della sparizione del giocoliere perché, secondo lei, è stato tutto un trucco organizzato dal giocoliere stesso per sparire senza lasciare tracce.



DIRETTORE

E' molto preoccupato per la sparizione del figlio e preferirebbe che gli investigatori si occupassero di questo, e non del furto di una stupida cassa.

AMMAESTRATORE

E' sconvolto per la morte della sua adorata scimmietta; pensa che la colpa sia del direttore che, secondo lui, ha sempre odiato la sua amica. Non ha nulla da dichiarare riguardo agli altri due fatti.

• Gli Indizi Disseminati

Ecco gli indizi da sparpagliare qui e là per la casa, un po' alla volta. Per maggior chiarezza, qui trovate solo le descrizioni e le motivazioni degli indizi. Alla fine della scheda troverete poi gli indizi stessi, dove possibile.

ARTICOLO DI GIORNALE ("la banda dei diamanti colpisce ancora...")

Serve a introdurre i "diamanti" nella storia e così tutto il capitolo denaro che sarà uno dei moventi di tutti i fatti.

REFERTO DELLA SCIMMIETTA ("università statale di milano...")

Fa chiaramente capire che la scimmietta è morta avvelenata usando del veleno per topi, probabilmente attraverso una banana.

LETTERA DELLA CONTORSIONISTA ("my dear love...")

Essendo in inglese, si capisce che la lettera è stata scritta dalla contorsionista. Essendo indirizzata al suo amore, questo introduce nella vicenda l'altro grande movente che è la gelosia.

ELENCO SPESE ("spese 1° semestre...")

Serve a mostrare che effettivamente è stato comperato del veleno per topi.

LETTERA CIFRATA ("mario, rita, tonino,...")

E' la lettera con la quale l'ipnotizzatrice avverte il suo amante: "marito sa diamanti, agiremo tra tre notti". Fa capire che ci sono dei diamanti di mezzo, e che sotto ci stanno dei complotti a più parti.

SITI WEB DI DIAMANTI ("www.diamond.com,...")

Sono un elenco di siti che qualcuno ha stilato. Questo fa capire ancora che i diamanti sono una parte importante di quello che al circo succede.

FAX PREVENTIVO VIAGGIO ("i viaggi del ventaglio...")

Fa capire che l'ipnotizzatrice ha tutta l'intenzione di lasciare per un po' gli ambienti del circo, e accompagnata da qualcuno.

FOTO DONNA DELLE PULIZIE (--)

Occorre fare una foto alla coordinatrice che interpreta la donna delle pulizie, e poi far trovare la foto trafitta con un coltello. Indica che qualcuno la odia.

SIRINGA VENENO (--)

Occorre procurarsi una comune siringa e riempirla di qualche liquido di colore strano. Serve a ricollegarsi al discorso del veleno.

RICHIESTA PULIZIA (--)

Occorre scrivere a mano un appunto stile "per favore passi da me per la pulizia urgente della mia roulotte" firmato dal direttore. Serve a far capire che la donna delle pulizie ha avuto accesso alla roulotte del direttore (dove c'è il veleno per topi da lui acquistato).

AVVISO ALLERGIA SCIMMIETTA (--)

Occorre scrivere in grande nella bacheca che nessuno deve dare da mangiare frutta alla scimmietta perché ne è allergica. Serve a far capire che non è normale che nel referto sia indicato che la scimmietta abbia mangiato una banana.

MAPPA DEL NASCONDIGLIO DELLA CASSA (--)

Occorre disegnare a grandi linee una mappa che indichi dove viene nascosta la cassa. ATTENZIONE: questo non è un indizio da far trovare, ma viene "vinto" dalla squadra che per prima supera la prova di livello 3 della donna delle pulizie (vedi dopo la dinamica dell'epilogo).



:: DINAMICA DELL'EPILOGO – GIOCO NOTTURNO ::

• Funzionamento Generale

All'inizio, un narratore esterno ai vari personaggi spiega la situazione: durante i giorni gli indizi si sono concentrati su alcuni componenti del circo (personaggi attivi). A questo punto egli divide i restanti componenti del circo (personaggi secondari) in 4 squadre investigative. Riepiloga e sottolinea gli indizi raccolti nella bacheca del circo. Manda le squadre in giro per le roulotte degli indiziati, che intanto saranno spariti e saranno già pronti ciascuno nel proprio "stand". Le squadre di giocatori dovranno andare ad interrogare gli indiziati, i quali risponderanno alle domande solo dopo il superamento di una prova. Si consegnano le cartelle su cui vanno riportati i risultati delle interrogazioni (vedi materiale). Si spiega il comportamento da tenere durante gli interrogatori. Si chiede alle squadre se hanno domande e chiarisce eventuali dubbi. Si ricorda che da ora in poi gli eventuali indizi trovati non verranno appesi in bacheca ma saranno propri di ciascuna squadra e che non dovranno essere rivelati alle altre squadre. Si sottolinea alle squadre di trascrivere gli indizi e le affermazioni dei sospettati. Si ricorda alle squadre che le indagini termineranno alle 01:00 e che tutti dovranno trovarsi in salone per quella ora. Si spiega alle squadre che per interrogare ciascun indiziato dovranno superare una prova (le prove daranno la possibilità di ricevere indizi per ciascuna prova superata - alcuni molto utili, altri meno) che potrà avere difficoltà diverse in base agli indizi che si vuol estorcere all'interrogato (prova semplice: indizio leggero, prova media: indizio buono, prova difficile: quasi una confessione).

SCOPO DEL GIOCO: Accumulare più punti possibili, raccogliendo più indizi, indovinando la trama del giallo, individuando i colpevoli e ritrovando la cassa dei burattini.

• Durante il Gioco

Ogni squadra deve cercare di interrogare tutti gli indiziati almeno una volta (riportare sulla cartella: indiziato, ora, indizi raccolti, firma dell'interrogato).

La squadra che riceve l'informazione sul nascondiglio della cassa dei burattini (quindi la mappa = ultimo indizio che la donna delle pulizie si dovrà far estorcere durante l'interrogatorio) deve trovare i burattini e riportarli al circo. (N.B. le squadre non devono sapere che è la donna delle pulizie ad avere la mappa.)

• Dopo il Gioco

Si chiede alle squadre di compilare il rapporto delle indagini (chi – come – perché, vedi materiale).

Si attribuiscono i punteggi ad ogni squadra (1 punto per ogni indizio raccolto durante il gioco, 10 punti per interrogatorio completo indiziato, 50 punti per la cassa dei burattini, 20 punti per chi, 20 punti per come, 20 punti per perché). Si proclama la squadra vincitrice.

• Gli Stand degli Indiziati

Per ciascun personaggio vengono riportati gli indizi da dare, a seconda del grado di difficoltà della prova che la squadra sceglie di affrontare. Gli indizi devono essere comunque dati sotto forma di interrogatorio, facendosi fare le domande giuste (ci vuole un po' d'arte!) e non dovrebbero essere un semplice elenco di fatti.

GIOCOLIERE (NON C'E' IL PERSONAGGIO NE' LO STAND)

Informazioni da tener presente per gli altri coordinatori durante gli interrogatori:

- E' sposato con "La moglie del Giocoliere", è una persona onesta, di bell'aspetto e molto furbo.
- Ha visto il BURATTINAIO trafficare in diamanti e lo racconta alla moglie (IPNOTIZZATRICE) (indizio = articolo furti gioiellerie).
- Quando è stato rapito non è riuscito a vedere l'aggressore perché, bendato, si stava esercitando con le clave.
- Durante la colluttazione ha schiacciato un piede all'aggressore, il piede ha emesso uno strano suono (piede del CLOWN).
- E' convinto che la moglie sia una persona onesta e non crede in un suo coinvolgimento.
- Prima dell'inizio del gioco si fa vivo con una lettera nella bacheca del circo con la sua testimonianza che racconta del fatto che era riuscito a liberarsi, ma per paura di finir male aveva deciso di nascondersi in attesa che fosse risolto il mistero.



roulotte IPNOTIZZATRICE

E' la "mente" che organizza il rapimento del giocoliere. Si muove silenziosamente e con sospetto fissando tutti negli occhi.

- 1 - Afferma, per depistare gli investigatori, che il GIOCOLIERE aveva litigato con il DIRETTORE (suo padre - indizio da comunicare per dare senso al ritrovamento di prove concrete: fotografia, ecc.)
- 2 - Ammette di avere una relazione segreta con il CLOWN + ammette di aver scritto lei una lettera cifrata al CLOWN "Il Burattinaio traffica in diamanti. Agiremo tra 3 giorni" (indizi da comunicare per dare senso al ritrovamento della lettera cifrata)
- 3 - confessa di sapere che il BURATTINAIO traffica in diamanti + confessa che ha convinto il CLOWN a rapire il GIOCOLIERE e a tentare di rubare la cassa del BURATTINAIO che però non hanno trovato al loro arrivo + confessa che non ne poteva più del circo e voleva fuggire con il CLOWN (indizio=ritrovamento fax preventivo viaggio).

PROVA PER L'INTERROGATORIO

L'ipnotizzatrice divide la squadra in due sotto-gruppi : un gruppo sono "gli ipnotizzatori", l'altro gli "ipnotizzati". Viene realizzato un mini-percorso a ostacoli (deve essere un percorso a tre livelli di difficoltà tracciato per terra, oppure una serie di oggetti sparsi sul pavimento da evitare). Gli ipnotizzati vengono bendati, gli ipnotizzatori no. I due gruppi si pongono uno di fronte all'altro a dovuta distanza (quella cioè del tracciato o dello spazio occupato dagli oggetti) e, al via dell'ipnotizzatrice, tenendo le braccia tese in avanti e guardando sempre dritto nella descrizione dei, loro ipnotizzatori, devono seguire le indicazioni date da questi per raggiungerli, evitando ovviamente gli ostacoli o facendo il percorso richiesto entro il tempo previsto. Tutta la squadra, gioca in contemporanea e tuffi gli ipnotizzatori, per guidare il loro corrispondente ipnotizzato, possono solamente sussurrare loro le indicazioni corrette per raggiungerli.

roulotte CLOWN

Opportunista, don-giovanni (ci prova con tutte le ragazze carine), suo padre e sua madre hanno lavorato per anni al servizio di un conte molto ricco. Gira con i capelli tutti scompigliati.

- 1 - Afferma, per depistare gli investigatori, che la contorsionista le aveva confessato di avere una gran passione per i burattini.
- 2 - Ammette di avere una relazione segreta con la moglie del GIOCOLIERE (IPNOTIZZATRICE) + confessa di aver aiutato l'IPNOTIZZATRICE a rapire il GIOCOLIERE .
- 3 - Ammette di aver ricevuto un lettera dalla moglie del GIOCOLIERE (IPNOTIZZATRICE) con le indicazioni per il rapimento 'Il BURATTINAIO traffica in diamanti. Agiremo tra tre giorni' + ammette di essere andato a rubare la cassa del BURATTINAIO assieme ma che non l'hanno trovata + confessa che voleva abbandonare il circo e fuggire con l'IPNOTIZZATRICE.

PROVA PER L'INTERROGATORIO

La squadra sceglie una persona tra i suoi componenti.

Il prescelto dovrà scegliere tra 3 sacchi contenti vari indumenti (tre livelli di difficoltà = quantità di vestiti) da indossare con l'aiuto della squadra in un determinato tempo.

roulotte BURATTINAIO

Uomo di carattere riservato, di poche parole, ha pochi amici. Ama molto il denaro. Spesso quando comincia un discorso imita ancora (tono e maschile/femminile) i suoi burattini e non la sua vera voce.

- 1 - Afferma di essere preoccupatissimo a causa della sparizione della cassa.
- 2 - Afferma di sospettare della CONTORSIONISTA o dell' AMMAESTRATORE + ammette di sapere che la CONTORSIONISTA è follemente innamorata di lui.
- 3 - Confessa di essere sposato in segreto con al DONNA DELLE PULIZIE + ammette di trafficare in diamanti che nasconde nei suoi burattini (indizio=indirizzi internet su diamanti) + dichiara che sua moglie (LA DONNA DELLE PULIZIE) non sia a conoscenza della storia dei diamanti

PROVA PER L'INTERROGATORIO

La squadra sceglie una persona tra i suoi componenti.

Il prescelto dovrà mimare 3 testi (servono 3 diversi livelli di difficoltà e 3-4 frasi per livello di difficoltà per eventuali ulteriori tentativi da parte della stessa squadra) entro in maniera che il resto della squadra li indovini in un tempo prestabilito.



roulotte DONNA DELLE PULIZIE

Persona falsa e avida, di bell'aspetto, con una spiccata passione per la frutta; ha solo la licenza Elementare. Ama molto i gioielli. Gira con un fazzoletto sui capelli (tipo bella lavandaia ...), ecc. ecc.

- 1 - Ammette di avere le chiavi di tutte le stanze.
- 2 - Ammette che il giorno in cui la scimmietta è stata avvelenata aveva ricevuto una visita dell'AMMAESTRATORE, arrivato con la scimmietta, che avevano finito per litigare perché la scimmietta dopo aver saltato qua e là dappertutto era scappata senza che nessuno se ne accorgesse anche perché l'AMMAESTRATORE aveva cominciato a lamentarsi per la poca pulizia del suo alloggio + ammette di essere sposata segretamente con il BURATTINAIO.
- 3 - Confessa di aver trovato la lettera cifrata nella roulotte del CLOWN, di averla copiata e tradotta scoprendo i traffici del marito e per questo di trascurato la pulizia delle roulotte del circo + confessa di aver rubato la cassa dei burattini anticipando i tempi indicati nella lettera + confessa di aver nascosto al cassettino dei burattini, visto il clamore dei fatti, e di aver disegnato una mappa per riuscire a ritrovarla (indizio=lettera cifrata ricopiata con traduzione).

PROVA PER L'INTERROGATORIO

Far riordinare una stanza sulla base di tre livelli di riordino-pulizia: rifare il letto, mettere bene la coperta ripiegata a fondo del materasso, pulire il pavimento (con la scopa e la paletta), ripulire i vetri (che di volta in volta verranno risporcati con della schiuma da barba), svuotare il cestino, pulire bene il lavandino, ecc. entro un determinato tempo.

roulotte CONTORSIONISTA

Di origine inglese, fin da piccola aveva una passione per i burattini e....continua ad amarli! !... anche dal vero..... Non guarda tanto alle ricchezze, quanto ai valori delle persone. Si stracchia sempre il collo (come una gallina) facendo lamenti in presenza di persone.

- 1 - Confessa di essere follemente innamorata del BURATTINAIO (indizio=lettere d'amore in inglese)
- 2 - Ammette di aver visto molte volte la DONNA DELLE PULIZIE insieme al BURATTINAIO ma non sa che i due sono sposati + ammette di odiare la DONNA DELLE PULIZIE perché sospetta abbia una storia con il BURATTINAIO (indizio=foto con coltello)
- 3 - Ammette di aver parlato con l'AMMAESTRATORE e di aver scoperto casualmente che il DIRETTORE ha un grosso quantitativo di veleno per topi + confessa di essersi introdotta nella stanza del DIRETTORE, passando per lo sportellino del gatto, e di aver rubato il veleno per topi + confessa di essersi introdotta nella stanza della DONNA DELLE PULIZIE e di aver iniettato il veleno nella frutta (banana avvelenata) (indizio=siringa veleno).

PROVA PER L'INTERROGATORIO

Viene creata una rete tipo tela di ragno con del filo e i ragazzi, per superare la prova devono ciascuno slacciare le scarpe buttarle al centro del percorso della ragnatela e passare tra i fili, mettersi le scarpe e uscire senza toccare nessun filo entro un determinato tempo. Per realizzare i tre livelli di difficoltà calcolare un paio di scarpe a livello.

roulotte DIRETTORE

E' il padre del giocoliere ed è preoccupato per la sparizione del figlio. Ha un'avversione per le persone che non hanno un lavoro di alto concetto e qualifica. Da sempre del Lei a tutti e spesso gli scappa: "Lei no sa chi sono io!"

- 1 - Afferma di avere 2 o 3 gatti che possono entrare e uscire liberamente attraverso un piccolo sportello sulla porta.
- 2 - Ammette di non amare molto la scimmietta perché ruba spesso dalle roulotte + Afferma che qualcuno è riuscito ad entrare nel suo alloggio ma non sa se gli è stato rubato qualcosa anche perché ultimamente la sua stanza non è molto pulita (indizio=biglietto per la donna delle pulizie perché pulisca la sua roulotte).
- 3 - Confessa che qualche giorno prima aveva litigato con il GIOCOLIERE per un motivo stupido + Ammette che nella sua roulotte, una volta è stato morsiato da un topo e da lì in poi ogni anno la disinfetta + Ammette di essere un maniaco della sicurezza e di aver messo lucchetti a porte e finestre e che l'unica persona ad avere le chiavi per entrare è la DONNA DELLE PULIZIE.

PROVA PER L'INTERROGATORIO

Far fare una conversione esatta lire-euro (servono 3 diversi livelli di difficoltà e 3-4 cifre per livello di difficoltà per eventuali ulteriori tentativi da parte della stessa squadra) dividendo un importo per 1936.27 entro un determinato tempo.



roulotte AMMAESTRATORE

Molto affezionato alla sua scimmietta che è riuscito ad ammaestrare velocemente grazie al rapido apprendimento di questa. Gira con un frustino in tasca e una foto del camaleonte dei sofficini Findus = suo ultimo animale addestrato (per dare prova della sua abilità di ammaestratore).

- 1 – Conferma di aver trovato la scimmietta morta con a fianco una banana (indizio= referto della polizia)
- 2 – Ammette di sospettare del DIRETTORE perché non gli era simpatica la sua scimmietta + ammette di essere andato nella roulotte della DONNA DELLE PULIZIE con la scimmietta, che prima di fuggire aveva combinato un finimondo, e che aveva litigato perché nonostante le richieste ultimamente la sua stanza non era stata molto pulita.
- 3 – Ammette di sapere che la MOGLIE del giocoliere e il CLOWN si vedono spesso + afferma che tutti sapevano che il DIRETTORE è sempre in possesso di una certa quantità di veleno per topi (indizio=elenco spese) + conferma che tutti sapevano che la scimmietta era allergica alla frutta e che quindi non capisce chi può averle dato una banana (indizio=avviso in bacheca allergia scimmietta).

PROVA PER L'INTERROGATORIO

La squadra avrà a disposizione un determinato tempo per imparare un testo di uno skect a scelta tra tre livelli di difficoltà (in lunghezza delle battute) proposti. Scaduto il tempo per imparare le battute dovranno recitare la scena senza dimenticare le battute.



:: MATERIALE ULTERIORE ::

• Profili dei Personaggi

IPNOTIZZATRICE

Profilo personaggio: E' la moglie del giocoliere. Persona misteriosa ed eccentrica. Ha imparato l'arte dalla nonna che ha vissuto fino a 120 anni. Quando compare nello spettacolo tutti pensano sia la befana del circo.

Caratteristiche: Non molto alta ha una faccia sempre sorridente e un ciao per tutti.

CLOWN

Profilo personaggio: Ha l'aspetto tipico del clown. Lavorava in un altro circo prima di arrivare al "Baraccone" ma se ne andò perché avevano assunto un clown più giovane con cui non andava d'accordo. *Si dimentica spesso di mettere del naso durante lo spettacolo.*

Caratteristiche: Alto magro e gracile con vestito buffo anche fuori dallo spettacolo.

BURATTINAIO

Profilo personaggio: Personaggio allegro e loquace che si diverte anche nel privato a giocare con i suoi burattini. Li ha costruiti personalmente copiando i cartoni animati che guardava da piccolo.

Caratteristiche: Alto e magro è uno sportivo che sa tutti i risultati delle partite del calcio di ogni anno.

DONNA DELLE PULIZIE

Profilo personaggio: Donna dalle mille personalità, dovuta al fatto che considera il suo lavoro poco remunerativo, ma che ha sempre una parola di conforto per tutti.

Caratteristiche: Un viso solare ma il lavoro e l'età le hanno segnato il fisico e cammina così un po' gobba.

CONTORSIONISTA

Profilo personaggio: Di origine inglese vive nel circo con la figlia che sta imparando ad ammaestrare i pappagalli. Con il lavoro che fa è sempre dolorante e va d'accordo con tutti.

Caratteristiche: Piccola donna con una agilità sorprendente a cui scappa molto spesso di parlare in inglese.

DIRETTORE

Profilo personaggio: Abile affarista una volta dirigeva un villaggio turistico in Corsica ma una allergia all'acqua marina lo aveva costretto ad abbandonare. Lo zio lo aveva convinto a prendere in carico la direzione del circo per andare in pensione.

Caratteristiche: Piccolo e gracile parla velocemente ma si fa intendere soprattutto quando è arrabbiato.

AMMAESTRATORE

Profilo personaggio: Piccolo personaggio molto riservato. Gira sempre con la sua scimmietta ammaestrata che però combina tanti guai e non è simpatica a tutti gli altri componenti del circo.

CASSIERA

Profilo personaggio: Ex direttrice di banca ma con le mani buuuuuucate è finita al circo quando è passato vicino a casa sua e lei si trovava senza lavoro, senza fidanzato, senza soldi, senza una reputazione, senza una casa (l'aveva appena persa alle scommesse clandestine), senza un cane, senza un gatto ma con un canarino.

Caratteristiche: Alta e bionda ha le maniche sempre arrotolate fino al gomito e porta l'orologio al polso destro.

MAGAZZINIERE

Profilo personaggio: Uomo tuttofare, anche se dalle forze muscolari limitate, è una persona volenterosa che è entrata nel circo per girare il mondo ma si trovata a girare le vallate della provincia. Va d'accordo con tutti ma non sopporta dormire nella roulotte.

Caratteristiche: Alto, esile ma da una simpatia esilarante racconta barzellette oscene a tutti anche se non fanno ridere. Ha un grosso neo in mezzo alla fronte.

MECCANICO

Profilo personaggio: E' arrivato al circo dopo essere stato in prigione per ricettazione di auto rubate e mal riparate. Ora ha migliorato la qualità del suo lavoro anche se l'autista dell'autocarro del circo si lamenta sempre.

Caratteristiche: Alto e magro ha sempre i capelli scombinati e finisce ogni sua frase con "... Perché si .. no!"



CUOCO

Profilo personaggio: Non va d'accordo con la cuoca. Per lui andava bene come sguattera ma il direttore non ne ha voluto sapere. Nasconde sempre il suo libro di ricette per paura che lei possa carpire qualche suo segreto. Da piccolo voleva fare il ballerino di tip-tap.

Caratteristiche: E' basso e leggermente gobbo ma con un sorriso a 32 denti. Spesso nel camminare improvvisa qualche piccolo passo di danza.

CUOCA

Profilo personaggio: Ricercata e raffinata chef che è finita nel circo perché un presunto avvelenamento in un ristorante le è stato affibbiato. Si trova bene tra gli artisti del circo tranne con il Mangiafuoco perché vorrebbe cibi più piccanti tra quelli proposti nel menù.

Caratteristiche: Alta e mora ha la passione per la danza etnica (balla sibilando strane frasi anatemiche in dialetto). Porta sempre un fazzoletto al collo.

COSTUMISTA

Profilo personaggio: Da grande voleva fare la modella ... ha fatto invece l'operaria in una ditta che assembla schiaccia-noci e spremi limoni e cetrioli. Un giorno ha "dato di matto" e si è infilata nel circo con alcuni schizzetti rubati alla sorellina. Al direttore gli sono piaciuti e poi quando si è accorto della fregatura lei aveva imparato già l'arte.

Caratteristiche: Un tappo di simpatia con il naso rosso come i suoi capelli. Ha la mania di mettersi qualche fiocco tra i capelli. Le è rimasto un tic nervoso alle mani (veloce movimento apri- chiudi pugno) dovuto agli anni di lavoro in fabbrica.

AUTISTA

Profilo personaggio: E' un ex pilota di formula 1 che dopo le glorie con i motori non c'è l'ha fatta di andare in pensione perché alla Ferrari non gli hanno versato tutti i contributi. Odia il meccanico perché gli ha rubato 3 volte la macchina (il meccanico non l'ha mai riconosciuto) negli anni in cui faceva il disonesto.

Caratteristiche: Porta gli occhiali da quando ha una certa età (ultima visita per rinnovo patente) ma spesso li infila nei capelli come ai tempi in cui faceva il "figo" con le modelle e le fanciulle che giravano nei box. Spesso a fine delle frasi alza il pollice in su in segno di vittoria (retaggi della formula 1).

BALLERINA

Profilo personaggio: Ex ballerina del "Moulin Rouge" di Parigi dopo gli anni ruggenti e scoprenti si è rintanata nel circo perché i molti fidanzati dopo essersi ridotti sul lastrico in regali la cercano per una resa dei conti (spesso ne aveva 3 o 4 contemporaneamente). Al circo si scontra spesso con la donna delle pulizie perché trascura le pulizie della sua roulotte.

Caratteristiche: Alta e mora (anche se il colore dei capelli cambia spesso = parrucca) ha ancora un corpo fantastico tanto che il circo conta su di lei per il target maschile. Sculetta continuamente anche durante la fila della mensa e si passa spesso le mani tra i capelli.

MONTATORE TENDONE 1

Profilo personaggio: Grande letterato (laurea in letteratura) è finito al circo per una storia di droga all'università. Poi i centri sociali comunisti e le proteste in piazza lo hanno definitivamente rovinato. Gli anni a trafficare con i no-global lo hanno portato a simpatizzare per le tute da lavoro e così ...

Caratteristiche: Alto e muscoloso traffica spesso nelle tasche dei vestiti in cerca di (retaggi degli anni di università in cui si nascondeva i bigliettini con gli appunti dei compiti). Ha sempre le mani sporche.

BALLERINO

Profilo personaggio: Sgargiante silhouette maschile è ancora sulla cresta dell'onda ma non va d'accordo con la sua compagna di ballo, la ballerina, perché sa dei suoi trascorsi nel "Moulin Rouge" di Parigi (donna facile). Fin da piccolo aveva amato la danza.

Caratteristiche: Corpo snello e vestiti esilaranti si muove rigido ma spesso in punta di piedi (retaggi degli anni di danza classica).

CANTANTE

Profilo personaggio: Dopo aver girato tutte le balere genovesi si è infilata nel gruppo del circo prima di essere chiamata a cantare al festival di Sanremo (li bisogna cantare dal vivo). Odia il tecnico del suono perché spesso sbaglia gli stacchetti dei suoi balletti.

Caratteristiche: Ama la musica lirica ed è una fan di Gimmy Fontana. Canticchia sempre quando mangia.



MAGO

Profilo personaggio: Personaggio silenzioso non rivela mai i trucchi dei suoi spettacoli, anche perché il pubblico non lo applaude tanto. E' rimasto escluso dalla selezione per il circo di mosca perché non voleva imparare una lingua straniera.

Caratteristiche: Alto e moro porta gli occhiali e fissa spesso i piedi delle persone con cui parla.

TECNICO DEL SUONO

Profilo personaggio: Abile manipolatore musicale traffica, con l'alibi del circo, in masterizzazioni pirata di cd musicali e film. Il ragioniere è al corrente di tutto e lo ricatta facendosi passare copie gratis.

Caratteristiche: Si veste sempre in modo trasandato e spesso con una scarpa diversa dall'altra.

TECNICO DELLE LUCI

Profilo personaggio: Non capisce niente. E' raccomandato dal direttore che conosce suo padre. Lui però non lo ha mai conosciuto perché è scappato alla sua nascita. Spesso fa degli scherzi alla cantante del circo.

Caratteristiche: Non ha una preparazione musicale ma sa a memoria il ritornello di "Fuori da tunnel". La canta soprattutto in presenza del veterinario.

VETERINARIO

Profilo personaggio: Lavorava in una A.S.L. ma poi voleva girare il mondo (l'Alpitour lo ha abbandonato 8 volte in giro per il mondo senza biglietto e senza guida turistica. Si è rifugiato al circo e spera di poter visitare Cornedo.

Caratteristiche: Aveva un cane a cui era affezionato. Ne racconta le caratteristiche a tutti soprattutto alla cassiera.

TRUCCATRICE

Profilo personaggio: Lavorava per un grosso studio televisivo (rete A). Poi la vita, le tasse, il fato, è finita per sbaglio in un negozio di frutta e verdura mentre la cuoca del circo faceva a spesa e ... da cosa nasce cosa... si è innamorata.

Caratteristiche: Alta, bionda, slanciata, porta la sesta (ma con l'aria compressa) e per questo spesso tutti la vogliono prima di ogni serata (soprattutto i colleghi maschi) ma non sanno dei suoi gusti e lei per non essere scoperta ha imparato a starnutire per finta e così la seduta di trucco finisce presto. Questo stratagemma lo usa anche durante il resto del giorno per tenere distanti gli uomini.

MANGIAFUOCO

Profilo personaggio: Da piccolo mangiava di tutto. Ma la cosa che gli ha dato più soddisfazione erano i fiammiferi e gli accendini. E' per questo che guardano gli spettacoli di magia alla televisione e dopo aver bruciato la casa di famiglia durante le sue varie prove si è andato a nascondere nel circo.

Caratteristiche: Basso e tarchiato è rimasto bruciato alla mano e per nascondere la ferita gira con un fazzoletto sopra. Quanto gli chiedono perché lui risponde "qui mi ha baciato Platinette e non voglio più lavarmi".

CUSTODE DEGLI ANIMALI

Profilo personaggio: Ha ucciso tutti i suoi piccoli animali domestici che la famiglia gli ha regalato da piccolo e per questo i genitori lo hanno rinchiuso in un collegio dove ha studiato da veterinario. No si è diplomato ma qualcosa ha imparato. Non sopporta il veterinario perché pensa sia innamorato come lui della cassiera.

Caratteristiche: Statura normale ha il pollice verde (sul serio = se l'è colorato).

GUARDIA DEL CIRCO

Profilo personaggio: Lavora nelle guardie civiche notturne operanti nella guerra del golfo. Quando hanno bruciato tutti i pozzi lo hanno licenziato ed è finito nel circo. Nonostante le sue referenze il direttore lo ha assunto lo stesso perché alla richiesta dello stipendio lui ha accettato cambiali post datate.

Caratteristiche: E' un appassionato di film di western. Si muove con passo a gambe aperte quando incontra il cuoco. Non sopporta la sua cucina e per questo sogna di incontrarlo a mezzogiorno in duello come al film.

PARRUCCHIERA

Profilo personaggio: E' un'arte di famiglia. Quando il lavoro però è calato ne ha approfittato per abbandonare la famiglia.

Caratteristiche: Non parla molto e gira con un pettine sempre in mano.



DONNA CANNONE

Profilo personaggio: Da piccola mandava a quel paese tutti a cominciare dalla maestra fino al fratello. Un bel giorno decise di partire con il circo perché voleva girare il mondo e vederlo sotto un altro profilo che non fosse quello dei depliant. Il direttore vista la preparazione e l'intelligenza le ha proposto il ruolo di donna cannone.

Caratteristiche: Per impersonare bene la sua parte mangia molto per mettere su qualche chilo di troppo e chiudere ermeticamente il cilindro del cannone per aver maggiore compressione in canna e quindi più stabilità di lancio al momento dello sparo.

RAGIONIERE

Profilo personaggio: Ha un diploma falso di ragioniere. Ricatta il tecnico del suono (pirata di cd e film) facendosi regalare copie ma è molto bravo a non farsi scoprire che non sa fare i conti.

Caratteristiche: Per colmare la sua impreparazione ripete spesso le tabelline a memoria. Porta una penna sopra l'orecchio sinistro perché "fa molto ragioniere".

MONTATRICE TENDONE 2

Profilo personaggio: Da piccola ha sempre adorato fare il campeggio e dare una mano alla famiglia a montare le tende. Da giovane gli è sempre piaciuto montare la tenda con il fidanzato per imboscarsi...

Da grande si è comprata una tenda a carrello per rimanere in tema e segue il circo e grazie alla sua preparazione è stata assunta dal direttore.

Caratteristiche: Ha sempre in tasca una piantina del circo con lo schema della struttura in ferro. Quando incontra il direttore gli fa sempre presente che il nodo n°5 del pilone A presenta delle lesioni differenziate alla base e al collo delle saldature..

AMMAESTRATRICE DI PAPPAGALLI

Profilo personaggio: Fin da piccola, nata nel circo, da una madre che fa la contorsionista si è appassionata ai pappagalli e da allora si esercita per uno spettacolo tutto suo.

Caratteristiche: Traffica continuamente con il cellulare ed è la disperazione della madre in fatto di bollette telefoniche.

• Dialoghi Guidati

DIALOGO di lunedì (pranzo, dopo la scenetta introduttiva)

MECCANICO

Tono: spensierato e ilarico.

Inizia il commento quando "tizio" alza la mano:

«Oh era ora che arrivasse l'ora della cena. Con lo spettacolo che faceva pena ci voleva qualcosa che mi riempisse almeno lo stomaco.»

CUOCA

Tono: arrabbiato e preoccupato.

Inizia il commento quando finisce il MECCANICO:

«Ma stai zitto. Prova tu a mandare avanti lo spettacolo senza il giocoliere. Lui era importante, come il clown, perché copriva la parte di spettacolo dedicata ai bambini. Li hai visti che faccia triste avevano quando all'inizio il direttore ha comunicato che non ci sarebbe stato il suo numero ?»

RAGIONIERE

Tono: preoccupato.

Inizia il commento quando finisce la CUOCA:

«Beeeeeeneeeee ! Adesso raccontiamo le bugie pure ai bambini ! Ma che fine hanno fatto tutti quei discorsi del tipo: "i bambini sono la nostra garanzia per avere pubblico", "se non ci sono i bambini chi ride alle acrobazie del clown ?"... Dov'è finita la politica del nostro spettacolo. E dov'è il nostro caro direttore ?»

AMMAESTRATORE

Tono: sarcastico.

1 parte: inizia il commento quando finisce il RAGIONIERE:

«Già. Dopo l'apertura dello spettacolo è sparito. Non avrà mica fatto la fine del giocoliere ?»

(***ATTENZIONE pausa per la battuta del BALLERINO***)

2 parte: inizia il commento quando il BALLERINO nomina la GABBIA:

«Era per dare una mano al clown !»



BALLERINO

Tono: prima comico poi serio.

Inizia il commento quando l'AMMAESTRATORE dice la parola GIOCOLIERE:

«Ha ha ha ha !! Lo sai benissimo che è dovuto andare alla polizia per vedere se scoprivano qualcosa. Invece di fare tante battute senza senso pensa alla tua parte dello spettacolo ! Da quando il leone invece di saltare nel cerchio di fuoco ti salta addosso strappandoti i pantaloni e facendoti rintanare nella gabbia !»

CLOWN

Tono: sarcastico.

Inizia il commento quando finisce l'AMMAESTRATORE parlando del CLOWN:

«Non vorrai mica insinuare che io non faccio bene la mia parte ? Lo sapete benissimo che il mio ruolo è indispensabile per preparare ogni spettacolo successivo. E con la scomparsa del giocoliere la mia parte di lavoro è aumentata, ma non lo stipendio!»

CASSIERA

Tono: sarcastico.

Inizia il commento quando finisce il CLOWN:

«A proposito di soldi ! Ricordo alla nostra cara contorsionista che sua figlia invece di addestrarsi con i pappagalli mi sta spendendo un patrimonio in telefonate al moroso.»

CONTORSIONISTA

Tono: sarcastico.

Inizia il commento quando finisce la CASSIERA:

«Non ti preoccupare a fine mese ogni debito sarà saldato.»

DONNA CANNONE

Tono: preoccupato.

Inizia il commento quando finisce la CONTORSIONISTA:

«Scusate se pongo un problema non importante come i vostri. Quando stasera sono stata sparata con il cannone per sbaglio mi si è sfilata la sottoveste. Qualcuno l'ha trovata o riavuta dal pubblico ?»

MONTATORE TENDONE 1

Tono: sarcastico.

1 parte: inizia il commento quando finisce la DONNA CANNONE:

«La nostra cara donna cannone ha problemi di biancheria intima ? Io mi preoccuperei piuttosto del mangiafuoco. Se non stai attento con quelle bottiglie che svuoti alla sera, pensando che nessuno ti veda, finirai per diventare una nuova attrazione del circo.»

(** ATTENZIONE pausa per la battuta del MANGIAFUOCO**)

2 parte: riprendi il commento quando MANGIAFUOCO dice la parola QUALE.

«La torcia umana !»

MAGIAFUOCO

Tono: preoccupato e poi rassegnato.

1 parte: inizia il commento quando il MONTATORE TENDONE 1 dice la parola CIRCO:

«Quale ?»

(** ATTENZIONE pausa per battuta del MONTATORE TENDONE 1 **)

2 parte: riprendi il commento quando il MONTATORE TENDONE 1 dice la parola UMANA:

«Ha si già !»

DONNA DELLE PULIZIE

Tono: amareggiato.

Inizia il commento quando il MANGIAFUOCO) conclude dicendo la parola GIA.

«Adesso basta! Pensiamo allo spettacolo in generale del circo, non ai problemi personali degli altri.

Domani c'è un nuovo spettacolo e mi auguro di non dover coprire con la musica tutti i fischi che vi hanno rivolto stasera.»



DIALOGO di martedì (pranzo)

MAGAZZINIERE

Tono: spensierato e ilarico.

Inizia il commento quando "Tizio" alza la mano:

«Ci mancava che stamattina piovesse..... ma come si dice "piove di sera... bel tempo a catinelle"!»

BALLERINA

Tono: arrabbiato e preoccupato.

Inizia il commento quando finisce il MAGAZZINIERE:

«Ma che "paraponzi" dici. Io che ho frequentato una certa clientela mi risulta che "piove di sera...nemo tutti in balera"!»

GUARDIA DEL CORPO

Tono: preoccupato.

Inizia il commento quando finisce la BALLERINA:

«A sentire questi due viene da domandarsi cosa paghiamo a fare il clown nei nostri spettacoli. Basterebbe far fare un discorso a sti due e vedi che risate il pubblico. Comunque è possibile dire alla donna delle pulizie... quando qualcuno la vede che la mia roulotte piange.....di pulizie!»

TECNICO DELLE LUCI

Tono: sarcastico.

1 parte: inizia il commento quando finisce la GUARDIA DEL CORPO:

«Attenzione!..... Non mi ricordo più la battuta.»

BALLERINO

Tono: prima comico poi serio.

Inizia il commento quando finisce il TECNICO DELLE LUCI:

«Forse volevi fare un commento ai nuovi abiti che la nostra costumista ci ha cucito. Costumista !... Da quando per un balletto moderno mi fai trovare cucito uno strascico da sposa sui fianchi del mio vestito da esibizione.»

AMMAESTRATORE

Tono: sarcastico.

Inizia il commento quando finisce il BALLERINO:

«Sempre meglio che le nuove tende del sipario del circo.... tutte a cuoricini. Comunque qualcuno parli al nostro direttore. Se non ritorna il giocoliere possiamo sempre rimpiazzarlo con il meccanico.... Tanto mi pare di capire che è molto abile con le mani.»

MECCANICO

Tono: sarcastico.

Inizia il commento quando finisce l'AMMAESTRATORE:

«Sì... abile con le mani. Ma se fossi in te mi guarderei bene da mettere le mani in bocca ai leoni. Il cuoco ci sta rifilando tutta la sua carne per risparmiare e fare bella figura con il direttore.»

VETERINARIO

Tono: serio.

Inizia il commento quando finisce il MECCANICO:

«Volete sapere quanto pesava il mio cane prima che ... per sbaglio me lo dimenticai chiuso in macchina una settimana a casa durante le prove per la stagione invernale del circo.»

(***) ATTENZIONE pausa per la battuta dell'IPNOTIZZATRICE (***)

quando senti la parola VITAE rispondi:

«Hei piano con le offese io non ho mai fatto apprezzamenti sul sedere di nessuno quindi se permetti lascia stare il mio che è tutto in salute. Thie!» (facendo i corni con le mani)

IPNOTIZZATRICE

Tono: preoccupato.

Inizia il commento quando finisce il VETERINARIO:

«Beh ... questa ti mancava nel tuo curriculum vitae!»



DIALOGO di mercoledì (pranzo)

DIRETTORE

Tono: serio prima – normale poi.

Inizia il commento quando "Tizio" alza la mano:

«Sono contento di ritrovarvi qui riuniti perché ho delle comunicazioni importanti da farvi. Sono stato dalla polizia, questa mattina, e mi hanno assicurato che appena avranno novità circa la morte della scimmietta si faranno vivi. Per quanto riguarda il giocoliere e la cassa dei burattini sono in alto mare. Aspettiamo quello che succede ma preoccupiamoci anche dello spettacolo di stasera. Il pubblico ha diritto ad assistere ad uno spettacolo decente.»

BALLERINA

Tono: normale.

Inizia il commento quando finisce il DIRETTORE:

«A proposito di cose decenti. Non capisco cosa ci trova il pubblico di divertente a sentirmi cantare: "tu scendi dalle stelle o donna del ceeeeelo" mentre la donna cannone ritorna a terra dopo essere stata sparata.»

DONNA CANNONE

Tono: preoccupato.

Inizia il commento quando finisce la BALLERINA:

«Ohhhh! Visto che non sono io a tirare in sballo l'argomento vi dico anche che mia madre, donna dalle profonde radici religiose, non ha gradito tanto. Tenete conto che non sono proprio una santa.»

TECNICO DEL SUONO

Tono: sarcastico.

Inizia il commento quando finisce la DONNA CANNONE:

«A proposito di santità! Se dopo essere andato a confessarmi il sacerdote mi dice che mia madre deve essere una santa donna, visto il figlio che si ritrova, posso sperare un domani di avere le porte aperte del paradiso.»

MONTATRICE DEL TENDONE 2

Tono: prima comico poi serio.

Inizia il commento quando finisce il TECNICO DEL SUONO:

«Ha più probabilità, come dice quel proverbio, che l'elefante riesca a passare in una cruna di un ago che il cammello riesca a nascondersi in un pagliaio. Ma a proposito di sto proverbio perché nascondere un cammello in un pagliaio con tutto il deserto che si ritrova a casa sua.»

DONNA DELLE PULIZIE

Tono: normale.

Inizia il commento quando finisce la MONTATRICE DEL TENDONE 2:

«Quando sento cotanta intelligenza non mi resta che abbassarmi e continuare al lavare i pavimenti.»

BURATTINAIO

Tono: sarcastico.

Inizia il commento quando finisce la DONNA DELLE PULIZIE:

«Quando hai finito di abbassarti sui pavimenti trova il tempo anche per salire il gradino della mia roulotte. C'è "cotanto" sporco anche lì.»

AUTISTA

Tono: serio.

Inizia il commento quando finisce il BURATTINAIO:

«Comunque ... stasera fanno il film "Non aprite quella credenza 2".... No aspetta....."Non aprite quella cambusa 1" . Bohhhhh..... comunque a forza di pensare al titolo non mi ricordo perché avevo cominciato sto disorso.»

BALLERINO

Tono: serio (in piedi sulla sedia).

Inizia il commento quando finisce l'AUTISTA:

«Bene!!!! Comunque stasera vi comunico che proporrò un nuovo balletto. Mi esibirò in un remix del "balletto dello sciaccibagigi" di Chaikoschi con il balletto del video "Triller" di Michael Jackson.»



DIRETTORE

Tono: CHIUDI prima sarcastico poi serio.

Inizia il commento quando finisce il BALLERINO:

«Una sciccheria. Comunque mi raccomando di continuare a lavorare ai vostri numeri e se vedete e sentite qualcosa di strano comunicatelo a tutti tramite la nostra bacheca.»

• **Schede per le indagini + indizi**

Di seguito vengono riportate due schede utilizzate durante l'epilogo notturno dalle squadre di investigazione.

La scheda "risultato interrogatorio" deve essere consegnata a ciascuna squadra in un numero di copie pari al numero di indiziati (quindi di roulotte da visitare). Queste schede dovranno venire usate dalle squadre per riportare il risultato degli interrogatori (sono possibili fino a 3 interrogatori per indiziato).

La scheda "risultato delle indagini" deve essere consegnata in singola copia a ciascuna squadra, e serve per riassumere tutti i dati raccolti durante il gioco. E' il documento sul quale verranno poi calcolati i punti totalizzati per ciascuna squadra.

Dopo le schede troverete gli indizi già precedentemente descritti.

RISULTATO INTERROGATORIO

Nomi interrogato: _____

Indizio 1° livello:

firma indiziato:

Indizio 2° livello:

firma indiziato:

Indizio 3° livello:

firma indiziato:

RISULTATO DELLE INDAGINI

Nome Gruppo: _____

Raccolti i seguenti indizi:

Spiega chi, come, perche:

Ha fatto scomparire il giocoliere:

Ha fatto sparire la cassa dei burattini

Ha ucciso la scimmietta:

La banda dei diamanti colpisce ancora

Il quarto furto perpetrato ai danni
di una gioielleria della bergamasca

Strozza(BG)- L'attonito volto del responsabile del negozio "Splendori e Pomodori", riassuntivo dell'incredulità generale. Ieri nel piccolo comune di Strozza, paese della valle Imagna, è stato compiuto un furto per un valore di €50.000. Il colpo è stato attribuito dalla polizia alla "banda dei diamanti". Questo gruppo di ladri organizzati operano ormai da più di due mesi in tutta la Lombardia. Inspiegabile, a detta degli investigatori, il metodo con cui scelgono i colpi. "Ogni volta è un posto diverso e sembra scelgano a caso" dice Renzo Mortelli, ispettore capo "Anche il metodo del furto cambia sempre, se non fosse che troviamo sempre gli stessi indizi..." Gli indizi che sono stati trovati sono il pelo di un maglione e un residuo di sabbia di un certo tipo. Accertamenti sul maglione hanno dimostrato che il maglione è sempre lo stesso.

Università statale di Milano - Dipartimento di veterinaria -

**Indagine conoscitiva su corpo di scimmietta inviata dai vigili di
Castelvecchio (Valdagno)**

Soggetto: scimmia di pelo bruno

Lunghezza: 50cm

Larghezza: 10cm

Considerazioni: il soggetto non presenta segni evidenti di percosse o ferite superficiali, alla palpazione tutti gli organi sono apparsi integri.

Metodo operativo: Si è proceduto con il praticare in zona addominale un foro per permettere la palpazione degli organi interni. Non avendo trovato nulla di rilevante si è passati ad un esame tossicologico conclusosi con la nostra ferma certezza che il soggetto sia stato avvelenato.

L'agente utilizzato è una massiccia dose di veleno per topi ingerito attraverso lo stomaco.

Nello stomaco del soggetto sono state trovate alcune noccioline e una banana.

My dear love,

You know I'm so proud of you! Your last performance was absolutely the best of yours!

Everybody was so excited especially when you sang that beautiful song!

I too I couldn't do anything but crying in that very moment .

You sang that song for me, didn't you? Thanks, thanks and thanks again, my dear love!

That was a great evening !!!! See you soon and....kisses and kisses again!

Your lovely kitten !"

<u>Spese 1° semestre</u>	euro
10 Clave da giocoleria	155
20 Palline da giocoleria	80
3 Casse di banane	25
8 Burattini	30
3 nasi finti	5
1 pollo di gomma	15
30 pacchi di paloncini	13
15 Anelli da giocoleria	23
4 Paia di scarpe da Clown	67
6 Confezioni detersivo	23
4 Scope + palette	14
20 Pacchi veleno per topi	12
10 collari antipulce per scimmia	123
5 pacchi siringhe	10
4 Gomme nuove - Carrozzone	250
1 Monociclo	150
TOTALE	953

Mario
Rita
Tonino
Sara
Diana
Amanda
Andrea
Tiziana
Agata
Irene
Emanuela
Ottavio
Rachele
Trudi
Ennio
Ottavia
Tiziano

www.diamond.com

www.sgiarotti.cari.org

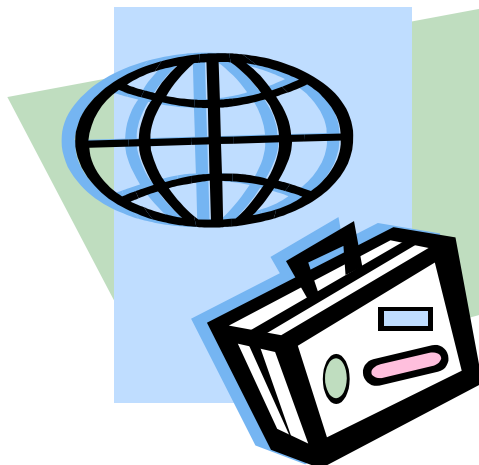
www.brilla.tu.che.brillo.anche.io.it

www.un.diamante.e.per.sempre.it

www.lasa.perdere.che.se.caro.com

I Viaggi del Ventaglio

copertina fax



A: IPNOTIZZATRICDE Fax: 335/34252678

Da: I VIAGGI DEL VENTAGLIO Data: 06/03/2005

Ogg.: OFFERTA Pag.: 1

Cc:

Urgente Da approvare Vs. commenti RSVP Da inoltrare

Nota: Offerta volo + soggiorno 1 settimana per due persone all-inclusive a baia "Tre gondole" in Sardegna (Italia) = 2657 euro iva compresa

In attesa di un Vs. riscontro
Saluto cordialmente.

PERSONALE