



In diesem Anleitungsheft findest du Anregungen zur Verwendung des „Schattentheaters“ und eine Anleitung, wie du die zwei Geschichten „**Der Schwanz des Pfaus**“ und „**Der Löwe und der Zimmermann**“ in Szene setzten kannst.

Eine Einführung in die Ursprünge des Schattentheaters gibt einen kurzen Überblick in die Tradition des Schattentheaters in verschiedenen Jahrhunderten und verschiedenen Ländern, sowie einen Einblick in die Technik des Schattenspiels.

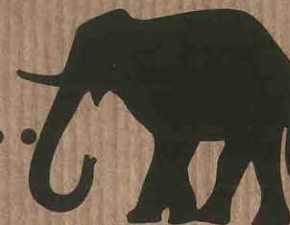
Jetzt kannst du selbst die Schatten zum Leben erwecken und deine eigenen Geschichten erfinden.



In questo libricino, troverai le indicazioni per utilizzare il tuo teatro «Histoire d'Ombres», oltre alle indicazioni per la messa in ombra dei due racconti: «**La coda del pavone**» e «**Il leone e il falegname**».

Una piccola storia del teatro d'ombre e alcune indicazioni tecniche per muovere le sagome, ti aiuteranno a conoscere questa magnifica tradizione secolare.

Adesso tocca a te muovere le ombre e inventare nuove storie.



Schattentheater
Tiergeschichten



Libretto di messa
in scena

Seite
3

Der Schwanz des Pfaus

Traditional Chinese Folk Tale

Erzählung aus dem Chinesischen

In Anlehnung an eine Erzählung aus dem Orient.



La coda del pavone

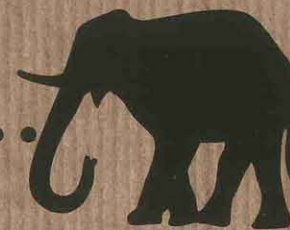
Racconto tradizionale cinese

Il leone e il falegname

Adattato da un racconto del Medio Oriente

Pagina
23





Director's Book and
technicals instructions



Der Schwanz des Pfaus

Traditional Chinese Folk Tale



Erzählung aus dem Chinesischen

In Anlehnung an eine Erzählung aus dem Orient.



COCO D'EN HAUT

Ein bisschen Hintergrundwissen

Zunächst ein bisschen Geschichte:

Schon seit Urzeiten spielen Menschen mit Schatten. Das Schattentheater entstand vor 2000 Jahren in Asien. Von Asien trat es über Nordafrika eine lange Reise nach Europa an, sodass die Methoden und die Geschichten durch unterschiedliche Kulturen bereichert wurden. Im Lauf der Jahrhunderte erreichte die Herstellung der Figuren ein sehr hohes künstlerisches und technisches Niveau. Jedes Land entwickelte seine eigenen Methoden. In Europa werden die Figuren aus schwarzer Pappe ausgeschnitten, aber in Asien, der Wiege des Schattentheaters, sind fast alle Puppen bunt, d. h. sie werden aus farbigem transparentem Pergament hergestellt.

Der zeitlose Zauber dieser Vielfalt an Formen und Farben kann uns noch heute in Staunen versetzen.

Die Märchen der Anfangszeit:

Unsere Märchen stammen aus der mündlichen Überlieferung verschiedener Länder, es handelt sich also um ätiologische Märchen.

Von einem ätiologischen Märchen spricht man, wenn eine mündlich oder schriftlich überlieferte Geschichte den Zweck hat, eine anschauliche Erklärung für eine Erscheinung oder einen Zusammenhang zu liefern, deren Ursache sich unserem Wissen entzieht. Zum Beispiel: Warum ist das Pferd der Freund des Menschen?

Die ätiologischen Märchen erklären den Ursprung der Welt, der Landschaften, des Menschen, der Tiere, der Pflanzen...

Jede Sichtweise ist typisch für die Umgebung, aus der sie stammt, jede Kultur besitzt ihre eigene Erklärung. Deshalb findet man häufig mehrere Versionen derselben Geschichte. Zum Beispiel: Warum ist das Meer salzig?

Märchen helfen uns, die Welt zu entdecken und besser zu verstehen.

Das Licht:

Das Schattentheater benötigt nur wenig Ausstattung: Eine dünne, straff gespannte Leinwand und eine Lichtquelle. Früher verwendete man eine Kerze oder eine Öllampe.

Tatsächlich braucht man nur eine Lichtquelle, um einen schönen Schatten entstehen zu lassen. Vor der Erfindung der Elektrizität warf die Kerze nur einen einzigen Schatten auf die Leinwand.

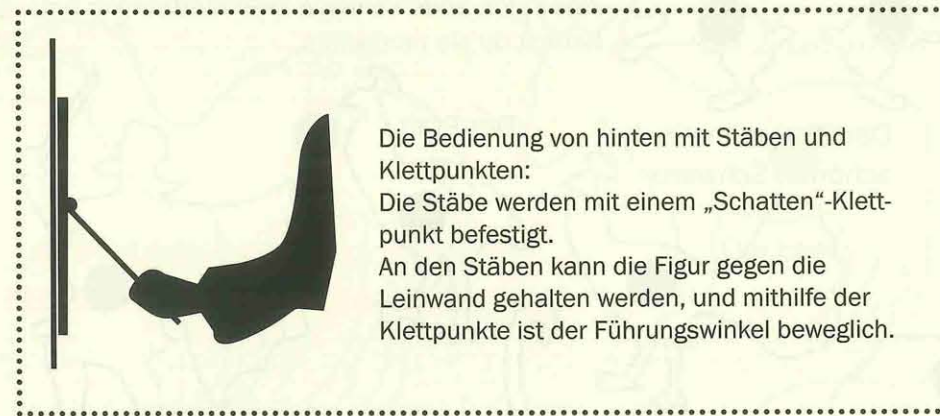
Aber Vorsicht, es ist sehr gefährlich, eine Kerze zu verwenden, und wenn du allein im Zimmer bist, ist es verboten. Deshalb ist die Lampe deines Theaters Histoires d'Ombres keine gewöhnliche Lampe. Sie hat dieselben Eigenschaften wie eine Kerze und lässt nur einen einzigen Schatten entstehen. Und je mehr du die Figur der Lampe näherst, desto größer wird sie...

Das Schattentheater funktioniert ganz einfach: Alles, was sich zwischen der Lampe und der Leinwand befindet, wirft einen Schatten, und die Zuschauer, die auf der anderen Seite sitzen, sehen nur den Schatten. Also ist Deine Phantasie gefragt!



Die Bedienung:

Die Bedienungsmethoden in Asien und in Europa unterscheiden sich deutlich voneinander. Coco d'en haut hat ein raffiniertes, sehr einfach bedienbares System entwickelt, das dir helfen wird, deine Figuren wie ein richtiger Schattenspieler zu bewegen. Mithilfe der Schatten-Kletpunkte, die Du auf die Figuren klebst (siehe folgende Seiten), kannst du sehr schnell zwischen deinen Personen wechseln, von Ente zum Löwe, vom Löwe zum Esel...



Die Bedienung von hinten mit Stäben und Kletpunkten:

Die Stäbe werden mit einem „Schatten“-Kletpunkt befestigt.

An den Stäben kann die Figur gegen die Leinwand gehalten werden, und mithilfe der Kletpunkte ist der Führungswinkel beweglich.

Der Aufbau:

Um dein Schattenspiel vorführen zu können, musst du die Theaterbühne auf einem Tisch aufstellen und die Lampe in einem Abstand von etwa 10 cm genau in der Mitte positionieren. Bereite deine Figuren und deine Führungsstäbe gut vor. Lies die Geschichte mehrmals, damit du sie gut kennst.

Im Text gibt es **Regieanweisungen, die dir helfen. Die grünen Anweisungen beschreiben die Bewegungen** der Figuren und **die roten Anweisungen geben an, wie die Stimme klingen soll.**

Ein kleiner Tipp: Übe vor einem Spiegel.

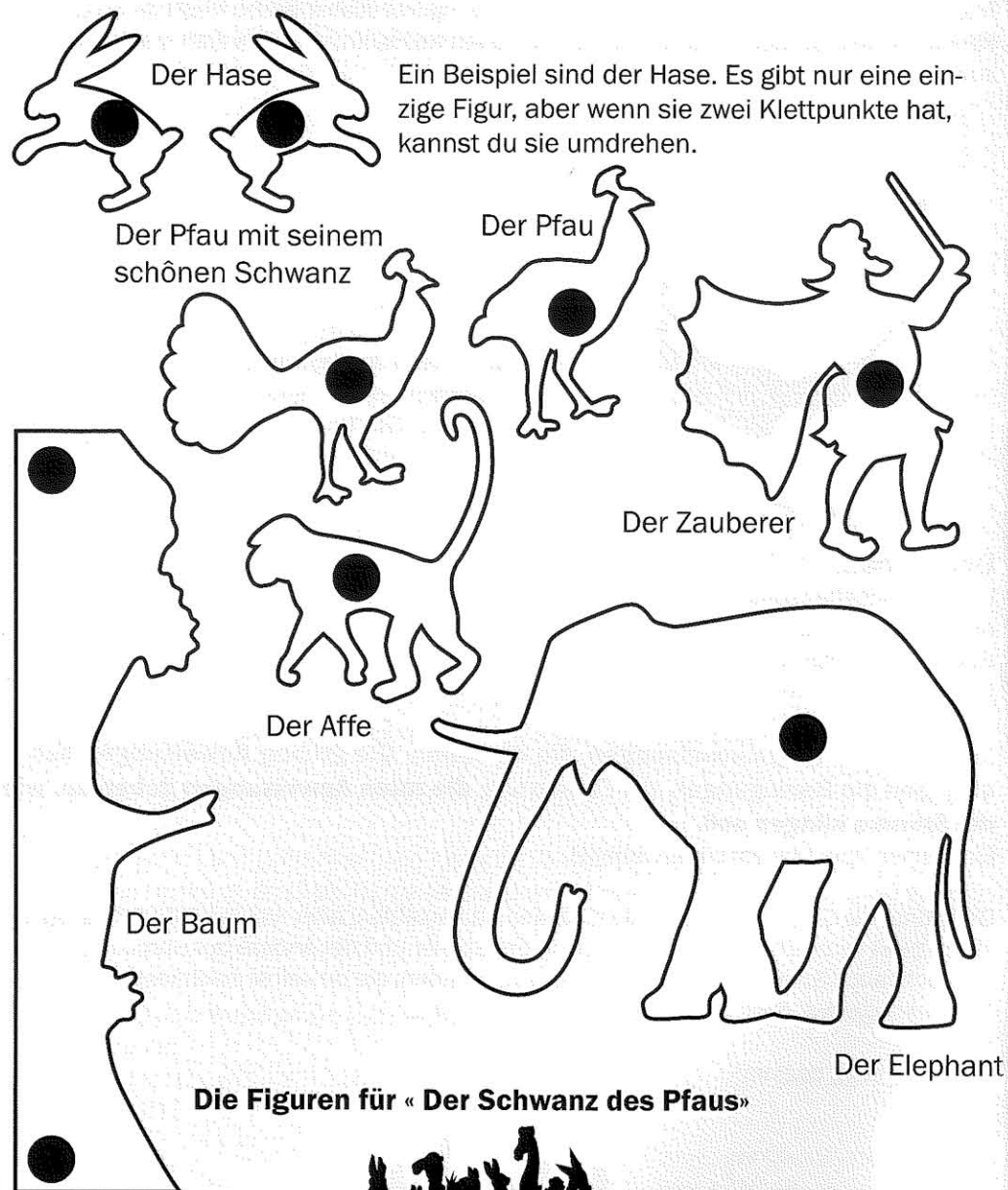
Du kannst die Geschichte ganz allein spielen und erzählen, aber nichts hindert dich daran, sie zu zweit zu erzählen. Dann ist der eine der Spieler und der andere der Sprecher. Es macht auch Spaß, weitere Figuren dazu zu erfinden, die du selbst zeichnest! Nun achte darauf, dass du alle Lichter ausschaltest...

Die Vorstellung beginnt!

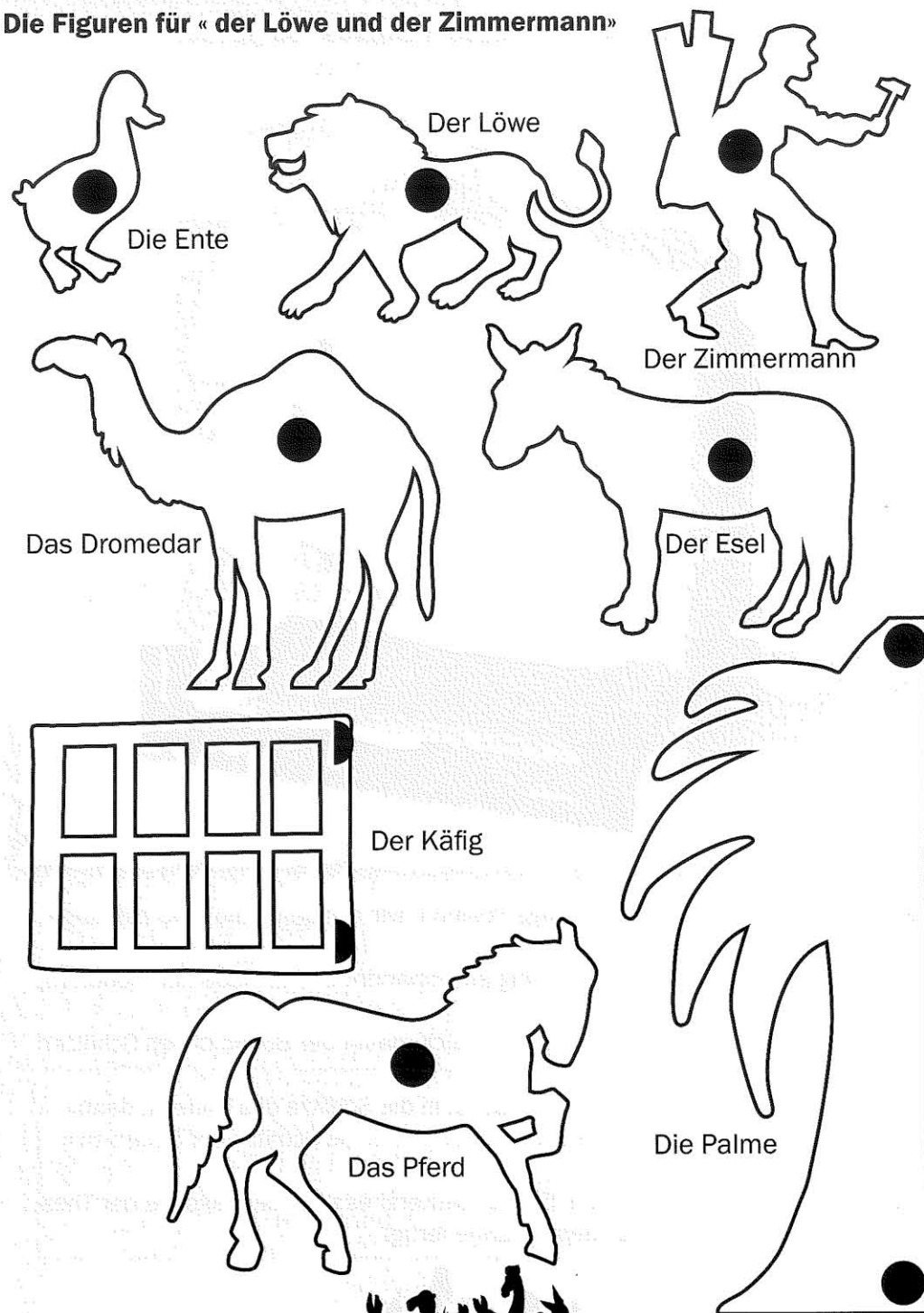


Wie werden die Schatten-Klettpunkte angebracht?

Die Schatten-Klettpunkte dienen zur Befestigung des Führungsstabs. Du klebst den Klettpunkt an, wie auf den Zeichnungen unten dargestellt. Du kannst auch auf beiden Seiten einen Klettpunkt anbringen, sodass du die Figur nach rechts und nach links schauen lassen kannst.



Die Figuren für « der Löwe und der Zimmermann »



Wie wird die Theaterbühne „Histoires d'ombres“ aufgebaut?



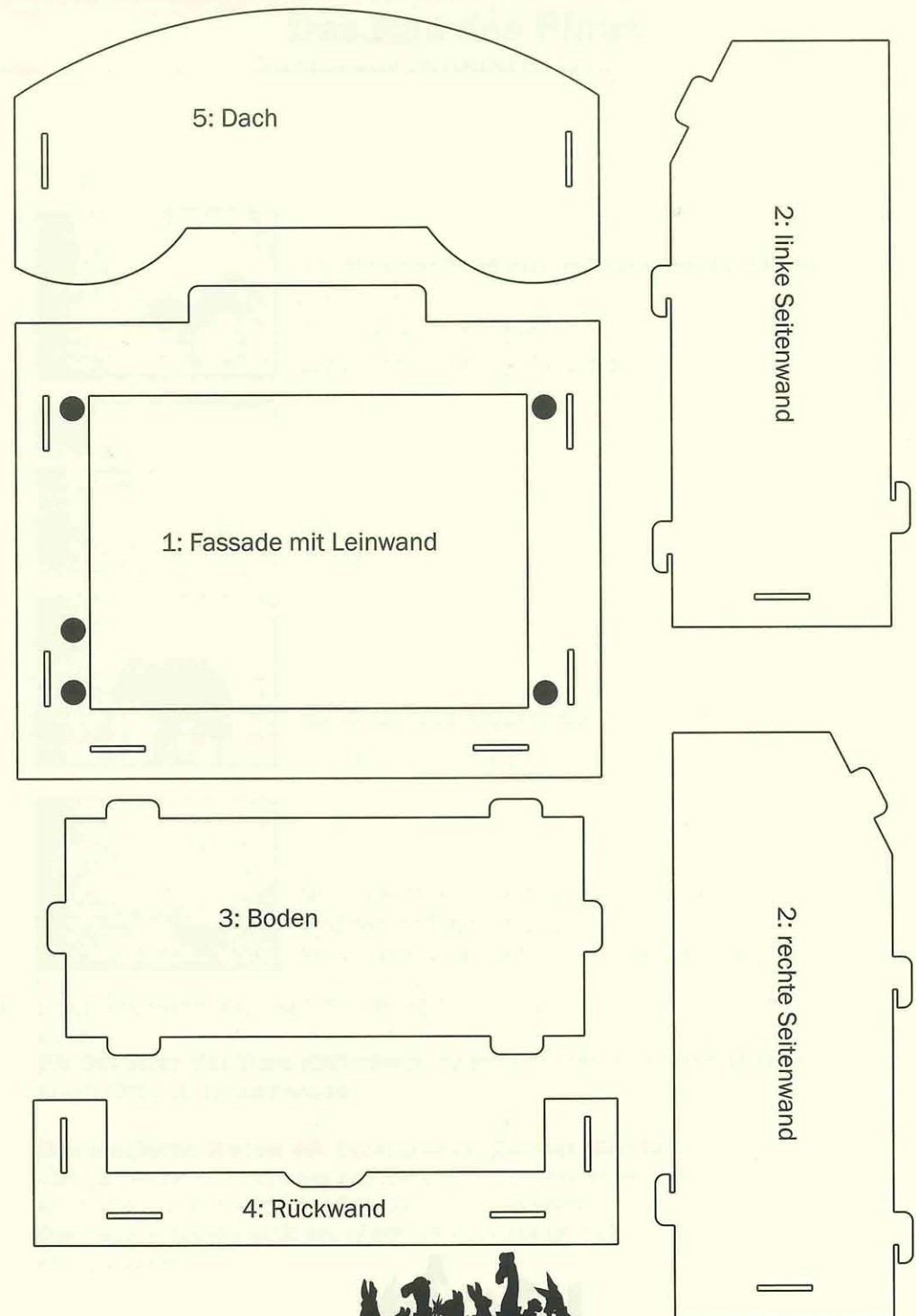
Bringe die Fassade (1) in die richtige Position (wie auf dem Foto) und befestige die beiden Seiten (2) in den Schlitten.

Nun ziehe die beiden Seiten ein wenig aus einander und schiebe den Boden (3) in die Schlitten der Fassade.

Dann klappst du die beiden Seiten (2) zurück, damit der Boden in den Schlitten der beiden Seiten einrastet.

Nun steckst du die Rückwand (4) zunächst in die Schlitten des Bodens, dann hebst du die Rückwand an, um die Laschen durch die Schlitten der Seiten zu schieben.

Das letzte Element ist das Dach (5): Du platzierst es über der Fassade der Theaterbühne. So, jetzt ist deine Theaterbühne fertig!



Das Rad des Pfaus

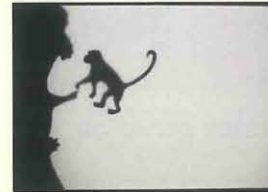
Traditionelle chinesische Erzählung

Es waren einmal viele Tiere, die auf einem Berg in einem dichten Wald lebten



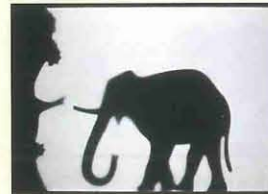
Das Pferd schlägt aus und überquert mehrmals die Leinwand.

Es war einmal ein großes majestätisches Pferd, das überall umher galoppierte.



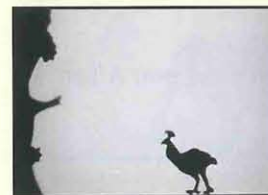
Der Affe spielt im Baum, du lässt ihn schnell überall herum hüpfen.

Es war einmal ein schlauer Affe, der überall herum hüpfte.



Der Elefant überquert die Leinwand ganz langsam

Es war einmal ein großer Elefant, der umher stolzierte.



Der Pfau bewegt sich am Boden entlang und wirkt etwas traurig

Es war einmal ein Pfau, der spazieren ging.

Eines Tages erschien auf dem Berg ein magisches Wesen, das zu den Tieren sprach:

Die Schatten der Tiere sind alle zu sehen und das magische Wesen erscheint auf der Leinwand.

Das magische Wesen mit tiefer und langsamer Stimme

- Derjenige unter euch, der sich hässlich fühlt, muss es mir nur sagen und ich kann ihm dabei helfen, sein Aussehen zu verändern und schön zu werden!

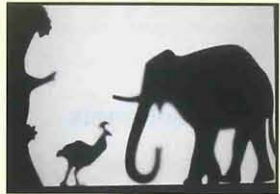
Die Tiere schauen sich an, plustern sich auf und überqueren die Leinwand einzeln oder zu zweit.



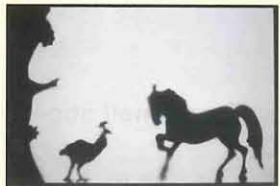
Die Tiere betrachten sich gegenseitig: du schaust mich an, ich schaue dich an ...

- aber keiner findet sich hässlich.

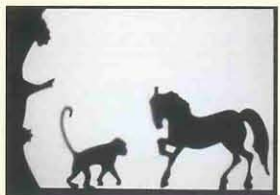
Die Tiere erscheinen paarweise hinter der Leinwand und beäugen sich.



Der Pfau und der Elefant betrachten sich.



Das Pferd und der Pfau schauen sich genau an.



Der Affe beäugt das Pferd...

Wenn die Tiere erscheinen, kannst du ihre Schreie nachahmen.

Alle finden sich sehr schön.

Die Tiere verlassen die Szene eines nach dem anderen bis auf den Affen.



Das magische Wesen spricht den Affen an: Und du, bist du mit deiner Erscheinung zufrieden?

Der Affe: mit einer schnellen und fröhlichen Stimme

- Ich finde mich ganz und gar schön, antwortet der Affe arrogant.

Das Pferd erscheint und er deutet auf das Pferd und sagt zu ihm:

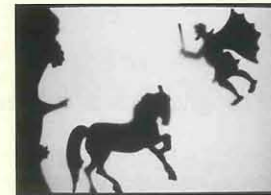


- Und du, großer Bruder Pferd mit deiner zu langen Schnauze? Meister der Magie, könnt ihr bitte das Maul des Pferdes etwas verschönern?



Als es diese Worte hört, schlägt das Pferd nach dem Affen aus, stößt ihn vom Baum und sagt:

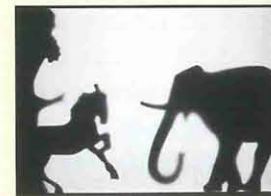
Der Affe verschwindet.



Das Pferd mit stolzer Stimme

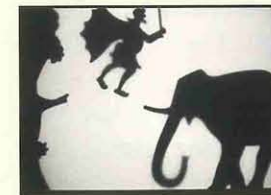
- Aber ich, ich bin sehr zufrieden mit meinem Aussehen.
der Elefant erscheint.

Es ist eher der große Bruder Elefant, der hässlich aussieht, mit seiner langen Nase. Meister, könnt Ihr bitte die Nase des Elefanten verschönern?



Als er das hört, übergießt der Elefant das Pferd mit einigen Wasserfontänen aus seinem Rüssel und sagt:

Das Pferd verschwindet

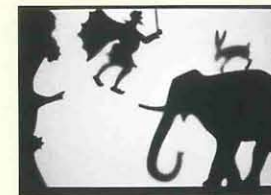


Der Elefant mit dröhnender Stimme

- Ich bin sehr sehr schön und meine Nase passt sehr gut zu meinen Ohren, ich bin sehr glücklich so, wie ich aussehe.

Der Hase tritt auf

Aber schaut doch den armen so komisch aussehenden Hasen an, so klein mit so großen Ohren! Meister, kümmert euch bitte darum, die Proportionen des armen Hasen anzupassen!



Als er diese Worte hört, klettert der Hase auf den Rücken des Elefanten, lacht, tanzt und sagt:

Der Hase mit näselnder Stimme

- Ah! Ah! Ah! Meister, hier gibt es nichts zu verschönern. Ich bin der schnellste und der schönste!



Er macht sich gerade aus dem Staub, als er plötzlich den Pfau auf dem Baum sieht und sagt:



- Aber der Pfau hat einen hässlichen Schwanz, er braucht etwas Hilfe vom großen Meister.

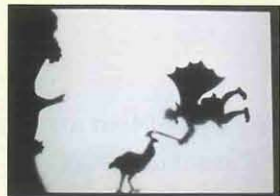
Der Hase verschwindet

Der Pfau, der hoch droben auf dem Baum sitzt, sagt sofort:

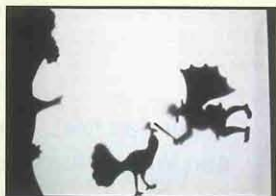
Der Pfau: mit leiser schüchterner Stimme

- Mein Schwanz ist kurz und wirklich nicht schön. Wenn es möglich wäre, diesen zu verlängern wäre ich sehr froh.

Das magische Wesen bittet den Pfau herunterzukommen.



Tipp, tipp,



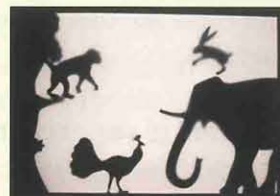
tapp, tapp ...

Es tritt ihm auf den Schwanz und ersetzt diesen durch einen Schwanz mit wunderschönen langen Federn und geht.

Die beiden Pfauen austauschen

Der Pfau fliegt wieder auf den Baum und breitet seinen Schwanz aus. Die Sonne lässt seine Federn in allen möglichen Farben erstrahlen. Der Affe, das Pferd und der Elefant sind hin und hergerissen und blass vor Neid.

Alle Tiere laufen geknickt und niedergeschlagen mit gesenktem Kopf an dem sehr stolzen Pfau mit seinem neuen schönen Schwanz vorbei



ENDE



Prima!

Du hast nun dein erstes Schattentheaterstück „Der Schwanz des Pfaus“ gespielt.

Wir empfehlen, mit dem Stück „Der Schwanz des Pfaus“ zu beginnen, da „der Löwe und der Zimmermann“ wirklich etwas schwieriger ist. (Es hat mehr Text und weniger Dialoge) Es spielen auch mehr Figuren mit und manchmal sind viele gleichzeitig hinter der Leinwand.

Du hast zwei Möglichkeiten:

Du vereinfachst die Darstellung und zeigst auf der Leinwand nur die Figuren, die sprechen oder du übst, gleichzeitig mit 3 Stöcken zu spielen. Einige Figuren können gegen den Rand des Theater gelehnt werden.

In den dargestellten Bildern haben wir manchmal alle Figuren gleichzeitig dargestellt, aber das ist nicht einfach und muss gut geübt werden.

Also, viel Erfolg! Vergiss nicht, dass du die Regie führst, also lass deine Phantasie spielen.



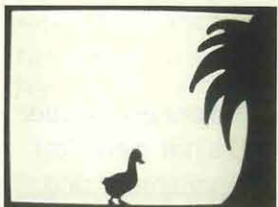
Der Löwe und der Zimmermann

nach einer Geschichte aus dem Orient

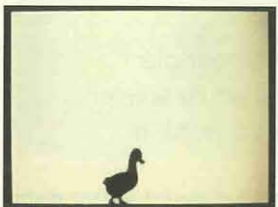
Es war einmal eine kleine einsame Insel in der Mitte des Meeres.



Eine Insel... auf der alle Tiere glücklich zusammen lebten...
Eine Insel... auf der noch niemals ein Mensch gesehen wurde.



In einer Ecke dieser Insel planschte eine kleine Ente in einem kleinen Tümpel. Das Leben war schön, das Wasser war angenehm und die Kräuter schmeckten sehr gut.



Die Ente bewegt sich über die Leinwand, sie dreht sich und dreht sich um sich selbst

Am nächsten Tag verlässt sie ihren Tümpel, springt ins Meer und beginnt mit ihren Flossen zu paddeln, wild entschlossen, dieses wunderbare Land zu finden. Nach einigen Tagen kommt die Ente an einem hundert Mal schöneren und tausend Mal größeren Strand an. Sie schläft schnell ein, vollkommen fertig und erschöpft von ihrer langen Reise.



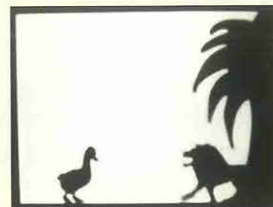
geheimnisvolle Stimme

Eine seltsame Stimme spricht im Schlaf zu ihr:
Pass auf dich auf, kleine Ente! In diesem Land wohnen Menschen, die sind hundert Mal gefährlicher als alles was du bisher kennst.

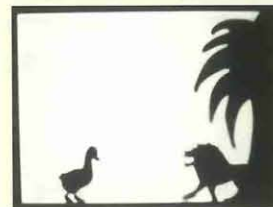
Die Ente wacht auf und fröstelt: Welch böse Überraschung!
Sie beschließt trotzdem, das Land zu erforschen.



Gegen Abend trifft die Ente bei den hohen Bergen einen Löwen, der in der untergehenden Sonne liegt.



Sie betrachten sich aufmerksam und misstrauisch.
Der Löwe fragt **mit lauter Stimme** :
Woher kommst du? Ich kenne dich nicht!

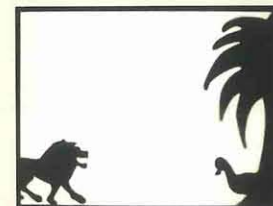


Die Ente antwortet mit schnarrender Stimme

- Ich bin die Ente aus der Familie der Vögel und du?

- Ich bin der Löwe aus der Familie der Löwen, antwortet das Raubtier **eingebildet**.
Wir sind die Könige der Tiere, falls du das noch nicht wissen solltest...
- Wie sollte ich das wissen? Ich bin nicht von hier!
- So so, sagt der Löwe. Und woher kommst du?

Die Ente erzählt von ihrer kleinen Insel, ihrem Tümpel, ihrem Traum, ihrer Reise... und schließlich erzählt sie von der Stimme, die sie im Traum gehört hat.
- Das ist seltsam... sagt der Löwe erstaunt. Stell dir vor, ich hatte heute Nacht auch einen Traum, ich habe im Traum dieselbe Vorhersage gehört.

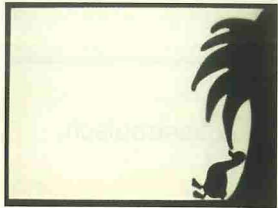


Der Löwe und die Ente setzen sich gegenüber und diskutieren

- Aber du, sagt die Ente, du bist doch der König der Tiere, kannst du dann die Menschen nicht töten? Dann würden alle in diesem Lande glücklich leben! Warum nicht? sagt der Löwe und leckt sich die Lefzen... Sicherlich wäre das nicht mehr als ein Maul voll! Nur, ich habe noch niemals einen Menschen gesehen...
- Daran soll es nicht liegen! ruft die Ente. Morgen machen wir uns auf die Suche nach dem Menschen ...



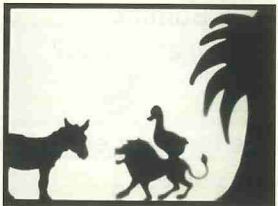
Mit diesen Worten macht die Ente eine kleine Drehung vor dem Löwen und entfernt sich ein Stück.



Sie steckt ihren Kopf unter ihre Flügel um zu schlafen, und dieses Mal schläft sie ohne von einem Traum gestört zu werden.

Am nächsten Tag machen sich der Löwe und die Ente auf die Suche nach dem Menschen.

Sie haben schon einen langen Weg hinter sich als sie plötzlich eine Staubwolke sehen.



Ein ganz graues Tier trottet ihnen entgegen:

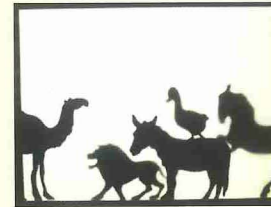
- Wer bist du, und wohin gehst du, du mit den großen Ohren? fragt der Löwe.
Ganz außer Atem, Ich bin ein Esel und ich fliehe vor den Menschen!

- Komm doch mit uns, sagt der Löwe, wir suchen den Menschen, um ihn zu töten. Alle drei machen sich auf den Weg.

Bald kommt ein anderes Tier aus einer Staubwolke angaloppiert..



- Wer bist du und wo kommst du her, du mit den langen Beinen? fragt der Löwe
- Ich bin das Pferd, ich fliehe vor den Menschen!
- Anstatt zu fliehen, komm mit uns, schlägt der Löwe vor: wir suchen den Menschen, um ihn zu töten.

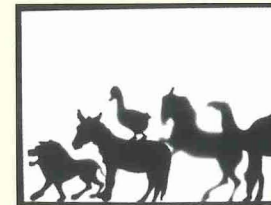


Kurz danach läuft der kleinen Gruppe ein Tier mit einem Buckel über den Weg: das Dromedar, das auch vor dem Menschen flieht!

- Komm mit uns, wir werden ihn töten! versichert ihm der Löwe.

Du kannst sie zwei und zwei über die Leinwand laufen lassen

Und bald laufen alle: der Löwe, die Ente, der Esel, das Pferd und das Dromedar ein ganzes Stück gemeinsam des Weges...



Plötzlich begegnen sie einem Alten, der Bretter auf seiner Schulter und Werkzeug in seiner Umhängetasche trägt.



- Wer bist du, du komisches Tier? fragt der Löwe.

mit zitternder Stimme

- Ich bin der Zimmermann entgegnet der Alte.
- Dann komm doch mit uns, schlägt der Löwe vor: Wir suchen den Menschen, um ihn zu töten.

Der Schatten des Zimmermanns zittert

- Hmm,.. ach,.. um ehrlich zu sein, ich kann nicht ... ich werde vom Panther erwartet.

- Ach wirklich? sagt der Löwe, **(erstaunt)**. Und was wollt ihr machen?

- Er hat erfahren, dass der Mensch sich in diesem Land niedergelassen hat und er will, dass ich ihm ein Haus baue, in das kein Mensch reinkommen kann, erklärt der Zimmermann.

- Aber das geht nicht, ich habe ihm versprochen dass ich komme! protestiert der Alte.





- Zuerst ICH, (**der Löwe wütend**)... oder ich fresse dich !
 - Also gut, wie du willst, zittert der Zimmermann, ich werde dir ein Haus bauen...



Er stellt seine Bretter ab, holt sein Werkzeug aus der Tasche und bald hat er eine Art Kiste konstruiert.

Du kannst in dein Haus hineingehen, sagt er schließlich zum Löwen. Dann mache ich gleich das Dach.

Der Löwe lässt sich das nicht zwei Mal sagen.

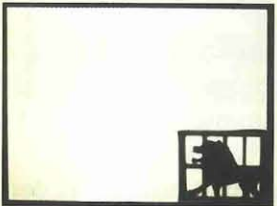


Er springt in die Kiste, ganz stolz darauf, vor seinem Cousin Panther ein eigenes Haus zu haben.

- So, und jetzt kann der Mensch nicht mehr zu dir rein- kommen, sagt er lachend.

Der Löwe genervt)

- Sehr gut, aber ich erstickte hier drin! Mach auf! Der Zimmermann lacht noch heftiger.
 - Aufmachen? Damit du mich tötest? ganz bestimmt nicht! Du bist mein Gefangener! - Dann bist das etwa du, der Mensch? fragt der Löwe, der so langsam versteht.
 - Ja ja, großer König der Tiere, ich bin schlauer als du stark! In seinem



Käfig gefangen wird der Löwe rot vor Wut, aber es nützt nichts.
 Er ist gefangen!

Der Löwe wackelt in seinem Käfig hin und her ...



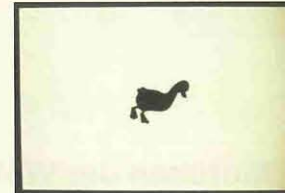
Der Zimmermann setzt sich auf den Rücken des Pferdes. Du kannst ihn einmal auf dem Rücken des Pferdes über die Leinwand gehen lassen, einmal auf dem Rücken des Esels und ein Mal auf dem Rücken des Dromedars.

Die Ente betrachtet lachend das Schauspiel.



Der Esel, das Pferd und das Dromedar verstehen nun auch, dass es unnötig ist, vor den Menschen zu fliehen und sie lassen sich von dem alten Zimmermann zähmen.

Nur die Ente zieht ihre Freiheit vor: sie fliegt mit einem Flügelschlag davon, schwimmt mit ihren Flossen während vieler Tage und Nächte...



Und sie findet schließlich ihre kleine Insel wieder, ihren kleinen Tümpel und ihr schönes glückliches Leben, ganz ohne Menschen!

ENDE

Herzlichen Glückwunsch!

Jetzt weißt du, wie man die Figuren bedient.

Nun bist du an der Reihe, selbst Geschichten zu erfinden.

Du zeichnest deine Figur auf schwarze Pappe, dann schneidest du sie mit der Hilfe eines Erwachsenen aus und klebst einen Schatten-Klettppunkt darauf, und schon ist die Figur fertig!



In derselben Kollektion



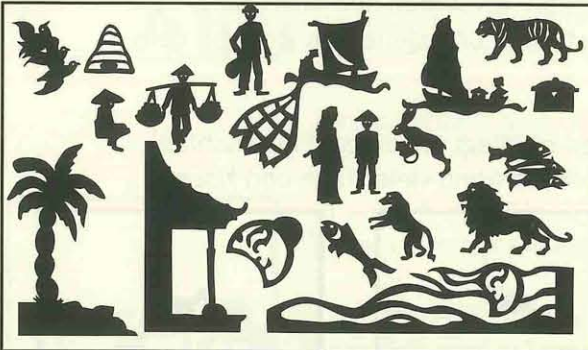
Märchen mit Menschen

Wie kam das Elend auf die Welt?

(Märchen aus Flandern)

Schneeweißchen und Rosenrot

(Märchen der Gebrüder Grimm)



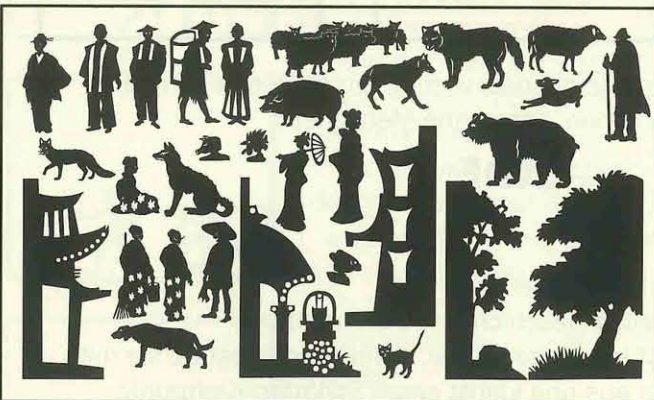
Märchen vom Meer

Warum ist das Meer salzig?

(Asiatisches Märchen)

Das Geheimnis der Fische

(Märchen der Komoren)



Die Märchen der Wölfe

Die Wimpern des Wolfs

(Japanisches Märchen)

Der alte Hund und der Wolf

(Märchen aus Nordfrankreich)

Alle Reproduktions- und Übersetzungsrechte für alle Länder vorbehalten.

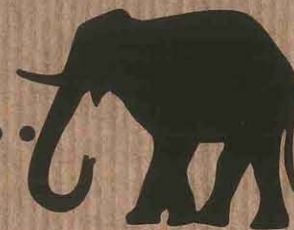
COCO D'EN HAUT© - 2015 -

www.cocodenhaut.com

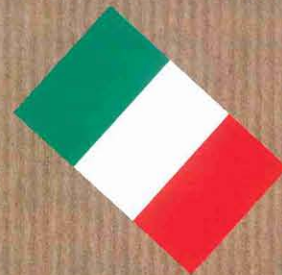
2015 - COCO D'EN HAUT©

8 rue de Crimée - 13003 - Marseille

Gedruckt in Frankreich



Libretto di messa
in scena



La coda del pavone

Racconto tradizionale cinese



Il leone e il falegname

Adattato da un racconto del Medio Oriente



COCO D'EN HAUT

Un po' di tecnica

Un po' di storia:

Fin dalla notte dei tempi, gli uomini hanno sempre giocato con le ombre. Il teatro d'ombre nasce in Asia 2000 anni fa. Un lungo viaggio, dall'Asia, passando per l'Africa del Nord fino a raggiungere l'Europa, in cui le tecniche e le storie si sono arricchite di differenti culture. Nel corso dei secoli, la fabbricazione delle figure ha raggiunto un livello molto alto, sia dal punto di vista artistico che tecnico. E' così che ogni paese ha sviluppato le proprie tecniche. In Europa, le figure sono di cartone ritagliato nero, mentre in Asia, culla del teatro d'ombre, le marionette sono pressoché tutte policrome, ovvero colorate e realizzate con pelli traslucide.

Una ricchezza di forme e colori che ancora oggi ci lascia affascinati dalla loro magia.

I racconti delle origini:

I nostri racconti sono di tipo eziologico e provengono dalla tradizione orale di diversi paesi. Si parla di racconti eziologici quando una storia, orale o scritta, ha per obiettivo quello di dare una spiegazione immaginosa ad un fenomeno o una situazione di cui non si conosce l'origine. Ad esempio: Perché il cavallo è l'amico dell'uomo?

I racconti eziologici spiegano l'origine del mondo, dei paesaggi, dell'uomo, degli animali, delle piante...

Ogni visione è tipica dell'ambiente che gli appartiene ed ogni cultura possiede la propria. Troveremo dunque, costantemente, diverse versioni della stessa storia. Ad esempio: Perché il mare è salato?

Piccoli racconti per comprendere e scoprire il mondo.

La luce:

Il teatro d'ombre non necessita che di pochi accessori: uno schermo di tela sottile, ben tesa, e una fonte di luce. In passato veniva utilizzata una candela o una lampada ad olio.

In effetti, per fare una bella ombra, è sufficiente una fonte di luce. Prima dell'elettricità, la candela forniva un'unica ombra sullo schermo.

Ma attenzione, utilizzare una candela è molto pericoloso ed è proibito se siete da soli in stanza. E' per questo che la lampada del tuo teatro Storie di Ombre è speciale. Essa ha gli stessi vantaggi della candela, fornendo un'unica ombra, e più la sagoma viene avvicinata alla lampada, più essa diventa grande...

Il teatro d'ombre è molto semplice, tutto ciò che si troverà tra la lampada e lo schermo, proietterà un'ombra ed il pubblico, dall'altra parte, non vedrà che le ombre. Ora tocca a te!

Das Prinzip ist ganz einfach: Alles, was sich zwischen der Lichtquelle (Taschenlampe) und der Leinwand befindet, erzeugt einen Schatten auf der Leinwand und das Publikum, das auf der anderen Seite der Leinwand steht, sieht nur den Schatten.

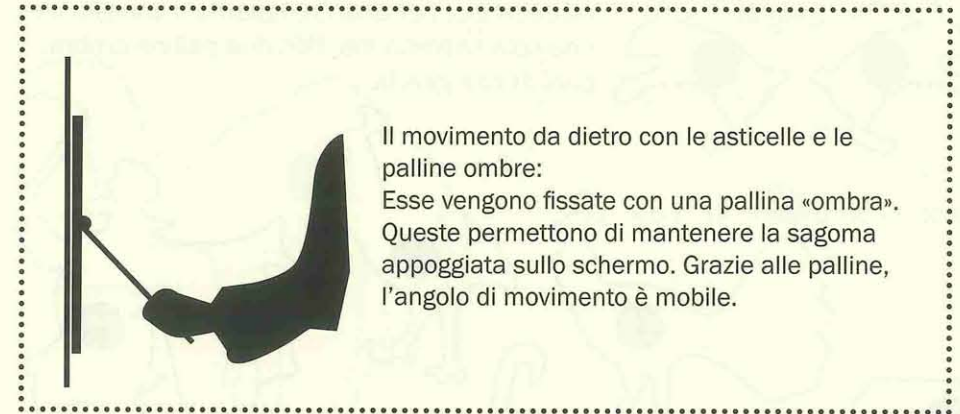


Come muovere le sagome:

Dall'Asia all'Europa, le tecniche sono molto differenti.

«Coco d'en haut» ha messo a punto un sistema ingegnoso e molto semplice, che ti permette di muovere le tue sagome come un vero ombrista.

Grazie alle palline ombre da incollare sulle figure (vedere pagine seguenti) potrai cambiare rapidamente i personaggi, da scimmia al coniglio, dal coniglio alla pavone...



Il movimento da dietro con le asticelle e le palline ombre:
Esse vengono fissate con una pallina «ombra». Queste permettono di mantenere la sagoma appoggiata sullo schermo. Grazie alle palline, l'angolo di movimento è mobile.

L'installazione:

Per realizzare il tuo spettacolo, è necessario posizionare il teatro sopra un tavolo e piazzare la luce bene al centro dello schermo, a circa 10 cm dal teatro.

Prepara le tue sagome e le asticelle per muoverle.

Leggi più volte la storia per prepararti.

Per aiutarti, nel testo, **le indicazioni in verde indicano gli spostamenti** delle figure e **Quelle in rosso le intonazioni delle voci.**

Un piccolo trucco per allenarti: ripeti le battute di fronte allo specchio.

Puoi muovere e raccontare la storia da sola, ma nulla ti impedisce di farlo in coppia: uno può muovere le sagome e l'altro raccontare la storia.

Puoi anche divertirti a creare nuovi personaggi e aggiungere nuove sagome!

A questo punto, spegni tutte le luci,,, Che lo spettacolo abbia inizio!



Come applicare le palline ombre?

Le palline ombre servono a fissare l'asticella per il movimento delle sagome. Incolla la pallina come nell'immagine. Puoi anche collocarle da entrambi i lati, affinché la figura possa essere mossa sia guardando da destra che da sinistra.



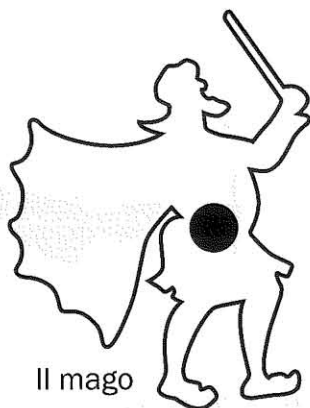
Il coniglio

Ad esempio, per quanto riguarda il coniglio c'è una sola sagoma ma, con due palline ombra, puoi anche girarla.

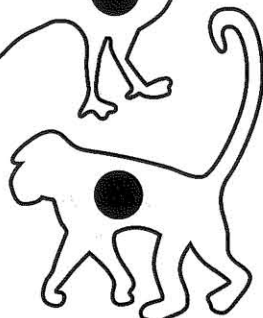
Il pavone con una bella coda



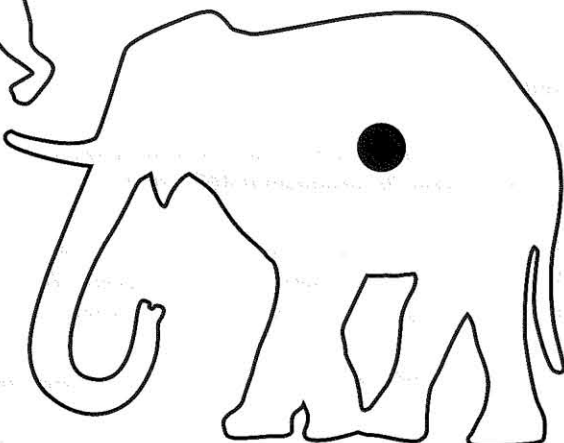
Il pavone



Il mago



La scimmia



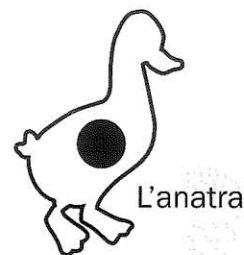
L'elefante

L'albero

Le sagome di «La coda del pavone»



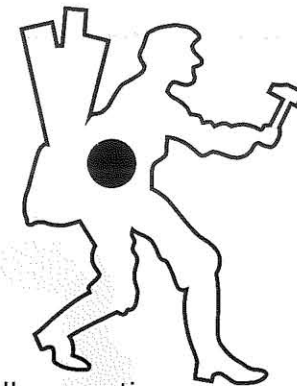
Le sagome di «Il leone e il falegname»



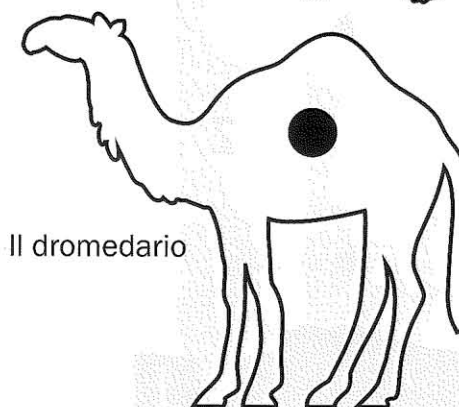
L'anatra



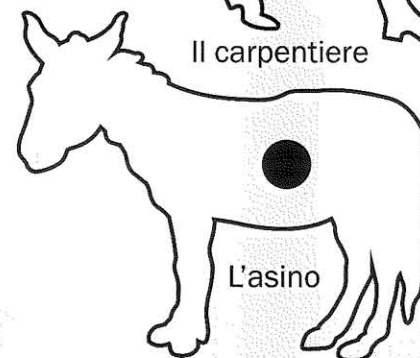
Il leone



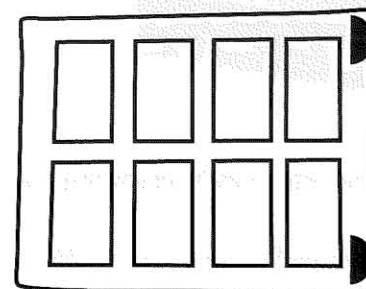
Il carpentiere



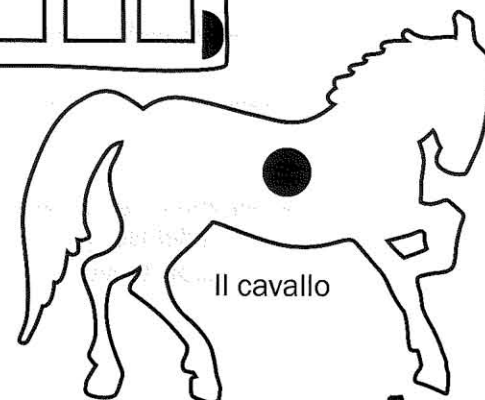
Il dromedario



L'asino



La gabbia



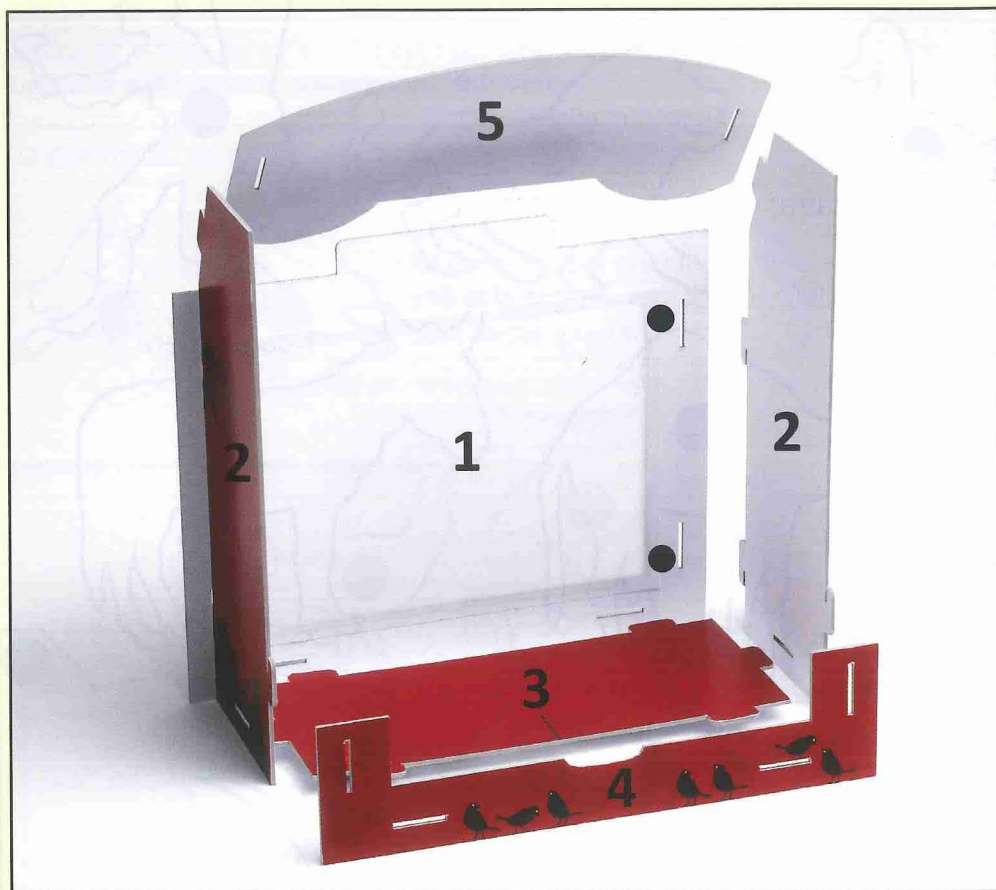
Il cavallo



La palma



Come montare il teatro «Storie d'ombre»?



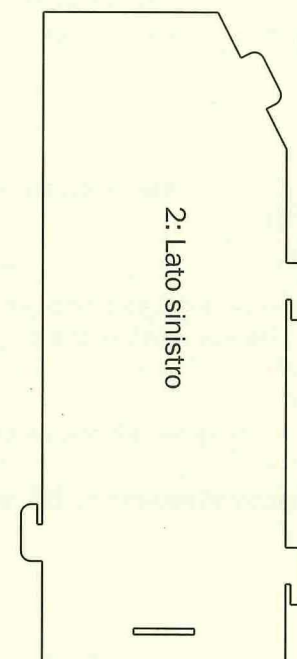
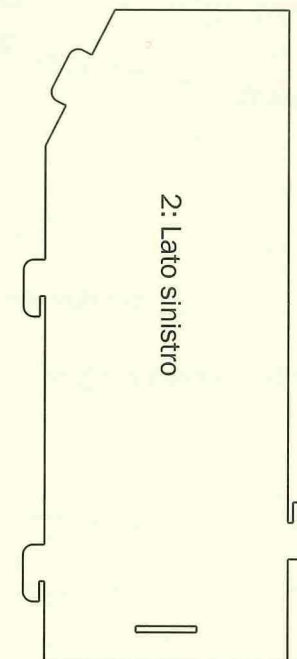
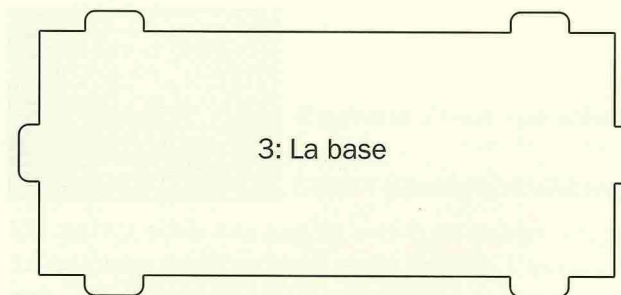
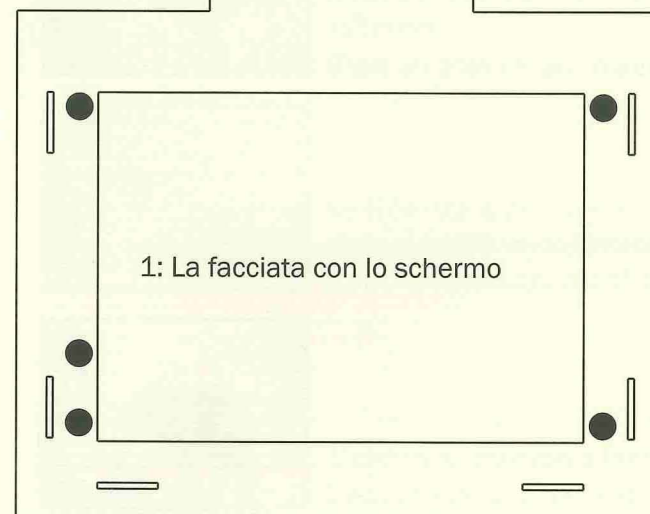
Tenere la facciata (1) in posizione (come sulla foto) e inserire i due lati (2) negli incavi.

Discostare leggermente i due lati e inserire la base (3) negli incavi della facciata.

Aggancia i due lati (2) alla base.

A questo punto, agganciare la parte posteriore (4), prima agli incavi della base poi, sollevandola leggermente, agli incavi dei due lati del teatro.

Ultimo elemento, il frontespizio (5): posizionarlo sulla parte alta del teatro. Ecco fatto, il tuo teatro è pronto!



La coda del pavone

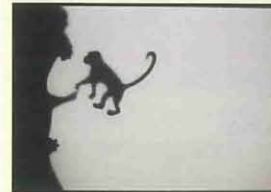
Racconto tradizionale cinese

Un tempo, su una montagna coperta da una fitta foresta, vivevano numerosi animali.



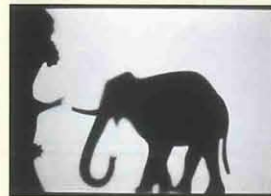
Il cavallo scalcia e attraversa più volte lo schermo

C'era un gran cavallo maestoso, che galoppava ovunque.



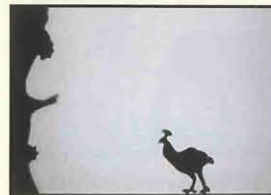
La scimmia gioca sull'albero, farla saltare ovunque e molto velocemente

C'era l'astuta scimmia che saltava ovunque.



L'elefante attraversa lentamente lo schermo

C'era l'elefante imponente che se ne andava in giro fiero.



Il pavone passa una sola volta, un po' triste

C'era il pavone che passeggiava.

Un giorno, sulla montagna, arrivò un essere magico, che disse agli animali:
Le sagome degli animali sono tutte lì. L'essere magico entra nello schermo

L'essere magico, con voce profonda e lenta

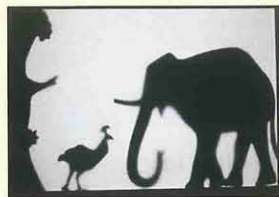
- Ditemi: chi tra di voi si sente brutto? Io posso aiutarlo a cambiare il suo aspetto, e farlo diventare bello!

Gli animali si guardano l'uno con l'altro, gesticolano, attraversano lo schermo da soli o due a due

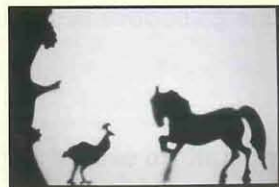


Tutti gli animali si guardano tra loro: nessuno ammetteva di sentirsi brutto.

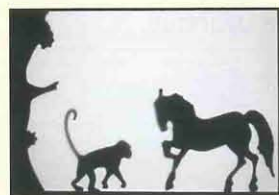
Gli animali entrano due alla volta e si guardano tra loro



Il pavone e l'elefante si guardano



Il cavallo ed il pavone si esaminano



La scimmia guarda il cavallo...

Puoi far incontrare tutti gli animali imitando i loro versi

Tutti si trovano belli (o belle)

Gli animali escono ad eccezione della scimmia



L'essere magico si rivolge alla scimmia: E tu, sei soddisfatto del tuo aspetto?

La scimmia: con voce veloce e felice

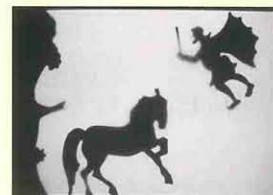
- Mi sento bellissimo, risponde la scimmia con arroganza. **Entra il cavallo**
E indica il cavallo dicendo:

- Guarda il mio fratellone cavallo che collo lungo. Per favore, Signore, ripara un pochino il collo del cavallo.



Ascoltando queste parole, il cavallo, non contento disarciona con una scalciata la scimmia

(La scimmia sparisce) e dice:

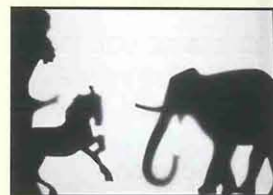


Il cavallo, con voce fiera

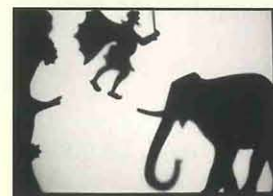
- Io sono molto felice di come sono.

Entra l'elefante

E' piuttosto il fratello elefante ad essere molto infelice, con il suo naso troppo lungo. Monsignore, può ripararlo per favore?



Ascoltando queste parole, l'elefante inaffia il cavallo con diversi getti d'acqua **(Il cavallo sparisce)** e dice:

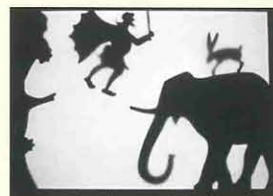


L'elefante: con voce forte

- Sono molto, molto bello e il mio naso è proporzionato alle mie orecchie, sono molto felice del mio aspetto.

Entra il coniglio

Guardi il povero coniglio, così ridicolo. Lui, così piccolo con delle orecchie così grandi, Messere, può dare una proporzionata a questo povero animale?



Ascoltando queste parole, il coniglio salta sulla schiena dell'elefante, danza ridendo e dice:

Il coniglio: con voce nasale

- Ah ! Ah! Ah! Non fate nulla mio caro mago... Io sono il più veloce e il più bello...



Il coniglio se ne stava andando, quando il pavone si posò su un albero, e disse:



- Ecco il pavone, guarda che coda brutta; lui sì che avrebbe bisogno di un aiuto da parte del mago.

Il coniglio sparisce

Il pavone, in cima all'albero, disse:

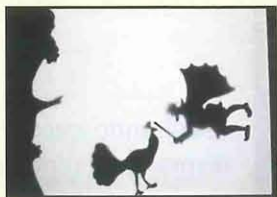
Il pavone: con voce timida

- La mia coda è corta e brutta. Se ci fosse la possibilità di allungarla, ne sarei molto felice.

L'essere magico disse al pavone di scendere;



Plic, plic.



Ploc, ploc

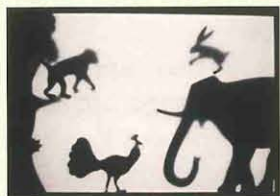
Dopo aver dato un colpetto sulla corta coda, ecco che ne appare una fatta di piume lunghe e bellissime, e se ne va.

Fare il cambio dei due pavoni

Il pavone vola sull'albero, apre la sua coda. Il sole invia i suoi raggi. La coda emana ogni sorta di colore.

La scimmia, il cavallo, l'elefante ne restano impressionati e impallidiscono per la gelosia.

Tutti gli animali, uno ad uno, sfilano a testa bassa davanti al pavone fiero con la sua nuova e bellissima coda



FINE



Bravo!

Hai appena fatto il tuo primo spettacolo d'ombre raccontando "La coda del pavone".

Se sei solo agli inizi, ti consigliamo di cominciare raccontando "La coda del pavone", dato che "Il leone e il falegname" è leggermente più difficile (più testi e più dialoghi, diversi personaggi contemporaneamente sullo schermo).

Hai due possibilità:

- Semplificare e presentare solo le sagome che parlano...
- Allenarti ad usare 3 asticelle (alcune sagome possono essere posate al bordo dello schermo).

Nelle vignette dell'esempio abbiamo utilizzato tutte le sagome, ciò tuttavia richiede un po' di allenamento.

Buon allenamento!

Non dimenticare, sei tu il regista, lascia andare la tua immaginazione!



Il leone e il falegname

Adattato da un racconto del Medio Oriente

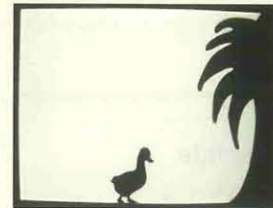
C'era una volta.... Un'isoletta sperduta in mezzo ai mari.



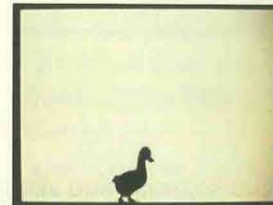
Un'isola... dove tutti gli animali vivevano in armonia...
Un'isola... dove non si era mai visto un solo uomo.

In un angolo di quest'isola, su uno stagno, sguazzava una piccola anatra.

La vita era bella, l'acqua era buona e le erbe deliziose.



Ma un giorno, l'anatra fece un sogno stranissimo: c'era un paese, cento volte più bello, mille volte più grande dell'isoletta, e lei, doveva andarci!



L'anatra si sposta lungo tutto lo schermo, avanti e indietro

Il giorno dopo, lasciò il suo stagno, si tuffò nel mare e si mise a nuotare con decisione, nell'intento di trovare questo meraviglioso paese. Dopo giorni e notti, l'anatra arrivò su una spiaggia cento volte più bella e mille volte più grande rispetto alla sua isoletta. Stanca, ma felice, si mise a riposare.



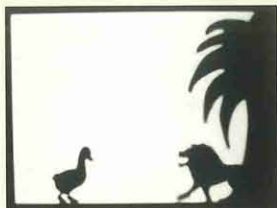
Voce misteriosa

Una strana voce le parlò nel sonno: Attenta a te, piccola anatra! In questo paese vive l'uomo, che è cento volte più pericoloso di tutto ciò che hai conosciuto fino ad ora!

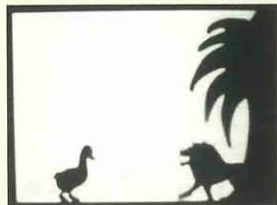
L'anatra si svegliò tremando: che brutta sorpresa! Decise comunque di esplorare l'isola.



Verso sera, vicino ad una montagna molto alta, incontrò un giovane leone steso per terra ed intento a prendersi gli ultimi raggi del sole calante...



Si guardarono con sospetto.
Il leone domandò **con un vocione**:
A quale specie appartieni? Non ti conosco!



L'anatra risponde con la sua voce nasale

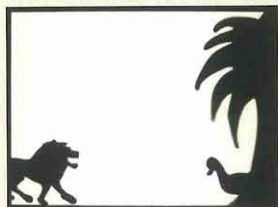
- Sono l'anatra, della famiglia degli uccelli... e tu?
- Io sono il leone, della famiglia dei leoni! Rispose.

Con vanità

- Noi siamo i re degli animali, per caso non lo sapevi?
- Come potevo saperlo? Non sono di qui!
 - Ah, bene! Disse il leone. E di dove sei allora?

L'anatra descrisse la sua isoletta, il suo piccolo stagno, il suo sogno, il suo viaggio... e per finire, raccontò della voce che aveva udito mentre dormiva.

- E' strano... fece il leone, turbato. Figurati, anche io, questa notte, ho udito nel sogno lo stesso avvertimento



Il leone e l'anatra si mettono uno di fronte all'altro e discutono

- Ma allora, dice l'anatra, tu che sei il re, non potresti uccidere l'uomo? Così potremmo vivere tutti felici!
- Infatti, perché no?! disse il leone leccandosi i baffi... Lo potrei mangiare sicuramente in un boccone! Solo, ecco... non ho mai visto un uomo.
- Va bene! esclamò l'anatra. Domani, partiremo alla sua ricerca...

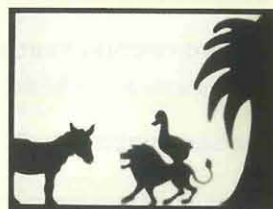


Dette queste parole... l'anatra fece un inchino e si allontanò.



Mise la testa sotto alla sua ala per dormire e, questa volta, nessun sogno venne a turbarle il riposo...

Il giorno dopo, il leone e l'anatra andarono alla ricerca dell'uomo. Avevano già camminato parecchio, quando intravidero una nuvola di polvere.

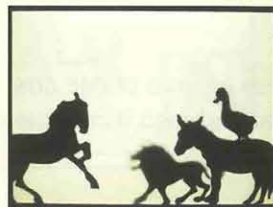


Un animale tutto grigio corse verso di loro:

- Chi sei, e dove vai, bestia dalle grandi orecchie? Chiede il leone **(Quasi senza fiato)**. Sono l'asino, e scappo perché non voglio mai più vedere l'uomo!
- Vieni con noi allora, disse il leone: siamo alla ricerca dell'uomo, per ucciderlo.

Tutti e tre si misero in cammino.

Poco dopo, un altro animale galoppava verso di loro in una nuvola di polvere.



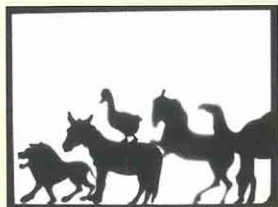
- Chi sei, e dove vai, bestia dalle lunghe zampe? Chiese il leone.
- Sono il cavallo, e scappo perché non voglio mai più vedere l'uomo!
- Invece di fuggire, vieni con noi, propose il leone: siamo alla ricerca dell'uomo, per ucciderlo.





Ben presto, la piccola truppa incrociò un animale con delle gobbe: era il dromedario, che fuggiva anch'egli dall'uomo. - Vieni con noi, stiamo andando ad ucciderlo! gli assicurò il leone.

Puoi fargli attraversare lo schermo due a due...



Il leone, l'anatra, l'asino, il cavallo e il dromedario marciarono così per un bel po'...

Incontrarono allora un vecchietto che portava delle assi sulle sue spalle e degli attrezzi nella sua sacca.



- Chi sei tu, bestia bizzarra? chiese il leone.

Con voce tremolante

- Sono il falegname, rispose il vecchietto
- Vieni con noi, propose il leone: siamo alla ricerca dell'uomo, per ucciderlo.

Far tremare la sagoma del falegname

- Eh... a dire la verità... non posso... la pantera mi sta aspettando.

- Ah sì? disse il leone, **(stupito)**. E per fare cosa?

- E' venuta a sapere che l'uomo si è stabilito in questo paese e vuole che le costruisca una casa nella quale nessun uomo possa mai entrare, spiegò il falegname. Il leone non era molto contento dell'idea della pantera.

- Costruisci prima una casa per me, disse ruggendo. Solo dopo, potrai andare dalla pantera.



- Ma non è possibile, ho fatto una promessa! rispose il vecchietto.

- PRIMA IO, **(ruggisce il leone)**... altrimenti ti divoro!

- Va bene, va bene, va bene, come vuoi... disse tremando il falegname, ti costruirò una casa...



Posò le sue assi di legno, estrasse i suoi strumenti e, poco dopo, ecco pronta una specie di cassa. Puoi entrare nella tua casa, disse al leone. Il tetto lo metterò dopo che sarai entrato. Il leone non si fece pregare.

Salta nella cassa, tutto fiero di avere una casa prima della sua cugina pantera.



Appena fu entrato, il falegname chiuse per bene il coperchio della cassa sopra la sua testa:

L'uomo ridendo: - Ecco fatto, l'uomo non può più entrare a casa tua! Esclama ridendo.

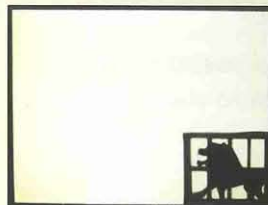
Il leone innervosito: - Molto bene! disse il leone, ma qui si soffoca! Apri!

Il falegname si mise a ridere ancora più forte:

- Aprire? Perché tu mi uccida? Certo che no! Tu resterai mio prigioniero!

- Ma... allora sei tu l'uomo? chiese il leone, che solo ora cominciava a capire.

- Certo, grande re degli animali, il mio stratagemma è più grande della tua forza!



In fondo alla cassa, il leone ruggiva per la rabbia, ma niente... ormai era stato catturato.

Il leone si muove nella cassa...



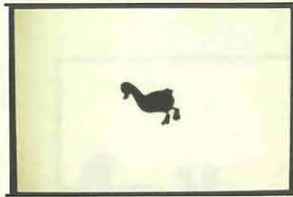
Il falegname sale in groppa al cavallo. Puoi fargli attraversare lo schermo una volta sul dorso del cavallo, una volta su quello dell'asino, una volta su quello del dromedario...

L'anatra guarda questo strano spettacolo.



Anche l'asino, il cavallo e il dromedario capirono che era inutile fuggire dall'uomo, e si lasciarono guidare saggiamente dal falegname...

Ma l'anatra, teneva alla sua libertà: volò ad ali spiegate fino al mare, nuotò a tutta velocità per notti e giorni...



E ritrovò infine la sua isoletta, il suo stagno e la sua bella vita... lì, in assenza dell'uomo.

FINE

Complimenti!

Sai ora come muovere le sagome.

Ora tocca a te inventare nuove storie.

Disegna sui fogli neri, ritaglia i tuoi disegni con l'aiuto di un adulto, incolla una pallina ombra e via!

Presto, potrai trovare nuove storie sia sul nostro sito che nel vostro negozio di giocattoli preferito. Una vera e propria collezione, un vero viaggio nel mondo dei racconti.



Della stessa collezione

I racconti degli uomini

Come è nata la miseria?

(Racconto delle Fiandre)

Roseblanche e Rosemerveille

(Racconto dei fratelli Grimm)



I racconti del mare

Perché il mare è salato?

(Racconto asiatico)

Il segreto dei pesci

(Racconto delle Comore)



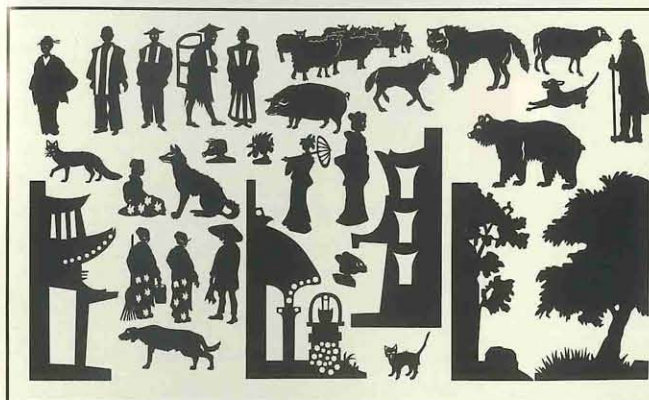
I racconti dei lupi

Il ciglio del lupo

(Racconto giapponese)

Il vecchio cane e il lupo

(Racconto del nord della Francia)



Tutti i diritti di riproduzione e di traduzione riservati per ogni paese.

COCO D'EN HAUT© - 2015 -

www.cocodenhaut.com

2015 - COCO D'EN HAUT©

8 rue de Crimée - 13003 - Marseille

Stampato in Francia