



GAGS

PER



CLOWN

e

FAVOLE



ViviamoInPositivo

Associazione Vip ViviamoInPositivo

Ultimo aggiornamento mercoledì 19 maggio 2010

## INDICE

<b>INDICE</b> .....	<b>2</b>
Parata militare .....	3
Ciapa Ciapa .....	4
Palloncini.....	5
La Bambola dispettosa.....	8
PIERROT e COLOMBINA .....	9
L'Arrotino .....	10
Banana Bandana.....	12
La valigia .....	13
Musichieri.....	15
Dito matto.....	17
Pulce acrobata .....	19
CARAMELLE DISPETTOSE .....	21
L'invadente.....	25
"II CLOWN-Capo e l'orchestra" .....	26
La mosca noiosa .....	28
MANI MAGICHE.....	29
FIAMMIFERO COMICO.....	31
La bacchetta.....	33
<b>PAROLA D'ORDINE</b> .....	<b>34</b>
FAVOLA: "Alice nel paese delle meraviglie" .....	36
CAPPUCCIETT RED.....	37
Il bar è mio e lo gestisco io .....	39
REGALO DI PASQUA (o NATALE o CAPODANNO).....	41
L'Equilibrista .....	43
LA VALIGIA E IL CANE .....	43
TENNIS .....	44
DUE CLOWN, LA MAZZA E UNA PALLINA .....	48
IL PUGILE .....	50
IL FIORE .....	51
L'INVADENTE .....	52
LA MOSCA.....	53
LA FOLLA.....	54
L'ARMONICA A BOCCA.....	55
PULIZIE.....	56
IL DOMATORE E... LA PULCE.....	57

## Parata militare

Personaggi: Capitano (clown bianco)  
 Recluta scema (Augusto)  
 Due o più reclute (in pratica fanno solo presenza)

Musica: qualsiasi parata

**CAPITANO:** Plotone avanti marsh! Un due un due un due un due

Il plotone seguendo il capitano si fa un bel giro fino a fermarsi al centro della scena al comando del capitano (plotone alt!)

La **RECLUTA SCEMA** ultima della fila, durante il tragitto si è messo a raccogliere fiori, parlare con il pubblico ecc... è rimasto indietro e quando si accorge dell'ordine di fermarsi imposto dal capitano si precipita al fondo del plotone, ma arrivando spinge l'ultimo che non può fare a meno di spingere il penultimo così per il terzultimo fino a far cadere il capitano, primo della fila.

**GRASSE RISATE** da parte di tutto il plotone, quando il capitano si alza e si gira verso il plotone tutti smettono ma appena si rigira dall'altra parte riesplode la risata; il capitano si gira verso il plotone tutti smettono tranne la recluta scema che continua ignara, il capitano va al fondo della fila e gli tira uno schiaffo, la recluta scema si mette a piangere.

Il capitano torna in testa al plotone e ordina: **SERRATE LE FILE!!!!**.

Tutti si stringono serrando le file ma naturalmente la recluta scema si mette a spingere tutti urlando: **SERRATE LE FILE, AVANTI IL CAPITANO HA DETTO DI SERRARE LE FILEEEEE!!!!.....** Dopo essersi fatto spingere per un po', il capitano decide di andare al fondo della fila e tira un altro schiaffo alla recluta scema che ripiange.

**CAPITANO:** PLOTONE RIPOSO!

La recluta scema si inginocchia (si impecorisce) e la fila si siede uno sulle ginocchia dell'altro fino al penultimo che è seduto sulla schiena della recluta scema.

**CAPITANO:** che avete capito??? RIPOSO MILITARE!!!!

(il plotone si mette a dormire ma con la mano fanno il saluto militare)

**CAPITANO:** PLOTONE ATTENTI!

**RECLUTA SCEMA:** (stufa si sposta e impartisce lui l'ordine) plotone riposo!

Il plotone compreso il capitano cade a terra

**CAPITANO:** Plotone attenti!

**RECLUTA SCEMA:** Plotone ballare!!!

Tutto il plotone balla...

**CAPITANO:** il capitano sono io

**RECLUTA SCEMA:** e chi se ne frega!

**CAPITANO:** ho detto che il capitano sono io

**RECLUTA SCEMA:** e chi se ne rifrega

I due decidono di sfidarsi (musica western)

Parte il Chapa chapa...

## Ciapa Ciapa

Personaggi:

Augusto

Bianco

Musica western

Il bianco sfida a duello Augusto, il quale non vuole accettare perché ha paura, dopo un po' si fa convincere e i due clowns si affrontano frontalmente con in sottofondo la musica.

Parte il duello: uè ciapa ciapa (ginocchia mani ginocchia schiaffo) il bianco tira uno schiaffo ad Augusto che si mette a piangere. Il bianco risfida Augusto e la scena si ripete.

Secondo duello: uè ciapa ciapa. (secondo schiaffo del bianco ad Augusto)

Terzo duello: Augusto si è fatto furbo, ha capito come funziona la cosa e questa volta è convinto di poterlo fregare: uè ciapa ciapa – il bianco fa partire lo schiaffo ma Augusto si abbassa, il bianco fa tutto un giro su se stesso e ritorna nella posizione frontale rispetto ad Augusto, il quale gli sferra due schiaffi (dx e sx).

Il bianco barcolla, Augusto gioisce e si prepara a sferrare il colpo finale, carica il pugno e poi gli soffia in faccia (questo basta a far cadere all'indietro il bianco).

Augusto esulta per la vittoria ottenuta, poi chiama il bianco esortandolo a rialzarsi perché il gioco è finito e bisogna andare via, ma il bianco sembra svenuto, Augusto piange spaventato, forse ha combinato un pasticcio, è dispiaciuto per il suo comunque amico clown.

Si prepara a portarlo via sistemandogli gambe (unendone i piedi) e braccia (lungo i fianchi), ma appena sistema il secondo (e si spera ultimo) braccio al bianco si alza una gamba, Augusto gliela abbassa ma si alza un braccio, e così via per un po' fino all'ultima sequenza: testa - entrambe le gambe – busto. A questo punto poi lo prende da dietro infilandogli le braccia sotto le ascelle e lo solleva (naturalmente il bianco aiuta Augusto a sollevarlo), ma appena lo lascia il bianco cade in avanti, Augusto riesce a prenderlo prima che si spiattelli, lo sistema in piedi lo lascia ma ricade (e via così per un po' di volte in avanti e indietro).

Finale1: Augusto si fa aiutare dagli spettatori a svegliarlo chiamandolo forte per due o tre volte

Finale2: Augusto si abbassa di fronte al bianco il quale cadendo appoggia il suo torace sulla schiena di Augusto e viene sollevato e portato via a spalle.

## Palloncini

### Personaggi:

1 CLOWN BIANCO

1 CLOWN AUGUSTO

CLOWN BIANCO: Ciao! come stai? Ti ho portato una sorpresa, indovina un po' ...

CLOWN AUGUSTO: Una sorpresa per me, ma che carino, dai dammela

CLOWN BIANCO: no ho detto che devi indovinare

CLOWN AUGUSTO: va bene, è un panino gigante (fa segno con le mani) grosso così, che io ci metto dentro due o tre bambini e me li mangio.

CLOWN BIANCO: Ma no...no, ma che cosa stai dicendo non è un panino...

CLOWN AUGUSTO: Allora è una tazza di caffelatte grossa così, che ci puccio dentro dei biscotti una brioches, il gatto la nonna e me li mangio tutti.

CLOWN BIANCO: ma no! Ma possibile che tu debba sempre pensare a mangiare, va beh va beh te lo dico io che cos'è, tieni è un **palloncino...**

CLOWN AUGUSTO: Ma vah! Grazie che bello un palloncino, si mangia?

CLOWN BIANCO: ma no che non si mangia dai... non mi fare disperare. Allora senti un po' li sai gonfiare tu i palloncini?

CLOWN AUGUSTO: certo ma per chi mi hai preso? E' facilissimo...

CLOWN BIANCO: quindi se adesso facciamo una gara tu ci riesci a gonfiarlo?

CLOWN AUGUSTO: Una gara a chi gonfia il palloncino più lungo?

CLOWN BIANCO: si sei pronto? Bambini contate fino a tre e poi noi partiamo

### 1-2-3 ...

Clown BIANCO e Clown AUGUSTO incominciano a gonfiare ma naturalmente Clown AUGUSTO non riesce, fa dei versacci incredibili e il palloncino si irrigidisce a malapena.

Clown BIANCO invece lo gonfia ben bene.

Clown AUGUSTO tutto orgoglioso della sua creazione lo mostra al pubblico e si vanta, pensando di aver vinto la gara...

CLOWN BIANCO: E' tutto lì quello che sai fare? Guarda un po' qua (e gli mostra il suo palloncino ben gonfiato)...E così tu saresti in grado di gonfiarli?

CLOWN AUGUSTO: lo vuoi sapere un segreto? Non sono capace, ti ho detto una bugia...

CLOWN BIANCO: lo sapevo, sei un buono a nulla, va beh! Sai cosa faccio? Ti insegno io

CLOWN AUGUSTO: ma vah! Mi insegni a gonfiare i palloncini? Grazie!!!!

CLOWN BIANCO: dunque per imparare a gonfiare i palloncini bisogna conoscere **tre segreti?** Sai mantenere un segreto? E voi bambini sapete mantenere un segreto? Non è che poi appena fuori lo dite alla zia alla nonna al gatto al pappagallo e poi tutti lo sanno?

Va bene. Allora il primo segreto da sapere (lo dice sottovoce) ....

CLOWN AUGUSTO: EEEEEHHHH! (urlando)

CLOWN BIANCO: sssshhh! Ma che fai, urli????

CLOWN AUGUSTO: non sento

CLOWN BIANCO: ma se è un segreto non posso mica urlare. Vabbeh, allora, i primo segreto è: che bisogna innanzitutto scaldarsi...

CLOWN AUGUSTO: (fa finta di avere freddo e si scalda mettendosi un cappotto (anche mimandolo) o avvicinandosi ad un termosifone)...

CLOWN BIANCO: Ma cosa fai non ci si scalda così, ma facendo ginnastica

CLOWN AUGUSTO: (fa ginnastica in maniera ridicola

CLOWN BIANCO: va bene facciamo finta che tu ti sia scaldato, passiamo al secondo segreto

Bisogna scaldare il palloncino

CLOWN AUGUSTO: (ci alita pesantemente sopra)

CLOWN BIANCO: ma che fai? Non così

CLOWN AUGUSTO: e come devo fare, gli devo far fare ginnastica (fa fare le flessioni al palloncino)

CLOWN BIANCO: ma no lo devi tirareeee!!!

CLOWN AUGUSTO: (prende il palloncino e lo tira in mezzo al pubblico)

Scusa guarda un po' se è caldo!

CLOWN BIANCO: ma non capisci nulla lo devi tirare così (tira il suo allungandolo)

CLOWN AUGUSTO: ( allunga il suo più volte fino a quando non gli scappa e finisce sul sedere di Clown BIANCO)

CLOWN BIANCO: chi è stato?

CLOWN AUGUSTO: (indica un bambino, come Clown BIANCO si gira Clown AUGUSTO rifà lo scherzo)

CLOWN BIANCO: ma di nuovo chi è stato questa volta?

CLOWN AUGUSTO: Ci devono essere le zanzare...

CLOWN BIANCO: si grosse come elicotteri...

(giocano un pochino in questo modo)

CLOWN BIANCO: adesso che tu sei caldo, ed il palloncino è caldo non devi far altro che prendere un bel po' di fiato...

CLOWN AUGUSTO: AAAAAHHHHH!!!! (prende fiato facendo versi trattiene il fiato)

CLOWN BIANCO: di più

CLOWN AUGUSTO: AAAHHH (si gonfia ancora)

CLOWN BIANCO: di più

CLOWN AUGUSTO: AAAHHH (fino quasi a scoppiare)

CLOWN BIANCO: e adesso soffia!!!

CLOWN AUGUSTO: (soffia l'aria sul pubblico, sputando...)

CLOWN BIANCO: ma che fai stupido!!! ti sei dimenticato di mettere il palloncino in bocca!

CLOWN AUGUSTO: il palloncino in bocca?

CLOWN BIANCO: ma certo se no come fai a gonfiarlo?

CLOWN AUGUSTO: (un po' perplesso si mette l'intero palloncino in bocca)

CLOWN BIANCO: ma no! Noooooo!!!

CLOWN AUGUSTO: (lo sputa immediatamente schifato)

CLOWN BIANCO: solo la punta (perdendo la pazienza)...

allora tu sei caldo il palloncino è caldo prendi fiato...

CLOWN AUGUSTO: AAAAAHHHHH!!!! (prende fiato facendo versi trattiene il fiato)

CLOWN BIANCO: e soffia

CLOWN AUGUSTO: (diventa blu dallo sforzo...)

CLOWN BIANCO: dammi qua (lo gonfia lui e glielo passa)

CLOWN AUGUSTO: (prende il palloncino, si mette ad applaudire, ma visto che il palloncino non era legato, questo gli vola via)

CLOWN BIANCO: hai visto che cosa hai combinato? Dovevi fargli il nodo...

CLOWN AUGUSTO: ma io non lo sapevo che dovevo devo fare il nodo va bene basta dirlo, sei tu quello che sa gonfiarli mica io...

(raccoglie il palloncino e fa il nodo al palloncino sgonfio)

CLOWN BIANCO: ma no devi prima gonfiarlo...

CLOWN AUGUSTO (slega il palloncino in fretta e furia)

CLOWN BIANCO: dunque riproviamo: tu sei caldo il palloncino è caldo, prendi fiato e soffi dentro il palloncino (soffia e il palloncino si gonfia) e fai il nodo (glielo passa...)

CLOWN AUGUSTO: (fa il nodo a tutto il palloncino non solo sulla punta, lo lascia da un'estremità e il palloncino si sgonfia)

Io il nodo gliel'ho fatto eh!

CLOWN BIANCO: Ma insomma il nodo devi farglielo sulla punta, ahhh ma che imbranato!!!!  
 Dai, di nuovo tu sei caldo il palloncino è caldo prendi fiato e soffia (il palloncino si gonfia) ora fai il nodo sulla punta (glielo passa) . Un bell' applauso !!! Finalmente è riuscito a gonfiare un palloncino.

CLOWN BIANCO: ora che hai anche tu il palloncino, ti insegnerò a fare il cagnolino

CLOWN AUGUSTO: lo so già fare

CLOWN BIANCO: ma va? Fammi un po' vedere

CLOWN AUGUSTO: Bau Bau Bau

CLOWN BIANCO: ma con il palloncino

CLOWN AUGUSTO: (prende la punta del palloncino la piega come se fosse la testa di un cane)  
 Bau bau bau

CLOWN BIANCO ma non capisci niente. Senti, seguimi attentamente:  
 Per prima cosa devi fare le orecchie, quante orecchie ha un cane?

CLOWN AUGUSTO: (distrattamente) quattro

CLOWN BIANCO due, ma che cane hai tu?

(Continuano ad interrogarsi su come è fatto un cane e intanto costruiscono Clown BIANCO un cane e Clawn AUGUSTO una giraffa)

CLOWN BIANCO facciamo la coda ed ecco qui un bellissimo cagnolino!!!!

CLOWN AUGUSTO facciamo la coda ed ecco qua un bellissimo ca-gno-lino.... (mostra la sua giraffa col collo girato preso per le orecchie, non tanto convinto di aver fatto un bel lavoro ) bau bau bau

CLOWN BIANCO ma cos'è quello sgorbio?

CLOWN AUGUSTO (lo aggiusta un pochino) ma è una giraffa, ho fatto una bellissima giraffa (tutto contento)...

CLOWN BIANCO si ma noi dovevamo fare un cagnolino, ma non importa finalmente abbiamo finito, Un bell'applauso.....

(Regalano il palloncino e se ne vanno)

## La Bambola dispettosa

**Tempo:** 7 minuti

**Personaggi:** 3

1° MIMO - 2° MIMO - LA BAMBOLA

**Luogo di rappresentazione:** indifferentemente all'aperto o al chiuso

**Materiale di scena occorrente:** arco, freccia, ciuccio gigante, spazzolone

**Musica di sottofondo:** quella delle comiche di Charlie Chaplin

**NON C'E' DIALOGO, SOLO MIMICA**

**SCENEGGIATURA:**

La scena inizia con la bambola chiusa in un pacco, entrano i due mimi, la trovano e la spacchettano.

Al 1° mimo viene un'idea e si allontana...

Il 2° clown posiziona la bambola in posizione seduta ed esce di scena.

Rientra il 1° MIMO con un arco. Mette in piedi la bambola con l'arco in mano, poi esce.

Rientra il 2° MIMO con un ciuccio, toglie l'arco, mette il ciuccio e fa sedere la bambola.

Rientra il 1° MIMO con una freccia. Si stupisce per la mancanza dell'arco. Rimette in piedi la bambola con arco e freccia, poi esce.

Rientra il 2° MIMO con uno spazzolone, rimette seduta la bambola con ciuccio e spazzolone in mano.

Arriva contemporaneamente il 1° MIMO e scopre il 2° MIMO.

I 2 MIMI scambiano alternativamente gli oggetti alla bambola.

I due mimi arrabbiati si buttano via reciprocamente gli oggetti.

Cominciano a spostare confusamente la bambola.

La bambola si stufa e li spinge a terra arrabbiata.

I 2 MIMI si guardano stupefatti ed increduli.

La bambola si allontana facendo gesti di stizza.

**FINE**



## Pierrot e Colombina

Pierrot dorme ... si sveglia ... si alza, .... stropiccia gli occhi ....  
 sbadiglia ..... guarda verso la collina .... e vede un lago .....

Scende dalla collina .... arriva al bordo del lago e guarda giù ...  
 vede qualcosa e dice: "**Oh, che cos'è?**" ...

Tocca l'acqua e l'immagine sparisce e lui ride... "**Quello ero io!**" ....

Si lava la faccia...

Guarda a fianco gli occhi gli si illuminano e dice: ...

**"Oh, lì c'è una donna .... con i capelli ricci ... le ciglia lunghe ... e ha una bella bocca ...  
 Io... amo lei ...  
 Salve! Le dice...  
 Tu ed io insieme ... andiamo lontano...  
 dove c'è il mare...  
 il sole ...  
 Tu ed io insieme ... andiamo a nuotare..."**

E Colombina risponde:

**Tu e io insieme? NO!  
 "Tu e io nuotiamo? ASSOLUTAMENTE NO!  
 Io amo lui ...  
 che è alto...  
 è forte ...  
 ha dei bei baffi ...  
 porta un grande cappello ...  
 guida una bellissima macchina ...  
 io lo aspetto qui...  
 e lui mi porta a ballare..."**

Capito?

E Pierrot, piange, piange, piange...  
 guarda in su e vede la luna: ..."Oh, c'è la luna la prendo e la regalo a Colombina"...

E Colombina risponde:

**"Ah, questa piccola luna? ...  
 No... tienitela! ...  
 "Io amo lui...  
 che è ricco ...  
 pieno di soldi ...  
 e spende per comprarmi una collana, ...  
 gli orecchini, ...  
 e un bel diadema ...  
 Capito?"**

E **Pierrot** piange, piange, piange, finché il suo cuore si spezza ...  
 e lui dice:  
 "Allora io vado lontano, lontano...  
 dove c'è il mare...  
 per guardare il sole che tramonta all'orizzonte ...  
 Tutto da solo ..."

## L'Arrotino

Attori: pacifico (racconta la storia) e cirillo (è la macchina dell'arrotino seduto su una sedia a inizio scenetta e fermo fino alla presentazione)

Materiale:

- un paio di forbicioni, o qualunque oggetto che possa essere utilizzato da un arrotino (anche un palloncino gonfiato a spada)
- due coperchi di pentole da usare come lame della macchina dell'arrotino
- bicchiere d'acqua
- sedia

### CHE COS'E' UN ARROTINO?

la scenetta inizia con P che domanda ai bambini se qualcuno sa che cos'è un arrotino, dopo aver ascoltato le risposte spesso assurde arriva a spiegarne il vero utilizzo. Più o meno la storiella si dispiega così:

#### INTRODUZIONE

Dunque bambini l'arrotino è una macchina che serve per affilare le lame, se la vostra mamma ha un vecchio coltello che non taglia più lo portate dall'arrotino e lui ve lo rimette a nuovo.

Dovete sapere che proprio mio nonno tempo fa faceva l'arrotino, e lui affilava tutti i coltelli le spade le forbici di chiunque volesse, però fare l'arrotino è un lavoro pesante e mio nonno ad un certo punto ha deciso di andare in pensione.

Così ha preso la sua macchina per affilare i coltelli e la messa in cantina.

Pensate un po' proprio l'altro giorno sono andato in cantina e in mezzo a tutte le bottiglie, scatoloni topini e scarafaggi ho trovato la macchina e ho deciso di pulirla e portarla fuori.

E ora solamente per voi, solamente per oggi qui in anteprima mondiale direttamente dalla cantina di mio nonno ecco a voi la macchina dell'arrotino (presenta Cirillo che è seduto a lato con le gambe accavallate e i coperchi uniti in mano).

#### PRESENTAZIONE DELL'ARROTINO

Dunque bambini vediamo un po' più da vicino la macchina dell'arrotino:

come potete notare le parti fondamentali sono le lame (cirillo mostra i coperchi), il pedale (mostra il piede della gamba accavallata) e il pulsante (che è un bottone o il nodo della cravatta o simili) che serve per fermare la macchina quando si inceppa.

#### FUNZIONAMENTO DELL'ARROTINO

Adesso vediamo come funziona, prendiamo un paio di forbici che non tagliano più, ci avviciniamo alla macchina e schiacciamo il pedale (schiacciando con il proprio piede il piede dell'arrotino). Come vedete la macchina si mette in moto. (i coperchi dell'arrotino incominciano a roteare)

Lascio il pedale e l'arrotino si ferma, schiaccio e l'arrotino riparte.

Adesso se mentre funziona avviciniamo le lame delle forbici alle lame dell'arrotino, possiamo affilarle. (mette in funzione la macchina e incomincia ad affilare le forbici)

(Ad un certo punto la macchina si ferma, alza la testa e apre la bocca tirando fuori la lingua)

Ah già già, mi ero dimenticato di dirvi che a volte la macchina si inceppa, infatti se la utilizzate troppo si surriscalda e ad un certo punto si ferma.

Quando succede questo, basta prendere un po' d'acqua e versarglielo in bocca (prende il bicchiere e glielo versa in bocca, cirillo fa gargarismi, sciacqui, versacci poi ingoia e abbassa la testa)

Benissimo ora si può ricominciare (fa partire la macchina e ricomincia ad affilare le forbici, ma dopo poco si blocca e allarga le braccia)

Accidenti si è di nuovo bloccata, e adesso viene il difficile perché per sbloccarla bisogna schiacciare il pulsante che sta proprio in mezzo alle lame (indicando il nodo della cravatta o l'ultimo bottone della camicia). Appena si schiaccia il pulsante le lame si chiudono, quindi bisogna essere veloci. (cirillo con la testa e con piccoli versi fa capire che non è pericoloso, con le lame fa vedere che si chiudono lentamente e che quindi non si deve preoccupare, poi spalanca nuovamente le braccia e attende distratto).

Ah tu dici che non è pericoloso, che le lame si chiudono lentamente, quindi posso schiacciare il bottone tranquillamente, va beh allora io lo schiaccio eh! Ecco qua! (schiaccia il bottone e istantaneamente cirillo pianta un urlo e chiude velocemente le lame facendo spaventare pacifico e tutti i bambini, poi si mette a ridacchiare)

Ma che fai? Ma sei impazzito, mi hai preso in giro, ancora un pochino e ci perdo il braccio, adesso capisco come mai mio nonno non aveva più la mano.

#### PARTECIPAZIONE DEL BAMBINO

Dunque adesso però io sono stanco, ho bisogno di riposarmi e quindi mi serve un volontario che prenda il mio posto. (sceglie un volontario che sia sveglio e che non abbia troppa paura, per evitare che si metta a piangere o che non si decida a schiacciare il bottone quando sarà il momento).

(presenta il bambino agli altri con le classiche domandine: quanti anni hai? Come ti chiami? Hai fatto il militare? Sei sposato?....)

Bene adesso puoi prendere le mie forbici e iniziare il lavoro

(fa schiacciare il pedale, la macchina si mette in moto e affila le lame, fino a quando non si inceppa spalancando la bocca verso l'alto)

Accidenti si è di nuovo bloccata, ma non ti preoccupare prendiamo un po' d'acqua e la situazione si sblocca subito (gli versa l'acqua in bocca (importante non fare versare l'acqua ai bambini soprattutto se questi hanno lo sguardo assassino) e la macchina dopo alcuni gargarismi incomincia a sputacchiare a destra e a sinistra bagnando i bambini più vicini o se preferite pacifico. Attimi di panico, anche perché la macchina si è alzata e sta minacciando di bagnare tutto il pubblico, poi la situazione si ricompone e il bambino può riprendere ad arrotare

#### CAMBIO BAMBINO

Benissimo, bravo un bell'applauso al nostro caro amico, e adesso vediamo se c'è qualcun altro che vuole venire a darmi una mano.

(ricomincia la storia e la macchina si ferma nuovamente, ma stavolta allargando le braccia).

Ahi ah ah!!!! Adesso si che siamo nei guai, senti un po' ci sono i tuoi genitori nella sala, bene li vuoi salutare un'ultima volta, bene digli addio, adesso piano piano avvicinarti alla macchina e appena sei pronto schiaccia il bottone (cirillo fa diverse finte di chiusura lame appena il bambino si avvicina facendogli prendere diversi spaventi, abbaia, miagola ruggisce e versi vari ed eventuali adatti all'occasione fino a quando lascia che il bambino schiacci il bottone e le lame accompagnate da un urlo si chiudono)

Accidenti guarda qua ancora un po' e ritagliava i capelli, benissimo l'importante è che tu sia ancora tutto intero, un bell'applauso al nostro amico e un altro alla simpaticissima e dispettosa macchina dell'arrotino.

N.d.r.: è molto importante il ruolo della macchina, infatti questa più fa facce strane versetti movimenti e interazioni con l'altro clown e più il gioco diventa divertente.

Si possono chiamare altri bambini ripetendo l'affilatura, al secondo giro i bambini già sanno che cosa capiterà ed è divertente giocare su questo cambiando un pochino le risposte della macchina.

## Banana Bandana

(I due clown non si guardano mai!)

**CLOWN MAGO:** "Anche se mi hai fatto arrabbiare e parlo male perché sono molto raffreddata, oggi sono di buon umore e ti insegno la tua prima magia.." Si rivolge al 2° clau[n]: "Sei pronto? Bene, prendi una **bandana**"

**2° CLAUN:** "Ne ho giusto comprata una poco fa.." e tira fuori dalla tasca una **banana**.

**CLOWN MAGO:** "Aprila bene e falla vedere al pubblico.." [e fa vedere a tutti il suo fazzoletto]

**2° CLAUN:** sbuccia la banana "Fatto!"

**CLOWN MAGO:** "Adesso piegala a metà" e piega il fazzoletto

**2° CLAUN:** divide in due la banana

**CLOWN MAGO:** "piegala ancora"

**2° CLAUN:** titubante piega le due metà e cerca di richiamare l'attenzione dell'amica che imperterrita prosegue...

**CLOWN MAGO:** "Adesso infilala nella mano chiusa a pugno"

**2° CLAUN:** "Ma non ci sta.."

**CLOWN MAGO:** "Spingi bene.. Adesso [rivolta al pubblico]: ripetete con me

**ABRACADABRA** e **soffiate**" i bimbi ripetono la parola magica e soffiano. I due clown girano su di sé a causa dell'aria spostata...

**CLOWN MAGO:** "Come avete soffiato forte.. Bravi!! VOILA! Magia riuscita.. **E tu ce l'hai fatta?**" e finalmente si volta...Vede allora la banana spiacciata nelle mani del clau[n]...

**2° CLAUN:** "qualcosa non ha funzionato"...

**CLOWN MAGO:** arrabbiata "Ma cosa hai fatto!! Sei proprio una Zuccona .. avevo detto **BANDANA**, non **banana**!!" e la spinge via...

## La valigia

**Tempo:** 12-15 minuti

**Personaggi:** 3

**Luogo di rappresentazione:** all'aperto, comunità, stanze d'ospedale

**Pubblico:** disposti e a 3 più altri in ordine sparso (sdraiati, seduti, in piedi)

**Genere:** gag

**Disposizione del pubblico:** ai lati o a semicerchio

**Difficoltà di interpretazione:** \*\*\*

**Materiale di scena occorrente:** valigia, chiavi, sedia, corda magica, filo, bacchetta, sveglia

**Materiale di fantasia:** palla, cord3

**Ordine di apparizione:** 1° CLOWN, 2° CLOWN, 3° CLOWN

Ingresso:.

**1° CLOWN:** "Buongiorno, posso entrare?", poi entra seguita dal **2° CLOWN**.

Una volta dentro la stanza i due clown si presentano con la loro modalità abituale.

Dopo le presentazioni i due si accorgono che manca il **3° CLOWN** (mimato), lo chiamano

**1° CLOWN:** "3° CLOWN???"

**2° CLOWN:** "3° CLOWN???"

**3° CLOWN** entra spingendo o tirando una valigia pesantissima ed infatti la lascia sulla soglia della porta ed entra sbuffando e seccato...

**2° CLOWN:** prova ad aprire la valigia ma non vi riesce perché è chiusa a chiave, perciò la chiede a **3° CLOWN** che gliene porge una (non funzionante).

**2° CLOWN:** prova ad aprire la valigia invano e chiede la chiave giusta a **3° CLOWN** che gliene dà un'altra sbagliata. Dopo vari tentativi, mentre **3° CLOWN** fa vedere chiaramente al pubblico che quella buona ce l'ha lui, il **2° CLOWN:** si avvicina a **3° CLOWN** con aria minacciosa e **3° CLOWN** finalmente gli consegna la chiave giusta.

**2° CLOWN** e **1° CLOWN** aprono la valigia e, dopo aver guardato dentro fanno una faccia meravigliata.

### GIOCHI

**1° CLOWN** prende la palla immaginaria dalla valigia e la lancia a **2° CLOWN** che, a sua volta la lancia a **3° CLOWN**. Dopo diversi passaggi fra i clown, per dare tempo al pubblico di immaginare la palla ed immedesimarsi per aver voglia di giocare, si coinvolge anche il pubblico. Si palleggia tutti insieme appassionatamente e dopo un po' **3° CLOWN** si stufa e quando ha la palla tra le mani invece di rilanciarla, la ripone nella valigia.

**1° CLOWN** si avvicina alla valigia e prende la "corda magica" e fa una magia: la corda è magica e si trasforma in un fazzoletto.

**1° CLOWN** ripone la corda nella valigia e prende il "filo annodato", fa degli intrecci fra le dita ed il filo creando dei nodi che con un battito di mani si slegano, poi ripone tutto nella valigia.

**3° CLOWN** dice: "2° CLOWN, facci vedere cosa sai fare tu!!!"

**2° CLOWN** risponde: "Sì, sì... .. mi preparo. Rullino i tamburi!"

**3° CLOWN** e **1° CLOWN** fanno rullare i tamburi con un suono onomatopoeico (con la bocca).

**1° CLOWN:** "La ruota"

**2° CLOWN** prende un po' di rincorsa facendo credere che farà una ruota ginnica, ma si ferma con il busto inclinato, la gamba dietro un po' sollevata e le braccia sopra la testa a forma di ruota.

**3° CLOWN:** "Applauso!" (e fa un applauso)

**2° CLOWN:** "rullino i tamburi..."

**1° CLOWN** e **3° CLOWN** rifanno il suono dei tamburi.

**1° CLOWN:** "Ancora più difficile... la verticale su le mani!"

**2° CLOWN** si prepara, si lancia e ad un certo punto si blocca ritto ritto sulle punte dei piedi e con le braccia distese in alto.

**3° CLOWN:** "Applauso" (e fa un applauso)

**2° CLOWN:** "Rullino i tamburi"

1° CLOWN e 3° CLOWN rifanno il suono dei tamburi.

1° CLOWN: "Sempre più difficile... in equilibrio sul filo". 1° CLOWN e 3° CLOWN prendono il filo immaginario dalla valigia, lo tendono, lo alzano fin sopra la testa. 2° CLOWN lo saggia e al momento in cui deve salire 1° CLOWN e 3° CLOWN lo abbassano fino a terra e 2° CLOWN ci sale sopra.

3° CLOWN: "Applauso!" (fa un applauso)

2° CLOWN è stanco e cerca una sedia, 3° CLOWN gliela porge, 2° CLOWN si prepara per sedersi ma in un attimo di distrazione 3° CLOWN gliela sfilta da sotto il sedere silenziosamente e si siede lui. 2° CLOWN si siede e fa una bella caduta, [si ripete 2 o tre volte la scena]. 2° CLOWN si arrabbia e invita 1° CLOWN ad andare via. Va verso la valigia, la chiude e se la porta via, ma prima di uscire dalla stanza viene bloccato da 3° CLOWN incuriosito dalla leggerezza della valigia.

2° CLOWN posa la valigia e nel mentre 1° CLOWN, senza farsi vedere, fa una magia con la bacchetta magica che appesantisce la valigia. Quando 3° CLOWN la prende non riesce a sollevarla. Dopo vari tentativi inutili, 1° CLOWN fa la "contromagia" e 2° CLOWN prende la valigia con disinvoltura ed esce dalla stanza seguito da 1° CLOWN (nel mentre i due clown salutano). Dopo un attimo esce anche 3° CLOWN, salutandolo e sbuffando.

## Musichieri

Clowns: Barnaba – Pacifico

Materiale: 2 reggispartiti – 1 armonica a bocca – 2 coperchi pentole – 1 foglietto di carta – 1 molletta - sedia

Semplificando parecchio è la storia di un clown che vuole suonare un motivetto con l'armonica, ma viene costantemente interrotto dai pasticci che combina l'altro clown che a sua volta vuole accompagnarlo musicalmente con i coperchi.

Entra B con la sua armonica, la sedia e un reggispartito, si colloca a lato del palco e sistema sedia e reggispartito, si prepara a suonare, saluta il pubblico .....

Entra P con i due coperchi e un reggispartito, travolge senza farci caso il reggispartito di B, si sistema nell'altro lato del palco e si prepara a suonare i coperchi, saluta l'altro clown  
Capisce di aver combinato un pasticcio e pone rimedio rimettendo a posto alla meglio il reggispartito di B (ogni volta che si muove per fare qualcosa lascia cadere i piatti per terra facendo un gran casino).

B guardando P canticchia il motivetto che intende suonare (è una specie di scala a scendere, magari te la canto al telefono, con il finale che corrisponde al battito dei coperchi di P) per spiegare a P cosa deve fare con i coperchi.

La la la la la la la dssshhhh (detta a parole i "la" sono il motivetto relativo all'armonica e "dssshhhh" è il rumore che mima i coperchi.)

P fa cenno con la testa di aver capito e si prepara a braccia larghe per suonare.

B parte con l'armonica: la la la la la la laaaa

P con la bocca e non sbattendo i coperchi ripete il rumore che aveva fatto B per mimare i coperchi: dssssshhhh.

B lo guarda e gli dice: "No dssshhhh ma umh!" (umh suono onomatopeico alternativo al dsssssh simile al suono sinonimo della gomma nel bans de: "la macchina del capo") (mima con le mani lo sbattere dei coperchi)

P fa cenno con la testa di aver capito e si prepara a braccia larghe per suonare.

B parte con l'armonica: la la la la la la laaaa

P sempre con la bocca: "No dssshhhh ma umh!"

B spazientito si alza prende i coperchi di P e ripete il motivetto con la voce e poi sbatte i coperchi come finale.

P: aaaaaahhhhhh!!!!

B ripete il motivetto con l'armonica e P fa per sbattere i coperchi ma manca il contatto (tipo ubriaco), i coperchi gli volano via. Corre a prenderli e si risistema,

poi nota che B ha lo spartito e lui no, va verso il reggispartito di B, gli prende lo spartito lo divide in due e si tiene il pezzo più grosso.

Torna a posto e fa cenno che ora si può suonare.

B un po' scocciato batte con il piede tre volte a terra per dare il tempo e per partire ma come sta per suonare P sbatte i coperchi, B ribatte il piede tre volte e al terzo tocco P batte i coperchi, poi si rivolge a B facendo cenno che lo spartito dice così e quindi lui non ne ha colpa.

B si alza si avvicina a lui, gli guarda lo spartito e contemporaneamente batte tre volte il piede a terra e come facilmente intuibile P sbatte i coperchi.

B gli prende lo spartito e glielo gira al contrario (aveva la musica scritta al contrario per cui prima c'era la sua parte poi l'armonica).

P: Aaaaaahhhhh!!!!!!

B torna a posto disperato e ormai rassegnato batte tre volte il piede suona il suo motivetto e alla fine P batte i coperchi a tempo completando perfettamente lo stacco musicale.

Si guardano increduli poi si portano davanti ai reggispartiti, inchino e applauso...

Scenetta che richiede tanto gioco di sguardi, l'originale è mimata ma naturalmente si può impostare in modo diverso a seconda delle situazioni

Io non so suonare l'armonica ma il motivetto è semplice e l'ho sempre suonato senza problemi. Come ho detto prima cercherò di farvelo sentire.



## Dito matto

SCENETTA

Personaggi:

KALMO

BALCONE

PERLANA

KALMO e BALCONE - (entrano da parti opposte, e si stringono cordialmente la mano al centro).

KALMO - (si massaggia la mano) Accidenti!... Tu sei molto forte. La tua mano pare d'acciaio.

BALCONE - Be'... Io, quando stringo una mano, la stringo sul serio.

KALMO - Me ne sono accorto. Fammi vedere le tue mani, per favore.

*(BALCONE glielne porge, e KALMO le esamina)* Ah, ecco la spiegazione di tanta forza!... Tu hai undici dita!

BALCONE - (sussulta e si guarda le mani, preoccupato) Sei matto?

KALMO - No. E te lo proverò. Su le mani davanti a me! (BALCONE presenta le mani di fronte a KALMO, con le dita bene aperte) Stai attento, ché conto le dita. (Comincia a contare le dita della mano sinistra, poi quelle della mano destra) Dieci... nove... otto... sette... sei... *(Passa all'altra mano e conta)* Uno... due... tre... quattro... cinque. Sei più cinque... Hai undici dita!

*(BALCONE rimane a bocca aperta. KALMO gli fa uno sberleffo)* Bài! Bài! (ed esce, esclamando: Ignorante!)

BALCONE - (disorientato si guarda le mani, borbottando conta le dita, quindi sorride) Ah, ho capito.

PERLANA - *(entra dalla parte opposta alla quale è uscito KALMO. Ha i guanti)*

BALCONE - (esageratamente cordiale, tendendo la mano) Ciao, carissimo!

PERLANA - (fa l'atto di togliersi il guanto della mano destra).

BALCONE. Ma no!... Non è il caso. Tieni pure il guanto e stringimi la mano.

*(PERLANA esegue. BALCONE, imitando i toni che ha avuto KALMO)*

Accidenti!... Tu sei molto forte. La tua mano pare d'acciaio.

PERLANA - Eh, sì... Io, quando stringo, Stringo.

BALCONE - Fammi vedere le tue mani.

*(PERLANA glielne porge, e BALCONE le esamina)*

BALCONE: Lo credo che quando stringi, stringi. Tu sei un fenomeno.

PERLANA - *(orgoglioso)* Un fenomeno della natura, vero?

BALCONE - (ironico) No. Un fenomeno da baraccone!

PERLANA - Ma perché?... Cos'hanno le mie mani?

BALCONE - (solenne) Tu hai undici dita.

PERLANA - *(sussulta e si guarda le mani, preoccupato)* Non me ne sono mai accorto.

BALCONE - Te lo proverò. Su le mani davanti a me! *(PERLANA presenta le mani di fronte a BALCONE, con le dita bene aperte)* Stai attento, ché conto le dita. (Comincia a contare le dita della mano sinistra, poi quelle della mano destra) Dieci, nove, otto, sette, sei... *(Passa all'altra mano e conta)* Uno, due, tre, quattro cinque... Sei più cinque... Hai undici dita!

(*PERLANA rimane a bocca aperta. BALCONE gli fa uno sberleffo*) Bai! Bài! (*ed esce, esclamando; Ignorante!*)

PERLANA - (disorientato si guarda le mani, borbottando conta le dita, quindi sospira) Non ho mica capito niente. (Mentre in tempo per sentirlo)

KALMO - (entra dalla parte opposta a cui è uscito BALCONE. *Esageratamente cordiale, tendendo la mano*) Ciao, carissimo!

PERLANA - (*fa l'atto di togliersi il guanto dalla mano destra*).

KALMO - Ma no!... Non è il caso. Tieni pure il guanto e stringimi la mano.

(*PERLANA esegue*)

KALMO: Accidenti!... Tu sei molto forte. La tua mano pare d'acciaio.

(*Gli afferra le mani e gliele esamina*)

KALMO: Eh, lo credo!... Hai undici dita.

PERLANA - (ironico) Si vabbeh, se va avanti così finisce che ne ho dodici...

KALMO - Scommetto diecimila lire che tu hai undici dita.

PERLANA - D'accordo.

(*Posano le banconote per terra*).

KALMO - Su le mani davanti a me!

PERLANA - Come vuoi.

(Presenta le mani di fronte a KALMO. Però, senza dare nell'occhio, **ha sfilato dal guanto un dito della mano destra. Poi l'ha piegato nell'interno del guanto, come la parte senza dita del guanto stesso**).

KALMO - Stai attento, ché conto le dita.

(*Comincia a contare le dita della mano sinistra*): Dieci, nove otto, sette, sei... Ce ne sono sei, vero?

PERLANA - Verissimo! -

KALMO - (*passa alla mano destra*) Uno, due tre, quattro... (*Sorpreso*) Quattro?!?...

PERLANA ..... Quindi sei più quattro fanno dieci!... (Si china e prende il denaro).

KALMO - (*ebetè*) Ma... Ma credevo...

PERLANA - Chi la fa l'aspetti... ignorante! (*ed esce, seguito da*)

KALMO - (che implora) Ma dove l'hai messo, il dito?... Dove l'hai messo?

## Pulce acrobata

Personaggi CLOWN :  
PRIMO - SECONDO (due clowns)

**CLOWN 1 (il presentatore)** (entra, e si rivolge al pubblico): "Gentili signore e signori, ho il grandissimo onore e l'immenso piacere di annunciarvi per la prima volta, qui tra noi, il grande domatore [nome del clown]. Il numero sensazionale che vi presenterà è stato applaudito dalle più prestigiose personalità mondiali. Sì, perché il domatore ... non fa lavorare tigri, leoni e pantere... Troppo facile, per lui!... [nome del clown] vi farà ammirare **GIGETTA**, la pulce acrobata che fa i salti mortali. Ecco a voi... [nome del clown]!"

**CLOWN 2 (il domatore)** - entra con aria importante, solenne. Fa un lieve inchino al pubblico, poi estrae di tasca una scatoletta, ne solleva delicatamente il coperchio, guarda nell'interno, si sorprende, si irrita, passa un dito dentro la scatoletta, sbuffa. Infine si guarda una spalla, sorride, finge di prendere da sopra la spalla una pulce e, con estrema delicatezza la posa sopra il dorso di una sua mano.  
Amebue guardano ammirati Gigetta...

**CLOWN 1 (il presentatore)** : Gigetta è in splendida forma, indossa una tutina rosa a pois bianchi dell'Atripass e scarpette bianche della Defontreca (NOSTRI SPONSOR)... Ha i capelli legati in una coda di cavallo che morbida le scende sulle spalle, trattenuta da un nastro rosa e bianco. E' bellissima!!!

Signore e signori, Gigetta farà altri tre salti mortali. Però... unica pulce al mondo capace di tanto... Gigetta farà i tre salti mortali **all'indietro**.

(*rivolto al pubblico*): "Uno! - Due! - Tre!"

(*il domatore e il presentatore fingono di seguire i volteggi in alto di Gigetta che parte dalla mano destra del domatore e atterra sulla mano sinistra del domatore*).

**"Applauso, per favore!"**.

**CLOWN 1 (il presentatore)** : " Ma questo è niente! Adesso, Gigetta si cimenterà in un numero mai portato in pubblico prima d'ora, e lo effettuerà solo per questo pubblico MERAVIGLIOSO! Gigetta effettuerà infatti un TRIPLO SALTO MORTALE CON AVVITAMENTO E CADUTA IN PISCINA!!!! Dobbiamo però prima preparare la piscina!",

(*prende la mano sinistra del domatore la mette a conca e finge di sputarci sopra, invita qualcuno del pubblico a fare altrettanto*).

"Bene! Ora che la piscina è pronta Gigetta si prepara..."

Un momento, ha bisogno di un massaggio alle spalle..." (*effettua il massaggio a Gigetta...*)

**CLOWN 2 (il domatore)**: Ordina: "GIGETTA, Oooplà!!!". Alé! (*i due fingono di vedere la pulce che volteggia, facendo tre salti mortali, e quindi ricade sulla mano sinistra del domatore, la piscina, facendo SPLASH!!!*).

*I due si avvicinano la faccia alla mano dove c'era la piscina e sussultano e guardano, come se la pulce fosse caduta per terra... Quindi si chinano e la cercano disperatamente sul pavimento, chiamandola: " Gigetta!... Gigetta!".. (sino a quando Clown 1 , continuando a chiamare) "Gigetta!... Gigetta!..." la cerca tra il pubblico e, finalmente, si china a prendere l'immaginaria pulce sulla testa di uno spettatore. Molto contento, sorride, la rimette sul dorso della mano dell'allenatore...*

**CLOWN 1 (il presentatore):** Preghiamo di scusare l'inconveniente. D'altronde la pulce Gigetta è una star, una diva. Quindi, oltre la bravura, possiede anche una buona dose di capricci. Ed ora, come fanno sia i trapezisti sia gli equilibristi allorché non riescono ad eseguire perfettamente un numero, la pulce Gigetta ripeterà il suo numero....

**CLOWN 2 (L'allenatore):** (al pubblico): 1 - 2 - 3 Gigetta, ooplà!!!!

I due continuano a guardare con preoccupazione il dorso della mano, come se la pulce non avesse obbedito all'ordine, e fosse rimasta immobile.

**CLOWN 2 (L'allenatore):**

Imbarazzato e irritato) Gigetta!... ooolplà!! (Sempre più nervoso) Gigetta, non fare la testona! (Indispettito, esamina da vicino la pulce sul dorso della mano. Sussulta, aggrotta le sopracciglia ed esclama) Ma questa è un'altra pulce!... Cose da matti! (Prende la pulce con due dita, va verso lo spettatore dal quale l'aveva raccolta, dicendo: "Scusi, ma questa è sua. (Ed esce, impettito, al fondo della platea, mentre

**CLOWN 1 (il presentatore):** (dice allo spettatore) Però, signore... Cerchi di avere pulci più intelligenti!...

(Ride ed esce).

## Caramelle dispettose

SCENETTA

Personaggi:

PRIMO

SECONDO

(due clowns)

SECONDO - (entra e si rivolge al pubblico) Ecco!... Quando tutti si annoiano e non sanno più che cosa fare, dicono: «Fuori i clown!». Ma io protesto e questa volta mi presento da solo, e non faccio il clown. Mi autonomino «presentatore», e comincio col dire: «Gentili signore e signori, ho il piacere di presentarvi...».

PRIMO - (entra in platea, portando a tracolla una cassetta contenente sacchetti di caramelle, e grida) Caramelle!... Caramelle! (Si rivelerà presto un simpatico, lieve balbuziente).

SECONDO -Ehi!... Non vedi che sto lavorando?

PRIMO -Già... Perché io, secondo te, sto giocando?

SECONDO - No, ma ti ordino di vendere le caramelle durante l'intervallo.

PRIMO - Bravo furbo!... Mi metto a vendere le caramelle durante l'intervallo, quando non c'è nessuno. Le vendo adesso, le vendo!, che c'è il pub... (Si interrompe, e urla) Caramelle!

SECONDO - Vattene, pagliaccio!

PRIMO - (offeso) Co-co... Co-co-co-sa hai detto?

SECONDO - Pagliaccio!

PRIMO - (minaccioso) Ripetilo, se hai coraggio!

SECONDO - (scandendo bene) Pa-gli-accio!

PRIMO - (rassegnato, al pubblico) Ha coraggio.

SECONDO - Insomma, basta! Ora ti faccio sbattere fuori.

PRIMO - Non fare il prepotente, perché io mi guadagno da vivere. Io ho figlio e cinque mogli. Cioè! Ho moglie e cinque figli che da un mese mantengo a... (Si interrompe, e urla) Caramelle!

SECONDO - Vattene!

PRIMO -No!... E se insisti ancora un po', vengo li e ti metto il negozio in testa.

SECONDO -Ecco!... Vieni sù, ché ci divertiamo.

PRIMO - Con piacere. (gli si avvicina e posa per terra la cassetta) Embè?...

SECONDO - Di' la verità... Adesso che sei qui senti il timor pánico, vero? Stai tremando.

PRIMO - Ma va là!... Io sono «figlio d'arte». Io sono nato in palcoscenico, poco prima che si aprisse il sipario. Poi mia madre ha recitato il primo atto.

SECONDO - Molto coraggiosa.

PRIMO - E nell'intervallo fra il primo e il secondo atto è nato mio fratello gemello.

SECONDO - Congratulazioni alla mamma! Però scommetto che tu non hai mai recitato.

PRIMO - Perché?

SECONDO - Perché balbetti.

PRIMO - Sì, ma solo quando parlo. Capirai che ho il tiraggio un po' a serpentina. Quando una parola arriva in curva, se non viene l'altra a spingere... balbetto.

SECONDO - E cosa hai fatto in teatro?

PRIMO - Il suggeritore.

SECONDO - (ride) Balbettando!

PRIMO - Che c'entra?.. Io cominciavo a suggerire mezz'ora prima, e finivamo tutti insieme.

SECONDO - Va be'... Siccome ho un cuore d'oro voglio aiutarti. Perciò guarda, e impara, come si presenta uno spettacolo. «Gentili signore e signori, ho l'onore...». PRIMO - (interrompe) Cos'hai, tu?

SECONDO - L'onore.

PRIMO - (ride, ironico) Ma che onore?... Sei uscito quindici giorni fa di prigione.

SECONDO -Prego!... Solamente per una questione di cambiali, e in prigione sono stato solo di passaggio.

PRIMO - (c.s.) . . .per tre anni. Si vede che hai il passo lento. SECONDO - Adesso lasciami lavorare, perché io sono di un'altra categoria. Per esempio, io, le donne, le incanto, le affascino. Quindi mi scrivono centinaia, migliaia... Una, poi, è addirittura pazza di me.

PRIMO - (ironico) Lo credo. SECONDO - Meno male!

PRIMO - Sì, lo credo che quella donna è pazza di te, perché solo una pazza può impazzire per te.

SECONDO - Se tu la vedessi... E incantevole.

PRIMO - È bionda?

SECONDO - No.

PRIMO - È bruna?

SECONDO - No. E castana.

PRIMO - È alta?

SECONDO - No.

PRIMO - È bassa?

SECONDO - No.

PRIMO - È grassa?

SECONDO - No. E magra, secca.

PRIMO - Ed è castana.

SECONDO - Sì.

PRIMO - Allora è una «castagna secca».

SECONDO - Senti cosa mi scrive. Prendo una lettera a casaccio (fruga nelle tasche).

PRIMO - Dove la prendi?

SECONDO - A casaccio.

PRIMO - (spaccone) Ah sì... Casaccio, provincia di Chilosà.

SECONDO - (sfoglia le lettere) Questa, per esempio.

PRIMO - (la indica) Quella è una cambiale.

SECONDO - Sciocchezze! (intasca la cambiale e legge una lettera) Senti... «Caro Ermengardo...»

PRIMO - (interrompe) Chi è «Ermengardo»?

SECONDO - Io.

PRIMO - (sarcastico) Giusto! Hai proprio la faccia da «Ermengardo».

SECONDO - (legge) «Caro Ermengardo, da quando sei partito non ti ho più visto...».

PRIMO - (ironico) Ha fatto una bella scoperta!

SECONDO ..... sento molto la tua mancanza. Però sono sicura che presto tornerai qui, e che vi resterai tutta la vita. Carcere delle Nuove, 30 settembre».

PRIMO - Ecco! Quello è il tuo posto. Comunque non illuderti d'averle solo tu le ammiratrici. Anche a me scrivono a centinaia, a migliaia, a milioni. Figurati che in giro non si trova più la carta da lettere. Ascolta questa... (estrae di tasca alcuni fogli e su uno legge) «Mutande tremila, calli...». No! È un'altra. Eccola. (Legge) «Ci-ic-cio mio...»

SECONDO - (interrompe) Chi sarebbe «Ciccio»?

PRIMO - Io.

SECONDO - Orribile.

PRIMO - È meglio essere «Ciccio» che «Ermengardo». Dunque... (legge) «Ciccio mio... virgola».

SECONDO - Ma che fai? Leggi anche le virgole?

PRIMO - No, ma era una donna sincera: scriveva tutto, anche le virgole per esteso. (Legge) «Ci-iccio mio, ti-ti-ti-ri... ti-ti-tiri...».

SECONDO - Che cosa tiri?

PRIMO - Niente. Siccome lei è stata tre mesi con me, balbetta anche quando scrive. (Legge) «Ti-ti-ti ricordi qua-qua-qua...».

SECONDO - È una papera?

PRIMO - (legge) «...qua-qua-quante belle giornate ab-a-ab...».

SECONDO - Adesso abbaia. E basta così! Inoltre, alla tua età, vendi le caramelle nei locali di spettacolo. Svegliati! Fai qualcos'altro.

PRIMO - Domani vado a fare l'esame di concorso per un posto da casellante ferroviario.

SECONDO - Voglio aiutarti e ti faccio una domanda che certamente ti faranno all'esame.

PRIMO - Sei proprio un amico.

SECONDO - La domanda sarà questa: «Lei è l'unico casellante e davanti al suo casello passa un solo binario. Una notte sente un treno che arriva da destra e un altro treno che arriva da sinistra, sull'unico binario. Lei che fa?».

PRIMO - (si agita) Corro verso un treno, sbandierando la bandiera rossa.

SECONDO - Ma è notte, e nessuno vedrebbe né te né la bandiera.

PRIMO - Eh già... Allora... chiamo mio fratello.

SECONDO - Tuo fratello non c'entra. Ripeto: «Su quell'unico binario senti un treno che arriva da destra e un altro che arriva da sinistra. Tu, casellante, che fai?».

PRIMO - Accendo della paglia in mezzo al binario. I macchinisti vedono l'incendio, frenano, e...

SECONDO (interrompe) No, perché la paglia è bagnata e non s'accende.

PRIMO -Allora... chiamo mio fratello.

SECONDO - Tuo fratello non c'entra! Stai attento: sull'unico binario che passa davanti al tuo casello senti arrivare un treno da destra e un altro da sinistra. Che fai?

PRIMO - Telefono alla stazione più vicina affinché fermino almeno uno dei treni.

SECONDO - (maligno) Ma il telefono non funziona.

PRIMO - Urca, sono proprio scalognato! Allora... chiamo mio fratello.

SECONDO - Ma perché?... Perché chiami tuo fratello?

PRIMO - Perché uno scontro di treni così non lo vedrà mai più!

SECONDO - (sussulta e minaccia di dare uno scapaccione a PRIMO, urlando) Via!... Vai via!

PRIMO - (esce precipitosamente, inseguito) da

SECONDO - (che urla) Cretino!... Cretino! ... Cretino!



## L'invadente

### Clown Augusto (l'invadente); Clown Bianco

**Materiale:** Una panchina (o due sedie ravvicinate), un giornale, un panino avvolto in un sacchetto.

L'invadente sta seduto sulla panchina e si guarda in giro fischiando.

Arriva il Bianco con il giornale sotto il braccio e il sacchetto con il panino in mano. Punta deciso verso la panchina.

Prima di sedersi guarda con circospezione la panchina, la spolvera con la mano e il braccio, scrutato attentamente dall'invadente, infine, soddisfatto, si siede composto.

Posa il panino, apre il giornale, e inizia a leggere.

L'invadente, con noncuranza, inizia una manovra di avvicinamento.

Giunto vicino al BIANCO si sporge in avanti fino a cadere in ginocchio per riuscire a leggere la prima pagina del giornale.

Il BIANCO abbassa il giornale e guarda l'invadente, che sfacciatamente finge di inseguire una formica; lo guarda con un'espressione sorpresa, seguendo le sue evoluzioni. Poi, scuotendo la testa riprende la lettura.

L'invadente, accortosi di non essere più osservato, velocemente si rimette a sedere vicino al BIANCO. Si accomoda, allunga il braccio sullo schienale della panchina, sposta ancor di più il busto e il capo verso il giornale e si immerge nella lettura. Immerso nella lettura, si sposta sempre di più verso l'altro fino ad appoggiare la sua testa a quella del BIANCO. A questo punto il BIANCO volge il capo verso l'invadente, che è sempre attaccato con la testa a lui e si guardano negli occhi.

Il BIANCO gli lancia un'occhiataccia...

Entrambi si rimettono a leggere. Finché l'invadente è talmente interessato ad una notizia che inizia a tirare verso di sé il giornale sfilandolo dalle mani del BIANCO.

Ma il BIANCO, dopo un primo momento di imbarazzo, gli strappa dalle mani il suo giornale; l'altro a sua volta lo riprende, e così fino a che l'invadente se ne impadronisce definitivamente.

Incredulo e scoraggiato il BIANCO prende deciso il panino, lo toglie dal sacchetto con cura, e si appresta a mangiarlo.

L'invadente, sentendo il profumo del panino, smette di leggere e comincia ad annusare rumorosamente cercandone l'origine. Si alza e si dirige, sempre annusando, verso il panino. Inizia a deglutire e a sfregarsi con una mano lo stomaco; impassibile, l'altro dà il primo morso al panino. Per far sì che l'altro si accorga di lui, l'invadente si mette ad ansimare con la lingua penzoloni (stile cane) dando colpetti con le mani sulle braccia dell'altro.

Questi lo guarda, prova pena, stacca un pezzo di pane, lo getta verso l'invadente e ricomincia a mangiare.

L'invadente, non contento, si mette in ginocchio e incomincia ad uggolare; l'altro gli volge le spalle.

A questo punto l'invadente inizia ad abbaiare ed a ringhiare furiosamente costringendo l'altro a scappare: fuggendo gli lancia il panino.

Uscito di scena il BIANCO l'invadente, visibilmente soddisfatto, si siede sulla panchina leggendo il giornale e gustandosi il panino

## "Il CLOWN-Capo e l'orchestra"

**Entrata.** "Clown imbaccuccate, con il cappotto e la sciarpa, si mettono ad un angolo del "palco" prescelto si tolgono la giacca, e si preparano: si truccano, si mettono i vestiti di scena, si guardano, si sorridono, e vanno in scena.

Sono e-trambi di schiena. Lungo respirone e IL CLOWN CAPO si volta:

**CLOWN CAPO:** Signori e Signore, Lady and Gentlemen , scarrafoni e scarrafone, cani e gatti, pulci e parenti serpenti....mi presento! Sono il più grande cloun del mondo, che dico del mondo della galassia, dell'universo, che dico dell'universo di questa piazza: SONO IL CLOWN-CAPO ....!!!!!!.....un applauso spontaneo prego.....Vi presenterei subito la mia assistente, la più grande, meravigliosa, fantastica intraprendente....sarete subito sedotti dal suo fascino, il suo charme....CLOWN .....!!!!!!!"

**CLOWN ASSISTENTE** (si volterà e con una camminata buffa e un sorriso enorme si farà "ammirare" dal pubblico....)

**CLOWN CAPO:** "Saluta il pubblico !".

[CLOWN 2 saluta]

**CLOWN CAPO:** "La mia valletta è stupendamente servizievole, graziosamente intraprendente e meravigliosamente...muta!!!!.....Bene cominciamo subito con lo spettacolo....vedo che siete un pubblico fantastico, però avete bisogno di qualche miglioria...di qualche MIA miglioria.....Vai assistente pensaci tu..."

[CLOWN ASSISTENTE dirigendosi verso il pubblico tira fuori dalla sua borsa parrucche li mette sulle teste del pubblico, tira fuori un forchettone di legno li pettina, li spolvera, mette il rossetto....insomma sistema il pubblico, e poi ritorna affianco a CLOWN-CAPO]

**CLOWN CAPO** [soddisfatta]: "Va bene ora siete perfetti!...Il mio più grande sogno è sempre stato quello di dirigere un orchestra....per cui voi oggi sarete i miei strumenti....Voi fino a quel signore con la parrucca gialla direte al mio ordine **CRİK!**...Voi fino alla signora con la parrucca verde direte **RUM**....e voi fino alla fine direte **AH!**...."

[CLOWN ASSISTENTE intanto indica da brava valletta oca i tre gruppi.]

A questo punto **CLOWN CAPO** comincia a dirigere l'orchestra mentre il CLOWN ASSISTENTE leggermente indietro tiene il ritmo, dapprima piano, poi comincia a ballare sempre più scatenato, continua anche quando il pubblico si ferma, alla fine se ne accorge e si ferma]

**CLOWN CAPO** [arrabbiatissimo] "**Tu devi stare lì ferma!!**"

e CLOWN ASSISTENTE un po' offesa allo stesso tempo provando vergogna si ferma.

**CLOWN CAPO**, [si rivolge al pubblico]: "Adesso che vi siete scaldati è l'ora della grande prova! Ci cimenteremo nella canzone che mi sta tanto a cuore da quando sono piccolo: la canzone del circo!!!!"

[Intanto CLOWN ASSISTENTE senza farsi vedere da CLOWN-CAPO sbuffa, annoiato],

**CLOWN CAPO** [si gira e dice a CLOWN ASSISTENTE]: " **Tu ora starai fermo lì!!**" e comincia rigirandosi al pubblico "**Ok, siamo pronti 1,2...**" [si volta verso CLOWN ASSISTENTE che lo imita e lo fulmina con uno sguardo, poi ricomincia]: "**1,2,3!!!!!!**"

Mentre il pubblico "canta" **CLOWN CAPO** si esibisce nel tirare in aria le tre palline, intanto, dietro CLOWN ASSISTENTE le fa "il verso" con delle palline immaginarie....anche questa volta **CLOWN CAPO** lo "becca", fulminandolo con lo sguardo...

CLOWN ASSISTENTE prende il palloncino gonfio dalla sua borsa (mentre **CLOWN CAPO** si sistema) e , senza farsi vedere da **CLOWN CAPO**, si dirige verso il pubblico e parlando a bassa voce allo stesso PARLA...e dice: "Ora grazie a questa polvere magica e a questa bacchetta che possiedo ( e tira fuori dalla tasca un sacchettino e una bacchetta) io potrò far fare a questo palloncino quello che vorrò....e vedrete come ci divertiremo!!!!".

A questo punto **CLOWN CAPO** chiama CLOWN ASSISTENTE chiedendogli il palloncino per la sua performance, CLOWN ASSISTENTE glielo da e da lontano con la bacchetta indicherà il palloncino,

**CLOWN CAPO** in base a dove la direzionerà muoverà il palloncino...prima diventerà "pesantissimo" poi leggero, poi andrà a destra poi a sinistra....

[**CLOWN ASSISTENTE** con aria complice verso il pubblico si avvicina a **CLOWN CAPO** e gli versa la polvere magica.....]

**CLOWN ASSISTENTE**: "Bene !!! Ora **CLOWN CAPO** farà quello che gli dirò io!!! **Inchinati CLOWN CAPO !!!...Di nuovo**" e **CLOWN CAPO** preda "dell' incantesimo" farà quello che gli dice **CLOWN ASSISTENTE** ...

**SMORFIETTA**: " Bene **CLOWN CAPO** ora te ne puoi andare!"

[**CLOWN CAPO** esce di scena, muto]

**CLOWN ASSISTENTE** da sola, entusiasta di essere finalmente sola e "vincente" , sorride raggianti al pubblico, inchinandosi entusiasta.....e poi anche **CLOWN ASSISTENTE** esce di scena, saltellando felice.

**Fine!!!!**

## La mosca noiosa

Personaggi:

- Clown BIANCO al parco
- la mosca-clown

Oggetti di scena : sedia, giornale

Un clown BIANCO entra in scena, ha un giornale sotto braccio.

E' serio, abbastanza inglese. Entra, pulisce la sedia, dopo di che si siede, apre il giornale, lo sbataccia un po', e inizia a leggerlo coprendo completamente il suo viso con lo stesso.

Entra la mosca (CLOWN AUGUSTO), in silenzio, mimando di camminare appoggiata al muro, si guarda un po' intorno e quando d'improvviso vede il CLOWN si frega le zampine e decide di tormentarlo.....con aria divertita... Si stacca dal muro, inizia il **RONZIO FASTIDIOSO**, la mosca vola intorno all'uomo che dopo un po' se ne accorge, guarda in giro è infastidito e dice forte ....**SSSHHHH!!!!**

La mosca smette, l'uomo è soddisfatto , ma subito dopo riinizia il ronzio.

Si gioca un po' sul far salire il nervoso all'uomo che ad un certo punto arrotola il giornale e decide di cercarla per schiacciarla.

La mosca però a questo punto si appoggia all'uomo e lo segue nei suoi movimenti come se fosse la sua ombra facendo cenno al pubblico con il dito di non dire nulla. Dopo un paio di giri, e di giochi, l'uomo si gira di scatto vede la mosca, inizia a colpirla e la uccide...

Dopo un po' riemerge il fantasma della mosca con un ronzio da fantasma (**UUUUHHHHZZZZZ...**) e ricomincia il tormento... fino a che non prende il giornale dalle mani dell'uomo che è piuttosto incredulo...e lo colpisce qua e là sempre piu' insistentemente fino a farlo uscire di scena...

## MANI MAGICHE

Personaggi:

**CLOWN 1**

**CLOWN 2**

**CLOWN 3**

**CLOWN1** - (entra con **CLOWN2**) e dice ad alta voce: "Vorrei guadagnare senza stancarmi troppo. Finirà che mi decido e vado a MONTEPAOLO, MONTEGUIDO, MONTEPASQUALE..."

**CLOWN2** - (ironica) Vorrai dire **MONTECARLO!**

**CLOWN1** - Sì. Il monte di Carlo. Sapevo che quel monte era di qualcuno.

**CLOWN2** - A Montecarlo c'è il casinò, e nel casinò ci sono le roulette. Tu vorresti giocare alla roulette?

**CLOWN1** (annuisce)

**CLOWN2**: Be', non è necessario andare sino a Montecarlo per vincere dei soldi. Io conosco un gioco formidabile. Un gioco col quale si vince un sacco di soldi.

**CLOWN1** - Accidenti!... Me lo insegni, questo gioco?

**CLOWN2** - Con piacere. Ecco, il gioco è molto semplice. Scommettiamo 10 Euro ciascuno. Io metto le mani dietro la schiena. Se riesci a indovinare quando le mie mani sono aperte, e quando sono chiuse, hai vinto. Ti va?

**CLOWN1** - Non ho capito bene.

**CLOWN2** - Ti faccio una prova. (Muove le braccia, imitando il movimento dei pedali di una bicicletta, e dice) Ru-rù, rurù, rù-rù. (Nasconde rapidamente le mani dietro la schiena) Come sono le mie mani? Aperte, o chiuse?

**CLOWN1** - Chiuse!

**CLOWN2** - (pone le mani chiuse davanti a **CLOWN1**) Perbacco! Se non fosse stata una prova avresti vinto 10 euro.

**CLOWN1** - Sono furbo, io!... Ora punto sul serio non dieci, ma 50 Euro. (Posa la banconota sul tavolino) Mettile anche tu.

**CLOWN2** - Con enorme piacere. Attenzione!... (Fa come prima) Ru-rù, ru-rù, ru-rù... (Mani dietro la schiena) Aperte, o chiuse?

**CLOWN1** - (trionfante) Chiuse!

**CLOWN2** - (pone le mani aperte davanti a **CLOWN1**) Peccato. Sono aperte. (E trattenendo a stento il riso intasca il denaro scommesso).

**CLOWN1** - (testardo) Proviamo ancora una volta. Scommetto 100 Euro (Posa la banconota sul tavolino).

**CLOWN2** - Se vuoi... (Posa la sua banconota) Attenzione!... (Fa come prima) Ru-rù, ru-rù, ru-rù... (Mani dietro la schiena) Aperte, o chiuse?

**CLOWN1** - Aperte!

**CLOWN2** - (pone le mani chiuse davanti a **CLOWN1**) Hai perso. (Intasca il denaro scommesso).

**CLOWN1** - Adesso gioco duecentomila lire.

**CLOWN2** - Benissimo!

**CLOWN1** - Ma «ru-rù, ru-rù, ru-rù» voglio farlo io. **CLOWN2** - Non è possibile. Il gioco l'ho inventato io, e mi sarebbe troppo facile vincere.

**CLOWN1** - In ogni gioco si cambia chi lo fa.

**CLOWN3** - (entra) Ha ragione lui (indica **CLOWN1**).

**CLOWN1** -Grazie!... (a **CLOWN2**) Allora nascondo io le mani e scommetto qualsiasi cosa che non indovini se sono aperte, o chiuse. Scommetto anche un milione. Ce l'hai?

**CLOWN2** - No.

**CLOWN1** - Nemmeno io. Allora giochiamo tutto quello che hai vinto.

**CLOWN2** - (sospira) . . e sta bene. (Posa le banconote sul tavolino, subito imitatada)

**CLOWN1** - (il quale s'affretta a muovere le braccia come **CLOWN2**) Ru-rù, ru-rù, ru-rù... (Nasconde rapidamente le mani dietro la schiena) Come sono le mie mani? Aperte, o chiuse? (E tende le mani davanti a sé, chiuse).

**CLOWN2** - (facendo l'impossibile per non ridere) Chiuse!

**CLOWN1** - Hai indovinato!... Sei formidabile!

**CLOWN3** - (a **CLOWN1**) E tu sei un cretino!...

**CLOWN1** - Io sono un cretino?!?...

**CLOWN3** - Sì! Perché gli mostri le mani prima che abbia risposto.

**CLOWN1** - (come se facesse una scoperta) E vero!... Allora ripeto. Stai attento!... Ru-rù, ru-rù, ru-rù...

(Nasconde rapidamente le mani, aperte, dietro la schiena, ponendosi proprio con la schiena verso il pubblico)  
Aperte, o chiuse? (È molto probabile che qualcuno del pubblico suggerisca: «Aperte». Comunque)

**CLOWN2** - (dice) Aperte.

**CLOWN1** - (ironico) Sei sicura?

**CLOWN2** - Sicurissima... Tu, dietro la schiena, stai tenendo le mani aperte.

**CLOWN1** - (chiude le mani, gira la testa verso il pubblico e strizza l'occhio, poi fa vedere le mani chiuse a

**CLOWN2**) Sbagliato!

(Afferra tutte le banconote e il tavolino, quindi esce di corsa, inseguito da **CLOWN2** - (che urla)

Truffatore!... Birbante!... (e da **CLOWN3** - che urla: **Bravo!... Ti sei fatto furbo!**)

## FIAMMIFERO COMICO

Personaggi:

PRIMO  
SECONDO  
TERZO

(tutti clowns)

SECONDO - (entra con PRIMO, dicendogli) Se lasci fare a me diventeremo i più celebri clowns del mondo, e guadagneremo soldi a palate.

PRIMO - Spiegati.

SECONDO -Semplicissimo!... Ho inventato un numero fantastico, originale, meraviglioso, che si chiama Fiammifero comico.

PRIMO - Dimmi com'è.

SECONDO - Roba da niente!... Tu tieni in mano un fiammifero acceso.

PRIMO - E poi?

SECONDO - (estrae di tasca la rivoltella) Nulla di difficile. Io sparo un colpo e lo spengo.

PRIMO - (diffidente, ironico) Senti, senti... Lui spara un colpo e lo spegne.

SECONDO - Garantito!

PRIMO -Ehi!... Mi credi un cretino?

SECONDO - Sì, ma non lo dico a nessuno.

PRIMO - Insomma, parliamoci chiaro. Se io tengo in mano, cioè fra le dita, un fiammifero acceso, e tu spari per spegnerlo corro un rischio mortale.

SECONDO - No, perché la mia mira è infallibile. Sono capace d'infilare una pallottola nella narice sinistra di una mosca a cinquanta passi di distanza.

PRIMO - Proviamo.

SECONDO - (estrae di tasca una scatola di cerini, ne accende uno e lo dà a PRIMO, quindi conta lentamente i passi con i quali s'allontana. Poi si volta ed eseguendo dice) Guardo a destra (pausa). Guardo a sinistra (pausa). Guardo in alto (pausa). Guardo in basso.

PRIMO - (gettando via il fiammifero che gli sta scottando le dita) Ahi!

SECONDO - Visto che l'ho spento? E se vuoi divertirti prova a farlo con (indica verso l'esterno) quello che sta arrivando. (Gli dà scatola di cerini e pistola, ed esce, mentre dall'altra parte...

TERZO - (entra) Cosa fai, tutto solo?

PRIMO - Ho inventato un numero fantastico, originale, meraviglioso.

TERZO - Sarei curioso di vederlo.

PRIMO - Molto semplice. Tu tieni fra le dita un cerino acceso, e io lo spengo con un colpo di pistola.

TERZO - Impossibile! Non ci riuscirebbe neppure quello che, nel Circo, fa il numero di Buffalo Bill.

PRIMO - Allora te lo dimostro. (Accende un cerino e lo dà a TERZO, quindi conta lentamente i passi con i quali s'allontana. Poi si volta ed eseguendo dice) Guardo a destra (pausa). Guardo a sinistra (pausa). Guardo in alto (pausa). Guardo in basso.

TERZO - (gettando via il fiammifero che gli sta scottando le dita) Accidenti!... Bello scherzo, ho capito. E mi piacerebbe farlo a quel cretino del tuo amico.

PRIMO - (indica verso l'esterno) Eccolo che ritorna.

SECONDO - (entra, e deve tenere sulla punta delle dita la cima di un lungo stoppino che gli finisce nella manica: tutto invisibile al pubblico) Disturbo?

TERZO - (ipocrita) Al contrario, caro. Tant'è vero che ti voglio far vedere un numero fantastico. (A PRIMO) Dammi il necessario.

PRIMO - (dà a TERZO la scatola di cerini e la pistola) Con piacere. TERZO - (a SECONDO) Ora accendo un cerino che ti darò da tenere, e che io spegnerò con un colpo di pistola. Hai paura?

SECONDO -Mai!... Io non ho neanche paura di... avere paura! TERZO - Bene. (Accende il cerino e, dandolo a tenere a SECONDO, in realtà dà fuoco alla cima dello stoppino che SECONDO tiene già sulla punta delle dita. L'importante è che il pubblico veda una fiammella tenuta fra le dita di SECONDO. Poi TERZO s'allontana, imitando ciò che aveva fatto PRIMO) Guardo a destra... Guardo a sinistra... Guardo per aria... Guardo qui... Guardo là...

SECONDO - (impassibile, continua a tenere il «cerino» acceso). TERZO - (contrariato) Forse mi sono sbagliato. Ricomincio da capo. Guardo a destra... Guardo a sinistra... Guardo per aria... Guardo qui... Guardo là... (sbotta) Ma perché non ti brucia le dita?

SECONDO - (con la massima semplicità) Perché io sembro fesso, ma sono il più furbo di tutti! (Tira fuori dalla manica il lungo stoppino) Guarda quant'è lungo il mio cerino! (Scoppia a ridere ed esce di corsa, inseguito da)

PRIMO e TERZO - (che urlano) Razza di lavativo! Imbroglione!



## La bacchetta

Personaggi: Il direttore e l'orchestra (immaginaria)

Materiale: Una bacchetta

1. Entra il direttore dalla destra, con passo deciso raggiunge una posizione centrale rispetto al pubblico.

Un leggero inchino a sinistra, uno a destra e uno in mezzo. Solleva le mani rivolto all'orchestra immaginaria con un rapido cenno d'intesa agli orchestrali

Con un ampio movimento delle mani sta per iniziare la direzione quando..... manca la bacchetta! Si guarda le mani allibito, guarda l'orchestra, guarda le mani rigirandole; ancora uno sguardo all'orchestra: imbarazzo. Arretra di un passo guardando a destra e a sinistra. Un breve cenno con le mani rivolto all'orchestra e al pubblico e, sempre arretrando, guarda verso sinistra.

Si ferma, si volta verso destra e si china come se cercasse qualcosa in basso, fuori scena.

Dalla parte opposta gli arriva nella schiena la bacchetta.

Si volta raddrizzandosi di colpo, vede la bacchetta per terra, la riconosce: sollievo.

La raccoglie e, deciso si avvia verso il suo posto.

Fatti due passi, si immobilizza costernato; guarda verso sinistra da dove gli è arrivata la bacchetta ma non vede nulla. Allarga le mani rivolto all'orchestra e prosegue. Si ferma.

Un inchino

Con la bacchetta fa un cenno ad ognuno dei suoi orchestrali cominciando da sinistra in basso. A poco a poco l'orchestra assume dimensioni gigantesche con i suonatori disposti un po' dovunque. Gli ultimi che indica sono in posizione verticale rispetto alla sua testa. (molto realistico se indicando i diversi gruppi di strumenti si imita il suono degli stessi)

Con un ampio movimento, per raccogliere l'attenzione di ciascuno, il direttore dà inizio alla sua musica immaginaria.

Per seguire tutti è costretto a movimenti sempre più ampi e disarticolati delle braccia e a spostamenti sempre più veloci sulla scena. (curare particolarmente il crescendo di una sinfonia)

Il movimento si trasforma e i colpi di bacchetta diventano sempre più secchi e violenti come se il direttore cercasse di liberarsi dalla tela di un ragno.

L'ultimo colpo fa volare la bacchetta fuori scena.

Si ferma, prende fiato, guarda le mani, poi verso la parte dove è volata la bacchetta.

Fa due passi verso l'uscita; si blocca di colpo, guarda verso l'orchestra, come se questa stesse suonando ancora, e con gesti delle mani cerca di far interrompere la musica. Diventa sempre più implorante, ma non c'è niente da fare: l'orchestra continua la sua sinfonia immaginaria.

Senza interrompere i suoi tentativi di interrompere l'orchestra guarda verso la bacchetta fuori scena, poi ancora verso l'orchestra. (una sequenza di sguardi)

Sopraffatto, ma non ancora del tutto sconfitto, arretra ed esce cercando la bacchetta...

NOTE : Dato che in realtà è coinvolto un unico personaggio e quindi è utilizzabile anche in "solitaria" credo che in questo caso il direttore possa perdere la bacchetta al momento della sua entrata in scena per poi ritrovarla in seguito.

**PAROLA D'ORDINE**

Personaggi: 3 CLAUUN (1 uomo e due donne)

AUGUSTO: Camomilla!!

CAMOMILLA: Augusto!!

AUGUSTO: La parola d'ordine è **CAVALLO**: hai capito ?!

CAMOMILLA: No

AUGUSTO: La parola d'ordine è cavallo. Capitoooo ?!

CAMOMILLA: No

AUGUSTO: La parola d'ordine è ...

CAMOMILLA: CAPPELLO ?

AUGUSTO: No!

CAMOMILLA: MARTELLO ?

AUGUSTO: No!

CAMOMILLA: CANARINO ?

AUGUSTO: No, no, no. La parola d'ordine è **CA-VA-LLO!**

CAMOMILLA: E tu come fai a saperlo?

AUGUSTO: Me l'ha detta il **GENERALE JONATHAN**

CAMOMILLA: Impossibile! Il generale Jonathan è morto!

AUGUSTO: Nooo! E' morto. E come è successo?

CAMOMILLA: Non si ricordava la parola d'ordine e i suoi soldati l'hanno ammazzato...**BUM...BUM**

AUGUSTO: Certo! **La parola d'ordine è la parola d'ordine!**

CAMOMILLA: **MA NO! LA PAROLA D'ORDINE È CAVALLO!**

AUGUSTO: Come fai a saperlo?

CAMOMILLA: Me l'ha detta il Generale Jonathan.

AUGUSTO: Impossibile, il generale Jonathan è morto!

CAMOMILLA: Noooo, come è successo?

AUGUSTO: Non si ricordava la parola d'ordine e i suoi soldati l'hanno ammazzato...BUM...BUM

CAMOMILLA: **Certo! La parola d'ordine è la parola d'ordine!**

AUGUSTO: **MA NO! LA PAROLA D'ORDINE È CAVALLO!**

CAMOMILLA: Come fai a saperlo?

AUGUSTO: Me l'ha detta il Generale Jonathan.

CAMOMILLA: Impossibile, il generale Jonathan è morto!

AUGUSTO: Noooo, come è successo?

ROSITA: E' permesso?!

CAMOMILLA & AUGUSTO: Alto là, chi va là?

ROSITA: Sono la Prof. **Ligia Ligi** e devo aver dimenticato il mio cappellino qua!! Mentre conferenziavo!!

CAMOMILLA: (Rivolgendosi ad Augusto) Ma siamo sicuri che non sia una spia???

AUGUSTO: Ora le chiedo la parola d'ordine: ...**PAROLA D'ORDINE?...**;

ROSITA: Dice con me?

AUGUSTO: Sì, sì, con lei: ...PAROLA D'ORDINE...;

ROSITA: Cosa devo dire?

AUGUSTO: La parola d'ordine!!

ROSITA: E qual è?

AUGUSTO: Cavallo

ROSITA: **CAVALLO**

AUGUSTO: Bene! (Rivolgendosi a Camomilla) Hai visto... la sapeva..!

CAMOMILLA: Ma chi gliel' avrà detta?

AUGUSTO: Il generale Jonathan

CAMOMILLA: **MA IL GENERALE JONATHAN È MORTO!!**

AUGUSTO: Signora! ci dica ...chi le ha detto la parola d'ordine?

ROSITA: **LEI!!**

AUGUSTO: Iooooo?

ROSITA: Trova il cappellino e se ne va

CAMOMILLA: Ahhhhhh!! Allora sei tu la spia! Pussa via, spione!!

AUGUSTO: Ma cosa dici!

CAMOMILLA: Ma io ti denuncio, traditore, la galera ci vuole per te!!

AUGUSTO: (Cambiando tono) Daiiii... CAVALLO è una parola d'ordine falsa!! L'ho detta apposta per sviare ... i nemici. Capito?

CAMOMILLA: E allora?

AUGUSTO: La parola d'ordine vera è: ...**SE L'ARCIVESCOVO DI COSTANTINOPOLI SI DISARCIVESCOSTANTINOPOLIZZASSE...**

CAMOMILLA: Ma non era meglio cavallo?

AUGUSTO: No, no, è molto meglio questa: **SE L'ARCIVESCOVO DI COSTANTINOPOLI SI DISARCIVESCOSTANTINOPOLIZZASSE...**

CAMOMILLA: Puoi ripetere?

AUGUSTO: **SE L'ARCIVESCOVO DI COSTANTINOPOLI SI DISARCIVESCOSTANTINOPOLIZZASSE...**

Hai capito bene? Adesso facciamo una prova...

Tieni questa pistola, io mi trucco da spia; tu me la chiedi e se te la dico mi fai entrare, se no mi spari!. Ecco io vado .... (e ritorna con gli occhiali neri)

CAMOMILLA: PAROLA D'ORDINE!! SE NO SPARO!! (Puntando la pistola)

AUGUSTO: Se l'arcivescostanti...

CAMOMILLA: Hai sbagliato!!! Sparo!!!

AUGUSTO: No, no, aspetta: se l'arcistantivesco...

CAMOMILLA: Non è questa, io sparo!!

AUGUSTO: ASPETTA! Non mi viene più': se vescostantino.

CAMOMILLA: Peccato! Spia, traditore! E' scoccata la tua ultima ora!!

AUGUSTO: Ma cosa dici, sono AUGUSTO, te la ripeto. Dunque se l'arcistantinopoli...

CAMOMILLA: (Spara) Questa è la fine che si meritano i traditori! Tie' Tie' (AUGUSTO muore)

ROSITA:(Rientrando) Scusi mi potrebbe dire la parola d'ordine, quella giusta! Non si sa mai nella vita, non vorrei fare la fine di Augusto!!!

CAMOMILLA: Beh! Senta! La parola d'ordine giusta e': ...;Se l'arcvscs... (più pensata che detta) **CAVALLO!!**, la parola d'ordine giusta è **CAVALLO!!**

## FAVOLA: "Alice nel paese delle meraviglie"

In un caldo pomeriggio estivo, Alice che stava passeggiando nel Paese delle Meraviglie, si addormentò sotto un fresco, ombroso **ALBERO**.

Quando **SI SVEGLIÒ**, la prima cosa che vide fu un **CONIGLIO BIANCO** che correva su e giù per un **SENTIERO** controllando nervosamente l'orologio: "Sono in ritardo, non ho tempo da perdere, in ritardo, in ritardassimo!".

Alice lo vide sgambettare attraverso un **RUSCELLO** e scomparire nel **CAVO DI UN ALBERO** e tra sé mormorò: "O bella! Come può un coniglio essere in ritardo? Dovrà recarsi a una festa?"

La bimba lo seguì, scivolò l'ungo l'apertura e passò attraverso un **TUNNEL** e precipitò in un largo buco. Ma non era un semplice buco, ma una **MINUSCOLA CASA**. C'erano: **ARMADI** e **QUADRI** alle pareti. Alice si guardò intorno e vide il **CONIGLIO** che scappava attraverso una porticina, lo inseguì e si trovò di nuovo all'aperto. Si guardò intorno e vide che ogni cosa era **ROVESCIATA**.

"Strano, pensò..." ma la cosa più strana avvenne quando Alice volle mangiare un pezzo di fungo: improvvisamente cominciò a diventare **ALTA** così alta che la sua testa sbucò dalle cime degli alberi, mangiò un altro pezzettino di fungo e divenne **PICCOLA**.

Nel Paese delle Meraviglie Alice incontrò anche animali parlanti che volevano aiutarla a trovare il coniglio: Il **TRICHECO**. Il **PELLICANO** e il **BRUCO**, che cantavano sciocche filastrocche: "Bruco, bruco, bruco... Il coccodrillo come fa? Non c'è nessuno che lo sa...".

Alice non capiva più nulla e così decise di cercare il coniglio da sola.

Si incamminò nuovamente nel bosco e questa volta incontrò una curiosa coppia di **GEMELLI: Pinco-Panco** che le dissero insieme: "Dici come stai e stringici la mano, dicci il tuo nome e cosa devi fare".

Quando Alice disse loro che cercava Bianconiglio le dissero di recarsi a prendere il Tè dal **CAPPELLAIO MATTO**. Alice andò e il **CAPPELLAIO MATTO** le disse: "Vieni qui e canta con noi, oggi festeggiamo il nostro "Non Compleanno", e **TUTTI** cantarono:

HAPPY BOILER TU IU

HAPPY BOILER TU IU

HAPPY BOILER LAVANDINO

HAPPY BOILER TU IU!

Dopo la festa Alice tornò nel prato e **CAMMINANDO CAMMINANDO** arrivò ad un magnifico giardino dove delle **CARTE DA GIOCO** facevano un girotondo.

Mentre Alice le guardava incuriosita, si udì uno squillo di tromba, le **CARTE** si misero sull'attenti e arrivò la **REGINA DI CUORI**.

"Fate largo alla REGINA DI CUORI" disse BIANCONIGLIO alla testa del corteo regale.

"Ecco perché aveva tanta fretta" pensò Alice.

"Che cos'è questa?" Disse la REGINA DI CUORI indicando ALICE. "Cosa fai qui?"

E Alice timidamente: "Sto cercando la mia strada Maestà".

"La tua strada??? Qui tutte le strade sono mie!!! Tagliatele la testa!" Ordinò alle sue carte.

Tutte le carte corsero verso Alice: "Puah, non ho paura di voi! Non siete altro che uno stupido semplice mazzo di carte!" Alice diede una spinta alle CARTE e queste si sparpagliarono di qua e di là.

La **REGINA** si arrabbiò moltissimo e corse contro Alice, stava per afferrarla quando...

Alice si svegliò improvvisamente e si ritrovò sotto l'albero ombroso.

## CAPPUCCIETT RED

**NARRATORE:** Tant ma tant temp fa, ce stava 'na little Cappucciett Red. One mattin her mamma dissed:

**MAMMA:** "Dear Cappucciett, take this cest to the nonn but, attent to the lup that is very ma very kattiv! And torn prest! Good luck! And in boc at the lup!".

**NARRATORE-**Cappucciett didn't capì very well this ultim thing but went away, da sol, with the cest. Cammining cammining, in the cuor of the forest, at a cert punt she incontrèd the lup, who dissed:

**LUPO** "Hi! Piccola piezz'e girl! 'Ndove do you go?".

**CAPPUCCIETT:-** To the nonn with this little cest, it is full of a sacc of chocolate and biscuits and panetons and mirtills and karamell, and leccornies ...

**LUPO:** "Ah, mannaggia a maruschella "

**NARRATORE:** dissed the lup, with a fium of saliv out of the bocc.

**LUPO:** "Beh, now I dev andar because the telephonin is squilling, sorry."  
(il telefonino squilla).

**[SQUILLO DI CELLULARE, il lupo risponde]**

**NARRATORE :** And the lup went away, but not very away, but to the nonn's house. Cappucciett Red, who was very ma very lent, **lent un casin**, continued for her sentier in the forest.

The lup arrived at the house, suonèd the campanel.

**NONNA** chi is?

**LUPO:** Cappucciett Red!

NONNA: Cappucciett Red??? Don't sembr!

**LUPO:** Son me! I have some mal di gol! [tosse del lupo]

**NONNA:** mmm...n'te cred! Give me na prov!

**LUPO:** I have the cest che m'ha dat mam!!!

**NONNA:** Ok! Entr da sol, the door is apert, I stay in the let! (il lupo entra)

**NONNA:** Ah! The lup! Bastard!!! (il lupo mangia la nonna, la nonna esce di scena)

**NARRATORE:** Then, **after sputing the dentier**, the lup indossed the ridicol night beret and fikked himself in the let.

When Cappucciett Red arriv to the fint nonn's house, suoned and entered. But when the little and **nu poc stupid** girl ved the nonn (**non was the nonn, but the lup, ricord!**) dissed:

**CAPPUCCIETT:** "But nonn, why do you stay in let?".

**LUPO-** "Oh, I've stort my cavigl facing aerobics!".

**CAPPUCCIETT-**"Oh, poor nonn!",

**NARRATORE:** Cappucciett was more than a bit stupid, **she was cretined**

**CAPPUCCIETT-**"But... what big okks do you have? Do you bisogn some collir?".

**LUPO-**"Oh, no! It's for see you better, my dear stupid little girl"

**NARRATORE-**Then Cappucciett, who was more dur than a block of marm:

**CAPPUCCIETT-**"But what big oreks do you have, do you have the orekkions?".

**LUPO**"Oh, no! It is to ascolt you better".

**NARRATORE-**And Cappucciett (that I think was now **really rincoglionited**) said:

**CAPPUCCIETT-**"But what big dents do you have!".

**LUPO-** it is to magn you better!

[La luce si spegne e Cappuccetto si rannicchia dietro al letto dove si mette anche la nonna]

**NARRATORE:** And magedn really tutt quant the poor little red girl. But (ta dah!) out of the house a simpatic, curious and **innocent** cacciatore of frodo sented all and dissed:

**CACCIATORE-**"Accident! A lup! Its pellicc vals a sac of solds!

**NARRATORE-** And so, the cacciator of frodo, spinted only for the compassion for the little girl, butted a terr the kils of volps, fringuells and conigls that avev ammazzed fin a quel moment, ... imbraced the fucil, entered in the stanz and killed the lup. Then quarced his panz (**being attent not to rovin the pellicc**) and tired fora the nonn (still viv) and Cappucciett (**still rincoglionited**)

[la luce si spegne e cappuccetto e la nonna escono fuori]

And so, at the end, the cacciator of frodo vended the pellicc and guadagned (**Honestly**) a sacc of solds. The nonn magedn tutt the leccornies in the cest. Cappucciett red... beh!, let her stay...

And so, everybody lived felix and content (**maybe not the lup!**).

## Il bar è mio e lo gestisco io

Tutto quello che Clown 1 fa vedere a Clown 2 è nella sua fantasia e Clown 2 accetta di giocare. Come due bambini che inventano... e si divertono.

**Clown 1:** «Che noia questo ospedale! A cosa giochiamo? Facciamo finta di avere un bar?»

**Clown 2:** «Sì dai sono d'accordo!»

**Clown 1:** «Allora questo era un bel bar arredato in stile moderno qui c'era il bancone, qui c'era il lavandino, qui a destra si trovava il bagno, attenzione al bagno perché s'era rotta la maniglia del water, qui c'era la macchina del ghiaccio...»

**Clown 2:** «Sì ho capito! Ho capito è inutile che stai qui a spiegarmi tutto (tono nervoso)»

**Clown 1:** «Tu come volevi chiamarti?»

**Clown 2:** «Ma che ne so io! Non è che uno entra nel bar e deve dire il suo nome!»

**Clown 1:** «Sì però il bar era mio, facciamo che era ben avviato, prima lavorava poco adesso ha cambiato gestione...».

**Clown 2:** (sempre più nervoso) «Sii! Daii però!!»

**Clown 1:** «Io sono pronto!»

**Clown 2:** «Buongiorno, vorrei...».

**Clown 1:** «Adesso è chiuso apro alle sei! Adesso sono le sei meno dieci quindi...»

**Clown 2:** (Stupito) «Ma allora sei tutto scemo! Mi dici facciamo il bar ti dico sono d'accordo. Mi chiami, entro e mi dici che il bar è chiuso. Fai qualche altro negozio ma che sia aperto!» (arrabbiato).

**Clown 1:** «Poi è inutile che parli, tanto non ti sento, c'è giù la saracinesca! Puoi parlare per ore ma io non ti sento!»

**Clown 2:** «Sì, ma adesso che ore sono?»

**Clown 1:** «Sono le sei meno cinque!»

**Clown 2:** «Caspita come vola il tempo!»

**Clown 1:** «Sì, ma è inutile che mi fai le domande e mi chiedi l'ora per fare che io apra prima! Se è chiuso! Le leggi non le faccio io, se poi mi danno la multa? Vai fuori!!»

**Clown 2:** «Ma sono fuori!! Sto aspettando di entrare!!»

**Clown 1:** «Adesso sono le sei e apro! Buongiorno, vuole un caffè?»

**Clown 2:** «NO! Che bel bar! Che bella macchina del caffè! Che bel biliardo!»

**Clown 1:** «Ma dove caspita le vedi queste cose? Non ci sono queste cose! Devi ordinare il caffè! Io sono qua per servirla: mi dica?»

**Clown 2:** «Vorrei un caffè!»

**Clown 1:** «Scusi un attimo sono al telefono, arrivo subito!»

**Clown 2:** «Ma prima dici di aspettare! Poi entro mi convinco del caffè e tu sei al telefono!» (arrabbiatissimo).

**Clown 1:** «Se chiamano nei momenti sbagliati i fornitori non è colpa mia! Facciamo che tu sei un altro cliente!»

**Clown 2:** «BUONGIORNO!»

**Clown 1:** «Sì e la porta non c'è proprio... devi far finta di aprire la porta».

**Clown 2:** «Era estate, va bene? La porta era aperta!»

**Clown 1:** «Sì, ma se il bar è mio potrò decidere io se la porta deve stare aperta o chiusa... ti pare?»

**Clown 2:** OK. (Facendo finta di aprire la porta...) « Buongiorno! Caffè?»

**Clown 1:** «Stavo pensando di cambiare le bottiglie... gli aperitivi li metto là...»

**Clown 2:** «Che bel bar! Caspita!»

**Clown 1:** «Ha visto che bello? È mio! Vuole vederlo tutto, anche dove non si vede?»

**Clown 2:** «No già quello che si vede è tanto».

**Clown 1:** «Nella zona è il migliore!»

**Clown 2:** «È proprio bello!»

**Clown 1:** «Sì, sì è il mio!»

**Clown 2:** «Veramente un bel locale! Mi dia una cioccolata calda!»

**Clown 1:** «Una cioccolata calda? Non ne abbiamo! E poi adesso devo chiudere...»

**Clown 2:** «Fa schifo sto locale!»

**Clown 1:** «Infatti... è di mio zio, io sono qui di passaggio...».

**Clown 2:** «Basta!!!! » [Prendendolo per l'orecchio lo porta via...]



## REGALO DI PASQUA (o NATALE o CAPODANNO)

Personaggi 3:

CLAUN 1 (uomo)

CLAUN 2 (donna)

FATTORINO

[3 CLAUN sono in scena mentre squilla il campanello della porta]

**CLAUN 1** : Chi sarà alle tre del giorno di Pasqua?

**CLAUN 2**: Non lo so

[il campanello squilla di nuovo, più insistente...]

**CLAUN 1** : Chi sarà alle tre del giorno di Pasqua?

**CLAUN 2**: Non lo so

[il campanello squilla di nuovo, più insistente...]

**CLAUN 1** : Chi sarà alle tre del giorno di Pasqua?

**CLAUN 2**: Non lo so

**CLAUN 2**: Forse è meglio aprire così lo sapremo...

[apre la porta e c'è un fattorino con un pacco]

**FATTORINO**: Un pacco per voi!

**CLAUN 2**: C'è un regalo per noi!!! Sarà di Kalmo? Oppure di Bailando? Noooo, sarà di Aureola? Oppure di Luminosa???? Sarà di Escamillo? Oppure di Margherito? Sarà di .....

[CLAUN 1 interrompendolo]: dai qua!!!!

Lo apre con cautela ed estrae un pezzo di torrone (può essere un pezzo di legno avvolto in carta d'alluminio)

**CLAUN 2** : un torrone, che buono! Chi l'avrà mandato? Forse Eolo? O Bailarina? O Furia.... Beh, non importa! Vuoi che lo spezzi io?

**CLAUN 1**: Figurati, faccio io! E' facilissimo.

[tenta di romperlo con le mani facendo molte smorfie e assumendo diverse posizioni comiche per sviluppare maggiore forza, maq non riesce a romperlo e s'arrabbia]

**CLAUN 1**: Dammi un coltello!

**CLAUN 2:** prende un coltellone e lo dà a CLAUN 1 (potrebbe andar bene una grossa ascia di spugna]

[claun 1 tenta in diversi modi ma non riesce]

**CLAUN 1:** Dammi un martello!

**CLAUN 2:** Tra poco chiede un rullo compressore! Gli passa un martellone di spugna...

**CLAUN 1:** Tu stai zitta se no... (la minaccia col martello).

[Posa il torrone per terra, dandogli colpi furibondi di martello. Naturalmente si dà anche martellate sulle dita.. sui piedi... salta urla... si arrabbia. Infine cede cadendo per terra esausto.]

**CLAUN 2:** Dico io se per rompere un torrone bisogna fare un dramma simile! Io il torrone l'ho sempre rotto coi denti...

[lo morde, lancia un urlo di dolore e sputa per terra dei chicchi di riso che si era messa in bocca prima]

**CLAUN 1:** Buona a nulla!

[morde il torrone, lancia un urlo di dolore e sputa i chicchi di riso, poi scaraventa il torrone in un angolo della scena...Per qualche minuti tenendosi le guance saltellano ululando ]

Squillo di campanello. Entra il fattorino.

**FATTORINO:** Scusate, ho visto che la porta era aperta, col regalo mi ero dimenticato di consegnare questo biglietto. Auguri! (esce)

**CLAUN 1:** Finalmente sapremo chi è stato quel farabutto che ci ha mandato il regalo di Pasqua.

[Estrae dalla bustina il biglietto, legge e strabuzza gli occhi...]

**CLAUN 2:** Chi è stato?

**CLAUN 1** Legge: Tanti auguri! MI presento: Giacomo Bianchi, dentista. Ricevo anche nei giorni festivi e sono specializzato nella sostituzione dei denti rotti]

**CLAUN 2** sempre comprimendosi le guance, con un lamento che è un'imprecazione, sviene....

## L'Equilibrista

(musica di Chaplin di sottofondo)

Il clauun, supportato da 2 compagni, dice che si cimenterà in un numero difficilissimo di alto equilibrismo. I compagni tentano di dissuaderlo, dicendo che potrebbe farsi male, che non è il caso, ecc.

Ma il clauun insiste...

Prende una sedia vi sale sopra, tira fuori da una borsetta una corda e la dà ai due clauun facendo loro capire di tirarla bene, poi tasta la corda per vedere se è ben tesa, la fa abbassare un po', poi la fa alzare...

Infine, quando la corda è a posto... estrae dalla borsetta un piccolo ombrellino... Sembra che stia per salire sulla corda, invece appoggia il manico dell'ombrellino alla corda, poi con molta lentezza estrae dalla borsetta un paio di calzini, un paio di boxer, o un reggiseno, ecc... insomma stende il bucato...

I due compagni capito di essere stati presi in giro lo prendono sotto le ascelle e lo portano via...

## LA VALIGIA E IL CANE

Musica di sottofondo malinconica

1. Entra il Clown trascinando una corda. Si guarda intorno con circospezione.

2. La corda si tende.

Il Clown dopo alcuni tentativi lascia la corda e fa cenno di seguirlo. La corda non si muove.

3. Il Clown continua il suo cammino inseguito dalla corda - attaccata ai pantaloni con un filo di nylon - . Si gira di scatto e scopre di essere inseguito. La scaccia come se fosse un gatto e la corda si ritira per alcuni centimetri... ma poi continua a 'seguirlo'.

4. Si gira a rimproverare la corda... inutilmente. Alla fine deciso comincia a strappare di forza. Inutile! Prova alcuni colpi decisi, ma viene strattonato e gettato per terra. Alla fine con estrema fatica riesce a trascinare tutta la corda. In fondo è attaccata una valigia vecchio stile.

5. Scene di meraviglia... dialoga con il pubblico: è la sua valigia!

6. Tenta di aprire. Non ci riesce. Riprova in tutti i modi: inutile!

7. Esce e ritorna con una mazza. Troppo grossa.

Una scala...

Un ombrello...

Un rastrello...

Una sedia...

Un flessibile acceso!!!

9. Sta per tagliare, ma gli sembra di percepire un suono. Si guarda intorno e riprende l'operazione. Si blocca di nuovo. Sente un cane che abbaia dall'interno in maniera soffocata. Si spaventa!

Appoggia il flessibile... Esce e prende uno strumento auricolare.

Appoggia sulla valigia e percepisce strani rumori. Alla fine ancora il cane che abbaia fortissimo. Si spaventa.

10. Esce e prende la chiave!

11. Apre di colpo... il cane abbaia. Chiude. (Per due o tre volte)

12. Riprende la mazza!

Botta sulla valigia. Il cane abbaia.

Botta sulla valigia. Il cane abbaia più piano.

Botta sulla valigia. Il cane pare fuggire spaventato dietro le quinte?!?

13. Guarda a lato come se il cane fuggisse e va a vedere dietro le quinte.

14. Ritorna come inseguito da un cane. Corsa intorno al palco... fino a che si accorge di essere solo. Si mette a ridere e guarda la valigia.

15. Il cane ringhia. DÓ un calcio... Martellata sulla valigia e il cane pare fuggire di nuovo.

16. Esce come prima... ma questa volta lotta furibonda.

Rientra a brandelli piangente. Si ferma davanti alla valigia e da un calcio. Il cane abbaia.

Si spaventa e corre giù dal palco.

17. Risale con circospezione poi deciso arriva davanti alla valigia. Si inginocchia, la apre di colpo e lancia un urlo.

18. Il cane si spaventa

19. Riapre la valigia ma questa volta il cane lo morde al naso.

Piange - lo dico io alla mamma.

20. Gira intorno alla valigia come per socializzare. Fischia. Il cane sembra capire.

21. Apre la valigia, il cane salta fuori e trascina il Clown che lo tiene per il guinzaglio per tutto il palco. Scene a piacere!

Giravolte... cadute...sedie che volano... il cane lungo il muro o per terra.

## TENNIS

Musica trionfale

es. "Momenti di gloria"-

I rumori dovranno essere eseguiti con un tamburo o qualcosa di simile

Azione

1. Entrata dei giocatori e dell'arbitro al rallentatore

2. I giocatori fanno un giro del palco poi escono, mentre l'arbitro cerca di salire sulla sedia

3. Primo tentativo.

Prende una breve rincorsa ma si inciampa e cade.

4. Secondo tentativo.

Prende ancora la rincorsa, ma scivola ancora.

5. Terzo tentativo.

Prende una rincorsa più lunga, ma nella partenza scivola a terra.

6. Quarto tentativo.

Si rialza di scatto, cade ancora a terra... si rialza e corre alla scala. Gli si blocca la gamba dietro. Cerca di tirarla su.

Inutile.

7. Quinto tentativo.

Torna indietro, finge indifferenza. Sale la scala, ma ancora gli si blocca la gamba.

8. Sesto tentativo.

Ritorna indietro, si gira di scatto, prende una breve rincorsa e riesce a salire, scende subito e fa l'inchino al pubblico che applaude (si spera!).

9. Settimo tentativo.

In corsa sale sulla scala, ma scivola dall'altra parte! Piange.

Musica di sottofondo come all'inizio!

10. Entrano i due giocatori al rallentatore.

Vanno verso l'arbitro e lo aiutano a salire.

11. Invitano l'arbitro a fare la scaletta... e sale un giocatore.

Esulta. L'arbitro col fischiello lo invita a scendere.

12. Il giocatore scende indispettito e insieme al suo compagno cercano di farlo salire. Ci riescono!

13. I giocatori vanno verso le loro posizioni.

Si guardano. Sembrano vedersi per la prima volta. Si salutano... poi si corrono incontro a braccia allargate senza toccarsi e cambiano solo posizione.

14. Il giocatore A palleggia la pallina immaginaria che dopo alcuni rimbalzi si blocca a terra. Con la sinistra cerca di prenderla, ma pare incollata al terreno. Prova con due: inutile!

DÓ un calcio: si fa male, piange!

15. Il giocatore A chiama l'altro giocatore che con estrema facilità prende la pallina e gliela pone sulla mano: il giocatore

A resta allibito!

16. Il giocatore A riprende a palleggiare. La pallina resta incollata a terra. Tentativi come prima. Si rivolge alla pallina e gli chiede di salire sulla mano: inutile! Piange.

17. Chiama il giocatore B che come prima gliela pone sulla mano.

18. Il giocatore A ricomincia a palleggiare. La pallina si incolla al terreno. La prende con la destra e riprende a palleggiare.

Palleggia... Capisce! Inutile con la sinistra, semplice con la destra.

19. Palleggia e batte.

Serie di scambi normali. A un certo punto non si sente il colpo di A. Riprova. Silenzio. Riprova. Silenzio. Riprova... e sente il colpo.

20. Il giocatore A attacca sotto rete e schiaccia. Scoppio!!!  
Il giocatore B a terra. A esulta!

21. Batte A. Al terzo scambio la pallina vola altissima al centro sopra la testa dell'arbitro. Non scende più. I tre si raccolgono al centro e guardano verso l'alto indicando la pallina... la invitano a scendere in ogni modo. La pallina nega. Altri inviti.  
Preghiere! Imprecazioni! Gestì!

22. A ritorna a battere sempre imprecaando. La pallina si blocca a terra.  
Questa volta ne prende una dalle tasche e fa le boccacce all'altra. Batte e come un siluro la pallina si impianta nel muro di fronte.

23. Batte B. Sbaglia la pallina che rimbalza a terra.

24. Batte ancora B... la pallina si perde.  
A e B cercano la pallina per il palco. Non la trovano... a un certo punto A si ferma di fronte all'arbitro e comincia a ridere chiamando B. L'arbitro è bloccato con la pallina in bocca. Ridono!  
B la toglie.

25. Batte B. La pallina fa strane evoluzioni fino a perdersi nel pubblico. A corre a cercarla... chiama anche B. Inutile.  
Chiama anche l'arbitro.  
Fracasso in platea.

26. B arriva correndo sul palco con in mano la pallina, rincorso dagli altri due. A vuole la pallina. Litigano.  
Sentono un fischio. Si guardano intorno. Fischio. Guardano al centro verso l'alto e vedono la pallina. Invitano a scendere.  
Inutile si allontanano. Si risente il fischio della pallina che sta scendendo. Ritornano al centro e il fischio si blocca di colpo. Poi riprende... ma è una bomba! Scappano. Scoppio!!!

### **IL DIRETTORE D' ORCHESTRA**

Azione

1. Il Clown entra tirando con immane fatica una corda invisibile fino al centro del palco.  
Gli cade il cappello e cerca di recuperarlo tenendo la corda.  
Inutile, lascia la corda e rincorre il cappello fino a che vi si tuffa sopra: preso... ma schiacciato!  
Riprende la corda, ma di forza viene trascinato di nuovo dietro le quinte. Rientra per pochi centimetri tra le quinte e il palco, sporgendo solo il sedere. Riguadagna a fatica, passo passo il centro del palco... al rullo dei tamburi da un deciso strappo alla corda e osserva la traiettoria della valigia che gli viene scaraventata da dietro le quinte: la prende al volo.

2. Cerca ora di spingere la valigia al centro del cerchio disegnato dalla luce del faro mobile. Vani tentativi nonostante un impegno incredibile.

3. Prova allora in diversi modi a spostare il cerchio di luce verso la valigia e a fatica riesce nell'intento.

4. Apre la valigia butta fuori uno straccio nero (il frac) un pacco di fogli e prende in mano un leggio.
5. .Cerca di montarlo: lo prende per un flauto,.. non suona. Dopo vari tentativi riesce finalmente a metterlo in piedi.
6. Ora prende un foglio e comincia a recitare: a monosillabi si sposta per il palco inscenando una parte drammatica. Piú volte si ferma per sistemare le gambe e le braccia.
7. Si ricorda del frac e lo indossa.  
Corre allo specchio per guardarsi. Fa brutte facce davanti allo specchio. Ritorna sul palco e riprende a recitare... ma a un certo punto vede il leggio... cerca un altro testo di musica lo trova!  
Lo mette sul leggio ma scivola... dopo qualche tentativo lo fissa con lo sputo.
8. Esce a prendere uno sgabello.  
Tremando sale sullo sgabello. Il leggio è basso. Scende. Alza il leggio che ridiscende e sale sullo sgabello.  
Ritorna giú. Rialza il leggio sta per salire e lo vede basso.
9. Ritorna indietro: con un altro sputo lo fissa.
10. Sale sullo sgabello
11. Un leggero inchino a sinistra, uno a destra e uno in mezzo.
12. Solleva le mani rivolto all'orchestra immaginaria, con un rapido sguardo d'intesa con gli orchestrali.
13. Con un ampio movimento delle mani sta per iniziare la direzione quando... manca la bacchetta.
14. Si guarda le mani allibito, guarda l'orchestra, guarda le mani rigirandole, ancora uno sguardo all'orchestra imbarazzato.
15. Scende dallo sgabello e comincia a cercare qualcosa. Si ricorda: corre alla valigia ed estrae la bacchetta: che comincia ad agitarsi: con difficoltà riesce a calmarla.
16. Sale sullo sgabello ma questa volta voltando le spalle al pubblico si meraviglia. Lo chiama.  
Scende dallo sgabello e cerca gli spettatori: per caso si gira, ma non si accorge. Si rigira e questa volta li vede: si spaventa.
17. Ora deciso sale sullo sgabello. Inchino.
18. Con la bacchetta fa un cenno ad ognuno dei suoi orchestrali, cominciando da sinistra in basso. A poco a poco l'orchestra assume dimensioni gigantesche con i suonatori disposti un po' dovunque. Gli ultimi che indica sono in posizione verticale rispetto alla sua testa. (immaginarsi i diversi strumentisti)
19. Con un ampio movimento il musicista dà inizio alla sinfonia. (dirige in play-back) I movimenti devono essere molto precisi e seguire l'andamento della musica.
20. Dirige tutta la sinfonia fino alla fine.

Inchino. Esce.

## **DUE CLOWN, LA MAZZA E UNA PALLINA**

Nota:

La pallina è una pallina invisibile. E' necessaria una estrema precisione nei gesti e nella scelta dei tempi di esecuzione. Dove non è indicato, scegliete voi il percorso da far fare alla pallina. Il rumore della pallina che entra nel sacchetto si ottiene ponendo all'interno del sacchetto il dito medio, lasciando all'esterno le altre dita e schiacciando il pollice contro il medio.

Azione:

1. Il clown B entra da destra. A entra da sinistra.
2. Si guardano da lontano con espressione di meraviglia.
3. Corrono uno verso l'altro con le braccia tese per abbracciarsi.
4. Non si incontrano ma si scambiano le posizioni.
5. Dopo vari tentativi, che avvengono in crescendo di velocità e in avvicinamento, i due, stanchi morti, si appoggiano l'uno all'altro.
6. I due, ansimanti, si scorgono di essere appoggiati a qualche cosa.
7. Guardano il pubblico con espressione di meraviglia.
8. Girano lentamente il volto l'uno verso l'altro, fino a guardarsi.
9. Meraviglia mista a gioia; si staccano e finalmente si abbracciano.
10. A estrae di tasca la pallina e B il sacchetto.
11. A mostra la pallina al pubblico e torna al proprio posto.
12. Fa segno a B di prendere posto e mette la pallina per terra.
13. A spiega, a gesti, al pubblico il tragitto della pallina.
14. A piglia la mazza, prende posizione di tiro e colpisce la pallina.
15. La pallina, dopo varie evoluzioni seguite con lo sguardo dai due, entra nel sacchetto di B.
16. B prende la pallina dal sacchetto, si reca da A, gli dà la pallina e ritorna al proprio posto.
17. A appoggia di nuovo la pallina per terra, prende posa e colpisce nuovamente la pallina.
18. A e B guardano la pallina che rimbalza sulla testa del pubblico fino a cadere nel sacchetto.
19. B prende la pallina dal sacchetto, la guarda e la lancia ad A.



20. A prende la pallina e la rimette in posizione. guarda le teste del pubblico.
21. Fa segni animati per far capire che vuole intraprendere un esercizio ancora piú difficile.
22. Colpisce la pallina. A e B ne seguono il tragitto
23. Rimangono stupefatti e guardano la pallina fermarsi sulla testa di uno spettatore calvo.
24. A, arrabbiato, si precipita verso il calvo con l'intenzione di dare una mazzata alla pallina.
25. B corre a fermarlo. Si parlano con alcuni movimenti del volto.
26. B fa capire ad A che c'è anche la testa del calvo oltre alla pallina.
27. A prende la pallina, d'ó una spolverata alla testa del calvo. Riappoggia la pallina e, con una buona mira, ritira la pallina.
28. La pallina, dopo una serie di giravolte per aria, va a finire nella bocca di B, che in quel momento se ne stava a bocca aperta
29. Dopo alcuni contorcimenti di B per sottolineare la difficoltà di deglutire la pallina, A gli fa cenno di avvicinarsi.
30. Gli mette il braccio col sacchetto sotto il sedere, fa alcune rotazioni col braccio sinistro e il pugno chiuso, come se si apprestasse a dargli una tremenda mazzata in testa, ed effettivamente lo colpisce ma col pugno destro.
31. La pallina, dopo alcune giravolte nell'intestino di B, fuoriesce finendo nel sacchetto.
32. B prende la pallina, la porge ad A.
33. A, con ribrezzo, prende la pallina e manda al proprio posto B.
34. Sempre schizzinosamente, depone la pallina a terra, tira un violento colpo. A e B seguono la pallina con la testa.
35. La pallina è sparita.
36. A posa la mazza. B posa il sacchetto. e vanno alla ricerca della pallina in mezzo al pubblico.
37. Dopo una ricerca accanita finisce che A e B tornano sul palcoscenico abbattuti, stanchi e confusi, perchè non hanno trovato la pallina
38. Pigliano mazza e sacchetto e salutano il pubblico.
39. Mentre se ne vanno rammaricati la pallina ritorna nel sacchetto.
40. Ma non una sola, ma molte palline. In crescendo.

41. B col sacchetto cerca di prendere più palline possibile, mentre A con la mazza cerca di respingerle verso il pubblico.

42. La confusione aumenta sempre più. A e B, ormai impotenti, si riposano, e abbandonano fuggendo lo spazio scenico.

## IL PUGILE

Materiale - Guantoni, sgabello, dentiera , gong

Azione

1. Al suono di una musica trionfale (Rocky) il pugile entra in scena.
2. A fatica cerca di abbassare le corde per entrare nel ring. Non ci riesce. Sorridendo con aria di indifferenza e di scusa prova a passare attraverso le corde. Inutile.
3. Riprova ad abbassare le corde con tutte le forze: ci riesce. Ma gli scivolano dalle mani e lo colpiscono al mento.
4. Il pugile riabbassa le corde mettendo una gamba sul ring. Molla le corde, ma si dimentica di scavalcare... per un paio di volte.
5. Finalmente il pugile passa le corde e si porta saltellando e gesticolando in segno di vittoria certa (o alla Rocky) verso il centro del ring. Intanto fissa l'avversario e fa evidenti cenni di minaccia. L'arbitro lo richiama. Segue la presentazione dei pugili.
6. Il pugile si reca all'angolo e si prepara: in bocca... la dentiera.

### PRIMO ROUND

1. Suona il gong. Il pugile si porta al centro del ring e comincia a ruotare intorno all'avversario. Ogni giro subisce due colpi (usare un tamburo).
2. Al terzo giro P colpito ripetutamente da una raffica di 5 colpi. Si inginocchia e riceve un calcio nello stomaco. E' al tappeto.
3. A fatica si rialza e questa volta P lui al centro che guarda l'avversario che continua a girargli intorno. Schiva con estrema bravura i colpi, ma ogni tanto ne riceve qualcuno in pancia e sulla faccia.
4. Al terzo giro su se stesso riceve 5 colpi di fila nello stomaco. Al quinto si ritrova seduto sul tappeto.
5. Suona il gong e con estrema fatica raggiunge L'angolo. A qualche modo si sistema sullo sgabello... butta la dentiera.

### SECONDO ROUND

1. Sta ancora per alzarsi, ma riceve un secco gancio che lo rispedisce sullo sgabello.

2. Si copre la faccia per difendersi... ma non vedendo più l'avversario riceve un calcio nel sedere. Si volta di scatto, ma riceve un dritto sulla faccia che lo spedisce sulle corde.

3. Rimbalza verso l'avversario che lo rimanda alle corde con un montante sullo stomaco.

4. Rimbalza di nuovo, ma nel ritorno si abbassa e schiva il colpo dell'avversario e lo restituisce con una raffica tremenda di colpi dritti in faccia. Lo manda a tappeto... non si alza. Gli fa cenno di alzarsi... insiste.

Chiama l'arbitro a contare. Incita il pubblico a contare...

Al 9 suona il gong

5. Va all'angolo, ma alle spalle viene colpito da un calcio all'avversario. Si ribella e ritorna sull'avversario per una reazione. Viene fermato e severamente richiamato dall'arbitro e va all'angolo.

### TERZO ROUND

1. Dopo vistosi segni di entusiasmo dallo sgabello suona il gong, Si alza deciso a finire L'avversario senza neppure le braccia "in guardia" Provoca l'avversario a colpirlo.

2. Viene colpito ma incassa senza difficoltà. A raffica di nuovo viene colpito in più punti: il corpo resta fermo mentre la testa reagisce ad ogni colpo.

3. Parte all'attacco. Schiva una serie impressionante di colpi e poi inizia a colpirlo ripetutamente sulla faccia e poi sull'addome. Lo mette in ginocchio.

4. Gli tiene la testa e lo colpisce ripetutamente al volto. Lo sta massacrando. L'arbitro lo ferma, ma subito dopo ritorna a colpire.

5. Lo atterra con una mossa di Wrestling. al rullo dei tamburi sale sullo sgabello per un Volo d'angelo... ma suona il gong.

### QUARTO ROUND

1. Appena seduto suona il gong si alza, va al centro del ring, ma rimane atterrito. Si sente un sibilo lontano che finisce con un enorme scoppio che mette a K.O. il pugile definitivamente (barella)

## IL FIORE

### Azione

1. L'uomo entra in scena, si guarda intorno con fare meravigliato e felice, il volto gli si illumina di gioia per la bellezza del giardino.

2. Respira a pieni polmoni, annusa l'aria, si muove per il giardino annusando e accarezzando i fiori, le piante sparse dappertutto (questa parte deve avere un ritmo quasi di danza).

3. Improvvisamente vede un fiore che lo attira più di ogni altro.

4. Gli si avvicina, lo accarezza, lo annusa, facendosi inebriare dal profumo, lo bacia, se ne innamora, lo vezzeggia distendendosi a terra.

5. Prende il gambo di questo magnifico fiore e tenta di coglierlo.
6. Il fiore non si lascia cogliere.
7. L'uomo tenta ancora di coglierlo, non vi riesce, prova allora con due mani ma niente da fare. Si innervosisce, tira ancora a due mani sempre più forte ma niente.
8. Ormai fuori dai gangheri, prende una mazza ed inizia a dar legnate al fiore. Pensa di averlo distrutto mentre il fiore è sempre lì. Tenta di nuovo di coglierlo ma i suoi sforzi risultano vani.
9. Si allontana, estrae una bomba a mano e la lancia sul fiore; nello stesso tempo si protegge voltandosi e coprendosi la testa.  
Ritorna verso il fiore che è sempre il più bello che mai.
10. L'uomo annusa, arriccia il naso come se sentisse una puzza terribile, si tappa il naso ed esce con aria schifata.

## L'INVADENTE

### Azione

1. L'invadente sta seduto sulla panchina e si guarda in giro fischiando.
2. Arriva il secondo personaggio con il suo giornale sotto il braccio e il panino in mano. Punta deciso verso la panchina.
3. Prima di sedersi, guarda con circospezione la panchina, la spolvera con la mano e il braccio, scrutato attentamente dall'invadente, infine, soddisfatto, si siede composto.
4. Posa il panino, apre il giornale, ed inizia a leggere.
5. L'invadente, con noncuranza, inizia una manovra di avvicinamento. Giunto vicino al lettore, si sporge in avanti fino a cadere in ginocchio, per riuscire a leggere la prima pagina del giornale.
6. Il lettore. abbassa il giornale e guarda l'invadente che sfacciatamente finge d'inseguire una formica; e lo guarda con una espressione sorpresa seguendo le sue evoluzioni. Poi scuotendo la testa riprende la lettura.
7. L'invadente, accortosi di non essere più osservato, velocemente si rimette a sedere vicino all'altro. Si accomoda: allunga il braccio sullo schienale della panchina, sposta ancor di più il busto e il capo verso il giornale e si immerge nella lettura.
8. Immerso nella lettura si sposta sempre più verso l'altro fino ad appoggiare la sua testa a quella del lettore.
9. A questo punto il lettore volge il capo verso l'invadente, che è sempre attaccato con la testa all'altro, e si guardano negli occhi.

10. L'invadente, per far sì che l'altro non si accorga che anche lui sta leggendo il giornale, si mette a schiacciargli un foruncolo sul naso. Il lettore si ribella schiaffeggiando le mani dell'altro.
11. Entrambi si rimettono a leggere. Finché l'invadente è talmente interessato, ad una notizia che inizia a tirare verso di sé il giornale sfilando dalle mani del lettore.
12. Ma il lettore dopo il primo momento di imbarazzo strappa dalle mani dell'altro il suo giornale, l'altro a sua volta lo riprende e così finché l'invadente se ne impadronisce definitivamente.
13. Scoraggiato il lettore prende deciso il panino, lo svolge dalla carta con cura, e si appresta a mangiarlo.
14. L'invadente, sentendo il profumo del panino, smette di leggere e comincia ad annusare rumorosamente cercando l'origine. Si alza e si dirige, sempre annusando, verso il panino.
15. Inizia a deglutire e a sfregarsi con una mano lo stomaco; impassibile l'altro dà il primo morso al panino. Per far sì che l'altro si accorga di lui, si mette ad ansimare con la lingua penzoloni (vedi cane) dando colpetti con la mano sulle braccia dell'altro.
16. L'altro lo guarda quasi commosso, stacca un pezzo di pane e lo getta verso l'invadente, e ricomincia a mangiare.
17. Lo scroccone, non contento, si mette in ginocchio e incomincia ad uggolare; l'altro gli volge le spalle.
18. A questo punto inizia ad abbaiare ed a ringhiare furiosamente costringendo l'altro a scappare e nella fuga gli lancia il panino.
19. Uscita di scena la povera vittima, l'invadente, soddisfatto si siede sulla panchina leggendo il giornale e gustandosi il panino.

## LA MOSCA

### Azione

1. L'attore seduto sta leggendo il giornale tranquillamente. Si mostra interessato ad una prima notizia. Gira pagina, ne legge un'altra fortemente tragica. Gira ancora pagina e incontra notizie allegre, politiche, sportive, la barzelletta... (Il volto e tutto il corpo comunicano al pubblico il tono delle singole notizie).
2. Sta leggendo una notizia che lo catalizza tutto, quando...
3. Il ronzio di una mosca lo interrompe.
4. Avverte la mosca, non ci fa caso, continua a leggere.
5. La mosca gli si avvicina. Lui con la mano l'allontana.
6. La mosca insiste. Lui tenta di afferrarla.

7. Continua la lettura. La mosca ritorna.  
Più inferocito cerca di prenderla a tutti i costi, ma...
8. Riprende la lettura del giornale.  
Ecco la mosca di nuovo.  
La guarda con occhi pieni di odio e si decide a «finirla».
9. Lascia il giornale e afferra la mazza. Insegue la mosca con passo felino. La colpisce a vuoto.
10. La cerca, la vede, la segue con gli occhi... si posa sul suo naso.  
I suoi occhi per vederla s'incrociano e... bum! si picchia la mazza sul naso.
11. La rivede e finalmente la defunge con un colpo di mazza.
12. » soddisfatto. Si congratula... anche con la sua mazza.  
Guarda la mosca spappolata, prega sul cadavere.
13. Riprende il giornale ma... dopo alcuni istanti ecco di nuovo la mosca.
14. Si meraviglia, la guarda, si spaventa.  
La crede «il fantasma» della mosca assassinata.

## LA FOLLA

Azione:

1. All'aprirsi del sipario, o sotto un improvviso fascio di luce, un personaggio si trova ai centro della scena.  
Immobile con lo sguardo fisso nel vuoto.
2. Entra un secondo attore che vedendo il primo si ferma, lo guarda con una «sua» espressione di meraviglia, di scoperta, di pietà...
3. Un terzo attore arriva in scena, come il secondo vede, si ferma, guarda.
4. E così di seguito entra uno dopo l'altro la folla, sino a formare un gruppo «incantato», col volto rivolto al pubblico, dando l'impressione di guardare qualcuno, alla propria maniera.
5. Entra il ragazzino: si ferma; osserva la folla immobile.
6. Si avvicina al primo attore, gli tocca la mano.
7. Il personaggio appoggia la mano sulla spalla del ragazzo e tutti e due se ne vanno sotto lo sguardo attonito della folla, alla vista...
8. di un cieco con la sua guida.

## L'ARMONICA A BOCCA

Materiale - Valigia armonica a bocca petardi - fumogeno - piantana - microfono

1. Dietro le quinte si sente un fracasso infernale (raffica di petardi ) Il clown entra correndo con una valigia piena di fumo (un fumogeno).
2. La valigia si blocca incredibilmente a meta palco non riesce a spostarla... pare sospesa a mezz'aria, mentre il fumo continua a uscire. la spinge da tutte le parti alla fine lasciandola per sputarsi sulle mani la valigia cade a terra.
3. La apre ed esce una nuvola di fumo.
4. Estrae una piantana, uno spartito bruciacchiato, qualcosa d'altro sempre bruciacchiato si mette a piangere.
5. Toglie il microfono e lo mette sull'asta, ma il filo si ingarbuglia: nel tentativo di sgarbugliarsi un dito rimane incastrato nel foro della piantana. Prende il microfono per toglierò. Si incastra l'altro.
6. Cerca di liberarsi del filo, ma non ci riesce: lo butta un paio di volte con la destra e poi con la sinistra, poi ancora con la destra lo mette in tasca, ma e sempre incollato alla mano...
7. Cerca di mettere a posto il microfono, ma un dito si incastra da solo... l'altra mano è ingarbugliata con la piantana. Toglie un dito che si ingarbuglia con le bretelle...
8. Si incastrano le mani. Facendo forza con il ginocchio si liberano, ma un dito entra nell'occhio, toglie il dito e poi l'occhio e lo lucida sulla mano. Il pollice si incastra sotto il cappello... lo toglie e il mignolo va nel naso.
9. Si inchina verso il pubblico e ora è deciso a cominciare a suonare, ma si accorge che manca un dito: è nascosto dentro l'asola. Conta le dita. Ne manca una. La cerca non la trova... Riconta non c'è... ricerca e lo trova
10. Si riprepara, ma una mano resta nella manica. Cerca di farla uscire. Allunga il braccio sinistro di profilo verso la destra e la mano esce. La riabbassa e sparisce. Ripete Esce una e sparisce l'altra: fa un salto sulla posizione e le mani escono tutte e due.
11. Dalla valigia prende l'armonica.  
Comincia a suonare, ma un piede gli resta sopra l'altro. Lo toglie con le mani e le gambe restano a X. Le allarga con le mani e perde parzialmente l'equilibrio.
12. Ricomincia a suonare, ma mette l'armonica oltre l'asta del microfono. Tentativi vari per liberarsi.
13. Comincia finalmente a suonare battendo ritmicamente la gamba, ma questa rimane al terzo colpo inchiodata a terra. Inutile.

14. Toglie una cicca, la lavora con le mani: la allunga, la porta da una mano all'altra, la arrotola e la butta, ma la cicca rimane attaccata alle dita.
15. Ritenta e questa volta la attacca nell'asta. Prende l'armonica per ricominciare a suonare ma la mano destra è attaccata con la cicca all'asta.
16. Depone l'armonica, stacca la mano e questa volta mette la cicca in tasca: rimane attaccata alla fodera. La riprende in mano e la riattacca alla scarpa. La scarpa rimane inchiodata a terra. Comincia a saltare nel tentativo di liberare la scarpa. Inutile, Si toglie la scarpa la spinge da ogni parte, a fatica ci riesce.
17. Toglie la cicca. Rimette la scarpa. Arrotola la cicca e la mette in bocca.
18. Riprende l'armonica e comincia a suonare. ("Alla sera laggiù nella valle")
29. Esce.

## PULIZIE

Costume: Tuta da metalmeccanico

Scena

In scena scrivania, un paio di sedie, una libreria ed un armadio, cartaccia, libri, riviste il tutto sparso qua e là, polvere (si può usare il talco), ecc. ecc.; insomma un ambiente sporco, disordinato il più possibile.

AZIONE:

1. Entra il personaggio con scope, spazzoloni, secchi, scopini, stracci, sacchi dell'immondizia ecc. ecc.  
Entra facendo un macello indescrivibile, gli cascano le scope. cerca di riprenderle, gli cadono i secchi, gli cascano gli stracci e gli spazzoloni .che ,gli spuntano da tutte le tasche, raccoglie i secchi e gli stracci. gli cascano gli spazzoloni e le scope, ecc. ecc.
2. L'uomo delle pulizie si ferma ed incomincia ad infilarsi nei pantaloni i manici delle scope, degli spazzoloni, infila un secchio sopra l'altro.  
Si incammina inciampa e cade. Lascia tutto dov'è, si toglie le scope e gli spazzoloni da dove se li era infilati, li raggruppa e poi li appoggia alle scrivanie in maniera tale che la maggior parte finisce a terra.
3. Si mette le mani ai fianchi e guarda la stanza come se cercasse il punto dove iniziare le pulizie.
4. Decide di partire dalla scrivania. Estrae dalla tasca uno straccio. già pieno di polvere, lo scuote, gran polverone, agisce come un uomo smarrito nella nebbia, si fa largo con le braccia fino a toccare il tavolo.
5. Abbandona lo stuccio, prende una scopa. sale sul tavolo ed inizia a scoparlo.



6. Scende dal tavolo visibilmente soddisfatto del suo operato. Si accinge ad affrontare la libreria.
7. Tutto è accatastato in qualche modo sulla libreria; il pulitore guarda attentamente e poi afferra delicatamente un libro che sta alla base di una catasta, tira piano, ma la catasta crolla. Inizia allora a prendere tutto ciò che occupa la libreria per buttarlo dietro alle spalle. Finita l'opera, soffia leggermente e delicatamente sui ripiani e poi con le maniche li pulisce. Soddisfatto sposta la sua attenzione sull'armadio.
8. Apre l'armadio e viene gettato a terra da tutte le cose che ne escono, scatole, cartaccia, fogli.
9. Si rialza, prende uno scopino si infila nell'armadio, chiude le porte alle sue spalle e pulisce.
10. Ogni tanto l'armadio si apre per rigurgitare un mucchietto di cartacce
11. Finalmente il pulitore esce soddisfatto, chiude l'armadio, raccoglie scope, spazzoloni, stracci, strofinacci, spazzolini, secchi ed esce non senza qualche intralcio (vedi entrata).

## IL DOMATORE E... LA PULCE

Personaggi: Il domatore La spalla

1. Al suono di una musica trionfale o al rullo dei tamburi, presentato dalla spalla entra con aria da spaccatutto il domatore. - Signore e signori ecco a voi dal circo di Pechino il domatore "Se ta ciapeta sbodele" (in questo momento sono previsti degli applausi...) poi... - .... insieme alla sua...
2. Il domatore indica a lato del palco ma nessuno si affaccia.  
"Insieme alla sua..."
3. Il presentatore... "Insieme alla sua (rullo di tamburi....)..."
4. Dato che non esce nessuno il domatore sbracciando cerca di chiamare "la sua... ", ma non ottiene alcun effetto.
5. Il domatore invita il pubblico ad attendere.
6. Va dietro le quinte, ma un ruggito lacerante lo ributta sul palco!
7. Con titubanza cerca di avvicinarsi alle quinte... al passo del leopardo, ma altri ruggiti lo fanno indietreggiare! 8. Finalmente si dà forza e parte in picchiata dietro le quinte e comincia a gridare in stile hitleriano! Si sentono i ruggiti in contrasto che via via vanno scemando finché, si trasformano in miagolii...
9. Ora cerca di convincere la bestia a venire avanti con le buone quasi fosse un gattino. Non viene!
10. Con tono più deciso cerca di insistere... niente.
11. Ritorna dietro le quinte ed esce tirando forsennatamente una corda... sempre di più, come se avesse un elefante al guinzaglio.

12. Tira sempre di più finché, la corda si spezza e il domatore rotola a terra ( si sente un altro ruggito!)
13. A questo punto il domatore non ha più paura va dietro le quinte e intraprende una lotta feroce con la belva! (rumori vari!) Alla fine rientra con la bestia.  
Si tratta di un pidocchio... un banale pidocchio!
14. Il presentatore: "Signori e signore ecco a voi il domatore e la sua belva: una pulce!"
15. Il domatore presenta la belva che ogni tanto ruggisce.
16. Al rullo dei tamburi la belva tenta un salto mortale... da una mano all'altra, ma la belva cade a terra con un tonfo sonoro (bong!)
17. Il domatore la riprende il mano... di nuovo rullo di tamburi e questa volta la pulce riesce a saltare da una mano all'altra senza cadere.
18. Colto dall'entusiasmo il domatore si mette a battere le mani e non si accorge di spiacciare la pulce.
19. Prende la pulce spiacciata e la butta in terra schifato.
20. Cerca nelle tasche un'altra pulce... non c'è.
21. La cerca un po' dappertutto dove gli capita, sul palco, tra le quinte.
22. Fischia come per chiamare un cane... finalmente la vede! E' tra il pubblico scende non guardando nessuno e infine la trova sul capo (calvo) di uno del pubblico.
23. Sale di corsa sul palco con la sua pulce.
24. Rullo di tamburi... per il salto! Niente, non si muove.
25. Gli fa cenni evidenti col capo di saltare.  
La supplica in ginocchio, ma quella non capisce.  
Grida.... niente!
26. (Si sente psssst)... è la pulce che sta chiamando il domatore!
27. Il domatore la avvicina all'orecchio... Psss, pssst, pssst - si parlano a vicenda! La pulce deve fare pipì!
28. Mette la mano dietro le quinte... si sente l'evidente rumore di una pulce che fa pipì!
29. Ritorna davanti al pubblico e al rullo di tamburi la pulce fa un doppio, poi triplo salto mortale!
30. Applausi del pubblico... e il domatore esce.
31. Si ricorda di non aver restituito la pulce. Ritorna in mezzo al pubblico restituisce la pulce e finalmente esce.