

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

PERSONAGGI:

BIANCONIGLIO (orecchie e coda bianche, giacca col taschino e orologio a cipolla)

CAPPELLAIO MATTO (vestiti colorati ed un cappello buffo)

BRUCALIFFO (vestito arabeggiante, lungo in modo da coprire le gambe, antenne, pipa o comunque FUMO!!!)

STREGATTO (ovviamente vestito da gatto)

REGINA DI CUORI (una tunica possibilmente rossa, corona, scettro)

Sabato Pomeriggio

BIANCONIGLIO

Appena arrivati all'uscita mentre sistemano le cose per la notte entra in scena il coniglio correndo come un disperato dicendo che si e' perso un guanto **(CHE TROVERRANNO I BAMBINI ROVISTANDO DENTRO CASA)** e deve sbrigarsi che e' in ritardo senno' la regina gli taglia la testa: deve andare a prendere gli altri abitanti del paese che la regina li vuole processare perche' non le obbediscono piu' e non sa come fare che questi non vogliono seguirlo...e poi anche loro lupetti devono andare perché la regina ha saputo che sono lì per le promesse e non vuole assolutamente, o se ne vanno o lei li processerà e gli taglierà la testa...L'unico modo per salvarsi a questo punto è convincere anche gli altri ad unirsi tutti e cacciare la regina cattiva...allora chiederà ai lupi di aiutarlo a cercarli e convincerli e li invita nella sua tana **(DISCESA CON IL CANAPONE DA UNA SCARPATA O PASSAGGIO ALLA MARINARA)**

CAPPELLAIO MATTO

Il primo che incontrano è il cappellaio matto che balla, canta e si diverte **(STEREO)** intorno a un tavolo apparecchiato o qualcosa di simile e gli chiedono di seguirli, ma lui dice che la regina gli ha proprio rotto le scatole e non ne vuole sapere, anzi vorrebbe proprio mandarla via, l'unico modo per convincerlo sarebbe visto che adesso ci sono loro e siamo tanti, festeggiare un po' con lui il suo non-compleanno con un giochetto che lo diverte molto **(GIOCO INTORNO AL TAVOLO, AD ES IL GIROTONDO CON LA MUSICA INTORNO ALLE SEDIE AD ELIMINAZIONE FINCHE' NON ELIMINANO IL CAPPELLAIO)**. Alla fine i lupi vincono e lui li segue.

BRUCALIFFO

Avvolto in una nube di fumo sdraiato tra i cuscini c'è il brucaliffo, un sapientone che per unirsi a loro vuole saggiare la loro intelligenza e li sfida a risolvere alcuni enigmi ed indovinelli **(OGNI SETIGLIA RICEVERA' ALCUNI ENIGMI E POI MAGARI SI PUO' FARE UNA PROVA FINALE TUTTI INSIEME. PENSAVO DI ASSEGNARGLI UNA STORIA DA RAPPRESENTARE COME SCENETTA O UN MIMO)**. Ovviamente alla fine anche lui li segue.

GATTO DEL CHESHIRE

L'ultimo che devono convincere è quel rimbecillito dello stregatto che appare e scompare in ogni dove e che li sfida a riconoscere le cose anche senza l'aiuto della vista (**PREPARARE UNA SCATOLA O UN PANNELLO DOVE SI INFILANO SOLO LE MANI E SI DEVONO RICONOSCERE LE COSE AL TATTO**) Ovviamente ci riescono e si unisce anche lui alla rivolta.

Sabato sera (magari dopo le promesse, al posto del fuoco)

LA REGINA

Finalmente giungono al cospetto della regina di cuori che arrabbiatissima li minaccia di morte e dice che taglierà la testa a tutti e li sfida

(PARTITA A CROQUET: BISOGNA DECIDERE COME FARE PERCHE' NOI SIAMO POCHI E NON POSSIAMO FARLI GIOCARE TUTTI CONTRO LA REGINA, SI POTREBBE RIMEDIARE PREPARANDO UN PERCORSO AD OSTACOLI CON UNA SERIE DI ARCHI, BUCHE, SCALINI ED ALLA FINE DEI BIRILLI DA ABBATTERE: GIOCANO DUE ALLA VOLTA PASSANDOSI LA PALLA CON LA MAZZA DA CROQUET E CERCANDO DI SCANSARE LA REGINA CHE, OVVIAMENTE ESSENDO SLEALE, CERCA DI DISTURBARLI. VINCE CHI CE LA FA A PERCORRERE IL PERCORSO SPINGENDO LA PALLA IN MENO TEMPO POSSIBILE ALLA META. BISOGNA PREPARARE LE MAZZE (ALMENO 2), GLI OSTACOLI DEL PERCORSO E I BIRILLI)

Ovviamente vincono i lupetti e scacciano la regina, liberando il Paese Delle Meraviglie

Domenica mattina

LA DEMOCRAZIA

Finalmente liberi, ognuno dei 3 personaggi (GATTO, BRUCO, CAPPELLAIO), in una specie di campagna elettorale moderata dal coniglio, presenta un proprio progetto di governo basato solo sulle proprie caratteristiche (**CAPPELLAIO: SEMPRE FESTE E SI MANGIA SOLO TE', BRUCO: SPAZIO ALLA CULTURA E FUMO PER TUTTI...EH EH EH...GATTO: NON SI LAVORA, CI SI RILASSA TUTTO IL GIORNO E SI FANNO DISPETTI A PIACIMENTO ecc ecc, SE C'E' TEMPO POTREMMO PREPARARE DEI SEMPLICI MANIFESTI...**)

Alla fine litigano e allora saranno i lupi ad aiutarli a governare: **OGNI SESTIGLIA DOVRA' PREPARARE UN CARTELLONE SU COME VORREBBERO FOSSE IL LORO PAESE DELLE MERAVIGLIE, ASSEGNANDO AD OGNUNO DEI PERSONAGGI UN RUOLO BEN PRECISO E DISEGNANDO CON VARIE TECNICHE TUTTO QUELLO CHE POI DOVRANNO SPIEGARE A PAROLE.**

Alla fine prenderanno il meglio da ogni proposta e vivranno tutti felici e contenti.