VIAGGIO NEL TEMPO®

SCUOLE DELL'INFANZIA

VIAGGIO NEL TEMPO®

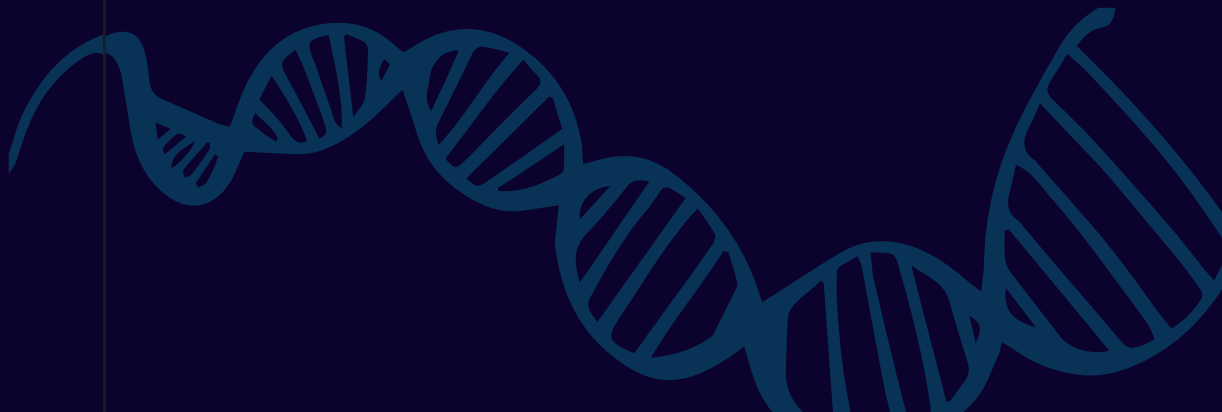
La presente brochure rappresenta materiale informativo e promozionale di Viaggio nel tempo!®, progetto *originale unscripted* per la piattaforma *Entr'acte* dedicato alle scuole dell'infanzia.
Lo spettacolo e i relativi materiali didattici sono di proprietà intellettuale di Unscripted Creative Studio.

Copyright Unscripted Creative Studio 2024.

Da un'idea di Emanuele D'Aries e Sonia Morosato
Sceneggiatura Emanuele D'Aries

Regia Emanuele D'Aries
Cast Filippo Nova (Doc)

Videomaker Luca Gazzaniga
Aiuto tecnico Luca Masiero



© 2024, Unscripted Creative Studio. All Rights Reserved. This material is the exclusive property of Unscripted Creative Studio and is intended solely for the use of its personnel. Distribution to unauthorized persons or reproduction, in whole or in part, without written consent of Unscripted Creative Studio is strictly prohibited.

Viaggio nel tempo® è uno spettacolo teatrale destinato ad un pubblico di **studenti delle scuole dell'infanzia**.

Tematiche: tempo, viaggio nel tempo, scienza, epoche storiche e linguaggio ed esplorazione.

Attraverso la magia del teatro, gli studenti avranno la possibilità non solo di **vedere lo spettacolo** ma, soprattutto, di **fare un viaggio nel tempo e di immergersi in sfide preistoriche.**

LA TRAMA

Doc, uno scienziato eccentrico e un po' stravagante, invita un gruppo di bambini nel suo laboratorio per mostrare loro le sue incredibili invenzioni. Tuttavia, i bambini, invece di rimanere colpiti, ridono e non prendono sul serio il suo lavoro. Per stimolare la loro curiosità, Doc lancia una sfida: chiede loro di progettare invenzioni che potrebbero davvero cambiare il mondo.

Il giorno successivo, i bambini tornano entusiasti con le loro idee, e Doc, impressionato dalla loro creatività, decide di sorprenderli a sua volta. Svela così la sua invenzione più straordinaria: una vecchia radio che, girando le manopole, si trasforma in una macchina del tempo. All'inizio i bambini sono scettici, ma accettano di provarla.

Tuttavia, qualcosa va storto: la macchina si guasta e, mentre Doc resta nel laboratorio, i bambini vengono catapultati nella Preistoria. Soli in un mondo selvaggio, i bambini ricevono un messaggio audio da Doc, che li rassicura e spiega loro come tornare indietro. Per riparare la macchina del tempo, devono trovare tre elementi fondamentali: ingranaggi nascosti tra ossa e pietre, un codice segreto inciso nelle caverne e un carburante speciale legato al potere del vulcano.

Guidati da un'antica mappa inviata da Doc, affrontano diverse prove: scavano per recuperare gli ingranaggi, decifrano misteriosi simboli rupestri per ottenere il codice e cercano un modo per ottenere il carburante. Tuttavia, devono anche conquistare la fiducia di un gruppo di cavernicoli, che all'inizio li vedono come intrusi. Solo offrendo loro doni e dimostrando ingegno riescono a ottenere il loro aiuto. Nella sfida finale, i bambini costruiscono un piccolo vulcano per generare l'energia necessaria al viaggio di ritorno. Con tutto il necessario, riescono a riattivare la macchina del tempo e, tra emozione e suspence, tornano finalmente nel presente.

Doc li accoglie con entusiasmo e insieme riflettono sull'avventura vissuta, comprendendo quanto l'ingegno e la determinazione possano fare la differenza e come le invenzioni abbiano il potere di cambiare la storia e il futuro.

DIDATTICA

GIORNO 1

1 *Il primo video introduce il personaggio di Doc e del suo laboratorio.*

2 **Laboratorio 1 I Il laboratorio di Doc, lo scienziato pazzo**

Il docente guida i bambini a riflettere sull'idea di scienza, invenzioni e idee che possono cambiare la propria quotidianità e quella degli altri.

GIORNO 2

3 **Laboratorio 2 I Un'invenzione molto particolare**

I bambini sono chiamati a diventare loro stessi dei veri e propri inventori!
Materiali richiesti: fogli, pennarelli, matite, materiali di riciclo, das, colla e altro.

4 *Doc accoglie i piccoli inventori e condivide con loro la sua ultima trovata… la macchina del tempo!*

GIORNO 3

5 **Laboratorio 3 I Il viaggio nel tempo**

I bambini sono invitati a esplorare il concetto di tempo e a immaginare l'emozionante possibilità di viaggiare attraverso le epoche. Se potessero partire per un'avventura nel passato o nel futuro, dove vorrebbero andare? Cosa sognerebbero di scoprire?

6 *Qualcosa è andato storto durante il viaggio nel tempo: Doc scopre di essere rimasto nel laboratorio mentre i suoi piccoli allievi sono finiti… nella preistoria!*

GIORNO 4

7 *Doc riesce a stabilire un contatto e spiega che la macchina del tempo è rotta e solo i bambini possono trovare i pezzi.*

8 **Laboratorio 4 I Alla ricerca degli ingranaggi perduti**

Il docente invita i bambini a cercare i primi pezzi mancanti: gli ingranaggi!
Materiali richiesti: Grandi contenitori, farina di mais (o altro materiale simile alla sabbia), spatole per cercare gli oggetti, oggetti vari (rondelle di plastica, viti, rotelline, pezzi di legno, tessuti, pietre lisce, piccole foglie secche), supporti di cartone o legno per fissare e unire i pezzi degli ingranaggi.

GIORNO 5

9 **Laboratorio 5 I Il codice segreto delle incisioni rupestri**

I bambini sono chiamati a decifrare un codice segreto da alcune particolari incisioni rupestri.

GIORNO 6

10 *Doc riesce a stabilire un contatto e spiega che manca solo un ultimo pezzo: il carburante!*

11 **Laboratorio 6 I Manufatti in cambio di carburante**

I bambini dovranno creare dei regali da donare ai primitivi, in cambio del segreto per un carburante esplosivo. Materiali richiesti: bastoncini di legno, fili o elastici, carta, creta, das, foglie, rami, pennarelli e altro (facoltativo).

GIORNO 7

12 **Laboratorio 7 I Ritorno al presente**

Il docente dovrà tentare diverse combinazioni tra quelle proposte dai primitivi per per creare il carburante che li riporti al presente. Materiali richiesti: Acqua, bicarbonato di sodio, aceto, sale, limone e 4 contenitori.

13 *Doc riesce a comunicare via radio che, grazie a questi esperimenti, tutto è finalmente pronto!*

14 *Dopo un viaggio di ritorno al presente un po' turbolento, Doc riaccoglie i piccoli viaggiatori nel suo laboratorio.*

NOLEGGIO

È possibile noleggiare Viaggio nel tempo® direttamente sulla piattaforma *Entr'acte* (ente-acte.it).

Il prezzo è da considerarsi per la singola classe ed è comprensivo di spettacolo teatrale e materiali didattici. Il noleggio è valido 30 giorni a partire dalla ricezione dell'avvenuto pagamento (le tempistiche possono cambiare a seconda della modalità scelta).

NOLEGGIO SINGOLO SPETTACOLO

Noleggio del singolo spettacolo e relativo materiale didattico dedicato, fruibile da una singola classe per un periodo di tempo limitato di 30 giorni dall'inizio della visione.

VISA mastercard BONIFICO BANCARIO PayPal

NOLEGGIO
PACCHETTI SPETTACOLI

Noleggio di un pacchetto di due o più spettacoli e relativi materiali didattici dedicati, fruibile per un periodo di tempo limitato di dall'inizio della visione.

VISA mastercard BONIFICO BANCARIO PayPal

MEMBERSHIP
DEDICATA
ALLE SCUOLE

Membership di un anno dedicata ai dirigenti scolastici che vogliono mettere a disposizione dei docenti del proprio Istituto gli spettacoli e relativi materiali didattici della piattaforma.

VISA mastercard BONIFICO BANCARIO PayPal

FAQs

Per quali classi è adatta l'attività?

Lo spettacolo e le relative attività sono pensate per gli studenti delle scuole dell'infanzia.

A quante classi è destinato il noleggio di Viaggio nel tempo®?

Il noleggio e la conseguente fruizione dello spettacolo e dei materiali didattici è pensata e destinata esclusivamente ad una classe per volta.

Quanto tempo dura il noleggio?

Il noleggio dello spettacolo e dei relativi materiali didattici ha una durata di 30 giorni consecutivi, a partire dal momento dell'avvenuta ricezione di pagamento (immediata per pagamenti con Paypal, circa due giorni lavorativi per pagamenti tramite bonifico). Allo scadere dei 30 giorni, decade il diritto di accesso allo spettacolo e ai materiali.

Quanto dura lo spettacolo e i laboratori?

Lo spettacolo e le relative attività didattiche sono pensate per essere svolte in 7 o più giornate. L'organizzazione di ciascuna è libera e a completa discrezione dell'insegnante, anche a seconda di quella che è la risposta degli studenti.

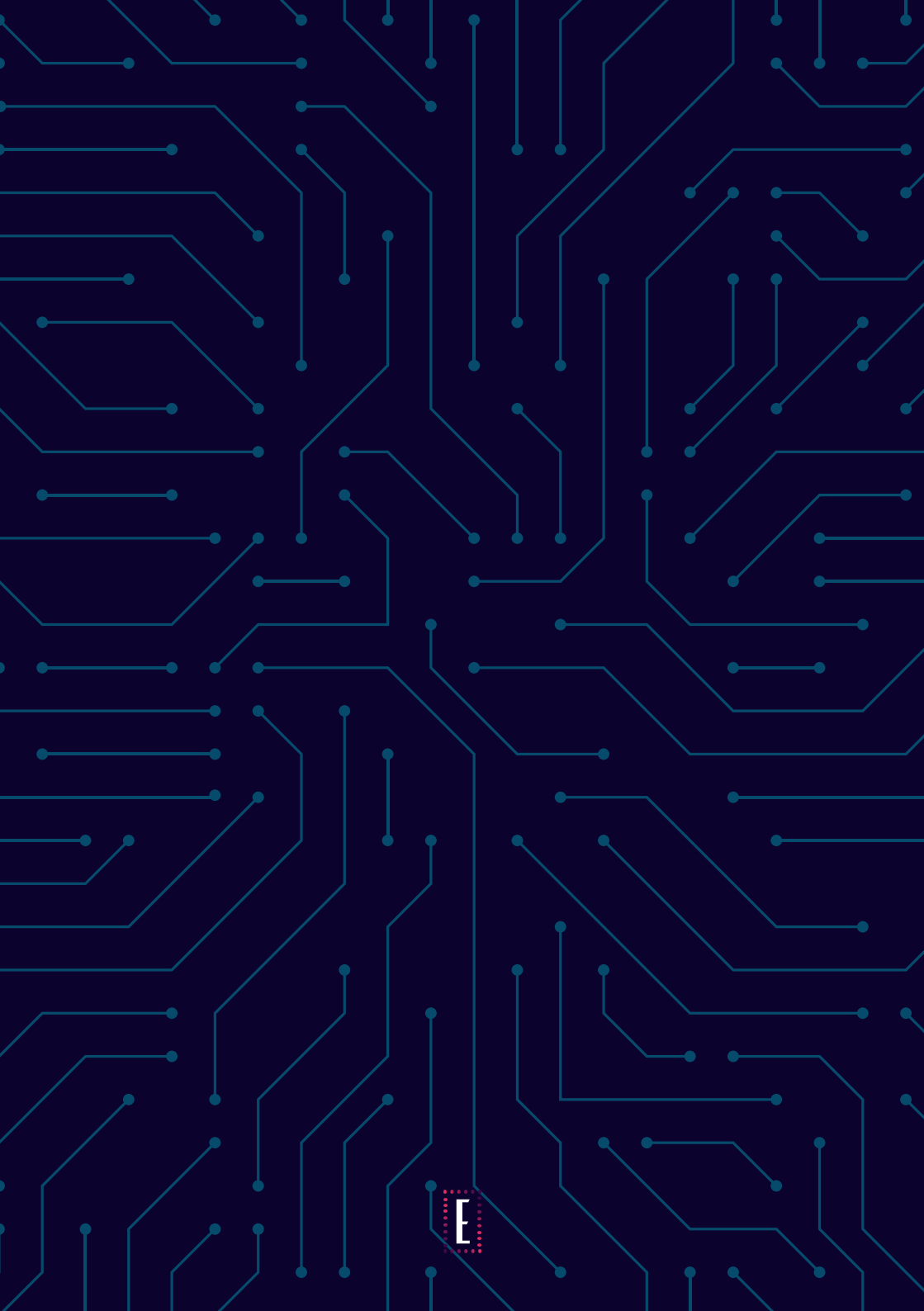
Devo procurarmi del materiale per i laboratori?

Tutti i materiali necessari sono visibili nelle anteprime della sezione "argomenti".

È consentito scaricare o condividere lo spettacolo e i materiali?

No, gli spettacoli e i materiali didattici sono protetti dal diritto d'autore e possono essere utilizzati esclusivamente online e solo per scopi didattici all'interno della classe durante il periodo previsto per il noleggio. Qualsiasi uso improprio è vietato.

VIAGGIO NEL TEMPO®

Viaggio nel tempo® è uno degli **spettacoli teatrali**, destinati ad un pubblico di studenti delle **scuole dell'infanzia**.

Noleggiabile singolarmente o in pacchetto, gli altri spettacoli sono: