**“Gioco dell’oca” versione 1.1**

Sceneggiatura (proposta di Stefano Ferrari)

**Scena 1:**

Il gruppo 1 di ragazzi (vedi scelta 1) sta camminando (vedi scelta 2).

Si fermano. Davanti a loro ci sono due persone (vedi scelta 3): una ha in mano dei vestiti di un tipo A (vedi scelta 4), l’altra dei vestiti di un altro tipo (Tipo B).

I ragazzi (coppia o gruppo) sembrano attratti dai vestiti di tipo A, ma inspiegabilmente prendono i vestiti B.

**Scena 2:**

I ragazzi del gruppo 1 camminano indossando i vestiti di tipo B. Incrociano i ragazzi del gruppo 2 che indossano vestiti di tipo A. I due gruppi si guardano un po’ sorpresi.

Il gruppo 1 prosegue il suo cammino e si ferma davanti a due entrate, A e B (scelta 5). L’entrata A ha dei simboli legati al lavoro, l’entrata B dei simboli legati allo studio (scelta 6). Questa volta alcuni vanno spontaneamente verso un’entrata e altri verso l’altra.

**Scena 3 (di rottura):**

Vediamo il dettaglio di una mano che su un tavolo lancia qualcosa (non sappiamo ancora cosa, scopriremo essere dei dadi)

**Scena 4:**

Quelli che stavano entrando nell’entrata B cambiano direzione e vanno nella A. Quelli che stavano entrando nell’entrata A … (scelta 7). Il loro viso ci mostra (scelta 8)

**Continuazione:**

Ci saranno altri momenti in cui ci si ferma davanti ad una scelta (scelta 9). Le persone vengono sempre più guidate. Alla fine capiremo che quelle mani della scena 3 lanciavano dei dadi. Capiremo che si tratta di un gioco dove le persone vengono guidate dal risultato dei dati. Ma alla fine ci sarà qualcuno o qualcosa che farà “rompere” il gioco (scelta 10)?

**Scelte da fare**

scelta 1:

Sono una coppia o un gruppo? Che tipo di coppia o gruppo? Se gruppo, quanti sono (anche in base al numero di attori), quante ragazze, quanti ragazzi. Perché si ritrovano assieme a camminare? (finita la scuola, altre ragioni)

scelta 2:

Dove sta camminando? Con quale spirito (sono felici, tristi, silenziosi, …)?

scelta 3:

Chi sono queste persone e come sono (eleganti, mascherate, in piedi o sedute su qualcosa, ecc.)?

scelta 4:

Quali tipi di vestiti? Semplicemente diversi per colore o altro?

scelta 5:

Quale tipo di entrate? Si tratta di porte, di linee disegnate per terra o altro?

scelta 6:

Quali simboli (chiave inglese, forbici, … per il lavoro / libri, computer, … per lo studio)? Simboli che mettiamo in scena in che modo (disegni, oggetti concreti, foto)?

scelta 7:

Cosa fanno quelli che stavano spontaneamente entrando nella A? Cambiano direzione e vanno nella B oppure entrano anche loro nella A così che il gruppo 1 rimane sempre unito indirizzato verso le stesse scelte?

scelta 8:

Cosa ci mostra il loro viso? Dolore, assenza di sentimenti, con un sorriso ebete, …?

scelta 9:

Quali sono le prossime scelte? Se le prime due rappresentano l’abbigliamento e poi la scelta a fine scuola, cosa rappresentano le prossime?

scelta 10:

Cosa o chi farà “rompere” il gioco? In che modo? Lanciando quale messaggio allo spettatore?