

GRUPPO 1 - CENERENTOLA

La storia ha inizio quando Cenerentola, bimba rimasta orfana di entrambi i genitori, si trova a dover vivere con la matrigna e le due sorellastre: Anastasia e Genoveffa.

La donna si dimostra tutt'altro che amorevole e generosa con la bambina, costringendola a svolgere tutte le mansioni domestiche e viziando al contrario le dispettose figlie.

Cenerentola, nonostante la solitudine, cresce generosa e spensierata, sognando ad occhi aperti il giorno in cui troverà il suo principe azzurro e condividendo i suoi progetti con alcuni animaletti che le sono vicini.

Un bel giorno arriva a casa della matrigna la comunicazione che il Re ha indetto un ballo per tutte le ragazze del Regno, con lo scopo di trovare una principessa per suo figlio, ancora scapolo. Per Cenerentola è l'occasione ideale di conoscere un vero principe, ma la matrigna le accorda il permesso di andare al ballo solo e soltanto nel caso in cui riesca a sbrigare una mole enorme di faccende.

Grazie all'aiuto dei suoi amici animaletti, la ragazza finisce in tempo tutti i lavori, ma pronta a uscire la matrigna si rimangia la promessa e le sorellastre le distruggono il vestito.

Rimasta sola Cenerentola si dispera e scoppia in lacrime, ma sono proprio queste a richiamare la Fata Smemorina che con la sua magia trasforma una zucca in carrozza, due topini in cavalli bianchi, un cavallo diventa cocchiere e un cane un perfetto lacchè; la fata poi dona a Cenerentola un vestito bellissimo.

Prima di farla correre al ballo però, le dice che l'incantesimo scomparirà con lo scoccare della mezzanotte.

Appena giunta al castello, il Principe annoiato nota Cenerentola e subito la invita a ballare; il tempo passa velocemente e a pochi minuti da mezzanotte la fanciulla deve scappare via di corsa prima che la magia svanisca. Nella fretta della fuga però perde una scarpetta di cristallo.

Il Principe, deciso a trovare la ragazza di cui è ormai perduto innamorado, invia il granduca nelle case di tutto il regno per far provare la scarpetta di cristallo a tutte le ragazze; colei alla quale calzerà perfettamente diventerà sua moglie.

Giunto a casa della matrigna, questa fa rinchiodare Cenerentola in uno sgabuzzino, ma con l'aiuto dei suoi amici animaletti viene liberata; le sorellastre per invidia riescono a mandare in mille pezzi la scarpetta ma Cenerentola ha conservato l'altra, la prova e vedendo che le calza a pennello, il granduca la porta al castello.

Cenerentola sposa il principe e il suo sogno diventa realtà.

GRUPPO 2 - MIA MADRE, L'OCA

Una principessina all'età di quindici anni si punge con un arcolaio e, grazie alla magia di una fata buona, non muore, come le era stato predetto nel giorno del battesimo da una fata cattiva, ma dorme per cento anni, insieme a tutto il regno... I cortigiani danzano lentamente, prima di addormentarsi anch'essi. È proprio durante questo lungo sonno che la principessa 'sogna' immagini, flash back di altre fiabe...

Definizione del termine "arcolaio":

L'arcolaio è uno strumento semplice che viene utilizzato per dipanare le matasse. È simile ad un aspo, da cui differisce per l'uso; l'arcolaio serve per disfare le matasse mentre l'aspo per costruirle.



GRUPPO 3 - BABAR, L'ELEFANTINO

L'elefantino Babar è un personaggio che tutti i bambini devono conoscere. Nato in Francia nel 1931 dalla fantasia della moglie di Jean de Brunhoff (Cecile), è presto diventato un celebre eroe protagonista di tante avventure. La signora Cecile inventò le storie di Babar di sera in sera, raccontandole ai suoi bambini per farli addormentare sereni.

La nascita di Babar è segnata da una tragedia, la sua mamma infatti viene brutalmente uccisa da un cacciatore e il piccolo elefantino si trova costretto ad abbandonare precipitosamente la foresta placida e lussureggiante che lo accoglieva in una fuga precipitosa verso la salvezza. Babar arriverà in città, in una Parigi di inizio secolo tanto elegante, quanto austera.

«“Come sono vestiti bene... Anche a me piacerebbe indossare un bel vestito” pensa. Per un colpo di fortuna, una signora anziana che ama gli elefanti si rende conto che Babar desidera un vestito elegante, e dato che le piace aiutare gli altri, gli consegna il suo portamonete».

Babar incomincerà così la sua trasformazione da quadrupede a bipede ben vestito ed istruito. La signora anziana diverrà la sua amica più fidata, anche dopo il ritorno al regno degli elefanti.

Da lì in avanti le avventure di Babar e di Celeste, che diventerà sua moglie, si intrecciano con luoghi e personaggi tra i più fantasiosi. Tra matrimoni, guerre, feste, viaggi, rapimenti, quello che queste storie preservano è la categoria della possibilità, che i bambini mantengono naturalmente aperta. Non c'è stonatura e nessuno stupore nel vedere un elefante sciare elegantemente per le piste innevate in Svizzera, così come vivere la sua vita nella foresta. Si ride per il petardo legato alla coda del rinoceronte prepotente e si tiene il fiato sospeso quando la balena si dimentica di Babar e Celeste su uno scoglio in mezzo al mare.

GRUPPO 4 - PIERINO E IL LUPO

La storia di *Pierino e il Lupo* è molto semplice: Pierino esce dal cancello del giardino di casa sfuggendo al controllo del nonno. E' una splendida giornata e un uccellino allegro e cinguettante si unisce a Pierino. Anche un'anatra li segue con passo dondolante dirigendosi verso lo stagno per farsi una bella nuotata. L'uccellino rimprovera all'anatra di essere un uccello anomalo perchè non sa volare. L'anatra ribatte accusando l'uccellino di non saper nuotare. Mentre i due bisticciano, arriva un gatto e Pierino lo nota. Il gatto vorrebbe approfittare della lite tra uccellino e anatra per mangiarsi uno dei due. Ma Pierino avvisa i due amici: "attenti al gatto!". L'uccellino vola via e l'anatra si salva perchè ai gatti, si sa, l'acqua non piace.

Arriva il nonno, tutto arrabbiato perchè Pierino gli ha disobbedito: "Pierino! Questo è un posto pericoloso! Il lupo potrebbe arrivare da un momento all'altro!" e trascina Pierino a casa. Appena in tempo... ecco arrivare il lupo vicino ai tre animali rimasti. il gatto, non appena se ne accorge, si arrampica lesto su un albero. L'uccellino vola su un ramo e l'anatra fugge a riva: grave errore! L'anatra è un animale assai lento nella corsa e basta poco al lupo per raggiungerla e divorarla in un sol boccone. Povera anatra!

Pierino, dal cancello, guardava tutto quello che stava accadendo. Decide di intervenire: prende una corda e si arrampica su un ramo di un albero. Poi chiede all'uccellino di svolazzare vicino al muso del lupo stando attento a non farsi prendere. Pierino fa calare la corda dal ramo dopo aver fatto un bel nodo scorsoio e acciuffa il lupo per la coda. Proprio in quel momento, arrivano i cacciatori che sparano in continuazione. "Smettetela!" urla Pierino! "Il lupo è già in trappola! Aiutateci a portarlo allo zoo". E così la storia si conclude con una marcia trionfale: in testa il gatto, poi Pierino, l'uccellino, il nonno e i cacciatori con il lupo... e l'anatra? Poverina! si sente starnazzare dalla pancia del lupo perchè nella foga l'aveva inghiottita viva!

La particolarità di questa Favola musicale è che ad ogni personaggio è associato uno strumento musicale. Questo consente ai bambini di riconoscere i timbri dei vari strumenti utilizzati, tutti presenti in qualsiasi orchestra:

Pierino è rappresentato dagli ARCHI: violino, viola, violoncello, contrabbasso

L'uccellino dal FLAUTO

L'anatra dall'OBOE

Il gatto dal CLARINETTO

Il nonno dal FAGOTTO

Il lupo dai CORNI

I cacciatori dai LEGNI

Gli spari dei cacciatori dai TIMPANI