

Un tè... pazzo!

Davanti alla casa, a un tavolo sotto un albero, la Lepre Marzolina e il Cappellaio stavano prendendo il tè: **in mezzo a loro c'era un Ghiro profondamente addormentato, sul quale gli altri due poggiavano i gomiti usandolo come un cuscino e chiacchierandogli sopra la testa ...**

La tavola era spaziosa, ma i tre se ne stavano ammassati in un angolo, uno a ridosso dell'altro.

Non c'è posto! Non c'è posto!- gridarono forte, quando videro arrivare Alice.

C'è un sacco di posto!- ribatté Alice indignata; e si accomodò in una spaziosa sedia a braccioli a un capo del tavolo.

Vuoi del vino? - la incoraggiò la Lepre Marzolina in tono invitante.

Alice percorse tutto il tavolo con gli occhi, ma non vide altro che tè.

- Non vedo alcun vino, - osservò.

Infatti non ce n'è, - confermò la Lepre Marzolina.

In tal caso non è stato molto educato, da parte tua, offrirmelo, - rispose Alice risentita.

Nemmeno da parte tua è stato molto educato sederti senza essere invitata, - disse la Lepre Marzolina.

Non sapevo che la tavola fosse tutta vostra, - disse Alice: - è apparecchiata per molte più persone che per tre.

Dovresti farti tagliare i capelli, - disse il Cappellaio.

Aveva continuato a guardarla per un po' di tempo con gran curiosità e questa era la sua prima osservazione.

E tu dovresti imparare a non fare osservazioni personali, - rispose Alice in tono alquanto sostenuto, - non sta affatto bene.

Il Cappellaio spalancò gli occhi a quelle parole; ma tutto quello che disse fu: - Perché un corvo è come uno scrittoio?



Il Cappellaio Matto e la Lepre Marzolina non seguono le regole della buona educazione e di cortesia, cioè il Galateo.

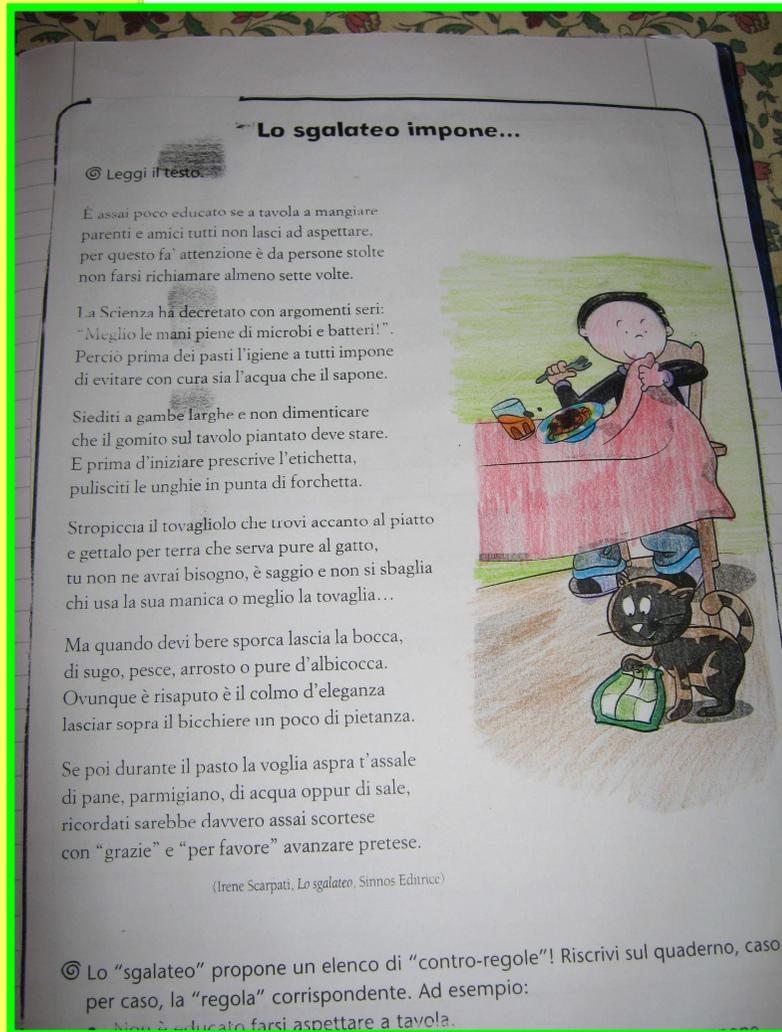
“Si comportano in modo maleducato, dicono cose senza senso, perdono il loro tempo in cose inutili”.

Galateo: le regole della buona educazione e della convivenza.

Sinonimi: buone maniere, etichetta, bon ton, garbo, forma.

Contrari: cafoneria, maleducazione, scortesia, inciviltà, villania.

Lo Sgalateo Il Galateo a tavola



Non è educato farsi aspettare a tavola.

Prima di ogni pasto è raccomandabile lavarsi le mani con acqua e sapone.

Sedersi in modo composto e non appoggiare i gomiti sul tavolo.

Non giocare con le posate.

Non stropicciare il tovagliolo. Pulirsi solo con il tovagliolo.

Pulirsi la bocca prima di bere.

Chiedere "per favore" quando si vuole qualcosa e poi ringraziare.

Un tè... pazzo!

È sfasato di due giorni! – sospirò il Cappellaio. – **Te l'avevo detto che il burro non andava bene!** – aggiunse, lanciando un'occhiata furiosa alla Lepre Marzolina. - **Non avresti dovuto spalmarci il burro col coltello del pane!**

La Lepre Marzolina afferrò l'orologio e lo guardò cupa, quindi lo immerse nella sua tazza di tè e tornò ad osservarlo.

Che orologio buffo! – osservò. – Dice il giorno del mese ma non dice le ore!

Perché dovrebbe? – borbottò il Cappellaio.

Alice si sentì terribilmente confusa.

Hai già risolto l'indovinello? – chiese di nuovo il Cappellaio ad Alice.

No, ci rinuncio, - rispose Alice. – Qual è la risposta?

Non ne ho la minima idea, - disse il Cappellaio.

Nemmeno io, - gli fece eco la Lepre Marzolina.

Alice sospirò seccata.

Penso che potreste impiegare meglio il vostro tempo, - che sciupandolo a formulare indovinelli senza risposta.



Se tu conoscessi il Tempo bene quanto lo conosco io, - fece il Cappellaio, - non ne parleresti così.

Lui è una persona ... Se tu fossi in buoni rapporti con il Tempo, lui farebbe di tutto per accontentarti.

Per esempio, metti che fossero le nove in punto della mattina, giusto il tempo di iniziare le lezioni. Basterebbe che gli sussurrassi il tuo desiderio, e in un batter d'occhio la lancetta si sposterebbe sull'una e mezzo: l'ora del pranzo!

Sarebbe grandioso, certamente, - disse Alice pensierosa. - Ma allora ... non avrei affatto appetito, non trovi?

Non all'inizio, magari, - disse il Cappellaio: - ma potresti far durare l'una e mezzo finché ti piace.

È così che fai tu? - chiese Alice.

Sì - rispose il Cappellaio. - Fino a che io e il Tempo non abbiamo litigato, al gran concerto della Regina di Cuori.

Da quella volta - proseguì il Cappellaio in tono dolente - non ha più fatto quello che gli chiedo!

Sta sempre fermo sulle sei in punto, ormai.

È per questa la ragione per cui si danno tutti questi tè, qui? - chiese.

Sì, è proprio questa, - rispose il Cappellaio con un sospiro:

- E' sempre l'ora del tè, e tra un tè e l'altro non abbiamo nemmeno il tempo di lavare le tazze.

**I due personaggi sono
matti e maleducati**

**Non rispettano le regole
dell'igiene, dello stare a
tavola e della buona
conversazione.**

**Non seguono le regole
della buona educazione
e di convivenza e cioè il
Galateo.**

**All'inizio mi divertirei
ma poi mi annoierei
tanto!**

**Si comportano in modo
maleducato, dicono
cose senza senso,
perdono il loro tempo.**

**Non seguono le regole
dell'ospitalità e della
convivenza.**

Alice entra nel meraviglioso giardino... racconta...

Mentre camminava nel bosco, Alice notò che in uno degli alberi si apriva una porta.

“Questo è davvero sorprendente!” pensò. “Sarà meglio che mi ci infili al più presto!. E vi entrò.

Alice entrò e sentì un rumore abbastanza familiare: un ruscello che scorreva.

Il giardino era deserto, si sentiva il rumore del ruscello e di pochi fringuelli. **C’era un profumo di un frutto tropicale. Lo vide e lo assaggiò. Era di sapore simile all’ananasso; ad Alice piacque e lo finì in quattro e quattr’otto. Continuando su un piccolo sentiero vide un bellissimo castello ma non poté entrare;** fece dietrofront e continuò a passeggiare per il giardino.

Ad un certo punto vide un uomo che se ne stava tutto rannicchiato sotto un albero e gli chiese:

“Come si fa ad entrare nel castello?” **Gli rispose sgarbatamente l’uomo:” HIC... bisogna essere moolto piccoli peer paassareee... Hic.. sotto il portooone!”**. Poi riprese: **“Però--- devi... hic... trovare la soluzione ... allora... come mai il giorno... hic... è come la notte? Hic!”** Alice rimase di stucco: **“Tutti questi indovinelli sono proprio cretini!”** disse adirata. **Era la goccia che fece traboccare il vaso ed esclamò: “Al diavolo, in questo paese di matti qualcuno avrà cuore di me e mi aiuterà”**. E con questo si diresse verso il castello;

arrivata sotto il portone le guardie urlarono: “Chi va là?” Alice fissò le guardie; erano un misto tra prussiani, guardie della regina inglese e napoleonici. Non dandogli neanche il tempo per guardare più a fondo dissero:

“Come mai il giorno è come la notte?” Alice riflettè qualche secondo e poi rispose: “Perché hanno tutte e due un astro più grande”. Le guardie aprirono il portone e avvertirono il re. Il re le disse: “Se vuoi proseguire oltre il castello devi vincere contro di me a tennis. Iniziò la partita; Alice aveva giocato solo una volta ma vinse. Il re le disse: “Se vuoi continuare il cammino andrai dalla regina e giocherai a croquet e dopo andrai dalla duchessa e giocherai a pelota. Detto questo il re aprì il portone e Alice continuò il suo viaggio.

La regina di cuori

La regina è una donna maleducata. Infatti quando chiede al fante chi è Alice il fante si limita ad inchinarsi e la regina gli dà dell'idiota.

La regina inoltre è molto autoritaria perché usa solo l'imperativo.

Con la regina Alice si comporta rispondendo perché non capisce i comandi senza spiegazione e le sembrano troppo presuntuosi.

Paolo

La regina di cuori è maleducata perché dice al fante di cuori "idiota" quando si inchina; è minacciosa perché ogni volta che qualcuno fa qualcosa che non va bene dice di tagliargli la testa; è autoritaria perché può comandare e se ne approfitta, è perfida e molto cattiva; è isterica perché si arrabbia spesso e senza motivo; è senza cuore perché non ha rispetto per nessuno, dà comandi secchi senza spiegazione. Quando Alice le risponde è perché non capisce quello che le dice. All'inizio Alice si comporta bene, poi le risponde in modo un po' sgarbato perché la regina è la regina e bisogna risponderle bene però ogni tanto qualche parola sgarbata può scappare. Sara

La regina di cuori è una donna senza cuore perché non pensa per esempio ai giardinieri che hanno fatto un piccolo sbaglio e hanno cercato in tutti i modi di rimediare; in fondo piantare rose bianche invece che rosse non è un grave sbaglio. Alla fine questa perfida donna arriverà a tagliare la testa anche al re.

Caterina

Alice risponde alla regina anche perché ormai non ha più paura; infatti ha capito che quei personaggi sono tutti pazzi.

Anna

Un gioco senza regole

Leggi il brano e completa

“I partecipanti giocavano tutti assieme, senza darsi alcun turno, litigando tutto il tempo e contendendosi i porcospini. Dopo pochissimo tempo la Regina era già montata su tutte le furie e pestava i piedi a destra e a manca gridando: “Decapitateli!” o “Decapitatela!” circa una volta a I minuto.”

Nome del gioco: CROQUET DELLA REGINA

Dove si svolge: su un prato

Occorrente: porcospini e fenicotteri vivi; soldati/carte piegati ad archetto

Regole e svolgimento: si deve cercare di colpire il riccio/palla con la mazza/fenicottero e far passare il riccio sotto i soldati/archetto (Ciò però non è possibile perché tutto si muove in continuazione). Non ci sono turni. Il gioco non si può svolgere.



Leggi e inserisci i titoli al posto giusto

OCCORRENTE- PARTECIPANTI -REGOLE E SVOLGIMENTO-

CHI VINCE

LE REGOLE DEL CROQUET

Il Croquet viene giocato con quattro palle, Blu e Nero contro Rosso e Giallo, su un campo contenente sei archetti ed un picchetto centrale, detto peg. Ogni giocatore ha inoltre a disposizione una mazza.

Si può giocare in singolare o in doppio; in questo caso ogni giocatore della coppia giocherà con una palla per tutta la partita.

Il gioco del Croquet è una “battaglia tattica” in cui ogni giocatore manovra sia le proprie palle che quelle dell'avversario in modo da segnare punti e, allo stesso tempo, ridurre le possibilità dell'avversario di fare altrettanto.

Scopo del gioco è quello di segnare dei punti facendo passare una palla colpita da una mazza sotto delle porte-archetto disposte a formare un percorso, al termine del quale si deve colpire il picchetto (peg) posto al centro del campo. Per ogni archetto attraversato viene attribuito un punto. Il punto è segnato sia che la palla venga colpita direttamente dal giocatore che da un'altra palla.

I giocatori hanno diritto a turni alternati. Un turno consiste in un solo tiro, ma si possono guadagnare tiri extra...

La partita viene vinta da chi per primo conclude il percorso con entrambe le palle a disposizione, oppure da chi segna il maggior numero di punti in un tempo concordato

Il Gioco dell'oca del Paese delle Meraviglie

OCCORRENTE: un grande tabellone con il percorso da seguire; tante pedine quanti sono i giocatori; due dadi.

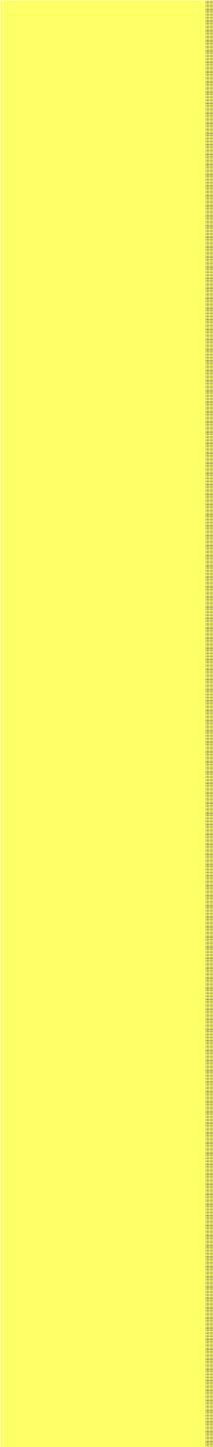
PARTECIPANTI: da 2 a 23 (quanti sono i bambini della classe).
Variante: a squadre.

SCOPO DEL GIOCO: arrivare per primi alla casella finale.

REGOLE E SVOLGIMENTO: i giocatori lanciano i dadi a turno e avanzano di tante caselle quante sono indicate nei dadi. Quando un giocatore arriva in una casella “speciale” deve leggere la legenda ed eseguire ciò che è richiesto. A 6 caselle dalla fine si tira con un solo dado.

CHI VINCE: vince chi arriva per primo alla casella finale; è necessario arrivare sulla casella finale con un punteggio preciso.

Attenzione: alla casella n. 40 Alice si sveglia dal sogno. Hai vinto!!! Ora puoi scegliere: o esci dal gioco ... oppure ...



... riparti dal via
e ricomincia a sognare!!!

Dalla trasgressione ... alla necessità della regola

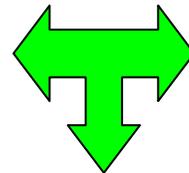


REGOLA non assoluta, ma relativa,
non statica, ma dinamica,
soggetta a trasformazioni, nel
rispetto sempre maggiore dei valori
universali dell'uomo

REGOLA talvolta imposta,
frutto
di autoritarismo

TRASGRESSIONE intesa
come espressione del
pensiero critico e
divergente

TRASGRESSIONE come
desiderio - bisogno
liberatorio e inconscio



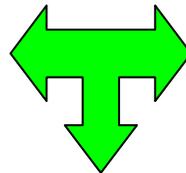
Costruttiva

Distruittiva

Dalla trasgressione ... alla necessità della regola

REGOLA non assoluta, ma relativa,
non statica, ma dinamica,
soggetta a trasformazioni,
nel rispetto sempre maggiore
dei valori
universali dell'uomo

TRASGRESSIONE intesa
come espressione del
pensiero critico e
divergente



Costruttiva

REGOLA talvolta imposta, frutto
di autoritarismo

TRASGRESSIONE come
desiderio - bisogno
liberatorio e inconscio

Distruttiva

