

Per un'efficace riuscita dell'evento, tutte le scuole, i gruppi o singoli che partecipano attivamente al flash mob sono invitati ad attenersi alle seguenti indicazioni.

Lo staff dell'evento sarà di supporto per il coordinamento delle diverse azioni sceniche.

Le azioni che dovranno compiere i **partecipanti** (studenti, insegnanti, ospiti delle comunità, ecc.) sono evidenziate in rosso.

ABBIGLIAMENTO

Indossare:

- Maglietta/top di colore **nero** o **bianco** o **rosso**, possibilmente senza scritte e/o marchi evidenti. All'interno dello stesso gruppo di partecipanti, per quanto possibile, cercare di assortire questi tre colori evitando che si determini una prevalenza cromatica.
- Pantaloni **jeans**

SCALETTA E AZIONI SCENICHE

Ore 10:45

Raduno

- Raduno dei partecipanti nello spiazzo della **passeggiata davanti a piazza Mazzini**.
- Ogni classe/gruppo/singolo dovrà **distribuirsi nello spiazzo in una posizione a piacere**.
- Il regista avrà in mano piatti metallici e uno degli attori un altoparlante. Vicino a loro sono disposti gli altri attori.
Gli attori sono riconoscibili dai vestiti neri su cui indossano cartelli a "sandwich" raffiguranti carte da gioco.

Ore 11:00

Flash mob

- I **partecipanti** (studenti, insegnanti, ospiti comunità, ecc.) al suono di un fischietto **cominciano a camminare liberamente** nello spazio sopraindicato.
- Quando il regista colpirà ripetutamente un piatto di metallo, **partecipanti** e attori **si fermano e restano completamente immobili** nella posizione in cui si trovano.
- Due nastri, su cui sono attaccate delle carte da gioco, saranno stesi per terra da due attori, andando a formare due linee che si estenderanno per circa 15 metri.
- Gli attori cominciano a urlare e ciascuno pronuncia una frase sul gioco d'azzardo.
Tutti gli attori insieme grideranno esclamando l'ultima frase: *E qui comincia il gioco!*
- Il regista colpirà di nuovo il piatto di metallo:
i partecipanti, insieme agli attori, **urlano, più volte, "PERDERE"**, cercando di farlo all'unisono seguendo il ritmo del piatto e della voce degli attori.
Poi i **partecipanti** **iniziano a muoversi verso gli attori**, che si saranno già allineati guardando in direzione sud verso il Caffè Margherita.
- **Alcuni dei partecipanti**, individuati e coordinati dallo staff, **raccogliono da terra il nastro** con appese le carte da gioco e **si accodano agli attori per seguire il corteo tenendo il nastro in mano**.
- Formazione del corteo (posizione di percorrenza in direzione del Caffè Margherita) nel seguente ordine:
 - Attori in testa
 - I partecipanti che tengono in mano il nastro si dispongono su due file indiane, uno dietro l'altro a un metro circa di distanza.
 - **Tutti gli altri partecipanti** **si accodano liberamente al corteo** cercando di mantenerne una forma compatta.

Partecipanti e attori, sempre all'unisono, ogni volta che il regista colpisce il piatto di metallo, **gridano: "PERDERE!"**

Ore 11:15

Parata

- Dall'altoparlante si avvia la musica (SUONI DI SLOT MACHINE) e il corteo inizia a muoversi lentamente verso il Caffè Margherita.
- **Partecipanti** e attori seguono il corteo.
- **Partecipanti** e attori, sempre all'unisono, ogni volta che il regista colpisce il piatto di metallo, **gridano: "PERDERE!"**

Ore 11:30

Performance

- Una volta arrivati davanti al Caffè Margherita, gli attori prendono i loro posti e **i partecipanti** al flash mob **si dispongono davanti agli attori in modo da formare il pubblico**