

Per carnevale la FOM ha proposto ogni anno un tema unico e diverso: quest'anno potrete sceglierne uno o "condire insieme" a piacere più temi di questi GRANDI GIOCHI ROBINSONIANI! Qui trovate alcune IDEE per un'animazione multipla.

I file dei singoli fascicoli sono scaricabili gratuitamente! (vedi Qr code sul retro).



IL SENSO DI UN GRANDE GIOCO

Che cosa hanno in comune i 49 Carnevali Ambrosiani che la FOM ha proposto dal 1976 ad oggi, e che cosa li caratterizza all'interno di giornate di festa e di divertimento così trasversali e inclusive che vanno ben oltre le mura oratoriane? Forse il carattere di rievocazione storico-umoristica di epoche passate, come il medioevo di 1300, o l'epoca liberty della PECHINO-PARIGI-MILANO, o le campagne napoleoniche di WATERLOO-OK? Forse no, perché dalla storia ci siamo invece palesemente allontanati quando ci siamo caputpati nel micronomero degli insetti (COLEOTTERI, STUPEOTTERI, BOMBOLONI) o dei fiori (FIORISATE DI PRIMAVERA), o ci siamo ritrovati in quello delle fiabe (C'ERA UNA VOLTA...) o del futuro (UFOM e 2001 ODISSEA NELL'OSPIZIO DELLO SPAZIO). O forse lo stretto riferimento all'attualità e a ricorrenze significative come quando abbiamo rappresentato non senza ironia il tema dell'Expo 2015, o 25 anni prima i mondiali del 1990 (GOOOOL)? Neanche quella fu la chiave esclusiva, poiché le strade della nostra diocesi furono attraversate da costumi e carri senza tempo come quello dei numeri (DIAMO I NUMERI) o dei colori (COLORIANDOLI).

Ciò che accomuna i nostri carnevali non è solo la fantasia di generazioni di collaboratori della FOM che da mezzo secolo li hanno ideati, ma la coscienza che il Carnevale è una straordinaria occasione per sperimentare l'efficacia educativa del Grande Gioco Robinsoniano e in generale dell'Animazione Educativa oratoriana, che nel carnevale trova una delle sue palestre e nell'Oratorio Estivo la sua manifestazione più estesa.

Cambiano i tempi, cambia anche il peso che la festa di carnevale ha nell'immaginario dei più giovani (che oggi magari aspettano più Halloween che il Sabato Grasso), cambia anche la platea e la fascia di età coinvolta, ma ciò che non cambia è il desiderio di mascherarsi, di lasciar spazio alla fantasia, di rievocare insieme mondi, epoche e visioni diverse. Ecco perché il tema del carnevale di quest'anno può spaziare in un catalogo di 49+1 proposte diverse: perché l'attenzione di chi vi partecipa, di chi lo organizza localmente e di chi vi assisterà sia focalizzata su quanto fa di esso un Grande Gioco, perché

IL GRANDE GIOCO È UN PERCORSO, NON SOLO UN EVENTO

La sua valenza educativa infatti si sviluppa molto più in là dei limiti temporali della sua festa finale, e trova nei laboratori di allestimento dei costumi, delle scenografie e dei carri e nella preparazione dei giochi e delle azioni di massa non soltanto una durata più estesa, ma una molteplicità di occasioni educative e di incontro tra generazioni diverse.

IL GRANDE GIOCO È UN CAMBIO DI PROSPETTIVA

Propone sempre uno sguardo talvolta critico, spesso anticonformista, sempre divertito e aperto a non banali interpretazioni sulle epoche storiche, sulla natura, su culture e costumi, suggerendo nell'uso dei materiali di recupero un atteggiamento consapevole e attento sui temi dello spreco e dello scarto.

IL GRANDE GIOCO È UNA OCCASIONE DI PARTECIPAZIONE

Supera la tendenza individualista della performance solitaria a favore di una messa in scena comunitaria, in cui anche il pubblico è coinvolto come parte attiva ed interlocutrice.

IL GRANDE GIOCO È UN GRANDE... "GIOCO DI SQUADRA"

In esso il gruppo animatori, coadiuvato da adulti disponibili e coscienti che "l'oratorio è dei più giovani", impara a giocare i propri talenti nei tre ambiti fondamentali dell'ideazione, della organizzazione e della realizzazione, fino alla verifica finale.

IL GRANDE GIOCO È ELASTICO

Infatti è talmente progettato e curato nel dettaglio da potersi permettere eccezioni last minute, variazioni ed elasticità che consentono a tutti di potervi partecipare.

Inserito redazionale nella
IL GAZZETTINO DELLA FOM n.9
del 15 dicembre 2024



Foglio di stampa nel mese di dicembre 2024 - Stampa Sady Francantoni - Milano



Facebook: @fomambrosiani
Instagram: @fomambrosiani
YouTube: FOM Ambrosiani

Fondazione Giuseppe per gli Oratori, Via Confalonieri, 5 - 20123 Milano
Tel. 02.5891.336 - Email: segreteria@fondazioneoratori.it - www.fondazioneoratori.it
Foglio di stampa nel mese di dicembre 2024 - Tipografia Sady Francantoni - Milano

Il tema del CARNEVALE AMBROSIANO DEI RAGAZZI 2025 spazierà in un ampio catalogo di ben 49 proposte diverse. REPLAY un'occasione per ricordare e rivivere tutti i carnevali della FOM!



3910 60288



COME IN UN SET

Come già ampiamente descritto nel fascicolo del grande gioco CIAK SI GIRA! (1991) e in quello dedicato ai CENTO E PIÙ ANNI DI CINEMA (1998), la possibilità di simulare l'allestimento di un set cinematografico può diventare un buon contenitore per diversi giochi in costume, feste e sfilate di carnevale, operando contemporaneamente su due distinti soggetti: da un lato la storia rappresentata (e quindi su una varietà di ambientazioni e personaggi estremamente varia e ampia, dal western allo storico, dal mitologico alla fantascienza, dal preistorico al fantasy... praticamente quasi tutti i temi sviluppati dalla FOM in 50 anni di carnevale), dall'altro la

ricostruzione delle dinamiche del set di ripresa cinematografica, con tutte le sue situazioni potenzialmente comiche. Questa duplicità di soggetti permette quindi di offrire differenti livelli di partecipazione, anche tenendo conto delle fasce di età coinvolte, che possono essere anche molto distanti tra loro: semplificando li divideremo in CAST (i soggetti ripresi) e CREW (la squadra di ripresa).

CAST Per quanto riguarda il cast e in generale il soggetto del film, tutto ovviamente varia a seconda del tema prescelto: pirati, cowboy, eroi greci avranno costumi specifici, e pure le scenografie, seppur minimali, ne saranno complemento imprescindibile.

• È bene a questo proposito privilegiare dove possibile luoghi reali particolarmente evocativi del tema: un castello cittadino può essere l'ambiente ideale per un Robin Hood, un centro storico ottocentesco l'ideale per gare di bicicli o auto d'epoca, uno stadio è il set per una rievocazione delle olimpiadi o di qualche altra competizione da "Momenti di Gloria". Ma bastano un paio di telai in compensato fissati ad una impalcatura o un trabatello per simulare un set di ripresa cinematografica di un film western.

• Nel cast sarà essenziale individuare i personaggi principali, cui affidare quelle due-tre battute delle scene che si intendono riprendere, e tutta una serie di personaggi di contorno e figuranti cui affidare semplici passaggi e azioni sceniche contestuali. Non è assolutamente necessario inventarsi chissà quale azione specifica: spesso sul set neppure chi ci lavora conosce l'intera trama del film di cui fa parte la scena che si sta girando! L'importante naturalmente è che succeda qualcosa di preciso e di concluso: una finta rissa al saloon, uno smascheramento durante un ballo, un pericolo imminente, il decollo di un'astronave megagalattica...

CREW Attorno al set si muoverà invece tutta la vera e propria animazione.

A tutti dovrà essere chiaro che si girerà una scena precisa, che dovrà essere ripresa più volte e magari da diversi punti di vista: tutto deve ruotare intorno ad essa.

- **Preparazione del set scenografico, degli arredi e degli oggetti di scena:** posizionano, poi spostano, sostituiscono, aggiungono su indicazioni dello scenografo accanto al regista
- **Allestimento dell'illuminotecnica:** per le scene all'aperto bastano grandi telai di lenzuola per ammorbidire le ombre generate dal sole o grandi lastre di polistirolo per riflettere la luce sul primo piano degli attori.
- **Direttore della fotografia dotato di esposimetro e coadiuvato da elettricisti, e tecnici** con diffusori, bandiere e pannelli schermanti la luce, ventilatori giganti.
- **Prove di ripresa audio:** (nella presa diretta i microfoni usano lunghe aste alla cui estremità sono applicati i microfoni, spesso ricoperti da antivevento (basta nel nostro caso un vecchio piumino per la polvere) collegati al tavolo della consolle audio, tutti dotati di grosse cuffie (anche antirumore vanno bene).
- **Rumoristi per effetti speciali** tipo sberle su cuscini in pelle, o mezza noci di cocco per gli zoccoli dei cavalli.
- **Operatori di ripresa dietro a cineprese giganti** (o telecamere, se il set è televisivo) magari posti su carrelli a loro volta manovrati lungo un percorso segnato a terra (anche un cameraman dentro un carrello della spesa prestato da un supermercato va benissimo!), oppure seduti su skateboard spinto a mano per riprese rasoterra.
- **La squadra di regia** con copioni, scalette, appunti e continue interloquenze tra regista (seduto) e attori... qui si può giocare sulle solite macchiette e luoghi comuni della storia del cinema (da "Singin in the Rain" a "Hollywood Party" e a tutte le filmografie disponibili...) e l'onnipresente ciakista pronto ad ogni scena.
- **Truccatori** che passano piumini e finta cipria a temperare nasi e fronti del cast, costumisti che corrono in scena per ultima cucitura e parrucchieri per "ultimissima" spazzolata prima del ciak (che viene continuamente interrotto).
- **Personale di sicurezza** per bloccare il "fan invadente" che implora un selfie con la protagonista, catering che distribuisce acqua e cracker... servizi di pulizia che riordinano il set dopo ogni ciak... tutta la crew ovviamente in maglietta nera (o dello stesso colore) con applicato il logo della produzione o col badge di riconoscimento (da creare ad hoc per l'occasione).

SI GIRA: MOTORE... CIAK... AZIONE

La ripresa di una scena ha una sua "ritualità" che si presta molto a sottolineature comiche. Tuttavia è anche un modo per dare una certa solennità a quanto si sta facendo, che non è solo una finta, ma potrebbe essere davvero ripreso (ormai si fanno lungometraggi persino con lo smartphone), per poi essere rivisto in seguito, magari durante una merenda insieme, comprese le inevitabili riprese di backstage. Le diverse fasi di preparazione potrebbero essere accompagnate dalla diffusione di colonne sonore di genere, fino al momento del ciak in cui l'audio è quello reale.

IL PUBBLICO è ovviamente presente come in molti set, ma invitato al silenzio appena iniziano le riprese. A tutti loro potrebbe essere distribuito il Qr-code dal quale potranno in seguito vedere il backstage e la scena stessa una volta girata e montata. Una parte del pubblico potrebbe essere coinvolta nella troupe che riprende e fotografa le diverse scene.



UN MULTIVERSO DI CARNEVALE

Quante risate abbiamo fatto e quanti coriandoli ci siamo tirati in questi anni, ma avreste mai immaginato che i singoli temi potessero interagire tra loro per creare una storia ancora più strampalata e divertente? Quest'anno, infatti, l'invito è di attingere ad una varietà di temi passati per divertirsi con costumi e animazioni senza tema. Come? Ad esempio, creando un multiverso a combinazione!

Può sembrare complicato ma con un po' di programmazione e qualche aiuto fantasioso il risultato siamo sicuri sarà... multifantastico!

Ecco, dunque, gli ingredienti per la buona riuscita di questa ricetta. Chi desidera avventurarsi per questa strada, a seconda di gusti personali, fattibilità dei costumi, disponibilità di materiale e tempo di preparazione, è invitato a scegliere due personaggi principali da due universi/temi carnevaleschi diversi e uno o più antagonisti da altri mondi, in modo da creare una storia che segua un canovaccio come questo: C'era una volta... PERSONAGGIO 1. Un giorno mentre passeggiava nel suo mondo (AMBIENTAZIONE 1) si imbatté in uno straniero, PERSONAGGIO 2, che chiedeva il suo aiuto per salvare gli abitanti del suo mondo (AMBIENTAZIONE 2). Insieme viaggiarono tra le dimensioni per sconfiggere il DISPETTOSO che aveva sottomesso gli abitanti costringendoli ad esibirsi in giochi e sfide. Dopo averlo osservato, PERSONAGGIO 1, con l'aiuto degli abitanti, riuscì a fermare il DISPETTOSO e a convincerlo a lasciarsi in pace.

"PERSONAGGIO 1 e 2" si possono interpretare o come singoli individui, o come gruppi, in modo da coinvolgere nella realizzazione dei costumi e nell'animazione più di una persona. Il gruppo vero e proprio sarà però

rappresentato dagli ABITANTI del pianeta/mondo invaso, ovvero il gruppo che si troverà a partecipare ai giochi pensati dal "dispettoso". Il divertimento starà nell'accostare personaggi e ambientazioni che non hanno nulla a che fare tra di loro, oltre che nell'animazione della giornata con i giochi e le sfide.

Questa animazione risulta più fattibile in un luogo chiuso dove è anche prevedibile che arriveranno ragazzi in maschera senza un tema specifico; i personaggi principali possono essere interpretati da educatori/animatori già preparati per la giornata di animazione e festa con un costume pensato precedentemente per l'occasione.

Ma facciamo un esempio pratico: Scegliamo PERSONAGGIO 1 da "Barra a dritta, verso l'isola del tesoro" (2013); il pirata Barbarera! Il PERSONAGGIO 2 lo peschiamo da "1994... MILIONI DI ANNI FA!" (1994) e chi se non un T-Rex in simil carne e ossa. E il DISPETTOSO di turno è un atleta delle "Olimpiadi Umoreistiche" (1978). La storia del nostro carnevale multiverso allora potrebbe svolgersi così: Il PIRATA BARBARERA saltava i mari del sud indisturbato quando all'improvviso UN ENORME SIMPATICO T-REX si materializzò di fronte alla sua nave chiedendo di viaggiare con lui nel tempo per salvare i suoi amici dinosauri da un ATLETA OLIMPIONICO IN DISGRAZIA che stava obbligando tutti i dinosauri a estenuanti gare e staffette. Il pirata si cimenta in una prova di abilità con l'atleta che viene sconfitto; il pirata convince l'atleta ad unirsi alle sue avventure solcando gli oceani e lasciare in pace i dinosauri.



La scelta dei personaggi è forse la questione più semplice. È infatti l'animazione la vera protagonista! Allora sarà importante scegliere dei giochi da fare ai ragazzi che possano essere gestibili in base alla quantità di persone presenti e alle tempistiche e gli spazi disponibili.

È inoltre di particolare importanza la narrazione fatta dalla storia, che quindi prevederà un speaker/narratore onnisciente che ad ogni passo ed evento spiegherà al pubblico cosa sta succedendo lasciando però spazio alla recitazione da parte dei personaggi. La parte "recitata" sarà però minima rispetto a quanto tempo prenderà quella di animazione, che invece deve essere il fulcro della giornata e del divertimento.

A seconda dell'ambientazione si possono scegliere giochi ad hoc in base al tema scelto, o semplicemente giochi facili da organizzare.

- POSSIBILI ATTIVITÀ - GIOCHI - SFIDE**
- Considerare più di un DISPETTOSO per far giocare più gruppi contemporaneamente e giochi a tema es: *Un due tre stella* è ancora più divertente se è Medusa della mitologia greca la dispettosa di turno:
- Karaoke/indovina la canzone
 - Secchio di Coriandolo (da riempire/svuotare a squadre invece dell'acqua e la spugna)
 - Gare di atletica
 - Sfilata/pose/foto ridicole ecc
 - Libro in testa/equilibrio
 - Castellone/Baseolino/4 castelli
 - Molecola
 - Sommergebile

SPIEGAZIONE DEI GIOCHI AL LINK

AL MUSEO

Una terza modalità per animare questo carnevale multi-tema è ambientata in un museo. Cioè immaginando che alcuni temi a scelta del carnevale siano ciascuno una VETRINA di un IPOTETICO MUSEO. Sarà necessario quindi studiare tutto ciò che richiama questa ambientazione: ingresso con biglietteria, sale, segnaletica, pannelli esplicativi, accompagnatori, vigilanti, ecc.

Nei diversi spazi-stand i ragazzi, a rotazione, potranno partecipare a giochi proposti a TEMA SALA o realizzare una piccola parte di costume a tema, come ad esempio una maschera.

Ogni SALA propone una sua animazione, gioco (magari adattando solo nel nome alcuni giochi classici), prova di abilità, quiz...

Esempi
Diorama. L'animazione si basa sul gioco "1,2 stella". I ragazzi in costume si mettono a 10 metri dall'animatore e con le cadenze del gioco avanzano, o arretrano, fino a raggiungere e toccare l'animatore.
Piramide. Due gruppi di concorrenti devono trasportare e ricostruire una piramide di scatoloni, da un punto ad un altro.
Pellerossa e cowboy. Sostanzialmente è una palla prigioniera che si disputa tra due schieramenti con i relativi costumi.



49 + 1 CARNEVALI



1976
carnevale dei ragazzi
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1977
1805
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1978
OLIMPIADI
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1979
UN CERCCHIO DI GIOIA
 ATTORNO AL DUOMO

1980
carnevale dei ragazzi
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1981
IL MILLECENTO
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1982
I BICICLI
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1983
carnevale dei ragazzi
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1984
LE MUSE
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1985
WATERLOCK
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1986
il circo
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1987
LA FOM
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1988
UFOM
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1989
C'era una volta...
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1990
GOAL!
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1991
CIAK SI GIRA!
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1992
TERRAAAA
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1993
COLORI
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1994
MILIONI DI ANNI FA!
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1995
la Pechino Parigi Milano
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1996
PARAPPAPPA
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1997
AL TEMP DE SANT AMBROEUS
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1998
CINEMA
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

1999
1000 VEDO E PREVEDO
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2000
MODA IN PIAZZA
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2001
ODISSEA NELL'OSPIRIO DELLO SPAZIO
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2002
RISATE
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2003
VOLARE OPS! OPS!
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2004
RE REGINE E CORTIGIANI
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2005
MITICO!
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2006
Coloravoli
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2007
un mare di risate
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2008
giochi di fitacolo
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2009
diamo numeri
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2010
EsplDintori
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2011
150 ANNI DI BEL PAESE
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2012
Jukebox
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2013
BARIA A DRITTA
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2014
SPORTISSIMI
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2015
IDEA
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2016
150 ANNI DI BEL PAESE
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2017
PARADISI
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2018
STAVELI BOMBONI
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2019
BELLOOO
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2020
IDEA
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2021
STAR-BA
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2022
AVVEGHEN
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2023
BIO face
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2024
HAPPY BIRD DAY
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

2025
REPLAY
 GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMI

49 CARNEVALI DIVISI PER GENERE

STORICI La rilettura in chiave umoristica di eventi o periodi storici. Di grande impatto perché frutto di un'accurata ricerca iconografica, specie se collocata in un'ambientazione legata al periodo impegnativo in termini di preparazione, poiché il rischio di approcci approssimativi è alto, e una realizzazione che non tenga conto dei suggerimenti proposti rischia di produrre risultati scadenti. Ma l'effetto di tutto nel tempo è assicurato sia per i partecipanti che per il pubblico. Spettacolare.

1977 - 1805
 Gioco a squadre in chiave ironica di una (non) battaglia napoleonica: fumogeri, squilli, rulli di tamburi e proiettili di gomma piuma... in calze di nylon.

1981 - IL MILLECENTO
 Col card. C.M. Martini nella cornice medievale del Castello Sforzesco suggestiva giostra cavalleresca alternata a giochi d'epoca e danze popolari.

1982 - I BICICLI
 Rievocazione della Belle Époque umbertina di fine ottocento nel centro storico di Milano. Ad ogni tappa distribuzione gratuita della "Cassetta dello Sport".

1983 - LEONARDO INVENTORE
 Al termine del V centenario di Leonardo nei solai della FOM si scopre un suo codice inedito e... via con la fantasia ispirata dall'insolito ritrovamento.

1985 - WATERLOCK
 Un naufrago invitato a "Waterlock" commenta in diretta le marce austro-russe incontro all'esercito napoleonico: da via della Moscova a Villa Reale fino al Castello Sforzesco... per una merenda e un valzer insieme.

1987 - GLI ORATORI LOMBARDI ALLA PRIMA CROCIATA
 Regia FOM motivi musicali Verdi, per un'opera lirica corale a suon di catapulte, arieti, martelletti, tutti regolarmente caricati a coriandoli e stelle filanti.

1992 - TERRAAAA
 Cinquecento anni dopo Colombo alla riscoperta delle Americhe attraversando da un capo all'altro il centro cittadino con le immarcabili Caravelle... su ruote.

1995 - LA PECHINO-PARIGI-MILANO
 Cent'anni dopo, la mitica corsa non arriva nella capitale francese, ma a Milano: dietro le "nonne biposto" il corteo dei popoli e paesi attraversati.

1997 - AL TEMP DE SANT AMBROEUS
 Il mondo e il tempo del Santo di Milano, 1600 anni dopo in sfilata nella sua città. Non indifferente è stata la ricerca storica e di documentazione.

2003 - VOLARE OPS! OPS!
 Nel centenario del primo volo dei fratelli Wright è riproposto per i loro pronipotini il Circuito aereo internazionale con "Galileo" della navetta U-FOM con un emozionante countdown.

2004 - RE, REGINE E CORTIGIANI
 I reami di tutta la terra e di tutte le epoche con le e sfarzose corti al seguito, sfilano tra il popolo meneghino in una kermesse senza precedenti.

2005 - MITICO!
 Il 30° carnevale non può che essere quello "mitico", un salto in Grecia alle radici della cultura Europea tra dei, eroi, miti e leggende immortali.

2013 - BARRA A DRITTA VERSO L'ISOLA DEL TESORO
 A 130 anni dalla prima edizione ufficiale dell'intramontabile romanzo di L.R. Stevenson, tutti impegnati alla ricerca del tesoro di Captain Flint.

ETNICI Come i precedenti, hanno richiesto grande cura nella ricerca iconografica e la richiedono anche nella realizzazione dei costumi. Tuttavia possono essere semplificati nella realizzazione.

1976 - LA DANZA DEL DRAGO CINESE
 Il primo Carnevale Ambrosiano dei Ragazzi FOM, con la consulenza del PIME (Pontificio Istituto Missioni Estere di Milano). Partenza da Sant'Ambrogio (nel 175° di fondazione dell'oratorio). Nevicata e unico corteo a sfilare fino in Duomo.

1996 - PARAPPAPPA
 Banda e suoi invitati: il mondo: lo stimolo per una ricerca anche etnografica. Melodie e costumi vicini e lontani in corteo per le vie del centro.

2010 - ESPLORATORI
 I grandi esploratori di tutti i tempi rivivono con le loro epiche imprese che hanno contribuito a cambiare il mondo, avvicinando popoli e culture.

FANTASY Meno vincolanti nella realizzazione di precisi riferimenti iconografici, nella cura dei dettagli vedono comunque il loro punto di forza. Possono offrire ampia varietà nei costumi e grande elasticità di partecipazione.

1988 - U.F.O.M.
 Da ogni angolo della galassia milanese eroi del fumetto e della fantascienza riuniti per salutare la presenza di "Galileo" della navetta U-FOM con un emozionante countdown.

1989 - C'ERA UNA VOLTA...
 Mago Merlone guida, raccogliendo in un'unica fiaba, quelle illustrate da ogni oratorio fino a piazza Fontana. Per un giorno i nani non son più sette ma... settanta e i ladroni...!

1999 - 1000 + 1000 VEDO E PREVEDO
 Un sorriso che esorcizza le rinnovate teorie catastrofistiche di fine millennio proponendo il sano gusto di vivere la gioia tutti insieme.

2001 - 2001, ODISSEA NELL'OSPIRIO DELLO SPAZIO
 Con il celebre film di Stanley Kubrick per viaggiare "verso l'infinito e oltre", schivando la vecchia MIR e i mille rottami che lassù intasano le orbite spaziali.

2022 - AVVEGHEN
 Avverni di supereroi così! I nuovi supereroi FOM, disegnati da fumettisti dilettanti e professionisti (per ricordare Renzo Maggi), sono stravaganti, impensabili, imprevedibili, incredibili! Sono intorno a noi... Siamo noi!

ARTISTICI I laboratori per la realizzazione di questi temi sono estremamente creativi, e diventano momento davvero essenziale di animazione, oltre che parte ineludibile di questi Grandi Giochi.

1993 - NE FACCIAMO DI TUTTI I COLORI!
 Un carnevale scommessa: FOM il più difficile. Portare in sfilata i movimenti artistici reinterpretati in chiave umoristica per... colorare il mondo.

2000 - MODA PAZZA: IMPAZZA LA MODA IN PIAZZA
 Nel nuovo millennio lazo alla fantasia per ridicolizzare l'imperatività della moda e spiccare il volo con mille nuove proposte creative prêt-à-porter.

2006 - COLORIANDOLI
 Un carnevale mai così colorato e con un'unica regola: un solo colore a scelta ad ogni oratorio partecipante per comporre una caleidoscopica sfilata multicolor.

2012 - JUKEBOX: METTI IN SCENA UNA CANZONE
 Questa volta la musica non è solo da ascoltare, ma anche da vedere!

ATTUALITÀ Alcuni temi legati alle attività sportive offrono comicità assicurata, e hanno un'ottima resa anche in ambito circoscrizionale e non aereanti. L'ambientazione e la costumi di squadra richiedono molta cura. Altri sono slegati dall'ambiente permettendo costumi più individuali.

1978 - LE OLIMPIADI UMORISTICHE
 Al velodromo Vigorelli con Meneghin e Cecca spettatori d'improbabili gare pseudosportive ricche di umor e trovate. Ancora una copiosa nevicata.

1990 - GOOOOAL!
 Per i mondiali di calcio inconfondibile delirio sportivo fino all'insolito stadio in piazza Castello con l'irrimediabile commento in diretta di Bruno Pizzul.

2014 - SPORTISSIMI!
 Nei 100 anni del Coni la FOM propone all'attenzione del Comitato Olimpico, una serie di nuove discipline sportive per le prossime Olimpiadi.

2017 - ORATOUR
 Nell'Anno del turismo sostenibile proclamato dall'ONU, una sfida per gli oratori: fare i turisti senza andare in vacanza! Viaggio nel tempo e nei luoghi più stravaganti: dai primi viaggiatori del Grand Tour ai turisti in viaggio per Marte, fino ai viaggi da sogno... "Virtuali".

2020 - WWW.METEORATORIOFOM.IT
 Senza tempo non si programmano weekend, eventi, neppure la partita di calcio in oratorio. Il meteo impazza ma poi, si sa, il tempo fa quello che vuole. Ecco allora il nuovo sito www.meteoratoriofom.it, simpatico modo per affrontare con creatività e leggerezza i quotidiani mutamenti climatici.

2021 - STAR TAP
 A volte senti dire "il lavoro te lo sognai". Ecco il tema di questo carnevale: sognare un mestiere di domani, inventarlo, brevettarlo e divertirsi... nonostante i tempi!

TEMATICI Questi sono meno vincolanti e quindi offrono grande varietà nella realizzazione. Quelli legati al cinema offrono anche la possibilità di un doppio tema, davanti e dietro le macchine da presa: stage e backstage. Altri sono più astratti e funzionano bene... sui grandi numeri. Quelli legati al made in Italy o alla cucina danno più spazio al costume di ogni singolo partecipante e per questo richiedono una maggior cura individuale.

1980 - IL CAPITONE
 Un carnevale decentrato: la sera del Sabato Grasso una lunga anguilla riuscì a consegnare in assessorato la documentazione fotografica di quelli realizzati negli oratori cittadini.

1984 - CORTEGGIANDO MILANO: LE MUSE
 Ogni oratorio partecipante si è ispirato a una delle 9 muse: canto, musica, danza, mimo, fantasia, animazione, costumi, carpenteria, pittura. Fantastico omaggio alla città.

1986 - IL CIRCO
 Mattinata di neve ma gli oratori sfilano ugualmente per il "più grande spettacolo del mondo" con clown, acrobati, giocolieri, trapezisti, mangiafuoco, incantatori... e leoni di cartone.

1991 - CIAK SI GIRA!
 Per la prima guerra del Golfo il corteo in centro città è annullato. L'atmosfera del set cinematografico western è riproposta nei singoli oratori. Nomi: tuttora John Ford e Sergio Leone.

1998 - CENTO E PIÙ ANNI DI CINEMA
 Una ricorrenza da non lasciar passare, i tanti generi e filoni cinematografici rivisti con il sorriso e l'obbligo di smitizzazione in technicolor.

2008 - GIOCOGIOCACCIOTTO
 Da un fantastico e traboccante baule fuoriescono e invadono le vie cittadine giocattoli vecchi e nuovi.

2011 - MEDINITALI: 150 ANNI DI BEL PAESE
 Stogliamo le più belle pagine dell'album dei ricordi di questi 150 anni del Bel Paese per celebrare un compleanno "nazionale": tanti auguri Italia!

2009 - DIAMO I NUMERI
 In occasione delle olimpiadi della matematica, anche gli Oratori vi partecipano con i loro "numeri" migliori, dai primi ai reali, dai binari ai...!

2015 - PELA, TAGLIA, TRITA, CUOCI
 Primi al mondo tra i Formelli di scopriamo pronti ad affrontare la sfida dell'EXPO2015 mettendo in vetrina il meglio della cucina: dalle pentole ai coperchi, dai formelli ai cestelli, dai design agli elettrodomestici, con domotica e robotica che fanno da padroni.

2016 - ALL'INCONTRARIO
 Ma che cosa farebbero gli angeli senza i demoni? Il giorno senza la notte? I bianchi senza i neri?... Bello o brutto che sia il più delle volte gli opposti e i contrari sono tra loro complementari, necessari gli uni agli altri. Vicini e lontani, lenti e veloci, puliti e sporchi... è Carnevale insieme!

2019 - BELLOOO COS'È?
 Un'idea non è affare da cervellini, ma d'improvvisi curio, sognatori, e spiritosi. Questa eredità che ci ha lasciato il Maestro inventore. Come rendergli omaggio per il Cinquecentenario dalla scomparsa? Prendendo spunti dalle sue macchine, dalla Gioconda, dagli schizzi contenuti negli svariati Codici A, B, C, D, E... ed ora anche F, O, M.

NATURALISTICI Temi d'immediata comprensione ed effetto visivo istantaneo, di grande resa sia per costumi individuali che in serie. In questi casi è bene più che in altre occasioni, immaginare e realizzare azioni di massa coordinate. Ottimi per animazioni itineranti.

1979 - UN CERCCHIO DI GIOIA INTORNO AL DUOMO
 In occasione del 1° Anno Internazionale del Bambino mega-girottono di ragazzi-fiori con canti e giochi da 5 continenti. Poi tutti in Piazza Fontana a salutare il card. Colombo.

1994 - 1994... MILIONI DI ANNI FA
 Dinosauri e affini, antenati e primitivi, clava compresa. Il lontanissimo (per fortuna) e primordiale mondo non fa più paura, anzi c'è da sbellicarsi dal ridere.

2002 - FIORISATE DI PRIMAVERA
 Il variegato e multiforme mondo fiorente, saltellando spensieratamente dalla pittura alla politica, dalla culinaria alla letteratura per il fior fior delle risate.

2007 - SPLASH - UN MARE DI RISATE
 Alla scoperta di tutto quello che di divertente e inimmaginabile non avevamo mai pensato di trovare sopra e sotto le onde salmastre.

2018 - COLETTIERI, STUPIDOTTERI E BOMBOLONI
 Clima e eventi imprevedibili hanno provocato incredibili mutazioni genetiche nel mondo degli insetti! Ne abbiamo ritrovati anche intorno a noi. Nuove specie veramente fantasiose e a difficile identificazione, che grazie alla consulenza degli entomologi del Museo di Storia Naturale di Milano siamo riusciti a classificare una per una.

2024 - HAPPY BIRD DAY
 Rilettura umoristica del mondo dell'ornitologia: uccelli d'infiniti colori e forme riadattati, rinominati e classificati, per un coloratissimo gioco di animazione... volante. Con la preziosa e simpatica consulenza dell'ornitologo del Museo di Storia Naturale di Milano.

Scarica gratuitamente:
 • tutti i fascicoli dei Grandi Giochi del Carnevale FOM (fino al 28 febbraio 2025)
 • le canzoni di "REPLAY"
 e altri materiali utili