

**Partenariato strategico Erasmus+ "Arte di leggere"**

**2015-2018**

**TOOLKIT**

**"Perché il teatro nell'alfabetizzazione"**

**per l'implementazione di percorsi  
di teatro-alfabetizzazione**



## INDICE

Presentazione	5
Genesi del prodotto	7
Premessa	9
Il laboratorio di teatro-alfabetizzazione	13
Un esempio di laboratorio	15
I giochi	17
I giochi di trasformazione	19
Glossario di concetti, termini ed espressioni	20
Parte prima – esercizi di riscaldamento e creazione di atmosfera	23
Parte seconda – approfondimento dei legami tra i discenti	31
Parte terza – alfabetizzazione: comunicare con le parole	37
Scrittura e lettura: esercizi specifici	39



## Presentazione

Il TOOLKIT per l'implementazione di percorsi di teatro-alfabetizzazione è indirizzato a educatori ed insegnanti ma anche a formatori, animatori ed operatori sociali, a diverso titolo impegnati in contesti di educazione degli adulti, in particolare nei contesti più svantaggiati; è particolarmente adatto ad essere utilizzato quale strumento di educazione che stimoli la partecipazione attiva dei discenti e che miri all'acquisizione di competenze e non solo all'apprendimento di conoscenze; rappresenta cioè per i professionisti dell'apprendimento un sostegno ed un prezioso complemento per lo svolgimento di attività didattiche e pedagogiche, il cui valore aggiunto deriva dal suo essere parte di un percorso di crescita e apprendimento creativo, integrato e trasversale.

Tra i tratti più rilevanti del Toolkit vi è la sua ampia trasferibilità ovvero l'ampio utilizzo che potrà esserne fatto all'esterno del Partenariato, in tutti i contesti sopra illustrati: i modelli di attività proposti potranno infatti essere facilmente adattati per soddisfare le esigenze di ciascun diverso gruppo target; contiene indicazioni per gli educatori affinché possano modificare le attività ed aggiungerne di nuove, perché sono principalmente gli educatori a conoscere profondamente il proprio gruppo e le sue esigenze!

I contenuti del toolkit sono stati elaborati a partire dalle esperienze di training e dai risultati della sperimentazione didattica.

Il toolkit è composto dalle seguenti parti:

- premessa sull'incontro tra didattica dell'alfabetizzazione e pedagogia teatrale;
- accenni ai concetti-chiave (teatro e gioco, teatro e neuroscienze, immaginazione, ispirazione);
- come si allestisce un laboratorio di teatro-alfabetizzazione in termini pratici (l'atmosfera, il governo, l'energia e l'assistenza);
- presentazione di un modello operativo e delle sue componenti;
- modelli di giochi teatral-alfabetizzatori, in tre livelli progressivi di complessità e funzionamento, così da facilitarne l'applicazione.

Gli esercizi sono disegnati per essere applicati in successione oppure mescolandoli, in relazione alla situazione. Ogni esercizio è presentato nei suoi obiettivi e nelle sue fasi di preparazione, esecuzione e valutazione.

Per assicurarne la massima diffusione a livello europeo, il toolkit è disponibile nelle lingue del partenariato (Italiano, Francese, Tedesco, Spagnolo) e Inglese.

È scaricabile gratuitamente dai siti delle organizzazioni partner.

§§§

## Genesi del prodotto

Questo prodotto nasce da una sperimentazione realizzata nei laboratori teatrali stabiliti nelle carceri di Oviedo (Spagna), Brakwede – Bielefeld (Germania) e Ferrara (Italia) dai partner di progetto, rispettivamente il Teatro del Norte, l'Alarm Theater e il Teatro Nucleo.

I partner hanno avuto la possibilità, grazie a questo progetto, di realizzare esperienze pedagogiche nei vari laboratori, presenziando le lezioni e talvolta anche i risultati intermini di spettacoli aperti al pubblico. Hanno potuto confrontarsi con il personale addetto, gli educatori, i collaboratori, per verificare come le metodologie in uso funzionassero, quale relazione ci fosse tra educazione formale e non formale. Successivamente hanno potuto introdurre nei propri laboratori teatrali quanto appreso e realizzare così la sperimentazione metodologica. Tutto il processo è stato partecipato e supervisionato dagli operatori del partner Alpha Centauri -per quanto ha riguardato la raccolta dati e la sua sintesi- e dai ricercatori del partner belga, il CRIS dell'Università di Liegi, il quale ha avuto il compito specifico di produrre le Linee Guida.

Di seguito vengono proposti una serie di esercizi, che riteniamo possano essere d'ausilio all'educatore impegnato in processi di alfabetizzazione in ambienti fortemente critici dal punto di vista delle dinamiche umane, quale è il carcere. L'educatore potrà fare una propria scelta di esercizi e combinarli a modo proprio, secondo la propria sensibilità e le condizioni -fisiche, sociali- in cui si trova ad operare.

Un aspetto importante di questo lavoro, emerso nella sperimentazione e teorizzato poi nelle Linee Guida, è l'ampiezza, lo spessore e l'importanza che viene assegnato al concetto di "alfabetizzazione". Si è potuto capire che non si tratta solamente di "imparare una lingua" bensì di riuscire ad acquisire le competenze sociali necessarie per utilizzarla, che comprendono anche il linguaggio del corpo e molti aspetti della comunicazione non verbale.

Una parte significativa di tempo dei laboratori è stato dedicato alla costruzione del gruppo di lavoro e alla sua cura. Dal punto di vista sociologico infatti il gruppo teatrale non è affatto una "classe" bensì un gruppo regolato da insiemi di dinamiche e relazioni cui bisogna prestare la dovuta attenzione, perché il gruppo possa esprimere al meglio la propria potenzialità. Il gruppo è l'ambiente nel quale "ci si alfabetizza", dove tutti partecipano e dove si è davvero "tutti per uno e uno per tutti" e dove le gerarchie sono piuttosto funzioni, invece che ruoli. Tutti possono, e spesso anche devono, assumere per esempio la funzione "educatore", perché solo educando gli altri si capisce la propria educazione.

Gli esercizi qui descritti riflettono questa esperienza. La loro provenienza si deve alla gran varietà delle esperienze dei partner, ed essi appartengono ormai ad una sorta di retroterra comune che è andato sviluppandosi negli ultimi secoli e trasmessi direttamente tra maestri e allievi, com'è normale nei contesti pedagogici non formali.

Gli esercizi della prima parte dunque hanno come scopo quello di favorire la creazione e la cura del gruppo, e possono essere (ri)proposti in ogni momento del percorso laboratoriale ogni volta che sia necessario ristabilire dinamiche appropriate.



Premessa.

## PERCHE IL TEATRO NELL'ALFABETIZZAZIONE?

Il teatro nell'alfabetizzazione è una situazione nella quale discenti e insegnanti si trovano come compagni di gioco, coinvolgendosi reciprocamente, pronti a sintonizzarsi, comunicare, sperimentare, reagire e scoprire. Il gioco è un insieme di regole con le quali il partecipante accetta di convivere. Le regole non rappresentano tanto una restrizione per il partecipante ma piuttosto permettono il gioco. Non è un diversivo bensì un'attività integrativa, che favorisce la conoscenza dei problemi e delle nozioni fondamentali per la crescita intellettuale. È utile per migliorare le capacità espressive sia orali che scritte, e quelle non verbali. È fonte di energia, aiuta i discenti a sviluppare la concentrazione, a risolvere i problemi e a interagire con il gruppo.

Nel gioco teatrale si sviluppano le abilità e le strategie necessarie per realizzare gli esercizi. L'inventiva e la creatività permettono di fare fronte a qualsiasi tipo di difficoltà che possa presentare l'esercizio, perché è chiaro che ogni partecipante può raggiungere l'obiettivo nel modo che desidera. Sempre rispettando le regole del gioco, si può "fare la verticale" o volare. È molto probabile che qualsiasi modo di risolvere i problemi del gioco trovi il consenso dei propri compagni e degli educatori.

Molte delle competenze che si acquisiscono per mezzo del gioco sono di carattere sociale. La maggior parte dei giochi hanno una forte componente sociale e presentano un problema da risolvere, nei confronti del quale ciascun individuo deve interagire con il gruppo per ottenere il risultato. Il laboratorio teatrale è concepito per offrire la possibilità di godere di eguali diritti di libertà, rispetto e responsabilità, dentro la comunità costituita dalla classe.

Il gioco è democratico: tutti possono giocare. Tutti possono imparare per mezzo del gioco. Il gioco provoca, stimola la vitalità, risvegliando l'integrità della persona, mente e corpo, intelligenza e creatività, spontaneità, intuizione e sentimento- quando tutti, discenti e insegnanti, mantengono l'attenzione su quello che è essenziale al teatro, l'ora e qui, il momento presente.

Il giocatore deve godere della libertà di prendere parte pienamente al gioco, deve sentirsi libero di interagire e di sperimentare l'ambiente fisico e sociale. Questa condizione, che può sembrare ovvia, diventa critica quando pensiamo al lavoro di alfabetizzazione in contesti particolari come ad esempio il carcere: persone che vivono quotidianamente in una situazione ristretta, nella quale è estremamente limitato il campo di scelte possibili, e dove i comportamenti "fuori regola" sono pesantemente sanzionati. Di colpo e paradossalmente i detenuti sono invitati a comportarsi "liberamente", a muoversi, ad utilizzare l'organo vocale in forme non abituali né permesse. Solo allorché il corpo e la voce possono muoversi liberamente, la mente si situa in una condizione più adeguata, per affrontare le difficoltà del processo pedagogico e meglio fruirne i risultati. Peraltro, questa particolare situazione, ovvero tutte queste possibilità

di espressione, può risultare uno stimolo addizionale alla partecipazione alle lezioni di alfabetizzazione.

Altro assunto che determina una condizione di reciprocità è che non ci troviamo -come nell'insegnamento esclusivamente formale- in una situazione dove gli uni -i discenti- completamente ignoranti, devono acquisire un certo sapere da parte di un altro, l'istruttore. La reciprocità del gioco teatrale, tipica dell'insegnamento non formale, spinge i discenti a trovare saperi e capacità subgiacenti e dei quali disconoscono l'esistenza, e che emergono proprio perché lo esige il gioco, per poterlo sostenere. Che tu sia analfabeta non implica che ignori tutto: parli, utilizzi le parole, comunichi oltre le parole: tutto questo suppone una conoscenza che può essere utilizzata per acquisire il nuovo sapere portato dall'alfabetizzazione. E quando questi saperi emergono, convenientemente segnalati dagli educatori, aumentano l'autostima e preparano l'discente a sostenere meglio lo sforzo dell'apprendimento.

### **L'ispirazione e il mutamento nel gioco teatrale.**

L'ispirazione deriva dal totale coinvolgimento con l'ambiente, a livello fisico, intellettuale e intuitivo. L'intuito, fondamentale per il processo d'apprendimento, spesso viene trascurato. Si crede sia un talento naturale dato soltanto ad alcuni. Ma tutti noi abbiamo vissuto momenti in cui la risposta giusta è semplicemente arrivata, in cui abbiamo fatto quello che era giusto fare, senza doverci pensare. Spesso si è trattato di momenti eccezionali, di crisi o di pericolo, e su questo c'è abbondante letteratura. La situazione di laboratorio, che suscita momenti di libertà e di spontaneità, è propedeutica all'ispirazione, che nasce dall'intuito. Quando i discenti sono concentrati intensamente sul gioco, sono capaci di trasformare gli oggetti o di crearli. Dal nulla si è capaci di creare un mondo, difficile da descrivere a parole, una situazione che pare originarsi nell'intensificarsi del movimento fisico e dell'energia tra i discenti.

Il concetto di fondo è che convogliare e stimolare la concentrazione intensamente su una certa attività libera l'attenzione necessaria perché si manifesti spontaneamente l'ispirazione, guidata dall'intuito. Le neuroscienze spiegano questo fenomeno con il fatto che tale azione fa funzionare *in fase* gli emisferi destro e sinistro del cervello. Questo rende i discenti più "permeabili" alla penetrazione dei saperi tecnici fondamentali per imparare una lingua, relazionati con le regole grammaticali e sintattiche. Ciò che viene imparato in questo modo, per così dire molto "personale", rimane impresso nella memoria e diventa conoscenza, in modo molto più efficace rispetto alla ripetizione, con cui si sollecita solamente l'azione dell'emisfero sinistro, mentre quello destro, che presiede alla soggettività, all'intuito e alla creatività, non interpellato, si "annoia". Ciò tende a generare in taluni discenti distrazione, atteggiamenti negativi e di disturbo. In questo modo, l'istruttore deve sforzarsi di compiere la duplice funzione di guardiano della disciplina e di provveditore del sapere. Paradossalmente quelli che "si annoiano" di più sono spesso, se

opportunamente sollecitati, quelli più creativi ed ispirati, e riescono a trascinare gli altri nel gioco con buoni frutti e soddisfazione per tutti.

Da questo ragionamento discende l'importanza e la necessità che siano gli educatori medesimi a dover adeguare le loro tecniche d'insegnamento, la loro didattica, per riuscire a sfruttare questa condizione naturale, che si dà in ogni cultura umana e in ogni contesto.

Ciò detto, insegnante formale ed istruttore teatrale devono trovare una loro dinamica partecipativa che sia propedeutica e compatibile con la situazione specifica in cui si trovano ad agire. Di norma, l'insegnante presenzia gli esercizi e i giochi guidati dall'istruttore e prende note che riguardano la sua specificità: l'uso che si fa della lingua, problemi sintattici e grammaticali, pronuncia. Interviene poi, alla fine degli esercizi o in una classe successiva, chiarendo i problemi e spiegando quanto necessario. A sua volta l'insegnante potrà suggerire all'istruttore di orientare o arricchire con indicazioni attinenti le proprie necessità didattiche taluni esercizi o giochi.



## **IL LABORATORIO DI TEATRO-ALFABETIZZAZIONE**

Il laboratorio prevede la partecipazione, fianco a fianco, dell'istruttore teatrale e dell'insegnante-alfabetizzatore. Al primo compete la pratica teatrale, l'inserimento nei giochi degli elementi proposti dall'insegnante in modo tradizionale. Insegnante e istruttore teatrale devono trovare una propria alchimia, che consenta l'insegnamento degli elementi fondamentali della lingua –grammatica, sintassi, ecc. – in un ambiente creativo e dinamico.

Ogni sessione contiene un inizio, uno svolgimento e un finale. All'inizio si propongono diversi giochi o esercizi di riscaldamento, per prepararsi adeguatamente e creare l'atmosfera necessaria. Poi si realizzano i giochi, di cui successivamente proponiamo alcuni modelli. Infine, bisogna creare un buon rituale per terminare la sessione in modo rilassato, chiarendo tutte le criticità che si siano potute presentare.

### **L'atmosfera del laboratorio**

Il laboratorio deve promuovere, in tutti i partecipanti, una sensazione di benessere. Tuttavia, riconoscere ai discenti il diritto di sperimentare nell'avvicinarsi a un problema rappresenta una grossa responsabilità per l'educatore. All'inizio questo metodo di insegnamento appare più difficile, perché bisogna aspettare che i discenti facciano da sé le proprie scoperte, senza interpretare o forzare le conclusioni al posto loro. Solo quando ai singoli giocatori diventa chiaro che non verrà fatta loro nessuna domanda alla quale non siano in grado di rispondere, e non sarà loro posto nessun problema che non sappiamo risolvere, e anzi si tenda a riconoscere e valorizzare le loro capacità intrinseche, essi possono lasciarsi andare e iniziare a sperimentare e conoscere.

### **Il controllo**

Nessun educatore vuole perdere il controllo del proprio gruppo, e la libertà insita nei giochi di improvvisazione teatrale può accrescere negli insegnanti il timore dell'indisciplina. In pratica, come abbiamo già notato altrove, i discenti sono tenuti a freno dalla necessità di focalizzare la propria attenzione sul concetto di fondo di ciascun gioco e dalla pressione degli altri discenti che deriva anche dal fatto di giocare in squadre. I discenti non sono costretti a comportarsi con ordine, in carcere lo sono già a sufficienza, sono loro stessi a scegliere l'ordine. Libertà creativa non significa abolizione della disciplina. La vera creatività implica che qualsiasi persona libera, in qualunque forma artistica si esprima, debba rispettare una disciplina rigorosa. Ma la disciplina imposta dall'alto spesso produce soltanto atteggiamenti frustrati o ribelli nei ; può rivelarsi del tutto negativa o inefficace. D'altro canto, quando la disciplina non è una sorta di tiro alla fune per affermare la propria posizione, ma è invece liberamente scelta dai nell'interesse dell'esercizio, determina un'azione responsabile - un'azione creativa. Occorrono immaginazione, dedizione ed entusiasmo per raggiungere l'autodisciplina.

## **L'energia**

Quando il testo vi richiede di suscitare e/o mantenere alti livelli di energia, potreste nutrire qualche preoccupazione riguardo al disordine che potrebbe derivarne. Ma un alto grado di energia serve a tenere uniti i vostri in un gruppo compatto, dissipa l'apatia e la noia, favorisce l'interesse e focalizza l'attenzione sugli eventi o progetti in atto.

Tuttavia, non è un buon segno se durante le sessioni di laboratorio, i diventano troppo indisciplinati e irrequieti nel lavoro. Diventa necessario fare una pausa e cambiare l'oggetto dell'attenzione. terminate immediatamente qualsiasi cosa stiate facendo e servitevi di un gioco semplice e più calmo che possa coinvolgere tutti. Utilizzate qualunque cosa sia in grado di ricomporre nuovamente il gruppo grazie al coinvolgimento in un'attività, piuttosto che attraverso il rimprovero o richiami alla disciplina. In questo modo è più divertente e di conseguenza più produttivo ed efficace. Lasciate che siano i giochi di teatro a esercitare il controllo al posto vostro.

Non bisogna confondere la libertà di un laboratorio di teatro-gioco con la licenza. Il teatro è una forma d'arte rigidamente disciplinata. Non aspettatevi troppo dai , né troppo poco. L'autodisciplina si svilupperà nei non appena il loro coinvolgimento nelle attività sarà completo.

**La maggior parte delle sessioni iniziano e finiscono con un gioco di tipo tradizionale utilizzato come riscaldamento o conclusione.**

## **§**

### **Il programma del giorno.**

Per cominciare, preparate un programma della sessione che comprenda da cinque a dieci giochi. Probabilmente é il doppio del numero che sarete effettivamente in grado di eseguire, ma è sempre meglio essere preparati, anche per poter scegliere man mano i giochi più adeguati alla situazione che si verrà a creare. Il grado di interesse, di energia e di entusiasmo (o la loro assenza), potrebbero richiedere di tralasciare un gioco e sostituirlo con un altro sul momento. Evidenziate con un cerchio i giochi che sono stati effettivamente svolti. Indicate con i numeri l'ordine in cui sono stati eseguiti. Potreste desiderare di tornare sui giochi trascurati in una sessione successiva, anche se é consigliabile iniziare con un gioco di riscaldamento nuovo. Ma se l'elenco degli esercizi di una particolare sessione si dimostra poco adatto alle vostre esigenze, passate ad un altro.

**Tutti i giochi introduttivi devono essere semplici, divertenti, rilassanti. Ricordate che voi siete un compagno di gioco.**

## **UN MODELLO DI LABORATORIO**

Per l'educatore che abbia poca dimestichezza con i giochi di teatro, includiamo qui di seguito una situazione di laboratorio esemplificativa.

Ciò che segue deve essere considerato semplicemente come un esempio. L'educatore é incoraggiato a sperimentare e mettere alla prova le proprie combinazioni, secondo l'ispirazione del momento, secondo la situazione creata.

### **L'area di gioco**

Qualunque spazio si possa creare all'interno della classe può essere l'area di gioco. Dovrebbe essere abbastanza ampia da accogliere lo svolgimento dello specifico gioco prescelto e da permettere ai discenti che fanno da pubblico di assistere. L'area di gioco, naturalmente, potrà cambiare in base alle esigenze del gioco stesso. Alcuni giochi possono essere eseguiti dai discenti direttamente dalle loro postazioni.

### **Le squadre**

La maggior parte delle descrizioni dei giochi di teatro richiede un determinato numero di discenti per ogni squadra. Per alimentare in classe lo spirito di appartenenza al gruppo. Le squadre dovrebbero essere composte attraverso una selezione casuale. Ciò permette di evitare il dispiacere, la sfiducia e la sensazione di solitudine che quasi sempre insorge nei discenti che aspettano di essere scelti dall'educatore o dal capitano della squadra.

### **La divisione in squadre**

Se un gioco richiede squadre di cinque partecipanti e voi siete in trenta, otterrete, ovviamente, sei squadre. Ancora prima di spiegare il gioco che dovrà essere eseguito, fate in modo che i discenti si dividano in gruppi di sei - per il numero delle squadre occorrenti. I partecipanti si dividono in gruppi di sei dicendo ciascuno (seguendo la fila o i banchi) un numero da uno a sei in sequenza. Si ripete la sequenza finché tutti hanno detto un numero. I discenti con il numero "1" formeranno la prima squadra. quelli col numero "2" nella seconda, ecc. Se i discenti sono 31, una squadra avrà un giocatore in più. Se i progressi dei singoli all'interno di un gruppo sono poco omogenei, potrebbe essere necessario rendere le squadre più equilibrate. Questo può essere ottenuto ridistribuendo i discenti dopo la divisione in gruppi, senza però che la manovra appaia troppo chiara ai partecipanti, fino al momento in cui tutti i discenti non saranno in grado di prendere l'iniziativa durante i laboratori, disponete i discenti che per indole sono portati all'esuberanza, in una posizione utile a favorire lo sviluppo dell'azione. Badate, tuttavia, che essi non prendano il sopravvento. Con il tempo, ogni singolo giocatore svilupperà l'attitudine a ricoprire posizioni di comando.

**Anche al semplice livello di "giocare o non giocare", nel laboratorio viene sempre rispettata la libertà di scelta.**

### **La paura di partecipare**

Un discente che esercita il diritto di giocare o non giocare potrebbe in realtà aver paura di partecipare. La paura di essere disapprovato, e l'incertezza riguardo il modo in cui ottenere approvazione, potrebbe bloccare il giocatore. La divisione casuale in squadre quasi sempre getta i discenti nella mischia prima che essi possano opporre resistenza. Un discente che non vuole giocare, comunque, dovrebbe rimanere a osservare il gioco in modo da attenuare la paura e incoraggiare una eventuale partecipazione. Se un giocatore si ritira dal gioco nel corso di un'azione provate a usare la frase di assistenza: *Aiutate il vostro compagno che non sta giocando!* Ad ogni modo, non chiamate mai nessun giocatore per nome. L'incertezza riguardo l'identità dell'alunno che non sta giocando spinge il gruppo a mantenere desta l'attenzione.

**Non appena i discenti cominciano ad acquisire dimestichezza con i giochi e con il tipo di approccio che essi comportano, accetteranno le differenze esistenti tra di loro.**

### **L'intesa di gruppo**

Per intesa di gruppo non si intende il conformarsi alla "tirannia della maggioranza", né seguire ciecamente un leader. Nell'intesa di gruppo ai discenti viene concessa piena libertà di scelta, e questo consente delle alternative. Nessuno viene preso in giro per aver avanzato un suggerimento. Nessuno si impone sulle decisioni da prendere. Tra i discenti nasce un sentimento di rispetto reciproco. Ognuno ha il diritto di partecipare entro i limiti delle proprie capacità. Ognuno ha la propria responsabilità in quanto **parte di un tutto** e decide di assumersela liberamente. Tutti i singoli lavorano insieme impegnandosi al massimo per la piena realizzazione dell'evento.

**La correttezza, così come la disciplina, giunge quando i discenti comprendono il valore dell'intesa di gruppo e si rendono liberi dal bisogno di essere "i migliori".**

**Infine, la situazione migliore per la pratica dell'"alfabetizzazione con il teatro" prevede, come abbiamo già visto, il lavoro in parallelo dell'insegnante, incaricato dell'insegnamento formale, con l'istruttore teatrale, che lo affianca con i giochi che ora andiamo a descrivere.**



## **I GIOCHI**

### **Il concetto di fondo.**

Il "concetto di fondo" in ogni gioco consiste in un problema principale che deve essere risolto dai discenti. L'istruttore lo spiegherà ai discenti come parte del gioco stesso e lo terrà presente durante lo svolgimento, dando i suggerimenti e gli stimoli per condurli verso l'obiettivo. È l'idea che dà vita al gioco, e tutti diventano compagni perché si occupano del medesimo problema. Tra l'altro si mette in evidenza quanto sia importante la diversità –etnica e culturale- in quanto gli apporti sono dati da diversi punti di vista e questo arricchisce il tutto e velocizza la soluzione del problema. Il *concetto di fondo* non è l'obiettivo del gioco: serve a produrre la concentrazione, dalla quale scaturisce sia l'energia per portare a termine il gioco sia l'attenzione necessaria all'emergere delle ispirazioni che ne guideranno lo svolgimento. Lo sforzo di attenersi all'idea e l'incertezza riguardo al risultato modera l'insorgere di pregiudizi, dà vita ad un sostegno reciproco e produce un coinvolgimento organico nel gioco.

### **L'assistenza**

Spesso durante lo svolgimento del gioco si determinano momenti di stasi, disorientamento, "caos negativo", con inevitabili tendenze alla distrazione, oppure l'emergenza di situazioni di conflitto per cause banali. In altri momenti, risulta utile far sentire al "pubblico" –eventuale parte del gruppo che non partecipa attivamente all'esercizio- che può o addirittura deve partecipare, fisicamente o a voce. L'"assistenza" consiste nel pronunciare ad alta voce la parola, l'espressione con la quale l'istruttore teatrale aiuta i discenti a rimanere concentrati sul concetto di fondo. Permette l'intervento diretto dell'istruttore al gioco. Nei giochi che descriviamo più avanti sono proposti in grassetto alcuni modelli di assistenza.

### **La valutazione**

Non è né un giudizio né una critica, ma nasce dal concetto di fondo del gioco, e ne è spesso una riaffermazione. Se ne danno alcuni esempi in corsivo, accanto alle parole dell'*assistenza*. Servono a stimolare la partecipazione del pubblico (ovvero la parte dei partecipanti non coinvolta direttamente nel gioco) e ad incrementare la consapevolezza dei discenti. Bisogna evitare assolutamente di fare congetture o interpretazioni: la valutazione deve rispecchiare solamente quello che si è visto.



## **I giochi di trasformazione.**

### RENDERE VISIBILE L'INVISIBILE

I giochi con oggetti immaginari servono a sviluppare nei partecipanti una capacità di orientamento ottimale, e offrono alle emozioni e ai pensieri più reconditi innumerevoli opportunità per venire alla luce. Gli oggetti utilizzati in questi giochi sono fatti di spazio - che è proprio la cosa da cui siamo circondati.

**Gli oggetti immaginari dovrebbero essere considerati come il manifestarsi della nostra parte più intima e nascosta nel mondo visibile. I discenti che creano oggetti immaginari scopriranno che superare i propri limiti nel comportamento esteriore equivale a superarli dentro di se.**

Una palla immaginaria non è una palla inesistente. E' una parte di spazio, di aria, che viene chiamata "palla". Quando si lancia una palla immaginaria si è coscienti della palla reale che in quel momento manca: si agisce con l'idea di una palla. Una palla immaginaria è un oggetto immaginario percepito come reale. Nella pratica questa distinzione non è astratta. Qualunque pubblico vede la differenza.

**Non si può insegnare a usare l'intuito. Bisogna lasciarsi sorprendere**

L'uso di oggetti immaginari in uno spazio teatrale viene spesso considerato come pantomima. In realtà, l'utilizzo che viene fatto di tali oggetti è diverso da quello della pantomima autentica, una forma d'arte veneranda - sorella della danza, cugina della prestidigitazione. Il giocatore che crea un oggetto immaginario non sta tentando di dar vita a un'illusione creata ad arte ad uso del pubblico. Piuttosto sta sperimentando il risveglio di un'area intuitiva del suo cervello, in grado di percepire l'oggetto immaginario man mano che appare. Quando l'invisibile diventa visibile, abbiamo la magia del teatro!

**Il modo in cui i discenti comunicano realmente tra loro è spesso invisibile.**

In pratica, una palla invisibile lanciata a un compagno nel GIOCO DELLA PALLA aiuta il giocatore a condividere, a creare un rapporto con il compagno che accetta e afferra la palla invisibile. Al fine di aiutarli a raggiungere tale rapporto, suggerite *Mantenete la palla nello spazio e non nella vostra immaginazione!* E ancora *Date alla palla il tempo necessario ad attraversare lo spazio!* In breve tempo, tutti nell'aula saranno in grado di percepire intuitivamente, senza vederla, la materia spaziale come se fosse reale! Lo spazio - l'invisibile - diventa visibile attraverso la collaborazione dei discenti che tirano e afferrano l'oggetto immaginario.

## **Glossario di concetti, termini ed espressioni.**

**Salto creativo:** Il momento in cui la spontaneità di un giocatore emerge per affrontare una crisi: il momento di lasciarsi andare, di vedere le cose da un punto di vista differente, superando i limiti del passato.

**Immaginazione:** Una parte dell'intelletto. Quando chiediamo a qualcuno di immaginare qualcosa, gli stiamo chiedendo di accedere ad una struttura di riferimento personale, che presenta dei limiti. Quando chiediamo a qualcuno di *vedere*, noi poniamo quella persona in una situazione oggettiva nella quale si può prendere contatto con l'ambiente circostante, e in cui il raggiungimento di una nuova consapevolezza diventa possibile.

**Giocare con prudenza:** Una strategia di difesa; un espediente attraverso il quale i discenti si cautelano nei confronti di scoperte inaspettate. Giocare con prudenza impedisce ai discenti di impegnarsi a fondo e di utilizzare nuove energie.

**Metamorfosi:** Nuove creazioni, eventi visibili, che emergono dal movimento fisico intenso, dallo scambio di energia dinamica tra i discenti.

**Esplorate intensamente!:** Siate vigili per cogliere piccole sfumature e dettagli che non dovrebbero passare inosservati. Ordinare *Esplorate intensamente!* serve ad aumentare il livello di energia, favorisce un'esperienza più ampia e intensa, e scoraggia azioni programmate.

**Non nella mente! Nello spazio!:** Se utilizzate nel corso dell'esercizio, queste espressioni definiscono un ambito concreto - lo spazio - nel quale devono aver luogo lo scambio di energia e le azioni di gioco tra i discenti: *non nella mente! Nello spazio!* è un'espressione raccomandata tanto per la fase di assistenza quanto per quella di valutazione. Anche il più giovane dei discenti reagirà soggettivamente e percepirà con chiarezza questa nuova porzione di materia invisibile - lo spazio - come se fosse reale! *Non nella mente/ Nello spazio!* serve a eliminare o prevenire reazioni condizionate. La capacità percettiva di tutto il corpo ne viene rafforzata e lo scambio di energia si intensifica.

**Cavalcate il vostro corpo ! :** E' utile per creare un forte distacco da se stessi durante il gioco.

## **Definizione dei concetti base adoperati nella spiegazione dei giochi.**

**OBIETTIVI:** definisce il risultato principale che ci si augura di ottenere da ogni gioco. Tutti i giochi sono comunque utili a vari livelli.

**CONCETTO DI FONDO:** il partecipante mantiene l'attenzione sul *CONCETTO DI FONDO* così come un calciatore tiene gli occhi sulla palla in movimento.

Garantisce, in ogni momento, il coinvolgimento di tutti durante il gioco.

**SPIEGAZIONE:** suggerisce all'istruttore come organizzare il gioco, dove collocare i discenti, quando iniziare l'assistenza, quando fermare, ecc.

**NOTE:** sono osservazioni su ciò che fa funzionare il gioco al meglio, sulle difficoltà che possono sorgere e come risolverle, sulle opportunità da cercare, sui rapporti con altri giochi, ecc.

**ASSISTENZA:** in grassetto, è il collegamento tra istruttore e discenti. Si tratta di esortazioni e sostegni offerti *mentre il gioco è in atto*.

VALUTAZIONE: in corsivo, consiste in domande rivolte sia ai discenti sia agli osservatori. Rivela ciò che è stato percepito, appreso e/o compiuto nel corso del gioco.

All'inizio non tutti i discenti riusciranno a giocare efficacemente. Accettate la situazione senza creare discussioni. Se qualcuno del pubblico insiste sul fatto che alcuni discenti non hanno risolto il problema fategli semplicemente notare che non tutto è risolvibile sin dalla prima volta. La cosa più importante é: i discenti lavoravano per risolvere il problema?

**Pubblico, avete cominciato a riconoscere l'oggetto che era nello spazio o nell'immaginazione del giocatore?  
Discenti siete d'accordo?**



## PARTE PRIMA

### Esercizi di riscaldamento e di creazione di atmosfera

#### ESERCIZIO n° 1 TIRO ALLA FUNE

OBBIETTIVO: Risvegliare la comunicazione implicita tra i discenti.

CONCETTO DI FONDO: Tenere la fune fatta di "sostanza spaziale" come se fosse un legame che unisce i due discenti.

SPIEGAZIONE: Dividete il gruppo in coppie. Una coppia alla volta, ogni giocatore prova a tirare l'altro oltre una linea centrale, esattamente come nel tiro alla fune tradizionale. Qui, tuttavia, la fune non é visibile, ma é fatta di spazio. Chiedete ai discenti di: **Scegliere un partner di pari forza!** Questo messaggio sarà ricevuto con una risata. Si crea una situazione di mutua collaborazione - un legame - e non di competizione. Mentre una squadra gioca, gli altri osservano.

**Tenete la corda tra di voi! La schiena, i piedi! Usate tutto il corpo per tirare! Rimanete sulla stessa corda! Tirate! Tirate!**

Note:

1. Eseguite i giochi con la fune e la palla immaginaria con il vostro gruppo, fino a quando il fenomeno dell'oggetto che prende forma nello spazio, e non nella mente, sarà stato esplorato e compreso da tutti.
2. Non appena il gruppo acquisisce dimestichezza con il gioco eseguito a coppie aggiungete più discenti a entrambi i capi della fune.
3. Il concetto di comunicazione e intesa implicita potrebbe spiegare alcuni eventi eccezionali. La maggioranza degli scienziati ritiene che i dischi volanti, l'abominevole uomo delle nevi, ecc. vengano avvistati quando più persone contemporaneamente vedono qualcosa che non é realmente lì.

**Pubblico, i discenti tiravano la stessa corda? La corda univa i due discenti? Era nello spazio o nella loro mente? Discenti: la corda era nello spazio o nella vostra mente? I discenti. sono d'accordo con il pubblico? Il pubblico è d'accordo con i discenti?**

#### ESERCIZIO N°2 - SALTO DELLA CORDA

OBBIETTIVO: Sviluppare l'interazione tra i membri di un ampio gruppo, utilizzando la materia spaziale.

CONCETTO DI FONDO: Tenere in movimento una corda nello spazio.

SPIEGAZIONE: Dividete la classe, attraverso la conta, in squadre di quattro o più discenti o create raggruppamenti casuali. Ogni squadra eseguirà per conto proprio il salto della corda, con alcuni discenti che faranno girare la corda ed altri impegnati a saltare. Giocate fino a quando tutti avranno avuto la possibilità di far girare la corda. (Far girare la corda richiede più concentrazione che non saltare).

**Rimanete sulla stessa corda! Usate tutto il corpo per eseguire il gioco!  
I discenti tenevano la corda nello spazio o nella mente?**

Note:

1. Come nel salto della corda tradizionale, quando il giocatore che salta sbaglia, deve scambiare il proprio posto con quello che gira la corda.
2. Si possono utilizzare tutte le varianti del salto della corda tradizionale.

**ESERCIZIO N° 3 - GIOCO DELLA PALLA**

**DISCENTI:** Focalizzare l'attenzione dei discenti su un oggetto immaginario in movimento

**CONCETTO DI FONDO:** Tenere la palla nello spazio e non nella propria mente.

**SPIEGAZIONE:** I discenti si dividono attraverso la conta in due grandi squadre. Ogni squadra, a turno, farà da pubblico. Lavorando individualmente all'interno della propria squadra, ogni giocatore inizia a lanciare la palla contro il muro, ecc. Le palle sono tutte costituite di sostanza spaziale. Quando tutti i discenti sono in movimento, ordinate di cambiare la velocità con cui le palle si muovono.

**Usate tutto il corpo per lanciare la palla! Tenete gli occhi sulla palla: Cambio! Più veloce! Lanciate e afferrate la palla più veloci che potete! Avanti e indietro più veloci che potete! Tornate di nuovo alla velocità normale!**

**Lasciate alla palla il giusto tempo per attraversare lo spazio! La palla si muove mooolto lentamente! Afferrate la palla con movimenti lentissimi ! Adesso la palla si muove alla velocità normale!**

**Variante: La palla sta diventando più leggera! é cento volte più leggera! Adesso sta diventando pesante! Usate tutto il corpo per lanciare la palla! Tenete gli occhi sulla palla!**

Note:

1. Le parole utilizzate dall'istruttore nella presentazione del gioco dovranno essere scelte con cura. Ai discenti non viene chiesto di fingere. L'istruttore deve semplicemente suggerire loro di tenere la palla nello spazio e non nella mente.
2. Il giocatore sa quando la palla é nello spazio o nella sua mente. Quando è nello spazio essa "apparirà" agli occhi del giocatore e del pubblico.
3. Le domande di valutazione sono importanti, in quanto riconoscono la responsabilità del pubblico nell'osservare l'eventuale apparizione dell'oggetto, se essa dovesse verificarsi. Il pubblico ha la responsabilità di mantenere l'attenzione sul concetto di fondo tanto quanto la squadra che gioca.
4. Dopo la valutazione della prima squadra, fate giocare la seconda.

Quest'ultima beneficia della valutazione della squadra che l'ha preceduta?

5. Ribadite la necessità di utilizzare tutto il corpo per mantenere la palla in movimento. I discenti dovrebbero lasciare il gioco con tutti gli effetti fisici dovuti a un movimentato gioco di inseguimenti.

*Discenti, avete immaginato la palla o l'avete percepita davvero? Pubblico, siete d'accordo con i discenti? La palla era davvero fatta di spazio o i discenti fingevano che lo fosse?*

*Discenti avete dato alla palla il giusto tempo per attraversare lo spazio?*

*Pubblico, siete d'accordo?*

Varianti:

1. Eseguite lo stesso gioco con una palla immaginaria che cambia peso.

Quando la palla diventa ora più pesante, ora più leggera, i colpi dei discenti devono dare l'impressione di essere più pesanti o più leggeri o di muoversi al rallentatore. Non portate all'attenzione dei discenti su questo argomento nel corso del gioco

2. Eseguite altri giochi - pallavolo, baseball - con palle fatte di sostanza spaziale.

3. Notate come pianeti differenti presentino diverse forze di gravità. Giocare a calcio sulla luna risulterà molto più leggero che sulla terra. Chiedete ai discenti come potrebbe essere giocare a calcio sulla luna.

#### ESERCIZIO N° 4 PARCO GIOCHI

OBBIETTIVO: Scoprire una varietà di modi di utilizzare la sostanza spaziale nei giochi.

CONCETTO DI FONDO: tenere in movimento nello spazio oggetti con cui si gioca, lasciare che prendano spazio.

SPIEGAZIONE: Il gruppo si divide in squadre di diverso numero e ognuna sceglie un gioco che richiede delle attrezzature o particolari accessori (si intendono non soltanto giochi con la palla come il calcio, il basket, o la pallavolo, ma anche quelli in cui si utilizzano giocattoli, come le bocce, le biglie). Bisogna seguire tutte le regole del gioco scelto. I discenti devono riuscire a tenere la palla o gli altri accessori nello spazio e non dentro le loro teste. Le squadre si sparpagliano nella classe eseguendo contemporaneamente giochi differenti come in un parco giochi. Bisogna giocare con oggetti immaginari.

**Non perdetevi di vista il vostro oggetto! Utilizzate tutto il corpo per lanciare la palla!! Intensificate il movimento! Più energia! Accrescete!**

**Muovetevi di gruppo in gruppo e partecipate se il gioco può avvantaggiarsi della vostra presenza.**

Note:

1. PARCO GIOCHI è l'ideale per i momenti di ricreazione o per momenti di distensione.
2. Se i discenti stanno iniziando ad afferrare il concetto degli oggetti immaginari l'intera arca di gioco sarà piena di eccitazione. energia e allegria. PARCO GIOCHI dovrebbe. essere eseguito spesso.
3. Questo e altri giochi simili trarranno vantaggio dalle valutazioni del pubblico. Le squadre che fanno da pubblico possono suggerire *Tenete gli occhi sulla palla!*

*Pubblico, l'oggetto con cui si giocava era solo un'idea? C'era nello spazio o era finto? Discenti, siete d'accordo?*

**Giocate con tutto il corpo! Tenete gli occhi sulla palla! Tenete la palla nello spazio! Niente colpi sopra la cintura! Lanciate e afferrate usando tutto il corpo! (Se il giocatore centrale viene colpito): Cambia il tuo posto con quello del giocatore che ha tirato la palla !**

## ESERCIZIO N° 5 - GIOCO A DUE

DISCENTI: Rendere visibile l'invisibile utilizzando oggetti immaginari come fossero oggetti di scena.

CONCETTO DI FONDO: L'oggetto tra i due discenti

SPIEGAZIONE: Squadre di due discenti si accordano su di un oggetto e iniziano un'attività determinata dall'oggetto stesso, come piegare le lenzuola o scartare una caramella.

**Tenete l'oggetto tra di voi! Tenete l'oggetto nello spazio! Rendete l'oggetto reale! Mostrate! Non raccontate! Utilizzate tutto il corpo!**

Note:

1. E' naturale che i discenti vogliano pianificare l'azione in anticipo, risultando goffi e privi di spontaneità. Per evitare che i discenti cerchino di inventare una storia anziché agire – occorre recitare cercando di costruire mentalmente una storia, come farebbe un drammaturgo - fate scrivere a ogni squadra, su un pezzetto di carta, il nome di un oggetto. Mettete tutti i foglietti in un contenitore. Ogni squadra prende un foglietto solo un momento prima del proprio turno.
2. I discenti non devono costruire una storia sull'oggetto, dunque non è strettamente necessario parlare. Suggeste di scegliere un oggetto che si utilizza comunemente.
3. Questa è una situazione drammatica senza conflitto. Anche se la maggior parte dei drammaturghi sostiene che il conflitto è fondamentale in una scena, i bravi attori in genere, durante la performance cercano di aiutarsi l'uno con l'altro.

*Qual era l'oggetto? I discenti lo hanno mostrato o raccontato? I discenti hanno lavorato insieme? Questa squadra si è avvantaggiata della valutazione della precedente? Discenti, siete d'accordo?*

#### ESERCIZIO N°6 : GIOCO IN TRE O PIU'

DISCENTI: Favorire l'accordo di squadra e la partecipazione comune.

CONCETTO DI FONDO: Tenere un oggetto nello spazio tra i discenti.

SPIEGAZIONE: Squadre di tre o più giocatori. Ci si accorda su di un oggetto che non può essere utilizzato senza il coinvolgimento di ciascuno dei componenti. I giocatori partecipano a un'azione congiunta nella quale tutti muovono lo stesso oggetto. Ad esempio: tirare una rete da pesca. trasportare una canoa, spingere una macchina che si è fermata.

**Lavorate insieme! Avete bisogno l'uno dell'altro per risolvere il problema! Tenete l'oggetto nello spazio! Tenete l'oggetto tra di voi!**

*I discenti lavoravano insieme? O uno di loro non era necessario per eseguire il compito? Discenti, avevate bisogno l'uno dell'altro per muovere l'oggetto? Pubblico, siete d'accordo? Questa squadra ha tratto beneficio dalle precedenti valutazioni?*

Nota: GIOCO A DUE, come il TIRO ALLA FUNE, determina quasi automaticamente il coinvolgimento reciproco tra i discenti attraverso un oggetto. A volte questo gioco tende a confondere i discenti che, ad esempio, invece di partecipare tutti allo stesso modo, rischiano di lasciarsi guidare da un solo partecipante.

#### ESERCIZIO N° 7 – TROVARE OGGETTI NELL'AMBIENTE CIRCOSTANTE.

DISCENTI: Rendere visibile l'invisibile.

CONCETTO DI FONDO: Accogliere gli oggetti che l'ambiente può offrire.

SPIEGAZIONE: Tre o più discenti si accordano su semplici forme di relazione e su conversazioni che possano coinvolgere tutti i membri della squadra, come un incontro di genitori e insegnanti o una riunione di famiglia. La conversazione potrebbe aver luogo intorno a un tavolo fatto di spazio. Nel corso della riunione, ogni partecipante deve trovare e utilizzare più oggetti possibile. I discenti non dovranno programmare in anticipo quali saranno questi oggetti.

**Prendetevi tutto il tempo necessario! Lasciate che gli oggetti appaiano! Continuate la conversazione! Fate partecipare la vostra voce! Mantenete il contatto con gli**

**altri! Gli oggetti devono venir fuori dallo spazio! Aiutate il compagno che non gioca!**

Note:

1. Questo gioco presenta un duplice problema. L'occupazione principale della scena, la riunione, deve mantenere una sua continuità, e allo stesso tempo bisogna tenere sempre presente l'occupazione che sta alla base del gioco, il concetto di fondo. Alcuni discenti si impegneranno per il buon andamento della riunione e trascureranno il concetto di fondo. Organizzate la vostra assistenza di conseguenza!

2. Quando questo problema sarà risolto, con gran divertimento di tutti i discenti, cominceranno ad apparire infiniti oggetti: un filo sulla giacca di un vicino, la polvere che fluttua nell'aria, e matite che spuntano da dietro le orecchie. Tutti i discenti hanno la possibilità di fare da sé nuove scoperte.

*Gli oggetti sono apparsi davvero o sono stati inventati? I discenti hanno visto gli oggetti dei loro compagni e li hanno usati? I discenti alludevano a degli oggetti o entravano in relazione con essi? Discenti, avete permesso agli oggetti di apparire?*

**ESERCIZIO n° 8 - DIFFICOLTÀ CON PICCOLI OGGETTI**

DISCENTI: Affrontare i problemi presentati dagli oggetti immaginari.

CONCETTO DI FONDO: Superare le difficoltà inerenti a certi oggetti.

SPIEGAZIONE: lavorando individualmente, i discenti saranno alle prese con piccoli oggetti o capi d'abbigliamento immaginari che presentano qualche problema. Alcuni esempi: aprire un recipiente ermeticamente sigillato, affannarsi su di una cerniera inceppata, un cassetto incastrato, stivali troppo stretti.

**Rendete reale l'oggetto! Rendete il pubblico partecipe!  
Esplorate l'oggetto! Aumentate la difficoltà!**

Note:

1. Quando i discenti vi sembreranno pronti, due o più discenti potranno partecipare insieme al gioco.

2. Il rifiuto di rispettare il concetto di fondo evidenzia che il giocatore in questione tende a intellettualizzare il problema (inventando una storia) piuttosto che affrontare la difficoltà materiale presentata dall'oggetto, ad esempio un buco in una scarpa. Questi potrebbe reagire con uno "scherzo" chiudendolo con una banconota, il che può essere considerato soltanto un modo per evitare l'esercizio.

*Pubblico: qual era l'oggetto?*

## ESERCIZIO N° 9- L'OGGETTO MUOVE I DISCENTI

DISCENTI: Donare agli oggetti immaginari il movimento, e persino la vita.

CONCETTO DI FONDO: L'oggetto muove i discenti.

SPIEGAZIONE: I discenti, in numero variabile, si accordano su un oggetto, come una barca a vela, il trenino delle montagne russe, un elefante. ecc. in grado di far muovere tutti contemporaneamente.

**Sentite l'oggetto! Lasciate che l'oggetto vi muova!  
Siete tutti insieme sopra di lui! Non fatelo sparire! Fate in  
modo che tutto il corpo dimostri la vita dell'oggetto! Sentite  
che è l'oggetto a muovervi! Lasciatevi muovere dall'oggetto!**

Variante: Fate in modo che ogni giocatore scelga un oggetto vivo o qualcosa che presenti varie possibilità di movimento: un gatto, un insetto, uno yo-yo, un aquilone, ecc. L'identità e la natura dell'oggetto vengono comunicati al pubblico attraverso il modo in cui i discenti lo utilizzano.

Note:

1. Se l'attenzione si focalizza totalmente sull'oggetto in movimento, i discenti cominceranno a percepire realmente l'oggetto tra di loro e il pubblico sarà in grado di riconoscerlo.
2. I discenti che non riescono ancora a concentrare l'attenzione, potrebbero essere tentati di guardare gli altri per sapere quando muoversi. Continuate più volte a suggerire **Lasciate che sia l'oggetto a muovervi!** per aiutarli a spezzare questa dipendenza.



## **Parte seconda**

### **Approfondimento dei legami tra i discenti.**

#### I LEGAMI TRA I DISCENTI

Diventare o essere parte di una totalità significa creare un'unica entità nella quale tutti (discenti sulla scena, pubblico e insegnanti) sono direttamente coinvolti nell'esito del gioco, sostenendosi reciprocamente in un processo di mutua soddisfazione. Un partecipante, nel cui corpo mente e intuito lavorano all'unisono sfruttando al massimo l'energia soggettiva, deve cercare di collaborare con i compagni per superare i limiti del passato. Un discente, sostenuto da tanti altri, può sentirsi libero di giocare; il gruppo agisce come se fosse una persona sola.

Gli sforzi da compiere e il successo che ne consegue (se si riesce a raggiungerlo) vengono ugualmente condivisi da tutti in quanto parti di una totalità.

Quando un giocatore comincia a comprendere che non è possibile giocare ad acchiappare se qualcuno non lo insegue, o quando una squadra di calcio vede l'altra squadra non come un avversario, ma come un gruppo di compagni di gioco, allora entrambe le squadre diventano parte del tutto (in armonia) dando e ricevendo con piena soddisfazione per tutti - **giocare!**

Le competizioni in cui si cerca di battere i record esistenti - nello sport, nella musica o in altri campi - sono state istituite, probabilmente, per il puro piacere, per l'euforia e l'esaltazione che accompagna sempre un superamento dei limiti (una pianta che si allunga per raggiungere il sole, l'uomo che sbarca sulla luna).

**Evitate di incoraggiare la competizione premiando i più "bravi" e di sottolineare le mancanze di quelli "meno capaci".**

Un successo significativo per uno diventa un successo per tutti. Disponibilità, interazione, attenzione, osservazione, espressione fisica e vocale, abilità narrative, agilità sensoriale, consapevolezza delle proprie emozioni, e molte altre capacità si svilupperanno più facilmente quando gli studenti diventeranno parte di una totalità.

#### **Concetti, termini ed espressioni importanti in questa parte**

*Libertà*: Una scoperta che avviene durante i laboratori non appena i discenti, come parti del tutto, ammettono i limiti esistenti e accettano il diritto di esplorare la possibilità di superarli.

*Comunità (armonia, unità)*: Un fenomeno dello spirito che si instaura nell'ambiente della classe quando i singoli danno il loro contributo personale per risolvere i problemi comuni; libera la risata gioiosa, l'iniziativa individuale e aumenta la fiducia in se stessi.

*Mostra, non raccontare!*: Il suo obiettivo è aiutare i discenti a dare evidenza fisica agli oggetti, alle relazioni, al proprio coinvolgimento, mettendo se stessi

in secondo piano. L'obiettivo é una comunicazione soggettiva.  
*Condividete la voce!:* Produce la proiezione, la responsabilità di fronte al pubblico.

**Usate tutto il corpo per diventare la parte che scegliete! Unitevi al gioco! Siate coraggiosi!  
Cambio! Trasformatevi in un'altra parte! Non ci sono modi giusti o sbagliati!**

#### ESERCIZIO n° 10- UNA PARTE DEL TUTTO (OGGETTO)

DISCENTI: Creare un rapporto di interdipendenza tra i discenti.

CONCETTO DI FONDO: Diventare parte di un oggetto più grande.

SPIEGAZIONE: Un giocatore entra nell'area di gioco e diventa parte di un oggetto o di un organismo più ampio (animale, vegetale o minerale).

Esempi: una macchina, l'ingranaggio di un orologio, meccanismi astratti, animali, elementi della natura. Non appena l'identità dell'oggetto viene intuita da un altro giocatore, questi si unisce al gioco diventando parte del tutto. Il gioco continua fino a quando tutti non prendono parte al gioco, lavorando insieme per costituire l'oggetto completo. I discenti sono liberi di scegliere qualunque movimento o posizione e di imitare qualsiasi suono per contribuire a completare l'oggetto.

*Qual era l'oggetto completo? Cosa pensavate che fosse prima di unirvi al gioco?*

Note:

1. Questo gioco può essere utile come riscaldamento o come esercizio di chiusura della sessione di laboratorio, poiché libera la spontaneità e stimola l'energia del gruppo. Capita spesso che i discenti si allontanino dall'idea originale del primo partecipante, perdendosi in fantasiose astrazioni.
2. E' importante che l'istruttore aiuti i discenti in difficoltà, come quelli che esitano a unirsi al gruppo perché timorosi di sbagliare oggetto o quelli che hanno troppa fretta di aggiungere la propria parte senza avere un'idea chiara dell'oggetto intero.
3. Questo gioco viene anche comunemente chiamato LA MACCHINA.

#### ESERCIZIO N°11 UNA PARTE DEL TUTTO (ATTIVITA')

DISCENTI: Collaborare all'attività scenica.

CONCETTO DI FONDO: Mostrare un'attività comune nella sua totalità prendendovi parte.

SPIEGAZIONE: Ampie squadre, comprendenti da dieci a quindici discenti. Si sceglie un partecipante che dovrà decidere in segreto un progetto da realizzare in gruppo ed eseguire un'attività inerente ad esso. Quando la natura dell'intera attività diventa chiara, altri discenti si uniscono, uno alla volta, per prendere

parte al progetto. Un esempio potrebbe essere coltivare un giardino: il primo giocatore raccoglie le foglie in un mucchio, il secondo lavora con la vanga, il terzo sparge il fertilizzante. ecc.

**Mostrate! Non raccontate! Evitate i dialoghi!  
Discenti in attesa, datevi tempo di vedere cosa sta succedendo! Rischiate! Prendete parte all'attività!  
Diventate una parte del tutto!**

Note

1. L'interazione all'interno del gruppo dovrebbe dare origine a una corrente di energia. Ripetete il gioco finché ciò non si verifica, oppure interrompetelo se non vedete alcun risultato.
2. I discenti non devono sapere in anticipo quello che il primo partecipante sta facendo.
3. I discenti che rifiutano di prendere parte al gioco perché temono di non aver capito, vanno confortati in fase di valutazione, quando si può scoprire che non tutti i discenti avevano la stessa idea dell'attività comune.
4. Anche se l'area di gioco appare caotica con tutti i discenti che si muovono e parlano contemporaneamente, resistete alla tentazione di dare alla scena un andamento ordinato. Il divertimento e l'euforia iniziali sono di fondamentale importanza per la crescita sociale del gruppo.
5. PARCO GIOCHI é una buona introduzione a questo gioco.

ESERCIZIO N° 12 - UNA PARTE DEL TUTTO (Mestiere)

DISCENTI: Definire un personaggio attraverso un comportamento caratteristico.

CONCETTO DI FONDO: Assumere un ruolo all'interno di un'attività lavorativa.

SPIEGAZIONE: Squadre di cinque o sei elementi scelgono insieme il primo giocatore, il quale dovrà decidere in segreto un mestiere e iniziare a eseguire un'attività inerente ad esso. Gli altri discenti si uniscono uno alla volta come personaggi ben definiti (il *chi*), cominciando o unendosi a un'attività connessa al mestiere in questione. Ad esempio, il primo giocatore si lava le mani, rimane ad aspettare con le mani per aria, il secondo giocatore assume il ruolo dell'infermiere ed entra nell'area di gioco per aiutare il dottore a infilarsi i guanti. Gli altri discenti potrebbero diventare anestesisti, pazienti, internisti.

**Mostrate! Non raccontate! Unitevi all'attività come personaggi ben definiti! Diventate parte del tutto! Mostrate i sentimenti e le intenzioni attraverso l'attività! (Se nascono dei dialoghi) Fate partecipare la vostra voce!**

*Qual era l'attività del gruppo? Discenti, eravate parte del tutto? Era possibile svolgere altre attività all'interno del progetto? Gli oggetti erano nello spazio? Pubblico: siete d'accordo con i*

*giocatori?*

Note:

1. I discenti non devono sapere in anticipo cosa sta facendo o chi rappresenta il primo giocatore.
2. Se i discenti parlano troppo invece di agire, o se si agitano senza obiettivo, il concetto di fondo del gioco non é abbastanza chiaro. Fate una pausa, oppure andate avanti con un altro gioco.
3. Sebbene questo esercizio comprenda anche il *Chi*, badate che il concetto di fondo rimanga l'attività, altrimenti i discenti cominceranno a "recitare".
4. Se i discenti incontrano delle difficoltà nel rapportarsi a un determinato mestiere, fate notare come coloro che appartengono a differenti professioni abbiano attitudini e interessi diversi. Medici, scrittori, idraulici, fattorini, guardiani, agenti immobiliari, entreranno nella stessa stanza notando cose diverse e mostrando interessi disparati.

*Pubblico, qual era il mestiere? I discenti mostravano o raccontavano? Discenti, siete d'accordo? Prima di unirvi ai giochi, quale pensavate fosse il mestiere? Pubblico: avete altre opinioni su ciò che avete visto?*

### ESERCIZIO N°13 – UNA PARTE DEL TUTTO (RELAZIONE)

DISCENTI: Definire un personaggio attraverso il contesto di relazioni umane.

CONCETTO DI FONDO: Comunicare il *Chi* (la relazione) tramite un'attività.

SPIEGAZIONE: Dividete il gruppo in squadre di cinque o più elementi. Un partecipante comincia un'attività semplice senza scegliere un personaggio. Gli altri discenti scelgono una relazione con il giocatore sulla scena e, uno per volta, prendono parte all'attività. Il giocatore iniziale deve accettare e rapportarsi ai discenti che si inseriscono nell'azione come se fosse a conoscenza delle relazioni che rappresentano.

Esempio: Un uomo appende un quadro. Entra una donna dicendo che il quadro starebbe meglio più in alto. L'uomo accetta la donna come sua moglie e continua il lavoro. Si inseriscono altri discenti nei ruoli di figli, vicini, ecc. Tutti evidenziano la natura della loro relazione attraverso l'attività.

**Non raccontate: mostrate! Rimanete sull'attività! Non cercate di indovinare: Non c'è fretta! Fate in modo che il vostro personaggio emerga attraverso l'attività! Non appena scoprite chi siete, mostratelo giocando! (Se nascono dei dialoghi) Fate partecipare la vostra voce! Fate in modo che il personaggio si riveli attraverso l'attività!**

Note:

1. Questo gioco propone un abbozzo di evento scenico che si fonda sul concetto di fondo (ossia sui primi segni di una relazione) e non semplicemente su un insieme di attività simultanee.
2. Cercate di resistere alla tentazione di dare un andamento più ordinato alla scena.

*Pubblico: Chi erano i discenti? Quali erano le relazioni? I discenti si sono rivelati attraverso l'attività?*

*Discenti: quando vi siete inseriti nel gioco sapevate qual era il vostro ruolo? Qual é il comportamento che più caratterizza il vostro migliore amico? Quali abitudini potete notare nei vostri personaggi televisivi preferiti? Avete mai imitato i membri della vostra famiglia o altre persone che ammirate? Conoscete famiglie i cui membri facciano le cose tutti allo stesso modo?*



## **Parte terza**

### **ALFABETIZZAZIONE: COMUNICARE CON LE PAROLE**

La maggior parte dei giochi di teatro prevedono il dialogo, ma il timore dello scambio verbale può essere un ostacolo difficile da superare. Nei primi giochi in cui si partecipa a un'azione (come in *UNA PARTE DEL TUTTO, ATTIVITA'*) può capitare che alcuni discenti accennino qualche parola: in tali casi è una buona idea dire *Condividi la tua voce!*

I discenti potrebbero anche chiedere: "possiamo parlare?". Se lo desiderano, incoraggiateli con cautela. Infatti i giochi in linguaggio immaginario presentati finora si basano su un livello di comunicazione diverso da quello verbale, nei quali la verbalizzazione può essere limitata o addirittura proibita, allo scopo di arginare la tendenza a usare esclusivamente le parole per comunicare.

Il concetto di fondo dei giochi che seguiranno, invece, avrà la parola come oggetto principale.

### **Quando l'attenzione viene mantenuta sul gioco, il partecipante non ha il tempo di preoccuparsi del giudizio altrui.**

Per evitare che i discenti inesperti si esprimano in modo troppo artificioso, è opportuno che la parte dialogata sia vincolata ad almeno un altro solido concetto di fondo. Quando gli stimoli sono molteplici, si crea la giusta tensione necessaria a risolvere il problema. I discenti saranno talmente occupati nello sforzo di mantenere l'attenzione sul concetto di fondo che il dialogo scorrerà naturale, senza quell'andamento stentato che si avrebbe se l'discente tentasse forzatamente di sembrare divertente, affascinante, triste, o qualunque altra cosa. Col tempo i discenti avranno la certezza che, focalizzando la loro attenzione sul concetto di fondo, le parole necessarie verranno da sole, senza pensarci. Nei giochi, come nella vita di tutti i giorni, le parole possono essere usate per dire ciò che l'ascoltatore vuole sentire e per nascondere ciò che ha bisogno di sapere.

### **Esercizi di riscaldamento e propedeutici.**

Si realizzano con i discenti non solamente esercizi di carattere teatrale, espressione corporea, voce, ecc ma anche e soprattutto esercizi di espressione orale che abbiano a che fare col proprio vocabolario e la sua espressione orale. In questi esercizi si fa attenzione alla buona articolazione, il tono, l'intensità, la quantità, l'accentuazione e le pause. Tutti questi esercizi hanno come finalità quella di migliorare il vocabolario, ampliare l'espressione verbale, migliorare l'agilità articolatoria e la relazione tra parola ed emozione.

Disposti in cerchio, segnalare un'altro e dire un nome di donna o uomo. Colui che è stato segnalato, segnala a propria volta un altro e dice un altro nome di donna o uomo.

Segnalare un altro dicendo Terra, Mare o Aria. Il segnalato deve dire il nome di un animale coerente con ciò che è stato indicato, Terra, Mare o Aria

Segnalare e dire nomi di alberi.

Segnalare e dire nomi di fiori.

Segnalare uno ed esprimere un aggettivo che sembra corrispondergli.  
Segnalare uno e dire l'animale che gli viene in mente.  
Raccontare un film western, ma ciascuno può dire solo una parola e bisogna seguire una logica.

Domandare con voce acuta e rispondere con voce grave

Dire ad un altro nomi di mestieri.

Dire parole che si relazionano con l'amore.

Insultarsi con accrescitivi e diminutivi.

Uno racconta all'orecchio di un compagno -sussurrando- una piccola storia.

Costui la racconta all'orecchio di un altro, sempre sussurrando, e così tutto il cerchio fino ad arrivare al primo emittente. In cosa si è trasformata la storia iniziale?

Uno dice un animale e gli altri fanno la sua voce.

A coppie, uno dice un mestiere e l'altro dice 3 azioni relazionate col mestiere.

Esempio: giardiniere; irrigare, piantare, raccogliere le foglie.

Gioco: titolo sul giornale

In cerchio. Uno sussurra all'orecchio del compagno accanto un titolo di giornale. Il titolo circola di orecchio in orecchio. Alla fine si sente cosa è diventato.

In cerchio, segnalare uno e dire il nome di un animale che questi gli ricorda.

L'altro deve "fare" l'animale.

In cerchio, ognuno deve segnalare un altro e chiederle che esprima un desiderio, un sogno, un amore. Devono fare piccoli racconti.

Uno è bendato, gli altri gli fanno domande. Colui che è bendato deve rispondere in tre modi diversi:

1- Solo con suoni

2- Parlando, ma raccontando sempre bugie

3- Parlando, ma raccontando sempre delle verità.

## Scrittura e lettura: esercizi specifici

### ESERCIZIO N°14 - SCRIVERE LARGO

DISCENTI: Scoprire il potere di una singola parola o frase.

CONCETTO DI FONDO: Scrivere le parole più grandi possibile.

SPIEGAZIONE: Tutti i discenti, uno per volta, devono cercare di riempire la lavagna scrivendo la loro parola o espressione preferita.

**Usate tutto il corpo per riempire la lavagna!  
Scrivete la parola più larga che potete! Riempite  
tutto lo spazio con la vostra parola! Sentite la  
parola!**

*I giocatori hanno riempito lo spazio? O avrebbero  
anche potuto occupare uno spazio più ampio della  
lavagna?*

Nota 1: Non vi preoccupate dell'ortografia o della bella scrittura in questo esercizio. I discenti che si attengono con maggior impegno al concetto di fondo, saranno quelli che, con molta probabilità, sbaglieranno a scrivere la loro parola, o la deformeranno. Ciò che viene richiesto ai giocatori è soltanto di occupare il più ampio spazio possibile con una parola o una frase.

Nota 2: In un secondo momento (altro giorno) l'istruttore organizzerà la propria lezione formale di grammatica sugli errori emersi nel corso del gioco.

### ESERCIZIO N° 15 -SCRIVERE STRETTO

DISCENTI: Scoprire l'esistenza autonoma di una parola o una frase.

CONCETTO DI FONDO: Scrivere parole o frasi più stretto possibile.

SPIEGAZIONE: Ogni discente lavora individualmente nella propria postazione, con un foglio e una matita. La mano è immobile, si muove invece tutto il corpo. I discenti pensano e scrivono le parole, le espressioni e le frasi che preferiscono, cercando di occupare il minor spazio possibile.

**Scrivete stretto! Stretto! Molto piccolo! Lasciate  
lavorare il corpo! Tenete la mano immobile e guardate cosa  
succede! Pensate le parole e le frasi che state scrivendo!**

*Discenti, consegnate i fogli. Le parole scritte così piccole  
possono essere lette da qualcun altro?*

#### Note

1. Anche qui, non preoccupatevi dell'ortografia o dello stile. I discenti devono semplicemente tentare di scrivere le parole più stretto possibile.

2. I discenti si divertono molto con questo esercizio. Provate a riproporlo di tanto in tanto. Se diventa frustrante, interrompetelo immediatamente!

## ESERCIZIO N°16- SCRIVERE BENDATI

DISCENTI: Acquisire una nuova familiarità con una parola o un'espressione.

CONCETTO DI FONDO: Scrivere parole o frasi senza guardare.

SPIEGAZIONE: I discenti seduti ai banchi, o alla lavagna, cercano di scrivere parole o frasi tenendo gli occhi chiusi. L'utilizzo di una benda rende il gioco più divertente.

Nota: L'ortografia e lo stile non sono tanto importanti quanto l'abilità dei discenti nel decifrare parole e frasi altrui.

**Incrociate le due linee della "t"! Mettete il punto sulla "i"! Appena finite. guardate cosa avete scritto! Un'altra volta! Tenete gli occhi chiusi e lasciate che le vostre mani scrivano le parole!**

*I discenti hanno incrociato tutte le "t" e messo il punto a tutte le "i"? Siete in grado di leggere le parole e le frasi scritte dai vostri compagni? Giocatore, riesci a leggere le parole e le frasi che hai scritto tu?*

## ESERCIZIO N°17- NOMINA SEI

DISCENTI: Aiutare ad imparare a usare le parole con rapidità e scioltezza.

CONCETTO DI FONDO: Nominare rapidamente sei oggetti con la stessa iniziale.

SPIEGAZIONE: Tutti i discenti siedono in cerchio, eccetto uno che rimane in piedi al centro. Questi tiene gli occhi chiusi mentre gli altri si passano di mano in mano un oggetto di piccole dimensioni. A un certo punto il giocatore al centro batte le mani, cerca il compagno sorpreso con l'oggetto in mano e pronuncia una lettera dell'alfabeto (non c'è bisogno di nascondere l'oggetto al giocatore centrale). Subito il giocatore rimette in circolo l'oggetto, che passerà a turno dalle mani di tutti i discenti. Prima che torni al punto di partenza il giocatore dovrà nominare sei oggetti con l'iniziale scelta. Se non ci riesce, dovrà prendere il posto del giocatore centrale. Se il cerchio è piccolo, l'oggetto dovrà fare due o più giri.

Note:

1. Questo gioco tradizionale è utile come riscaldamento per tranquillizzare il gruppo.
2. Può essere facilmente adattato alle lezioni regolari, scegliendo come tema qualcosa che i discenti devono memorizzare: sei numeri divisibili per quattro, sei parti del corpo, sei regioni, sei verbi. ecc. Questo gioco a volte funziona meglio se la posizione centrale viene occupata dall'istruttore.

## ESERCIZIO N°18 - DAI E PRENDI - RISCALDAMENTO

DISCENTI: Aiutare i discenti a stabilire un'intesa di gruppo.

CONCETTO DI FONDO: vedere e udire.

SPIEGAZIONE: I discenti si dispongono in cerchio. Qualunque giocatore può iniziare un movimento. Se un partecipante si sta muovendo, gli altri devono trattenersi (fermarsi). Ogni giocatore può scegliere di muoversi in qualsiasi momento, ma deve trattenersi se un altro giocatore lo precede. I suoni sono considerati movimenti. Si dice che un giocatore "prende" quando percepisce un compagno muoversi (dare).

Note: Il termine "trattenersi" viene qui preferito a "bloccarsi". "Bloccarsi" significa fermarsi totalmente; "trattenersi" indica un'attesa pronta a scattare e trasformarsi in movimento rapido.

**Trattenete il movimento! Non interrompete il flusso del movimento! Trattenetevi quando un altro giocatore si muove! Date!**

## ESERCIZIO N°19- DAI E PRENDI

DISCENTI: raggiungere con il partner un'intesa non verbale, tenendosi pronti, allo stesso tempo, ad agire con l'altra squadra.

CONCETTO DI FONDO: Ascoltare/Udire insieme al partner per sapere quando dare e quando prendere.

SPIEGAZIONE (In questo esercizio due tavoli e due sedie sono molto utili)  
I discenti si dividono in squadre di quattro persone ciascuna. Ogni squadra, a sua volta, si divide in due. Tali sottogruppi (Ognuno seduto al proprio tavolo) partecipano a due diverse conversazioni. Nel frattempo, entrambi devono stare in ascolto per cogliere i movimenti dell'altro sottogruppo in modo da sapere quando dare o prendere.

Parte 1: L'istruttore chiama *Tavolo 1!* e *Tavolo 2!* Finché il gioco non appare chiaro a entrambi i sottogruppi. Questi iniziano la conversazione nello stesso momento. Quando viene chiamato il Tavolo 1, il sottogruppo 2 deve eclissarsi. Quando è il turno del tavolo 2, è il sottogruppo 1 a eclissarsi.

È importante che i discenti comprendano la differenza tra eclissarsi e bloccarsi. I discenti che non sono più al centro dell'attenzione, devono trattenere l'azione, la relazione stabilita e il dialogo, rimanendo silenziosi e in assenza di moto, ma, nello stesso tempo, pronti a continuare attivamente quando verrà il momento di prendere ancora una volta la scena.

**Tavolo 1! Tavolo 2! Eclissatevi! continuate a mantenere la relazione tra di voi anche se vi siete eclissati! Non dovete bloccarvi! sedete rilassati in assenza di moto!**

**Tavolo 2! Tavolo 1! Eclissatevi!**

Parte 2: non appena i sottogruppi avranno compreso il meccanismo di questo mutuo scambio, ai discenti verrà chiesto di continuare la loro conversazione, dando e prendendo la scena senza l'aiuto dell'assistenza.

Parte 2: **Date! Giocate! Giocate come se foste un tutt'uno!**

Parte 3: continuando come sopra entrambi i sottogruppi cercheranno di prendere la scena all'altro. Il sottogruppo che ha preso la scena detiene l'attenzione del pubblico.

Parte 3: **Prendete! Prendete!** (fin quando i discenti non prendono la scena). Il pubblico è in grado di capire quando un sottogruppo prende la scena.

Parte 4: entrambi i sottogruppi danno e prendono la scena senza l'aiuto dell'assistenza.

Parte 4: **Da soli! Date e prendete! Cercate di capire il momento per dare! Cercate di capire il momento per prendere!**

Note: I discenti dei sottogruppi imparano a dare e a prendere come fossero un tutt'uno. Le capacità di comunicazione e comprensione si sviluppano così a un livello non-verbale.

*Sottogruppo 1. avete avuto problemi a capire il momento in cui il vostro partner voleva dare?*

*Pubblico, riuscivate a capire quando un membro di un sottogruppo non voleva dare e l'altro sì?*

*Discenti, nella Parte 4 dell'esercizio, avete preso la scena prima che l'altra squadra ve la concedesse?*

*Sottogruppo avversario, Siete d'accordo? Pubblico: siete d'accordo?*

2. Inserite la frase *Dai e prendi* nella vostra assistenza anche in altri giochi, ogni volta che i discenti parlano e si muovono contemporaneamente senza ascoltarsi. Ciò aiuterà i discenti a scoprire il punto focale di una scena.
3. Vedi i giochi seguenti per un'applicazione della frase *Dai e prendi!* a un altro gioco.

#### Esercizio N°20 DAI E PRENDI - LETTURA

**OBBIETTIVO:** promuovere nei discenti la massima attenzione agli altri.

**CONCETTO DI FONDO:** Tentare di cogliere l'opportunità di leggere ad voce alta.

**SPIEGAZIONE:** I discenti si dividono in squadre equilibrate in quanto a capacità di lettura. Tutti leggono contemporaneamente lo stesso passaggio, in silenzio,

dando ad ogni partecipante del gruppo che voglia prendersela, l'opportunità di leggere ad voce alta. Solo un giocatore per volta può leggere ad voce alta. Un partecipante può prendere, da un altro, l'opportunità di leggere a voce alta in qualunque momento lo desidera. E' preferibile che gli scambi avvengano di frequente. Non è permesso saltare parole o ripetere le ultime parole del lettore precedente.

*Solo se necessario: **Date quando qualcuno prende! Prendete quando qualcuno dà! Rimanete sulle esatte parole che sono state appena lette! Può leggere solo un partecipante per volta! Condividete la vostra voce!***

*La vostra lettura era scorrevole come se fosse una sola persona a leggere? Oppure era una lettura piena di interruzioni, riprese e ripetizioni?*

Nota 1: I cambiamenti frequenti determinati dal dare e prendere, e il fatto che alcuni discenti subentrino ai compagni nel bel mezzo di una parola o una frase, rendono la lettura divertente ed emozionante.

#### ESERCIZIO N°21 – VEDERE LE PAROLE

OBBIETTIVO: Stimolare maggiormente le percezioni sensoriali.

CONCETTO DI FONDO: L'evento da narrare.

SPIEGAZIONE: Un singolo partecipante. Entra in scena e descrive un'esperienza reale, come fare una gita, guardare una partita di football o andare a trovare qualcuno. Il partecipante deve sempre mantenere la propria attenzione sul concetto di fondo (l'evento) e sull'assistenza insieme. E' molto importante continuare a raccontare ascoltando contemporaneamente i suggerimenti dell'istruttore.

**Focalizzate l'attenzione sui colori! I suoni! Il tempo! La gente! Gli odori! Cercate di vedere voi stessi!**

Nota: Quando l'assistenza risveglierà le sensazioni del partecipante, cercate di notare in quale momento questi inizia a lasciare la *parola*, per fare riferimento alla *scena*. La voce diventerà naturale, il corpo apparirà più rilassato e le parole fluiranno rapide. Quando un partecipante si libera dalla dipendenza delle parole e si concentra sull'ambiente che aveva evocato, allora il discorso non sembrerà più artificioso e stentato. Un evento passato è diventato un'esperienza presente.

*Questa scena sembrava reale? Sei riuscito a vederti in gita insieme al narratore?*

#### ESERCIZIO N°22 - DISCORSI ALLO SPECCHIO

OBBIETTIVO: Seguire l'uno le parole dell'altro, dando origine a un dialogo.

CONCETTO DI FONDO: Rispecchiare le parole di un altro partecipante a voce

alta.

SPIEGAZIONE: Due discenti per volta. Si dispongono l'uno di fronte all'altro e scelgono un argomento di conversazione. Un partecipante inizia la conversazione, mentre l'altro rispecchia le sue parole ad *alta voce*. Entrambi pronunceranno ad alta voce le stesse parole esattamente nello stesso momento. Alla frase **Cambio!** i ruoli si invertono. Chi rispecchiava diventa quello che inizia il discorso e viceversa. I vari cambiamenti di ruolo devono avvenire senza interruzioni nel flusso delle parole. Dopo un pò di tempo, l'istruttore non ordinerà più altri avvicendamenti. I discenti "si seguiranno a vicenda" pensando e dicendo le stesse parole contemporaneamente senza alcuno sforzo cosciente.

**Rispecchiante, stai sulla stessa parola! rispecchia quello che ascolti! rispecchia la domanda! Non rispondere! Condividi la voce ! Il rispecchiante cambia ! Tenete tra di voi il flusso delle parole; Rimani sulla stessa parola! Cambio! Cambio!**

*(Quando i discenti parlano come se fossero una sola voce, senza scarto temporale): Segui chi ha iniziato! Seguitevi a vicenda!*

*Pubblico, i discenti in scena erano sulla stessa parola nello stesso momento? Siete riusciti a capire quando avete cominciato a seguirvi a vicenda? Per tutti, qual è la differenza tra ripetere e rispecchiare un discorso?*

Note.

1. L'istruttore raccomanda a chi inizia il discorso di evitare le domande. Se viene posta una domanda chi rispecchia deve semplicemente *rispecchiare* la domanda, non *rispondere*.
2. La differenza fra ripetere e rispecchiare le parole dell'altro deve essere compresa e sentita con tutto il corpo (tutti i sensi) prima che il "seguirsi a vicenda" possa avere luogo. Nel rispecchiare autentico lo scarto di tempo tra chi inizia e chi rispecchia diventa minimo, quasi nullo. In un certo senso i discenti raggiungono un'intesa perfetta sulla stessa parola e diventano una sola mente. disponibili alla comunicazione reciproca.
3. Se il tempo è limitato fate dividere il gruppo in squadre composte da tre discenti, uno dei quali sarà l'istruttore. Tutte le squadre giocano nello stesso momento in diverse zone della stanza.
4. Questo gioco può essere eseguito anche rispecchiando le parole del compagno in silenzio.

## ESERCIZIO N°23 VERBALIZZARE IL "DOVE" PARTE 1

DISCENTI: Rendere i discenti più consapevoli del loro ambiente.

CONCETTO DI FONDO: Mantenere l'attenzione sul *Dove*, verbalizzando, nel frattempo, ogni contatto, osservazione, relazione, ecc. presente.

SPIEGAZIONE: Due discenti scelgono un **Dove**, un **Chi** e un **Cosa** e siedono nell'area di gioco. Senza alzarsi dalla sedia, improvvisano un evento (scena)

descrivendo verbalmente le loro azioni nel **Dove** e le relazioni che li legano agli altri discenti. Quando é necessario il dialogo, viene pronunciato direttamente rivolgendosi all'altro partecipante e interrompendo la narrazione. Tutti i verbi sono al presente.

**Tieni la SPIEGAZIONE nel tempo presente! Descrivi gli oggetti che mostrano il Dove! Descrivi per noi gli altri discenti! Tieni le opinioni fuori dalla SPIEGAZIONE! Immaginate voi stessi in azione! Usate il dialogo se vi sembra necessario! Descrivi le sensazioni tattili delle tue mani sulla sedia! Niente opinioni! Questo é un atteggiamento! Un preconcetto!**

Esempio: Partecipante 1: "Lego il mio grembiule rosso e bianco intorno alla vita e mi avvicino al libro di cucina rivestito di stoffa poggiato sul tavolo. Mi siedo al tavolo e apro il libro, cercando una ricetta..."

Partecipante 2: "Apro la porta a soffietto e corro in cucina. Accidenti, ho sbattuto di nuovo contro la porta!" "Ehi. Mamma, ho fame. Cosa c'è per cena?"

*Il giocatore si trovava nei Dove? Il giocatore era nella sua mente (dando informazioni, giudizi, opinioni, mostrando atteggiamenti legati al suo modo di pensare)? Discenti, siete d'accordo? Si poteva aggiungere qualcos'altro? La storia avrebbe potuto prendere un'altra direzione? Come sarebbe dovuta finire? Quali altri personaggi avreste voluto vedere? Come avreste cambiato il Dove?*

Note:

1. Questo esercizio può essere utile per dissipare preconcetti e atteggiamenti che i discenti dimostrano nel loro lavoro.
2. Non proseguite con il gioco successivo se i discenti non hanno ancora compreso il concetto di fondo e se questo non ha funzionato per tutti.
3. La cosiddetta osservazione é in genere legata ad atteggiamenti personali - vedere qualcosa in base a cosa é giusto fare e non fare, pregiudizi o preconcetti, ecc. - esattamente l'opposto del semplice vedere ciò che ci circonda. Limitarsi a vedere, sul momento, permette ai discenti, sia parlando sia scrivendo, di aprire porte, dentro di loro, finora chiuse.

## ESERCIZIO N°24 - VERBALIZZARE IL "DOVE". PARTE 2

DISCENTI: Rendere visibile l'invisibile.

CONCETTO DI FONDO: Mantenere la realtà materiale costruita in VERBALIZZARE IL DOVE PARTE 1.

SPIEGAZIONE: Gli stessi discenti di VERBALIZZARE IL DOVE. PARTE 1

rimanendo seduti, adesso si alzano in piedi per rappresentare dal vero l'evento (la scena). Non bisogna più descrivere le azioni come nella Parte 1, ma parlare solo quando il dialogo é necessario.

**Mantenete le sensazioni fisiche del Dove - odori,**

**colori, materiali - comunicatele! Non raccontatele a parole!**

*Discenti, la prima parte di questo gioco vi è stata utile nel dar vita alla situazione scenica nella Parte 2? Rappresentare la scena o l'evento è stato più facile perché ne avevate parlato prima? Pubblico, dopo che gli attori si sono alzati in piedi, la scena o l'evento hanno acquisito una maggiore profondità? Le scene improvvisate sembravano più espressive del solito? Mostravano un maggiore coinvolgimento e affiatamento tra i discenti? Discenti, siete d'accordo?*

Note:

1. Se l'idea di base della Parte 1 è stata utile ai discenti, adesso il *Dove* con oggetti immaginari dovrebbe diventare visibile a tutti gli osservatori (l'invisibile diventerà visibile).
2. Ogni dettaglio presente nella narrazione può non far parte anche della scena rappresentata.
3. Se la parte narrativa di questo esercizio è stata eseguita in base al modo di pensare dei discenti piuttosto che ai dettagli della realtà materiale che li circonda, la Parte 2 non può diventare niente di più di una telenovela.
4. Notate come in queste scene, nel momento in cui appare l'improvvisazione autentica, non vi sia più traccia della tendenza dei discenti a fingere.