



La Scuola dei Bambini: Corpo, Mente e Fantasia

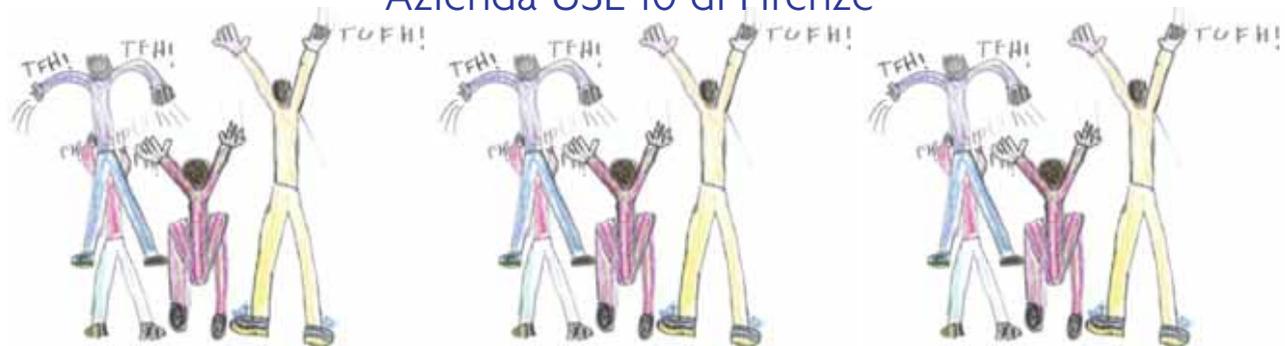


a cura di

Daniele Caciotti, Cecilia Fioravanti, Daniela Vannucci



Azienda USL 10 di Firenze



“Sembra, questo libro-saggio contenere molto più di un semplice racconto o elaborazione di una esperienza, ad iniziare in senso lato, da una esatta testimonianza dell'accadere dell'anima. Non è forse la stessa anima un racconto costante di eventi che quotidianamente si ripetono? E noi, poveretti intendo, che ci facciamo? Come contenere quei fatti? Perché di “fatti” si tratta, nonostante si mostrino in rappresentazioni, gioiose, dolorose, misteriose, drammatiche comunque Che i bambini abbiano facoltà di immergersi in questo flusso, soprattutto in quanto gioco, è ottimo presupposto: l'anima, per vivere, guidare, trasformare, ha bisogno di contatto con noi, dove un rito innocente sia poesia e non sistema/prassi produttivo di qualcosa, magari di “sana salute mentale”.... E se i bambini (e gli adulti) solo memorizzassero quella sorridente vena che pervade la rappresentazione interiore, non ne trarranno un gran bene? Diventati adulti, analoghe rappresentazioni si prenderanno “gioco” di loro e... saranno dolori se non addestrati alla capacità di lasciarsi “giocare”!

Scontato tutto ciò? No! Proprio di no direi: poiché non tutti sanno, o fingono di non sapere (malati di onnipotenza?) che quei racconti sono “come” un rituale sacro. Poi... Fisicità, corporeità, manualità, socializzazione, condivisione, storia personale, invenzione creativa, arte – l'ascolto soprattutto- sì, tutto vero, eccellente, spunti per infinite, successive esperienze...., ma, finalmente, un dramma o i drammi del teatro psichico sono vissuti, con pulizia ed innocenza, nel tessuto del loro naturale alveo.”

(Gian Luca Montani*)

*Gian Luca Montani (1940) vive a Firenze, dove svolge privatamente la professione di psicologo-psicoterapeuta.

Questo libro documenta il percorso del progetto “La scuola dei bambini: corpo mente e fantasia”, elaborato da educatori professionali dipendenti della Azienda USL 10 di Firenze - Zona Mugello e attuato nelle scuole materne ed elementari del territorio. Si tratta di un progetto di attività espressive, rivolte sia agli insegnanti che ai bambini e proposto nell’ambito del piano di Educazione alla Salute, come strumento di prevenzione al disagio.

Partendo dal ricordo dell’esperienza formativa degli educatori e dalla presentazione del progetto, nella sua storia e nelle sue modalità organizzative, il libro si propone di offrire ai lettori la descrizione dei giochi e delle attività svolte in questi anni, accompagnandola con alcune riflessioni degli autori sulle motivazioni che li hanno mossi, sulla metodologia seguita e sui contributi teorici più significativi a cui hanno fatto riferimento nel loro operato concreto. Un capitolo è dedicato al contributo di alcune insegnanti, che riportano il proprio punto di vista, sotto forma di riflessioni e di ricordi, mentre un allegato presenta esempi di verifica da loro proposte ai bambini.

L’obiettivo principale del libro è quindi quello di essere uno strumento operativo per gli insegnanti e quanti si trovano ad operare con i bambini, offrendo spunti e stimoli per approfondimenti successivi e nuove idee. Emerge però anche un’ispirazione di natura diversa, che, al di là della presentazione di uno strumento di lavoro, vuol dare spazio alla creatività, all’imprevisto, alla forza delle emozioni, che sono all’origine di questa esperienza.



Azienda USL 10 di Firenze
S.S. Educazione alla Salute



CeDEaS
Centro di Documentazione per l'Educazione alla Salute

La Scuola dei Bambini: Corpo, Mente e Fantasia

a cura di
Daniele Caciotti, Cecilia Fioravanti, Daniela Vannucci

Azienda USL 10 di Firenze

Volume stampato a cura della ASL 10 Mugello

Impaginazione di Daniela Annetta per
CeDEaS - Area Vasta Centro
Centro di Documentazione per l'Educazione alla Salute
cedead@asf.toscana.it - www.asf.toscana.it/cedead

Stampa: IT Comm, Firenze, novembre 2005

Le illustrazioni sono state realizzate dai bambini nel corso dei passati anni scolastici.

*“Vigilia di natale! Cinque
Cento poeti aspettavano, con la penna
Sospesa sul foglio,
che il poema arrivasse,
al rintocco delle campane. Fu perché
il camino era troppo piccolo, perché essi avevano cessato
di credere che il poema li oltrepassò
e se ne andò uscendo
nell’oblio, lasciando
la soglia vuota
di tutto tranne che di un bambino
che rimava con il cielo al quale più
avanti avrebbero insegnato la prosa”*

R.S.Thomas

PREFAZIONE

I bambini giocano: come dire che il pane profuma di buono.

E giocando con loro, impariamo a conoscerli e a capirli: un'esperienza esaltante e complessa.... perché da grandi non si riesce più a giocare davvero.

Giocare non è un'attività banale, anzi, è complessa ed articolata. E la relazione con il bambino è delicata. Il linguaggio del gioco, definito *fondamento di ogni cultura e precedente alla cultura stessa*, può stimolare i bambini nella loro creatività, introducendoli a spazi interiori difficilmente esplorabili, permettendo loro di *far trasparire* le emozioni e le paure.... e gli adulti ad individuare precocemente i segnali della loro sofferenza emotiva - purtroppo spesso sottovalutata - affinando la loro capacità di ascolto e di *comprensione* del loro linguaggio.

A partire da queste considerazioni si è sviluppata l'idea di offrire ai bambini delle scuole materne ed elementari del territorio del Mugello, il progetto *La scuola dei bambini: corpo mente e fantasia*: uno spazio per il gioco, uno strumento importante per l'evoluzione dell'intelligenza e dell'affettività, capace di fare maturare esperienze.... capace, però, anche, di diventare strumento di osservazione e, quindi, di prevenzione del disagio.

Il progetto/esperienza nasce nell'anno scolastico 1995/96, e si consolida, così, nel tempo.

Il lavoro degli educatori, attori principali dell'esperienza, ha fornito al progetto un insieme di caratteristiche determinanti: *l'azione di mediazione*, l'empatia, l'ambiente accogliente, in cui il giudizio è assente, la scoperta e la produzione di una molteplicità di materiali semplici, l'uso di tecniche espressive (musica e stimolazioni diverse), l'osservazione di quanto emerge dal gioco che diventa laboratorio, luogo del *primo ascolto*, stimolo alla creatività. Ed i bimbi diventavano qualcun altro, danno forma a quanto la loro fantasia crea.

Il progetto è stato anche arricchito dalla formazione degli insegnanti, da verifiche e supervisioni durante il suo percorso

Dobbiamo a Sandra Maggi, responsabile delle attività di Educazione alla Salute nella zona Mugello, se questo progetto di "ricerca del benessere del bambino attraverso la dimensione corporea ed il *linguaggio infantile*" è entrato a far parte del Piano di Educazione alla Salute dell'Azienda Sanitaria di Firenze. Ed è ancora grazie a lei se riusciamo oggi, a riconoscimento della validità *metodologica* e dell'efficacia di questa azione, a trasferire l'esperienza in questo quaderno che ripercorre le tappe del progetto, ne descrive i giochi, la metodologia, i contributi teorici più significativi e le attività, ed è completato dalle riflessioni del gruppo degli educatori.

Un bel progetto utile e concreto. Un'esperienza da ripetere, riproporre e personalizzare, quella che troverete in questa pubblicazione che ci auguriamo vi risulti anche di piacevole lettura.

Claudia Russo
direttore S.S. Educazione alla Salute
Azienda USL 10 di Firenze

INTRODUZIONE

Caro Andrea,

con questa lettera vogliamo raccontarti come grazie a te è iniziato il percorso alla scoperta di ciò che ci “anima”..

Ti ricordi quando, ancora piccolo, ti picchiavi continuamente con i tuoi compagni di classe? La tua maestra, preoccupata, ci chiese se potevamo fare qualcosa per aiutarla; e così decidemmo di venire in classe tua a raccontarti la fiaba dei tre porcellini ed il lupo. Abbiamo fatto dei giochi e rappresentato quella fiaba, poi ci siamo confidati quando, nelle nostre giornate, siamo porcellini e quando lupi! Tutti fummo contenti di quella esperienza. La tua maestra ci ha poi detto che forse qualcosa era cambiato.... Qualche tempo dopo abbiamo incontrato Paolo, anche tu lo hai conosciuto: "Paolino", ti ricordi? Si distingueva per la sua eccessiva creatività, intelligenza ed irrequietezza! Così, spesso, quando andavamo a prenderlo a scuola le maestre ci raccontavano che non era facile tenerlo fermo a sedere nel banco. Ci venne allora l'idea di riproporre una attività come quella che avevamo fatto con te. Questa volta scegliemmo la fiaba di Hansel e Gretel e la loro paura di essere abbandonati; alla fine degli incontri le maestre di Paolo ci dissero che era sempre tanto vivace, ma che i giochi fatti avevano entusiasmato sia lui che gli altri bambini. Così ci venne l'idea di proporre questo modo di stare insieme anche a quei bambini che non avevano il privilegio di stare in classe tua o di Paolo.

Durante l'estate del 1996, abbiamo chiesto consiglio a Luigi, uno psicologo che lavorava con noi e che ha molta esperienza in questo tipo di giochi. Lui è stato il primo ad insegnarci, durante un corso di aggiornamento, intitolato “Metodologie educative basate su tecniche espressive” (ti saresti mai immaginato che dietro a quei simpatici giochi ci fossero dei paroloni così impegnati?). In quel corso ci siamo divertiti molto e fra le tante cose fatte abbiamo anche messo in scena un circo in cui eravamo noi ad essere attori e spettatori! Sai, Andrea, l'immagine viva di quel circo e di quello spettacolo improvvisato è rimasta per noi il luogo simbolico da cui siamo partiti per portare in giro i nostri numeri di “educatori circensi”.. Comunque, ti dicevamo, ci siamo preparati e l'anno dopo abbiamo proposto in ben quattro classi questa attività, e l'anno successivo in sei classi. Decidemmo anche di darle un nome: “La scuola dei bambini: corpo mente e fantasia”. Alla fine di ogni anno ci incontravamo con le maestre, sempre molto soddisfatte delle esperienze fatte, tanto che nel 1998 ci chiesero di poter imparare anche loro a fare questi giochi .

Iniziammo così con un gruppo di insegnanti della scuola elementare di

Borgo San Lorenzo, facendo per loro un corso di aggiornamento. Anche questa è stata una bella esperienza: ci siamo confidati che, dopo essere stati insieme, si esce e ci si sente meglio, siamo più tranquilli, allegri e sereni ed ognuno rientra più volentieri sia nella propria famiglia che al proprio lavoro.

Queste riflessioni ci hanno fatto capire che avevamo trovato una bella strada da intraprendere. Con il passare degli anni siamo anche andati in giro a vedere tanti maestri che fanno giochi tipo i nostri, ma che li incorniciano con dei nomi particolari; non so se hai mai sentito parlare della "Danza Terapia", della "Globalità dei Linguaggi", dell'"Animazione Musicale", dell'"Improvvisazione Teatrale".....

Poi le cose sono andate ancora avanti. C'è stata la richiesta delle insegnanti della scuola materna di fare qualcosa anche per i loro bambini, e a loro abbiamo proposto il teatro con l'ombra... E così tante richieste da tutte le scuole del Mugello, tanto che ora non abbiamo più tempo per andare da tutti!

... certo, di strada ne abbiamo fatta tanta, grazie soprattutto a voi bambini, portatori, nei vostri gesti e nelle vostre parole, di energia e felici intuizioni.

Ultimamente, forse non per caso, ci è capitato di incontrare una signora che ci ha fatto una richiesta singolare: ci ha chiesto di scrivere sulla nostra esperienza, perché secondo lei lasciare traccia del percorso fatto è importante e può essere utile per chi decide di intraprendere un viaggio simile al nostro.

Abbiamo provato e non è stato facile: ci siamo sentiti un po' come i "CinqueCento" poeti della poesia di R. S. Thomas. Abbiamo scritto, letto, corretto, riscritto, ognuno con la sua testa e con le sue mani, tre teste, sei mani, ci è voluto un po' per trovare un filo... Per questo ci ha aiutato un signore con la barba, Mario Piatti, che è un esperto nell'organizzare la documentazione delle esperienze nelle scuole Quello che abbiamo cercato di fare è di scrivere il più semplicemente possibile, per rimanere in sintonia con le cose che facciamo.

La signora non è una metafora, esiste realmente, rappresenta la parte istituzionale, che ha riportato noi "educatori-circensi" alla concretezza e alla razionalità, e ci ha spinto a riflettere, per rinnovarci e per provare a prendere nuovi sentieri, adesso che il circo è "dentro di noi".

A proposito di Istituzione, ci eravamo dimenticati di dirti che questo progetto è stato presentato dalla ASL (ti ricordi vero che noi siamo educatori professionali dipendenti della ASL?) come un progetto di Educazione alla Salute per la prevenzione del disagio e la promozione del benessere.

Caro Andrea, ti saresti mai immaginato che da te e dalle tue marachelle

sarebbe nato tutto questo? Noi no, non ce lo aspettavamo davvero!

Però, oggi, ringraziamo te, e tutti coloro che a diverso titolo hanno condiviso con noi questa esperienza, perché ci avete offerto la possibilità di comprendere, attraverso questo modo di stare insieme, che l'uomo è fatto di "un'anima" che anima la nostra vita e che lontano da questa c'è disagio, violenza, dipendenza.... mentre vicino ad essa c'è la libertà di essere quello che siamo, senza timore di giudizi. Esistono tanti strumenti per entrare in rapporto con essa e tanti per rappresentarla. Che cosa sia non lo sappiamo ... ma sappiamo che è qualcosa di cui il nostro corpo è veicolo, difficile parlarne, ma facile rappresentarla con un suono, un movimento, un colore!

Cecilia, Daniele, Daniela

Capitolo 1

IL PROGETTO

Premessa

Il progetto “La Scuola dei Bambini Corpo Mente e Fantasia” si inserisce fra i progetti di Educazione alla Salute della ASL 10 zona Mugello. Infatti, secondo la prima conferenza nazionale di educazione sanitaria, la salute è da intendersi come “una condizione di armonico equilibrio funzionale fisico e psichico dell’individuo dinamicamente integrato nel suo ambiente naturale e sociale”.

È elaborato e realizzato da un gruppo di educatori professionali dipendenti dell’Azienda Sanitaria e si rivolge ai bambini e agli insegnanti delle scuole per l’infanzia ed elementari di tutto il territorio del Mugello. È nato nell’anno scolastico 1995/96 dalla necessità di trovare strumenti operativi idonei ad affrontare situazioni di disagio determinate in alcune classi della scuola elementare di Borgo San Lorenzo dalla presenza di alunni con problematiche relazionali di vario tipo. In quella occasione fu progettato e realizzato un intervento basato sull’utilizzo di tecniche espressive, che poi, in sede di verifica con le insegnanti, dimostrò di poter avere un valore educativo per tutti i bambini, a prescindere dalla presenza di particolari disagi. Fu quindi deciso di rivolgere questo tipo di intervento a tutte le classi che ne facessero richiesta. In alcune è stato ripetuto per cinque anni consecutivi, permettendo così maggior continuità ed approfondimento.

Nel corso di successive verifiche, fu espresso dalle insegnanti il desiderio di apprendere personalmente queste tecniche. Fu così progettato e realizzato un corso di aggiornamento per insegnanti strutturato su due anni.

Attualmente quindi, il progetto si articola in due parti distinte, una rivolta ai bambini, l’altra rivolta agli insegnanti, che ha come sottotitolo esplicativo “Metodologie educative basate su tecniche espressive”.

1.1 LA SCUOLA DEI BAMBINI: CORPO MENTE E FANTASIA

(Interventi per i bambini)

Contesto e motivazione dell'intervento

Questo progetto si attua all'interno della scuola, in quanto ambiente privilegiato che permette di contattare contemporaneamente il più alto numero di bambini. Qui i bambini passano la maggior parte del loro tempo, ed è questo uno degli ambiti fondamentali per la loro formazione.

La formazione oggi si colloca in un contesto sociale che le richiede sempre più un tecnicismo didattico: "... Il moderno insegnante è sollecitato ad identificare la sua professionalità con la messa a punto di sofisticate tecnologie di programmazione, apprendimento, verifica, valutazione, all'insegna dell'oggettività e dell'efficacia: tanto da denunciare, in un coro sempre più nutrito di voci, di non avere quasi più energie e tempo da dedicare alla cura e allo sviluppo di un autentico interesse per la relazione educativa" (Gamelli 2001). La conclusione è che si finisce per essere dominati dalla tendenza all'esteriorità, al sapersi mostrare, indipendentemente dalla relazione profonda con se stessi.

Senza voler negare l'importanza e l'utilità delle innovazioni nel settore delle tecnologie informatiche, si deve però tenere conto dei ritmi del nostro corpo, che sono sicuramente più lenti. La possibilità di organizzare il pensiero in maniera sempre più veloce e complessa ha messo in crisi la salute dei nostri processi interni, creando una frattura fra i ritmi del corpo e quelli della mente.

È per questo che nelle nostre attività ci sembra importante sottolineare il valore della lentezza, del silenzio, dell'ascolto e dell'attesa, per il recupero di un ritmo biologico che più facilmente permette di ascoltare le nostre emozioni e sensazioni.

Lo strumento di lavoro delle metodiche espressive è una modalità di intervento che pertiene all'ambito educativo (e-ducere - e-docere) ed ha un particolare rilievo nel favorire il benessere dei bambini ed il loro sviluppo armonico ed equilibrato.

Il valore educativo di questa modalità di intervento nasce anche dalla possibilità di creare un clima favorevole in cui i bambini prendono contatto con la propria emotività, in un contesto accogliente in cui il giudizio è sospeso, la competitività non è incentivata e viene valorizzata la dimensione dell'ascolto di sé e dell'altro, in una dilatazione del tempo in cui si supera l'ansia della "prestazione". Importante risulta anche il recupero di quelle semplici attività manuali non strutturate che possono riattivare la creatività spontanea. La restituzione di armonia nella percezione di sé ha un indiretto ma

percepibile effetto di benessere ed educa a relazionarsi in modo comunicativo con l'altro.

Procedura di realizzazione

Prima del termine dell'anno scolastico viene effettuato un incontro fra i rappresentanti delle scuole e gli operatori della ASL, in cui viene presentato questo progetto insieme agli altri di Educazione alla Salute che l'Azienda propone per l'anno scolastico successivo, dopo di che si segue la seguente procedura:

- 1 Le scuole inviano all'Ufficio di Educazione alla Salute la scheda con indicazione degli interventi prescelti.
- 2 Le richieste inerenti il progetto "La scuola dei bambini corpo mente e fantasia" vengono trasmesse al gruppo degli educatori.
- 3 Si effettua un incontro fra gli educatori e gli insegnanti coinvolti, in cui si definiscono le esigenze tecniche e le caratteristiche del gruppo classe.
- 4 Gli educatori elaborano e realizzano il programma.
- 5 A conclusione del ciclo di incontri si effettua una verifica tramite: la somministrazione di questionari di gradimento alle insegnanti; l'elaborazione di testi e disegni da parte dei bambini; un incontro di sintesi con gli insegnanti coinvolti.

Articolazione del progetto

In ogni classe in cui ne sia stata fatta richiesta si svolgono tre incontri a cadenza settimanale di due ore ciascuno in orario scolastico una volta l'anno. Gli incontri sono condotti da un educatore professionale e si svolgono in classe con la diretta partecipazione delle insegnanti. Negli incontri vengono svolti dei percorsi ispirati a vari temi (es: i quattro elementi, la fiaba, il mostro, il circo, gli gnomi, il ritmo...) che prevedono la realizzazione di una serie di attività e giochi. Alla fine degli incontri i bambini effettuano con le insegnanti alcuni elaborati tipo disegni, temi e questionari sull'esperienza vissuta.

Obiettivi

L'obiettivo generale che il progetto si propone è quello della ricerca di un benessere del bambino attraverso il recupero della dimensione del corpo e della totalità dei suoi linguaggi.

All'interno di questo obiettivo generale troviamo alcuni obiettivi specifici, quali:

- Permettere una conoscenza e condivisione del gruppo classe in un clima non competitivo;

- Permettere agli insegnanti una osservazione dei bambini in un contesto diverso da quello cognitivo didattico;
- Offrire un'esperienza diretta sulle emozioni e le sensazioni;
- Sviluppare la comunicazione verbale e non verbale.

Strumenti Operativi

Gli strumenti operativi utilizzati nei vari incontri sono delle proposte di gioco/animazione da svolgersi da soli, in coppia o in gruppo, quasi sempre accompagnati dalla musica. Questo tipo di giochi permette ai partecipanti di far "vivere" parti spesso sconosciute ed impreviste di sé facendole emergere dai loro comportamenti, dai loro vissuti, dalle loro risorse e dalle loro limitazioni. Gli stimoli offerti sono molto semplici e scarsamente strutturati per consentire a tutti di partecipare in modo attivo e soddisfacente.

Si utilizzano tecniche espressive principalmente basate su: drammatizzazione ed espressione corporea, giochi sensoriali, pittura, manipolazione, giochi di improvvisazione sonora, giochi sulla fiducia e la collaborazione.

1.2.METODOLOGIE EDUCATIVE BASATE SU TECNICHE ESPRESSIVE (Corso di Aggiornamento per Insegnanti)

Contesto e motivazione

Questo progetto è nato per rispondere all'esigenza degli insegnanti di apprendere direttamente le metodologie e le tecniche espressive proposte ai bambini, in modo da ridare spazio nella propria attività di aggiornamento a quegli aspetti espressivi, emotivi e creativi che finiscono per essere sempre meno valorizzati negli attuali programmi didattici ministeriali.

Procedura di realizzazione

Le scuole inviano all'Ufficio di Educazione alla Salute la scheda di adesione al progetto e la richiesta viene inoltrata agli educatori, i quali provvedono in accordo con la scuola a definire il luogo di svolgimento ed il calendario degli incontri. Il corso viene svolto con gruppi formati da un minimo di dieci ad un massimo di venti insegnanti. A fine di ogni ciclo di incontri viene svolta una verifica tramite la somministrazione di un questionario di gradimento a ciascun insegnante che vi ha partecipato.

Articolazione del progetto

Il corso, strutturato su due anni, prevede la realizzazione di cinque incontri annui di due ore ciascuno. Gli incontri sono condotti da un educatore professionale e prevedono la partecipazione attiva di tutti i partecipanti. Infatti la conduzione di gruppi didattici attraverso lo strumento dell'espressività ha come sua prerogativa metodologica, oltre ad un'acquisizione teorica e pratica degli strumenti, un lavoro conoscitivo su di sé e sul gruppo. Le tecniche espressive proposte permettono di introdurre gli insegnanti nella dimensione più ampia della globalità dei linguaggi corporei, intesa come strumento di integrazione e connessione di tutti gli ambiti intercomunicativi: fisico, emotivo, sensoriale, mentale. Le attività proposte sono attente all'ascolto delle sensazioni e percezioni, e alla scoperta delle modalità espressive e comunicative del corpo, del suono, del colore e del loro significato come linguaggio, con l'acquisizione di tecniche e giochi che ne consentono l'approccio. Questo percorso permette un passaggio dalla conoscenza di sé alla conoscenza dell'uomo in sé, fino all'utilizzo creativo espressivo del proprio per la realizzazione di un prodotto comune.

Obiettivi

Come quello rivolto ai bambini, anche questo progetto si propone l'obiettivo generale di favorire la ricerca di un benessere degli insegnanti, attraverso una serie di obiettivi specifici che si possono così sintetizzare:

- permettere una maggior conoscenza di sé.
- acquisire metodologie e tecniche espressive.
- sviluppare le potenzialità creative di ogni partecipante.
- consentire una esperienza diretta sulle emozioni e le sensazioni.
- favorire una maggiore conoscenza e integrazione del gruppo docente.

Strumenti Operativi e Metodologia

Gli strumenti operativi sono sostanzialmente gli stessi impiegati con i bambini: tecniche di drammatizzazione ed espressione corporea (movimento, danza, mimo, ecc.), giochi ed esercizi sensoriali, di fiducia e di collaborazione. Queste attività vengono proposte all'interno di ogni incontro seguendo un percorso che prevede: un primo momento di attivazione fisica in un clima vitale e giocoso, un secondo di attività più intime e attente all'ascolto di sé e dell'altro, ed un terzo con attività legate alla manualità creativa; il percorso si conclude con un momento riflessivo sull'incontro affidato a tecniche non verbali.

Solo nell'ultimo incontro si prevedono attività che facilitano la riflessione e la condivisione sul percorso svolto.

Tutto questo deriva da una precisa scelta metodologica, che è quella di permettere ad ogni partecipante di "vivere" l'esperienza, senza che l'aspetto razionale e cognitivo ne precluda il libero fluire. La necessità di capire e di conoscere gli obiettivi e gli effetti di quello che si sta facendo nasce spesso dall'ansia e dalla paura del vuoto e del silenzio, che sono invece la condizione indispensabile per l'ascolto, l'apprendimento e la conoscenza profonda. Solo a conclusione del ciclo di incontri vengono proposte attività che lasciano più spazio alla "parola", che a questo punto assume però un valore di riflessione e condivisione di una esperienza emotivamente vissuta.

Capitolo 2

LA METODOLOGIA

La nostra esperienza è strettamente collegata ad un corso di aggiornamento svolto negli anni 1992/93 da tutti gli educatori professionali allora dipendenti della ex USL 11 e condotto dal dott. Luigi Agostini, psicologo, anch'egli dipendente dell'USL, che ci propose alcune metodologie educative basate su tecniche espressive. Il corso ebbe poi un approfondimento nell'anno 1996.

Alcuni dei partecipanti cominciarono quindi ad applicare nel proprio operato quotidiano le metodologie apprese, sotto la supervisione del dott. Agostini. Il lavoro di formazione svolto con lui è stato la base metodologica su cui si è fondato il progetto “La scuola dei Bambini: Corpo Mente e Fantasia”.

Attraverso il ricordo delle esperienze fatte durante quel corso, abbiamo ricostruito alcuni punti per noi fondamentali della nostra metodologia di lavoro.

Il primo ricordo che affiora è quello del “circo”, che abbiamo rappresentato durante il corso di aggiornamento, giocando alternativamente il ruolo di attori e di spettatori. Ci viene in mente la nostra voglia di riproporlo come spettacolo per un pubblico esterno, tanto ci pareva bello. La risposta del dott. Agostini fu un sorrisino ironico, accompagnato dalle parole: “Fate, fate...!”. Poi ci spiegò come l'esperienza vissuta in un clima di condivisione affettiva, all'interno di un contesto particolare, non avrebbe trovato la stessa approvazione da parte di un pubblico esterno, che forse avrebbe giudicato con altri parametri, completamente diversi da quelli di chi aveva goduto per un giorno della possibilità di sentirsi circense.

Comunque, quel circo creato con pochi oggetti essenziali (un telo per delimitare lo spazio, una musica che accompagna e scandisce le emozioni dei vari numeri, costumi essenziali, una drammatizzazione improvvisata, la scelta, non casuale, del personaggio da rappresentare nella vasta gamma che i tanti artisti del circo offrono) ci ha dato le regole con cui svolgiamo le nostre attività: uno spazio circoscritto e sistemato in modo che sia il più funzionale possibile alla libertà di movimento; la musica che accompagna l'attività, giochi che partono sempre dal movimento fisico e che prevedono alla fine la creazione di un oggetto nato dalla propria espressività e manualità; una partecipazione da parte nostra e dei bambini che sia sempre dentro al personaggio rappresentato: non è mai “far finta che”, ma “essere” in quel momento pesci, astronauti, gnomi, circensi... Poi, quando usciamo dalla

stanza, mettiamo a posto i banchi e tutto torna come prima, ma fino a quel momento siamo insieme in un luogo diverso dall'usuale, in una condizione d'animo particolare, in un modo di stare con l'altro per mezzo di una partecipazione non verbale; ed è così che diventa una esperienza quasi magica, che facilita l'espressione e la comunicazione di tutti.

Un altro ricordo che abbiamo condiviso è quello di quando provammo per la prima volta a condurre noi le attività. Per alcuni il responso fu: "Bene, ma molto legati alla tecnica". Abbiamo poi compreso come la tecnica riporta spesso ad una modalità di "dovere esecutivo" che può in qualche modo frenare la possibilità di libera espressione, mentre le attività ludico-espressive permettono di essere "quello che siamo nel momento presente", senza aspettative o compiti da assolvere, e questo dà una colorazione gioiosa, che facilita la scoperta di ciò che spesso esprimiamo involontariamente.

Un altro gruppo di conduttori fu bloccato a metà dell'attività, perché non riuscivano a tenere in mano il gruppo: era il caos!!! Ma è proprio dal caos che è nato il mondo con le sue regole e così anche noi abbiamo trovato il nostro "mondo", o meglio il nostro modo di condurre un gruppo.

Si comincia con un cerchio che ci permette di chiudere fuori quello che non ci serve in questo momento, guardandoci e presentandoci per come siamo oggi. E dopo un inizio che può essere dato da una danza o da un qualsiasi altro gioco di movimento ritmato (alzare l'energia è importante per permetterci poi di entrare in una dimensione più profonda), si passa alle attività successive che ci portano ad una dimensione più intima che ci accompagna fino alla creazione di un prodotto manuale. Comunque, durante tutto l'incontro c'è quel filo da tenere: è come nel gioco del funambolo, c'è un filo invisibile che lega il conduttore ed il gruppo, che rimane in equilibrio se siamo in contatto e ci fidiamo di quello che sentiamo. È tramite quel filo e gli strumenti che ci appartengono che ci mettiamo a servizio della creatività, non finalizzata alla realizzazione di alcunché, se non alla scoperta delle cose, di noi, della conoscenza.

Le nostre attività si concludono ancora con un cerchio, in cui ci guardiamo, guardiamo i lavori fatti, e lentamente ci salutiamo e ci lasciamo, per ritornare alla nostra dimensione quotidiana.

Altre regole con cui svolgiamo la nostra attività le abbiamo scritte usando la metafora della musica, materia a noi tutti cara...

Musica sacra
fatta da un RITOrnello
poche note che evocano
sentimenti d'affetto,
tante pause
che lasciano in attesa

delle note successive.
Musica che risuona
da strumenti diversi, composta oggi
e scritta per non essere dimenticata,
diversa dalla musica di ieri
e da quella di domani!

Ogni incontro è sempre una nuova composizione. Queste sono note con cui componiamo ogni volta una nuova musica:

DO spazio alla creatività

Le attività proposte si rifanno ad un “sapere artistico” che è proprio di ogni persona, indipendentemente dalle sue acquisizioni tecniche e che implica stretta relazione tra corpo, mente e sensi. Sono attività che propongono l’uso del colore, la manipolazione, il suono, il movimento, tutte legate alla sensorialità. I materiali messi a disposizione, estremamente semplici, e le attività poco strutturate lasciano spazio alla casualità, che diventa inevitabilmente stimolo per la fantasia e l’immaginazione: intrecci casuali di linee colorate possono evocare in ogni bambino le forme più diverse, a seconda di quello che la sua fantasia lo porta a proiettarci. La creazione di un prodotto, l’aver impresso nella materia la propria impronta ha un effetto fortemente gratificante, che rafforza l’autostima personale.

La creatività accompagna anche nella relazione con l’altro: ascoltarlo senza tendere ad incasellarlo in uno stereotipo di comportamento vuol dire non mettere limiti alla possibilità di conoscere ed imparare dalla “diversità”. Un approccio creativo di curiosità e di interesse sincero può aprire la strada alla conoscenza e favorire la comunicazione.

RE stiamo in ascolto

Tutti i giochi e le attività proposte girano intorno all’ascolto, libero dal “giudizio”:

- ascolto di sé, delle proprie emozioni, delle proprie sensazioni, dei propri ritmi, pensieri e desideri;
- ascolto dell’altro nel rispetto delle sue caratteristiche e diversità;
- ascolto delle regole del gioco, che permettono il suo svolgimento e la sua riuscita;
- ascolto ... del silenzio, da cui possono emergere e prender forma nuove creazioni ed emozioni.

MI piace giocare

Il gioco è il principale strumento del bambino per l’ apprendimento di

alcuni comportamenti che sono necessari al suo sviluppo e alla sua sopravvivenza. Nel gioco il bambino può sperimentare situazioni del mondo reale senza subirne le conseguenze. Anche per gli adulti il gioco permette la reale sperimentazione di comportamenti poco noti e poco usati o addirittura temuti. Possiamo inoltre definire il gioco come una azione che non ha un interesse materiale e che si compie in uno spazio ed in un tempo e con delle regole definite. Il gioco è uno strumento che ci permette di soddisfare il bisogno di piacere e divertimento. La capacità di divertirsi e di provare gioia è significativa per ogni persona. A scuola, a casa, nel lavoro, si tende a fare una netta distinzione tra il tempo del “divertimento” e quello dell’impegno “serio”. In realtà, le persone sono disposte ad assumere impegni consistenti e duraturi se questo può essere vissuto in modo gratificante e si rivela piacevole per loro. All’interno di un gruppo inoltre, il divertimento sperimentato insieme aiuta a creare una identità collettiva. Attraverso di esso si raggiunge più facilmente la coesione e si crea una atmosfera calda e aperta di accettazione reciproca.

FAcciamo un rito

“ -Che cos’è un rito?- disse il piccolo principe. - ... È una cosa da tempo dimenticata -, disse la volpe. – È quello che fa un giorno diverso dagli altri giorni, un’ora dalle altre ore. C’è un rito, per esempio, presso i miei cacciatori. Il giovedì ballano con le ragazze del villaggio. Allora il giovedì è un giorno meraviglioso! Io mi spingo fino alla vigna. Se i cacciatori ballassero in un giorno qualsiasi i giorni si assomiglierebbero tutti, e non avrei mai vacanza“ (A. De Saint Exupery, Il Piccolo Principe, Bompiani, Milano 2001).

Il rito è un insieme di gesti e di parole codificate dalla tradizione e usate come forma di comunicazione fra l’umano e il divino, manifestazione di desideri o paure. È un’azione che si ripete, non solo di origine religiosa, ma anche sociale. È proprio infatti dell’uomo conservare collettivamente il ricordo di gesti e parole che, ripetendosi, rinsaldano i vincoli sociali ed esorcizzano alcune paure. Anche nel nostro operare con i bambini, ci sono delle forme rituali che ci “iniziano” alla attività: ad esempio, dipingersi il viso (vedi percorso “ritmo e tribù”), oppure iniziare e finire sempre in cerchio o concludere con la stessa musica. Il gesto, la musica scandiscono una ripetizione in cui i bambini ritrovano la sicurezza delle cose conosciute.

SOLtanto corpo (ma non solo)

Ogni conoscenza ha origine dal corpo, dai suoi movimenti “esterni”, visibili e concreti, e da quelli “interni”, che partono dalla percezione delle cose attraverso i canali sensoriali e conducono verso la coscienza di quelle cose, verso la conoscenza. A partire dal corpo si strutturano le relazioni con il mondo, che va conosciuto per essere comunicato. Il binomio “corpo-mente”

si riferisce così a tutto il nostro essere. Nei giochi e nelle attività proposte ai bambini il corpo è protagonista, sperimentandosi in un gioco di contrasti, equilibrio-disequilibrio, dentro-fuori, vicino-lontano, tensione-rilassamento. Si parte dall' "essere corpo" per giungere alla consapevolezza di "avere un corpo", per poterlo ascoltare, dirigere e dominare, acquistando quella sicurezza del proprio sé corporeo che è alla base dell'autostima personale e della relazione con il mondo.

LA musica

La musica accompagna ogni percorso, come una linfa vitale. Crea fin dall'inizio il cerchio magico in cui si entra e si rimane per tutta la durata dell'incontro. Esiste una relazione importantissima fra la musica e l'uomo: essa è stimolo alle emozioni, sviluppa l'attenzione, il ragionamento, la memoria, la creatività, l'immaginazione, le attività motorie e sensorie.

Il ritmo, la melodia scandiscono dunque tutte le emozioni vissute dai bambini. La musica riesce a calmare e facilitare l'espressione di sé, liberando le energie imprigionate nel fondo di ognuno, permettendo di accedere a paesaggi virtuali e a mondi sonori diversi da quelli consueti.

SI silenzio...

Capitolo 3

I PERCORSI OPERATIVI

Premessa

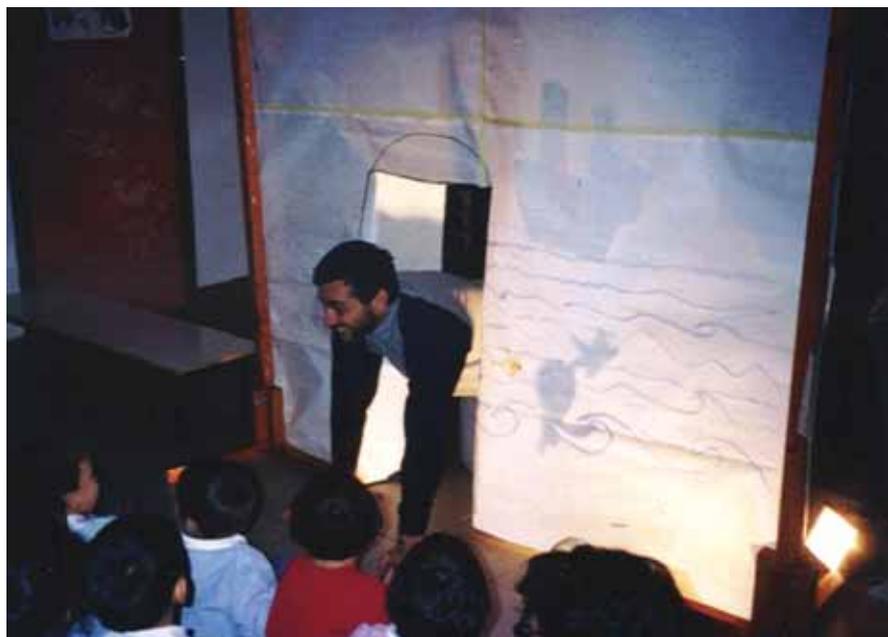
In questo capitolo sono riportati, a scopo esemplificativo di come impostiamo le nostre attività, alcuni percorsi che nel corso degli anni abbiamo proposto in alcune classi. In gran parte non si tratta di giochi originali. Abbiamo attinto a piene mani alla bibliografia esistente, rifacendoci ad autori vari, come Sigrid Loos, Martin Jelfs, Klaus Vopel, (cfr. bibliografia), oppure, ci siamo ispirati liberamente alle attività e ai giochi proposti dal metodo della globalità dei linguaggi, dalla danza-terapia, dall'improvvisazione teatrale o dall'animazione musicale. Da parte nostra, abbiamo riadattato questi giochi ai nostri percorsi, inserendoli in funzione dell'obiettivo specifico di volta in volta perseguito, componendo, scomponendo, inventando variazioni sul tema, per formare quadri sempre nuovi, in una specie di caleidoscopio colorato. (cfr. altri giochi e altre attività nell'allegato 1).

Abbiamo suddivisi i nostri percorsi in quelli per la scuola dell'infanzia e quelli per la scuola elementare.



3.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

Nella costruzione di questo percorso ci è sembrato importante dare spazio in ogni incontro ad una parte introduttiva, nella quale viene rappresentato il tema dell'incontro tramite uno spettacolo di ombre e colori. L'uso dell'ombra con musiche adeguate di sottofondo favorisce la creazione di un buon clima ed una buona predisposizione d'animo nei bambini.



Primo Incontro: **il Mare**

Si prepara la stanza in cui si svolge l'attività mentre i bambini aspettano fuori: l'aula viene divisa in due parti da un pannello che sostiene un grande telo di carta da pacchi bianca con un faro dietro per fare le ombre cinesi. I bambini senza scarpe entrano in silenzio; c'è una musica di sottofondo e vengono invitati a sedersi in terra di fronte al pannello, su cui l'ombra di una mano tratterà un disegno che evoca l'ambiente del mare. Qui sarà poi disegnata una porta, che alla fine sarà tagliata e aperta per permettere ai bambini di entrare... nel Mare!

Il mare è rappresentato da un grande telo blu e su questo si possono fare i giochi di seguito descritti:

- 1 Siamo onde:** seduti sulle ginocchia facciamo con il corpo il movimento delle onde, muovendo le braccia dal basso verso l'alto e viceversa.

2. **Ognuno dice il proprio nome** facendo una onda con il telo blu.
3. **Tutti insieme facciamo delle onde** prima lente e leggere (il mare calmo) e poi veloci e intense (il mare in tempesta).
4. **Facciamo i pesci:** I bambini a piccoli gruppi si distendono in mezzo al telo blu e provano a rotolarsi, come se fossero mossi dall'acqua. I bambini intorno, reggendo il telo, fanno delle onde leggere, finché quelli nel mare fingono di addormentarsi e vengono risvegliati dalle onde della tempesta. A questo punto cominciano a correre in piedi in mezzo alle onde.
5. **I pesci nel profondo del mare:** A piccoli gruppi, i bambini si distendono a pancia in su sotto il telo blu. I bambini intorno muoveranno lentamente il telo, andando su e giù. Si invitano quelli che sono sotto a rimanere distesi senza alzare le mani o i piedi, come invece verrebbe loro d'istinto.
6. **Attenzione! Arriva lo squalo:** Tutti in piedi, si tiene il telo blu in tensione ed uno per volta si va sotto il telo e si comincia a correre in tutte le direzioni, tenendo la testa a contatto con il telo. Ai bambini che sono fuori la forma della testa che corre evoca l'immagine della pinna dello squalo.
7. **Arrivano i sassolini:** I bambini seduti sopra il telo blu a gambe incrociate vengono invitati a chiudere gli occhi e a tenere le mani aperte, in attesa di una sorpresa. Si versa poi nelle loro mani del riso soffiato.
8. **Si gioca con il riso:**
 - Sentendolo con le mani ad occhi chiusi.
 - Massaggiandosi le mani.
 - Tenendo in equilibrio su un dito un solo chicco.
 - Mettendolo su una mano e facendolo volare soffiando.
 - Sentendolo con i piedi camminandoci sopra.
 - Si lascia il riso nel mare e tutti i bambini muovono in su e giù il telo tenendolo con le mani ai lati, facendo così saltare il riso in aria. Allo stop del conduttore ci si ferma e si guarda che forma è apparsa nel riso sul telo, invitando i bambini a dire che cosa rappresenta per ognuno di loro.
 - Si fa scivolare il riso in un unico mucchio al centro del telo e ogni bambino a turno va a fare un solo movimento con la mano per muoverlo. Alla fine si dice a cosa assomiglia la forma che il riso ha preso.
9. **Disegno con il riso soffiato:** su un cartoncino bristol nero si lascia cadere il vinavil e su questo si sparge il riso soffiato e si fa "ballare", togliendo poi quello che non è rimasto attaccato. Si può completare il disegno spruzzando dalle bombolette spray colori rame, argento ed oro. Si invitano alla fine i bambini a dare un titolo al proprio disegno.
10. **Saluti:** in cerchio si guardano i nostri lavori facendo un girotondo con la musica di "ninna nanna indiana". E sulle note di questa musica, senza lasciarci la mano, si esce passando dalla porta "del mare" e si torna a metterci le scarpe.

Materiali:

telo blu grande di cotone, riso soffiato, vinavil in flaconi, cartoncini neri formato A4, bombolette spray color oro argento e rame



Osservazioni

Il **Mare** è rappresentato dal telo blu, che "tiene" i bambini mentre fanno l'onda. Quest'onda piccola, grande, veloce, lenta, insieme al suono del loro nome che corrisponde come intensità alla qualità dell'onda stessa, li rappresenta e dice agli altri della loro relazione con il mondo in quel momento. È il piacere di vedere la propria traccia-onda che, come per magia, appare e scompare.

Il bambino rotolando vive con tutto il corpo l'esperienza del movimento nello spazio e le onde lo aiutano a sentire e percepire il suo corpo, imparando ad usarlo e a padroneggiarlo.

Con l'onda ed il mare calmo il bambino sperimenta il rilassamento, con la tempesta vive l'eccitazione di un ritmo concitato, che muove emozioni intense; correndo fra le onde mette alla prova il proprio "equilibrio", in un contesto in cui tutto il corpo è coinvolto. Quando torna a sedere in cerchio, ha l'occasione di allenare e sperimentare la propria capacità di autocontrollo, frenando l'eccitazione durante il turno degli altri.

Le onde del Mare sopra i bambini distesi a pancia in su provocano gioia, divertimento ed allo stesso tempo paura, in una sensazione di mancanza del respiro. Il gioco si trasforma in una prova di coraggio quando s'invitano a vincere la tentazione di alzare le mani ed i piedi, nel momento in cui il telo blu cade sopra di loro.

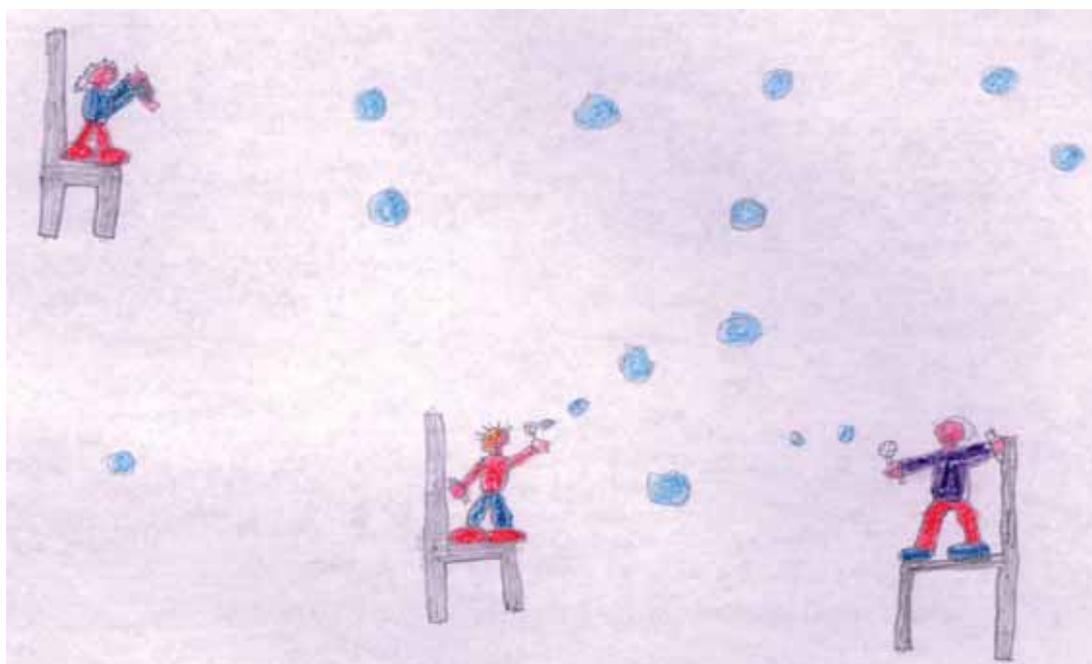
Sotto il telo ci si può trasformare in squali e ciò che può apparire cattivo o distruttivo ha occasione di mostrarsi nel divertimento e nel gioco.

Secondo Incontro: **La Luna**

La preparazione è la stessa del primo incontro, solo che sul pannello viene disegnato lo spazio con la luna, le stelle, i pianeti, un'astronave con il suo astronauta. Dalla porta che si apre sul pannello i bambini arrivano "sulla luna", rappresentata da un telo trasparente con un palloncino gonfiato al centro.

Qui si effettuano i seguenti giochi:

- 1. Camminata dell'astronauta:** i bambini sono a sedere in cerchio, e uno per volta vengono presi dagli operatori sotto braccio e sollevati mentre camminano sperimentando la sensazione di sospensione di un astronauta sulla luna.
- 2. Bolle di sapone:** i bambini sono distesi a pancia in su, mentre gli adulti intorno fanno cadere le bolle di sapone accompagnate da musiche molto lente. Si può chiedere poi ai bambini di muovere piedi e mani seguendo il movimento delle bolle. Non è facile per loro seguire questa indicazione perché prevale il desiderio di farle scoppiare.



- 3. Telo trasparente:** si prende un telo leggero di plastica trasparente (teli copritutto); si distende, i bambini lo tengono intorno ai lati e vengono invitati a muoverlo prima molto lentamente e delicatamente in su e giù, poi con dei movimenti più veloci, tipo tempesta; si invitano quindi i bambini ad andare sotto il telo a piccoli gruppi. Successivamente, uno per volta o a coppie, vanno sotto il telo, che verrà sistemato dall'operatore in modo da coprirli e

formare una grande bolla, dentro la quale possono rotolare e muoversi lentamente. I bambini usciranno poi da questa bolla con l'incitazione dei compagni che sono fuori e che chiameranno prima piano e poi forte il loro nome.

4. **Arriva la schiuma:** i bambini in cerchio si siedono sopra il telo trasparente e vengono invitati a porgere le mani tenendo gli occhi chiusi: l'operatore ci metterà dentro un po' di schiuma da barba.
5. **Si gioca con la schiuma:** massaggiando ognuno le proprie mani, massaggiando quelle dei compagni, facendosi le carezze sul naso, sulle guance, sui piedi nudi... Alla fine, poiché siamo stati bravi, ci meritiamo un bell'applauso, mentre la schiuma vola come neve!
6. **Disegno con la schiuma:** su un cartoncino nero bristol si mette un po' di schiuma, si distende, e con il dito si disegna lasciando la traccia nella schiuma, poi si cancella e si disegna di nuovo, finché non viene fuori un disegno che ci piace lasciare. Ognuno dà il titolo al proprio disegno e lo mostra agli altri.
7. **Saluti in cerchio:** con i disegni al centro ci salutiamo facendo un girotondo sulle note della musica della solita ninna nanna, poi riprendiamo la porta che dalla luna ci riporta in classe.

Materiali: schiuma da barba, nylon trasparente leggero, cartoncini bristol neri formato A4, bolle di sapone.



Osservazioni

I bambini-astronauti sperimentano il loro peso, la forza di gravità della terra che li tira a sé e allo stesso tempo la leggerezza dell'essere sospesi in aria, in un'"antica" e "nuova" sensibilità al movimento.

Le bolle di sapone riportano alla magia dell'apparire e dello sparire.

*Dentro la grande bolla del **telo trasparente** i bambini ritornano in modo simbolico alla loro vita intrauterina, in cui tutto è più leggero. Con i loro movimenti lenti sperimentano lo spazio definito e allo stesso tempo trasparente, che li contiene. Il gruppo-cerchio intorno a loro li contiene ulteriormente e nel momento dell'uscita fa da testimone a questa esperienza di nuova nascita, con un ritmo sempre più incalzante, che riporta a quello del corpo materno. Anche la temperatura dell'aria, che dentro la bolla si fa sempre più calda e pesante, ci dice che è il momento di ri-uscire e di respirare "aria nuova".*

La schiuma leggera e vischiosa arriva nelle mani dei bambini in attesa, insieme ad una sensazione sempre più piacevole: piacere di toccare, massaggiarsi e massaggiare.

Attraverso i massaggi ed il contatto giocoso con gli altri, si prende confidenza con il sentimento della tenerezza, che è un voler bene a.....e un voler bene a se stessi

La schiuma invita a lasciarsi andare, a vincere la paura dello sporcarsi in un'azione coinvolgente, che porta a perdere i confini, quando tutte le mani s'intrecciano, per poi ritrovarli grazie alla traccia che le mani-dita lasciano sul cartoncino nero.

Terzo incontro: **Il Sole**

Sul pannello si rappresenta un grande sole con gli uccellini, il cielo, le nuvole ed una grande scala che da terra sale fino al sole. Anche questa volta c'è la porta che si apre per far entrare i bambini nel sole. Il sole è rappresentato con dei fogli di carta velina colorata posti in terra a imitarne la forma e qui possiamo fare i seguenti giochi:

- 1. Scaldiamoci:** si invitano i bambini a muovere le mani sfregandole fra di loro velocemente, poi sulle guance, sulla testa, sulle cosce, sulle orecchie, e infine a correre veloci veloci sul proprio posto, così da riscaldarsi e sentire quel calore che ricorda di essere come il sole.
- 2. La fiamma si ingrandisce:** in cerchio si fa il movimento della fiamma: inizia piccolo e viene passato al compagno di destra, il quale lo prende e lo ingrandisce un po' e poi lo passa al compagno successivo... e così via finché non si arriva al massimo dell'ampiezza del movimento, che a questo punto comincia a diminuire, finché non torna ad essere una piccolissima fiammella, spenta da tutti insieme con un soffio.
- 3. Giochi con la carta velina:** si invitano i bambini ad andare a prendere ciascuno due fogli di carta velina dal sole che è al centro della stanza. Ognuno tiene in mano i propri fogli e li muove prima lentamente e poi

velocemente, ascoltandone il suono. Poi si invitano i bambini a muovere i fogli camminando nella stanza e, quando incontrano un altro bambino, a scambiarsi carezze con i fogli/raggi. Ritornati in cerchio, si inizia a rompere la velina in piccoli pezzi che vengono fatti volare in aria. Quando tutti i fogli sono rotti si raccolgono i pezzettini in un grande mucchio al centro.

- 4 **La nascita del sole:** un bambino per volta si distende a pancia in su e viene ricoperto con i pezzetti di velina colorata...: è il sole che dorme e che spunterà incitato dalle voci degli altri bambini che chiamano il suo nome.
- 5 **Colorazione lenzuolo:** si mette un lenzuolo bianco disteso sopra un nailon trasparente di spessore abbastanza grosso, invitando poi i bambini a fare una “magia” per trasformarlo in un bel quadro colorato. Ognuno di loro getta un mucchietto di velina colorata sopra il lenzuolo, poi con delle spugnette sparge un po’ di acqua mischiata ad aceto (per fissare il colore alla stoffa); a questo punto si copre il lenzuolo con il telo di nailon, si ferma a terra con lo scotch e si inizia, al suono di una bella musica ritmata, una sorta di danza improvvisata, che ci farà ballare, battere le mani, e rotolare sopra il lenzuolo. Alla fine della danza, dopo aver pronunciato tutti insieme la formula magica (“ciribi, ciribè, ciribà la magia è fatta qua!”), si scopre il telo di nailon e si guarda che cosa è apparso sul lenzuolo. Per concludere, si dà un titolo al nostro quadro.
- 6 **Saluti:** ci salutiamo ancora con il girotondo sulla musica della ninna nanna e torniamo in classe, passando dalla porta che ci aveva introdotto al sole.

Materiali Carta velina colorata, telo di nailon, lenzuolo bianco, aceto.



Osservazioni

Con lo **sfregamento delle loro mani** fra loro e sulle parti del loro corpo, i bambini provano l'esperienza del calore e come il "corpo – energia" sia capace di produrlo, in un rito simile allo sfregamento del bastoncino di legno per accendere il fuoco.

Il calore "scioglie" le tensioni.

I bambini sono il "Sole" e le braccia e le mani insieme alla carta velina colorata sono i "raggi" e improvvisano, con un continuo crescendo, la forza del loro fuoco.

L'esperienza dello **stare sotto la carta velina** permette di sperimentare il contrasto tra contrazione ed estensione, esserci e non esserci, penombra e luce.

I bambini "**strappano**" questi raggi grandi in tanti piccoli fuochi, in un esercizio-gioco che è una esperienza di manualità fine (lo strappare con il pollice e l'indice), ma anche di distruggere e trasformare, come il bruciare, per ricreare e fermare con l'aiuto dell'acqua l'impronta del proprio fuoco.

"Nello strappare i nostri sentimenti distruttivi trovano uno spazio, attraverso di essi è possibile creare qualcosa di nuovo e bello, in un clima che passa dalla Divisione e la Distruzione a quello della Con-Divisione e Costruzione." (Guerra Lisi 1996)

3.2. SCUOLA ELEMENTARE

3.2.1. MOSTRO MOSTRUOSO

Questa traccia di intervento si propone di lavorare sul tema delle paure infantili, a partire dall'esperienza della luce, del buio e dell'ombra. La paura è connessa con le angosce esistenziali, che sono comuni a tutti i bambini ed individualmente diversificate: paura del buio, dell'abbandono, della morte, della piccolezza, dell'inferiorità, della violenza del mondo e delle cose, della crescita, della propria cattiveria, rabbia, invidia, gelosia.

Il "mostro" è il rappresentante di ogni minaccia esterna ed il rivelatore dei pericoli interiori, costituiti dai desideri negativi e dalle loro inibizioni angosciate, derivanti dalla paura di esprimerli. È quindi l'immagine del "mostrarsi" del negativo e del non conosciuto e porta in sé una congenita ambiguità; simbolo delle forze irrazionali, ha le caratteristiche dell'informe e del caotico ed è privo di misura. Con esso ogni coscienza deve lottare, ma, in quanto guardiano del tesoro, il mostro protegge l'accesso alla conoscenza ed alla realizzazione di sé.

I giochi di questo percorso hanno lo scopo di aiutare i bambini a differenziare le paure esterne, che restano sempre e da cui è naturale proteggersi, da quelle occasionali, risolvibili, e da quelle che è necessario superare per una integrazione più matura della propria personalità. L'espressione ludica consente la differenziazione delle diverse paure, premessa indispensabile di ogni crescita affettiva armoniosa e non vincolata da infantilismi e/o regressioni.

Primo Incontro

- 1 Eco dei nomi e dei gesti:** in cerchio, a partire dal conduttore, ognuno a turno si presenta dicendo il proprio nome e tutti gli altri lo ripetono, come un'eco. Al secondo giro si ripete il nome, accompagnandolo questa volta con un gesto, dopo di che tutto il gruppo ripete sia il nome che il gesto, cercando di sincronizzarsi più possibile per diventare un'unica eco.
- 2 L' "Omo Nero":** con i bambini seduti in cerchio, il conduttore fa passare un grande mantello nero sopra le loro teste. A turno ognuno, a coppie o a piccoli gruppi, rimarrà per poco tempo sotto il mantello nero.
- 3 La stanza della paura:** si invitano i bambini ad entrare in fila indiana ed in silenzio in una stanza appositamente predisposta, dove è stato creato un buio completo. Dopo un minuto il conduttore comincia a fare luce con un fiammifero; si può accendere, spegnere e riaccendere e quando i bambini sono più sicuri si può chiedere di provare a rimanere in silenzio per sentire il suono del buio. Buio che, via via che il nostro occhio si abitua, lascia il

posto ad una leggera penombra. Poi il conduttore accende una candela dalla quale tutti accenderanno la propria, sistemata in precedenza su un piattino. In cerchio, con la candela accesa, ognuno riparla a turno dell'esperienza fatta e se vuole racconta delle proprie paure.

- 4 La sagoma del mostro:** si distribuisce ad ogni bambino un foglio bianco e lo si invita, stando ad occhi chiusi, a modificarne la forma con strappi o fori casuali. Successivamente si attacca la sagoma ottenuta a dei bastoncini di legno (stecchini per spiedini) e uno per volta si proietta l'ombra della sagoma sul soffitto, usando come fonte di luce una candela posta al centro della stanza. Si invitano poi i bambini a dare un nome alla sagoma presentandola come il proprio "mostro". Insieme, con una musica di sottofondo, i bambini, rimanendo seduti in cerchio, improvvisano quindi una danza con i loro "mostri-ombre" di carta proiettati sulle pareti.
Al termine si mette un contenitore di metallo al centro della stanza ed ognuno vi brucia il proprio mostro. Con la cenere ottenuta si può truccare il volto dei bambini.
- 5 Danza finale:** i bambini truccati, in cerchio, improvvisano una danza.



Secondo Incontro

1. **Danza dei mostri:** i bambini in cerchio seguono i movimenti del conduttore, in una serie di movimenti e sguardi “mostruosi”, a tempo di musica.
2. **Stanza della paura:** i bambini entrano in fila indiana uniti tenendosi per mano, come se le loro mani fossero calamite, dentro la stanza della paura che è stata preparata precedentemente dal conduttore. Nella stanza ci sono, disposte in cerchio, tante candele accese quanti sono i bambini , ognuno si siede dietro una di esse.

Al centro delle candele, sotto un lenzuolo bianco è nascosto un grosso animale di peluche. Si chiede ai bambini di provare a dire che cosa c'è, secondo loro, sotto il lenzuolo.

Quando tutti hanno parlato, a turno si spostano vicino al lenzuolo e, accarezzandola con le mani provano a “sentire” cosa possa essere la “cosa” misteriosa. Alla fine si può scoprire il lenzuolo e far stare ognuno a contatto con il grande peluche.



Qua me è piaciuto quando siamo andati nella stanza del bris, con Daniele. C'era no le candele accese e c'era una coperta. Tutti abbiamo pensato che c'era là sotto to. Daniele non voleva che si scoprisse.

- 3 Cattura lo sguardo:** Disposti in cerchio un bambino cerca lo sguardo di un compagno e quando l'ha catturato, senza mai lasciarlo, si scambia di posto con lui. Il prescelto dovrà ora a sua volta catturare un nuovo sguardo. Il gioco continua fino a che tutti i bambini hanno fatto l'esperienza di "catturare" ed essere "catturati".
- 4 Lo sguardo del mostro:** i bambini a coppie, seduti uno di fronte all'altro, si nascondono il viso con un foglio bianco lasciando fuori solo gli occhi e assumono con lo sguardo tutte le espressioni possibili: è lo sguardo del mostro. Poi ognuno disegna sul foglio, con i pennarelli, lo sguardo del proprio compagno. Gli "sguardi" vengono ritagliati e appoggiati tutti insieme sopra un cartoncino bristol. A turno ogni bambino può comporli formando un proprio disegno, che sarà poi trasformato in altra forma dal compagno successivo. Dopo che tutti i bambini hanno provato a fare un disegno, ognuno riprende il proprio sguardo e lo attacca con il vinavil sopra il cartoncino dove più gli piace, così che ne uscirà una forma casuale a cui verrà dato un titolo.
- 5 Le mani del mostro:** si distribuiscono ad ogni bambino due fogli di carta bianca a cui darà, strappandoli, la forma delle mani di un mostro. Si invitano poi i bambini a colorare le mani ottenute. A questo punto si può giocare con le mani del mostro tenendole in mano come se fossero mani vere: si può accarezzare e accarezzarsi, fare il solletico, grattarsi il naso... Alla fine si invitano i bambini ad attaccare le proprie mani su un cartoncino bristol, disponendole in modo che assumano la forma di un albero. Ognuno potrà scegliere dove mettere la propria mano, nel tronco, nelle radici o tra i rami dell' "albero delle mani del mostro".
- 6 Danza finale:** intorno alle nostre opere "mostruose" si improvvisa una danza conclusiva".

Terzo Incontro

- 1 Danza dei mostri:** (vedi secondo incontro).
- 2 Danza delle dita:** in cerchio, dentro la stanza della paura, alla luce della candela, seguendo una musica molto ritmata sul genere indonesiano, i bambini, in piedi, muovono le loro mani tendono uniti pollice e medio, facendole danzare, come fossero due burattini appesi a dei fili.
- 3 La lotta dei mostri:** i bambini stanno sparsi nella stanza, distesi per terra, e diventano tutti dei mostri, la cui forza è concentrata esclusivamente nelle mani e nell'espressione del volto. Ognuno prova per conto proprio ad "impersonare il mostro" con le mani e con il volto. Poi, formando delle coppie, i bambini ingaggiano tra di loro una specie di lotta (tipo "lotta dei galli") saltellando a gambe piegate tenendosi palmo contro palmo, fino a che uno

dei due non cade a terra.

- 4 **Le maschere:** usando i colori a viso, i bambini a turno si cospargono la faccia dei colori che preferiscono, poi su un foglio formato A4 imprime l'impronta del proprio volto che sarà riportata su un foglio di carta da pacchi bianco, dove lasceranno anche l'impronta delle proprie mani. Si compone così un lavoro unico di tutto il gruppo, che reca le tracce di ognuno dei suoi componenti: è il "mostro" della classe! Così dipinti si invitano i bambini ad entrare, tutti insieme, in altre classi, con l'energia e l'urlo del mostro, per giocare a spaventare i compagni... gli insegnanti... i bidelli!
- 5 **Storia di Pierino e il Lupo:** si conclude l'incontro rappresentando per i bambini uno spettacolo di ombre cinesi, tratto dalla fiaba di Pierino e il Lupo, che contiene il tema della lotta contro il mostro-lupo.
- 6 **Cerchio finale:** in cerchio si parla dell'esperienza fatta e può parlare solo il bambino con in mano la sagoma di Pierino usata per la rappresentazione. Quando ha finito di parlare passa la sagoma al compagno di destra.
- 7 **Danza finale:** intorno alle nostre opere "mostruose" si improvvisa una danza che conclude l'incontro.



Non me piaceva quando era dumbo sotto
il telo.
A me me piaceva il teatrino.

3.2.2. GLI GNOMI

Primo Incontro

Si fanno uscire i bambini fuori dalla stanza se l'attività si svolge nell' aula e si crea un contesto diverso dal quotidiano, con l'aiuto di tante foglie, tamburi seminasconditi tra le foglie e di una luce calda, che può essere anche una diapositiva colorata proiettata sul muro.

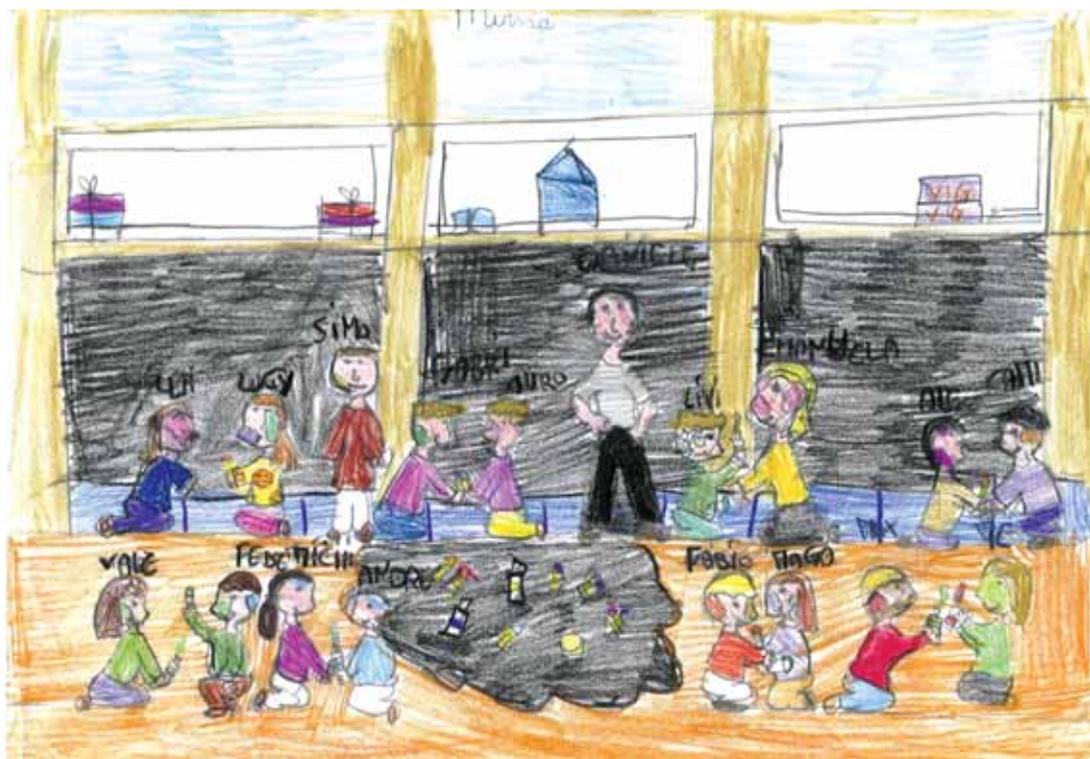
Ai bambini viene suggerito che in questi incontri andranno alla scoperta del mondo degli gnomi, e vengono fatti entrare in fila nella stanza, passando attraverso una grande tunnel di stoffa bianca.

- 1 Danza degli gnomi:** una volta dentro la stanza, in cerchio i bambini danzano la danza degli gnomi. Si sceglie una musica ritmata che permetta di muoversi alternativamente in cerchio e fuori dal cerchio, in un variare fra "ordine", rappresentato dal movimento nel cerchio, e "caos", rappresentato dal movimento libero nella stanza, seguendo sempre quello che fa il conduttore. La danza finisce sempre con il cerchio.
- 2 In cerchio** ogni bambino a turno, va verso le foglie e, lanciandole in aria, dice agli altri il proprio nome.
- 3 Presentazione con tamburo:** sempre a turno, ognuno va vicino ad un tamburo e si presenta agli altri suonandolo.
- 4 Mr Gnomo Mirtillo:** Mr Gnomo Mirtillo è una creatura silenziosa che tutti vogliono incontrare. I partecipanti formano un cerchio e chiudono gli occhi: il conduttore sceglie fra di loro "Mr Gnomo Mirtillo", toccandone uno leggermente con la mano sulla schiena: A questo punto solo lo Gnomo Mirtillo può aprire gli occhi, mentre tutti gli altri bendati, vagano per la stanza, dan-



dosi la mano e chiedendo: “Mr Gnomo Mirtillo?”. Chi non è Mr Gnomo Mirtillo risponde con la stessa domanda, solo lo Gnomo Mirtillo sta zitto e fermo. Chi lo trova, lo prende per mano, apre gli occhi e sta zitto a suo volta, perché è diventato anche lui lo Gnomo Mirtillo. Il gioco finisce quando tutti sono diventati Gnomo Mirtillo e si è creata così una catena di bambini.

5. **Indovina chi...** i bambini chiudono gli occhi; quando tutti hanno gli occhi chiusi, il conduttore ne benda due che vengono poi portati al centro del cerchio, seduti uno davanti all'altro a gambe incrociate. I bambini che sono sempre nel cerchio possono riaprire gli occhi, mentre i due bambini al centro al via iniziano a toccarsi fino a quando non pensano di aver riconosciuto chi gli sta di fronte. A questo punto chi ha capito, o pensa di aver capito, senza dire niente appoggia le proprie mani sulle sua ginocchia. Quando tutti e due sono nella stessa condizione possono dire il nome dell'altro.
6. **Pittura viso:** due bambini si siedono a gambe incrociate uno di fronte all'altro e ad occhi chiusi con le mani “ascoltano” i lineamenti del viso del compagno, poi si aprono gli occhi e, con i colori a viso a disposizione, ognuno trucca il viso dell'altro. Quando tutti sono truccati l'autore del trucco presenta agli altri “il bambino gnomo” dandogli un nome nuovo. È bene avere a portata di mano uno specchio per far vedere ai bambini il proprio volto truccato.
7. **Danza degli gnomi**



Secondo Incontro

- 1 Danza degli gnomi:** (vedi primo incontro).
- 2 Nascita dalla terra:** un bambino si distende a pancia in giù, come se fosse sotto terra ed altri tre bambini si distendono sempre a pancia in giù sopra di lui facendo finta di dormire, come se fossero la terra. Gli altri bambini che sono in cerchio chiamano in coro il bambino che sta sotto, che con questo “incitamento” cerca di uscire fuori, scrollandosi di dosso i compagni sopra di lui che si lasciano scivolare via.
- 3 Il labirinto segreto degli gnomi:** si dispongono i bambini in maniera da occupare tutta la stanza, poi con un nastro alto di poliespanso (materiale da imballaggio) si “legano”, in maniera da formare una “labirinto-ragnatela”. Si scelgono due bambini e si fanno andare dentro il labirinto; a turno uno inseguirà l'altro fino a che non lo toccherà, solo allora si invertiranno le parti. I bambini che formano il Labirinto potranno muoversi per ostacolare o favorire l'inseguimento. A questo punto i bambini potranno rompere in pezzi abbastanza grandi il labirinto e successivamente ricostruire, intrecciando il nastro, una ragnatela. I bambini verranno invitati a tenere con le mani tese verso l'alto il labirinto-ragnatela lungo il perimetro esterno e uno per volta, ad occhi chiusi, seguendo il nastro con la mano in alto, percorreranno nodo



per nodo il labirinto, fino a quando non troveranno un altro compagno, a cui passare il turno.

- 4 **Labirinto di creta:** ad ogni bambino viene dato un foglio bianco ed un pezzetto di creta, con il quale dovrà costruire il proprio labirinto. Una volta finito, ad occhi chiusi, con la mano o le dita, i bambini lo "ascoltano", poi, a turno ognuno porta un compagno bendato a ritrovare il proprio, riconoscendolo con il tatto fra tutti gli altri.
- 5 **La danza degli Gnomi**

Terzo Incontro

- 1 **Danza degli Gnomi**
- 2 **Il record dei nomi:** in cerchio, a partire dal conduttore, ognuno, seguendo una direzione decisa in partenza, dice il proprio nome; quando il primo giro di prova è concluso si riprova, prendendo questa volta il tempo con un cronometro e facendo vari tentativi alla ricerca del proprio "record".
- 3 **Palline degli gnomi:** il conduttore presenta ai bambini 1, 2, 3, palline da tennis con le quali gioca, spiegando che questo gioco è uno dei preferiti degli gnomi.

Successivamente consegna a ciascun bambino una pallina, inviandogliela dopo avergli fatto un cenno con lo sguardo, senza chiamarlo per nome. Quando tutti hanno la pallina, i bambini vengono invitati a massaggiarsi un po' su tutto il corpo, dalla testa ai piedi. A questo punto si distende un telo scuro in mezzo al cerchio, ed un bambino alla volta vi tira la propria pallina rasoterra, facendo attenzione che non esca; per aiutarsi, si può fissare un punto qualsiasi del telo e provare a tirare la pallina in quel punto.

Quando tutte le palline sono dentro, ci si alza insieme stando attenti a non farle cadere, e con una musica in sottofondo che rievoca il circo, seguendo i movimenti del conduttore i bambini lanciano simultaneamente con il telo le palline per aria. Quelle che cadono non devono essere raccolte, fino a quando non ne resta nemmeno una.

Dopo aver ripreso le palline, il conduttore invita i bambini a chiudere gli occhi per far arrivare una sorpresa, e mette al centro del telo una grande palla (psicoball). I bambini riaprono gli occhi e tutti insieme la lanciano per aria muovendo il telo.

Se non sono molti, è possibile farli saltare uno alla volta sopra la palla o provare a rilassarsi distesi sulla schiena o sulla pancia.

- 4 **Disegniamo con le palline:** Sistemiamo a terra due fogli di carta da pacchi grande uniti insieme. Ogni bambino sceglie uno dei colori fondamentali, rosso blu, o giallo (tempera ad acqua) e il conduttore gli dipinge con questo la punta del naso. Si preparano in alcuni piatti tre palline da tennis ognuna intinta in un colore diverso. I bambini, due alla volta, si avvicinano alla carta e con la pallina del colore scelto disegnano sul foglio. Possono lanciarla stri-

sciando, farla rimbalzare, fare un disegno come fosse un pennello ecc., poi con le mani colorate lasciano sempre sul foglio l'impronta delle proprie mani "autografe".

Finito il disegno ci ritroviamo in cerchio intorno ad esso, lo osserviamo, mostriamo appoggiandole sul foglio le nostre mani colorate a fare da cornice e ci facciamo un grande applauso.

5. **La pallina parlante:** a turno ogni bambino, quando riceve in mano una pallina, può parlare e dire le cose gli sono piaciute di meno o di più fra le esperienze fatte insieme nei tre incontri.
6. **Danza degli gnomi**



Osservazioni

Perché ad occhi chiusi... dal punto di vista simbolico l'occhio è legato alla razionalità e alla percezione di tipo intellettuale. La vista è il senso che predomina su tutti gli altri. La percezione visiva copre infatti il settanta per cento delle nostre sensazioni e l'area celebrale che essa occupa è la più estesa fra quelle corrispondenti agli organi di senso.

Anche il linguaggio è esemplificativo in questo senso. L'espressione "tanto ho già visto..." sta chiaramente ad indicare che tendiamo spesso a far coincidere il vedere con il conoscere.

Manipolare ad occhi chiusi dà la possibilità di conoscere attraverso gli altri sensi, di sperimentare in una modalità a più dimensioni e di scoprire altre qualità della materia.

Ad occhi chiusi aspettiamo la sorpresa che altrimenti cessa di esistere, in un atto di fiducia verso qualcosa di sconosciuto che ci apre al nuovo in una dimensione di maggiore disponibilità.

Manipolando ad occhi chiusi impediamo a noi stessi di cercare di ottenere a tutti i costi un “bell’oggetto”, quello che abbiamo già deciso in partenza. Spesso, frustrati per non essere riusciti a riprodurre il modello pensato, ci fermiamo o disprezziamo quella cosa non ancora nata. Ad occhi chiusi questo non accade facilmente, la tecnica è messa da parte, qualunque immagine nata attraverso il nostro gesto prende forma e informa solo alla fine la vista sul lavoro che è stato realizzato.

Questo ci induce a sperimentare l’emozione della sorpresa.

*Quando tiriamo le **Palline** degli gnomi sopra il telo disteso in terra facciamo un esercizio-gioco che ci porta a controllare la nostra forza e dirigerla. Il lancio delle palline in aria ci riporta ad un clima gioioso che ci unisce fortemente e ci ricorda quello del circo.*

Nascita dalla terra: *questo gioco permette di sperimentare forti sensazioni di pesantezza/leggerezza, oppressione/libertà. È un modo per togliersi dei “pesi” dalle spalle, scrollandosi di dosso la terra rappresentata dai bambini. Il ritmo incalzante dato dalle voci che scandiscono il nome del bambino sotto terra lo incita ad una Ri-uscita. Questo ci richiama al ritmo del nostro cuore e all’esperienza della nascita. Anche il gesto che troveremo per poterci liberare ci riporta a quello che il bambino fa per uscire dalla pancia della mamma. Permette inoltre di sperimentare l’energia vitale indispensabile per affrontare il mondo.*

I bambini che fanno la “terra” vivono l’esperienza del rilassamento e del lasciarsi andare.

Con il trucco degli gnomi, *attraverso le carezze sul volto, i bambini hanno a che fare con il sentimento della tenerezza, con la vergogna di un contatto più intimo ed il suo superamento.*

Il Labirinto segreto degli gnomi: *“Il labirinto” è originariamente il palazzo cretese di Minosse dove era rinchiuso il Minotauro e da dove Teseo non poté uscire altro che con l’aiuto del filo di Arianna. Esso conta quindi come elementi essenziali la complicazione della sua pianta e la difficoltà del percorso – Il Labirinto è essenzialmente un intersecarsi di vie delle quali certune sono senza uscita e costituiscono così dei vicoli ciechi attraverso i quali si tratta di scoprire la via che conduce al centro di questa bizzarra tela di ragno... Il Labirinto deve a un tempo permettere l’accesso al centro attraverso una sorta di viaggio iniziatico e vietarlo a quelli che non sono qualificati. ... Si tratta dunque di una rappresentazione di prove iniziatriche, discriminatorie, preliminari al cammino verso un centro nascosto.” (Chevalier, Gheerbrant 1994)*

Qui il labirinto ci riporta in un luogo nascosto di cui gli gnomi sono i custodi e che si trova probabilmente nel folto di un bosco o di una foresta, luoghi anch’essi magici, in cui facilmente ci possiamo smarrire, ma anche nascondere. In questo gioco, avendo con noi soltanto una benda e poco altro, facciamo un’esperienza che è quella di perderci e ogni volta ritrovarci più sicuri, più fiduciosi nelle nostre possibilità e nella riuscita del nostro “viaggio”.

3.2.3. HANSEL E GRETEL

Primo Incontro

- 1 Danza:** in cerchio, su una musica ritmata, si invitano i bambini a seguire i movimenti fatti dal conduttore, come fossero uno specchio. Quando il conduttore dice “cambio”, il bambino alla sua destra guida i movimenti della danza e così via fino a che tutti i bambini non sono stati conduttori.
- 2 Conosciamoci a ritmo di musica:** In cerchio, al suono di una tarantella, ognuno a turno dice il proprio nome. Al giro successivo, sulle note di una musica trionfale uno per volta presenta il compagno alla propria destra, dicendo “lui è” ed il nome del compagno, prendendolo per mano e facendolo camminare all’interno del cerchio. Al suo passaggio i bambini fanno un applauso. Si può fare poi un ulteriore giro con una musica di valzer; ogni bambino, camminando verso il centro del cerchio, dirà il proprio nome, farà un movimento e tornerà indietro; poi tutti gli altri insieme ripeteranno il movimento fatto dal compagno.
- 3 Lettura della fiaba** di Hansel e Gretel, oppure la rappresentazione con il teatrino delle ombre cinesi.
Rielaborazione della fiaba tramite:
- 4 Gli Affreschi:** i bambini vengono suddivisi in gruppi. A turno ogni gruppo si dispone in fila, tipo partenza dei 100m; dopo che il conduttore ha dato il



titolo di una scena, i bambini, partendo uno per volta senza un ordine pre-stabilito, vanno a disporsi di fronte al resto del gruppo, assumendo la posizione e l'espressione di un personaggio o di un oggetto della scena data, a formare una sorta di bassorilievo. A questo punto ognuno dice una frase come potrebbe dirla l'oggetto o il personaggio che lui rappresenta. Possibili titoli per gli affreschi: I genitori parlano fra di loro / La famiglia va nel bosco / Hansel e Gretel soli nel bosco / Hansel e Gretel alla casina di cioccolata / La strega che cade nel forno / Hansel e Gretel tornano dal babbo / ecc...

Le Statue: suddivisi in gruppi, con la stessa modalità di partenza utilizzata nel gioco degli affreschi, si corre a prendere una posizione ed una espressione con il volto e con il corpo che rappresenti il titolo della statua che è stato assegnato. È importante che ogni bambino mantenga un punto di contatto fisico con gli altri che formano la statua, cercando di riempire gli spazi vuoti. Titoli possibili: La paura / La golosità / Lo stupore / La gioia / L'abbandono / L'astuzia / La cattiveria / ecc.

- 5 Colonne sonore:** suddivisi in gruppi, si danno pochi minuti di tempo per preparare la colonna sonora di una scena assegnata il cui titolo sarà segreto, perché gli altri bambini possano indovinarlo; poi un gruppo per volta, disponendosi di spalle agli ascoltatori, eseguirà questa sorta di colonna sonora, fatta solo da suoni eseguiti con il corpo e con la voce, che dovranno esprimere l'atmosfera principale della scena. (Per i titoli delle scene vedi quelli degli affreschi).

- 6 Danza**



Secondo Incontro

- 1 **Percorso sensoriale:** i bambini rimangono in classe con gli insegnanti ed una volta vengono portati dall'educatore, bendati e senza scarpe, in un'altra stanza, precedentemente preparata, dove è possibile fare alcune esperienze sensoriali legate alla storia. Nella stanza possono esserci:
- una musica che ricorda i suoni ed i rumori del bosco,
 - delle foglie sparse per terra e del materiale da imballaggio di polistirolo, che può evocare la sensazione dei sassolini,
 - un ventilatore per fare il vento,
 - un incenso per profumare la stanza,
 - delle candele accese per sentire il calore del fuoco,
 - della Nutella da assaggiare,
 - del muschio, dei rametti di ginepro, dei pezzi di legno da toccare e da far suonare battendoli insieme,
 - delle frasche,
 - dell'acqua in una bacinella da far toccare.

Quando i bambini escono dalla stanza si mettono a rappresentare con il colore su un grande foglio le emozioni provate nella stanza.

Quando tutti hanno concluso il percorso ci si saluta facendo una **danza** tutti insieme.

Materiali: foglie, materiale da imballaggio, stereo, candele, Nutella, frasche, incenso, ventilatore, muschio, bacinella con acqua.



Terzo Incontro

- 1 **Danza**
- 2 **Zattera:** si cammina nella stanza pensando che questa sia una zattera, facendo attenzione ad occupare tutti gli spazi. Al battito di mani del conduttore si aumenta la velocità, quando si ribattono le mani ci si ferma immobili; poi si riparte e si chiede ad un bambino di fare un gesto ed un suono che corrisponderà al numero 1; quando l'animatore dirà: "uno" tutti dovranno fare quel gesto e quel suono. Sarà proposto anche un gesto ed un suono per il numero 2, per il 3 e il 4. Quando invece verrà chiamato il n. 5 si corre tutti al centro abbracciandosi e si ripete una frase che potrebbe essere "chi ha paura della strega?"; scandendola in questo ordine, "chi/ chi ha/ chi ha paura/ chi ha paura della/ chi ha paura della strega?" e cercando di trovare un ritmo comune per ripeterla tutti insieme
- 3 **Creazione diapositive:** si distribuiscono ai bambini delle diapositive vuote (le diapositive vuote si ottengono prendendo i rotolini per diapositive, dando loro luce e facendoli poi sviluppare) sul cui telaietto è scritto il titolo di una scena della storia di Hansel e Gretel, che i bambini disegneranno usando i pennarelli colorati a punta fine per lucidi.



- 4 **Rilettura dei dialoghi della storia:** con musica di sottofondo, facendo scorrere le diapositive disegnate dai bambini si leggono i dialoghi della storia.
- 5 **Compilazione del questionario:** ogni bambino può riempire un questionario con le seguenti domande:
 - a) Ti è piaciuta la storia di Hansel e Gretel?

- b) Che cosa ti è piaciuto in particolare?
- c) Quale personaggio della storia ti è piaciuto di più? Perché?
- d) Quale personaggio ti è piaciuto di meno? Perché?
- e) Quali pensi che siano stati i sentimenti e le sensazioni di Hansel e Gretel?
- f) Ti è mai capitato di provare gli stessi sentimenti di Hansel e Gretel? Quando?
- g) Ti è mai capitato di sentirti un po' strega? Quando?
- h) Come faresti finire la storia se fossi tu lo scrittore?
- i) Quale dei giochi fatti insieme ti è piaciuto di più? Perché?
- j) Quale gioco ti è piaciuto di meno? Perché?
- k) A che cosa ti sono serviti questi incontri?

6. Gioco del gomitolo di lana: in cerchio, parla solo chi ha il gomitolo di lana in mano. Chi ha il gomitolo può dire che cosa gli è piaciuto o meno dell'attività fatta; quando ha finito di parlare tiene in mano un capo del filo e lancia il gomitolo ad un compagno. Quando il gomitolo sarà passato da tutti i presenti si sarà formata una bella ragnatela, che poi con pazienza scioglieremo raggomitolando uno per volta il filo.

7. Danza

Materiali: diapositive, proiettore, stereo, pennarelli per lucidi.

Titoli diapositive e rispettivi dialoghi

1. La casa di Hansel e Gretel nel bosco

Narratore: Davanti ad un gran bosco abitava un povero taglialegna con sua moglie ed i suoi due bambini, Hansel e Gretel.

2. Marito e moglie parlano

Babbo: Che sarà di noi? Come potremo dare da mangiare ai nostri poveri bambini se non abbiamo più nulla neanche per noi?

Mamma: Senti, marito mio, domani all'alba li porteremo nella foresta e li lasceremo soli: i bambini non troveranno più la strada e ce ne sbarizzeremo.

Babbo: No, moglie mia, come posso avere cuore di lasciare soli i miei figli nel bosco?

Mamma: Pazzo che non sei altro, allora non ti resta che piappare le assi per le bare.

3. Hansel e Gretel ascoltano i genitori

Gretel: Adesso per noi è finita!

Hansel: Zitta Gretel, non preoccuparti, ci penserò io; sta' tranquilla, sorellina, Dio non ci abbandonerà!

4. I sassolini splendono sotto la luna

5. Hansel prende i sassolini

6. La famiglia va nel bosco

7. Hansel fa cadere i sassolini

Babbo: Hansel, perchè ti fermi? Cosa stai a guardare? Su, muoviti.

Hansel: Ah! babbo, guardo il mio gattino che è sul tetto e vuole dirmi addio.

Mamma: Sciocco! non è il tuo gatto, è il primo sole che brilla sul comignolo!

8. Hansel e Gretel vicino al fuoco

Narratore: Arrivati nel bosco, accesero un gran fuoco.

Mamma: Noi andiamo a lavorare. Quando abbiamo finito torneremo a riprendervi.

Narratore: Ma nessuno tornò a riprendere i due bambini.

Gretel: Come faremo ad uscire dal bosco?

Hansel: Aspetta solo un poco che spunti la luna, poi troveremo bene la strada.

9. Il bosco sotto la luna con i sassolini bianchi

10. Hansel e Gretel tornano a casa seguendo i sassolini

11. Moglie e marito parlano

Narratore: Non passò molto tempo che la miseria tornò ad invadere la casa; la donna disse al marito che avrebbero dovuto di nuovo lasciare i bambini nel bosco.

12. Hansel e Gretel ascoltano

Hansel: Non piangere sorellina, il buon Dio ci aiuterà.

13. La famiglia nel bosco

14. Hansel lascia le briciole di pane

Babbo: Hansel, perchè ti fermi a guardarti intorno? Cammina!

Hansel: Guardo il mio piccioncino che è sul tetto e vuole dirmi addio!

Mamma: Sciocco, non è il tuo piccione! È il primo sole che brilla sul comignolo!

15. Gli uccellini beccano le briciole

16. Hansel e Gretel davanti al fuoco

Mamma: Restate qui, bambini; se siete stanchi, potete dormire un po'. Noi andiamo a tagliare la legna nel bosco e stasera, quando abbiamo finito, torneremo a riprendervi!

Narratore: Ma nessuno tornò a riprendere i due bambini.

Hansel: Aspetta che sorga la luna, allora vedremo le briciole di pane che ho sparso che ci mostreranno la via di casa.

17. Hansel e Gretel soli nel bosco

Hansel: Anche se non ci sono più le briciole troveremo ugualmente la strada di casa.

18. Hansel e Gretel soli nel bosco

19. L'albero con l'uccellino bianco

Narratore: Improvvisamente videro su un ramo un bell'uccellino bianco come la neve. Cantava così bene che si fermarono ad ascoltarlo; quando ebbe finito aprì le ali e volò davanti a loro.

20. L'uccellino che vola sulla casa di cioccolata

Narratore: Hansel e Gretel lo seguirono finché giunsero ad una casetta di cioccolata.

21. Hansel e Gretel mangiano la casetta di cioccolata

Hansel: All'opera! Faremo un pranzo con i fiocchi! Io mangerò un pezzo di tetto e tu, Gretel, puoi mangiare un pezzettino di finestra!

Strega: Rodi rodi, morsicchia, la casina chi rosicchia?

Bambini: Il vento, il venticello, il celeste bambinello!

22. La strega che esce di casa

Strega: Ah, cari bambini, chi vi ha portato qui? Entrate e rimanete con me, non vi succede-

rà niente di male!

23. La strega

Narratore: La vecchia fingeva di essere buona, ma era una cattiva strega. Le streghe hanno gli occhi rossi e la vista corta, ma hanno un fiuto finissimo e sentono l'avvicinarsi di creature umane, e quando si avvicinarono Hansel e Gretel rise beffarda:

Strega: Ah, ah ah! sono in mio potere, non mi scapperanno!

24. Hansel dietro l'inferriata

Strega: Sono in mio potere, non mi scapperanno! Diventeranno dei buoni bocconcini

25. Il dito dietro l'inferriata

Strega: Hansel, dammi il ditino che senta se sei grasso! Ah, domani grasso o magro che sia, lo mangerò!

26. Il forno

Narratore: Così Gretel dovette accendere il fuoco.

Strega: Cacciati dentro e guarda se è ben caldo perché possiamo infornare il pane!

Gretel: Non so come fare; come faccio ad entrarci?

27. La strega che cade nel forno

Strega: Stupida oca! L'apertura è così grande che potrei entrarci anch'io! ... ahhhhhhhhhh!!!!

28. Hansel e Gretel felici

Gretel: La strega è morta! Siamo liberi.

29. Hansel e Gretel trovano i tesori

Narratore: Hansel e Gretel non avevano più niente da temere e così entrarono nella casa della strega e vi trovarono tanti forzieri pieni di perle e di pietre preziose.

30. Hansel e Gretel nel bosco

Narratore: Uscirono poi nel bosco di nuovo alla ricerca della loro casa.

31. Hansel e Gretel nel bosco con il fiume

Hansel: Non possiamo attraversarlo. Non vedo né un ponte né una passerella.

Gretel: E non c'è neanche una barchetta; ma laggiù nuota un'anatra bianca, se la prego, ci aiuterà a passare.

32. L'anatrino nel fiume

Gretel: Anatrino, corri corri, Hansel e Gretel qui soccorri.

Nessun ponte passa il fiume, prendici sulle tue bianche piume!

33. Hansel attraversa il fiume con l'anatra

34. Nel bosco appare la casa del babbo

Narratore: Quando furono giunti dall'altra parte del fiume, il bosco divenne loro sempre più familiare, finché da lontano scorsero la casa del babbo.

35. Hansel, Gretel e il babbo felici

Narratore: Nel frattempo la matrigna era morta e con le pietre preziose che avevano trovato Hansel e Gretel finirono tutti i loro guai e così vissero felici e contenti.

36. Scritta "FINE" e nome della classe

Narratore: La mia fiaba io ti ho detto / laggiù corre un sorcetto / prendigli il pelliccione / e fatti un berrettone!

Osservazioni

Nel **percorso sensoriale** conosciamo attraverso tutti i sensi , con la possibilità di entrare in un luogo ed in un tempo che sono fuori dal contesto quotidiano. Facciamo emergere le capacità del nostro “corpo “ che, se messo in condizione di conoscere, può stare in un mondo magico e fantastico, ugualmente reale perché presente in noi, soprattutto nell’infanzia.

Viviamo attraverso questa esperienza situazioni sconosciute, con un misto di paura e curiosità che desideriamo affrontare e dominare.

In questo percorso sensoriale è facile cedere alla tentazione di cercare di indovinare quello che tocchiamo o annusiamo (intellettualizzazione che rassicura); meno facile è stare nell’esperienza che viviamo grazie alle sensazioni provate.

Con **gli affreschi e le statue** si sviluppa l’attenzione: sono richiesti concentrazione e ascolto, che coinvolgono il bambino nella sua globalità psico-fisica. Con il corpo-mente in ascolto percepiamo in maniera più fine qual è il nostro momento per andare a formare la statua o l’affresco, per integrarci attraverso la nostra fisicità ed espressività in modo armonioso con gli altri. Siamo noi stessi “opere viventi”, in una condizione giocosa di contatto fisico.

Attraverso la creazione delle **Diapositive** sperimentiamo la difficoltà di raffigurare in un piccolo spazio l’immagine, così siamo costretti ad affidarci all’espressività non controllabile e non manipolabile e alla semplicità. Con queste condizioni si rende abili tutti ed è sempre sorprendente vedere opere che in origine dicono poco, “fredde e piccole”, trasformarsi magicamente e prendere sulla parete la forma di quadri “caldi e grandi”, di cui gli stessi autori a ragione si meravigliano.

3.2.4. RITMO E TRIBÙ

Primo Incontro

Il battito del cuore è il suono che scandisce la vita ed è il primo che ciascuno ascolta nel ventre materno. Per questo in ciascuno di noi c'è molta calma, quando siamo ai tamburi. Una calma che soprattutto i bambini sembrano condividere nonostante l'intensità del rumore.
(Kodo)

In cerchio, si distribuiscono due mestoli e uno scatolone di cartone ad ogni bambino. Ognuno fissa con lo scotch da pacchi la propria scatola sopra una sedia (se la scatola non è sufficientemente alta).

- 1 Rito della pittura del viso:** il conduttore (che ha già il viso dipinto), in qualità di capo tribù, in un religioso silenzio dipinge, con i colori a viso, delle strisce sulle guance di ogni bambino, in modo che tutti diventano membri della “tribù”.
- 2 Presentazione:** ognuno a turno scandirà il proprio nome per presentarsi agli altri. Poi in un giro successivo ognuno lo ripeterà accompagnandolo con un ritmo che improvviserà con il proprio tamburo/scatolone.
- 3 Sperimentazione dei suoni e dei ritmi sul tamburo/scatolone:** ogni bambino cercherà di sperimentare tutti i possibili suoni che possono venire dal tamburo/scatolone; possiamo far notare che si possono sfruttare sia la risonanza della scatola (se è aperta o chiusa o a seconda della sua posizione...) sia la diversità del nostro gesto (percuotere, strisciare, accarezzare) e la sua modalità (piano o forte, veloce o lento...).
- 4 Imitazione dei ritmi proposti dal capo tribù:** si invitano i membri della tribù ad imitare dei ritmi proposti dal capo tribù, che da semplici possono trasformarsi in più complessi; ogni ritmo può essere associato ad una frase che la tribù utilizza per comunicare con altre tribù.
- 5 Suonare al ritmo del rimbalzo della pallina magica:** i bambini devono suonare il tamburo seguendo il ritmo dato dal rimbalzo di una pallina “magica” che viene fatta rimbalzare in terra dal capo tribù.
- 6 Costruzione del totem:** ognuno decora il proprio tamburo/scatolone con tempere, carte colorate, piume, nastri... poi si assemblano tutti insieme al centro della stanza per formare il nostro Totem.
- 7 Si impara** per imitazione una canzone con ritmi di tipo tribale (ad es.: Africa Welcam Peace, vedi per lo spartito cfr. Strobino 2004, pag. 130).
- 8** Infine si chiede ai bambini di **portare** per la volta successiva un oggetto o una foto a loro molto cari

Materiali necessari: Scatoloni di cartone, scotch da pacchi, mestolo legnetti, colla a caldo (per

assemblare gli scatoloni), tempere, carte colorate, nastri, piume, colori a viso.



Secondo Incontro

Il cuore pulsa! Ogni suo battito fa vibrare il messaggio più antico di questo mondo: siamo in vita! Il cuore batte! Suona il ritmo della nostra presenza e come instancabile tamburo, esegue la base musicale che seguirà ogni nostro futuro modo di essere in musica! Il cuoreTum Tum....

Dedichiamoli ogni tanto un pochino di attenzione.

(Spaccazzocchi 2000)

Idealmente la guerra ha come fine la distruzione del male, il ristabilimento della pace, della giustizia, dell'armonia, sia sul piano cosmico e sociale, che su quello spirituale; è la manifestazione difensiva della vita...

(Chevalier, Gheerbrant 1994)

- 1** Rito della pittura del viso (vedi primo incontro).
- 2** **Presentazione:** ognuno dice il proprio nome accompagnato da un ritmo fatto con il proprio corpo; al secondo giro ognuno si presenta facendo un suono con la voce.

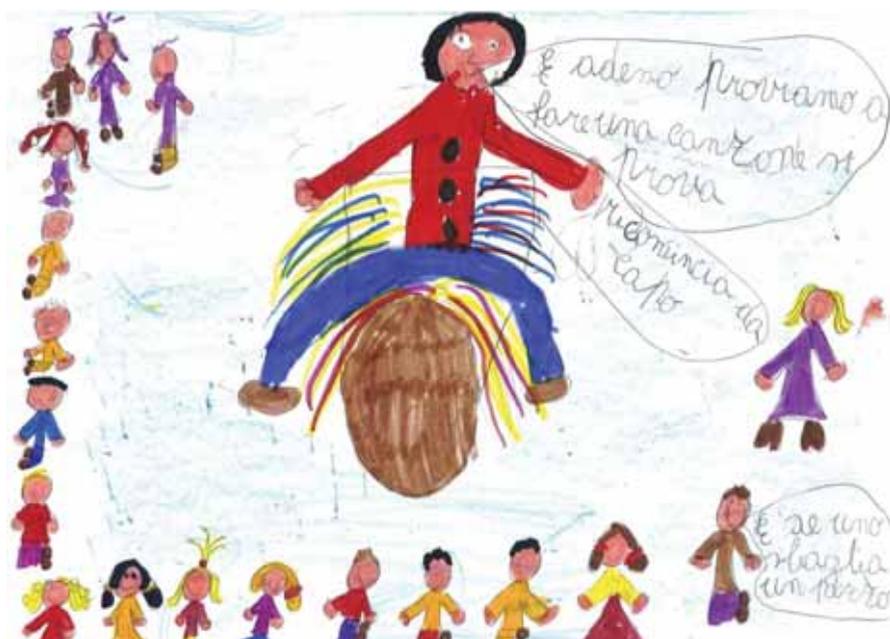
3. **Danza del tamburo:** disposti in cerchio, si immagina che al centro ci sia un grande tamburo che noi suoniamo con le mani, accompagnati da una musica in sottofondo di percussioni con ritmo crescente.
4. **Ascolto del ritmo del cuore:** ci sediamo in cerchio ed in silenzio ascoltiamo seduti a gambe incrociate il ritmo del nostro cuore. Possiamo ascoltarlo al polso e poi sotto il mento. Cerchiamo di memorizzare il suo andamento ritmico, poi quando si pensa di averlo interiorizzato bene ognuno a turno lo farà ascoltare agli altri suonandolo su un tamburo; piano piano tutti cercheranno di prendere questo ritmo, ed è possibile farlo: battendo i piedi a terra; battendo le mani sulle cosce, sul petto, sulle guance; schioccando le dita...
5. **Movimento del guerriero:** ci dividiamo in due gruppi che si pongono uno di fronte all'altro. Ogni gruppo ha un leader che propone un movimento, imitato simultaneamente dal resto del gruppo. I movimenti proposti rispecchiano l'energia e la forza della guerra. I due gruppi si alterneranno in un specie di dialogo di movimenti. A turno ognuno può provare l'esperienza di essere leader.
6. **Preparazione delle maschere del guerriero:** si prepara il riso colorato con il seguente procedimento: nei piattini di plastica (uno per ogni bambino) versiamo del riso soffiato con un po' di schiuma da barba e delle gocce di china colorata, poi si mescola il tutto. Si costruiscono quindi le maschere con il cartoncino bristol, secondo una forma prestabilita o casuale in cui ritagliamo la forma degli occhi. Possiamo ora decorare la maschera attaccandoci con il vinavil il riso soffiato colorato in precedenza. Si lega dietro alla maschera un elastico per poterla indossare. Ognuno mostra la propria agli altri.
7. **Danza dei guerrieri:** in cerchio, indossando le maschere, si fa una danza con movimenti improvvisati.
8. **Condivisione degli oggetti personali:** di fronte al totem uno per volta i bambini mostrano l'oggetto o la foto che hanno portato e dicono agli altri il motivo per cui vi sono particolarmente legati. Ognuno poi inserirà il proprio oggetto sul totem nel posto che gli piace di più.
9. In cerchio si conclude **cantando** la canzone imparata la volta precedente.
10. Si chiede ai bambini di portare per l'incontro successivo le "**perle di saggezza**" ovvero parole, frasi, poesie... scritte da loro o che hanno letto e che piacciono loro in modo particolare.

Materiali necessari cartoncino bristol, riso soffiato, china colorata, schiuma da barba, elastici, appuntatrice, colori a viso.

Terzo Incontro

...si può considerare il totem come il simbolo di un legame di parentela o di adozione con una collettività o con una potenza extraumana. Esiste una relazione di appartenenza, fra l'iniziato ed il suo totem..."
(Chevalier, Gheerbrant 1994)

- 1 **Rito della pittura del viso** (vedi primo incontro).
- 2 **Presentazione:** Ognuno si presenta agli altri con un ritmo suonato su un tamburo.



- 3 **Il ritmo della camminata:** a turno un bambino per volta cammina, mentre il conduttore (o uno degli altri bambini) segue con il suono del tamburo la cadenza dei suoi passi. Tutti i bambini mostrano il ritmo della propria camminata. Poi tutti camminano liberamente nella stanza, cercando di fare delle camminate strane; il conduttore seguirà con il tamburo il ritmo della camminata di un solo bambino il quale, quando capirà di essere seguito dal tamburo, dovrà alzare la mano e dire: "io!"
- 4 **Dialogo con i tamburi:** Seduti in cerchio, a coppie, due bambini parlano con il ritmo del tamburo suonato ad occhi chiusi in un dialogo in cui nessuno stabilisce l'inizio e la fine. Si può poi variare dando un sentimento da esprimere nel dialogo che viene improvvisato (es: amore, odio, sospetto...).
- 5 **L'attacco del guerriero:** In cerchio, un bambino sta al centro; chi vuole, senza mettersi d'accordo ma sempre uno per volta, emette un suono e parte di

corsa tracciando un diametro all'interno del cerchio. Chi nel percorso riesce a toccare il bambino che sta nel mezzo (che può muoversi all'interno del cerchio, per non farsi prendere) va al centro.

- 6 **Danza intorno al totem:** in fila indiana, seguendo il ritmo della musica che ci accompagna, ci si muove nella stanza intorno al totem. Quando il primo della fila ci passa davanti, farà un gesto rivolto ad esso, che sarà ripetuto da tutti gli altri quando passano nello stesso punto. Poi il primo della fila diventa ultimo e si ricomincia.
- 7 **Condivisione:** si leggono, davanti al totem, le "perle di saggezza".
- 8 In cerchio si conclude **cantando** la canzone degli incontri precedenti.

Materiali necessari colori a viso, due tamburi.



3.2.5. LA SCATOLA DELLA MEMORIA

Questa traccia è stata pensata come conclusione di un percorso di cinque anni, attuato in una scuola di Borgo S. Lorenzo. Prende l'avvio dalla convinzione, oggi ampiamente condivisa, che la ricostruzione della storia personale ha un'importanza fondamentale per lo sviluppo del senso di identità. Ogni cambiamento è "separazione", ma non "rottura", nasce da una rielaborazione dei vissuti passati, si intesse e si costruisce sui ricordi così intimamente legati alla coscienza di sé ed alla identità personale. La memoria diventa, in questa chiave, riappropriazione cosciente dei propri vissuti e delle proprie conoscenze personali e riesce a riorganizzarli in modo significativo. In un gruppo classe che ha condiviso esperienze comuni, oltretutto, la memoria del singolo si intreccia con quella degli altri, fino a diventare "memoria di gruppo". La "scatola della memoria" sintetizza in forma simbolica tutto questo, dando "corpo" a dei concetti che rischierebbero di rimanere un insieme di belle parole. Alcuni spunti per le attività ci sono stati forniti dal libro di Rosita Paganin, *La scatola della memoria*.

Primo Incontro

- 1 La scarpata:** I bambini sono tutti in cerchio; uno in piedi al centro tiene in mano una sagoma di gommapiuma che rappresenta uno "scarpone". Un bambino del cerchio inizia dicendo il nome di un compagno al quale il bambino al centro dovrà dare un scarpata in testa. Per evitare il colpo, questo dovrà chiamare velocemente un altro bambino, che a sua volta dovrà fare altrettanto, e così via, finché qualcuno non farà in tempo e riceverà la scarpata. A questo punto toccherà a lui andare al centro con lo scarpone in mano.
- 2 "Tutti vogliono...":** Ci si muove liberamente per la stanza seguendo la musica, e quando questa si ferma si eseguono le consegne del conduttore, che possono essere: "appoggiarsi di schiena contro il compagno più vicino", "toccarsi un piede", "mettersi in ginocchio", etc. Alla fine le consegne diventano: "tutti vogliono farsi prendere in collo da qualcuno", "tutti vogliono prendere in collo qualcuno", "tutti vogliono stare sopra", "tutti vogliono stare sotto", "tutti vogliono stare al centro della stanza".
- 3 L'intervista:** Si formano delle coppie, all'interno delle quali ogni bambino racconta al compagno un proprio ricordo. Trascorsi alcuni minuti, le parti si invertono. Poi si ritorna nel gruppo e ognuno riferisce il ricordo del compagno in prima persona, rimanendo vicino a lui e cercando di ripetere il più fedelmente possibile il racconto, come se il ricordo fosse diventato suo.
- 4 La scatola della memoria:** Ogni bambino utilizza della gommapiuma per costruire la propria scatola, la modella dandole la forma che meglio si adat-

ta al suo mondo interiore e poi la decora, come più gli piace, con i materiali messi a disposizione. Il conduttore spiega loro che costruiranno un contenitore per i loro ricordi, che li accompagnerà nel passaggio verso la scuola media. I ricordi sono la propria sicurezza, il ponte fra il passato e il futuro, uno strumento insostituibile per definire l'identità personale. In questa prospettiva la scatola è un po' anche "valigia", contenitore di tutto l'occorrente per affrontare il "viaggio" verso il nuovo. Quindi i bambini vengono sollecitati a tenere la scatola con sé, cominciando a riempirla degli oggetti che rappresentano diversi stadi e momenti significativi della loro vita: indumenti, fotografie, giocattoli, piccoli oggetti che racchiudono ricordi e significati estremamente personali.

- 5. Danza finale:** L'incontro si chiude con una danza improvvisata, come rito di saluto conclusivo.

Materiali: fogli di gommapiuma bianca; pennarelli; materiali vari applicabili alla gommapiuma (carta crespata, bottoni, pezzetti di stoffa, nastri, etc.); colla; grappettatrici, forbici.

Osservazioni

"Tutti vogliono...": questo gioco permette ai bambini di sperimentare una situazione in cui il proprio desiderio si scontra con lo stesso desiderio di un altro. Si offre così un'occasione per osservare il proprio atteggiamento, e le reazioni che provoca l'incontro con l'altro (tendenza ad un ruolo attivo o passivo, resistenza, diffidenza, etc.), in un clima leggero che rimane essenzialmente di divertimento e di gioco.

"L'intervista": è l'introduzione al tema del "ricordo". I bambini rievocano momenti significativi del loro passato e, contemporaneamente, fanno l'esperienza di comunicarli ad un altro, che in quel momento è completamente concentrato sull'ascolto. Questo facilita l'instaurarsi di un clima di intimità e di accoglienza, che rafforza l'autostima personale e aumenta la conoscenza reciproca. Successivamente, l'inversione di ruolo permette di "mettersi nei panni" dell'altro, di vedere il mondo dal suo punto di vista, relativizzando il proprio.

"La scatola della memoria": La scatola è un oggetto fortemente simbolico, che ha in sé qualcosa di magico, perché possiamo metterci dentro tutto quello che vogliamo, e questo viene protetto, coccolato e, se lo desideriamo, nascosto agli occhi degli altri. Diventa un invito a liberare ricordi, ma anche desideri, attese, speranze. La proposta di decorarla in modo personale risveglia in ogni bambino il mondo dell'immaginario, mentre la scelta di un materiale morbido e duttile come la gommapiuma offre infinite possibilità di modellarlo a proprio piacimento. Anche il colore bianco appare come il più idoneo ad un oggetto misterioso, in quanto l'unico capace di accogliere tutti gli altri colori dell'arcobaleno. Il simbolo diventa così capace di generare molteplici altri simboli, legati alla personalissima esperienza di ogni partecipante.

Secondo Incontro

- 1. Presentazione della scatola:** In cerchio, i bambini presentano a turno al gruppo la propria scatola e qualcosa di quello che ci hanno messo dentro, raccontando liberamente il ricordo a cui si riferisce.
- 2. Il numero e il gesto:** I bambini si muovono liberamente nella stanza, seguendo la musica. Si propongono vari tipi di camminata: ad esempio, a passi molto grandi sincronizzando mani e piedi, a passi piccolissimi, a piedi uniti, alternando passi grandi e piccoli, e così via. Quando la musica si ferma, un bambino a caso viene invitato a fare un gesto molto semplice, associandolo ad un suono, e si stabilisce che questo è il gesto/suono numero 1; in seguito si individuano altre coppie gesto/suono proposte da altri bambini, a cui si attribuiscono numeri successivi: 2, 3, 4, 5. I bambini continuano a camminare; tutte le volte che la musica si ferma, il conduttore dice un numero, e tutti devono fermarsi, facendo il gesto e il suono corrispondenti.
- 3. Rilassamento in riva al mare / Il messaggio nella bottiglia:** I bambini sono invitati a distendersi per terra in posizione supina, chiudere gli occhi e ad ascoltare la voce del conduttore. Questa è una possibile traccia di ciò che si può dire:

“Siete sdraiati in terra. Cercate una posizione comoda, a pancia in su. Ora chiudete gli occhi e cercate di rimanere così finché non ve lo dirò io, perché faremo insieme un bel viaggio che può essere fatto solo ad occhi chiusi. Fate un bel respiro profondo, tenendo le labbra socchiuse. Rilassatevi. Sentite il peso del vostro corpo sul pavimento. Lasciate andare le vostre spalle, lasciatele come affondare in terra... Lasciate andare la vostra schiena, lasciatela riposare sul pavimento... Voi siete diventati parte del pavimento... rilassatevi... respirate regolarmente... Immaginate che l'aria vi penetri dentro dappertutto, nel petto, nella pancia, nelle braccia fino alla punta delle dita, nelle gambe fino in fondo ai piedi. Ascoltate il vostro respiro regolare, l'aria entra ed esce..., entra ed esce..., come un'onda sulla spiaggia... Ecco, immaginate di essere sulla riva del mare. Dal mare arriva un venticello leggero, e sentite il profumo del mare. L'aria entra ed esce..., entra ed esce... Guardate le onde del mare, sentite il rumore che fanno. Vedete? C'è una vela bianca che dondola là in mezzo. Ora immaginate di alzarvi in piedi e di cominciare a passeggiare sulla riva del mare. Sentite fra le dita dei piedi la sabbia fine e bagnata. Siete curiosi di vedere che cosa ha portato il mare oggi sulla spiaggia, e vi guardate intorno con attenzione. Ecco una conchiglia, un'altra ... un osso di seppia, un pezzetto di legno, un resto di rete da pesca ... ecco una stella marina A un certo punto vedete qualcosa in mezzo alle onde ... Ma che cos'è? Sembra una bandierina rossa. Aguzzate gli occhi incuriositi, entrate con i piedi nell'acqua, vi avvicinate e ... vi accorgete che alla bandierina è attaccato qualcosa ... Ma è una BOTTIGLIA! Ecco, l'avete presa. Vi mettete a sedere sulla sabbia e vedete che dentro c'è qualcosa. Togliete il tappo e

viene fuori un foglio di carta. C'è un messaggio! Cosa dice? Sono le parole di una canzone ... una canzone che conoscete bene, che vi hanno cantato tante volte. Rimanete in silenzio ad ascoltare la vostra canzone... Poi rimettete la canzone nella bottiglia e lasciatela galleggiare nel mare... Ora salutate il mare e la spiaggia e tornate ad ascoltare il vostro respiro. Ascoltate i vostri piedi, le vostre mani che piano piano ricominciano a fare piccoli movimenti. Quando volete, aprite lentamente gli occhi, prendete carta e penna e scrivete la vostra canzone.

Dopo che ogni bambino ha avuto il tempo di scrivere la propria "canzone dell'infanzia", si riforma il cerchio e ciascuno presenta agli altri, se vuole cantando, il proprio ricordo, che simbolicamente viene chiuso nella scatola della memoria

- 4 **La struttura aerea:** Con dei fogli di giornale, i bambini realizzano da ogni pagina, arrotolandola strettamente a partire da un angolo in senso diagonale, tanti pirulini di carta lunghi e sottili. Suddivisi in gruppetti di circa 5 bambini, cominciano a sistemare a turno un pirulino per volta, attaccandolo saldamente con lo scotch a quello precedente, in modo da formare una struttura che si sviluppa prima nel piano, e poi via via nello spazio, finché ci sono pirulini a disposizione. Ogni gruppo, dopo aver dato un titolo alla propria struttura, la mostra agli altri.
- 5 **Danza finale:** Si ripete il rito conclusivo della danza finale improvvisata, intorno alle strutture di carta prodotte da ogni gruppo.

Materiali Fogli di giornale, scotch, vinavil.

Osservazioni

Rilassamento in riva al mare – Il messaggio nella bottiglia: Il rilassamento può essere un'esperienza positiva per i bambini quando hanno fatto in precedenza dei giochi di movimento e devono essere predisposti ad una situazione di concentrazione, in questo caso di tipo emotivo.

La struttura aerea – Questa attività trova una giusta collocazione dopo attività più legate al movimento e alle emozioni; porta alla realizzazione di un prodotto finale che si presta a simboleggiare il modo in cui i ricordi si concatenano gli uni agli altri nella nostra memoria, in un processo che non ha mai fine e che non è mai uguale a quello degli altri; è inoltre un lavoro collettivo, in cui il contributo di ogni membro del gruppo è ugualmente importante per la realizzazione del risultato finale, che è "di tutti".



Terzo incontro

- 1 Danza improvvisata**
- 2 Il risveglio:** I bambini prendono confidenza con lo spazio della palestra, in cui questa volta si svolge l'attività, e dopo un po' di libero movimento si dispongono a terra. Ognuno è invitato dal conduttore a cercare di prendere l'esatta posizione che in genere assume quando è a letto, e a mantenerla per un po', ascoltando la musica. Poi, quando ci si sente pronti, si comincia a "svegliarsi", tirandosi su lentamente e compiendo degli stiramenti che interessano via via tutte le parti del corpo, allungandole e distendendole. Chi vuole, può provare ad accompagnare i gesti anche con l'emissione di suoni.
- 3 Il bruco e la farfalla:** L'attività parte dalla proposta di una lunga striscia di stoffa elastica. Uno per volta, i bambini sono invitati ad arrotolarsi dentro, come per costruire il proprio "bozzolo" e poi a liberarsi, concludendo con un grande "salto", che sfrutta una pedana sistemata nella palestra, con dietro un grande tappeto in cui si possono buttare: è la farfalla che è uscita dal bozzolo! I bambini, mentre aspettano il proprio turno, accompagnano il percorso del compagno, incitandolo, chiamandolo e sostenendolo con la voce nel momento dell'uscita e del volo. Subito dopo aver concluso la propria esperienza, ogni bambino prova a tradurla in una linea che deriva dal ricordo dei movimenti fatti, su un grande foglio bianco attaccato al muro, usando pastelli o gessetti colorati.
- 4 Il pannello trasformato:** Si mette per terra il foglio su cui ogni bambino ha tracciato il suo segno e si completa colorandolo o disegnando delle forme

che sono apparse dall'intreccio delle linee casuali. Il risultato finale è un grande pannello collettivo, che rappresenta idealmente la trasformazione del singolo all'interno del gruppo.

- 5 Danza conclusiva:** I bambini-farfalle danzano insieme una danza conclusiva di saluto.

Materiali: Striscia di stoffa lunga molti metri, sufficiente a permettere ai bambini di arrotolarsi dentro; un grande foglio bianco di carta da pacchi; pastelli a cera o ad olio, gessetti colorati; fogli di carta bianca; pennarelli; vinavil; una pedana di legno da palestra, un materasso alto.

Osservazioni

Il bruco e la farfalla: Nel suo processo di passaggio attraverso le fasi di larva, bruco e crisalide, fino all'uscita finale dal bozzolo, la farfalla ben si presta a simboleggiare il percorso evolutivo che i bambini hanno compiuto nei cinque anni della scuola elementare. L'esperienza di avvolgimento–svolgimento nel tubo elastico ripete quella nel bozzolo di seta, che protegge e contiene mentre si compie la trasformazione, ma che alla fine deve essere abbandonato per spiccare il volo verso il nuovo che ci aspetta. Il salto sulla pedana proietta simbolicamente in avanti, come se all'interno del tubo elastico ogni farfalla avesse trovato le proprie ali.

Capitolo 4

DALLA PARTE DELLE INSEGNANTI

Riportiamo di seguito il contributo di alcune insegnanti con le quali abbiamo collaborato per diversi anni in modo continuativo, sia attraverso interventi nelle loro classi, sia attraverso il corso di aggiornamento a loro rivolto. Ci sembra significativo il loro punto di vista, che a volte si concentra su aspetti diversi da quelli proposti da noi, ma che rivela una evidente corrispondenza di fondo.

4.1. SCUOLA ELEMENTARE DI BORGO SAN LORENZO

A cura delle Insegnanti: Isa Bondi, Fiorella Santelli

Perché....

È difficile ripercorrere, per chi non ha molta memoria, dopo tanti anni (più di dieci) le fasi di un progetto o per meglio dire i passi di un'esperienza estemporanea, nata per dare risposte a domande diverse.

Perché è nata?

Come qualunque azione è nata da una necessità, da un bisogno di trovare strumenti idonei a rispondere a richieste divergenti...

E anche noi dobbiamo ringraziare Paolo. Quando Paolo arrivò nella nostra classe, il gruppo-alunni era già costituito ma la sua presenza ci portò più di una volta a rimetterlo in discussione, con la sua vivacità, la sua iperattività, eperché no, la sua simpatia, che imponeva nei suoi interventi e nelle sue affermazioni, sempre mirate, argute e ingenue.

Di fronte alla sua personalità ci rendemmo immediatamente conto che il lavoro scolastico vero e proprio doveva esser messo in secondo piano: si rendeva infatti necessario in primis aiutarlo a maturare l'interesse per tutto ciò che esulava dal concreto agire, ad allargare l'orizzonte della sua curiosità che si limitava spesso allo smontare (e non sempre rimontare!) ciò che gli capitava in mano, guidarlo verso un autocontrollo che doveva necessariamente partire dal ripensamento sul perché degli avvenimenti, sostenerlo in quella ricerca di rapporti con i coetanei che troppo spesso sfociava in approcci irruenti mal interpretati dai compagni.

Il suo essere e vivere fuori dagli schemi era disarmante; le diversità, è noto, gettano nel panico... e allora, hai due possibilità, o le ignori o ti attrezzhi per gestirle.

Noi abbiamo scelto la seconda possibilità e ci siamo immerse nell'esperienza....

Ecco quindi che, in collaborazione con il team di educatori che seguivano l'inserimento e l'integrazione di Paolo, fu messo in atto il primo progetto che per quell'anno si limitò all'esperienza in una classe quinta.

Ricordiamo ancora il sorriso di Cecilia che contagiò tutti, anche noi docenti, forse sorrideva perché conosceva altre chiavi di lettura che le aprivano nuovi orizzonti, e l'ottimismo e la naturalezza di Daniele che ci disarmò e ci dette una nuova carica molto simile a quella sentita quando cominciammo il nostro lavoro con la voglia di cambiare un po' il mondo...

...L' esperienza diventa progetto

Paolo però fu anche l'occasione per un esame più ampio ed allargato sui problemi emergenti, talvolta nascosti, che molti alunni manifestavano; di questo ci rendemmo conto soprattutto l'anno successivo, quando ci furono assegnate due classi prime: paure, fragilità, insicurezze, mancanza di autostima e difficoltà nelle relazioni, tensioni e problemi familiari generalizzati, bambini già in qualche modo compromessi, a rischio sociale ed evolutivo.

Perché non impegnarsi da subito nel prevenire il disagio?

Perché non iniziare da subito quel percorso che avevamo intravisto per troppo poco tempo l'anno precedente?

IL progetto "CORPO, MENTE E FANTASIA...." ha iniziato a prender forma, ha delineato la sua vera e propria struttura relativa a motivazioni, obiettivi e metodi di approccio.

...Il Progetto

Le attività proposte, a cadenza settimanale, entusiasmarono tutti i ragazzi che lavoravano con propri ritmi, in un clima confusionario ma sereno...

Gli operatori (a cui si aggiunse l'organizzazione e la simpatia di Daniela) erano e sono persone un po' speciali capaci di creare quell'atmosfera di magia dove ognuno sente che il proprio operato è necessario per il risultato del lavoro comune (...assomigliava alla realizzazione del sogno dell'umanità!). Il segreto della partecipazione di tutti era la mancanza di prerequisiti...

Tutti eravamo allo stesso punto di partenza con il nostro corpo e pieni di emozioni da esternare agli altri.

I vari giochi ed attività non richiedevano conoscenze o competenze specifiche; le semplici richieste non avvantaggiavano nessuno, le diverse capacità individuali non avevano spazio per emergere ma si annullavano per realizzare il lavoro di gruppo, di conseguenza nasceva la presa di coscienza... l'apprezzamento da parte degli altri, l'autostima collettiva ...

Era la scoperta dell'acqua calda: prevenire il disagio creando contesti in cui

ognuno afferma la propria identità...

Tutto il lavoro svolto, le attività proposte si presentavano come un gioco interattivo tra bambini, ma anche tra adulto e bambino (noi insegnanti partecipavamo, spogliate del ruolo, e abbiamo ballato, disegnato, parlato senza maschera).

È nata un'empatia che ha coeso tutti: ha consolidato legami che danno ed ottengono fiducia, ha dato l'opportunità di sperimentare la possibilità di fidarsi ed affidarsi, ha creato l'occasione per quella crescita psicologica che troppo spesso a scuola dimentichiamo per la pressione e l'ansia imposta dal doveroso svolgimento del programma.

Per instaurare questi contesti educativi occorre tempo, serenità, calma, creatività, condivisione, tutti aspetti che la società d'oggi schiaccia con la fretta, con la necessità di raggiungere mete, mai definitive, che, una volta raggiunte, ne ripropongono altre in un continuo incalzare, senza dare il tempo di assaporare le soddisfazioni date dai piccoli e grandi sforzi quotidiani.

...L'esperienza si allarga

Mentre i ragazzi delle due classi procedevano nelle attività, e l'esperienza aveva rimesso in moto le nostre idee guida della formazione, abbiamo sentito l'esigenza di attivare un corso di aggiornamento, fuori dagli schemi consueti, per un gruppo di docenti motivati. Diventammo un bel gruppo.

Ci siamo ritrovati per sperimentare attività anche conosciute ma con nuove modalità di approccio: sentire noi insegnanti il limite del lavoro proposto, provare il disagio di parlare di se stessi, buttarsi in attività nuove, in poche parole esporsi.

Quando abbiamo ballato o non siamo riuscite a terminare un lavoro abbiamo sentito il disagio di tutti i bambini che non riescono.

E allora poi nell'approccio in classe abbiamo cambiato qualcosa ... evidenziando più quello che i ragazzi riuscivano a fare anziché l'errore.

Quel corso di aggiornamento fece conoscere colleghe che lavoravano insieme da dieci anni, che si erano limitate a saluti più o meno frettolosi... Durante quell'esperienza, chi di noi fece cadere la maschera instaurò rapporti che durano tuttora...

La danza libera di Daniele e Paola (nostra collega) sulle note di "La vita è bella" ci emozionò sul momento ed anche a distanza di tempo riviviamo quell'impatto emotivo come sinonimo di serenità e libertà.

Considerazioni

La richiesta che ci è stata rivolta di mettere per iscritto qualche nostra considerazione sul progetto ci ha fatto riflettere su aspetti del nostro lavoro che spesso vengono sottovalutati. Ad esempio, l'ascolto, il grande assen-

te nella comunicazione di oggi ... È davvero buffo ciò che sta accadendo: la comunicazione si è arricchita di strumenti tecnologici sofisticati, che tutti usano, ma non riesce a passare o meglio passa solo la prima fase: la trasmissione, che trova orecchie distratte dai troppi messaggi rumorosi, caotici e senza calore. Chi non vede la solitudine dei nostri figli che anziché parlare digitano stereotipi sui telefonini e che a domande rispondono con altre domande? L'obiettivo prioritario della scuola oggi è proprio il recupero della comunicazione nella sua reversibilità per combattere l'individualismo, la solitudine, in poche parole il malessere della nostra società ricca solo di "consumi".

Anche il progetto "Emozioni" per la prevenzione del disagio portato avanti nelle nostre classi dell'ultimo biennio (pur con contenuti diversi) ha avuto una notevole ricaduta sui ragazzi, grazie alla riflessione fatta insieme in questi anni con gli educatori della ASL, che ha modificato il nostro modo di osservare, per non sottovalutare mai l'aspetto emotivo-affettivo dello stare a scuola.

Per concludere, ci è piaciuto trascrivere questi due incisi che ben sintetizzano le due esigenze, di maturazione affettiva ma anche cognitiva, che interessano il mondo della scuola:

"...La dimensione affettiva, quella che riguarda le emozioni, i sentimenti, gli affetti, costituisce la base della costruzione, il contenitore dentro al quale si sviluppano e trovano collocazione opportuna tutte le altre dimensioni, la dimensione affettiva stabilisce la qualità e la stabilità non solo delle relazioni del soggetto con altri soggetti, ma anche del soggetto con se stesso: se non trova alcuno che gli faccia capire che può essere ed è oggetto d'amore, se non trova alcuno a cui stare a cuore, il bambino, il ragazzo, l'uomo poi non può riuscire a stare a cuore nemmeno a se stesso...

... La dimensione cognitiva riguarda invece il mondo dell'intelligenza, della razionalità, degli apprendimenti: è quella che modera ed orienta la dimensione affettiva sottraendola, quando è necessario, al dominio prepotente delle sole emozioni. ... Per questo lo sviluppo cognitivo è strettamente dipendente dallo sviluppo affettivo: i bambini affettivamente deprivati appaiono quasi sempre avere difficoltà mentali, poi, scoprendo o recuperando legami affettivi, riescono spesso a recuperare anche alcune potenzialità cognitive, benché la maggior parte di esse vada di solito definitivamente perduta."

(da una relazione della Psicologa Psicoterapeuta Pedrocco Biancardi alla Conferenza Regionale sul Bambino, svolta a Genova nel 2000).

...E ora?

Finito il quinquennio e terminato il corso di aggiornamento (svolto in due fasi), gli operatori, come era giusto, ci hanno lasciato: le richieste di un loro intervento aumentavano in tutto il comprensorio, non solo a Borgo San

Lorenzo, e l'esperienza "doveva" esser condivisa con altri.

A noi insegnanti "già esperti" il compito di continuarla nel nostro ambito di lavoro.

A tal proposito dobbiamo riconoscere che non è sempre stato facile far comprendere che certe attività non sono superflue, più di una volta abbiamo rischiato di ritrovarci in quel vortice di ansia del programma da svolgere a cui abbiamo già accennato, con difficoltà abbiamo ritagliato tempi e spazi per attività di gruppo che comunque valorizzassero sempre il singolo, ed allora siamo andate alla ricerca di questo "clima educativo" nel quotidiano svolgersi delle attività, dal singolo cartellone realizzato tutti insieme, alla raccolta di storie o comunque elaborati (anche problemi matematici!) dove tutti davano il proprio contributo.

4.2. SCUOLA ELEMENTARE DI FIRENZUOLA

A cura delle Insegnanti: Tiziana Raspanti, Emanuela Ulivi

Nella scuola elementare di Firenzuola il progetto "Corpo Mente e Fantasia" è stato svolto nelle due classi parallele (31 ragazzi) nei cinque anni in modo sistematico, con 4/5 lezioni per modulo ogni anno.

Il progetto è nato in collaborazione con le insegnanti di classe che in un incontro preliminare hanno riportato agli operatori i bisogni e le necessità rilevate nelle classi per diminuire il disagio e per operare in modo proficuo e dare un contributo non scisso dalla programmazione e dagli interventi degli insegnanti. Di comune accordo con gli operatori sono stati concordati gli obiettivi, soprattutto trasversali, dove intervenire, per essere di aiuto e di stimolo, in un tipo di attività che, prescindendo dal curriculare, si ricollega come base ai pre-requisiti necessari all'apprendimento. Abbiamo rilevato che "oggi" i ragazzi tendono a reprimere o a nascondere le proprie emozioni e spesso rimangono bloccati di fronte a tutto ciò che causa forti sensazioni, manifestando il loro "star male" con atteggiamenti di aggressività, iperattività, distrazione, disinteresse generale, ansia, cioè trovando modi "out" di protesta, senza affrontare il problema primario e scatenante.

Noi riteniamo che vivere le proprie emozioni, misurarle, condividerle e infine controllarle sia propedeutico all'apprendimento. Spesso la scuola, nella sua interna struttura, tende a sottovalutare queste problematiche o a combattere comportamenti "out" (devianti) in modo non sufficiente.

Sono questi i motivi che ci hanno spinto a condividere il progetto "Corpo Mente e Fantasia" e a svilupparlo nei cinque anni delle elementari. In più abbiamo trovato operatori preparati che hanno saputo costruire un rappor-

to positivo interattivo ed empatico con i ragazzi. Le attività proposte sono state precedentemente preparate in modo oculato come i materiali. I ragazzi hanno affrontato i vari giochi con grande interesse e mai si sono annoiati o hanno perso motivazione.

Abbiamo suddiviso così il nostro lavoro:

il primo anno è stato scelto come tema “La paura” e gli operatori hanno costruito una stanza abbuiata dove i bambini hanno esorcizzato la paura con attività e giochi per sfatare l’ansia del buio, il senso del mistero, l’aspettativa, il silenzio.

Il tema trattato il secondo anno è stato “L’autocontrollo” e sono stati costruiti percorsi guidati e giochi per sperimentare e conoscere i cinque sensi. Il colore, la luce, il suono e la percezione della realtà: caldo, freddo, liscio, ruvido...

Nel terzo anno il tema concordato ha riguardato il libro letto in classe “Pinocchio” con l’analisi accurata dei personaggi e delle emozioni suscitate. È stato costruito Pinocchio con la carta di giornale e sono stati drammatizzate e disegnate con tecniche particolari le scene più significative.

Nel quarto anno è stata data importanza al recupero o alla attivazione della autostima personale e al controllo della propria esuberanza ed egocentrismo, con il recupero dello spazio personale in funzione dello spazio altrui. Fidarsi dell’altro e trovare modi per rilassarsi ed ascoltare i ritmi del proprio corpo è stato un obiettivo fondamentale per consolidare il gruppo classe.

Il lavoro dei cinque anni si concluderà con una rappresentazione teatrale del “circo” dove i vari personaggi assumono ruoli diversi. L’ultimo anno in questo modo sarà dedicato all’assunzione del proprio ruolo in situazioni diverse, con controllo dell’emotività, e al comportamento richiesto da tale ruolo.

L’assunzione di ruoli comporta una presa di coscienza e un controllo delle emozioni ed uno studio attento dei personaggi e delle loro caratteristiche fondanti.

Ogni anno alla fine del modulo gli operatori hanno elaborato una verifica del lavoro svolto con osservazioni e considerazioni che hanno aiutato gli insegnanti a conoscere meglio i ragazzi e a capire meglio comportamenti a volte “difficili” da gestire. Anche gli interventi degli insegnanti sono stati maggiormente proficui perché hanno recuperato metodologie e introdotto giochi simili a quelli proposti dagli operatori del progetto.

4.3. SCUOLA ELEMENTARE DI DICOMANO

A cura dell'Insegnante: Donatella Dreoni

RIPENSANDO A... "Corpo mente e fantasia"

La collaborazione con Daniele e Cecilia per il progetto "Corpo mente e fantasia" risale a diversi anni fa, quando alcune di noi insegnanti si rivolsero agli operatori dell'ASL in seguito alla presenza nelle loro classi di bambini che mostravano disagi relazionali. Chiedevamo suggerimenti su strategie da mettere in atto per coinvolgere in modo più proficuo nel processo di apprendimento quegli alunni che si mostravano poco ricettivi a quanto veniva loro trasmesso. Sul piano comportamentale tali alunni assumevano atteggiamenti poco rispettosi e di sopraffazione nei confronti dei compagni, qualche volta anche nei confronti degli adulti. Con Cecilia e Daniele abbiamo lavorato su due fronti: da una parte ci sono stati gli incontri con i bambini; dall'altra un corso di aggiornamento per gli insegnanti in cui erano coinvolte anche le maestre delle altre scuole del circolo.

Il primo anno gli operatori hanno proposto un percorso sui quattro elementi: aria, acqua, fuoco e terra. Il tema dell'acqua è stato proposto attraverso l'uso di un grande telo blu che, mosso ritmicamente ricordava le onde del mare: con i bambini ci siamo rotolati sopra, fingendosi in acqua, ci siamo posti sotto, sentendo la massa dell'acqua sopra di noi, ci siamo lasciati avvolgere e trasportare, mentre il grande telo era tenuto leggermente sollevato da tutti gli altri, mostrando, tra l'altro, una grande fiducia in coloro che dovevano tenere il telo teso per evitare che chi stava dentro si facesse del male. L'aria è stata rappresentata dalle bolle di sapone che entusiasmano sempre tanto grandi e piccini. Il volteggiare nell'aria delle bolle ha suggerito a tutti movimenti lievi e delicati, anche il tono di voce è stato meglio controllato per non rompere quell'incanto. Il fuoco è stato realizzato con strappi di carta velina colorata, nel suo lento e crescente sviluppo fino al crepitare violento e concitato della fiamma ed infine alla violenta esplosione del vulcano. Per la terra è stato riproposto il tema del semino che, scoppiando nella terra, genera la vita, venendo alla luce con forza sorprendente considerata la sua piccola dimensione. Qui era palese anche il tema della nascita e della presa di coscienza della propria forza che, quando lo desideriamo ardentemente e quando si rende necessario, esce da dentro di noi in modo inaspettato, quasi si trattasse di un miracolo. Questo genere di attività sono state eseguite da tutti, anche dai più reticenti, anche perché erano le stesse insegnanti a partecipare con entusiasmo. Per gli alunni era stato sorprendente riuscire a tenere sollevate le insegnanti nel telo d'acqua come pure riuscire a sopportare il peso del loro corpo nella simulazione della nascita. Questi sono stati alcuni commenti degli alunni sull'esperienza fatta:

"Quando ero nel telo credevo che ero nel mare e mi sentivo così felice che non ve lo potete immaginare". (Giulia)

"Quando sono entrato nel mare mi sentivo impaurito, ma poi è stato bellissimo lasciarsi trasportare". (Gabriele)

"Quando ho fatto il semino mi sono sentito diventare tanto forte". (Damiano)

"Se ci si rilassa si diventa leggeri leggeri". (Francesco)

"In mezzo alle bolle di sapone mi sono sentito una bolla anch'io e potevo volare...". (Cristian)

"Il fuoco lo sapevo che era finto, ma avevo lo stesso paura e avevo paura che mi cascasse addosso". (Elia)

Durante gli anni successivi gli alunni sono stati coinvolti nella realizzazione di uno spettacolo del circo e ognuno si è scelto un ruolo da interpretare: il domatore di leoni, i trapezisti, le scimmiette, i giocolieri le ballerine i pagliacci...senza stabilire una parte precisa ciascuno si esibiva "a canovaccio" cercando di trovare sempre qualcosa di nuovo. Alla fine degli incontri gli alunni hanno voluto presentare il loro circo ai bambini della scuola materna e... il divertimento è stato assicurato. Quello del circo è stato un percorso coinvolgente che ha portato i bambini anche a ironizzare con se stessi: ciascuno si era trovato un nome che fosse ironico e che si riferisse ad una loro caratteristica fisica o caratteriale.

Nel corso degli anni sono stati proposti giochi sull'ascolto delle proprie sensazioni, sul dominio delle paure e soprattutto attività che permettesse ai bambini di esprimere le loro emozioni con linguaggi verbali e non. Da parte degli alunni c'è sempre stato entusiasmo per quanto veniva loro proposto, peccato che gli incontri fossero sempre troppo pochi.

Il corso di aggiornamento per insegnanti non è stato un noioso percorso teorico, bensì le corsiste sono divenute i bambini a cui Cecilia e Daniele proponevano giochi ed attività. È chiaro che un percorso di questo tipo ha messo in fuga chi non se l'è sentita di mettersi in discussione, e non è sempre stato facile riuscire a rispondere alle sollecitazioni dei due operatori: questo ci ha fatte riflettere su quanto siamo rigidi noi adulti. Piano piano, però, abbiamo cominciato a scioglierci, non senza fatica, e ad adattarsi alle loro richieste: quello che ci poteva sembrare un percorso difficoltoso ci ha portato invece a socializzare tra noi colleghe e ad abbandonare il nostro ruolo di "insegnanti", per assumere una volta tanto quello di "alunne". Alla fine del corso, oltre ad aver imparato sulla nostra pelle tante attività da riproporre agli alunni in classe, ci siamo rese conto che non è stato difficile neppure "giocare" con quella particolare collega che ci stava un po' antipatica. Il corso, o meglio il percorso, non ci è stato utile solo per ciò che abbiamo appreso sul piano pratico, al di là di ogni teoria, ma soprattutto per quanto ha fatto bene a ciascuno di noi come persone prima ancora che come insegnanti. Qualcuno potrà allora pensare che ciascuno è divenuto

così esperto da proporre da sé questi interventi nelle proprie classi: alcune delle attività sono infatti state riproposte da noi, ma il lavoro degli operatori ha comunque un'altra valenza. Quando questi si propongono al gruppo di bambini lo fanno, sempre, in presenza dell'insegnante di classe, e qui la valenza educativa sta anche e soprattutto nella partecipazione "al gioco" dell'insegnante stessa che si pone, al pari degli alunni, nelle mani degli operatori. Dal punto di vista del bambino la maestra si spoglia un po' di quel ruolo da conduttrice che ha sempre durante le normali lezioni, e si fa un po' condurre anche lei. Il fatto che la maestra si lasci guidare e giochi con loro è per i bambini un'esperienza positiva, che permette loro di sentirsi a proprio agio e di lasciarsi andare, riuscendo ad esprimere meglio i bisogni, le difficoltà e le paure delle quali spesso non sono neppure consapevoli.

Molte altre sono le motivazioni che ci inducono a considerare la positività di questa esperienza: in un mondo in cui vengono dati ai bambini giochi sofisticati ed altamente tecnologici, è bello riscoprire che si può giocare con "nulla", che ci si possono costruire giocattoli con materiali poveri, divertendosi così due volte, a costruirli prima e a giocarci poi. Il gioco tecnologico stimola la fantasia del bambino, ma indirizza il suo pensiero verso qualcosa di già predisposto; il gioco inventato non ha regole, è impossibile prevedere dove ci porterà, il bambino con esso ha la possibilità di spaziare con la sua creatività dove vuole. C'è molta più libertà in questo tipo di attività che non in un memory, in una Barbie, o in un gioco della play. Inoltre troppo spesso i giochi moderni inducono il bambino ad una attività solitaria, egli interagisce con il gioco stesso, cioè con un "oggetto" e sempre meno con un compagno. Nonostante i bambini amino molto i giochi al computer, alla domanda se preferiscono giocare da soli o con un compagno, tutti rispondono di preferire la compagnia di un amico.

So che ci sono insegnanti che non hanno ritenuto altrettanto positive queste esperienze, e forse nelle loro classi è stato così: per trarre frutto da questi incontri, però, bisogna prima di tutto crederci, altrimenti tutto si riduce ad una sporadica attività fine a se stessa.

CONCLUSIONI

Il nostro modo di lavorare è stato di tipo pratico-operativo. Come emerge dalla sua stessa storia, questo progetto ha preso l'avvio da alcune circostanze concrete, e non dalla volontà di tradurre in pratica un impianto di tipo teorico. Questo non toglie che in tale percorso non rientrino anche aspetti teorici e metodologici che abbiamo incontrato oppure cercato e che hanno contribuito ad arricchire il nostro metodo di lavoro. Pertanto ci piace concludere offrendo gli spunti, per noi più significativi, di queste teorie, nel tentativo di aprire curiosità da approfondire altrove.

Il pensiero è un filo, un filo che cuce, ricuce, tesse e unisce altri fili, altri colori, fino a formare il "tessuto": un tessuto colorato ancora da finire e che mai finirà, in cui la trama che tiene è la "nostra" metodologia e i colori che lo compongono sono teorie, metodi, tecniche, pensieri, idee che abbiamo incontrato.

In questo tessuto, che si va componendo c'è una tonalità più scura, color nero d'inchiostro: è l'inchiostro che attraverso la sua differenza con il foglio bianco rende possibile alla nostra vista la scrittura e informa la nostra mente di altre teorie e idee scritte da qualcuno che da lontano si fa vicino, attraverso il Libro. Gregory Bateson, attraverso i suoi scritti ci parla dei sistemi viventi, del loro modo di conoscere e di evolversi. Ci racconta dell'autoriflessività, (condizione propria di tutti gli organismi) intesa come consapevolezza dell'"esser-parte" di tutto il sistema vivente e da cui non possiamo considerarci "fuori". E ancora ci parla della struttura dell'organismo e del suo modo di conoscere, di come il modo di percepire le relazioni all'interno e all'esterno di ogni organismo vivente non corrisponde ad una sequenzialità lineare di causa - effetto, ma è determinato da una molteplicità di fattori, legati alla "complessità" di un processo che è di tipo circolare in cui tutte le parti sono tra loro consapevolmente e inconsapevolmente collegate in una inter-relazione che non ammette possibilità di controllo. È per noi importante tenere conto di questo principio in ogni relazione; se fosse il contrario tutto sarebbe più semplice, ma rimarrebbero fuori l'etereogenità, le diversità e tutte quelle sottili abilità interattive e comunicative largamente inconsapevoli che sono al cuore dell'amore, della bellezza della creatività e dell'arte.... gli esseri viventi non funzionano come le macchine!

Gregory Bateson suggerisce un metodo che non ci porta a creare risposte rassicuranti, ma piuttosto a porsi delle domande che aiutano il "nuovo" ad emergere, in un processo della conoscenza che si fa ascolto dinamico, pronto ad accogliere e trasformare le esperienze anche apparentemente più comuni in occasioni significative di "crescita".

La sua teoria, è il fondamento di altre scuole di pensiero, concrete ed operative, con cui ci siamo incontrati e che fanno ora parte della nostra operatività e riflessione. E così troviamo il filo rosso che ci rimanda all'incontro con Stefania Guerra Lisi, per il suo modo d'essere, per le sue idee sempre in movimento e per il contenuto della sua "Globalità dei Linguaggi".

Il metodo della music-art terapia, nella Globalità dei Linguaggi " ... ha come concetto centrale quello di Sinestesia, intesa come capacità presente in tutti gli esseri umani, sani o patologici, di cogliere diverse percezioni sensoriali e farne una percezione globale dove le immagini di ogni senso si associano a quelle di un altro senso..." (Guerra Lisi 1996).

Filo "Rosso" perché in quello che la Guerra Lisi propone, il "corpo" è valorizzato con la sua energia e la sua saggezza naturale, attraverso esperienze affettivo-mentali, che diventano occasioni significative in vista di uno sviluppo integrato dell'io.

"Rosso" come l'energia rivolta a: recuperare la globalità dell'individuo in tutte le sue possibilità espressive (soprattutto quelle spontanee e involontarie), a ridare centralità alla comunicazione; a favorire la riconquista del piacere di rapportarsi alla realtà e a motivare alla vita.

Il corpo, nella sua inscindibilità con la mente, non è soltanto materia, ma forma che in-forma dell'aspetto fisico e di quello spirituale,"perché se la materia formata è fisica, il modo di formarla è spirituale...." (Guerra Lisi 1996).

Nella Globalità dei Linguaggi le Arti (scrittura, musica, pittura, poesia) sono parti integranti e trainanti, quale espressione profonda del nostro essere, e nelle loro manifestazioni non temiamo "l'errore" ma lo accogliamo come un momento importante per aprire strade inaspettate, poiché ci dà occasione per trasformare e creare forme e immagini nuove.

I potenziali umani così emergono e si mostrano senza pregiudizi, indipendentemente dallo stato e da tutte le presunte "limitazioni" fisiche e o mentali.

il metodo "Globalità dei Linguaggi" è anche molto altro e questa tonalità rossa si dipana nel nostro tessuto molto più di quanto abbiamo scritto, ma altre tonalità chiedono spazio. I fili dai colori cangianti appartengono all'Improvvisazione, attraverso la quale ognuno ha la possibilità di esprimersi in maniera autonoma e diretta, senza la mediazione di una tecnica, di uno spartito o di un copione.

Ci sono semplici regole legate al tempo, allo spazio, al materiale, che ci aiutano a muoverci liberamente, attingendo alla nostra memoria emotiva e sensoriale.

Un gesto o un suono improvvisato sono capaci di esprimere con una immediatezza ed una sincerità d'animo (impossibile a trovare in qualsiasi rielaborazione verbale), lo stato d'animo, la situazione psicofisica del presente, i ritmi, e le emozioni del momento, gli apprendimenti passati e le capacità tecniche acquisite.

Adesso il nostro occhio immaginario si posa di nuovo sul tessuto ed in particolare su una tonalità di giallo che ci apre, ci dà respiro e ci “anima”. Il Giallo è l'Animazione Musicale, dove per “animazione” si intende un lavoro educativo con finalità di prevenzione e promozione umana, in cui è centrale il coinvolgimento attivo in contrapposizione alla fruizione passiva. Il gruppo, nel quale le persone sono risorse l'una per l'altra, è lo strumento privilegiato di lavoro. L'animazione valorizza le dimensioni creative, espressive, comunicative, stimola alla partecipazione ed al protagonismo e pone attenzione al processo (esperienza che si compie, relazioni che si sviluppano, cambiamenti che si costruiscono) più che al prodotto.

“L'animazione musicale utilizza la musica quale strumento privilegiato di lavoro, ma dove la musica non rappresenta una tecnica ma ha valore nella dimensione Uomo –Musica, cioè quella dimensione del musicale che è potenziale di ogni persona e che appartiene alla specie umana. Il lavoro di Animazione musicale centra la propria attenzione sui processi ludici, creativi, e sulla ricerca di una qualità estetica desiderabile... La rappresentazione simbolica, la produzione estetica, il vivace mercato di segni a cui dà vita l'esperienza musicale, altro non sono che la trasposizione e la manifestazione nell'esperienza collettiva del suono, di bisogni, desideri, capacità, qualità delle singole persone, condivisi dal gruppo.” (Maurizio Vitali, “Appunti e Spunti di Animazione Musicale”, in Animazione Sociale, ago./sett. 2000).

Tutto questo trova corrispondenza nel prestare attenzione all'ascolto attivo, alla corporeità musicale, all'uso espressivo della voce, al lavoro con gli strumenti musicali (presistenti o autocostruiti), al dialogo sonoro, all'improvvisazione.

Nella fitta trama del nostro tessuto al giallo succede il blu, il colore del lago, tanto profondo quanto serve per specchiarsi. Il blu ci porta all'Autobiografia, scuola di pensiero di Duccio Demetrio che ci conduce all'autoriflessività: un pensiero che ripercorre memorie e riflette per tendere verso progettualità nuove ed inaspettate.

L'Autobiografia ci guida con il suo linguaggio ad una ricostruzione del pensiero di sé. “...Siamo in autobiografia, e ci occupiamo di autobiografia, ogni qualvolta diamo luogo ad un campo di attenzioni dedicate al nostro io pensante e narrante (o a quello altrui) che cerca di spiegarsi fatti, ragioni del vivere, quali siano i rapporti tra sé e gli altri e innanzitutto con se stesso...” (Demetrio 2003).

L'Autobiografia, attraverso un lavoro autoriflessivo e retrospettivo, sviluppa in noi l'attitudine a recuperare i nostri eventi recenti o lontani più significativi, ci pone delle domande, ci stimola a ripensarci, in una dinamica interna che si manifesta all'esterno: è quello che abbiamo cercato di fare in questo libro.....

Il nostro tessuto non finito, riflette con i suoi colori, le nostre esperienze, i nostri incontri con metodi, intuizioni, teorie, che rivelano nei loro principi

di base una sorprendente coerenza. Pensiamo alla centralità della persona e della relazione, all'invito alla non omologazione, alla valorizzazione della diversità, alla non prevedibilità e all'attenzione particolare al percorso più che al fine, proprio per lasciare spazio all'imprevisto, all'errore "creativo" e dar modo all'animo e a tutto ciò che non è razionale e descrivibile di manifestarsi.

A conclusione di questo scritto, per collocare in uno nuovo sfondo gli spunti presenti in questo libro, ci piace riportare, con il contributo del dott. Luigi Agostini, l'"origine" della nostra metodologia, affidandone l'espressione alle sue dirette parole:

La base teorico esperienziale delle metodiche pratiche di realizzazione di una forma educativa ben sperimentata dagli autori risiede nel campo della ricerca psicologica.

L'applicazione didattica di quella che è l'esperienza della relazione umana nel rapporto psicoanalitico ha costituito un elemento importante di riflessione e di ricerca per il mio maestro C.L. Landelli.

... "Animare" il rapporto con l'altro è stato, ben presto, un compito che ho avvertito con una certa consapevolezza di bisogno umano indispensabile.

... Durante la strada ho poi 'imparato' – anche a mie spese – che pretendere rapporti come relazioni umane significa soprattutto non voler influenzare l'altro con consapevolezza, con volontà, ma tutto il contrario. L'influenza inconscia, involontaria – non quella conscia, intenzionale – è quella capace di provocare rapporti oggettivi d'indole generale, cioè fondati sopra livelli di partecipazione emotiva il più elementari possibile. È solo in questa tensione semplice che si attiva, come effetto, l'attrazione reciproca fra i due, sino a consentire una relazione evolutiva e creativa a interscambio; in questo modo l'io dovrebbe essere sempre 'vuoto'...

Tuttavia avere il mio-me libero, vuoto, nel senso che dicevo prima, non è cosa facile. Spesso il mio io tende a riempire il vuoto dell'accoglienza con pretese indicative ...

Un'altra difficoltà si presenta quando il mio sentire tende a prendere la direttiva del rapporto, solo sulla base di ogni minima variazione emotiva Se seguo questa china, finisco per precipitare nella inquietudine, nell'ansia dell'efficienza, del riempimento, della realizzazione, della preservazione, della protezione ...

Nella situazione in cui – viceversa – il sentirmi nel rapporto è pieno, cioè vissuto come un abbandono emotivo inerme e ingenuo – quasi senza difesa – allora, nonostante il pericolo derivante dalla grande mobilità del cuore umano, l'io si trova a giocare una parte da 'partecipante', che si radica nell'essenza individuale del me stesso profondo. In tal modo le persone-altre che sono ricettive a questo livello di comunicazione verranno influenzate. E

si tratterà di un'autentica comunicazione, cioè di un vero influenzamento trans-individuale, ben differente da una pura e semplice suggestione coscienti.

La verifica di questa autenticità di comunicazione la ritrovo sempre nel meravigliarmi, ogni volta che scopro che l'altro ha 'capito', 'compreso', ed il mio io – in precedenza – non aveva ancora avvertito una siffatta disponibilità nell'altro". Queste parole sono tratte dalla "premessa soggettiva" al libro che concerne la didattica universitaria (Iandelli 1972, pagg. 19-25).

Nel mio operare e ricercare psicoterapeutico ho incontrato per primi i bambini, con cui ho giocato, parlato, mi sono chinato, sollevato, ho capito e spesso vissuto senza capire.

Per loro, e per me-con-loro, sono andato a scuola da chi insegnava il gioco, la drammatizzazione e l'espressività in genere; a scuola dei clowns fratelli Colombaioni; a scuola dal mimo astratto Ive Lebreton. Sono stato a guardare gli spettacoli-saggio dell'Odin Thea'ter di E. Barba; a stiracchiarmi nei trainings ispirati al teatro povero di Grotowskji; a tormentarmi l'anima con la supervisione psicoanalitica dei miei incontri con i bambini; a scuola di disegno psicologico. Ho dato voce a marionette in fiabe poetiche; ho cercato in gruppo la sorgente della fantasia degli uomini. Sempre più scoprendo che cercavo per me; che è difficile dire quello che si trova; che anche la rappresentazione scritta sempre delude per quello che di emotivo e ricco non ha potuto trovare posto nella pagina. Ma in ogni espressione c'è un di più che compare solo lì ed è previamente sconosciuto: è la presenza sincronica e efficace di un'azione psichica al di là della percezione e intenzione del proprio io. È come fosse stata data una risposta ad una attesa. Eppure quello che si è espresso o manifestato non era conosciuto prima. Ognuno ha la sensazione di essere stato trovato da qualcosa che c'era prima di lui e ci sarà anche dopo di lui. E c'è la percezione di un dolore e di un pericolo della perdita di sé, perché così fragile vascello può essere distrutto da una qualsiasi avversità della sorte.

È il bambino sulla soglia vuota che compone attingendo dal cielo nella poesia di R.S.Thomas. È il "puer" che guarda lontano, ma la cui esistenza è garantita dall'essere tenuto per mano dal "senex" (Hillman 1990).

Perché la luce del cielo non svanisca estinguendosi nell'oblio, bisogna prendersene cura. Nella prassi spesso si insegna al bambino la "prosa" come qualcosa di immensamente più serio della poesia, delle immagini, delle sensazioni, delle emozioni e dei racconti che viceversa vengono utilizzati dai pubblicitari e dai manager. Le persone e le loro storie utilizzate dai pubblicitari sono intrise di sentimenti, di passioni, di desideri, perché è il mondo emotivo che costituisce gran parte della nostra vita. Se si accende la TV, incontraamo immagini: noi "sentiamo" queste immagini. La forma sentimentale, emotiva si esteriorizza e materializza in una canzonetta, in una scena, in una fiction. Guardiamo il nostro sentimento diventato una "cosa". Invece la realtà

interiore si chiama così perché è “intima” e immanente, stimola il nostro spirito e la nostra vitalità a trasformarsi, non dall'esterno, ma dall'interno (Vannucci 1999). Non è la visione della storia in sé, l'emozione che ha suscitato che ci rende comprensibile il sentimento; il fuori non è attivo di per sé, ma mi tocca davvero solamente se si forma una unità tra il fuori e il dentro di me. Tale unità per lo più è mediata dalla parola, ma anche da quella corrente di affetto, simpatia, amicizia, gioia, divertimento, che mi collega e mi rende una sola cosa con la realtà che si presenta come fuori di me.

“I dati dei sensi vanno presi sempre con grande cautela, perché sono limitati, incompleti, e non ci trascrivono la realtà. Stabiliscono un contatto: per esempio il profumo che mi arriva attraverso l'odorato stabilisce un contatto, che è sottilissimo, che non è percepibile, però c'è. Fra me e l'oggetto profumato non c'è una separazione, ma una unione mediata dall'energia sottile che è l'emanazione del profumo” (Vannucci, op. cit. pp. 83-84). “La ricezione consapevole della sensazione trasmuta l'uomo, determinando una conoscenza differente del mondo e una particolare qualità di sentimento o forma di civiltà, che è diversa da quella che potremmo creare noi uomini senza avere quelle conoscenze che vengono introdotte nel nostro essere dalla partecipazione alle forze che modificano le nostre sensazioni. Non si tratta di una esperienza sentimentale come è quella che viene offerta al piacere per aumentare l'audience, ma un avvicinamento con piena consapevolezza al nostro essere nella sua modificazione dovuta alla percezione sensibile e al desiderio che dalla percezione originaria emerga la radice vivificante della nostra umanità” (Id., pp. 94-95). Siamo tutti discenti, siamo tutti discepoli, in ascolto della lezione della vita. Ogni persona ha in sé –inconsapevolmente– il mistero della vita. Anche in ascolto della lezione del tempo in cui si opera questa trasformazione, cioè lasciandosi coinvolgere nella misteriosa sincronia delle presenze e degli eventi colti nel loro significato. È questo legame di conoscenza e desiderio, di sentire e apprendere che stabilisce la coppia “puer – senex” e la coppia “io – inconscio”. Nella loro relazione è possibile salvarsi dalla esteriorizzazione sentimentale e dalla astrazione intellettuale.

È una “forma umana” che rende attiva e poi sostiene con la forza e il valore del suo significato l'esperienza educativa presentata in questo libro.

ALLEGATO 1

GIOCHI E ATTIVITA'

Giochi

Presentiamo qui un elenco dei giochi, in ordine alfabetico, che utilizziamo nei nostri percorsi oltre a quelli riportati nel capitolo 3,

I giochi riportati di seguito possono essere raggruppati in alcune categorie di base, di cui queste sono a nostro avviso le principali (specificate con la relativa lettera accanto ad ogni voce dell'elenco)

- A. Giochi di presentazione e di conoscenza reciproca
- B. Giochi di riscaldamento
- C. Giochi di fiducia
- D. Giochi di attenzione e di ascolto
- E. Giochi di socializzazione
- F. Giochi di cooperazione
- G. Giochi di coordinazione
- H. Giochi rivitalizzanti
- I. Giochi di percezione sensoriale
- J. Giochi conclusivi
- K. Drammatizzazione

Affreschi: (vedi spiegazione nel percorso "Hansel e Gretel") . (D; F; K)

Ali-all down: in cerchio si passa "l'energia" tramite dei movimenti e suoni. I movimenti possono essere: 1) alzare il braccio e riabbassarlo nella direzione in cui sta girando "l'energia", dicendo "AHI!"; 2) portare le dita agli occhi come fossero degli occhialini, dicendo "AHI!"; 3) muovere le braccia dall'alto verso il basso tenendo i gomiti piegati e dicendo "ALL DOWN!". Ad ogni gesto corrisponde una regola per far muovere "l'energia": n.1 continua il movimento nella stessa direzione; n.2 il compagno accanto rimane fermo e l'energia passa direttamente a quello successivo; n. 3 l'energia cambia direzione di marcia. (D; B)

Angelo e Diavolo: Uno dei partecipanti esce dalla stanza e quando rientra deve trovare una moneta che è stata nascosta. Nella ricerca sarà guidato da due compagni che saranno a sua insaputa uno il suo "angelo" e uno il suo "diavolo". Ha tre possibilità di errore per trovare la moneta. Nessuno può parlare o fare gesti e sguardi convenzionali: saranno l'energia e l'intenzione dell'angelo a guidarlo al nascondiglio della moneta e quella del diavolo ad allontanarlo; il gio-

catore dovrà cercare di “sentire” chi è il suo angelo e chi il suo diavolo. (D; K)

Attacco del guerriero: (vedi spiegazione nel percorso “Tribù”). (D, H)

Bomba Si cammina liberamente per la stanza; ognuno deve scegliere in segreto una persona del gruppo che rappresenta per lui la “bomba”. Il conduttore comincerà poi il conto alla rovescia prima dello “scoppio” (meno dieci, meno nove, otto...), mentre ogni giocatore cerca di allontanarsi il più possibile dalla sua bomba. Quando avviene lo scoppio tutti si fermano immobili. Si verifica così quanto ognuno si trova distante dalla propria bomba. Variante: oltre alla bomba, si sceglie anche un’altra persona che rappresenta lo scudo e che deve essere tenuto fra sé e la bomba. (B; H)

Braccio alzato: Dopo aver formato delle coppie, ci si muove liberamente nella stanza, senza mai perder d’occhio il proprio compagno; quando questo alza il braccio, si deve immediatamente correre ad abbracciarlo, quindi l’abbracciato lentamente si libera e si ricomincia a camminare. Variante: lo stesso gioco si può fare divisi in piccoli gruppi: ogni gruppo corre ad abbracciare quello che alza la mano, e lo solleva da terra, portandolo in giro per la stanza. (B; D)

Bruco cieco: Suddivisi in piccoli gruppi, i bambini, bendati, si dispongono in fila indiana e tengono le mani sulle spalle del compagno davanti. Solo l’ultimo bambino della fila non sarà bendato e avrà il compito di guidare per la stanza il bruco cieco. Lo guiderà facendo una piccola pressione sulla spalla destra o sinistra (a seconda della direzione in cui vuole andare) del bambino a cui si appoggia, il quale a sua volta farà passare il segnale davanti, fino alla “testa” del bruco. Ci possiamo poi divertire a fare bruchi sempre più lunghi... finché non



arriveremo ad un unico bruco, formato da tutta la classe. (C; D)

Caccia all'aroma La metà dei bambini sono i passeggeri che arrivano alla dogana, l'altra metà sono i cani doganieri. Ogni passeggero tiene nascosto un sacchetto con un aroma. I cani devono trovare quello con la "merce proibita" cioè uno specifico aroma prestabilito in precedenza. Quando l'hanno trovato si scambiano i ruoli. (I)

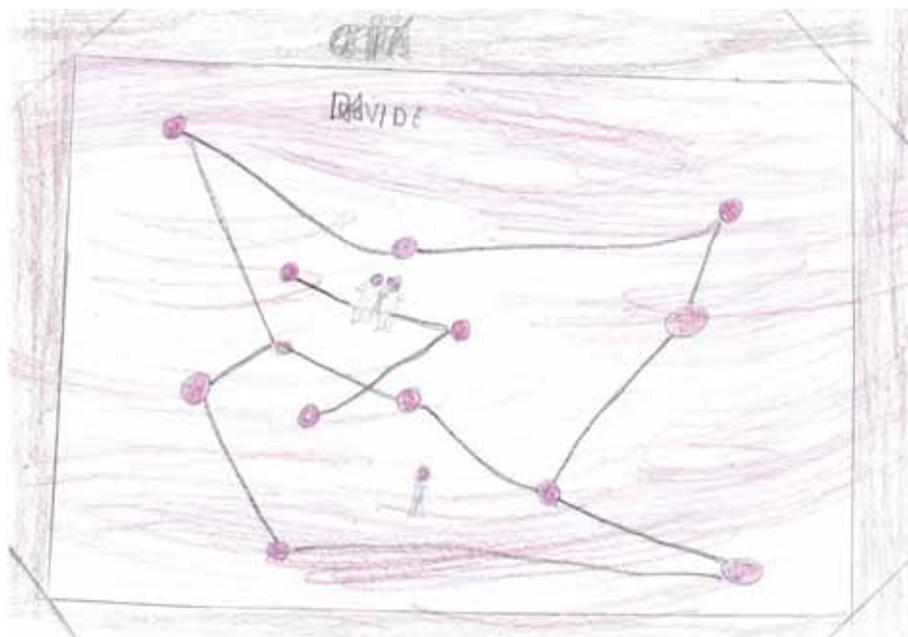
Camminata a coppie Si cammina a coppie seguendo la musica. Ognuno senza parlare propone il proprio ritmo di camminata e ascolta quello dell'altro, cercando di trovare un ritmo comune. Al segnale del conduttore si cambiano le coppie. Poi si aggiunge al gioco anche il conduttore in modo che il numero dei componenti sia dispari e che al cambio ci sia uno che rimane da solo. (B; D)

Camminata libera per la mano Si cammina nella stanza; quando si incontra una persona le si dà la mano, lasciandola solo quando si trova un'altra mano. (E)

Camminate Il conduttore invita tutto il gruppo a muoversi liberamente per la stanza, occupando tutto lo spazio disponibile per prendere confidenza con l'ambiente e dà dei comandi precisi sul tipo di camminata da eseguire: camminare avanti, indietro, in diagonale, lungo le pareti, a zig zag, lenti, veloci, a zoppino, a passi grandissimi, a piccoli passi con i piedi uniti, immaginando di essere piccolissimi o pesantissimi, pensando di camminare su un filo come un equilibrista, e così via, inventando sempre nuove traiettorie e tipologie di movimento. (B)

Cattura lo sguardo (vedi spiegazione nel percorso "Mostra il Mostro Mostruoso"). (D)

Cerchio della paura Suddivisi in piccoli gruppi di 7/8, i bambini si dispongono in cerchio tenen-



dosi la mano ed uno sta al centro. Al via del conduttore, quelli in cerchio, con slancio ed emettendo un suono che cresce via via di intensità, si avvicinano velocemente alla persona che è al centro. Questa può provare a rimanere in piedi o ad abbassarsi. (C)

Cerchio energetico: Si incrociano le mani con chi si ha ai lati e si tira verso di sé con tutta la forza, poi, sempre con la massima energia, si spinge verso l'esterno; alla fine si rilassano le braccia. (H)

Cerchio in tensione: Suddivisi in gruppi di max otto persone ci disponiamo in cerchio dandosi la mano, si chiudono gli occhi e si comincia molto lentamente e gradualmente a lasciar andare il peso del corpo indietro. L'obiettivo è quello di riuscire a trovare un equilibrio nel cerchio "in tensione". (C; G)

Cerchio seduto: I bambini, disposti in un cerchio strettissimo, con la spalla sinistra girata verso il centro, le mani sui fianchi del compagno davanti e le gambe leggermente divaricate, al via del conduttore si siedono ognuno sulle ginocchia di quello dietro. Una volta raggiunto l'equilibrio, il gruppo prova a camminare, avanzando prima con la gamba interna e poi con quella esterna al cerchio. (C; H; F)

Cieco che guida: Suddivisi a coppie, uno solo nella coppia è bendato Il "cieco" si muove liberamente nella stanza. Compito di quello non bendato è quello di proteggere il compagno cieco, evitandogli di urtare o di mettersi in situazioni difficili. Si scambiano poi i ruoli. (C)

Cieco guidato: A coppie, uno è bendato e l'altro lo conduce per la stanza tenendolo per mano. Una variante può essere quella di guidare il cieco con il suono della voce, senza contatto. Poi si scambiano i ruoli nella coppia. (C)

Colonne sonore (*vedi spiegazione nel percorso "Hansel e Gretel"*). (D; F; K;)

Conosciamoci a ritmo di musica (*vedi spiegazione nel percorso "Hansel e Gretel"*). (A)

Danza delle mani A coppie, bendati, uno di fronte all'altro, si segue la musica unendo il palmo delle mani a quello del compagno, senza mai lasciarlo, guidando e lasciandosi guidare alternativamente, fino a trovare un movimento fluido, in sintonia. (D, E, I)

Dialoghi mani spalle: Suddivisi a coppie, disposti uno dietro l'altro. Il componente che sta dietro poggia le mani sulle spalle del compagno davanti ed inizia un dialogo muovendo le mani a cui l'altro risponderà muovendo le spalle. Possiamo far notare che il dialogo può avere vari toni: affettuoso, arrabbiato, timoroso.... (D)

Dialogo con i tamburi (*vedi spiegazione nel percorso "Tribù"*) (D)

Dialogo tra piedi I partecipanti, suddivisi a coppie o in piccoli gruppi di 3/4 bambini, si tolgono scarpe e calze e si siedono in modo che i piedi possano toccarsi. Quindi, ognuno segue le indicazioni del conduttore: i piedi si salutano come vecchi amici, litigano, si danno spintoni, si avvicinano per fare amicizia, si riscaldano, si accarezzano, etc. Ogni membro del sottogruppo può proporre una

Fermati alle spalle: Suddivisi in coppie, una coppia per volta si dispone ad una distanza di almeno 4/5 m., dandosi le spalle. Al via del conduttore contemporaneamente ognuno dei due compagni ad occhi chiusi comincia a camminare all'indietro, in direzione dell'altro; lo scopo del gioco è quello di riuscire ad avvicinarsi il più possibile, senza però toccarsi. (I; D)

Funambolo: A coppie, si tende un filo immaginario che teniamo con le dita di una mano; mettiamo poi sopra di esso un funambolo immaginario e, cercando di rimanere in contatto con il compagno tramite lo sguardo, lo si porta in giro per la stanza, senza farlo cadere. Poi, quello della coppia che viene toccato dal conduttore chiude gli occhi e cerca di sentire l'energia del compagno per mantenere il contatto con lui e non far cadere il funambolo; quindi, ci si scambia nel tenere chiusi gli occhi e infine si chiudono entrambi, continuando lentamente a portare per la stanza il filo con il funambolo. Al segnale del conduttore, si aprono gli occhi e si verifica se siamo riusciti a tenerlo in equilibrio. Alla fine, si fa scendere il funambolo e si riavvolge il filo. (G; D; I)

Gioco del gomitolo di lana (vedi spiegazione nel percorso "Hansel e Gretel"). (J)

Gioco delle sedie: Tutti sono a sedere su una sedia, sparsi per la stanza; prima si sperimenta qual è il movimento che si fa per alzarsi e come si può farlo senza fare rumore. Obiettivo del gioco è quello di cambiarsi di posto l'uno con l'altro il più silenziosamente possibile. Prima si cerca lo sguardo dell'altro e quando si è stabilito un tacito accordo ci si scambia di posto. Poi si deve cambiarsi senza farsi vedere o sentire dal conduttore che si muove nella stanza. (D; H; E)

Girati insieme: A coppie, i compagni si mettono uno dietro l'altro, e quando quello che sta davanti si gira, deve girarsi anche quello dietro, cercando di farlo nello stes-



so istante. Si aggiunge poi al movimento un suono. Quindi si fa lo stesso muovendosi nella stanza. Lo stesso gioco si può effettuare in piccoli gruppi che si muovono in fila indiana. (B; G; D; H)

Grande orecchio: Il gruppo si raduna su un lato della sala. Un bambino sta rivolto di schiena a circa 5 metri di distanza; uno del gruppo, cercando di contraffare la propria voce, dice: "Grande orecchio, mi senti?" e il bambino di schiena deve indovinare di chi si tratta. Poi si scambia di posto con quello che ha alterato la voce. Il gioco finisce quando tutti hanno avuto la possibilità di indovinare una volta. (E)

Killer: Disposti in cerchio il conduttore chiama il nome di un bambino che deve immediatamente abbassarsi, mentre i bambini ai suoi lati devono girarsi uno verso l'altro e fingere di spararsi; il più lento muore e viene eliminato. A questo punto il gioco ricomincia ed è il bambino che si era accovacciato a chiamare il nome di un compagno. Il gioco finisce quando rimangono due bambini che faranno fra di loro un duello. (A; H; D)

Imitazione ritmi (vedi spiegazione nel percorso "Tribù"). (D)

Indovina chi (vedi spiegazione nel percorso "Gli Gnomi"). (I; D)

Indovina l'abito: Tutti camminano nella stanza, occupando tutto lo spazio e cercando di osservare il più attentamente possibile come sono vestiti i compagni; quando il conduttore dice "stop", tutti si fermano e chiudono gli occhi. A questo punto, il conduttore chiamerà per nome una persona che, sempre ad occhi chiusi, risponderà ad una domanda relativa ad un particolare dell'abbigliamento di un altro partecipante (di che colore ha le scarpe, come ha il maglione, etc...). Una variante può essere quella di fare osservare, e poi fare domande sull'ambiente in cui siamo, oppure sulla posizione dei compagni nel momento dello "stop". (D; B; E)

Indovina la posizione: Dopo aver formato delle coppie, uno dei due si benda, mentre l'altro assume una posizione e la mantiene, rimanendo perfettamente immobile. Quello bendato, aiutandosi con le mani, deve riuscire a capire la posizione del compagno per riprodurla il più fedelmente possibile; quando ha finito, gli viene tolta la benda per verificare l'esattezza della posizione. Poi si scambiano i ruoli. (I; D)

Intervista (vedi spiegazione nel percorso "La scatola della Memoria"). (A; C)

Letto d'acqua Quattro o cinque bambini si mettono "a quattro zampe", fianco a fianco, in modo da non lasciare spazio fra di loro. Un altro si sdraia di schiena su questo letto d'acqua, che comincia dolcemente a dondolare. Ognuno deve provare l'esperienza di "cullare" e di "venire cullato". (C; F)

Lotta dei Mostri (vedi spiegazione nel percorso "Mostra il Mostro Mostruoso"). (H; B)

Macchine Suddivisi in gruppi di max . 8 giocatori disposti tutti in fila (tipo partenza dei 100m.) si parte uno per volta senza mettersi d'accordo. Quando un giocatore parte corre avanti e si pone di fronte al gruppo facendo un movimento

ed un suono continuo; gli altri che via via vanno ad aggiungersi cercano di integrare il proprio suono e movimento. L'obiettivo è quello di formare una macchina sonora che può essere a tema libero o prescelto in precedenza. (E; D; K)

Millepiedi zoppicante: Tutti si dispongono in fila indiana, uno dietro all'altro. Ognuno prende con la mano sinistra il piede sinistro e con la mano destra la spalla destra del compagno davanti, formando così un lungo "millepiedi" che al via del conduttore comincia a camminare. (F; G)

Molla Umana I bambini, disposti a coppie uno di fronte all'altro, distendono in avanti le braccia con i palmi girati verso il compagno, tenendo le gambe leggermente divaricate e il corpo rigido. I due devono inclinarsi in avanti fino a toccarsi i palmi delle mani e reggersi reciprocamente. Poi, con una spinta, si ritorna nella posizione eretta. Si ripete il gioco aumentando ogni volta gradatamente la velocità e poi la distanza. (C; G)

Morra Suddivisi in 3 o 4 gruppi, si individuano insieme tre o quattro gesti molto semplici, accompagnati ciascuno da un suono. Al via del conduttore, tutti i gruppi, dopo aver segretamente scelto quale gesto proporre, dovranno eseguirlo contemporaneamente. Obiettivo del gioco è che tutti i gruppi riescano a fare il medesimo gesto, senza essersi messi d'accordo. (F; H)

Movimento del guerriero: (vedi spiegazione nel percorso "Tribù"). (D; E; G)

Mr Gnomo Mirtillo: (vedi spiegazione nel percorso "Gli Gnomi"). (E)

Nascita dalla terra (vedi spiegazione nel percorso "Gli Gnomi"). (G; H)

Nave nella nebbia metà del gruppo sono le navi che devono trovare l'ingresso del porto ad occhi chiusi, mentre gli altri sono le boe che guidano le navi nella nebbia con dei suoni. Se una nave si avvicina troppo ad una boa, questa aumenta il rumore per avvertire del pericolo. Quando tutte le navi sono entrate in porto si cambia ruolo. (D; I)

Nodo: Il gruppo sta in cerchio, tutti chiudono gli occhi e con le braccia tese in avanti vanno verso il centro, cercando con ogni mano un'altra mano; solo quando si trovano entrambe le mani "occupate", possono aprire gli occhi. A questo punto, ad occhi aperti, il gruppo deve cercare senza parlare e senza lasciarsi la mano di sciogliere il nodo, per riformare il cerchio. (C, F)

Numero e gesto: (vedi spiegazione nel percorso "La scatola della Memoria"). (B)

Oggetto Trasformato: In cerchio, ognuno passa all'altro un oggetto scelto dal conduttore (esempio: un bastone, una cannuccia, un foglio, una bottiglia...). Il possessore temporaneo dell'oggetto dovrà fargli assumere un'identità diversa da quella che ha (suggerita dalla forma dell'oggetto e dalla fantasia di ognuno), mimando con esso un'azione che faccia capire di quale oggetto si tratta; quando gli altri hanno indovinato l'oggetto viene passato al compagno accanto, che lo trasformerà in un oggetto diverso, e così via; non possono essere proposte trasformazioni già fatte in precedenza. (K)

Palla bomba

Disposti in cerchio, un bambino dal centro lancia verso l'alto un palloncino gonfiato, dicendo il nome di uno dei partecipanti. Il bambino chiamato deve riuscire a riprendere il pallone prima che tocchi terra, altrimenti questo, che è una "bomba", esploderà, e tutti saranno costretti a rannicchiarsi a terra, per proteggersi. Il gioco termina quando tutti i bambini sono stati chiamati ed hanno chiamato almeno una volta. (A; B)

Palla giocoliera

In cerchio, l'animatore lancia la palla ad un bambino opposto a lui, che la lancia a sua volta ad un terzo bambino, e così via, finché tutti hanno avuto la palla (non si può gettare la palla a chi l'ha già ricevuta). Ognuno deve memorizzare da chi ha ricevuto la palla e a chi l'ha lanciata. A questo punto, si ricomincia il giro che sarà sempre lo stesso e via via si aggiungono altre palle, in modo da creare una giocoleria di gruppo. (B; D)

Pallina immaginaria

In cerchio, si lancia una pallina immaginaria, battendo le mani e accompagnandola con un suono, ad esempio "zip" quando si manda la pallina al compagno accanto a noi, "zap" quando è lontano da noi, "boing" quando si rimanda al compagno che ce l'ha mandata (in questo caso, il gesto sarà quello di allargare le braccia e di buttare in fuori la pancia, come se fossimo un elastico). (B; D; H)

Palo:

Si formano dei gruppetti di 4/5 bambini, che si dispongono in cerchio, con un bambino al centro, che tiene i piedi bloccati per terra e il corpo rigido, come un palo. Il bambino-palo comincia ad oscillare in tutte le direzioni, come mosso dal vento, senza mai staccare i piedi da terra. Gli altri, stretti intorno a lui, cominciano a dargli piccole spinte, cercando di aumentarne l'oscillazione. Il gioco termina quando tutti hanno provato una volta a fare



il “palo”. (C)

Pioggia

In cerchio, l'animatore produce un gesto accompagnato da un suono, che viene ripetuto via via uno per volta da tutti i bambini, seguendo l'ordine del cerchio, il suono aumenterà di intensità a mano a mano che tutti si aggregano. Quando il suono, dopo aver compiuto tutto il cerchio, ritorna al conduttore, questi parte con un nuovo gesto, che si diffonderà come il precedente, e i partecipanti, uno dopo l'altro, sostituiscono al loro turno il suono vecchio con il nuovo. Questa la sequenza dei gesti, che riproduce il rumore della pioggia: Battere gli indici/ Battere il petto con i palmi/Battere le cosce con i palmi/Pestare i piedi/Battere il sedere con i palmi/Battere le mani/Schioccare le dita/Schioccare la lingua/Sfregare le mani/Fare con la bocca il suono “ssccciiii”/Fare il segno del silenzio. (D; F; H)

Record dei nomi: (vedi spiegazione nel percorso “Gli Gnomi”). (A)

Regala un fiore:

In cerchio, a partire dal conduttore, ci si avvicina ad un compagno e si mima il gesto di regalargli un fiore, in assoluto silenzio. Questi a sua volta porge il suo dono ad un altro, e così via finché tutti hanno dato e ricevuto un fiore. (J)

Riconosci le mani

Ognuno osserva le sue mani, poi va in cerca di altre mani che siano il più possibile simile alle proprie; si formano così delle coppie. Le coppie formate si dispongono su due file una di fronte all'altra. Ognuno tocca le mani del proprio partner memorizzandone le caratteristiche. I componenti di una fila chiudono gli occhi e mettono le mani davanti a sé. I componenti dell'altra, senza parlare, si mescolano e mettono le mani sopra quelle dei ciechi. Chi crede di aver riconosciuto le mani del proprio compagno, chiede “sei tu?” il compagno muto risponde con una stretta di mano se lo è, altrimenti si ritira. Quando tutti si sono riconosciuti si invertono i ruoli. (I; D)

Riconosci il profilo: Suddivisi a coppie, ad occhi chiusi, ognuno “ascolta” con le mani il profilo del volto dell'altro; successivamente, uno alla volta si cerca di riconoscere con il tatto il profilo del proprio compagno in mezzo agli altri, sempre rimanendo ad occhi chiusi. (I; D; C)

Riconosci l'odore:

Suddivisi a coppie, ognuno sente bene l'odore del proprio compagno, poi tutti si bendano e cominciano a muoversi lentamente nella stanza con le braccia dietro la schiena, alla ricerca del proprio compagno che dovranno ritrovare solo tramite l'odore; quando una coppia si trova si ferma e si abbraccia. Il gioco finisce quando tutte le coppie si sono ritrovate. (D; I; C)

Riconosci dal tatto:

In cerchio, tutti seduti, un bambino bendato sta al centro. Il conduttore sceglie un compagno e lo fa sedere di fronte al bambino bendato, il quale dovrà riconoscere chi è, solo toccandogli il volto. (C; D; I)

Risate a crepapelle:

Un bambino del gruppo si stende supino sul pavimento. Un secondo si mette sopra a lui, sempre supino, appoggiando la testa in corrispondenza dello stomaco. Un terzo si stende sul secondo, sempre nella stessa posizione, e così via, fino a formare una catena di corpi. Il primo comincia a ridere,

facendo “Ah!”, il secondo risponde con un “Ah! Ah!” e via di seguito, finché un mormorio di risa non scorre da un capo all’altro della catena, grazie all’effetto contagioso della risata. (H; E)

Ritmo della camminata (vedi spiegazione nel percorso “Tribù”). (D; G)

Saluto Capovolto: Tutti si muovono all’indietro con le gambe divaricate, piegati in giù con la faccia che guarda tra le gambe. Quando incontrano un altro bambino si mettono sedere contro sedere, si prendono per mano e dicono “ciao ciao”. Poi continuano per la loro strada. Il gioco finisce quando tutti hanno salutato tutti. (J)

Scarpata (vedi spiegazione nel percorso “La scatola della Memoria”). (A; D)

Scossa d’energia Il gruppo si dispone in cerchio, tenendosi per mano. Il conduttore manda una scossa stringendo la mano del bambino alla sua destra, e così via finché la scossa ha fatto tutto il giro. A questo punto il conduttore manda una nuova scossa a destra e contemporaneamente una a sinistra. Ad un certo punto le scosse si incrociano. Occorre ricordare ai giocatori di passare ogni scossa che arriva. Il gioco finisce quando si sono fatti alcuni giri e i giocatori si sentono ben caricati. (H)

Specchio: A coppie, in piedi, ci si mette uno di fronte all’altro e uno dei due comincia a fare dei movimenti, il più possibile semplici, lenti, ampi, senza sbavature, mentre l’altro li ripete fedelmente, come se fosse il suo specchio. Poi le parti si invertono. (G; D)

Squilibrio: Suddivisi in coppie, ci mettiamo uno di lato all’altro, a gambe divaricate, reggendosi per la mano o per il polso. Uno dei due assume una posizione di squilibrio mentre l’altro lo trattiene, facendo da contrappeso. Quando ci si sente in equilibrio si prova ad alzare leggermente da terra la gamba esterna. (C)

Statue (vedi spiegazione nel percorso “Hansel e Gretel”). (D; F; K)

Storia del nome: Ognuno si presenta agli altri dicendo il proprio nome e raccontando, se lo sa, il motivo per cui gli è stato dato. (A)

Talpe e folletti I bambini si suddividono in due gruppi, quello delle “talpe”, che sono cieche, e quindi bendate, e quello dei “folletti”, liberi di muoversi. Ogni talpa, strisciando a terra, deve arrivare ad un folletto, e cercare di imprimerne bene nella mente i particolari. Quando le coppie si sono formate, il conduttore distribuisce a caso nella stanza i folletti seduti, ed ogni talpa deve ritrovare il proprio. Appena le sembra di esserci riuscita, gli chiederà “Sei tu il mio folletto?” e, solo se riceverà una risposta affermativa, potrà togliersi la benda. Successivamente, i ruoli si invertono. (I)

Tappeto umano: Tutti i bambini si distendono per terra supini, uno accanto all’altro, con le braccia lungo il corpo in modo da non lasciare spazi vuoti, formando una specie di tappeto. Al via del conduttore, il bambino in cima alla fila comincia a rotolare lentamente su questo tappeto e, giunto in fondo, si sistema

accanto all'ultimo, mentre via via anche gli altri compagni uno per volta a turno cominciano a rotolare. Il gioco si conclude quando tutti hanno provato questa esperienza. (C)

Ti modello come creta A coppie, uno mette l'altro in una posizione che gli piace, per fargli rappresentare una statua (una persona o un oggetto) e poi cercherà di dargli anche l'espressione adeguata, assumendola lui con il viso e facendogliela imitare e poi guidando lo sguardo con la mano. Quando avrà concluso la sua statua la mostrerà agli altri dicendone anche il titolo. (C; K)

Tutti vogliono: (vedi spiegazione nel percorso "La scatola della Memoria"). (B; D; H)

Zattera (1): (vedi spiegazione nel percorso "Hansel e Gretel"). (B; D; H)

Zattera (2): Si cammina nella stanza, immaginando che questa sia una zattera e facendo attenzione ad occupare tutti gli spazi. Al primo battito delle mani si aumenta la velocità, al secondo ci si ferma immobili, al terzo si riparte. Quindi, sempre mantenendosi in movimento, l'animatore darà dei comandi di vario tipo, ad esempio: "in 5 secondi mettersi in fila per ordine crescente secondo il numero di scarpe, o il numero civico, o l'altezza".... Ognuno dovrà quindi dire il suo numero e ascoltare quello che dicono gli altri, in modo da trovare velocemente la sua collocazione nella fila che si forma. dopo 5 secondi il conduttore dice: "stop", tutti si fermano dove sono e si verifica la collocazione di ognuno. (B; D; H)



Attività

Le attività qui presentate possono essere abbinare ai giochi per la costruzione di altri percorsi operativi.

Carta Argentata Questa attività può essere abbinata al tema dell'acqua e del mare (*vedi capitolo 3.1. Scuola dell'Infanzia*). Seduti in cerchio sopra un grande telo blu viene dato ai bambini un pezzo di carta argenta con la quale si può giocare usandola prima come specchio, poi ascoltando il suono provocato dal suo movimento, infine spezzettandola e facendo volare in aria tutti i pezzetti con il movimento del telo. Quindi sopra un foglio di carta bianca si fanno disegnare le onde del mare con i pastelli ad olio; su questo si stende un leggero velo di colore a tempera blu (molto diluito nell'acqua) e infine si invitano i bambini ad attaccare con il vinavil sul fondo del mare dei pesci o altri oggetti fatti con i pezzetti di carta argentata.

China Si schizzano in modo casuale delle gocce di china su un foglio bianco e si spandono soffiandoci sopra con una cannuccia. Guardando il disegno ottenuto si cercano delle forme che possono anche rappresentate con il corpo e con un suono. Alla fine si può appallottolare il disegno, poi distenderlo con cura e colorarlo con un batuffolo di cotone imbevuto di colore.

Costruzione diapositive Si fa sviluppare un rotolino per diapositive a cui si è fatto prendere luce senza scattare foto; le diapositive così ottenute si possono lavorare con la china o i pennarelli per lucido, tagliare, bruciare, raschiare a proprio piacimento; alla fine si possono fare varie rappresentazioni, proiettando le diapositive sul muro o su uno schermo oppure direttamente sui bambini vestiti di bianco.

Disegna il profilo In cerchio, seduti a terra, ognuno ascolta ad occhi chiusi il proprio profilo, seguendone la linea con la mano sinistra, mentre con un dito della destra lo riproduce contemporaneamente sulla propria gamba. Alla fine, sempre con lo stesso procedimento, si disegna il proprio profilo su di un cartoncino chiaro, usando un carboncino. Conclusa l'operazione, ad occhi aperti si utilizza la linea del nostro profilo per trasformarla in un disegno che la fantasia ci suggerisce. Il disegno sarà poi colorato con i colori a disposizione.

Elastici Con una musica di sottofondo che guida i movimenti, ognuno ha un elastico colorato, lo appoggia in terra e ne osserva la linea, poi segue con il dito o con la mano la sua forma, quindi lo prende in mano e ne sperimenta l'elasticità. Si comincia poi a muoversi per la stanza con l'elastico. Successivamente si formano delle coppie e, tenendo gli elastici in mano, ci si muove cercando di seguire l'elastico ed il movimento dell'altro. Alla fine tutti in cerchio, tenendo in mano l'estremità dell'elastico proprio e di quello di un compagno di fronte, si forma una rete di elastici. A turno si va nel

centro e ci si muove in questa ragnatela colorata ed elastica. Poi ognuno prende un cartoncino bristol nero formato A4, sul quale fa cadere in una forma casuale il proprio elastico. Con un gessetto colorato si traccia il contorno della sua forma. Si toglie poi l'elastico e si trasforma la linea in un disegno, che sarà alla fine colorato con i gessetti.

Gioco della nascita Un foglio di carta da pacchi bianco con un foro al centro viene tenuto a mezza altezza da due bambini. Il bambino che deve "nascere" sta dietro il foglio, gli altri stanno dal lato opposto e lo chiamano per nome, incitandolo a raggiungerli; quello che deve nascere va allora verso di loro, passando attraverso il foglio e sarà accolto da un applauso. Alla fine con i fogli rotti si può costruire una scultura di carta, darle un nome e rappresentarla con il proprio corpo.

Miglio: Si getta del miglio su un cartoncino nero e si invitano i bambini a fare con questo dei disegni (si consiglia di ricavare dei bordi tipo scatola al cartoncino in modo da non perdere i semini). I disegni possono essere fatti con il dito, con il soffio, con la punta del naso, o del piede.... Infine si getta il vinavil sopra un altro cartoncino e su questo si lasciano cadere i semini di miglio, scuotendolo per eliminare quelli che non sono rimasti attaccati. Si conclude il nostro disegno colorandolo con i gessetti.

Pittura mani: Ognuno guarda la propria mano cercando di notare le linee, i nei, le cicatrici.... Poi partendo dalle osservazioni fatte, con i colori a viso si comincia a colorarla. Quando tutti hanno finito la mostrano agli altri e danno un titolo alla propria opera. Poi, prendendo un pannello nero con dei fori dai quali possono uscire le mani, si possono fare delle sculture con le mani dipinte o una bella danza

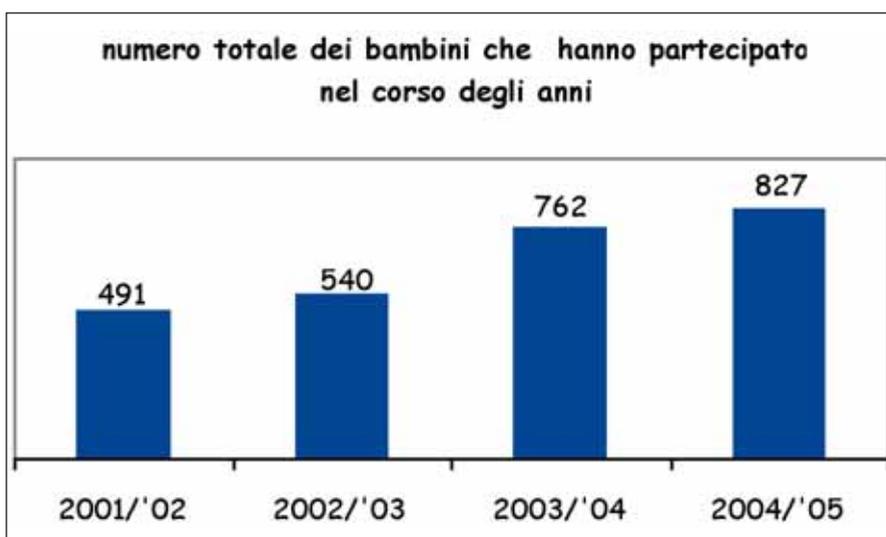
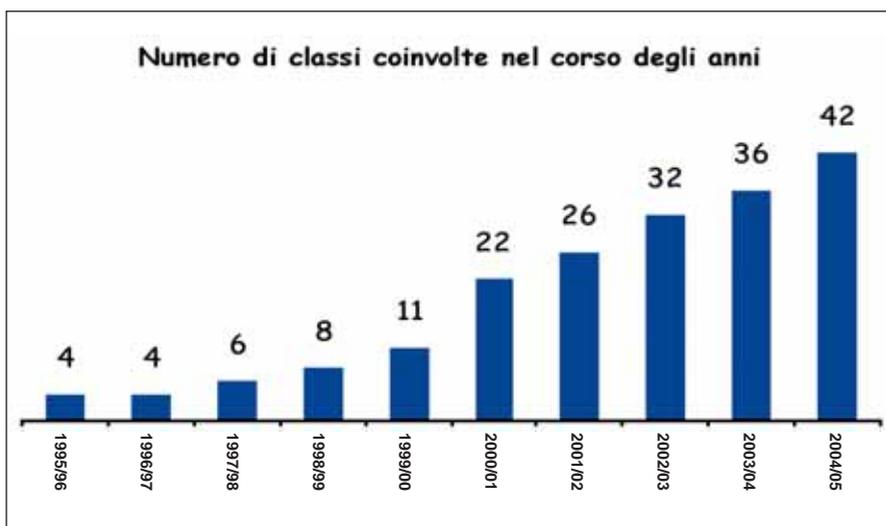
Scultura con la carta Ad occhi chiusi, strappiamo un foglio di carta bianco, poi apriamo gli occhi e, partendo da quel foglio, con l'aiuto di poco scotch costruiamo una scultura - statua di carta. Successivamente le diamo un nome e la drammatizziamo con l'aiuto di una stoffa bianca: in quel momento noi stessi siamo la scultura che abbiamo creato con la carta.

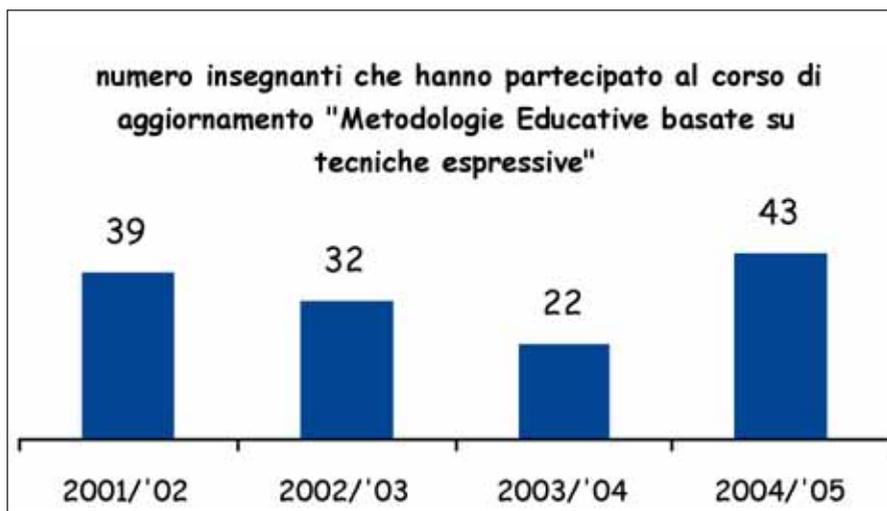


ALLEGATO 2

DATI STATISTICI SULLE ATTIVITÀ SVOLTE

Riportiamo di seguito alcuni dati relativi al numero delle classi, dei bambini e degli insegnanti coinvolti nel progetto nel corso degli anni, suddivisi per Distretti Scolastici. La prima tabella, riferita al numero degli interventi, riguarda dati raccolti a partire dall'anno scolastico 1995/96, mentre per quelle successive, relative al numero dei bambini e degli insegnanti coinvolti, disponiamo di dati raccolti solo a partire dal 2001/02





Anno scolastico 2001/2002

Distretto scolastico	n. classi scuola per l'infanzia	n. classi scuole elementari	n. totale bambini coinvolti	n. totale insegnanti coinvolti in attività con bambini	n. insegnanti coinvolti nel corso di aggiornamento
Borgo San Lorenzo	0	4	80	6	18
Barberino	0	0	0	0	0
San Piero	0	0	0	0	0
Scarperia	0	0	0	0	0
Vicchio	0	0	0	0	0
Dicomano	4	11	287	19	21
Marradi	0	0	0		0
Firenzuola	2	5	124	7	0
Totali	6	20	491	32	39

Anno Scolastico 2002/2003

Distretto scolastico	n. classi scuola per l'infanzia	n. classi scuole elementari	n. totale bambini coinvolti	n. totale insegnanti coinvolti in attività con bambini	n. insegnanti coinvolti nel corso di aggiornamento
Borgo San Lorenzo	10	3	202	13	11
Barberino	0	1	25	1	0
San Piero	0	4	76	4	0
Scarperia	0	0	0	0	10
Vicchio	0	1	17	1	0
Dicomano	0	3	58	4	11
Marradi	0	6	86	6	0
Firenzuola	2	2	76	3	0
Totali	12	20	540	32	32

Anno Scolastico 2003/2004

Distretto scolastico	n. classi scuola per l'infanzia	n. classi scuole elementari	n. totale bambini coinvolti	n. totale insegnanti coinvolti in attività con bambini	n. insegnanti coinvolti nel corso di aggiornamento
Borgo San Lorenzo	5	5	230	12	13
Barberino	2	4	119	10	0
San Piero	2	2	85	5	0
Scarperia	2	3	132	8	9
Vicchio	0	0	0	0	0
Dicomano	0	0	0	0	0
Marradi	1	6	120	9	0
Firenzeuola	2	2	76	4	0
Totali	14	22	762	48	22

Anno Scolastico 2004/2005

Distretto scolastico	n. classi scuola per l'infanzia	n. classi scuole elementari	n. totale bambini coinvolti	n. totale insegnanti coinvolti in attività con bambini	n. insegnanti coinvolti nel corso di aggiornamento
Borgo San Lorenzo	5	5	233	15	22
Barberino	0	3	57	3	0
San Piero	2	2	68	6	12
Scarperia	2	5	130	9	0
Vicchio	0	2	42	2	9
Dicomano	0	2	34	3	0
Marradi	1	6	128	8	0
Firenzeuola	2	5	135	7	0
Totali	12	30	827	53	43

Tabella Riepilogativa anni dal 2001/2 al 2004/5

Distretto scolastico	n. classi scuola per l'infanzia	n. classi scuole elementari	n. totale bambini coinvolti	n. totale insegnanti coinvolti in attività con bambini	n. insegnanti coinvolti nel corso di aggiornamento
Borgo San Lorenzo	15	12	515	34	51
Barberino	0	4	82	4	0
San Piero	2	6	144	10	12
Scarperia	2	5	130	9	10
Vicchio	0	3	59	3	9
Dicomano	4	16	379	26	32
Marradi	1	12	214	14	0
Firenzeuola	6	12	335	17	0
Totali	30	70	1858	117	114

ALLEGATO 3

MODELLI DI VERIFICA PROPOSTI DALLE INSEGNANTI AI BAMBINI

Riportiamo di seguito dei modelli di verifica, che alcune insegnanti hanno proposto agli alunni al termine degli incontri, per avere un riscontro del vissuto sull'esperienza fatta. La verifica può diventare per le insegnanti un momento di riflessione condiviso con i bambini, per permettere loro di ripensare, attraverso il ricordo, a quello che è stato fatto, a cosa è piaciuto di più, e perché.

Fra tutti i modelli che le insegnanti hanno elaborato sotto forma di testi, disegni o questionari riportiamo a titolo esemplificativo i seguenti:

- a) testi che danno spazio alla descrizione delle attività
- b) lettere indirizzate all'educatore che ha svolto l'attività
- c) creazione di storie e filastrocche legate al tema affrontato negli incontri
- d) domande aperte sulle impressioni, sulle sensazioni e sui vissuti dei bambini durante le attività
- e) questionari di valutazione sull'attività.

a) testi che danno spazio alla descrizione delle attività

- Il mio primo incontro con Cecilia.

Tempo perso, gioco perso!

Questo è il motto di Cecilia la nostra "distruttrice dallo stress delle giornate". Io considero Cecilia una maga: non c'è modo migliore per far scomparire (come una maga) lo Stress.

Ma ora descrivo il nostro nuovo incontro.

Ceci ci ha chiesto di fare con un tamburello-botte un suono che ci rappresentasse. Io ho descritto un suono lieve e uno forte infatti il mio carattere va da un estremo all'altro: poco deciso – troppo deciso. Poi abbiamo ricopiato con il tamburello-botte i passi: Uno, poi l'altro, cioè due passi: tom! tom!

Poi abbiamo ballato una bella canzone, che suppongo si chiamasse Allegria, perché durante questa canzone, questa parola veniva ripetuta abbastanza spesso, e quando lo faceva bisognava alzare una mano o una gamba e qualcuno cadeva.

Successivamente Ceci ci ha voluto fare una sorpresa "mollicciosa": schiuma da barba!

E la nostra maga ha fatto una pozione: riso soffiato per cani, schiuma da barba e china!

A ognuno ha dato un piattino e a ognuno ha fatto il solito mescolume. A

volte Ceci per fare altri colori mischiava la china. A me ha mischiato il giallo e il fuxia e è venuto arancione. Con codesti "mescolumi" bisognava farci: un disegno particolare.

Come vi ho detto prima mettete in un recipiente di china, riso soffiato per cani e schiuma da barba, mescolate fino a che il colore diventa molto intenso, prendete un cartoncino e con la colla disegnateci sopra e dopo ricopritela con i chicchi.

Ceci ci ha detto di rappresentare con un gesto la cosa che oggi ci era piaciuta di più. Io ho descritto quando ci ha detto di chiudere gli occhi perché era una sorpresa e ci ha messo la schiuma da barba!

W CECI!

grazie di tutto!

(Verifica proposta al termine del percorso "Ritmo e tribù")

b) lettere indirizzate all'educatore che ha svolto l'attività

- "Caro... Daniele"

Vorremmo tanto che tu tornassi da noi ancora una volta, perché ci fai divertire: I tuoi giochi sono divertenti e ci fanno ridere. I giochi più belli che ci hai fatto fare sono: LA SORPRESA, IL TELO BLU, IL GIOCO CON IL TAMBURO E LE COPPE FATTE CON LE BOTTIGLIE.

Questi sono i giochi più belli che ci hai fatto fare, e sono quelli che abbiamo descritto.

Conoscendo te abbiamo imparato a giocare insieme agli altri nostri compagni, a conoscere le altre persone, a collaborare e così almeno facendo meno chiasso facciamo più giochi.

Ci è piaciuto moltissimo fare queste attività con te, anche stare in tua compagnia. Ci dispiace molto che tu sia andato via. Con te eravamo molto felici; la tua musica ci faceva provare la sensazione di libertà e noi ci sentivamo così liberi con te che scherzavamo spesso.

Marta, Chiara, Marinla

c) creazione di storie e filastrocche legate al tema affrontato negli incontri

- Inventa un testo che ha per titolo: "Sono un fantasma...."

Sono un fantasma

Sono dispettoso, amo gli scherzi, abito nel castello di Porciano è un posto bellissimo, guarda caso prima ci abitava un fantasma molto pauroso, gli ho fatto bau ed è scappato. Io non sono come lui, ma sono molto coraggioso e mi chiamo Untaspavunta. Mi garba dormire di giorno e di notte spaventare la gente. Vado da un pelle-ossa e..... posso diventare più piccolo ed entrarli in bocca perché russa, oppure vado sotto le coperte accanto al pelle-ossa, lui si sveglia e si butta dalla finestra mentre io rido.

- Inventa il finale della storia: “Il mostro in cantina”.
- Inventa una storia che inizia con: “C’era una volta un fantasmino...”.
- Inventa una “filastrocca mostruosa”.

*Una volta una bambina birichina
Trovò un mostro e lui le fece una carezzina
E lei lo mise nella sua cantina*

*Un mostro brutto e cattivo che mangia i bambini
Ha catturato due fratellini.
Pesa Giacomo sulla bilancia
Ma l’anna grida: “con quella pancia
Vuole mangiare il mio fratellino!
Dia retta a me, le fa meglio un brodino!*

(Verifica proposta al termine del percorso “Mostra il mostro mostruoso”)

d) domande aperte sulle impressioni, sulle sensazioni e sui vissuti dei bambini durante le attività

- Cosa ti è piaciuto di più nelle attività fatte con gli educatori della ASL?

A me sono piaciuti tutti i lavori, la china e quando ci siamo truccati con i pastelli però mi è piaciuto anche giocare con la farina. Con la Daniela e i miei amici di gruppo abbiamo fatto un bruco lunghissimo. Io e Massimo abbiamo giocato anche a palla con una palla fatta di pasta. Massimo ha beccato la Daniela ma lei ha fatto finta di nulla. Mi è piaciuta molto la canzone di “A;B;C....” (P.G.)

A me è piaciuto di più pitturare la bambina che avevo di fronte. Poi gli ho toccato la faccia e ho sentito una sensazione strana, era ruvida, invece il naso era liscio. Dopo le ho disegnato la faccia e lei mi ha detto: “Mi fai il solletico!” Tutte queste cose le abbiamo fatte con due ragazze che si chiamano Daniela e Cecilia, sono due bravissime ragazze che gli piacciono molto i bambini. (A.C.)

A me è piaciuto di più il lavoro fatto con la china perché esprimeva le cose più belle che venivano dal profondo del cuore. Mi è piaciuto tantissimo anche quando abbiamo fatto il mare perché sembrava di essere nel mare vero e io mi sono immaginata ad occhi chiusi pesci di ogni tipo

- Immagina di “vivere” di nuovo il gioco o i giochi che ti sono piaciuti di più: Descrivi nei particolari Che cosa fai? Come ti senti dentro? Cosa fanno gli altri?

Sono un vulcano.

Non vedo l'ora di esplodere e far uscire tutta la lava che aspetta di scivolare in terra e di portare via tutto quello che trova davanti a sé. Poi smetto di esplodere, la lava si secca e la terra smette di tremare. Dopo la terra ricomincia a tremare e comincio a sentire un rullio di tamburi sempre più forte che quasi quasi da noia anche a me che sono un vulcano. (M. F.)

Sono la schiuma del mare, mi impiasticcio, intrecciata alle alghe si intrecciano tra le loro braccia quasi sembra che litigassero. Il mare è pieno di colori magnifici. Se io sto fuori dal mare mi sento leggera come una piuma. Dentro al mare le mie amiche stanno bene perché io no?! (Francesca)

Sono un bambino non ancora nato sto fermo a mangiare Sali minerali dall'ombelico, dopo un po' comincio a muovermi quindi mi sento un po' agitato vorrei uscire fuori per trovare un altro mondo dopo aver visto questo mondo d'acqua. Sto cominciando a uscire gli altri con voce piano dissero "andrea, andrea, andrea" via via e via sto uscendo ancora di più e essi con voce più alta dicono "Andrea". (Andrea)

Sono un palloncino bianco che vola in un mare bianco con un po' di onde, leggermente increspato. Vado a sfiorare leggermente le onde e sento delle vocine tranquille che mi chiamano, ad un certo punto mi sento sollevato dall'aria che mi porta in qua e là. Mi sento rilassato perché il venticello canta una tranquilla ninna nanna e mi addormento in un sonno profondo. (Samuele)

(Scheda proposta al termine di un percorso sui quattro elementi)

- Rispondi alle seguenti domande

Attività/gioco che mi è piaciuto di più: *Fra le tante attività che abbiamo svolto, ce n'è stata una in particolare che mi è piaciuta davvero tanto: "Il percorso sensoriale". Questa attività è stata per me la più "Magica".*

Perché: *Il percorso sensoriale, è stata un'attività magica perché appena entrati in questa specie di bosco ho sentito subito che si trattava di un luogo di pace e tranquillità: il mio posto ideale.*

Descrizione dell'attività: *L'attività del percorso sensoriale consisteva nel bendarsi gli occhi in modo da non guardare, di togliersi le scarpe e di farci portare dagli operatori uno per volta nella nostra aula trasformata in un "bosco incantato".*

Cosa provavi mentre svolgevi l'attività: *Mentre svolgevo il percorso sensoriale ho provato una sensazione di libertà, di pace, tranquillità ed emozione; mi sentivo pienamente in mezzo alla natura ed ero sprofondata nel relax.*

Che cosa facevano gli altri mentre tu lo svolgevi: *Mentre io svolgevo l'attività, gli altri stavano in una stanza dove facevano delle diapositive per un lavoro che sarebbe stato fatto successivamente.*

Tuoi suggerimenti/proposte: Uno dei miei suggerimenti di questa attività è che sarebbe stato meglio se ci aveste dato un po' più di tempo a disposizione!
(Verifica proposta al termine del percorso "Hansel e Gretel")

e) questionari di valutazione sull'attività

Hai partecipato volentieri al laboratorio?

Sì No Abbastanza

Secondo il tuo parere, gli operatori sono riusciti ad interessare gli alunni?

Sì No Abbastanza

Che cosa hai realizzato nell'attività di laboratorio?

.....

Ripeteresti un'esperienza simile?

Sì No

BIBLIOGRAFIA

Processi cognitivi e sociali

- Bateson G., *Mente e Natura*, Adelphi, Milano 1980.
- Bateson G., *Dove esitano gli angeli*, Adelphi, Milano 1989.
- Gambizzi P., *L'occhio e il suo inconscio*, Reaffaello Cortina, Milano 1999.
- Manghi S., *Attraverso Bateson*, Raffaele Cortina, Milano 1998.
- Manghi S., *Il gatto con le ali. Ecologia della mente e pratiche sociali*, Feltrinelli, Milano 1990.
- Maturana H., Varela F., *L'albero della conoscenza*, Garzanti, Milano 1987.
- Morin E., *Per uscire dal ventesimo secolo*, Lubrica, Bergamo 1989.
- Richard L. G., *Occhio e cervello*, Raffaello Cortina, Milano 1998.
- Vilayanur S. Ramachandran, *Che cosa sappiamo della mente*, Ed. Mondadori, Milano 2004.

Antropologia, Psicologia e Simbolismo

- Bachelard G., *La poetica dello spazio*, Dedalo, Bari 1975.
- Chevalier J., Gheerbrant A., *Dizionario dei simboli*, B.U.R., Milano 1994.
- Durand G., *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, Dedalo, Bari 1977.
- Eliade M., *Miti sogni e misteri*, Rusconi, Milano 1989.
- Hillmann J., *Il codice dell'anima*, Adelphi, Milano 1997.
- Hillmann J., *Le storie che curano*, Raffaello Cortina, Milano 1987.
- Hillmann J., *Senex et Puer: Un aspetto del presente storico e psicologico*, Marsilio, Venezia, 1990.
- Iandelli C.L., *Una rivoluzione individuale: la didattica a spazio aperto*, L'Individuale, Firenze 1972.
- Merleau-Ponty M., *L'occhio e lo spirito*, Se, Milano 1989.
- Vannucci G., *Dentro il mistero, Appunti di viaggio*, Roma 1999.

Corpo e suoi linguaggi

- Delalande F., *La musica è un gioco da bambini*, Franco Angeli, Milano 2001.
- Delalande F., *Le condotte musicali*, CLUEB, Bologna 1993.
- Gamelli I., *Pedagogia del corpo*, Meltemi, Roma 2001.
- Guerra Lisi S., Giusti M.A., Ciabatti P., *La trans-formazione possibile*, Ed. Del Cerro, Tirrenia 1996
- Guerra Lisi S., *Il Metodo della Globalità dei Linguaggi*, Borla, Roma 1987.

- Lapiere A., Aucouturier B., *La simbologia del movimento*, Armando, Roma 1980.
- Lapiere A., Aucouturier B., *Bruno*, Delachaux e Niestlè, 1977.
- Lowen A., *Il linguaggio del corpo*, Feltrinelli, Milano 1978.
- Scardovelli M., *Musica e trasformazione*, Borla, Roma 1999.
- Widlocher D., *L'interpretazione dei disegni infantili*, Armando, Roma 1968.

Autobiografia

- Demetrio D., *Il gioco della vita*, Guerrini e Associati, Milano 2002.
- Demetrio D., *Ricordare a scuola*, Laterza, Bari 2003.
- Disoteco M., Piatti M., *Specchi sonori*, Franco Angeli, Milano 2002.
- Paganin R., *La scatola della memoria*, La Nuova Italia, Firenze 1995.

Corpo e Musica

- Bianchi G., *Considerazioni sull'esperienza di insegnamento della musica con bambini di età scolare tesi di laurea*, Facoltà di Magistero Istituto di Psicologia, Firenze 1988
- Vitali M., *Verso una operatività musicale di base*, Cappelli, Bologna 1991.
- Cappelli F., Tosto M.I., *Geometrie vocali*, Ricordi, Milano 1993.
- Piatti M., Strobino E., *Anghingò*, ETS, Pisa 2003.
- Spaccaczocchi M., *Musica umana esperienza*, Quattroventi, Urbino 2000.
- Spaccaczocchi M., *Crescere con il canto*, Progetti Sonori, 2003.
- Strobino E., *Musiche in cantiere*, Franco Angeli, Milano 2001.
- Strobino E., *Città possibili*, Fuori Thema, Bologna 2002.
- Ferrari F., *Giochi d'ascolto*, Franco Angeli, Milano 2002.
- Piatti M., *Filastroccantando*, Nicola Milano, Bologna 1993

Giochi

- Cassanelli F., *Gesticolando*, Nicola Milano, Bologna 1988
- Jelf M., *Tecniche d'animazione*, Elledici, Torino 1986.
- Sigrid L., *Novantanove giochi*, Gruppo Abele, Torino 1989.
- Sigrid L., *Viaggio a fantasia*, Gruppo Abele, Torino 1991.
- Sberna M., *Giochi di gruppo*, Cittàstudi, Milano 1993.
- Vopel K. W., *Bambini senza stress: Mani magiche*, Elledici, Torino.
- Vopel K. W., *Bambini senza stress: Movimento a tempo di lumaca*, Elledici Torino.

DISCOGRAFIA

Musica Rilassante

- Celtic, *Spirits of the highlands*
- D. Sylvian, R. Fripp, *The first day* “Bringing down the light”
- Enya, *A Box Of Dreams*
- Enya, *A day without rain*
- Enya, *Paint Sky with stars*
- Enya, *Shepherd Moons*
- L.Einaudi, *I giorni*
- Ninne nanne degli indiani d'America, “Sotto una coperta di stelle”
- Sipan, *Musica delle ande el silenzio de nazca*
- Vangelis, “Abraham’s theme”
- Vangelis, “Le petite fille de la mer”

Musica Ritmata

- Daniele Sepe, *Spiritus Mundi*
- Intillimani, *Arriesgarè la piel*
- Banda Bardot, *Bondo Bondo*
- N.Rota, *Lo sceicco bianco*
- N.Rota, *Boccaccio '70* “ Bevete più latte”
- N.Rota, *8 e 1/2* “passerella finale”
- E. Ramalo, “Bate curacao”
- Funk off, *Uh yeah*

Musica Melodica

- Luis Bacalov, *Il Postino*
- Yann Tiersen, *Il favoloso mondo di Amelie*
- Pachelbell “Canone”

Musica Tamburi

- Enzo Avitabile e bottari, *Salvamm'o munno*
- Peter Gabriel, *Passion*

Danze

- I suonatori della valle del Savena, *I rest d'la sòzia* “Tarantella ‘d Pulazza”
- C.S.I., In Quietè “Fuochi nella notte”
- A. Sparagna, *Trillilli* “Tarantella zingaresca”
- Tradizione orale, Piglio (FR) *Quadriglia*

SITI INTERNET

- www.lifonline.it/ (Improvvisazione Teatrale)
- www.centrogl.org/ (Globalità dei Linguaggi)
- www.musicheria.net (Animazione Musicale)
- www.csmdb.it/ (Animazione Musicale)
- www.lua.it/ (Autobiografia)
- www.aleph.ws/index.htm (PNL Mauro Scardovelli)
- <http://www.mariafux.it> (Danzaterapia)
- <http://www.mtonline.it/index.php> (Musicoterapia)

Indice

PREFAZIONE	5
INTRODUZIONE	6
Capitolo 1	
IL PROGETTO	9
1.1 LA SCUOLA DEI BAMBINI CORPO MENTE E FANTASIA (Interventi per i bambini)	10
1.2. METODOLOGIE EDUCATIVE BASATE SU TECNICHE ESPRESSIVE (Corso di Aggiornamento per Insegnanti)	13
Capitolo 2	
LA METODOLOGIA	15
Capitolo 3	
I PERCORSI OPERATIVI	20
3.1 SCUOLA DELL'INFANZIA	29
3.2 SCUOLA ELEMENTARE	29
3.2.1. IL MOSTRO MOSTRUOSO	29
3.2.2. GLI GNOMI	34
3.2.3. HANSEL E GRETEL	40
3.2.4. RITMO E TRIBÙ	42
3.2.5. LA SCATOLA DELLA MEMORIA	53
Capitolo 4	
DALLA PARTE DELLE INSEGNANTI	
4.1. SCUOLA ELEMENTARE DI BORGO SAN LORENZO a cura delle insegnanti: Isa Bondi, Fiorella Santelli	59
4.2. SCUOLA ELEMENTARE DI FIRENZUOLA a cura delle insegnanti: Tiziana Raspanti, Emanuela Ulivi	63
4.3. SCUOLA ELEMENTARE DI DICOMANO a cura dell'insegnante: Donatella Dreoni	65
CONCLUSIONI	68
ALLEGATO 1	
Giochi	74
Attività	86
ALLEGATO 2	
DATI STATISTICI SULLE ATTIVITÀ SVOLTE	88
ALLEGATO 3	
MODELLI DI VERIFICA PROPOSTI DALLE INSEGNANTI AI BAMBINI	91
BIBLIOGRAFIA	96
DISCOGRAFIA	98
SITI INTERNET	99