



17

ALMANACCO di CORPOGIOCHI

Una esperienza corporea creativa.

UN ATTO
POLITICO



VELOCITÀ 1

IL GLOSSARIO che vedete qui a fianco serve per guidarvi fra le tante “strane” parole che abitualmente vengono usate in CorpoGiochi. Parole che abitualmente hanno un significato, nel nostro “gioco” assumono un senso differente, spesso metaforico ma non solo. Non abbiate paura di fare largo uso del nostro glossario, è qui apposta per voi.



CorpoGiochi, un progetto di /

Associazione culturale sportiva
dilettantistica Cantieri

Volume a cura di /

Monica Francia
Isabella Febo
Francesca Serena Casadio
Rosanna Lama
Alberto Marchesani

Cura redazionale /

Isabella Febo
Monica Francia
Francesca Serena Casadio

Progetto grafico /

Rosanna Lama

®CorpoGiochi è un marchio registrato.

© 2017 Edizioni Anticorpi

cantieri@corpogiochiascuola
www.corpogiochiascuola.org

ISBN
9788890502927

Finito di stampare
nel settembre 2017 da /
Centro Stampa del Comune di Ravenna

Cantieri

ALMANACCO di CORPOGIOCHI 2017

Una esperienza corporea creativa. Un atto politico.

EDITORIALE

Lo scopo di questo nuovo libro prodotto da Cantieri è studiare il valore politico (inteso nel senso più nobile di questa abusata parola) e sociale di CorpoGiochi, capire cioè se e quanto un percorso come questo incida sui cittadini e gli artisti che partecipano ai laboratori e anche sugli studenti che “crescono” con CorpoGiochi a scuola, ma anche dei loro genitori e degli insegnanti.

Questo ambizioso progetto vuole far emergere il racconto del “prima e del dopo”, sotto vari aspetti: emozionale, relazionale, pedagogico, formativo e di crescita umana di tutti coloro che a vario titolo lo frequentano, e vuole capire quanto sia in grado di migliorare la città dove si svolge, in pratica: di quanto CorpoGiochi incida politicamente nel tessuto sociale dove viene attivato.

CONTRIBUTI (6-17)

- 6** Il corpo del gioco / Alessandro Pontremoli
- 8** CorpoGiochi un atto politico / Monica Francia
- 12** Il corpo e il gioco. Oltre i paradigmi del dominio / Fabio Natali
- 16** Scuole per crescere / Luisa Galeotti

CORPOGIOCHI IN NUMERI (18-32)

TESTIMONIANZE (34-113)

- 34** Bambini e ragazzi
- 58** Genitori
- 68** Insegnanti
- 82** Antenne e Allungati
- 94** Artisti
- 102** Cittadini

MESSAGGIO

- 114** Vivere la danza / Cantieri

IL GLOSSARIO (A-D)

IL CORPO DEL GIOCO

Alessandro Pontremoli

In principio c'è il corpo. Il corpo è sempre al principio, ma anche alla fine... e perché no?, anche nel mezzo.

Tutto comincia e finisce nel corpo, tutto si realizza col corpo.

Il potere, poco, che abbiamo è emanazione del corpo: quando il nostro braccio di stende davanti a noi, estraneo, quasi, e afferra con la mano l'oggetto che vogliamo portare vicino per osservarlo, o che vogliamo scagliare lontano, o contro qualcuno, ecco, in quel gesto così diretto, in quell'azione che solo dipende dalla nostra materia, dalla nostra carne e dalle nostre ossa si dispiega il potere di agire, di trasformare, di intervenire, di modificare, di compiere.

Il corpo è la nostra ombra, quell'ingombrante certezza del vivere che ci portiamo appresso, spesso dimenticandolo, per poi ritornare a sentirlo quando duole, quando soffre della nostra stessa sofferenza.

Estraneo, presente, lontano, integrato, il corpo sono «io», ma «io» non compare mai, non si vede mai, lo si immagina dietro, lo si immagina dentro, lo si immagina dormire chissà dove.

Il corpo ci dà e ci salva, ci fa percepire che siamo piega vivente, protuberanza talvolta imbarazzante dell'essere, eppure senza possibilità di alternativa.

Lì c'è tutto: il vedere, il sentire, lo stare.

Cosa fa di queste presenze corporee e delle loro variazioni nello spazio e nel tempo dei corpi danzanti? Qual è, insomma, il rapporto fra presenza e scena, fra corpo e teatro?

Nella vita e nel teatro (e nella danza) noi già «ci ritroviamo [...] nell'ordine del corpo e del teatro. Il corpo è ciò che viene, si avvicina su una scena e il teatro è ciò che dà luogo all'avvicinarsi di un corpo».

Come scrive Jean-Luc Nancy: «Il teatro è la duplicazione della presenza in quanto messa in presenza dei presenti o presentazione del loro essere-presenti». Anzitutto è il venire al mondo di un doppio, perché «io» non viene mai, «resta nell'anteriorità assoluta del suo essere punto», anche se il corpo ha la sua estensione nel mondo. Questo corpo è la densità materiale, la concrezione, la condensazione dell'unità senza conflitto che decide l'esistenza del mondo, è apertura reale del mondo che è invece pluralità, molteplicità e distinzione di corpi, cosmo attraversato da conflitti che richiedono di essere rappresentati come dramma perché già di per sé sono presentazione. Lo stesso spaziamiento fra i corpi è esposizione: «la dis-posizione è la natura della loro posizione nell'essere e il dis comporta l'ex».

Il corpo si presenta aprendosi e questa apertura è data dai sensi che colgono davanti a sé le informazioni sensibili producendone altre nella certezza del non potersi vedere nell'atto di vedere. Tutto il corpo è già teatro: «Le mie mani, le mie gambe, il mio collo, la mia postura, la mia andatura, i miei gesti, la mia mimica e la mia aria, il timbro della mia voce, tutto quello che si potrebbe chiamare la pragmatica del corpo, tutto, tutto quanto, su tutta la superficie della mia pelle e di tutto ciò di cui potrei ricoprirlo e ornarlo, tutto espone, annuncia, dichiara,

rivolge qualcosa: modi di accostarsi o di allontanarsi, forze di attrazione o di repulsione, tensioni per prendere o lasciare, per inghiottire o vomitare». Ogni rapporto passa attraverso l'altro nella logica della comparizione della rappresentazione. La scena è dunque il luogo di questa presentazione in cui i vuoti dei corpi come esistenze fortuite assumono una necessità drammatica, «assumono la consistenza di un punto di raccolta del senso».

CorpoGiochi: non danza, ma corpo... e giochi.

Matrici dunque, non prodotti; processi dunque, non estetiche; relazione dunque, non esibizione.

Un lavoro coi bambini, con gli adulti, con gli artisti (i danzatori), con chiunque, con il mondo. Il mondo, che vuole essere trasformato, che esige d'essere migliore, che un corpo danzante può rendere nuovo per tutti.

Nuove economie del tempo e dello spazio, nuove economie dalla relazione si affacciano come esito del contagio di CorpoGiochi e producono la festa del cambiamento, del superamento, della commozione.

Non sovrastrutture d'arte, ma coinvolgimento, partecipazione, creazione collettiva, esperienza della vita.

- (1) Cfr. Id., *Il corpo-teatro fra Nancy e Derrida*, in *Intorno a Jean-Luc Nancy*, a cura di Ugo Perone, Rosenberg & Sellier, Torino 2012, pp. 95-100.
- (2) Jean-Luc Nancy, *Corpo teatro*, Cronopio, Napoli 2010, p. 18. Il testo, pubblicato solo in traduzione italiana, è un breve scritto, *Corps théâtre*, inedito nell'originale, che Nancy legge talvolta anche dal vivo in situazione performativa.
- (3) Ivi, p. 33.
- (4) Ivi, p. 18
- (5) Ivi, p. 22

ALESSANDRO PONTREMOLI insegna Storia della Danza all'Università degli Studi di Torino. Dal 2010 è membro della Commissione consultiva Danza del MiBact. Le sue ricerche e le sue pubblicazioni vertono sulle forme e le estetiche coreiche, in particolare dei secoli dal XV al XVIII e della contemporaneità.

Fin da giovanissima il mio autodefinirmi Artista è stato uno stratagemma che mi ha permesso di vivere la delicata fase della formazione e della scelta del percorso lavorativo, senza dover seguire percorsi già prestabiliti e tappe predeterminate.

Mi sono concessa di seguire solo le intuizioni profonde, mi sono allenata a superare molte difficili 'prove' da me ideate e mi sono permessa di costruire un 'territorio di gioco' solo dopo aver 'distrutto' quello che c'era prima.

Ma, cosa più importante, mi sono esercitata a cercare da sola risposte alle domande semplici e profonde che mi ponevo continuamente senza accettare come dogmi le risposte che vengono fornite a tutti fin dalla nascita.

Il mio corpo di artista/donna è sempre stato molto esigente e l'ho considerato sin da subito come un corpo 'politico' che ha un compito preciso, necessario alla mia personale evoluzione ma anche al superamento di una concezione di umanità (patriarcale e monoteista) basata sul dominio e la subordinazione, che si affida completamente solo ai parametri di mercato, dove le persone e i loro corpi sono utenti e le cose prodotti.

L'indizio rilevante che mi ha fatto capire come svolgere questo compito è stata la scelta del corpo come strumento. Il corpo è infatti uno strumento sensibilissimo che manifesta il carisma e rivela il carattere delle persone. È un mezzo di relazione con l'ambiente (cose, persone, situazioni) che ha grandi possibilità di espressione e d'ascolto, ma solo se continuamente allenato. Il mio corpo di artista/donna/danzautrice è diventato così uno strumento consapevole, un tramite che indaga la realtà e le dinamiche relazionali, che pratica quotidianamente una 'resistenza' nel difendere e diffondere una concezione del mondo altra.

La prima tappa di questo compito mi ha portato all'elaborazione di un metodo formativo originale per danzatori, che sin da subito ha attirato anche persone comuni.

Poi il mio corpo di artista/donna/danzautrice/ è diventato il corpo di una madre. Questo evento è stato fondamentale per la mia esistenza. Durante questo periodo ho sfruttato al meglio il privilegio di avere una relazione diretta con una 'persona piccola' e ho scoperto che il tipo di approccio degli adulti nei confronti dei piccoli è lontanissimo da quello che io ritengo rispettoso dell'essere umano, lontanissimo anche da quanto ormai assodato da illustri pedagogisti e psicologi circa le modalità educative utili a sostenere il percorso evolutivo dei piccoli della nostra specie.

Per ogni 'persona piccola' è infatti previsto un piano di trasformazione/ammaestramento psico-motorio (diverso a seconda che sia maschio o femmina) per abituarla a seguire, senza fare domande, una lunghissima lista di condizionamenti che vanno ad agire direttamente sul corpo e a modificare immediatamente il perfetto universo psico-motorio che riceviamo alla

nascita, togliendo sicurezza al forte contatto con le reali esigenze corporee e psicologiche.

Il difficile percorso di relazione gerarchica fra adulti e bambini in questo particolare momento culturale e storico, è diventato il focus della mia ricerca, inteso da me come metafora della difficoltà che ognuno ha di relazionarsi con il diverso (per provenienza, preferenze sessuali, cultura, sesso, genere, etc.) e mi ha chiarito come realizzare il compito che mi è stato affidato: ideare un metodo fruibile da tutti che mettesse al centro il corpo come strumento creativo di incontro e relazione e che avesse come fondamento un progetto antropologico di trasformazione.

Grazie all'incontro e alla collaborazione con Fabio Natali e Carolina Carlone (due dei molti non danzatori cittadini di Ravenna frequentatori dei miei primi laboratori per artisti), ho compreso che la scuola era il contesto più adatto per sperimentare questa nuova fase e per mettere le mie intuizioni al servizio della comunità.

Mi sono sempre stupita che non fosse previsto a scuola un tempo specifico di allenamento alla convivenza pacifica, alla gestione dei conflitti, al rispetto dei propri confini e di quelli degli altri. Il gruppo di bambine e bambini, ragazze e ragazzi che si trovano smistati e aggregati insieme in una classe (così come il gruppo docente), devono vivere in questo gruppo, per molte ore al giorno, per molti giorni e per diversi anni. È un tempo di vita importante. Ed è il tempo scolastico il tempo più adatto per sperimentare il metodo perché è una possibilità di agire direttamente sulla formazione dei giovani e giovanissimi cittadini, di fornire loro un'inedita modalità di relazione e maggiori strumenti per comprendere il mondo complementari a quelli che la scuola già offre. È uno strumento di cambiamento sociale.

Fabio Natali, interessato agli aspetti antropologici e sciamanici della mia ricerca è stato interprete in 'Cerimonia', produzione della 'Compagnia Monica Francia' realizzato per il Ravenna Festival nel 2001.

Fondamentale è stata la sua collaborazione per il progetto di Cantieri 'Danzare lo Spazio Urbano' realizzato con gli insegnanti e i 27 studenti della 2AP del Liceo Classico nel 2002. Il laboratorio prevedeva sessioni di lavoro fisico insieme a vere e proprie lezioni teoriche e pratiche di riflessione sulla danza e il corpo nello spazio, allenando il gruppo, lezione dopo lezione, all'ascolto attivo e alla presenza performativa nello spazio scolastico per l'evento finale. Durante questa esperienza ho toccato con mano l'efficacia del mio metodo nel lavoro con i ragazzi a scuola e ho anche capito che questo era stato possibile grazie all'integrazione tra lavoro sul corpo ed elaborazione teorica, valorizzata dalla presenza attiva degli insegnanti. Carolina Carlone, insegnante di scuola primaria interessata agli aspetti pedagogici e didattici della mia ricerca, ha da sempre sostenuto un'idea di scuola chiamata ad aprirsi e a sfruttare al

massimo le potenzialità formative dei linguaggi artistici contemporanei. Ci siamo trovate d'accordo sul promuovere e utilizzare l'arte come esperienza sociale di vita reale in una scuola olistica ed ecologica in linea con le traiettorie educative europee. Aveva già ideato una semplice metodologia chiamata "Adozione didattica di un Artista", fondata sull'incontro – a scuola – con un Artista (affermando, contemporaneo e ravennate) e con la sua Arte, che veniva presentata come un modello alto di sviluppo delle esperienze di vita e delle esperienze che il bambino fa nell'arco dei cinque anni di scuola primaria.

Carolina mi ha dato carta bianca e piena disponibilità per inventare una proposta quinquennale per le due classi dove era insegnante, 50 bambini e bambine di 6 anni.

Questa richiesta ha dato il via alla riscrittura del metodo creato per gli artisti, per renderlo efficiente ed efficace per i giovanissimi e, grazie a loro, raggiungere i genitori, gli insegnanti e gli adulti in generale.

Carolina ha ideato le connessioni disciplinari e interdisciplinari per far sì che gli insegnanti lo possano considerare un contenuto del programma scolastico. La sfida da lei affrontata è stata quella di far sì che tale metodologia diventasse volano per l'intero anno scolastico, senza aggiungere contenuti o obiettivi a quanto già previsto, ma operando sul piano metodologico con scelte coerenti e coese, arrivando a costruire un progetto che si sviluppa lungo tutto l'arco dei cinque anni della Scuola Primaria.

Fondamentale è stata la strutturazione del metodo in moduli, uno per ogni anno scolastico di scuola primaria e, in prospettiva, sino alle superiori.

Ogni modulo realizza infatti incontri di laboratorio durante il tempo scolastico non come eventi isolati e a sè stanti, ma come momenti forti che stimolano e connettono la didattica delle singole discipline, e creano uno scambio positivo fra ciò che si vive in palestra (il luogo dove le attività che si fanno, sono divertenti, ma vengono considerate di minor valore) e quello di cui si fa esperienza in classe.

La denominazione CorpoGiochi è nata dopo alcuni anni che il metodo veniva sperimentato nelle scuole. Ci voleva una definizione che cogliesse la specificità di questa proposta per una comunità così delicata come quella dei giovanissimi nella scuola. Inventata con Carolina è sembrato subito perfetta per spiegare che intendevamo porre l'attenzione su quello che a scuola non esiste.

Dalla prima conduzione del laboratorio CorpoGiochi sperimentata nel 2004 con, come co-conduttrici, un gruppo ristretto di studentesse del Liceo Classico e collaboratrici di Cantieri, oggi le persone coinvolte nel progetto in qualità di conduttori, sia già certificati, sia in esame, sono davvero molte e molti sono i corsi di formazione per conduttori di laboratorio del metodo CorpoGiochi che Cantieri realizza ogni anno. È grazie a loro, e alla loro

passione, che riusciamo a realizzare i laboratori ogni anno in moltissime classi. Oggi abbiamo la certezza che uno degli obiettivi del progetto è stato raggiunto: il metodo è diventato riproducibile e trasferibile. Dopo 15 anni di sperimentazione a scuola e fuori dalla scuola, il progetto è giunto ad una fase di grande chiarezza di intenti. CorpoGiochi è una nuova idea di educazione al movimento e alle emozioni e un metodo originale di formazione all'esperienza corporea, ideato partendo dai bisogni⁽¹⁾ di ogni persona a prescindere dalla sua età, per creare un esempio concreto di micro-società ideale dove poter agire tutte le potenziali capacità di ogni persona di sentirsi parte, e quindi di prendersi cura, di un unico organismo interconnesso, dove le parole e i corpi tornano ad avere valore, peso, importanza e significato.

Un Atto politico.

⁽¹⁾I bisogni fondamentali che mi hanno guidato nella strutturazione del metodo sono:

Il bisogno di essere rispettato come essere umano, di sentirsi membro di un gruppo eterogeneo nel quale tutti sono importanti e utili al gruppo stesso.

Il bisogno di avere un modello di riferimento che si metta in gioco, sia flessibile, rimanga in un atteggiamento aperto e ricettivo rispetto alle intuizioni provenienti dall'esterno.

Il bisogno di appartenenza a un gruppo con una propria storia, una propria identità e un luogo dove sentirsi a casa e anche uno spazio personale inviolabile.

Il bisogno di avere dei confini chiari e concreti. Uno spazio protetto nel quale mettersi in gioco e fare esperienza diretta delle emozioni che la vicinanza genera.

Il bisogno di giustizia: necessità di avere dei parametri chiari per relazionarsi con gli altri, delle regole chiare, dettagliate, magari ridiscusse e rinegoziate ma mai scavalcate. Il bisogno di mettersi alla prova, ricercando i propri limiti e le proprie capacità fisiche, per autodefinirsi anche in base alle prove da superare, di giocare, esplorare, sperimentare oggetti, ruoli, situazioni, relazioni.

Il bisogno di essere e 'non-fare', di vivere l'istante presente senza dover rispondere costantemente alle sollecitazioni e alle richieste di azione provenienti dall'esterno.

MONICA FRANCIA fonda nel '94 insieme a Selina Bassini l'associazione Cantieri Danza, che promuove lo sviluppo di una cultura originale sulla danza urbana e di ricerca, e da cui nasce nel '96 il festival Lavori in Pelle/Vetrina della Giovane Danza d'Autore e dal '99 il festival Ammutinamenti a Ravenna. Dal 1995 si dedica all'elaborazione della metodologia CorpoGiochi® e all'ideazione del progetto CorpoGiochi® a Scuola realizzato dal 2004 in diversi istituti scolastici di Ravenna, diventando una delle direzioni di ricerca principali di Cantieri.

IL CORPO E IL GIOCO. OLTRE I PARADIGMI DEL DOMINIO.

Fabio Natali

Il corpo e il gioco. Oltre i paradigmi del dominio.

Interrogarsi sul carattere politico di un'esperienza come CorpoGiochi, richiede preliminarmente il domandarsi cosa si debba intendere oggi per atto politico o azione politica. Credo che sia giunto il tempo di un'educazione per lo sviluppo umano. Se vogliamo una società differente, avremo bisogno di esseri umani differenti. È tempo di ritornare alla vita, di riappropriarsi dell'esistenza in quanto vivere ed essere e di ritornare a immaginare la politica come emancipazione non del cittadino ma dell'individuo sociale.

Compiere un atto politico oggi significa scegliere di profanare la polis, scegliere cioè, autonomamente e liberamente, fuori da ogni logica di appartenenza, di stare al di fuori (pro) del tempio (fanum), significa scegliere di star fuori dalle logiche di dominio del tempio/polis, dissolverne i confini, svelare la natura patriarcale dei suoi riti e dei suoi miti (tra cui quelli della scolarizzazione e dell'educazione), rigettare le sue liturgie vuote e autoreferenziali e aprire l'esperienza a un oltre che è, in realtà, un ritornare al centro, quel centro sconfinato e inesauribile che è l'individuo, un individuo dialogicamente connesso alla comunità.

In fondo, come sottolinea Paul Goodman, la politica non è altro che un'estensione nell'ambito comunitario dei poteri creativi e immaginativi dell'individuo. CorpoGiochi è dunque azione politica proprio in quanto mette al centro del suo *methodos* educativo – qui proprio nel senso originario di 'via (odos) che conduce oltre (meta)' – la persona (bambino, ragazzo o adulto che sia), agendo attraverso i due grandi assenti della didattica attuale: il corpo e il gioco.

Un'educazione attraverso il gioco e il corpo è ciò che più è distante dalla logica dell'attuale modello di scolarizzazione, logica fatta di mercificazione, conformismo e addomesticamento sociale, una logica che manca di immaginazione, della capacità di vedere oltre il conosciuto e di scoprire modi e mondi nuovi (Florence Noiville). Il corpo e il gioco diventano così i principali strumenti di crescita dei partecipanti che grazie all'esperienza ludico-corporea riscoprono creativamente la relazione con sé e il mondo.

Nella "società dello spettacolo" riprendere possesso del gioco e del corpo, sottrarli alla vuota ritualità della polis che ne vorrebbe dettare i tempi e i luoghi, la forma e l'aspetto, è fondamentalmente atto liberatorio e dunque politico. CorpoGiochi si configura dunque come vera e propria "ricreazione" all'interno dello spazio scolastico, non solo come momento di gioco didatticamente fertile ma come spazio in cui "ricrearsi per ricreare il mondo" (Raoul Vaneigem).

La sua forza in quanto progetto sta non solo nella sua coerenza interna ma nel suo rapporto con la complessità e con il reale, nella sua pragmatica piuttosto che semplicemente nel suo lavoro teorico, nella sua efficacia di azione e resistenza. Come dice Gilles Deleuze, "resistere è creare" ovvero sviluppare esperienze che permettano di uscire dal "dover essere" per passare al "dover fare" per poi tornare finalmente a "essere". CorpoGiochi è uno spazio dove la relazione docente/discente è vissuta come scambio egualitario, dove i confini tra i ruoli

si fanno opachi e via via svaniscono. Ma chi più di tutti è ricreato, rigenerato, trasformato, sono gli adulti, gli educatori, gli insegnanti, gli "allungati" (ovvero gli adulti partecipanti) e pure le stesse "antenne" (le guide) i quali, grazie al dialogo continuo e alla relazione attiva con i bambini e i ragazzi, riscoprono la forza arcaica del vivente.

Come scrive Raoul Vaneigem in Avviso agli studenti "Quel che è in gioco è una rifondazione radicale della società e di un insegnamento che non ha ancora scoperto che ogni bambino, ogni adolescente, possiede allo stato bruto l'unica ricchezza dell'uomo: la sua creatività."

Ecco dunque l'aspetto politico di un progetto educativo: scoprire la creatività come ricchezza dell'uomo e come liberazione dell'uomo da un modello di educazione che è ormai diventato una forma di addomesticamento forzato alla cultura patriarcale, cioè agli usi e costumi della società cosiddetta 'civile'. La competenza corporea e la capacità ludica diventano strumenti di autonomia, d'indipendenza, di libertà, di creazione di sé, tutte qualità fondamentali senza le quali non esiste aiuto reciproco, solidarietà, comunità, senza le quali non è possibile trasformare l'individuo anomico in individuo sociale, capace di incidere amorevolmente sull'esistente senza esserne dominato.

CorpoGiochi è politico in quanto scommette "sulla passione incompressibile del vivente, dell'amore, della conoscenza, dell'avventura che chiunque abbia deciso di crearsi seguendo la propria "linea del cuore" inaugura in ogni istante." (Raoul Vaneigem).

CorpoGiochi è politico in quanto sfugge alle logiche di dominio, fa della "cura" il centro del proprio agire, ritrova nella sua continua elaborazione anche teorica i gesti dell'amore: dove l'affetto è offerto senza riserve. Scrive ancora una volta Vaneigem "Non conosco altro progetto educativo che quello di crearsi nell'amore e nella conoscenza del vivente."

Analogamente, Claudio Naranjo sottolinea che per sviluppare il potenziale politico dell'individuo occorre eclissare l'intelletto autoritario per sviluppare la saggia e profonda spontaneità del nostro essere istintivo e la nostra capacità arcaica di stabilire rapporti amorosi. L'educazione deve essere finalizzata allo sviluppo umano.

Per la sopravvivenza dell'umanità occorre un'educazione rivolta alla libera realizzazione delle nostre potenzialità evolutive e creative. Seguendo questa linea di pensiero, CorpoGiochi lascia intuire che l'educazione si fa attraverso un contagio personale di saggezza e amore in parte spontaneo.

La sua efficacia in quanto insegnamento non sta solo nei suoi contenuti ma nella capacità dei singoli di assimilarlo e di trasformarlo in un nuovo elemento del proprio mondo interiore.

La sua efficacia politica sta nell'essere atto e nel connettere l'atto al meraviglioso. "Tutto scaturisce dal meraviglioso perché la scelta di un primato del vivente

cessa di piegarsi agli imperativi tradizionali dello sfruttamento lucrativo.” (Colin Ward).

Contro il conformismo e l'autoritarismo, CorpoGiochi si fa atto politico in quanto utopico e visionario, concepisce la scuola come il luogo dove imparare finalmente a vivere, restituendo il gusto di inventare, creare, sperimentare la propria vita partecipando alla sfida del vivere in comunità (Ivan Illich).

Contro una società soffocante, eccessivamente controllata, soggetta a ideali limitati e al senso del dovere, CorpoGiochi sviluppa la capacità dionisiaca e matristica del lasciarsi andare al mistero del flusso della vita.

Nell'uscire dalle logiche del dominio, mette in discussione il concetto di gerarchia preferendole quello di eterarchia, una condizione quest'ultima in cui l'autorità centrale non viene sostituita ma controbilanciata dalla volontà della comunità e dell'individuo.

Tutto ciò che accade all'interno del suo perimetro è frutto di un'imprevedibile e poeticamente caotica interrelazione tra le “ricezioni” dell'antenna (l'adulto/educatore che gestisce l'esperienza) e le tensioni desideranti dei compatti (i bambini e ragazzi co-autori dell'esperienza).

E così i ragazzi diventano comunità. “Uno studente non deve appartenere a una comunità, deve essere la comunità. Se siete un atomo individuale dentro una massa o una collettività avete bisogno di qualcuno che si fa carico dell'organizzazione. Le persone autentiche, nodi di una rete di relazioni, possono stare insieme da sé, in libertà, creando autonomamente le regole della loro convivenza armoniosa” (Gustavo Esteva).

Parafrasando Cornelius Castoriadis, CorpoGiochi è politico in quanto sovversivo, perché mette in discussione l'immaginario educativo che domina il nostro sistema scolastico.

Ne rifiuta il paradigma centrale, secondo il quale il bambino è un'individualità da costruire, mentre non c'è nulla da costruire ma semplicemente da lasciar esprimere.

CorpoGiochi è educazione all'autonomia, autonomia non come semplice progetto ma come una possibilità effettiva dell'essere umano, “una paideia dell'autonomia: un'educazione per l'autonomia e verso l'autonomia per portare chi la riceve a interrogarsi costantemente per sapere se agisce con cognizione di causa o non semplicemente trascinato da un possiamo o da un pregiudizio.

L'educazione attuale invece è solo di tipo strumentale, è organizzata per apprendere un lavoro.” (Cornelius Castoriadis).

CorpoGiochi è dunque un Processo (ovvero una riflessione in divenire) Osmotico (ovvero distinto dal mondo senza esserne separato), Ludico (in quanto fa del gioco uno dei momenti centrali dell'esperienza), Iniziatico (in quanto apre a una nuova dimensione dell'essere), Trasformativo (in quanto modifica i

soggetti ri-creandoli), Immaginifico (in quanto cerca di colmare la carenza di immaginazione dei modelli attuali), Creativo (in quanto attinge alla profonda ricchezza dell'umano), Autonomo (in quanto creando le sue leggi, autos nomos, educa alla libertà).

Per concludere CorpoGiochi è un progetto politico "vivo", sia perché si propone la libera realizzazione delle potenzialità dell'essere umano sia perché espressione dell'implacabile bellezza creativa del vivente. CorpoGiochi ovvero verso una nuova ecologia politica dell'esistenza!

FABIO NATALI, laureato in sociologia, ha a lungo frequentato i mondi dell'antropologia, dello sciamanesimo e delle arti performative, esperienze culminate nella pubblicazione del saggio "L'ambigua natura della frontiera, Antropologia di uno spazio terzo" e di, con lo pseudonimo Amosq, "Etnografie Sciamaniche Performative, Breviario poetico per ricercatori erranti.". Nel 2001 ha realizzato e coordinato, all'interno del festival Ammutinamenti, il convegno "performativo "socio antropologico sulla danza urbana "Flussi Derive Trasgressioni". Ha tenuto inoltre stage etnografici e laboratori di danza urbana in collaborazione di Monica Francia per gli studenti del Liceo "Dante Alighieri" di Ravenna.

SCUOLE PER CRESCERE

Luisa Galeotti

Voglio raccontare lo stupore e la felicità che ho provato durante una giornata di supplenza in una scuola secondaria di primo grado della nostra città: ho avuto la possibilità di familiarizzare con lo schema delle dinamiche relazionali, una delicata ragnatela di emozioni che rispondono semplicemente al binomio di azione-reazione.

Ho assistito allo sciogliersi e al trasformarsi dei granitici e gelidi iceberg - chi si era precedentemente contraddistinto per atteggiamenti di superiorità o di eccessiva "passività" - in preziose riserve d'acqua che alimentano le rigogliose oasi nel viaggio della nostra vita.

Tali oasi sono straordinarie tappe nella vita per i nostri ragazzi, perché ci si è convinti della necessità di dover educare la nostra emotività per potersi relazionare fluidamente col mondo.

In due ore ho assistito ad uno spettacolo accelerato dello sviluppo dell'emotività attraverso poche ed essenziali fasi di riconoscimento e padronanza del proprio corpo e della propria mente. Il tutto stimolando corpi che a poco a poco si animavano di una nuova linfa vitale, pronti a lasciare a terra i vecchi bozzoli e volare via come giovani farfalle.

Ho constatato un cambiamento nella struttura della stratificazione emotiva dei ragazzi: una trasformazione che non avrei mai potuto credere possibile in così poco tempo. Il tutto attraverso un sottofondo musicale e la sola guida vocale e gestuale di Monica Francia, che sapientemente innalzava i pilastri portanti della costruzione del Sé.

I ragazzi sono usciti dalla palestra con passi diversi, più sicuri e consapevoli dei loro strumenti di controllo sulla loro parte emotiva; più sereni ma soprattutto interiormente molto più potenti.

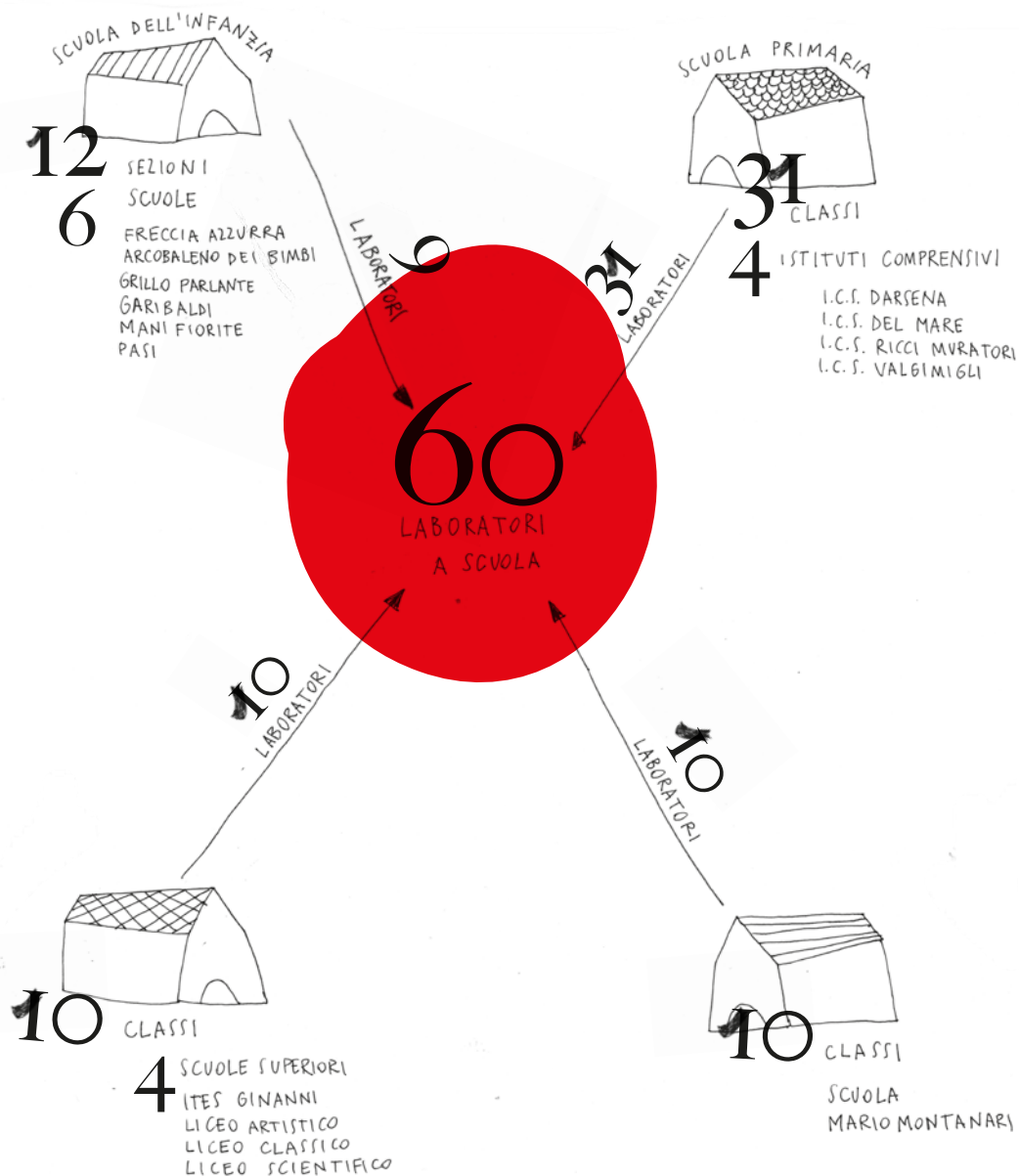
Complimenti a Monica, al suo team e alla scuola, che hanno permesso questo grande spettacolo della vita.

LUISA GALEOTTI è un architetto e una insegnante che - durante un periodo di supplenza in una scuola secondaria di primo grado di Ravenna - ha avuto modo di familiarizzare col metodo CorpoGiochi a Scuola, rimanendone stupita e affascinata



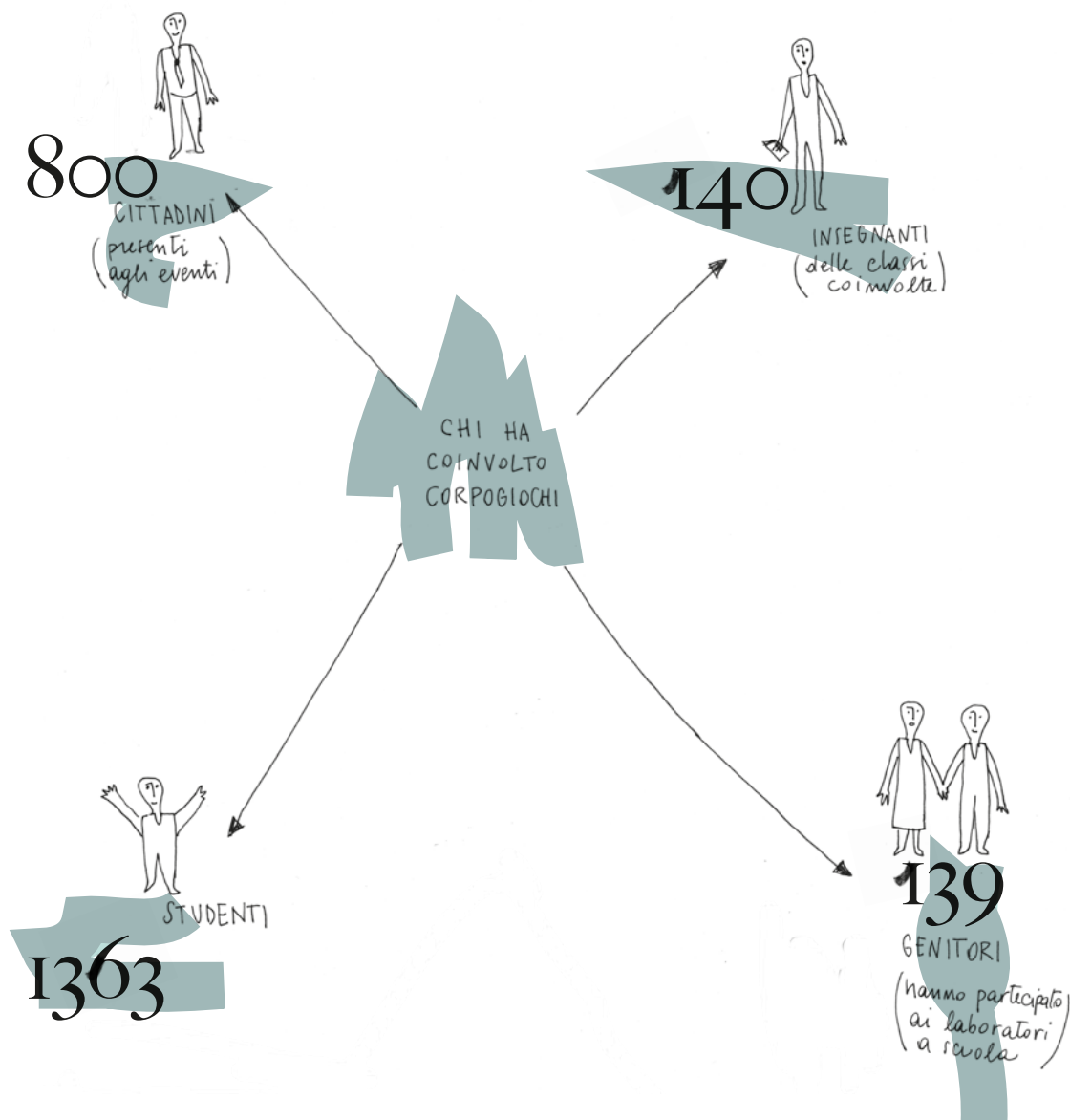
I LABORATORI E LE CLASSI COINVOLTE NEL 2016/2017

CorpoGiochi a Scuola è un progetto educativo didattico che propone un metodo originale di educazione al movimento. Realizzato da quattordici anni nelle scuole del territorio, principalmente ravennate, accompagna bambine e bambini, ragazze e ragazzi in un confronto autentico con la scoperta e la gestione delle proprie emozioni. Quello di CorpoGiochi è un metodo che riporta al centro del tempo scolastico il senso dell'esperienza corporea creativa, combattendo l'analfabetismo emozionale, il caos virtuale e asettico, la noncuranza di sé e degli altri.



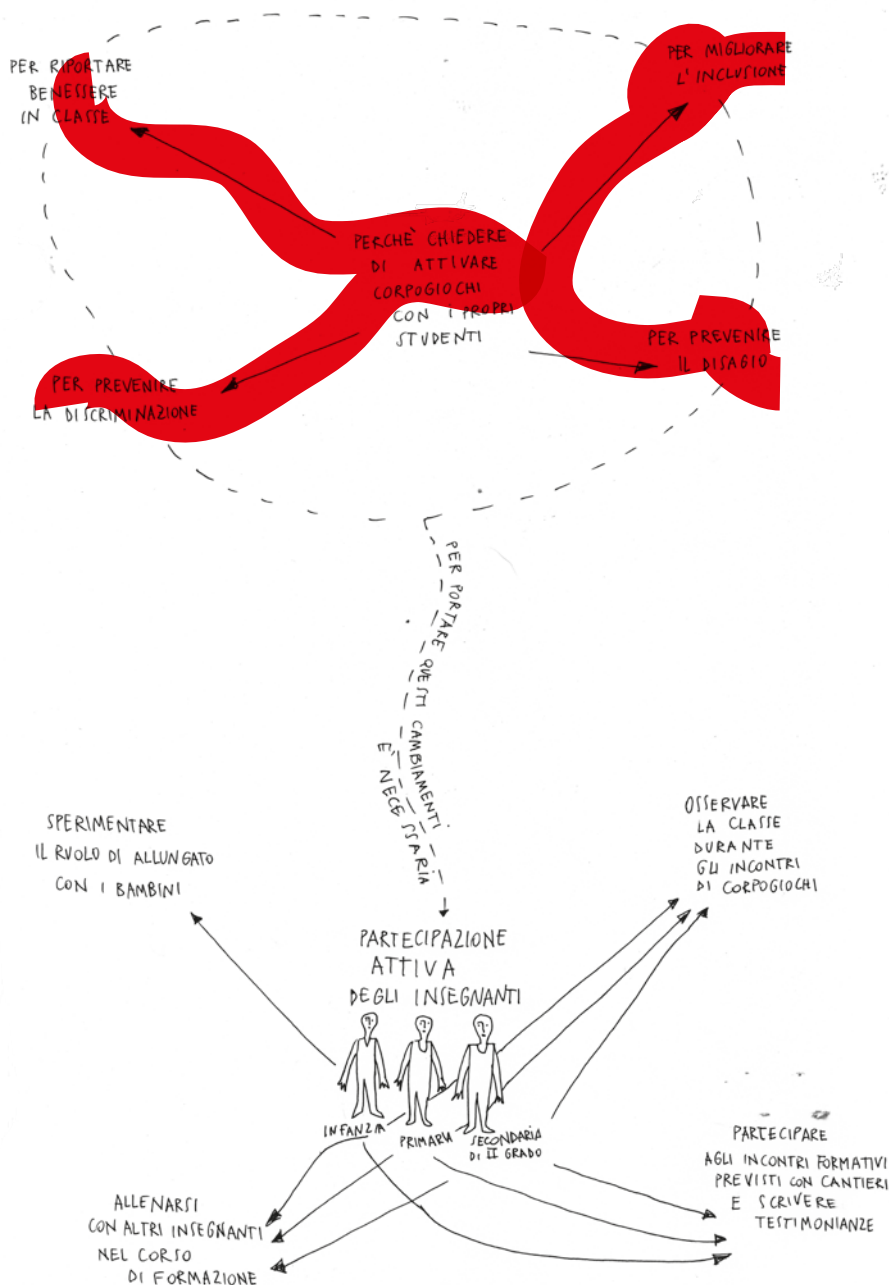
I DESTINATARI DI CORPOGIOCHI A SCUOLA NEL 2016/2017

CorpoGiochi a Scuola propone laboratori nella Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria. I destinatari diretti sono gli alunni, gli studenti e gli insegnanti. Avvicinare all'arte i più piccoli rendendoli protagonisti significa raggiungere anche i più grandi, i genitori e i cittadini presenti agli eventi e offrire alla comunità in generale strumenti sempre più innovativi per alzare l'asticella del nostro benessere e della nostra qualità di vita culturale.



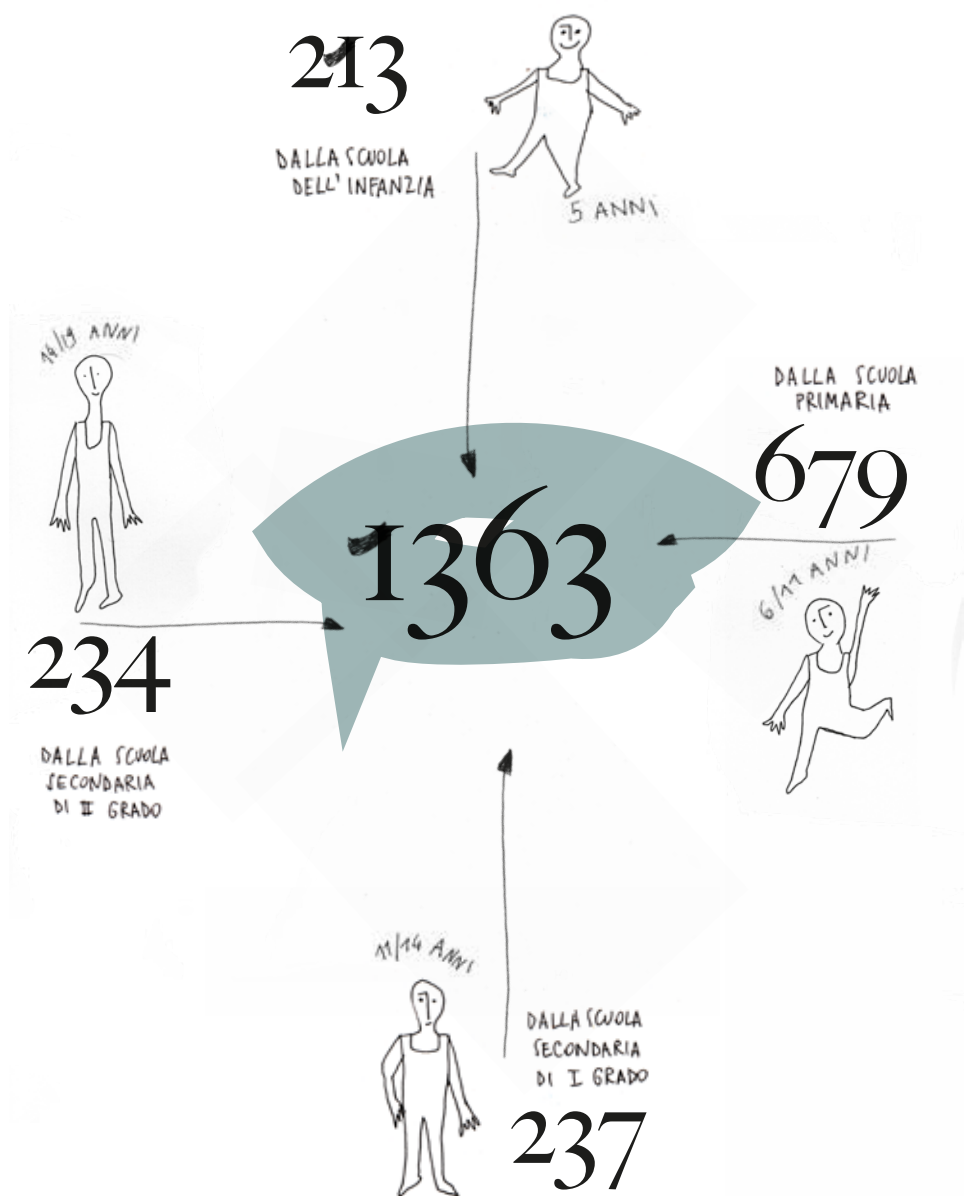
I LABORATORI ATTIVATI SU RICHIESTA DEGLI INSEGNANTI

Per riportare in classe benessere, inclusione, prevenzione del disagio e di ogni forma di discriminazione, gli insegnanti attivano il progetto per i propri studenti e lo utilizzano come strumento concreto condividendone la filosofia generale, gli obiettivi e gli aspetti fondamentali, impegnandosi nella realizzazione di connessioni disciplinari e interdisciplinari e considerandolo un contenuto del programma scolastico. Per raggiungere dei risultati nel tempo è fondamentale la loro partecipazione attiva, informata e consapevole.



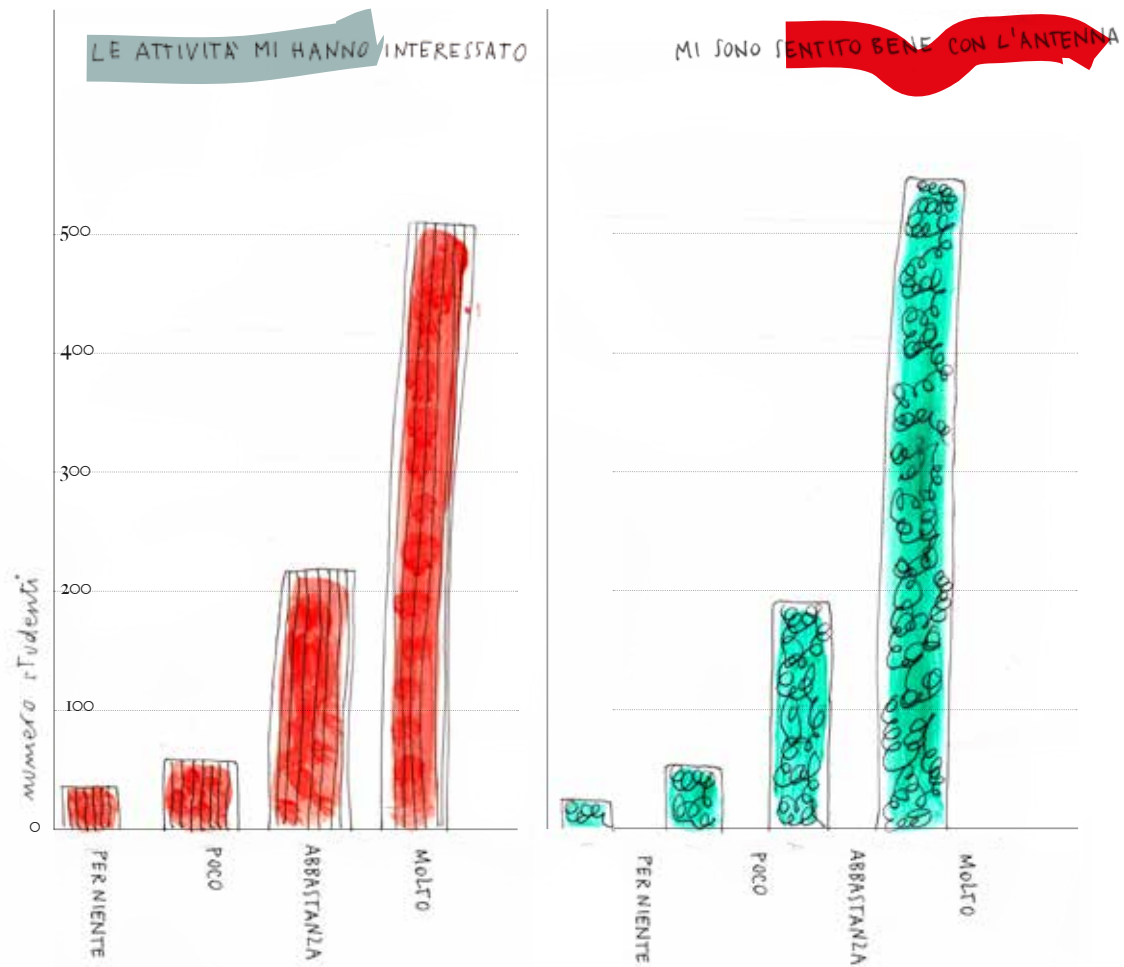
GLI STUDENTI CHE HANNO PARTECIPATO

A fronte della richiesta di attivazione del progetto da parte degli insegnanti, agli studenti della classe coinvolta viene presentato il regolamento del progetto che esplicita loro regole, impegni e modalità di partecipazione. Tutti gli studenti presenti a scuola partecipano alle attività proposte durante gli incontri CorpoGiochi, così come partecipano attivamente alle altre discipline.

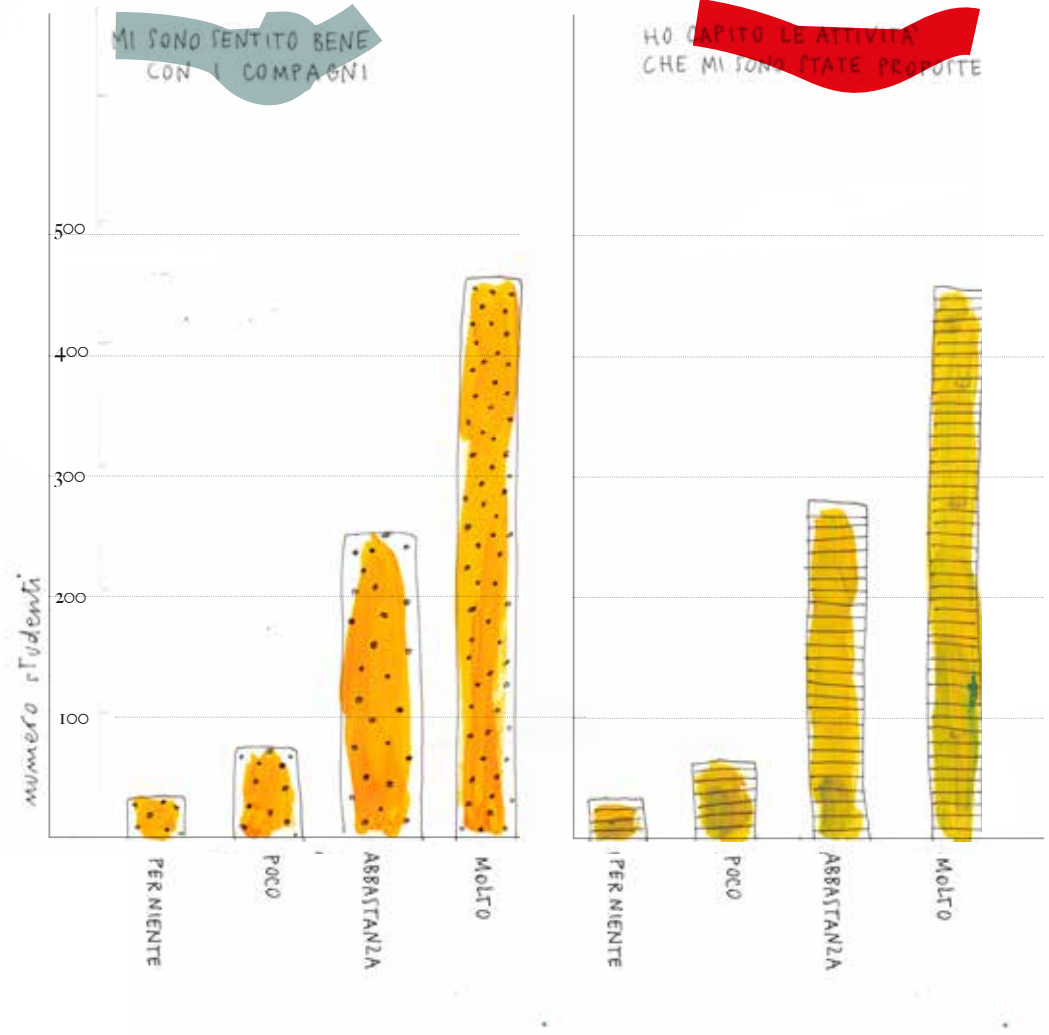


VALUTAZIONE DI GRADIMENTO

Al termine del laboratorio viene consegnato agli studenti delle scuole primarie e secondarie di 1° grado che hanno partecipato al progetto, un questionario di gradimento anonimo, con le seguenti domande: *Le attività mi hanno interessato //* *Mi sono sentito bene bene con l'Antenna //* *Mi sono sentito bene con i compagni //* *Ho capito le attività che mi sono state proposte*

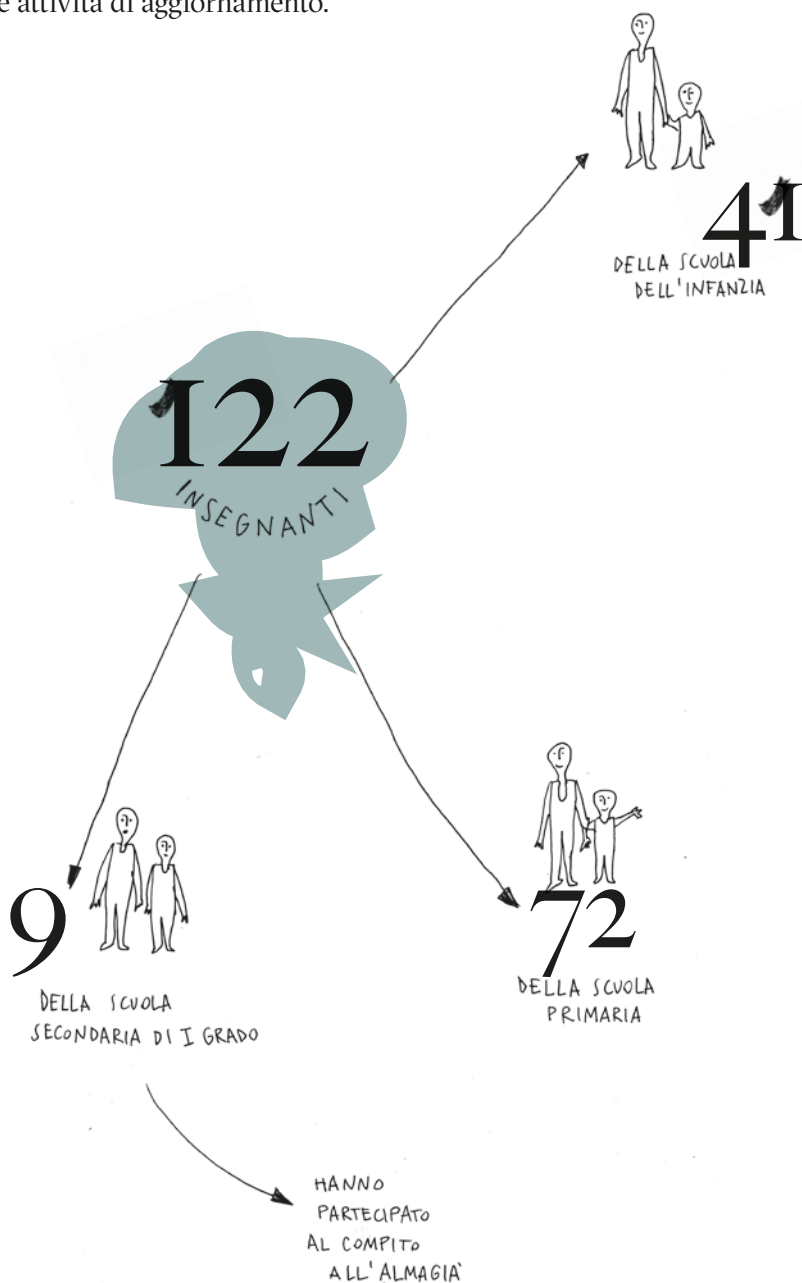


Mostriamo qui di seguito i dati raccolti relativi ai questionari di 802 studenti dai 6 ai 12 anni.



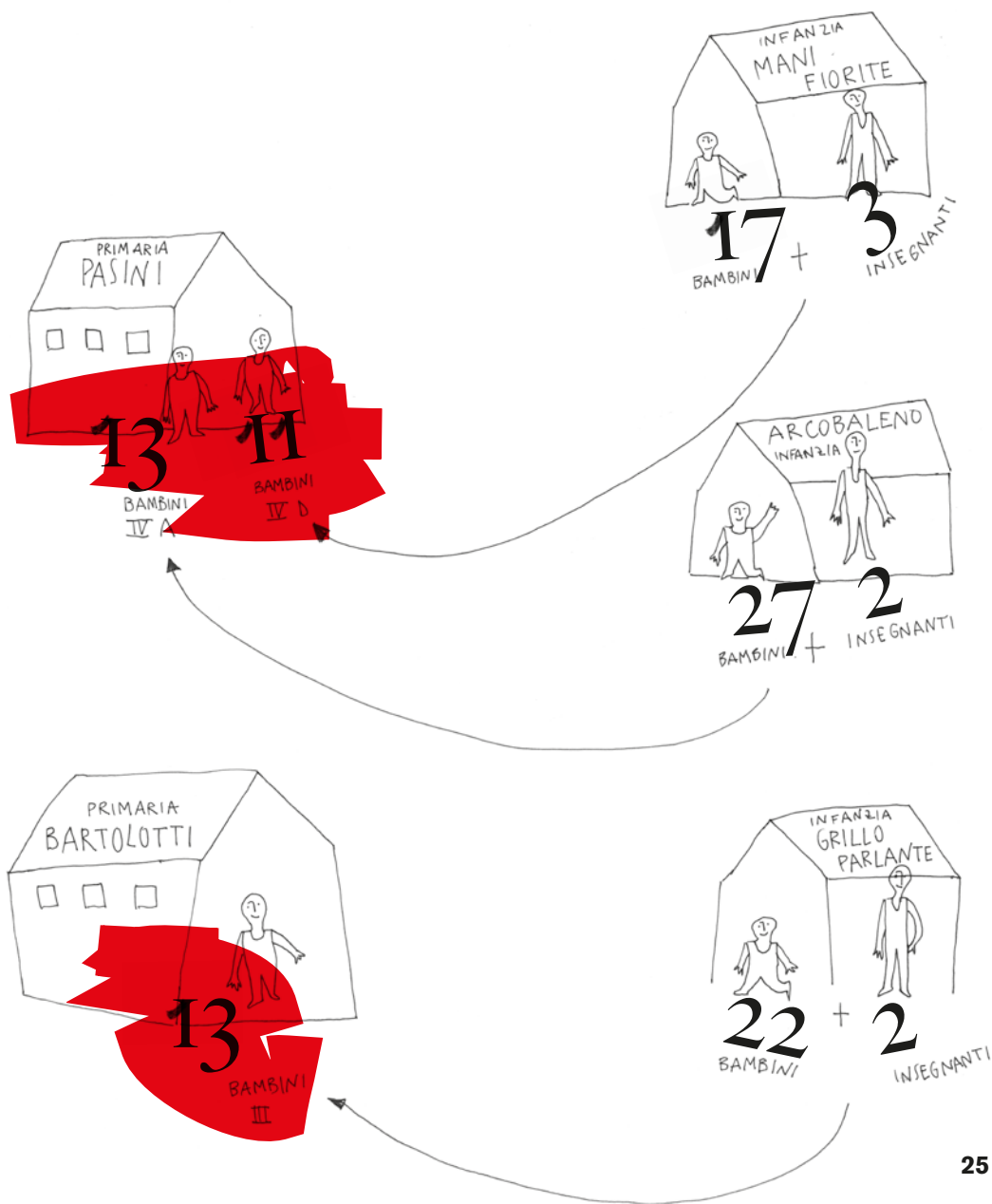
GLI INSEGNANTI CHE HANNO PARTECIPATO AL CORSO DI FORMAZIONE

Sono stati attivati 3 corsi di formazione gratuiti per gli insegnanti. Gli incontri forniscono gli elementi per la comprensione della metodologia CorpoGiochi per le Scuole. I laboratori sono un momento di riflessione teorica ma prevedono anche dei momenti pratico-ludici. Agli insegnanti vengono trasmessi anche alcuni strumenti da poter utilizzare nella gestione della classe. I Corsi sono riconosciuti dall'ufficio scolastico Regionale come attività di aggiornamento.



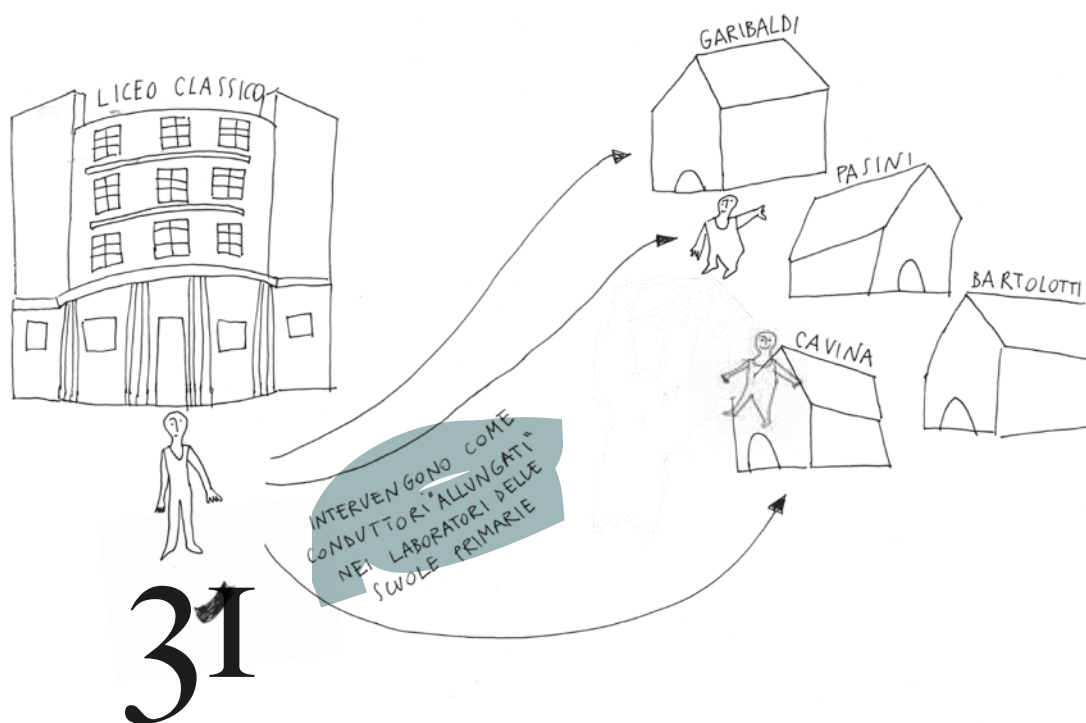
IL PROGETTO DI CONTINUITÀ CORPOGIOCHI A SCUOLA PEER EDUCATOR

Questo progetto di continuità innovativo è stato realizzato dalle Scuole dell'Infanzia che hanno nelle vicinanze la Scuola Primaria di riferimento che ha attivato il progetto CorpoGiochi a Scuola. Alcuni allievi di 8-9 anni, dopo la realizzazione del laboratorio nella propria classe (3° o 4° di Scuola Primaria) si sono proposti per questo compito di peer education e, quelli selezionati tra i più motivati, hanno ricoperto il ruolo di Allungato nei gruppi di lavoro del laboratorio CorpoGiochi per le bambine e i bambini di 5 anni.



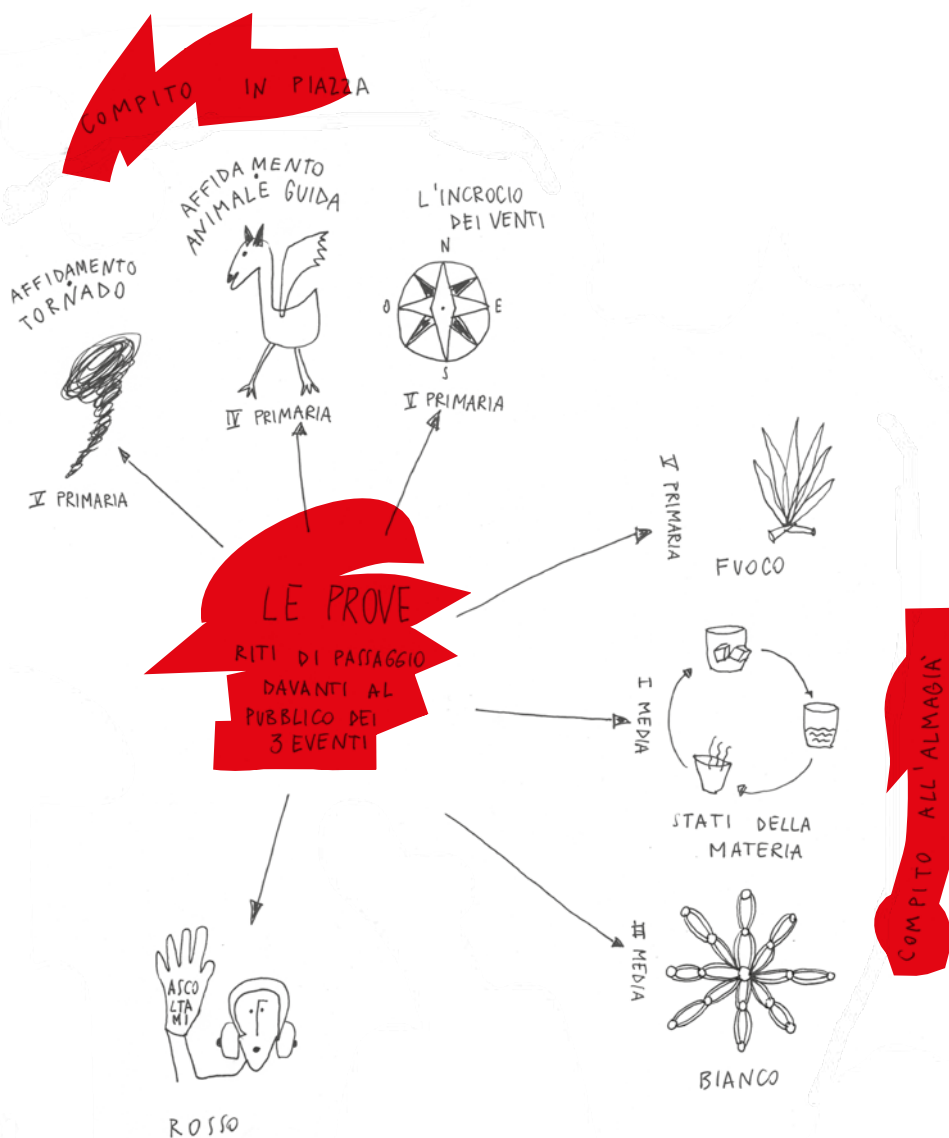
II PROGETTO EXTRASCOLASTICO CORPOGIOCHI A SCUOLA PEER EDUCATOR

Corso di formazione per conduttori di laboratorio del metodo CorpoGiochi proposto come credito formativo agli studenti delle Scuole Superiori. Prevede un momento di formazione specifico e successivamente una prova sul campo nelle classi di Scuola Primaria. Ha la finalità di promuovere percorsi di educazione tra pari, al fine di valorizzare talenti e inclinazioni dei ragazzi, stimolando un rapporto costruttivo tra giovani e giovanissimi.



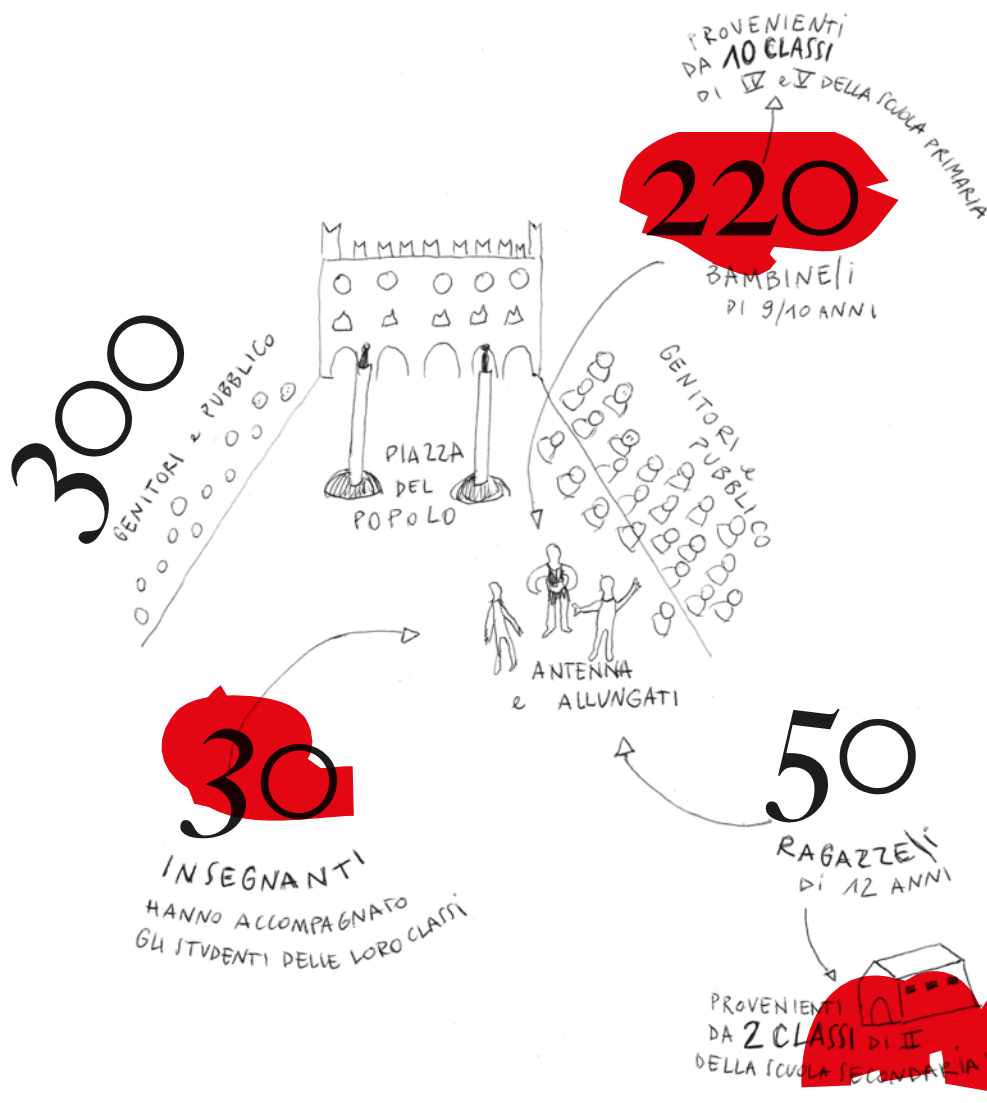
IL PERCHÈ DEGLI EVENTI

Gli eventi sono dimostrazioni di lavoro aperte al pubblico e sono stati ideati come riti di passaggio e ulteriori prove da superare, per dare ai partecipanti l'opportunità di vivere con la massima intensità le forti emozioni che si provano durante l'esposizione a uno sguardo esterno ed estraneo. Il progetto ha ideato e realizza ogni anno gli eventi Compito in Piazza, Rosso e Compito all'Almagià, per dare ulteriori strumenti di crescita a bambine e bambini, ragazze e ragazzi, indispensabili in un crescendo di obiettivi da raggiungere.



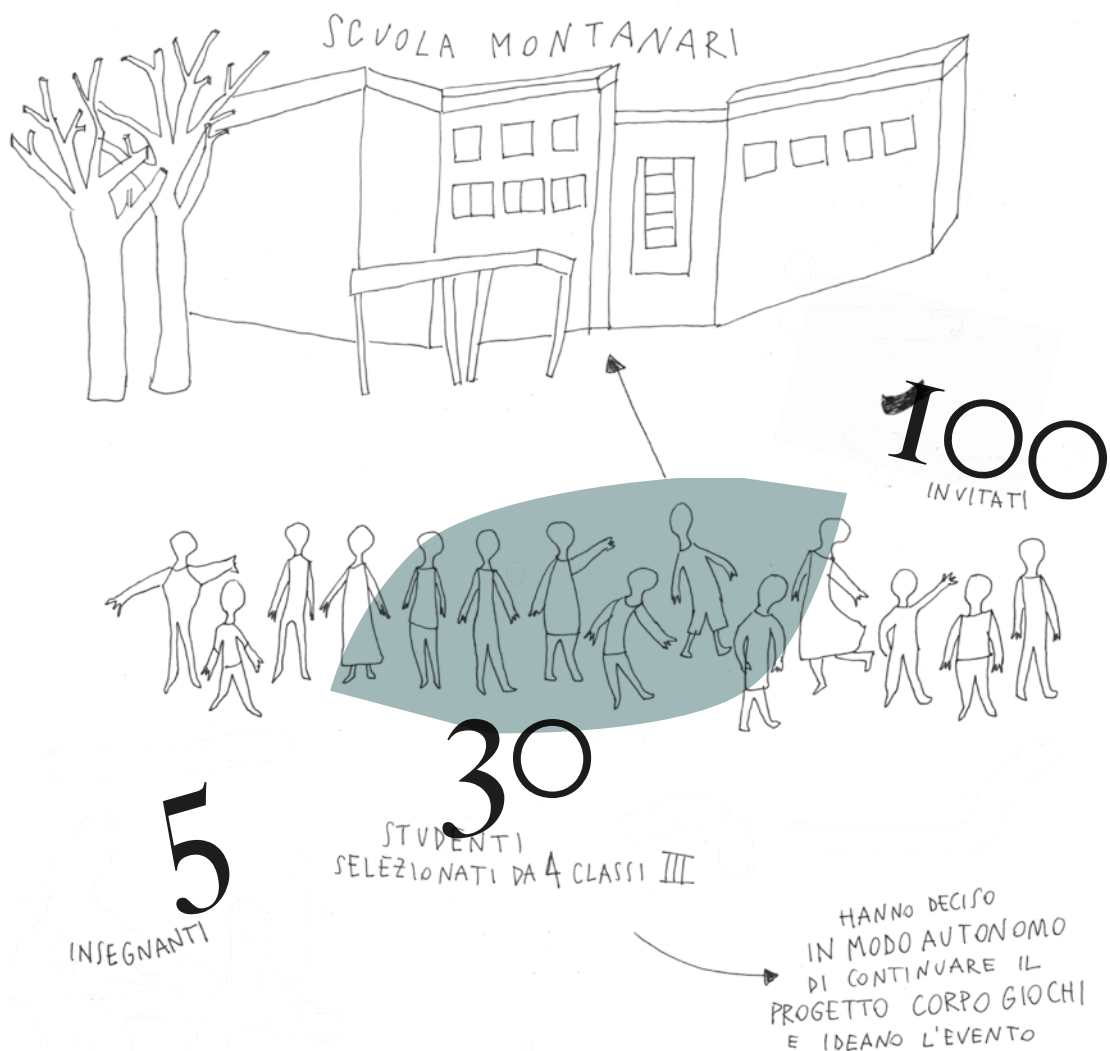
COMPITO IN PIAZZA // 22-23 settembre 2016//

Compito in Piazza coinvolge gli studenti delle scuole primarie e secondarie che durante l'anno scolastico precedente hanno realizzato i laboratori del progetto. E' una grande prova da superare, affrontando insieme al proprio gruppo le forti emozioni che scaturiscono dal mettersi in gioco durante l'esposizione allo sguardo e al giudizio dei cittadini/spettatori. Una vera e propria dimostrazione del lavoro svolto come fosse un'incursione di danza urbana, cioè di quella danza contemporanea che, uscendo dai teatri, si offre alla visione dei cittadini utilizzando gli spazi e le suggestioni della città.



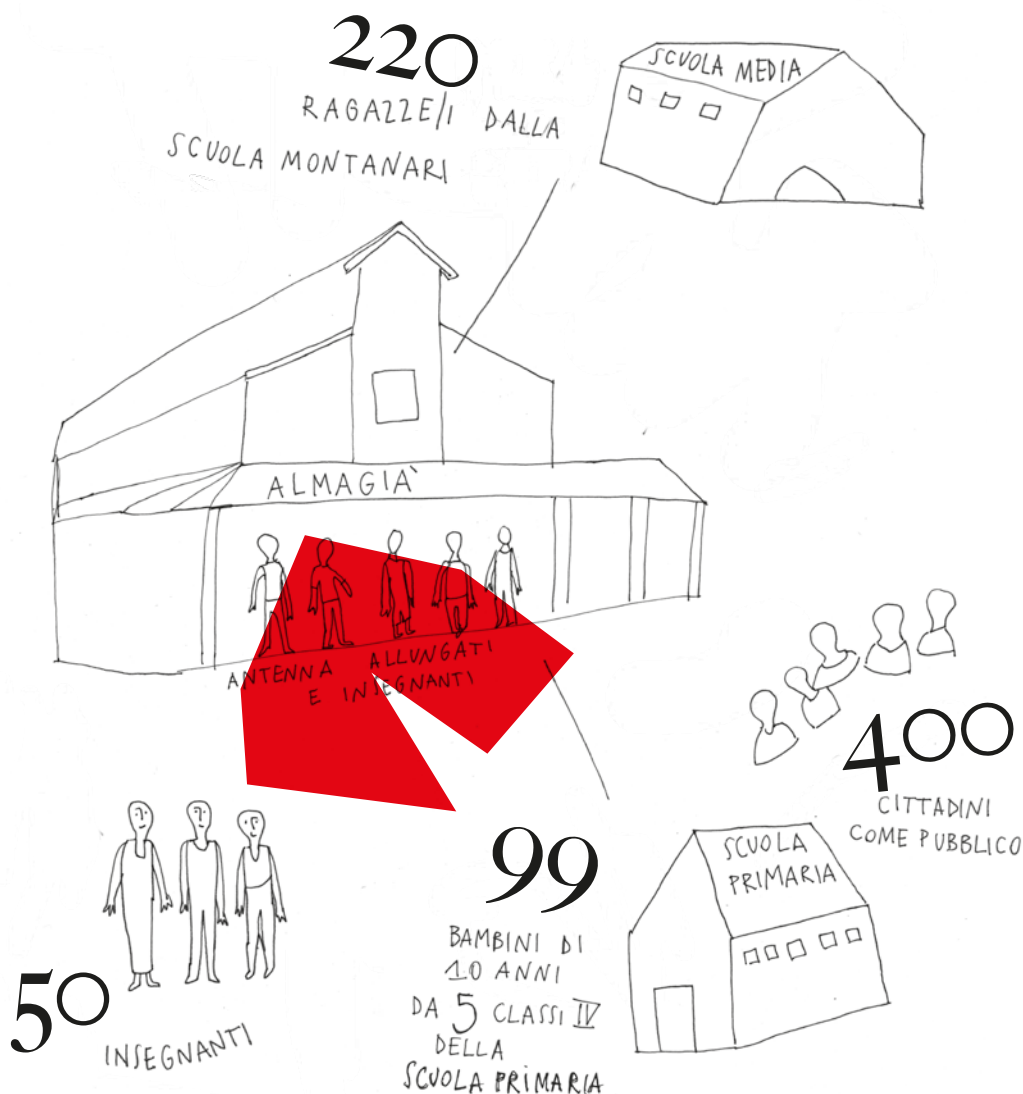
EVENTO ROSSO // 19 novembre 2016 //

Evento esito del laboratorio Rosso realizzato per gli studenti delle classi terze della Scuola secondaria di primo grado, in cui i ragazzi e le ragazze progettano un evento performativo celebrativo, commissionato dalla Scuola di appartenenza. Quest'anno il Rosso delle Terze Medie della Montanari è stato scelto per i festeggiamenti dei 50 anni della Scuola. Un gruppo di tredicenni è diventato il simbolo del ricordo, di una memoria non scontata, né bloccata nei riti delle celebrazioni ufficiali, una memoria necessaria che segna e fonda il passaggio dal presente al futuro, una memoria che è un processo faticoso ma inderogabile per i cittadini, come per gli adolescenti.



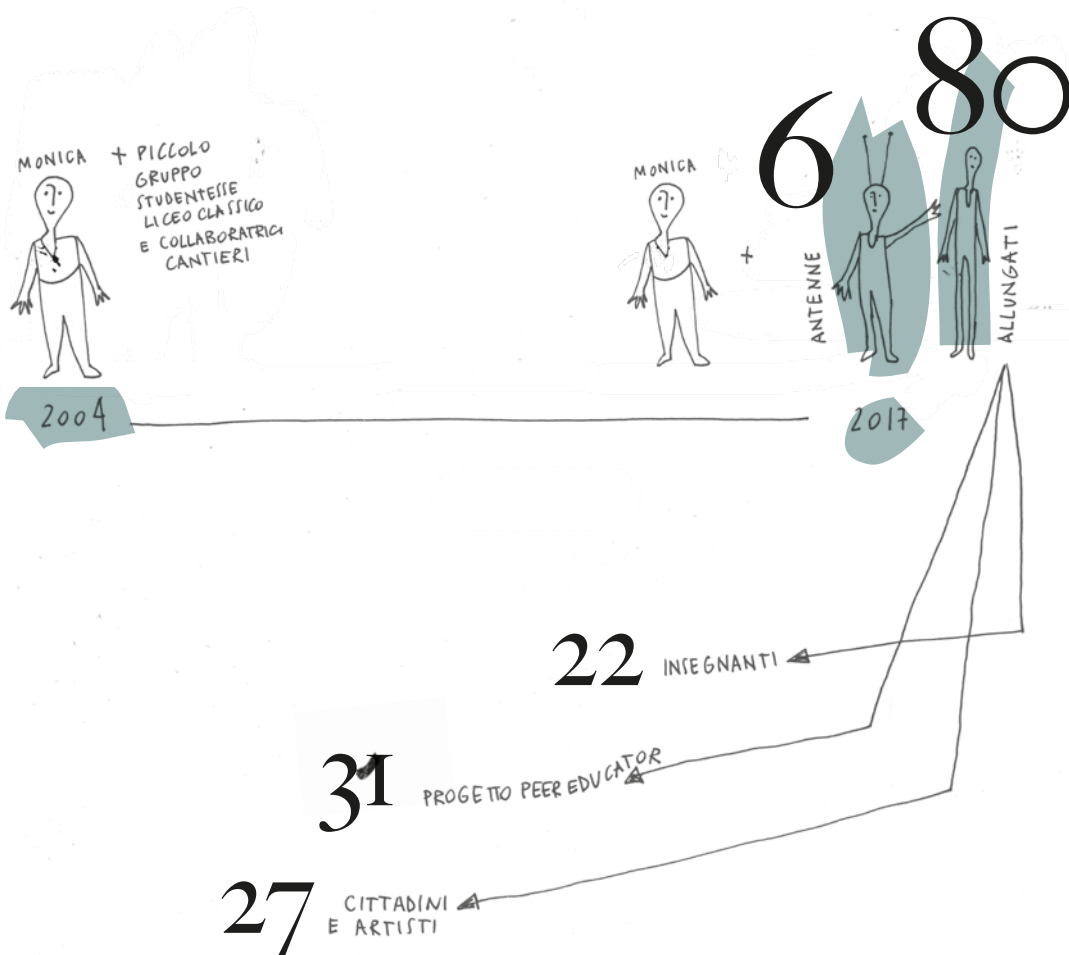
COMPITO ALL'ALMAGIÀ//25-26 MAGGIO 2017 //

E' un evento in uno spazio teatrale che si svolge a fine anno scolastico e presenta la performance finale delle classi quinte di Scuola Primaria e le dimostrazioni di lavoro e le performance delle classi prime e seconde delle Scuole secondarie di primo grado coinvolte nel progetto. Aperto alla cittadinanza viene realizzato come strumento per far incontrare la scuola e la comunità, grazie alla presenza attiva di bambine e bambini, ragazze e ragazzi nell'ottica della filosofia della cittadinanza attiva, della responsabilizzazione e della crescita personale.



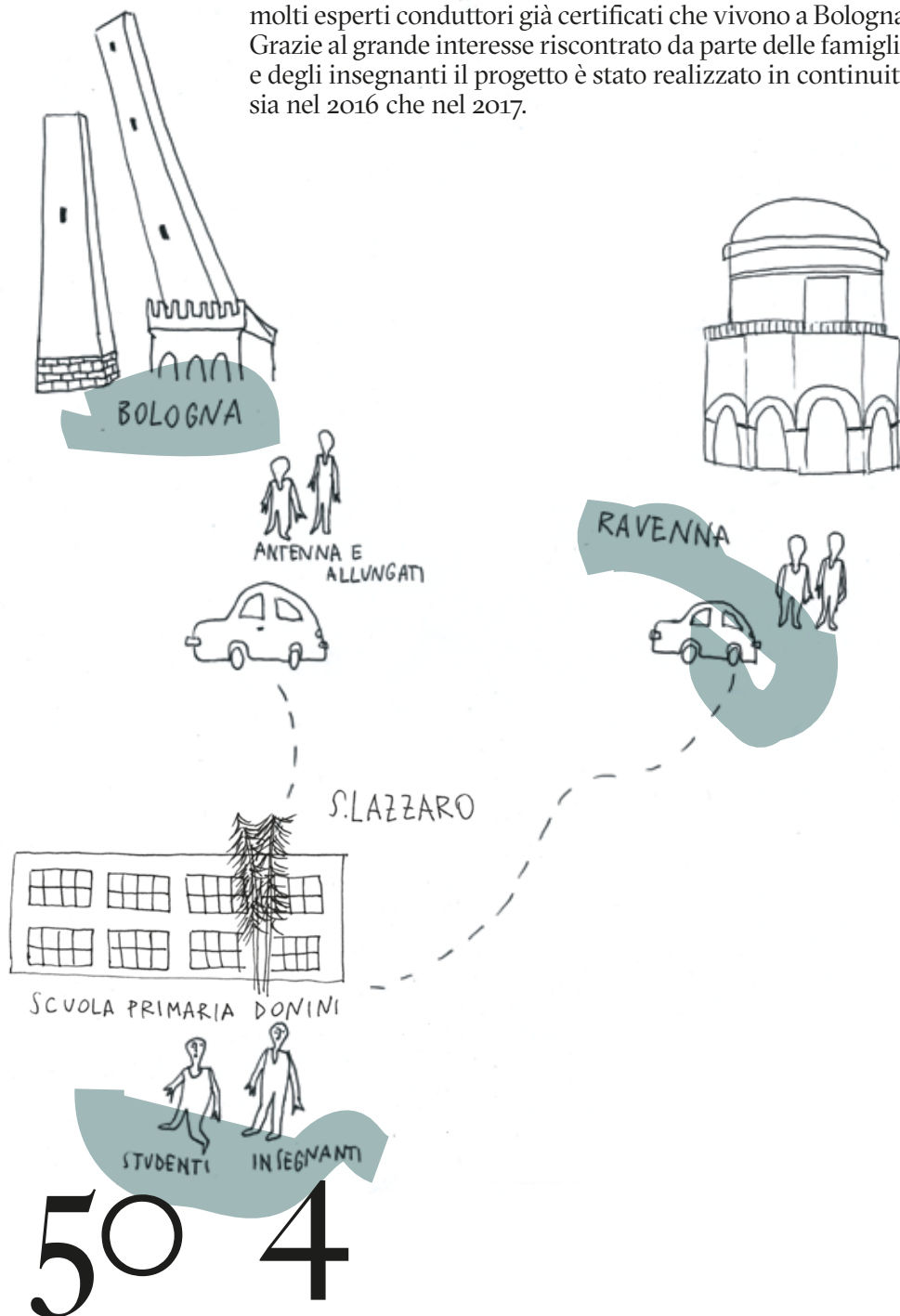
LA TRASFERIBILITÀ DEL METODO

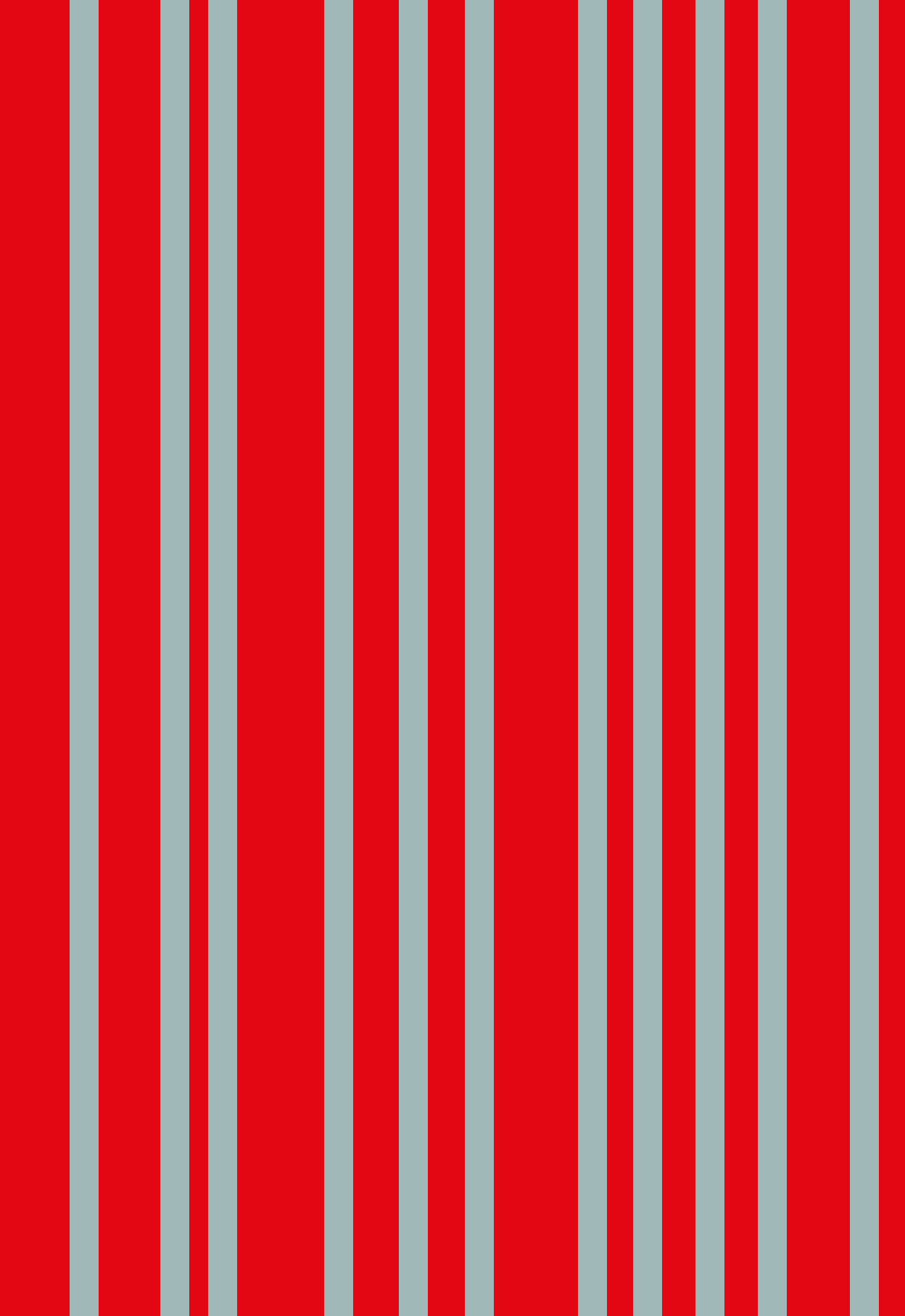
Nel primo anno di attivazione del metodo a Scuola (2004), il ruolo di Antenna è stato sperimentato dalla coreografa Monica Francia, e come Allungati, da un gruppo ristretto di studentesse del Liceo Classico e collaboratrici di Cantieri. Negli anni abbiamo avvicinato alla conduzione del progetto molti giovani e giovanissimi e dimostrato che è replicabile in altri contesti e nel tempo. Nel 2017 Cantieri ha formato e fatto intervenire 86 persone come conduttori (nei due ruoli Antenna e Allungato) negli incontri di gioco previsti nei 60 laboratori CorpoGiochi a Scuola. E' grazie a tutti loro, e alla loro passione che riusciamo a realizzare i laboratori ogni anno in moltissime classi e anche in Scuole lontane dal luogo di origine dell'attività principale che ha base a Ravenna.



LA TRASFERIBILITÀ DEL METODO/S.LAZZARO DI SAVENA(BO)

Dal 2015 è stato attivato il progetto a San Lazzaro di Savena (Bologna), che ha visto coinvolte due classi prime delle Scuole Primarie Donini (50 alunni e 4 docenti), con la conduzione di molti esperti conduttori già certificati che vivono a Bologna. Grazie al grande interesse riscontrato da parte delle famiglie e degli insegnanti il progetto è stato realizzato in continuità sia nel 2016 che nel 2017.







BAMBINI e RAGAZZI

Le pagine che seguono contengono frasi, pensieri, considerazioni e molto altro di bambine e bambini, ragazze e ragazzi che hanno partecipato al percorso. Sono un assaggio del punto di vista dei giovani e giovanissimi partecipanti senza la pretesa di spiegare il valore del progetto.

*

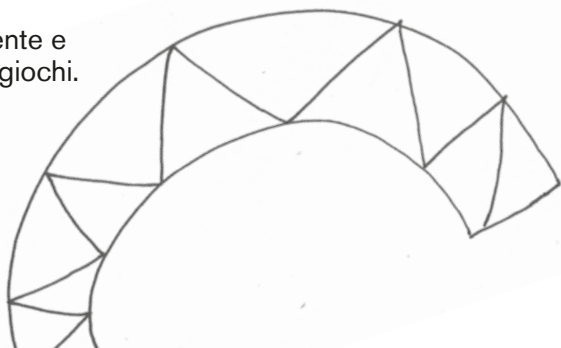
Cara Antenna, quando sono venuta la prima volta a corpogiochi per me era un sogno perchè era la prima volta che ero brava in vita mia poi dentro di me è come se battesse forte il cuore per lo sforzo dentro di me poi ho sospirato forte dentro di me e c'era un cuore che si fidava dentro di me e ce l'ho fatta ho continuato per me è stato bello perché il primo giorno il cuore mi batteva forte ci sto andando tutti i giorni con i miei compagni e i miei compagni e l'Allungata mi hanno detto che ce la posso fare e io ce l'ho fatta. Adesso che mi fido di loro mi piace molto.

*

Questo laboratorio è stato pieno zeppo di cose strane che neanche un saggio saprebbe dire, io proprio non me l'aspettavo.

*

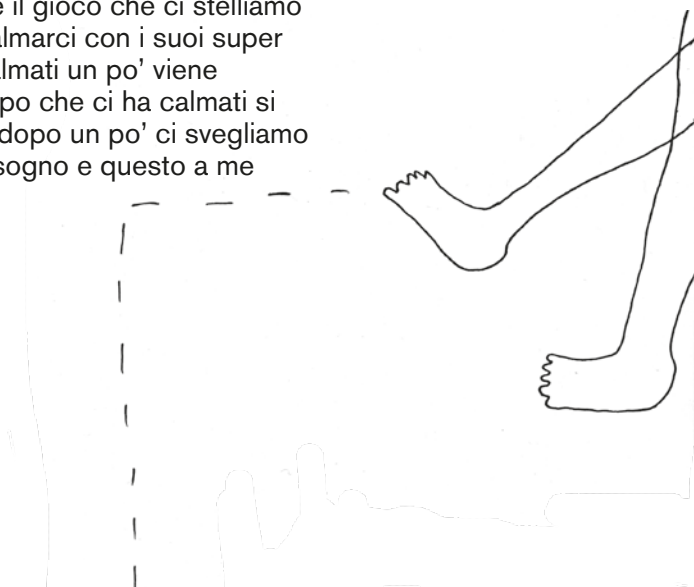
Corpogiochi è tipo uno sport felice divertente e amichevole ecco cosa ne penso di Corpogiochi.





*

Cara antenna e care allungate a me piace molto questa esperienza di fare corpo giochi perché mi piace molto lavorare con il corpo e mi piacciono i giochi che facciamo che quello che sto per dire è uno dei miei preferiti che è il gioco che ci stendiamo perché il centro viene a calmarci con i suoi super poteri e dopo che ci ha calmati un po' viene l'allungata a calmarci e dopo che ci ha calmati si mette a posto anche lei e dopo un po' ci svegliamo e poi parliamo del nostro sogno e questo a me piace.



*

Per me è davvero difficile cambiare pezzo
ma poi ho capito che la vita è così si cambia

*

Chi ha avuto l'idea di fare CorpoGiochi è magnifica,
è uno dei laboratori migliori del mondo per me,
anche se qualche volta, lo ammetto, mi vergogno
un po', ma mi piace anche musica, storia eccetera.



*

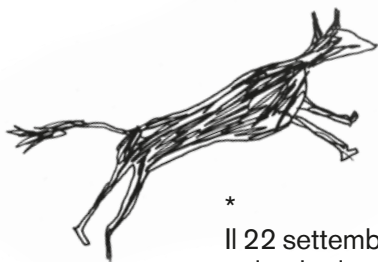
Ci hai organizzato giochi divertentissimi e in quel momento mi sono sentito un bambino grande. In dei giochi mi sentivo un po' vergognoso in altri giochi mi sentivo forte. Il mio gioco preferito è stato il cacciatore d'aria perchè mi mettevo alla prova con il mio gruppo e non ero da solo a fare questa prova, ma ero con il mio gruppo.

*

io vorrei diventare allungata perché:
voglio bene ai bambini piccoli, perché vorrei provare questo incarico, anche perché vorrei imparare ad ascoltare e per me mi farebbe molto bene al concentramento infatti ne ho anche bisogno

*

Le mie sensazioni di Corpogiochi sono:
il divertimento, felicità, allegria e amicizia.



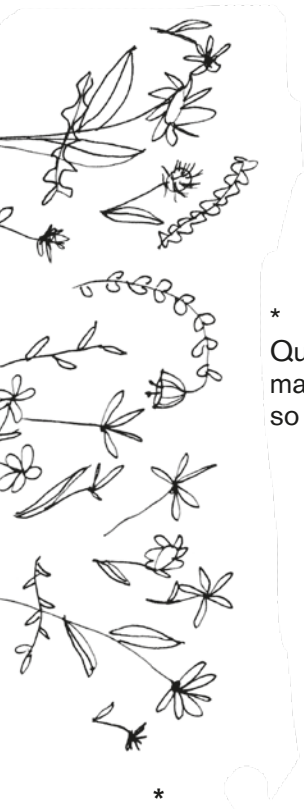
*

Il 22 settembre i miei compagni hanno fatto il compito in piazza, solo che io ero dall'oculista e non l'ho potuto fare. Io ho pensato che si stavano divertendo molto.



*

Ci fai fare dei giochi importanti per imparare
a giocare in gruppo e per stare insieme, e per
non dare fastidio e anche giocare ad occhi chiusi .



*

Questi incontri, ho l'impressione, che non li dimenticherò
mai, perchè sono stati diversi confronto agli altri anni, e non
so perchè ma mi sembra quasi magico quando giochiamo.

*

Cara Antenna, ti posso fare un pizzico
di domande secche?
Come riesci a percepire i segnali?
Come fai a essere così agile?
Come fai a inventarti dei giochi così belli?
Ti siamo piaciuti tutti questi giorni?
Il voto a uno a dieci?
Ti sono piaciuti i nostri doni (mele)?
O le cose che abbiamo costruito?
Ti bastano le domandine?
Te le posso togliere se non bastassero,
vabbè torniamo a noi.
Veramente ho avuto un po' di vergogna!
E tu l'hai avuta?
E poi mi piace quando supero le prove!

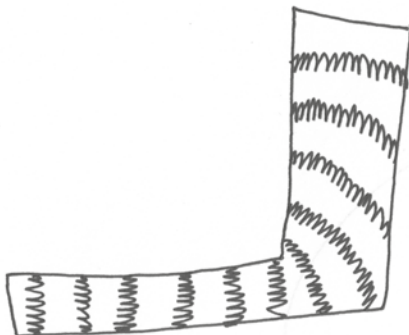


*

Nonostante sembri più qualcosa
di confusionario da fuori, da dentro posso dire che
tutto è molto più chiaro, okay?
CorpoGiochi è un puzzle e tu ne sei una tessera.
Sono seria, non è uno scherzo.
Con CorpoGiochi mi sono ritrovata in breve tempo
a dover imparare a controllare a perfezione il mio
corpo, per far sì che tutto andasse liscio nei nostri
“eventi”. CorpoGiochi, alla fine, mi ha insegnato
a #METTERMI ALLA PROVA, a controllarmi,
ad andare veloce quando dovevo
e a frenarmi quando ne avevo bisogno.

*

CorpoGiochi serve a superare la timidezza e la paura per
dare successivamente il meglio di noi stessi e superare
#LE PROVE che incontreremo lungo la strada.



*

CorpoGiochi per me è un'attività bruttissima
e senza senso.

foto di Giulia Papetti



*

Corpogiochi permette di riconoscere le proprie emozioni e anche quelle degli altri.

*

Ho capito di non dovermi far condizionare dal pensiero degli altri ma di accettarlo come critica costruttiva. Ho imparato a stare con gli altri e a rispettare il pensiero di tutti e non spaventarmi davanti alle cose nuove.

Sto imparando a capire quando è il momento di fermarmi e riflettere e quando è il momento di proseguire.

Siamo ancora piccoli alberelli ma con le radici ben piantate, così avremo il tempo di crescere forti e sani.

*

Da questa esperienza in positivo mi è rimasto che il disagio è una cosa difficile da dominare ma non impossibile.







foto di Giulia Papetti



*

Non sempre può andare liscio e spedito,
a volte bisogna anche rallentare perché c'è qualche
problema, poi fermarsi a riflettere su quello che accade,
per poi ripartire.

*

RABBIA⁽¹⁾

Sono arrabbiata,
ti guardo in un punto fisso.
Non chiedermi il perché.
Sono arrabbiata e cado,
cado come se fossi morta,
e la caduta mi tranquillizza,
mi rende potente.
Eppure sarò sempre nella rabbia.

*

Alla fine di questo progetto, anche
se all'inizio sembra tutto un po' matto,
ti senti come aver vinto una sfida.
Una sfida contro te stesso, quando ti ritrovi a dover
mantenere la rabbia⁽¹⁾ durante le prove, e una sfida
contro gli altri quando sei lì, davanti a tutti, ma riesci
ad andare avanti e a non scoppiare a ridere.
Caro CorpoGiochi, sappi che è stato bello.

⁽¹⁾ La prova della rabbia è una delle attività proposte durante i laboratori nelle scuole medie.

*

Questi incontri sono stati interessanti ed educativi perchè non sempre si ha la possibilità di mostrarsi per ciò che si è liberamente senza essere criticati o derisi.

*

Queste lezioni mi sono piaciute molto, sono state molto interessanti e molto d'aiuto, anche perchè mi hanno aiutata a conoscere più me stessa e a rapportarmi con i nuovi compagni; questa nuova esperienza mi ha emozionata e fatta riflettere sul mio corpo e sullo spazio intorno a me, inoltre mi ha fatto anche pensare al mio carattere e al mio modo di essere.
È stata un'attività davvero fantastica!



*

All'interno della palestra mi sentivo libera e protetta in quanto i compagni non potevano giudicarti o prenderti in giro. Era d'obbligo il rispetto reciproco.



*

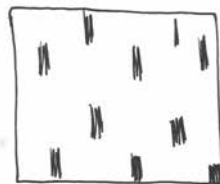
L'attività "Corpo Giochi" mi è parsa significativa e intensa poichè ha contribuito a focalizzare maggiore attenzione sulla mia figura umana, cioè sono riuscita ad apprendere nuovi lati della mia personalità di cui non ero a conoscenza.

*

Grazie a questa stranissima esperienza ho conosciuto un lato dei miei compagni che probabilmente non avrei mai visto. Ci siamo sforzati tutti di fare gli esercizi richiesti ma sicuramente in molti ci siamo sentiti a disagio e in imbarazzo.

*

Mi è piaciuto veramente tanto sapere che ti puoi comportare normalmente con persone ancora sconosciute o comunque solo conoscenti, è stato fantastico. Riuscire a mettere ragazzi timidi come me a proprio agio in situazioni di questo tipo è una cosa veramente difficile. Spero di rifare questi incontri veramente emozionanti e utili perchè mi hanno aiutato a mettermi in gioco e a sentirmi più forte.





*

La mia prima impressione non è stata positiva perchè mi sembrava di fare cose prive di significato, che non avevo mai fatto prima; mi sentivo strana, non a mio agio, timorosa del giudizio degli altri nel muovermi davanti a tutti i miei compagni di classe. Nel secondo incontro al ripetuto richiamo "non commentate" mi ha fatto riflettere e capire l'importanza del significato di quelle due parole: troppo spesso nella vita di tutti i giorni commentiamo e criticiamo gli altri per i loro usi, abitudini, che non corrispondono a quelli comuni. Da quel momento la mia partecipazione a questa attività è cambiata: sono riuscita a vincere le mie emozioni e ad essere attivamente interessata ad ogni gioco. [...]

Consiglio a chiunque questa attività: alle persone vivaci per rilassarsi e a quelle timide da prendere come un'occasione per gestire le proprie emozioni.



NON
COMMENTATE
=
PROVARE

*

Durante corpo giochi ho imparato che mi devo vestire più comodo possibile.

Ad esempio l'ultimo giorno di questa attività ho patito molto freddo e i vestiti che indossavo non servivano a niente perchè non praticavamo sport.





TESTIMONIANZE. BAMBINI E RAGAZZI





GENITORI

Le pagine che seguono contengono estratti di testimonianze scritte da alcuni genitori che hanno partecipato al percorso a scuola.

*

Entusiasmante il gioco di squadra nel costruire il proprio cerchio, la propria casa (i propri affetti), lavorare insieme per lo stesso obiettivo, ma nello stesso tempo con la propria individualità.

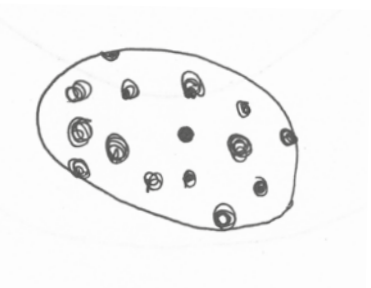
*

Nel lavoro di gruppo esce spontaneo l'incoraggiamento dell'altro per il raggiungimento della meta comune.

*

Da genitore ho imparato a chiedere il permesso a mia figlia di toccarla o di darle un bacio, gesti che spesso si danno per scontati ma che ritengo di unione e di dimostrazione d'affetto e chiedendone il permesso assumono anche un'ulteriore forma di rispetto nei loro confronti. Questo laboratorio ha insegnato ai bambini ad avere rispetto tra di loro tenendo conto delle loro sensazioni e stati d'animo.

Gli ha insegnato la collaborazione e il lavorare insieme per costruire qualcosa; li ha resi consapevoli degli spazi emozionali che ognuno di loro ha.



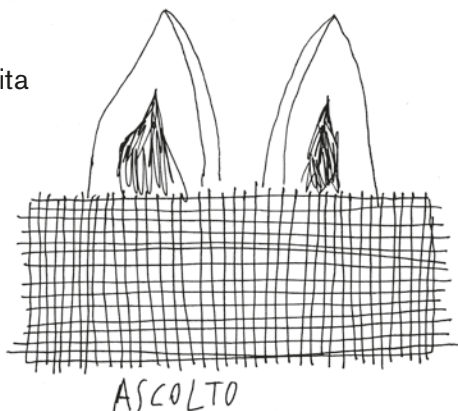
*

Alcune regole mi hanno colpito particolarmente:
fatti i fatti tuoi,
il rispetto degli altri,
non commentare.



*

CorpoGiochi per me è stato:
un gioco con il corpo molto divertente
un altro modo di tornare bambini
l'emozione di scoprirsi bambini
la scoperta del corpo come elemento
di misura e costruzione dello spazio
il piacere del lavoro collettivo
la fatica del lavoro collettivo
il piacere dell'ascolto
la fatica dell'ascolto
la condivisione come elemento di crescita
l'emozione trattenuta a fatica.
l'allegria dei movimenti.



*

Saper dire davanti agli altri cosa non mi piace.

*

Considero l'esperienza del corpoGiochi molto utile ai fini della relazione di gruppo, con particolare riferimento al rispetto degli spazi.

*

I bambini erano sicuramente più autonomi e padroni del proprio territorio. Hanno saputo gestire e risolvere i piccoli contrasti al nascere e hanno guidato noi genitori con estrema sicurezza e padronanza.

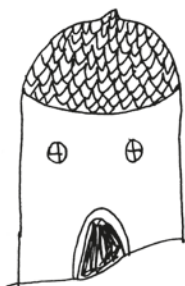


*

È bello giocare con loro e seguirli, padroni delle regole.
È interessante vedere come, all'interno del gruppo, siano autonomi nell'organizzarsi e integrarsi. È importante che riescano a stare insieme con la conoscenza e il rispetto di se stessi e dei propri spazi imparando a comunicarlo anche agli altri; è altrettanto importante che sappiano ascoltare, che sappiano riconoscere e non invadere gli spazi altrui.

*

Ogni persona ha la sua identità, il suo spazio vitale e deve percorrere una strada al suo ritmo ideale cercando di incontrarsi, non di scontrarsi, con gli altri. Ho visto molta emozione nei vostri occhi durante tutta l'esperienza e anche nei tuoi, che cercavano in tutti i modi di evitare i miei, come per dirmi – babbo, hai visto, sono grande e indipendente, riesco benissimo da solo.
Ma sono comunque contento che tu sia qui a sostenermi – ed io comunque aggiungo – ne sono sicuro e sono molto orgoglioso di te.



*

Regole semplici e ridotte al minimo: sarebbe bello riuscire a farle rispettare in un contesto diverso!

*

Mi sono sentita utile agli altri.









INSEGNANTI

Le pagine che seguono contengono estratti di testimonianze scritte dagli insegnanti che hanno partecipato al percorso con le loro classi nel tempo scolastico. Per facilitarne la lettura, questi estratti sono raggruppati tramite parole chiave.

Rappresenta sicuramente una delle attività più originali e potenti che sono state presentate nel mondo della scuola. L'idea di unire corpo, mente e affettività e poterli raccordare in un percorso didattico con molteplici agganci disciplinari è il cuore del progetto e il suo punto di forza.

Di CorpoGiochi a Scuola mi ha colpito la metodologia "democratica" utilizzata nei laboratori, dove adulti, bambini e bambine si relazionano tra loro alla pari, e dove tutti i partecipanti, allo stesso tempo, lavorano su sé stessi e sono strumento di conoscenza ed esplorazione per gli altri.

Mi ha colpito l'equilibrio tra il linguaggio verbale e non-verbale per comunicare e interagire e per esprimere l'appartenenza a un gruppo, a un insieme di relazioni, a un sistema di regole.

Ci si trova a dover gestire un sistema di relazioni sempre più ampio e interconnesso che permette di agire e sperimentare in un contesto cooperativo.

Partecipare a questa esperienza mi ha reso più consapevole dell'importanza e della validità di un approccio globale che tiene unite la mente e il corpo, il pensiero e l'azione, che tiene conto dei vari aspetti cognitivi, affettivi, corporei, sociali dei bambini e delle bambine.

Nell'esperienza di CorpoGiochi a Scuola ci ha colpito la forte responsabilità che viene data ai bambini durante il gioco: l'autonomia della scelta di ruoli o compiti durante l'attività o la risoluzione di un conflitto emerso senza la mediazione dell'adulto.

Mi hanno colpito l'idea, i valori e i messaggi che fanno da sfondo al progetto, l'impegno per realizzarlo e l'apertura a sperimentarsi ogni anno con persone nuove.

Ritengo che partecipare a CorpoGiochi a Scuola



significchi accogliere, dentro di noi e nella nostra quotidianità a scuola, un metodo, una pratica educativa. Mi sento parte di un sistema di relazioni e dinamiche che concorrono alla crescita sana dei bambini in un'ottica di libertà e rispetto.

Penso che il progetto, oltre a sostenere i bambini nel loro percorso di crescita, sia utile anche per comprendere l'importanza della dimensione di gruppo nella vita di ciascuno.

Il dato che maggiormente ci ha colpito è stato l'equilibrio tra obiettivi, mezzi adottati per raggiungerli, elementi innovativi e recupero di prassi consolidate.

Il percorso intrapreso permette di corrispondere al compito più alto dell'educazione, letteralmente "condurre fuori", quindi liberare, far venire alla luce qualcosa che è nascosto.

In un clima di accelerazione del mondo e dei suoi ritmi sempre più frenetici e vorticosi CorpoGiochi a Scuola ha basato la sua metodologia sulla lentezza.

Mi ha colpito il tempo lento, che si mette a disposizione dei ritmi infantili: attendere la loro risposta, concedere loro il tempo necessario per raggiungere un accordo, aspettare con calma il silenzio prima di procedere con il gioco, senza farsi prendere dall'impazienza del "dover fare" di noi adulti.

CorpoGiochi a Scuola ha saputo creare uno spazio – tempo nel rispetto delle esigenze di tutti; è significativo come i bambini con bisogni speciali siano riusciti a vivere l'esperienza con serenità e grande impegno, grazie anche alla forza del gruppo.



La ripetizione, la condivisione e l'accezione positiva data e vissuta delle regole ha permesso ai bambini di prendere coscienza dei propri gesti e delle loro conseguenze.

Le regole condivise all'inizio del percorso non sono divieti, ma opportunità; nel senso che danno la possibilità di riflettere sui confini tra le persone, sul bisogno di essere ascoltati, compresi, sul bisogno di sentire cosa gli altri hanno da esprimere.

Come in tutti i giochi, anche i più fantasiosi e bizzarri, ci vuole serietà e rispetto delle regole.

Queste regole rispondono al bisogno del bambino di avere dei confini chiari e concreti per relazionarsi e per giocare con gli altri. E' il rispetto delle regole che crea lo spazio protetto nel quale tutti possono mettersi in gioco e fare esperienza diretta delle emozioni che la vicinanza genera.



Nei primi incontri non è stato facile per me evitare di intervenire nei momenti di disattenzione, di confusione e di scontro fra i bambini, ma poi ho goduto di queste opportunità, scrollandomi per un po' dalle spalle la responsabilità quotidiana di convincere al rispetto delle regole i nostri piccoli. Mi sono così ritrovata a sollecitare i miei compagni di squadra con una motivazione diversa da quella di insegnante, ma uguale a quella di giocatrice, quindi con maggiore entusiasmo e vigore!

La struttura, la metodologia, le direzioni di senso che animano CorpoGiochi a Scuola mi trasmettono una grande sicurezza: credo molto in questa pratica, mi sento contenuta nella mia "ansia" di non essere efficace, di non essere coerente.

Uscire dai nostri ruoli, porta uno straniamento, una sorta di sospensione del giudizio, che ci permette di avere una visione più ampia e creativa delle relazioni che abitiamo.

È un "allenamento" che aiuta e sostiene anche noi insegnanti, ci dà nuovi strumenti per gestire meglio certe dinamiche, rispettando i bambini e il loro essere.

Il cambiamento più grande senz'altro è stato in me e nelle mie azioni educative.

Come insegnante ho ricevuto la serenità di essermi trovata a sperimentare una nuova e concreta situazione di "appoggio" nel mio lavoro, una costruttiva e creativa possibilità di crescita responsabile dei ragazzi. Fiducia è la parola che mi ha trasmesso questa attività e che, anche gli alunni, hanno fatto propria.

Questo progetto ha ottenuto un'alta considerazione



da parte dei docenti visto anche il repentino cambiamento di intere classi quando si trovano a partecipare alle singole lezioni, riuscendo ad allenare ascolto e attenzione nel rispetto di semplici regole di convivenza all'interno del gruppo.

Tutti i docenti dovrebbero frequentare un corso di CorpoGiochi a Scuola e stilare una specie di guida comune a tutti.

Ciò che mi ha colpito maggiormente di CorpoGiochi a Scuola è il rispetto dell'infanzia che porta in Sé. Bambino come persona piccola, compatta, che ha tutto ciò che gli serve, che non è la parte di qualcuno più grande, che non ha nulla a che fare con una persona in miniatura. I bambini e le bambine partecipano attivamente, con impegno, fatica e soddisfazione al loro percorso di crescita e conquista dell'autonomia e delle competenze.

Una nuova ed affidabile possibilità di crescita personale per gli alunni: ognuno di loro si è sentito motivato alla costruzione consapevole di un miglioramento delle dinamiche del gruppo classe e ad un più emotivo e sensibile desiderio di essere agenti di un costruttivo cambiamento. Gli alunni sono divenuti più disponibili al confronto con i compagni, hanno lavorato sul contenimento della loro aggressività cercando di rielaborarla in modo positivo e corretto, applicando le regole previste e la raggiunta consapevolezza del rispetto altrui.

In questa attività l'alunna diversamente abile appartenente al gruppo classe ha mostrato una capacità davvero inusuale di seguire tutto ciò che veniva proposto, in particolare in termini di durata. Dopo cinque anni di progetto svolto, gli alunni possiedono gli strumenti per guardarsi dentro e per capire meglio sé stessi e gli altri.



L'ascolto è una delle esperienze più significative, direi fondamentali, della didattica di CorpoGiochi a Scuola e rappresenta la premessa di quell'empatia necessaria per fare dell'insegnamento una relazione d'aiuto.

La necessità di avere l'attenzione dei bambini si pone come esigenza pregnante durante le attività. La verbalizzazione della richiesta "ho un messaggio" e l'esigenza di avere tutti i corpi dei bambini come illuminatori rivolti verso l'insegnante affinché il messaggio sia trasmesso chiaramente, si è rivelata una metafora molto efficace che ha cambiato il nostro modo di comunicare con i bambini. Ha contribuito a sviluppare nei bambini strategie di ascolto attivo, coinvolgendoli costantemente.



In CorpoGiochi a Scuola ogni bambino comprende di essere speciale, particolare e unico, ma non può prescindere dalla sua appartenenza ad un gruppo, con cui condivide soddisfazioni e insuccessi.

Il concetto di “squadra” è inteso come un insieme di persone che è pronto a collaborare per realizzare un lavoro o raggiungere un obiettivo. A prescindere dai ruoli diversi dei vari partecipanti, è sempre emerso l'impegno nel cooperare, contribuendo a creare un clima di fiducia tra i membri dei team.









ANTENNE e ALLUNGATI

Le pagine che seguono contengono estratti di testimonianze scritte da Allungati e Antenne che hanno partecipato come conduttori al percorso a scuola



Iniziando questo percorso nel momento difficile dell'adolescenza¹⁾ mi ha permesso di sviluppare consapevolezza verso me stessa e verso gli altri, gradualmente e in maniera più incisiva. Ho imparato ad ascoltare in maniera più attenta, rispettare le idee degli altri, discutere senza litigare, a chiedere se non so, di lasciarmi scorrere addosso i giudizi, senza rimuginare troppo. Ho imparato a vedere in modo diverso la società, le istituzioni, le convenzioni sociali, ha essere curiosa e cercare di essere il meno possibile superficiale, ho imparato che se voglio un cambiamento devo partire da me. CorpoGiochi mi ha insegnato a vivere più nel presente, apprezzandolo la lentezza e rinunciando, a volte, alla velocità e all'ansia di dover fare dopo/nel futuro.

¹⁾ Il percorso di formazione per diventare conduttori di laboratorio del metodo CorapoGiochi viene proposto agli studenti delle Scuole Superiori, con un momento di formazione specifico e successivamente una prova sul campo, nelle classi di scuola primaria in occasione dei laboratori CorpoGiochi, ottenendone un credito formativo.

Il mio punto di vista è completamente cambiato: la mia consapevolezza è cambiata e ho imparato di più a soffermarmi sulle piccole emozioni che caratterizzano la nostra vita. CorpoGiochi insegna ad ascoltare e a "stare" nelle proprie sensazioni rendendole completamente proprie. Questo progetto, che ho iniziato nel primo anno di liceo*, mi ha guidata lungo un percorso di crescita tanto a livello emotivo quanto a livello relazionale.

Ammetto che non è qualcosa di facile, io per prima ho difficoltà con l'ascolto, impiego molte energie nel rimanere concentrata e alcune prove sono davvero ardue. Ma è proprio questo aspetto che ci porta a spingerci oltre ai nostri limiti capendo che non bisogna mai commentare prima di avere provato!

Non te ne accorgi ma è come un flusso che ti accompagna a liberarti degli schemi o tabù inviolabili della società attuale. Il corpo, elemento naturale dell'essere umano è ancora considerato "merce" utilizzabile a volte sì e a volte no, in determinati momenti e contesti. Per il resto deve essere dimenticato. Ho notato nei bambini la naturalezza di poter sentire di aver un corpo e un'anima e poter essere liberi.

Negli anni in cui ho giocato a CorpoGiochi come "allungata" ho ammorbidito gli schemi mentali e abbassato la guardia sulla necessità di tenere sottocontrollo tutto quello che accadeva intorno a me.

Già dalla prima esperienza di conduzione dei laboratori come Antenna ho dovuto superare quelle che ho chiamato "prove



di abbandono": abbandono all'imprevisto, all'intuizione, al sentire del corpo captando le frequenze di ciò che ci circonda.

Quando ho iniziato il mio percorso CorpoGiochi non ero ben consapevole del mio 'essere corpo', certo sapevo di averne uno, utile per le pratiche quotidiane e per i vari automatismi necessari alla vita, ma il mio mettermi in discussione non aveva mai preso in considerazione che anche il mio corpo, il mio essere corpo potesse mettersi in gioco.

Quella casa costruita da corpi in movimento che non si conoscono, in relazione tra loro nel rispetto delle regole, in uno spazio specifico, era una forma di incontro insolita. Si trattava di uscire dalla mia scena quotidiana, con il mio corpo Allungato a forma di compasso umano, insieme ai compatti.

Raccolgo continuo nutrimento dalle reazioni dei gruppi di bambini che conduco come Antenna di CorpoGiochi. Che sia dal loro stare, dal non stare, dall'ascolto, dal non ascolto, dal coinvolgimento, dall'opposizione o dall'apatia. La loro reazione ha sempre qualcosa a che fare con me. Da sempre ho pensato che quello che alimenta questo metodo e di conseguenza i laboratori (sia a scuola che fuori) sia l'idea di una micro società ideale. Anche un po' utopica, ma pur sempre ideale.

Dall'inizio ad ora i cambiamenti avvenuti su me stessa sono stati innumerevoli, difficili da elencare tutti. Più che cambiamenti forse quello che CorpoGiochi ha fatto e continua a fare ad ogni singolo incontro è alimentare la consapevolezza del mio stare e del mio essere. Senza dubbio mi ha aiutato ad aumentare la mia consapevolezza fisica (la postura, la posizione rispetto allo spazio, l'uso della voce, le espressioni del viso), la consapevolezza emotiva (l'imbarazzo, la paura, l'emotività eccessiva, l'ansia, l'insicurezza e la sicurezza, la fermezza), ma anche quella che definirei una consapevolezza relazionale e di conseguenza sociale.

Un altro grande insegnamento di CorpoGiochi, soprattutto a scuola: permettersi l'errore, ammetterlo e infine perdonarselo. Corpo Giochi per me è "rivoluzione": costruire uno spazio di gioco in cui le parole tornino ad avere valore, peso, importanza e significato è un lavoro di ricostruzione durissimo e al quale non ci si dovrebbe sottrarre mai (soprattutto in un ambito di formazione



come la scuola). Farlo passando attraverso l'esperienza del corpo trasforma l'esperienza in qualcosa di completo, autentico e per ciascuno diverso.

Il fatto di costruire un terreno di gioco protetto da dinamiche automatiche, logore e talvolta di prevaricazione è, di nuovo, un aspetto rivoluzionario. Una volta che le basi di questo spazio “speciale” vengono gettate, comprese e accettate da tutti i partecipanti al gioco, il cambiamento è immediatamente riconoscibile. Il gruppo non è più qualcosa da cui doversi difendere o in cui cercare di scomparire, ma un'occasione di gioco, relazione, valorizzazione delle proprie capacità e scoperta di quelle degli altri.

Restituire ai Compatti lo spazio della valutazione personale e togliermi dall'insopportabile ruolo “dell'adulto che sa” è un grande sollievo.

Per quanto mi riguarda la trasformazione più grande che è stata anche la più faticosa come Antenna è stata riuscire a fidarmi dei messaggi che ricevo durante il Gioco. Il metodo CorpoGiochi è fortemente strutturato. Questa caratteristica, deve coesistere in un modo che definirei “magico” (altrimenti il metodo non funziona), con la capacità dell'Antenna nel “Lì e Ora di prendere un messaggio”. Un messaggio arriva davvero e fidarsi di questa intuizione è parte del compito dell'Antenna. È come se, alla velocità della luce, processasse contemporaneamente con tutto il suo corpo, la mente lucida, e il cuore aperto tutto quello che sa del metodo calandolo nel lì e ora del contesto e lo traducesse nella proposta di gioco successiva, o nella prova da superare o in una domanda da rivolgere ai compatti o chissà..

Penso che CorpoGiochi sia una grande risorsa che fa sentire le persone che vi partecipano più consapevoli e in un certo senso più forti, capaci di vivere la comunità e il diverso, non come una minaccia, ma come una risorsa.

Il fatto che sia un'attività che entra nella scuola pubblica e sia in qualche modo curricolare, porta il valore aggiunto dell'atto politico e sociale, per tutti. Il progetto è molto complesso e articolato ma da un punto di vista pedagogico si inserisce esattamente nei macro obiettivi formativi che la scuola prevede. Lo fa in maniera pratica e concreta. Dalla teoria alla pratica, e ti accorgi che si può. Esiste, è semplice



e rivoluzionario. Capovolge la piramide del sistema.

Tutti gli addetti ai lavori (o quasi) Insegnati ed educatori sanno, conoscono, hanno studiato le principali teorie pedagogiche dai primi del'900 ad oggi, ma pochissimi riescono a metterle in pratica. CorpoGiochi lo fa. Tocca mettersi in gioco in prima persona, sennò la relazione proficua non si crea e il gioco non procede, è concreto non teorico. Se non sei presente a te stesso in tutta la tua globalità non funziona. Tocca scardinare gli schemi, metterci la faccia, il corpo, a disposizione dei compatti, ma in ogni caso ci devi essere. Corpo fisico ed emotivo. Mica facile. Ecco perché è una rivoluzione. Saper essere, saper stare, con il corpo fermo, immobile, lento, veloce, permette di entrare in contatto con le emozioni ed iniziare a nominarle e gestirle. Il contrario di ciò che normalmente si fa. Siamo talmente lontani dal sentire profondo che alla domanda "ti da fastidio se..? Ti imbarazzi quando..?" Difficilmente si riesce a rispondere in modo sincero. Siamo sovrastrutturati e corazzati ma se l'esperienza la vivi prima con il corpo, ciò avviene, per allungati e compatti, insieme.

CorpoGiochi è spietato. Non puoi fingere, arrivi direttamente al nocciolo della questione. L'allenamento lo si fa per se stessi, non per i bambini. Si parte da se stessi. Capire che non c'è nulla di giusto o sbagliato in senso lato, ma c'è la cosa giusta da fare in quel preciso momento.

Attraverso i vari incontri di CorpoGiochi i bambini riescono ad attivare le risorse per comprendere le loro emozioni, riuscire a verbalizzarle ed accoglierle senza bisogno di doverle coprire come spesso accade a scuola, in famiglia e nella società.

Potrei fare mille esempi di bambini che non riescono a stare, a sentire, a contattare il proprio corpo o quello degli altri, e dopo qualche incontro sono in grado perfettamente di dare una restituzione di quello che hanno provato.

Quando scoprono che è esattamente così, che siamo lì per noi stessi, e che le emozioni che vivono allungati, antenne e compatti sono le stesse e semplicemente c'è stato più tempo per poterle riconoscere e gestire, perché siamo nati prima, ecco che si illuminano, si apre un varco nel loro cervello, comprendono che ci stiamo allenando insieme per stare bene per conoscerci e riconoscerci nell'altro, ecco che il cambiamento è avvenuto. Se ciò accade si può trasferire nella classe, grazie all'aiuto dell'insegnante, in famiglia grazie ai compatti e ai genitori, e nella vita di tutti grazie a tutte le Antenne e tutti gli allungati che ogni giorno si allenano per essere i testimoni attivi di questa rivoluzione.







GLI ARTISTI

* CorpoGiochiXL, è un'azione del Network Anticorpi XL, coordinata dall'associazione Cantieri per il triennio 2015-2017, e nasce col desiderio di formare giovani artisti attraverso il confronto con bambini, ragazzi e le loro famiglie. L'obiettivo è offrire agli artisti coinvolti gli strumenti per acquisire competenze personali e artistiche utili allo sviluppo del proprio lavoro autoriale grazie al confronto con un pubblico eterogeneo. Ma non solo. L'azione vuole ampliare la rete di artisti, territori e cittadini coinvolti nel percorso, creando nuove collaborazioni e processi di partecipazione sociale e culturale.

Le pagine che seguono contengono le testimonianze scritte da due dei 35 giovani danzautori che hanno partecipato al percorso grazie all'azione CorpoGiochi XL* dal 2015.

Lavora per la Compagnia Abbondanza/Bertoni, la Piccionaia-Centro di Produzione teatrale. Come coreografa crea "Arkar", presentato in alcune città del Veneto tra cui Mogliano V.to per il festival "A piede libero" e Valdagno(VI) come incursione nelle scuole e in luoghi pubblici della città, e "Da dove guardi il mondo?" vincitore del Premio Scenari Infanzia 2017. Collabora con Renato Perina allo spettacolo "Solo l'amar conta" con i detenuti della Casa Circondariale di Montorio(VR). Integra nella sua ricerca artistica la pratica del Metodo Feldenkrais.



Sono molto felice di aver incontrato e di essermi immersa quei due giorni nel mondo di CorpoGiochi. Mi ha fatto sentire parte di un gruppo, di una comunità che collabora unita nella costruzione accurata della propria città e allo stesso tempo ben salda all'interno della mia "casa", dei miei confini. Mi ha fatto ricordare la differenza tra la determinazione di uno sguardo che sceglie un punto preciso dello spazio verso cui si rivolge e l'armoniosità dello sguardo rotondo che accoglie tutto ciò che lo circonda. Ho apprezzato il rigore e la serietà richieste per poter stare all'interno del gioco, ma anche la sua gioiosa creatività. Potente e poetica è stata per me la figura dell'antenna, in particolar modo per il suo bisogno di sintonizzarsi per poter ricevere i messaggi più adatti alle persone che ha di fronte. Il momento dell'assaggio⁽⁴⁾ del mio lavoro di danz'autrice è stato molto prezioso. Mi ha fatto riscoprire l'importanza del trovarsi in uno spazio di prossimità ed intimità (non solo in senso fisico-spaziale) con il pubblico. Ed anche quella di avere di fronte a sé un pubblico "non addetto ai lavori" che vive ed in seguito parla di ciò che ha visto con una curiosità e genuinità che mi hanno emozionato.

**GRAZIE PER QUESTA ESPERIENZA
CORPOGIOCOSA!**



⁽⁴⁾ Assaggi di Danza d'Autore In chiusura del laboratorio CorpoGiochi OFF (un unico incontro di gioco breve e intenso, per bambini e adulti - dai 5 ai 99 anni), ai danzatori viene richiesto di mostrare un assaggio della propria danza. Gli artisti hanno così un ritorno critico immediato, mentre i bambini sono stimolati ad intuire che è possibile sperimentare un linguaggio corporeo ricco ed articolato che può permettere grandi possibilità espressive.

Si occupa di ricerca corporea, declinata in azioni e dispositivi che spaziano dalla coreografia alla performance, dall'installazione all'ideazione grafico-visiva. Nel suo lavoro, il corpo diviene il centro irradiante di un discorso artistico in relazione alla natura organica e inorganica del tempo, dello spazio, della luce, del suono: un intreccio che si sostanzia in una sensibilità scenica votata all'esplorazione del movimento come panorama ibrido di saperi.



Perchè intraprendere questo percorso?

Perchè ha una pregnante validità anche negli adulti, eliminando ogni distanza temporale? Perchè sembra essere sempre più indispensabile? Strumento per armarsi.

La pratica motoria ed emotiva ha spesso un ruolo marginale nell'insegnamento scolastico e il metodo CorpoGiochi si inserisce con grinta piantando una bandiera, come se fosse pioniere di una conoscenza futurista: il corpo e i suoi linguaggi. Il metodo rivela fin dal primo incontro la sua efficacia: emergono esigenze, capacità e difficoltà. L'antenna (ruolo guida che conduce gli incontri di gioco) e ancor di più gli allungati (ruolo di sostegno all'interno dei singoli gruppi di lavoro) scoprono un atlante di psicologie che guidano le singole identità del gruppo, denominate compatti. Gli allungati che praticano CorpoGiochi scoprono una vera palestra per esercitare lo sguardo analitico e la ricerca di un'armonia corale, utile in contesti d'utilizzo simili o differenti da quelli pedagogici ed educativi. Come in tutti i giochi, anche i più fantasiosi e bizzarri, ci vuole serietà e rispetto delle regole: questo aspetto di Corpogiochi favorisce l'avvicinamento alle pratiche di gioco anche per i neo-allungati più timidi rendendo piacevole e naturale



l'incontro con i compatti. I termini compatti e allungati inquadrano con chiarezza lo strumento di lavoro: il corpo. A prescindere dall'età il proprio corpo subisce cambiamenti ed è portatore di una memoria. Non si è mai quindi troppo grandi per giocare, per questo nasce CorpoGiochi OFF, strutturato per accogliere bambini e adulti offrendo uno spazio di gioco dove ruoli e gerarchie si nebulizzano. Esistono così solo corpi che durante il gioco mostrano le loro peculiarità fisiche e temporali. Anche qui l'utilizzo del proprio corpo e l'approccio con altri corpi (adulti/allungati e bambini/compatti) diventa una prova d'ascolto e occasione di gioco dove nuclei familiari condividono un'esperienza fisica, una pratica da coltivare per guidare e nutrire lo sviluppo emozionale. Esiste infine un piccolo regalo che CorpoGiochi OFF fa a tutti i

partecipanti: gli assaggi di danza d'autore⁽⁴⁾. Alla fine dell'incontro di gioco viene svelata la presenza nascosta di un danz'autore tra i giocatori, che interviene con una breve coreografia. Nascondersi nel gruppo per me non è stato semplice, durante i giochi più fisici e le improvvisazioni lo sguardo dei compagni iniziava a insospettirsi. Durante l'assaggio ho mostrato due brevi coreografie tratte dalla performance "Delle ultime visioni cutanee". Questo momento finale ha richiesto concentrazione e ascolto da parte di tutti per poter creare un clima d'attenzione e intimità. I compagni di gioco si sono trasformati così in attenti osservatori che prontamente hanno posto diverse domande su ciò che hanno visto innescando così un processo di condivisione che riduce la distanza tra chi lavora sul palcoscenico e spettatori.

ARTISTI COINVOLTI DAL 2015 AL 2017

Nicola Galli, Valentina dal Mas, Simona Argentieri, Michela Silvestrin, Elisa Turco Liveri, Salvatore Insana, Orlando Izzo, Nuvola Vandini, Lara Russo, Aristide Rontini, Maria Francesca Guerra, Lorenza Tosi, Tommaso Serratore, Amalia Franco, Barbara Berti, Claudia Rossi Valli, Helen Cerina, Sarah Merler, Alessandra Gaeta, Giorgio de Carolis, Yoris Petrillo, Teresa Morisano, Matteo Corso, Denis Guerrini, Serena Ballarin, Olimpia Fortuni, Stellario Di Blasi, Masako Matsushita, Annali Rainoldi, Francesca Lombardo, Danila Gambettola, Greta Francolini, Sara Pischedda, Siro Guglielmi, Alice Bariselli, Shani Militello, Sofia Barilli, Angelica Montanari, Filippo Babini, Bianca Sirotti, Michael D'Adamio





CITTADINI

*CorpoGiochi OFF è un unico incontro di gioco breve e intenso, per bambini e adulti - dai 5 ai 99 anni - che stimola i partecipanti a prendere coscienza delle proprie potenzialità in relazione al movimento e all'azione. Durante le tre ore di laboratorio, adulto e bambino sono l'uno per l'altro occasione di lavoro su sé stessi. L'originale metodo di esplorazione e interscambio che si viene a creare tra i partecipanti diviene infatti strumento che li arricchisce di una maggior consapevolezza del proprio corpo e del proprio essere. Senza fare distinzione fra piccoli e grandi, il lavoro favorisce l'emergere di nuove modalità di esplorazione e arricchimento, facendo affiorare la sapienza naturalmente insita nel proprio corpo.

Le pagine che seguono contengono estratti di testimonianze scritte da alcuni cittadini che hanno partecipato al laboratorio CorpoGiochi OFF*.

*

CorpoGiochi mi rimanda ad uno spazio/tempo, a una dimensione fisica e spirituale in cui la lentezza è ancora un valore, in cui l'ascolto è la condizione imprescindibile per il gioco e la relazione.

*

CorpoGiochi è uno scenario in cui regna un'idea autentica di bambino: il bambino di CorpoGiochi è una persona piccola, in carne ed ossa, unica ed irripetibile, con abilità, fragilità, esigenze, sfumature del tutto singolari.



*

È incredibile come in un lavoro così puro, emergano i rapporti più imbrigliati tra adulti e bambini, le dipendenze saltano agli occhi, ma non vengono limitate, convivono serenamente, poi, spesso, si riducono.

*

Mi piaceva che la mamma si “faceva i fatti suoi” e non mi sgridava, ma secondo me era anche un po’ pensierosa per me e alla fine è venuta da me e mi ha abbracciato. Poi ho mangiato la pizza con le mie amiche e dei bambini che ho conosciuto quel giorno. È stato bellissimo !!!!

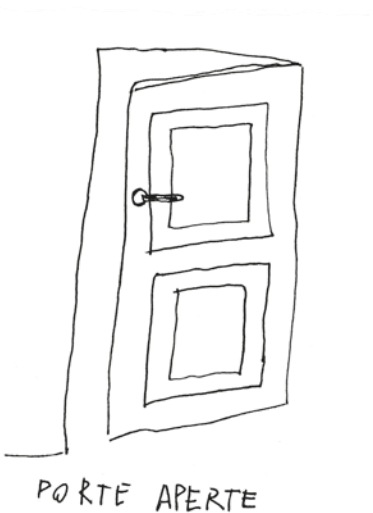


*

Libera di rimanere seria, dando dignità al mio essere nel corpo, per come sono nella mia unicità. Con la libertà di incontrarsi nel rispetto dei propri tempi, movimenti, pause, vibrazioni, pelle, odore; respiri di vite ognuna con sfumature diverse. Questa esperienza è per me come un atto di giustizia verso l'essere umano visto finalmente in tutta la sua potenzialità e meravigliosa bellezza.

*

Porta con sé autonomia, non giudizio, libertà di essere. Ma l'altro esiste, non viene cancellato, si lavora sempre nella cooperazione, nella collaborazione. Elementi preziosi anche fuori da una palestra di una scuola.



*

Sono rimasta molto colpita dalla capacità di auto-organizzazione che è emersa durante l'attività.

*

CorpoGiochi come metafora di vita quotidiana, dinamiche sociali, relazionali, interne, che escono naturalmente dal movimento del corpo nello spazio solo lasciandolo libero di andare, libero che sia, che esplori, che vibri, che viva.



*

Cambiamenti. Cambia-menti.

La parola racchiude in sé l'essenza del percorso. Portare nel quotidiano le nuove conoscenze personali per affrontare con più serenità ogni istante di vita. Il mio cambiamento nasce nel momento in cui riesco ad accettare me stessa, il mio corpo, senza vergogna o imbarazzo o pregiudizio mio. Quando riesco ad accettare il mio dolore, a conoscere e accettare il mio limite senza giudicarmi sempre e comunque mancante e senza riflettere sugli altri il mio personale sentito. Accettarmi e accettare, questa è una sfida che ho accolto e mi porterò fuori da questo mondo ideale che CorpoGiochi crea.



*

Un lavoro basato sugli elementi naturali e normali dell'essere corpo, come camminare, correre, stare, che hanno dato spazio ad una molteplicità di situazioni, lasciando emergere mondi immaginari e mondi di una poeticità straordinaria.

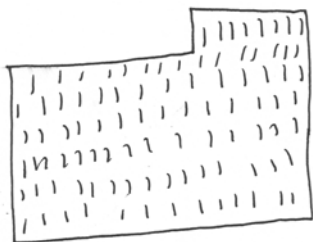
*

È stata un'esperienza vera, intima, alta, divertente, significativa, stimolante, nutriente, gustosa. Un bel modo per prendermi le mie responsabilità nei confronti di mio figlio e dell'Infanzia.



*

Non siamo noi Allungati a dirigere il gioco, a far rispettare le Regole, ad accompagnare le esperienze di tutti, siamo liberi, o meglio liberati dall'Antenna, che con sensibilità ed empatia, riceve e trasmette la linfa, il messaggio, le informazioni che ci permettono di giocare, di metterci in gioco insieme.



*

Anche per chi non è completamente a digiuno in termini di "lavoro fisico", la qualità che i bambini "costringono" a mettere in gioco modifica completamente la percezione che si ha di sé e del proprio corpo. Mai in CorpoGiochi vi è una "svalutazione" del bambino in quanto essere umano allo stadio iniziale, non ancora cresciuto, inesperto, "recipiente da riempire", ecc. anzi tutt'altro. Qui il bambino è competente. Per questo durante tutto il lavoro non si parla più di bambini e adulti, ma di Compatti e Allungati, due diverse modalità di essere-corpo-nel-tempo.







VIVERE LA DANZA

Cantieri

Il progetto CorpoGiochi rappresenta una delle direzioni di ricerca principali dell'associazione ravennate Cantieri Danza: punto di riferimento di chi – fra artisti, operatori e pubblico – riconosce la danza come strumento non solo di ricerca artistica, ma anche politica e sociale. Cantieri nasce infatti nel 1994 attorno a una convinzione: la danza, per come la si conosceva, andava trasformata, rivoluzionata, ribaltata completamente nei suoi riti, nei suoi pubblici, nei suoi luoghi e nelle sue grammatiche.

È, di fatto, un'associazione che non solo fa da incubatrice per i giovani talenti del panorama nazionale della danza, ma è anche organizzatrice di eventi culturali e di formazione e coordinatrice di reti di lavoro. Tre grandi linee e tante sfaccettature che da vent'anni sono portate avanti da quelle che si possono definire le custodi di una rivoluzione artistica, politica e sociale che ha al centro la danza e il corpo. Un gruppo storico che ha cambiato lo scenario della danza e ancora oggi si muove per sollecitare un cambiamento e una emancipazione nel mondo della danza.

CorpoGiochi fa parte perciò di questo movimento di emancipazione e ha come suo focus principale il pubblico delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie. Un pubblico meraviglioso, delicatissimo e insieme potentissimo: delicato perché sui bambini convergono tutti i nostri limiti ma anche tutte le nostre migliori intenzioni e bisogna muoversi con molta consapevolezza e metodo; potentissimo perché, in termini di ricerca artistica e emancipazione dei pubblici attuali e futuri, rivolgersi a loro significa raggiungere le famiglie partendo dalle scuole in modo organico e per cerchi concentrici. Avvicinare all'arte i più piccoli rendendoli protagonisti significa far crescere i più grandi, genitori e insegnanti, e offrire alla comunità in generale strumenti sempre più innovativi per alzare l'asticella del nostro benessere e della nostra qualità di vita culturale. Questo rientra nella natura di Cantieri che, attraverso le sue diverse attività, ha come obiettivo quello di vivere la danza come ricerca sociale, artistica e politica.

ANNO 2016/2017

Si ringraziano tutti docenti che hanno richiesto e aderito al progetto CorpoGiochi a Scuola

SCUOLE/CLASSI

SEZIONE GRANDI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA // Comunale Mani Fiorite/ Comunale Pasi/ Comunale Il grillo parlante/ Comunale Freccia azzurra/ Comunale Garibaldi/ Statale Arcobaleno dei Bimbi
SCUOLA PRIMARIA // classi 1°, 2°, 3°, 4° e 5° Scuola Bartolotti / classi 1°A, 1°B, 2°A, 2°C, 3°A e 3°B Scuola Balella/ classe 4°B Scuola Muratori/classi 5°A e 5°B Scuola Masih/ classe 1°A, 2°A, 3°B, 4°A, 4°D, 5°A e 5°C Scuola Pasini/ classi 1°A, 1°B, 2°A, 3°A e 3°B Scuola Cavina/ classi 1°A, 1°B, 1°C, 2°A e 2°B Scuola Garibaldi/ classi 3°A e 3°B Scuola Donini (San Lazzaro di Savena-Bologna)
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO // classi 1°A, 1°B, 1°C, 1°D e 1°G, 2°A, 2°B, 2°D, 2°E, 3°A, 3°B, 3°E/ 3°F Scuola Montanari
SCUOLE SUPERIORI // classi 1°A, 1°B, 1°C, 1°D, 1°E, 1°M Ites Ginanni/ classe 1°E Liceo Artistico/ classe 2°C, 3°HL Liceo Classico/ classe 1°A Liceo Scientifico

ANTENNE E ALLUNGATI

Alice Rambaldi/ Daniela Camerani/ Federica Samori/ Francesca Serena Casadio/ Giulia Melandri/ Monica Francia/ Valentina Benelli/ Oriella Vullo/ Jessica Garetti/ Nicole Amadori/ Isabella Febo/ Teresa Bassi/ Simona Albini/ Enrico Sgrò/ Eleonora Suppi/ Alice Rambaldi/ Zoe Francia Lamattina/ Christel Grillo/ Ivan Antonioli/ Marina Crociani/ Nicola Galli/ Isabella Pirazzini/ Ilenia Diaferio/ Eleonora Fiordalisi/ Serena De Perto/ Alessandro Bedosti/ Camilla Casadei Maldini/ Francesca Bucci/ Agnese Doria/ Domenico Samele/ Viviana Salvati/ Simona Binci/ Sara Capobianco/ Milena Bezzi/ Daniela Zaros/ Rosanna Lama/ Elisabetta Randi/ Giulia Natiello/ Lorena Garcia/ Lisa Tozzi/ Angelica Casanova/ Angelica Pierini/ Anastasia Civinelli/ Sara Baldini/ Ivanna Sholom/ Caterina Chierchiè/ Francesca Morigi/ Margherita Costa/ Virginia Minci/ Eleonora Benini/ Anna Fedriga/ Sara Visani/ Ludovica Catte/ Giulia Sipione/ Francesca Fogli/ Federica Fulvi/ Roxana Macovei/ Martina Marsico/ Inva Mekshi/ Danila Bussini/ M.teresa Soatti/ Elena Seragnoli/ Alessandra Amadesi/ Roberta Palestini/ Nicola Mazza/ Alice Perugini/ Elena Luciani/ Federica Gnoni/ Michela Casanova/ Anna Balzani/ Elisa Briamo/ Chiara Casolari/ Nardelli Filomena/ Valentina Romanini/ Sandra Mosciatti/ Elisabetta Zaccaria/ Deborah Vaccari/ Marialba Baio/ Fiorella Martini/ Roberta Montanari/ Paola Nini/ Giuseppina Verde



INVISIBILI

CorpoGiochi viene realizzato a scuola anche grazie al sostegno di tutti quei cittadini che riescono a comprendere quanto sia fondamentale questo progetto per bambine e bambini, ragazze e ragazzi, e lo sostengono dandoci la forza di continuare a viverlo ogni giorno come un'esperienza corporea creativa che si trasforma in atto politico.



VELOCITÀ 1

IL GLOSSARIO che vedete qui a fianco serve per guidarvi fra le tante “strane” parole che vengono usate in CorpoGiochi. Parole che abitualmente hanno un significato, nel nostro “gioco” assumono un senso differente, spesso metaforico ma non solo. Non abbiate paura di fare largo uso del nostro glossario, è qui apposta per voi.



CorpoGiochi, un progetto di /
Associazione culturale sportiva
dilettantistica Cantieri

Volume a cura di /
Monica Francia
Isabella Febo
Francesca Serena Casadio
Rosanna Lama
Alberto Marchesani

Progetto grafico /
Rosanna Lama

®CorpoGiochi è un marchio registrato.
© 2017 Edizioni Anticorpi

info@cantieridanza.org
www.cantieridanza.org

ISBN
9788890502927

Finito di stampare nel mese di /
settembre 2017

presso /
Centro stampa del Comune di Ravenna

Cantieri

ALMANACCO di CORPOGIOCHI 2017

Una esperienza corporea creativa. Un atto politico.

EDITORIALE

Lo scopo di questo nuovo libro prodotto da Cantieri è studiare il valore politico (inteso nel senso più nobile di questa abusata parola) e sociale di CorpoGiochi, capire cioè se e quanto un percorso come questo incida sui cittadini e gli artisti che partecipano ai laboratori e anche sugli studenti che “crescono” con CorpoGiochi a scuola, ma anche dei loro genitori e degli insegnanti.

Questo ambizioso progetto vuole far emergere il racconto del “prima e del dopo”, sotto vari aspetti: emozionale, relazionale, pedagogico, formativo e di crescita umana di tutti coloro che a vario titolo lo frequentano, e vuole capire quanto sia in grado di migliorare la città dove si svolge, in pratica; di quanto CorpoGiochi incida politicamente nel tessuto sociale dove viene attivato.

CONTRIBUTI (6-17)

- 6** Il corpo del gioco / Alessandro Pontremoli
- 8** CorpoGiochi un atto politico / Monica Francia
- 12** Il corpo e il gioco. Oltre i paradigmi del dominio / Fabio Natali
- 16** Scuole per crescere / Luisa Galeotti

CORPOGIOCHI IN NUMERI (18-32)

TESTIMONIANZE (34-113)

- 34** Bambini e ragazzi
- 58** Genitori
- 68** Insegnanti
- 82** Antenne e Allungati
- 94** Artisti
- 102** Cittadini

MESSAGGIO

- 114** Vivere la danza / Cantieri

IL GLOSSARIO (A-D)

IL CORPO DEL GIOCO

Alessandro Pontremoli

In principio c'è il corpo. Il corpo è sempre al principio, ma anche alla fine... e perché no?, anche nel mezzo.

Tutto comincia e finisce nel corpo, tutto si realizza col corpo.

Il potere, poco, che abbiamo è emanazione del corpo: quando il nostro braccio di stende davanti a noi, estraneo, quasi, e afferra con la mano l'oggetto che vogliamo portare vicino per osservarlo, o che vogliamo scagliare lontano, o contro qualcuno, ecco, in quel gesto così diretto, in quell'azione che solo dipende dalla nostra materia, dalla nostra carne e dalle nostre ossa si dispiega il potere di agire, di trasformare, di intervenire, di modificare, di compiere.

Il corpo è la nostra ombra, quell'ingombrante certezza del vivere che ci portiamo appresso, spesso dimenticandolo, per poi ritornare a sentirlo quando duole, quando soffre della nostra stessa sofferenza.

Estraneo, presente, lontano, integrato, il corpo sono «io», ma «io» non compare mai, non si vede mai, lo si immagina dietro, lo si immagina dentro, lo si immagina dormire chissà dove.

Il corpo ci dannava e ci salva, ci fa percepire che siamo piega vivente, protuberanza talvolta imbarazzante dell'essere, eppure senza possibilità di alternativa.

Lì c'è tutto: il vedere, il sentire, lo stare.

Cosa fa di queste presenze corporee e delle loro variazioni nello spazio e nel tempo dei corpi danzanti? Qual è, insomma, il rapporto fra presenza e scena, fra corpo e teatro?

Nella vita e nel teatro (e nella danza) noi già «ci ritroviamo [...] nell'ordine del corpo e del teatro. Il corpo è ciò che viene, si avvicina su una scena e il teatro è ciò che dà luogo all'avvicinarsi di un corpo».

Come scrive Jean-Luc Nancy: «Il teatro è la duplicazione della presenza in quanto messa in presenza dei presenti o presentazione del loro essere-presenti». Anzitutto è il venire al mondo di un doppio, perché «io» non viene mai, «resta nell'anteriorità assoluta del suo essere punto», anche se il corpo ha la sua estensione nel mondo. Questo corpo è la densità materiale, la concrezione, la condensazione dell'unità senza conflitto che decide l'esistenza del mondo, è apertura reale del mondo che è invece pluralità, molteplicità e distinzione di corpi, cosmo attraversato da conflitti che richiedono di essere rappresentati come dramma perché già di per sé sono presentazione. Lo stesso spaziamiento fra i corpi è esposizione: «la dis-posizione è la natura della loro posizione nell'essere e il dis comporta l'ex».

Il corpo si presenta aprendosi e questa apertura è data dai sensi che colgono davanti a sé le informazioni sensibili producendone altre nella certezza del non potersi vedere nell'atto di vedere. Tutto il corpo è già teatro: «Le mie mani, le mie gambe, il mio collo, la mia postura, la mia andatura, i miei gesti, la mia mimica e la mia aria, il timbro della mia voce, tutto quello che si potrebbe chiamare la pragmatica del corpo, tutto, tutto quanto, su tutta la superficie

della mia pelle e di tutto ciò di cui potrei ricoprirla e ornarla, tutto espone, annuncia, dichiara, rivolge qualcosa: modi di accostarsi o di allontanarsi, forze di attrazione o di repulsione, tensioni per prendere o lasciare, per inghiottire o vomitare».

Ogni rapporto passa attraverso l'altro nella logica della comparizione della rappresentazione. La scena è dunque il luogo di questa presentazione in cui i vuoti dei corpi come esistenze fortuite assumono una necessità drammatica, «assumono la consistenza di un punto di raccolta del senso».

CorpoGiochi: non danza, ma corpo... e giochi.

Matrici dunque, non prodotti; processi dunque, non estetiche; relazione dunque, non esibizione.

Un lavoro coi bambini, con gli adulti, con gli artisti (i danzatori), con chiunque, con il mondo. Il mondo, che vuole essere trasformato, che esige d'essere migliore, che un corpo danzante può rendere nuovo per tutti.

Nuove economie del tempo e dello spazio, nuove economie dalla relazione si affacciano come esito del contagio di CorpoGiochi e producono la festa del cambiamento, del superamento, della commozione.

Non sovrastrutture d'arte, ma coinvolgimento, partecipazione, creazione collettiva, esperienza della vita.

- (1) Cfr. Id., *Il corpo-teatro fra Nancy e Derrida*, in *Intorno a Jean-Luc Nancy*, a cura di Ugo Perone, Rosenberg & Sellier, Torino 2012, pp. 95-100.
- (2) Jean-Luc Nancy, *Corpo teatro*, Cronopio, Napoli 2010, p. 18. Il testo, pubblicato solo in traduzione italiana, è un breve scritto, *Corps théâtre*, inedito nell'originale, che Nancy legge talvolta anche dal vivo in situazione performativa.
- (3) Ivi, p. 33.
- (4) Ivi, p. 18
- (5) Ivi, p. 22

ALESSANDRO PONTREMOLI insegna Storia della Danza all'Università degli Studi di Torino. Dal 2010 è membro della Commissione consultiva Danza del MiBact. Le sue ricerche e le sue pubblicazioni vertono sulle forme e le estetiche coreiche, in particolare dei secoli dal XV al XVIII e della contemporaneità.

Fin da giovanissima il mio autodefinirmi Artista è stato uno stratagemma che mi ha permesso di vivere la delicata fase della formazione e della scelta del percorso lavorativo, senza dover seguire percorsi già prestabiliti e tappe predeterminate.

Mi sono concessa di seguire solo le intuizioni profonde, mi sono allenata a superare molte difficili 'prove' da me ideate e mi sono permessa di costruire un 'territorio di gioco' solo dopo aver 'distrutto' quello che c'era prima.

Ma, cosa più importante, mi sono esercitata a cercare da sola risposte alle domande semplici e profonde che mi ponevo continuamente senza accettare come dogmi le risposte che vengono fornite a tutti fin dalla nascita.

Il mio corpo di artista/donna è sempre stato molto esigente e l'ho considerato sin da subito come un corpo 'politico' che ha un compito preciso, necessario alla mia personale evoluzione ma anche al superamento di una concezione di umanità (patriarcale e monoteista) basata sul dominio e la subordinazione, che si affida completamente solo ai parametri di mercato, dove le persone e i loro corpi sono utenti e le cose prodotti.

L'indizio rilevante che mi ha fatto capire come svolgere questo compito è stata la scelta del corpo come strumento. Il corpo è infatti uno strumento sensibilissimo che manifesta il carisma e rivela il carattere delle persone. È un mezzo di relazione con l'ambiente (cose, persone, situazioni) che ha grandi possibilità di espressione e d'ascolto, ma solo se continuamente allenato. Il mio corpo di artista/donna/danzautrice è diventato così uno strumento consapevole, un tramite che indaga la realtà e le dinamiche relazionali, che pratica quotidianamente una 'resistenza' nel difendere e diffondere una concezione del mondo altra.

La prima tappa di questo compito mi ha portato all'elaborazione di un metodo formativo originale per danzatori, che sin da subito ha attirato anche persone comuni.

Poi il mio corpo di artista/donna/danzautrice/ è diventato il corpo di una madre. Questo evento è stato fondamentale per la mia esistenza. Durante questo periodo ho sfruttato al meglio il privilegio di avere una relazione diretta con una 'persona piccola' e ho scoperto che il tipo di approccio degli adulti nei confronti dei piccoli è lontanissimo da quello che io ritengo rispettoso dell'essere umano, lontanissimo anche da quanto ormai assodato da illustri pedagogisti e psicologi circa le modalità educative utili a sostenere il percorso evolutivo dei piccoli della nostra specie.

Per ogni 'persona piccola' è infatti previsto un piano di trasformazione/ammaestramento psico-motorio (diverso a seconda che sia maschio o femmina) per abituarla a seguire, senza fare domande, una lunghissima lista di condizionamenti che vanno ad agire direttamente sul corpo e a modificare immediatamente il perfetto universo psico-motorio che riceviamo alla

nascita, togliendo sicurezza al forte contatto con le reali esigenze corporee e psicologiche.

Il difficile percorso di relazione gerarchica fra adulti e bambini in questo particolare momento culturale e storico, è diventato il focus della mia ricerca, inteso da me come metafora della difficoltà che ognuno ha di relazionarsi con il diverso (per provenienza, preferenze sessuali, cultura, sesso, genere, etc.) e mi ha chiarito come realizzare il compito che mi è stato affidato: ideare un metodo fruibile da tutti che mettesse al centro il corpo come strumento creativo di incontro e relazione e che avesse come fondamento un progetto antropologico di trasformazione.

Grazie all'incontro e alla collaborazione con Fabio Natali e Carolina Carlone (due dei molti non danzatori cittadini di Ravenna frequentatori dei miei primi laboratori per artisti), ho compreso che la scuola era il contesto più adatto per sperimentare questa nuova fase e per mettere le mie intuizioni al servizio della comunità.

Mi sono sempre stupita che non fosse previsto a scuola un tempo specifico di allenamento alla convivenza pacifica, alla gestione dei conflitti, al rispetto dei propri confini e di quelli degli altri. Il gruppo di bambine e bambini, ragazze e ragazzi che si trovano smistati e aggregati insieme in una classe (così come il gruppo docente), devono vivere in questo gruppo, per molte ore al giorno, per molti giorni e per diversi anni. È un tempo di vita importante. Ed è il tempo scolastico il tempo più adatto per sperimentare il metodo perché è una possibilità di agire direttamente sulla formazione dei giovani e giovanissimi cittadini, di fornire loro un'inedita modalità di relazione e maggiori strumenti per comprendere il mondo complementari a quelli che la scuola già offre. È uno strumento di cambiamento sociale.

Fabio Natali, interessato agli aspetti antropologici e sciamanici della mia ricerca è stato interprete in 'Cerimonia', produzione della 'Compagnia Monica Francia' realizzato per il Ravenna Festival nel 2001.

Fondamentale è stata la sua collaborazione per il progetto di Cantieri 'Danzare lo Spazio Urbano' realizzato con gli insegnanti e i 27 studenti della 2AP del Liceo Classico nel 2002. Il laboratorio prevedeva sessioni di lavoro fisico insieme a vere e proprie lezioni teoriche e pratiche di riflessione sulla danza e il corpo nello spazio, allenando il gruppo, lezione dopo lezione, all'ascolto attivo e alla presenza performativa nello spazio scolastico per l'evento finale. Durante questa esperienza ho toccato con mano l'efficacia del mio metodo nel lavoro con i ragazzi a scuola e ho anche capito che questo era stato possibile grazie all'integrazione tra lavoro sul corpo ed elaborazione teorica, valorizzata dalla presenza attiva degli insegnanti. Carolina Carlone, insegnante di scuola primaria interessata agli aspetti pedagogici e didattici della mia ricerca, ha da sempre sostenuto un'idea di scuola chiamata ad aprirsi e a sfruttare al

massimo le potenzialità formative dei linguaggi artistici contemporanei. Ci siamo trovate d'accordo sul promuovere e utilizzare l'arte come esperienza sociale di vita reale in una scuola olistica ed ecologica in linea con le traiettorie educative europee. Aveva già ideato una semplice metodologia chiamata "Adozione didattica di un Artista", fondata sull'incontro – a scuola – con un Artista (affermando, contemporaneo e ravennate) e con la sua Arte, che veniva presentata come un modello alto di sviluppo delle esperienze di vita e delle esperienze che il bambino fa nell'arco dei cinque anni di scuola primaria.

Carolina mi ha dato carta bianca e piena disponibilità per inventare una proposta quinquennale per le due classi dove era insegnante, 50 bambini e bambine di 6 anni.

Questa richiesta ha dato il via alla riscrittura del metodo creato per gli artisti, per renderlo efficiente ed efficace per i giovanissimi e, grazie a loro, raggiungere i genitori, gli insegnanti e gli adulti in generale.

Carolina ha ideato le connessioni disciplinari e interdisciplinari per far sì che gli insegnanti lo possano considerare un contenuto del programma scolastico.

La sfida da lei affrontata è stata quella di far sì che tale metodologia diventasse volano per l'intero anno scolastico, senza aggiungere contenuti o obiettivi a quanto già previsto, ma operando sul piano metodologico con scelte coerenti e coese, arrivando a costruire un progetto che si sviluppa lungo tutto l'arco dei cinque anni della Scuola Primaria.

Fondamentale è stata la strutturazione del metodo in moduli, uno per ogni anno scolastico di scuola primaria e, in prospettiva, sino alle superiori.

Ogni modulo realizza infatti incontri di laboratorio durante il tempo scolastico non come eventi isolati e a sè stanti, ma come momenti forti che stimolano e connettono la didattica delle singole discipline, e creano uno scambio positivo fra ciò che si vive in palestra (il luogo dove le attività che si fanno, sono divertenti, ma vengono considerate di minor valore) e quello di cui si fa esperienza in classe. La denominazione CorpoGiochi è nata dopo alcuni anni che il metodo veniva sperimentato nelle scuole. Ci voleva una definizione che cogliesse la specificità di questa proposta per una comunità così delicata come quella dei giovanissimi nella scuola. Inventata con Carolina è sembrato subito perfetta per spiegare che intendevamo porre l'attenzione su quello che a scuola non esiste.

Dalla prima conduzione del laboratorio CorpoGiochi sperimentata nel 2004 con, come co-conduttrici, un gruppo ristretto di studentesse del Liceo Classico e collaboratrici di Cantieri, oggi le persone coinvolte nel progetto in qualità di conduttori, sia già certificati, sia in esame, sono davvero molte e molti sono i corsi di formazione per conduttori di laboratorio del metodo

CorpoGiochi che Cantieri realizza ogni anno. È grazie a loro, e alla loro passione, che riusciamo a realizzare i laboratori ogni anno in moltissime classi. Oggi abbiamo la certezza che uno degli obiettivi del progetto è stato raggiunto: il metodo è diventato riproducibile e trasferibile. Dopo 15 anni di sperimentazione a scuola e fuori dalla scuola, il progetto è giunto ad una fase di grande chiarezza di intenti. CorpoGiochi è una nuova idea di educazione al movimento e alle emozioni e un metodo originale di formazione all'esperienza corporea, ideato partendo dai bisogni⁽¹⁾ di ogni persona a prescindere dalla sua età, per creare un esempio concreto di micro-società ideale dove poter agire tutte le potenziali capacità di ogni persona di sentirsi parte, e quindi di prendersi cura, di un unico organismo interconnesso, dove le parole e i corpi tornano ad avere valore, peso, importanza e significato.

Un Atto politico.

- ⁽¹⁾ I bisogni fondamentali che mi hanno guidato nella strutturazione del metodo sono:
- Il bisogno di essere rispettato come essere umano, di sentirsi membro di un gruppo eterogeneo nel quale tutti sono importanti e utili al gruppo stesso.
 - Il bisogno di avere un modello di riferimento che si metta in gioco, sia flessibile, rimanga in un atteggiamento aperto e ricettivo rispetto alle intuizioni provenienti dall'esterno.
 - Il bisogno di appartenenza a un gruppo con una propria storia, una propria identità e un luogo dove sentirsi a casa e anche uno spazio personale inviolabile.
 - Il bisogno di avere dei confini chiari e concreti. Uno spazio protetto nel quale mettersi in gioco e fare esperienza diretta delle emozioni che la vicinanza genera.
 - Il bisogno di giustizia: necessità di avere dei parametri chiari per relazionarsi con gli altri, delle regole chiare, dettagliate, magari ridiscusse e rinegoziate ma mai scavalcate. Il bisogno di mettersi alla prova, ricercando i propri limiti e le proprie capacità fisiche, per autodefinirsi anche in base alle prove da superate, di giocare, esplorare, sperimentare oggetti, ruoli, situazioni, relazioni.
 - Il bisogno di essere e 'non-fare', di vivere l'istante presente senza dover rispondere costantemente alle sollecitazioni e alle richieste di azione provenienti dall'esterno.

MONICA FRANCIA fonda nel '94 insieme a Selina Bassini l'associazione Cantieri Danza, che promuove lo sviluppo di una cultura originale sulla danza urbana e di ricerca, e da cui nasce nel '96 il festival Lavori in Pelle/Vetrina della Giovane Danza d'Autore e dal '99 il festival Ammutinamenti a Ravenna. Dal 1995 si dedica all'elaborazione della metodologia CorpoGiochi® e all'ideazione del progetto CorpoGiochi® a Scuola realizzato dal 2004 in diversi istituti scolastici di Ravenna, diventando una delle direzioni di ricerca principali di Cantieri.

IL CORPO E IL GIOCO. OLTRE I PARADIGMI DEL DOMINIO.

Fabio Natali

Il corpo e il gioco. Oltre i paradigmi del dominio.

Interrogarsi sul carattere politico di un'esperienza come CorpoGiochi, richiede preliminarmente il domandarsi cosa si debba intendere oggi per atto politico o azione politica. Credo che sia giunto il tempo di un'educazione per lo sviluppo umano. Se vogliamo una società differente, avremo bisogno di esseri umani differenti. È tempo di ritornare alla vita, di riappropriarsi dell'esistenza in quanto vivere ed essere e di ritornare a immaginare la politica come emancipazione non del cittadino ma dell'individuo sociale.

Compiere un atto politico oggi significa scegliere di profanare la polis, scegliere cioè, autonomamente e liberamente, fuori da ogni logica di appartenenza, di stare al di fuori (pro) del tempio (fanum), significa scegliere di star fuori dalle logiche di dominio del tempio/polis, dissolverne i confini, svelare la natura patriarcale dei suoi riti e dei suoi miti (tra cui quelli della scolarizzazione e dell'educazione), rigettare le sue liturgie vuote e autoreferenziali e aprire l'esperienza a un oltre che è, in realtà, un ritornare al centro, quel centro sconfinato e inesauribile che è l'individuo, un individuo dialogicamente connesso alla comunità.

In fondo, come sottolinea Paul Goodman, la politica non è altro che un'estensione nell'ambito comunitario dei poteri creativi e immaginativi dell'individuo. CorpoGiochi è dunque azione politica proprio in quanto mette al centro del suo *methodos* educativo – qui proprio nel senso originario di 'via (odos) che conduce oltre (meta)' – la persona (bambino, ragazzo o adulto che sia), agendo attraverso i due grandi assenti della didattica attuale: il corpo e il gioco.

Un'educazione attraverso il gioco e il corpo è ciò che più è distante dalla logica dell'attuale modello di scolarizzazione, logica fatta di mercificazione, conformismo e addomesticamento sociale, una logica che manca di immaginazione, della capacità di vedere oltre il conosciuto e di scoprire modi e mondi nuovi (Florence Noiville). Il corpo e il gioco diventano così i principali strumenti di crescita dei partecipanti che grazie all'esperienza ludico-corporea riscoprono creativamente la relazione con sé e il mondo.

Nella "società dello spettacolo" riprendere possesso del gioco e del corpo, sottrarli alla vuota ritualità della polis che ne vorrebbe dettare i tempi e i luoghi, la forma e l'aspetto, è fondamentalmente atto liberatorio e dunque politico. CorpoGiochi si configura dunque come vera e propria "ricreazione" all'interno dello spazio scolastico, non solo come momento di gioco didatticamente fertile ma come spazio in cui "ricrearsi per ricreare il mondo" (Raoul Vaneigem).

La sua forza in quanto progetto sta non solo nella sua coerenza interna ma nel suo rapporto con la complessità e con il reale, nella sua pragmatica piuttosto che semplicemente nel suo lavoro teorico, nella sua efficacia di azione e resistenza. Come dice Gilles Deleuze, "resistere è creare" ovvero sviluppare esperienze che permettano di uscire dal "dover essere" per passare al "dover fare" per poi tornare finalmente a "essere". CorpoGiochi è uno spazio dove la relazione

docente/discente è vissuta come scambio egualitario, dove i confini tra i ruoli si fanno opachi e via via svaniscono. Ma chi più di tutti è ricreato, rigenerato, trasformato, sono gli adulti, gli educatori, gli insegnanti, gli "allungati" (ovvero gli adulti partecipanti) e pure le stesse "antenne" (le guide) i quali, grazie al dialogo continuo e alla relazione attiva con i bambini e i ragazzi, riscoprono la forza arcaica del vivente.

Come scrive Raoul Vaneigem in Avviso agli studenti "Quel che è in gioco è una rifondazione radicale della società e di un insegnamento che non ha ancora scoperto che ogni bambino, ogni adolescente, possiede allo stato bruto l'unica ricchezza dell'uomo: la sua creatività."

Ecco dunque l'aspetto politico di un progetto educativo: scoprire la creatività come ricchezza dell'uomo e come liberazione dell'uomo da un modello di educazione che è ormai diventato una forma di addomesticamento forzato alla cultura patriarcale, cioè agli usi e costumi della società cosiddetta 'civile'. La competenza corporea e la capacità ludica diventano strumenti di autonomia, d'indipendenza, di libertà, di creazione di sé, tutte qualità fondamentali senza le quali non esiste aiuto reciproco, solidarietà, comunità, senza le quali non è possibile trasformare l'individuo anomico in individuo sociale, capace di incidere amorevolmente sull'esistente senza esserne dominato.

CorpoGiochi è politico in quanto scommette "sulla passione incompressibile del vivente, dell'amore, della conoscenza, dell'avventura che chiunque abbia deciso di crearsi seguendo la propria "linea del cuore" inaugura in ogni istante." (Raoul Vaneigem).

CorpoGiochi è politico in quanto sfugge alle logiche di dominio, fa della "cura" il centro del proprio agire, ritrova nella sua continua elaborazione anche teorica i gesti dell'amore: dove l'affetto è offerto senza riserve. Scrive ancora una volta Vaneigem "Non conosco altro progetto educativo che quello di crearsi nell'amore e nella conoscenza del vivente."

Analogamente, Claudio Naranjo sottolinea che per sviluppare il potenziale politico dell'individuo occorre eclissare l'intelletto autoritario per sviluppare la saggia e profonda spontaneità del nostro essere istintivo e la nostra capacità arcaica di stabilire rapporti amorosi. L'educazione deve essere finalizzata allo sviluppo umano.

Per la sopravvivenza dell'umanità occorre un'educazione rivolta alla libera realizzazione delle nostre potenzialità evolutive e creative. Seguendo questa linea di pensiero, CorpoGiochi lascia intuire che l'educazione si fa attraverso un contagio personale di saggezza e amore in parte spontaneo.

La sua efficacia in quanto insegnamento non sta solo nei suoi contenuti ma nella capacità dei singoli di assimilarlo e di trasformarlo in un nuovo elemento del proprio mondo interiore.

La sua efficacia politica sta nell'essere atto e nel connettere l'atto al meraviglioso. "Tutto scaturisce dal meraviglioso perché la scelta di un primato del vivente cessa di piegarsi agli imperativi tradizionali dello sfruttamento lucrativo." (Colin Ward).

Contro il conformismo e l'autoritarismo, CorpoGiochi si fa atto politico in quanto utopico e visionario, concepisce la scuola come il luogo dove imparare finalmente a vivere, restituendo il gusto di inventare, creare, sperimentare la propria vita partecipando alla sfida del vivere in comunità (Ivan Illich).

Contro una società soffocante, eccessivamente controllata, soggetta a ideali limitati e al senso del dovere, CorpoGiochi sviluppa la capacità dionisiaca e matristica del lasciarsi andare al mistero del flusso della vita.

Nell'uscire dalle logiche del dominio, mette in discussione il concetto di gerarchia preferendole quello di eterarchia, una condizione quest'ultima in cui l'autorità centrale non viene sostituita ma controbilanciata dalla volontà della comunità e dell'individuo.

Tutto ciò che accade all'interno del suo perimetro è frutto di un'imprevedibile e poeticamente caotica interrelazione tra le "ricezioni" dell'antenna (l'adulto/educatore che gestisce l'esperienza) e le tensioni desideranti dei compatti (i bambini e ragazzi co-autori dell'esperienza).

E così i ragazzi diventano comunità. "Uno studente non deve appartenere a una comunità, deve essere la comunità. Se siete un atomo individuale dentro una massa o una collettività avete bisogno di qualcuno che si fa carico dell'organizzazione. Le persone autentiche, nodi di una rete di relazioni, possono stare insieme da sé, in libertà, creando autonomamente le regole della loro convivenza armoniosa" (Gustavo Esteva).

Parafrasando Cornelius Castoriadis, CorpoGiochi è politico in quanto sovversivo, perché mette in discussione l'immaginario educativo che domina il nostro sistema scolastico.

Ne rifiuta il paradigma centrale, secondo il quale il bambino è un'individualità da costruire, mentre non c'è nulla da costruire ma semplicemente da lasciar esprimere.

CorpoGiochi è educazione all'autonomia, autonomia non come semplice progetto ma come una possibilità effettiva dell'essere umano, "una paideia dell'autonomia: un'educazione per l'autonomia e verso l'autonomia per portare chi la riceve a interrogarsi costantemente per sapere se agisce con cognizione di causa o non semplicemente trascinato da un possiamo o da un pregiudizio. L'educazione attuale invece è solo di tipo strumentale, è organizzata per apprendere un lavoro." (Cornelius Castoriadis).

CorpoGiochi è dunque un Processo (ovvero una riflessione in divenire)

Osmotico (ovvero distinto dal mondo senza esserne separato), Ludico (in quanto fa del gioco uno dei momenti centrali dell'esperienza), Iniziativo (in quanto apre a una nuova dimensione dell'essere), Trasformativo (in quanto modifica i soggetti ri-creandoli), Immaginifico (in quanto cerca di colmare la carenza di immaginazione dei modelli attuali), Creativo (in quanto attinge alla profonda ricchezza dell'umano), Autonomo (in quanto creando le sue leggi, *autos nomos*, educa alla libertà).

Per concludere CorpoGiochi è un progetto politico "vivo", sia perché si propone la libera realizzazione delle potenzialità dell'essere umano sia perché espressione dell'implacabile bellezza creativa del vivente. CorpoGiochi ovvero verso una nuova ecologia politica dell'esistenza!

FABIO NATALI, laureato in sociologia, ha a lungo frequentato i mondi dell'antropologia, dello sciamanesimo e delle arti performative, esperienze culminate nella pubblicazione del saggio "L'ambigua natura della frontiera, Antropologia di uno spazio terzo" e di, con lo pseudonimo Amosq, "Etnografie Sciamaniche Performative, Breviario poetico per ricercatori erranti.". Nel 2001 ha realizzato e coordinato, all'interno del festival Ammutinamenti, il convegno "performativo" socio antropologico sulla danza urbana "Flussi Derive Trasgressioni". Ha tenuto inoltre stage etnografici e laboratori di danza urbana in collaborazione di Monica Francia per gli studenti del Liceo "Dante Alighieri" di Ravenna.

SCUOLE PER CRESCERE

Luisa Galeotti

Voglio raccontare lo stupore e la felicità che ho provato durante una giornata di supplenza in una scuola secondaria di primo grado della nostra città: ho avuto la possibilità di familiarizzare con lo schema delle dinamiche relazionali, una delicata ragnatela di emozioni che rispondono semplicemente al binomio di azione-reazione.

Ho assistito allo sciogliersi e al trasformarsi dei granitici e gelidi iceberg - chi si era precedentemente contraddistinto per atteggiamenti di superiorità o di eccessiva "passività" - in preziose riserve d'acqua che alimentano le rigogliose oasi nel viaggio della nostra vita.

Tali oasi sono straordinarie tappe nella vita per i nostri ragazzi, perché ci si è convinti della necessità di dover educare la nostra emotività per potersi relazionare fluidamente col mondo.

In due ore ho assistito ad uno spettacolo accelerato dello sviluppo dell'emotività attraverso poche ed essenziali fasi di riconoscimento e padronanza del proprio corpo e della propria mente. Il tutto stimolando corpi che a poco a poco si animavano di una nuova linfa vitale, pronti a lasciare a terra i vecchi bozzoli e volare via come giovani farfalle.

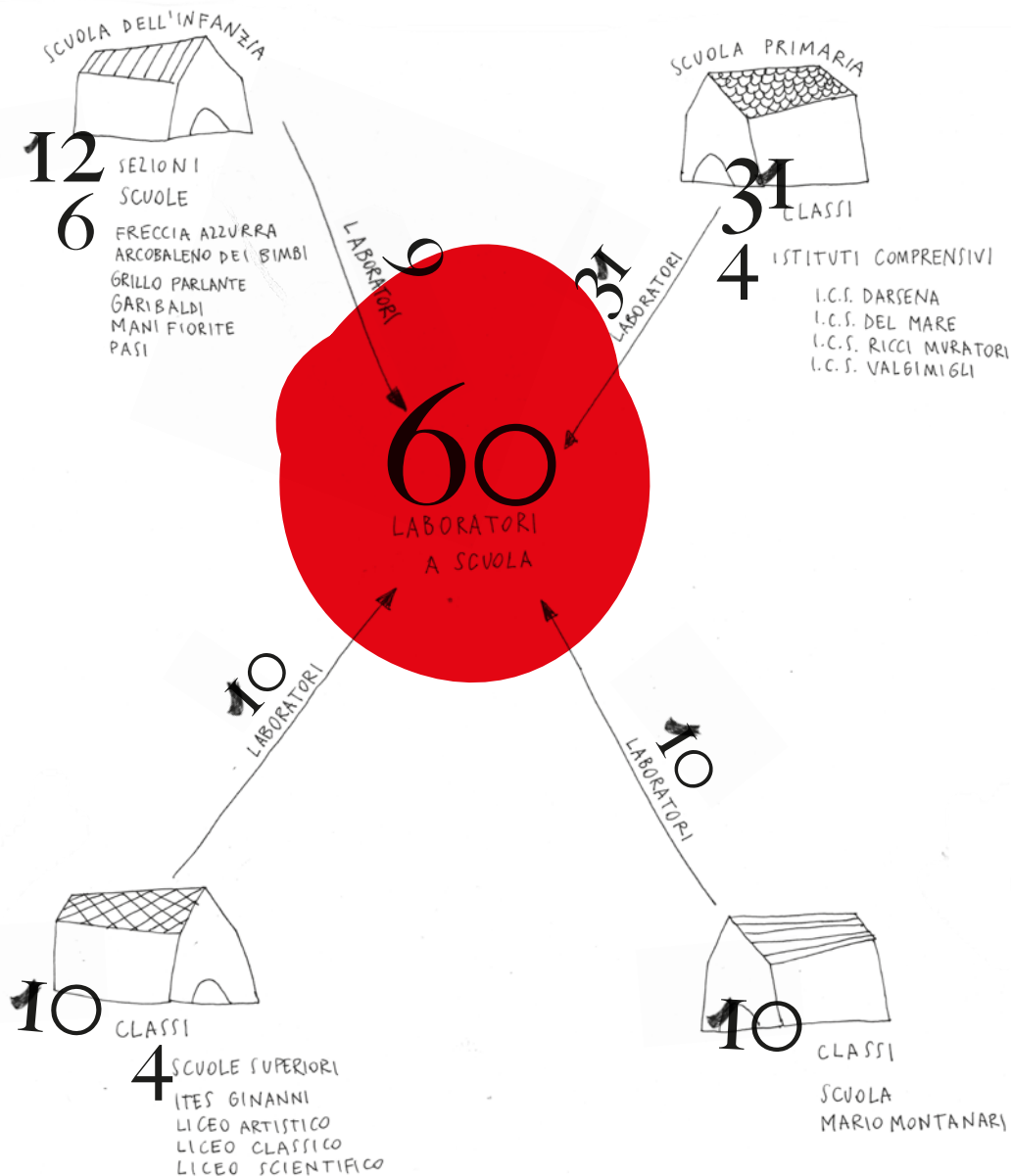
Ho constatato un cambiamento nella struttura della stratificazione emotiva dei ragazzi: una trasformazione che non avrei mai potuto credere possibile in così poco tempo. Il tutto attraverso un sottofondo musicale e la sola guida vocale e gestuale di Monica Francia, che sapientemente innalzava i pilastri portanti della costruzione del Sé.

I ragazzi sono usciti dalla palestra con passi diversi, più sicuri e consapevoli dei loro strumenti di controllo sulla loro parte emotiva; più sereni ma soprattutto interiormente molto più potenti.

Complimenti a Monica, al suo team e alla scuola, che hanno permesso questo grande spettacolo della vita.

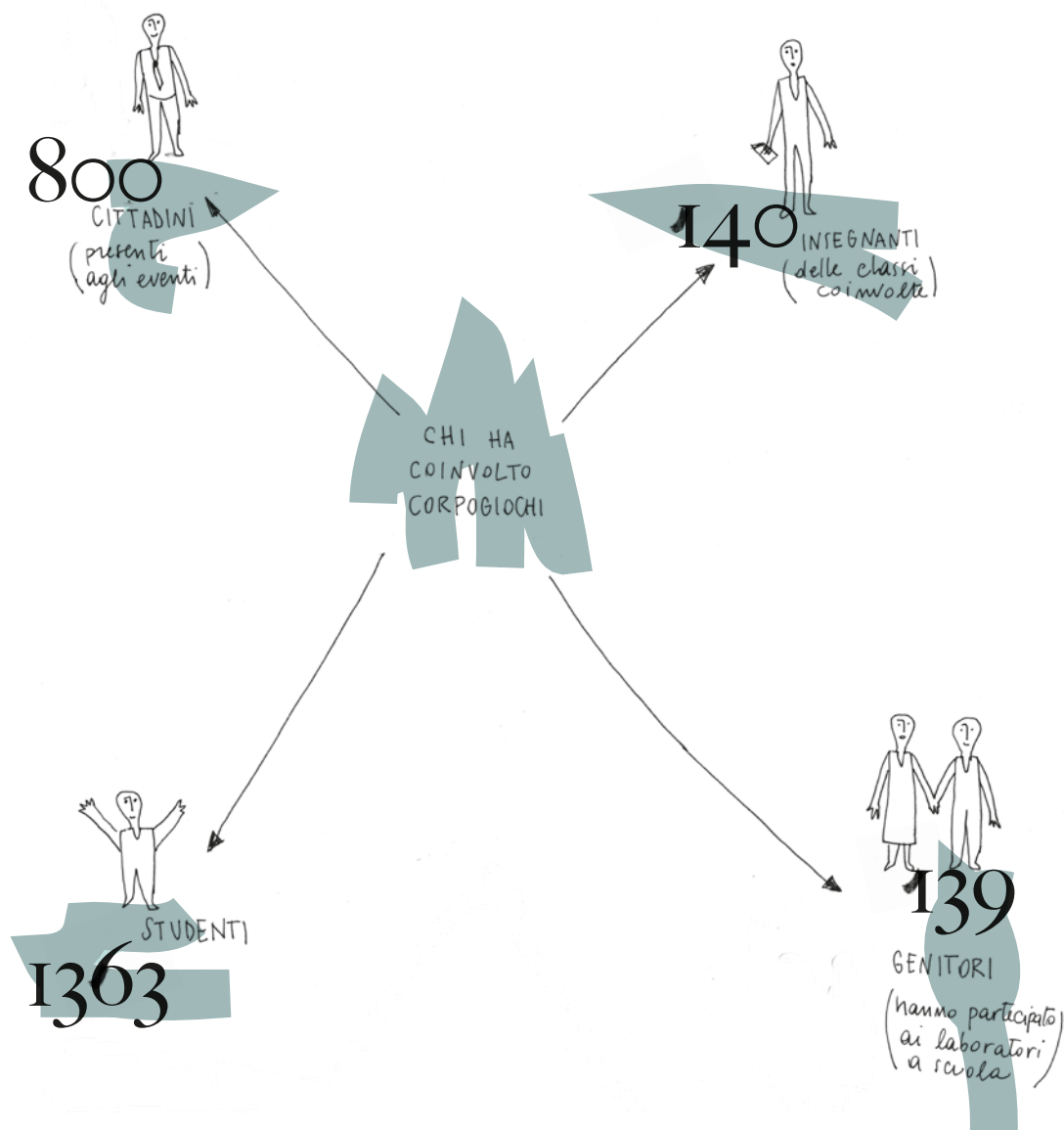
I LABORATORI E LE CLASSI COINVOLTE NEL 2016/2017

CorpoGiochi a Scuola è un progetto educativo didattico che propone un metodo originale di educazione al movimento. Realizzato da quattordici anni nelle scuole del territorio, principalmente ravennate, accompagna bambine e bambini, ragazze e ragazzi in un confronto autentico con la scoperta e la gestione delle proprie emozioni. Quello di CorpoGiochi è un metodo che riporta al centro del tempo scolastico il senso dell'esperienza corporea creativa, combattendo l'analfabetismo emozionale, il caos virtuale e asettico, la noncuranza di sé e degli altri.



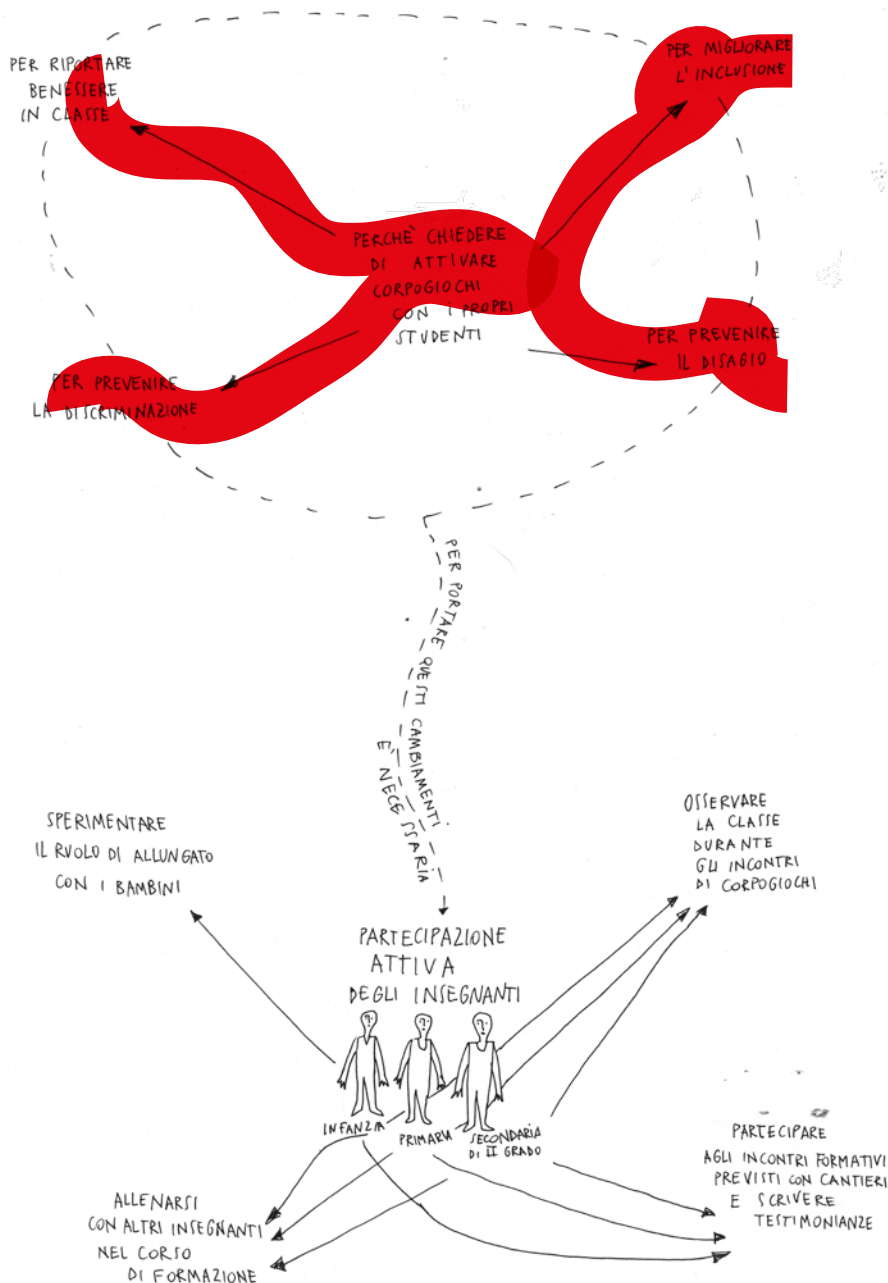
I DESTINATARI DI CORPOGIOCHI A SCUOLA NEL 2016/2017

CorpoGiochi a Scuola propone laboratori nella Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria. I destinatari diretti sono gli alunni, gli studenti e gli insegnanti. Avvicinare all'arte i più piccoli rendendoli protagonisti significa raggiungere anche i più grandi, i genitori e i cittadini presenti agli eventi e offrire alla comunità in generale strumenti sempre più innovativi per alzare l'asticella del nostro benessere e della nostra qualità di vita culturale.



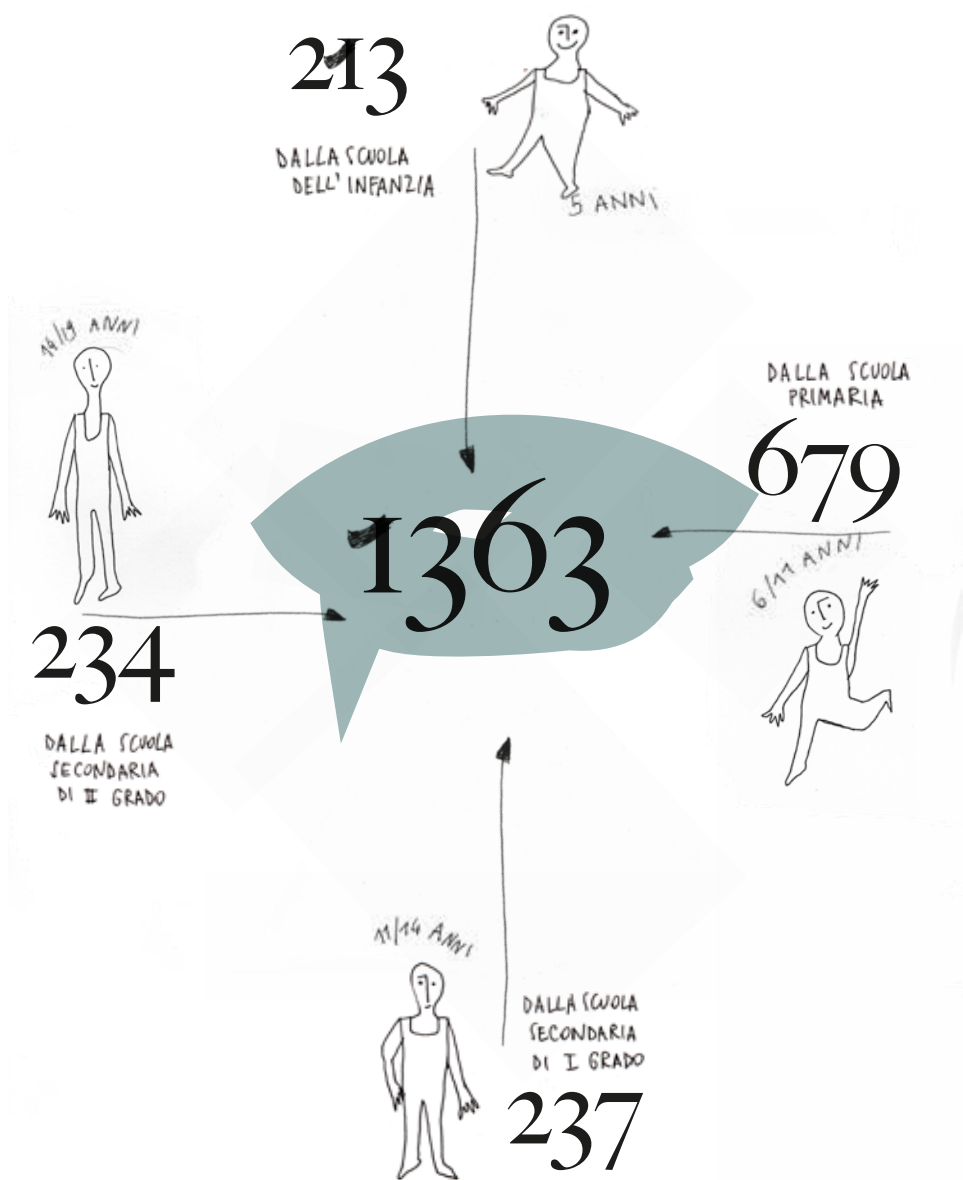
I LABORATORI ATTIVATI SU RICHIESTA DEGLI INSEGNANTI

Per riportare in classe benessere, inclusione, prevenzione del disagio e di ogni forma di discriminazione, gli insegnanti attivano il progetto per i propri studenti e lo utilizzano come strumento concreto condividendone la filosofia generale, gli obiettivi e gli aspetti fondamentali, impegnandosi nella realizzazione di connessioni disciplinari e interdisciplinari e considerandolo un contenuto del programma scolastico. Per raggiungere dei risultati nel tempo è fondamentale la loro partecipazione attiva, informata e consapevole.



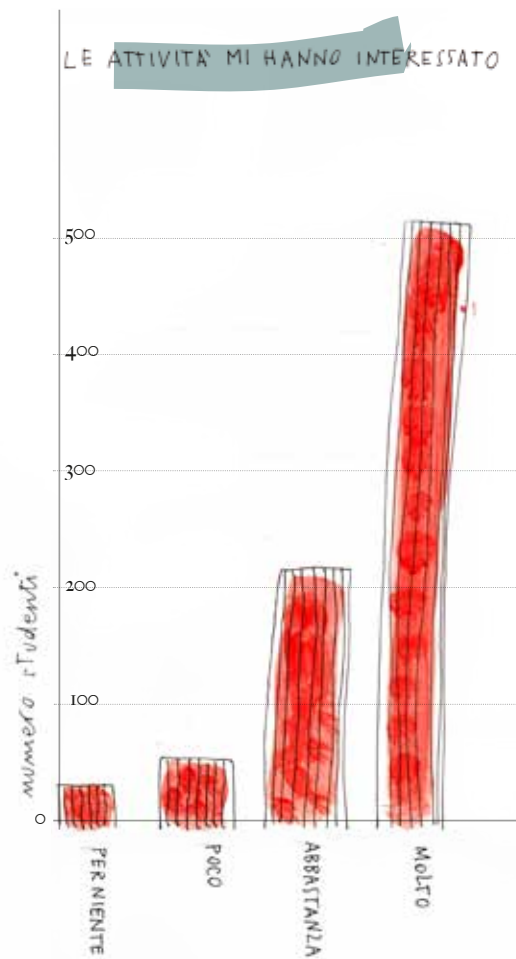
GLI STUDENTI CHE HANNO PARTECIPATO

A fronte della richiesta di attivazione del progetto da parte degli insegnanti, agli studenti della classe coinvolta viene presentato il regolamento del progetto che esplicita loro regole, impegni e modalità di partecipazione. Tutti gli studenti presenti a scuola partecipano alle attività proposte durante gli incontri CorpoGiochi, così come partecipano attivamente alle altre discipline.

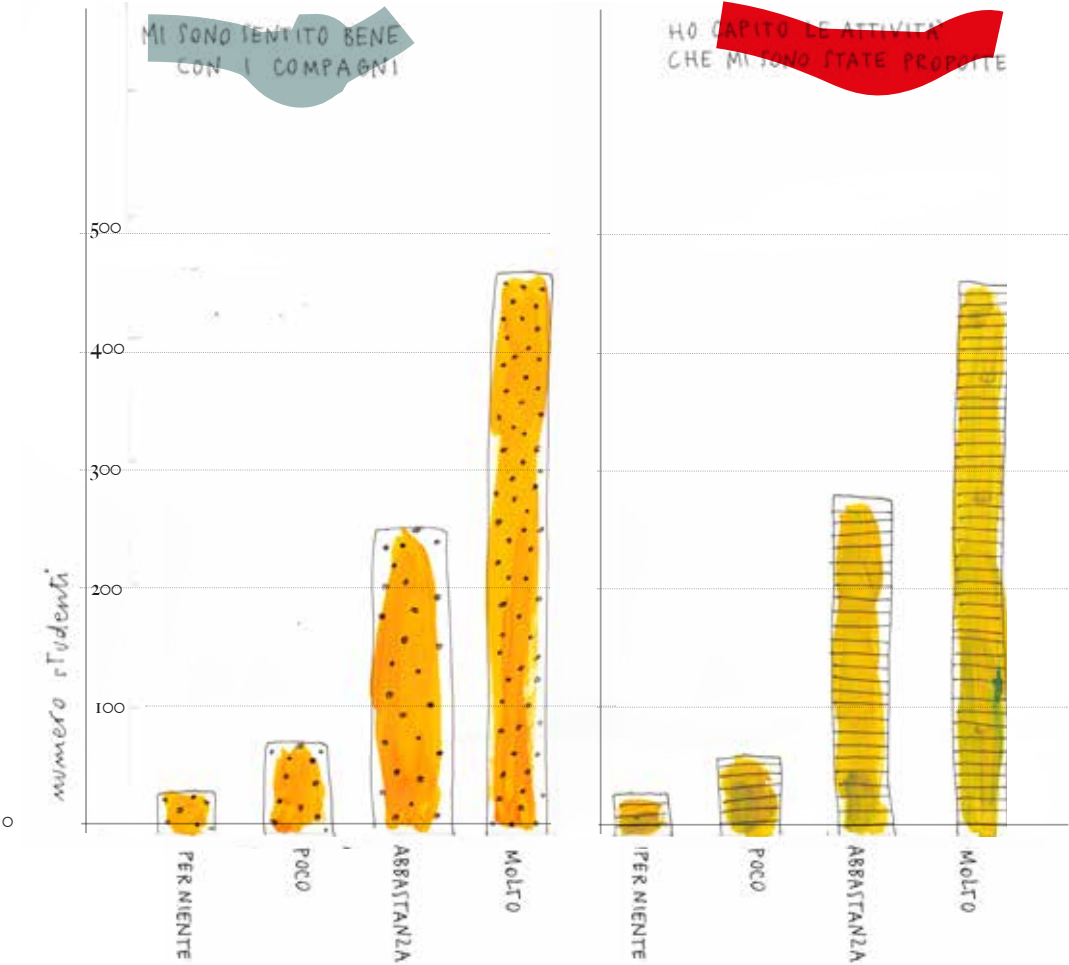


VALUTAZIONE DI GRADIMENTO

Al termine del laboratorio viene consegnato agli studenti delle scuole primarie e secondarie di 1° grado che hanno partecipato al progetto, un questionario di gradimento anonimo, con le seguenti domande: *Le attività mi hanno interessato //* *Mi sono sentito bene bene con l'Antenna //* *Mi sono sentito bene con i compagni //* *Ho capito le attività che mi sono state proposte*

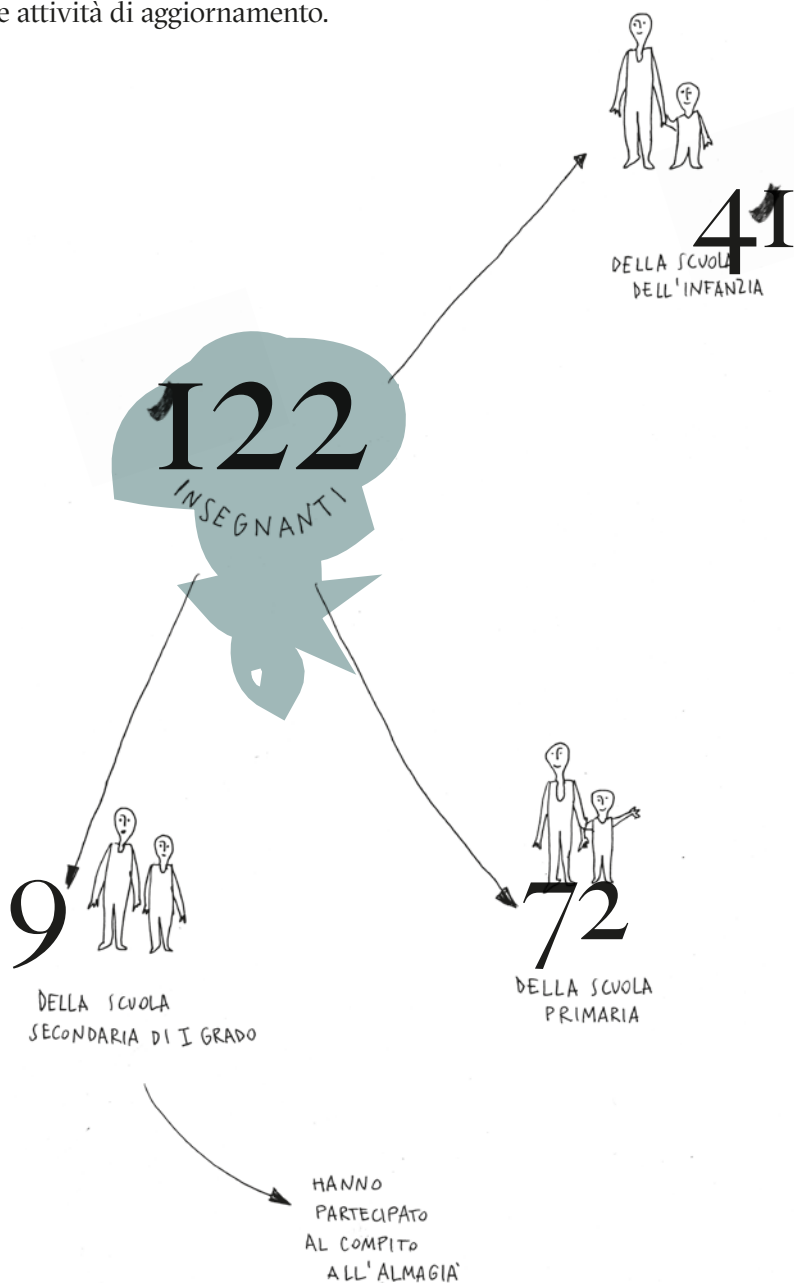


Mostriamo qui di seguito i dati raccolti relativi ai questionari di 802 studenti dai 6 ai 12 anni.



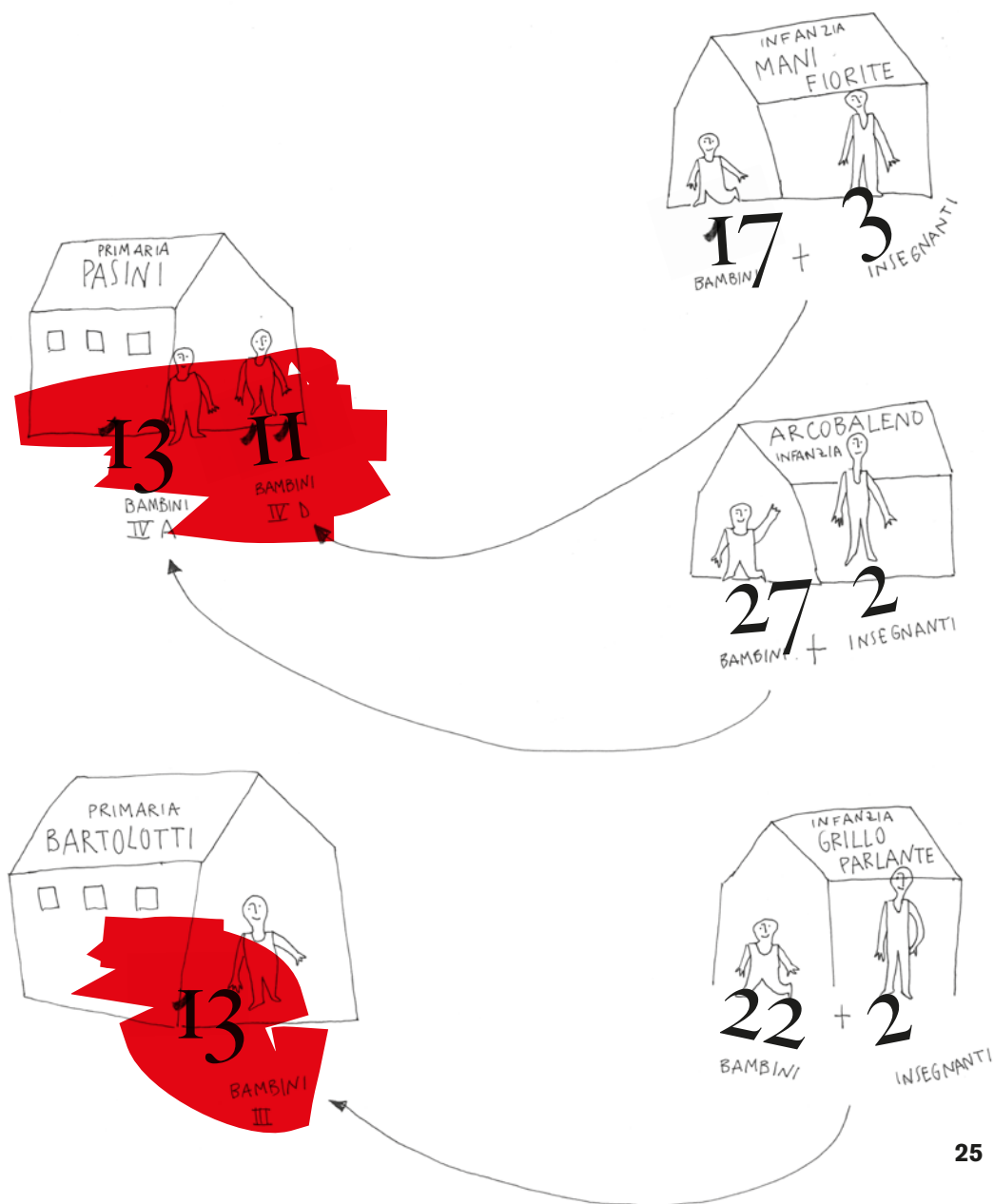
GLI INSEGNANTI CHE HANNO PARTECIPATO AL CORSO DI FORMAZIONE

Sono stati attivati 3 corsi di formazione gratuiti per gli insegnanti. Gli incontri forniscono gli elementi per la comprensione della metodologia CorpoGiochi per le Scuole. I laboratori sono un momento di riflessione teorica ma prevedono anche dei momenti pratico-ludici. Agli insegnanti vengono trasmessi anche alcuni strumenti da poter utilizzare nella gestione della classe. I Corsi sono riconosciuti dall'ufficio scolastico Regionale come attività di aggiornamento.



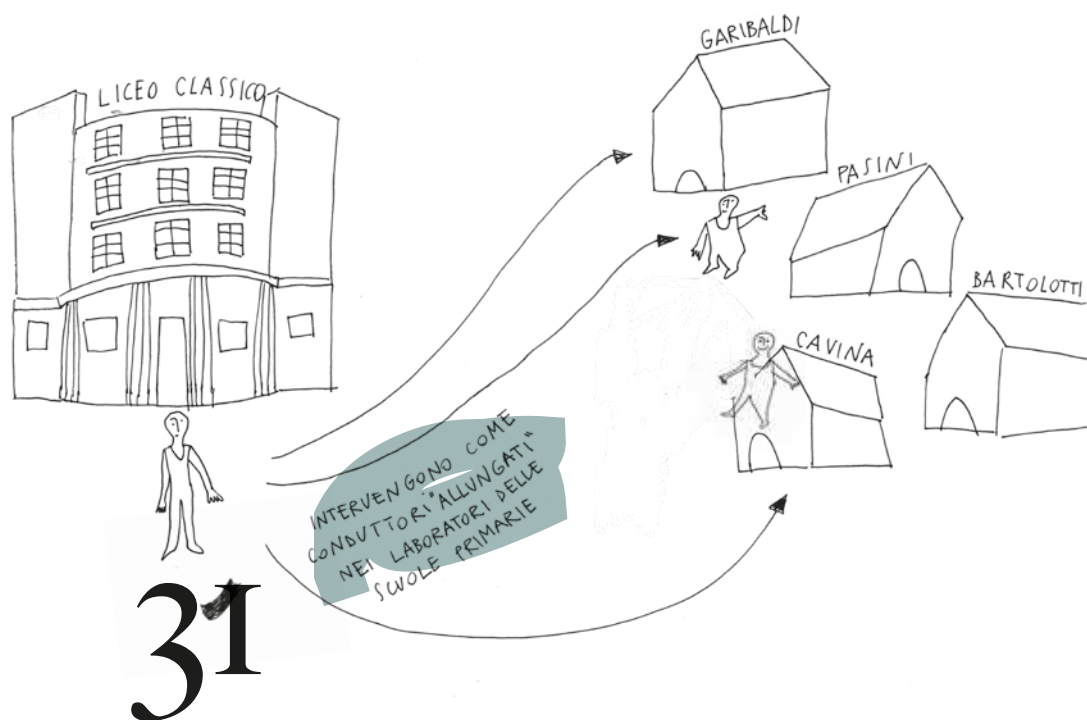
IL PROGETTO DI CONTINUITÀ CORPOGIOCHI A SCUOLA PEER EDUCATOR

Questo progetto di continuità innovativo è stato realizzato dalle Scuole dell'Infanzia che hanno nelle vicinanze la Scuola Primaria di riferimento che ha attivato il progetto CorpoGiochi a Scuola. Alcuni allievi di 8-9 anni, dopo la realizzazione del laboratorio nella propria classe (3° o 4° di Scuola Primaria) si sono proposti per questo compito di peer education e, quelli selezionati tra i più motivati, hanno ricoperto il ruolo di Allungato nei gruppi di lavoro del laboratorio CorpoGiochi per le bambine e i bambini di 5 anni.



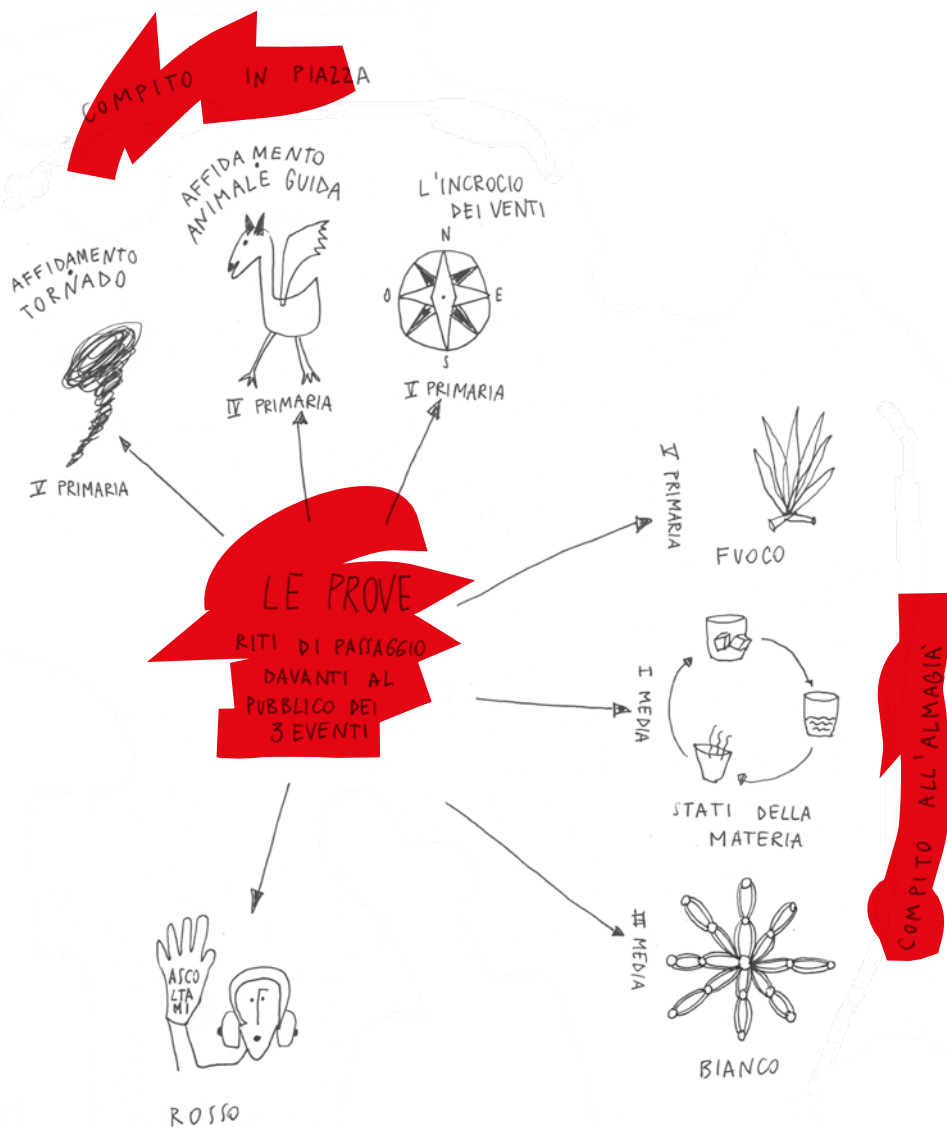
II PROGETTO EXTRASCOLASTICO CORPOGIOCHI A SCUOLA PEER EDUCATOR

Corso di formazione per conduttori di laboratorio del metodo CorpoGiochi proposto come credito formativo agli studenti delle Scuole Superiori. Prevede un momento di formazione specifico e successivamente una prova sul campo nelle classi di Scuola Primaria. Ha la finalità di promuovere percorsi di educazione tra pari, al fine di valorizzare talenti e inclinazioni dei ragazzi, stimolando un rapporto costruttivo tra giovani e giovanissimi.



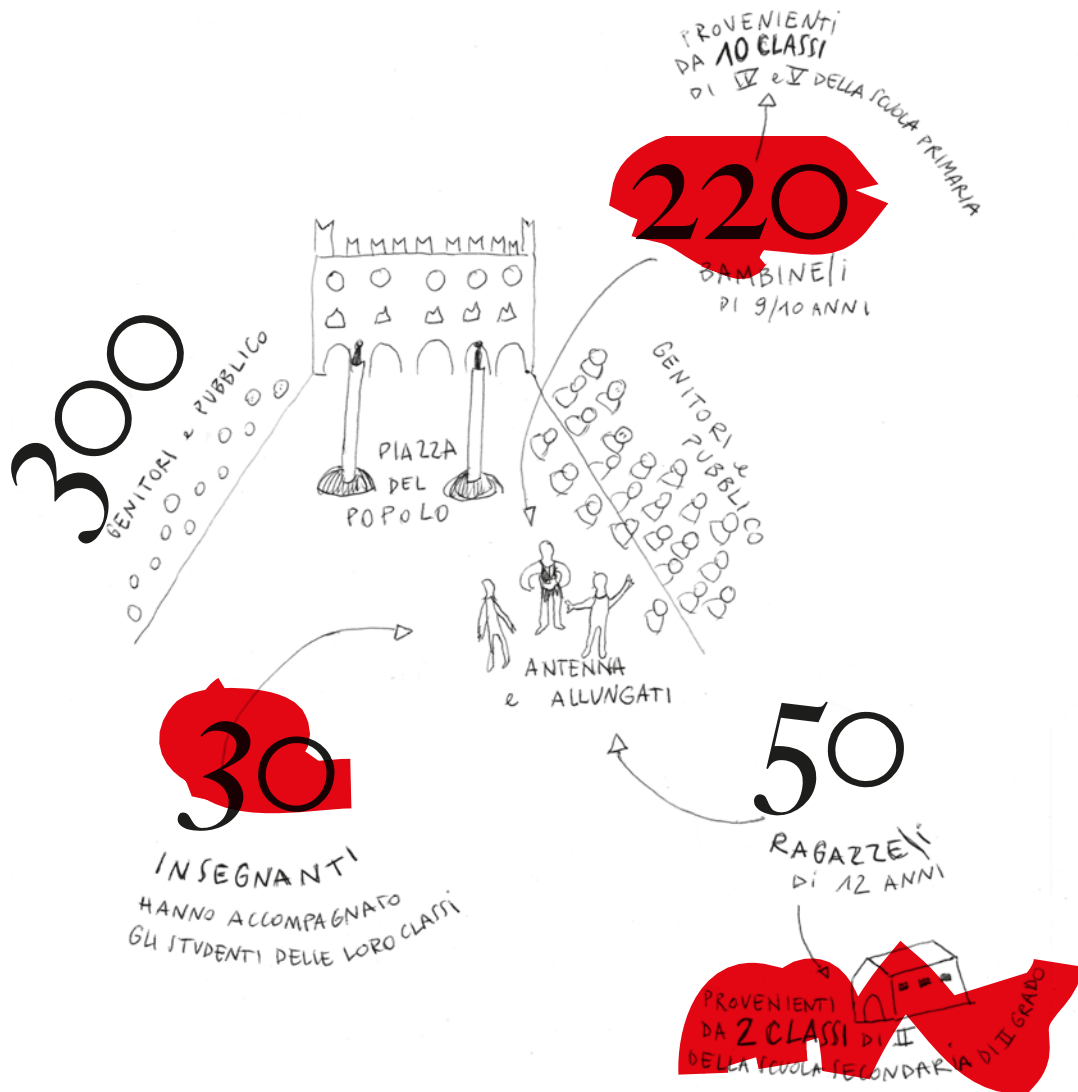
IL PERCHÈ DEGLI EVENTI

Gli eventi sono dimostrazioni di lavoro aperte al pubblico e sono stati ideati come riti di passaggio e ulteriori prove da superare, per dare ai partecipanti l'opportunità di vivere con la massima intensità le forti emozioni che si provano durante l'esposizione a uno sguardo esterno ed estraneo. Il progetto ha ideato e realizza ogni anno gli eventi Compito in Piazza, Rosso e Compito all'Almagià, per dare ulteriori strumenti di crescita a bambine e bambini, ragazze e ragazzi, indispensabili in un crescendo di obiettivi da raggiungere.



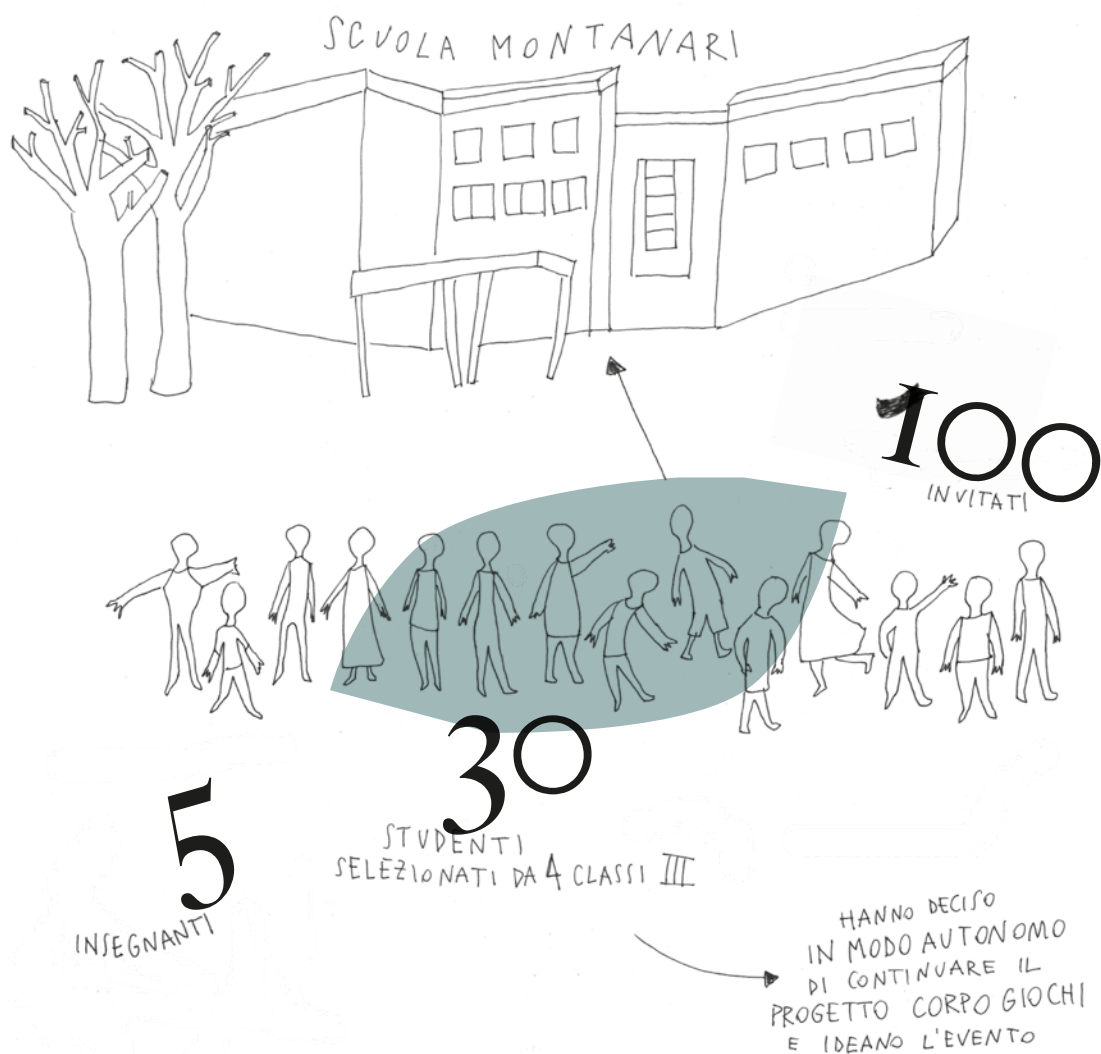
COMPITO IN PIAZZA // 22-23 settembre 2016//

Compito in Piazza coinvolge gli studenti delle scuole primarie e secondarie che durante l'anno scolastico precedente hanno realizzato i laboratori del progetto. E' una grande prova da superare, affrontando insieme al proprio gruppo le forti emozioni che scaturiscono dal mettersi in gioco durante l'esposizione allo sguardo e al giudizio dei cittadini/spettatori. Una vera e propria dimostrazione del lavoro svolto come fosse un'incursione di danza urbana, cioè di quella danza contemporanea che, uscendo dai teatri, si offre alla visione dei cittadini utilizzando gli spazi e le suggestioni della città.



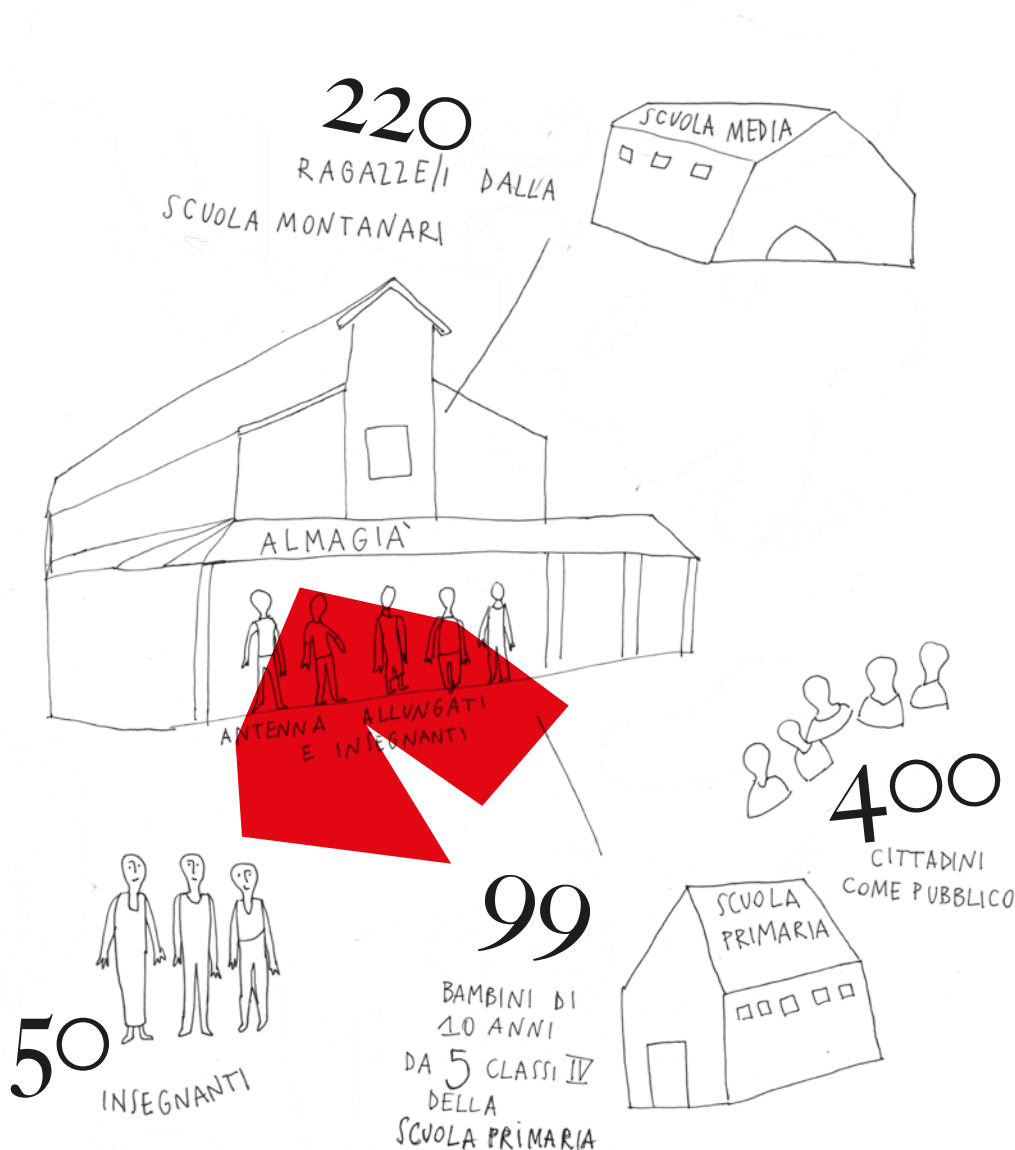
EVENTO ROSSO // 19 novembre 2016 //

Evento esito del laboratorio Rosso realizzato per gli studenti delle classi terze della Scuola secondaria di primo grado, in cui i ragazzi e le ragazze progettano un evento performativo celebrativo, commissionato dalla Scuola di appartenenza. Quest'anno il Rosso delle Terze Medie della Montanari è stato scelto per i festeggiamenti dei 50 anni della Scuola. Un gruppo di tredicenni è diventato il simbolo del ricordo, di una memoria non scontata, né bloccata nei riti delle celebrazioni ufficiali, una memoria necessaria che segna e fonda il passaggio dal presente al futuro, una memoria che è un processo faticoso ma inderogabile per i cittadini, come per gli adolescenti.



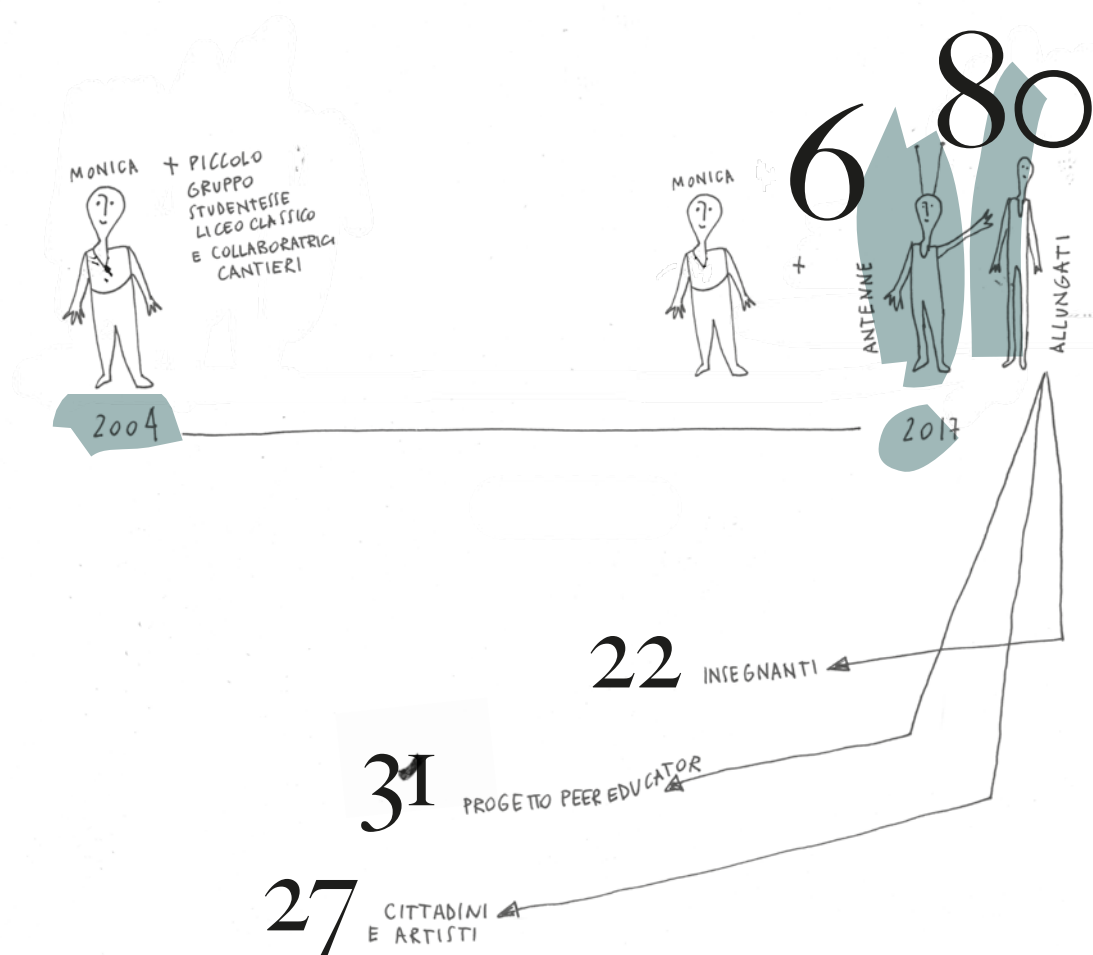
COMPITO ALL'ALMAGIÀ//25-26 MAGGIO 2017 //

E' un evento in uno spazio teatrale che si svolge a fine anno scolastico e presenta la performance finale delle classi quinte di Scuola Primaria e le dimostrazioni di lavoro e le performance delle classi prime e seconde delle Scuole secondarie di primo grado coinvolte nel progetto. Aperto alla cittadinanza viene realizzato come strumento per far incontrare la scuola e la comunità, grazie alla presenza attiva di bambine e bambini, ragazze e ragazzi nell'ottica della filosofia della cittadinanza attiva, della responsabilizzazione e della crescita personale.



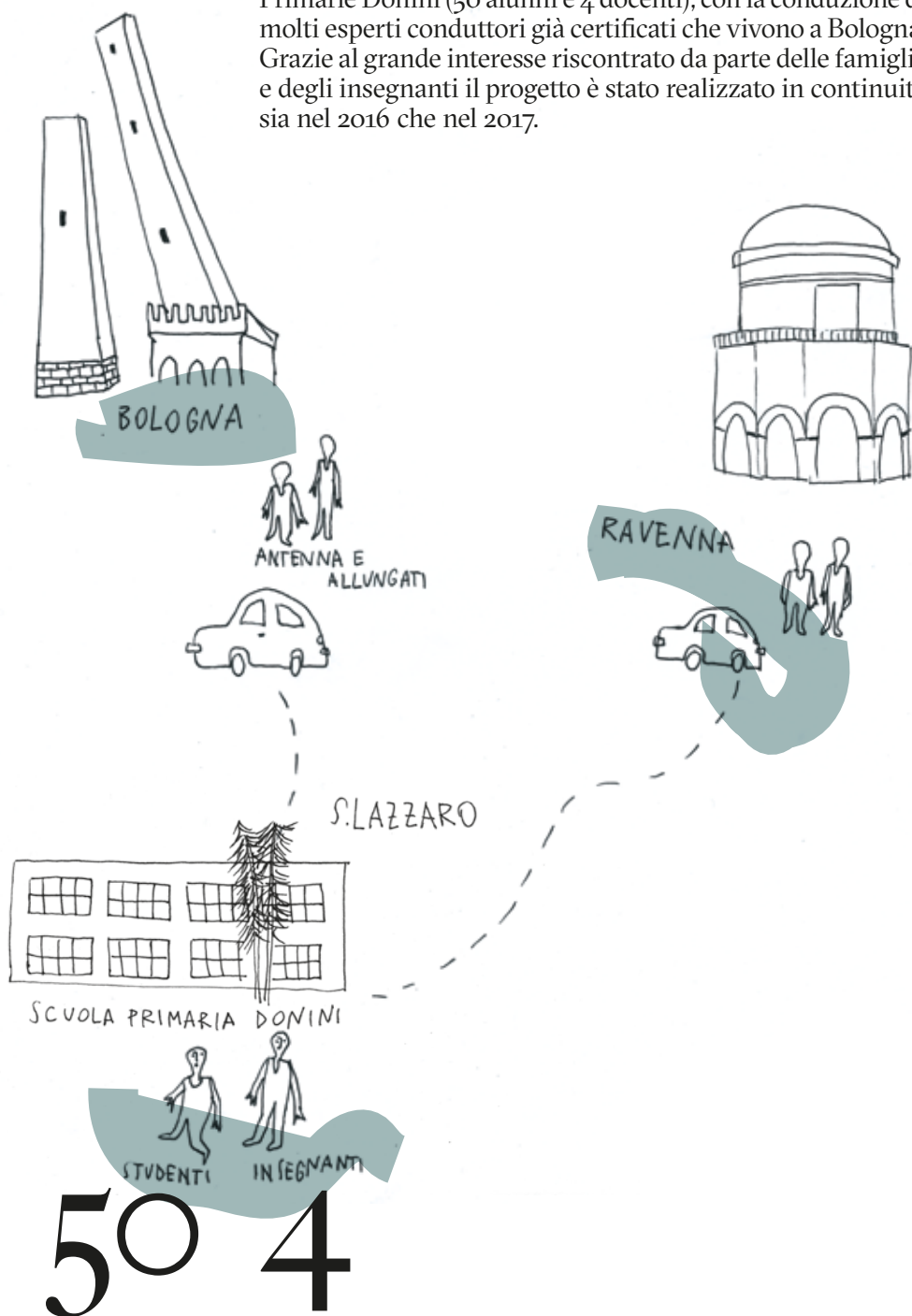
LA TRASFERIBILITÀ DEL METODO

Nel primo anno di attivazione del metodo a Scuola (2004), il ruolo di Antenna è stato sperimentato dalla coreografa Monica Francia, e come Allungati, da un gruppo ristretto di studentesse del Liceo Classico e collaboratrici di Cantieri. Negli anni abbiamo avvicinato alla conduzione del progetto molti giovani e giovanissimi e dimostrato che è replicabile in altri contesti e nel tempo. Nel 2017 Cantieri ha formato e fatto intervenire 86 persone come conduttori (nei due ruoli Antenna e Allungato) negli incontri di gioco previsti nei 60 laboratori CorpoGiochi a Scuola. E' grazie a tutti loro, e alla loro passione che riusciamo a realizzare i laboratori ogni anno in moltissime classi e anche in Scuole lontane dal luogo di origine dell'attività principale che ha base a Ravenna.



LA TRASFERIBILITÀ DEL METODO/S.LAZZARO DI SAVENA(BO)

Dal 2015 è stato attivato il progetto a San Lazzaro di Savena (Bologna), che ha visto coinvolte due classi prime delle Scuole Primarie Donini (50 alunni e 4 docenti), con la conduzione di molti esperti conduttori già certificati che vivono a Bologna. Grazie al grande interesse riscontrato da parte delle famiglie e degli insegnanti il progetto è stato realizzato in continuità sia nel 2016 che nel 2017.





BAMBINI e RAGAZZI

Le pagine che seguono contengono frasi, pensieri, considerazioni e molto altro di bambine e bambini, ragazze e ragazzi che hanno partecipato al percorso. Sono un assaggio del punto di vista dei giovani e giovanissimi partecipanti senza la pretesa di spiegare il valore del progetto.

*

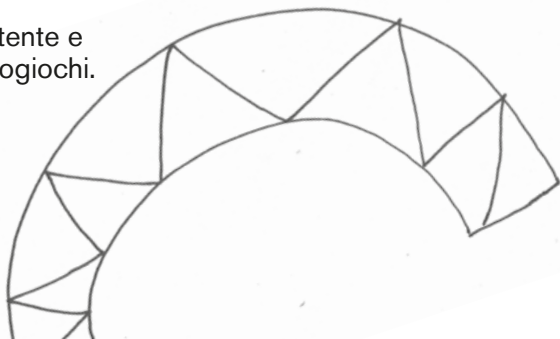
Cara Antenna, quando sono venuta la prima volta a corpogiochi per me era un sogno perchè era la prima volta che ero brava in vita mia poi dentro di me è come se battesse forte il cuore per lo sforzo dentro di me poi ho sospirato forte dentro di me e c'era un cuore che si fidava dentro di me e ce l'ho fatta ho continuato per me è stato bello perché il primo giorno il cuore mi batteva forte ci sto andando tutti i giorni con i miei compagni e i miei compagni e l'Allungata mi hanno detto che ce la posso fare e io ce l'ho fatta. Adesso che mi fido di loro mi piace molto.

*

Questo laboratorio è stato pieno zeppo di cose strane che neanche un saggio saprebbe dire, io proprio non me l'aspettavo.

*

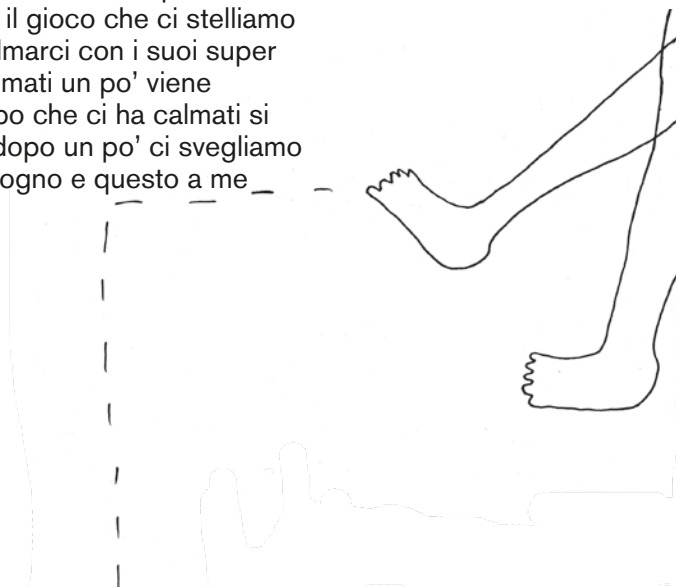
Corpogiochi è tipo uno sport felice divertente e amichevole ecco cosa ne penso di Corpogiochi.





*

Cara antenna e care allungate a me piace molto questa esperienza di fare corpo giochi perché mi piace molto lavorare con il corpo e mi piacciono i giochi che facciamo che quello che sto per dire è uno dei miei preferiti che è il gioco che ci stendiamo perché il centro viene a calmarci con i suoi super poteri e dopo che ci ha calmati un po' viene l'allungata a calmarci e dopo che ci ha calmati si mette a posto anche lei e dopo un po' ci svegliamo e poi parliamo del nostro sogno e questo a me piace.



*

Per me è davvero difficile cambiare pezzo
ma poi ho capito che la vita è così si cambia

*

Chi ha avuto l'idea di fare CorpoGiochi è magnifica,
è uno dei laboratori migliori del mondo per me,
anche se qualche volta, lo ammetto, mi vergogno
un po', ma mi piace anche musica, storia eccetera.



*

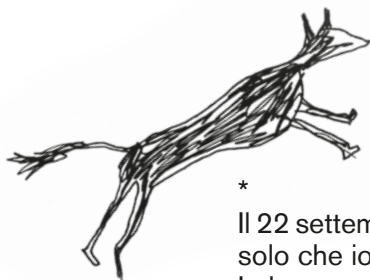
Ci hai organizzato giochi divertentissimi e in quel momento mi sono sentito un bambino grande. In dei giochi mi sentivo un po' vergognoso in altri giochi mi sentivo forte. Il mio gioco preferito è stato il cacciatore d'aria perchè mi mettevo alla prova con il mio gruppo e non ero da solo a fare questa prova, ma ero con il mio gruppo.

*

io vorrei diventare allungata perché:
voglio bene ai bambini piccoli, perché vorrei provare questo incarico, anche perché vorrei imparare ad ascoltare e per me mi farebbe molto bene al concentramento infatti ne ho anche bisogno

*

Le mie sensazioni di Corpogiochi sono:
il divertimento, felicità, allegria e amicizia.



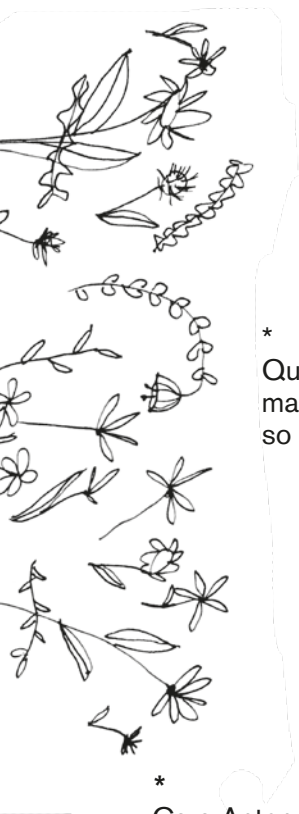
*

Il 22 settembre i miei compagni hanno fatto il compito in piazza, solo che io ero dall'oculista e non l'ho potuto fare. Io ho pensato che si stavano divertendo molto.



*

Ci fai fare dei giochi importanti per imparare
a giocare in gruppo e per stare insieme, e per
non dare fastidio e anche giocare ad occhi chiusi .



*

Questi incontri, ho l'impressione, che non li dimenticherò
mai, perchè sono stati diversi confronto agli altri anni, e non
so perchè ma mi sembra quasi magico quando giochiamo.

*

Cara Antenna, ti posso fare un pizzico
di domande secche?
Come riesci a percepire i segnali?
Come fai a essere così agile?
Come fai a inventarti dei giochi così belli?
Ti siamo piaciuti tutti questi giorni?
Il voto a uno a dieci?
Ti sono piaciuti i nostri doni (mele)?
O le cose che abbiamo costruito?
Ti bastano le domandine?
Te le posso togliere se non bastassero,
vabbè torniamo a noi.
Veramente ho avuto un po' di vergogna!
E tu l'hai avuta?
E poi mi piace quando supero le prove!

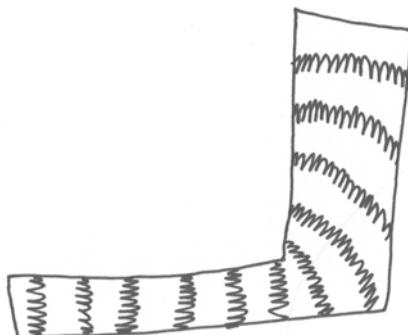


*

Nonostante sembri più qualcosa
di confusionario da fuori, da dentro posso dire che
tutto è molto più chiaro, okay?
CorpoGiochi è un puzzle e tu ne sei una tessera.
Sono seria, non è uno scherzo.
Con CorpoGiochi mi sono ritrovata in breve tempo
a dover imparare a controllare a perfezione il mio
corpo, per far sì che tutto andasse liscio nei nostri
“eventi”. CorpoGiochi, alla fine, mi ha insegnato
a #METTERMI ALLA PROVA, a controllarmi,
ad andare veloce quando dovevo
e a frenarmi quando ne avevo bisogno.

*

CorpoGiochi serve a superare la timidezza e la paura per
dare successivamente il meglio di noi stessi e superare
#LE PROVE che incontreremo lungo la strada.



*

CorpoGiochi per me è un'attività bruttissima
e senza senso.

foto di Giulia Papetti



*

Corpogiochi permette di riconoscere le proprie emozioni e anche quelle degli altri.

*

Ho capito di non dovermi far condizionare dal pensiero degli altri ma di accettarlo come critica costruttiva. Ho imparato a stare con gli altri e a rispettare il pensiero di tutti e non spaventarmi davanti alle cose nuove.

Sto imparando a capire quando è il momento di fermarmi e riflettere e quando è il momento di proseguire.

Siamo ancora piccoli alberelli ma con le radici ben piantate, così avremo il tempo di crescere forti e sani.

*

Da questa esperienza in positivo mi è rimasto che il disagio è una cosa difficile da dominare ma non impossibile.

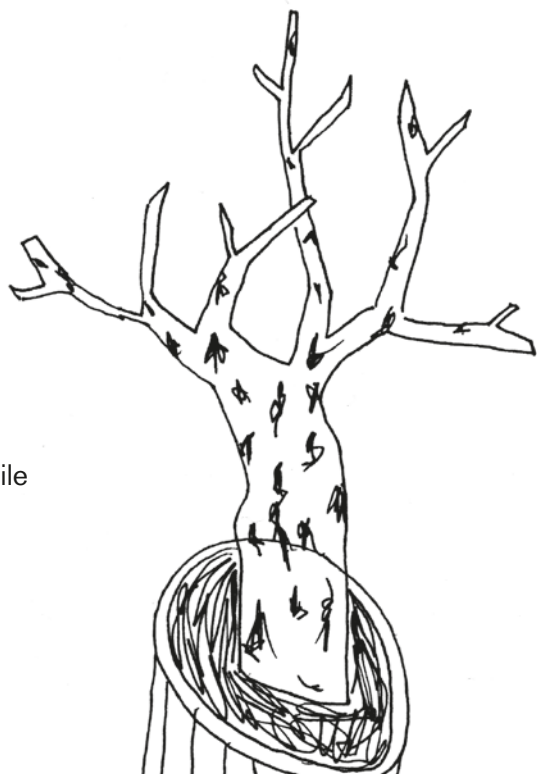


foto di Giulia Papetti





foto di Giulia Papetti



*

Non sempre può andare liscio e spedito,
a volte bisogna anche rallentare perché c'è qualche
problema, poi fermarsi a riflettere su quello che accade,
per poi ripartire.

*

RABBIA⁽¹⁾

Sono arrabbiata,
ti guardo in un punto fisso.
Non chiedermi il perché.
Sono arrabbiata e cado,
cado come se fossi morta,
e la caduta mi tranquillizza,
mi rende potente.
Eppure sarò sempre nella rabbia.

*

Alla fine di questo progetto, anche
se all'inizio sembra tutto un po' matto,
ti senti come aver vinto una sfida.
Una sfida contro te stesso, quando ti ritrovi a dover
mantenere la rabbia⁽¹⁾ durante le prove, e una sfida
contro gli altri quando sei lì, davanti a tutti, ma riesci
ad andare avanti e a non scoppiare a ridere.
Caro CorpoGiochi, sappi che è stato bello.

⁽¹⁾La prova della rabbia è una delle attività proposte durante i laboratori nelle scuole medie.

*

Questi incontri sono stati interessanti ed educativi perchè non sempre si ha la possibilità di mostrarsi per ciò che si è liberamente senza essere criticati o derisi.



*

Queste lezioni mi sono piaciute molto, sono state molto interessanti e molto d'aiuto, anche perchè mi hanno aiutata a conoscere più me stessa e a rapportarmi con i nuovi compagni; questa nuova esperienza mi ha emozionata e fatta riflettere sul mio corpo e sullo spazio intorno a me, inoltre mi ha fatto anche pensare al mio carattere e al mio modo di essere.

È stata un'attività davvero fantastica!



*

All'interno della palestra mi sentivo libera e protetta in quanto i compagni non potevano giudicarti o prenderti in giro. Era d'obbligo il rispetto reciproco.

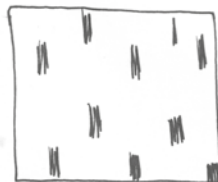


*

L'attività "Corpo Giochi" mi è parsa significativa e intensa poichè ha contribuito a focalizzare maggiore attenzione sulla mia figura umana, cioè sono riuscita ad apprendere nuovi lati della mia personalità di cui non ero a conoscenza.

*

Grazie a questa stranissima esperienza ho conosciuto un lato dei miei compagni che probabilmente non avrei mai visto. Ci siamo sforzati tutti di fare gli esercizi richiesti ma sicuramente in molti ci siamo sentiti a disagio e in imbarazzo.



*

Mi è piaciuto veramente tanto sapere che ti puoi comportare normalmente con persone ancora sconosciute o comunque solo conoscenti, è stato fantastico. Riuscire a mettere ragazzi timidi come me a proprio agio in situazioni di questo tipo è una cosa veramente difficile. Spero di rifare questi incontri veramente emozionanti e utili perchè mi hanno aiutato a mettermi in gioco e a sentirmi più forte.



*

La mia prima impressione non è stata positiva perchè mi sembrava di fare cose prive di significato, che non avevo mai fatto prima; mi sentivo strana, non a mio agio, timorosa del giudizio degli altri nel muovermi davanti a tutti i miei compagni di classe. Nel secondo incontro al ripetuto richiamo “non commentate” mi ha fatto riflettere e capire l'importanza del significato di quelle due parole: troppo spesso nella vita di tutti i giorni commentiamo e critichiamo gli altri per i loro usi, abitudini, che non corrispondono a quelli comuni. Da quel momento la mia partecipazione a questa attività è cambiata: sono riuscita a vincere le mie emozioni e ad essere attivamente interessata ad ogni gioco. [...]

Consiglio a chiunque questa attività: alle persone vivaci per rilassarsi e a quelle timide da prendere come un'occasione per gestire le proprie emozioni.



NON
COMMENTATE
=
PROVARE

*

Durante corpo giochi ho imparato che mi devo vestire più comodo possibile.

Ad esempio l'ultimo giorno di questa attività ho patito molto freddo e i vestiti che indossavo non servivano a niente perchè non praticavamo sport.









GENITORI

Le pagine che seguono contengono estratti di testimonianze scritte da alcuni genitori che hanno partecipato al percorso a scuola.

*

Entusiasmante il gioco di squadra nel costruire il proprio cerchio, la propria casa (i propri affetti), lavorare insieme per lo stesso obiettivo, ma nello stesso tempo con la propria individualità.

*

Nel lavoro di gruppo esce spontaneo l'incoraggiamento dell'altro per il raggiungimento della meta comune.

*

Da genitore ho imparato a chiedere il permesso a mia figlia di toccarla o di darle un bacio, gesti che spesso si danno per scontati ma che ritengo di unione e di dimostrazione d'affetto e chiedendone il permesso assumono anche un'ulteriore forma di rispetto nei loro confronti. Questo laboratorio ha insegnato ai bambini ad avere rispetto tra di loro tenendo conto delle loro sensazioni e stati d'animo.

Gli ha insegnato la collaborazione e il lavorare insieme per costruire qualcosa; li ha resi consapevoli degli spazi emozionali che ognuno di loro ha.

*

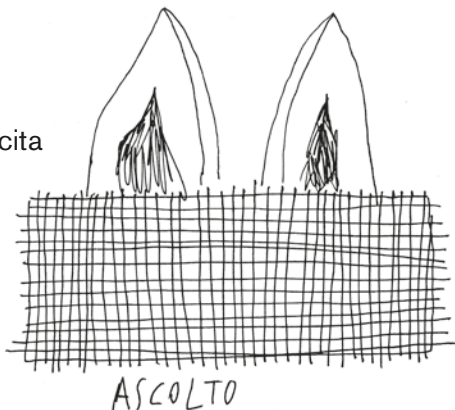
Alcune regole mi hanno colpito particolarmente:
fatti i fatti tuoi,
il rispetto degli altri,
non commentare.





*

CorpoGiochi per me è stato:
un gioco con il corpo molto divertente
un altro modo di tornare bambini
l'emozione di scoprirsi bambini
la scoperta del corpo come elemento
di misura e costruzione dello spazio
il piacere del lavoro collettivo
la fatica del lavoro collettivo
il piacere dell'ascolto
la fatica dell'ascolto
la condivisione come elemento di crescita
l'emozione trattenuta a fatica.
l'allegria dei movimenti.



*

Saper dire davanti agli altri cosa non mi piace.

*

Considero l'esperienza del corpoGiochi molto utile ai fini della relazione di gruppo, con particolare riferimento al rispetto degli spazi.

*

I bambini erano sicuramente più autonomi e padroni del proprio territorio. Hanno saputo gestire e risolvere i piccoli contrasti al nascere e hanno guidato noi genitori con estrema sicurezza e padronanza.



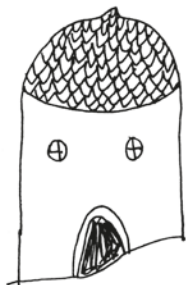
*

È bello giocare con loro e seguirli, padroni delle regole.
È interessante vedere come, all'interno del gruppo, siano autonomi nell'organizzarsi e integrarsi. È importante che riescano a stare insieme con la conoscenza e il rispetto di se stessi e dei propri spazi imparando a comunicarlo anche agli altri; è altrettanto importante che sappiano ascoltare, che sappiano riconoscere e non invadere gli spazi altrui.

*

Ogni persona ha la sua identità, il suo spazio vitale e deve percorrere una strada al suo ritmo ideale cercando di incontrarsi, non di scontrarsi, con gli altri. Ho visto molta emozione nei vostri occhi durante tutta l'esperienza e anche nei tuoi, che cercavano in tutti i modi di evitare i miei, come per dirmi – babbo, hai visto, sono grande e indipendente, riesco benissimo da solo.

Ma sono comunque contento che tu sia qui a sostenermi – ed io comunque aggiungo – ne sono sicuro e sono molto orgoglioso di te.



*

Regole semplici e ridotte al minimo: sarebbe bello riuscire a farle rispettare in un contesto diverso!

*

Mi sono sentita utile agli altri.









INSEGNANTI

Le pagine che seguono contengono estratti di testimonianze scritte dagli insegnanti che hanno partecipato al percorso con le loro classi nel tempo scolastico. Per facilitarne la lettura, questi estratti sono raggruppati tramite parole chiave.

Rappresenta sicuramente una delle attività più originali e potenti che sono state presentate nel mondo della scuola. L'idea di unire corpo, mente e affettività e poterli raccordare in un percorso didattico con molteplici agganci disciplinari è il cuore del progetto e il suo punto di forza.

Di CorpoGiochi a Scuola mi ha colpito la metodologia "democratica" utilizzata nei laboratori, dove adulti, bambini e bambine si relazionano tra loro alla pari, e dove tutti i partecipanti, allo stesso tempo, lavorano su sé stessi e sono strumento di conoscenza ed esplorazione per gli altri.

Mi ha colpito l'equilibrio tra il linguaggio verbale e non-verbale per comunicare e interagire e per esprimere l'appartenenza a un gruppo, a un insieme di relazioni, a un sistema di regole.

Ci si trova a dover gestire un sistema di relazioni sempre più ampio e interconnesso che permette di agire e sperimentare in un contesto cooperativo.

Partecipare a questa esperienza mi ha reso più consapevole dell'importanza e della validità di un approccio globale che tiene unite la mente e il corpo, il pensiero e l'azione, che tiene conto dei vari aspetti cognitivi, affettivi, corporei, sociali dei bambini e delle bambine.

Nell'esperienza di CorpoGiochi a Scuola ci ha colpito la forte responsabilità che viene data ai bambini durante il gioco: l'autonomia della scelta di ruoli o compiti durante l'attività o la risoluzione di un conflitto emerso senza la mediazione dell'adulto.

Mi hanno colpito l'idea, i valori e i messaggi che fanno da sfondo al progetto, l'impegno per realizzarlo e l'apertura a sperimentarsi ogni anno con persone nuove.



Ritengo che partecipare a CorpoGiochi a Scuola significhi accogliere, dentro di noi e nella nostra quotidianità a scuola, un metodo, una pratica educativa. Mi sento parte di un sistema di relazioni e dinamiche che concorrono alla crescita sana dei bambini in un'ottica di libertà e rispetto.

Penso che il progetto, oltre a sostenere i bambini nel loro percorso di crescita, sia utile anche per comprendere l'importanza della dimensione di gruppo nella vita di ciascuno.

Il dato che maggiormente ci ha colpito è stato l'equilibrio tra obiettivi, mezzi adottati per raggiungerli, elementi innovativi e recupero di prassi consolidate.

Il percorso intrapreso permette di corrispondere al compito più alto dell'educazione, letteralmente "condurre fuori", quindi liberare, far venire alla luce qualcosa che è nascosto.

In un clima di accelerazione del mondo e dei suoi ritmi sempre più frenetici e vorticosi CorpoGiochi a Scuola ha basato la sua metodologia sulla lentezza.

Mi ha colpito il tempo lento, che si mette a disposizione dei ritmi infantili: attendere la loro risposta, concedere loro il tempo necessario per raggiungere un accordo, aspettare con calma il silenzio prima di procedere con il gioco, senza farsi prendere dall'impazienza del "dover fare" di noi adulti.

CorpoGiochi a Scuola ha saputo creare uno spazio – tempo nel rispetto delle esigenze di tutti; è significativo come i bambini con bisogni speciali siano riusciti a vivere l'esperienza con serenità e grande impegno, grazie anche alla forza del gruppo.



La ripetizione, la condivisione e l'accezione positiva data e vissuta delle regole ha permesso ai bambini di prendere coscienza dei propri gesti e delle loro conseguenze.

Le regole condivise all'inizio del percorso non sono divieti, ma opportunità; nel senso che danno la possibilità di riflettere sui confini tra le persone, sul bisogno di essere ascoltati, compresi, sul bisogno di sentire cosa gli altri hanno da esprimere.

Come in tutti i giochi, anche i più fantasiosi e bizzarri, ci vuole serietà e rispetto delle regole.

Queste regole rispondono al bisogno del bambino di avere dei confini chiari e concreti per relazionarsi e per giocare con gli altri. E' il rispetto delle regole che crea lo spazio protetto nel quale tutti possono mettersi in gioco e fare esperienza diretta delle emozioni che la vicinanza genera.



Nei primi incontri non è stato facile per me evitare di intervenire nei momenti di disattenzione, di confusione e di scontro fra i bambini, ma poi ho goduto di queste opportunità, scrollandomi per un po' dalle spalle la responsabilità quotidiana di convincere al rispetto delle regole i nostri piccoli. Mi sono così ritrovata a sollecitare i miei compagni di squadra con una motivazione diversa da quella di insegnante, ma uguale a quella di giocatrice, quindi con maggiore entusiasmo e vigore!

La struttura, la metodologia, le direzioni di senso che animano CorpoGiochi a Scuola mi trasmettono una grande sicurezza: credo molto in questa pratica, mi sento contenuta nella mia "ansia" di non essere efficace, di non essere coerente.

Uscire dai nostri ruoli, porta uno straniamento, una sorta di sospensione del giudizio, che ci permette di avere una visione più ampia e creativa delle relazioni che abitiamo.

È un "allenamento" che aiuta e sostiene anche noi insegnanti, ci dà nuovi strumenti per gestire meglio certe dinamiche, rispettando i bambini e il loro essere.

Il cambiamento più grande senz'altro è stato in me e nelle mie azioni educative.

Come insegnante ho ricevuto la serenità di essermi trovata a sperimentare una nuova e concreta situazione di "appoggio" nel mio lavoro, una costruttiva e creativa possibilità di crescita responsabile dei ragazzi. Fiducia è la parola che mi ha trasmesso questa attività e che, anche gli alunni, hanno fatto propria.



Questo progetto ha ottenuto un'alta considerazione da parte dei docenti visto anche il repentino cambiamento di intere classi quando si trovano a partecipare alle singole lezioni, riuscendo ad allenare ascolto e attenzione nel rispetto di semplici regole di convivenza all'interno del gruppo.

Tutti i docenti dovrebbero frequentare un corso di CorpoGiochi a Scuola e stilare una specie di guida comune a tutti.

Ciò che mi ha colpito maggiormente di CorpoGiochi a Scuola è il rispetto dell'infanzia che porta in Sé. Bambino come persona piccola, compatta, che ha tutto ciò che gli serve, che non è la parte di qualcuno più grande, che non ha nulla a che fare con una persona in miniatura. I bambini e le bambine partecipano attivamente, con impegno, fatica e soddisfazione al loro percorso di crescita e conquista dell'autonomia e delle competenze.

Una nuova ed affidabile possibilità di crescita personale per gli alunni: ognuno di loro si è sentito motivato alla costruzione consapevole di un miglioramento delle dinamiche del gruppo classe e ad un più emotivo e sensibile desiderio di essere agenti di un costruttivo cambiamento. Gli alunni sono divenuti più disponibili al confronto con i compagni, hanno lavorato sul contenimento della loro aggressività cercando di rielaborarla in modo positivo e corretto, applicando le regole previste e la raggiunta consapevolezza del rispetto altrui.

In questa attività l'alunna diversamente abile appartenente al gruppo classe ha mostrato una capacità davvero inusuale di seguire tutto ciò che veniva proposto, in particolare in termini di durata. Dopo cinque anni di progetto svolto, gli alunni possiedono gli strumenti per guardarsi dentro e per capire meglio sé stessi e gli altri.



L'ascolto è una delle esperienze più significative, direi fondamentali, della didattica di CorpoGiochi a Scuola e rappresenta la premessa di quell'empatia necessaria per fare dell'insegnamento una relazione d'aiuto.

La necessità di avere l'attenzione dei bambini si pone come esigenza pregnante durante le attività. La verbalizzazione della richiesta "ho un messaggio" e l'esigenza di avere tutti i corpi dei bambini come illuminatori rivolti verso l'insegnante affinché il messaggio sia trasmesso chiaramente, si è rivelata una metafora molto efficace che ha cambiato il nostro modo di comunicare con i bambini. Ha contribuito a sviluppare nei bambini strategie di ascolto attivo, coinvolgendoli costantemente.



In CorpoGiochi a Scuola ogni bambino comprende di essere speciale, particolare e unico, ma non può prescindere dalla sua appartenenza ad un gruppo, con cui condivide soddisfazioni e insuccessi.

Il concetto di “squadra” è inteso come un insieme di persone che è pronto a collaborare per realizzare un lavoro o raggiungere un obiettivo. A prescindere dai ruoli diversi dei vari partecipanti, è sempre emerso l’impegno nel cooperare, contribuendo a creare un clima di fiducia tra i membri dei team.









ANTENNE e ALLUNGATI

Le pagine che seguono contengono estratti di testimonianze scritte da Allungati e Antenne che hanno partecipato come conduttori al percorso a scuola



Iniziando questo percorso nel momento difficile dell'adolescenza⁰ mi ha permesso di sviluppare consapevolezza verso me stessa e verso gli altri, gradualmente e in maniera più incisiva. Ho imparato ad ascoltare in maniera più attenta, rispettare le idee degli altri, discutere senza litigare, a chiedere se non so, di lasciarmi scorrere addosso i giudizi, senza rimuginare troppo. Ho imparato a vedere in modo diverso la società, le istituzioni, le convenzioni sociali, ha essere curiosa e cercare di essere il meno possibile superficiale, ho imparato che se voglio un cambiamento devo partire da me. CorpoGiochi mi ha insegnato a vivere più nel presente, apprezzandolo la lentezza e rinunciando, a volte, alla velocità e all'ansia di dover fare dopo/nel futuro.

⁰ Il percorso di formazione per diventare conduttori di laboratorio del metodo CorapoGiochi viene proposto agli studenti delle Scuole Superiori, con un momento di formazione specifico e successivamente una prova sul campo, nelle classi di scuola primaria in occasione dei laboratori CorpoGiochi, ottenendone un credito formativo.

Il mio punto di vista è completamente cambiato: la mia consapevolezza è cambiata e ho imparato di più a soffermarmi sulle piccole emozioni che caratterizzano la nostra vita. CorpoGiochi insegna ad ascoltare e a "stare" nelle proprie sensazioni rendendole completamente proprie. Questo progetto, che ho iniziato nel primo anno di liceo*, mi ha guidata lungo un percorso di crescita tanto a livello emotivo quanto a livello relazionale.

Ammetto che non è qualcosa di facile, io per prima ho difficoltà con l'ascolto, impiego molte energie nel rimanere concentrata e alcune prove sono davvero ardue. Ma è proprio questo aspetto che ci porta a spingerci oltre ai nostri limiti capendo che non bisogna mai commentare prima di avere provato!

Non te ne accorgi ma è come un flusso che ti accompagna a liberarti degli schemi o tabù inviolabili della società attuale. Il corpo, elemento naturale dell'essere umano è ancora considerato "merce" utilizzabile a volte sì e a volte no, in determinati momenti e contesti. Per il resto deve essere dimenticato. Ho notato nei bambini la naturalezza di poter sentire di aver un corpo e un'anima e poter essere liberi.

Negli anni in cui ho giocato a CorpoGiochi come "allungata" ho ammorbidito gli schemi mentali e abbassato la guardia sulla necessità di tenere sottocontrollo tutto quello che accadeva intorno a me.

Già dalla prima esperienza di conduzione dei laboratori come Antenna ho dovuto superare quelle che ho chiamato "prove



di abbandono": abbandono all'imprevisto, all'intuizione, al sentire del corpo captando le frequenze di ciò che ci circonda.

Quando ho iniziato il mio percorso CorpoGiochi non ero ben consapevole del mio 'essere corpo', certo sapevo di averne uno, utile per le pratiche quotidiane e per i vari automatismi necessari alla vita, ma il mio mettermi in discussione non aveva mai preso in considerazione che anche il mio corpo, il mio essere corpo potesse mettersi in gioco.

Quella casa costruita da corpi in movimento che non si conoscono, in relazione tra loro nel rispetto delle regole, in uno spazio specifico, era una forma di incontro insolita. Si trattava di uscire dalla mia scena quotidiana, con il mio corpo Allungato a forma di compasso umano, insieme ai compatti.

Raccolgo continuo nutrimento dalle reazioni dei gruppi di bambini che conduco come Antenna di CorpoGiochi. Che sia dal loro stare, dal non stare, dall'ascolto, dal non ascolto, dal coinvolgimento, dall'opposizione o dall'apatia. La loro reazione ha sempre qualcosa a che fare con me. Da sempre ho pensato che quello che alimenta questo metodo e di conseguenza i laboratori (sia a scuola che fuori) sia l'idea di una micro società ideale. Anche un po' utopica, ma pur sempre ideale.

Dall'inizio ad ora i cambiamenti avvenuti su me stessa sono stati innumerevoli, difficili da elencare tutti. Più che cambiamenti forse quello che CorpoGiochi ha fatto e continua a fare ad ogni singolo incontro è alimentare la consapevolezza del mio stare e del mio essere. Senza dubbio mi ha aiutato ad aumentare la mia consapevolezza fisica (la postura, la posizione rispetto allo spazio, l'uso della voce, le espressioni del viso), la consapevolezza emotiva (l'imbarazzo, la paura, l'emotività eccessiva, l'ansia, l'insicurezza e la sicurezza, la fermezza), ma anche quella che definirei una consapevolezza relazionale e di conseguenza sociale.

Un altro grande insegnamento di CorpoGiochi, soprattutto a scuola: permettersi l'errore, ammetterlo e infine perdonarselo. Corpo Giochi per me è "rivoluzione": costruire uno spazio di gioco in cui le parole tornino ad avere valore, peso, importanza e significato è un lavoro di ricostruzione durissimo e al quale non ci si dovrebbe sottrarre mai (soprattutto in un ambito di formazione



come la scuola). Farlo passando attraverso l'esperienza del corpo trasforma l'esperienza in qualcosa di completo, autentico e per ciascuno diverso.

Il fatto di costruire un terreno di gioco protetto da dinamiche automatiche, logore e talvolta di prevaricazione è, di nuovo, un aspetto rivoluzionario. Una volta che le basi di questo spazio “speciale” vengono gettate, comprese e accettate da tutti i partecipanti al gioco, il cambiamento è immediatamente riconoscibile. Il gruppo non è più qualcosa da cui doversi difendere o in cui cercare di scomparire, ma un'occasione di gioco, relazione, valorizzazione delle proprie capacità e scoperta di quelle degli altri.

Restituire ai Compatti lo spazio della valutazione personale e togliermi dall'insopportabile ruolo “dell'adulto che sa” è un grande sollievo.

Per quanto mi riguarda la trasformazione più grande che è stata anche la più faticosa come Antenna è stata riuscire a fidarmi dei messaggi che ricevo durante il Gioco. Il metodo CorpoGiochi è fortemente strutturato. Questa caratteristica, deve coesistere in un modo che definirei “magico” (altrimenti il metodo non funziona), con la capacità dell'Antenna nel “Lì e Ora di prendere un messaggio”. Un messaggio arriva davvero e fidarsi di questa intuizione è parte del compito dell'Antenna. È come se, alla velocità della luce, processasse contemporaneamente con tutto il suo corpo, la mente lucida, e il cuore aperto tutto quello che sa del metodo calandolo nel lì e ora del contesto e lo traducesse nella proposta di gioco successiva, o nella prova da superare o in una domanda da rivolgere ai compatti o chissà..

Penso che CorpoGiochi sia una grande risorsa che fa sentire le persone che vi partecipano più consapevoli e in un certo senso più forti, capaci di vivere la comunità e il diverso, non come una minaccia, ma come una risorsa.

Il fatto che sia un'attività che entra nella scuola pubblica e sia in qualche modo curricolare, porta il valore aggiunto dell'atto politico e sociale, per tutti. Il progetto è molto complesso e articolato ma da un punto di vista pedagogico si inserisce esattamente nei macro obiettivi formativi che la scuola prevede. Lo fa in maniera pratica e concreta. Dalla teoria alla pratica, e ti accorgi che si può. Esiste, è semplice



e rivoluzionario. Capovolge la piramide del sistema.

Tutti gli addetti ai lavori (o quasi) Insegnati ed educatori sanno, conoscono, hanno studiato le principali teorie pedagogiche dai primi del '900 ad oggi, ma pochissimi riescono a metterle in pratica. CorpoGiochi lo fa. Tocca mettersi in gioco in prima persona, sennò la relazione proficua non si crea e il gioco non procede, è concreto non teorico. Se non sei presente a te stesso in tutta la tua globalità non funziona. Tocca scardinare gli schemi, metterci la faccia, il corpo, a disposizione dei compatti, ma in ogni caso ci devi essere. Corpo fisico ed emotivo. Mica facile. Ecco perché è una rivoluzione. Saper essere, saper stare, con il corpo fermo, immobile, lento, veloce, permette di entrare in contatto con le emozioni ed iniziare a nominarle e gestirle. Il contrario di ciò che normalmente si fa. Siamo talmente lontani dal sentire profondo che alla domanda "ti da fastidio se..? Ti imbarazzi quando..?" Difficilmente si riesce a rispondere in modo sincero. Siamo sovrastrutturati e corazzati ma se l'esperienza la vivi prima con il corpo, ciò avviene, per allungati e compatti, insieme.

CorpoGiochi è spietato. Non puoi fingere, arrivi direttamente al nocciolo della questione. L'allenamento lo si fa per se stessi, non per i bambini. Si parte da se stessi. Capire che non c'è nulla di giusto o sbagliato in senso lato, ma c'è la cosa giusta da fare in quel preciso momento.

Attraverso i vari incontri di CorpoGiochi i bambini riescono ad attivare le risorse per comprendere le loro emozioni, riuscire a verbalizzarle ed accoglierle senza bisogno di doverle coprire come spesso accade a scuola, in famiglia e nella società.

Potrei fare mille esempi di bambini che non riescono a stare, a sentire, a contattare il proprio corpo o quello degli altri, e dopo qualche incontro sono in grado perfettamente di dare una restituzione di quello che hanno provato.

Quando scoprono che è esattamente così, che siamo lì per noi stessi, e che le emozioni che vivono allungati, antenne e compatti sono le stesse e semplicemente c'è stato più tempo per poterle riconoscere e gestire, perché siamo nati prima, ecco che si illuminano, si apre un varco nel loro cervello, comprendono che ci stiamo allenando insieme per stare bene per conoscerci e riconoscerci nell'altro, ecco che il cambiamento è avvenuto. Se ciò accade si può trasferire nella classe, grazie all'aiuto dell'insegnante, in famiglia grazie ai compatti e ai genitori, e nella vita di tutti grazie a tutte le Antenne e tutti gli allungati che ogni giorno si allenano per essere i testimoni attivi di questa rivoluzione.







GLI ARTISTI

* CorpoGiochiXL, è un'azione del Network Anticorpi XL, coordinata dall'associazione Cantieri per il triennio 2015-2017, e nasce col desiderio di formare giovani artisti attraverso il confronto con bambini, ragazzi e le loro famiglie. L'obiettivo è offrire agli artisti coinvolti gli strumenti per acquisire competenze personali e artistiche utili allo sviluppo del proprio lavoro autoriale grazie al confronto con un pubblico eterogeneo. Ma non solo. L'azione vuole ampliare la rete di artisti, territori e cittadini coinvolti nel percorso, creando nuove collaborazioni e processi di partecipazione sociale e culturale.

Le pagine che seguono contengono le testimonianze scritte da due dei 35 giovani danzautori che hanno partecipato al percorso grazie all'azione CorpoGiochi XL* dal 2015.

Lavora per la Compagnia Abbondanza/Bertoni, la Piccionaia-Centro di Produzione teatrale. Come coreografa crea "Arkar", presentato in alcune città del Veneto tra cui Mogliano V.to per il festival "A piede libero" e Valdagno(VI) come incursione nelle scuole e in luoghi pubblici della città, e "Da dove guardi il mondo?" vincitore del Premio Scenari Infanzia 2017. Collabora con Renato Perina allo spettacolo "Solo l'amar conta" con i detenuti della Casa Circondariale di Montorio(VR). Integra nella sua ricerca artistica la pratica del Metodo Feldenkrais.



Sono molto felice di aver incontrato e di essermi immersa quei due giorni nel mondo di CorpoGiochi. Mi ha fatto sentire parte di un gruppo, di una comunità che collabora unita nella costruzione accurata della propria città e allo stesso tempo ben salda all'interno della mia "casa", dei miei confini. Mi ha fatto ricordare la differenza tra la determinazione di uno sguardo che sceglie un punto preciso dello spazio verso cui si rivolge e l'armoniosità dello sguardo rotondo che accoglie tutto ciò che lo circonda. Ho apprezzato il rigore e la serietà richieste per poter stare all'interno del gioco, ma anche la sua gioiosa creatività. Potente e poetica è stata per me la figura dell'antenna, in particolar modo per il suo bisogno di sintonizzarsi per poter ricevere i messaggi più adatti alle persone che ha di fronte. Il momento dell'assaggio⁽⁴⁾ del mio lavoro di danz'autrice è stato molto prezioso. Mi ha fatto riscoprire l'importanza del trovarsi in uno spazio di prossimità ed intimità (non solo in senso fisico-spaziale) con il pubblico. Ed anche quella di avere di fronte a sé un pubblico "non addetto ai lavori" che vive ed in seguito parla di ciò che ha visto con una curiosità e genuinità che mi hanno emozionato.

**GRAZIE PER QUESTA ESPERIENZA
CORPOGIOCOSA!**



⁽⁴⁾ Assaggi di Danza d'Autore. In chiusura del laboratorio CorpoGiochi OFF (un unico incontro di gioco breve e intenso, per bambini e adulti - dai 5 ai 99 anni), ai danzatori viene richiesto di mostrare un assaggio della propria danza. Gli artisti hanno così un ritorno critico immediato, mentre i bambini sono stimolati ad intuire che è possibile sperimentare un linguaggio corporeo ricco ed articolato che può permettere grandi possibilità espressive.

Si occupa di ricerca corporea, declinata in azioni e dispositivi che spaziano dalla coreografia alla performance, dall'installazione all'ideazione grafico-visiva. Nel suo lavoro, il corpo diviene il centro irradiante di un discorso artistico in relazione alla natura organica e inorganica del tempo, dello spazio, della luce, del suono: un intreccio che si sostanzia in una sensibilità scenica votata all'esplorazione del movimento come panorama ibrido di saperi.



Perchè intraprendere questo percorso?

Perchè ha una pregnante validità anche negli adulti, eliminando ogni distanza temporale? Perchè sembra essere sempre più indispensabile? Strumento per armarsi.

La pratica motoria ed emotiva ha spesso un ruolo marginale nell'insegnamento scolastico e il metodo CorpoGiochi si inserisce con grinta piantando una bandiera, come se fosse pioniere di una conoscenza futurista: il corpo e i suoi linguaggi. Il metodo rivela fin dal primo incontro la sua efficacia: emergono esigenze, capacità e difficoltà. L'antenna (ruolo guida che conduce gli incontri di gioco) e ancor di più gli allungati (ruolo di sostegno all'interno dei singoli gruppi di lavoro) scoprono un atlante di psicologie che guidano le singole identità del gruppo, denominate compatti. Gli allungati che praticano CorpoGiochi scoprono una vera palestra per esercitare lo sguardo analitico e la ricerca di un'armonia corale, utile in contesti d'utilizzo simili o differenti da quelli pedagogici ed educativi. Come in tutti i giochi, anche i più fantasiosi e bizzarri, ci vuole serietà e rispetto delle regole: questo aspetto di Corpogiochi favorisce l'avvicinamento alle pratiche di gioco anche per i neo-allungati più timidi rendendo piacevole e naturale l'incontro con i compatti. I termini



compatti e allungati inquadrano con chiarezza lo strumento di lavoro: il corpo. A prescindere dall'età il proprio corpo subisce cambiamenti ed è portatore di una memoria. Non si è mai quindi troppo grandi per giocare, per questo nasce CorpoGiochi OFF, strutturato per accogliere bambini e adulti offrendo uno spazio di gioco dove ruoli e gerarchie si nebulizzano. Esistono così solo corpi che durante il gioco mostrano le loro peculiarità fisiche e temporali. Anche qui l'utilizzo del proprio corpo e l'approccio con altri corpi (adulti/allungati e bambini/compatti) diventa una prova d'ascolto e occasione di gioco dove nuclei familiari condividono un'esperienza fisica, una pratica da coltivare per guidare e nutrire lo sviluppo emozionale. Esiste infine un piccolo regalo che CorpoGiochi OFF fa a tutti i partecipanti: gli assaggi di danza

d'autore⁽⁴⁾. Alla fine dell'incontro di gioco viene svelata la presenza nascosta di un danz'autore tra i giocatori, che interviene con una breve coreografia. Nascondersi nel gruppo per me non è stato semplice, durante i giochi più fisici e le improvvisazioni lo sguardo dei compagni iniziava a insospettirsi. Durante l'assaggio ho mostrato due brevi coreografie tratte dalla performance "Delle ultime visioni cutanee". Questo momento finale ha richiesto concentrazione e ascolto da parte di tutti per poter creare un clima d'attenzione e intimità. I compagni di gioco si sono trasformati così in attenti osservatori che prontamente hanno posto diverse domande su ciò che hanno visto innescando così un processo di condivisione che riduce la distanza tra chi lavora sul palcoscenico e spettatori.

ARTISTI COINVOLTI DAL 2015 AL 2017

Nicola Galli, Valentina dal Mas, Simona Argentieri, Michela Silvestrin, Elisa Turco Liveri, Salvatore Insana, Orlando Izzo, Nuvola Vandini, Lara Russo, Aristide Rontini, Maria Francesca Guerra, Lorenza Tosi, Tommaso Serratore, Amalia Franco, Barbara Berti, Claudia Rossi Valli, Helen Cerina, Sarah Merler, Alessandra Gaeta, Giorgio de Carolis, Yoris Petrillo, Teresa Morisano, Matteo Corso, Denis Guerrini, Serena Ballarin, Olimpia Fortuni, Stellario Di Blasi, Masako Matsushita, Annali Rainoldi, Francesca Lombardo, Danila Gambettola, Greta Francolini, Sara Pischedda, Siro Guglielmi, Alice Bariselli, Shani Militello, Sofia Barilli, Angelica Montanari, Filippo Babini, Bianca Sirotti, Michael D'Adamio





CITTADINI

*CorpoGiochi OFF è un unico incontro di gioco breve e intenso, per bambini e adulti - dai 5 ai 99 anni - che stimola i partecipanti a prendere coscienza delle proprie potenzialità in relazione al movimento e all'azione. Durante le tre ore di laboratorio, adulto e bambino sono l'uno per l'altro occasione di lavoro su sé stessi. L'originale metodo di esplorazione e interscambio che si viene a creare tra i partecipanti diviene infatti strumento che li arricchisce di una maggior consapevolezza del proprio corpo e del proprio essere. Senza fare distinzione fra piccoli e grandi, il lavoro favorisce l'emergere di nuove modalità di esplorazione e arricchimento, facendo affiorare la sapienza naturalmente insita nel proprio corpo.

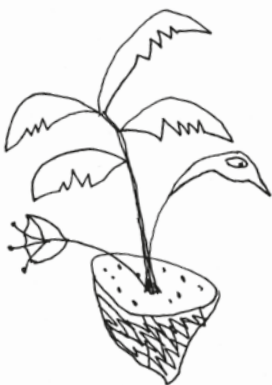
Le pagine che seguono contengono estratti di testimonianze scritte da alcuni cittadini che hanno partecipato al laboratorio CorpoGiochi OFF*.

*

CorpoGiochi mi rimanda ad uno spazio/tempo, a una dimensione fisica e spirituale in cui la lentezza è ancora un valore, in cui l'ascolto è la condizione imprescindibile per il gioco e la relazione.

*

CorpoGiochi è uno scenario in cui regna un'idea autentica di bambino: il bambino di CorpoGiochi è una persona piccola, in carne ed ossa, unica ed irripetibile, con abilità, fragilità, esigenze, sfumature del tutto singolari.



*

È incredibile come in un lavoro così puro, emergano i rapporti più imbrigliati tra adulti e bambini, le dipendenze saltano agli occhi, ma non vengono limitate, convivono serenamente, poi, spesso, si riducono.

*

Mi piaceva che la mamma si “faceva i fatti suoi” e non mi sgridava, ma secondo me era anche un po' pensierosa per me e alla fine è venuta da me e mi ha abbracciato. Poi ho mangiato la pizza con le mie amiche e dei bambini che ho conosciuto quel giorno. È stato bellissimo !!!!



*

Libera di rimanere seria, dando dignità al mio essere nel corpo, per come sono nella mia unicità. Con la libertà di incontrarsi nel rispetto dei propri tempi, movimenti, pause, vibrazioni, pelle, odore; respiri di vite ognuna con sfumature diverse. Questa esperienza è per me come un atto di giustizia verso l'essere umano visto finalmente in tutta la sua potenzialità e meravigliosa bellezza.

*

Porta con sé autonomia, non giudizio, libertà di essere. Ma l'altro esiste, non viene cancellato, si lavora sempre nella cooperazione, nella collaborazione. Elementi preziosi anche fuori da una palestra di una scuola.



PORTE APERTE

*

Sono rimasta molto colpita dalla capacità di auto-organizzazione che è emersa durante l'attività.

*

CorpoGiochi come metafora di vita quotidiana, dinamiche sociali, relazionali, interne, che escono naturalmente dal movimento del corpo nello spazio solo lasciandolo libero di andare, libero che sia, che esplori, che vibri, che viva.



*

Cambiamenti.Cambia-menti.

La parola racchiude in sé l'essenza del percorso. Portare nel quotidiano le nuove conoscenze personali per affrontare con più serenità ogni istante di vita. Il mio cambiamento nasce nel momento in cui riesco ad accettare me stessa, il mio corpo, senza vergogna o imbarazzo o pregiudizio mio. Quando riesco ad accettare il mio dolore, a conoscere e accettare il mio limite senza giudicarmi sempre e comunque mancante e senza riflettere sugli altri il mio personale sentito. Accettarmi e accettare, questa è una sfida che ho accolto e mi porterò fuori da questo mondo ideale che CorpoGiochi crea.



*

Un lavoro basato sugli elementi naturali e normali dell'essere corpo, come camminare, correre, stare, che hanno dato spazio ad una molteplicità di situazioni, lasciando emergere mondi immaginari e mondi di una poeticità straordinaria.

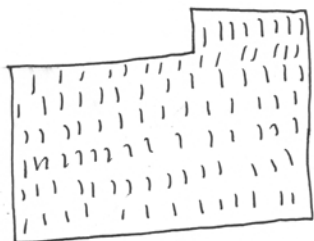
*

È stata un'esperienza vera, intima, alta, divertente, significativa, stimolante, nutriente, gustosa. Un bel modo per prendermi le mie responsabilità nei confronti di mio figlio e dell'Infanzia.



*

Non siamo noi Allungati a dirigere il gioco, a far rispettare le Regole, ad accompagnare le esperienze di tutti, siamo liberi, o meglio liberati dall'Antenna, che con sensibilità ed empatia, riceve e trasmette la linfa, il messaggio, le informazioni che ci permettono di giocare, di metterci in gioco insieme.



*

Anche per chi non è completamente a digiuno in termini di "lavoro fisico", la qualità che i bambini "costringono" a mettere in gioco modifica completamente la percezione che si ha di sé e del proprio corpo. Mai in CorpoGiochi vi è una "svalutazione" del bambino in quanto essere umano allo stadio iniziale, non ancora cresciuto, inesperto, "recipiente da riempire", ecc. anzi tutt'altro. Qui il bambino è competente. Per questo durante tutto il lavoro non si parla più di bambini e adulti, ma di Compatti e Allungati, due diverse modalità di essere-corpo-nel-tempo.







VIVERE LA DANZA

Cantieri

Il progetto CorpoGiochi rappresenta una delle direzioni di ricerca principali dell'associazione ravennate Cantieri Danza: punto di riferimento di chi – fra artisti, operatori e pubblico – riconosce la danza come strumento non solo di ricerca artistica, ma anche politica e sociale. Cantieri nasce infatti nel 1994 attorno a una convinzione: la danza, per come la si conosceva, andava trasformata, rivoluzionata, ribaltata completamente nei suoi riti, nei suoi pubblici, nei suoi luoghi e nelle sue grammatiche.

È, di fatto, un'associazione che non solo fa da incubatrice per i giovani talenti del panorama nazionale della danza, ma è anche organizzatrice di eventi culturali e di formazione e coordinatrice di reti di lavoro. Tre grandi linee e tante sfaccettature che da vent'anni sono portate avanti da quelle che si possono definire le custodi di una rivoluzione artistica, politica e sociale che ha al centro la danza e il corpo. Un gruppo storico che ha cambiato lo scenario della danza e ancora oggi si muove per sollecitare un cambiamento e una emancipazione nel mondo della danza.

CorpoGiochi fa parte perciò di questo movimento di emancipazione e ha come suo focus principale il pubblico delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie. Un pubblico meraviglioso, delicatissimo e insieme potentissimo: delicato perché sui bambini convergono tutti i nostri limiti ma anche tutte le nostre migliori intenzioni e bisogna muoversi con molta consapevolezza e metodo; potentissimo perché, in termini di ricerca artistica e emancipazione dei pubblici attuali e futuri, rivolgersi a loro significa raggiungere le famiglie partendo dalle scuole in modo organico e per cerchi concentrici. Avvicinare all'arte i più piccoli rendendoli protagonisti significa far crescere i più grandi, genitori e insegnanti, e offrire alla comunità in generale strumenti sempre più innovativi per alzare l'asticella del nostro benessere e della nostra qualità di vita culturale. Questo rientra nella natura di Cantieri che, attraverso le sue diverse attività, ha come obiettivo quello di vivere la danza come ricerca sociale, artistica e politica.

ANNO 2016/2017

Si ringraziano tutti i docenti che hanno richiesto e aderito al progetto CorpoGiochi a Scuola

SCUOLE/CLASSI

SEZIONE GRANDI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA // Comunale Mani Fiorite/ Comunale Pasi/ Comunale Il grillo parlante/ Comunale Freccia azzurra/ Comunale Garibaldi/ Statale Arcobaleno dei Bimbi
SCUOLA PRIMARIA // classi 1°, 2°, 3°, 4° e 5° Scuola Bartolotti / classi 1°A, 1°B, 2°A, 2°C, 3°A e 3°B Scuola Balella/ classe 4°B Scuola Muratori/classi 5°A e 5°B Scuola Masih/ classe 1°A, 2°A, 3°B, 4°A, 4°D, 5°A e 5°C Scuola Pasini/ classi 1°A, 1°B, 2°A, 3°A e 3°B Scuola Cavina/ classi 1°A, 1°B, 1°C, 2°A e 2°B Scuola Garibaldi/ classi 3°A e 3°B Scuola Donini (San Lazzaro di Savena-Bologna)
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO // classi 1°A, 1°B, 1°C, 1°D e 1°G, 2°A, 2°B, 2°D, 2°E, 3°A, 3°B, 3°E/ 3°F Scuola Montanari
SCUOLE SUPERIORI // classi 1°A, 1°B, 1°C, 1°D, 1°E, 1°M Ites Ginanni/ classe 1°E Liceo Artistico/ classe 2°C, 3°HL Liceo Classico/ classe 1°A Liceo Scientifico

ANTENNE E ALLUNGATI

Alice Rambaldi/ Daniela Camerani/ Federica Samori/ Francesca Serena Casadio/ Giulia Melandri/ Monica Francia/ Valentina Benelli/ Oriella Vullo/ Jessica Garetti/ Nicole Amadori/ Isabella Febo/ Teresa Bassi/ Simona Albini/ Enrico Sgrò/ Eleonora Suppi/ Alice Rambaldi/ Zoe Francia Lamattina/ Christel Grillo/ Ivan Antonioli/ Marina Crociani/ Nicola Galli/ Isabella Pirazzini/ Ilenia Diaferio/ Eleonora Fiordalisi/ Serena De Perto/ Alessandro Bedosti/ Camilla Casadei Maldini/ Francesca Bucci/ Agnese Doria/ Domenico Samele/ Viviana Salvati/ Simona Binci/ Sara Capobianco/ Milena Bezzi/ Daniela Zaros/ Rosanna Lama/ Elisabetta Randi/ Giulia Natiello/ Lorena Garcia/ Lisa Tozzi/ Angelica Casanova/ Angelica Pierini/ Anastasia Civinelli/ Sara Baldini/ Ivanna Sholom/ Caterina Chierchiè/ Francesca Morigi/ Margherita Costa/ Virginia Minci/ Eleonora Benini/ Anna Fedriga/ Sara Visani/ Ludovica Catte/ Giulia Sipione/ Francesca Fogli/ Federica Fulvi/ Roxana Macovei/ Martina Marsico/ Inva Mekshi/ Danila Bussini/ M.teresa Soatti/ Elena Seragnoli/ Alessandra Amadesi/ Roberta Palestini/ Nicola Mazza/ Alice Perugini/ Elena Luciani/ Federica Gnoni/ Michela Casanova/ Anna Balzani/ Elisa Briamo/ Chiara Casolari/ Nardelli Filomena/ Valentina Romanini/ Sandra Mosciatti/ Elisabetta Zaccaria/ Deborah Vaccari/ Marialba Baio/ Fiorella Martini/ Roberta Montanari/ Paola Nini/ Giuseppina Verde

CorpoGiochi viene realizzato a scuola anche grazie al sostegno di tutti quei cittadini che riescono a comprendere quanto sia fondamentale questo progetto per bambine e bambini, ragazze e ragazzi, e lo sostengono dandoci la forza di continuare a viverlo ogni giorno come un'esperienza corporea creativa che si trasforma in atto politico.



INVISIBILI

Il volume che hai tra le mani è la prima edizione dell'Almanacco di Corpogiochi, una pubblicazione annuale dedicata ai diversi aspetti del progetto. È stato ideato e prodotto da Cantieri Danza, con il contributo di Alberto Marchesani, Isabella Febo, Monica Francia, Francesca Serena Casadio e Rosanna Lama, che ne ha anche curato il progetto grafico. L' Almanacco è stato realizzato con il fondamentale sostegno del Comune di Ravenna e della Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna.