

un'avventura percettiva

22

ALMA NACCO DI CORPO GIOCHI



almanacco di CorpoGiochi 2022
un'avventura percettiva

ALMA NACCO DI CORPO GIOCHI



In copertina trovate le parole di un partecipante a commento dell'esperienza.

Abbiamo ritrovato in questa testimonianza una perfetta "corrispondenza a rovescio", parole che testimoniano con semplicità e precisione alcune attività proposte dal metodo e per azione contraria ne esprimono valori, modalità e necessità della nostra scuola.

*

Abbiamo provato giochi che hanno messo a disagio la classe: giri per la classe con espressione imbambolate, gare dove chi arriva ultimo vince, guardarsi negli occhi, andare dai compagni con uno specchio per fissarli, balli imbarazzanti e così via seguite da discorsi di cui non intuivo il significato: in sintesi mi sono annoiato mortalmente. Oltretutto non avevo buoni rapporti con l'esperta che sembrava estranea al mio modo di vivere la scuola.

CorpoGiochi, un progetto di /
CorpoGiochi ASD

Cura editoriale /
Monica Francia, Rosanna Lama, Alice Marzocchi,
Raffaella Sutter, Carolina Carlone

Cercatori di refusi
Zoe Francia Lamattina, Gerardo Lamattina

Progettazione grafica e illustrazioni
Rosanna Lama

© CorpoGiochi è un marchio registrato.
© 2022 edizioni CorpoGiochi

info@corpogiochiasd.it
www.corpogiochiasd.it
www.cantieridanza.org/corpogiochi

Finito di stampare
nel settembre 2022 da /
Centro Stampa del Comune di Ravenna

CorpoGiochi a scuola progetto promosso da CorpoGiochi ASD in collaborazione con Cantieri Danza APS realizzato nell'anno scolastico 2021/2022 grazie al contributo di Comune di Ravenna-Istruzione, e della Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna.

Progetto partecipante al percorso di educazione alla cittadinanza dell'Assemblea Legislativa della Regione Emilia Romagna "conCittadini 2021/2022" riconosciuto meritevole del premio economico.

Il progetto è inserito nel Piano Arricchimento formativo del Territorio (PAFT) che contiene le proposte del Comune di Ravenna per la Qualificazione Scolastica e presenta una mappa di progetti e attività a cui scuole e insegnanti possono far riferimento per arricchire l'attività educativa in diversi ambiti formativi.

CORPOGIOCHI - UN'AVVENTURA PERCETTIVA.

Non mi riconosco nella lingua italiana,
come in nessun'altra lingua scritta e orale.
Non è il mio mezzo di comunicazione. Per rimanere sul piano
del discorso umano mi infilo nelle sue strutture,
come ho fatto per scrivere questa introduzione.
Ho però creato piccole interferenze, che noterete.
Il punto non è una femminilizzazione della lingua.
Si toglie il referente maschile ma non è cancellazione:
sposta le strutture della lingua. È un lavoro sul binarismo,
una fuoriuscita dai generi per inventare una nuova lingua
e radicalizzare il modo in cui scriviamo.
Genera in chi legge uno spostamento, uno stupore
che apre ad altre percezioni.
Per scrivere di questa avventura era necessario
modificare il mezzo stesso.

CorpoGiochi non fa parte di una realtà statica e monolitica,
ma di un insieme vagante, mutevole e imprevedibile, ed è
proprio grazie a questa sua intrinseca ecletticità che da
oltre 20 anni si diffonde e si evolve, mantenendo invariato
il fine artistico e sociale che ha dato luce all'idea.
Da Ottobre 2021 a Giugno 2022 sono stati realizzati 72 labo-
ratori esperienziali nelle Scuole dell'Infanzia, Primarie e
Secondarie di primo grado.

È stato un grande privilegio per noi 'Antenne' (Conduttore
del metodo CorpoGiochi®) entrare come 'Esperte' nelle aule
per condurre i laboratori in presenza durante un tempo sco-
lastico ancora normato dal divieto di vicinanza e di contat-
to tra i corpi e con l'obbligo di indossare la mascherina.
Questo è stato ancora possibile grazie alla tenacia e all'en-
tusiasmo di molte insegnanti che hanno chiesto di attivare
il laboratorio per la loro classe e soprattutto per la fiducia
nel progetto che hanno dimostrato, superando ogni difficoltà
per realizzarlo, valorizzandolo come ogni altra disciplina
scolastica*.

Riflettendo sull'esito di questo terzo anno di sperimentazio-
ne della rimodulazione di questa progettualità, messa in
campo surfando tra regole, distanziamenti e mascherine, mi
sono accorta che lentamente ma inesorabilmente il linguaggio
che risultava più adatto a coinvolgere e motivare bambine

e ragazze ad intraprendere questa esperienza che richiede una messa in gioco molto emozionante è stato di presentarla come un'Avventura percettiva.

Avventura è la tensione verso esperienze inedite, eccezionali. Avventura è bisogno del nuovo, dell'imprevisto. È anche scegliere di mettersi alla prova con le emozioni della paura e della vergogna.

Proporre alle studente un viaggio avventuroso senza muoversi dall'aula, sedute ognuna nel confine del proprio banco, con buona parte del volto nascosta, può sembrare poco realizzabile: sembrano solo parole complicate.

Essere nuove a scuola significa sperimentare/performare/agire un'avventura percettiva attraverso il corpo e il gioco per generare un cambiamento di comportamento in sé e nell'ambiente circostante.

Qui intendo avventura come una possibilità di ampliare le sensibilità percettive e entrare in contatto con i propri limiti e con i comportamenti che quotidianamente performiamo, cercando costantemente di metterli in discussione per scardinarli.

Voglio fornire una cassetta degli attrezzi con strumenti alternativi all'ordinario. Strumenti efficaci nel modificare la percezione del sé ed il coinvolgimento nelle relazioni interpersonali, che pongono corporeità ed emozionalità al centro della relazione e costringono a mettersi in gioco.

L'Antenna si presenta come un'allenatrice che gestisce il tempo in attività concatenate con estremo rigore. Questa drammaturgia relazionale contiene informazioni di tipo sensoriale, cinetico, sonoro e semantico che creano il percorso in cui si producono nuovi saperi corporei.

Per me ogni incontro di laboratorio è un momento scenico, in cui tutte siamo sia performer sia spettatrici di noi stesse. Il valore artistico della ricerca sta nella complessità dell'esperienza, curata nei minimi dettagli, che può essere raccontata come una visita guidata all'interno del proprio corpo per osservare e disestare gli schemi di movimento normativo e la sedentarietà percettiva.

Più di 1500 studente dai 3 ai 13 anni hanno sperimentato l'avventura percettiva che il progetto propone, nonostante sia stato possibile allenarle usando solo lo spazio assegna-

to del banco e della sedia, il proprio posto in aula. Ciò ha permesso di riposizionare il progetto esattamente dove e come è più necessario istituzionalizzandolo all'interno delle classi, dando quindi maggiore valenza all'aspetto curriculare degli incontri, più che a quello considerato ricreativo perché realizzato in palestra.

Alcune Novità sperimentate nel 2022 che verranno messe in campo in futuro.

Nella Scuola dell'Infanzia, dove alcune delle limitazioni non sono previste per le bambine della stessa sezione, è stato possibile riproporre, tra pari, le attività che prevedono la prossimità ed il contatto.

Queste pratiche sono state per anni parti fondanti del metodo e sono ora rinominate CorpoGiochi -La giusta vicinanza-. Un nuovo modulo della metodologia nominato CorpoGiochi -I choose game- è stato sperimentato nel 2022 e sarà riproposto in futuro grazie alla collaborazione con Linea Rosa ODV.

Nel Novembre 2020 Monica Vodarich (vicepresidente di Linea Rosa) mi ha contattato per collaborare ad un loro progetto. A partire da uno schema simile a quello del Gioco dell'Oca, la richiesta era quella di inventare un gioco da realizzare nelle classi in tempo di pandemia, utile alla sensibilizzazione e contrasto alla violenza, ideandone interamente attività e dinamiche.

Nel 2021 ho iniziato la fase di ideazione delle attività da proporre, in sinergia con gli altri sviluppatori (Gerardo Lamattina e Monica Vodarich), per la produzione dei materiali di Gioco (a cura di Rosanna Lama), fino ad arrivare a fine 2021 alla descrizione definitiva delle 22 Carte/Attività.

Con questo gioco di società, chiamato "I choose game", si sperimenta a scuola, tramite la casualità del lancio di dadi, il superamento di una serie di prove finalizzate alla sensibilizzazione sul tema della violenza, senza mai citarla esplicitamente, ma dando modo a chi gioca di acquisire maggiore coscienza del proprio corpo e dei limiti che esso ha in relazione agli altri.

Prima di proporlo a scuola il gioco è stato sperimentato con un gruppo di adulte selezionate tra un panel di esperte della formazione legate al mondo della scuola e delle tematiche di genere e di esperte Conduttore dei laboratori CorpoGiochi

a scuola.

Il mio corpo è ancora esigente e ribelle e lo uso come uno strumento per indagare la realtà e le dinamiche relazionali, per praticare quotidianamente una 'resistenza' nel difendere e diffondere una concezione del mondo altra, continuando a progettare sistemi e situazioni per la trasformazione politica, artistica e personale attraverso pratiche corporee relazionali, esplorando diversi modi per attivare il ruolo degli spettatori, proponendo performance come eventi in cui pubblico e performer condividono la responsabilità della creazione, della percezione e della presenza, proponendo laboratori e momenti scenici come dispositivi collettivi di riprogrammazione, che attivano una nuova percezione. Continuo a definirmi una persona ribelle in crescita.

"Non è facile essere ribelli sempre, ogni momento, in ogni atto della nostra vita. La ribellione consiste nel far aderire le tue idee ad ogni minimo gesto della tua vita. Non solo nel cervello, ma nelle braccia, nel corpo, nel modo di spostare una sedia, nel modo di parlare a chi ti guarda. Se le tue convinzioni e idee non diventano il tuo passo, il tuo tono di voce, il tuo sangue e la tua carne, sei un traditore pericoloso più dei conformisti o dei reazionari."

Goliarda Sapienza

*A conclusione del mio intervento voglio dare spazio ad alcune frasi tratte dalle restituzioni delle insegnanti, sono punti di vista importanti delle persone che lo hanno sperimentato non solo come osservatrici.

■ Progettualità come questa, consentono alla scuola, nella pratica d'aula e di relazione, di coltivare talenti e consapevolezza di sé e del mondo, di sé nel mondo e che se vissuti nell'autentico e reciproco ascolto e riconoscimento dell'altro sono ponti per collegare vita e scuola.//

● In un periodo come quello in cui stiamo vivendo, dove le modalità didattiche sono relegate e impoverite nello svolgersi tramite le modalità della lezione frontale, dove le esperienze che stimolano il corpo, il movimento e il rapporto con gli altri sono ridotte al minimo, si offre agli alunni la possibilità di vivere finalmente un'esperienza che va a stimolare tutti quegli aspetti della loro persona che sono stati "addormentati" da questo momento storico. //////////////////////////////////////

○ Le prove da superare sono difficili e spesso negli alunni prevale l'imbarazzo, ma molti di loro hanno dimostrato il desiderio di mettersi in gioco e provare a superare i loro limiti, anche perché questo è l'unico modo per crescere veramente. //////////////////////////////////////

□ L'occasione per poter conciliare le restrizioni dovute all'attuale emergenza sanitaria a un nuovo modo di potersi relazionare includendo consapevolezza della propria corporeità e delle relative ricadute sui compagni unitamente a riflessioni introspettive ed empatia e alla graduale scoperta dei propri talenti e dei propri limiti.

■ Il laboratorio è uno strumento utile perché, attraverso una modalità coinvolgente e giocosa, lavora sul movimento creativo e consapevole, aumenta il benessere, attiva le energie, sblocca rigidità ed aiuta a trovare un proprio equilibrio nella relazione con se stessi e con gli altri, crea occasioni di comunicazione autentica e di ascolto attivo, proponendo alternative non invasive e rispettose nell'uso dello spazio e del corpo. //////////////////////////////////////

■ Crediamo moltissimo in questo progetto, in questa nuova formula, la cui sperimentazione ha convinto ed entusiasmato tutte. Questo modo di giocare insieme si è rivelato funzionale in tutte le aree di sviluppo, di crescita dei bambini e delle bambine ma non solo: ha stimolato profonde riflessioni anche negli adulti, insegnanti e famiglie, che sono anch'esse state coinvolte nelle attività; attività che offrono tanto sia al singolo che a tutto il gruppo, in termini di autocoscienza, autostima, relazione e conoscenza della realtà circostante.

Sarebbe bello che CorpoGiochi venisse svolto in tutte le scuole e fosse un elemento di raccordo tra plessi e istituzioni e sarebbe bello che ci fosse un CorpoGiochi anche e solo per gli insegnanti perché il corpo e le emozioni sono un requisito fondamentale per la crescita olistica personale. //////////////////////////////////////

Monica Francia

Fin da giovanissima il mio autodefinirmi Artista è stato uno stragemma 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.

Sin da subito mi sono accorta che il mio corpo di artista/donna è anche un corpo 'politico' che ha un compito preciso. L'indizio rilevante che mi ha fatto capire come svolgere questo compito è stata la scelta del corpo come strumento e della danza come linguaggio. Quindi la domanda è sempre stata: cos'è Danza?

Mi presento: faccio l'Autrice intendendo questa parola nel suo significato etimologico: aumentatora/accrescitore della realtà, che inventa cose nuove, che è l'artefice della creazione. Desidero qualcosa che non è tra le possibili scelte che vengono concesse, voglio di più, voglio trovare sempre nuovi modi di considerare la Danza e il prodotto coreografico. Creo usando una scrittura fisica molto personale; per esigenza sentita e non per esigenze di mercato.

Fin dagli inizi del mio solitario percorso di ricerca/autoformazione, indagando ogni possibile conseguenza energetica del tocco, del contatto tra corpi e del vivere e guardare un evento performativo, ho ideato un linguaggio/un vocabolario/un metodo/una pratica corporea per comunicare con le persone che attiravo nel mio 'mondo' creativo, nella società che volevo far esistere. Per praticare questa Danza ogni corpo è sempre adatto. CorpoGiochi® è un metodo che negozia continuamente la poetica del mio percorso di ricerca, con l'esigenza di superare gli ostacoli culturali che impediscono alle persone, indipendentemente dall'età e dalle diverse abilità e conoscenze, di avvicinarsi ad esperienze nelle quali lo strumento principale della conoscenza di sé, dell'agire e dell'interagire con gli altri è il corpo.

DEL PERDERE TEMPO: PERCHÉ CORPOGIOCHI AD UN MESE DALL'ESAME

Annalisa Ercolani

Insegnante della Scuola Secondaria di Primo Grado "Mario Montanari" I.C. DARSENA - RAVENNA

Da pochi giorni si sono conclusi gli Esami per i ragazzi delle Terze medie.

Si è concluso quindi il ciclo di studi per quei ragazzi che, a pochi mesi dall'inizio della classe prima, hanno visto il mondo cambiare. Un nuovo vocabolario è stato inventato per descrivere e raccontare la loro e la nostra vita: lockdown, quarantena, isolamento, covid, DAD e poi DID, meet, classroom, vaccini, distanziamento... E su tutte covid. Questi ragazzi vengono di solito inclusi nella cosiddetta Generazione Z, quella dei nativi digitali, quelli dei social e dei giochi on line. Chi meglio di loro avrebbe potuto affrontare tutto questo? Eppure, per questi ragazzi sarebbe meglio parlare di Generazione 1, la prima generazione che ha vissuto una 'no-scuola'. Finito il lockdown, sono tornati in una scuola straniente: mascherine, igienizzanti, niente laboratori, le 'vecchie' educazioni (motoria, musica, arte) trasformate, niente momenti condivisi, niente uscite didattiche, niente classi aperte, niente cartelloni, niente poster, nessun compagno di banco... La scuola e i suoi ragazzi, però, hanno resistito e si sono impegnati per andare avanti. I contenuti sono stati, più o meno, trasmessi. I programmi sono stati, più o meno, conclusi.

Che cosa mancava allora a questi ragazzi per affrontare l'esame?

Mancava un altro tipo di allenamento, quello che si acquisisce con una pratica quotidiana e continua: stare davanti a persone vere (e non a schermi distratti), parlare con voce alta e chiara, concentrare la propria attenzione su se stessi e contemporaneamente sugli altri, non perdere di vista l'obiettivo, stabilire una relazione attraverso lo sguardo, non avere paura o, meglio, saperla gestire.

I ragazzi di terza hanno consapevolmente utilizzato gli esercizi di CorpoGiochi per preparare e prepararsi all'esame, per strutturare quella parte dell'esame che noi adulti, frettolosi o forse immemori di quanto fosse sempre stata

importante, trascuriamo, ovvero la dimensione emotiva e corporea.

Tempo perso per questi ragazzi privati per due anni e mezzo della verifica scolastica più temuta, il mostrarsi dal vero e per davvero agli altri? Non credo...

Gli esami sono passati... I ragazzi sono stati bravi. Sicuri di sé, hanno raccontato esperienze e contenuti appresi, come sempre, in maniera più o meno approfondita...

Ora tocca mettere in pratica l'ultimo esercizio proposto da CorpoGiochi: lasciarsi andare e sentirsi liberi, senza pre-giudizi, e, perché no, scatenarsi al ritmo della musica... Buona estate, ragazzi!

IL PROGETTO #ICHOOSE GAME

Monica Vodarich

Vice Presidente Linea Rosa ODV

Il progetto mira a contrastare il fenomeno della violenza contro le donne, con la realizzazione di momenti formativi, all'interno della scuola, diretti a bambini/e ragazzi/e allo scopo di promuovere, attraverso il gioco:

- la parità uomo-donna e le pari opportunità;
- il rispetto reciproco;
- l'apertura al dialogo per superare i conflitti interpersonali;
- la prevenzione della violenza sulle donne, il bullismo e il cyberbullismo;
- l'emersione della violenza assistita.

L'infanzia è un periodo particolarmente sensibile per lo sviluppo delle/i bambine/i che attraverso il gioco manifestano la loro personalità. Il gioco dà al bambino fiducia nelle sue possibilità, capacità di prendere coscienza della realtà che lo circonda e lo mette in condizione di modificarla a suo piacimento, realizzando desideri impossibili, compensando le frustrazioni, scaricando le ansie e liberandosi dalle angosce. Abbiamo scelto di rivisitare il gioco dell'oca, un gioco antico ma con finalità che corrispondono ai valori di collaborazione e lavoro di gruppo. Lo stesso infatti è un gioco di società e quindi molto interessante per trattare un problema complesso come quello della violenza intra familiare che affonda le sue radici nello stereotipo e nel pregiudizio culturale.

Il gioco è stato creato ideato e sviluppato da Gerardo Lamattina, Monica Vodarich e Monica Francia per Linea Rosa ODV, la progettazione grafica e le illustrazioni sono a cura di Rosanna Lama.

Tutte le attività corporee previste dal gioco sono ideate e condotte da Monica Francia e seguono le linee guida del metodo CorpoGiochi® nel pieno rispetto delle norme di distanziamento fisico imposte dai protocolli antiCovid19 vigenti a scuola. Come disegno di base del gioco viene utilizzata la classica rappresentazione del gioco dell'oca mentre per l'iconografia dei pezzi e la rappresentazione delle caselle di gioco e delle carte il mondo naturale, botanico e biologico

del suolo e del sottosuolo. Il contenitore, i pezzi del gioco e le carte sono costruiti in materiale ecologico riciclato. Il gioco viene realizzato per essere diffuso nelle scuole primarie e secondarie, dopo una prima fase di formazione per i docenti, e successivamente con dei laboratori nelle classi che lo richiedono.

Io scelgo

Dire "io scelgo" vuol dire, farsi delle domande su cosa desideriamo, cosa vogliamo, ma per farlo è necessario ascoltare sé stessi e accorgersi degli altri.

Per questo motivo consideriamo importante ridare valore alla percezione sensibile, ad una corporeità non sessualizzata e performante ma viva e agita con gli altri.

Questo gioco sperimenta la relazione fra i corpi utilizzando come paradigma e sfondo le nuove ricerche scientifiche sulla foresta e le connessioni che avvengono tra gli alberi e le radici. La foresta è utilizzata per dare valore ad un'idea di interconnessione, di con-divenire tra esseri umani.

Il gioco è una tessitura collettiva, caratterizzato da prove da superare in gruppo. Gli individui diversi ed i gruppi diversi non sono mai in lotta tra di loro, ma in costante rinegoziazione interna e mettono alla prova le proprie capacità di collaborare con il gruppo.

Nessuno vince! Nessuno perde!

Queste possibilità non sono contemplate, è un gioco sistematico di incastro e di ricerca dell'armonia.

La prima esperienza è stata realizzata nel 2022 negli istituti scolastici Pascoli, Mordani e Novello e ha coinvolto insegnanti e ragazzi in un percorso sperimentale attraverso il quale tutte le persone coinvolte hanno toccato con mano l'importanza della scelta soprattutto in tema di rispetto di sé e del prossimo.

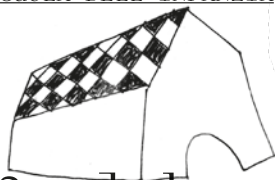
Monica Vodarich

È autrice di numerosi racconti. Ha pubblicato: "Una trappola per Peggy" Ed. La Tartaruga; "Uscire dalla violenza si può" Jar Edizioni; "Il villaggio brucia la vecchia si pettina" Aletti Edizioni; "Il male facile: femminicidi quotidiani" Ed. Moderna. È autrice di numerose sceneggiature dalle quali sono stati tratti cortometraggi (Basta poco per cambiare, Prima che faccia buio) sul tema della violenza di genere. È stata premiata al Salone del libro di Torino nel 2010 e 2014. Ha ideato insieme a Gerardo Lamattina il format #Ichoose sul tema della violenza di genere. Ha realizzato la sceneggiatura del film "30 anni di una sottile linea rosa".

LE NU ME RI

LABORATORI E CLASSI COINVOLTE 2021/2022

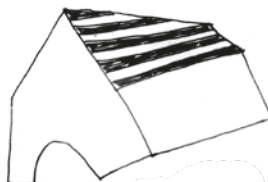
SCUOLA DELL' INFANZIA



23 laboratori
5 scuole

- Arcobaleno dei bimbi
- Il gabbiano
- Mani fiorite
- Pasi
- Il Pettirosso

SCUOLA PRIMARIA

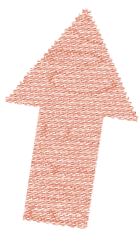


42 laboratori
5 Istituti comprensivi

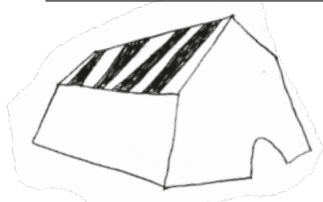
- IC Darsena
- IC Randi
- IC San Pier Damiano
- IC San Pietro in vincoli
- IC Valgimigli

72

laboratori a scuola



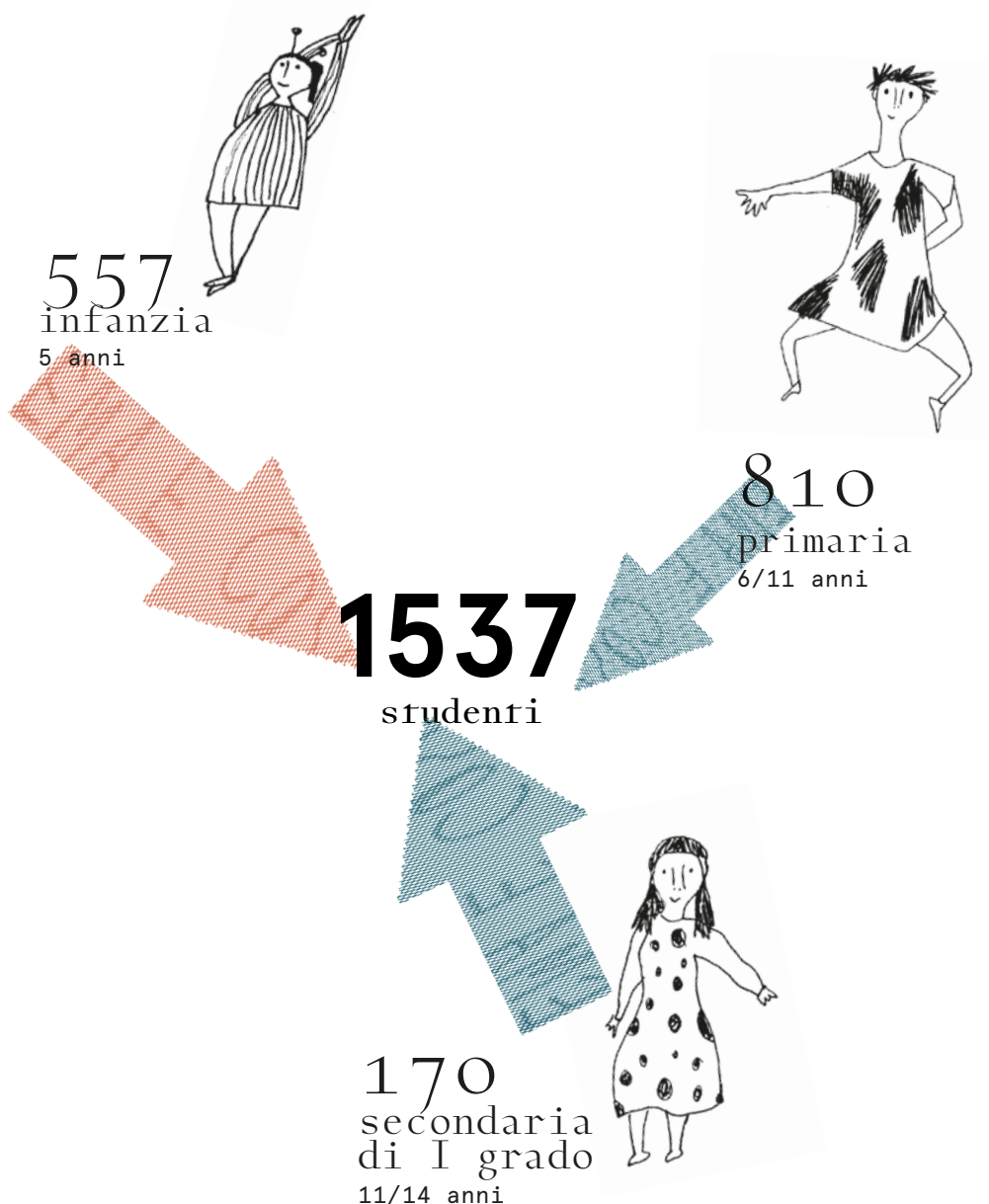
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

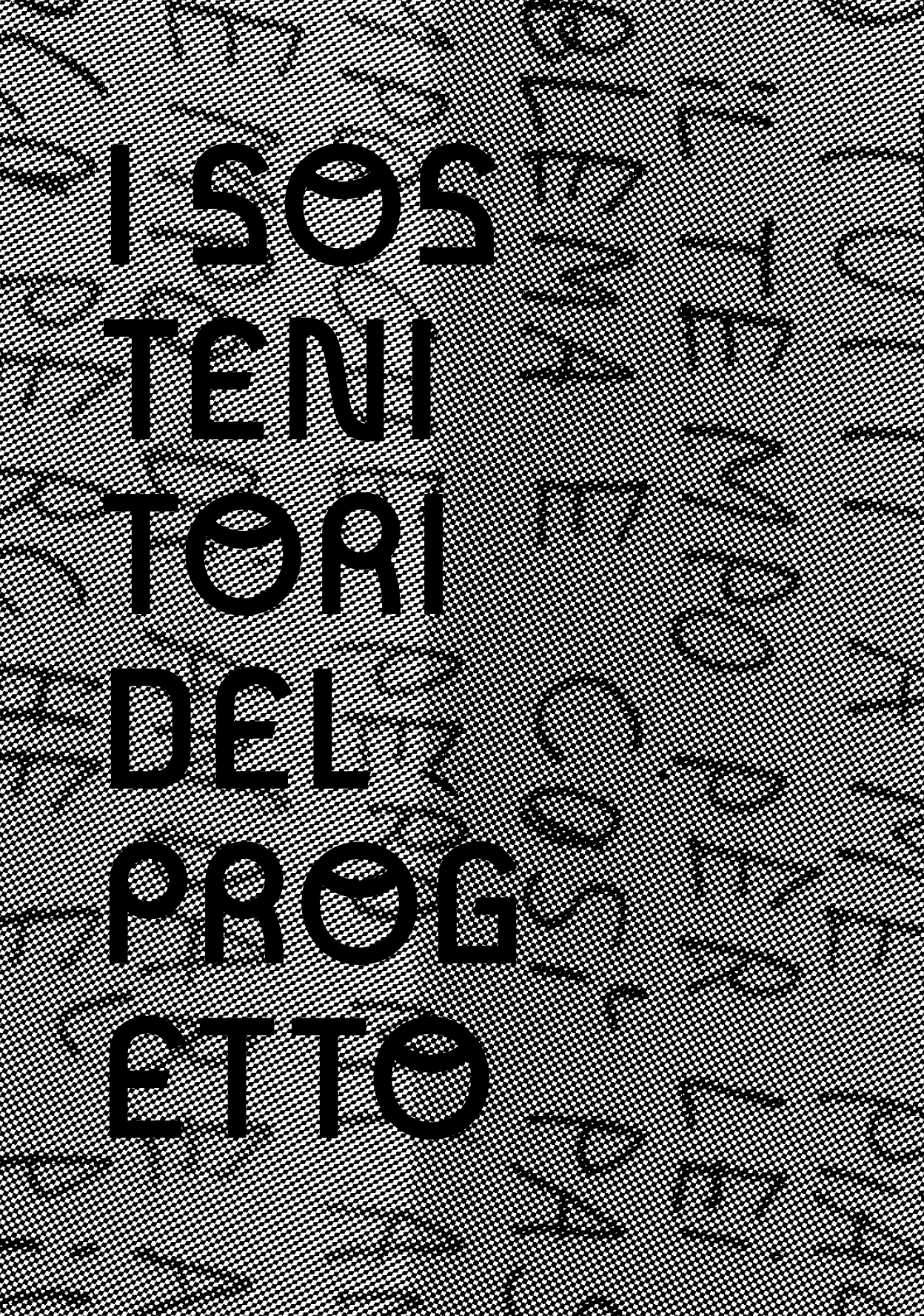


7 laboratori
2 scuole

- Mario Montanari
- Vincenzo Randi

GLI STUDENTI CHE HANNO PARTECIPATO 2021/2022





**I SOS
TENI
TORI
DEL
PROG
ETTO**

COMUNE DI RAVENNA

Livia Molducci - Assessora con deleghe a Bilancio,
Politiche per le famiglie, Infanzia e Natalità;
Fabio Sbaraglia - Assessore con deleghe a Cultura,
Università, Afam e Mosaico politiche giovanili.

CorpoGiochi® a Scuola realizzato dalla associazione Cantieri Danza APS, e sostenuto con convinzione dall'Amministrazione comunale, è un progetto che negli anni è divenuto fra i più qualificanti della collaborazione fra scuole e territorio, con l'obiettivo di promuovere il benessere di giovani e giovanissimi/e.

Tale progetto, è centrato sull'utilizzo della metodologia CorpoGiochi® che, nelle sue diverse declinazioni, attraverso l'educazione al movimento, alla vicinanza e all'ascolto dell'altro, allena al rispetto e alla socialità alunni e alunne/studenti e studentesse di ogni ordine di scuola, dall'infanzia alle secondarie. Il progetto prevede inoltre la realizzazione di attività di formazione rivolte a docenti e attività di laboratorio -rivolte ai genitori, nella considerazione che il coinvolgimento pieno della scuola e delle famiglie è elemento fondamentale per la realizzazione di tale percorso.

Un progetto quindi completo nel quale chi partecipa è soggetto e oggetto di cura e di protezione, dove la corporeità viene recuperata dai cassetti in cui la pandemia Covid19 - ma non solo - lo ha relegato: corpo malato, corpo che si può ammalare, corpo da distanziare ...; ed è proprio praticando una "Giusta Distanza" che CorpoGiochi® ha continuato a proporre l'attività alle scuole, per non dimenticare relazioni, emozioni e corpo in quei cassetti e non rimandare nel tempo. Dalle restituzioni di alunni e alunne e insegnanti - che troverete in questo Almanacco - raccolte al termine dell'attività emerge un mosaico di pensieri e sensazioni che fa comprendere come sia stato importante partecipare agli esercizi o anche solo provarci.

Molto interessante e proficuo per esempio, l'allenamento "all'esame" per studenti e studentesse di 3° media, che si son ritrovati, dopo una didattica in prevalenza da remoto, a una verifica dal "vivo" dove la concentrazione, la voce, la parola e la comprensione del feedback di chi ascolta, così come la gestione dell'attesa e l'ascolto delle emozioni, sono elementi necessari per affrontare la prova: non solo

semplici esercizi di stile, ma pratiche utili alla vita della e nella scuola.

Nelle politiche di programmazione dell'Amministrazione comunale le istituzioni scolastiche e i servizi educativi sono definiti presidio insostituibile di democrazia, socialità, innovazione sociale e culturale e, come la pandemia ha ben mostrato, a scuola si combattono le disuguaglianze e si costruiscono gli immaginari di futuro, di progetti di vita, soprattutto per ragazzi e ragazze che arrivano da contesti di svantaggio e fragilità.

Per questa ragione il Comune di Ravenna, le Istituzioni scolastiche del territorio, le famiglie, ma anche tutti i soggetti pubblici e privati che supportano la scuola sono chiamati ad unire le proprie forze ed agire in sinergia per affrontare le sfide che, inevitabili, si presentano.

Corpo Giochi a Scuola® La giusta distanza, permette di capire che un po' di distanza può diventare un modo buono di stare in relazione, senza dimenticare se stessi*, così come gli altri e le altre che con la loro presenza, vicinanza o lontananza aiutano a costruire le relazioni che modulano una buona qualità di vita.

FONDAZIONE DEL MONTE DI BOLOGNA E DI RAVENNA

Giusella Finocchiaro-presidente

Le giovani generazioni sono da sempre al centro del programma di lavoro e di investimenti della Fondazione del Monte. Riteniamo di fondamentale importanza offrire ai futuri cittadini strumenti adeguati per affrontare al meglio le sfide che hanno di fronte, con mezzi e modalità accessibili a tutti, in un percorso di crescita volto ad arginare e superare le sempre più evidenti fratture che si stanno manifestando a livello socio economico.

Per queste ragioni abbiamo sostenuto con convinzione e fiducia, a partire dal 2008, il progetto CorpoGiochi a scuola, che accompagna bambine e bambini, ragazze e ragazzi in un confronto autentico con la scoperta e la gestione delle proprie emozioni, con azioni che promuovono il loro benessere, riportando 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.

L'azione educativa dei laboratori CorpoGiochi ha come fondamento l'unicità della persona nel suo essere corpo, mente ed emozioni e valorizza la conoscenza del sé come momento importante nella crescita individuale e collettiva. La pratica del movimento aiuta ad apprendere l'abitudine ad agire verso se stessi e gli altri con gentilezza, ad assumere atteggiamenti di fiducia verso ciò che accade, a tendere verso ciò che appassiona, a integrare buone abitudini di vita. Tale pratica intercetta anche i temi dell'inclusione e dell'accoglienza, rendendo chiaro che ciascuno è diverso e unico e che proprio a partire da questa consapevolezza occorre gestire il confronto con l'altro.

Tutto questo attraverso giochi che coinvolgono anche insegnanti e genitori, punti di riferimento basilari per soggetti in età evolutiva, offrendo un'inedita modalità di relazione e strumenti per comprendere il mondo, complementari a quelli che la scuola già offre.

La sfida educativa appare oggi più complessa di ieri e per tale ragione occorre affrontarla costruendo alleanze con tutti quegli enti, del privato sociale e pubblici, che si riconoscono in un unico obiettivo: la qualità di vita di

ragazzi e ragazze all'interno della loro comunità di riferimento. Anche per questo è importante affermare e riempire di valori il concetto di "comunità educante": solo con un lavoro comune e condiviso, i nostri giovani troveranno intorno a sé il terreno adatto per apprendere, sperimentare e sviluppare liberamente le proprie capacità, i propri talenti e le proprie aspirazioni.

ASSEMBLEA LEGISLATIVA DELLA REGIONE EMILIA ROMAGNA - PERCORSO CONCITTADINI

ConCittadini è il percorso dell'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna che promuove ogni anno l'Educazione alla cittadinanza, rivolgendosi ad un'ampia rete di scuole, realtà del terzo settore ed enti locali impegnati in progetti educativi sui territori.

L'edizione 2021-2022 di conCittadini, si è appena conclusa, con 105 progetti iscritti, nel contesto di una rete composta da 162 soggetti pubblici, 306 scuole, che ha visto il coinvolgimento di 40.419 ragazzi e 15.681 adulti.

Si è trattato di un'edizione particolarmente ricca e positiva, che ha espresso un elevato livello sia qualitativo che quantitativo, confermando pienamente il senso e il valore della Comunità di conCittadini, oltre allo straordinario spaccato di impegno civile, culturale, sociale che i tanti progetti realizzati ci hanno consegnato.

Per la quarta edizione consecutiva, l'Associazione di promozione sociale Cantieri Danza di Ravenna vi ha preso parte, in rete con 5 istituti comprensivi e 4 scuole dell'infanzia con il progetto CorpoGiochi, rappresentando uno degli oltre 350 soggetti della società civile che hanno arricchito la comunità educante regionale con le proprie metodologie innovative capaci di coinvolgere efficacemente i più giovani cittadini.

Già dalla sua prima partecipazione, nel febbraio 2018,

CorpoGiochi aveva saputo generare una bella riflessione nei docenti e nei formatori che da decenni elaborano progetti sulla storia delle persecuzioni nazifasciste, con una performance che ha dimostrato l'importanza di partire dal corpo per costruire consapevolezza nei ragazzi, anche sulle tematiche dell'esclusione e della discriminazione.

La riflessione sul presente è un valore forte nel lavoro di Cantieri Danza, che con "CorpoGiochi - Body Attack- Giochi domestici per congiunti elastici" ha consolidato un importante lavoro educativo sul tema del distanziamento sociale ed esistenziale di questi anni di pandemia, coinvolgendo un migliaio di bambini in originali laboratori esperienziali da vivere in famiglia, con i propri congiunti, per ricostruire una modalità più umana di rapportarsi con se stessi e con gli altri.

Questa riflessione sulla vita e sul proprio stare nella comunità rende questo progetto una risorsa importante per una comunità fatta di educatori motivati che scambiano e si contaminano di idee e spunti per crescere insieme.

Un ringraziamento da tutto lo staff di conCittadini va a tutti coloro che si sono impegnati in quest'edizione del progetto, augurandoci che i suoi semi continuino a dare buoni frutti!

LINEA ROSA ODV

Alessandra Bagnara - presidente

Analizzando i dati e i percorsi delle donne e dei minori vittime di maltrattamenti, che il centro antiviolenza Linea Rosa, ha accolto e ospitato in trent'anni di attività sul territorio attraverso la gestione di tre centri di prima accoglienza e di cinque case rifugio, è risultato evidente l'importanza del lavoro con i bambini/e e i/le ragazzi/e sul tema degli stereotipi e pregiudizi nella prevenzione della violenza di genere.

Vorremmo trasmettere ai/alle bambini/e e ai/alle ragazzi/e la consapevolezza che sono tante le cose che non scegliamo ma che sul tema del rispetto e della violenza la "scelta" è possibile.

Non scegliamo di nascere, non scegliamo il nostro nome, non scegliamo i nostri genitori, la nostra famiglia, la nostra educazione. Non scegliamo l'epoca in cui vivere.

Non scegliamo il paese in cui vivere. Non scegliamo la nostra scuola, i nostri professori, i presidi i bidelli e i/le compagni/e di classe. Forse non scegliamo neanche i nostri amici. Non scegliamo il nostro carattere e la nostra personalità. Se fossimo nati dall'altra parte del mondo, in una società diversa, in una famiglia diversa, con usi e costumi differenti dai nostri non saremmo quello che siamo oggi. Saremmo totalmente altre persone con un carattere diverso e con pensieri totalmente differenti. Non scegliamo di essere uomo o donna, alto o basso, biondo, moro, rosso. Non scegliamo il colore della pelle, la grandezza del nostro naso, le orecchie grandi o piccole. Non scegliamo di nascere cristiani, cattolici, musulmani, di credere in questo o in quel Dio.

Il gioco creato nell'ambito del progetto #ichoose game offre ai bambini e alle bambine l'opportunità di cominciare a scegliere, di comprendere che dalle nostre scelte quotidiane, grandi e piccole dipende il loro futuro e quello dell'umanità. Possiamo scegliere di essere gentili. Possiamo accogliere il super potere della gentilezza per cambiare il futuro di tutte e di tutti perché cedere alla rabbia e alla paura è sempre la strada più facile ma la tristezza e la rabbia non

sono mai alla base della crescita personale. Perché vogliamo donare ai bambini e alle bambine il super potere della gentilezza?

Perché crediamo che la gentilezza è la strada per l'empatia e l'empatia è il potere che consentirà ai bambini e alle bambine di avvicinarsi all'altro e provare a vedere le cose con i suoi occhi per relazionarsi con naturalezza e dimenticare per un attimo se stessi a favore dell'altro o dell'altra.

Riuscire a sperimentare l'empatia attraverso la gentilezza sarà un'esperienza fondante nella strada verso un futuro di non violenza e rispetto dell'altro e dell'altra.

Perché se è vero che gli eroi e le eroine sono eccezioni e non la regola, il superpotere della gentilezza è alla portata di tutti e di tutte, è dentro ognuno di noi e basta trovare il modo di riconoscerlo e portarlo in superficie.

Sempre più di frequente il centro antiviolenza Linea Rosa viene contattato da insegnanti delle scuole elementari o medie per chiedere di poter svolgere attività formative sul tema della parità di genere, delle pari opportunità, del rispetto di sé e dell'altro. Le/gli insegnanti si trovano infatti ad affrontare sempre più spesso episodi di intolleranza, bullismo e violenza assistita e sono consapevoli che solo un lavoro strutturato con i/le bambini e ragazzi/e può portare a un reale cambiamento culturale. Analizzando inoltre i dati di accoglienza e ospitalità del Centro Antiviolenza emerge prepotente la necessità di lavorare non solo con le donne vittime di violenza ma anche con i loro figli per sostenerli in questo difficile passaggio verso l'età adulta. La scuola diventa quindi anche in questi casi un luogo "sicuro" dove gli/le adolescenti possono autorizzarsi ad esternare il disagio provato in ambito familiare nei casi in cui venga esercitato il maltrattamento nei confronti della madre. Il nostro centro antiviolenza ha sempre considerata una priorità la formazione all'interno delle scuole di ogni ordine e grado e il progetto ichoose game, promosso dal Comune di Ravenna e finanziato dalla Regione Emilia-Romagna è indubbiamente uno strumento importante per avvicinare bambini/e e ragazzi/e al tema della violenza di genere partendo dal rispetto di sé e dell'altro/a.

CANTIERI DANZA

Giulia Melandri - Presidente

La cura e l'attenzione verso le generazioni più giovani sono da sempre al centro della progettualità di Cantieri Danza, che da vent'anni dà forma alla propria vocazione non solo attraverso azioni di scouting e accompagnamento di giovani artisti e artiste ma anche promuovendo progetti di formazione che si rivolgono a bambini, bambine, ragazzi e ragazze.

L'Associazione è stata la casa nella quale Monica Francia ha generato un pensiero profondo sull'educazione al movimento e all'esperienza corporea dando vita a CorpoGiochi, progetto che tuttora, dopo vent'anni, è una delle principali linee d'azione nell'ambito della crescita e della formazione dei più giovani che attraversa gli Istituti scolastici della città di Ravenna e del territorio e che fiorisce in eventi performativi, occasioni di condivisione pubblica con le Istituzioni, le famiglie, la cittadinanza.

Con l'obiettivo di riportare al centro del pensiero sociale il tema della corporeità e dell'esperienza corporea come strumento di crescita, trasformazione e benessere individuali e collettivi, il progetto si fa portavoce e megafono di un'urgenza che, ora più che mai, non può essere tenuta silente.

In questi anni di grandi stravolgimenti, CorpoGiochi ha continuato a interrogarsi sul ruolo della corporeità, accogliendo le trasformazioni e avvicinandosi ai nuovi bisogni delle giovani generazioni.

Ascoltare questi bisogni significa rimanere permeabili e impegnarsi ad immaginare nuove modalità indispensabili per tornare a vivere il corpo come veicolo di scoperta e relazione, come strumento di valore e risonanza delle percezioni, contribuendo così a ritrovare la fiducia nei corpi.

CorpoGiochi è uno strumento che permette a giovani cittadini e cittadine di costruire la propria identità, conoscere il mondo e immaginare nuove forme per abitarlo; è territorio ideale per sperimentare attraverso il gioco e il movimento la propria unicità e il proprio potenziale creativo.

CorpoGiochi è un sistema in continua evoluzione fondato sul valore delle relazioni, sullo scambio di saperi ed esperienze che ha trovato nella nascita della nuova omonima associazione un ulteriore naturale sviluppo.

In profonda sinergia, Cantieri Danza e CorpoGiochi ASD continuano a immaginare, sperimentare e tracciare insieme linee educative per camminare al fianco delle nuove generazioni e lo fanno trovando nello scambio e nella cooperazione nuove modalità per portare avanti il progetto e crescere reciprocamente.

TESTI
MONIA
NZE
DIRE
TTE

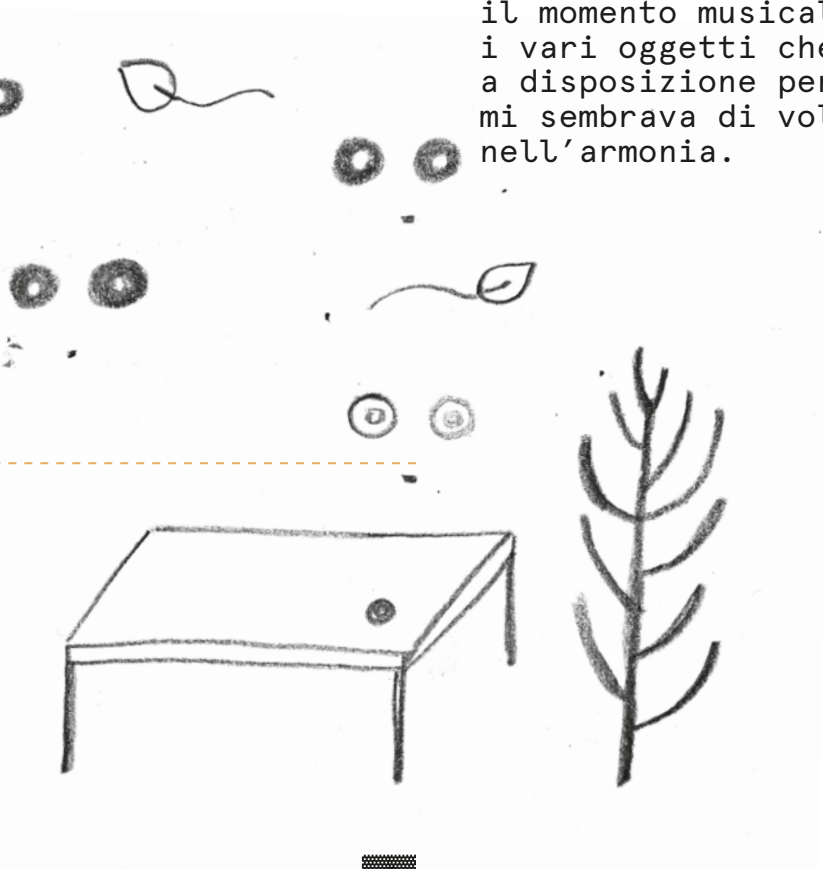
■ In Corpogiochi alcuni degli aspetti positivi sono:

che ci si può sentire liberi senza essere giudicati o derisi; che molto spesso quando facevamo un esercizio insieme ai nostri compagni ci aiutava a relazionarci meglio con le persone con cui di solito non parliamo; che ci fa scoprire tecniche e movimenti che non sapevamo di poter e saper fare; e come ultima cosa ci fa rilassare, allontanare dallo stress che a volte la scuola può causare.

Non trovo molti aspetti negativi ma sicuramente quello che mi ha colpito di più è l'imbarazzo e la vergogna se si prova a fare diversi movimenti davanti a tutti ~~sapendo che qualcuno che ti giudica~~ anche solo con lo sguardo c'è sempre, compresi noi stessi.

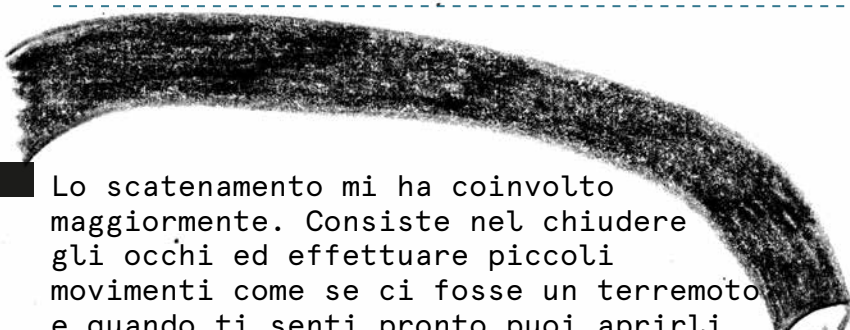
■ Abbiamo provato giochi che hanno messo a disagio la classe: giri per la classe con espressione imbambolate, gare dove chi arriva ultimo vince, guardarsi negli occhi, andare dai compagni con uno specchio per fissarli, balli imbarazzanti e così via seguite da discorsi di cui non intuivo il significato: in sintesi mi sono annoiato mortalmente. Oltretutto non avevo buoni rapporti con l'esperta che sembrava estranea in un modo di vivere la scuola.

■ L'unica cosa che mi è
piaciuta è quando facevamo
il momento musicale con
i vari oggetti che avevamo
a disposizione perché
mi sembrava di volare
nell'armonia.



■ Ho notato che sono cambiato perché
sto imparando ad ascoltare
le opinioni degli altri.

■ Mi sono sentita come
un uccello e un po' strana.

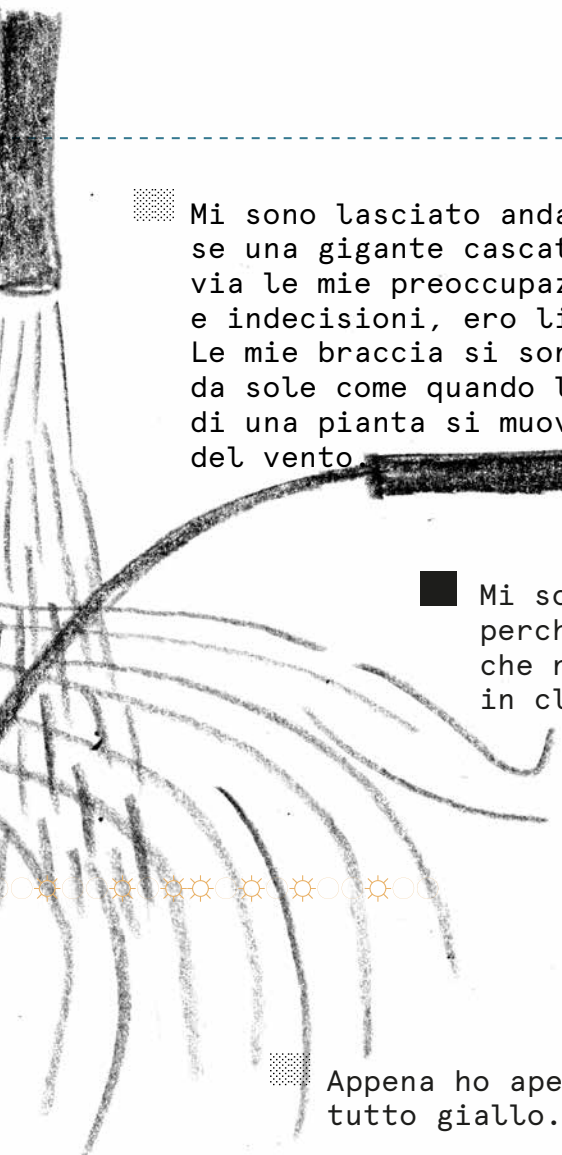


Lo scatenamento mi ha coinvolto maggiormente. Consiste nel chiudere gli occhi ed effettuare piccoli movimenti come se ci fosse un terremoto e quando ti senti pronto puoi aprirli e iniziare a ballare con la musica di sottofondo. Nel primo incontro non sono riuscita ad aprire gli occhi perché mi sentivo osservata in ansia e con la continua paura di venire giudicata.

In alcuni momenti tremavo sentivo caldo soprattutto nel viso come se stessi diventando rossa appunto dopo l'esercizio mi sono domandata tra me e me il motivo per il quale non riusciva ad aprire gli occhi, ma la risposta era la timidezza che però dopo altri incontri sono riuscita ad abbattere scatenandomi con più libertà.



cara antenna, con il progetto CorpoGiochi non mi sono divertito. Alcune attività erano divertenti altre più noiose e di qualche esercizio non riuscivo a capirne l'importanza. Non trovo giusto che non potevamo scegliere in squadra i nostri migliori amici così non si stimola l'amicizia. Dovevamo aspettare gli altri e soprattutto quelli più lenti senza un determinato motivo e questo mi annoiava.



■ Mi sono lasciato andare come
se una gigante cascata buttasse
via le mie preoccupazioni
e indecisioni, ero libero.
Le mie braccia si sono scatenate
da sole come quando le foglie
di una pianta si muovono a causa
del vento

■ Mi sono sentito strano
perché c'era silenzio
che non c'è spesso
in classe mi sentivo caldo.

■ Appena ho aperto gli occhi vedevo
tutto giallo.

■ Ho scoperto che so arrabbiarmi
bene anche se lo faccio per finta.
Ho anche scoperto che so stare
fermo immobile senza fare niente
e con gli occhi chiusi.

■ Mi sono sentita un po' strana e mi sembrava
di essere nell'universo io mi sentivo rilassata
e quando ho aperto gli occhi vedevo tutto nero
e mi sembrava di cadere.



Mi sono sentita a disagio
poi quando aperto gli occhi
mi sono sentita a rinascere.



Molto bello mi è piaciuto
perché l'antenna sa i pregi
e difetti di tutti i bambini
e vuole l'attenzione di tutti
ma proprio tutti i bambini,
a me piace perché il tempo
per lei non è un problema.

Il laboratorio CorpoGiochi quest'anno
mi è sembrato più "deciso",
nel senso che gli esercizi
che bisognava svolgere ti aiutavano
molto. Secondo me, nella nostra vita
quotidiana bisogna avere la libertà
in tutto, (ovviamente tutto si
intende espressione, opinione ecc.);
questo ti rende molto più partecipe
nelle discussioni e ti aiuta
a combattere per un tuo diritto..
le regole sono molto importanti
in tutti gli ambiti senza queste
non si riuscirebbe a vivere.



■ Un percorso molto bello e liberatorio, dove si può essere se stessi.

Sarebbe stato molto più bello se si fosse svolto senza le restrizioni, ma la situazione è quella che è e ci siamo adattati.

Questa attività potrebbe essere utile a chi fa fatica ad uscire dalla sua zona e liberarsi. Questa attività ha altri aspetti positivi tipo l'inclusione non solo nell'attività ma anche tra la classe può far passare la paura di avere troppi occhi addosso, può far passare l'ansia e può essere molto divertente.

Molte volte le emozioni possono influenzare lo svolgimento delle attività, ad esempio le emozioni positive possono portare una maggiore collaborazione ed energia, il contrario delle emozioni negative.

■ Ho scoperto che so recitare così così invece ho capito che sono coraggioso

■ Mentre avevo gli occhi chiusi vedevo una porta che cercavo di raggiungere.



■ Esperienza caratteristica
e affascinante.
Abbiamo fatto tante cose
che di solito diamo troppo
per scontate. Per esempio
dare tutta l'importanza
a un'altra persona cosa
che difficilmente facciamo,
oppure trovare sintonia
con i miei compagni
e con quello che mi circonda.
È stato molto bello
e riflessivo

■ Cara antenna volevo confidarti
che per me non è andato molto bene
corpo Giochi perché ho scoperto
di non sentirmi a mio agio nel tenere
gli occhi chiusi e non mi sentivo sicuro
avevo paura che qualcuno mi stesse
osservando però col tempo mi sono
accorto che dopo un po' stavo imparando
a sentirmi di più a mio agio infatti
in quel momento mi stavo scatenando.



APPENDICE DI CE

Come appendice delle testimonianze abbiamo deciso di pubblicare integralmente le Restituzioni visive create dalla classe 3E della Scuola Secondaria di Primo Grado Vincenzo Randi, interessanti in quanto lavoro di traduzione di ciò che si sperimenta sul corpo e come esempio di collaborazione e interdisciplinarietà fra il progetto e il programma scolastico.

Per la restituzione della classe terza è stato chiesto agli studenti di fare un lavoro letterario-artistico usando la tecnica del Caviardage, un metodo di scrittura poetica che aiuta a scrivere poesie e pensieri non partendo da una pagina bianca ma da testi già scritti: pagine strappate da libri da macero, articoli di giornali e riviste, ma anche testi in formato digitale.

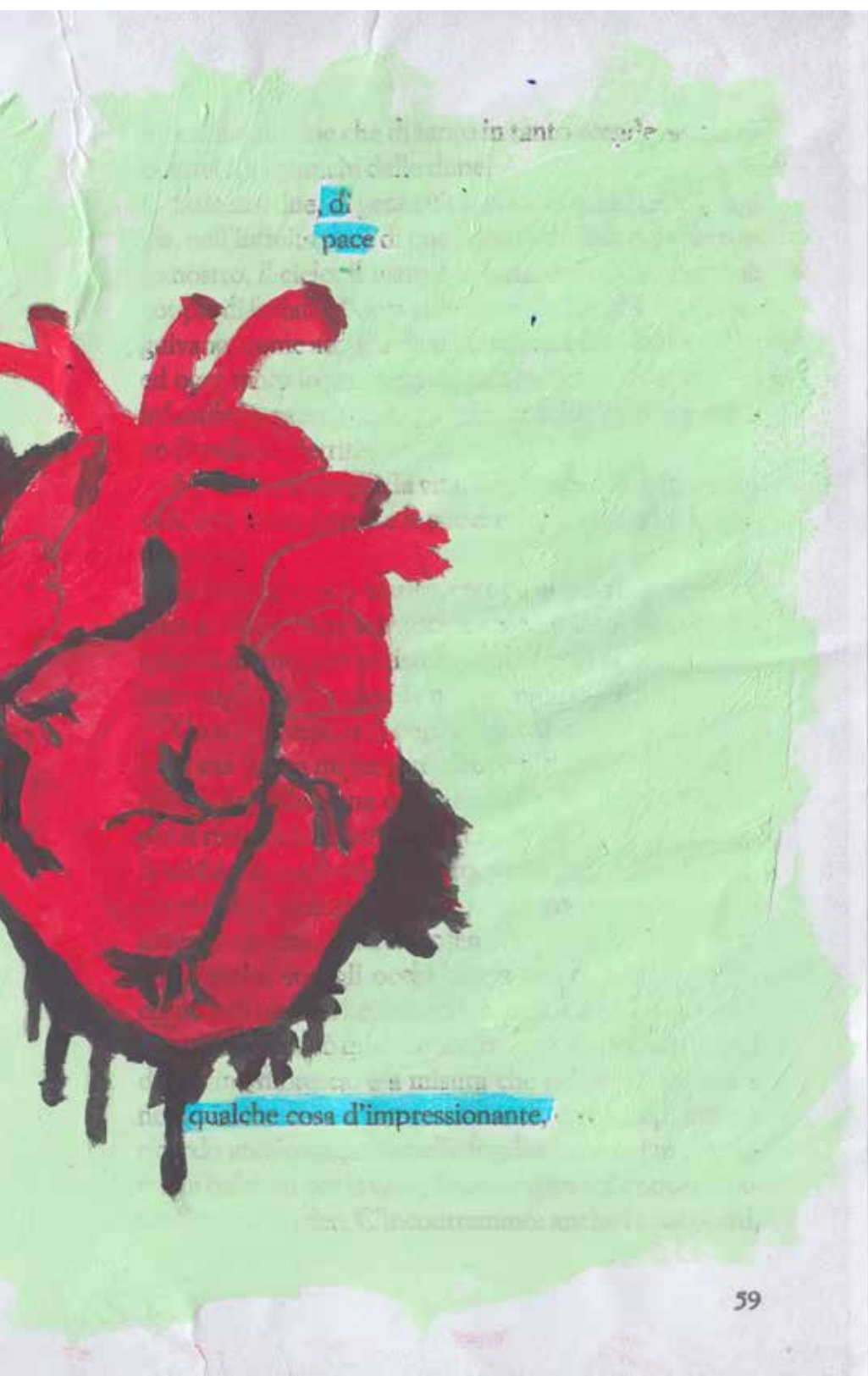
Usando diverse tecniche artistiche espressive si dà vita a poesie visive: piccole opere che attraverso parole, segni e colori danno voce a emozioni spesso difficili da esprimere nel quotidiano.

Ai ragazzi, che per 3 anni hanno lavorato molto sulla lettura attraverso progetti quali Read More, incontri con gli autori, partecipazione alla giuria del premio Strega, è stata consegnata una pagina fotocopiata di un libro e gli è stato chiesto di leggerla pensando alle sensazioni provate durante l'attività di Corpo giochi e di estrapolare le loro emozioni dalle parole del testo, per poi illustrarle sulla pagina. Molti di loro hanno espresso le sensazioni provate proprio durante il momento di ascolto di sé, di ascolto del proprio corpo, del proprio battito cardiaco.

Queste sensazioni sono state riprese anche durante il percorso di orientamento verso la scuola superiore, per fare un lavoro sulla ricerca delle proprie potenzialità, sulla conoscenza delle proprie aspettative, sull'ascolto dei propri desideri per il futuro.

Federica Olini





The background of the page is a dense, abstract composition of thick, expressive brushstrokes in various shades of blue, teal, and green, interspersed with white. The strokes are layered and textured, creating a sense of movement and depth. The overall effect is reminiscent of a turbulent sea or a stormy sky.

mi domandavo se

riconoscendomi,

o sentivo

un tur-

bamento

Un senso di gioia panica torna a sollevarmi: ho dentro il cuore tutto il tremolio e il fulgore del mare e del cielo: e lì mi abito.

di

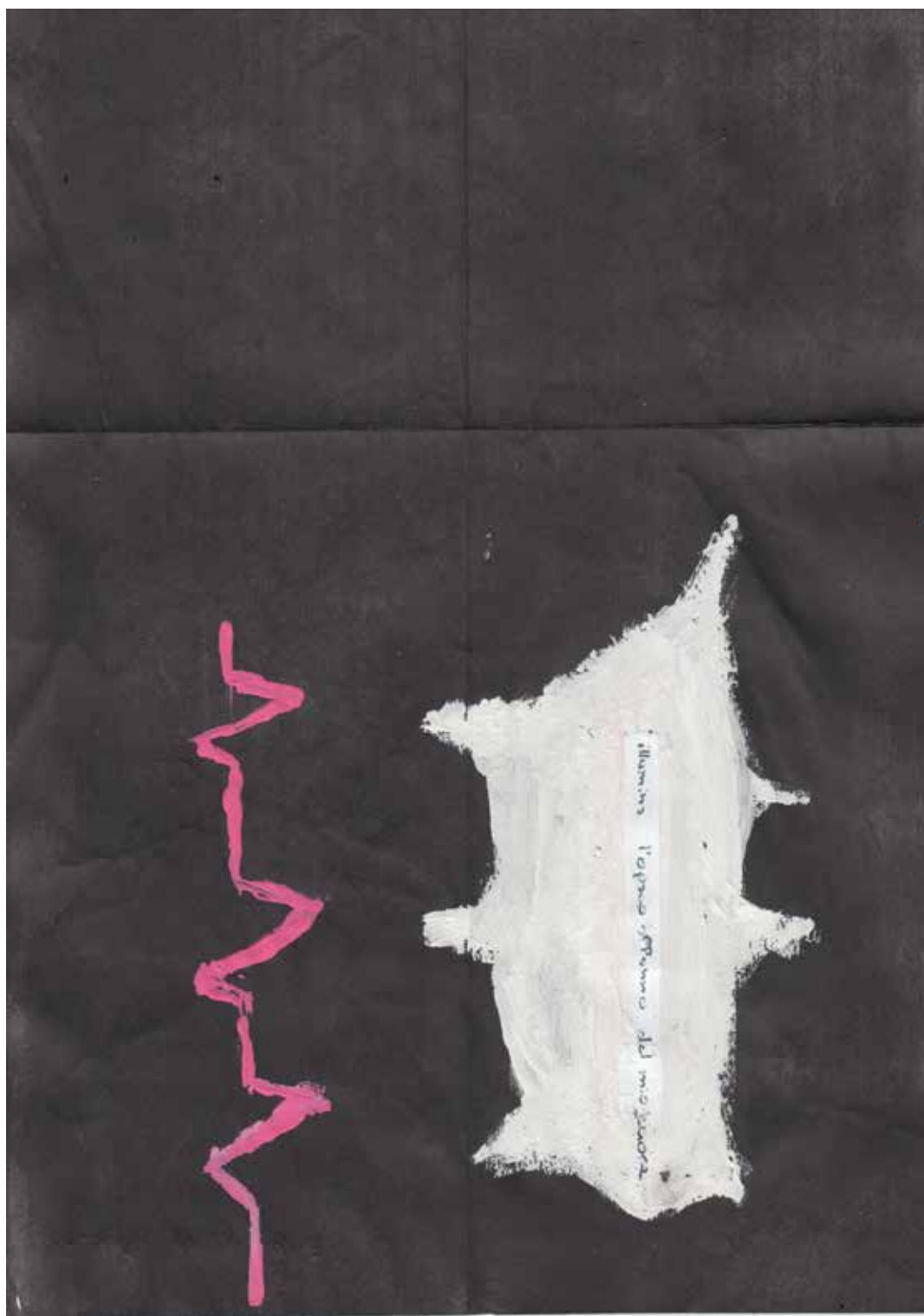
mi

le a

l'a-

gli

non







Sentivo il

mare in tempesta

in me stessa

La gente intorno

senza badare

pensare



tutti guardano

con curiosità, benevolenza, deferenza,

ammirazione.

ed

No, Marisa, non mi allarmo di questa vicinanza: piuttosto penso che sarà la nostra vicinanza, cioè quella della nostra felicità, e turberà la triste quiete di quei due sposi già avvolto dalla stesso velo funebre.

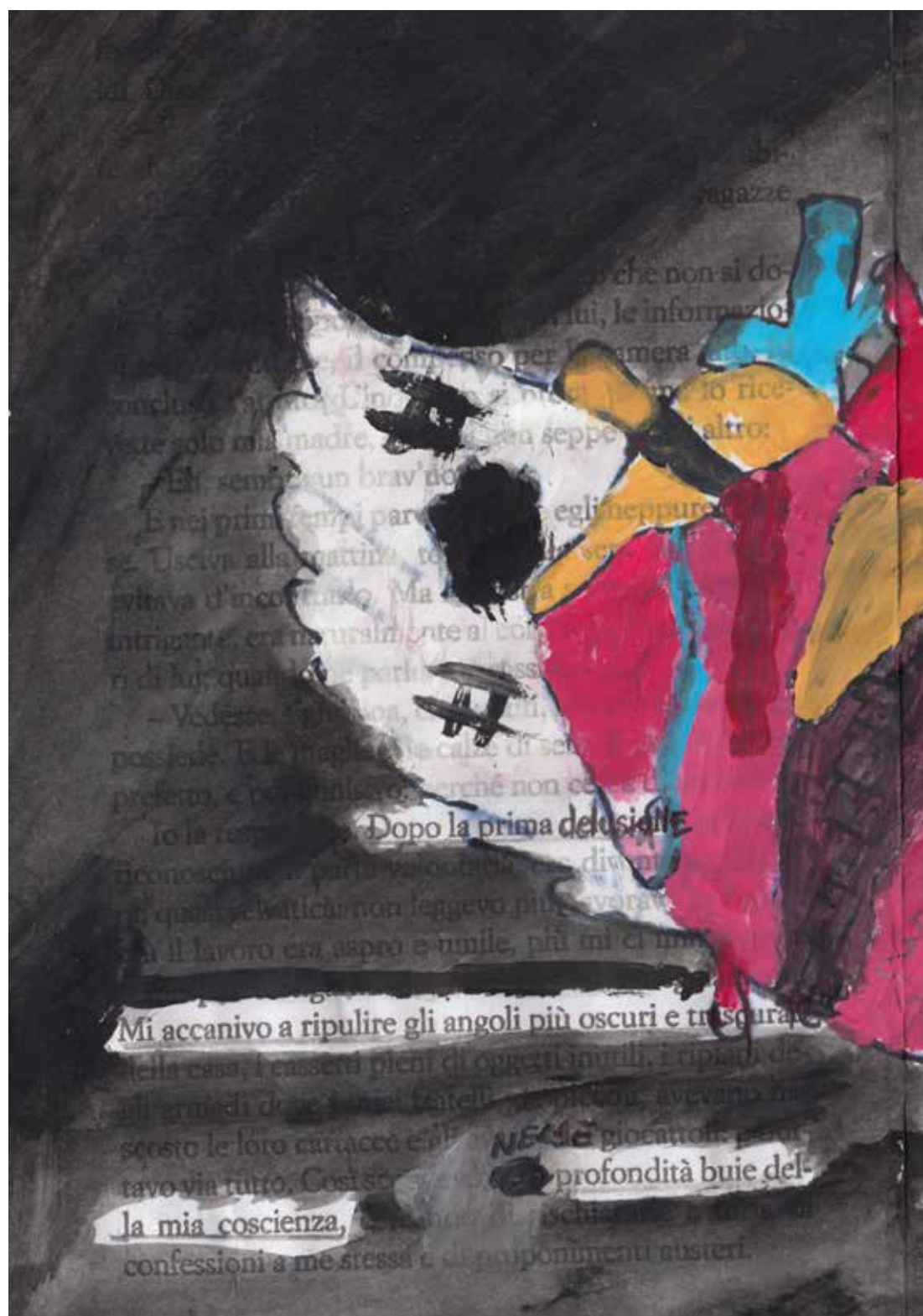
Quando mi affacciai alla finestra, vidi, disteso su un miracoloso tappeto verde ricamato di margherite rosse, e fra l'uno e l'altro dei salici che l'ombreggiavano, aprirsi un vicinolo in fondo al quale brillava lo specchio azzurro del mare.

Mi feci il segno della croce; tanto il senso di gioia che provavo mi arrivava alle radici dell'anima. Poi scrissi alla mamma: e per impostare la lettera si andò alla stazione, sfidando la strada solitaria del giorno piovoso. Non volevo ancora lasciare il paese: avevo paura di veder gente di mare che mi avrebbe parlato di solitudine che Dio aveva segnato intorno a noi per la nostra felicità. Solo, nel ritorno e indietro fino alla spiaggia, sbirciai la villetta rossa dell'ero di guerra, nascosta fra due siepi di tamerici; e acconsentii a andare a vedere l'abitazione della Marisa, tanto più che quell'era non doveva esserci nessuno.

Infatti, solo un cagnolino giallastro, che pareva una volpe, già amico del mio marito, stava sdraiato sulla sabbia, davanti al recinto preistorico di sassi, rami e tamerici, che difendeva la casa. Casa? In realtà era una grande capanna, di muri a secco, in un secondo tempo rivestiti di fango e di calce, col tetto di assi, la porta e due finestre nuove, che per il loro bel colore verde ramarro stonavano nella costruzione trogloditica.

Oltre il cane, che si era alzato e poi comodamente





me il bulbo del giglio nel concio che è mischiato alla terra.

«Ma io non voglio, non posso scendere; so che perché il tuo piccolo corvino, scapolo e freddo come il ramo appena in germinazione, non mi piace. Mi piace l'anima tua vasta, patetica e singolare come questa notte sulla quale con l'anima mia più scura e rabbiosa voglio posarmi».

«Ma forse non ci incontreremo mai più sulla terra, ma saremo uniti lo stesso: questo è il vero amore, e tu, fanciulla, devi aprirti a me».

«Quello che non me ne accorgo, aggherò sarò io. Ti cercherò né di occhi nelle altre donne, ma non ti ritroverò quale tu sei. Ti cercherò fuori di me, mentre tu sarai sempre dentro di me; e tu, per quanto, non avrai più bisogno di cercarmi».

Così dopo tanti anni di tante pazienze, io traducevo il canto incerto ed ambiguo del sereno di Gabriele.

Il fatto è che egli partiva per il mondo a rivalessi, e la visita, fra le altre cose, lo vedeva in casa nostra quasi un caso di mistero.

La selvenza che aveva fatto sparire, non fu più ritrovata, e pure i ragazzi, neppure le sette nullo, che egli se l'avesse portata via: dicevano che se era mancata, era mancata nel più modo il bene, e che non mancava nulla, e che io lo vedeva ne provavo, e mi pareva che qualche cosa, un membro della mia persona, un'ala dell'anima mia, mancasse pure a me.

Per lungo tempo, tutte le sere, i bambini ballavano

sera fantastico, le sue parole, le sue promesse. E se adesso sono qui.

— E forse è perché mi crede rapabondo, dica la verità — mi prende con voce quasi sibiliosa, — invece non lo sono, o almeno sono ancora vivo, e ho sete di vita, ho sete di amore. Anche io l'ho aspettato, per troppo tempo: tutti i giorni, tutto il giorno, e adesso qui, forse davvero il suo Dio che l'ha mandata, per darmi ancora un sorso di vita.

Mentre ramolava le ultime parole, mi aveva afferrato alle spalle, e tentava di baciarmi. Io cominciai a gridare, respingendolo con terrore.

— Lei bestemmia. Mi lasci.

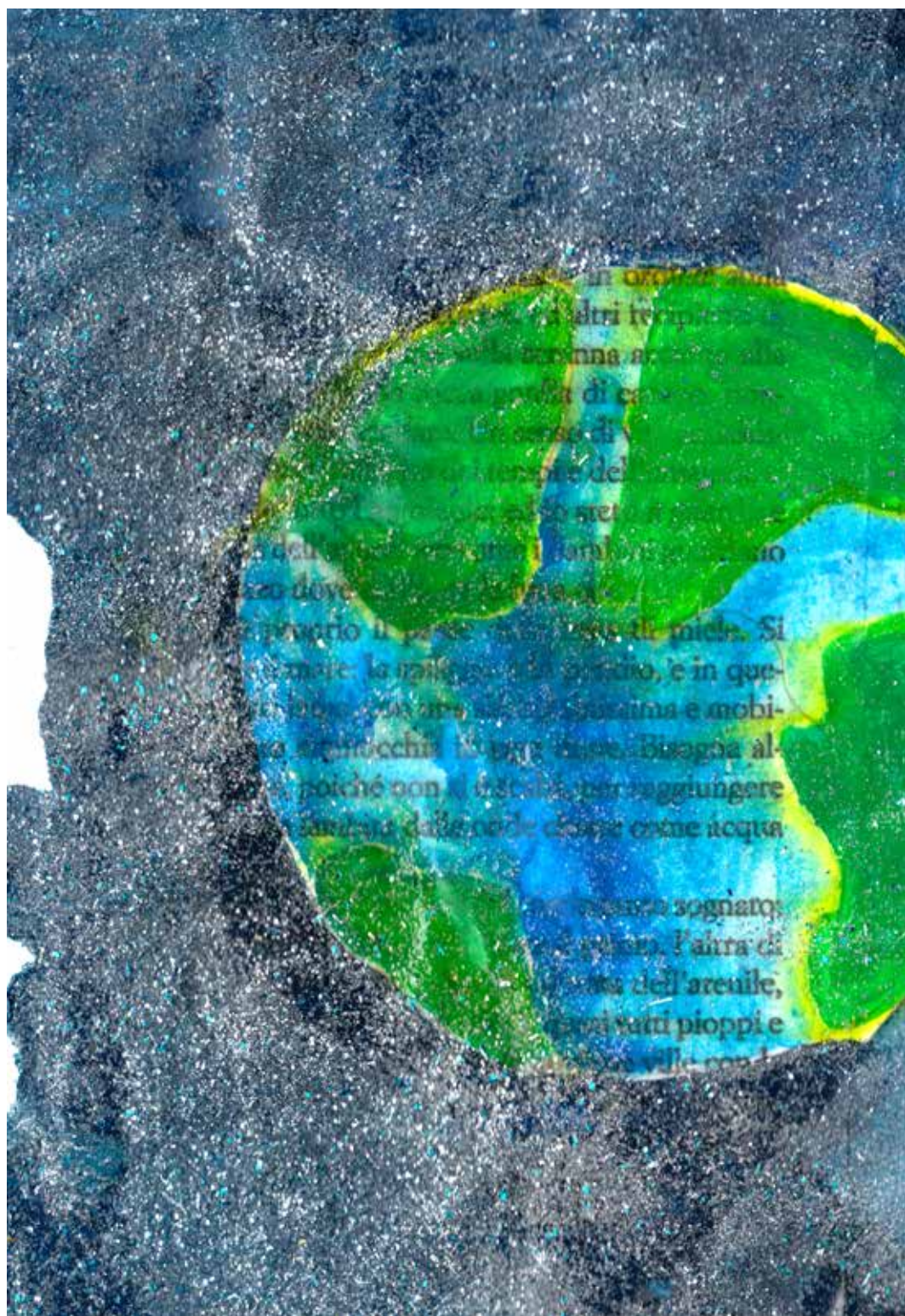
Egli non mi lasciava; anzi si avvinghiava sempre più a me, come una piovra, ed io tremavo tutta, col raccapriccio indicibile di uno che annega e già si sente avvolto dai mostri marini. E in quella nebbia di vertigine mortale rividi il nostro podere della valle, l'acqua corrente, il vecchio eremita col suo cestino di frutta primaticce. Fu il suo spirito a pregare per me?

Dio Dio, — gridavo. E Dio fece spingere silenziosamente l'uscio del luogo spaventoso, e mi apparve negli occhi vuoti del cieco.

Vidi quelli del mio aggressore spalancarsi atterriti, e il suo viso rifarsi duro. Mi lasciò, si alzò, si scosse tutto come un pannello bagnato dalla pioggia. D'un balzo io fui eccanato. Il cieco: anelante gli dissi:

— Ci sono io, qui, chi mi conosce?

Come se mi condesse da lungo tempo egli rispose calmo:



ripresi sotto braccio, esclamando:

- Che brutta ghigna, quel disgraziato
malato di fegato.

- Tu - domando io, sempre guardando
mi i piedi - non l'avevi ancora incontrato?

- E dove?

- Qui, l'estate scorsa.

- Mai visto, mai conosciuto, mai sentito?

- Speriamo non abiti vicino a noi.

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

- Perché mai?

Io rido:

«Ma il cuore mi trema, ed in ogni nostra parola trovo un significato»

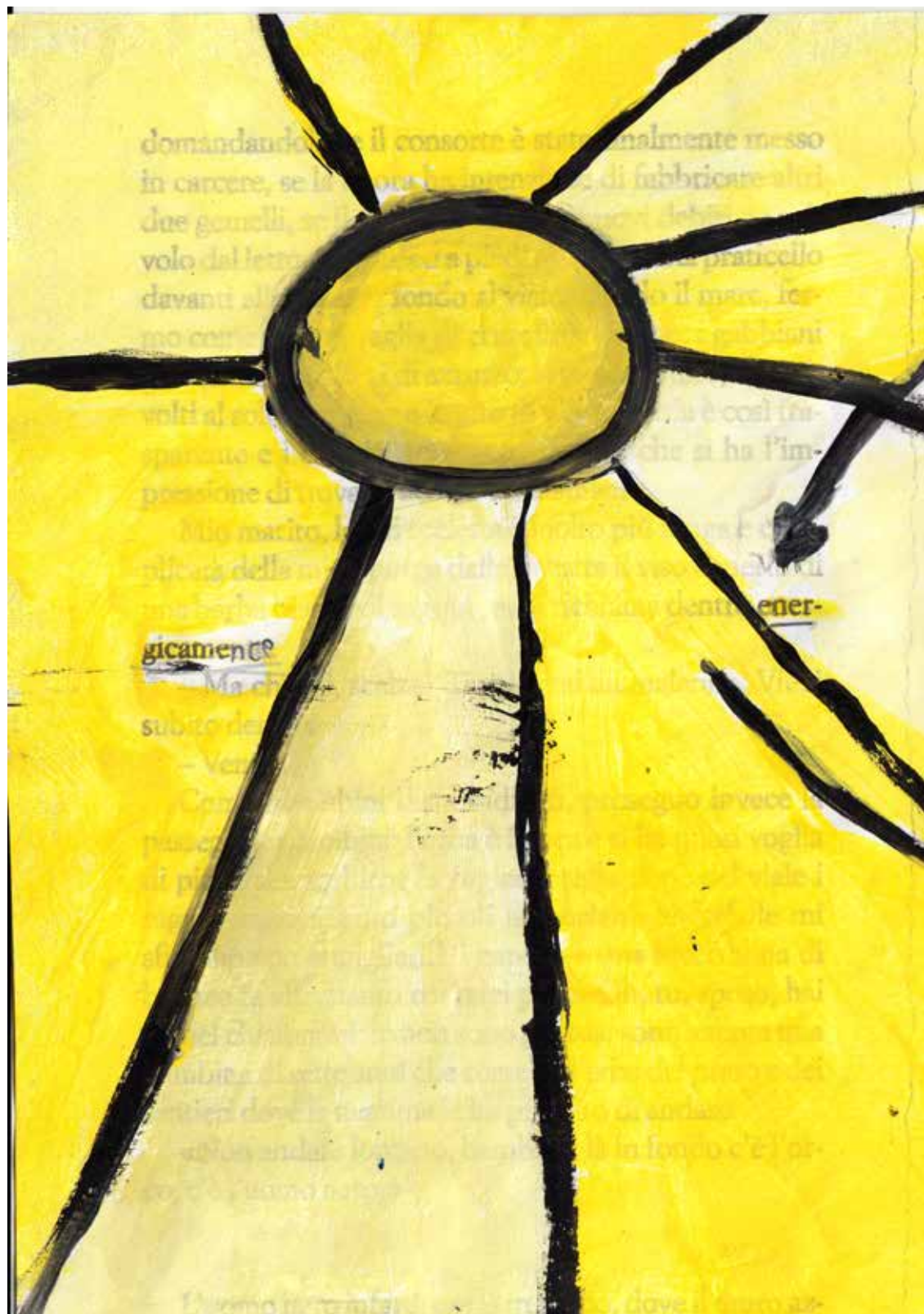
che

«È venuto a rifugiarsi in quest'angolo di mondo»

«Voglio assicurarmi e andare subito in fondo»

«Sentire già le sue parole»

«Scioccherella, ma dove ventapasseri? E che c'è poi»



lo noi una gente viva, si andava lungo la spiaggia nell'infinita pace di quel giorno divino, col sole tutto nostro, il cielo, il mare e la terra cresci solo per noi: coppie di famiglie d'oro venivano dalla lavanda, e si seguivano, come attratte da un cosmo di salivio d'amore, ed ogni tanto io mi piegavo, con una vigilia veramente infantile, a raccogliere qualche conchiglia che pareva un sacrificio.

Ma la vita, con la vita, con le sue pene ingannevoli, con le sue grazie e la sua bellezza a volte intrecciate assieme.

Ed ecco che mio marito, come il giorno prima per riguardo alle reducte selvatiche, anche adesso si scostava quanto da me, per un istinto di rispetto al prossimo, e pare voglia nascondere la nostra intensa felicità.

Un uomo vestito di nero appariva in fondo all'arenile, la sua figura mi sembrò dappoi allungarsi, fra la tinta gialla della duna e lo sfondo grigio delle tamerici: poi si fece più di un tratto, come spandendosi nella sabbia, e si risollevò in alto, prese forma precisa nel dipartirsi obliquamente a noi. Era quella di un uomo ancora, ma evidentemente malato. Il suo viso giallo pallido, con gli occhi esserrosi, circondato dalla cornice di una barba e di capelli neri radi e crespi, mi sembrò qualche antico ritratto dei miei nonni di origine nobile: e a misura che egli si avvicinava a noi, qualche cosa di impressionante, come appunto un ricordo storico, si levava dalle fondamenta del mio essere, mi alzava e mi costringeva a colpire il cuore e a or-



Ogni anno è importante ringraziare tutte le persone che prendono posizione per fare in modo che il progetto continui ad evolversi, sondando nuove direzioni, sperimentando nuovi approcci e misurandosi con i rapidi cambiamenti e gli stravolgimenti delle dinamiche sociali che entrano nella realtà quotidiana.

Ci sono poi persone che oltre a prendere posizione si impegnano anche a raccogliere risorse economiche per permettere a molte classi di attivare il laboratorio gratuitamente.

Ringraziamo Rita Valbonesi, esperta di pratiche corporee dedicate al benessere che, con la sua autorevolezza, la sua storia di terapeuta, di insegnante di danza ed esperta di anatomia esperienziale, dal 2014 sostiene il progetto CorpoGiochi.

emo di vita



[illegible]

un'avventura percettiva
un'avventura percettiva

un'avventura
un'avventura

```
#####
#####
percettiva percettiva
```

```

                un'avventura
percettiva un'avventura
percettiva
percettiva un'avventura
percettiva un'avventura
#####

```