

## **PREMESSA:**

Nelle pagine seguenti riportiamo ciò che in questi anni abbiamo affrontato: sono il nostro storico, la nostra esperienza. Generalmente per ogni classe delle scuole Primarie e per quelle Primarie di Secondo Grado proponiamo **quattro possibilità**: una più legata alla **socialità della classe**, una seconda, sperimentale, in stretta relazione con il **programma didattico**, dove si tenta di togliere la lezione frontale per arrivare, attraverso il teatro, alla spiegazione di quella parte di programma. Un terzo sentiero è quello legato **all'interculturalità**. Infine una quarta proposta, mero viaggio nella **rappresentazione teatrale** o nella narrazione. Non sono mancati e non mancano altri progetti sperimentali come lavori sui sensi, sulle emozioni, sulle figure musicali trattate come narrazione, sul bullismo, sull'educazione stradale, quest'ultima esperienza proposta annualmente nelle terze medie (passateci il termine) in collaborazione con le forze dell'ordine di stanza a Villastellone.

NATURALMENTE DOVE EVENTUALMENTE NESSUNA PROPOSTA RISPONDESSE ALLE ESIGENZE DEI SINGOLI INSEGNANTI, SIAMO A DISPOSIZIONE PER INVENTARE, ASSIEME AL CORPO DOCENTE, QUALSIASI TIPO DI PERCORSO CHE SI RITENGA UTILE PER LE DIVERSE CLASSI.

I percorsi dei nostri laboratori, qualsiasi siano gli intenti finali, partono e passano tutti attraverso il **GIOCO**. Ovviamente a seconda delle età e di quale laboratorio si è scelto si individueranno quelli più adatti al raggiungimento degli scopi finali ipotizzati.

Ciò che proponiamo, quindi, si può dividere in tre grandi sentieri: il primo, **"CHI SEI?"** è quello relativo alla conoscenza dei soggetti ed è un percorso in comune a tutti i possibili differenti laboratori e riguarda, appunto, la conoscenza, la fiducia, la concentrazione ecc.

Il secondo **"CHE FACCIAMO?"** è un sentiero, un viaggio in cascata, in cascata crescente, fatto di diverse stazioni alle quali fermarsi a seconda delle esigenze degli specifici laboratori.

Il terzo, **"COSA RACCONTIAMO?"**, è il contenitore che, utilizzando i percorsi dei laboratori, narrerà le storie al pubblico finale.

## **CHI SEI?**

- **Conoscenze reciproche e integrazione nel/del gruppo:** *alcuni giochi che servono a farsi conoscere e a conoscere gli altri, se la prima volta che ci si incontra, o ad approfondire una conoscenza che non sempre esiste anche a fronte di frequentazioni già in essere.*
- **Fiducia in se stesso e nell'altro:** *fidarsi degli altri compagni di viaggio è importante ma per poterlo fare bisogna partire dalla fiducia in se stessi.*
- **La non competitività:** *dove non ci sono né vincitori né vinti e ciò favorisce il rafforzamento di un'immagine positiva di sé, consente di partecipare senza il timore di fallire e, per questo, di essere giudicato, promuove lo spirito di sostegno e la cooperazione, aiuta ad acquisire sicurezza, benessere e autostima.*
- **Impariamo a concentrarci:** *la concentrazione è fondamentale sia nelle attività scolastiche sia in quelle creative, sportive e, successivamente, in quelle lavorative. Le situazioni che si propongono risultano essere estremamente efficaci e divertenti perché vissute attraverso il filtro-gioco*
- **Impariamo a respirare:** *nella quotidianità usiamo solamente un quinto della nostra capacità polmonare. Un modo per mettere in discussione e imparare anche a superare le proprie capacità acquisite.*

## CHE FACCIAMO?

- **Giochiamo con il movimento e con il ritmo:** *fondamentale percorso per conoscere le proprie possibilità fisiche. Ad esempio anche solo quando si battono le mani, gesto apparentemente semplice, tutto il corpo viene chiamato al movimento, le braccia, le gambe e i piedi per l'equilibrio, il volto, le orecchie ecc.*
- **Giochiamo con gli oggetti sonori:** *per scoprire, comprendere e valorizzare la ricchezza e la varietà di esperienze sonore che può offrire la realtà di tutti i giorni e ad individuare le potenziali fonti musicali dell'ambiente che li circonda, a costruire e a far suonare oggetti non deputati a tale scopo.*
- **Giochiamo al "da dove vieni?":** *percorso legato alla interculturalità. Il racconto di leggende provenienti dai paesi o dalle regioni italiane di origine come pretesto per raccontarsi e per costruire, poi, una leggenda che sia la somma di quelle narrate.*
- **Giochiamo con l'immaginazione:** *una serie di attività volte ad esplorare, a scovare e ad attivare la fantasia, un modo per trovare il proprio mondo fra le nuvole ...*
- **Giochiamo con il travestimento:** *parrucche, maschere, cappelli, vestiti, borse e borsette per trasformarsi in altri ...*
- **Giochiamo con le emozioni:** *rabbia, gioia, tristezza, paura, curiosità ... come riconoscerle? Come affrontarle? Come superarle?*
- **Giochiamo con gli emisferi del cervello:** *l'emisfero sinistro è predominante, quello destro il creativo. Esiste un modo perché quello destro prenda il sopravvento e ci renda tutti più "pazzerevoli"?*
- **Giochiamo con i sensi:** *bendarsi e cercare di utilizzare i sensi come non si è mai fatto per scoprire se si può "vedere" anche con le mani, i piedi, il naso ...*
- **Giochiamo con il circo:** *l'equilibrista, il giocoliere, il domatore, l'illusionista, il clown per aumentare, in sicurezza, le proprie capacità fisiche, per una consapevolezza ulteriore del proprio "essere", per alimentare la fantasia ...*
- **Giochiamo con le ombre:** *il teatro d'ombra come espressione della narrazione silenziosa ma affascinante e misteriosa dove piccolo e grande dipende da una luce e non dal proprio corpo, dove il proprio corpo, se unito a quello degli altri, può davvero diventare ogni cosa.*
- **Giochiamo ad improvvisare:**
  - Muti e in movimento: *provare ad inventare storie, personaggi, ambienti e muoversi con loro, per loro senza usare la parola.*
  - Con la parola: *provare ad inventare storie, personaggi, ambienti e muoversi con loro, per loro, il tutto con il solo utilizzo della voce*
- **Giochiamo a scrivere:** *l'immaginazione e la fantasia al servizio della scrittura di un racconto che potrà essere poi messo in scena dagli stessi autori.*
- **Giochiamo a leggere:** *un modo alternativo di vedere le parole, non bidimensionali ma tridimensionali, quindi con la voglia di tuffarsi dentro di esse e leggerle in modo diverso dal normale.*
- **Giochiamo a recitare:** *messa in scena di spettacoli di vario genere e di vari argomenti dove recitare non diventa un'ansia in più da affrontare ma il piacere di esporre ciò che si è imparato durante tutto il laboratorio.*

## PROPOSTE LABORATORIALI: SCUOLA PRIMARIA DI SECONDO GRADO – “COSA RACCONTIAMO?”

### Prima Media

- 1) **TU SEI IL MIO MONDO** - Sociale/Artistico - Un racconto/giallo ambientato nel mondo della scuola ma in una città del futuro, dove le macchine si parcheggiano in verticale, dove il pianeta intero è a rischio di estinzione, dove una ragazzina con le sue macchie ... Ambiente ed Ecologia
- 2) **CHE BULLO CHE SEI!** – Sociale – Alcuni appuntamenti dove, grazie all'improvvisazione di alcune scene di bullismo, i ragazzi, spesso, hanno il coraggio di raccontarsi davvero. *Il percorso attualmente non prevede né uno spettacolo finale né un incontro pubblico con i genitori.*
- 3) **IL MISTERO DELLA VECCHIA CASCINA** – Teatro/Narrazione – In una vecchia cascina succedono strane cose: sparizioni, esperimenti ma ... ma nulla è ciò che sembra ...
- 4) **LA SFIDA** – Teatro/Narrazione – In Egitto, una famiglia subisce un'angheria da parte di un soldato. Per riparare a questo torto un ragazzo partirà per chiedere giustizia niente meno che ... al Faraone in persona
- 5) **LA LEGGENDA DELLE LEGGENDE** - Percorso interculturale. i genitori, o i ragazzi stessi, saranno invitati a raccontare, in classe, una leggenda del loro paese o regione italiana di origine da cui verranno poi scelti, dai ragazzi, i personaggi, i paesaggi e le situazioni che più li hanno colpiti. Da lì nascerà la “leggenda delle leggende” come somma delle altre. Una leggenda unica al mondo, che mai potrà esistere uguale e che quindi diventerà la “loro” leggenda. Per sempre. Questo modulo, differenziando le difficoltà è valido per qualsiasi classe.

### Seconda Media

- 1) **PIRATI !** – Sociale - Su due navi i loro due mondi: i mondi dei ragazzi di 12 anni e quello delle ragazze della stessa età. Quali parole recuperare, usare, per farli incontrare? Con questo espediente si vogliono affrontare temi forti come il bullismo e le difficoltà di scelta.
- 2) **LANCIATORI DI PIETRE** – Sociale/Didattico – La guerra più antica del mondo, quella fra Israele e Palestina vista attraverso i diari dei bambini coinvolti in quell'assurdo conflitto.
- 3) **IL SEGRETO DEL BOSCO VECCHIO** – Teatro/Narrazione - Tratto dall'omonimo romanzo di Buzzati, poi film di Ermanno Olmi con Paolo Villaggio protagonista.
- 4) **PICCOLE DONNE** – Teatro/Narrazione – Anche questo spettacolo è tratto dall'omonimo romanzo
- 5) **LA LEGGENDA DELLE LEGGENDE** - Percorso interculturale – *(Vedi classi prime)*

### Terza Media

- 1) **A-UTO-PIA** - Sociale/Artistico - La necessità della ricomparsa dell'Utopia quale riscoperta delle proprie passioni, quale inseguimento dei propri desideri.
- 2) **TROPPO SCARSI 'STI POETI** - Didattico - Un approccio che vuole essere diverso, più immediato e scorrevole, al mondo della poesia spesso ostico ai ragazzi di questa età.
- 3) **GAGNOLIO** – Didattico/Teatro - Un grande drammaturgo affrontato con i ragazzi nel divertente Malato Immaginario di Moliere appositamente riscritto, riscrittura che si può effettuare eventualmente con i ragazzi stessi
- 4) **IL VIAGGIO DI DANTE** – Didattico/Teatro – Dante assieme a Virgilio scende nell'Inferno traghettato da Caronte ... e fin qui ... la particolarità sta nel fatto che nell'Inferno Dante incontrerà ... Mozart, Otello, Ulisse, Shakespeare ... Apparentemente impossibile eppure una logica con l'opera si trova in tutti i personaggi.
- 5) **CRASH!!!** – Sperimentale – L'educazione stradale insegnata attraverso sketch ora divertenti ora drammatici. Un modo dinamico per affrontare un argomento istituzionale. *IN COLLABORAZIONE CON LA POLIZIA MUNICIPALE DELLA CITTA'*