

I laboratori in sintesi

Sintesi percorso laboratorio creativo: **OGGETTI**

(docente: Tiziana Catalano)

Obiettivo: stimolare la creatività, uscendo dal limite/confine dell'oggetto percepito nella sua reale funzione, e apprendere a reinventarlo

Gli esercizi:

RISCALDAMENTO

- distribuiti nello spazio, camminare e al segnale dato fermarsi, riprendere la camminata con il segnale;
- stesso esercizio ma partire senza segnale e fermarsi senza segnale;
- in ordine sparso camminare e al segnale riunirsi (sempre camminando) a gruppi di due, tre ecc...ecc..;
- Esercizio :“neutro, posizione,neutro”. Quando l'animatore dice: “posizione neutra” restare immobili, quando dice: “posizione” mettersi all'improvviso in una postura qualunque;
- stesso esercizio c.s. a tema, es: in stile Western, egiziano, preistorico ecc..ecc...;
- 5' di tempo per inventare e proporre insieme a un compagno 3 posizioni diverse che abbiano un nesso e raccontino un storia;
- in ordine sparso, di fronte all'animatore, eseguire le sue indicazioni: un passo avanti, uno indietro, uno a destra, uno a sinistra... Variante: a destra vuol dire a sinistra e così' via;
- in cerchio sillabare il proprio nome ma ad ogni sillaba aggiungere un gesto (prima singolarmente e poi un allievo fa e tutti lo imitano);

OGGETTI

- in cerchio passare una bottiglia o un piatto e trasformarlo in qualcos'altro, tenendo presente la sua forma, es: un piatto non può diventare un cavallo;
- raccontare (dando 5' di tempo per la preparazione), con parole e un oggetto, una breve storia o favola trasformando l'oggetto in tre cose diverse;
- 20': mettere tutti gli oggetti al centro dello spazio, sceglierne 3 e a gruppi di due o tre inventare una storia o favola che abbia un inizio, uno svolgimento e una fine.

Sintesi percorso laboratorio: **CLOWN**

(docente: Tiziana Catalano)

Esplorare i potenziali del nostro "cuore".

Quella parte di noi dove risplende la nostra energia creatrice e rigeneratrice, e la nostra poesia folle, gioiosa. Il clown è la figura che concentra maggiormente queste caratteristiche.

Jaques Lecoq, maestro di teatro, scriveva: "La figura del clown è la più difficile da rappresentare, perché racchiude tutte le gamme di emozioni dell'essere umano. Questo presuppone un'esplorazione sincera delle proprie emozioni, la disponibilità a mettersi in gioco, a ridere di sé stessi e a non identificarsi in nessun ruolo".

Abbiamo lavorato su un tipo di clown non spettacolare, che spesso non ha bisogno del naso rosso, ma che sa ascoltare i bisogni dell'altro e si presenta al mondo con coraggio ed umiltà.

Questo nuovo clown è ambasciatore del sorriso, viaggia nei paesi in guerra, nei paesi poveri, nelle carceri, negli ospedali, in strada, con il vestito colorato e le bolle di sapone, e li usa come strumenti di diplomazia per fare la pace, per portare sollievo nelle situazioni di sofferenza.

Il clown rivela le sue emozioni, ride di sé stesso ed è pronto ad aiutare in modo sincero, senza pregiudizi e senza identificarsi nel ruolo. Non ci si prende troppo sul serio, nel suo mondo, e allora la vita diventa incredibilmente leggera, per un istante.

Entriamo in quella leggerezza e profondità per ritrovarci bambini..!

Obiettivi: I giochi proposti, le improvvisazioni, i buffi esperimenti alla scoperta del proprio clown, faciliteranno sia l'ascolto di sé stessi sia dei bisogni vitali dell'altro, per creare un clima di abbandono fiducioso, di armonia e di pace. Per arrivare così a contattare livelli più profondi del nostro essere, **potenziando la comunicazione non verbale, la consapevolezza delle emozioni ed esplorando nuove strategie di comunicazione.**

1° esercizio: "Ritmo"

disporsi in cerchio: battere le mani due volte sulle ginocchia e schioccare le dita per due volte, tutti insieme. Quando si è preso il ritmo, dire il proprio nome due volte sul battito ginocchia e una volta al primo schiocco, al secondo schiocco delle dita chiamare un compagno che a sua volta dirà per due volte il suo nome sul battito ginocchia, al primo schiocco ripete il proprio nome e al secondo dice il nome di un altro compagno del cerchio.

Es:

1 Battito ginocchia *Tiziana*

2 Battito ginocchia *Tiziana*

1 Schiocco dita *Tiziana*

2 Schiocco dita *Alfonso*

Alfonso risponde allo stesso modo:

Alfonso Alfonso, Alfonso Gertrude

e così via...

2° Esercizio: "Ritmo"

Mettersi a coppie e contare fino a tre, quando si è preso il ritmo giusto sostituire i numeri con suoni o gesti che abbiano un nesso tra di loro.

3° Esercizio : "Imitazione"

Mettersi in cerchio, un compagno compie, all'interno del cerchio una camminata veloce facendo il giro per due o tre volte, un altro compagno entra nel cerchio e imita perfettamente il suo modo di camminare, l'imitato lascia il cerchio e osserva l'imitatore, rientra nel cerchio e copia esattamente quello che ha fatto l'imitatore.

4° esercizio: "L'intervista"

Un allievo siede su una sedia posta al centro dello spazio di fronte agli altri compagni. L'animatore inizia a fare delle semplici domande: *come ti chiami, dove abiti, che mestiere fai...*, poi gli chiede di alzarsi, di girare attorno alla sedia e così via... Poi lo manda a posto.

Un altro compagno si alza e l'animatore ripete la stessa intervista ma questa volta colui che fa l'esercizio deve imitare esattamente il compagno che l'ha preceduto.

5° esercizio: "Pensare a una persona"

Quante volte ci siamo divertiti ad imitare persone che conosciamo perché hanno un modo particolare di camminare, di parlare, di atteggiarsi?

Ciascun allievo pensa ad una persona che vuole imitare. L'animatore chiede a un allievo di andare al centro dello spazio e di mettersi di fronte ai compagni. Poi domanda di descrivere la persona che vuole imitare, quindi chiede che voce abbia, quale postura, quali le peculiarità e così via. L'allievo passa dalla descrizione verbale all'imitazione.

6° esercizio: "Vestizione"

Ciascun allievo sceglie come vestire il soggetto che ha imitato.

7° esercizio: " Presentazione del personaggio"

Quando tutti gli allievi hanno trovato come vestire i personaggi che hanno scelto, si passa alla presentazione degli stessi.

L'animatore stabilisce un tempo (10'/15'), per pensare a come presentare il proprio personaggio. *Come si chiama, di cosa si occupa, che manie ha ecc..ecc...*

Tutto può essere inventato, non è necessario attenersi alla persona imitata.

Divertirsi a creare tic, saltini, piccoli gesti, gridolini, tormentoni ecc..ecc...

8° esercizio: "Incontri tra personaggi"

In ordine sparso nello spazio i personaggi s'incontrano, si salutano.

L'animatore stabilisce un tempo (5'/10'), per pensare a due incontri muti e due verbali da fare a coppie con i personaggi.

Le coppie eseguono l'esercizio posti uno fronte all'altro a una distanza di circa 4 metri. S'incontrano verso il centro ed eseguono l'azione che hanno preparato.

9° esercizio:" I concorsi"

Tre o quattro personaggi si esibiscono in diversi concorsi, es: la porta che scricchiola, la dattilografa, le cascate del Niagara ecc...ecc...

10° esercizio: "Il gioco del sì"

L'animatore chiede a un personaggio di sparire dietro al paravento e dire per quale lavoro si presenta. Il personaggio comincia a dire e fare qualcosa, l'animatore dice che sul contratto lui vede che c'è scritto un altro lavoro. Il personaggio deve sempre dare ragione e fare tutto quello che l'animatore gli chiede e anche giustificare quello che non è stato richiesto.

Es:

A *Buon giorno signor Pino, mi faccia vedere L'esibizione*

Per *Io cavalco Benissimo (inizia l'azione)*

A *(interrompendo)...ma qui lei ha scritto che suona il piano!!*

Per *Sì, ma prima devo riscaldarmi andando a cavallo*

A *Bene, allora faccia il suo riscaldamento e contemporaneamente suoni il piano*

E così via...

11° esercizio: "Mimare un racconto"

Due personaggi al centro dello spazio si posizionano di fronte ai compagni. I due si mettono d'accordo per raccontare una storia utilizzando anche il mimo: uno deciderà di mimare la storia e l'altro di raccontarla.

Variante : si scambiano l'esercizio

Variante: si scambiano i ruoli senza dirlo ma sentendo che l'altro ha in mano la situazione o della parte raccontata o della parte mimata. Questo esercizio si presta molto per raccontare una fiaba o storia.

12° esercizio: “La macchina meccanica”

In cerchio: un allievo immagina di essere parte di un ingranaggio di una macchina. Comincia a fare con il suo corpo un movimento ritmico, lo stesso fa con la voce. Uno alla volta si aggiungeranno gli altri allievi, ciascuno con un altro movimento e un altro suono. Fino a che tutti i partecipanti si integrano nella macchina, che sarà una sola macchina sincronizzata.

Variante: stessa cosa ma alla maniera tedesca, inglese, partiti politici, stile d'opera, soap opera, e così via...

L'animatore indica ai personaggi, un tempo (10'/15') per costruire la macchina meccanica.

Variante: decide l'animatore quale macchina deve essere rappresentata.

Es: una locomotiva, un orologio a cucù, un trattore, una 500 fiat ecc..ecc..

Sintesi laboratorio creativo: **MASCHERE**

(docente: Miriam Colognesi)

Finalità del laboratorio è la realizzazione di una maschera.

Partendo dall'analisi delle caratteristiche fisionomiche del soggetto, in particolare osservando un foto-ritratto, si possono notare somiglianze e quindi associare animali, personaggi immaginari, o si possono collegare emozioni (rabbia, dolcezza, tristezza ecc...)

Si avvia così il **processo creativo** che, tramite il distacco che è insito nella “rappresentazione”, aiuta a far emergere parti della personalità e a osservarle, con ironia, senza giudizio.

Questo laboratorio è particolarmente indicato ai bambini, in quanto attraverso la rappresentazione (così come avviene nelle fiabe) possono identificarsi nei personaggi che più sentono vicini, arrivando anche ad affrontare e superare delle paure, oltre a **sviluppare la manualità e il pensiero creativo**.

Esattamente come nel nostro atelier: spesso, ma non solo, ispirandosi alla storia del topolino, ma in ogni caso con l'intento di liberare e valorizzare le singole capacità manuali ed espressive, ognuno di voi ha dato forma a differenti maschere, assolutamente uniche e originali.

I materiali:

Fogli, matite e gomme per la progettazione.

Colla, cartone e oggetti di riciclo per la realizzazione.

Tempere per la decorazione.

Il concetto di “**Spazio**” scenico ovvero dello Spazio della **rappresentazione**

(docente: Maurizio Agostinetti)

Tutto nasce dal rito: nell'antichità il primo spazio scenico lo possiamo individuare nelle costruzioni finalizzate al rapporto con le divinità.

Soltanto in seguito, con la nascita della repubblica nelle comunità greche, il luogo della rappresentazione del sacrificio si è modificato, con la realizzazione di un edificio specifico dove all'atto sacrificale si sostituisce **la narrazione-rappresentazione orale delle vicende** degli uomini, dei loro atti eroici, del loro rapporto con gli dei, della storia della comunità di appartenenza.

Lo spazio assume un aspetto a gradinata in forma di semicerchio atto a contenere l'intera comunità durante le rappresentazioni in tragedia e commedia. La particolare struttura consentiva allo stesso tempo di assistere alla **rappresentazione, “messa in scena” dell'intera comunità**, visibile nelle gradinate, percepibile nel suo insieme **come corpo unico, dove ogni singolo spettatore si possa sentire e vedere plasticamente parte di questo tutto, membro costituente della societas.**

Secoli più tardi troviamo uno spazio scenico particolarmente significativo: il teatro d'opera di tradizione italiana che nasce e si perfeziona in concomitanza con la nascita della classe borghese, a sua volta nata in seguito alla rivoluzione industriale.

Anche il teatro all'italiana con i suoi palchetti in semicerchio, disposti intorno alla scatola scenica ha la funzione di esporre alla vista della comunità la famiglia proprietaria del palchetto, allo stesso modo in cui avviene nei "restaurant", anch'essi inventati nello stesso periodo per soddisfare la stessa esigenza di quella classe emergente, la quale aveva necessità di imporre la propria immagine di essere vista e esibire così il potere economico e politico che aveva conquistato sulle antiche classi nobiliari di derivazione divina.

Dell'antica struttura dell'altare sacrificale rimane comunque la centralità prospettica "totemica" che si può ancora vedere nella struttura del teatro all'italiana organizzato per concentrare il nostro sguardo nel punto di fuoco (appuntamento) centrale dove nei secoli si sono succeduti via via roghi sacrificali, altari, sacerdoti posseduti dal dio, imperatori-faraoni prima rappresentanti del dio in terra poi dèi loro stessi.

Posizionati e rappresentati al centro della scena, seduti prima sull'altare primitivo e in seguito su scranni e troni, dove il potere sia divino o terreno, si sta seduti, calmi, e per questo saggi, senza paura perché immortali, o sacri, al di sopra degli affanni dei mortali, seduti senza via di fuga (non se ne ha bisogno) nella gabbia del trono, in armature che brillano dell'oro di cui son fatte, si dà vita ad abbaglianti meravigliosi spettacoli, specchi che illuminano i volti incantati delle platee.

E dalla sedia, dal trono, noi siamo partiti. Da questo oggetto che poniamo al centro, che può stare da solo al centro, che diventa il centro.

E, con un **atto creativo, ne abbiamo reinventato, modificato la funzione, fino a farla diventare elemento scenico, fondale, luogo, oggetto altro, spazio** per una, cento, mille rappresentazioni.

Con la stessa gioia, freschezza, spontaneità tipica dei bambini.

Ché la sedia, con la sua forma semplice, sintetica si presta ad un gioco che i bambini prediligono: quello della **“trasformazione”, del far finta che...** (che questo oggetto sia tutto tranne che una “sedia”).

Sintesi del laboratorio di **Espressione Corporea**

(docente: Livia Taruffi)

Ob: Rilassamento e scioglimento delle tensioni fisiche

Scioglimento delle giunture e shakeramenti del corpo.

Lavoro di scioglimento e rotazioni di testa, cervicale e delle tre curve (sterno, petto, ventre).

Contrarre e mollare.

Scioglimento spina dorsale e lavoro di contact sul pavimento (automassaggio).

Ob: Consapevolezza dello spazio, presa di coscienza della propria postura, gestione del proprio corpo e condivisione dello spazio

Camminate nello spazio scenico con ascolto delle proprie abitudini posturali.

Variazione delle velocità da 1 a 10 con progressiva restrizione dello spazio comune.

Attraversamenti di gruppo nello spazio ristretto.

Improvvisazioni durante attraversamenti dello spazio.

Ob: Rilassamento psicofisico

Tecniche di rilassamento yoga con l'obiettivo di sviluppare la capacità di visualizzazione (di ogni parte del corpo con presa di coscienza), per ampliare il respiro e per dimenticare i confini fisici.

Ob: Creazione del gruppo di lavoro

In cerchio e dandosi le mani.

Improvvisazioni e passaggi del gesto; a turno andare al centro del cerchio e guardare uno ad uno i compagni negli occhi; coro e a turno ascolto delle voci degli altri stando nel centro.

Giochi (Ob: per la concentrazione, sviluppo dei riflessi, lavoro sullo sguardo, lanciare il messaggio forte e chiaro, ascolto dell'altro, presa di coscienza della propria postura abituale)

Passarsi la pallina immaginaria tramite battito delle mani; riuscire a contare fino ad un certo numero dicendone uno a testa in ordine sparso senza mettersi d'accordo e senza sovrapporsi; a piccoli gruppi, disposti in riga, cercare di partire nello stesso istante senza mettersi d'accordo; a turno camminare normalmente, un altro cammina dietro al compagno assumendone bene tutti gli atteggiamenti fisici, il primo si ferma e si guarda nell'altro e così via...

Ob: Libertà del corpo e coscienza di parti poco utilizzate abitualmente nel movimento creativo

Immaginare di essere dentro una sfera della misura del proprio corpo dove nulla può penetrare, immaginarne il materiale e di doverla pulire in tutta la sua superficie fino a renderla splendente, utilizzando tutte le parti del corpo più impensate; farsi trascinare nello spazio dalle parti del corpo più inconsuete; studiare tutti i movimenti possibili del proprio corpo e portarli al massimo fino ad arrivare al disequilibrio; creare una coreografia sul proprio nome da mostrare poi agli altri.

Improvvisazioni per (Ob:) studiare l'importanza dell'espressività che si assume semplicemente con lo spostamento nello spazio e per sperimentare l'esistenza di una comunicazione "altra" rispetto a quella abituale e stereotipata

Improvvisazioni sulla creazione di relazioni e situazioni spontanee con limitazione degli strumenti espressivi: comunicare solo con sguardo e spostamento nello spazio; possibilità di utilizzare solo spostamenti, 3 parole e 3 gesti etc...; improvvisazioni in cui ognuno ha un obiettivo segreto rispetto ad un altro (tipo fargli togliere i calzini, farsi grattare la schiena etc...)

Lavoro tecnico sulla respirazione diaframmatica. Ob: sia per sciogliere le tensioni psicofisiche, sia per liberare la voce prima di andare in scena e per imparare a portare la voce (da esercitarsi 10 minuti tutti i giorni)

Lavoro sulle qualità del corpo:

Improvvisazioni sui 4 elementi della natura... associazione di possibili caratteri umani agli elementi.

Creare la coreografia di un gesto quotidiano, gli altri devono indovinarlo. Successivamente pescare un bigliettino dove ci sarà scritta una situazione da immaginare e nella quale compiere lo stesso movimento (ad esempio avendo 4 sacchi di sabbia appesi a polsi e caviglie o trovandosi sotto una tempesta di grandine), gli altri devono indovinare la situazione. Asciugare al massimo il movimento e renderlo più una sensazione interna e osservare come si può trasformare visivamente in uno stato d'animo o in un personaggio (ad esempio quasi sempre i 4 sacchi di sabbia, asciugando il movimento, danno l'idea di una persona molto anziana);

Ob: Confluenza di tutto il lavoro di liberazione del corpo e della creatività nel lavoro sul testo:

Pescare un bigliettino con una frase espressiva chiave del testo (in generale individuare gli appuntamenti espressivi chiave nel testo) e tramite tutte le tecniche lavorate e con la coscienza dell'approccio alla verità dell'espressione che abbiamo sperimentato, lasciarsi andare alla creazione di una coreografia spontanea e astratta su quelle parole, pronunciandole contemporaneamente al movimento del corpo. Dopodiché asciugare il gesto e magicamente si noterà come si sia arrivati alla creazione di un gesto mimico assolutamente originale, personale e aderente con l'immagine che si vuole raccontare, e come anche nel corpo, nell'espressione del volto e della voce rimanga tutta l'esperienza psicofisica vissuta su quella parola, chiaramente visibile al pubblico. In questo modo si riuscirà senza dubbio a trasmettere le immagini di quello che si sta raccontando e si potranno utilizzare delle gestualità non stereotipate per recitare attraverso una tecnica piacevole e liberatoria!

Concetti fondamentali da ricordare

Gli atteggiamenti del nostro corpo trasmettono dei messaggi. Il modo in cui entreremo in situazione sarà già una presentazione nei confronti del pubblico.

Anche un semplice gesto quotidiano, come sistemarsi i capelli, se fatto in scena assumerà una valenza espressiva.

Lo sguardo porta con sé una grande forza. Decidere sempre dove indirizzare il proprio sguardo o la battuta tramite lo sguardo.

Una respirazione libera è la base di partenza fondamentale per qualsiasi cosa ci accingiamo a fare.

Mantenere sempre attivo l'ascolto rispetto all'attenzione del pubblico. Se ci accorgiamo che c'è un calo sorprenderli con un cambio di ritmo, di posizione nello spazio, o con una pausa.

Crearsi una griglia fortissima di memoria; studiare bene ogni immagine che raccontiamo visualizzandola precisamente e in maniera sempre molto concreta. Queste certezze ci permetteranno di spostare l'attenzione sulla creatività, lasciarci andare e poter utilizzare tutti gli elementi sperimentati durante le improvvisazioni.

Lasciarsi sorprendere dalla forza di ciò che esce in maniera spontanea, cioè libera e non ragionata, dal nostro corpo.

Non esiste nulla di giusto e di sbagliato nell'espressione artistica ma solo la verità di qualcosa che viene da dentro noi stessi e che si raggiunge togliendo il giudizio e immergendosi totalmente nella concentrazione rispetto a quello che si sta facendo.

La creatività appartiene a tutti, va solo liberata.

Prima di entrare in scena sarà molto importante ritirarsi per dieci minuti almeno e fare un po' di respirazione diaframmatica, concentrarsi e sciogliere le varie parti del corpo così come abbiamo imparato a fare.

Sintesi laboratorio: **Uso della VOCE creativa**

(docente Paola Corti)

Ob: esplorare le infinite potenzialità, colori, variazioni, dello strumento "voce"

La voce non è altro che il prolungamento del nostro corpo, pertanto non la dobbiamo stressare. Ogni gioco vocale va svolto nella più completa tranquillità: corpo, collo, mandibole e lingue devono essere rilassati.

Esercizi di respirazione:

- in piedi, posizione "Yeah" (neutra) si inspira col naso (tenendo tutto il corpo in assoluto relax) e si espira delicatamente con la bocca;
- Come sopra, ma nell'espiazione si aggiungono vocali;
- per i bambini: il gioco del palloncino e della pompa (v. *Gesticolando*)

Giochi di riscaldamento della VOCE:

- in piedi, posizione "Yeah" (neutra) si inspira col naso (tenendo tutto il corpo in assoluto relax) e si espira con la bocca: sulle espirazioni si gioca utilizzando tutto l'alfabeto. Quali suoni e situazioni posso creare con la lettera..., quanti colori posso dare alla lettera...? Ed ecco allora sbuffi, sbadigli, suoni onomatopeici, gramelot, risate, sbadigli, urla, articolazioni esagerate, smorfie,...

NB: E' interessante creare e cercare di sviluppare tutte le potenzialità insite in vocali e consonanti, cercando collaborazione e poi lasciando spazio alla creatività dei bambini.

ESPLORO LA VOCE

- Giochi con strani fonemi:

BRA BRE BRI BRO BRU

BLABLEBLIBLOBLU

CLACLECLICLOCLU

CRACRECRICROCRU

DRA...

FRA...

GRA...

SBRA

SCRA

SDA

SDRA

SFA

SFRA

SGRA

SLA

SMA

SNA

SPA... SPLA... SPRA... STA... STRA... SVA... TRA... GNAGNEGNIGNOGNU

- Giocare con uno o più scioglilingua;
- Giocare con voci di “testa”, medie, gravi. Parlo, racconto, dialogo con una voce piccola (pensare ai cartoni animati agevola l'atto creativo), con una voce grande, con una voce nasale, ... Parlo con un difetto: con la S sibilante, una R moscia,...
- Giocare con la musica delle lingua: con accenti e dialetti.
Facciamo finta di... parlare inglese, giapponese, russo, la lingua degli extraterrestri, dei topi, ecc... Ora invento la voce del prato, quella del bosco, del ruscello, ecc...
- Creazione di cori di voci, come ambienti sonori.
Insieme siamo la voce del vento, del bosco, della città, del mare, delle nuvole, delle stelle,...
- Cantare

Là dove si individuino problemi di articolazione (il bambino tende a mangiare le parole, le finali, quindi non si capisce bene quel che dice, ha difficoltà nel pronunciare alcuni suoni,...) possiamo giocare coi bimbi a fare delle vere e proprie gare di lettura con la matita in bocca (orizzontale, tenuta solo stretta tra i denti in modo che le labbra possano muoversi liberamente), per aiutare i bambini ad imparare quell'articolazione (anche esagerata, per gioco) che sta alla base di una buona scansione delle parole.

Sintesi laboratorio **ritmico-musicale**

(docenti: Enrico Bandito, Fabio Savoini, Antonio Gigliotti)

-Ascolto: Ascolto di brani musicali e analisi degli stessi individuando i volumi, le velocità e gli strumenti; sensazioni ed emozioni suscitate.

-Voce: Divisione in gruppi e giochi con suoni, versi, urla. Utilizzo della voce creativo; analisi e riflessioni su come poter usare la voce con i bambini e con gli adulti.

-Attività ritmiche:

-giochi ritmici con pallone da calcio;

-body percussion con piedi, (tenuta tempo), e bacchette, (ritmo 3:2), spostamenti in avanti e indietro e laterali sempre tenendo il tempo;

-poliritmia con i surdos con tecniche varie, con movimento e tenuta tempo con i piedi;

-divisione in gruppi e invenzione di movimenti ritmici su base musicale ascoltata varie volte.

Alcuni esempi e spunti di riflessione:

Ricordate che tutte le attività che vi abbiamo proposto hanno l'intento di mettere in moto la creatività. Pensate solo come con oggetti semplici possiamo creare personaggi e situazioni del racconto del nostro topo Dzento.

Una spugna gialla può diventare un campo di grano, una carta argentata un ruscello, un rastrello una staccionata e così via...

I bambini sono molto bravi in questo!

E allora, il topo può essere un paglietta grigia (quella che si usa per lavare le pentole), no?

E pensate a quanti giochi si possono inventare con alcuni oggetti e una storia.

Ad esempio: l'animatore racconta la storia di Dzento, poi mette al centro della sala tutti gli oggetti che ha portato o ha fatto portare ai bambini e si fa aiutare a rappresentarla con gli oggetti che hanno lì a disposizione.

Oppure: L'animatore divide i bambini in gruppi (3, 4 bimbi) e, in massimo 15', loro devono preparare una piccola parte della fiaba, utilizzando un solo oggetto in tre diverse modalità...

Ma pensate anche a come i bambini potranno giocare a trasformare le loro camminate..!

Cammino come Dzento, corro come... Poi aggiungiamo delle difficoltà: il topo cammina poi gira a destra, il mugnaio corre a sinistra ecc. ecc,

Oppure:

Ogni bimbo pensa ad un personaggio della fiaba che vuole rappresentare (chi il mugnaio, chi il calzolaio, ecc..). L'animatore chiede, a un bimbo alla volta, di andare al centro dello spazio di mettersi fronte ai compagni e, di descrivere il personaggio che vuole mostrare quindi: la voce, la postura, le peculiarità e così via... Il bimbo passa poi dalla descrizione verbale a quella fisica, per poi arrivare a **far finta di essere**... Poi si potrà creare il costume o la maschera o solo il cappello del personaggio, e si potrà scendere sempre più nel dettaglio sia dal punto di vista creativo narrativo (di vita inventata dei personaggi) sia di competenza linguistica (ovvero di arricchimento del vocabolario). E una volta creati i personaggi, perché non far fare loro una parata tipo circo e passando di fronte al pubblico salutarlo come fanno i clowns (utilizzando saltini, piccole grida di gioia e vocaboli in lingua)?

Tutti che gli esercizi che vi abbiamo proposto possono essere trasformati ed adattati alle vostre esigenze. Ricordate che il saper giocare, con qualsiasi materiale (anche immateriale..!) è la base fondamentale per essere un buon animatore.