

## **SCHEDA ATTIVITÀ: MA DIMMI TU CHE SITUAZIONE**

A cura di **Lodovico Bellè**

### **Obiettivo:**

- Sviluppare le capacità interpretative, lo spirito di immedesimazione, la concentrazione, la gestione del ritmo, del corpo e della voce;
- Superare eventuali chiusure, timidezze e ansie nelle interazioni sociali.

### **Attività in semplici passi**

- Nella prima fase dell'attività - chiamata "Diamo i numeri!" - l'operatore fa disporre i partecipanti in cerchio e chiede a tutti di correre sul posto, molto silenziosamente (ossia appoggiando delicatamente solo la punta dei piedi sul pavimento per non fare rumore e stando attenti a non spostarsi realmente in avanti ma rimanendo sempre sulla propria "mattonella virtuale"). Dopo di che annuncia che quando dirà un numero ad alta voce, tutti dovranno smettere di correre e dovranno interpretare contemporaneamente la stessa battuta (precedentemente concordata), facendo lo stesso identico movimento, in abbinamento - di volta in volta - al numero detto. Ad esempio, mentre tutti corrono silenziosamente sul posto, l'operatore potrebbe gridare: "numero uno"; e a quel punto tutti dovranno fermarsi e, portando una mano all'orecchio come se tenessero un telefono, potrebbero dire contemporaneamente: "pronto, vorrei ordinare una pizza"; oppure, in abbinamento al "numero due", indicando per terra prima a destra e poi a sinistra, potrebbero dire contemporaneamente: "questo cestino qui, va spostato lì"; oppure, in abbinamento al "numero tre", potrebbero inginocchiarsi con le mani giunte, dicendo: "lo giuro, non è colpa mia!"; oppure, in abbinamento al "numero quattro", mettendosi le mani tra i capelli, potrebbero dire: "che cos'è tutto questo disastro?!"; ecc... La quantità degli abbinamenti può variare in base al livello performativo, mnemonico e di concentrazione dimostrato, man mano, dal gruppo nel suo insieme. Ovviamente, per rendere più dinamico il gioco, è bene che l'operatore mischi e abbinati in più combinazioni diverse, la chiamata dei numeri; ad esempio potrebbe dire: "numeri quattro e tre", oppure: "numeri uno, sei e due"; ecc.. All'inizio è consigliabile che l'operatore "aiuti" i partecipanti, interpretando battute e gesti insieme a loro (più che altro per fare in modo che mantengano la simultaneità nel dire le frasi e compiere i gesti); per poi - una volta ingranato il meccanismo - lasciarli agire sempre più in autonomia.
- Nella seconda fase, l'operatore dovrà - di volta in volta - abbinare una situazione diversa ad un numero (mantenendo però gli stessi abbinamenti tra numero e battuta/azione ormai assimilati nella fase precedente); ad esempio dicendo: "numero uno, su una spiaggia bollente", e a quel punto i partecipanti dovrebbero dire: "pronto, vorrei ordinare una pizza", sempre avvicinando la mano all'orecchio come se tenessero un telefono, ma stavolta saltellando velocemente da un piede all'altro per non scottarsi sulla sabbia; oppure: "numero due, saltando le siepi"; "numero tre, su un ghiacciaio freddissimo"; "numero quattro, dentro ad una sauna"; "numero cinque, scalando una roccia"; ecc... Anche in questo caso l'operatore, per rendere più dinamico

il gioco, dovrà abbinare più numeri e azioni insieme; dicendo, ad esempio: “numero otto, nuotando al mare e numero sei, camminando su un terreno scivoloso”; oppure: “numero due, camminando contro vento e numero quattro, camminando in una grotta dal soffitto molto basso”; oppure: “numero dieci, su un terreno appiccicoso e numero sette, in grotta ad un cavallo imbizzarrito”; ecc... Una volta rodato il meccanismo, al fine di coinvolgere direttamente i partecipanti (spronandone la concentrazione e la voglia di sentirsi protagonisti attivi del gioco), l’operatore può interpellarli a turno, chiedendo a ciascuno di suggerire - di volta in volta - l’abbinamento tra numeri e situazioni. Invitandoli a non esagerare troppo con il livello di difficoltà (abbinarne dodici insieme risulta impossibile persino ad un supereroe!).

□ Nella terza fase - chiamata “Il trenino-avventura” - l’operatore farà allineare tutti i partecipanti e stenderà a terra, davanti a loro, una lunga corda (o, meglio ancora, una striscia di scotch-carta aderente al pavimento), ma non tanto lunga da arrivare a toccare le pareti della stanza; poi farà voltare tutti i partecipanti con il viso rivolto verso lo stesso lato (non importa se verso quello di destra o di sinistra, l’importante è che sia lo stesso per tutti), disponendoli così in fila indiana. A quel punto chiederà ai partecipanti di camminare, girando intorno alla corda (o alla linea di scotch-carta) distesa sul pavimento, come se ognuno di loro fosse il vagone di uno stesso trenino. Al primo giro, ogni partecipante (tranne il primo della fila, che funge da locomotiva), dovrà allungare le braccia per aggrapparsi alle spalle di chi lo precede, affinché i vagoni non si separino durante il tragitto; ma già dal secondo giro, tutti dovranno abbassare le braccia, cercando di camminare intorno alla corda mantenendosi equidistanti gli uni dagli altri (sembra semplice ma non a tutti riesce bene al primo tentativo: c’è sempre qualche vagone che si stacca). Una volta ingranato il meccanismo, l’operatore dovrà dire che quando i “vagoni del trenino” (ossia ciascuno dei partecipanti) si troveranno alla sinistra della corda, dovranno camminare “normalmente” come hanno fatto fino a quel momento, ma quando si troveranno alla destra della corda, dovranno - di volta in volta - procedere, simulando di trovarsi nelle situazioni man mano suggerite: ad esempio “su sabbia bollente”; “in una grotta dal tetto molto basso”; “in un ghiacciaio freddissimo”; ecc... (insomma, le stesse situazioni già passate in rassegna durante la fase precedente). In questa fase l’operatore deve correggere tutti quelli che iniziano a camminare simulando la situazione suggerita, pur trovandosi ancora alla sinistra della corda (è una cosa che, all’inizio, succede spessissimo). Per rendere più complesso il gioco, una volta rodato il meccanismo, l’operatore deve abbinare anche un diverso valore numerico alle varie velocità di marcia del trenino ed enunciarlo, di volta in volta, prima di suggerire una nuova situazione alla destra della corda: a velocità dieci sarà rapidissimo, mentre a velocità uno procederà lentissimamente; e così via, coerentemente, per tutti i valori intermedi. Ovviamente a velocità zero il trenino dovrà fermarsi e tutti dovranno rimanere perfettamente immobili. Per esempio l’operatore potrà dire: “al prossimo giro, quando sarete alla destra della corda, dovrete camminare come se il terreno fosse in salita e la velocità sarà otto”.

### **Suggerimenti per i docenti e i formatori**

- Per quanto riguarda la prima fase dell'attività, è consigliabile che l'operatore - prima di iniziare il gioco - memorizzi bene i vari abbinamenti tra numeri, gesti e battute (in modo tale da non confondersi in corso d'opera). Inoltre deve cercare di ricordarsi quali sono i partecipanti già interpellati per suggerire gli abbinamenti (in modo tale da non chiamare sempre gli stessi trascurandone altri).

### **Tempo**

Generalmente l'attività dura un'ora e mezza, con un gruppo di venti partecipanti (diminuendo il numero dei partecipanti, diminuisce anche il tempo di gioco).

### **Materiale:**

Una corda lunga circa tre/quattro metri (o, meglio, un rotolo di scotch-carta).