

## QUADERNO DIDATTICO

### “GIOCHIAMO CHE IO ERO...?”

#### SI APRE IL SIPARIO

Il titolo del quaderno, che riprende una delle frasi spontanee più ricorrenti nei giochi dei bambini, esprime da solo la relazione esistente tra questi ultimi e il teatro. Non a caso in inglese, come in molte altre lingue, i verbi “giocare” e “recitare” si indicano con lo stesso termine.

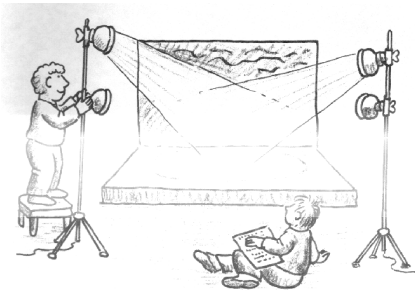
I bambini normalmente fanno teatro anche quando ancora non sanno cosa significhi questa parola. Imitano la madre nei suoi lavori di casa, rappresentano le persone che conoscono (il



direttore, il vigile , la dottoressa...) così come le vedono, si immedesimano nei personaggi dei libri o la televisione (Batman, Sailor Moon, Spiderman...). E allora la frase “Giochiamo che io ero...” non può che indicare la simulazione, il passaggio ad un mondo di fantasia che, comunque, recupera il vissuto del bambino per farlo rivivere in modo creativo.

Nel gioco, come nel teatro, si vive una realtà reale, anche se con caratteristiche diverse dalla realtà quotidiana. Cosa diversifica, allora, il gioco d'immedesimazione dal teatro vero e proprio? Il gioco diventa teatro quando lo si definisce in uno spazio preciso, in modo che chi non gioca possa assistere al gioco degli altri.

Ciò non implica l'equazione "teatro a scuola uguale spettacolo di Natale o di fine anno". Indica, piuttosto, l'utilità didattica e educativa che il bambino



osservi criticamente l'altro in funzione del confronto e dell'arricchimento. Non si tratta di insegnare ai bambini a fare il teatro, ma di guidarli alla consapevolezza di una forma d'espressione e comunicazione, complessa e completa che essi fondamentalmente già possiedono (come parlare e disegnare) senza che nessuno glielo abbia mai intenzionalmente insegnato.

Come per le altre forme d'espressione, anche il teatro sfrutta la spontaneità unita alla riflessione, l'improvvisazione supportata dalla tecnica.

Gianni Rodari, nella sua *Grammatica della fantasia*, esprime un personale giudizio sul teatro dei ragazzi:

*"...Trovo validissimo il momento teatro-gioco-vita e non meno valida la riflessione su una 'grammatica del teatro' che può allargare l'orizzonte del bambino inventore. Dopo le prime improvvisazioni, perché il gioco non si esaurisca, bisogna arricchirlo. La libertà ha bisogno del supporto della 'tecnica', in un equilibrio difficile ma necessario'..."*

La proposta didattica deve rispondere a un naturale bisogno di creatività, espressa con il corpo, con la parola guidata, col modello infantile di comunicazione sociale: il "far finta", che è momento fondamentale di crescita e maturità. Le regole del teatro possono, in questo caso, fissare e sottolineare la fase creativa; rappresentano la "grammatica" che permette di liberare e sviluppare la "fantasia".

## IL TEATRO A SCUOLA: PERCHÉ?

L'evento teatrale pone al centro della sua attenzione la corporeità e i sensi, saldamente inseriti nel sistema spazio- temporale.

Il linguaggio del teatro è polisemico e complesso, pluri e inter-disciplinare: suono, gesto, movimento, parola e immagine concorrono a costruire il senso e a produrre il significato.



L'individuo sperimenta la propria corporeità in un contesto relazionale e, attraverso l'esperienza che egli vive con il gruppo, acquisisce, rafforza o modifica la percezione del mondo e di sé. Egli recupera il proprio vissuto emotivo, lo esprime e lo confronta con gli altri e, in questo modo, lo può riconoscere, comprendere e far proprio in modo consapevole. Con le attività teatrali il bambino si trova ad affrontare problemi concreti (di spazi, di attrezzature, di costumi, ecc.) e impara a risolverli, a intervenire nella realtà e ad affinare le sue capacità di progettazione, utilizzando con creatività i pochi oggetti disponibili nell'aula e modificando gli spazi per creare quelli adatti al proprio lavoro.

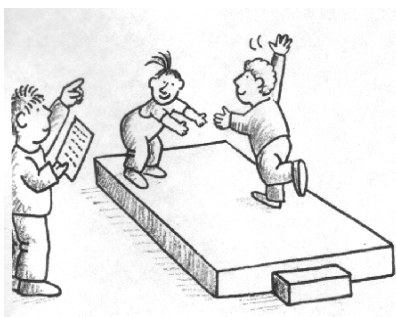
Grande importanza riveste il rapporto che si stabilisce con gli altri. Il "recinto" del gioco teatrale, della finzione scenica, protegge, sostiene, libera il soggetto da convenzioni, da "regole" che invece gravano nella realtà di tutti i giorni.

Più schematicamente, possiamo affermare che il laboratorio teatrale:

- Δ aumenta la capacità d'interazione, di scambio , il rispetto e la comprensione tra i componenti della classe;
- Δ migliora l'autostima individuale e la capacità di comunicare;

- △ sviluppa le abilità sociali;
- △ aumenta la capacità di valutare i limiti fisici, sociali ed emozionali;
- △ sviluppa le abilità fisiche;
- △ sviluppa le abilità verbali;
- △ sviluppa la spontaneità , l'immaginazione e la capacità di giocare;
- △ sviluppa la capacità di progettare.

## LE DISCIPLINE IN SCENA



Negli indirizzi per l'attuazione del curricolo nella scuola primaria, troviamo nell'area linguistico - espressiva ampi riferimenti a obiettivi, contenuti ed attività propri del laboratorio teatrale.

Comunicazione ed espressione fanno capo alla globalità della persona e, quindi, il teatro utilizza i linguaggi non in maniera settoriale , ma in modo integrato.

Lingua italiana, motoria, immagine, musica, lingua straniera entrano nelle fasi di progettazione del laboratorio teatrale in misura e momenti diversi.

Le attività che si possono considerare in un percorso di animazione teatrale sono molteplici: vanno dalla caratterizzazione dei personaggi, alla sonorizzazione, d'allestimento delle scenografie all'ideazione della "storia", dalla scelta delle musiche alla preparazione dei costumi.

Le discipline antropologiche possono, da canto loro, offrire spunti per individuare i contenuti del lavoro.

E' indubbio che in un percorso d'animazione teatrale un ruolo particolare è ricoperto dall'espressività corporea.

Nel documento di sintesi elaborato dalla commissione di studio per il programma di riordino dei cicli, datato 07/02/2001, si legge in merito alle scienze motorie:

*“L’arricchimento della pratica nell’area espressiva consente di acquisire capacità creative, di affinare le capacità espressive della corporeità, di sensibilizzare ai generi artistici del teatro e della danza. Il corpo riveste, in tale contesto, significato simbolico - rappresentativo, evocativo, artistico.”*

## IL TEATRO A SCUOLA: COME?

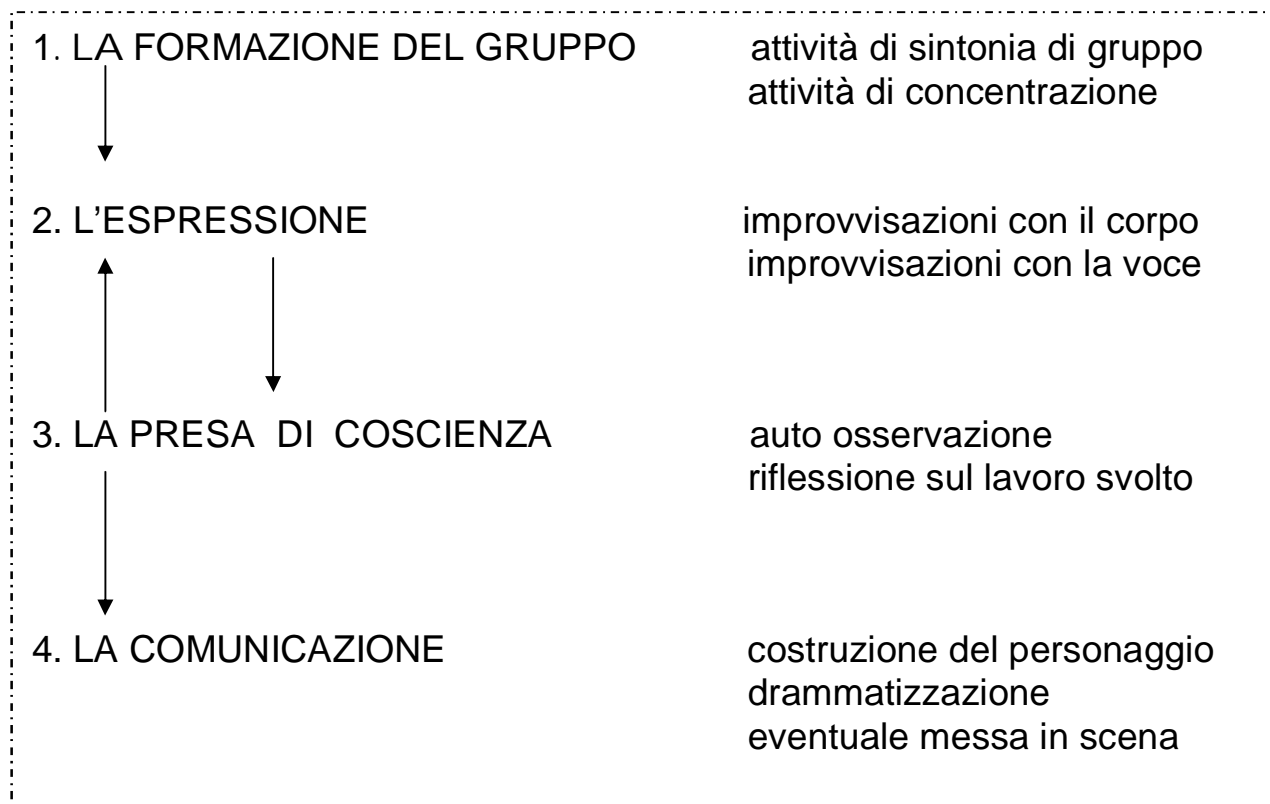
Tra il *gioco d’immersione*, spontaneo nei bambini, e il teatro, si situa il “*gioco drammatico*”: attività che avviene in assenza di pubblico, ma che è guidata da un animatore il quale, generalmente resta fuori dal gioco ed ha quindi la funzione d’osservatore. Il gioco drammatico non è finalizzato alla realizzazione di uno spettacolo, ma alla maturazione espressiva degli alunni che, se poi sarà il caso, saranno già a buon punto per fare teatro. L’interesse, quindi, è per la comunicazione interna al gruppo, non per quella (passo successivo ma non necessario) diretta al pubblico. Ciò che conta non è il risultato più o meno apprezzabile dal punto di vista estetico, ma il percorso che l’individuo e il gruppo realizzano e l’incremento di consapevolezza che ne deriva.

Fattore costitutivo del gioco drammatico è il metodo dell’improvvisazione teatrale. L’animatore cercherà di fornire ai bambini gli stimoli giusti per far emergere le loro reazioni corporee ed emotive più spontanee; in seguito li metterà nelle condizioni di poter discutere e riflettere su quanto è accaduto in loro.



Attraverso questi giochi i bambini potranno riscontrare alcune difficoltà nell’usare il proprio corpo e quindi comprenderanno l’utilità di educarlo attraverso un lavoro di laboratorio teatrale.

Non si pretende, qui, di esaurire tutto ciò che riguarda il “come fare il teatro a scuola” (si consiglia la lettura di qualche testo indicato nella bibliografia, anche per avere idea di quali giochi e attività si possono proporre); appare utile, comunque, indicare quelle che potrebbero essere le fasi di lavoro:



INSEGNANTE O ANIMATORE?

Nelle attività di laboratorio teatrale è necessaria la figura dell'insegnante che sappia, con intelligenza e discrezione, fare le proposte adeguate al gruppo classe che ha di fronte, in modo giocoso, cambiando rotta se necessario, assecondando gli spunti creativi che provengono dai bambini. La lezione scolastica, programmata passo per passo, non risponde alle esigenze del teatro. Bisogna, sì, avere sempre in mente le finalità del lavoro, ma è fondamentale tener conto delle risposte del gruppo (talvolta imprevedibili) e essere pronti ad assecondarle. La funzione dell'educatore è quindi quella di guidare la classe con consapevolezza, fornendo lo stimolo giusto al momento

giusto, alternando e graduando giochi ed esercizi, calibrando i tempi di gioco e quelli di riflessione, sollecitando le potenzialità del gruppo...animandolo.

L'insegnante deve *inventare* giorno per giorno il *proprio stile di lavoro*.

Anche se è lui a guidare molte direttive e che i bambini facciano contrario deve essere di nuovo essi



il gruppo, non gli fornisce soprattutto non deve volere ciò che lui ha in mente; al pronto ad accogliere ciò che propongono.

D'altro canto, se la situazione lo richiede, dovrà essere pronto a mettersi in gioco, a far vedere "come si fa": se i bambini vedranno il loro insegnante che "si lancia", si lanceranno; se vedranno che fa le smorfie senza perdere la propria dignità d'adulto, le faranno anche loro, senza vergogna.

## LO SPETTACOLO È FINITO: SI VALUTA

Il lavoro d'animazione non viene verificato attraverso voti o giudizi, ma, come in tutte le altre attività educative, esiste la necessità di compiere delle valutazioni del lavoro svolto. In questo caso valutare non significa dare un giudizio di merito ma rendersi conto del punto a cui si è giunti: rivedere criticamente quanto si è raggiunto e progettare per il futuro. Saranno i bambini stessi i primi a dover valutare quanto realizzato. Una classe ormai rodada è in grado di discutere sulle proprie esperienze, di riprogettare con il docente, di proporre soluzioni per i vari problemi che si presentano: dal compagno che disturba, alle necessità di scena. Da canto suo l'insegnante rispetto al gruppo e al singolo bambino, potrà valutare:

- + novità e creatività espressiva
- + chiarezza ed efficacia comunicativa in funzione del rapporto con l'altro
- + capacità di risolvere eventuali problemi