



Associazione Culturale I Brucaliffi

presenta

Da Bruchetti... A BRUCALIFFI!

PROGETTO EDUCAZIONE TEATRALE E DI ANIMAZIONE PER ADOLESCENTI DA 14 A 18 ANNI

I ragazzi ("Bruchetti") durante i campus affiancheranno gli Animatori professionisti in un percorso che potrà sfociare, una volta raggiunta la maggiore età, in un vero e proprio lavoro .. e.. perché no? magari proprio con I Brucaliffi!

SUPPORTO e INSERIMENTO NELLE AVVENTURE IN COSTUME PER BAMBINI

Cos'è l'Avventura in costume:

L'avventura in costume è un nuovo modo di giocare ed imparare: un'esperienza che consente ai partecipanti di immedesimarsi totalmente in un personaggio storico o leggendario e vivere un'avventura in un'epoca e luogo immaginario. I giocatori, adulti e bambini, possono interpretare personaggi molto diversi: dagli antichi faraoni egiziani, ai legionari romani, dai cavalieri medievali alle guardie napoleoniche, senza porre alcun limite alla fantasia di chi crea l'avventura.

Il modo più semplice per spiegare come funziona un'avventura in costume è pensare ad un libro, una rappresentazione teatrale o ad un film, nei quali esistono due figure principali ben distinte:

I PERSONAGGI-GIOCATORI: bimbi e bimbe d'età compresa fra i 6 e i 14 anni,

I TRAINER e i BRUCHETTI: giocatori adulti i quali, essendo a conoscenza della trama della fiaba, hanno compiti molto importanti: trasportare nel vivo dell'avventura gruppi di giocatori, recitare con loro, creare lo spirito del gioco... dare importanza alle singole esigenze dei partecipanti ed al lavoro di gruppo, coinvolgere ed inserire tutti nella giusta situazione con il fine di raggiungere lo scopo finale.

Nel gioco, i trainer (che possono essere uno o più per squadra), hanno anche il compito di accompagnare il proprio gruppo nei luoghi dove si sviluppa la vicenda e seguire l'avventura intervenendo e riadattando la trama iniziale agli sviluppi delle azioni dei giocatori.

Il ruolo dei giocatori è di interpretare i personaggi creati:

Diversamente dai trainer, i PERSONAGGI-GIOCATORI non conoscono la trama, ma interagiscono al fine di raggiungere lo scopo indicato nel breve racconto iniziale.

Una componente fondamentale, per poter meglio immedesimarsi nei personaggi, è rappresentata dall'apparato scenico dell'ambientazione che può essere costituito da semplici costumi o, addirittura, accompagnato da elementi di fondo scenografici.

Ogni ambientazione (ovvero l'epoca storica nella quale si svolgono le avventure), può essere utilizzata un numero indefinito di volte, giocandovi storie sempre diverse.

Le avventure si sviluppano solitamente in luoghi all'aperto, in cui gli **animatori trainanti** e i loro **Vice** (14-18) dividono i giocatori in singoli gruppi con lo scopo di raccontare loro gli estremi dell'avventura.

Le scene si susseguono una dopo l'altra, rispettando la trama e i cambiamenti apportati dagli eventi. La principale caratteristica che contraddistingue l'avventura in costume da tutti gli altri giochi, è l'assenza di competizione tra i singoli bambini: i personaggi coinvolti nell'avventura rappresentano un gruppo compatto che deve collaborare per raggiungere uno scopo; viene quindi a cadere il classico concetto di rivalità che caratterizza le gare tradizionali.

Si crea, per contro, un **forte spirito di gruppo** che aumenta le possibilità **d'aggregazione** tra i bambini: in questo senso possiamo attribuire all'avventura in costume una capacità educativa, così come all'origine, il gioco stesso ne aveva una terapeutica.

Tel 3466301959/Fax1 - 02-89282821/ Fax2 - 02-89459589

|| www.parcodellegite.it || info@parcodellegite.it



È un grande gioco:

INNOVATORE: coinvolge, fin dalla preparazione, persone d'ogni età e gruppi stimolando e valorizzando le loro competenze. Una concezione che non riduce il gioco ad uno spettacolo transitorio, ma lo trasforma in uno strumento per imparare a vivere la comunità.

SPETTACOLARE: i mass media ci hanno abituato a spettacoli sempre più raffinati cui non è possibile contrapporre vecchi giochi da cortile. Solo la ricerca di temi unici come questo, realizzati con il rigore di uno spettacolo, può richiamare su un gioco l'attenzione di un pubblico distratto, ma esigente.

EDUCATIVO: il lavoro equamente diviso esalta il rispetto della personalità altrui e valorizza la correttezza. Tutti sono stimolati a contribuire al divertimento degli altri con spirito di servizio: l'azione educativa ha come fine lo sviluppo della persona e delle sue potenzialità latenti.

CULTURALE: l'ambiente storico in cui è collocato ogni Grande Gioco crea l'atmosfera giusta per imprimere nella mente dei partecipanti un ricordo, oltre che gioioso ed emozionante, ricco di riferimenti storici, spesso difficili da trasmettere a bambini e ragazzi durante le ordinarie lezioni frontali in aula. A tutto ciò bisogna aggiungere l'approfondita ricerca di costumi, scenografie, testi, musiche, danze che la nostra associazione fa per insegnare storia, comportamenti e soprattutto valori dei personaggi dell'epoca.

COMPRENSIBILE: il tema del gioco e le sue regole devono essere chiari per tutti.

Giocare in tanti:

- **L'IMPORTANZA DEL GIOCO:**

"Giocando e soltanto giocando l'individuo bambino o adulto è capace di essere creativo e di esprimere la sua completa personalità" D. Winnicot.

Il gioco non è un passatempo, ma per i ragazzi diventa un vero e proprio "lavoro", attraverso il quale imparano ad avere fiducia in sé stessi e a socializzare.

L'atmosfera che si crea grazie alla presenza del TRAINER, permette di far emergere le capacità e la personalità dei singoli a livello sia intellettuale che sociale.

Principali Opportunità Educative Presenti in un'avventura dal Vivo e che i Bruchetti dovranno assimilare e veicolare:

- accoglienza ed accettazione di tutti da parte di tutti;
- superamento di blocchi ed inibizioni individuali, come vergogna e timidezza;
- assimilazione d'idee e valori difficili da proporre individualmente;
- sviluppo e sostenimento del senso d'appartenenza a realtà più grandi e complesse;
- sviluppo dell'identificazione in modelli positivi e rispettive caratteristiche (leadership...)

Per Concludere:

Giocare in tanti è bello ed esaltante, soprattutto se è dato spazio all'immaginazione, alla dimensione dell'avventura, (ricostruzioni di scenari e ambienti, realizzazione di costumi, manufatti, eccetera...). Non dimentichiamo, tuttavia, di inserire sempre questo Grande Gioco collettivo in un progetto educativo più vasto e, soprattutto, di riprendere ed approfondire tutti i valori e gli aspetti avvincenti dell'aver giocato in tanti. A seguito delle avventure in costume saranno previsti momenti formativi di riepilogo



Trasformare l'evento in momento formativo

Al fine di garantire all'evento la sua valenza formativa, sono previsti alcuni momenti e modalità che permettano alle/ai Bruchetti di rileggere l'esperienza metaforica e analogica, evidenziando da un alto i comportamenti e le capacità agiti con successo, dall'altro gli elementi che hanno reso più difficile procedere verso gli obiettivi.

In chiusura dell'evento è poi necessario prevedere momento e modalità finalizzati a rileggere l'esperienza alla ricerca di spunti da applicare nel quotidiano e i giorni successivi all'esperienza.

Un'avventura capace di portarli fuori dalla zona di comfort, allo scopo di evidenziarne e osservarne la proattività, la spinta all'obiettivo, la partecipazione al team, le capacità di leadership in un contesto diverso da quello quotidiano. Queste osservazioni torneranno utili per far evolvere i Bruchetti verso una cultura teatrale più partecipata, e ispirare l'indirizzo del percorso di crescita dei partecipanti.

I partecipanti saranno quindi messi nelle condizioni di dover prendere autonomamente decisioni e iniziative che coinvolgono tutto il gruppo, e che richiedono attivazione, compartecipazione (intellettuale, fisica e anche emotiva), e leadership efficace in situazioni di incertezza. Queste situazioni saranno avventurose e giocose, e in quanto tali sdrummatizzanti, ma anche realistiche e sufficientemente ansiogene da generare un po' di pathos reale.

Di seguito un elenco, seppur parziale, delle tematiche affrontate durante i DeBrief

Finalità Educative:

- ✓ Il training dell'attore
- ✓ Public Speaking
- ✓ Concentrazione, osservazione, attenzione
- ✓ Analisi psicologica e comportamentale
- ✓ I "se" e le "circostanze date"
- ✓ Esplorazione del personaggio: motivazioni, sentimenti, personalità
- ✓ Memoria emotiva - Memoria affettiva - Memoria sensoriale
- ✓ Personaggio pubblico - Personaggio privato
- ✓ Azione drammatica e arco narrativo
- ✓ Imitazione delle persone attraverso l'osservazione del vero
- ✓ Imitazione degli animali
- ✓ Evoluzione del personaggio dotato di caratteristiche inusuali
- ✓ Organicità e naturalezza
- ✓ Immediatezza dell'azione
- ✓ Interpretazione non consequenziale alla storia
- ✓ Mondo ordinario
- ✓ Chiamata all'avventura
- ✓ Superamento della prima soglia
- ✓ Incontro con il mentore
- ✓ Prove, nemici, alleati
- ✓ Avvicinamento alla caverna più recondita
- ✓ Ricompensa
- ✓ Via del ritorno
- ✓ Resurrezione
- ✓ Ritorno con L'elisir
- ✓ Rielaborazione di un monologo, dialogo e narrazione
- ✓ Scrittura e messa in scena di un racconto, favola o mito
- ✓ Profilo e storia di un personaggio
- ✓ Scrittura e messa in scena di una storia con diversi personaggi
- ✓ Scrittura e messa in scena di una situazione di "vita quotidiana"
- ✓ Scrittura e messa in scena di una storia melodrammatica



COSTI :

I costi includono :

personale qualificato dedicato

materiale di consumo

materiale sussidiario

costumi di scena personalizzati

vitto e alloggio completi

costi assicurativi

inserimento negli spettacoli organizzati nei week-end dall'Associazione durante l'anno in veste di vice-attori

LOCATION :

CASTELLO DI BARDI – 400 €

BARCA A VELA – 650 €

BERCETO – 350 €