

## 1. TITOLO

Il teatro e la clownerie come possibilità di riscoperta dell'unicità della propria persona e della realtà.

## 2. PREMESSA E ANALISI DEL CONTESTO

Nel cosiddetto periodo di *proceritas secunda* è massimo l'incremento staturale, e i ragazzi preadolescenti sono colti alla sprovvista dalla conseguente situazione di squilibrio tra peso e statura. In questa situazione i ragazzi sembrano perdere le capacità coordinative guadagnate precedentemente, ed è necessaria una riscoperta delle stesse, assieme ad un incremento delle capacità condizionali. La riscoperta di queste capacità può diventare più interessante se si aggiungono colore ed espressività al movimento rinnovato, facendolo così fiorire in una nuova espressione del sé.

Il percorso parte dalla osservazione del quotidiano e delle proprie particolarità motorie (ad esempio la camminata). Passando attraverso i quattro elementi, i materiali, i suoni, i colori, si arriverà ad una possibilità espressiva aumentata e a improvvisazioni e messe in scena di brevi pezzi artistici.

## 3. DESTINATARI

Questo progetto è rivolto ad alunni delle classi della scuola secondaria di primo grado. Numero massimo 15 alunni

## 4. OBIETTIVI

- Aumento della propriocezione corporea
- Riacquisto delle capacità coordinative
- Scoperta e approfondimento del linguaggio espressivo non verbale
- Aumento della capacità di immaginazione
- Apprendimento tramite il gioco clownesco e teatrale
- Apprendimento di gesti tecnici della clownerie
- Apprendimento di numeri di clownerie circense classica
- Accettazione del proprio difetto umano e capacità di farci fronte, sfruttandolo come risorsa comica
- Aumento della capacità creativa

## 5. VINCOLI

Benessere fisico dell'allievo, attività e calendario scolastici che permettano una continuità del lavoro.

## 6. METODOLOGIA

Attività in palestra tramite lavori di gruppo, di piccoli gruppi o singoli in situazioni in cui il ragazzo è aiutato a scoprire ed a incrementare la coscienza della propria persona, intesa sia come corpo che come relazione allo spazio, agli oggetti ed alle altre persone. Tutte le attività saranno svolte con attrezzatura scolastica per l'attività sportiva (tappeti, cerchi, birilli...).



Parte del lavoro insieme prevede anche l'utilizzo di esercizi del metodo di Jacques Lecoq, nonché di alcuni pezzi del percorso da lui pensato per la sua scuola.

Un incontro del percorso prevede breve introduzione alla figura del clown in una veloce lezione frontale sulla storia di questo personaggio, sul suo significato, anche attraverso visione di immagini e brevi video di grandi clown (Charlie Chaplin, Buster Keaton, Stanlio e Ollio, Slava Polunin, Leandre Ribera, Avner, Larry Grinswold...). E' consigliabile per questa lezione poter usufruire anche di una aula con computer, proiettore ed impianto audio.

## 7. ATTIVITA'

Il percorso si svolge per una durata di massimo 30 incontri settimanali da 2 ore ciascuno.

### 1° INCONTRO (2h)

- Appello
- Avviamento motorio
- Giochi motori di presentazione
- Esercizi e gioco finale sul tema: La mia camminata
- Cerchio finale con osservazione sull'attività svolta

### 2°- 11° INCONTRO (2h)

- Appello
- Avviamento motorio
- Esercizi, giochi ed improvvisazioni sui temi
  - Osservazione della vita reale
  - La neutralità
  - Le tensioni motorie
  - I 4 elementi
  - Le materie e i materiali
  - I colori
  - I suoni
  - Il mondo animale
  - Gli oggetti
  - I personaggi

### 12°- 20° INCONTRO (2h)

- Avviamento motorio
- Gioco o attività introduttiva
- Introduzione alla figura del clown anche attraverso video
- Studio di gesti tecnici della clownerie (piccoli elementi di acrobatica)
- Studio, apprendimento e riproduzione di gag e numeri della tradizione clownesca circense
- Improvvisazioni di gruppo o di singoli in stile clownesco su temi a scelta
- Cerchio finale con osservazioni sull'attività svolta



## 21° INCONTRO (2h)

- Dialogo e decisione di temi, numeri o gag a scelta da sviluppare, migliorare e affinare per lo spettacolo finale
- Avviamento motorio
- Inizio delle prove a piccoli gruppi o singoli rispetto alle scelte di temi, numeri o gag scelti precedentemente
- Cerchio finale con osservazioni sull'attività svolta

## 22° - 27° INCONTRO (2h)

- Avviamento motorio
- Prove a piccoli gruppi o singoli per sviluppare, migliorare e affinare temi, numeri o gag scelti per lo spettacolo finale
- Cerchio finale con osservazioni sull'attività svolta

## 28° - 29° INCONTRO (2h)

- Avviamento motorio
- Prove generali per lo spettacolo finale
- Cerchio finale con ultime osservazioni

## 30° INCONTRO (2h)

- Avviamento motorio
- Preparazione del luogo degli oggetti per lo spettacolo finale
- Spettacolo finale alla presenza dei genitori (e degli interessati)

## 8. RISORSE

Luogo ampio e adatto all'attività fisica, libero da spigoli vivi o altre fonti di pericolo.

Materiale scolastico per l'educazione motoria: materassi, tappeti, cerchi, palle, palline etc...

Possibilità di utilizzo di lettore cd o computer per riproduzione musica utile allo svolgimento di alcuni incontri.

Possibilità di utilizzo di computer e proiettore per il primo incontro.

Per informazioni aggiuntive e costi:

[www.pietrograva.com](http://www.pietrograva.com)

[piegra.clown@gmail.com](mailto:piegra.clown@gmail.com)

+39 389 0991612

