

**LA TRIBU' (170')**

ATTIVITA'	DUR	CON	MUSICA	MATERIALE
PRESENTAZIONE E SETTING	(5')			
VOGLIO ENTRARE	(20')		I sinfonia di Mahler, primo movimento.	Lettore CD
ALLINEAMENTI	(10')		I sinfonia di Mahler, terzo movimento oppure: Tribale - percussioni	
LA DANZA DEL CORAGGIO	(5')		Musica: Haka - guerrieri maori	
IL SEGGIO DEL CAPO (1° parte)	(15')		Tribale - percussioni	Sedia
IL SEGGIO DEL CAPO (2° parte)	(30')			
PAUSA	(15')			
IL SEGGIO DEL CAPO (3° parte)	(30')			
????????????????	(30')			
LA DANZA DELL'ARRIVEDERCI	(10')		Scubidubidu	

**PRESENTAZIONE:**

Continua il percorso di incontri organizzati dal progetto “accoglienza” e che stimolano la conoscenza reciproca.

Anche questa volta utilizzeremo delle modalità ludiche per favorire l'esperienza e la condivisione.

Con questo incontro proponiamo dei giochi di interazione che ci aiutino a far emergere e a discutere fisicamente, emotivamente ed intellettualmente, i problemi di potere e rivalità all'interno del gruppo.

SETTING: LE REGOLE DELLA COMUNITA' DI RICERCA SOLIDALE.

Ed ora lasciamo spazio all'immaginazione ed alla creatività, e facciamo in modo di metterci in gioco con tutta la nostra autenticità.

Oggi il nostro gruppo si trasformerà in una tribù che vive in una foresta lontana, in cui la vita è pericolosa ed i rapporti sono regolati da antiche leggi tribali.

Nel corso del pomeriggio vivremo delle esperienze che riconducono alla vita all'interno della tribù e che ne ripercorrono alcuni passaggi fondamentali.

## **VOGLIO ENTRARE**

Musica: I sinfonia di Mahler, primo movimento.

Durata: a seconda del numero di coloro che chiedono di fare l'esercizio nel ruolo di outsider (max 20').

Il primo gioco che vi vogliamo proporre si chiama VOGLIO ENTRARE.

VOGLIO ENTRARE è il rito iniziatico a cui deve sottoporsi colui che intende entrare a far parte a pieno titolo della tribù, battendosi anche fisicamente.

Colui che intende partecipare a pieno titolo alla vita della tribù, diventando protagonista della stessa, ed approfondendo il proprio senso di appartenenza deve innanzitutto mettersi al di fuori di un cerchio di persone che ora formiamo al centro della stanza. Le persone che formano il cerchio dovranno guardare al centro della stanza e dovranno stare vicinissime l'una all'altra, a braccetto.

L'escluso dovrà cercare di entrare con le proprie forze all'interno del cerchio, spingendo, tirando e trascinando. L'unica cosa che non potrà assolutamente fare è picchiare!

Gli altri, tenendosi a braccetto, faranno di tutto per non fare entrare l'intruso nel cerchio.

Occorre quindi creare un ampio spazio all'interno della sala levando le sedie e se ne ravvisiamo l'esigenza alcuni di voi potranno agire da muro vivente per proteggere gli attori dai pericoli circostanti (mobili, spigoli, etc.).

Scopo del gioco è quello di consentire l'integrazione, dell'outsider, imponendogli però un significato impegno, che nel caso della tribù è uno sforzo fisico.

### **Per chi conduce il gioco:**

Solo nel caso in cui l'outsider non riesce ad entrare, allora si propone un cambiamento delle regole, allentandole, e per es. chiedendo che le persone che formano il gruppo non si tengano a braccetto, ma solo affiancando le spalle.

## **ALLINEAMENTI**

Musica: I sinfonia di Mahler, terzo movimento

Oppure: Tribale - percussioni

Durata: 10 minuti

A questo punto la tribù avrà consentito l'ingresso dell'outsider e quindi occorrerà che la tribù si consolidi al suo interno dopo l'ultimo arrivo e si predisponga quindi ad un esercizio preparatorio per la lotta che la tribù dovrà affrontare una volta che andrà ad esplorare nuove terre.

L'esperienza che ora vi proponiamo si chiama ALLINEAMENTI.

Occorre prepararsi a prove molto difficili, quando cioè la tribù dovrà affrontare i pericoli della foresta. Per questo occorre che ognuno di voi scelga un partner con cui allenarsi. Una volta formate le coppie iniziano gli esercizi.

Il **primo esercizio** consiste nello stare uno affianco all'altro, tenendosi spalla a spalla e muovendosi insieme dapprima con un movimento di abbassamento e innalzamento sulle gambe ripetuto più volte, poi con un movimento di dondolamento sui lati e quindi avanti e indietro. Il ritmo sarà dapprima lento e poi più veloce per ogni tipo di movimento.

**Quindi** ciascun componente della coppia si mette di fronte all'altro faccia a faccia prendendosi per le mani, tenendo le punta dei piedi molto vicine a quelle dell'altro, si stendono le braccia spostando il proprio baricentro all'indietro.

La serie di esercizi serve a creare lo spirito di fiducia e collaborazione necessari a fronteggiare i pericoli della foresta.

### **LA DANZA DEL CORAGGIO**

Musica: Haka – guerrieri maori

Durata: 5 minuti

Tutto il gruppo insieme danza per dare coraggio al proprio spirito, muovendosi nella sala, fingendo di essere in marcia in un territorio sconosciuto. Le coppie dovranno mantenersi vicine per aiutarsi nella difficile prova.

### **IL SEGGIO DEL CAPO**

Durata complessiva : 70 minuti.

Materiale: Una sedia robusta (il più pesante possibile) che sarà il seggio del Capo.

### **IL SEGGIO DEL CAPO (1° parte)**

Musica: Tribale-percussioni

Durata : 15 minuti.

## **Conduzione del Gioco**

Voglio proporvi un gioco che Vi permetterà di scoprire che genere di equilibrio vi sia all'interno del gruppo tra potere, influsso e rivalità. Potrete scoprire quanta influenza pretendete di avere e quanta siete disposti ad averne per migliorare la vostra posizione.

Poiché nel corso di questo gioco dovrete far uso del vostro corpo, misurate prima il vostro grado di resistenza.

***L'obiettivo di questo gioco non è quello di avviare un nuovo processo di selezione sociale tramite la forza dei muscoli, ma di chiarire sentimenti e processi interiori attraverso un rituale ben preciso.***

Vi consiglio quindi di mettervi in gioco e di prestare attenzione sia a quello che accade intorno a voi che alle vostre emozioni e sentimenti.

Ecco in cosa consiste l'esperimento.

Ci troviamo in una situazione imprevista: Sul villaggio incombe una terribile carestia e le tribù rivali potrebbero approfittare della situazione per attaccare il villaggio. Ogni anno, in questa stagione, dei branchi di bufali compiono un'imponente migrazione stagionale ed attraversano la prateria, spostandosi dalle regioni aride verso quelle sottoposte a periodi umidi, per trovare vegetali freschi per il nutrimento. Per un gruppo di cacciatori è un'ottima occasione per reperire cibo, che sarà poi seccato e portato al villaggio per fronteggiare la carestia e, contemporaneamente, mettere alla prova proprio valore. Il vecchio Sciamano, dopo aver aspirato un grosso fungo allucinogeno, è entrato in "Trance" ed ha sentenziato: "solo se il Capo non abbandonerà il Villaggio non ci saranno attacchi nemici".

Io sono il Capo e resterò a guardia del villaggio.

Il gruppo, invece, dovrà attraversare per un certo periodo una regione deserta, dovrà arrangiarsi con le provviste a disposizione, organizzare nuovamente tutta la vita sociale e dovrà eleggere un nuovo Capo.

Per questo voglio proporvi un antichissimo rito elettorale.

Comincerò col mettere questa sedia, il cosiddetto "Seggio del Capo", al centro del gruppo.

Qui potranno accomodarsi i miei successori. Nuovo capotribù sarà colui che verrà lasciato dagli altri a sedere tranquillamente su questa sedia per un minuto intero, oppure chi riuscirà da solo a stare seduto su questa stessa sedia per 10 minuti esatti.

Queste sono le regole del gioco: nessuno potrà parlare durante la “procedura elettorale”. Sul Seggio del Capo potrà sedersi chiunque lo vorrà. E chiunque potrà far togliere dalla sedia il candidato in questione, qualora non lo voglia avere come nuovo capogruppo nella Prateria.

Potrete usare il vostro corpo, oppure la voce se vorrete fare dei versi, ma non potrete assolutamente parlare. E ovviamente non dovrete far male a nessuno: vietato quindi dare botte, graffi o morsi.

Capito tutto? Bene, allora iniziate.....vi fermerete al mio stop

(Fermare il gioco esattamente dopo 10 minuti).

**Allo stop invitare tutti ad accomodarsi in cerchio.**

## **IL SEGGIO DEL CAPO (2° parte)**

Durata : 30 minuti.

### **Condivisione in plenaria**

#### **Spunti di valutazione (introspettiva)**

- Chi o che cosa mi ha impressionato maggiormente?
- In che modo ho partecipato?
- Sono stato attivo o mi sono tenuto in disparte?
- Che cosa ho provato durante le elezioni?
- Come mi sento adesso?

**PAUSA (15')**

## **IL SEGGIO DEL CAPO (3° parte)**

Durata : 30 minuti.

### **Condivisione in plenaria**

#### **Spunti di valutazione (relazionali)**

- C'è qualcuno che non volevo assolutamente come capogruppo? Per quale motivo?
- C'è qualcuno che accetteresti come capogruppo? Per quale motivo?
- Si è giunti all'elezione di qualcuno come capogruppo? Questa persona si è imposta agli altri? Oppure è stata messa dagli altri sulla sedia?
- Da chi viene accettato il nuovo capogruppo?
- La cerimonia è stata molto dinamica?
- Ci sono state cruente lotte per il potere? Se sì, tra chi?
- Il gruppo ha dunque un capogruppo valido o piuttosto un uomo di paglia?
- C'è stato qualcuno che ha agito da vero referente politico?
- Come mi comporto di solito nelle questioni di potere? Aspiro qualche volta a ricoprire una posizione di Leader? O preferisco farmi aiutare da un "eminenza grigia"?

### **Per gli animatori (valutare la necessità di chiarire gli obiettivi del gioco)**

#### **Obiettivi**

In ogni gruppo c'è rivalità tra i vari membri. Nei gruppi molto affiatati i sentimenti di rivalità, laddove esistono, sono affrontati e discussi insieme.

Se qui uno di noi parlasse troppo, cercasse di controllare ed indirizzare il lavoro del gruppo o pretendesse di decidere se e quando è consentito fumare, di certo gli altri lo affronterebbero apertamente per discutere con lui dei sopraggiunti problemi di autorità e controllo.

In altri gruppi - meno affiatati - spesso i vari componenti hanno quasi paura di affrontare ed eventualmente risolvere insieme i loro problemi di potere. Quindi l'energia psichica di tipo aggressivo non viene indirizzata alla chiarificazione del rapporto, ma a controversie apparentemente oggettive che portano via tempo ed energia: i problemi di potere e rivalità all'interno del rapporto riemergono quindi, in seguito, sotto forma di divergenze spesso insormontabili. "Il Seggio del Capo" è un gioco di interazione che aiuta i partecipanti a far emergere e a discutere fisicamente, emotivamente ed intellettualmente, i problemi di potere e rivalità all'interno del gruppo. Ancora una volta, l'espressione di processi emozionali attraverso l'azione fisica permette di affrontare la valutazione finale con dati concreti alla mano e non con semplici teorie astratte.

#### **L'esperienza ci dice...**

Il gioco assume spesso toni drammatici, facendo emergere in tutto il suo vigore – per molti davvero inaspettato – la dinamica di potere spesso latente all’interno del gruppo. Ci sono sempre alcuni membri che partecipano in maniera passiva, semplicemente osservando quel che accade. Spesso riemerge anche la paura delle botte tipica dell’infanzia.

Molti accettano volentieri di poter esprimere nuovamente da adulti la propria aggressività a livello fisico. E queste stesse persone che riescono a “sfogarsi” fisicamente, al termine del gioco si sentono sempre benissimo, anche se non sono diventate capogruppo. Almeno, però hanno chiarito la loro posizione.

????????????????????

Qui dovrebbe esserci quel gioco in cui ciascuno diceva qualcosa dell’altro. Vi ricordate ? Come il se fosse: se fosse un animale, se fosse il titolo di un’opera.

In modo da arrivare ad una chiusura sintetica.

**LA DANZA DELL’ARRIVEDERCI**

Musica: Scubidubidù

Durata: 10 minuti

Avevamo detto di chiudere con una danza che annunciavamo come una danza rituale, propria della nostra tribù di forti e valorosi guerrieri... e poi partiva la musica Scubidubidù