

Gioco delle Parti



Organizzazione Internazionale del Lavoro

SCREATCH

Stop al Lavoro Minorile

Sostenere i Diritti dei Bambini
attraverso l'educazione, l'Arte ed i Media



The word "SCREAM" is written in a bold, black, stylized graffiti font. The letters are thick and interconnected, with a dynamic, hand-drawn feel. The 'S' is particularly large and loops around the 'C'. The 'E' and 'A' are also prominent, with the 'A' having a sharp, pointed top.

Stop al Lavoro Minorile

**Sostenere i Diritti dei Bambini
attraverso l'Educazione, l'Arte ed i Media**

Gioco delle Parti

Obiettivo: impersonare i ruoli dei bambini lavoratori e delle persone che hanno rapporti con loro (genitori, datori di lavoro, autorità).



Risultato: introdurre i giovani all'uso della drammatizzazione nell'educazione. Usare il teatro per cominciare a abbattere le barriere della timidezza.



Tempi

Due sessioni didattiche singole e una sessione didattica doppia.

Motivazione

Il gioco delle parti, o "gioco di ruolo", crea un'atmosfera in cui i giovani iniziano a sperimentare interiormente ciò che può provare un bambino lavoratore. In questo modulo, il gruppo deve creare un profilo teatrale dei bambini che sono stati studiati nelle sessioni precedenti attraverso le fotografie. I giovani devono calarsi nei panni del bambino, sentire ciò che lui sente – le emozioni, la perdita della famiglia, la mancanza di istruzione, il dolore, il terrore, la spossatezza, le ferite del lavoro e la desolazione del futuro. È una prospettiva fatta di disperazione, e le correnti emozionali che emaneranno da questa sessione devono essere lasciate affiorare, discusse e inquadrare in un contesto.

Nota per l'utente

Questo modulo è la diretta continuazione del modulo L'Immagine. Si basa sui risultati ottenuti nella prima fase e porta il gruppo a una nuova consapevolezza attraverso la drammatizzazione. Vi sconsigliamo di passare al modulo Gioco delle Parti senza aver prima concluso almeno il modulo L'Immagine. Il gioco delle parti può essere abbastanza difficili per gli adolescenti che non si sono mai cimentati nella drammatizzazione e deve essere introdotto con delicatezza. Tutto ciò risulta più facile se prima si è fatto ricorso all'immaginario per aiutare i giovani a visualizzare e a personalizzare il lavoro minorile.

Se, per qualche ragione, non avete realizzato il modulo L'Immagine, quanto meno consultatelo e seguite le istruzioni sul materiale occorrente per le ricerche e le fonti cui attingere per trovare le immagini dei lavoratori bambini. Vi occorreranno 15-20 minuti per una versione abbreviata del modulo L'Immagine, importante affinché il gruppo inizi a entrare nello spirito del bambino lavoratore. Se ciò non accade, i giovani troveranno difficilissimo l'esercizio del gioco delle parti. Per alcuni, risulterà quasi impossibile.



Il gioco delle parti

Il "gioco delle parti" viene definito come la "recitazione di un determinato ruolo". In senso proprio i "giochi delle parti" (più affini all'utilizzo che se ne fa in questo modulo) sono "giochi in cui i giocatori recitano il ruolo di personaggi di fantasia." Il metodo oggi viene impiegato in molti contesti eterogenei, soprattutto come strumento formativo e educativo. Si tratta di un metodo di insegnamento diffuso ed efficace.

L'obiettivo del gioco delle parti e della drammatizzazione è di portare la consapevolezza dei giovani rispetto ai problemi del lavoro minorile a un livello nuovo e più profondo. Interpretando le situazioni del lavoro minorile, i giovani devono entrare nei loro personaggi, comprenderli e riuscire a riprodurre le loro azioni e i loro sentimenti. È un metodo didattico potentissimo che avrà un impatto molto forte sui giovani.

A eccezione della drammatizzazione vera e propria, il gioco delle parti costituirà il metodo più efficace per aiutare i giovani a capire e a provare cos'è il lavoro minorile e cosa può provocare nei bambini in situazioni vulnerabili. Inoltre, accelera il processo di responsabilizzazione. Ogni volta che finiscono un modulo, i ragazzi fanno proprio il problema in misura sempre maggiore e, a questo punto, dovrebbero auspicabilmente iniziare a rendersi conto che si tratta di un problema di cui sono tutti responsabili e per la cui soluzione tutti possono *svolgere un ruolo*. Inoltre, dovrebbero iniziare a capire la potenza della drammatizzazione nella trasmissione dei messaggi agli altri membri della società.

Preparazione



È probabile che la maggioranza dei ragazzi che seguite non abbia una grande esperienza di teatro e di drammatizzazione. Se siete fortunati, alcuni o tutti, avranno già avuto esperienze di questo tipo. Quindi, siate consapevoli fin dall'inizio che gli adolescenti trarranno un forte beneficio dal lavoro preparatorio, per superare l'impaccio e le loro inibizioni naturali. In allegato troverete alcuni esempi di esercizi base di teatro, ma potrete trovarne altri. Esistono migliaia di esercizi diversi, tutti ugualmente utili. Navigate su Internet o cercate dei testi nella biblioteca locale.

Nota per l'utente

Questo modulo può risultare abbastanza lungo. L'esercizio del fermo-immagine, da solo, può durare anche un'ora, a seconda del numero di giovani e del tempo occorrente per preparare le immagini. Anche il gioco delle parti può essere lungo. Quindi, pianificate attentamente le sessioni in modo da non essere obbligati ad interromperle in momenti inopportuni. Ad esempio, arrivate fino alle prove in una sessione didattica e poi passate alla revisione e alle rappresentazioni la volta dopo, facendo seguire la discussione.



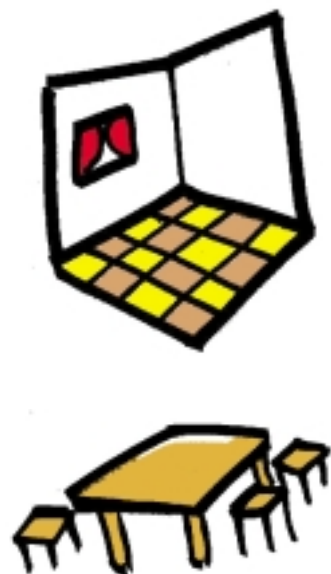
Per aiutarvi nella realizzazione di questo modulo potrebbe essere utile individuare un'assistenza esterna. In effetti, anche se vi sentite relativamente sicuri con questo modulo, sarebbe utile parlare con chi ha esperienza di drammatizzazione o di gioco delle parti, oppure sentire il parere di un professionista.

Assistenza esterna

Il gioco delle parti è un ottimo modo per introdurre gli adolescenti alla drammatizzazione. I giovani a quest'età possono essere impacciati, e l'immagine e la pressione dei compagni sono molto importanti. È abbastanza difficile indurre i giovani ad esprimersi attraverso la drammatizzazione, e una persona esperta, un attore, un direttore di teatro o un insegnante di teatro riusciranno a aiutarvi a abbattere alcune di queste barriere.

Non spendetevi, né economicamente né in termini di tempo, per cercare un'assistenza esterna. Se trovate facilmente qualcuno, bene, altrimenti non è così importante. Forse il genitore di un ragazzo del gruppo potrà aiutarvi. Non esitate a chiedere al gruppo spunti e suggerimenti.

Cosa occorre



Il materiale di questo modulo è molto limitato, se non nullo. Il gioco delle parti non richiede una montagna di oggetti, anzi, il contrario. L'idea è di concentrarsi sui personaggi i cui ruoli devono essere recitati. Gli oggetti distraggono sia il pubblico che gli attori.

Ovviamente, minimalismo significa anche che i gruppi si arrangiano con ciò che hanno a disposizione. Quindi, se vi sono tavoli, sedie e altri arredi nella stanza in cui lavorate, i gruppi potranno servirsene. Ci auguriamo che disponiate di un locale in cui lavorare con il gruppo. Se il gruppo è grande, dividetelo in gruppi più piccoli e assegnate dello spazio ad ognuno di essi oppure, se è possibile, trovate loro uno spazio in altri locali dell'edificio – ma solo se sono fisicamente contigui. È importante poter vigilare sul loro lavoro e muoversi tra i vari gruppi per dare consigli, incoraggiamento e sostegno.

Avvio del modulo



Utilizzate i primi 10 minuti circa della sessione per ripassare i profili dei bambini lavoratori che avete creato durante il modulo L'Immagine. Riportate il gruppo allo stesso tipo di familiarità e richiamate i profili e le storie dei bambini lavoratori che avevano "adottato". Cercate di ricreare il senso di appartenenza e di responsabilità. Tutto questo dovrebbe avvenire in gruppi. Mantenete l'atmosfera la più tranquilla possibile e camminate tra i gruppi, parlate con loro, stuzzicateli, aiutateli a ricostruire le immagini con gli occhi della mente.

Organizzazione del gruppo

Controllate che i gruppi siano costituiti dalle stesse persone del modulo L'Immagine. Queste avranno già creato una dinamica e una struttura di squadra, che costituiranno il vostro punto di partenza.

In ogni caso, per ottenere i migliori risultati i gruppi dovranno essere costituiti da 4 o 5 persone, non di più. Occorre evitare a tutti i costi che i gruppi siano tanto grandi da permettere alle persone di "nascondersi". Gli adolescenti cercheranno una via di fuga. Trovandosi in pochi, non avranno alcun posto per nascondersi o per scappare!

Ricordate che la presenza di entrambi i sessi stimolerà il lavoro di gruppo, specialmente nel gioco delle parti.



Attività 1: esercizi o giochi teatrali

Una sessione didattica

È bene tenere almeno una sessione didattica sugli esercizi di drammatizzazione prima di realizzare il modulo sul gioco delle parti. In alcune circostanze ciò potrebbe risultare impossibile. In tal caso, questo non significa che non potrete realizzare il modulo, ma solo che il suo effetto potenziale potrebbe risultare minore. In allegato al modulo troverete una serie di esercizi di drammatizzazione, ma ne esistono migliaia, e alcuni saranno più adatti all'ambiente culturale in cui operate.

Un'altra possibile introduzione al mondo del teatro si ottiene facendo ricorso a giochi come le sciarade, descritte nell'allegato sugli esercizi di drammatizzazione. Fondamentalmente, l'obiettivo è di mettere mentalmente a proprio agio i giovani, renderli più disinibiti nelle loro azioni e meno preoccupati per le reazioni o i pareri altrui: in ultima analisi, costruire la loro fiducia in se stessi.

Attività 2: fermo immagine

Una sessione didattica



Nota per l'utente

Il "fermo immagine" è una buona introduzione al gioco delle parti e alla drammatizzazione. Tuttavia, anche con pochi gruppi, questi esercizi assorbiranno parecchio tempo. Se avete tempo a disposizione, potete cominciare con il fermo immagine e poi passare al gioco delle parti in una sessione successiva. Se, invece, il tempo è limitato, potete saltare il fermo immagine. Il nostro consiglio è di non cercare di far entrare tutto dentro la stessa sessione. Cercando di fare troppo ed attendendovi di rimando una risposta positiva perderete la fiducia e la collaborazione del gruppo.

Se avete tempo, usatelo. La drammatizzazione è divertente, e i giovani finiscono sempre con l'apprezzarla. Una volta superato l'impaccio iniziale (per alcuni ci vorrà un po' di tempo) entreranno nello spirito del teatro. Sicuramente tra i ragazzi scoprirete degli attori in erba, e questo è positivo, perché avrete fornito loro un canale per le loro ambizioni e le loro energie. Incoraggiateli. Rafforzateli costantemente e costruite in loro il senso della sicurezza in se stessi. La crescita personale consiste esattamente in questo.

Prima di introdurre il gruppo al gioco delle parti, e ammesso che ne abbiate il tempo, un buon metodo per sviluppare nei vostri interlocutori l'atteggiamento mentale giusto e il senso del teatro, è quello del fermo immagine. Il fermo immagine è una forma di collage o quadro vivente. A ogni gruppo verrà assegnata una serie di due o tre argomenti, che dovranno riprodurre sotto forma di posa. I gruppi dovranno rimanere perfettamente immobili in ogni posa. Quest'ultima, quindi, dovrà essere ben ponderata e ben descritta, in modo che gli altri capiscano immediatamente ciò che le persone in posa stanno cercando di esprimere.

Il numero di temi possibili per il fermo immagine dipenderà dal tempo disponibile. Come minimo scegliete un titolo generale (ad esempio, un matrimonio, un funerale, un'attività quotidiana, un evento inatteso) e un titolo sul lavoro minorile. Per molti versi, si tratta di un esercizio simile al modulo Collage: questa volta, però, al posto dei ritagli delle riviste ci saranno gli stessi ragazzi.

Proponete temi che risultino facili e familiari a tutti i gruppi, oppure coinvolgete i ragazzi in un *brainstorming* perché siano loro a decidere i titoli del fermo immagine. Qualunque sia la scelta, questa dovrà affrontare un tema che abbia una qualche rilevanza per il gruppo, altrimenti i ragazzi non riusciranno a calarsi completamente nello spirito dell'esercizio. La loro partecipazione è fondamentale. L'altro titolo dovrà riguardare il problema del lavoro minorile o gli abusi sui minori. Ad esempio, i bambini nelle saune, i bambini in agricoltura, i bambini e la prostituzione, gli abusi in famiglia.

Nella scelta del secondo argomento usate tutta la vostra sensibilità. Osservate le immagini utilizzate per il precedente lavoro e cercate di individuare un filo conduttore. Riferitele al vostro gruppo, tenete a mente chi lo compone e la rispettiva estrazione, se la conoscete. L'utilizzo dell'arte come mezzo di sensibilizzazione al problema del lavoro minorile suscita una forte reazione emotiva. Alcuni giovani del gruppo potrebbero aver subito personalmente degli abusi, e sentirsi turbati dal trovarsi a recitare le stesse situazioni. Alcuni potrebbero avere un passato da bambini lavoratori, o trovarsi di fatto a lavorare in condizioni inadatte. Cercate di scoprire queste situazioni e siate sensibili nella preparazione delle sessioni didattiche.



Dopo aver identificato i titoli del fermo immagine, passate alcuni minuti con tutto il gruppo per inquadrare i titoli in un contesto. Verificate che abbiano capito bene cosa devono fare. Poi, quando sentite che sono a loro agio rispetto al compito da svolgere, divideteli in sottogruppi e concedete loro circa 10 minuti (forse di più, ma non troppo – questo è solo un esercizio di riscaldamento) per preparare il fermo immagine.

Mentre camminate tra i gruppi durante il lavoro di preparazione, offrite pareri e assistenza. Se usufruite dell'assistenza esterna di un insegnante di teatro o di un professionista, sfruttate la sua presenza e chiedete a questa persona di girare tra i gruppi per aiutarli a preparare le immagini. Controllate quali immagini vogliono riprodurre e la loro pertinenza, oppure, se necessario, suggerite delle alternative. Quando pensate che siano tutti pronti, riunite i gruppi e invitateli, uno per uno, a mostrare i loro fermo immagine.

Alla fine della presentazione di ogni gruppo, cercate di avviare una discussione. Il gruppo ha capito il significato delle varie pose? Come si sarebbe potuto fare meglio? Il gruppo ha rappresentato l'immagine nel modo migliore possibile? Cercate di avviare una critica costruttiva sulla presentazione di ogni gruppo. Controllate che i fermo immagine si susseguano rapidamente, in modo da tenere vivo l'interesse senza che l'esercizio si trascini.

Per rendere più divertente e anche un po' competitivo l'esercizio, assegnate un piccolo premio al fermo immagine migliore. I giudici che dovranno decidere quale sia stata la



presentazione migliore potranno essere gli stessi gruppi (o un gruppo di loro compagni). Se è coinvolta una persona esterna, ad esempio un esperto, chiedete anche a questa di commentare i fermo immagine.

Se ne avete il tempo e se vi è un interesse, ampliate ulteriormente l'esercizio del fermo immagine. Stavolta chiedete ai gruppi di scegliere il titolo, senza farlo conoscere agli altri. La preparazione durerà circa cinque minuti. Richiamate tutti i gruppi e osservate quale gruppo riesce a rappresentare meglio l'immagine, ovvero quale fermo immagine viene indovinato prima.

Con questo esercizio, il pubblico dovrebbe cominciare a capire l'importanza della semplicità e dell'esagerazione nella drammatizzazione. Le pose devono essere enfatizzate, in modo da risultare perfettamente comprensibili a chi osserva. L'esercizio del fermo immagine dovrebbe essere utilizzato come un'introduzione ai principi base della drammatizzazione; ad esempio, verificando che nessuno blocchi l'immagine o volti le spalle al pubblico.

Attività 3: gioco delle parti

Una sessione didattica doppia

Organizzate i gruppi come abbiamo già descritto e introducete il concetto del gioco delle parti. Spiegate che avranno a disposizione circa 20 minuti (non molto di più, perché slancio e interesse non devono calare) per preparare un breve gioco basato sull'immagine dei bambini lavoratori precedentemente adottati nel modulo L'Immagine.

I ragazzi dovranno recitare una situazione in cui potrebbe trovarsi il bambino della fotografia durante il suo lavoro. L'esercizio dovrebbe riuscire a trasmettere la disperazione e la privazione del bambino, e dovrebbe includere anche altri personaggi con cui il bambino potrebbe venire a contatto durante il giorno, ad esempio, un datore di lavoro, i genitori, altri lavoratori, la polizia, un cliente (nei casi di prostituzione) e così via.

Questa è una buona opportunità per introdurre le problematiche del lavoro minorile legate al genere del bambino. Ad esempio, se nell'immagine compare una bambina, si potrà parlare di come questo fatto può riflettersi sulle sue mansioni e sulle sue possibilità di accesso alla scuola. Se il contesto culturale lo consente, potreste sollevare i problemi degli abusi sessuali e dello sfruttamento sessuale e dei loro effetti sulle ragazze. Analogamente, un bambino potrebbe subire altri tipi di abusi, sebbene lo sfruttamento sessuale non riguardi solo le ragazze. Fate riflettere il gruppo su questi argomenti e magari inseriteli nel gioco delle parti.

Il gioco delle parti può mettere in scena un momento positivo o negativo della giornata del bambino lavoratore. Nella preparazione del gioco, i gruppi dovranno recepire alcuni punti fondamentali:

- il gioco delle parti è rappresentato in funzione di un pubblico;
- i ragazzi devono parlare a alta voce, in modo chiaro e lentamente;
- devono applicare le tecniche base della drammatizzazione, ad esempio non voltare le spalle al pubblico;
- devono esagerare tutti i movimenti e le azioni;
- devono entrare nei personaggi che recitano e ritrarli al meglio delle loro capacità;
- tutti devono partecipare e assumere un ruolo.

Alcuni gruppi potranno scegliere di creare un copione, per quanto semplice, ed è importante che la situazione abbia un "senso", ovvero che vi sia un inizio e una fine, anche se la fine è lasciata all'immaginazione del pubblico. Secondo una certa scuola di pensiero, i copioni inibiscono la creatività. Fate ciò che ritenete migliore per il vostro gruppo.



Preparazione



Una volta che i gruppi si saranno separati, all'interno dello stesso locale o in locali diversi, se ve ne sono, dovrete iniziare a circolare tra loro. Se siete affiancati da un supporto esterno, chiedete anche a questa persona di girare tra i gruppi e di offrire assistenza. Sedetevi con ogni gruppo e accertatevi che scelgano una situazione che sia possibile riprodurre con il gioco delle parti. In questa fase non devono essere troppo ambiziosi. Aiutateli a trovare un argomento e a svilupparlo. Rappresenteranno un'esperienza positiva o negativa? Cosa stanno cercando di mostrare al pubblico?

Aiutateli a assegnare i ruoli e a creare un copione, se lo desiderano. In questa fase il gruppo non dovrà porsi obiettivi troppo ambiziosi nemmeno rispetto al testo. Quale genere di emozioni susciteranno i vari personaggi? Come reagiranno in quella situazione? Chi reciterà la parte del bambino e chi dell'antagonista, ammesso che ne esista uno? Aiutateli a dare forma ai personaggi, a capire come si comporterebbero e ad interpretare il loro linguaggio corporeo. Aiutateli a entrare nell'essenza dei personaggi.

Incoraggiate i membri dei gruppi. Alcuni saranno molto timidi e timorosi. Aiutateli a superare le inibizioni. Insegnate loro a "non vedere" il pubblico – a sapere che il pubblico è lì senza preoccuparsi per il fatto che la gente li guarda. È la paura di essere osservati e presi in giro a creare i maggiori problemi agli adolescenti. Quando supereranno questa paura, si sentiranno liberati. Sicuramente nell'aula voleranno battute di spirito mentre altri compagni provano. Lasciate fare, vegliando sempre a che questi commenti non siano indirizzati a qualcuno in particolare e non feriscano nessuno. Non perdetevi il controllo della situazione.

Nel circolare, valutate i progressi dei gruppi, consultando l'eventuale supporto esterno e discutendo con lui i passi compiuti e la capacità recitativa dei ragazzi. La durata delle prove e delle esecuzioni dipenderà dalla lunghezza delle sessioni didattiche e dall'affaticamento dei gruppi.

Se nella stessa sessione avete affrontato anche il fermo immagine, i gruppi dopo un po' potrebbero iniziare a stancarsi. Gli esercizi sono intensi, e solo voi potrete giudicare come se la stanno cavando i gruppi. Se riuscite a fare tutto in una sessione, inclusa la rappresentazione dei giochi delle parti, tanto meglio. Se avvertite che i giovani si stanno stancando, arrivate solo fino alle prove e rimandate la

rappresentazione alla volta successiva. Comunque, non saltate le prove e fate in modo che tutti, nei vari gruppi, si sentano a proprio agio nel ruolo da recitare.

Quando i gruppi sono pronti, riunite tutti nella stessa stanza e mettete le sedie su un lato della stessa, disposte come a teatro, con il gruppo seduto (sul pavimento, se necessario). Nel modo più democratico possibile, decidete chi si esibirà per primo. Magari alcuni gruppi chiederanno di recitare per primi, per liberarsi al più presto della "prova del fuoco"! Iniziate secondo l'ordine prescelto e osservate le *performance*. Mantenete sempre il controllo sul gruppo fino alla fine delle rappresentazioni. Instillate il senso del rispetto reciproco nel gruppo, in modo che vi sia silenzio quando gli altri si esibiscono.

Vi consigliamo di prendere appunti durante la rappresentazione di ogni gruppo, in modo da poterli commentare durante la discussione finale. Alla fine di ogni esecuzione, comunque, prendetevi alcuni minuti per chiedere i commenti generali e sollecitare una discussione tra tutto il gruppo. L'esercizio costituisce un'esperienza didattica, e il vostro scopo è far sì che i gruppi imparino gli uni dagli altri. Chiedete un parere generale sull'esecuzione e sul testo. Chiedete al gruppo se ritiene che qualcosa avrebbe potuto essere fatto diversamente o meglio. Chiedete a tutto il gruppo di analizzare il livello recitativo e di fornire commenti costruttivi a chi ha eseguito il gioco delle parti. Incoraggiando il senso della solidarietà e del sostegno reciproco, potenzierete ulteriormente la dinamica di gruppo e rafforzerete il senso di responsabilità e di appartenenza dei giovani – cosa che a propria volta contribuisce allo sviluppo della fiducia in se stessi. Se siete stati affiancati da un supporto esterno in questo modulo, i pareri e i consigli di questa persona saranno importantissimi, specialmente per i giovani.

Mentre osservate e prendete appunti, tenete d'occhio gli attori e le attrici in erba. Fate inoltre attenzione ad individuare i testi particolarmente validi. Questi talenti vi torneranno utili quando vorrete realizzare il modulo sulla Drammatizzazione. In questa sessione è meglio evitare qualsiasi forma di competizione. Il gioco delle parti comporta un lavoro estremamente personale. I giovani dovranno lottare con le loro inibizioni interne, e la cosa più sbagliata è dare adito a qualunque genere di confronti tra singoli e tra gruppi. Mantenete un'atmosfera positiva.

Rappresentazione



Nota per l'utente

Non permettete che l'analisi diventi negativa o dannosa. Nessuno nel gruppo deve diventare bersaglio di critiche gratuite. Alla fine di ogni rappresentazione, applaudite immediatamente il gruppo e spendete delle parole di incoraggiamento. Gli altri "spettatori" vi seguiranno a ruota, e quindi ogni gruppo verrà applaudito "fuori scena". In questo modo inizierà a svilupparsi un senso di "realizzazione" e a sperimentare un'accentuata sensazione di "benessere e positività".

Cose da fare e cose da evitare



- Controllate che la dinamica del gruppo sia positiva e funzioni effettivamente a beneficio dell'esercizio.
- Fate molta attenzione quando affrontate le tematiche legate ai sessi. L'abuso e lo sfruttamento sessuale, nello specifico, infliggono danni fisici e psicologici che i bambini tacciono ed è importante discutere di questi aspetti del lavoro minorile. Tuttavia, in alcuni contesti può essere difficile parlare in modo esplicito e gli educatori devono dimostrare sensibilità in questo senso.
- Controllate che tutti partecipino. I giovani possono essere inibiti e l'esercizio deve servire a sciogliere le inibizioni.
- Attenti a mantenere lo slancio, altrimenti il pubblico perderà rapidamente interesse e comincerà a cercare altri sbocchi per la propria energia e immaginazione.
- Accertatevi che gli scambi di battute tra i gruppi, quando presentano il fermo immagine e il gioco delle parti, siano sempre piacevoli e spiritosi. L'obiettivo è costruire la sicurezza in se stessi, non minarla.
- Non permettete critiche negative o l'uso di un linguaggio forte durante la sessione, che potrebbero causare antagonismi e la frattura della dinamica di gruppo. L'aspetto competitivo (fermo immagine) non deve dominare, per non minare lo scopo e il valore della sessione. Se temete che ciò possa accadere, non inserite alcun elemento di competizione.
- Evitate nel modo più assoluto che un gruppo possa sentirsi umiliato. Se avvertite che un gruppo non ce la fa con la drammatizzazione, aiutatelo. Partecipate al loro fermo immagine o al gioco delle parti. Se stentano durante la presentazione o l'esecuzione, entrate nel loro spazio per aiutarli o, semplicemente, per consentire loro di uscirne con dignità. Lasciate sempre ai giovani una via di fuga, da utilizzare se necessario.
- Usate la videocamera, se ne avete una, per aiutarvi nella valutazione. Rivedersi sullo schermo, inoltre, stimolerà ulteriormente i giovani.



- Utilizzate correttamente la sessione conclusiva (*debriefing*) di questi esercizi e lasciate che il pubblico si esprima apertamente e liberamente. Permette loro di rilassarsi, ridere e iniziare a filtrare dentro di sé le esperienze che hanno maturato.

Discussione finale

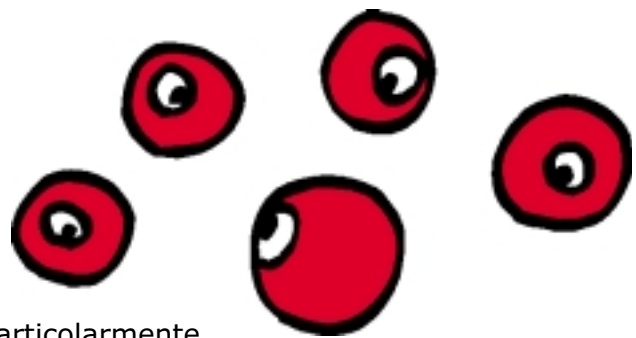
Una sessione didattica

Il *debriefing* conclusivo di questo modulo è particolarmente importante e possibilmente dovrebbe aver luogo subito dopo le rappresentazioni. Fate rimettere a sedere i gruppi nella stanza e riunite i vostri appunti. Se avete avuto un supporto esterno, fate partecipare anche questa persona.

Invitate il gruppo a parlare dell'esperienza e delle sensazioni che ha suscitato. Chiedete di descrivere come si sono sentiti a esibirsi davanti ad un pubblico. Erano nervosi, pietrificati, eccitati, stimolati? L'esercizio li ha aiutati a capire meglio cosa vuol dire essere un bambino lavoratore? Ha fatto sorgere in loro la volontà di aiutare quel bambino? Sollecitate i gruppi a commentare costruttivamente il gioco delle parti, fate domande e approfondite ciò che essi hanno visto.

Se avete filmato le sessioni, adesso mostrate il materiale filmato e ogni volta fermatevi per fornire le vostre osservazioni ed incoraggiare la discussione nel gruppo. I giovani si divertiranno a rivedersi sul video, ma l'esercizio sarà utile anche per migliorare le loro abilità drammatiche. Concentrandovi sulla tecnica e sulle modalità sceniche, voi e il vostro assistente esterno potrete lavorare per migliorare le qualità della drammatizzazione.

Per eliminare il lavoro minorile in modo sostenibile, occorre modificare il comportamento e gli atteggiamenti della gente. Questo è quanto ci sforziamo di fare attraverso l'educazione e i giovani possono a propria volta contribuire sviluppando un proprio ruolo di educatori – non solo educatori dei loro compagni, ma anche della comunità.



Valutazione e seguito



Il principale indicatore per valutare l’impatto di questo modulo è il livello di partecipazione agli esercizi, la qualità dei fermo immagine e degli scenari del gioco delle parti realizzati.

Conservate gli appunti presi durante le sessioni e gli eventuali filmati, perché molte idee e contributi risulteranno utili e preziosi anche in altre attività e in altri moduli.

Come abbiamo ricordato, la drammatizzazione è efficacissima come strumento di responsabilizzazione ed emancipazione. Aiuta la crescita personale dei giovani e li aiuta a dar forma alle loro idee, a ciò che pensano del lavoro minorile e al modo in cui possono aiutare la campagna globale per la sua eliminazione. Attraverso il teatro possono comunicare il proprio messaggio a tutte le fasce della società. Il modulo valorizza la sostenibilità del programma poiché si traduce in una *azione*.

Il modulo Gioco delle Parti si collega in modo naturale al modulo sulla Drammatizzazione, ma prima di passare alla realizzazione di una *pièce* teatrale completa, vi sono altri moduli che serviranno a ampliare la comprensione del gruppo rispetto alla complessità del lavoro minorile (i moduli Dibattito, Ricerca e Informazioni) e a sviluppare le abilità di scrittura creativa necessarie per scrivere i testi (modulo Scrittura Creativa).

Allegato 1

Giochi e esercizi sulla drammatizzazione

Sciarada

La sciarada è un gioco relativamente conosciuto in alcuni Paesi. Può essere giocato a un livello molto elevato e competitivo ed è stato sfruttato anche come tema di giochi televisivi. Naturalmente, come per molti altri giochi, le regole e i metodi variano notevolmente da un Paese all'altro e voi dovrete adottare il formato che conoscete meglio. A beneficio di coloro che non hanno mai visto o sentito parlare di questo gioco, abbiamo riprodotto di seguito una versione semplificata. In poche parole, si tratta di un gioco a indovinelli basato sulla recitazione di un tema da parte di una persona o di un gruppo di persone.

Suddividete il gruppo in squadre di due o tre persone e assegnate a ogni squadra un numero. Chiedete alle squadre di scrivere su un pezzo di carta il titolo di una canzone, libro, film o commedia, quindi di piegare il pezzo di carta, scriverci sopra il numero del gruppo e consegnarlo a voi. Quando tutti hanno consegnato i fogli di carta, mescolateli in un contenitore, ad esempio un cappello o altro, e chiedete a una persona per ogni squadra di sceglierne uno. Se la persona sceglie quello della sua squadra, dovrà rimetterlo dentro e prenderne un altro.

Ogni squadra si ritira in un angolo della stanza o anche in altre stanze, se possibile. In non più di tre-cinque minuti la squadra deve prepararsi a mimare il titolo che è stato assegnato. Le altre squadre devono indovinare il titolo.

Secondo le regole base della sciarada le squadre:

- non possono parlare;
- non possono "compitare" le parole usando numeri o l'alfabeto;
- possono indicare il numero di parole del titolo;
- possono indicare il numero di sillabe di una parola e poi mimare le varie sillabe;
- possono specificare se si tratta del titolo di una canzone, un film, un libro o una commedia o un *mix* di queste cose.

I membri di ogni squadra devono partecipare tutti all'allestimento della mimica, condividendo il lavoro; questa verrà poi rappresentata davanti a tutto il gruppo. Scopo del gioco è indovinare il titolo nel minor tempo. Naturalmente, la squadra autrice del titolo rappresentato deve astenersi dall'indovinare quel particolare soggetto. Ogni squadra avrà a disposizione da uno a tre minuti per eseguire la mimica.

Quando le squadre si dividono per esercitarsi, unitevi a loro e aiutatele come potete, mostrando come mimare determinate parole. Controllate che il gruppo capisca che si tratta di un'attività ludica, e che non lavori troppo intensamente. Osservate come progrediscono le squadre mentre vi muovete fra loro e continuate a ricordare quanto tempo rimane. Se tutto va bene, il divertimento inizierà già durante i preparativi.

Le sciarade possono essere un gioco molto rapido, divertente e simpatico, se ben gestite. Non lasciate cadere il ritmo. Incoraggiate il pubblico a lanciare idee e parole. Fate in modo che sia un'attività divertente e rumorosa, perché l'obiettivo è di iniziare a abbattere le barriere dell'inibizione. Inserite un elemento di competizione, ad esempio, nominate vincitrice la squadra il cui mimo viene indovinato per primo o la persona che indovina il mimo per prima, e così via. Tirate anche voi a indovinare e lanciate idee e parole. Finito con un mimo, passate subito al successivo e continuate l'esercizio.

Talvolta, chi conosce bene le sciarade non indovinerà apposta il titolo, fingendo di non saperlo, per fare in modo che i compagni non perdano il gusto del gioco. Anche questo fa parte del divertimento e crea un'atmosfera positiva nel gruppo, ed è un buon segno. Lasciate che il gruppo gestisca il tutto a suo modo e non "indovinate" voi il titolo. In certi casi, ad ogni modo, vi toccherà tirare fuori il gruppo "dai guai" e indovinare voi il titolo – soprattutto se si tratta di un titolo molto difficile da mimare.

Esercizi di drammatizzazione

Lo scopo principale di questi esercizi è di creare una agevole base di lavoro per i giovani, che insegni loro a stare bene con gli altri e a sentirsi liberi di sperimentare e di sbagliare. Ciò è fondamentale, perché i ragazzi hanno bisogno di sviluppare una base di sicurezza personale prima di potersi coinvolgere realmente nel contenuto del gioco delle parti o della drammatizzazione. Per cui, molto di ciò che accade all'inizio di queste sessioni è divertente, gradevole e solo gradatamente diventa più "teatrale", a mano a mano che ci si avvicina allo scopo centrale della drammatizzazione. Dite al gruppo che si tratta di un'attività divertente che come tale va considerata, accertandovi tuttavia che i ragazzi risultino il più possibile coinvolti nei vari esercizi.

Esistono migliaia di esercizi di teatro diversi utilizzati nei laboratori, che si adattano a persone di tutte le età. Se riuscite a ottenere del materiale scritto, utilizzatelo, perché vi aiuterà molto. In alcuni casi si tratterà di giochi che i giovani del gruppo avranno già fatto da bambini, e magari esiteranno a ripeterli adesso che sono cresciuti, soprattutto i ragazzi. Tuttavia perseverate, e vedrete che supereranno le inibizioni e inizieranno a vedere l'elemento ludico del tornare bambini.

Sedie musicali

A seconda delle dimensioni del gruppo potrà essere necessario suddividerlo in gruppi più piccoli. Occorrerà un lettore Cd o a cassette, o qualcuno che canti o che suoni uno strumento. Mettete un gruppo al centro della stanza con una doppia fila di sedie, sistemate schiena contro schiena, in numero pari a quello delle persone, meno una. Fate partire la musica: il gruppo deve ballare (camminare, correre) attorno alle sedie. Appena la musica si ferma, tutti devono sedersi. Chi resta senza sedia esce dal gioco. Tutti si alzano, e viene tolta un'altra sedia, in modo che ve ne sia sempre una in meno rispetto al numero dei partecipanti. Continuate fino a quando resterà una persona sola, il vincitore.

Statue musicali

Il gruppo cammina o balla in cerchio nel centro della stanza mentre suona la musica. Appena la musica si ferma, tutti si fermano e restano immobili. L'educatore o un membro del gruppo appositamente scelto controllano che tutti restino immobili dopo che la musica si è fermata. I "giocatori" devono rimanere assolutamente fermi, senza ridere e neanche ammiccare. Chi si muove esce dal gioco, e si continua fino a quando resterà una sola persona.

Caccia agli sguardi

Il gruppo è in piedi al centro della stanza in un grande cerchio. È importante che ognuno possa vedere tutti gli altri. Inizierà la persona designata: lo scopo del gioco è quello di captare lo sguardo di qualcuno, fissarlo e poi spostarsi rapidamente nello spazio di quella persona all'interno del cerchio. Mentre la prima persona si muove verso la persona "catturata", questa deve guardarsi attorno per cercare di cogliere lo sguardo di qualcun altro, fissarlo, e spostarsi verso quella persona, riuscendo ad allontanarsi dal suo posto verso la seconda persona "catturata" prima che la prima riesca ad occupare il suo spazio. In effetti, ciò che accade è che una serie di persone si muovono continuamente lungo il cerchio, mentre catturano lo sguardo altrui e si muovono verso i loro spazi nel cerchio. Ribadite che nessuno deve parlare e nessuno deve ridere (cosa difficilissima!). Si tratta di un esercizio molto divertente, ed è bene continuarlo per un po'.

Gioco della memoria

Dividete il gruppo in coppie di due persone. Devono trovare uno spazio nella stanza. Una persona farà la statua, l'altra l'osservatore. Le statue rimangono immobili mentre l'osservatore cammina attorno a loro e cerca di memorizzare il modo esatto in cui sono vestite e il loro aspetto. Il tempo a disposizione è di un minuto. Poi l'osservatore chiude gli occhi per un altro minuto mentre la statua modifica sei particolari dell'abbigliamento o dell'aspetto, ad esempio, si toglie un anello, apre un altro bottone della camicia, si slaccia una scarpa, ecc. Subito dopo, le "statue" riprendono la stessa posa di prima e il compagno ha a disposizione un minuto per individuare i sei cambiamenti. Successivamente, le coppie si scambiano i ruoli.

Cesto di frutta

Disponete il gruppo in un grande cerchio seduto, con le persone rivolte verso l'interno. Ognuno deve poter vedere gli altri. Assegnate a ognuno il nome di un frutto, procedendo lungo il cerchio in senso orario o antiorario. I frutti da assegnare sono quattro: mela, arancia, banana, pera. La prima persona sarà una mela, la seconda un'arancia, la terza una banana e la quarta una pera. La quinta persona sarà di nuovo una mela, poi un'arancia, banana, pera, e così via, fino a quando a tutti è stato assegnato un frutto. Rimanete fuori dal cerchio e pronunciate il nome di un frutto. Ogni persona con il nome di quel frutto dovrà correre per occupare il posto di una delle altre persone. Non ha importanza in quale direzione corrono, ma devono sedersi il più in fretta possibile. Al momento di pronunciare il nome del frutto dovrete trovarvi alle spalle di qualcuno con quel nome: togliete subito la corrispondente sedia quando i ragazzi scattano per correre dall'altra parte del cerchio.

Ciò significa che ci sarà sempre una sedia in meno rispetto al numero delle persone, per cui qualcuno resterà in piedi e quindi uscirà dal gioco. Oltre a pronunciare uno dei quattro nomi di frutta, potete anche chiamare «Tutto il cesto»; a quel punto tutti devono alzarsi e trovare un'altra sedia. Nessuno può rimanere seduto. Tutti devono alzarsi e sedersi da un'altra parte.

Gioco dei comandi

Il gruppo passeggia e l'educatore o un membro del gruppo urlano semplici istruzioni, come «Saltare!», «Puntare!», «Sedersi!». A questo punto il gruppo obbedisce al comando, e mentre lo fa grida lo stesso comando. La persona che impartisce l'ordine può iniziare a lanciare istruzioni sempre più complesse e bizzarre. Alla fine c'è un gran rumore e frenesia, ed è meglio che il gioco avvenga in un salone, o in una stanza grande o anche all'aperto. È veloce e divertente, e i giovani di solito si divertono. Cambiate la persona che dà le istruzioni in modo che più persone svolgano questo ruolo.

Fai un ...

L'educatore pronuncia i nomi di oggetti, ad esempio, occhiali, teiera o telefono, e i membri del gruppo hanno 30 secondi per organizzarsi in gruppi di cinque e "fare" l'oggetto. Appena l'oggetto è pronto, l'educatore chiede ai gruppi di osservare le diverse sculture umane e poi pronuncia il nome di un nuovo oggetto.

Canzoni

Tutto il gruppo viene diviso a caso in gruppi di quattro persone, ciascuno dei quali ha a disposizione cinque minuti per creare una breve canzone, nenia, rap, usando i propri nomi. Appena terminato, i ragazzi cantano la loro composizione agli altri gruppi.

Nomi

Chiedete al gruppo di rimanere in piedi formando un grande cerchio, oppure, se il gruppo è molto numeroso, suddividetelo in gruppetti di circa sei persone. I gruppi si lanciano una palla. Chi lancia la palla a un'altra persona del gruppo urla il suo nome, il nome della persona che gli ha lanciato la palla, e di tutti quelli che l'hanno lanciata prima. Una variante del gioco prevede l'aggiunta di una descrizione, composta da una sola una frase, di chi lancia e di chi prende la palla.

Nomi e cibi

Ordinate il gruppo in piedi in un grande semicerchio, con le persone rivolte all'interno in modo che ognuno veda tutti gli altri. A partire da sinistra e andando verso destra, chiedete a ognuno di dire il proprio nome e il proprio cibo preferito, con voce chiara. Appena il compagno ha finito, la persona successiva ripete il nome e il cibo preferito del compagno e poi il proprio nome e cibo preferito. Ognuno deve ricordare tutti quelli che lo hanno preceduto, ripeterli tutti e aggiungere il proprio nome e cibo preferito.

Vampiri

I membri del gruppo camminano a occhi chiusi. La persona prescelta per fare il "vampiro" li tocca sulla nuca, e questi "muoiono" tra urla spettacolari diventando vampiri. Se un vampiro "morde" un altro vampiro diventa di nuovo umano, tra urla entusiastiche (e sempre a occhi chiusi).

La macchina mimata

Viene scelto un membro del gruppo che starà in piedi al centro e comincerà a mimare i movimenti e i suoni di una macchina immaginaria. Gli altri membri del gruppo verranno scelti dall'educatore e invitati, uno per uno, a unirsi, mantenendo tutti insieme un ritmo. Quando tutti i membri del gruppo si sono uniti, possono provare a accelerare o a rallentare la macchina fino a fermarsi, ma sempre insieme.

Ipnatismo colombiano

A coppie, una persona segue il palmo della mano del compagno per la stanza, mantenendo il suo volto alla stessa distanza e angolazione dal palmo. Il lavoro consiste nel trovare un ritmo e una grazia comune; occasionalmente i ruoli potranno essere scambiati.

Respirare insieme

Il gruppo forma un cerchio in cui ognuno può vedere tutti gli altri. Senza parlare, lavorano per sincronizzare il ritmo della respirazione.

Quadri viventi – tableau mobili

Dividete il gruppo in gruppetti più piccoli o in coppie. Metà del gruppo rappresenta un'immagine del lavoro minorile. L'altra metà del gruppo è davanti e rappresenta la stessa immagine allo specchio. Il primo gruppo inizia lentamente a muoversi, creando delle azioni per seguire l'immagine che è stata creata, e il gruppo-specchio fa esattamente la stessa cosa. Più tardi il pubblico dovrà confrontare gli appunti in cui avrà annotato ciò che le singole coppie o gruppi hanno cercato di rappresentare.

Dal soggetto alla sceneggiatura

A coppie, seduti. La persona A racconta alla persona B una storia di tre frasi su un bambino che lavora. La storia deve avere un inizio, una parte centrale e una fine. B ascolta attentamente A, poi raccolta di nuovo la storia ad A, aggiungendo se possibile degli aggettivi. A racconta di nuovo la storia a B, mantenendo gli aggettivi e aggiungendo degli avverbi. I due continuano a ripetersi il racconto, e poco a poco aggiungono effetti sonori, gesti, espressioni del volto e movimenti. Poi si alzano e cominciano a trasformarlo in un breve dramma, con un narratore e uno o due attori.

Programma Internazionale per l'Eliminazione del Lavoro Minorile (IPEC)

Progetto INT/99/M06/ITA finanziato dal Governo Italiano



Stop al Lavoro Minorile

Prodotto dal Centro Internazionale di Formazione dell'ILO, Torino
in collaborazione con



ISBN 92-2-xxxxxx-x

