

AFFORI! DAL RIDERE

MARIO SAMARITANI
LAURA TURRINI

50 GIOCHI
TEATRALI
PER
TUTTE LE
OCCASIONI



EDITRICE ELLE DI CI

5 BUCATINI ALLA ROMANA

Romano Prouvido e Maximo Livido, famosi gladiatori romani ancora in attività, sono arrivati fino a noi, nello spazio e nel tempo, grazie ad un particolare allenamento, che hanno praticato fin da piccoli. E che in più occasioni è servito loro per sfuggire alle fauci affamate dei leoni in quel del Colosseo. Volete sapere cosa fanno?

CON LA CODA DELL'OCCHIO...

I due gladiatori camminano liberamente per la sala, e così fanno pure i loro «amici». All'improvviso uno dei due si ferma, come «pietrificato», sul posto. Nello stesso istante tutti, come lui, «bloccano» il loro movimento. Questo primo esercizio d'attenzione viene ripetuto più volte, e dopo qualche ripetizione, chiunque si fermi, «costringe» tutto il resto del gruppo allo stop immediato.

Tutto questo non è sufficiente per impressionare i leoni al punto da farli fuggire, e i nostri due gladiatori lo sanno bene.

O RIDI O SCAPPI!

Ora quando i due gladiatori si fermano, tutti assumono una posizione strana e originale: si «bloccano» in un'immagine che potrebbe impaurire (o far ridere) i leoni. Ovviamente dopo che i gladiatori hanno dato l'esempio, tocca ai ragazzi provare le loro qualità. Non contenti i gladiatori propongono ora immagini fisse accompagnate vocalmente da un suono e da un rumore adeguato alla posizione presa.

I ROMANI DANNO I NUMERI...

Successivamente, ad alcune posizioni ideate dai ragazzi, i due gladiatori associano un numero. Mentre tutti camminano i gladiatori chiamano i numeri (in ordine casuale), e i ragazzi assumono la posizione corrispondente, con tanto di vocalizzo corrispondente.

... O I NUMERI SONO ROMANI?

Adesso i due gladiatori, all'improvviso chiamano un numero «romano», per esempio V, oppure III, oppure XII, ecc... Subito i ragazzi rappresentano nella sala la cifra che è stata chiamata. Come? Componendola con i propri corpi sul pavimento, come se la si dovesse leggere dall'alto.

AMATA GEOMETRIA...

L'animatore dice un numero e una figura geometrica: i partecipanti si organizzano in tante figure geometriche quante ne ha indicate l'animatore. Ad esempio: quattro cerchi, tre quadrati, cinque triangoli, ecc. Ogni gruppo si piazza il più rapidamente possibile equidistante dagli altri gruppi, in modo che non ci siano degli spazi vuoti sulla superficie della sala.

Come tutti sanno, l'esercizio fisico richiede una dieta equilibrata. Ai nostri due gladiatori piace molto la cucina casalinga. Ma guai al mondo se il formaggio non è ben distribuito sulla pasta.

«BUCATINI ALLA ROMANA»

I ragazzi, diventati «grana», camminano molto velocemente (chi vuole può correre) stando sempre attenti a rimanere equidistanti gli uni dagli altri su tutta la superficie della «pasta-sala». Di tanto in tanto l'animatore dice: «Stop!». In quel momento tutti si fermano immediatamente: se il formaggio è ben distribuito, non ci sono spazi liberi nella pasta-sala senza «formaggio».

CREMA GRUMATA

Capita spesso ai due romani di imbattersi, in cucina, con piccoli o grandi grumi. Ora i ragazzi camminano o corrono lentamente. Di tanto in tanto l'animatore dice: «Unitevi per cinque!», oppure «unitevi per tre!», ecc... ed immediatamente i ragazzi si uniscono per gruppi di cinque o tre, formando piccoli o grandi grumi. Non ci si stanca mai di «rimescolare»: senza arrestarsi tutti continuano a muoversi sempre cercando di non lasciare spazi vuoti sulla superficie della crema-sala. Cosa non facile. Quindi gli animatori dicono: «Separatevi!» tutti si separano. Quindi si può ricominciare...

6 «MASTRO GEPPETTO»

Geppetto questa volta si è proprio stufato, Pinocchio ne ha veramente combinate troppe! Il falegname decide quindi di «creare» qualcosa di nuovo, per vedere cosa può saltarci fuori questa volta. C'è solamente un piccolo grande problema: non ha più la fantasia d'una volta. Sta cercando allora fra i suoi ammiratori qualcuno disposto ad imitarlo ed aiutarlo con idee nuove circa qualche nuova creatura. Siete disposti a provarci voi? Come? Ve lo spiega lui...

«MODELLANDIA»

Tutti i ragazzi sono divisi in coppie, sparsi liberamente per la sala. All'interno di ogni coppia si decide chi imita inizialmente Geppetto e chi invece si lascia plasmare. Geppetto modella chi ha davanti a sé dandogli una forma e una immagine a piacere. Non pensa di avere davanti il suo compagno di prima, ma, con occhi nuovi, immagina di avere davanti a sé Napoleone o Roberto Baggio o S. Francesco, o ancora, la più terribile delle iene, o perché no, il più grande domatore di leoni. Il «falegname-creatore» usa le sole mani, e non fa uso della parola per comunicare al compagno le sue intenzioni. Il «modello» si lascia plasmare in silenzio e irrigidendosi il meno possibile, assecondando come meglio riesce la volontà del falegname. Normalmente succede che Geppetto trova difficile trasmettere alla sua nuova creatura, con il solo uso delle mani, l'espressione del viso. In questo caso Geppetto-l'animatore può suggerire ai giovani-geppetti di riprodurre col proprio viso l'immagine che desiderano veder riprodotta, al fine di farsi meglio comprendere. Quando il primo «falegname» ha terminato la sua opera e ne è soddisfatto, avviene lo scambio. La nuova creatura diventa «falegname» e a sua volta modella il suo compagno, plasmandolo anch'egli a seconda della sua fantasia ed immaginazione.

MI CREDO...

Terminate le creazioni tutte le coppie si sciogliono. Ogni ragazzo in un punto qualsiasi della sala, rimanendo immobile come fosse di legno, assume di nuovo l'immagine così come il compagno falegname l'aveva plasmato.

ATTIA!

Ora Mastro Geppetto grida «Viva!» e tutti i ragazzi cominciano a muoversi nella sala a seconda di quello che hanno «intuito» di essere stati creati. Ogni ragazzo infatti immagina dall'atteggiamento e dalla espressione che gli è stata data, di essere divenuto un certo personaggio o animale o, per chi no, un particolare oggetto, ma non può esserne sicuro in quanto il falegname non può averglielo comunicato. In questo primo momento i vari personaggi non comunicano con gli altri personaggi che si muovono intorno a loro. Importante adesso è che si callino nel loro personaggio imitando i gesti quotidiani e riproduzionezione suoni e parole.

«QUA LA MANO»

Quando Mastro Geppetto grida: «Qua la mano», ogni nuovo personaggio relazione, se lo vuole, con un altro dei personaggi che si muovono nella sala. Questo annuncio si ripete più volte per dare possibilità di fare più incontri. Dopo, l'animatore grida: «torniamo modello!». E subito ogni «scultura» ritorna immobile nella posizione in cui il compagno falegname lo aveva creato.

«VISITA AL MUSEO»

L'animatore raduna attorno a sé tutti i ragazzi che per primi erano stati «falegnami», scoprendo la «nuova creatura». Mastro Geppetto immagina adesso di divenire una guida turistica e i falegnami sono il gruppo di turisti al suo seguito. L'animatore-guida li porta a visitare questo strano museo dove sono in mostra questi originali «modelli in legno».

«COSA SARÀ?»

Davanti ad ogni modello il gruppo sosta per qualche minuto. La guida chiede al gruppo cosa vede raffigurato in ciò che stanno osservando. Il fale-

gname che l'ha creata e che fa parte del gruppo per ora non può ancora svelare «l'idea creatrice».

«COSA SARÒ?»

Dopo che ognuno ha espresso il proprio parere, l'animatore chiede allo stesso modello cosa si sente di essere. Solo dopo aver ascoltato anche la versione del modello, il «falegname» svela il titolo e il significato della sua opera. Quando l'intero gruppo termina la visita si invertono le parti: i modelli diventano i «turisti al museo», i turisti di prima ritornano i modelli che già erano stati, e Mastro Geppetto guida la nuova visita.

9 EMILIO DOV'È?

Nanni re e Lorana, la sua regina, rospo e rana appartenenti ad una elevata aristocrazia «rospante», sono disperatissimi perché non trovano più il loro Emilio, un giovane rospo che una volta era un bellissimo principe, e che ora è sparito dal loro «cracchiatissimo» regno. Dove si sarà cacciato? Dove sarà sparito? In attesa del ritrovamento, al re e alla regina, piace molto passare il tempo con uno strano, silenzioso ma funzionantissimo «scacciapensieri». Eccolo!

A PENSARCI BENE MI SEMBRI...

Il re e la regina sono in piedi uno di fronte all'altro e si danno la mano. In assoluto silenzio. Formando una immagine fissa, immobile. Ad un tratto uno dei due si stacca dal contatto con l'altro e comincia a «girare» intorno al compagno che rimane immobile, come pietrificato, come fosse diventato una statua... Immaginiamo per esempio che a staccarsi sia la regina. La regina muovendosi intorno al re prova a vedere qualcosa che non c'è, usando la sola sua immaginazione. Per esempio ora lei può non vedere più nel re un re che sta dando la mano a qualcuno, ma un re che porge una bottiglia di vino a qualcun altro, in questo caso a lei. Quindi si reinserisce nell'immagine con una posizione, un atteggiamento, una postura, un'espressione che dicano quello che lei a parole non può dire ma che può comunicare «mettendosi in posizione». Dopo che la regina ha assunto la sua immagine, tocca ora al re staccarsi e, dopo aver attentamente osservato la sua regina, lasciarsi ispirare dalla sua fantasia e immaginazione, quindi nuovamente inserirsi dando vita ad una nuova immagine di coppia.

A corte, i due aristocratici di sangue blu arrivano a giocare con questo scaricopeneri anche per ore. Il guaio è che trovano sempre mille bambini a questo modello iniziale. Quali? Piace molto a loro chiamare con loro un servo di corte, e con lui provare a fare la stessa cosa. Questa volta si gioca in tre...

NON C'È IL DUE SENZA IL TRE

Tre persone compongono un'immagine, per esempio tre suonatori di flauto e si assegnano un numero ciascuno: l'uno, il due e il tre. Dall'immagine iniziale il giocatore numero uno si stacca e, dopo aver osservato gli altri due suonatori di flauto, si inserisce con un nuovo ruolo e, quindi, una nuova posizione. Può rientrare nell'immagine, ad es. come direttore d'orchestra, come spettatore di questo immaginario concerto, come un cagnolino di passaggio, ecc...

Una volta reinserito nell'immagine con il nuovo ruolo, tocca ora al numero due uscire e quindi inventare, come ha già fatto il numero uno, un'immagine diversa. Quando anche il numero due ha finito, ed è rientrato nella nuova figura, tocca al terzo giocatore... Per poi riniziare dal giocatore numero uno. Questo terzo tocca può continuare nell'evoluzione dell'immagine fino all'esaurimento delle scorte immaginative...

SONO STUFO! UNA SEDIA PREGO!

Quando il meccanismo del gioco è già ben collaudato si può aggiungere un oggetto (per esempio una sedia). Ora i tre giocatori continuano il gioco precedente, arricchiti ora dalla presenza e quindi dall'uso dell'oggetto introdotto: la sedia, per esempio, viene usata nell'immagine come sedia, ma anche con qualsiasi altro significato le si voglia attribuire. Il primo giocatore ad esempio se la mette in testa come fosse un cappello. Considerandolo sempre come un cappello il secondo invece dà vita ad una nuova immagine, il terzo giocatore al contrario vede nella sedia uno splendido ombrello, ecc...

LA FESTA DELL'IMMAGINARIO

Questo gioco immaginativo è tanto piaciuto al re e alla regina, ma ora anche ai vassalli, che a corte è nata una vera e propria festa.

Dopo che tutto il gruppo dei cortigiani, re e regina compresi, hanno terminato anche la variante a tre con la sedia, la regina dice «Hakuna Matata»

Da quel momento in poi chiunque può, se vuole, cambiare gruppo, uscendo dal suo terzetto per andare ad agganciarsi in uno degli altri gruppi. È ovviamente permesso anche «aggirarsi» fra i gruppi fino a quando non se ne è trovato uno in cui inserirsi con la propria idea immaginativa.

A CHI TOCCA ORA?

È impossibile poi controllare all'interno dei gruppetti numerosi la successione di chi debba uscire dall'immagine per poi rientrarvi. Questa decisione viene quindi lasciata nella completa libertà dei ragazzi partecipanti. Si creano così sicuramente immagini in movimento, quasi fossero una sequenza di una pellicola di un cartone animato... è questa la festa! Evviva la festa! E se qualcuno si trova momentaneamente da solo. Può scegliere se mantenere l'immagine che ha già, o se assumersene una sempre delle nuove.

23 SPECCHIO «MAGICO»



Iojo si trova improvvisamente al centro di un gruppo di ragazzi seduti intorno a lui. Comincia così a raccontare ciò che più gli sta a cuore, la storia di Eli... «C'era una volta una principessina di nome Eli, che vestiva abiti bellissimi e abitava lassù in alto, sopra il mondo, in una reggia di cristallo. Aveva tutto quello che una ragazza poteva desiderare, mangiava cibi raffinati e dormiva su guanciali di seta... Aveva tutto, ma era tristemente sola. Eh sì, perché ogni cosa che la circondava, dai suoi servi al suo cagnolino, dai fiori del prato all'acqua del ruscello, altro non era che "immagini riflesse". Viveva sola, in un mondo di "immagini", e si annoiava...».

ORA TOCCA AI RAGAZZI!

Ma dove sono le «immagini riflesse» che contornano la solitudine della principessina Eli? Facile... le create voi! Disponete i ragazzi seduti in due file, una di fronte all'altra ad un metro di distanza, in modo che ognuno possa guardare negli occhi la persona che ha di fronte. Inizialmente quelli di

una fila, chiamata «A», sono i soggetti, mentre quelli dell'altra, la «B», sono le «immagini riflesse». Ai via tutti i giocatori della fila «A» si sbizzarriscono in una serie di movimenti e di espressioni del viso, che vengono coppati nei minimi dettagli dalla propria «immagine riflessa» della fila «B». Per essere davvero delle «immagini riflesse», e quindi «animare» la principessa Elì, il soggetto non deve essere il rivale della propria immagine riflessa: è quindi importante evitare di fare movimenti bruschi e impossibili da eseguire. Non si tratta infatti di una competizione: chi guida i movimenti dovrebbe cercare con il compagno che sta di fronte una sincronizzazione perfetta dei gesti e delle espressioni, affinché l'immagine riprodotta sia la più fedele possibile all'originale.

SPECCHIO DELLE MIE BRAME

Anche i due animatori, per dare l'esempio, giocano con, e come, i ragazzi. La precisione e la sincronia devono essere tali che guardando Elì e lojo non si riesca a distinguere chi comanda il movimento da chi lo riproduce. I movimenti dovrebbero essere lenti e concatenati tra di loro, facendo attenzione ai minimi dettagli dell'espressione del viso. Dopo qualche minuto gli animatori annunciano lo scambio dei ruoli tra le due file: i soggetti diventano così immagini riflesse e viceversa.

PER I PERFEZIONISTI...

Questo scambio di ruoli si dovrebbe effettuare senza rompere la continuità e la precisione dell'esercizio. L'ideale è arrivare a continuare il movimento iniziato nel momento dello scambio, prolungandolo in modo coerente senza scarto né rottura. Gli animatori non dovrebbero percepire lo scambio di ruoli. Questo succede davvero solo quando l'imitazione e la sincronizzazione dei gesti sono perfette.

STAND UPI!!

Quando il gioco comincia a funzionare, gli animatori possono proporre alle due file di alzarsi in piedi. Ora le immagini da riflettere non sono più limitate al viso, ma vengono estese a tutto il corpo: specchiandosi nel compagno di gioco ognuno vede così riflesse le proprie figure intere mentre si modificano.

E PER CHI NON S'ACCONTENTA... ADESSO VIENE IL BELLO!!!

I due animatori, Elì e lojo, riprendono il racconto.

Elì - «Forse sarei felice se almeno qualche "immagine" mi rispondesse...». (Entra un altro animatore vestito da «specchio magico». Kalophain indossa un vestito che rappresenta uno specchio. Può essere un vestito argentato con attaccato tanti piccoli pezzetti di specchio e di vetro o addirittura degli specchietti stessi).

lojo - «Elì, guarda, sta urticando il tuo amico Kalophain, ma com'è uscito lojo!?!».

Elì - «Kalophain, cosa mi hai portato in dono?».

Kalophain - «Ecco quel (indicandosi il vestito). Questo mio vestito da "specchio magico" ti permetterà di giocare in modo interattivo con le immagini!?!».

Elì - «Davvero?! Dai, insegnami ad usarlo...» (lo indossa).

SIMULTANEITÀ, LIBERTÀ E SOLIDARIETÀ!!!

Dopo aver dato quest'ulteriore spunto alla storia, l'animatore spiega ai ragazzi delle due file che da questo momento saranno «simultaneamente» immagini e soggetto. Adesso i ragazzi che si fronteggiano hanno il «diritto» di fare i movimenti che vogliono e il «dovere» di riprodurre i gesti che il compagno ha intrapreso. E ciò senza tirantità dell'uno o dell'altro. È assolutamente essenziale che ogni ragazzo si senta completamente «libero» nei propri movimenti, ma nello stesso tempo «solidale», affinché i movimenti del partner siano eseguiti il meglio possibile. Libertà e solidarietà sono indispensabili. In tutta questa sequenza, come sempre, è consigliato non fare dei movimenti impossibili o difficili da imitare.

CHI VA PIANO, VA SANO E VA... IMITATO!

Andar veloce non porta a niente: al contrario. L'importante è la sincronizzazione e la fedeltà della riproduzione. Fin qui la comunicazione è soprattutto visiva e l'attenzione di ogni ragazzo deve concentrarsi sul proprio partner, dapprima sui suoi occhi, poi, come in cerchi concentrici sempre più ampi, sul suo corpo. Si consiglia di non guardare né i piedi né le mani guardando negli occhi e seguendo il movimento del corpo, piedi e mani entreranno naturalmente nel campo visivo del soggetto.

E così finalmente Elì, grazie allo «specchio magico», poté di nuovo essere felice, e... tutti vissero felici e riflessi...

no si comp...
sta strada...

18 MAGO TU CHE MAGO ANCH'IO

La sapete la storia del «mago pescatore»? Successe una volta che il mago pescatore invece di pescare abboccò lui, come un pesce, all'amo di una balena che pescava lì nei paraggi. Ma la cosa ridicola è che lei, per divertimento, lo lasciava boccheggiare allamato in acqua, senza tirarlo mai fuori! Piano piano il mago, vuoi per la tristezza, vuoi per l'acqua che imbarcava nello stomaco, divenne un... «Magone». Triste triste s'ingrossava fino a quando non gli balenò in testa un'idea. Propose alla balena un «magico» gioco, che somigliava alla pesca. Lui era un mago pescatore e poteva permetterselo... La balena accettò, e dopo averlo tirato fuori dall'acqua e «slamatolo», cominciarono a giocare. Con questo stratagemma riuscì a far sparire quel «magone» che era diventato. Oggi è qui con noi per insegnarci il magico gioco, il mio consiglio è quello di provarlo, capitasse anche voi di trovarvi «magoni», sapreste come liberarvi...

PARE CHE...

... per divertirsi a volte occorra un po' di magia. Dopo averne fatto un'abbondante scorta, magari con un accattivante rito di gruppo, si può cominciare questa attività... «ipnotica». Disponetevi a coppie, dove a turno uno dei due è il «mago». La persona che interpreta il «mago» pone la sua mano dai «poteri misteriosi», tenendola ben aperta, ad una spanna di distanza dal viso del compagno.

TUTTO QUI?

A questo punto il Mago «ipnotizzatore» comincia a muovere la mano in varie direzioni, dall'alto verso il basso, a destra e a sinistra, avanti e indietro, per mettere alla prova la «fedeltà ipnotica» del compagno.

MA SE LA MAGIA VUOI FAR RIUSCIRE...

... entrambi, muovendosi o stando fermi, dovranno cercare di mantenere sempre la stessa distanza fra la mano dell'uno e il naso dell'altro. Per far questo a volte sarà necessario diventare abili contorsionisti... Ma si sa, i poteri della magia non finiscono mai di stupire...

LA MAGIA HA I SUOI SEGRETI E I SUOI DOVERI...

... la mano del mago infatti non deve muoversi troppo rapidamente in modo che ogni movimento possa essere seguito dal compagno) ma non dovranno mai nemmeno fermarsi.

SAREBBE BELLO SE...

... il mago «ipnotizzatore» inducesse l'amico a prendere delle posizioni ridicole, grottesche, scomode, così da fargli mettere in movimento una serie di strutture muscolari che difficilmente sono attive. E verrebbero attivati e allenati tutti quei muscoli del nostro corpo troppe volte «dimenticati». Compreso il muscolo della «disponibilità corporea».

E NON È FINITA!

Il Mago «professionista» riesce persino ad «ipnotizzare» con due mani contemporaneamente. In che modo? Formate dei gruppi da tre, dove il mago guida due suoi compagni, uno con la mano destra e l'altro con la sinistra, inventando movimenti nello spazio molto diversi fra loro e, perché no, costringendoli anche a doversi scavalcare, strisciare, urlare, ecc... a seconda del livello di «sadismo» creativo del mago.

E PER CHI NON S'ACCONTENTA...

... ci si mette tutti in cerchio. Uno del gruppo, quello che sente di possedere ancora una grande influenza magica, prende l'iniziativa e inizia a camminare liberamente all'interno del cerchio. Uno alla volta tutti gli altri com-

pagini saranno inevitabilmente attratti da lui: ognuno esce dal cerchio e fissa con lo sguardo un punto del corpo del mago. Viene quindi magicamente calmitato, come nell'esperimento precedente, fino a portare il suo naso ad una spaziosa distanza dal punto del corpo scelto, dal quale ora deve cercare di non allontanarsi più. Facile forse per il primo, un po' più complicato per il decimo, «impossibilmente» ridicolo per l'ultimo. Provare per credere...

19 TIZIO, CAIO E SEMPRONIO

Eccoci qua! Finalmente siamo arrivati. Chi siamo? Siamo i tre personaggi inseparabili più nominati della storia. I Re Magi? Ma no!!! Mai sentito parlare di Tizio, Caio e Sempronio? Sapete perché siamo famosi e inseparabili? Perché quando non si sa bene cosa dire, quando sfugge un nome o un luogo, o quando comunque non si vuole identificare nessuno, chiamiamo sempre noi. Credeteci: il nostro non è un mestiere facile. Un momento vestiamo i panni di un maggiordomo, il secondo dopo, in tutt'altra parte del globo siamo chiamati a sostituire un re. Vi chiederete qual è il segreto di tanta abilità e maestria, e allora noi vogliamo rivelarvi quello che siamo soliti fare nel nostro, poco, tempo libero.

UNA PELLICOLA CHIARA MA NON TRASPARENTE!

Tizio «assume una immagine fissa» con il proprio corpo, la prima che gli viene in mente. Può essere l'immagine di un amico, un parente, un personaggio famoso, uno sciatore, un pittore, il postino che ha incontrato dieci minuti prima per strada, il droghiere, ecc... L'importante è che l'immagine rappresenti davvero un istante della vita della persona che si decide di rappresentare.

Dopo che Tizio ha assunto l'immagine, Caio ne assume una che ne sia la «copia» più fedele possibile. Ovviamente questo non è facile, per questo motivo Sempronio corregge, come uno scultore fa con la sua scultura, le

NEL CD
LA CANZONE
ORIGINALE

Adriano Celentano

Un bimbo sul leone

disegni di Altan



Clan
CELENTANO BI

Gallucci

Leo Lionni

Pezzettino



Babalibri



COLLANA DI EDUCAZIONE FISICA
Diretta da Giuseppe Cilia

1

G. Cilia – A. Ceciliani – S. Dugnani – V. Monti

L'EDUCAZIONE FISICA

Le basi scientifiche
del controllo e dello sviluppo
del movimento

PICCIN

Renato Tosi
A. Cecilianì • M.R. Manferrari • G. Ricci

Scienze e motricità



SOCIETÀ EDITRICE
ESCULAPIO

g+1 3

Tweet 9

Consiglia 50

Indoona

Il senso di Warren per il tennis

In 'La grammatica del bianco' Angelo Carotenuto, partendo dalla finale di Wimbledon del 1980 tra Borg e McEnroe, racconta come lo sport può curare la psiche di un bambino

di RAFFAELLA DE SANTIS

Lo leggo dopo



TAG

Tennis, la storia

"È meglio una vita da Borg o una vita da McEnroe"? Ci sono stati anni in cui questa domanda oltrepassava i confini di un campo da tennis per mescolarsi con la vita di tutti. Borg e McEnroe non erano soltanto due modelli di gioco, uno freddo l'altro estroso, l'Orso e il Genio. Due stili di gioco: la volée e il rovescio a due mani, l'estetica e la sostanza. Erano anche due stili di vita. Hanno giocato molte volte l'uno contro l'altro ma la finale a Wimbledon del 5 luglio 1980 è stata il loro capolavoro. Una sfida epica che racconta Angelo Carotenuto in 'La grammatica del bianco' e lo fa guardando la partita con gli occhi di Warren, un bambino inglese di undici anni, sul campo nel ruolo di raccattapalle.

Lo sport è per Carotenuto un pretesto per penetrare la psiche di un ragazzino molto particolare, forse affetto da ADHD, la sindrome da deficit di attenzione e iperattività. Attraverso quell'esperienza Warren uscirà dal guscio della sua emotività implosa, dalla paura che lo portava a non voler essere toccato da nessuno, a preferire l'ordine di una biblioteca ai giochi con gli amici, il flauto al calcio, la solitudine alla socialità, il bianco a tutti gli altri colori. Anche per questo è affascinato dalle palline bianche di Wimbledon, dalle tenute candide dei campioni. Il ritmo delle palline sul campo non segna solo la scansione del gioco ma è un metronomo della mente di Warren, perché lo porta per la prima volta a dover considerare il numero Due. Fino ad allora Warren non sapeva andare oltre se

stesso. Era Uno, per tanti motivi: perché il padre lo aveva abbandonato, perché la madre non la capiva, perché a scuola non si trovava bene.

C'è un prima e dopo quella partita nella vita di Warren. Il prima è fatto di giochi e pensieri solitari. Colleziona parole desuete, ha una propensione speciale per gli anagrammi. Sono giochi linguistici ma lo proteggono dalla durezza del mondo, costituiscono il suo rifugio. Il dopo, quello che succede dopo quel 5 luglio, è un nuovo modo di stare al mondo, che include gli abbracci, l'amicizia, il sorriso. Il tennis ha funzionato come terapia perché ha insegnato a Warren che si può sbagliare: "È un gioco che ha previsto la possibilità di sbagliare addirittura nel regolamento. L'errore è una circostanza. Il tennis è come Geppetto che ricostruisce a Pinocchio le gambe consumate dal fuoco". D'altra parte se perfino McEnroe sbaglia la battuta iniziale, perché non dovrebbe essere consentito qualche inciampo ad un comune mortale? Un romanzo di formazione in cui lo sport veicola un viaggio interiore: è il corpo che si fa mente.

(17 ottobre 2014)


© RIPRODUZIONE RISERVATA

Augusto Boal

IL POLIZIOTTO E
LA MASCHERA

Giochi, esercizi e tecniche del teatro dell'oppresso

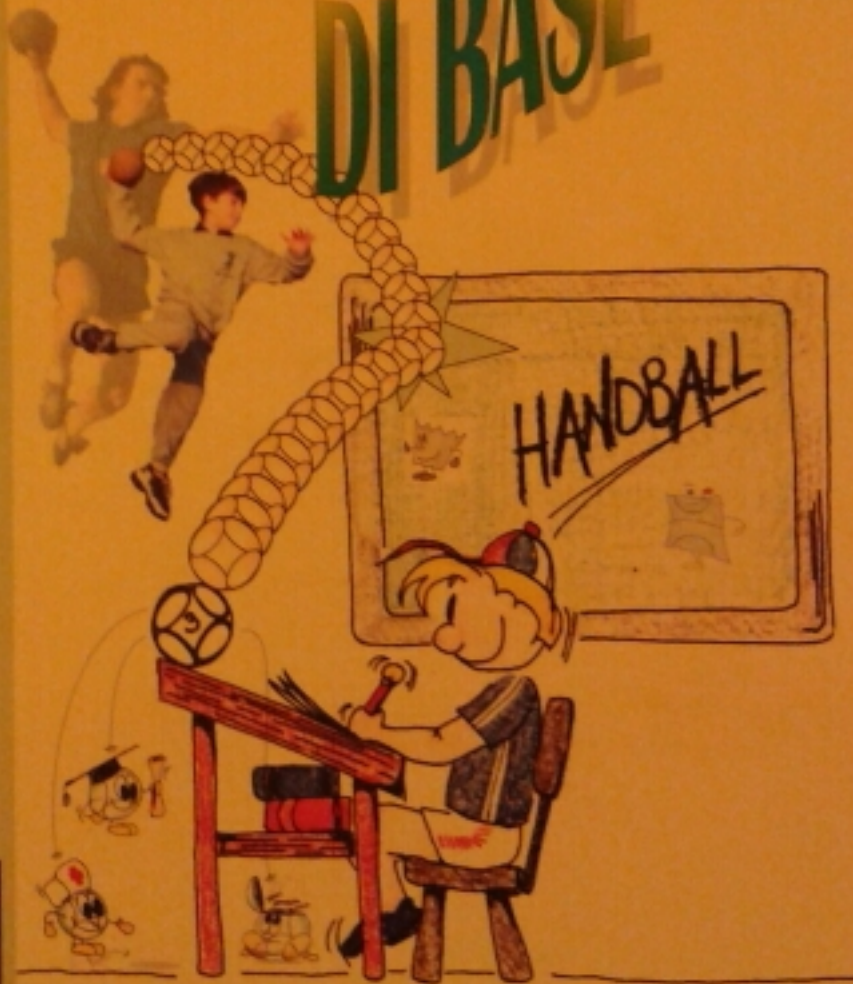
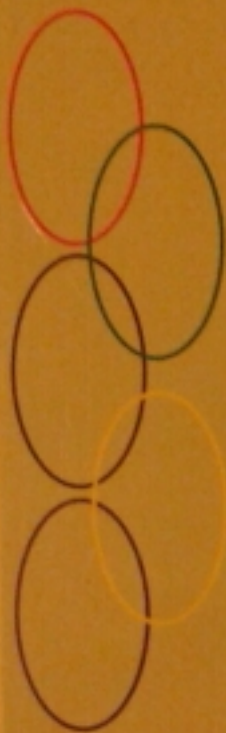


la meridiana  partenze



Guida per L'ISTRUTTORE

DI BASE



FEDERAZIONE ITALIANA PALLAMANO

serie
di
psicologia

47



J. Le Boulch

**EDUCARE
CON IL MOVIMENTO**

Esercizi di psicocinetica
per ragazzi da 5 a 12 anni

TERZA RISTAMPA

armando



Italia Coni
Comitato Provinciale
Ferrara

Gira lo sport

Itinerari di turismo sportivo a Ferrara

di Mario Samaritani

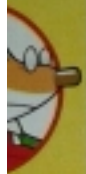
Illustrato con fotodipinte di
Andrea Samaritani

MINERVA EDIZIONI



Geronimo Stilton

**LO STRANO CASO
DEI GIOCHI
OLIMPICI**



ME

bob anderson

mediterranee

STRETCHING

**esercizi moderni
per una perfetta forma fisica
e per la pratica di tutti gli sport**



serie
di
psicologia

20



J. Le Boulch

**VERSO
UNA SCIENZA
DEL MOVIMENTO
UMANO**

Introduzione alla psicocinetica

QUARTA RISTAMPA

armando