



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE

FACOLTÀ DI MEDICINA E CHIRURGIA
FACOLTÀ DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE
Corso di laurea in Educazione Professionale

Tesi di laurea

EDUCAZIONE AL BUON UMORE
E DISCIPLINE CIRCENSI

Progetto di recupero in comunità per giovani
tossicodipendenti.

Relatore:
Dott.ssa Prof. Flavia Virgilio

Laureanda:
Elisa Conedera

Correlatore:
Dott.ssa Sara Sibona

ANNO ACCADEMICO 2008-2009

Non mi importa se ti chiami Molière o se ti chiami Miloud, la sola condizione che occorre veramente è quella di essere sinceri, di assumersi la responsabilità delle proposte fatte e soddisfare le aspettative create in loro perché loro partano contenti di te. Io sono partito con ragazzi che avevano grosse difficoltà dicendo loro: “Supera il fatto di sentirti una nullità, guarda, io ti propongo una cosa che tu non conosci: con tre palline tu sei meraviglioso”. Voglio dire che, se con tre palline tu sei meraviglioso, lo sei anche senza palline. La pallina è un oggetto materiale, esterno a te, che ti serve inizialmente per acquisire l’abilità e la fiducia nelle tue possibilità, ma poi se la lasci ti accorgi di essere bello anche senza di lei.

L’uomo è più bello senza materiale. Per me, l’uomo è un clown. [...] Se io ti faccio un test e ti faccio indossare un naso rosso, tu ti metti a ridere. E’ una cosa che ti fa capire la vergogna di te stesso, l’imbarazzo, ma contemporaneamente ti fa ridere di te e dunque la tua vergogna diventa uno spazio educativo di felicità e di piacere. Ti permette di avere coscienza dei tuoi limiti.”

Mussoni, Miloud. Il volto non comune di un clown

Indice

| | |
|---|----|
| INTRODUZIONE | 5 |
| 1. IL CONTESTO..... | 7 |
| 1.1 ADOLESCENTI E TOSSICODIPENDENZA OGGI..... | 7 |
| 1.2 GIOVANI E E DROGHE..... | 9 |
| 1.3 ELEMENTI LEGISLATIVI..... | 17 |
| 2. CIRCO SOCIALE E PROGETTO CIRCOSTANZA NELLA LOTTA ALLE TOSSICODIPENDENZE..... | 21 |
| 2.1 CIRCO SOCIALE e IL SUO VALORE EDUCATIVO..... | 21 |
| 2.2 CIRCOSTANZA, IL CIRCO IN UNA STANZA PER CAMBIARE LE CIRCOSTANZE DELLA VITA..... | 27 |
| 2.3 GIOCO: FONDAMENTI TEORICI..... | 29 |
| 2.4 GIOCO: VALORE EDUCATIVO..... | 33 |
| 3. CIRCOSTANZA NELLA COMUNITA' L'ALTRA IDEA..... | 35 |
| 3.1 LA COMUNITA' L'ALTRA IDEA..... | 35 |
| 3.2 STRUTTURA DEGLI INCONTRI..... | 37 |
| 3.4 ESPERIENZA DI REINSERIMENTO SOCIALE..... | 40 |
| 4 ESPERIENZA DI TIROCINIO..... | 44 |
| 4.1 OBIETTIVI, METODOLOGIA DI LAVORO E STRUMENTI..... | 44 |
| 4.3 RISULTATI..... | 80 |
| 4.4 VALUTAZIONE DEGLI UTENTI..... | 83 |
| 4.5 VALUTAZIONE DEGLI OPERATORI..... | 91 |

| | |
|--|-----|
| 5.1 IL RUOLO DELL'EDUCATORE..... | 94 |
| 5.3 CARATTERISTICHE DELL'INTERVENTO EDUCATIVO CON IL CIRCO SOCIALE: PUNTI DI FORZA E DI DEBOLEZZA..... | 98 |
| CONCLUSIONI..... | 101 |
| ALLEGATI..... | 105 |
| Allegato n.1 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo | 105 |
| Allegato n.2 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo | 106 |
| Allegato n.3 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo | 107 |
| Allegato n.4 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo | 109 |
| Allegato n.5 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo | 111 |
| Allegato n.6 Il barattolo dei pensieri..... | 113 |
| Allegato n.7 L'albero degli omini..... | 114 |
| Allegato n.8 Vulcano in circolo..... | 115 |
| Allegato n.9 Grafico della settimana..... | 116 |
| FONTI LEGISLATIVE..... | 117 |
| BIBLIOGRAFIA..... | 118 |
| SITOGRAFIA..... | 120 |

INTRODUZIONE

L'idea del mio tirocinio e di questa tesi nasce, innanzitutto, dalla mia esperienza come volontaria clown di corsia presso l'Associazione "ViviamoInPositivo" (VIP) e più precisamente assieme ai volontari dell'Associazione VIP Friulclau.

Gli studi intrapresi e le esperienze che ho avuto la fortuna di vivere mi hanno condotta ad avvicinarmi maggiormente ad adolescenti e giovani.

Per questo, quando sono venuta a conoscenza del progetto educativo CircoStanza promosso dall'Associazione di cui faccio parte, ho subito voluto parteciparvi in prima persona.

L'esperienza che ho vissuto a Torino da settembre a dicembre 2009 l'ho vissuta non solo come tirocinio universitario e crescita professionale, ma anche come arricchimento personale ed esperienza in vista di un possibile progetto CircoStanza in Friuli.

L'obiettivo del progetto non è quello di creare nuovi artisti circensi, ma di guidare la persona attraverso un processo graduale di re-inclusione sociale, utilizzando il circo sociale e l'educazione al buon umore come strumento efficace per uno sviluppo integrale di un'educazione olistica di adolescenti e giovani adulti, a prescindere dal loro disagio sociale. Gli operatori cercano, inoltre, di trasmettere i valori e i principi propri dell'Associazione.

L'equipe di CircoStanza è entrata per la prima volta nella comunità terapeutica L'Altra Idea a febbraio del 2009. A luglio il progetto si ferma per le vacanze estive e riprende il 2 settembre. Gli operatori ritrovano nove dei ragazzi incontrati nei mesi precedenti (quattro maschi e cinque femmine) e conoscono una nuova ragazza, inserita da poco in comunità. Nel corso del laboratorio uno di loro prenderà la decisione di lasciare il percorso terapeutico all'interno della struttura. Durante il cammino al gruppo si aggiungeranno quattro giovani (una femmina e tre maschi), di questi uno rimarrà una sola settimana.

Con questa tesi vorrei, oltre a far conoscere un nuovo strumento educativo, dimostrare come l'apprendimento delle discipline circensi, e più precisamente la giocoleria, l'acrobatica, l'equilibrismo e la clownerie, assieme all'educazione al

Pensiero Positivo, possano costituire una valida metodologia educativa e pedagogica nel percorso verso il raggiungimento di un reinserimento sociale e il superamento delle problematiche sociali e soggettive in una comunità terapeutica per adolescenti e giovani adulti, integrandosi al percorso che ogni utente della comunità stessa svolge quotidianamente.

Per dimostrare ciò, dopo un primo capitolo in cui descriverò il mondo degli adolescenti, l'uso e l'abuso di droghe e le leggi di riferimento a questa problematica, andrò a spiegare il significato del circo sociale e il suo valore educativo, introducendo il progetto CircoStanza. Nel terzo capitolo entrerà nello specifico andando ad analizzare questo progetto all'interno di una comunità terapeutica per giovani tossicodipendenti. Seguirà la mia esperienza di tirocinio per poi concludere, nell'ultimo capitolo, con il ruolo dell'educatore all'interno del laboratorio CircoStanza. Nel testo si potranno incontrare idee e affermazioni dei ragazzi, vengono citati con il loro nome clown. Attraverso CircoStanza, infatti, ognuno inizia a conoscere e a far emergere il proprio personaggio clown.

1. IL CONTESTO

1.1 ADOLESCENTI E TOSSICODIPENDENZA OGGI

Il termine adolescenza deriva dal verbo latino *adolescere*, che significa “crescere”. L'adolescenza rappresenta infatti un periodo di transizione dall'infanzia verso l'età adulta ed è caratterizzata da profondi cambiamenti a livello biologico, psicologico e sociale. In questa fase il soggetto deve affrontare dei compiti, avendo a disposizione risorse personali che talvolta risultano inadeguate e riferimenti culturali e sociali che sembrano essere sempre meno presenti. Possiamo identificare tre aree che vedono impegnato l'adolescente: la famiglia, il corpo e le relazioni. La prima area è il luogo dove avviene il processo di identificazione del ragazzo attraverso il mutamento di valori infantili; il corpo rappresenta quella parte in cui avviene la costruzione della propria immagine fisica e mentale; infine le relazioni permettono al ragazzo di costruire nuovi legami ed instaurare rapporti affettivi, aspetto molto importante in questa specifica fase.

Durante i momenti di transizione che caratterizzano il periodo dell'adolescenza, quali cambiamenti fisici (per esempio la pubertà) o situazioni sociali (come il trasferimento di casa o la separazione dei genitori), vi è una maggiore vulnerabilità ai problemi comportamentali. Esperienze degli ultimi anni mettono in luce come, per molti giovani esposti a vivere in situazioni a rischio di comportamenti antisociali, una destrutturazione evolutiva rappresenti un denominatore comune a tutti. Tale destrutturazione può essere espressa da una vulnerabilità individuale, dalla difficoltà ad accettare il proprio corpo e i propri sentimenti, dalla difficoltà ad esprimere le proprie emozioni a livello verbale, corporeo e affettivo. Contribuiscono a questo quadro situazioni di famiglie problematiche (carenze educative o affettive), ambienti sociali deprivati culturalmente o economicamente, atteggiamenti caratterizzati da scarsa autostima, instabilità emotiva e comportamenti provocatori. Questi fattori, combinati tra loro, danno origine a comportamenti che evidenziano più marcatamente condizioni di disagio che si manifestano con violazione continua di norme sociali, insuccessi

scolastici o uso e abuso di sostanze stupefacenti o alcoliche.

Il rischio di abuso di sostanze in adolescenza è quindi elevato soprattutto in relazione alla presenza di altri fattori di rischio che interferiscono con la possibilità per l'adolescente di portare a termine i propri compiti evolutivi.

Ultimamente lo scenario delle dipendenze ha subito profonde modificazioni per quanto riguarda l'immissione di droghe sintetiche, le forme e i luoghi di possibile consumo e la tipologia di utenza. L'uso delle droghe da parte dei giovani è diventato, negli ultimi dieci anni, il problema più importante in quasi tutti i paesi industrializzati. La diffusione dell'uso di sostanze stupefacenti, infatti, è risultata elevata tra i giovani dai 15 ai 25 anni, i quali sembrano familiarizzare con esse sempre più precocemente. I soggetti più a rischio sembrano essere i ragazzi, anche se ultimamente il fenomeno sta crescendo anche tra le giovani ragazze. Inoltre, mentre in passato il consumo risultava circoscritto a particolari ceti sociali e categorie di persone, ora si sta allargando e diffondendo in tutte le fasce socio-economiche della popolazione (Dolto 2009).

Il problema ha avuto inizio negli Stati Uniti a partire dagli anni '60 e si è poi diffuso negli altri paesi occidentali, in particolare in Svezia, Danimarca, Australia, Germania, Svizzera, Italia, Gran Bretagna, Francia, Spagna e Portogallo (Dolto 2009).

Risulta difficile trovare cifre rappresentative sull'uso delle droghe da parte degli adolescenti. Da un lato i paesi sono poco propensi a comunicare questi dati e, dall'altro, la complessità del fenomeno non consente di conoscere il numero reale di tossicodipendenti tra gli adolescenti. In effetti è necessario tenere in considerazione diversi stadi: l'uso sporadico di droghe, l'abuso e la dipendenza, e per ognuno di questi stadi è impossibile quantificare con esattezza il numero di ragazzi coinvolti.

La Relazione Annuale al Parlamento sullo stato delle Tossicodipendenze per l'anno 2007, elaborata dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri, ci fornisce alcuni dati, che si riferiscono alla percentuale stimata di quanti studenti tra i 15 e i 19 anni hanno fatto uso, almeno una volta negli ultimi 12 mesi, della rispettiva sostanza. L'indagine ci fa vedere come la sostanza maggiormente consumata sia

l'alcol (68.1%). Il 48.4 % ha affermato di aver fatto uso di tabacco, il 23% di cannabis e il 7.5 % di psicofarmaci senza prescrizione medica. Seguono cocaina con il 4.2%, stimolanti (amfetamine, ecstasy, ecc.) con il 3.2 %; allucinogeni con il 2.7 %, eroina con l' 1,4 % e anabolizzanti senza prescrizione medica con lo 0,67%.

Secondo un'indagine fatta sul territorio italiano relativamente al consumo di sostanze (*National Survey on drug use and health*), pare che alcuni ragazzi inizino ad abusarne già a partire dai 12-13 anni, questo significa che cominciano a conoscere la sostanza ancora prima. Tra le sostanze abusate vi sono: tabacco, alcool, inalanti, marijuana e sostanze entactogene. Solitamente, quando l'uso di sostanze procede in tarda adolescenza vi è un consumo di marijuana per poi passare ad altre sostanze illecite, spesso associate a tabacco e alcool.

1.2 GIOVANI E DROGHE

Gli stupefacenti includono sostanze naturali e sintetiche, ottenute cioè chimicamente in laboratorio, quali oppio e derivati, cocaina, Lsd, Mescalina, cannabis,ecstasy.

Attualmente le droghe più utilizzate dai giovani sono: cannabis, sostanze eccitanti, oppiacei, benzodiazepine e sedativi ipnotici, inalanti volatili, anfetamine, allucinogeni e Ghb.

La Cannabis Sativa è una pianta originaria dell'Asia Centrale, ma ormai diffusa in tutto il mondo, da cui derivano: marijuana, hashish e olio di hashish. Il principio attivo è il tetraidrocannabinolo (Thc), presente nei tre derivati in quantità rispettivamente crescente.

Se viene assunto per via inalatoria gli effetti sono quasi immediati e raggiungono il massimo entro 10 minuti, possono durare fino a tre o quattro ore.

Piccole dosi provocano sensazioni di benessere, disinibizione, euforia, ma anche appetito, aumento della frequenza cardiaca, arrossamento degli occhi, perdita di concentrazione, sonnolenza, difficoltà di equilibrio e coordinamento motorio.

Dosi più forti tendono a falsare la percezione del tempo, dello spazio, dei suoni e dei colori, provocano confusione, ansietà, agitazione, panico, talvolta anche fenomeni allucinatori.

La cannabis interferisce con la memoria a breve termine e il pensiero logico.

La marijuana viene ricavata dalle foglie essiccate e dalla sommità della pianta. Le foglie vengono fumate o ingerite per il loro effetto allucinogeno ed euforizzante.

L'hashish, invece, è ricavato dalla resina essiccata della pianta ed è preparato in piccoli blocchi o in polvere, contiene una quantità di Thc che è 8 volte superiore a quella della Marijuana.

Altra tipologia di preparazione è l'olio di hashish, liquido marrone denso e oleoso, ottenuto dalla distillazione delle foglie.

In Italia è la sostanza psicoattiva più utilizzata dopo l'alcol.

In un'indagine fatta tra il 2006 e il 2008, 23 milioni di europei tra i 15 e i 64 anni d'età, pari al 7% dell'intera popolazione, dichiarava di aver utilizzato cannabis nell'ultimo anno, di questi la maggioranza era rappresentata da giovani tra i 15 e i 34 anni, prevalentemente maschi. I dati si riferiscono alla relazione annuale 2008 dell'Osservatorio Europeo delle Droghe e delle Tossicodipendenze (Oedt), riguardante l'evoluzione del fenomeno in Europa.

Dal 2004 al 2007 nei Paesi presi in esame (Francia, Italia, Irlanda, Paesi Bassi, Portogallo, Spagna e Grecia) l'uso di Cannabis è cresciuto del 20%.

Essa rientra tra le sostanze illegali maggiormente consumate dai giovani. Le statistiche ci dicono che in Italia l'1 % della popolazione ha il primo contatto con la Cannabis entro i 12 anni. Il 18% a 16 anni ne ha già fatto uso. A 17 anni questa parte della popolazione ricopre il 29%. Su sette adolescenti che consumano cannabis uno diventa dipendente. I dati sono stati presi dalla Relazione annuale al Parlamento sullo stato delle tossicodipendenze in Italia dell'anno 2007 (gruppoabele 2007).

Durante un'indagine fatta nel 2007 in alcune scuole italiane il 58% degli studenti maschi e il 65% delle studentesse considerava la cannabis come sostanza dannosa.

La cocaina è un alcaloide derivato dalle foglie della Erythroxyton, coca sudamericana, trasformate poi in cloridrato di cocaina. Studi effettuati

testimoniano che già dal 2500 a.C. masticava foglie di coca e tutt'ora vengono utilizzate da popolazioni andine per rendere più tollerabile la vita ad alta quota e alleviare fame e stanchezza.

La cocaina viene sintetizzata per la prima volta nel 1860 dal chimico tedesco Albert Nieman, iniziò ad essere usata con la funzione di anestetico locale. Nel 1914 venne dichiarata illegale, eccetto per le applicazioni mediche e la ricerca. Negli anni Ottanta compare e si diffonde il “crack”, una forma di cocaina che crea fortissima dipendenza.

La cocaina si presenta nella maggior parte dei casi sotto forma di polvere cristallina, bianca e inodore.

Risulta essere uno stimolante potente che provoca euforia, aumento dell'attività motoria, ridotta affaticabilità, sicurezza, potenza sessuale, ma nello stesso tempo anche aumento dell'aggressività, depressione, malumore, ansia

Uno dei problemi che l'uso della cocaina determina è il rapido esaurimento dell'effetto, con conseguente sensazione di stanchezza e mancanza di energia. Questo spinge le persone a farne uso ulteriore fino a non poterne più fare a meno, giungendo con molta facilità ad essere dipendenti dalla sostanza. Induce una forte dipendenza psichica.

La sindrome di astinenza è caratterizzata nella prima fase da insonnia, inappetenza, stanchezza e agitazione; successivamente si possono verificare sbalzi d'umore, aumento dell'appetito e della sonnolenza, sintomi depressivi, stato di confusione e ansia, per una durata massima di cinque settimane.

Dopo la Marijuana, risulta essere la sostanza illegale più usata in Europa.

Sebbene una volta fosse considerata una droga per ricchi, ora è venduta a prezzi così bassi che nella fase iniziale della dipendenza anche gli adolescenti possono permettersi di acquistarne alcune dosi. In verità dopo le prime volte, quando la persona inizia ad assuefarsi dalla cocaina, le spese salgono in maniera vertiginosa, direttamente proporzionali con la sempre maggiore necessità di assunzione della sostanza.

Il consumo di cocaina si concentra nella fascia d'età tra i 16 e i 34 anni, prevalentemente nei soggetti di sesso maschile con un tasso di prevalenza nel

2008 compreso tra il 4 e il 7%.

L'indagine relativa alla percezione degli studenti italiani rispetto alla droga ci dice che il 70% dei maschi e il 76% delle femmine considerano dannosa la cocaina.

L' Ecstasy è in realtà un insieme di varie sostanze prodotte in laboratorio, il principio attivo è l' Mdma, un derivato dell'anfetamina. Nel 1914 venne brevettato come farmaco anoresizzante. Comunemente si trova sottoforma di pasticche colorate di diverse forme. Attualmente viene utilizzata soprattutto nei raduni di massa (*raves*) e rappresenta una delle principali causa di morte, tra i giovani europei, soprattutto nella fascia d'età tra i 14 e i 19 anni.

Il consumo di ecstasy produce uno stato alterato in cui ciò che è immaginazione viene percepito come realtà, comporta uno stato di energia ed eccitazione, aumenta la capacità di comunicare con gli altri e il desiderio sessuale. Oltre a questi effetti però determina gravi danni al cervello, intossicando l'organismo. Crea confusione, perdita di memoria e delle funzioni motorie fino a giungere ad attacchi di paranoia, ansia, insonnia e danni al fegato. In casi di intossicazione acuta può portare a coma e morte.

Questa sostanza è maggiormente diffusa nella popolazione inclusa tra i 15 e i 34 anni. 9 milioni e mezzo di europei hanno provato almeno una volta nella loro vita l'ecstasy, 3 milioni lo hanno fatto nell'ultimo anno.

L'uso dell'oppio era già molto diffuso nel 1800 e già tra gli intellettuali apparivano forme di dipendenza. Nel 1873 il chimico Wright sintetizzò la diacetilmorfina, ma la sostanza non fu presa in considerazione in quanto ritenuta priva di utilità chimica. Pochi anni più tardi la Bayer sintetizzò la stessa molecola dando origine ad un composto, chiamato Eroina.

Quest'ultima è senza dubbio l'oppiaceo più usato, è una sostanza chimica che deriva dall'oppio proveniente dalla pianta del *Papaver Somniferum Album*.

Risulta simile alla morfina, ma con un effetto molto più potente. Si presenta sotto forma di polvere in diversi tipi di consistenza e colorazione. Può essere consumata sniffandola, fumandola o iniettata. Produce un forte effetto antidolorifico e in poco tempo porta alla dipendenza. Se in un primo momento la persona è caratterizzata da uno stato di benessere, calore diffuso, senso di euforia e aumento

di loquacità, successivamente è colta da senso di spossatezza e diminuzione della percezione della realtà. Si ha difficoltà nella respirazione e nella coordinazione dei movimenti, riduzione dei processi digestivi, sonnolenza, attenuazione della sensibilità dolorosa. L'eroina genera dipendenza fisica e psicologica. Come per la cocaina, l'assunzione continua e massiccia di tale sostanza genera tolleranza.

Altro oppiaceo è il Fentanil, o più comunemente chiamato dai giovani *Drop dead* (“cadere morto”) o *Flat line* (“iniezione letale”). Spesso viene miscelato con l'eroina in modo da darle un effetto aggiuntivo. Le droghe tagliate con Fentanil sono state responsabili di molti decessi tra i consumatori da strada.

Dai dati disponibili possiamo dire che la prevalenza media del consumo problematico di oppiacei è compresa tra i 4 e i 5 casi ogni 1000 persone su una popolazione dai 15 ai 64 anni. In Italia l'incidenza di questo fenomeno ha subito una diminuzione da 32500 nuovi casi nel 1990 a 22000 nel 1997, con un successivo incremento di 30000 nuovi casi nel 2006. La metà dei consumatori che hanno richiesto il trattamento nel corso del 2008 dichiara di aver iniziato prima dei 20 anni, un terzo tra i 20 e i 24, molto rari sono i casi di prima esperienza dopo i 25 (gruppoabele 2008).

Negli ultimi 12 mesi dalla Relazione, i dati dimostrano che l'eroina è diffusa prevalentemente tra la popolazione dai 15 ai 24 anni, in particolare tra i maschi (0.8%, contro il 0.4% delle femmine).

Il 79% degli studenti la considera la sostanza più dannosa in assoluto (76% maschi, 82% femmine).

In Italia e nei Paesi Occidentali le Benzodiazepine (Tavor, Valium, En, Lexotan, etc.) rappresentano la categoria di farmaci maggiormente prescritti.

I Barbiturici sono farmaci ipnotico-sedativi utilizzati fin dagli inizi del Novecento per alleviare l'ansia, indurre il sonno e curare l'epilessia. Inducono dipendenza fisica.

Secondo alcuni dati dell'Espad, il Progetto Europeo di indagini scolastiche su alcol e droghe, che risalgono al 2007, il 13% delle ragazze e il 7% dei ragazzi tra 15 e 19 anni assume tranquillanti e sedativi senza prescrizione medica.

Gli inalanti volatili sono sostanze chimiche che producono vapori in grado di

alterare l'umore.

Rientrano in questa categoria: colle, colori e vernici, cherosene, gas delle bombolette spray, diluenti per vernici, smalti, benzine. I più diffusi sono senz'altro la colla, la benzina e i nitriti volatili (Amilnitrito e Butilnitrito). Questi ultimi vengono commercializzati nelle discoteche e prendono più comunemente il nome di "popper". La pratica di inalare questi prodotti che provocano euforia è diffusa soprattutto negli adolescenti più giovani, attratti dalla rapidità di azione, dalla facile disponibilità e dal basso costo.

Essi comportano, però, una percezione distorta del tempo e dello spazio, provocando effetti quali mal di testa, nausea o vomito, disturbi dell'eloquio, perdita della coordinazione motoria e problemi respiratori. Gli effetti sono immediati e possono durare fino a 45 minuti dall'inalazione. L'uso prolungato può condurre a danni permanenti e, se assunte in alte concentrazioni, possono portare anche alla morte.

Gli allucinogeni più comuni sono: Lsd, Funghi allucinogeni, Ketamina. Gli effetti che questi provocano cambiano a seconda del posto in cui ci si trova e di come reagisce il nostro corpo in quel particolare momento. La loro assunzione può determinare perdita del controllo del proprio corpo, paranoia, depressione, problemi psichiatrici, grave distorsione della realtà.

Il consumo di questi è fortemente maschile (0.9%, contro il 0.4% delle femmine), la modalità più diffusa risulta essere quella sporadica.

Tra questi il più diffuso è l'acido lisergico o Lsd, un preparato semisintetico derivato dalla segale cornuta, che solitamente si presenta sottoforma di francobolli, cartoncini, micropunte, liquido e, talvolta, in pillole. Può determinare alterazione dello spazio e del tempo, confusione tra realtà e immaginazione, allucinazioni uditive e visive. Si possono verificare stati di ansia acuta o reazioni di panico ("bad trip" o "brutto viaggio") che si autoalimentano e crescono. Scatta la paura di perdere il controllo che si trasforma in paranoia e possibili deliri di persecuzione. Per questo la singola dose può risultare molto pericolosa per il soggetto. Il "viaggio" o "trip" può durare fino a 12 ore.

In Europa le stime della prevalenza una tantum del consumo di Lsd tra i giovani

dai 15 ai 34 anni variano dall'1 al 9% (gruppoabele 2008).

La Ketamina è un anestetico utilizzato con scopi veterinari, che a basse dosi diventa uno psichedelico più potente dell' Lsd. Sintetizzata la prima volta nel 1962 dal chimico americano Calvin Stevens, venne utilizzata durante la guerra del Vietnam per lenire i dolori dei feriti. Venduta in polvere o pasticche, può essere assunta oralmente o per via rettale, fumata, sniffata o somministrata per via intramuscolare. Spesso però viene mischiata con altre sostanze, quali caffeina o efedrina.

Anche la Ketamina è particolarmente diffusa nei raves per la breve durata degli effetti (15 minuti), che non sono però da sottovalutare in quanto determina la perdita del controllo del proprio corpo fisico. Risulta particolarmente pericolosa in quanto può provocare una paralisi temporanea e insensibilità ai dolori: diventa facile subire lesioni senza accorgersene. Genera tolleranza. L'uso continuato può portare ad un indebolimento della memoria, problemi alla digestione e alle vie urinarie.

I funghi allucinogeni o funghi “magici” o “sacri” sono tradizionalmente utilizzati a scopo medico e rituale. L'abuso si è diffuso in particolare in nord America e in Europa. Sono state individuate fino ad oggi 150 specie di funghi che possono avere effetti allucinogeni. I primi effetti si manifestano dopo 30 minuti dall'assunzione e possono durare dalle 4 alle 6 ore.

L'anfetamina viene commercializzata da 1932 e alcuni anni più l'Associazione Medica Americana ne autorizzò la vendita per il trattamento della narcolessia e del disturbo iperattivo dell'infanzia con deficit dell'attenzione. Il consumo si diffuse poi in altri ambiti, in particolare tra gli studenti per migliorare il rendimento durante gli esami, tra chi lavorava per molte ore consecutive con lo scopo di ridurre la stanchezza e tra chi utilizzava farmaci contro l'obesità per ridurre l'appetito. Nel 1972 viene dichiarata illegale in Italia.

L' anfetamina è una delle droghe illecite, diverse dalla Marijuana, consumate più frequentemente dagli studenti delle ultime classi superiori, attratti dal benessere e dalla sicurezza in se stessi. Solitamente viene assunta per via endovenosa, anche se può essere somministrata per via orale, inalazione o fumo.

Chi ne fa uso vive un senso di scomparsa di fame e fatica, quando l'effetto termina si sente però molto stanco, irritabile e depresso. Per superare questa situazione spesso tende a consumare nuovamente la sostanza.

Durante l'effetto non ci si rende conto che a volte ci si può sottoporre a sforzi che in realtà sono inaffrontabili per il proprio corpo, alcuni atleti dopati sono morti per non aver sentito la stanchezza.

La Metanfetamina, nota più frequentemente come “ice o “speed”, è lo stimolante utilizzato in oltre il 25 % dei casi. Diffusa maggiormente tra gli adolescenti e i giovani adulti, è facile da assorbire e produce un effetto di potenza, forte benessere soggettivo, energia, sicurezza.

Undici milioni di europei hanno fatto uso di anfetamina almeno una volta nella vita, due milioni ne hanno consumato durante l'ultimo anno.

La relazione annuale 2008 dell'Osservatorio europeo delle droghe e delle tossicodipendenze afferma che dal 2001 al 2006 su 14 Paesi europei: tre hanno calato del 15% il consumo di anfetamine, in quattro Paesi le percentuali sono rimaste stabili, mentre per sette Stati il consumo è cresciuto del 15% (gruppoabele 2008).

L'acido gamma-idrossi-butyrico è una molecola presente naturalmente nell'organismo dei mammiferi, è sotto sorveglianza dal 2000.

Il Ghb iniziò a circolare alcuni anni fa tra gli sportivi che frequentavano le palestre perché ha la capacità di stimolare gli ormoni della crescita. Entrò sul mercato degli stupefacenti nelle discoteche a partire dagli anni '90 acquisendo il nome di *rave drug* (droga da stupro), in quanto può essere somministrato ad insaputa della vittima portandola ad uno stato di semi-incoscienza durante cui si verificano abusi sessuali, o *liquid ecstasy*. Prima si diffonde negli Stati Uniti, poi si espande anche in Europa.

Il Ghb ha effetto dopo circa 10-20 minuti inducendo uno stato di rilassamento e tranquillità accompagnato da euforia, aumento della sensualità e tendenza alla loquacità. Ripetendo l'assunzione gli effetti possono prolungarsi. Da uno stato di piacevole stordimento si può passare, però, inconsapevolmente a uno stato di incoscienza, al quale possono seguire convulsioni, vomito, confusione, vertigini,

depressione respiratoria e disturbi della memoria. L'interazione con dosi di alcol significative è molto pericolosa e può portare alla morte.

1.3 ELEMENTI LEGISLATIVI

Con il regolamento dell'11 aprile 1929 l'ordinamento italiano prende atto per la prima volta del fenomeno droga, proibendo il commercio abusivo di sostanze con azione stupefacente. La legge sanitaria n. 1265 del 1934 disciplina il problema droga, non solo a livello amministrativo, ma anche penale. Accanto a questa legge, inoltre, si pongono gli articoli 446, 447, 729 e 730 del Codice Penale Rocco che sanzionano: il commercio clandestino, l'agevolazione all'uso di stupefacenti, l'abuso di stupefacenti e la somministrazione a minori.

Nel 1975 una nuova legge considera per la prima volta il tossicodipendente come una persona da curare, riabilitare e reinserire nel mondo del lavoro e nella vita di relazione.

Alcuni anni dopo esce un'altra legge, la n.162 del 1990, che tiene maggiormente in considerazione il piano terapeutico e preventivo. Con essa, infatti, vi è una maggiore incisività degli interventi informativi ed educativi riguardanti sia i giovani, che le forze armate. Viene riconosciuto come fondamentale attività di recupero il programma terapeutico e socio-riabilitativo, concordato con il Servizio Pubblico per le Tossicodipendenze (il Ser. T.), a cui si può accedere per libera scelta e nell'anonimato.

L'articolo 120 del Decreto del Presidente della Repubblica (D.P.R.) n. 309 del 9 ottobre 1990 sancisce che “chiunque fa uso di sostanze stupefacenti e di sostanze psicotrope può' chiedere al servizio pubblico per le tossicodipendenze o ad una struttura privata autorizzata [...] di essere sottoposto ad accertamenti diagnostici e di eseguire un programma terapeutico e socio-riabilitativo. [...] Qualora si tratti di persona minore di età o incapace di intendere e di volere la richiesta di intervento può' essere fatta, oltre che personalmente dall'interessato, da coloro che esercitano su di lui la potestà parentale o la tutela”.

Trattando il problema delle condotte integranti illeciti amministrativi, all'articolo

75 lo stesso decreto afferma che nel caso l'interessato fosse minorenni il Prefetto, qualora questo non contrasti con le esigenze educative, convoca i genitori o chi ne esercita la potestà e li mette a conoscenza sulle circostanze di fatto, informandoli sulla presenza di strutture idonee. Il soggetto è invitato a seguire il programma terapeutico e socio-riabilitativo o altro programma educativo e informativo personalizzato, in relazione alle proprie specifiche esigenze, predisposto dal servizio pubblico per le tossicodipendenze competente per territorio o da una struttura privata.

Tra le aree di collaborazione di maggiore rilevanza tra il sistema sanitario e quello della giustizia minorile si individua il collocamento in comunità terapeutica.

Nel caso l'Autorità Giudiziaria ritenga opportuno l'inserimento del giovane in comunità, l'equipe socio-psico-pedagogica, supportata dal Servizio tecnico del Centro per la Giustizia Minorile (CGM), avrà il compito di individuare la struttura maggiormente opportuna al caso. L'articolo 4 duodecies della legge 49 del 21 febbraio 2006 inserisce due nuovi commi nel Testo Unico in materia di leggi sulla tossicodipendenza, il D.P.R. 309/1990, che prevedono il riconoscimento degli oneri per il collocamento in comunità terapeutica e per il trattamento sanitario socio-riabilitativo dei minori con provvedimenti penali. Questo provvedimento consente a tutti i minori di fruire di uno stesso trattamento socio-sanitario indipendentemente dalle regioni in cui venga eseguita la misura penale, anche se questo avviene con maggiore facilità nel nord Italia, probabilmente in ragione di un maggiore sviluppo di questa tipologia di risorsa.

Il Servizio tecnico dispone di un elenco delle comunità terapeutiche ed educative, talvolta convenzionate, a cui fare riferimento in caso di un possibile collocamento in struttura. Secondo il Decreto Legislativo (D.LGS.) del 28 luglio 1989 n. 272, per l'attuazione del D.P.R. del 22 settembre 1988 n. 448, i centri per la giustizia minorile stipulano, infatti, convenzioni con comunità pubbliche e private, associazioni e cooperative che operano in campo adolescenziale, riconosciute o autorizzate dalla regione competente per territorio. Possono, inoltre, organizzare proprie comunità, anche in gestione mista con enti locali.

La pratica, in realtà, non è così semplice in quanto non tutti i CGM dispongono di

un'ampia gamma di scelta. In alcune zone, infatti, risulta difficile trovare strutture con competenze adatte ad accogliere minori tossicodipendenti. Questo obbliga il CGM ad inviare il minore lontano dal suo territorio o ad individuare comunità sulla base della disponibilità di posti liberi.

Ulteriore difficoltà si riscontra quando, a fare uso di sostanze stupefacenti, è il minore straniero e clandestino. Nonostante le strutture dichiarino di essere pronte ad accettare questo tipo di utenza, spesso all'interno manca la figura del mediatore culturale che facilita la comunicazione tra le parti. Le procedure di inserimento di minori stranieri senza permesso di soggiorno si dimostrano più complicate in quanto, oltre a mancare le figure parentali di riferimento, è difficile accertare l'identità del ragazzo.

In tutto il territorio nazionale, nel 2005 sono stati inseriti nelle comunità terapeutiche circa 150 minori.

Un'innovazione fondamentale disciplinata dagli articoli 28 e 29 del D.P.R. 448/88 e dall'articolo 27 del D.LGS. 272/89 è rappresentata dalla messa alla prova, presente nel nostro ordinamento solamente nel processo penale a carico degli imputati minorenni. La messa alla prova consiste nella sospensione del processo con lo scopo di permettere al giudice di valutare la personalità del minorenne affidato ai servizi sociali ministeriali, che, in collaborazione con i servizi sociali dell'ente locale, elaborano un progetto condiviso e accettato dal minore, e relazionano periodicamente al giudice sull'andamento del percorso, il cui esito positivo determinerà l'estinzione del reato al termine del periodo di prova. Questa modalità vuole assicurare un concreto trattamento al soggetto, mirando ad ottenere il suo totale recupero. Secondo l'articolo 27 del D.LGS. 272/89 il progetto in base al quale il giudice sospende il processo, concedendo la messa alla prova, deve contenere: le modalità di coinvolgimento del minore, del suo nucleo familiare e del suo contesto di vita; gli impegni specifici che il soggetto assume; le modalità di partecipazione al progetto degli operatori della giustizia e dell'ente locale; le modalità di attuazione eventualmente atte a riparare le conseguenze del reato e a promuovere la conciliazione del minorenne con la persona offesa. Esso prevede, quindi, prescrizioni e divieti che l'individuo deve essere in grado di assolvere

realmente sulla base delle reali potenzialità e risorse. Prescrizioni e divieti hanno carattere vincolante, la trasgressione degli stessi può comportare la revoca della misura (Milanese, Mellina Bares 2005).

2. CIRCO SOCIALE E PROGETTO CIRCOSTANZA NELLA LOTTA ALLE TOSSICODIPENDENZE

2.1 CIRCO SOCIALE e IL SUO VALORE EDUCATIVO

"Il circo sociale è davvero di recente esplorazione, è un mezzo d'intervento sociale, perché il Sociale è un settore dove bisogna innovare. Ma oggi queste esperienze diventano sempre più solide e diffuse, con tanto interesse anche in ambienti accademici e di ricerca sociale. Circo Sociale per noi significa usare il circo per sviluppare autostima e abilità circensi, dare l'opportunità ai ragazzi di esprimere se stessi di essere più creativi, cambiare attitudine da vittima a protagonista, da pubblico ad artista, essere attori della loro vita, sviluppare una pedagogia che sia nuova e una buona opportunità per andare oltre l'esperienza delle arti circensi ed avvicinarsi anche all'apprendimento della lettura, di aprirsi alla cultura. E' anche l'opportunità di creare un collegamento tra le persone che vivono nel disagio e la società, dargli una possibilità di esprimersi e di venire ascoltati, capire le proprie potenzialità e dare il loro contributo come cittadini del mondo. Non vogliamo re-inserirli, vogliamo anzi che la loro marginalità contribuisca ad arricchire il tessuto sociale, devono solo apprendere un linguaggio che gli permetta di farlo e il circo, come la danza, il teatro o altro, sono uno strumento che gli consente di relazionarsi con il mondo degli adulti con un'esperienza diversa. E alla società chiediamo di venire ed ascoltarli, percepirli in modo diverso da come hanno fatto finora. Noi siamo un'interfaccia, gettiamo un ponte tra queste due realtà. Usiamo spesso il concetto di *Resilience*, sviluppato da Boris Cyrulnik, che si interroga su come usare le esperienze che lasci dietro per farti proiettare in avanti. Alcuni ragazzi rimangono segnati per tutta la vita dagli ostacoli incontrati, altri li usano per smarcarsi e andare oltre. Noi ci impegniamo per sviluppare questa capacità" (jugglingmagazine 2008).

Il Circo Sociale è l'insegnamento di arti circensi rivolto a persone a rischio sociale, che ha lo scopo di trasmettere loro le abilità connesse, quali giocoleria, clownerie, acrobatica, ecc., sviluppare in loro qualità e virtù positive e trasmettere

valori sani atti a ridurre il rischio di devianza e favorire l'integrazione degli individui. In Italia è un fenomeno relativamente nuovo, mentre compare vent'anni fa nella storia dei Paesi del Sud America, specialmente Argentina e Brasile, dove da tempo hanno dovuto affrontare problemi legati alla povertà e al degrado sociale.

Le discipline circensi sono accessibili pressoché a tutti e presentano diverse caratteristiche che possono favorire l'instaurarsi di relazioni positive. L'instaurare una relazione di fiducia e di rispetto tra operatore ed utente è il primo passo per condurre un lavoro educativo.

Apprendere l'uso di un oggetto o di un'abilità, oltre ad avere un valore di per sé, comporta una crescita personale e di gruppo sotto vari aspetti. Innanzitutto per apprendere qualsiasi cosa è necessario continuo impegno, pazienza e perseveranza. L'operatore può trasmettere al singolo le tecniche corrette, ma sarà da solo in totale autonomia che egli imparerà a fare sua tale tecnica. Un requisito fondamentale per realizzarsi nella società è quello di star bene in compagnia e da soli.

L'adolescente, ma non solo, tende a preoccuparsi per il giudizio dei suoi compagni e dell'adulto, la sensazione di non essere all'altezza e la paura del fallimento lo portano a chiudersi o a "strafare". La presenza dell'imprevisto e la componente occasionale è particolarmente forte dentro il mondo del circo. L'errore durante l'apprendimento di abilità circense sviluppa la costanza, l'attenzione e la disciplina, il desiderio di padroneggiare queste tecniche rende più accettabili le regole che aiutano a vivere meglio in gruppo e quindi nella società. Quando si iniziano a vedere i progressi che vengono fatti, si comincia gradualmente ad abbandonare il senso di inadeguatezza iniziale. Il raggiungimento di alcuni risultati conduce all'aumento dell'autostima. Importante è che ogni ragazzo si senta valorizzato, seguito. Il percorso cerca di stimolare la capacità dei ragazzi di vivere ed interpretare ruoli diversi, la creatività nell'ideare un numero comico o artistico, fin dai primi momenti in cui si apprendono le tecniche basilari. Lo sforzo creativo è dato dai ragazzi sia individualmente che in gruppo, questo permette di assumere piena consapevolezza del proprio personaggio sia nel corso del processo

di preparazione che nel prodotto finale dell'attività, lo spettacolo.

Il percorso di circo richiede un grande senso di responsabilità, di disciplina, di attenzione e di concentrazione non solo verso se stessi, ma anche nei confronti degli altri e degli attrezzi che vengono utilizzati. Fin dall'inizio del percorso vengono indicate dagli operatori alcune semplici regole di comportamento che i ragazzi dovranno rispettare per permettere lo svolgimento del laboratorio nel tempo con consapevolezza. L'obiettivo è quello di promuovere una progressiva apertura mentale che conduca i ragazzi all'abbandono delle modalità di rifiuto del nuovo e del cambiamento fino a raggiungere una buona capacità di socializzare tra loro e con gli adulti.

Le attività circensi rendono i ragazzi più ricettivi nei confronti delle proprie esigenze e di quelle degli altri. All'interno del circo c'è posto per tutti, tutti vengono accettati e rispettati con le proprie qualità e i propri limiti, ciò che solitamente viene ritenuto un difetto viene valorizzato e trasformato in qualità. La persona impara quindi ad accettarsi e ad accettare, sviluppando maggiore sensibilità nei confronti degli altri.

Di seguito analizziamo le singole discipline adottate nel circo in rapporto agli effetti che esse producono sullo sviluppo umano.

La giocoleria è l'arte di manipolare uno o più oggetti, quali foulards, palline, anelli, clave, diablo, devilstick, ecc. I risultati a cui essa conduce sono numerosi.

Questa disciplina permette di sviluppare le proprie potenzialità, la velocità dei riflessi e la coordinazione motoria, oltre alla concentrazione, favorita dal porre attenzione su cose pratiche che non necessitano sforzi intellettuali.

Per imparare a “giocolare” è necessario dividere ogni mossa complicata in parti più piccole e semplice che vanno poi ricomposte. In questo modo viene quindi sviluppata la capacità di analisi nella persona.

La giocoleria esercita la pazienza, la perseveranza e la costanza nel lavoro, in quanto rappresenta un continuo processo di apprendimento perché c'è sempre qualche trick, cioè qualche figura, o qualche nuovo attrezzo da imparare. I progressi sono spesso lenti e frutto di grande impegno da parte dei singoli soggetti.

Si apprende a lavorare in squadra, anche grazie agli esercizi di passing possibili con i diversi attrezzi. Consente di confrontarsi e superare i propri limiti. Osservando i risultati raggiunti gradualmente la propria autostima e la sicurezza in se stessi crescono: la giocoleria infatti è un'ottima palestra per allenarsi a combattere la propria tendenza a scoraggiarsi. Nel questionario compilato dai ragazzi a fine dicembre, Pincopallina scrive: “La giocoleria mi ha insegnato che basta un po' di impegno e crederci nelle cose per ottenere ottimi risultati e gratificazioni”.

Importante è considerare quest'arte anche in rapporto all'errore. Mentre in altre discipline circensi sbagliare può essere pericoloso, nella giocoleria è normale fare un errore, in particolare all'inizio succede continuamente. In questo modo imparare ad usare un oggetto o a svolgere un determinato trick diventa una continua sfida con se stessi correggendo gradualmente le imperfezioni. In tal caso l'errore viene concepito come progresso. Questo è confermato dalle parole di Crispy, scrive infatti: “Ho imparato ad usare attrezzi che credevo fossero difficili e ho imparato a lottare per imparare quando sbagliavo”.

L'acrobatica a terra consiste in un insieme di discipline che utilizzano esclusivamente il corpo umano come strumento, sviluppando figure statiche o movimenti, da soli o in più persone.

Essa influisce a livello corporale migliorando la padronanza dei gradi di libertà articolari, sensoriali e muscolari, aumentando il controllo dinamico del corpo. Fornisce, inoltre, la capacità di risolvere problemi percettivo-motori al fine di elaborare il proprio linguaggio acrobatico: è indispensabile risolvere problemi legati alla maniera in cui si legano tra loro i movimenti.

In essa si possono riconoscere anche delle valenze psico-pedagogiche. Promuove, infatti, il senso di responsabilità in quanto bisogna garantire la sicurezza di sé e degli altri, oltre ad un contatto positivo e ad un senso di fiducia nei confronti dell'altro, stimolando l'interazione sociale, la collaborazione e l'aiuto reciproco tra i soggetti.

L'acrobatica valorizza le caratteristiche e le diversità delle persone: un ragazzo in sovrappeso, per esempio, che solitamente viene deriso dagli altri, può assumere

importanza fondamentale per fare il porteur in una figura.

Raggiungendo la consapevolezza del risultato ottenuto attraverso la messa in gioco del proprio corpo, nella persona aumenta l'autostima e la fiducia in se stessi. Tutto ciò avviene, come nella maggior parte delle altre discipline, sviluppando concentrazione, pazienza e costanza.

“L'equilibrio, inteso come facoltà umana, come capacità di avere un totale controllo degli assetti interni delle varie parti del corpo, di utilizzare in modo appropriato il respiro, di riuscire a mantenere la concentrazione e la tranquillità necessarie all'esecuzione di difficili posture e movimenti, è una risorsa che viene utilizzata da tutte le discipline circensi” (Del Gallo, Alves De Macedo 2008: 142). L'equilibrismo comprende l'arte di tenere in equilibrio uno o più oggetti e di stare in equilibrio su degli oggetti. Spesso queste due categorie vengono mischiate tra loro oppure ad altre specialità circensi e di strada per la realizzazione di performance più elaborate.

L'apprendimento e la pratica dell'equilibrismo necessita di una buona respirazione e capacità di concentrazione, in quanto favorisce l'ossigenazione dei vari organi e muscoli, permettendo di rilasciare le contrazioni e rendere fluidi i movimenti. Molto importante anche perché la persona è costretta ad entrare in relazione con il rischio, presente in ogni momento.

I frutti del lavoro svolto richiedono più tempo per manifestarsi, solo dopo un certo numero di prove costellate da paure e insuccessi diventa naturale camminare su trampoli, pedalò, asse, tenere in equilibrio clave o altri oggetti sulle diverse parti del corpo. A questo proposito Pincopallina scrive: “L'equilibrismo mi ha insegnato a credere che posso camminare dove voglio con un po' di impegno e tranquillità”. Per raggiungere un buon risultato è necessaria molta perseveranza e pazienza. Scrive Charly: “Ci vuole sforzo in ogni cosa per ottenere risultati”. Queste caratteristiche però devono essere organizzate e incanalate bene, seguendo le indicazioni dell'insegnante o organizzandosi bene durante l'allenamento. Questo esige uno sviluppato senso della disciplina.

Quello che l'equilibrismo permette di sviluppare maggiormente è l'autocontrollo: in nessun'altra disciplina circense il controllo del proprio corpo deve essere così

continuo e ininterrotto. WinniePooh ha imparato che: “Dipende tutto da noi e a quanto crediamo in noi stessi”.

Come ogni altra disciplina, quando si iniziano a vedere i risultati di tanto sforzo, l'autostima cresce, dando la forza al singolo di continuare a raggiungere obiettivi via via più grandi.

Il clown è una delle figure fondamentali sulla pista del circo.

“La ricerca del proprio personaggio clown, di quel particolare stato d'animo in cui esplorare le proprie debolezze e contraddizioni per sottolinearle, valorizzarle ed estremizzarle così da trasformarle in un dono comico, è la ricerca dell'apertura e l'accettazione della propria vulnerabilità. Cercando il proprio personaggio clown si riscopre la creatività del bambino interiore presente in ogni adulto” (Centro Studi e Ricerche in Clownterapia e Circo Sociale 2009: 67).

Nella scoperta del proprio personaggio clown il soggetto impara a canalizzare energie positive e negative e a lavorare in maniera creativa su aspetti importanti quali: l'accettazione dell'errore, il senso del ridicolo e la relazione con gli altri.

La figura del clown capovolge i ruoli e le categorie perché ha come base individuale il fallimento e l'errore. Se il clown sbaglia fa ridere il pubblico. Egli insegna, quindi, che sbagliare può essere accettabile e che l'errore è un'esperienza dalla quale si può imparare. Il lavoro sul proprio personaggio clown aiuta a destrutturare gli schemi sociali e individuali permettendo di lavorare profondamente su se stessi e aumentando l'autostima. Si comprendono e si accettano i propri limiti, rendendoli “comici” o cercando di ironizzarci a riguardo, giungendo ad una nuova consapevolezza di se stessi basata sull'accettazione propria e altrui.

Spesso tra i ragazzi è presente la paura di mettersi in ridicolo di fronte agli altri: i maschi non vogliono mettersi in ridicolo di fronte alle ragazze o ai loro compagni, in alcune culture l'uomo non può concedersi di mostrarsi ridicolo altrimenti verrebbe meno il suo potere e il suo carisma, il bullo solitamente mette in ridicolo il più debole. Attraverso la figura del clown, invece, ognuno può permettersi di mettersi in gioco e di essere ridicolo davanti agli altri, che lo accettano, perché in questo modo provoca la risata.

Viene, poi, stimolata la relazione con gli altri e con il pubblico: solitamente, infatti, il clown interagisce con gli altri artisti circensi e contemporaneamente fa attenzione al pubblico, coinvolgendolo. La comunicazione usata nella clownerie è un tipo di comunicazione facilmente comprensibile a tutti perché fanno parte del vissuto dell'essere umano: il riso, il pianto, la caduta, l'errore, la timidezza, l'imbarazzo, la goffaggine, il fallimento. Questo permette di far entrare in contatto anche persone che hanno culture e lingue diverse promuovendo un' integrazione tra essi.

2.2 CIRCOSTANZA, IL CIRCO IN UNA STANZA PER CAMBIARE LE CIRCOSTANZE DELLA VITA

L'associazione no-profit ViviamoInPositivo nasce a Torino nel 1997 con lo scopo di migliorare la qualità della vita delle persone attraverso la diffusione di valori e conoscenze che concernono la “crescita personale”. Nel 1999 viene introdotto nelle attività un Laboratorio di Comicoterapia, concepito inizialmente come percorso atto a sviluppare capacità ad uso personale, successivamente rimodellato in forma di Corso di formazione di Clownterapia, concentrato cioè sulla scoperta e l'uso del clown in modo da rivolgersi agli altri con l'intento di risollevarlo lo spirito e trasmettere messaggi e valori positivi. Si forma così un gruppo di volontari che si reca nelle strade, nelle case di riposo e negli orfanotrofi. Nel 2000 i volontari clown iniziano ad essere accolti anche negli ospedali e il gruppo si allarga a tutta l'Italia.

Il motto di VIP Italia è: “Uniti per crescer insieme”. Si basa su principi quali: la gioia, intesa come valore universale a cui tendere; la difesa dei diritti; la diversità come valore, questo concetto è alla base della solidarietà, dell'altruismo, del rispetto, del dialogo e delle relazioni non violente.

Riconosciuta nel 2008 come Associazione di Promozione Sociale (VIP Aps), l'associazione di Torino continua nella sua opera iniziale di studio, ricerca e formazione in tutta Italia. Quest'ultimo aspetto prevede corsi clown base, corsi clown avanzati, corsi specialistici (Oncologia, Missioni, ecc.), corsi trainer (in

modo da preparare persone che avranno il compito di organizzare e condurre gli incontri periodici di allenamento dei volontari della propria associazione locale), corsi dirigenti per i membri dei direttivi delle varie associazioni. Essa conduce, inoltre, il progetto CircoStanza, promosso dalla Federazione VIP Italia Onlus.

L'idea di questo progetto nasce dall'esperienza missionaria in Brasile di un gruppo di formatori e volontari VIP e si concretizza a partire dal 2005. CircoStanza è un progetto educativo di circo sociale rivolto a minori a rischio in aree di disagio sociale che si avvale di strumenti quali la pedagogia del circo, la clownterapia e il pensiero positivo.

CircoStanza si pone i seguenti obiettivi:

- favorire l'integrazione sociale e multietnica;
- permettere l'espressione pacifica e positiva dei conflitti, disagi, insicurezze e timidezze;
- diffondere la filosofia del “vivere in positivo” nel rispetto e nella dignità di se stessi e dell'altro;
- promuovere la fiducia in se stessi e negli altri;
- rafforzare l'autostima e l'autonomia, promuovendo nuove forme di protagonismo giovanile;
- far emergere le qualità della persona e valorizzarle;
- incentivare la creatività;
- promuovere l'acquisizione di competenze di base circensi;
- aumentare la capacità di concentrazione e attenzione, la costanza, la pazienza, la perseveranza e l'impegno;
- confrontarsi e superare i propri limiti.

Attualmente a Torino, sede del progetto, è attivo in diversi contesti: strada, scuola, comunità, centro interculturale e carcere minorile. Si è diffuso in questi anni anche presso altre associazioni locali che fanno parte della Federazione VIP Italia Onlus: Asti, Genova, Modena, Palermo, Catania, Bologna, Venezia e Milano.

L'equipe che porta avanti CircoStanza nelle associazioni locali è costituito da un responsabile di progetto che deve essere individuato tra i membri del consiglio

direttivo, un educatore con competenze artistico-circensi e un operatore artistico. Uno di queste ultime due figure assume la coordinazione del progetto.

2.3 GIOCO: FONDAMENTI TEORICI

“Non c'è relazione e comunicazione senza la predominante dimensione di gioco. Gioco che diventa la chiave di lettura-interpretazione della dinamica di coppia, gruppi e collettivi. Gioco che libera energie e creatività, costituendo una dimensione di arricchimento. Gioco che diventa occasione di crescita personale, la cui ristrutturazione cognitiva, facilitata dal conduttore, ne fa emergere la finalità educativa” (Marcato, Del Guasta, Bernacchia 1997: 9-10).

Alla base delle attività proposte durante il laboratorio troviamo il gioco. Ma cosa è il gioco e quale valenza educativa ha?

Questo termine, nel senso comune, viene usato per indicare un'attività che viene svolta per svago o per divertimento. Spesso è in contrapposizione a ciò che è serio e vero. Analizzando il vocabolo dal punto di vista pedagogico, però, il significato quasi si capovolge, risulta infatti evidente l'importanza di esso per uno sviluppo sano delle capacità intellettive e creative di un individuo e di quelle relazionali.

Il gioco rappresenta un'esperienza fondamentale nella strutturazione della personalità, specialmente in età evolutiva. Molti teorici hanno cercato di spiegarne la ragione. Il primo a introdurre il gioco nel campo educativo fu Rousseau considerandolo il migliore degli stimoli, anche se la sua importanza era già stata riconosciuta precedentemente da Greci e Romani come materia di studio. In questo modo il gioco non era vissuto né spontaneamente né piacevolmente. Fénelon lo considerava uno strumento educativo utile per lo sviluppo corporeo, mentale ed affettivo. Pedagogisti come Pestalozzi, Herbart e Froebel introdussero l'attività ludica come insegnamento. Dewey, Decroly e Claparède lo concepirono come mezzo per sviluppare la vita psico-fisica del bambino.

La serietà che, invece, accompagna lo spirito filosofico difficilmente riesce a vedere il gioco per quella che è la sua reale importanza, “lo spirito filosofico resta normalmente ostile al gioco che quasi subito viene derubricato a oggetto poco

scientifico e infine poco serio”(Rovatti, Zoletto 2005: 23). L'esperienza del gioco, se solo riuscissimo a viverla, smantellerebbe questo spirito di serietà, non per distruggerlo ma per lasciarlo uscire dai propri confini rigidi, dati dal pensare troppo scientifico, e dargli una nuova possibilità ed una nuova visione meno soffocante.

Una delle prime conseguenze di questa operazione ci fa prendere sul serio il fatto che il gioco sia allo stesso tempo regolato e sregolante. Questo significa che è contemporaneamente libero e non libero, ma libero e sregolante non sono la stessa cosa. Libero in quanto nessuno può imporlo dall'esterno, se venisse imposto non sarebbe più gioco; il giocatore entra dunque liberamente nel gioco (questa è la condizione necessaria), una volta entrati però si accettano le regole che il gioco propone. Se non si accettano le regole, si distrugge il gioco in cui ognuno è entrato liberamente, impedendo a se stessi e agli altri di giocare. In questo modo il soggetto rivede i suoi limiti, utile in particolare nei casi di ragazzi con genitori troppo permissivi o assenti perché possono risultare distorti. Il bambino ha bisogno di regole in quanto esse permettono di strutturare la fiducia in se stessi e negli altri.

Caillos ritiene che alla base della sua mobile piattaforma, su cui si muovono i quattro tipi di giochi da lui individuati (*l'agon*, *l'alea*, la *mimicry* e *l'ilinx*), si trovino due operatori o caratteri generali di ogni gioco: la *paidia* e il *ludus*. Essi rappresentano il polo della sregolatezza e il polo del gioco regolare, il momento dell'eccitazione (più di tipo infantile) e il momento della sfida con regole (più di tipo adulto). Visto la varietà di giochi diversi, però, molti dei quali sembrano non avere confini ben delimitati in modo tale da non riuscire ad identificarli in una categoria ben precisa, viene introdotta una banda di oscillazione. Pier Aldo Rovatti, considerando buona in parte quest'affermazione, risponde che, a suo parere, i giochi sono tra essi collegati non da vincoli rigidi, bensì da fili mobili e oscillanti l'uno rispetto all'altro. Nessun gioco, infatti, si identifica in uno di questi fili, ma risulta spesso un intreccio di più fili e ogni volta si caratterizza in un movimento di continuo sconfinamento (Rovatti, Zoletto 2005: 23-24).

“Un'oscillazione che si propaga poi su entrambi i lati, seri e ludici, di ogni

attività. Si gioca inevitabilmente con la vita seria e si immette serietà nei giochi. Senza questo doppio movimento, che si iscrive in un'oscillazione costitutiva, la vita seria non sarebbe sopportabile e il gioco non sarebbe divertente” (Dal Lago, Rovatti 1997: 7).

Huizinga descrive il gioco come una funzione che contiene senso, un intermezzo della vita quotidiana, ma al tempo stesso è accompagnamento e parte della vita stessa. Esso è indispensabile all'uomo perché è funzione biologica e risulta essere indispensabile alla comunità per la sua funzione culturale. Il gioco è un atto libero che presenta regole assolutamente obbligatorie, Huizinga sostiene che esso metta alla prova la forza del giocatore, il suo vigore fisico, la sua perseveranza, la sua ingegnosità, il suo coraggio, la sua resistenza, la sua forza morale (Cecchini, Montanari 1993: 10-11).

Per un bambino il gioco è crescita, è la preparazione per la vita adulta perché permette di sviluppare le proprie potenzialità, permette di imparare. Rappresenta dunque uno strumento fondamentale per sviluppare le facoltà umane in quanto attraverso esso si sperimenta liberamente il proprio corpo, la propria immaginazione e il mondo circostante. L'azione di giocare consente di trovare sempre nuove modalità e strategie operative atte a promuovere connessioni tra pensieri ed emozioni. Sviluppa la creatività. Pensiero creativo e gioco, infatti, attivano nell'individuo tutte le funzioni che lo coinvolgono nella sua totalità: il corpo, la mente e l'anima, permettendogli di riscoprire e reinventare la realtà interiore ed esterna, consentendogli inoltre una costruzione collettiva della conoscenza della realtà.

Lo psicanalista Donald W. Winnicott considera l'impulso creativo come “una cosa in sé, qualcosa che, naturalmente, è necessario se l'artista deve produrre un lavoro d'arte, ma anche come qualcosa che è presente quando chicchessia- poppante, bambino, adolescente, adulto, vecchio- guarda in maniera sana una qualunque cosa o fa una qualunque cosa deliberatamente [...]” (Winnicott 2005: 114-115). Egli ha dedicato molte delle sue riflessioni alla relazione tra gioco e atto creativo, affermando che il gioco è sempre un'esperienza creativa e la capacità di giocare in modo creativo consente all'individuo di esprimere l'intero potenziale della propria

personalità. Solamente nel giocare l'individuo, bambino o adulto, scopre il sé, essendo in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità. La creatività è presente in tutti i soggetti alla stessa maniera e non può mai essere del tutto annullata, tuttavia può restare nascosta. “Bisogna ammettere la possibilità che non vi possa essere distruzione completa della capacità di essere umano di vivere creativamente e che anche nel più estremo caso di compiacenza e di formazione di una falsa personalità, esiste, nascosta in qualche luogo, una vita segreta, che è soddisfacente perché è una espressione creativa o originale, di quell'essere umano. Il suo non essere soddisfacente deve essere misurato in termini del suo essere nascosto, della sua mancanza di arricchimento attraverso l'esperienza del vivere” (Winnicott 2005: 114).

Importante per creare un desiderio di continuità all'esperienza di un individuo è combinare l'apprendimento e il processo educativo con l'aspetto ludico e il divertimento che ne comporta, soprattutto per minori in situazione di rischio sociale che a volte hanno vissuto esperienze precoci, non permettendo loro di dare il giusto spazio al gioco. Questa tesi è sostenuta da Claparède che rivolse particolare attenzione al gioco come esercizio educativo spontaneo. Egli sosteneva che il fondamento dell'educazione è rappresentato dall'interesse profondo per ciò che si tratta di assimilare o di eseguire. La figura dell'educatore in CircoStanza può essere concepita come uno stimolatore di interessi e promotore di bisogni intellettuali e morali. Le arti circensi, assieme ai giochi proposti dagli operatori, attirano il ragazzo e stimolano la motivazione nell'apprendimento, basata sul piacere di apprendere.

Il pedagogista tedesco Froebel sottolinea come “i giochi continuano a formare l'uomo, anche quando è cresciuto e possiede molte cognizioni” (Froebel 1838). Questo concetto è stato collocato in un opuscolo per educatori con lo scopo di promuovere i propri materiali e spiegarne le modalità di utilizzo. In questo modo, Froebel lascia intendere che la rivalutazione pedagogica del gioco non passa solamente attraverso lo stretto rapporto tra infanzia e gioco, anche se questo è fondamentale, ma anche attraverso la connessione tra gioco e vita umana, di conseguenza attraverso la relazione tra la professionalità dell'educatore (più in

generale tra la vita dell'adulto) e la sua esperienza del giocare. Froebel afferma infatti: “ [...] per i genitori che riflettono e confrontano, possono dunque questi giochi e questo giocare, inserirsi utilmente e vantaggiosamente nelle loro attività e nelle loro professioni, siano queste interne, rivolte al conoscere, oppure esterne, rivolte al rappresentare [...]” (Froebel 1838 in Zoletto 2007: 54-55).

2.4 GIOCO: VALORE EDUCATIVO

In un contesto pedagogico il gioco si dimostra utile per raggiungere diversi obiettivi.

Esso facilita l'interazione e l'integrazione tra i ragazzi in quanto educa all'incontro con l'altro, giocare insieme annulla ogni differenza sociale tra tutti i partecipanti. Questo è il primo elemento di condivisione. L'attività ludica permette, poi, di elaborare l'ansia, la quale impedisce da un lato la concentrazione del soggetto, dall'altro è sintomo di una mancata accettazione del sentimento di frustrazione. Risulta indispensabile che il bambino viva la frustrazione in quanto permette di sperimentare la sensazione frustrante e la capacità che egli possiede di tollerarla, interiorizzando così gli effetti della frustrazione come naturali e di trovare strategie risolutive e di sopportazione. Le discipline circensi permettono di sperimentare molto bene questo meccanismo di fallimento e conquista (Centro Studi e Ricerche in Clownterapia e Circo Sociale 2009).

I giochi aiutano il soggetto a spazzar via la pesantezza e la serietà di paure e nodi, umanizzando, liberando e riposizionando questi temi in un luogo più a portata di mano, modificando ciò che sembra fatalmente stabilito e imm modificabile. Uno dei ragazzi della comunità, Charly, scrive che: “Il gioco in generale non è solo gioco, ma è mettermi a confronto con me stesso, con le mie difficoltà, la mia ansia, il mio non saper aspettare, il buttarmi giù ed essere egoista”.

Il gioco riduce la sfiducia nella propria capacità di realizzazione. Diminuisce la dipendenza e sviluppa l'autonomia: porsi di fronte a sfide personali sviluppa il senso di responsabilità nei propri confronti e il coraggio di affrontare le cose con i

propri mezzi.

Conduce a migliorare la coordinazione motoria e il controllo dei singoli segmenti corporei, aumentare l'attenzione e la concentrazione.

August Boal è il fondatore del Teatro dell' Oppresso, che mira ad aiutare lo spettatore a liberarsi della sua passività e dei suoi freni attraverso il teatro per diventare il soggetto-protagonista non solo del presente, ma anche del futuro. Il gioco è, per lui, un esercizio creativo singolo o collettivo che impegna la mente e il corpo, è legato all'espressività del corpo. Esso crea le condizioni di un'immersione in emozioni, ruoli e dinamiche che, a prescindere dal contenuto, possono essere analizzate "come se" fossero generate da situazioni reali. I giochi rappresentano dialogo, estroversione; gli esercizi, invece, riflessione fisica su se stessi, monologo, introversione. L'esercizio è ogni movimento fisico e muscolare che aiuta il soggetto che lo compie a riconoscere maggiormente il proprio corpo con i suoi muscoli, le sue atrofie e ipertrofie, le sue capacità di recupero, ristrutturazione e ri-armonizzazione.

Boal parla di "giochesercizi" che svolgono sia la funzione di gioco (rapporto con l'altro) che quella di esercizio (rapporto con se stesso) e rappresentano strumenti di preparazione teatrale per sciogliere le nostre rigidità corporee e percettive, per "de-meccanizzare" corpo e mente, eccessivamente strutturati dalle condizioni sociali e ambientali, dalle "maschere sociali" di ogni giorno (Boal 2009). Alcuni di questi giochesercizi vengono utilizzati anche nel laboratorio CircoStanza.

Vengono proposti giochi di conoscenza, sintonia e fiducia; di movimento; di percezione; cooperativi o competitivi.

Considerando la valenza educativa del gioco, un clima basato su esso è una caratteristica costante degli interventi di CircoStanza, in particolare vengono utilizzati giochi specifici volti a raggiungere obiettivi precisi, tenendo in considerazione la tipologia di utenza, la composizione e coesione del gruppo e lo spazio necessario.

3. CIRCOSTANZA NELLA COMUNITA' L'ALTRA IDEA

3.1 LA COMUNITA' L'ALTRA IDEA

La comunità presa in questione, aperta nel maggio 1997, è una comunità terapeutico riabilitativa che si rivolge a minori e giovani adulti con problematiche di tossicodipendenza, in particolare ad un'utenza che presenta comportamenti legati all'uso e all'abuso di eroina e cocaina, con fase di reinserimento sociale, relazionale e lavorativo. I giovani accolti, al massimo dieci, manifestano quindi un disagio psichico ed emotivo oppure necessitano di processi di accudimento e cura, che si possono attivare solo in un contesto familiare, rassicurante, caldo e protettivo. Per questo motivo la comunità mira a riprodurre un contesto di vita familiare in modo da creare uno spazio fisico, mentale ed emotivo che possa accogliere il ragazzo in modo adeguato e sostenerlo nel percorso.

Attualmente i ragazzi ospitati hanno un'età compresa tra i 16 e i 21 anni. La tipologia di provenienza è varia infatti si è notato che negli ultimi anni non vi è più una provenienza legata a determinate classi socio-culturali.

L'obiettivo che l'equipe si pone è quello di accompagnare il giovane nel processo di definizione di una propria identità adulta che gli permetta di soddisfare il bisogno di realizzare un sano processo di separazione e individuazione e di definire la propria autonomia rispetto al processo di dipendenza da sostanze. Per questo motivo gli operatori lavorano su un progetto individuale e specifico che tiene conto delle motivazioni intrinseche, delle risorse e potenzialità del singolo, delle aree problematiche e delle ipotesi di intervento terapeutico. L'equipe è costituita dal responsabile della comunità, dalla direttrice, da una psicologa e da quattro operatori.

La comunità mira a raggiungere i suoi obiettivi attraverso diverse tipologie di interventi: individuale e comunitario, diagnostico, psicosociale e familiare. L'intervento comunitario consiste nell'educazione al rispetto delle regole e delle persone attraverso la condivisione fra gli ospiti di programmi, momenti, spazi, decisioni e scelte e attraverso la responsabilizzazione e l'attribuzione di ruoli e

funzioni. Con il tempo, infatti, ad ognuno viene affidata una responsabilità legata ai diversi settori (cucina, lavanderia, ecc.) a seconda dei bisogni individuali della persona, valutati dagli operatori in equipe. Nel caso, per esempio, di un ragazzo che ha bisogno di tempo per stare solo e riflettere, gli operatori potranno affidare a lui la responsabilità della lavanderia.

Inoltre a due ragazzi (un maschio e una femmina), già avanti nel percorso, viene affidata la responsabilità di vigilare sui compagni, essi sono per gli operatori degli aiutanti preziosi in quanto, essendo più vicini ai ragazzi, possono riferire agli operatori se hanno notato qualcosa di particolare relativamente a comportamenti o relazione tra essi.

I mezzi utilizzati nel percorso educativo e terapeutico sono attività quali l'ippoterapia e le attività terapeutiche di gruppo. I ragazzi sono divisi in due gruppi che si riuniscono durante la settimana per svolgere le attività sopra citate. Un gruppo è costituito dai ragazzi che hanno iniziato da poco il percorso, durante i loro incontri discutono assieme sui diversi problemi all'interno della comunità. L'altro gruppo, invece, è formato dai più "anziani" e assieme fanno un percorso sulle emozioni. Arrivati ad un certo punto del proprio percorso, ognuno svolge individualmente un lavoro di anamnesi, che consiste nel ripercorrere, assieme all'aiuto della direttrice, i fatti e gli eventi salienti della propria vita. Le attività terapeutiche comprendono: gruppi di condivisione; gruppi rielaborativi su dinamiche relazionali legate alla quotidianità e alle esperienze di vita passata; gruppi formativi e informativi per dare strumenti di lettura dei vissuti personali e delle dinamiche relazionali; giochi di ruolo che mirano a favorire nel ragazzo, con il supporto di tecniche di simulazione, una graduale consapevolezza dei propri comportamenti; gruppi di rielaborazione emotiva che, con l'aiuto di tecniche psicodrammatiche, favoriscono l'esplorazione e l'espressione di sentimenti, sia legati alla quotidianità che radicati nella propria storia passata. Per quanto riguarda l'ippoterapia, i ragazzi fungono da ausiliari di un centro di riabilitazione equestre nell'area della disabilità, con l'obiettivo di interiorizzare il diritto e il dovere di stare bene, uscendo dai sensi di colpa che spesso li caratterizzano. Il progetto CircoStanza si integra con le altre attività proposte nella comunità e

verrà analizzato nello specifico nei capitoli successivi.

Risulta importante, in relazione al progetto, sottolineare che in comunità i ragazzi non possono entrare tutti in comunicazione tra loro: l'equipe consente ai nuovi arrivati di comunicare solo con alcuni dei ragazzi. Questo dipende dal livello di rischio di influenzarsi negativamente a vicenda parlando di elementi in comune, quali droga, quartieri a rischio frequentati, spacciatori, locali, ecc.

3.2 STRUTTURA DEGLI INCONTRI

CircoStanza incontra i ragazzi della comunità L'Altra Idea una volta alla settimana per un'ora e mezza o due.

In linea di massima ogni incontro è strutturato nelle seguenti fasi: dinamica rompi ghiaccio, esercizio di sintonia o fiducia o empatia, rito della buona notizia, modulo di Pensiero Positivo, insegnamento delle arti circensi, momento conclusivo.

La dinamica rompi ghiaccio caratterizza l'inizio di ogni incontro, viene cioè proposto un gioco competitivo o cooperativo, oppure una sigla ballata, utile per creare un buon clima energetico e partecipativo. Un gioco utile per raggiungere questi obiettivi, per esempio, è lo scalpo: tutti i giocatori sono sparsi nella stanza, ognuno porta una striscia di stoffa dietro la schiena (lo scalpo). Al via tutti i giocatori possono cercare di impadronirsi dello scalpo degli altri e nello stesso tempo debbono badare a difendere il proprio. Il giocatore che perde il proprio scalpo viene eliminato dal gioco, lo scalpo rimane al giocatore che lo ha conquistato. L'ultimo che rimane con lo scalpo vince il gioco. Una variante è lo scalpo creativo: non è necessario che il pezzo di stoffa venga infilato dietro la schiena, ma ogni giocatore può posizionarlo in qualsiasi parte del corpo, a patto che sia ben visibile e non venga annodato (per esempio: tra i capelli, nel calzino, ecc.).

Solitamente si continua con un esercizio di sintonia, di empatia o di fiducia. Oltre ad avere lo scopo di armonizzare il gruppo, questi esercizi offrono ai ragazzi la

possibilità di prendere coscienza del proprio livello di apertura o chiusura nei confronti dei compagni e del gruppo. Sono fondamentali per creare quella connessione emotiva e il clima di fiducia reciproco tra ragazzi e operatori e tra ragazzi stessi. Spesso si condivide con il gruppo emozioni e sensazioni vissute nel corso dell'esercizio. Uno degli esercizi base di fiducia è il polpastrello: i partecipanti vengono divisi in coppie, di cui un elemento sarà A e l'altro B. A deve chiudere gli occhi, mentre B lo guiderà nello spazio a tempo di musica utilizzando come unico contatto il polpastrello del dito indice. I due dovranno fare in modo da mantenere il contatto: A cercando di seguire B e B muovendosi in modo da non perdere il contatto di B. In questo modo A dovrà necessariamente fidarsi di B, mentre B avrà la responsabilità di condurre A in modo sicuro evitando urti con le altre persone e con gli oggetti dello spazio. Man mano che si prosegue vengono proposti esercizi più complessi in modo da fare un percorso graduale avvicinandosi sempre più agli obiettivi preposti.

Si prosegue attorno alla pista da circo, stesa a terra, con il rito della buona notizia. Ognuno, sia ragazzo che operatore, è invitato ad indossare il naso da clown e a dire al gruppo una notizia positiva riguardante la settimana appena trascorsa. Questo rito è molto importante perché aiuta i ragazzi a notare il positivo anche nelle piccole cose quotidiane. Inoltre, in questa comunità in cui non tutti i ragazzi possono entrare subito in comunicazione tra loro, la bella notizia permette di condividere con tutto il gruppo la gioia del singolo.

A questo rito segue il modulo di Pensiero Positivo. Esso riguarda la parte di crescita personale e si fonda sulle tecniche del Pensiero Positivo e della Legge di Attrazione. Ciò si basa sull'idea che ognuno è libero e può scegliere come vivere la sua vita. Il pensiero svolge un compito rilevante nella vita di ciascuno in quanto attrae a sé ciò di cui ha bisogno per essere confermato. Ai ragazzi vengono consegnate delle schede contenenti scritti, poesie o racconti ispiranti che hanno lo scopo di stimolare la riflessione e la consapevolezza su argomenti quali: l'autostima, la positività nel quotidiano, la capacità di superare i propri limiti e le proprie zone di comfort, cioè quelle zone che comprendono le nostre abitudini, i nostri modi di essere, di fare, i nostri schemi mentali, i nostri modi di rapportarci

con le persone, i nostri modi di pensare, cose che fanno parte della nostra esperienza e del nostro vissuto. All' inizio del percorso ad ogni ragazzo viene consegnata una cartellina contenente: un foglio sul quale è descritta l'attività di CircoStanza, un quaderno e un blocchetto di *post-it*. Al suo interno verranno inserite tutte le schede date loro durante gli incontri. Lo scopo della cartellina è quello di abituare i ragazzi a mantenere ordine sui loro strumenti di crescita in modo da poterli ritrovare nel momento in cui ne avranno bisogno. Il quaderno serve come diario di crescita, infatti ogni due incontri vengono dati dei compiti a casa che vengono letti in gruppo, da chi se la sente, la volta seguente. I compiti sono collegati a quanto letto e discusso e riguardano il tema dell'argomento trattato. I temi trattano in linea di massima argomenti di Crescita Personale, quali: l'importanza del pensiero, la creatività del pensiero, il dialogo interno e il dialogo esterno, il modo di comunicare, l'educazione alla positività e il benessere psico-fisico, le affermazioni, la consapevolezza, il senso di colpa e il perdono, la legge di attrazione, ecc. La Crescita Personale mira a migliorare le capacità di affrontare i diversi aspetti della vita, toccando la sfera psicologica, affettiva ed emozionale. La parte centrale del laboratorio si concentra sull'insegnamento delle arti circense. Il programma è organizzato in moduli: ogni mese è previsto un modulo diverso che consiste nell'apprendimento di due o tre attrezzi circensi. Al termine di ogni modulo i ragazzi dovranno esibirsi nell'Open Stage, con un numero da loro creato, davanti ai propri compagni e agli operatori, dimostrando le capacità artistiche apprese nel corso del mese, la creatività e l'impegno di ogni ragazzo. Nel corso della mia esperienza all'interno del laboratorio in comunità, l'equipe ha deciso di strutturare i moduli nel seguente modo: gli incontri del 16, 23 e 30 settembre sono stati dedicati all'apprendimento con i fazzoletti; dal 7 ottobre fino al 4 novembre è stato svolto il modulo di equilibrismo utilizzando pedalò, trave e trampoli; l'ultimo periodo, cioè a partire dall' 11 novembre fino al 16 dicembre, è stato dedicato a cappelli, piatti cinesi e diablo. In genere il percorso si conclude con un gioco, un esercizio di rilassamento, una condivisione o la compilazione di una scheda di esplorazione emozionale. Alcuni esempi di schede si trovano in allegato a fine tesi (allegati numero 1, 2, 3 e 4).

3.4 ESPERIENZA DI REINSERIMENTO SOCIALE

Nell'ambito del progetto Circostanza, nel corso dell'annualità 2008- 2009, si sono rese possibili diverse occasioni per collaborare a reinserimenti sociali di adolescenti e giovani adulti provenienti da contesti in cui è attivo il progetto.

Nello specifico, per quanto riguarda la comunità L'Altra Idea, è stato possibile inserire nell'Associazione di volontariato ViviamoInPositivo un ragazzo ed una ragazza che da alcuni mesi avevano portato a termine il ciclo di recupero dalla tossicodipendenza, durato circa cinque anni. Sono entrati nel gruppo VIP Torino, dopo aver preso parte ai tre giorni del corso di formazione a cui ogni aspirante clown di corsia VIP deve partecipare. Il loro inserimento è stato accompagnato dalla presenza costante di una volontaria clown dell'Associazione VIP Torino.

Dagli incontri con la direttrice della comunità è emerso come grazie al progetto CircoStanza, i ragazzi abbiano gradualmente conosciuto il pensiero positivo, lo spirito clown e le discipline circensi. Hanno, cioè, imparato a conoscere l'Associazione al punto di far propri i valori e lo stile di vita che caratterizza i volontari. Questo ha permesso loro di scegliere come impiegare il loro tempo e soprattutto di tessere legami positivi e sani con alcuni dei clown che fanno parte dello stesso gruppo. Questo reinserimento è stato possibile, oltre che per la grande forza di volontà dei ragazzi, anche grazie al prezioso lavoro di rete svolto da tutti i soggetti coinvolti (equipe del progetto, operatori della comunità terapeutica e direttivo dell'Associazione VIP Torino).

I ragazzi sono, dunque, entrati nel gruppo di volontari di VIP Torino, divenendo loro stessi volontari, svolgendo servizio negli ospedali e nelle case di riposo, oltre a partecipare agli allenamenti con gli altri volontari clown. Gli allenamenti sono incontri di formazione rivolti ai volontari in cui si lavora sul gruppo, sul proprio personaggio clown, su se stessi e sulle proprie emozioni, sull'improvvisazione, sul comportamento da adottare con le persone e nei luoghi in cui si fa servizio.

Entrambi, ad agosto scorso, hanno partecipato ad una missione, organizzata da VIP Italia, in Abruzzo presso i luoghi terremotati.

Spilla è il nome clown di uno di questi ragazzi. Fino al mese di dicembre ha

continuato a partecipare a Circostanza presso la comunità per sua volontà, nonostante avesse concluso il percorso di recupero già da diversi mesi.

In seguito ad un servizio come clown di corsia nella casa di riposo di San Mauro (Torino) assieme ad alcuni volontari del gruppo VIP Torino, Spilla ha voluto condividere in maniera scritta l'esperienza vissuta. Ecco le sue parole:

“Condivido la mia bellissima esperienza della casa di cura di San Mauro...fatta ieri mattina... bhè sono rimasta un po' senza parole faccio anche fatica a trovare le parole per descrivere quello che ho provato perché di emozioni ce ne sono state talmente tante e tutte forti....per me è stata una vera bomba quel servizio!!!!una bomba di emozioni....bhè per il momento avevo solo provato il Regina Margherita dove anche lì mi ha sempre trasmesso tante emozioni ma quello è stato diverso... me lo aspettavo un po' più leggero...è stato fantastico,divertente,emozionante...ma anche molto pesante perché a confronto dell'ospedale che esiste il mio personaggio clown lì non riuscivo...lì c'era A. (nome della ragazza) e il suo cuore aperto a tutte ste persone....al primo piano è stato abbastanza leggero si cantava, ballava...ho provato anche molto imbarazzo con un signore che mi diceva cose molto spinte e mi sono trovata molto a disagio perché è mi lasciava senza parole... non sapevo proprio cosa dirgli.... poi salendo ai vari piani il mio stomaco andava sempre più in subbuglio...non so sui volti di queste persone sentivo tanta tristezza e tanta speranza....la cosa che avevano più bisogno era essere ascoltati e coccolati...io ho cercato di fare il possibile per dargli questo....mi faceva male sentire nelle loro parole frasi del tipo "bhè dai ci vediamo la prossima volta se siamo ancora vivi...." e frasi del genere....a me saliva il cuore in gola.... poi c'era questa signora che io l'ho trovata fantastica...una signora che era lì da tre giorni,non voleva starci...stava male...avrà avuto una storia tremenda...sul volto di questa signora c'era solo tanta rabbia e tanta tristezza....era scorbutica con tutti ti rispondeva male...ti minacciava,ti augurava le peggior cose....poi....Flora si è avvicinata e l'ha ascoltata per molto tempo...era questo che voleva...poi....si è avvicinata a me...mi ha preso la mano, mi accarezzava il viso....mi ha messo la mano sul cuore e mi ha detto.."non tornare indietro,non fare gli stessi errori del tuo passato che tu sai...perché hai un cuore molto grande....mi raccomando eh...tu

sai di cosa sto parlando"....mi guardava fissa negli occhi e mi teneva la sua mano sul mio cuore forte forte....poi mi ha chiesto.."la tua mamma...?" e io ero paralizzata....perché questa signora sembrava mi leggesse dentro.... io nel mio passato ho fatto un sacco di errori che ho dovuto pagare tutto....la mamma non ce l'ho più...e non lo so...sembrava sapesse il mio passato...perché l'ha detto proprio a me...perché mi ha chiesto della mia mamma... alcuni dicevano che era un po' matta e straparlava...ma io non l'ho pensata così...ho sentito qualcosa di molto forte tra me e quella signora in quel momento....qualcosa dentro e anche Flora....mentre lei mi parlava io non riuscivo più a dire niente...avevo solo gli occhi pieni di lacrime...commozione, tristezza, tenerezza....poi mi ha chiesto se la portavamo via...lì il mio cuore si è completamente stretto....sembrava che fosse in un pugno stretto.... poi...all'ultimo piano è stata la mia botta finale...ho trovato questa signora...Emilia...93 anni....che stava lì sulla sedia a rotelle tutta sola...mi sono avvicinata con molta calma la guardavo fissa negli occhi... gli parlavo anche se lei non poteva rispondermi...lei mi fissava...era incantata dal mio sguardo...dai miei occhi...dal mio sorriso...dalla mia tenerezza...gli ho tenuto stretta la mano per mezzora senza mollarla un attimo...e anche lei non ci ha pensato un attimo a lasciarmi la mano :-).lei mi guardava con gli occhi lucidi...cercava di dirmi qualcosa ma io non riuscivo proprio a capire....la accarezzavo tutta...mi ha fatto uscire un incredibile tenerezza...mi ha suscitato un sacco di ricordi sulla mia dolce vita di mia nonna....era come una mamma, mi ha cresciuto lei, ho passato tutta la mia vita con lei....che è mancata a gennaio di quest'anno....che era messa come lei....quindi mi sono comportata come mi comportavo con la mia nonna quando era in sto letto immobile...nel suo volto tante volte ci ho visto quello di mia nonna poi....scrollavo un attimo la testa e...non era lei.... poi è arrivato il figlio di Emilia e mi sono messa ad ascoltarlo un sacco....e a farci anche due risate insieme.... Alla condivisione sono scoppiata in lacrime...non lo so perché ma non è stata una brutta sensazione...me ne sono andata via da quella casa di cuore con una bella valigia di emozioni...e con tanta speranza di ritrovarli tutti la prossima volta...mentre li guardavo gli auguravo solo di viverli i loro giorni al meglio senza soffrire tanto..... il mio cuore tutto ieri è stato aperto a tutte queste persone e lo è

ancora ora...dato che mentre sto scrivendo questa mail...mi stanno scendendo giù i lacrimoni...e lo continuerà a essere perché li porterò sempre nel mio cuore...sperando con tutto il mio cuore...spero di tornarci presto perché è stata un'emozione unica e fantastica...era la prima volta che ho provato un'emozione simile in tutta la mia vita.... Ringrazio veramente tutti i clown e chi mi ha dato modo di entrare in quest'associazione che mi sta aiutando e mi ha aiutato molto anche qualche mese fa a superare delle cose difficili....

Aggiungo solo che anche ieri c'era un gruppo straordinario a San Mauro....persone fantastiche...ogni volta che ti giravi c'era uno sguardo che ti appoggiava...e un sorriso pronto a cogliere le tue lacrime....grazie veramente....ho il cuore e l'anima veramente pieni” (Spilla 2009).

4 ESPERIENZA DI TIROCINIO

4.1 OBIETTIVI, METODOLOGIA DI LAVORO E STRUMENTI

Obiettivi:

- instaurare una relazione educativa con i ragazzi;
- valutare gli obiettivi raggiunti tramite l'insegnamento delle arti circensi e l'educazione al buon umore;
- valutare se CircoStanza può essere uno strumento educativo valido in una comunità di giovani tossicodipendenti.

Metodologia e strumenti:

Per valutare in itinere i risultati che il progetto CircoStanza comporta attraverso l'insegnamento delle arti circensi e l'educazione al buon umore, ogni settimana compilavo una relazione, analizzando gli obiettivi artistici ed educativi raggiunti durante il singolo incontro e trascrivendo un diario di bordo, facendo uso dell'osservazione partecipante. A fine del mio tirocinio, tenendo in considerazione queste relazioni, ho potuto stilare una relazione conclusiva in modo da verificare gli obiettivi raggiunti nel periodo compreso tra settembre a dicembre 2009, andando a valutare il gruppo sul piano relazionale, educativo ed artistico.

Per valutare, inoltre, la validità di CircoStanza come progetto integrativo nel percorso di giovani tossicodipendenti in una comunità terapeutica, ho ritenuto opportuno somministrare dei questionari ai protagonisti del laboratorio, cioè ai ragazzi stessi, e agli operatori che lavorano quotidianamente con loro. I questionari sono stati somministrati a fine di metà anno di CircoStanza, periodo che coincideva con la fine del mio tirocinio.

4.2 RELAZIONI

Ritengo opportuno inserire all'interno di questa tesi le relazioni fatte volta per

volta, che mettono in evidenza la valutazione in itinere con i rispettivi obiettivi raggiunti. Vengono riportati i nomi clown dei ragazzi e degli operatori, scelti personalmente da ognuno.

Giorno: 16/9/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.40-19.20

Operatori: Sara Sibona (Maggiolina), Nicola Viridis (Smilzo), Maria Luisa

Mirabella (Aureola), Elisa Conedera (Fulminetta), Luca Sartor (Svitol)

Operatore della comunità: Fabio (Guido)

Ragazzi presenti: 10. Yoyo, Pappa, Pincopallina, Spilla, Pape, Cocco, WinniePooh, Celeste, Crispy, Charly.

Obiettivi educativi raggiunti:

- ottimo livello di un clima collaborativo e propositivo;
- buona accoglienza da parte dei ragazzi nei confronti dei “nuovi” tirocinanti;
- buona partecipazione al modulo di pensiero: tutti accettano di collaborare con le emozioni;
- cambiamento di umore per la maggior parte dei ragazzi: si è passati da una sensazione di tristezza ad una di energia e gioia;
- aumento dell'autostima, soprattutto da parte di quei ragazzi che inizialmente si sentivano inadeguati nell'apprendimento dei fazzoletti e che, dopo aver trascorso del tempo ad allenarsi, hanno raggiunto dei risultati.

Obiettivi artistici raggiunti:

- apprendimento della cascata e colonna con i tre fazzoletti da parte di alcuni ragazzi.

I ragazzi ci accolgono sulla porta. Yoyo, Celeste e Pape si ricordano di me e Svitol in quanto 5 mesi fa abbiamo partecipato al progetto CircoStanza all'interno della comunità. Pape mi chiama perfino con il mio nome clown. Al nostro arrivo è presente anche Bart, ragazzo in reinserimento, il quale è costretto ad andare via quasi subito. I ragazzi sono un po' sotto tono, come ci riferisce più tardi Fabio. Perdiamo un po' di tempo per scendere nella sala sotto, Smilzo e Aureola

stimolano i ragazzi a proporre un'idea su come aprire la pista: decidono per farlo saltando all'indietro. Seduti in cerchio facciamo un giro di buona notizia e iniziamo con il modulo di Pensiero Positivo. Aureola chiede ad ognuno di dire il colore che meglio rappresenta il suo stato d'animo.

Proseguiamo con la lettura del brano e seguente riflessione assieme ai ragazzi. I compiti per il prossimo incontro consistono nello scrivere ogni mattina e ogni sera come ci si sente.

Continuiamo con il modulo dei fazzoletti fazzoletti: lanci con 2 e 3. Grazie alla musica i ragazzi si riattivano, tutti infatti partecipano divertiti. Celeste lo sa già fare molto bene e lo insegna ad altri. Alcuni, in particolare le ragazze, si sentono inadeguate, dicono di “non essere in grado”, allo stesso tempo non di demoralizzano e continuano a ritmo di musica.

Concludiamo dicendo la cosa che è piaciuta maggiormente nel tempo passato assieme e il colore che in quel momento ci rappresenta meglio, per alcuni è cambiato rispetto a quello di prima. Alcuni affermano che l'attività li ha cambiati di umore.

Giorno:23/09/2009

Ora di inizio/ fine attività:17.30-19.15

Operatori:Sara Sibona (Maggiolina), Nicola Virdis (Smilzo), Luca Sartor (Svitol), Elisa Conedera (Fulminetta)

Operatore della comunità: Fabio (Guido)

Ragazzi presenti: 12. Bart, Chantilly, Pappa, Pape, WinniePooh, Pincopallina, Celeste, Charly, Cocco, Crispy, Yoyo, Spilla

Obiettivi educativi raggiunti:

–buona partecipazione ed attenzione;

–i “compiti” di Pensiero Positivo vengono svolti sul quaderno da Pappa, Celeste, Pincopallina, WinniePooh e Spilla;

–durante il giro delle buone notizie vengono esternate dinamiche riguardante gli equilibri del gruppo ristabiliti il giorno prima;

–il gioco di fiducia proposto viene accolto ed eseguito molto bene. Durante la

condivisione i ragazzi si esprimono mettendo in evidenza come hanno vissuto il gioco e come lo hanno vissuto con i compagni. In particolare WinniePooh riferisce un aumento di fiducia nei confronti di Spilla durante il gioco rispetto ad alcuni mesi prima;

– collaborazione fra le diverse coppie che si sono formate per la creazione del numero di open stage.

Obiettivi artistici raggiunti:

– apprendimento della cascata e colonna con i tre fazzoletti da parte della maggior parte dei ragazzi;

– creazione di un numero singolarmente o in coppia usando i fazzoletti in modo creativo e non convenzionale, lanciandoli e prendendoli in maniere diverse.

Al nostro arrivo i ragazzi ci accolgono calorosamente. Pappa ha in mano il quaderno e ci tiene a farmi vedere che ha fatto i compiti dati da Aureola la scorsa volta sul modulo di Pensiero Positivo. Crispy invece mi dice che non li ha fatti “che tanto si sa come ha passato la settimana in comunità”. Iniziamo l'attività con il gioco dello scalpo che ci permette di creare subito un clima propositivo. Stendiamo assieme la pista immaginando e muovendoci come granchi, poi a turno seduti attorno alla pista ognuno dice la sua buona notizia. Rimanendo sulla pista vediamo assieme i compiti per casa della scorsa volta. Molti hanno usato metafore sul tempo per esprimere come si è sentito. Leggono Celeste, Pappa, Pincopallina, WinniePooh e Spilla. Mentre legge Celeste specifica anche che a volte è accaduto di essersi svegliato con un certo umore, poi durante il giorno gli sono successe determinate cose che hanno determinato il cambiamento dell'umore.

Oggi il tema del modulo di Pensiero Positivo è la cura. Sulle parole di: “ La cura” di Battiato a coppie facciamo l'esercizio di fiducia del “polpastrello” (vedi spiegazione nel capitolo 3.2). Io faccio l'esercizio con Pappa. Al primo giro lo guido io, tiene gli occhi chiusi ma fa fatica a lasciarsi guidare e mi chiede continuamente se “va bene così”. C'è un po' di chiacchiericcio nel gruppo. Al secondo giro c'è più silenzio. Pappa sembra sicuro nel guidarmi, infatti in

condivisione dice di aver fatto meno difficoltà nel condurre. WinniePooh, che ha fatto l'esercizio assieme a Spilla, dice che anche quando lo stesso esercizio era stato proposto alcuni mesi prima lei era stata in coppia con Spilla. Si ricorda che in quell'occasione era stato molto difficile per lei perché aveva paura, al contrario di oggi che invece si fidava tranquillamente della compagna. Guido, in coppia con Celeste, dice di essersi trovato in difficoltà nel tenere la mano ad un ragazzo della comunità.

Leggiamo un pezzo della canzone usata come sottofondo e gli lasciamo il testo. Chantilly e Bart devono andare via prima.

Avvisiamo i ragazzi che la prossima volta si farà l'Open Stage con i fazzoletti. Tutti parteciperanno e ognuno deciderà se farlo individualmente o in coppia. Pappa mi chiede se possiamo farlo assieme. Tutti si mettono in coppia con qualcuno.

Salutandoci gli lasciamo la scheda da compilare per la prossima volta: scrivere “come gli altri si prendono cura di me, come io mi prendo cura degli altri e come io mi prendo cura di me stesso”.

Giorno: 30/9/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.30-19.20

Operatori: Sara Sibona (Maggiolina), Nicola Viridis (Smilzo), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Luca Sartor (Svitolo), Elisa Conedera (Fulminetta), Sergio Pinarello (Spillo)

Ragazzi presenti: 9. Cocco, Crispy, Celeste, Charly, Chantilly, Yoyo, Spilla, Pincopallina, WinniePooh

Obiettivi educativi raggiunti:

- partecipazione di Pincopallina, WinniePooh, Cocco, Spilla e Celeste al modulo di Pensiero Positivo che condividono in gruppo i compiti della settimana svolti sul quaderno;
- ognuno, operatori e ragazzi, condivide in maniera scritta attraverso parole, emozioni e sensazioni cosa trasmette CircoStanza;
- attenzione ai propri compagni sia durante il rito della buona notizia che durante

l'Open Stage;

– clima collaborativo tra i ragazzi e con gli operatori;

– creazione di un clima propositivo e di divertimento.

Obiettivi artistici raggiunti:

- creazione del proprio numero singolarmente o a coppie ed esibizione davanti a tutti. I numeri sono originali, creativi, mettono in luce le capacità artistiche apprese in questi incontri e gli aspetti comici di ognuno.

Appena arrivati riceviamo la notizia che Pappa ha preso la decisione di uscire dalla comunità e Pape è in “pausa”.

Oggi svolgiamo l'attività nella sala da pranzo. Stendiamo la pista. Il primo gioco proposto è “FazzoletVolley”: i ragazzi si dispongono allineati in due squadre, uno contro l'altro. Ad ogni coppia viene dato un fazzoletto che al via verrà lanciato verso l'alto. I due avversari, con il solo mezzo del soffio, dovranno far cadere il fazzoletto nel campo dell'altra squadra. Ai ragazzi piace il gioco, si divertono e si crea un buon clima.

Continuiamo ballando la sigla “Indiani e Clown Boy”.

A questo segue il rito della buona notizia. Spilla condivide il servizio nella casa di riposo di San Mauro, dice che ha provato delle emozioni davvero forti, difficili da esprimere, Yoyo che ha il compito di dare il via agli applausi del gruppo chiede di fare un “bell'applauso forte forte” per Spilla. Yoyo appare molto felice e richiede spesso ai compagni un “applauso forte” dopo la condivisione. WinniePooh dice di essere contenta di essere passata nel gruppo degli “anziani”, Celeste è felice per come è andato il processo. Cocco, che vive nell'appartamento della comunità, parla direttamente ai ragazzi della comunità, guardando in particolare Pincopallina, dice che le fa piacere quando arriva in comunità e gli altri le chiedono “Come stai?” o le fanno un gesto di affetto.

Durante il modulo di Pensiero Positivo Pincopallina, WinniePooh, Cocco, Spilla e Celeste condividono ciò che hanno scritto durante la settimana sul “Mi prendo cura di...” Aureola spiega, poi, l'importanza di capire cosa si vuole attraverso il contrasto, ci si chiede cioè cosa non vogliamo o cosa non ci piace e poi ci si fa la

domanda: “E allora cosa voglio?” Facciamo un giro di prova, questo sarà l'esercizio che dovranno fare ogni giorno sul proprio quaderno. Diamo spazio alla preparazione per l'Open Stage. A coppie ripassiamo il mini spettacolo che la scorsa volta avevamo iniziato. Siccome Pappa non c'è, stavolta mi metto assieme a Crispy, che dice subito di “non saper fare nulla”. Insieme, invece, costruiamo un numero molto carino e simpatico. Le altre coppie sono formate da Cocco con Pincopallina, Celeste con Aureola, Yoyo con Charly, Svitol con Chantilly.

Durante il ripasso mettiamo a disposizione un cartellone su cui scrivere le vibrazioni che ci produce CircoStanza. Ecco cosa è emerso: allegria; condivisione; crescita; sostegno; divertimento; riflessione; felicità; contenta; serena; arricchimento; positività; ritrovare i vostri sorrisi anche quando avete avuto una settimana dura; fiducia; contentezza; sentire; dimenticare; realtà; fantasia; benessere; divertimento; energia; gioia; essere se stessi, belli, bellissimi come sappiamo di essere basta crederci anche se nel passare del tempo qualche compagno d'avventura cambia strada o idea, noi rimaniamo ed il semino di circostanza è in tutti, tutti noi e nelle nostre strade..dentro e fuori...ieri, oggi e domani; trovare il punto della mia calma e serenità, i momenti più difficili e faticosi dove basta tornare sui pensieri più belli e positivi, sorridere per ritrovarsi e sereni nelle cose più facili.

L'Open Stage è stato eccezionale! Ci divertiamo non solo a guardare gli altri, ma anche a esibirci. I personaggi nascono già fuori dalla pista, si improvvisa con la radio, si fa vedere cosa si ha imparato, si valorizza, si ironizza. Concludiamo con un cerchio di applausi forzuti.

Giorno: 7/10/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.25-19.20

Operatori: Nicola Viridis (Smilzo), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Elisa Conedera (Fulminetta), Luca Sartor (Svitol)

Operatore della comunità: Vincenzo (Noodles)

Ragazzi presenti: 8. Charly, Yoyo, Celeste, Crispy, Pincopallina, WinniePooh,

Spilla, G.

Obiettivi educativi raggiunti:

- coinvolgimento di tutti nel rito della buona notizia, stavolta anche Crispy non ha difficoltà a pensarne una positiva;
- Charly, Crispy e Celeste condividono con il gruppo il lavoro svolto sul quaderno relativo al modulo di Pensiero Positivo di questa settimana;
- attenzione alle consegne e ai consigli dell'operatore;
- clima collaborativo e di fiducia tra ragazzo e operatore e tra i ragazzi stessi;
- impegno nell'apprendimento dei nuovi attrezzi previsti per questo mese.

Obiettivi artistici raggiunti:

- nonostante il poco tempo a disposizione ognuno apprende pian piano a muoversi sui diversi attrezzi d'equilibrio previsti per questo mese;
- Celeste prova a camminare sulla trave tenendo in equilibrio un attrezzo sul naso.

Al nostro arrivo Noodles ci avverte che ieri è arrivata una nuova ragazza e che Pape anche stavolta è a “in pausa”. Charly ci dice subito che è felice perché ha trovato lavoro, Crispy comunica di stare bene perché finalmente è arrivata la lettera della sua famiglia.

Stesa la pista ci disponiamo in modo che tutti possano guardare il “leader” e imitarlo nel suo ballo. In ordine si imita Svitol, me, Smilzo e Aureola. Tutti ridiamo nel guardare e nel riprodurre le danze fatte in modo clown. Durante il rito della buona notizia Charly parla del nuovo lavoro che consiste nel fare pulizie in un asilo, Crispy verbalizza la sua felicità per la lettera che aspettava da 3 settimane, Celeste dice di aver ricevuto una lettera dalla sua famiglia in cui gli dice che in tribunale lo hanno trovato bene e sono contenti del percorso che sta facendo. Yoyo dice di essersi svegliato bene. Pincopallina è contenta perché è la “sorella di comunità” di G., deve cioè essere un punto di riferimento ed aiutarla; la bella notizia di G. è di essere entrata in comunità. Continuiamo proponendo il gioco “Gente per gente”: divisi a coppie, i ragazzi dovranno eseguire i contatti che il conduttore suggerisce (per esempio: mano destra con naso, orecchia sinistra con ginocchio destro). Quando una coppia non resiste più alla posizione in cui si

trova dirà “Gente per gente”, le coppie allora si sciolgono e ognuno andrà a cercare un nuovo compagno con cui svolgere il gioco. Tutti si dimostrano divertiti.

Insieme rielaboriamo il lavoro della scorsa volta. Leggono il compito svolto sul quaderno durante la settimana Celeste, Charly e Crispy. Per introdurre il nuovo modulo di questo mese (l'equilibrismo) ascoltiamo la canzone di Eros Ramazzotti “L'equilibrista” e gli lasciamo il testo.

Viene consegnato ad ognuno il grafico della settimana (allegato n.9) e a Noodles quello che dovranno compilare gli operatori a termine di ogni turno sull'andamento della comunità.

Arriva il momento di provare gli attrezzi di equilibrismo. I ragazzi non vedevano l'ora di poter sperimentare i nuovi attrezzi, soprattutto i maschi, le femmine invece dimostrano inizialmente maggiore insicurezza e dicono: “Io non ce la posso fare”. Ci dividiamo in tre gruppi che sperimenteranno pedalò (con me), trampoli (con Smilzo) e asse d'equilibrio (con Svitolo e Aureola). I gruppi si turneranno ogni 10 minuti. I ragazzi sono così divisi: Celeste, Yoyo e Charly; Spilla, WinniePooh e Crispy; G. e Pincopallina. Sperimentano, provano e riprovano, si aiutano a vicenda, ci divertiamo. Noi operatori li osserviamo e li sosteniamo. Loro ascoltano i consigli, li mettono in pratica e li ripetono anche agli altri per aiutarli. In poco tempo prendono confidenza con i diversi attrezzi. Durante il cerchio finale ognuno dice qual è stato l'attrezzo che gli è piaciuto di più. Celeste afferma: “La mia sfida è l'asse di equilibrio con qualcosa in equilibrio sul naso....e ce la farò!”

Giorno: 14/10/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.30-19.20

Operatori: Sara Sibona (Maggiolina), Nicola Viridis (Smilzo), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Elisa Conedera (Fulminetta)

Operatore della comunità: Fabio (Guido)

Ragazzi presenti: 11. Charly, Celeste, Yoyo, Scriccy, Spilla, Pincopallina, WinniePooh, Pape, Crispy, C.

Operatori della comunità: Fabio (Guido) e Marianna (KissMeLicia)

Obiettivi educativi raggiunti:

- cura e attenzione da parte dei compagni nei confronti del nuovo arrivato;
- condivisione del grafico della settimana con il gruppo da parte di WinniePooh, Crispy e Celeste;
- creazione di un clima propositivo e sereno;
- aumento dell'autostima nel vedere i propri progressi;
- collaborazione e sostegno tra i ragazzi;
- aumento dell'autonomia durante l'apprendimento degli attrezzi d'equilibrio;
- impegno nell'imparare le nuove discipline;
- partecipazione di tutti i ragazzi sulla manifestazione delle proprie emozioni attraverso i cartoncini già preparati, in particolare condivisione orale da parte di Yoyo e C.

Obiettivi artistici raggiunti:

- rapido miglioramento dell'apprendimento dei nuovi attrezzi d'equilibrio.

Fuori dal cancello troviamo Charly che ci dice che non è più a lavorare in asilo, ma in una comunità per persone disabili. Appare contento per questa nuova collocazione.

Entriamo in comunità. C'è un ragazzo nuovo: C., e una nuova operatrice (Marianna) che resterà con noi fino alle 18. Yoyo dice che ha grandi novità da raccontare, Celeste sembra giù di morale e quando gli chiedo come sta dice che la settimana non è andata molto bene. Finalmente Pape ha terminato la “pausa di riflessione” ed è molto contenta, mi dice che è stato difficile rimanere in camera mentre noi eravamo in salotto insieme. Crispy dice che sta bene, è la seconda volta da quando è iniziato il progetto che verbalizza questo stato d'animo, e scendendo nella stanza sotto vedo il grafico della settimana: fino a lunedì tende ad essere positivo, lunedì e martedì scende.

Mentre aspettiamo di iniziare chiedo a C. se sa cosa faremo insieme, dice che gli altri (Charly, Yoyo,...) gli hanno raccontato che “diventiamo tutti clown e ci si diverte”. Stendiamo la pista cercando di non superare i 10 secondi. In cerchio iniziamo con la sigla “Hey Baby”, C. partecipa poco e si percepisce che si sente

un po' a disagio.

Proseguiamo con il rito di belle notizie. Yoyo non aspettava altro e così prende la parola: questa settimana è venuta a trovarlo la sua famiglia, inoltre da ieri è il “fratello di comunità” di C. Non avendo il proprio naso tutti i ragazzi se ne passano uno e parlano a turno uno dietro l'altro. G. si presenta con il nome di Scriccy, Marianna come KissmeLicia. Molti dicono di aver ricevuto delle lettere da parte dei propri genitori. Charly è felice per il lavoro e perché ha passato una bella giornata in compagnia di Bart. Nel frattempo Yoyo spiega con molta dolcezza il rito della buona notizia a C., mi chiede il naso e lo passa a lui, il quale sembra non riuscire a trovare nulla di positivo. Yoyo spiega che basta dire anche una cosa piccola come “Oggi ho dormito due ore”, così C. dice proprio quella frase, insieme ci ironizziamo sopra.

Consegniamo ai ragazzi il testo “L'acrobata” di Branduardi, mentre Aureola ne spiega brevemente il significato.

Oggi decidiamo di dedicare più tempo alla sfera artistica, visto che la scorsa volta era stato affrontato maggiormente il Pensiero Positivo. Ci dividiamo in 3 gruppi: il pedalò con me e Maggiolina, i trampoli con Smilzo, l'asse di equilibrio con Aureola. I gruppi sono così formati: Pincopallina, Scriccy e Pape; Crispy, Celeste e WinniePooh; Yoyo, Spilla, Charly e C. I ragazzi migliorano artisticamente molto velocemente, si impegnano, si concentrano, seguono i consigli e si aiutano a vicenda. I vari strumenti aiutano C. a lasciarsi andare un po' di più e a promuovere la relazione con noi operatori.

Terminiamo osservando assieme i grafici che i ragazzi hanno fatto questa settimana. Sono 4: quello di WinniePooh, di Crispy, di Charly e uno senza nome. Yoyo l'ha dimenticato di sopra, ma dice di averlo fatto. Notiamo che quasi per tutti è un continuo salire e scendere, e che mentre mercoledì scorso (giorno della nostra attività) tutti sono partiti con uno stato d'animo molto positivo, lunedì e martedì sono stati due giorni negativi.

Attorno alla pista sono posti dei cartoncini su cui sono scritti e raffigurati stati d'animo ed emozioni, dopo averle guardate attacchiamo sopra al cartoncino, o ai cartoncini, che ci rappresentano un post-it con il proprio nome. Al termine di

questo chi vuole condividere con il gruppo. Yoyo dice di sentirsi al settimo cielo. Su sollecitazione di Spilla, C. dice di sentirsi ancora triste e agitato perché “non è ancora nella percezione che deve stare in comunità tanto tempo, gli mancano tante cose, tra tutti il suo cane”.

Ecco le emozioni e gli stati d'animo che ognuno ha manifestato:

PIENO D'AMORE: Guido

PIENO DI GRATIDUDINE: Maggiolina

OTTIMISTA: Charly

PIENO DI SPERANZA: Pincopallina, Pape, Scriccy, Fabio

DI BUON UMORE: Pape

ORGOGLIOSO :Smilzo

INSICURO: Scriccy

CONTENTO: Pape, Guido

SERENO: WinniePooh

EFFERBESCENTE: Charly

SOTTOSOPRA: Guido

CORAGGIOSO: Crispy

ESCLUSO: Celeste

SETTIMO CIELO: Yoyo

TESO: Spilla, Charly

FELICE: Yoyo

PREOCCUPATA: Aureola, Maggiolina

IN EBOLLIZIONE: Smilzo, Maggiolina

INDIFFERENTE: Guido

AGITATO: C.

CARICO D'ENERGIA: Fulminetta, Crispy, Celeste

TRISTE: C.

TRANQUILLO: Charly

SODDISFATTO: Aureola, Fulminetta, Spilla, Pincopallina

Mentre i ragazzi ci aiutano a riordinare e a portare via il materiale, sento Charly che rassicura C. sul suo stato d'animo attuale, dicendo che “non deve preoccuparsi

perché tutti all'inizio sono così e avrebbe dovuto vedere com'era lui i primi giorni”.

Prima di andare via Yoyo mi dice che la prossima settimana avrà il processo.

Giorno: 28/10/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.30-19.30

Operatori: Sara Sibona (Maggiolina), Nicola Viridis (Smilzo), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Luca Sartor (Svitol), Elisa Conedera (Fulminetta)

Ragazzi presenti: 11. Crispy, Charly, Celeste, Yoyo, Pippo, WinniePooh, Pincopallina, Scriccy, Pape, Spilla, Cocco

Operatori della comunità: Fabio (Guido) e Marianna (KissmeLicia)

Obiettivi educativi raggiunti:

- Charly, Spilla, Crispy, Celeste e WinniePooh condividono i compiti scritti sul quaderno per la settimana appena trascorsa;
- instaurazione di una buona relazione tra Pippo e i due tirocinanti (al primo incontro di Pippo nessuno dei due era presente);
- buon inserimento di Pippo nel gruppo, in particolare nella relazione con i maschi;
- creazione di un buon clima propositivo e collaborativo;
- impegno di tutti, ad eccezione di Pincopallina che preferisce per oggi rimanere in disparte, nella creazione di una gag per l'Open Stage;
- collaborazione tra i ragazzi che fanno parte della stessa coppia per la creazione del proprio numero;
- aumento dell'autostima nel vedere i propri progressi;
- aumento dell'autonomia durante l'apprendimento degli attrezzi d'equilibrio e la creazione del proprio numero;
- partecipazione di tutti della condivisione “barattolo fuori e dentro Circostanza”.

Obiettivi artistici raggiunti:

- rapido miglioramento dell'apprendimento dei nuovi attrezzi d'equilibrio;
- Pippo, nonostante sia arrivato da poco, ha appreso molto bene a muoversi sui diversi attrezzi d'equilibrismo.

Oggi io e Maggiolina arriviamo prima del solito, alle 16, in quanto abbiamo un appuntamento con Daniela, la direttrice della comunità. I ragazzi sono indaffarati a svolgere i loro lavori, sono molto sorpresi di vederci lì, in ogni caso ci accolgono a braccia aperte. In quel mentre incontriamo anche Bart che è passato solo per un saluto, dice che è molto impegnato con gli allenamenti di calcio e che gli dispiace di trascurare i clown in quest'ultimo periodo, ma presto tornerà a fare gli allenamenti con VIP Torino e i servizi in ospedale. Conosco Ca., il ragazzo arrivato una settimana fa che già la scorsa volta ha partecipato al laboratorio, il suo nome clown è Pippo. C. invece se n'è andato dopo pochi giorni, già allo scorso incontro non c'era più.

Alle 17.15 ci raggiungono gli altri. Iniziamo con un bans che ci carica e ci fa divertire (“La zia del Marocco”).

Continuiamo con il giro di belle notizie. Spilla dice di aver preso la patente dopo un anno, Scriccy è felice che siamo arrivati noi perché per lei è stata una settimana altalenante, Celeste ha ricevuto la visita di sua mamma e Yoyo la lettera di sua sorella. Pincopallina dice di aver fatto “un grosso lavoro su se stessa con Daniela” (l'anamnesi) e, sebbene contenta, ritiene di aver bisogno ancora di tempo per rielaborare. Charly è felice perché al lavoro va meglio. Segue la rielaborazione dei compiti assegnati a casa la scorsa volta. Condividono con il gruppo Charly, Spilla, Crispy, Celeste e WinniePooh. Spilla, su invito di Aureola, racconta quanto per lei sia stato importante credere in sé, ripetersi dentro sé che avrebbe potuto farcela, durante la settimana dell'esame della patente. Dice pure che la respirazione l'ha aiutata molto. Mentre stiamo in cerchio KissMeLicia sta fuori dal cerchio, seduta su una sedia vicino a noi, Guido invece sembra che abbia altri compiti da svolgere, ma appena riesce si inserisce con noi nell'attività. Al termine Aureola ci fa chiudere gli occhi e ci fa immaginare di ricevere una doccia di luce. Avvisiamo i ragazzi che la prossima volta ci sarà l'Open Stage con asse d'equilibrio, trampoli e pedalò. Si potranno esibire da soli o a coppie. Consegniamo loro la scheda del personaggio dell' “equilibrista in equilibrio” che compilano individualmente, o consultandosi con il compagno dell'esibizione.

Questo li facilita nella costruzione del loro numero, iniziano già a pensare a cosa potrebbero fare. Ci dividiamo nei soliti tre gruppetti: al pedalò con me, alla trave con Smilzo e ai trampoli assieme a Svitol e Maggiolina. Nel frattempo Aureola immortalava questi momenti con la macchina fotografica. Invitiamo i ragazzi a pensare e provare ciò che faranno con quell'attrezzo nell'Open Stage. Pippo è davvero molto bravo con il pedalò. Vuole provare quello più difficile, gli faccio poca assistenza perché impara davvero in fretta. Celeste appena arriva mi dice cosa ha pensato di fare con i trampoli e mi chiede un suggerimento su come potrebbe inserire il pedalò. I ragazzi si divertono e insieme ideano, creano, dismano, provano. Pincopallina è l'unica che non partecipa, oggi non se la sente. Concluso il tempo per le prove appendiamo sulla parete un cartellone con disegnato un barattolo (vedi allegato n.6) sul cui tappo è scritto "Circostanza": dentro il contenitore ognuno scrive tutto ciò che vuole e che gli piace di CircoStanza e fuori cosa vuole abbandonare. Ecco cosa è stato scritto da noi e dai ragazzi:

FUORI:

- le tristezze e le noie, preoccupazione
- non ci riesco, non ce la posso fare, non me la sento, non sono capace, ansia di non farcela
- vergogna
- tensioni, rabbia
- trascuratezza
- brutti pensieri della settimana, negatività, ricordi brutti, tutti i pensieri che fanno male
- incertezza
- il lavoro e la routine
- pesantezza
- tutte le mie ansie
- voglia di far nulla
- paura
- malinconia, malessere, depressione, solitudine

- inadeguatezza
- egoismo
- responsabilità
- senso di colpa
- giudizio

DENTRO:

- rilassamento, spensieratezza, tranquillità
- clown e nasi rossi
- felicità, allegria, sorrisi, voglia di ridere, gioia, positività, divertimento
- voglia di stare assieme, gruppo
- tutta la circostanza
- voglia di imparare
- voglia di mettermi in gioco, coraggio
- amicizia, affetto, amore
- sono capace, sono carico, sono contento, ce la posso fare
- grinta, energia
- pedalò, trampoli, ci provo a fare l'open stage
- voglia di provare
- sto bene ok
- condivisione
- fiducia
- la novità!

Al termine, prima dei saluti, Pippo ci chiede “Ma il rilassamento non lo facciamo?” e così, sdraiati sulla pista, finiamo con il rilassamento condotto da Aureola. Mentre ci salutiamo vedo Crispy con le lacrime agli occhi, mi dice “Oggi mio fratello compie 18 anni e io non sono lì con lui”.

Giorno: 4/11/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.35-19.30

Operatori: Sara Sibona (Maggiolina), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Nicola

Viridis (Smilzo), Luca Sartor (Svitol), Elisa Conedera (Fulminetta)

Ragazzi presenti: 12. Pincopallina, Bart, Cocco, WinniePooh, Charly, Pippo, Yoyo, Celeste, Spilla, Crispy, Scriccy, Pape.

Operatore della comunità: Fabio (Guido)

Obiettivi educativi raggiunti:

- creazione di un clima di lavoro propositivo e sereno;
- condivisione dei ragazzi con il gruppo, durante il rito di buona notizia, della gioia nell'aver assunto determinate responsabilità all'interno della comunità;
- impegno e divertimento di tutti nell'esibizione e nell'osservazione dei numeri durante l'Open Stage;
- attenzione e sostegno attivo durante l'esibizione dei compagni;
- condivisione in gruppo delle proprie soddisfazioni relative all'Open Stage.

Obiettivi artistici raggiunti:

- creazione ed esibizione davanti a tutti del proprio numero, a coppie o singolarmente, inserendo conoscenze artistiche apprese in quest'ultimo mese e uso creativo dei diversi attrezzi.

Oggi è con noi anche Bart perché ha una settimana di riposo, dice che gli allenamenti di calcio si sono ridimensionati e ha cambiato orario di lavoro, quindi potrà nuovamente tornare agli allenamenti di Vip Torino e a fare servizio in ospedale. Chiedo a Cocco se Fagiolo si è trasferita in appartamento con lei, dice che si è trasferita domenica e che per ora va bene.

Cominciamo con il gioco di riscaldamento e sintonia dello “specchio”. A coppie uno si posiziona di fronte all'altro. Con una musica allegra di sottofondo, guardandosi sempre dritti negli occhi uno dei due conduce il gioco ballando spontaneamente, l'altro lo dovrà seguire cercando di eseguire gli stessi movimenti come se fosse il suo specchio. Io sono in coppia con Yoyo che ride continuamente, si diverte un sacco. Anche gli altri ragazzi si divertono parecchio, sia nel fare il modello da copiare che nell'osservazione e riproduzione di ciò che il compagno fa.

Al giro di buone notizie apprendiamo che in questa settimana ci sono stati dei

cambiamenti all'interno della comunità, relativi alle responsabilità. Yoyo, infatti, è diventato responsabile delle pulizie, WinniePooh del "Punto" e Celeste del maneggio dei cavalli. Charly dice di essere contento perché è un periodo altalenante e noi lo aiutiamo, Pippo è felice perché siamo arrivati noi. Pincopallina ha ricevuto la visita della mamma, anche Pape dice di essere contenta per lei perché "se lo merita". Poi aggiunge che per se stessa non è che sia contenta di qualcosa in particolare, ma in generale è un periodo positivo. Bart dice che è contento di essere tornato e che la sua squadra è prima in classifica. Spilla sta uscendo con un ragazzo, ma questa volta cercherà di stare più attenta a come si comporta. Scriccy ha ricevuto una lettera e una foto dal fratello. Durante il modulo di Pensiero Positivo leggiamo la canzone di Branduardi "Domenica e lunedì" ponendo attenzione su come il tempo venga usato nel corso della settimana. Il compito per questa settimana è pensare (e scrivere) ogni sera "che cosa ho fatto oggi per gli altri, per me stesso e per il mondo". Per oggi è previsto l'Open Stage. Diamo 10-15 minuti di tempo per ripassare il numero, nel frattempo li prepariamo con gilet, papillon e trucco. I ragazzi verranno valutati per l'impegno, la creatività e l'abilità su ogni attrezzo. Pincopallina che la scorsa volta non ha provato il suo numero si mette assieme a Bart cercando di organizzare qualcosa. Le coppie sono così formate: Bart con Pincopallina, Cocco con WinniePooh, Spilla con Crispy, Charly con Pippo, Scriccy con Pape. Si esibiranno individualmente Celeste e Yoyo. C'è un po' di agitazione nell'aria. Tutti si esibiscono, noi del pubblico ci divertiamo e anche chi si esibisce lo fa altrettanto. Charly, dopo i complimenti fatti per l'esibizione con Pippo, sottolinea che è stata tutta opera di Pippo. Evidentemente tende a sminuirsi nelle cose che fa infatti Guido gli fa notare che il lavoro lo hanno fatto assieme, che deve riconoscersi che anche lui è stato bravo. Seduti a semicerchio attorno alla pista, uno alla volta si siede sull'asse di equilibrio e condivide con gli altri la cosa per cui si sente soddisfatto. Emergono i progressi fatti in questo mese, la sintonia e il piacere di essersi esibiti con l'altra persona, il divertimento durante la propria performance.

Giorno: 11/11/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.30- 19.20

Operatori: Sara Sibona (Maggiolina), Nicola Virdis (Smilzo), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Luca Sartor (Svitol), Elisa Conedera (Fulminetta)

Operatore della comunità: Zenaide (Zanzibar)

Ragazzi presenti: 11. Yoyo, Charly, Celeste, Pippo, PincoPallina, WinniePooh, Pape, Scriccy, Spilla, Crispy, F.

Obiettivi educativi raggiunti:

- buon inserimento di F. nella relazione con compagni e operatori;
- partecipazione di F. alle attività proposte, il quale partecipa alla buona notizia senza difficoltà e con piacere;
- creazione di un clima sereno e giocoso;
- impegno della maggior parte dei ragazzi nell'apprendimento del nuovo attrezzo;
- ascolto e attenzione agli insegnamenti e ai consigli degli operatori;
- buona accoglienza dei voti della propria pagellina.

Obiettivi artistici raggiunti:

- apprendimento buono da parte di quasi tutti (Crispy fa un po' più fatica) nel far girare il cappellino;
- apprendimento di alcuni dei ragazzi nel far girare in piattino cinese, in particolare Pape che ci riesce fin da subito.

Oggi in turno c'è Zenaide, operatrice che ormai da diversi incontri non incontrava più CircoStanza. Inoltre c'è un ragazzo nuovo, arrivato ieri, si chiama F. e Yoyo è il suo “fratello di comunità”. Scopriamo subito che sa usare il diablo. Iniziamo riproponendo il bans “La mia zia del Marocco” che era piaciuto tanto, stavolta in versione completa. Si crea fin da subito una buona energia, il clima è caldo. Anche F. sembra divertirsi.

Continuiamo con il giro di buone notizie: WinniePooh appare sotto tono, esterna infatti di non trovarsi in un periodo positivo per lei, allo stesso tempo però è contenta perché nonostante ciò non le è venuto in mente di lasciare la comunità. Spilla ci informa che stasera non verrà al corso di teatro perché WinniePooh ha

bisogno del suo sostegno, rinuncia a una sua cosa personale per parlare con lei, a cui tiene molto: questa è la sua bella notizia. Inoltre dice di continuare a frequentare il ragazzo di cui ha parlato la scorsa volta. Pippo ha ricevuto la sua prima lettera da parte della famiglia. Charly ha iniziato kick boxing e stasera farà anche una prova di hockey su ghiaccio, che faceva quand'era piccolo. F. dice di essere contento perché finalmente ha conosciuto delle belle persone. Yoyo non ha avuto una settimana facile, è felice però per l'entrata di F. Zanzibar dice che in quest'ultimo periodo sta creando dei bei legami con i ragazzi ed è felice di rivederci perché portiamo allegria in comunità.

Iniziamo un nuovo modulo che prevede l'apprendimento del piattino cinese. Usiamo, innanzitutto, il cappellino per poi passare al piatto, facendo lanci e tenendolo in equilibrio su un dito. Celeste si arrabbia perché non gli riesce così naturale, come invece lo è con altri attrezzi. Pape lo fa molto bene fin da subito e cerca di insegnarlo a Scriccy, con cui ha creato un buon rapporto. Crispy fa un po' di difficoltà, ma non si scoraggia e continua a riprovarci mentre balla e canta.

Siccome la scorsa volta abbiamo fatto l'Open Stage, stavolta consegniamo loro la pagellina, chiamandoli uno ad uno, dandogli i premi che abbiamo ideato per ognuno e spiegandogli il motivo. Nel frattempo gli altri stanno seduti a guardare e a fare tifo per la persona. Vengono così consegnati i seguenti premi:

- “Spilla c'è” a Spilla per sottolineare che nonostante sia uscita dalla comunità e stia facendo parte del gruppo di clown di corsia che gli richiede un certo impegno, lei comunque continua a venire a CircoStanza facendo il percorso assieme agli altri;

- “Osserva il silenzio” a Yoyo, frase che ha ripetuto continuamente durante l'Open Stage;

- “Chi l'ha dura la vince” a WinniePooh perché non si scoraggia se le cose non gli riescono, ma si mette in gioco provando e riprovandoci;
- “Sei dei nostri, fratello” a Pippo che, pur essendo arrivato da poco, si è inserito molto bene nel gruppo imparando con molta facilità ad usare gli attrezzi proposti in questi ultimi incontri;

- “Le sorelle ridi tu che rido anch'io” a Pape e Scriccy che ormai fanno coppia fissa e insieme ridono in continuazione;

- “No music” a Celeste: fare una performance senza musica è veramente molto difficile, lui durante l'Open Stage lo ha fatto, riuscendoci molto bene;
- “ Balla sui trampoli” a Charly perché durante il suo spettacolino si è esibito ballando sui trampoli;
- “L'improvvisazione sei tu!” a Pincopallina e a Bart, che però non c'era, per aver ideato il proprio show 5 minuti prima di esibirsi e aver improvvisato facendo ridere il pubblico;
- “Ogni riccio una risata” a Crispy;
- “Cocco talentuoso” a Cocco, che non era presente, perché ha una capacità teatrale molto buona, è l'unica ad aver mantenuto il suo personaggio dall'inizio alla fine della gag.

Inoltre regaliamo loro la foto scattata la scorsa volta con tutti i loro visi e la attacchiamo nella bacheca che era stata regalata alcuni mesi fa dall'equipe di CircoStanza.

Aureola chiede chi vuole un rilassamento, neanche finita la domanda che sono già tutti distesi sulla pista.

Giorno: 18/11/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.30- 19.20

Operatori: Nicola Virdis (Smilzo), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Luca Sartor (Svitol), Elisa Conedera (Fulminetta)

Ragazzi presenti: 11. Yoyo, Charly, Celeste, Pippo, PincoPallina, WinniePooh, Pape, Scriccy, Spilla, Crispy, Pellegrino

Obiettivi educativi raggiunti:

- creazione di un clima propositivo, sereno e giocoso;
- nonostante per molti non sia un periodo sereno tutti riescono a trovare almeno una buona notizia;
- verbalizzazione e stesura individuale del significato della giocoleria;
- impegno, pazienza e perseveranza nell'apprendimento del diablo: i ragazzi mettono in pratica ciò che hanno scritto riguardante il significato della giocoleria;
- Pellegrino aiuta gli altri mettendo a disposizione le sue conoscenze relative

all'uso dello strumento;

- aumento dell'autostima nel vedere i propri progressi, in particolare per Crispy che lo manifesta verbalmente;

- ascolto e attenzione agli insegnamenti e ai consigli degli operatori.

Obiettivi artistici raggiunti:

- apprendimento discreto da parte di tutti, con maggiore difficoltà per Yoyo e WinniePooh, nel far girare il diablo;

- apprendimento molto buono nel far girare il diablo da parte di Pippo e Charly;

- lancio e presa in mano da parte di tutti, ad eccezione di WinniePooh.

Quando arriviamo in comunità i ragazzi sono in fermento per il compleanno di Daniela, la direttrice, sulla tavola sono preparati piatti, bibite e regali. Celeste ci fa vedere, fiero di sé, la torta che ha preparato. C'è anche Bart che si fermerà solo per gli auguri e per la torta perché anche oggi ha allenamento di calcio. F. ci fa subito sapere che ha deciso il nome clown, con l'aiuto di Charly, si chiamerà Pellegrino. Intanto, guardando le foto della bacheca di CircoStanza, Yoyo fa riferimento a com'era lui appena arrivato in comunità: si descrive come una "bestia". Mentre aspettiamo Daniela, impegnata nel colloquio con Cocco che è in sospensione, balliamo la sigla "Indiani e cowboys". Anche Pellegrino partecipa. Segue il gioco "le coppie" condotto da Smilzo. I ragazzi sono divisi in coppie. Il conduttore propone una coppia di oggetti (es. tazzina-caffè), che i giocatori dovranno riprodurre attraverso l'uso dei propri corpi. C'è un clima allegro, ma allo stesso tempo di attesa per l'arrivo di Daniela. Terminato il gioco si fa festa a Daniela. Su proposta di Aureola ognuno dice una qualità che apprezza di lei. Possiamo percepire il bene che questi ragazzi le vogliono: apprezzano il suo modo di ascoltare, di stargli vicino, di essere una sorta di "mamma" che li "sgrida" e li accoglie a braccia aperte a seconda di cosa è giusto fare in quel momento. Lei risponde facendo un discorso diretto ai ragazzi sottolineando l'importanza dello stare bene moralmente, non tanto materialmente. Momento molto forte per la comunità, molte delle ragazze si commuovono. Nel frattempo arriva anche Chantilly per un rapido saluto e un "tanti auguri". Dice che farà il corso clown

base a gennaio assieme alla sua fidanzata per inserirsi nell'associazione Vip Torino. Dopo aver mangiato la torta, assistiamo all'apertura dei regali: i ragazzi hanno preparato in piccoli gruppetti dei regalini fatti con materiali di riciclo. Sono già le 18.30, il tempo è volato. Nonostante sia tardi decidiamo di non abbandonare il nostro rito della buona notizia. E così percepiamo dalle parole dei ragazzi che per molti non è un bel periodo, ma nonostante ciò tutti trovano una buona notizia. WinniePooh dice che la prossima settimana andrà a Genova a trovare la nonna, scopriremo più tardi che non sta molto bene. Crispy dice che è diventata responsabile della preparazione del caffè.

Seduti attorno al tavolo, Smilzo spiega cos'è per lui la giocoleria: divertimento, pazienza, ritmo. Questo perché la scorsa volta si sono visti episodi in cui c'era chi non riusciva e se la prendeva, per esempio, perché far girare il piattino cinese non era così immediato per lui. Su un foglio con su scritto "La giocoleria è..." invitiamo i ragazzi a scrivere cosa significa per ognuno "giocoleria". Iniziamo il nuovo modulo di diablo insegnando a farlo girare, successivamente a lanciarlo in aria e riprenderlo. Pellegrino aiuta i compagni e gli dà dei consigli. Pippo è molto bravo, dice di non averlo mai usato fino a quel momento. Crispy, incredula, riesce a farlo girare, si dice che è molto strano che ci riesca già subito. WinniePooh fa più fatica, ma non si arrende e con calma prova e ci riprova. Al termine dell'allenamento tutti, ad eccezione di WinniePooh, dicono di essere riusciti a lanciare in aria il diablo e a prenderlo in mano. Prima di dare spazio a Pellegrino, leggiamo i pensieri scritti sulla giocoleria. Eccoli qui riportati:

divertimento;

stare insieme, stare bene, benessere, solidarietà, gruppo;

sfida, affrontarsi, mettersi in gioco;

amicizia;

emozione, felicità, risate, allegria, gasarsi, sorrisi, simpatia, far divertire gli altri,

energia;

pratica, imparare;

ritmo;

sfogo, sfogare la rabbia;
culate e testardaggine;
relax mentale, un modo di non pensare;
impegno, pazienza;
coinvolgersi;
passione;
bello da vedersi, spettacolo e arte, intrattenimento;
il rosso;
gratitudine;
attraente, senza limiti, magia;
soddisfazione.

Poi, come promesso la scorsa volta, Pellegrino ci fa una dimostrazione di diablo, premettendo di non scoraggiarsi dicendo “io non riuscirò mai a fare queste cose”, stimolando i ragazzi a mettersi in un'ottica di osservazione e ricordandosi ciò che è la giocoleria per noi.

Giorno: 25/11/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.30- 19.25

Operatori: Nicola Virdis (Smilzo), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Luca Sartor (Svitol), Elisa Conedera (Fulminetta)

Ragazzi presenti: 10. Yoyo, Charly, Celeste, Pippo, PincoPallina, WinniePooh, Pape, Scriccy, Crispy, Pellegrino

Operatore della comunità: Fabio (Guido)

Obiettivi educativi raggiunti:

- creazione di un clima sereno e propositivo;
- uso della propria creatività nel gioco “posture primitive”;
- tutti condividono con il gruppo la buona notizia della settimana;
- tutti, ad eccezione di Charly, hanno fatto i “compiti” dati la scorsa settimana in maniera molto ordinata sul proprio quaderno;
- tutti, ad eccezione di Scriccy, condividono i “compiti” di Pensiero Positivo;
- aumento dell'autostima nel vedere i progressi fatti;

- ascolto e attenzione agli insegnamenti e ai consigli degli operatori;
- impegno nell'apprendere l'utilizzo degli attrezzi;
- condivisione con il gruppo di “Come mi sento” o “Cosa mi è piaciuto”.

Obiettivi artistici raggiunti:

- apprendimento del piatto cinese da parte di tutti, ad eccezione di WinniePooh, Celeste, Crispy e Scriccy;
- apprendimento del passing a tre con il piattino cinese da parte di Pape, Pippo e Pincopallina;
- apprendimento dell'accelerazione base con il diablo da parte di tutti, ad eccezione di Yoyo;
- apprendimento del lancio con il diablo e ripresa sul filo da parte di alcuni ragazzi.

Oggi avevamo in programma come sigla iniziale “Il fachiro Casimiro”, su richiesta dei ragazzi però iniziamo con il bans “Mia zia del Marocco”. Primo gioco che proponiamo è “Posture primitive”: in un primo momento tutti camminano liberamente per la sala, allo “stop” di Aureola ci si ferma e dalla posizione in cui si è nasce un personaggio, poi viene proposto un tema da impersonificare (positività, amicizia, natura, ecc.). In un secondo momento Aureola conduce uno dei ragazzi in giro per il “museo delle statue”, osservando insieme come i compagni hanno interpretato in maniera diversa lo stesso tema.

Stendiamo la pista saltando come fossimo canguri. Segue il rito della buona notizia. Charly dice di essersi trasferito nell'appartamento della comunità, Scriccy è contenta perché è venuta a conoscenza che anche sua sorella è entrata in una comunità. Yoyo ha ricevuto la visita di un prete, amico di famiglia, che ha aiutato lui e i suoi genitori. Pippo ha ricevuto la visita dei suoi assistenti del Sert, dice che aspettava tanto questo incontro, in particolare quello con la sua psicologa che lo ha aiutato da quand'era piccolo, stessa bella notizia per Crispy che afferma di aver pianto tanto e non avrebbe voluto che se ne andassero. Mentre parla mi guarda fissa negli occhi, che sono seduta accanto a lei. Pincopallina dice di essere felice perché vede che WinniePooh, nonostante non stia passando un periodo positivo, si fa forza e va avanti comunque.

Il modulo di Pensiero Positivo consiste nella lettura dei “compiti” dati la scorsa volta che prevedeva il chiedersi “Cosa non voglio? E allora cosa voglio?” Tutti i ragazzi, assieme a Zanzibar, hanno svolto i compiti sul quaderno, seduti attorno alla pista condividono tutti con il gruppo, ad eccezione di Scriccy. Charly dice di aver avuto “una settimana così...” e quindi non li ha scritti sul quaderno, in ogni caso ci tiene a dividerli a voce. Leggono delle cose molto profonde, Pippo e Pincopallina fanno riferimento anche alla droga. Viene sottolineato come molti abbiamo scritto cose in comune, quali non voler rimanere soli, non voler essere aggressivi o egoisti, ecc. Aureola dice loro che è importante che quando non vogliamo qualcosa possiamo cambiarla chiedendoci “E allora cosa voglio?” Proseguiamo con il modulo di giocoleria iniziando dai piatti cinesi, attrezzo meno amato dai ragazzi perché risulta abbastanza difficile per la maggior parte di loro. Molti si impegnano e la prendono come una sfida. Celeste non riesce e continua a ripetere che a lui questo attrezzo non piace, WinniePooh si arrabbia continuamente con il piattino. Crispy ci riesce una volta sola e sostiene che ce l'abbia fatta per sbaglio, nel frattempo Guido, dopo alcune prove riesce a farlo girare e stimola Crispy a riprovarci. Anche Scriccy fa difficoltà. Gli altri riescono tutti a farlo girare, provano a fargli fare dei salti, a tenerlo in equilibrio su un dito o su altre parti del corpo. Pape, Pincopallina e Pippo si esercitano nel passing a tre.

Passiamo, poi, al diablo che piace molto ai ragazzi. Ci si esercita individualmente. Smilzo lancia una nuova sfida a Pellegrino che la accoglie positivamente. Tutti riescono a farlo girare, ad eccezione di Yoyo che fa molta difficoltà ad imparare e, nonostante ascolti i consigli dati, poi non riesce a metterli in pratica. Si prova a lanciarlo in alto e a riprenderlo, lo spazio è molto piccolo quindi usiamo anche i corridoi.

Su richiesta di Pippo, ci sediamo sulla pista e Aureola conduce il rilassamento ad occhi chiusi, facendoci lavorare sulla respirazione.

Come conclusione facciamo un giro di “Come mi sento ora” o “Una cosa che mi è piaciuta”. Pellegrino dice di essere contento che Smilzo lo abbia posto davanti ad una nuova sfida con il diablo. WinniePooh dice che la cosa che l'ha colpita

maggiormente è stata la buona notizia di Pincopallina. Molti degli altri ragazzi dicono di sentirsi rilassati, sereni e che è piaciuto tutto quello che abbiamo proposto.

Giorno: 2/12/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.30- 19.15

Operatori: Sara Sibona (Maggiolina), Luca Marzini (Geppetto), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Luca Sartor (Svitol), Elisa Conedera (Fulminetta)

Ragazzi presenti: 11. Yoyo, Charly, Celeste, Pippo, PincoPallina, WinniePooh, Pape, Scriccy, Crispy, Pellegrino, Spilla

Obiettivi educativi raggiunti:

- creazione di un buon clima di lavoro;
- aumento del livello iniziale di energia;
- buona riuscita dell'esercizio di fiducia: i ragazzi si prendono cura dei propri compagni e si affidano all'altro;
- impegno nei giochi e negli esercizi proposti;
- ascolto dei compagni durante il rito di buona notizia;
- uso della creatività nella creazione della propria entrata in pista.

Obiettivi artistici raggiunti:

- entrata in scena con rotazione, salto e camminata laterale in maniera originale.

Al nostro arrivo c'è un'energia particolarmente bassa tra i ragazzi, in particolare Spilla ha una faccia triste e lo manifesta anche a parole dicendo che “non è il periodo”.

Proponiamo il bans “corsa dei cavalli”, i ragazzi si divertono e fanno loro stessi delle proposte, soprattutto Charly. Continuiamo con un esercizio di fiducia, “la camminata dell'elefante”. Tutti si impegnano nel portare in giro per la comunità il proprio “elefante”, alcuni ridono, come Yoyo che fa l'esercizio con me. Seduti in cerchio sulla pista condividiamo le sensazioni ed emozioni che abbiamo provato durante l'esercizio. Charly, che ha fatto l'esercizio assieme a Maggiolina, dice che non è stato semplice in quanto conoscendo bene gli spazi della comunità con gli

occhi chiusi non riusciva a capire dov'era.

Passiamo al rito delle buone notizie, i ragazzi che richiedono la parola parlano con fatica e sforzo, Aureola lo fa notare e dice che è importante mettere energia nel dire la bella notizia, dice che questo è un allenamento per tutti noi, per stare meglio: cercare anche solo una piccola cosa bella successa durante la settimana. I ragazzi rispondono in modo positivo mettendoci maggiore entusiasmo nella condivisione. Crispy dice che è stata contenta di essere andata al mercato sabato mattina assieme a Zenaide e Yoyo. Pape è contenta perché sabato ha passato la mattinata in comunità solamente con Pellegrino e Scriccy, aveva paura di sentirsi sola e triste invece si è rilassata ed è stata bene. WinniePooh venerdì è andata a trovare la nonna a casa sua. Spilla fa difficoltà ad individuare qualcosa di bello, dice di essere in un brutto periodo, Aureola le fa osservare che le sono successe tante cose belle, per esempio ieri ha compiuto gli anni e molte persone le hanno fatto gli auguri. Pellegrino ha scritto la sua prima lettera a casa, inoltre dice che “non pensava di trovarsi così bene in comunità”. Pincopallina dice di essere felice per le nuove responsabilità date all'interno della comunità relativamente alla sveglia e al nutrimento dei cavalli del maneggio, Celeste e Yoyo lo rimarcano.

Durante il modulo di Pensiero Positivo Aureola spiega la storia consegnata ad ognuno: è la storia di un elefante imprigionato con una catena al piede che non sapeva di potersi liberare. Spiega come l'elefante si possa paragonare a noi quando noi stessi ci creiamo limiti e legami con la nostra mente. Il lavoro per la prossima settimana consiste nell'individuare le opportunità e i sogni di ognuno e come si possono superare i propri limiti per raggiungere questi obiettivi. Pellegrino è molto partecipe, espone i suoi dubbi e fa domande. Dice quanto sia difficile per lui un lavoro di questo genere in quanto crede di non conoscersi ancora bene, dice che per mercoledì prossimo non è in grado di farcela. Gli facciamo notare come questo lavoro sia un cammino, una ricerca continua. Dice che proverà a rifletterci su.

I ragazzi sono di nuovo sottotono, ma subito si riprendono con il lavoro sul proprio personaggio clown in vista dell'open stage finale prima delle vacanze di Natale. Facciamo un giro energetico di nomi, entrando nella pista e urlando il

proprio nome accompagnato ad un gesto. Poi Geppetto spiega l'entrata in scena con rotazione, salto e camminata laterale. Ognuno lo prova individualmente e poi a turno si esegue al centro della pista. Tutti lo fanno individualmente, ad eccezione delle coppie Scriccy-Pape e Pippo-Yoyo.

A coppie, seduti sulla pista, terminiamo con il massaggio “pizza”.

Durante i saluti lasciamo la musica, tutti ballano e si divertono, soprattutto le ragazze e Celeste. C'è un buon clima e tra i ragazzi e tra noi e i ragazzi.

Giorno: 9/12/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.30-19.00

Operatori: Nicola Viridis (Smilzo), Luca Marzini (Geppetto), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Elisa Conedera (Fulminetta)

Ragazzi presenti: 10. Yoyo, Charly, Celeste, Pippo, PincoPallina, WinniePooh, Pape, Scriccy, Crispy, Pellegrino

Obiettivi educativi raggiunti:

- creazione di un clima propositivo e collaborativo;
- tutti hanno svolto i “compiti” dati la scorsa volta;
- condivisione con il gruppo di pensieri, sogni, desideri ed emozioni molto forti;
- manifestazione di un elevato livello di fiducia nei confronti dei compagni e degli operatori, in particolare durante la condivisione dei “compiti” di Pensiero Positivo;
- ascolto dei compagni durante il rito di buona notizia e i “compiti” di Pensiero Positivo;
- Pellegrino si dimostra interessato al modulo di Pensiero Positivo, ponendo domande ad Aureola;
- uso della creatività nella costruzione del proprio spettacolo per l'Open Stage della prossima volta;
- impegno nella creazione del proprio numero;
- ascolto e presa in considerazione dei consigli degli operatori.

Obiettivi artistici raggiunti:

- tutti creano un mini spettacolo con elementi originali, utilizzando le basi apprese

la scorsa volta (rotazione, spostamento laterale e salto), ed esibendo ciò che si è appreso con diablo, piattini e cappelli.

Quando arriviamo in comunità c'è un clima tranquillo, i ragazzi ci salutano con affetto, Pippo mi dice di essere molto contento in quanto molto probabilmente verranno per la prima volta i suoi genitori a trovarlo.

Iniziamo il laboratorio con un “riscaldamento divertente” del corpo.

Durante il rito della buona notizia, molti ragazzi manifestano la loro contentezza in quanto hanno saputo che forse per le vacanze di Natale verranno in visita le famiglie. Pellegrino dice di essere in comunità da un mese e non pensava che avrebbe resistito così tanto, dice di trovarsi bene e che, dopo una settimana un po' brutta, è contento che siamo arrivati noi. Pincopallina dice che questa settimana ha abbellito la comunità con le luci di Natale ed è felice perché se la sente “un po' più sua”. Pippo è felice perché in quest'ultimo periodo si sta trovando bene all'interno della comunità.

Oggi il lavoro di Pensiero Positivo prevede solo la condivisione dei “compiti” dati la scorsa volta (“Ciò che non accetto più è...”, “Ciò che non tollererò più nella mia vita è...”, “Ciò a cui aspiro è...”). A turno i ragazzi leggono il lavoro svolto sul proprio quaderno, i pensieri e i desideri che emergono sono molto forti. Emerge una grande consapevolezza dei propri errori: dicono di non voler più accettare nella propria vita di drogarsi, di rubare, di vivere per strada, offendere, mentire, maltrattare e maltrattarsi. Sognano di non tornare in comunità, di finire gli studi, di trovare un lavoro fisso, di trovare una persona con cui condividere la propria vita, che possano amare pienamente ed essere ricambiati in ugual modo, vogliono una famiglia, una casa, vogliono non fare gli stessi sbagli che hanno fatto i loro genitori, allo stesso tempo c'è chi dice di voler riallacciare i legami con i parenti. Dicono di voler essere “normali”, di voler avere una dignità. I ragazzi si aprono con noi e dimostrano di avere grande fiducia nei nostri confronti.

Pellegrino chiede come fare a non commettere più gli stessi errori in futuro, come evitare di ripetere sui suoi figli gli stessi sbagli che suo padre ha commesso con lui. Farebbe mille domande ad Aureola, ha bisogno di risposte, ma gli altri ragazzi

appaiono infastiditi: hanno voglia di giocare, di svagarsi. Concludiamo con un giro di emozioni o sensazioni sul proprio stato attuale: la maggior parte dei ragazzi dice la parola “speranza”, Scriccy aggiunge anche “fiducia”.

Lasciamo i ragazzi liberi di creare il proprio spettacolo per l'Open Stage che si farà il prossimo mercoledì, noi operatori giriamo tra i ragazzi dando una mano se serve. Per facilitarli, abbiamo lasciato loro una scheda da compilare che prevede di scrivere ciò che si farà all'entrata in scena relativamente a : rotazione, salto, spostamento laterale, statua, giocoleria con uno o più attrezzi. Tutti si impegnano nella creazione del proprio numero, chi individualmente e chi in coppia, si prova l'entrata e ci si esercita con diablo, cappelli e piatti cinesi. C'è un buon clima di lavoro. Si vede che Pellegrino ha insegnato a Celeste dei trick con il diablo e che lui si è esercitato durante la settimana.

Ci salutiamo con un giro di applausi forzuti.

Giorno: 16/12/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.35-19.20

Operatori: Sara Sibona (Maggiolina), Nicola Viridis (Smilzo), Stefania Garraccioni (Ermione), Luca Sartor (Svitol), Elisa Conedera (Fulminetta)

Ragazzi presenti: 10. Yoyo, Charly, Celeste, Pippo, PincoPallina, WinniePooh, Pape, Scriccy, Crispy, Pellegrino

Obiettivi educativi raggiunti:

- creazione di un clima di gioia e divertimento;
- ascolto dei compagni durante il rito di buona notizia e condivisione della propria gioia con il resto del gruppo;
- impegno nell'esibizione durante l'Open Stage.

Obiettivi artistici raggiunti:

- Celeste impara a far girare il piattino e inizia a tenerlo in equilibrio sulle diverse parti del corpo;
- Crispy e Pape si esibiscono davanti ai loro parenti, improvvisando un numero;
- tutti si esibiscono in numeri creati da loro stessi, facendo vedere ciò che hanno appreso con diablo e piatti cinesi.

Quando arriviamo in comunità c'è un clima di gioia: Crispy e Pape sono in salotto assieme ai genitori e agli zii, PincoPallina ci presenta suo fratello e sua mamma, Celeste gioca a calcetto assieme ai fratelli di Crispy. Pippo dice che sta benissimo in quanto lunedì sono venuti a trovarlo i suoi genitori. WinniePooh, che stamattina aveva la febbre, è in salotto, dice che non sta benissimo: tutti vedono i loro genitori e lei probabilmente potrà vedere la nonna solo dopo Natale. Nel frattempo ci offrono delle ottime torte fatte dalla mamma di Pippo e dalla mamma di Yoyo.

Tiriamo fuori dalla valigia i soliti gilet e cappelli clown, tutti si vestono e si fanno scattare foto da Maggiolina. Si allenano con piatto cinese e diablo. Celeste riesce per la prima volta a far girare il piattino, chiama subito Smilzo per farglielo vedere, è soddisfatto e inizia a tenerlo in equilibrio sulle diverse parti del corpo. Inoltre è migliorato con il diablo, si è allenato durante la settimana assieme a Pellegrino che gli ha insegnato nuovi trick. Disponiamo la pista a terra e prepariamo le sedie per i genitori da un lato, noi ci sediamo a terra. Il “palco” è ora di Svitol e Smilzo che fanno ridere tutti con il numero “Ok-ko”, lasciando anche un messaggio positivo rispetto alla giocoleria, punti che abbiamo già affrontato con i ragazzi: la giocoleria è divertirsi, ma allo stesso tempo avere pazienza, insistere sull'obiettivo che vuoi raggiungere.

Diamo ora spazio a chi vuole per esibirsi davanti ai parenti, Crispy e Pape si alzano: prima provano ad usare i due attrezzi, poi iniziano a ballare passandosi i piattini che sventolano in mano come fossero ventagli. Arriva l'ora per i parenti di andarsene. Baci, abbracci, lacrime... e poi tutte le ragazze a consolarsi con un grande abbraccio.

Siamo quindi pronti per l'Open Stage. Si ripete individualmente o assieme al compagno il proprio numero, ci si allena un po' con gli attrezzi, ci si veste e ci si trucca. Ed ecco tutti pronti per iniziare.

Si esibiscono tutti: Pape, Scriccy e Pincopallina; Charly e Yoyo; Celeste e Pippo; Crispy e WinniePooh; Pellegrino. Non si decide l'ordine di entrata, i ragazzi si alzano e si esibiscono. Qualcuno si ricorda di iniziare con spostamento laterale e

rotazione, nessuno inserisce il salto e la statua nel proprio numero. I ragazzi si divertono.

Oggi il rito di buone notizie lo facciamo alla fine. Tutti dicono di essere contenti per le visite dei parenti (Pincopallina, Crispy, Pape, Yoyo, Pippo, Celeste). Pellegrino dice di essere dispiaciuto che i suoi non siano ancora potuti venire, ma allo stesso tempo è felice perché sa che nei prossimi giorni arriveranno. Celeste, inoltre, è soddisfatto, perché finalmente è riuscito a far girare il piatto cinese. Pippo dice anche che è contento per come è andato il numero dell'Open Stage assieme a Charly.

Per riordinare la stanza lasciamo la musica accesa, i ragazzi ci aiutano e ballano felici nella stanza. Prima di andare via consegno loro i questionari per la tesi, Celeste si prende la responsabilità di consegnarli ai ragazzi e di ridarmeli mercoledì prossimo.

Giorno: 23/12/2009

Ora di inizio/ fine attività: 17.30-19.25

Operatori: Sara Sibona (Maggiolina), Maria Luisa Mirabella (Aureola), Luca Marzini (Geppetto), Luca Sartor (Svitol), Elisa Conedera (Fulminetta)

Operatore della comunità: Vincenzo (Noodles)

Ragazzi presenti: 10. Yoyo, Charly, Celeste, Pippo, PincoPallina, WinniePooh, Pape, Scriccy, Crispy, Pellegrino

Obiettivi educativi raggiunti:

- coinvolgimento di tutti i ragazzi e creazione di un clima caratterizzato da spensieratezza, gioia e collaborazione, nonostante il periodo delicato per tutti in quanto costretti a passare le vacanze in comunità;
- dimostrazione della buona relazione educativa costruita in questi mesi tra operatori e ragazzi;
- ascolto dei compagni durante il rito di buona notizia e condivisione della propria gioia con il resto del gruppo;
- impegno nell'uso dei diversi attrezzi e ascolto dei consigli degli operatori.

Obiettivi artistici raggiunti:

- tutti i ragazzi sperimentano i diversi attrezzi portati quest'oggi;
- Scriccy, Pape, Crispy e Yoyo apprendono alcune magie (scomparsa del fazzoletto, vasetti, bacchetta magica, libro magico);
- Celeste ha fatto dei miglioramenti notevoli con il diablo, allenandosi durante la settimana e facendosi aiutare da Pellegrino;
- Pellegrino effettua il passing a sei palline, e poi a sei anelli, assieme agli operatori;
- Pippo impara a mantenersi in equilibrio sul rola-bola, tenendo a sua volta in equilibrio il piatto cinese.

Introduciamo in comunità un nuovo attrezzo: il paracadute. Nonostante lo spazio limitato e l'alto numero di persone, giochiamo con il paracadute, alzandolo e abbassandolo, facendoci girare sopra alcune palle facendo attenzione a non lasciarle cadere. I ragazzi si divertono e allo stesso prestano attenzione alla buona riuscita dell'esercizio. Poi giochiamo all' "indovina chi". Tutti i ci posizioniamo sotto il paracadute, ad eccezione di uno dei ragazzi che sta fuori assieme a Maggiolina. A turno ognuno dovrà esporre una diversa parte del corpo che, chi sta fuori, dovrà indovinare a chi appartiene.

Seduti a terra in cerchio, utilizziamo il paracadute anche per il rito della buona notizia. Chi condivide la bella notizia della settimana trascorsa "lancia" un'onda con il paracadute ad un'altra persona, la quale condividerà a sua volta, e così via. Pellegrino dice di aver ricevuto la visita del padre assieme alla moglie, per la prima volta è riuscito ad abbracciarlo e a sentire questo abbraccio, questo grazie al discorso fatto la scorsa volta sul perdono nel modulo di Pensiero Positivo.

Aureola conduce una breve riflessione sul "porre una domanda all'universo". Il compito lasciato per le vacanze riguarda la consapevolezza di ciò che si è e di ciò che si vuole essere, dei pensieri e delle preoccupazioni che si possiedono, ma si vogliono abbandonare.

Segue giocoleria libera. Come ultimo giorno prima delle vacanze, abbiamo deciso di portare un misto di attrezzi (palline, anelli, fazzoletti, diablo, piatti cinesi, flower stick, trampoli, pedalò e rola bola). Vincenzo ci informa che Pincopallina

non si sente molto bene emotivamente, nonostante ciò durante l'allenamento libero si impegna e si diverte nel passing con gli anelli assieme a Geppetto.

Nel frattempo Pape, Scriccy e Crispy cercano di imparare alcune magie che abbiamo portato. Poi interviene anche Yoyo.

Prima di concludere il laboratorio, consegniamo ad ognuno un foglio bianco sul quale dovranno scrivere quali “doni CircoStanza” vogliono portare con sé nel 2010. I biglietti erano anonimi, qualcuno però ha voluto firmare il proprio pensiero. Qui di seguito riporto cosa hanno scritto:

Pensiero Positivo, fiducia, benessere, amore, sorriso, divertimento, voi. L'esperienza di conoscere persone nuove. Affrontarmi. Imparare cose nuove. Imparato le 6 palline. I nostri Open stage. Il bello dello stare insieme. Nuove amicizie. L'allegria che ci trasmettete. I sorrisi che ci regalate.

Il Pensiero Positivo. L'equilibrio interno e artistico. Il diablo. Il gruppo. Energia. Giocoleria. Pazienza. Stare bene. Collaborazione. Tutti voi di Circostanza. Mi avete regalato tante emozioni forti, momenti di gioia e serenità. Voglio portarmi con me il vostro sorriso, la vostra voglia di farci ridere e stare bene. Mi avete insegnato a divertirmi e a essere più positiva e a credere in me stessa. Quando ci siete voi c'è sempre un clima di festa, divertimento e voglia di stare insieme. Spero un giorno di saper donare anche io a qualcuno quello che ci donate voi ogni volta. Auguri.

Ci avete regalato un sacco di sorrisi, un sacco di emozioni bellissime. Siete riusciti a strapparci sempre e comunque una risata anche quando erano giornate grigie...

Spero di ricevere sempre quello che ci regalate voi, con la vostra semplicità e la vostra positività. Grazie!

Pensiero Positivo, fiducia, benessere, emozioni, compagnia, amicizia, considerazione, affetto, amore, serenità.

Divertimento, allegria, forza, passione, lo stare in compagnia sanamente, coraggio, decisione, purezza, pensare in Positivo. Grazie! Buon Natale. Vi voglio bene.

Charly: Mi sono affezionato a voi Smilzo, Aureola, Svitol, Maggiolina, Fulminetta, Geppetto, Ermione.

Mi sono affezionato ai ragazzi e sono più attento a loro e più altruista. Sono meno pauroso nelle cose di tutti i giorni e più sicuro! Sto bene, sono contento, sono azzurro, Sono più positivo, faccio star bene le persone e loro me.

Voglia di cose nuove! Commozione a rivedermi. Consapevolezza. Sentire e risentire. Speranze. Rivivere. Gioco. Divertimento. BELLO!

Pippo: mi voglio portare il rola bola; tutto il pensiero positivo che mi avete insegnato fino adesso; di aver imparato tante cose come i trampoli e il pedalò e specialmente voglio portare la pazienza che ho imparato nel fare le cose e anche se non ci riesco la prima volta, stare calmo e riprovarci ed impegnarmi, ci sono riuscito a fare tutte le cose che volevo fare, cose che non avevo mai visto né toccato fino ad ora. Mi voglio portare voi tutti clown.

Winnie Pooh: Mi avete regalato tanto affetto e mi sono concessa e regalata l'affidarmi a qualcuno e il fidarmi delle persone e la possibilità di affezionarmi alle persone senza avere paura. Ma soprattutto mi sono regalata la possibilità di cambiare.

Pellegrino: Mi avete regalato molto benessere, felicità, divertimento, fiducia in me e fiducia negli altri. Il Perdono, facendo discorsi con alcuni di voi, e tanta GIOIA.

Come precedentemente stabilito, ci fermiamo a cena in comunità per festeggiare il Natale e l'inizio di un nuovo anno. Ci raggiunge anche Lupin, ragazzo che vive in

comunità e che ha partecipato a CircoStanza fino ad alcuni mesi fa, ma che ora lavora. C'è un bel clima: si parla, si ride, si scherza.

Terminata la cena ci posizioniamo in salotto, davanti al proiettore che ci fa vedere video e foto di un anno di CircoStanza. Qualcuno si emoziona a rivedersi dopo parecchio tempo o a rivedere ragazzi che hanno deciso di lasciare il percorso. Non avendo il tempo per poter guardare tutto ciò che vorrebbero, gli lasciamo un cd con video e foto.

Arriva il momento dello scambio dei regali. Aureola dona ai ragazzi il libro “Il potere è in te” di Louise Hay, chiedendo ai ragazzi di leggerne insieme un capitolo al giorno. Poi come equipe gli regaliamo un grande portafoto con molte foto scattate in questi mesi e alcuni messaggi da parte di noi operatori.

Con grande sorpresa anche loro ci fanno un regalo: una caramella gigante con un cuore con su scritto “VIP”, contenente molti biglietti con i loro pensieri

4.3 RISULTATI

Come già spiegato nel capitolo 4.2, per verificare i risultati raggiunti nel periodo da settembre a dicembre 2009 con il progetto CircoStanza ho steso una relazione finale, relazione che utilizza l'equipe CircoStanza sia a metà che a fine anno.

Non ho valutato gli obiettivi artistici raggiunti nel corso dell'ultimo incontro in quanto il materiale portato sarà oggetto dei prossimi moduli e l'insegnamento e la valutazione avverrà in maniera più programmata e dettagliata.

Ente: Comunità terapeutica “L'Altra Idea”

Partner: Associazione Enzo B

Numero dei ragazzi che hanno partecipato: 14

Età: 16-21 anni

Periodo in esame: dal 2 settembre 2009 al 23 dicembre 2009

Numero di incontri: 17

Ore effettuate di attività: 34

Ore incontri con partner: 2

Numero di incontri d'equipe (programmazione, verifica, relazioni): 52

Gli strumenti utilizzati: fazzoletti, trave, pedalò, trampoli, diablo, piatti cinese, cappelli.

Risultati socio-educativi ottenuti:

Instaurazione di un ottimo rapporto tra ragazzi e operatori.

Creazione di un elevato livello di partecipazione e interesse nei confronti delle attività proposte.

Svolgimento e condivisione libera dei “compiti per casa”, dati loro durante il modulo di Pensiero Positivo.

Nel corso di ogni incontro ogni ragazzo individua almeno una bella notizia della settimana da condividere con il gruppo: mentre inizialmente si presentavano delle difficoltà legate all'individuazione della buona notizia, con il passare del tempo questo esercizio è divenuto via via più semplice.

Incremento del livello di pazienza e di perseveranza nell'apprendimento degli attrezzi: i ragazzi hanno imparato che se vogliono raggiungere un obiettivo devono prestare impegno e pazienza e hanno gradualmente abbandonato l'idea del “non sono in grado di...”

Diminuzione del livello di imbarazzo durante l'Open Stage, lasciando spazio al divertimento.

Aumento del livello di autostima.

Risultati artistici ottenuti:

Creazione ed esibizione, singolarmente o in coppia, di numeri artistici utilizzando gli attrezzi in modo creativo, convenzionale e non, inserendo le conoscenze artistiche acquisite nel corso degli incontri e gli aspetti comici del proprio personaggio clown.

Dieci ragazzi hanno appreso la cascata con tre fazzoletti, quattro di questi hanno imparato anche la colonna e altri semplici trick.

Tutti i ragazzi, presenti durante il rispettivo modulo, hanno appreso le basi dell'equilibrismo con trave, pedalò e trampoli. Per questo modulo sono state date delle valutazioni individuali ad ognuno, riportate qui di seguito:

| | PEDALO' | ASSE | TRAMPOLI |
|--------------|---------|------|----------|
| Celeste | 7 | 8 | 9 |
| Charly | 7 | 7 | 10 |
| Pincopallina | 6 | 6 | 6 |
| Yoyo | 7 | 9 | 8 |
| WinniePooh | 6 | 6 | 6 |
| Pippo | 9 | 7 | 8 |
| Spilla | 7 | 6 | 7 |
| Crispy | 7 | 7 | 7 |
| Cocco | 7 | 6 | 6 |
| Pape | 6 | 6 | 7 |
| Scriccy | 6 | 6 | 6 |
| Bart | 7 | 7 | 7 |

Tutti i ragazzi hanno imparato l'accelerazione base con il diablo e il lancio in aria con presa in mano. Quattro di questi hanno appreso trick più complessi.

Tutti i ragazzi hanno appreso l'uso del piatto cinese, chi facendolo stare in equilibrio sulle diverse parti del corpo, chi facendogli fare dei saltelli e chi facendo passing con i compagni.

Risultati relazionali:

Instaurazione di un ottimo rapporto tra ragazzi e operatori, caratterizzato da un clima di affetto, ascolto attivo, fiducia e grande rispetto reciproco.

Mantenimento di una buona relazione con i ragazzi in reinserimento sociale, tanto che una ragazza ha voluto continuare a partecipare al progetto fino all'inizio di dicembre, seppur concluso il percorso. Un altro ragazzo che ha partecipato a CircoStanza quand'era in comunità, invece, ha manifestato il desiderio di poter partecipare al corso base per volontari clown di corsia a gennaio.

Miglioramento delle relazioni interpersonali anche tra i ragazzi.

Buon inserimento dei nuovi ragazzi all'interno del gruppo.

Punti di forza del progetto CircoStanza in comunità:

Equipe composta da operatori in una sorta di completamento di competenze.

Capacità di adattamento e flessibilità degli operatori di CircoStanza al luogo in cui

viene svolta l'attività.

Utilizzo di una metodologia e didattica sperimentata strutturata e programmata nei minimi dettagli.

Lungo tempo di permanenza dei ragazzi all'interno della comunità.

Possibilità di organizzare momenti informali con la comunità.

Punti di debolezza:

Il luogo dove si svolge l'attività: molto piccolo e limita le attività.

Si può migliorare:

Maggior numero di incontri con gli operatori della comunità.

4.4 VALUTAZIONE DEGLI UTENTI

Il questionario è stato consegnato ai ragazzi durante il penultimo incontro prima delle vacanze natalizie. Uno dei ragazzi si è assunto il compito di riconsegnarmeli la volta dopo. I questionari sono stati compilati individualmente nel corso della settimana.

Da alcuni mesi è attivo il progetto Circo stanza nella comunità L'Altra Idea. Ogni mercoledì educatori e operatori artistici dell'Associazione ViviamoInPositivo trascorrono con voi due ore della vostra quotidianità. Cosa ti hanno trasmesso?

Yoyo: Cambiamenti, serenità, educazione, voglia, simpatia.

Celeste: Riuscire a stare con gli altri in modo scherzoso e divertirmi con un gruppo.

WinniePooh: Affetto e serenità. Mi sento a mio agio con loro perché posso essere me stessa senza paura di essere giudicata.

Crispy: Mi hanno trasmesso tanta positività, voglia di liberare la mente, divertimento, solidarietà, gruppo, unione.

Scriccy: Mi hanno trasmesso felicità, amore, voglia di stare insieme. Quando siamo con loro mi diverto e mi lascio alle spalle tutti i problemi e penso solo a

stare bene, è un momento di svago.

Pellegrino: Mi hanno trasmesso molto benessere, molto divertimento e mi stanno insegnando ad essere molto più calmo ed aperto con gli altri.

Pippo: Ogni volta che vengono sono contentissimo, mi trasmettono tanta gioia e penso che per loro, si è un lavoro, però lo fanno con tanta passione per farci stare bene e divertirci.

Pincopallina: Il valore dell'amicizia, il saper sorridere, la possibilità di credere di nuovo nelle persone, la voglia di tornare a giocare e di vedere le cose con altri occhi. Mi hanno trasmesso anche la voglia di credere che fuori di qua ci sono persone brave che credono in me e in quello che faccio.

Charly: Che bisogna sforzarsi a stare bene e che se mi sforzo riesco a farlo. A essere più sicuro di me. A essere meno egoista. Ho rivisto tante cose che ho percorso in comunità e nella mia vita (dolore, scontro, vergogna, paura). Non accettare i miei atteggiamenti e mettermi davanti insieme agli altri. A divertirmi. A prendere coscienza di quello che voglio per me, per una situazione o per il mio futuro. A rafforzarmi. A stare insieme. A giocare e avere pazienza. Tanta fantasia.

Cosa ti ha insegnato la GIOCOLERIA:

- a livello personale?

Yoyo: L'amicizia, prendermi cura di me, solidarietà, prendermi cura delle persone, stima, apprezzare le cose che ho.

Celeste.: Ad avere pazienza.

WinniePooh: Che si può imparare tante cose anche se si pensa il contrario.

Crispy: Ho imparato ad usare attrezzi che credevo fossero difficili e ho imparato a lottare per imparare quando sbagliavo.

Scriccy: A divertirmi e a fare divertire gli altri, a provare anche nelle cose che sembrano impossibili o complicate.

Pellegrino: Sulla giocoleria non ho molto da dire perché prima di venire in comunità la praticavo però mi fa sfogare e divertire.

Pippo: Mi ha insegnato che tante cose non avrei mai pensato di farle, invece ci sono riuscito. Mi da speranza e tanto divertimento.

Pincopallina: Che basta un po' di impegno e crederci nelle cose per ottenere ottimi risultati e gratificazioni.

Charly: Che il gioco in generale non è solo gioco, ma è mettermi a confronto con me stesso, con le mie difficoltà, la mia ansia, il mio non saper aspettare, il buttarmi giù ed essere egoista. Che devo impegnarmi a non farmi influenzare da queste cose e divertirmi. A darmi un limite, facendo l'esercizio bene e non lo sbruffone.

- a livello artistico?

Celeste: Ad usare nuovi strumenti.

WinniePooh: Mi diverte e mi libera la testa.

Crispy: A divertirmi, a stare bene e a essere soddisfatta.

Scricci: Ad usare il diablo e il piattino che sono veramente belli e divertenti.

Pellegrino: Le cose che stiamo facendo ora le so già infatti uno di loro mi fa vedere dei trick nuovi e sto imparando ad usare due diablo insieme.

Pippo: Ho imparato ad usare cose che non le avevo mai provate fino ad arrivare qui: il pedalò, i trampoli, il piattino e il diablo e sono contento per questo.

Pincopallina: Mi ha insegnato a divertirmi usando cose che non avevo mai usato prima.

Charly: A sperimentarmi nell'equilibrio con vari attrezzi, con me stesso e cavarmela con quasi ogni attrezzo che mi trovo davanti. A divertirmi, a mettermi in sfida con me stesso e con gli altri.

Cosa ti ha insegnato l' EQUILIBRISMO:

- a livello personale?

Celeste: A mettermi in equilibrio anche con me stesso.

WinniePooh: Che dipende tutto da noi e a quanto crediamo in noi stessi.

Crispy: A concentrarmi su ciò che faccio e a liberare la mente.

Scriccy: Che quando trovi il tuo equilibrio interiore stai meglio e ti senti più sicuro di te ed è una bella sensazione.

Pellegrino: Non l'ho mai provato però è una cosa che vorrei fare.

Pippo: Mi ha insegnato la tranquillità di stare calmo per fare le cose che altrimenti non ci riesco.

Pincopallina: A trovare un equilibrio anche dentro di me, oltre che nel gioco.

Charly: A stare bene, che ci vuole sforzo in ogni cosa per ottenere risultati, ad andare di fantasia, a rilassarmi ed è bellissimo. Anche ricordi e fantasie. Che bisogna essere eleganti e non importa quanti ne fai ma come li fai.

- a livello artistico?

Yoyo: I trampoli, il piatto, il pedalò e la trave.

Celeste: A tenere tante cose in equilibrio.

WinniePooh: Che sono io che non credo in me. Ho scoperto che mi piace un sacco.

Crispy: A stare in equilibrio con me stessa e con ciò che faccio.

Scricci: Ad andare sui trampoli, sulla trave e sui pedalò.

Pellegrino: Non so ancora niente.

Pippo: Ho imparato ad usare i trampoli e il pedalò. Cose che non ho mai provato fino ad ora.

Pincopallina: A credere che posso camminare dove voglio con un po' di impegno e tranquillità.

Charly: A sentirmi sicuro, a divertirmi, a mettermi in sfida con me e con l'attrezzo, a impegnarmi a diventare bravo, a sentirmi portato per questa cosa, a sentirmi un atleta ed elegante.

Cosa ti ha insegnato il Pensiero Positivo:

- a livello personale?

Yoyo: Non giudicare le persone, essere stabile con me stesso, non pensare di non riuscire.

Celeste: A pensare che posso fare tante cose per cui prima mi buttavo giù e mi arrendevo.

WinniePooh: Che si può cambiare il modo di vedere le cose.

Crispy: A cercare di tirarmi su di morale quando sto male, circondandomi di persone.

Scricci: Che pensare positivo ti fa essere sereno e di conseguenza ti rende positivo e vedi tutto in un altro modo.

Pellegrino: Mi sta insegnando ad essere molto più calmo verso me stesso e verso gli altri e mi fa ragionare di più rispetto a prima.

Pippo: Mi ha insegnato che nella vita bisogna sempre pensare in positivo, che ci sono tante cose che una persona crede di non farcela però se pensa positivo ce la fa.

Pincopallina: A credere nelle persone, a credere in me stesso e a credere in ciò che faccio.

Charly: Che posso stare bene, posso far stare bene e a conquistare le cose che volevo, a superare le difficoltà, a essere costante, a piacermi, a divertirmi. Benessere, fantasie. A mettermi davanti come sono fatto e le consapevolezza e le cose su cui faccio fatica e non voglio affrontare . Sull'affrontarmi sul mio futuro e presente.

- a livello di gruppo?

Yoyo: Stare più insieme agli altri, essere ragionevole, saper comportarmi, ascoltare, stare vicino alle persone care.

Celeste: Aiutarmi con gli altri e a chiedere una mano.

WinniePooh: Che insieme ce la possiamo fare e a cercare di aiutarci insieme.

Scricci: Che stare in gruppo ed essere uniti e farsi forza a vicenda fa stare bene e non ti fa sentire solo.

Pellegrino: Mi sta facendo aprire e parlare di più, mi fa “confrontare” di più, ma la cosa principale è che mi fa parlare di me stesso.

Pippo: A stare bene insieme agli altri, ho imparato a divertirmi con gli altri, a fare dei giochi divertenti che fuori non l'avevo mai fatto.

Pincopallina: A stare con gli altri, a farmi superare le mie vergogne e a divertirmi insieme a qualcuno.

Charly: A stare in mezzo agli altri, a pensare a stare bene in mezzo agli altri, ad impegnarmi nelle cose, che valgo più di quello che credo e che gli altri vedono in me cose belle. Che è faticoso con gli altri e non è facile.

Attraverso le risposte dei ragazzi possiamo percepire l'importanza del laboratorio per loro e quanto giocoleria ed equilibrismo non siano state attività fine a se stesse, ma abbiano trasmesso loro messaggi positivi, quali la concentrazione, l'impegno, la pazienza e la perseveranza per ottenere dei risultati. In questo sono stati confermati anche dal lavoro parallelo sul Pensiero Positivo, tramite cui hanno imparato a credere nella propria forza di volontà per raggiungere gli obiettivi prefissati.

Queste, invece, le risposte di Spilla che risalgono a marzo 2010:

Cosa ti ha insegnato la GIOCOLERIA a livello personale e a livello artistico?

La giocoleria mi ha insegnato molte cose a livello artistico che ogni volta che vedevo qualcuno tipo giocare con le palline mi sembrava impossibile da riuscirci io e mi è sempre piaciuta...e quindi ho imparato molte cose che non pensavo di riuscirci...e personale appunto a non darmi dei limiti e che tutto è possibile ci vuole solo molta pazienza...che facevo molta fatica ad avere....

Cosa ti ha insegnato l' EQUILIBRISMO a livello personale e a livello artistico?

L'equilibrisimo l'ho trovato molto complicato....e sinceramente mi piaceva più la giocoleria...però anche lì sono riuscita a fare molte cose divertendomi molto...avevo anche molta paura..soprattutto dei trampoli però alla fine ho fatto anche uno spettacolo così...e a livello personale mi ha dato molta sicurezza...ovvio col tempo...sicurezza di andare anche senza qualcuno che mi tenesse e c'era meno la paura di cadere...quindi molta sicurezza di me stessa...

Cosa ti ha insegnato il PENSIERO POSITIVO?

Il pensiero positivo era la parte che adoravo...mi piaceva da matti perché non mi faceva essere pessimista ma mi faceva vedere le cose anche sotto un altro aspetto...mi faceva pensare molto..tutte le poesie..le frasi..i lavori...tutto...anche le canzoni che sembravano stupide ma mi mettevano un sacco di allegria...qualche volta non funzionava molto ma perché ero io che non volevo farla funzionare forse perché volevo vedere tutto nero io...mi faceva sentire meglio e apprezzarmi un po' di più sentendomi in grado di superare e fare molte cose che mi ero data dei limiti...

Perché in questi mesi hai voluto continuare a partecipare a Circostanza?

Fino a dicembre ho partecipato a Circostanza perché sentivo che mi era di aiuto..perché mi piaceva...mi faceva sentire meglio...e vivere la vita in un altro modo con più serenità sentendomi meno sola al di fuori della comunità...sono sicura che mi servirebbe ancora tutt'ora ma ormai ho preso un'altra strada e la mia vita...perché anche Circostanza mi teneva troppo attaccata alla comunità...però è stata un'esperienza straordinaria...

Come ti senti quando fai servizio?

I servizi in ospedale o alla casa di cura di san mauro...erano tutti belli...non mi era tanto piaciuto con gli adulti..ho trovato molta fatica ma per vissuti miei e non sono riuscita a interagire col paziente...invece con i bambini li adoravo...mi facevano una tenerezza infinita mi riempivano anima e cuore di gioia...e tra un po' mi divertivo più io che loro....fantastici e mi era anche abbastanza semplice...perché mi piaceva

molto dare loro la felicità anche solo per un secondo...quando ti guardavano con la faccia della gratitudine di averli fatti sorridere...e la stessa cosa provavo con gli anziani a san mauro...estrema tenerezza e voglia di dare loro tutto quello che potevo a costo di trovarmi dopo senza un briciolo di energia io...

C'è qualche reparto che preferisci? Se sì, perché?

Si ho sempre preferito il Regina Margherita con i bambini e la casa di cura di San Mauro..appunto perché adoro i bambini e gli anziani...

E gli allenamenti? Quale valore hanno per te?

Gli allenamenti li ho sempre trovati un po' pesanti non mi sono mai piaciuti molto a dire il vero...però mi davano qualche spunto in più per i servizi e mi facevano sciogliere togliendomi un po' di vergogna con gli altri....

Ad agosto hai partecipato alla missione in Abruzzo nei luoghi terremotati. Che significato ha avuto, per te, tale esperienza? Che emozioni hai vissuto?

L' Abruzzo è stata un' esperienza favolosa e semplicemente stupenda...dare a queste persone in difficoltà molta della mia energia e portare lì gioco...sorrisi...felicità...voglia di ricominciare...speranza....allegria...mi ha fatto stare da Dio mi ha riempito di gratitudine con me stessa....mi ha messo anche molta tristezza ho fatto molti pianti perché mi trasmettevano molta molta tristezza sentendo in loro solo il terrore....tornando alla mia vita mi sentivo quasi in colpa che io avevo tutto e loro niente....tornare da un posto dove c'erano solo tende e una mensa freddo....e arrivare a casa mia che c'era caldo una casa un letto amici felicità e tutto mi sentivo male....

Che valore ha per te il volontariato?

Per me fare volontariato significa dare felicità a persone che soffrono...persone che non ne hanno che sono senza speranza e do loro ma facendolo ricevo molto anche io..perché mi ha sempre riempito il cuore di gioia...

Continuerai la tua esperienza di clown di corsia?

Il clown di corsia non lo faccio più da due mesi...perché ho deciso di prendere una strada un po' più libera...forse dopo 5 anni di comunità a contatto con solo sentimenti e molta sofferenza...ho deciso di staccare un po' da quello che era quel mondo...mi è dispiaciuto molto ma porterò sempre nel cuore le persone stupende che ho conosciuto nel mondo clown e a Circostanza...l'ambiente...la felicità e la sicurezza che mi hanno fatto avere di me stessa....

Nonostante Spilla abbia deciso di non continuare l'esperienza di clown di corsia e di Circostanza, dalle sue parole si può dedurre come il percorso fatto prima con VIP Aps e poi con VIP Torino e le persone incontrate, le abbiano trasmesso dei valori positivi e le abbiano fatto vivere delle esperienze di arricchimento e di crescita personale.

4.5 VALUTAZIONE DEGLI OPERATORI

Di seguito riporto le risposte al questionario somministrato a due operatori della comunità L'Altra Idea.

Perché, come equipe, avete deciso di accettare la proposta del progetto CircoStanza?

Op. 1: È interessante vedere i ragazzi come si muovono tra loro con persone nuove. Si possono percepire molti vissuti e rielaborarli fuori da questo spazio. Penso che la vergogna per un ragazzo della loro età possa essere un handicap e tramite il gioco lo si possa affrontare per far capire che non mette paura.

Op. 2: Le motivazioni che ci hanno spinto ad integrare questo progetto all'interno del nostro, sono , sia permettere ai ragazzi nostri ospiti di sperimentarsi in cose nuove, sia per la valenza educativa che il progetto CircoStanza ricopre, nonché il gioco stimolante e aggregante.

Che riscontro avete, voi operatori, rispetto a questo laboratorio?

Op. 1: Secondo me, come nella vita fuori dalla comunità, è importante giocare divertendosi (a ogni età). Anche qui questo spazio possa servire ai ragazzi per capire che ci si possa divertire senza assumere sostanze e che ci sono persone anche della loro età che lo fanno. Il mercoledì pomeriggio, anche se a volte non hanno voglia o non sono in forma, vedendo voi piano piano si riprendono.

Op. 2: Di una partecipazione attiva da parte dei ragazzi, un buon coinvolgimento che rinforza la continuità nel portare avanti un progetto, l'impegno per ottenere dei risultati.

Come vi pare che l'attività venga recepita dai ragazzi?

Op. 1: Molto coinvolti. A tratti anche emotivamente e non solo giocando.

Op. 2: Come un momento di svago, ma ricco di soddisfazioni dove il contenuto è richiedente come impegno, ma anche stimolante. In particolare aiuta gli adolescenti a mettersi in gioco, ad affrontarsi rispetto alle paure del giudizio e le vergogne di come si percepiscano sia nei riguardi della fisicità, sia nell'interagire con il gruppo.

Che utilità pensate che possa avere il progetto per i ragazzi?

Op. 1: Perché no qualche clown può uscire fuori. Penso che in mezzo a loro ce ne siano. Può essere uno sbocco per i ragazzi che cominciano a uscire fuori dalla comunità terapeutica.

Op. 2: L'ho sempre pensato come un progetto integrativo, che persegue un filo logico. Nel nostro contesto il progetto rimarca il fine educativo, dove con la pazienza e la continuità si possono ottenere dei risultati dove ognuno si può esprimere attraverso vari livelli e dove il divertimento è uno stimolo a fare meglio e soprattutto l'espressione dei talenti che molti dei nostri ragazzi possiedono. Riteniamo poi che il progetto sia anche utile per il futuro dal momento che i

ragazzi possono identificarsi con dei modelli lontani dal loro mondo di devianza.

Dalle risposte degli operatori si può affermare che CircoStanza rappresenta per la comunità un progetto integrativo al percorso con i ragazzi, che sostiene e supporta il fine educativo e terapeutico.

5 PROFESSIONALITA' EDUCATIVA E CIRCO SOCIALE: PROSPETTIVE E PROBLEMI

5.1 IL RUOLO DELL'EDUCATORE

L'equipe che programma e partecipa agli interventi del laboratorio è costituita da: un educatore, che ricopre anche il compito di coordinatore del progetto; un operatore artistico; un responsabile, volontario membro del Consiglio Direttivo dell'Associazione “ViviamoInPositivo”; e soci volontari qualificati. L'educatore si trova quindi a collaborare con queste diverse figure, confrontandosi, condividendo, programmando insieme ed intervenendo, poi, sul campo. Le competenze di educatore e operatore artistico si completano e si integrano perfettamente all'interno del laboratorio, contemporaneamente entrambi presentano capacità e competenze proprie dell'altra figura professionale. L'educatore, persona qualificata nell'ambito dell'educazione, presenta infatti anche conoscenze artistico-circensi, in modo tale che possa supportare l'operatore artistico anche nella parte tecnica del laboratorio. Entrambi sono formati rispetto alla pedagogia del circo, al Pensiero Positivo e alle modalità di programmazione e valutazione del lavoro svolto, avendo frequentato corsi promossi dall'Associazione di Promozione Sociale ViviamoInPositivo.

Sono necessari ricerca, approfondimenti e aggiornamenti continui. L'Associazione VIP Aps si impegna a promuovere, nel corso dell'anno, incontri di formazione e supervisione, indirizzati a tutti gli operatori che lavorano al progetto nelle diverse associazioni locali.

“In un contesto educativo- e quindi relazionale- ciò che siamo in grado di fare con gli altri è quasi sempre ciò che siamo riusciti a fare prima con noi stessi” (Santamaria, Antonini 2009: 59). L'educazione risulta, quindi, imprescindibile da un lavoro su se stessi, è necessario un continuo lavoro su sé, oltre ad una formazione professionale e tecnica, esplorando anche dimensioni personali. L'educatore deve far capire ai ragazzi di credere veramente in ciò che mira a trasmettere, non solo attraverso le parole, deve essere coerente con se stesso.

In prima istanza egli ha il compito di programmare e organizzare, assieme all'equipe di riferimento, ciò che si andrà a svolgere volta per volta durante gli incontri nei diversi contesti, la programmazione dettagliata giornaliera viene preceduta da quella generale fatta mensilmente. Per organizzare e programmare gli interventi vengono tenuti in considerazione gli obiettivi che si vogliono raggiungere nel gruppo e a livello individuale, considerati anche in relazione a ciò che emerge negli incontri con gli operatori che lavorano nel contesto di riferimento, in modo che il progetto possa integrare il lavoro che viene svolto nella struttura.

A fine incontro egli, assieme all'operatore artistico, redigerà una relazione valutando gli obiettivi artistici ed educativi raggiunti. Questo lavoro parte da un ascolto attivo del ragazzo e necessita di una disponibilità di cambiamento in modo da adeguare la propria azione al contesto e ai bisogni dei ragazzi. Ciò significa che l'educatore è una figura flessibile, capace di adattarsi alle situazioni e considerare la possibilità di ridefinire azioni e obiettivi nel corso del processo educativo.

A metà e a fine anno, i due operatori redigeranno una relazione, contenente l'andamento o l'evoluzione del progetto, le relazioni dei singoli incontri e le schede di verifica. Queste verranno raccolte, assieme alle relazioni di tutte le associazioni cui hanno attivato CircoStanza, dal Coordinamento Nazionale del progetto, affidato a VIP APS.

L'educatore coordina e calendarizza, inoltre, anche gli interventi di eventuali tirocinanti e volontari dell'associazione.

Uno degli strumenti più importanti di cui si avvale l'educatore professionale nel suo lavoro è la relazione educativa con l'utente. Nel rapporto con i ragazzi, infatti, la cosa principale su cui deve lavorare è l'instaurarsi di una buona relazione con il singolo individuo in modo tale che egli si possa fidare dell'educatore e che diventi un punto di riferimento all'interno del progetto. Gli operatori, infatti, vengono vissuti dai ragazzi come dei leader, dei modelli all'interno del gruppo. Questo non fa altro che spingere i ragazzi a seguirli, a identificarsi e a volerli imitare, rendendo più "facile" l'attuazione di un percorso educativo e riabilitativo. Nel questionario compilato a fine del mio tirocinio, un operatore della comunità

scrive: “Riteniamo che il progetto sia anche utile per il futuro dal momento che i ragazzi possono identificarsi con dei modelli lontani dal loro mondo di devianza”. Alla domanda: “Cosa ti hanno trasmesso gli operatori di CircoStanza in questi mesi?”, Pincopallina risponde: “Il valore dell'amicizia, il saper sorridere, la possibilità di credere di nuovo nelle persone, la voglia di tornare a giocare e di vedere le cose con altri occhi. Mi hanno trasmesso anche la voglia di credere che fuori di qua ci sono persone brave che credono in me e in quello che faccio”. Spesso molti dei ragazzi sono delusi dalle persone, hanno perso la fiducia negli altri e in se stessi, attraverso le arti circensi e il Pensiero Positivo gli operatori spingono i ragazzi a credere in sé e nelle proprie potenzialità. In questo modo gli utenti percepiscono che gli operatori stessi credono in loro e nelle loro capacità, spronandoli a tentare e a riprovare, mettendo in evidenza le loro possibilità, i loro cambiamenti e risultati.

Per raggiungere questo obiettivo è importante dedicare un tempo personale ad ognuno, ma allo stesso tempo stare vicino al gruppo in generale cercando di guadagnare la sua confidenza e fiducia. Egli deve, cioè, avere contemporaneamente una visione globale del gruppo e individuale su ogni soggetto, confrontandosi continuamente con gli altri operatori che partecipano al progetto e con chi lavora nella struttura o contesto di riferimento.

L'educatore cerca di sviluppare una sorta di complicità con i ragazzi con cui si trova a lavorare, contemporaneamente però deve saper mantenere la “giusta distanza” necessaria a svolgere il lavoro educativo in modo proficuo, senza creare confusione dei ruoli e delle responsabilità. “L’adulto è adulto, per un adolescente, e tale deve rimanere se vuol fare bene il suo mestiere; non sono ammessi adulti che pur di avvicinarsi fanno gli adolescenti e confondono livelli di rapporto” (Santamaria, Antonini, 2009: 25).

Importante è anche favorire buone relazioni interne tra i compagni promuovendo un clima propositivo e collaborativo in modo che ognuno si senta a proprio agio all'interno del gruppo. Risulta necessario, per i fini del laboratorio, creare un ambiente sereno, di sicurezza sia fisica che psicologica, in modo tale da permettere a ciascuno di potersi esprimere. Quest'obiettivo viene raggiunto anche

grazie all'aiuto di specifici giochi ed esercizi che mirano a conoscersi e fidarsi dell'altro.

In un primo momento l'educatore sta vicino al ragazzo aiutandolo e sostenendolo passo dopo passo negli esercizi, nell'apprendimento delle singole discipline e nella creazione di numeri artistici e creativi. Gradualmente l'educatore si allontana lasciandolo libero di sperimentare e di crescere sia individualmente che con la collaborazione dei coetanei. Con questo percorso, infatti, mira a promuovere identità e capacità autonome delle persone, valorizzando gli elementi positivi già presenti in ogni individuo e in ogni comunità, che spesso non vengono fatte emergere o vengono oscurate. Egli lavora, dunque, sulle risorse già presenti nell'individuo perché il suo scopo è permettergli di trovare nuovi strumenti che gli consentono di aver una vita il più possibile adeguata.

Attraverso questa metodologia e una corretta gestione del processo comunicativo, si mira quindi a favorire la crescita personale e di gruppo.

“L'intervento educativo non consiste (non deve consistere) nell'imporre una determinata visione del mondo- quella giudicata migliore o addirittura come l'unica vera dall'educatore-, ma nel far vivere all'educando una serie di esperienze nuove e stimolanti, ovvero nell'espandere il suo campo di esperienza esistenziale, in modo che sia lui stesso in grado di arricchire, se necessario modificare anche radicalmente, la propria visione del mondo” (Bertolini 2001: 96-97).

L'educatore svolge un ruolo fondamentale anche nel possibile reinserimento sociale di un ragazzo, mantenendo contatti con gli operatori del contesto di riferimento in cui si trova l'utente e studiando, assieme ad essi e agli operatori del progetto, le modalità di reinserimento e di coinvolgimento nelle attività proposte dall'Associazione “ViviamoInPositivo”. Per realizzare questo egli scrive progetti individualizzati per ogni utente. In un primo momento lo accompagna personalmente in questo percorso, in modo che non si senta solo o “perso”, con il tempo si allontanerà pian piano con lo scopo di promuovere l'autonomia e la sua crescita personale. Questo viene permesso anche grazie alla collaborazione di volontari che si prendono l'impegno di aiutare il ragazzo. È il caso di Spilla che, dopo aver fatto il corso di clown di corsia, è stata affiancata ad una volontaria

dell'Associazione “ViviamoInPositivo” di Torino e aiutata ad inserirsi nel nuovo gruppo e nello svolgimento dell'attività di clownterapia. Per un ragazzo del carcere, invece, sono state studiate altre modalità, in relazione al proprio carattere, ai propri bisogni, ai propri desideri e alle proprie capacità. Osservando l'impegno, l'interesse e le buone capacità durante il laboratorio nell' istituto penitenziario, infatti, l'equipe ha valutato la possibilità di partecipazione del ragazzo a corsi di giocoleria e acrobatica, promossi da VIP Aps, supportando il formatore, operatore e collaboratore all'interno del progetto CircoStanza, essendo l'utente in questione sottoposto a regime di semilibertà (articolo 21). Una volta uscito dal carcere e inserito in comunità, gli operatori lo hanno coinvolto in animazioni, laboratorio CircoStanza (ove possibile) e spettacoli.

Sia durante il laboratorio che in un possibile percorso di reinserimento l'educatore accompagna, quindi, il ragazzo. Accompagnare significa fare un pezzo di strada assieme. Non è sostituirsi all'altro, non è credere che lui possa camminare con il ritmo dell'adulto e, soprattutto, nella sua direzione. Questo impedirebbe lo sviluppo e la crescita dell' individuo. Lui stesso è il protagonista del proprio percorso. Accompagnare significa mettere i ragazzi nelle condizioni di trovare la propria camminata, il passo con cui procedere e la direzione del cammino che si intende percorrere, con il supporto di una figura adulta capace di affiancarsi e non di sovrapporsi (Santamaria, Antonini 2009). Accompagnare “è disponibilità a condividere un percorso comune in cui l'altro viene richiamato a ciò che lui può assumersi, può reggere e può fare. Accompagnare chiede la pazienza dei tempi lunghi, dell'ascolto, del riconoscere che chi mi è davanti è una persona con un frammento più o meno ampio di libertà e sul quale, in ogni caso, io devo fare leva per promuovere liberazione e speranza” (Ciotti 1995: 72).

5.3 CARATTERISTICHE DELL'INTERVENTO EDUCATIVO CON IL CIRCO SOCIALE: PUNTI DI FORZA E DI DEBOLEZZA

Il Circo Sociale risulta essere per i ragazzi un buon approccio educativo: essi sono attirati dalle discipline circensi e la sfida nell'apprendimento di qualcosa di nuovo

stimola la motivazione del singolo basata sul piacere di imparare. Essendo il laboratorio suddiviso in moduli, infatti, i ragazzi non si stancano delle attività proposte e sono spronati ad imparare sempre qualcosa di nuovo. Contemporaneamente il tempo dedicato alle discipline permette loro di ottenere risultati aumentando il livello di autostima e modificando l'atteggiamento di inadeguatezza iniziale.

Gli utenti si accostano alla relazione educativa con piacere e semplicità. La metodologia utilizzata facilita il soggetto ad entrare in rapporto con l'educatore accorciando le distanze che possono crearsi tra operatore professionale e utente, per questo è anche necessario stare molto attenti a mantenere il giusto equilibrio in modo da svolgere professionalmente il proprio compito educativo. Essa, inoltre, facilita anche il rapporto tra i ragazzi all'interno del gruppo.

I ragazzi non sono obbligati a partecipare attivamente al laboratorio, ma vengono invitati dagli operatori della comunità stessa a rimanere nella stanza. In questo modo partecipare all'attività diviene frutto di una scelta libera del singolo, sia per quanto riguarda lo svolgimento di giochi ed esercizi che nella condivisione del lavoro sul Pensiero Positivo, di emozioni e di sensazioni.

In comunità è possibile integrare la parte ludica e tecnica con il modulo di Pensiero Positivo, organizzato dopo il confronto con la psicologa che segue i ragazzi costantemente. In questo modo vengono individuate le tematiche da affrontare sul campo. È un lavoro integrato al percorso della comunità stessa. L'educazione al buon umore rappresenta un punto di forza e questo è stato dimostrato dalle valutazioni dei ragazzi stessi. Scrive, per esempio, Spilla: “Il pensiero positivo era la parte che adoravo...mi piaceva da matti perché non mi faceva essere pessimista ma mi faceva vedere le cose anche sotto un altro aspetto...mi faceva pensare molto...qualche volta non funzionava molto ma perché ero io che non volevo farla funzionare forse perché volevo vedere tutto nero io [...] mi faceva sentire meglio e apprezzarmi un po' di più sentendomi in grado di superare e fare molte cose che mi ero data dei limiti...”.

Questo punto di forza è supportato dal rito della buona notizia che permette ai ragazzi di imparare gradualmente a riconoscere gli elementi e gli avvenimenti

positivi, a partire dalle piccole cose di ogni giorno, apprendono a credere in se stessi superando i propri limiti. La buona notizia, così come il lavoro sui “compiti a casa”, viene condivisa al gruppo intero, cosa molto importante perché ciascuno impara ad aprirsi ai “compagni di viaggio” e agli operatori in un clima di totale fiducia e di ascolto reciproco. Inoltre, non potendo tutti comunicare tra loro, offre la possibilità di condividere con tutti la gioia del singolo.

Questa impossibilità di comunicazione presenta difficoltà nella gestione delle attività in quanto è necessario stare continuamente attenti alle dinamiche che si creano. I ragazzi rispettano le regole, autogestendosi nei casi di esercizi o giochi di contatto o comunicazione. In questo modo, però, non tutti potranno sperimentarsi nella relazione con ogni singolo componente del gruppo e c'è il rischio che si lavori sempre con le stesse persone. Questo limita in parte gli obiettivi che si possono raggiungere.

Il regolamento della comunità prevede inoltre una sorta di “pausa di riflessione” nel caso l'equipe degli operatori ne valuti la necessità. A volte è possibile, quindi, che qualcuno non possa partecipare al laboratorio, pur trovandosi in comunità, e che l'equipe di Circostanza non veda e lavori con il ragazzo per due settimane.

CONCLUSIONI

In questi mesi di attività ho visto i ragazzi cambiare, in particolar modo potendo osservare, seppur per un breve periodo, il ragazzo dall'inizio del suo percorso. Innanzitutto CircoStanza ha facilitato l'inserimento dell'utente all'interno del nuovo contesto e nella relazione con i compagni di viaggio. Scrive Pappa (2009): “Era il 28, il mio 1° giorno qui dentro...La cosa che mi ha colpito, è essere entrato qui e aver trovato la vostra accoglienza, forse anzi sicuramente, mi ritengo molto fortunato...a essere entrato in un giorno di allegria...a dire la verità, in mezzo a quel cerchio ero gonfio di vergogna, ma voi mi avete dato quella spinta in più per entrare nel gruppo”.

Questi ragazzi vivono tutti una grande sofferenza, caratterizzata dall' incapacità di credere in se stessi e da un forte senso di colpa. Gradualmente essi imparano a credere in sé, superando i propri limiti e mettendo da parte la convinzione iniziale di inadeguatezza. È un percorso lento, ma pian piano si possono notare i cambiamenti di ognuno nel modo di approcciarsi alle discipline e agli obiettivi da raggiungere, rapportando poi il tutto alla quotidianità. Infatti, osservando i progressi raggiunti il livello di autostima cresce. Il gioco e il divertimento rappresentano lo stimolo per migliorare e per andare avanti.

Assieme all'equipe, ho potuto notare come CircoStanza abbia la capacità di sollevare il morale dei ragazzi, portandoli come in un altro luogo. Questo viene espresso molto bene dai loro pensieri, scritti durante l'estate del 2009:

“Volevo ringraziarvi per tutte le volte che siete riusciti a farmi sorridere soprattutto quando ero dentro (in carcere), anche se avevo un po' di più un carattere duro e voi lo sapete bene, boh, che dire, quando voi venite io sono contento perché portate allegria in comunità e questo mi tira su di morale” (Celeste).

“Cari miei VIP, con voi è strano, tanto strano, perché con voi riesco a dimenticare ogni problema anche solo se per un paio d'ore, ma li riesco a mettere da parte e ci sto bene con voi” (Charly).

“Si è sentita la vostra mancanza in queste settimane perché credo che ogni volta

che venivate era una giornata bellissima, piena di sentimenti anche belli e onestamente, anche se spesso mi vergogno, alla fine mi diverto e quel giorno riesco a stare serena, riesco a staccare un po' la testa e se a volte mi sento un po' bambina va bene, anzi forse meglio così! Mi piace come siete perché si vede che siete tutti sensibili, si vede da come fate le cose e dalla naturalezza nel modo di fare. Mi piace che spesso dalle "buone notizie" escono sempre piccole cose, piccoli traguardi raggiunti ed è bello perché non si pretendono obiettivi giganti ma piccole cose raggiungibili" (Fagiolo).

"Mi fa piacere quando ogni volta venite qui a regalarci un sorriso, a tirarci su di morale, a farci staccare con la testa e concentrarci su quello che ci fate fare che abbiamo bisogno anche di questi momenti, provare questa esperienza che un domani magari potremmo seguire" (Lupin).

"Innanzitutto vorrei dirvi grazie per tutto quello che avete fatto per noi. Siete delle persone stupende, che nonostante possano avere una giornata storta, siete disposti a regalarci un sorriso, belle parole e tante belle emozioni e divertimento. Con voi sono stata benissimo, è impossibile non affezionarsi a voi. Siete delle persone stupende, mi sono divertita tantissimo. Non vedo l'ora che passi questo mese per riavervi di nuovo qui con noi. Quando mercoledì sera vi vedevo andare via, mi si è stretto il cuore, perché sapevo che poi non vi avrei più visto per almeno 4 settimane. E' stato emozionante mercoledì sera, è stata una serata stupenda e vi dico GRAZIE, GRAZIE per come siete, per quello che ci regalate e per quello che ci trasmettete (che non è poco!)" (Pincopallina).

"Volevo ringraziarvi per tutte le volte che siete riusciti nonostante tutto a tirarmi su il morale, a strapparmi un sorriso in quelle giornate dove vedevo tutto nero. Siete riusciti con la vostra semplicità e positività a regalarci un sacco di belle cose, non è facile fare il vostro lavoro, ma voi riuscite a far star bene le persone che magari come noi hanno situazioni difficili. Sinceramente tante volte (quando stavo male) non pensavo fosse possibile riuscire a vedere le cose positivamente ma come ci insegnate voi, bisogna tener duro per arrivare a quello che si vuole. Ci siete mancati" (Pape).

“Sono sempre più convinta che siamo un’ottima squadra, piena di grinta e voglia di ridere. Ancora ora, tante volte fatico a chiedermi come fate a trasmetterci così tanta carica e felicità... a me capita spesso che arrivo in comunità che sono arrabbiata e piangerei, solo poi arrivate voi e le cose cambiano perché in quelle 2 ore che sto con voi o anche ora che sto frequentando l’associazione fuori, mi si svuota la testa dai miei problemi e pensieri brutti... Vi ringrazio di cuore” (Spilla).

“Voi siete stati dei grandi. Quel giorno stavo male voi mi avete tirato su di morale. In tutta la mia vita non ho mai incontrato delle persone così che ti fanno stare bene. Tante volte mi dico ho incontrato tante persone, ma come voi non mi erano mai capitate. Grazie di tutto quanto” (Yoyo).

“Siete delle persone speciali, riuscite a regalare un sorriso anche quando non c’è niente da ridere, ma soprattutto riuscite a farmi sperare e credere ancora. Siete grandi e io sono orgogliosa di fare parte di voi! Vi ringrazio per tutti i nostri momenti” (WinniePooh).

Grazie alla stesura delle relazioni è possibile individuare gli obiettivi raggiunti durante i mesi e i cambiamenti che si sono verificati lungo la strada. Le relazioni, con osservazione partecipante e obiettivi raggiunti, risultano essere molto importanti in fase di verifica in itinere e finale e di ridefinizione di obiettivi e attività.

È possibile osservare che, mentre all'inizio del percorso, i ragazzi che condividevano assieme al gruppo i compiti di Pensiero Positivo erano quattro o cinque, proseguendo con gli incontri quasi tutti hanno iniziato a svolgere in maniera scritta e a leggere agli altri o a raccontare il lavoro fatto, abbandonando il senso di vergogna e di imbarazzo per far posto alla condivisione e alla fiducia reciproca. I ragazzi hanno iniziato ad aprirsi all'altro e ad esternare le proprie emozioni e sensazioni, aiutati dai giochi e dagli esercizi proposti e dalle condivisioni che seguivano ad essi. Inoltre, se molti in un primo momento facevano difficoltà ad individuare una notizia positiva della settimana, pian piano hanno imparato a riconoscere il bello anche nelle piccole cose e a raccontarlo al gruppo, anche quando il periodo che stavano vivendo non era dei migliori.

Per quanto riguarda il lavoro con le arti circensi, la creazione di piccoli spettacolini da parte dei ragazzi si è rivelato importante in quanto, esibendosi davanti agli altri, ognuno si affronta rispetto alla paura del giudizio e alla vergogna, pensando solo a far bene il proprio numero, a divertirsi e a far divertire gli altri. Con il tempo i ragazzi sono riusciti, in maniera originale, a creare veri e propri numeri comici e artistici, utilizzando gli attrezzi in modo convenzionale e non, dapprima aiutati dagli operatori per divenire via via più autonomi.

A termine di questa tesi posso concludere che CircoStanza può essere un valido progetto integrativo nel lavoro con gruppi di minori e giovani adulti tossicodipendenti in una comunità terapeutica, dove l'importanza di continuità e pazienza, necessarie per ottenere dei risultati, ne rimarca il fine educativo. Osservandoli durante l'attività, gli educatori della comunità possono, inoltre, notare vissuti ed emozioni dei ragazzi e rielaborarli in un altro momento al di fuori del laboratorio.

Quest'esperienza all'interno del progetto CircoStanza mi ha dunque permesso di vedere con i miei occhi come una metodologia basata sulle arti circensi e l'educazione al buon umore possa rappresentare un valido strumento educativo e di inclusione sociale. Questo è dimostrato dal fatto che essa permette lo sviluppo e l'apprendimento di abilità nuove o nascoste, aiutando il soggetto a superare le proprie paure, a conoscere ed allargare i propri limiti, alimentando l'autostima e la fiducia in se stessi e negli altri. Trovandosi in determinate situazioni le persone possono raggiungere gli obiettivi prefissati solo affidandosi all'altro e credendo nelle proprie potenzialità.

ALLEGATI

Allegato n.1 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo

Esercizio 1: “Come mi sento oggi?”

Scrivi sul tuo quaderno per ogni giorno della settimana come ti senti al mattino quando ti alzi (dopo colazione) e la sera quando vai a letto. Basta scrivere una sola parola (o immagine) che rispecchi il tuo sentimento in quel momento. “Mi sento come...”

Vibrazioni negative:

delusione, malinconia, mancanza, tristezza, confusione, rabbia, dolore, stress

Vibrazioni positive:

amore, entusiasmo, abbondanza, gioia, benessere, fiducia, speranza, affetto, allegria, amorevolezza

Esercizio 2: Affermazione

Scrivi sul quaderno ogni giorno, mattino e sera, dopo aver scritto l'immagine che rispecchia il tuo sentimento, questa affermazione: “Nella mia vita attraggo qualunque cosa cui io dedichi attenzione, energia e concentrazione”.

Allegato n.2 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo

L'equilibrista di Eros Ramazzotti

Com'è diverso il mondo visto da qui
sopra un filo immaginario nel silenzio che c'è
attraverserò l'immenso che ho davanti a me
ali nel vento per volare non ho
sfiderò nell'aria la forza della mia gravità
muoverò le braccia aperte nell'infinità del blu
com'è lontano il mondo visto da quassù
dimenticando il grande vuoto intorno a me
senza mai voltarmi indietro me ne andrò da qui

La strada del mio cuore io ritroverò
in equilibrio fino in fondo arriverò
dove si respira liberi

E' la vertigine più grande che c'è
stare qui sospeso a sentire questa vita com'è
giocoliere di me stesso io volteggerò nel blu
com'è vicino il cielo visto da quassù
dimenticando il grande vuoto dentro me
senza mai voltarmi indietro me ne andrò da qui

La strada del mio cuore io ritroverò
in equilibrio fino in fondo arriverò
da solo dentro il blu

da solo senza mai cadere giù
mai più

Senza mai voltarmi indietro me ne andrò da qui
vedrò sul filo della provvisorietà
l'equilibrista non si chiede mai cos'è
la stabilità vive l'illusione e la realtà
Com'è diverso il mondo visto da qui

Allegato n.3 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo

Domenica e lunedì di Angelo Branduardi

No non perdetelo il tempo ragazzi, non è poi tanto quanto si crede

date anche molto a chi ve lo chiede

dopo domenica è lunedì

vanno le nuvole coi giorni di ieri

guarda le pene e saprai chi eri

lasciala andare la gioia che hai

un giorno forse la ritroverai.

Camminano le ore, non si fermano i minuti

se ne va, è la vita che se ne va

se ne va, di domani nessuno lo sa

dopo domenica è lunedì.

No non perdiamolo il tempo ragazzi, non è poi tanto quanto pensate

dopo l'inverno arriva l'estate e di domani nessuno lo sa

camminano le ore, non si fermano i minuti

se ne va, è la vita che se ne va

se ne va, dura solo il tempo di un gioco, se ne va

non sprecatelo in sogni da poco

se ne va, di domani nessuno lo sa

non si fermano i minuti, dopo domenica è lunedì

camminano le ore ed il tempo se ne va

non si fermano i minuti, di domani nessuno lo sa

dopo domenica è lunedì.

No non perdetelo il tempo ragazzi, non è poi tanto quanto si crede

non è da tutti catturare la vita

non disprezzate chi non ce la fa

vanno le nuvole coi giorni di ieri

guarda le pene e saprai chi eri.

E' così fragile la giovinezza, non consumatela nella tristezza

dopo domenica è lunedì.

Riflessione sul tempo: “Come ho trascorso il mio tempo questa settimana?”

Cosa ho fatto per me?.....

Cosa ho fatto per gli altri?.....

Cosa ho fatto per il mondo?.....

Allegato n.4 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo

Parole che fanno attrarre ciò che NON vuoi: NON , NO, NIENTE

(non preoccuparti, non sporcare, non fumare, non sto giudicando, niente paura, non fare tardi, non dimenticarti, non prendertela, non arrabbiarti, non c'è niente da aver paura, ... ecc.)

Quando pronunci una frase che contiene “NON-NO-NIENTE” in realtà dedichi attenzione ed energia a ciò che NON vuoi.

Per cambiare la vibrazione domandati semplicemente: “Allora che cosa voglio?”

| | | |
|----------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| Affermazioni negative | E allora cosa voglio? | Affermazioni positive |
| Niente paura | E allora cosa voglio? | Stai tranquillo |
| Non dimenticare di... | E allora cosa voglio? | Sii puntuale, ricorda di... |
| Non voglio sbagliare | E allora cosa voglio? | Voglio essere consapevole |
| Non voglio soffrire per... | E allora cosa voglio? | Andrà tutto bene |

Quando passi da quello che Non vuoi a quello che VUOI, le parole cambiano.

Quando le parole cambiano, la vibrazione cambia e tu puoi emanare una sola vibrazione alla volta.

Imparando a utilizzare la consapevolezza del desiderio (ciò che vuoi), la chiarezza e la sensibilità al tuo stato d'animo, attrarrai ciò che vuoi.

Esercizio: Fare chiarezza attraverso il contrasto

Desiderio: Il mio _____ ideale (lavoro, relazione, carattere, amico, ecc.)

| | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| CONTRASTO | E allora cosa voglio? | CHIAREZZA |
| (Ciò che non mi piace) | | (Cose che mi piace, voglio) |

Riassumendo:

Le tue parole generano una vibrazione positiva o negativa.

Quando usi “Non, no, niente” dedichi attenzione ed energia a ciò a cui ti riferisci.

Quando ti senti dire: “Non, no, niente”, chiediti. “E allora cosa voglio?”

Quando passi da ciò che non vuoi a ciò che vuoi le parole cambiano e cambia la tua vibrazione.

Puoi emanare una sola vibrazione alla volta.

Puoi cancellare la tua vibrazione cambiando le parole che usi: i pensieri sono fatti di parole.

Il “contrasto” è tutto ciò che non percepisci come positivo.

Usa il contrasto per aiutarti a fare chiarezza.

Allegato n.5 Esempio di scheda per il Pensiero Positivo

L'elefante incatenato

Quando ero piccola andavo al circo soprattutto perché mi piacevano gli animali. Ad attirarmi era in particolar modo l'elefante, perché durante lo spettacolo quel bestione faceva sfoggio di un peso, di una dimensione e di una forza davvero fuori dal comune. A colpirmi tuttavia era anche il fatto che dopo il suo numero, e fino a un momento prima di entrare in scena, l'elefante era sempre legato a un paletto conficcato nel suolo, con una catena che gli imprigionava una delle zampe. Eppure il paletto era un minuscolo pezzo di legno piantato nel terreno soltanto per pochi centimetri. E anche se la catena era grossa e forte, mi pareva ovvio che un animale in grado di sradicare un albero potesse liberarsi facilmente di quel paletto e fuggire. Era davvero un bel mistero... Che cosa lo teneva legato allora? Perché non scappava? Fu solo quando crebbi ed ebbi la fortuna di imbartermi in chi riuscì finalmente a dare una risposta a queste mie domande, che scoprii questo: l'elefante del circo, nonostante la sua forza e le sue monumentali dimensioni, non scappa perché è stato legato a un paletto simile quando era molto molto piccolo... Chiusi gli occhi e immaginai l'elefantino indifeso appena nato, legato al paletto. Immaginavo che in quel momento l'elefantino provasse con tutte le sue poche forze a spingere, a tirare, nel tentativo di liberarsi, ma che nonostante gli sforzi non ci riuscisse perché quel paletto era troppo saldo per lui. Lo vedevo addormentarsi sfinito e il giorno dopo provarci di nuovo, e così il giorno dopo e quello dopo ancora. Finché un giorno, un giorno terribile per la sua storia, l'animale accettò l'impotenza rassegnandosi al proprio destino.

E' dunque questa la conclusione di questa triste storia: l'elefante enorme e possente che vediamo al circo non scappa perché, poveretto, crede di non poterlo fare. Reca impresso il ricordo dell'impotenza sperimentata subito dopo la nascita. E il brutto è che non è mai più ritornato seriamente su quel ricordo. E non ha mai più messo alla prova la sua forza, mai più. Anche noi esseri umani abbiamo i nostri paletti che ci tengono imprigionati. Anche noi siamo un po' tutti come l'elefante del circo: andiamo in giro inconsapevoli, incatenati a centinaia di paletti

che ci tolgono la libertà. Viviamo pensando che “non possiamo” fare una serie di cose semplicemente perché una volta, quando eravamo piccoli o nelle nostre esperienze passate di adulti, ci abbiamo provato e abbiamo fallito, oppure perché, qualcuno ci ha detto e ripetuto che non saremmo stati in grado di farlo. Allora abbiamo fatto come l’elefante, abbiamo inciso nella memoria questo messaggio: non posso, non posso e non potrò mai! Siamo cresciuti portandoci dietro questo messaggio che ci siamo trasmessi da soli, perciò non proviamo più a liberarci del paletto.

Quando a volte sentiamo la stretta dei ceppi e facciamo cigolare le catene, guardiamo con la coda dell’occhio il paletto e pensiamo: “non posso e non potrò mai...”

Viviamo condizionati dal ricordo di qualcosa accaduta durante la nostra infanzia o nel nostro passato, nonostante oggi non esista più. Cosa sono dunque questi paletti che ci tolgono la libertà?

Questi paletti sono le nostre credenze o convinzioni limitanti che non ci permettono di accedere alle nostre risorse interiori imprigionandoci in limiti che noi stessi abbiamo creato.

Esercizio:

Tutto quello che io da questo momento non accetterò più nella mia vita.....

Tutte le cose che non tollererò più.....

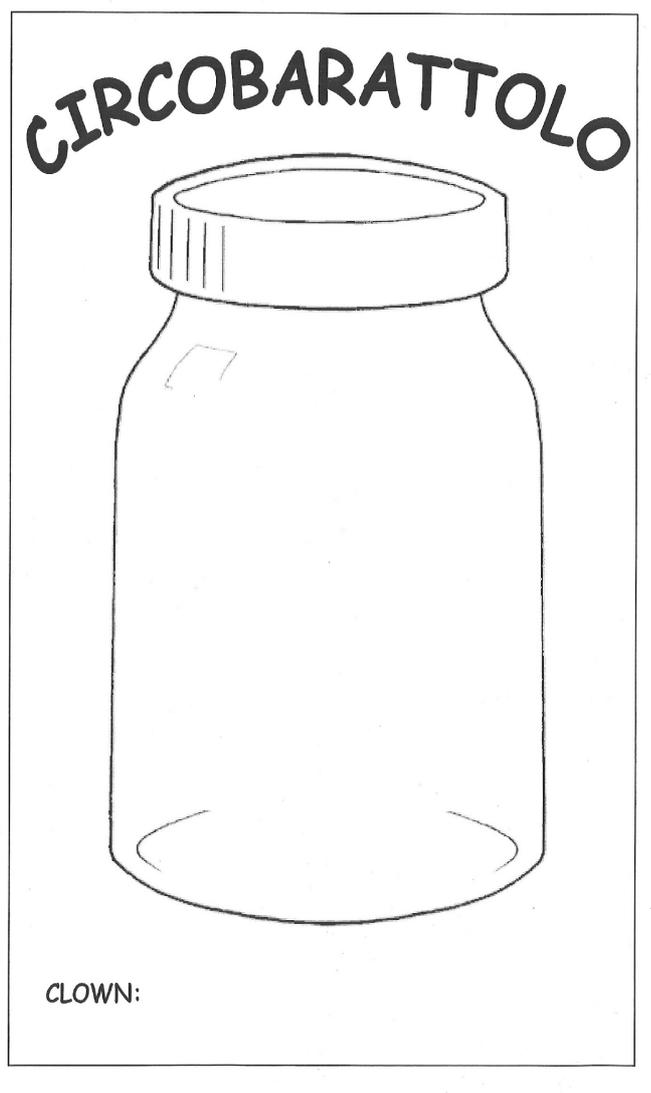
Le cose a cui aspiro.....

Sviluppa la sicurezza di volere e di potere essere all’altezza dei nuovi valori, sempre e comunque.

Ed. Roberts, paralizzato dal collo in giù dall’età di 14 anni, usava il respiratore durante il giorno e la notte dormiva in un polmone d’acciaio. In queste condizioni ha lottato per i miglioramenti ai disabili (rampe per le sedie a rotelle, ecc.). Si è laureato a Berkeley. Ha fatto della sua vita un successo, perché? Perché le sue azioni si sono basate su: “Che cosa potresti fare della tua vita se decidessi di farlo?”

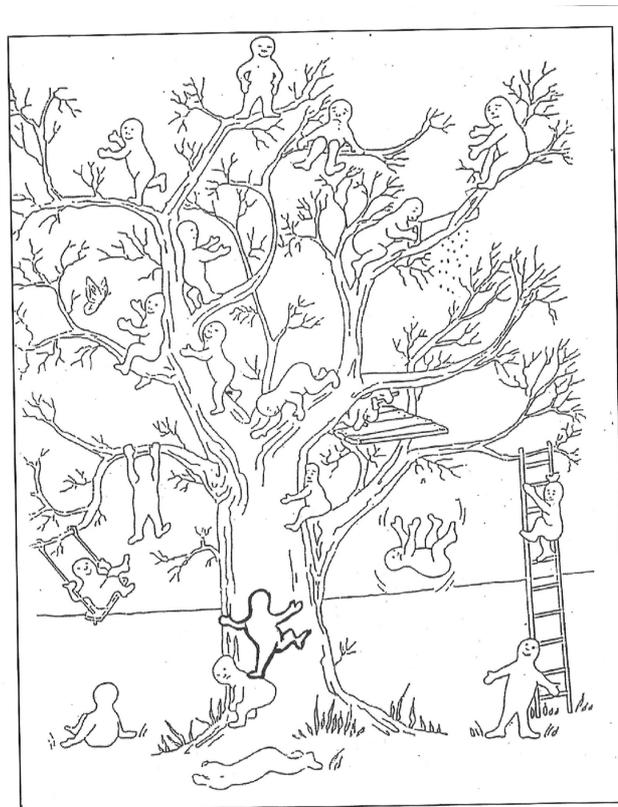
Allegato n.6 Il barattolo dei pensieri

Viene chiesto ai ragazzi di porre all'interno del barattolo ciò che rappresenta CircoStanza o le emozioni e i pensieri in connessione con il percorso che si sta facendo.



Allegato n.7 L'albero degli omini

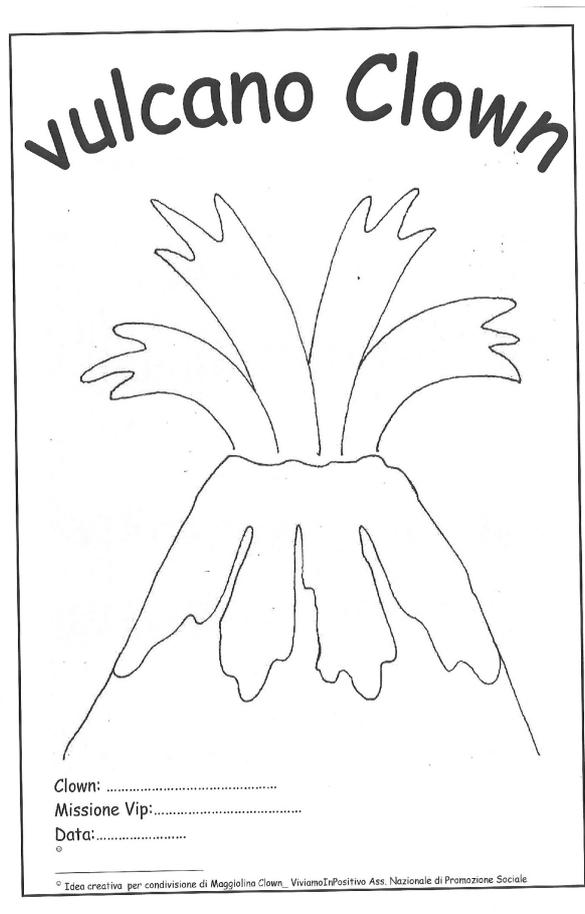
Viene chiesto di individuare uno fra gli omini raffigurati che corrisponda maggiormente al proprio stato d'animo. L'albero rappresenta il percorso che si sta costruendo insieme.



Albero di..... data.....

Allegato n.8 Vulcano in circolo

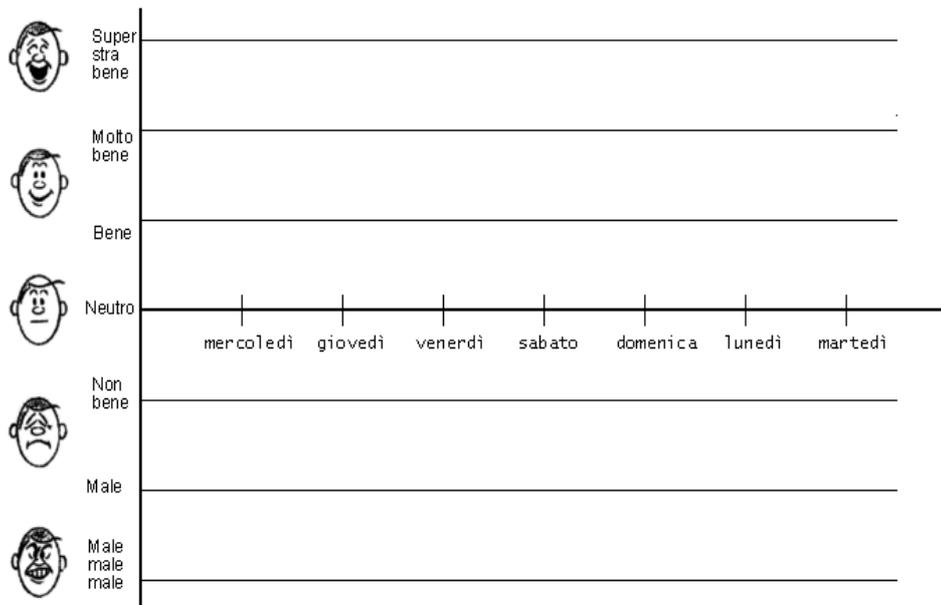
Questa scheda rispecchia simbolicamente i vissuti emozionali di ognuno. Viene utilizzata, solitamente, quando il gruppo si trova in un momento di agitazione o eccessiva esuberanza e risulta necessario guidare i ragazzi ad esternare i propri stati d'animo.



Allegato n.9 Grafico della settimana

I ragazzi compilano ogni giorno il grafico relativamente all'andamento della settimana. All'incontro successivo verranno osservati e commentati assieme.

GRAFICO DELLA SETTIMANA DI STRANA IDEA



FONTI LEGISLATIVE

Codice Penale Rocco 1930, articoli 446, 447, 729 , 730

Regio Decreto 1934, Legge sanitaria n. 1265

Testo Unico delle Leggi Sanitarie

Decreto del Presidente della Repubblica 22 settembre 1988, n. 448, articoli 28 e 29

Approvazione delle disposizioni sul processo penale a carico di imputati minorenni

Decreto Legislativo 28 luglio 1989, n. 272, articolo 27

Norme di attuazione, di coordinamento e transitorie del Decreto del Presidente della Repubblica 22 settembre 1988 n. 448 recante disposizioni sul processo penale a carico di imputati minorenni

Legge Jervolino- Vassalli 1990, n.162

Decreto del Presidente della Repubblica 9 ottobre 1990, n. 309, articoli 120 e 75

Testo Unico sulla Droga

Legge Fini- Giovanardi 21 febbraio 2006, n. 49, articolo 4 duodecies

BIBLIOGRAFIA

BERTOLINI, P.

2001 *Pedagogia fenomenologica. Genesi, sviluppo, orizzonti*, La Nuova Italia, Firenze.

BOAL, A.

2009 *Il poliziotto e la maschera. Giochi, esercizi e tecniche del Teatro dell'Oppresso*, Edizioni La Meridiana, Molfetta (BA), [1993].

CANEVARO, A., CHEREGATTI, A.

1999 *La relazione di aiuto. L'incontro con l'altro nelle professioni educative*, Carocci, Roma.

CIOTTI, L.

1995 *Postfazione*, in Vatta M., *L'anello al dito. Una vita sulla strada*, Ega, Torino.

BERTOLI, P., CENEDESE, C., DUGONE, S., PERISSINOTTO, I., TREVISIOL, G.

2004 *Acrobati senza rete. Professione operatore di strada*, Franco Angeli, Milano.

CECCHINI, A., MONTANARI, P.

1993 *I mondi del nuovo millennio. Gioco di simulazione per educare alla pace*, Edizione La Meridiana, Molfetta (BA).

CENTRO STUDI E RICERCHE IN CLOWNTERAPIA E CIRCO SOCIALE VIVIAMOINPOSITIVO

2009 *Circostanza. Il circo in una stanza. Esperienza di circo sociale in un carcere per minori*, Torino.

2009 *Circostanza. Il circo a scuola. Esperienza di circo sociale in una scuola media*, Torino.

CHIOSSO, G.

1997 *Novecento Pedagogico*, La Scuola, Brescia.

DAL GALLO, F., ALVES DE MACEDO, C.

2008 *Il circo sociale. Escola Picolino, Art-educazione e inclusione Sociale*, Edizioni Simple, Macerata.

DAL LAGO, A., ROVATTI, P.A.

1997 *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Cortina, Milano.

DOLTO, F.

2009 *Adolescenza, esperienze e proposte per un nuovo dialogo con i giovani tra i 10 e i 16 anni*, Oscar Mondadori.

- FERRERO, A.
2000 *Animatori interculturali: un'esperienza di formazione*, Torino.
- MILANESE, F., BARES, F.B.
2005 *Diritti, tutela, responsabilità. Manuale per operatori della scuola, del sistema dei servizi, delle comunità, nelle azioni di promozione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza*", Editrice Universitaria Udinese Srl, Udine.
- MARCATO, P., DEL GUASTA, C., BERNACCHIA, M.
1997 *Gioco e dopogioco con 48 giochi di relazione e comunicazione*, Edizioni La Meridiana, Molfetta (BA).
- MUSSONI, L.
2003 *Miloud. Il volto non comune di un clown*, Fara editore, Rimini.
- REGOLIOSI, L.
1998 *La prevenzione del disagio giovanile*, Carocci editore, Roma.
- ROVATTI, P.A., ZOLETTO, D.
2005 *La scuola dei giochi*, Tascabili Bompiani, Milano.
- SANTAMARIA, F. ANTONINI, A.
2009 *Dire l'educare con adolescenti in strada*, in "Animazione Sociale", 96, pp. 31-64.
- SANTERINI, M.
1998 *L'educatore tra professionalità pedagogica e responsabilità sociale*, Editrice La Scuola, Brescia.
- ZOLETTO, D.
2007 *Differenze in gioco. Etica delle cornici e relazione educativa*, Imprimatur Editrice, Padova.
- WINNICOTT, D.W.
2005 *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma, [1971].

SITOGRAFIA

Gruppo Abele

www.gruppoabele.org, gennaio 2009

Juggling Magazine

www.jugglingmagazine.it, marzo 2008

VIP Associazione ViviamoInPositivo

www.clownterapia.it, 2009

Circo Sociale

www.circosociale.it, 2009

Progetto Circostanza

www.circostanza.org, 2010