



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata

FISPPA Corso di laurea in Scienze dell'Educatione e della Formazione

Curricolo EAS

Relazione finale

IL LABORATORIO NARRATIVO COME STRUMENTO EDUCATIVO IN
UNA COMUNITÀ RESIDENZIALE PER MINORI

Relatore

Professoressa Stefania Onesti

Laureando: *Stefano Torresan*

Matricola: 1200520

Anno accademico: 2021/2022

INDICE

Introduzione. Il potere del laboratorio narrativo.....	2
Capitolo Primo. Contesto, definizione, funzioni e obiettivi.....	4
Comunità educativa residenziale per minori.....	4
La narrazione come strumento educativo.....	6
Funzioni e obiettivi del laboratorio di narrazione.....	8
Ulteriori potenzialità educative.....	18
Capitolo secondo. Modalità e strumenti.....	22
La metodologia di lavoro.....	22
Il setting.....	26
Gli strumenti.....	26
Evoluzione educativa e formativa di uno degli strumenti: i dadi.....	29
Capitolo terzo. Sul campo: esperienze e sperimentazioni.....	31
Le esperienze sul campo.....	31
Progettazione del laboratorio narrativo.....	33
L'importanza del tirocinio nella sperimentazione.....	34
Creatività, intenzione e contenuti.....	36
Valutazione e verifica del progetto.....	41
La parola ai partecipanti.....	45
Criticità e riflessioni.....	47
Appendice.....	50
Bibliografia.....	58
Sitografia.....	60

Introduzione. Il potere del laboratorio narrativo.

Tutto è cominciato da un albo illustrato. Gli albi nascono per bambini, ma sono perfettamente congruenti con il pensiero degli adulti. Riescono a suscitare curiosità e a stimolare l'immaginazione. La stessa cosa succede con le storie. Il bisogno di narrare non ha età e per questo andrebbe coltivato sempre, in modo da tenere il cervello allenato, in modo da essere pronti ad affrontare le situazioni della vita reale.

Per chi vive in situazioni di disagio, questo bisogno di narrare, di raccontarsi, diventa ancora più impellente. Perciò un laboratorio narrativo, ben strutturato e adeguatamente supportato, può vestirsi da strumento educativo ed esercitare la sua funzione pedagogica in maniera efficace ed efficiente.

Laurence Steinberg sostiene che il cervello degli adolescenti è simile a quello dei neonati. È connotato da una plasticità, cioè dalla possibilità di essere plasmato dall'esperienza. Questa teoria, confermata da dati scientifici, cambia radicalmente l'ottica dell'adolescenza vista come età del rischio e in un certo qual modo l'età della riduzione del danno, del sopravvivere. Diventa invece un periodo della vita dove non solo è paradossalmente più semplice, ma anche quasi doveroso poter intervenire a livello educativo, proprio come si fa regolarmente con i bambini da 0 a 3 anni¹.

In questo periodo storico, l'adolescenza è diventata la nuova infanzia. Il *range* di età nel quale si racchiudeva questo particolare periodo ormai ha allargato la sua forbice dai 9 anni ai 25, perciò l'intervento educativo allarga il suo riferimento temporale. L'esperienza del laboratorio narrativo, come quella che vado a descrivere, in sostanza è cogliere l'occasione di poter incidere a livello educativo. Entrare, esplorare, conoscere, accendere, creare, perturbare, incentivare, facilitare, riflettere e discutere con una modalità che pare avere niente a che fare con l'odierno mondo virtuale social-centrico, ma che risulta attualissima da un punto di vista delle intrinseche potenzialità.

Il primo capitolo di questa relazione è dedicato alla definizione del contesto per il quale è pensato questo tipo di attività e della narrazione come strumento educativo. Attraverso l'alfabeto sono descritte le funzioni e gli obiettivi di questo tipo di laboratorio e le possibili direzioni educative dello stesso.

¹ Cfr. Laurence Steinberg, *Adolescenti - L'età delle opportunità*, Torino, Codice Edizioni, 2022.

Nella parte centrale invece sono presentate le modalità e gli strumenti di lavoro, e la loro evoluzione in ottica formativa.

L'ultimo capitolo invece entra nel campo operativo. I laboratori sono descritti da dentro, nello specifico della loro progettazione e attuazione nelle due diverse strutture in cui sono stati proposti. Sono inoltre analizzati i contenuti emersi, nonché suggerita una analisi sulla valutazione dei risultati, comprese criticità e riflessioni.

La redazione di questo elaborato finale è stata possibile grazie a molte persone. Ringrazio la Professoressa Stefania Onesti per la puntualità, le correzioni e per i preziosi consigli; Selene, per il supporto e la pazienza; gli educatori e gli ospiti delle due comunità Alibandus e Sichem; infine, tutti quelli che gioiscono con me, per questo traguardo raggiunto.

Capitolo Primo. Contesto, definizione, funzioni e obiettivi.

Comunità educativa residenziale per minori

Una comunità educativa residenziale per minori è un contesto piuttosto complesso. Per definizione si tratta di una struttura a vocazione comunitaria: si caratterizza per la convivenza di un gruppo di minori con un'*équipe* di operatori che svolge come attività di lavoro la funzione educativa. Solitamente l'*équipe* è formata da adulti, uomini e donne, che vivono la quotidianità assieme ai minori. Seguono turni di lavoro in modo da dare continuità alla presenza in struttura, garantire un'adeguata organizzazione e una fitta rete di rapporti interpersonali. Il modello è quello classico familiare, con tutte le evoluzioni sociali del caso, e in questo senso

il fine della Comunità Educativa è integrare o sostituire le funzioni familiari temporaneamente compromesse, accogliendo il minore in un contesto educativo adeguato, contenendo i tempi dell'accoglienza ad un massimo di 24 (ventiquattro) mesi ed altresì favorendo la definizione di un progetto più stabile per il minore: ritorno in famiglia, affidamento familiare, adozione².

Il concetto di famiglia qui espresso va declinato in diversi modi: la presa in carico del minore per la comunità non prescinde dalla relazione del minore stesso, ma anche degli operatori con i genitori, qualora presenti, in un'ottica di collaborazione e condivisione di intenti. Spesso questa relazione e questa collaborazione rimane una chimera, sia a causa della compromissione della famiglia d'origine, sia perché la decisione di avvalersi di una comunità educativa polarizza il rapporto genitori figli, a volte rompendolo definitivamente, in altri casi ossessionandoli. Quando si parla di minori presi in carico si tende spesso ad escludere dal progetto il cordone ombelicale rispetto alla "vera" famiglia che spesso rimane un forte condizionamento nel percorso educativo.

Nella realtà accade frequentemente che la permanenza comunitaria del minore si protragga anche per diversi/numerosi anni, così che una bambina/un bambino all'interno della Struttura divengano prima pre-adolescenti, poi adolescenti, sino a

²<https://www.leggioggi.it/2016/03/26/comunita-educativa-per-minori-quali-sono-le-funzioni-e-i-tempi> (ultima visita: 26/02/2022).

giungere in prossimità della maggiore età, in assenza di una prospettiva di vita alternativa a quella comunitaria³.

In questa visione molto realistica della vita di comunità, fatta spesso di segmenti di tempo molto lunghi nella vita dei minori accolti, è fondamentale curare ogni aspetto della relazione interpersonale. Ragazzi che, non per loro scelta, molte volte si trovano in situazioni difficili, in questo periodo hanno così un'opportunità autentica di potersi finalmente confrontare con adulti significativi di riferimento.

La comunicazione, in questo tipo di relazione, è uno degli aspetti cardine. Bertolini parla spesso di «approccio entropatico»⁴ e questo livello di interazione si crea soltanto grazie alla dovuta verbalizzazione degli stati d'animo e delle emozioni, ad un ascolto autentico e alla comprensione anche preventiva delle sofferenze. Per riuscire ad instaurare un rapporto autentico con il ragazzo e poter quindi in qualche modo incidere nel percorso educativo è necessario trovare dispositivi che permettano di aprire qualche spiraglio di dialogo, anche quando questo sembra non esserci.

È proprio all'interno di questo contesto di comunità che si inserisce l'attività del laboratorio di storie, svolto durante l'esperienza lavorativa presso la *Comunità Alibandus* di Bassano del Grappa e nel percorso di tirocinio presso la *Comunità Siche*m e *Centro diurno Samuele* di San Martino di Lupari. Il meccanismo che si accende durante i momenti di laboratorio narrativo è un'esemplificazione di come uscire dai canoni classici di comunicazione possa facilitare l'espressione del proprio sé utilizzando strumenti di facile accesso e valorizzando la risorsa gruppo. Il laboratorio di storie diventa uno strumento educativo che può essere strutturato, pianificato e valutato proprio seguendo il Percorso Educativo Individualizzato e cercando un canale comunicativo nuovo per agevolare la relazione tra educatore e ragazzo. L'obiettivo è di uscire dalla canonica relazione biunivoca, arricchendola di sfumature interessanti da conoscere e approfondire.

³ <https://www.leggioggi.it/2016/03/26> (ultima visita: 26/02/2022).

⁴ Piero Bertolini, *Ragazzi difficili*, Milano, Franco Angeli, 2015, p. 127.

La narrazione come strumento educativo

«Nessun altro animale dipende dalla narrazione quanto l'essere umano»⁵.

Avvio la mia riflessione a partire da questa definizione di Jonathan Gottshall, autore di *L'istinto di narrare*, uno dei testi più interessanti sul tema della narrazione. In questo testo, non solo l'esigenza di narrare viene definita caratteristica identificativa dell'essere umano, ma l'autore ritiene quella generata dalle storie una condizione che ci ha reso umani nel senso più profondo del termine. Narrare, sostanzialmente, significa esserci e prepararsi alle situazioni della vita. L'esempio del simulatore di volo per i piloti di caccia della marina militare è calzante: prima di imparare ad atterrare su una portaerei con una pista di ridotte dimensioni si cimentano in ore ed ore di pratica con i simulatori, pratica che permette di imparare senza i rischi di strage presenti nella manovra reale⁶. La narrazione è anche questo: la possibilità di raccontare immedesimandosi in situazioni pericolose, difficili, intricate. Trovare una soluzione ed uscirne. Una specie di *training* senza rischi di infortuni. In questo senso va la scelta del laboratorio narrativo: spingere i partecipanti a simulare situazioni ed immaginare soluzioni, in modo da eventualmente poter sfruttare, magari inconsciamente, questa elaborazione di pensiero nella vita reale.

La narrazione usata come laboratorio creativo ed espressivo per i ragazzi è una *deissi*, un'indicazione che permette l'elaborazione, un po' come intende Riccardo Massa⁷. La narrazione diventa come il teatro: un linguaggio che spinge verso una direzione di disordine, contagio, trasferimento di nozioni e concetti, ma anche di sogni e immaginazioni. Quello che produce una narrazione di questo tipo equivale al concetto di disordine armonico di Barrett⁸. Ogni pezzo che il partecipante inserisce durante l'incontro è come un accordo di *jazz* improvvisato: con errori dovuti all'incapacità tecnica, ma anche con autentici slanci di vita, spontanei e puri momenti di improvvisazione personale dove l'immedesimazione aiuta ad uscire dal rigido rapporto tra educatore ed educando. L'educatore risponde ad un'istanza di disciplina, come una

⁵ Jonathan Gottshall, *L'istinto di narrare*, Milano, Bollati Boringhieri, 2020, p. 258.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Cfr. Riccardo Massa, *Lezioni su la peste, il teatro, l'educazione*, Milano, Franco Angeli, 2018, pp. 17, 38, 44.

⁸ Cfr. Frank J. Barrett, *Disordine armonico. Leadership e Jazz*, Milano, Egea, 2013, pp. 25, 84.

sorta di binario da contenere e facilitare. Come un treno verso una direzione strategicamente pianificata.

L'idea di *learning by doing* di Dewey corrisponde perfettamente alla tipicità di questi laboratori. Parafrasando il concetto si potrebbe definirlo come *Learning telling yourself by telling a story*. In questo modo chi viene introdotto a questa metodologia comincia a narrare per imparare a narrare, trovando spontaneamente, senza aspettative né giudizio, né tantomeno etichette o stigma, la possibilità di verbalizzare il proprio sentire.

La narrazione in questo modo crea connessioni tra il gruppo. È una dinamica vista e approfondita anche tra le tecniche e tra gli esercizi e giochi del Teatro dell'Oppresso. *Il puzzle di Escher*, uno dei giochi di interazione del gruppo 4° serie di Augusto Boal: «Nella versione verbale un attore inizia una storia, si ferma, e un altro continua, poi un terzo, ecc»⁹. Il pensiero di Boal in questo speciale esercizio è facilmente applicabile al laboratorio narrativo. Il laboratorio diventa esso stesso esercizio in nome dell'alternanza e della diversità dei vari partecipanti nel costruire pezzi di storia. Non si tratta solo, come nel caso del *puzzle* di collegare, connettere e proseguire con i pezzi precedenti, ma anche di avere la possibilità di dibattere pezzo per pezzo, di metterlo in discussione all'interno del flusso della storia. In questo modo si ottiene una continua e variegata generatività di interessanti dinamiche di confronto e conflitto, da poter gestire e risolvere durante il laboratorio stesso.

Gli approcci e le metodologie sopra descritte hanno fornito la cornice teorica/metodologica del laboratorio narrativo ideato in comunità residenziale e sperimentato in sede di tirocinio. Il lavoro sul campo insieme ai diversi gruppi ha fatto il resto, permettendo di affinare il meccanismo e di adattarlo ai diversi *target*.

All'interno di ogni laboratorio, indipendentemente dalle modalità e dai partecipanti, la parola, pensata ed espressa, rimane la vera protagonista. Le parole sono il fulcro del tempo condiviso tra educando ed educatore. Il processo creativo che si attiva fa uscire combinazioni di sillabe dalla bocca dei ragazzi, dandone a volte un significato autentico, altre volte conformandole alla nuova realtà che stiamo raccontando. Rispetto all'uso quotidiano fatto spesso di un linguaggio del “tanto per dire” o anche del “sentito dire” o di parole dette senza nemmeno conoscerne il vero

⁹ Augusto Boal, *Il poliziotto e la maschera*, Rende, Edizioni La Meridiana, 2021, p. 65.

significato, il processo creativo della narrazione attiva nei partecipanti una consapevolezza diversa nei confronti dei significati stessi. Allo stesso tempo, queste attività forniscono l'opportunità di un arricchimento lessicale e di un miglioramento della capacità espressiva, sul piano verbale e sociale. Il risultato del laboratorio è una storia fatta e finita, ma non è questo il vero obiettivo. Il fine ultimo è quello di usare le parole per esprimere il proprio essere (o in alcuni casi, malessere) e intrecciarle tra loro proprio come si fa per le relazioni, mescolando una gamma di interazioni tra di loro di diversi toni e direzioni, del colore proprio di ogni persona¹⁰. Chi ha il privilegio di poter mediare in questo babelico incontro ne può toccare con mano l'autenticità e la schiettezza, con il pericolo, il più delle volte sventato, che le parole prendano la deriva. Poter ascoltare i ragazzi in un modo alternativo, offrendo loro semplicemente la possibilità di raccontarsi attraverso le loro stesse parole è solo uno dei tanti risvolti positivi di questo progetto.

Per chi svolge il lavoro di educatore, la capacità di narrazione è una competenza che aiuta a comprendere meglio i propri pensieri, esplorare le proprie attitudini, riconoscere ed interpretare i propri stati d'animo, per poi trasformare e condividere il tutto in azioni educative. Poter confondersi con altre narrazioni, e mettersi in maniera sufficientemente ricettiva per ascoltarle, soprattutto con questo tipo di narrazioni, è un punto di osservazione nuovo, una visuale tutta diversa. Sarà magari più difficile da tradurre, ma più facile da cogliere, e senza dubbio più intrigante da interpretare.

Funzioni e obiettivi del laboratorio di narrazione

Ho sintetizzato funzioni e obiettivi del laboratorio narrativo messo in atto nelle due comunità per minori, in una sorta di dizionario minimo, utilizzando quindi il mattone principale del laboratorio stesso: la parola. Ne esce un alfabeto *sui generis*, che cerca di descrivere le caratteristiche che fanno del laboratorio, per scopi da raggiungere e per modalità di utilizzo, un efficace strumento educativo. Specialmente quando è calato nella realtà di una comunità o di un gruppo di minori.

A come Alfabeto. Il laboratorio, utilizzando il linguaggio verbale e il potere creativo, serve e aiuta a migliorare non solo l'alfabeto lessicale ma anche quello

¹⁰ Fuad Aziz, *Il mio colore*, Bologna, Artebambini, 2014.

emotivo. Riconosciamo alle nuove generazioni un analfabetismo funzionale, a causa del quale a volte difficilmente i ragazzi riescono a comprendere un testo intero da leggere, nonché un analfabetismo affettivo, con la conseguente difficoltà a esprimere e a verbalizzare i propri sentimenti e parallelamente la difficoltà e a volte il disagio di doversi confrontare con coetanei o con persone adulte. Questo tipo di attività narrativa aiuta in entrambi i casi: da una parte arricchisce semplicemente il vocabolario da utilizzare, introducendo parole che a volte si scoprono descrivere degli stati d'animo difficoltosamente espressi, dall'altra induce ad abbattere, grazie alla maschera della storia, freni inibitori che chiudono rispetto alla relazione e alla comunicazione.

B come Bertolini che nel suo *Ragazzi difficili* scrive che «l'educatore è un perturbatore strategicamente orientato»¹¹. Mai definizione fu più azzeccata e attuale. Ecco uno degli obiettivi principi per cui nasce questo tipo di laboratorio: perturbare. Provocare scompiglio, sconvolgere, movimentare, scuotere, turbare se serve: riuscire a smuovere una situazione che nella maggioranza dei casi è in stallo. Il tutto con tutta la delicatezza e sensibilità possibili e anzi con una strategia ben precisa. Quando si creano le storie, come quando si stilano i progetti educativi, si conoscono obiettivi e strumenti e si lavora unendo i due elementi. Nel mezzo si cerca di perturbare per avvicinarsi allo scopo finale.

C come Comprensione. Dal testo *Storytelling for dummies* di Andrea Fontana leggiamo:

La narrazione è uno strumento meraviglioso e potente che ti permetterà prima di tutto di avvicinarti al cuore delle persone e di comprendere la realtà che ti circonda ad un livello che non avresti mai immaginato esistere¹².

Ritrovarsi in gruppo e decidere di inventare una storia è un modo per capire meglio cosa significa poter creare qualcosa assieme. Questo vale in un gruppo di adulti come in un gruppo di ragazzi che vivono situazioni di disagio familiare. Comprendere la realtà significa anche comprendere differenti linguaggi. La narrazione non è altro che un modo di usare un linguaggio; aiuta, se compresa e rinforzata, a mettere ordine sui

¹¹ Piero Bertolini, *Ragazzi difficili*, cit., p. 183.

¹² Andrea Fontana, *Storytelling for dummies*, Trento, Hoepli, 2017, p. 5.

vari punti di vista, rendendo comprensibili e dando un senso a pensieri relativi alla vita, soprattutto quelli della fase evolutiva di ogni persona¹³.

D come Dado. I dadi sono uno strumento che verrà ulteriormente ripreso nel suo utilizzo specifico nel corso della relazione. Per i laboratori utilizziamo spesso dadi illustrati, con immagini a tema su ognuna delle 6 facce. Una volta lanciato il dado, a turno, lo spunto offerto ai partecipanti è quello di interpretare l'immagine uscita e di riuscire ad inserirla all'interno della storia, incastrandola a quanto già raccontato o cogliendo l'occasione per cambiare la direzione dello sviluppo narrativo. Giocando con la forma del dado e con la sua funzione nel laboratorio potremmo usare lo slogan "mettiamoci le facce", che sintetizza molto bene la forma dell'esperienza che stiamo descrivendo. Un senso del laboratorio è proprio questo: facilitare i ragazzi ad esporsi un po' di più e mettere in gioco un pezzettino di loro stessi, una parte della loro personalità, e nel caso volessero, un pezzetto di *puzzle* del loro rompicapo di vita.

E come Emozioni. Tra le criticità più importanti per un educatore di comunità c'è quella di saper gestire le emozioni. La cosa più difficile su questo tema rimane saper affrontare quelle dei ragazzi che la comunità accoglie. L'aggravante è che spesso sono i ragazzi stessi a mettere dei muri, perché non vogliono o più facilmente ancora perché non riescono ad esprimere le proprie emozioni. Il meccanismo di raccontare funziona come un enzima all'interno di un organismo: rende possibili e accelera processi di fuoriuscita, di esternazione, di verbalizzazione. Umberto Galimberti nel suo *Che tempesta* parla di omologazione delle emozioni, di emozioni in rete e di emozioni al cellulare, e di come le nuove tecnologie influenzino la «pubblicizzazione delle emozioni»¹⁴. Questo è un tema che fa da colonna sonora in tutti gli incontri di laboratorio narrativo. Nel rapporto uno a uno con minori con disagio per l'educatore non è semplice aprire delle porte dove fare entrare la sfera emotiva, mentre la modalità di creazione di storie in gruppo, riesce a fare emergere le varie emozioni, che poi vengono espresse, descritte e miscelate in vari modi. Grazie alle storie le emozioni acquisiscono nuove sfumature, raccolte e condivise dal gruppo e dall'educatore di riferimento.

¹³ Cfr. Carolyn Edwards, Lella Gandini, George Foreman, *I cento linguaggi dei bambini*, Reggio Emilia, Edizioni Junior Spaggiari, 2020.

¹⁴ Umberto Galimberti, Anna Vivarelli, *Che tempesta!*, Vicenza, Feltrinelli, 2021, pp. 15-23.

F come Fare, semplicemente. Inventare una storia è, di fatto, una proiezione immaginata del fare nella realtà. Le situazioni raccontate a volte descrivono qualcosa che chi racconta vorrebbe realizzare; raccontarlo è solo un primo passo. Mettersi letteralmente nell'ordine delle idee, progettare, fantasticare un avvenimento, reale o visionario che sia, abbatte il confine tra il narrato e il desiderato, tra l'immaginato e il voluto, tra il fare ed il voler fare.

G come Gioco. Raccontare e farsi raccontare è un gioco, ed è un pratica costantemente valida e significativa, dall'infanzia all'età adulta. È divertente nel senso etimologico del termine. *Divertere* significa “volgere altrove”, spostare lo sguardo, cambiare prospettiva.

Per “pescare” in maniera colorata, per raccontarsi in maniera divertente, per condividere assieme ad altri le suggestioni e le emozioni delle cose narrate, noi proponiamo [...] una scienza anomala, la ludobiografia, che trae origine dall'autobiografia, e che propone la narrazione di sé attraverso molteplici strumenti ludici¹⁵.

Il gioco del narrare può essere sperimentato su più livelli e può generare diversi piani di risultati. Varie modalità permettono ai partecipanti dei laboratori di decidere quanto e come, appunto, mettersi in gioco, in un clima di reciproca disponibilità e mutuo rispetto.

H come l'Acca, ottava lettera dell'alfabeto. La chiamano “la consonante muta” ma pochi valorizzano la sua capacità di dare colore e voce a diversi suoni come *ci-ce*, *chi-che*, che grazie all'acca guadagnano una sonorità, una struttura, in certo senso prendono nuova vita. Laboratori come questi nascono proprio per dare volume a voci a volte complesse da far uscire da un mutismo difficile da aprire. A volte più semplicemente riescono a dare voce, dolce o dura che sia. Già questo, in alcuni casi, è un traguardo notevole da raggiungere.

I come Istinto narrativo. Quello di narrare, di narrarsi, di raccontarsi è uno degli istinti basilari della persona umana. Non solo «la finzione narrativa è solitamente considerata un intrattenimento per cercare di evadere la realtà»¹⁶ e per questo motivo è fonte di piacere, ma è anche una specie di condivisione individuale e globale allo stesso

¹⁵ Gianfranco Staccioli, *Ludobiografia: raccontare e raccontarsi con il gioco*, Milano, Carrocci Faber, 2018, p. 9.

¹⁶ Jonathan Gottschall, *L'istinto di Narrare*, cit., p. 84.

tempo. È una specie di realtà virtuale che simula i dilemmi della vita reale e perciò ne diventa una palestra virtuale, una necessità per la sopravvivenza e quindi, di fatto, un istinto e un bisogno naturali.

K come *Kaukokaipuu*.

A volte abbiamo nostalgia di un posto in cui non siamo mai stati. A volte vorremmo trovarci ovunque, tranne che nel posto dove siamo. I finlandesi chiamano questo desiderio di un paese remoto *kaukokaipuu*: la parola deriva da *kauko* (lontano) e *kaipuu* (voglia, brama)¹⁷.

Non esiste nella lingua italiana questa parola proposta dall'*Atlante delle emozioni umane*¹⁸ per descrivere questa sfumatura del sentire; esiste senz'altro questa emozione che abita nelle menti di molti giovani adulti in crescita e che non aspetta altro di essere riconosciuta e rivelata sotto forma di storie.

L come Lettura, una pratica se non sconosciuta quantomeno fuori moda. Un laboratorio come questo non può che avere un obiettivo legato anche alla promozione della lettura. Immaginare una storia e inventarla da zero non può che generare ulteriore curiosità per una pratica, come quella di leggere, che diventa più che mai importante per ogni percorso di crescita, nonostante le statistiche la dichiarino latitante, specie tra gli adolescenti.

M come Monotematico. È l'aggettivo che userei per descrivere le storie social di molti adolescenti, brevissime a dir la verità, che incontro sui vari media, *Instagram*, *Tik Tok*, o similari. L'unico tema sembra essere quello di "flexare" per usare un termine dei giovanissimi ovvero sfoggiare, mostrare, dimostrare, ostentare a tutti i costi quello che fa la differenza per loro e che invece tende ad omologarli sempre di più. Uno degli intenti del laboratorio: aumentare i temi su cui narrarsi, ampliare il campo delle esperienze immaginate, cogliere il bello da sogni appena accennati, ma che sempre hanno un fondo di verità fatta di reali desideri.

N come Novità. Il linguaggio del raccontare le storie utilizzato in chiave educativa aggiunge una possibilità al meccanismo di dialogo, di interazione tra educando ed educatore e lo declina in una modalità nuova. È originato da una pratica insita nel comportamento umano da sempre, ma è proponibile a livello educativo e relazionale in una forma evoluta ed aggiornata. Chi ascolta lo fa in maniera

¹⁷ Tiffany Watt Smith, *Atlante delle emozioni umane*, Torino, Utet, 2019, p. 175.

¹⁸ *Ibidem*.

professionale, chi si racconta trova terreno fertile per esprimersi. È un modo per ascoltarsi e ascoltare in contemporanea, discutere e argomentare abbattendo però gli schemi classici tra adulto che educa e minore che impara. È uno scambio gerarchicamente definito, ma con meno barriere: da ambo le parti c'è più libertà di azione, si possono ottenere punti di vista sul mondo senza chiederlo direttamente; si possono ricevere confidenze senza averle mai chieste. È interessante infine il punto di vista duale dello *storytelling*: lo studio si può fare sia da parte di chi narra, sia da parte di chi ascolta¹⁹.

O come Occasione, di dialogo e di interazione tra ragazzi che vivono nella stessa casa. Spesso viene ignorato il fatto che i ragazzi che vivono in comunità non si sono scelti e spesso sono costretti a condividere spazi e abitudini con persone che non conoscono, e in alcuni casi si ritrovano a livello culturale e sociale su piani molto diversi. L'occasione di raccontare una storia assieme, di crearla, di inventarla e di viverne gli sviluppi è talvolta momento di piacevole scoperta, se non altro di consapevole condivisione. È una modalità che nelle sue dinamiche accelera i processi di interazione, aiuta a rompere il ghiaccio, ma anche a fare confluire un pensiero comune tra partecipanti.

P come Provare, ma senza farsi male. Abbiamo già accennato di quanto le storie siano come i simulatori di guida per i piloti. Raccontare le storie è come fingere di avere un problema davanti e poter immaginare come risolverlo; è un prepararsi in qualche modo a quello che succede davvero nella vita: «Il principale vantaggio della finzione narrativa è che ci offre l'opportunità di vivere esperienze forti rimanendo vivi»²⁰.

Q come Quando, ma anche come Qui. Spesso sono domande che nascono spontanee in occasione dei laboratori: se non qui, dove? Se non ora, quando? Nella realtà di una comunità residenziale per minori l'urgenza e la difficoltà di raccontarsi va di pari passo. I ragazzi che vivono in strutture come le comunità hanno più che mai il bisogno di esprimersi, soprattutto nella situazione contingente che si trovano, controvoglia, a vivere. Offrire loro un'opportunità diversa di raccontarsi, in quel momento, in quel luogo, è una delle piccole occasioni che si aprono, nell'ostinata pratica di fornire loro un'altra possibilità. Indipendentemente dai loro agiti, garantire

¹⁹ Andrea Fontana, *Storytelling for dummies*, cit., p. 12.

²⁰ Jonathan Gottschall, *L'istinto di Narrare*, cit., p. 65.

loro nuove forme di ascolto in questo momento delicatissimo della vita è quasi un dovere, più che un'opportunità.

R come Risonanza.

Le risonanze hanno bisogno di una compattezza, hanno bisogno di un unisono. Sono associate al concetto di vibrazione, di culla, di circolarità: qualcosa che mettiamo in circolo²¹.

Con queste parole Virgilio Sieni, danzatore e coreografo definisce la parola risonanza. L'ambizione è quella che lavorare in gruppo su una narrazione comune possa creare una risonanza da assorbire, ma allo stesso tempo da rimettere in circolo. La parola vive meno la gravità del corpo ma ne è una vibrazione, un effetto e perciò gode degli stessi diritti del corpo di trovare spazio, di cercare direzioni verso le quali dirigersi.

S come Sesto Senso. Mi riferisco in questo caso al sesto senso rodariano: quello dell'immaginario, quello della fantasia, quello delle storie. Tra il mondo virtuale e quello digitale, che ormai corrispondono specialmente nella pelle delle giovani generazioni, esiste un fervido mondo dell'immaginazione. È un mondo che si crea con un sesto senso che aiuta a vedere le cose in maniera più leggera. È un mondo che nel suo aspetto più positivo si candida come antidoto alla pesantezza della quotidianità. Poter esercitare questo senso è una delle funzioni di questo laboratorio, perché riesce a facilitare questa innata predisposizione nell'essere umano, che con il passaggio all'età adulta, il bambino rischia di perdere per strada.

T come Trovare nuove parole. Come descritto nella lettera A, ogni storia immaginata, inventata e narrata è portatrice sana di parole nuove. L'albo illustrato *Ti chiamerò papà* di Can Ran e Ma Daishu²² è molto esemplificativo da questo punto di vista. Racconta di un adulto e di un bambino che viaggiano assieme, il primo con una valigia in mano, il secondo con uno zaino in spalla. Durante il viaggio entrambi collezionano il loro tesoro, ma se nel caso dell'adulto il tesoro è fatto solo di suppellettili di poco valore raccolte per terra, quello ritrovato nello zaino del bambino è un tesoro autentico, costituito dalle parole trovate durante il viaggio – luna, zebra, aereo, mondo, mare, dio, sole, lampadina – e dai discorsi fatti dall'accompagnatore più grande.

²¹ Mattia Palma, Arianna Vairo, Virgilio Sieni, *Dizionario minimo del gesto*, Verona, Feltrinelli, 2019, p. 117.

²² Can Ran, Ma Daishu, *Ti chiamerò papà*, Milano, Rizzoli, 2018.

I momenti di questi laboratori sono dei piccoli viaggi in cui i partecipanti possono mettere nel loro zaino parole belle, pensieri importanti, ma anche semplici attimi di svago che sono utili nel percorso di ognuno. A fare da garanzia sull'importanza delle parole e del loro valore è l'adulto che, in questo caso, non sarà propriamente un papà, ma di sicuro un adulto significativo di riferimento.

U come Uno, nessuno, centomila²³. Parafrasando il titolo dell'opera di Luigi Pirandello, credo che nella crescita di ogni persona passi prima o poi l'idea di poter diventare qualcuno, nel senso più puro dell'autodeterminazione e della realizzazione di sé. Le storie racchiudono questa magia: permettono appunto di essere uno, nessuno, centomila, di sperimentare mille facce, di provare il vestito di un personaggio, di rischiare tutto senza rischiare nulla.

V come Valorizzare le diversità. Lavorare in gruppo con un esercizio dinamico come quello di creare storie aiuta a riconoscere le diversità all'interno del gruppo stesso ed è un'ottima occasione per valorizzarle. Ognuno dei partecipanti si inserisce nella narrazione con il suo stile, con la sua personalità e con la sua visione del mondo. Anche le modalità con cui interagisce fanno parte di tutto questo, perciò ogni contributo, piccolo o grande che sia, va rispettato e tenuto in giusto conto.

Le storie offrono diverse prospettive interpretative, nella modalità e nello sviluppo narrativo, come nella ricchezza di valori e nei contenuti. Un'interessante attività è quella di cambiare gli stili narrativi a seconda di cosa si intende raccontare: questo aiuta a cambiare punto di vista su quello che è considerato ordinario e assodato. *A sbagliare le storie*²⁴ di Gianni Rodari, in questo senso, è stato un'autentica avanguardia. Anche rivedere le storie classiche, con i ragazzi, è un modo semplice per dare una chiave di lettura più moderna e più aggiornata ad alcuni messaggi che, altrimenti, rischiano di rimanere fuori dal tempo. A tal proposito, Raymond Queneau in *Esercizi di Stile*²⁵ è magistrale: nel suo libro riesce a raccontare la stessa storia in un centinaio di stili diversi. Una sua lettura approfondita fa capire come un'ottica diversa, ma anche i vissuti delle persone per il medesimo avvenimento, possano essere profondamente differenti. È un tipo di esercizio che si può sperimentare durante i laboratori, con risultati davvero sorprendenti.

²³ Luigi Pirandello, *Uno, nessuno, centomila*, Milano, Liberamente, 2019.

²⁴ Gianni Rodari, *A sbagliare le storie*, Trieste, Emme edizioni, 2016.

²⁵ Raymond Queneau, *Esercizi di stile*, Torino, Einaudi, 2018.

W come Web. Una delle sfide di questi laboratori è quella di mescolarsi con il mondo del web che è diventata una delle tante sfaccettature dei ragazzi. La narrazione a volte parte da episodi presi dal *web*, o anche dai post pubblicati, o diventa un post non appena creata la storia, con i gruppi dei più grandi. Non si può competere con il mondo digitale perché ha velocità e appetibilità diverse, si può invece entrare in commistione, mescolarsi vicendevolmente, in modo da entrare ancora di più nel mondo *all inclusive* delle nuove generazioni che tra l'essere *on line* e essere *off line* scelgono, nella maggioranza dei casi, l'essere *on life*.

X come il crocesegno. «Il crocesegno è un segno fatto a croce che viene apposto su un documento, al posto della firma da parte di soggetti impossibilitati a sottoscrivere perché disabili o analfabeti»²⁶. Allo stesso modo, la modalità del laboratorio garantisce sempre ai partecipanti la possibilità di metterci la firma: su un'idea, su un pensiero, su un desiderio espresso. Spesso ci riesce anche quando la firma è inconsapevole o diversamente ancora, vorrebbe rimanere nascosta.

Y come Young adults, così come definisce il mondo della letteratura gli adolescenti di età compresa tra i 13 anni e i 19. Questo laboratorio, sperimentato anche su questa specifica fascia di età conferma che entrambe le definizioni sono appropriate: a quella età sono senz'altro giovani, ma anche prossimi all'adulthood. La sfida è entrare in relazione con entrambe queste parti: sfruttare il senso ludico tipico dei ragazzi e contemporaneamente sviluppare concetti *work in progress* degli adulti in formazione.

Z come Zero. Concludo questo personale alfabeto come ha fatto Grazia Gotti nel suo ultimo libro²⁷, citando la filastrocca di Gianni Rodari *Il trionfo dello zero*²⁸.

Era accaduto che l'Uno e lo Zero, seduti in macchina vicini, uno qua e l'altro là, formavano un gran dieci! E da quel giorno il piccolo Zero, che pur essendo tanto buono non contava proprio nulla, divenne rispettabilissimo. Così rispettabile che nel vederlo il Tre si tolse il cappello e fece un inchino, così come pure il Sette, l'Otto e il Nove.

Un laboratorio non è certo un'operazione matematica, ma piccoli strumenti educativi come queste attività permettono di affiancare un Uno a chi si sente Zero. Voti a parte, è fondamentale valorizzare la persona e renderla rispettabile nel suo personale percorso di vita, anche attraverso un semplice accompagnamento di carattere narrativo.

²⁶ <https://www.studiocataldi.it/articoli/34135-crocesegno.asp> (ultima visita 06/05/2022)

²⁷ Grazia Gotti, *Alla lettera*, Firenze, Bompiani, 2022, p. 255.

²⁸ Gianni Rodari, Bruno Munari, *Filastrocche in cielo ed in terra*, Torino, Einaudi, 2011.

Con la Z si conclude questo particolare alfabeto relativo al laboratorio narrativo. In esso vi sono descritti alcuni tra le caratteristiche, funzioni e obiettivi di questo strumento narrativo che non finisce mai di evolversi e di scoprire le sue potenzialità.

Ritengo che sia uno strumento potente e poliedrico, in grado di aprire e contenere aspetti diversi di ognuno, capace di funzionare alla maniera di un prisma. Come il prisma scompone il raggio luminoso monocromatico in diversi fasci di luce colorata, in modo da riuscire in alcuni casi a dare più di un colore alle vicende che vengono raccontate. Quando sono nascoste o velate le cose sono in bianco e nero, mentre quando sono espresse sotto forma di storie o di racconti acquistano un colore meno difficile da interpretare. La comunicazione, se colorata, è più facile da utilizzare.

È uno strumento inoltre che riesce a sintetizzare nella sua modalità elementi apparentemente diversi della personalità umana. Si può essere poetici e contemporaneamente pratici, due elementi fondamentali dell'animo umano? Con questi laboratori si sperimentano la *poiesis* e la *poesis*, due concetti ricchi di significato. *Poesis* in latino e *poiesis* in greco sono due facce della stessa medaglia: da una parte il lato intimo, dall'altro quello creativo; sono vicendevolmente influenzati. Da una parte le sfumature dell'essere umano, dall'altra la sua capacità di fare e reagire, separati nella parola antica da una piccola lettera, uniti da uno slancio di vitalità comune. Conoscersi e fare, essere consapevoli e reagire, sono finalità di ogni progetto educativo. Ecco un altro obiettivo di questo laboratorio: unire e favorire poesia e creatività.

Per concludere, trovo che il valore ed il potere delle storie siano senza tempo. Ricordo ancora, per esempio, una storia scritta, tanti anni fa, in quinta elementare, dal mio compagno di banco. La maestra ci diede da sviluppare il tema "*chi sono io*" in vista del passaggio tra le scuole elementari e medie. Giorgio scrisse un intero foglio protocollo intitolandolo "Zattera in mezzo al mare". Lo lesse all'intera classe. Ricordo ancora perfettamente quelle parole, come stessi sentendo ora la solitudine che descrisse in quelle righe, come se ricevessi ora in mano la richiesta d'aiuto che fece in maniera così cristallina e coraggiosa. Ricordo ancora, a testimonianza di quanto certe narrazioni riescano a mantenere il loro valore nel tempo, i colori e le sfumature della sua personalissima storia.

Ulteriori potenzialità educative

Gli esseri umani sono animali narrativi. Siamo circondati da storie e abbiamo esigenza di usare il linguaggio per raccontarci, per distinguerci, per sopravvivere²⁹.

Sperimentando su più fronti la proposta dei laboratori narrativi, sia nell'ambito lavorativo, sia durante il tirocinio, ho appreso l'importanza di instaurare prima un rapporto di conoscenza e confidenza con i partecipanti, per favorire poi l'interazione nel gruppo. Questo aspetto è risultato evidente quando il laboratorio è stato realizzato in gruppi con i quali non c'era stato nessun approccio relazionale a livello individuale: in questi rari casi l'apertura dei partecipanti nei confronti del meccanismo è stata molto più difficile e faticosa. Allo stesso modo invece, una continuità della proposta ha affinato e incrementato il livello di empatia relazionale sia tra i partecipanti stessi, che nella direzione educando/educatore. Mantenere una ciclicità degli incontri ha indubbiamente favorito una facilità di interazione e questo ha permesso di approfondire i temi sui quali lavorare. Ha inoltre accelerato le modalità di espressione e di *ex-ducere*, cioè di condurre fuori e di esplicitare quello che c'è già dentro nelle vite dei partecipanti.

L'approdo ad una forma di confidenza di gruppo o interpersonale è un piccolo effetto collaterale che mi ha fatto ragionare su alcune ulteriori potenzialità educative del laboratorio narrativo. Ho puntualmente condiviso questo pensiero con le *équipe* educative con le quali mi sono trovato di volta in volta a collaborare.

Tra le decine di storie e le mille parole generate durante i vari appuntamenti, sono emersi spesso e volentieri, specialmente tra i gruppi più affiatati, alcuni concetti davvero importanti. Si tratta di pensieri che riguardano direttamente ed intimamente i ragazzi come l'affettività, la sessualità, il rispetto per il proprio corpo, il *body shaming*. Statisticamente rilevo che sono concetti che sono stati esplicitamente promossi più facilmente all'interno delle storie dai gruppi composti da ragazze. I gruppi prevalentemente maschili invece, ne hanno evidenziato altri concetti più stereotipati ed eterocentrati come la popolarità, il successo, i soldi e il confronto con gli altri.

In entrambi i casi si tratta di aspetti che meriterebbero approfondimenti e riflessioni più ampie, o di essere attenzionati da professionisti del settore psicoterapeutico, in modo da aggiungere valore a pensieri nati spontaneamente durante i laboratori. Sarebbe davvero un valore aggiunto la possibilità di intercettare in questo

²⁹ Will Storr, *La scienza dello storytelling*, Trento, Codice Edizioni, 2020, p. 179.

modo voci che altrimenti non sarebbero sentite, nei percorsi individuali delle persone che sono accolte in strutture come la comunità. Perciò credo che questa strada, da percorrere con le persone che dispongono delle dovute competenze, dovrebbe essere una naturale prosecuzione del processo di narrazione, che dal soddisfare l'esigenza di raccontarsi, per poi passare al bisogno di distinguersi, possa essere infine spesa per sopravvivere, ovvero anche in ottica terapeutica.

La medicina narrativa, che in questo momento sta diventando oggetto di studi anche nelle università italiane, è un campo davvero interessante che porterebbe le potenzialità educative della narrazione a livelli ancora più alti.

Di seguito l'esempio di due casi che sostengono quanto riportato sopra.

Un laboratorio proposto con un gruppo molto ristretto di tre ragazzi, aveva come obiettivo dichiarato all'interno dell'*équipe* educativa di proporre il tema del narcisismo e dell'eccessivo protagonismo. È stato pensato un ciclo di quattro incontri con l'intenzione di utilizzare il flusso delle storie e le interazioni tra i partecipanti per modulare la predisposizione al protagonismo eccessivo di uno dei ragazzi. Durante i momenti di creazione delle storie, inventando via via diversi personaggi, il ragazzo in questione ha potuto incontrare e percepire con più consapevolezza alcune parti di se stesso, toccando con mano quelle meno conosciute e di cui era meno consapevole. In un certo senso, giocando con l'origine della parola narrare, magari fantasticando di essere un eremita in uno sperduto villaggio del Tibet, da solo è riuscito a toccare quella parte ignara, quella parte di solitudine che l'ha messo su un piano diverso rispetto alle altre persone che lo circondavano. Contemporaneamente, i compagni di viaggio nella creazione delle storie hanno potuto anche palesemente apprezzare un lato più intimo del compagno, dimostrando di poter instaurare una relazione e un'interazione senza il bisogno di plateali ed esagerate dimostrazioni di sé. Tutte queste produzioni in termini di consapevolezza meriterebbero, nei casi dei ragazzi difficili come quelli che si trovano a vivere in comunità o contesti protetti, di essere approfondite in sedi e modalità diverse. Sempre con l'obiettivo comune di rendere uno stare al mondo meno faticoso.

Altro esempio è quello di una ragazzina dodicenne che, durante una storia in cui il compito assegnato era quello di trovare al protagonista una caratteristica che lo disturbasse particolarmente, ha dichiarato un problema personale di cui nessuno era a conoscenza. Complice l'utilizzo costante della mascherina, nel contesto scolastico e nel

centro diurno dove era ospitata, nessun operatore, educatore, insegnante, o genitore (nel caso specifico poco presente) era mai riuscito ad individuare quello che per lei era un grosso problema: una specie di *tic* emotivo che le capitava nei momenti di particolare stress o tensione, uno spasmo mandibolare che evidentemente la metteva in particolare imbarazzo. Paradossalmente quello che la mascherina chirurgica dell'era *Covid* è riuscito a nascondere molto bene, è emerso grazie ad una storia inventata, che ha permesso la narrazione di un vissuto vero e, per certi versi, doloroso. Una volta scoperta questa difficoltà, fisica ma soprattutto emotiva, il disagio è stato affrontato in modo adeguato dall'*équipe* educativa di riferimento. Il laboratorio ha fatto da acceleratore, ha permesso l'espressione di un disagio che chissà per quanto ancora sarebbe rimasto nascosto.

A proposito delle ulteriori possibilità educative del laboratorio, ricordo come Maria Fux intendesse uno dei significati della danzaterapia: la danza rappresenta “la possibilità”, il “si può”, proprio dove sembra che ci siano impossibilità o limiti che precludono o riducono la capacità di esprimersi e relazionarsi³⁰. La conoscenza di se stessi, per la Fux, è quasi un processo inconsapevole che, invece, nel nostro caso, viene agevolato dal processo creativo delle parole. Se esce spontaneo e naturale è in grado di incidere sulla formazione individuale, per poi arrivare in alcuni momenti ad intervenire sulla persona in maniera terapeutica.

Concludo questo paragrafo con un piccolo contributo della Dottoressa Federica Talin, psicoterapeuta nonché coordinatrice di *Comunità Sichem*, teatro di buona parte della sperimentazione durante il tirocinio. Le ho chiesto di esplicitare i concetti sopradescritti, per darne un approfondimento arricchito di competenza ed esperienza.

Nella sua riflessione la Dottoressa Talin sostiene che:

Il laboratorio storie, non solo permette ai giovani di proiettare nella narrazione parti di sé e dei propri vissuti, ma consente, soprattutto per i ragazzi maggiormente isolati, di immergersi in un gruppo solo loro, lontano dagli sguardi e dalle aspettative del mondo esterno, in cui utilizzano un loro linguaggio, una loro semantica, una loro narrazione, e possono contare sul riconoscimento l'uno dell'altro. Permette di sollevare i giovani dal costante senso di solitudine che spesso sentono, riconoscendo le proprie fragilità in quelle degli altri.

E ancora, a proposito della rielaborazione personale e del potenziale terapeutico:

³⁰ <https://www.risveglimariafux.it> (ultima visita: 24/03/2022).

Se da un lato, attraverso un lavoro di rete con i professionisti che seguono i ragazzi, possiamo pensare che alcune tematiche vengano approfondite nei singoli percorsi di psicoterapia, dall'altro non possiamo negare la potenza terapeutica della narrazione in gruppo. Non che questo sia un obiettivo dichiarato, e nemmeno credo lo voglia essere, tuttavia ci sono alcuni elementi del lavoro di gruppo che necessariamente apportano delle contaminazioni e che accelerano la funzione evolutiva del gruppo dei pari.

Le esperienze vissute nel contesto sociale esterno permettono, in particolare in adolescenza, di arricchire il proprio Sé di nuovi valori, rispetto a quelli acquisiti durante l'infanzia grazie alla famiglia di origine. La rielaborazione personale e creativa, nonché il rapporto con il gruppo di pari, implementano il bagaglio valoriale, che diventa la motivazione alla base del proprio agire e del proprio essere.

Per poi concludere la riflessione sul processo evolutivo:

Al di là della potenzialità terapeutica, che può essere approfondita negli incontri di psicoterapia individuale, ritengo che il laboratorio di storie nutra dentro la sua essenza un potere di acceleratore del processo evolutivo.

Capitolo secondo. Modalità e strumenti.

La metodologia di lavoro

La metodologia che si mette in atto per un laboratorio narrativo in ambito educativo è molto simile a quella dell'intervista autobiografica. Cambiano le regole d'ingaggio e si aggiunge l'*escamotage* del gioco. Viene messo in atto un intervento strutturato in gruppo, ma monitorato e stimolato a livello individuale. L'obiettivo dell'attività è duplice: provocare la stesura di un racconto e, contemporaneamente, innescare un meccanismo per cui si intreccino relazioni e rimandi tra i vari partecipanti, sia nelle dinamiche che nei contenuti. Come nella definizione più classica della fiaba, c'è una *fabula*, che è l'ordine cronologico degli eventi, e un *intreccio*, che è la modalità in cui gli eventi vengono raccontati. In questo modo nel laboratorio si definiscono gli elementi che poi si mescolano tra loro.

Il primo *step* per la riuscita del laboratorio è la costituzione del gruppo. Il gruppo di lavoro deve essere omogeneo, ma non troppo, a livello di età e di capacità di pensiero. A livello numerico è stato riscontrato, dopo diverse sperimentazioni, che l'ideale è lavorare con gruppi ridotti di minimo quattro persone fino ad un massimo di otto. La durata del laboratorio è indicativamente un'ora, poiché è complesso con ragazzi e/o adolescenti mantenere alto il livello attentivo e creativo oltre questo periodo di tempo.

La composizione narrativa non è il fine ultimo del laboratorio, è invece molto importante il punto di partenza, sul quale l'educatore di riferimento può ampiamente spaziare, da argomenti di attualità, a spunti tratti dai *social*, a episodi colti dal quotidiano della comunità, oppure da argomenti nati dall'esigenza dei ragazzi stessi. Una volta concordato l'argomento iniziale, e superato il tipico imbarazzo di gruppi appena formati con qualche strategia di *ice-breaking*³¹, comincia la vera e propria narrazione da parte del gruppo. A volte il turno di parola viene normato; altre volte, in gruppi più equilibrati, viene lasciata una certa libertà di intervento. La figura dell'educatore è fondamentale sia nella delicata fase iniziale che in quelle successive. L'educatore che incaricato della conduzione del laboratorio deve avere nelle sue

³¹ <https://www.teambuilding-experience.it/ice-breaking-rompighiaccio-team-building/> (ultima visita 16/05/2022).

competenze la capacità di mediare tra le varie voci, calibrare gli interventi, dare spazio a tutti, contenere gli slanci più esuberanti, cercare di facilitare e stimolare le menti più pigre. Contemporaneamente deve mantenere lo spirito del gruppo, in un'ottica di collaborazione che deve sempre rimanere intatta. In gruppi eterogenei come quelli tra bambini, ragazzi e adolescenti spesso emerge una figura di "leader narrante", cioè la persona che tende a forgiare più di altri la storia e a indirizzarla in una certa direzione. Questa figura è senza dubbio una risorsa all'interno del laboratorio funzionando da traino per il gruppo, ma potrebbe anche evolversi negativamente nel caso di estrema competizione tra partecipanti. In questa eventualità emerge un'altra competenza dell'educatore proponente: riuscire a mantenere un livello di sana competizione, ovvero senza limitare troppo né tarpare le ali agli slanci creativi. Come in ogni intervento educativo la difficoltà è mantenere l'equilibrio nella condivisione delle regole: osservare un'elasticità che favorisca la condivisione e, allo stesso tempo, limiti la possibile deriva del confronto. Non è raro, in realtà come quella della comunità educativa, che il diverbio verbale sfoci in comportamenti aggressivi. Riuscire a contenerli nella fase del dialogo è un ottimo esercizio a livello educativo.

Con queste attenzioni, il laboratorio narrativo si sviluppa partendo da un tema, con l'obiettivo di costruirci attorno un racconto, di qualsiasi genere esso sia. A volte viene previsto e dichiarato a priori uno stile ben definito (comico, tragico, horror, sportivo), ma spesso e volentieri lo stile si dipana in base alle modalità e agli stati d'animo con cui si esprimono i partecipanti. Altre volte il taglio della storia viene definito nel corso degli incontri e questa possibilità di direzionare la narrazione *in itinere* genera molto interesse. In altre occasioni ancora, il gruppo può concordare di iniziare da argomenti quotidiani, vicini al vissuto dei ragazzi, come per esempio la rottura di una catena della bicicletta, per poi andare a sviluppare temi di abbandono e solitudine. Viceversa, cominciare la narrazione da un fatto di cronaca, come quello di un bambino disperso in una tempesta di neve, può portare il filo del racconto tra le giostre di un parco di divertimento come Gardaland. È il caso di *Tempesta sulle montagne russe*, una storia redatta durante un piovoso pomeriggio di laboratorio da quattro dodicenni molto ispirati.

Il fatto che le storie possano prendere strade diverse e arrivare a finali diversi, è una grande metafora della vita reale. Poter fantasticare su un lieto fine, o immaginare invece una conclusione meno scoppiettante, è una proiezione di quello che può riservare il percorso dell'esistenza di un individuo. È un modo per iniettare una piccola dose di autodeterminazione e di capacità di reagire ai condizionamenti della vita. Il messaggio che si veicola è l'importanza di essere presenti e consapevoli nel mezzo della tempesta e farsi trovare pronti per reagire ad ogni evenienza. Il primo *step* per ogni storia è stato molte volte, proprio per questo motivo, la creazione e la definizione di un protagonista. Non è necessariamente un essere umano, né tantomeno un bambino o una bambina, ma molte volte è stato un animale, altre un insetto, oppure un adulto, altre volte ancora, astrusi supereroi. Spesso si decide se aggiungere subito al protagonista iniziale un antagonista o se rinviare la decisione a seconda dello sviluppo narrativo.

Dalla creazione del personaggio iniziale, e quindi da un passaggio di identificazione, si va verso un momento successivo di immedesimazione più profonda attribuendo al protagonista delle caratteristiche peculiari da cui sviluppare la storia. Quando le caratteristiche inizialmente concordate sono positive, spesso si cerca di metterle in discussione durante la narrazione; nel caso di attitudini o attribuzioni negative, al contrario, si prova a trovare il modo di renderle utili alla causa o di lottare per modificarle. Per questo motivo, e per mettere alla prova il protagonista rispetto alla trama, spesso si aggiunge un elemento imprevisto, travolgente o misterioso. In generale, si cerca di arrivare ad una conclusione della storia mettendo assieme tutti i pezzi immaginati.

Le fasi, nell'evoluzione della storia, sono varie ma non sempre sono così definite. Ci si attiene ad un canovaccio di massima, tenendo spesso conto dei classici indirizzi di svolgimento della fiaba (come per esempio quelle sintetizzate da *Propp*: situazione iniziale ed equilibrio introduttivo; esordio con rottura dell'equilibrio iniziale; azioni con peripezie dell'eroe; scioglimento finale con ristabilimento dell'equilibrio), cercando di trovare strumenti e modalità per sviluppare la fantasia e facilitarne la creazione³². L'intento principale è quello di garantire una fluidità tra i vari passaggi dell'intreccio narrativo, mantenendo intatti i significati all'interno delle vicende raccontate. Non sempre, per fortuna, il lieto fine è garantito, ma la linearità della storia è sempre tutelata,

³² Cfr. https://www.sanmicheli.edu.it/drupal/sites/default/files/materiali_didattici_utili/Le-Fiabe-Ruoli-e-Funzioni-di-Propp.pdf (ultima visita 21/05/2022).

salvo ovviamente le eccezioni che comunque sono bene accette. Tutto questo processo è davvero ricco di variabili, perciò va monitorato e indirizzato con estrema attenzione da parte dell'educatore in modo da non toccare temi troppo sensibili per i partecipanti. Durante il laboratorio si cercano di accogliere delle aperture da parte dei ragazzi, e va costantemente mantenuto il sopraccitato equilibrio tra le parti, rispettando modalità e tempi di tutti, senza farsi mai prendere dalla frenesia di arrivare ad un determinato finale. Vanno in egual modo gestiti eventuali silenzi imbarazzanti, incertezze o chiusure, che rischiano di rendere l'attività noiosa e poco stimolante, cercando allo stesso tempo di rispettare tempi e reazioni allo sviluppo del laboratorio di ognuno dei partecipanti.

Le storie sono estremamente auto stimolanti. Pur essendo agganciate spesso al contesto di vita dei ragazzi, da sole riescono a generare continuamente spunti su cui proseguire. A volte è necessario dover costruire storie a puntate, nello stile delle serie tv tanto amate anche dagli adolescenti, per dare continuità ai loro racconti.

In tutte le attività particolare attenzione è sempre stata riservata all'interazione tra partecipanti. Il laboratorio acquista significato e valore in base alla qualità delle dinamiche e delle relazioni che si sviluppano al suo interno. Il modo di confrontarsi fra partecipanti favorisce una crescita individuale, collettiva e sociale, nonché una sana *peer education*³³.

La peer education rappresenta una strategia educativa volta ad attivare un processo spontaneo di educazione o passaggio di conoscenze, di condivisione di emozioni o di esperienze da parte di membri di un gruppo ad altri membri di pari status³⁴.

Creando gruppi di quasi coetanei si riesce ad interagire meglio sfruttando le dinamiche già esistenti tra pari età ed entrando più facilmente nel quotidiano dei ragazzi, che magari necessitano solo di trovare una valvola di sfogo. L'educazione e il confronto tra pari rimane uno degli sviluppi e contemporaneamente un obiettivo di questo tipo di laboratorio. In questo senso è di nuovo fondamentale curare e gestire le interazioni tra i partecipanti, cercando di trovare durante lo sviluppo della storia, un equilibrio tra chi vuole direzionare la storia a suo modo e chi fa fatica ad intervenire per

³³ Cfr. Gianluigi Di Cesare, Rosaria Giammetta, *L'adolescenza come risorsa. Una guida operativa alla peer education*, Roma, Carrocci Faber, 2018.

³⁴ Massimo Santinello, Alessio Vieno, *Metodi di intervento in psicologia di comunità*, Milano, Il Mulino, 2017, p. 119.

una predisposizione meno aperta e più riservata. Riuscire a stimolare e moderare rimane una competenza specifica in attività di questo tipo, come lo è qualsiasi strategia per orientare correttamente, più in generale, ogni progetto educativo.

Il setting

Il *setting*, ovvero la scelta e l'organizzazione del luogo di svolgimento, è uno degli elementi importanti da considerare. Dare importanza agli spazi è decisivo soprattutto nella fase preventiva e preparatoria di ogni incontro. Si tratta di una metafora dell'ascolto: chi partecipa deve sentirsi accolto pienamente, a proprio agio, ma nello stesso tempo non deve avere distrazioni o motivi per non concentrarsi, pena la mal riuscita dell'incontro e una compromissione del prodotto finale. Curare il *setting* fa parte delle attenzioni che si devono attivare quando si entra in modalità di ascolto e comprensione, a maggior ragione in situazioni di accoglienza e di cura. Il luogo, lo spazio, diventano essi stessi veicolo e strumento educativo.

Gli strumenti

Il processo creativo è supportato dall'utilizzo di vari strumenti, sperimentati e tratti dal mondo della lettura, dei giochi educativi ma anche da quello ludico in generale. I dadi, come già accennato nel dizionario minimo del precedente capitolo, sono una delle molteplici strategie utilizzate. Ne esistono in commercio alcuni adattati e ideati proprio per la costruzione di storie³⁵. Questo tipo di strumento è già predefinito, ci sono classi di dadi divise per argomento e sono molto efficaci per attivare la fantasia dei bambini. Per esempio, si possono tirare tre dadi e con le facce uscite, costruire il personaggio che sarà il protagonista della storia, oppure tirando un dado alla volta si usa l'immagine uscita per indirizzare la storia inserendo l'oggetto della faccia stessa. Si tratta di dadi con delle piccole illustrazioni al posto dei numeri, una diversa in ogni faccia, distribuiti per tema, che diventano un interruttore molto efficace per accendere una storia. Le illustrazioni sono molto semplici e a volte interpretabili: succede che quello che può sembrare un cappello, in realtà diventa un'astronave (un po' come nell'incipit de *Il piccolo*

³⁵ Vedi ad esempio Rory's Story Cubes, *Dadi Cantastorie*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018.

*principe*³⁶) e questa entrata figurativa pur essendo *minimal* stravolge piacevolmente una trama narrativa di gruppo. Anche il senso dato alle varie immagini è un valore aggiunto all'indirizzo educativo e formativo del laboratorio: a volte è particolarmente significativo poter vedere l'accezione data ad un simbolo apparentemente di semplice interpretazione, da parte di qualcuno dei partecipanti. L'utilizzo di questi strumenti, anche in questo caso, va orientato: si può condividere un tema per indirizzare l'argomento o si può consapevolmente sceglierlo perché si percepisce un bisogno comune di sviscerarlo. Fa parte anche questo delle competenze di un educatore: scegliere su che piano sviluppare quella che non è una vera e propria intervista, ma è senza dubbio un'occasione per il partecipante di raccontarsi.

Sono stati utilizzati numerosi altri strumenti per rendere il laboratorio efficace ed interessante. *In primis* gli albi illustrati. Elencarli sarebbe senz'altro riduttivo, ma alcuni di essi, nati per i bambini, hanno nella loro essenza messaggi che possono essere veicolati in modo non didascalico e stimolante. Partendo da questi strumenti è possibile costruire intriganti momenti di narrazione. A volte è sufficiente una veloce lettura di una storia per iniziarne un'altra, a volte basta soffermarsi sul titolo e sull'immagine di copertina³⁷.

Le illustrazioni sono ugualmente potenti, in alcuni casi sono assolutamente efficaci per stimolare la verbalizzazione³⁸. Scegliere e condividere alcune immagini significative, o condividere delle fotografie, è un ottimo modo per iniziare e poi condurre un laboratorio. Anche in questo caso la scelta diventa un'opportunità a livello educativo, come nel caso del *photovoice*³⁹, una metodologia di ricerca e azione partecipata che autorizza le persone a rappresentare e definire questioni di interesse, aree di forza e obiettivi per il cambiamento, dal loro punto di vista, utilizzando il linguaggio fotografico e la narrazione⁴⁰.

³⁶ Antoine de Saint-Exupéry Emanuele Trevi, *Il piccolo Principe*, Roma, Newton Compton Editore, 2020.

³⁷ Cfr. a titolo di esempio Marcella Terrusi, *Albi illustrati. Leggere, guardare, nominare il mondo nei libri per l'infanzia*, Roma, Carocci Editore, 2012

Angela Dal Gobbo, *Quando i grandi leggono ai bambini*, Roma, Donzelli Editore, 2019

³⁸ Cfr. Antonio Faeti, *Guardare le figure*, Roma, Donzelli Editore, 2021.

³⁹ Cfr. Pamela Mastrilli, Roberta Nicosia, Massimo Santinello, *Photovoice. Dallo scatto fotografico all'azione sociale*, Milano, Franco Angeli, 2013.

⁴⁰ Cfr. Caroline Wang, Mary Ann Burris, *Empowerment through Photo Novella: Portraits of Participation*, Health Education Quarterly, 1994, <https://journals.sagepub.com> (ultima visita 21/05/2022).

Sulla stessa lunghezza d'onda, altri strumenti accessori sono l'utilizzo di carte illustrate, con immagini o parole evocative, che riescono in pochi attimi ad accendere anche i cuori più sopiti e, per ultimi, alcuni libri creati appositamente per l'ideazione di storie. Su questo tema esiste una letteratura diffusissima: *La mia piccola officina delle storie*⁴¹ o *Le mille e una storia*⁴² sono solo due dei titoli che sono stati pensati con questo obiettivo, a testimonianza di quanto sia forte l'esigenza di trovare strumenti di questo tipo quando con bambini, ragazzi e adolescenti si lavora in maniera professionale con intenti educativi.

Infine numerosi altri sono gli strumenti che sono stati utilizzati, a volte per variare le modalità di svolgimento, altre per sperimentarne di nuove. Interessante, sempre nell'ottica della mescolanza tra gioco e laboratorio, l'utilizzo di carte create *ad hoc*. Per esempio: le carte di Propp⁴³, costruite sul concetto di *Propp* della creazione delle fiabe già citato. O, ancora, le carte *Scintille*, ideate dal *Centro Alberto Manzi*⁴⁴ di Reggio Emilia. Un'altra modalità molto apprezzata è stata quella della *Plot Machine*⁴⁵ (presa in prestito da una trasmissione radiofonica di Rai Radio Uno), che consiste nella proposta di un breve *incipit*, dal quale partire per generare una storia nuova. Quest'ultimo espediente narrativo è un'ulteriore conferma di come un medesimo punto di partenza possa portare a strade totalmente differenti tra loro, e come ognuna di queste possa trovare motivo per essere percorribile.

Altro interessante sviluppo delle narrazioni nonché strumento educativo è stato l'esperimento di "mettere in scena", ovvero la rappresentazione delle storie create attraverso piccole scene teatrali⁴⁶. Non solo è stata per i ragazzi un'esperienza divertente, ma l'introduzione dell'elemento corporeo in maniera così forte, ha quasi modificato i messaggi iniziali delle storie, arricchendo di sfumature parole dal significato spesso non così ben delineato.

La tradizione della narrazione delle storie ai bambini ha radici antiche. Il Kamishibai (紙芝居 *Kamishibai*), traducibile come *dramma di carta*, è un antico

⁴¹ Cfr. Bruno Gilbert, *La mia piccola officina delle storie*, Torino, Edt-Giralangolo, 2008.

⁴² Cfr. Giulia Orecchia, *Le mille e una storia. Giochi per raccontare e immaginare*, Trento, Erikson, 2017.

⁴³ Vladimir Propp, *Le carte di Propp*, Ancona, Gp Edizioni, 2010.

⁴⁴ <https://www.centroalbertomanzi.it/> (ultima visita: 26/02/2022).

⁴⁵ <https://www.raiplaysound.it/programmi/radio1plotmachine> (Ultima visita 14/05/2022).

⁴⁶ Cfr. Francesca Fava, *Il teatro come metodo educativo. Una guida per educatori e professionisti sociosanitari*, Roma, Carrocci Faber, 2018.

metodo giapponese di raccontare storie che ha avuto la sua massima espressione nel periodo del primo dopo guerra, tra gli anni Venti e gli anni Cinquanta⁴⁷. Si tratta di una forma d'arte di strada realizzata con un teatrino di legno appoggiato su una bicicletta, sfogliando pagine di carta illustrate a mano. Una delle peculiarità consisteva nel fatto che il *kamishibai*, il cantastorie giapponese, usava premiare i bambini dell'attenzione durante la lettura delle storie, con dei dolcetti. Questa tradizione è stata ripresa nella formula dei laboratori narrativi descritti in questa sede. Probabilmente i dolcetti di oggi sono meno artigianali di allora, ma è una piccola attenzione sempre molto gradita per tutti i partecipanti, adulti o piccini.

Venite a radunarvi intorno a me, piccoli, il vostro uomo del kamishibai è di nuovo qui! Venite a prendere il vostro dolcetto e a sentire le mie storie!⁴⁸

Evoluzione educativa e formativa di uno degli strumenti: i dadi.

Mettici le facce è il titolo che ho dato ad una personale sperimentazione nata come evoluzione dello strumento dei dadi usati per il laboratorio storie con i ragazzi. La formula è la stessa: si utilizzano i dadi come stimolo e come *input* facilitatore della storia. Rispetto all'uso descritto nel paragrafo precedente la differenza consiste nel fatto che da uno strumento predefinito si passa ad uno strumento estremamente e consapevolmente personalizzato. È un'idea sperimentata durante il tirocinio che si è dimostrata efficace sia con i minori, sia con gli adulti.

È stata infatti utilizzata come momento formativo di *équipe* con due obiettivi: il primo di far sperimentare direttamente agli educatori il tipo di attività proposto ai ragazzi e coglierne i benefici a livello personale, il secondo quello di toccare con gli educatori gli stessi tasti dei ragazzi che hanno in carico nel loro compito educativo, in modo da essere più consapevoli dell'effetto che questa attività può generare. Vivere in prima persona questo laboratorio per gli educatori diventa in questo senso doppiamente generativo: l'educatore impara facendo, per poi riuscire a trasmettere in maniera più incisiva all'educando. I risultati dell'esperimento del laboratorio narrativo con gli adulti sono stati sorprendenti. La pratica dimostra che il mettersi in gioco è un esercizio che

⁴⁷ Cfr. <https://www.artebambini.it/attivita-editoriale/kamishibai/> (ultima visita 21/05/2022).

⁴⁸ Allen Say, *L'uomo del kamishibai*, Bologna, Artebambini, 2016.

funziona a tutte le età. Rispetto al lavoro con i ragazzi si aggiunge poi una forte dose di consapevolezza e adultità che porta la narrazione ad un livello più alto e completo. La capacità narrativa dei ragazzi, dai 9 ai 17 anni, rimane sempre a livello più puro, più spontaneo e istintivo, necessariamente meno filtrato, ma di certo sempre e comunque indicativo e realistico rispetto al loro status attuale.

Approfondendo nel dettaglio lo strumento, il valore aggiunto di questo tipo di attività chiamata *mettici le facce* sta nel fatto che le facce dei dadi sono composte da alcune caratteristiche individuali del partecipante, per esempio, un pregio, un difetto, il giocattolo o la canzone preferita. Il primo *step*, cioè quello di creare i dadi cartacei rappresentando delle caratteristiche personali, è già una parte del laboratorio. Ad ogni lato del dado corrisponderà così un lato di ogni storia personale. Le caratteristiche inserite vengono poi condivise in modalità *random* tipica del gioco dei dadi, ma in questo modo la storia risulta composta, come succede per i *puzzle*, da pezzi di ognuno dei partecipanti. Il pezzo di sé diventa pezzo di un gruppo, di un *team*, di un' *équipe*, e la narrazione diventa un *mix* tra individualità e gruppo. Per il principio che la somma 1+1 non è data dal risultato aritmetico ma da più della totalità, questo tipo di addizione genera risultati inaspettati, e, complice la magia delle storie, anche in questo caso escono dal laboratorio degli aspetti individuali e di gruppo che in fase iniziale non erano neppure contemplati. Come recitava il motto per antonomasia dei gestaltisti:

Il tutto è più della somma delle singole parti, significa che la totalità del percepito è caratterizzato non solo dalla somma dalle singole attivazioni sensoriali, ma da qualcosa di più che permette di comprendere la forma nella sua totalità⁴⁹.

⁴⁹ Riccardo Zerbetto, 1998 <https://www.stateofmind.it/> (ultima visita 30/04/2022).

Capitolo terzo. Sul campo: esperienze e sperimentazioni.

Le esperienze sul campo

Il laboratorio finora descritto è stato condotto in due esperienze diverse, per struttura e tempistica. La prima presso la Comunità Alibandus di Bassano del Grappa, da settembre 2020 a giugno 2022, in qualità di operatore per conto della Cooperativa Adelante; la seconda presso la Comunità Sichem, da ottobre 2021 a febbraio 2022, in qualità di tirocinante universitario, ospitato dalla Cooperativa Carovana. Si tratta, per entrambi i casi, di comunità educative residenziali per minori, la prima accoglie solo minori maschi, la seconda maschi e femmine.

La prima esperienza è stata una sperimentazione di un anno, da settembre 2020 a giugno 2021, ed è stata riproposta da settembre 2021 a giugno 2022, seguendo i tempi del calendario scolastico. La cadenza è stata settimanale, con orario fisso nel primo pomeriggio. Il gruppo dei partecipanti è rimasto sempre lo stesso: i quattro ospiti più giovani della struttura, maschi, rispettivamente di 9, 10, 11 e 12 anni. Una volta consolidato e strutturato, il progetto è stato integrato nel calendario delle attività settimanali dei ragazzi. Il gruppo si è riunito per il laboratorio in quarantotto incontri e ha prodotto venti storie, molte delle quali a puntate; ne ha illustrate quattro, ne ha rappresentata una con un mini spettacolo teatrale. In alcuni casi il laboratorio è stato condiviso anche con altri ragazzi più grandi ospiti della comunità, nonché altri educatori, volontari del servizio civile, impiegati dalla Cooperativa.

La seconda esperienza invece si è svolta all'interno del periodo di tirocinio universitario. Carovana Soc. Coop. Sociale, che si trova a San Martino di Lupari, nella zona dell'Alta Padovana, è una cooperativa che si occupa di accoglienza su più fronti (residenziale, diurno, domiciliare, appartamenti di autonomia) e tra i servizi offerti e condivisi con il territorio c'è Sichem: una comunità educativa residenziale, mista. All'interno di questa struttura è stata concordata la possibilità di sperimentare il laboratorio narrativo. Nello specifico le attività si sono svolte da ottobre 2021 a febbraio 2022, prevalentemente all'interno degli ambienti dallo stile molto accogliente di Sichem, mentre alcuni appuntamenti dei laboratori si sono tenuti negli spazi del centro diurno Samuele, un po' più asettici ma molto funzionali. Le due tipologie di *setting* hanno presentato durante il tirocinio pro e contro rispetto alle attività di laboratorio, per

le caratteristiche sopra descritte e per la commistione tra quotidianità della comunità e gruppo ristretto del laboratorio. Nella maggioranza dei casi la scelta è stata positiva, in altri casi ha influito sul livello di attenzione dei partecipanti. Anche in questo caso la cadenza è stata settimanale, in tre cicli di quattro incontri, fissati regolarmente nel tardo pomeriggio. I gruppi di partecipanti sono stati differenziati in base all'età: il primo era formato da cinque ragazzi dai 10 ai 12 anni, due maschi e tre femmine; il secondo da quattro ragazze dai 13 ai 15 anni. In dodici momenti di laboratorio narrativo durante i sei mesi di tirocinio, divisi tra la comunità residenziale e il centro diurno, sono state sviluppate undici storie. Sono state scritte in totale 14.856 parole.

Ogni settimana con cadenza regolare il progetto ha continuato a svilupparsi e a perfezionarsi nelle modalità proposte. Incontro dopo incontro, il gruppo ha imparato nuove modalità di interazione, usando i temi e gli stili più diversificati. I partecipanti hanno via via fantasticato viaggi in giro per il mondo, ma anche solo un picnic all'interno del cortile; hanno scritto storie al contrario, sulla linea di Gianni Rodari⁵⁰, ribaltando completamente le storie classiche; hanno inventato orchidee gentili e principesse zoppe; hanno invitato a cena animali ritornati al mondo dopo l'estinzione; hanno scritto storie in rima; hanno affrontato e sconfitto a suon di parole il Covid-19; hanno perfino inventato decine di neo-parolacce... che non fanno male a nessuno!

L'ampiezza dei temi affrontati è una caratteristica comune ad entrambe le esperienze. Considerato il *background* molto simile, e pur utilizzando modalità diverse per ogni incontro, sono emersi parallelamente contenuti di varia natura che si sono spesso intrecciati tra le due esperienze. Dall'espressione del disagio sociale alle particolari predisposizioni individuali, dalla realizzazione di sogni di vita personali a piccole faccende quotidiane da sistemare, sono stati tutti temi che sono stati declinati e sviluppati in maniera variegata, a seconda dei partecipanti e delle dinamiche di gruppo.

Il laboratorio ha contribuito alla scoperta, o alla riscoperta di moltissime parole nuove, alcune che erano ben nascoste nella mente dei partecipanti. Un po' come Samu, il protagonista di un romanzo per ragazzi di Enrico Galiano⁵¹, che lotta come un supereroe per salvaguardare parole che si stanno estinguendo.

⁵⁰ Gianni Rodari, *A sbagliare le storie*, Milano, Emme Edizioni, 2006.

⁵¹ Enrico Galiano, *La Società Segreta dei Salvaparole*, Milano, Salvani Editore, 2022.

Progettazione del laboratorio narrativo

La progettazione di un progetto come questo laboratorio narrativo prevede un'attenta analisi preliminare. *In primis*: la scelta ponderata del gruppo di partecipanti. Fermo restando che l'esigenza di narrarsi è comune a tutte le età, la selezione del gruppo di lavoro è fondamentale: è importante comporre un gruppo che sia eterogeneo, ma non troppo; abbastanza vicino d'età per condividere modalità, non troppo simile nei componenti per garantire più voci e più direzioni. In questo senso è stata fatta, sia in ambito lavorativo, sia durante l'esperienza di tirocinio un'attenta valutazione individuale sui partecipanti. All'interno di contesti di accoglienza come quelli di una comunità e di un centro diurno è importante sempre considerare il tipo di disagio e di predisposizione degli eventuali partecipanti, cercando di offrire questo tipo di strumento considerando bisogni e caratteristiche di ognuno.

È stato considerato anche un periodo di conoscenza e di convivenza con il gruppo di lavoro scelto. Questo approccio contribuisce molto a creare la giusta empatia e la giusta analisi delle misure sul quale lavorare con il gruppo.

Altra parte fondamentale del gruppo è quella di condividere da subito alcune piccole regole. Un minimo di telaio normativo permette al gruppo di non sbandare e di non derivare, sia nelle modalità che nei contenuti. Prima quindi di condividerle con il gruppo di lavoro, viene fatta un'elaborazione di quelle che possono essere le regole da proporre, condividendole prima tra educatori e poi naturalmente con i partecipanti.

Una buona progettazione prevede un'attenta calendarizzazione degli incontri. La cadenza ottimale è quella settimanale, che permette di riprendere l'incontro precedente, senza perdere troppo il filo della storia. L'attenzione va portata quindi alle contingenze del calendario evitando che interrompano troppo ogni ciclo di incontri programmato. Anche in questo caso molta cura va portata sul numero di incontri da proporre e dopo ogni ciclo di appuntamenti viene sempre considerato un momento di restituzione.

Anche la verifica dopo ogni incontro è parte integrante della progettazione. È il momento in cui, a mente fredda, si scoprono i veri risultati del laboratorio: parole, concetti, pensieri, domande, messaggi di aiuto. Questo tipo di verifica va fatto su due piani: uno di restituzione direttamente con i partecipanti, e uno con l'*équipe* educativa di riferimento. Nel primo caso si rafforza la condivisione di uno strumento cercando di

capire come disegnare il progetto a misura di chi ne usufruisce; nel secondo invece è fondamentale confrontarsi con colleghi dell'*équipe* per valutare, correggere, ed eventualmente modificare in corsa le direzioni educative.

Fa parte della progettazione anche la scelta accurata del *setting*: la postazione di lavoro, di cui abbiamo già parlato nel paragrafo dedicato agli strumenti.

Un ultimo aspetto da considerare per una buona progettazione di un laboratorio come questo è la preparazione di un “piano B”, cioè l’essere pronti a modificare in corsa una dinamica proposta nel caso questa non porti ai risultati sperati in termini di interazione. La varietà dei dispositivi e degli strumenti a disposizione permettono da questo punto di vista un approccio professionale e adatto ad ogni evenienza. Nel caso di criticità nel gruppo a livello relazionale, o peggio ancora di assoluta apatia del gruppo durante il laboratorio, per esempio, pensare preventivamente a delle soluzioni, è in termini progettuali, un approccio funzionale ed efficace.

Nella maggioranza dei casi l’attività è stata ideata a partire da un *input*, una parola, un’immagine, un episodio accaduto durante la settimana, da cui partire per poi cominciare a raccontare e, in questo modo, a raccontarsi. Condivisa qualche piccola regola prima di cominciare, il primo vero obiettivo dichiarato è sempre stato divertirsi con le parole. La progettazione di ogni incontro è stata quindi l’individuazione di uno *starting point*, la scelta degli strumenti da utilizzare, e delle modalità con le quale perseguire il flusso narrativo. In molti casi, processi pianificati anche dal punto di vista narrativo *ex ante* sono stati puntualmente stravolti dalle direzioni prese dal laboratorio *in itinere*.

L’importanza del tirocinio nella sperimentazione

L’opportunità del tirocinio è stata importante anche perché ha permesso di poter ragionare sulla progettualità del laboratorio e di poterne valutare più a fondo e con più accuratezza alcune caratteristiche, in condizioni diverse da quelle dell’esperienza lavorativa.

Dal punto di vista dei laboratori l’obiettivo principale era di sperimentare il linguaggio espressivo della narrazione con gruppi differenti rispetto a quello della parallela esperienza nella comunità maschile Alibandus. Altro obiettivo collegato era

focalizzare più attenzione sulle tematiche emerse, rilevando come gruppi diversi possano attingere ad aree semantiche diverse o similari. Nei laboratori tenuti nel periodo di tirocinio è sempre stata data molta attenzione ai contenuti, lasciando libera la forma nel suo processo creativo. La finalità intrinseca degli incontri laboratoriali è sempre stata: entrare, esplorare, conoscere, accendere, creare, perturbare, incentivare, facilitare, per poi eventualmente riflettere e discutere. Perciò il valore dato al processo che ha portato alle storie, al durante, è sempre stato predominante rispetto al prodotto. Il tirocinio ha permesso una maggiore attenzione da questo punto di vista.

A livello auto-formativo, scoprire l'efficacia di questo linguaggio in questi termini è stato un obiettivo raggiunto in maniera ottimale.

Uno degli obiettivi che ha influenzato la mia decisione di proporre il laboratorio in Sichem è stato quello di sperimentare il diverso effetto dello stesso in una comunità mista. L'esperienza lavorativa mi ha dato la possibilità di operare con partecipanti solo maschi, mentre quella di tirocinio ha permesso di poter condividere il laboratorio in un contesto ancora più eterogeneo, anche dal punto di vista del genere. Nel caso specifico di Sichem, il laboratorio si è sviluppato molte volte con gruppi di sole ragazze e, senza generalizzare, si sono potute constatare diverse differenze, differenti dinamiche e, di conseguenza, un *output* dai colori più variegati.

Un'ulteriore opportunità suggerita dalla sperimentazione durante il tirocinio è stata quella di poter dedicare più tempo alla valutazione e alla restituzione dei laboratori. È stato possibile, in sede di tirocinio, raccogliere alcuni dati specifici sulle interazioni e sui comportamenti dei partecipanti e analizzarli in maniera approfondita. Alcuni strumenti utilizzati hanno permesso di sviscerare con professionalità agiti e situazioni riscontrate durante gli incontri, in modo da formare una linea guida di comportamento e di reazione utile per progetti successivi.

Numerosi accorgimenti e spunti che sono stati colti grazie all'esperienza di tirocinio sono stati applicati nei laboratori all'interno del contesto lavorativo in un continuo intreccio di competenze, e viceversa. Come un circolo virtuoso in costante aggiornamento le due esperienze si sono arricchite l'una dell'altra, cogliendo le occasioni di diversità e di differenza.

Creatività, intenzione e contenuti

Dal pensiero alla parola il passo è breve. Il pensiero perciò va stimolato e incoraggiato. Con i laboratori narrativi la creatività diventa una naturale conseguenza dell'unione di dispositivi come: *input*, critica, consapevolezza e intenzione, che si creano e si attivano durante un incontro. Tutti questi passaggi contribuiscono a sviluppare dei temi con i minori che vivono in situazioni di disagio familiare e non solo, con grande efficacia. Gli esempi tratti dalle storie prodotte sono molteplici.

Sul tema delle emozioni, per esempio:

Malfelia⁵² ha subito un'incantesimo dalla nonna, all'età di 6 anni, che dal giorno del suo compleanno, per un anno intero le concedeva di vivere soltanto un'emozione unica, prima la gioia per un anno, poi la felicità al secondo, e la malinconia al terzo; il tutto ciclicamente per 9 anni, fino al raggiungimento del 15° anno di età, momento in cui ha incontrato un ragazzo che era l'unico che la capiva e che con lo sguardo dell'amore ha sciolto l'incantesimo e l'ha resa finalmente in grado di provare tutte le emozioni, rabbia e paura comprese⁵³.

In occasione di quest'ultimo momento narrativo si è rilevata, da parte dei ragazzi, la difficoltà anche a livello lessicale di esprimere le varie emozioni e di descriverne le differenze. La storia ha fatto da enzima, rendendo possibile una verbalizzazione altrimenti complicata.

Considerato il periodo storico e l'emergenza pandemica, l'*équipe* educativa non poteva sottrarsi al tema, perciò dopo la lettura e la libera interpretazione di un testo dedicato⁵⁴, il laboratorio ha creato una storia *ad hoc* che ha evidenziato timore ma anche speranza da parte dei partecipanti.

Ma chi è questo misterioso personaggio? Ha un mantello scintillante, vola in cielo, è un supereroe! Alcune persone [...] giurano di averlo visto più volte, andare a ringraziarli per il loro lavoro. Si chiama Felicity Virus, ed il suo superpotere è quello di contagiare con il sorriso tutti! Proprio tutti: si sa, con il sorriso, si fa meno fatica! [...]

Quella notte Felicity Virus, dopo una intera giornata di sorrisi è stanco, ma provate ad indovinare? Felice. Trova un posto al calduccio della sua galassia preferita, si avvolge sul suo mantello e si appallottola per riposare. E' stata una

⁵² Nome della protagonista inventato dai partecipanti giocando con le sillabe delle parole individuate per le delle tre emozioni: malinconia, felicità e gioia.

⁵³ I quattro ragazzi dei pascoli sperduti. *Malfelia, un po' triste un po' felice*, 2021.

⁵⁴Cfr. Elizabeth Jenner, Kate Wilson & Nia Roberts, *Coronavirus, un libro per bambini*, Trieste, Emme Edizioni, 2020.

giornata di grandi contagi: i bambini, il gattino, la nonna, i pompieri, i volontari del parco, il fiume, il parco, perfino il ladro fuori dalla banca. La cosa bella è che anche mentre dorme sa che qualcuno, laggiù, sul pianeta terra, sta fissando la sua gigantesca palla colorata e un po' fluorescente⁵⁵.

Sul delicato argomento relativo a molestie, sessismo e rispetto di genere invece si è sviluppata la storia di *Stripper sotto la neve*:

Lola Lopez porta capelli lunghi, castani, e ha occhi grandi e luminosi. La sua storia invece è piena di ombre: immigrata negli Stati Uniti da 5 anni, e da 5 anni ha problemi con la carta verde, ma questo non è tutto: quando era a Miami è stata pesantemente molestata da un losco tipo, cliente di un bar dove lavorava. Per fuggire da tutto e da tutti si è giocata la carta New York, la Grande Mela, ma non ha trovato niente di meglio di fare la stripper, in un club della periferia più periferia della periferia. Insomma non una bella storia, quella di Lola Lopez. E la mela, la Grande Mela forse era pure bacata⁵⁶.

Il racconto si è sviluppato poi sugli stereotipi donna e uomo, e su come la cultura dominante condizioni la visione dei diversi comportamenti. Giocando con le parole è stata fatta una lista di tutte le definizioni che, per esempio, vengono collegate ad una donna quando ha tante relazioni sentimentali, e viceversa quando la stessa cosa capita ad un maschio. Il gioco ha funzionato perché ha stimolato molto questa consapevolezza per nulla banale. Con molta decisione e inaspettata lucidità sono state colte le varie connotazioni e interpretazioni dei termini, tra l'altro distinguendo molto un contesto di relazione personale da quello di categorizzazione sociale. Questo laboratorio, nello specifico, è stato tenuto con quattro ragazze dai 12 ai 14 anni.

Spesso dalle storie è emerso il bisogno di una figura di riferimento, da seguire e anche da interpretare, come fosse un oracolo.

La profetessa legge e rilegge i vari messaggi, le scappa una lacrima, esce dalla stanza super lussuosa del suo hotel e si mette in cammino. Uscita dal parcheggio dell'hotel trova tre frecce: una segna a destra, c'è scritto Estia, una segna a sinistra ed è scritto Ovestia, e poi ce n'è un'altra un po' traballante, che segna sempre a destra, ma meno a destra di Estia, con scritto Nordia. Fa due passi, poi torna indietro, si ferma per pensare la direzione da seguire per trovare il segreto della divinità⁵⁷.

E ancora, sul tema della consapevolezza del corpo e sul *body shaming*:

⁵⁵ I quattro ragazzi dei pascoli sperduti, *Felicity virus*, 2021.

⁵⁶ Gruppo SicheM, K, M, R, G, *Stripper sotto la neve*, 2021.

⁵⁷ K, M, R, G, *La profetessa Miriam*, 2021.

Giancarlo, per gli amici Giancarlitos, vive in Florida, e si sente con la pancia. In realtà sente bene perché la pancia ce l'ha eccome, è grosso come una quercia, pesa circa 220 kg e potrebbe tranquillamente essere un protagonista di *Vite Al Limite*⁵⁸. Un giorno a scuola, durante l'ora di fisica, Giancarlo sperimenta la forza di gravità e si sfracella per terra, distruggendo la sedia dove era seduto. Nella caduta batte la testa e perde conoscenza⁵⁹.

Il protagonista di questa storia sarà sollevato dal suo disagio, prima con l'aiuto di un tornado, che lo fa sparire temporaneamente dalla faccia della terra, e poi dall'intervento di una supereroina che estrarrà dal protagonista il verme solitario della fame e lo trasformerà in una variopinta farfalla. Questo sviluppo è particolarmente significativo: alcune delle ragazze che hanno intrapreso questa narrazione soffrivano di disturbi alimentari. La storia ha poi creato l'occasione di approfondire personalmente questo disagio in seno all'*équipe* educativa.

Il tema dell'amore è spesso uscito nei laboratori narrativi.

Insomma il nostro amore è come l'arcobaleno, un sacco di colori che si intrecciano tra di loro. C'è il rosso come la passione, ma anche come la rabbia; l'arancio come i lunghi capelli di Pieretta, il giallo come la luce del mattino quando alziamo le tapparelle, il verde come gli occhi di Pièro, ma anche come la speranza di stare sempre assieme, il blu come i momenti bui ma anche come il cielo pieno di stelle, il viola come... il fiore preferito da... tutti e due!⁶⁰

Come l'arte, che alcune volte si è affacciata nelle storie assumendo forme davvero particolari.

Stiamo parlando di Shelly Colt, un cane alto, grosso, molto peloso, metà bianco e metà nero, 45 di scarpe, xxl di maglietta. È un artista: porta un cappellino d'artista, i baffi neri lunghi e ha sempre in mano tavolozza e pennelli. Il suo soggetto preferito? Le sardine, ovviamente. Anzi per essere più precisi, le sardine volanti. Aveva dipinto centinaia di quadri tutti apparentemente uguali: sardine che volano in alto, sardine che volano a destra, sardine che volano a sinistra, perfino qualche sardina che vola sotto la pioggia. Non fatevi ingannare dal nome inglese. Shelly Colt è nato in Francia ed è francese da otto generazioni⁶¹.

Mentre la felicità ha trovato ricette davvero singolari.

Nella pagina centrale era stata stampata la ricetta della felicità ovvero le istruzioni per l'uso per il sacchetto di quadrifogli stupefacente. 1. Aprire il sacchetto

⁵⁸ Vite al limite (My 600-lb Life) è un reality show statunitense, trasmesso dal 2013 in Italia su Real Time.

⁵⁹ K, M, R, *Giancarlito's Way*, 2021.

⁶⁰ K, M, R, *L'amore è un sacchetto di caramelle*, 2021.

⁶¹ I quattro ragazzi dei pascoli sperduti. *Il cane che disegnava le sardine*, 2021.

2. Esporre alla pioggia 3. Consumare freddo. In poche parole la ricetta prevedeva: quadrifogli più acqua piovana e il successo era assicurato. Gli effetti collaterali erano scritti ben chiari in grassetto sul retro del sacchetto: “Attenzione. Potrebbe generare cascate di arcobaleno nei vostri cuori”. Stupefacente, no?⁶²

Infine, da un laboratorio narrativo condiviso con un *équipe* di educatori, in un momento di auto-formazione in vista di un progetto dedicato agli adolescenti, dalla storia inventata è nata l'esigenza reale di un nuovo linguaggio, anche in termini educativi.

Un intero popolo, in silenzio, aspettava solo il momento di farsi capire. Era chiamata la tribù dei tappi, vivevano in mezzo ai boschi, boschi di pino con grandi radure e una vista verso il mare che toglieva il fiato. Indossavano tappi sulle orecchie, tappi sulla bocca. Passavano il tempo a piedi nudi a calpestare il muschio, ad affondare i piedi nel terreno molliccio, come se prendere a calci il terreno fosse un'eterna forma di rifiuto e di protesta. Contro chi e contro cosa?

Non tutti però rimanevano in silenzio. Alcuni, tra i più coraggiosi, riuscivano a togliersi di dosso i tappi e decidevano di parlare. Scendevano dai boschi, fino alla spiaggia, per raggiungere l'uomo di cui *nessunosailnome*, fermarsi davanti a lui, e vomitare tutto. Tutto il disagio di una vita di chiusura, tutta la sofferenza del non detto, tutta la frustrazione del non ascoltato. [...]

C'è bisogno di un linguaggio nuovo. C'è bisogno di una voce universale. C'è bisogno di un modo per comprendersi. C'è bisogno di un orizzonte che raccolga migliaia di orizzonti. C'è bisogno del coraggio di provare a capirsi. C'è bisogno del coraggio di continuare a parlarsi. C'è bisogno di sbagliare. C'è bisogno di dipanare la matassa, per continuare ad intrecciare⁶³.

Quest'ultima storia presa ad esempio, è nata, diversamente dalle altre presentate, da *Mettici le facce*, il laboratorio narrativo proposto ad adulti professionisti del settore. Le modalità con le quali è stato sviluppato sono state le medesime usate per i minori delle strutture educative. I risultati tra le due diverse utenze non sono comparabili, ma la naturalezza con la quale certi temi importanti sono emersi è stata riscontrata in egual misura. Comunicare ed interagire tra persone sta diventando per molti motivi, sempre più difficile. Sia durante il tirocinio sia durante le esperienze lavorative, emerge evidente quanto la narrazione sia uno strumento rilevante per facilitare la comunicazione. Credo fermamente che questo tipo di linguaggio, pur non essendo propriamente nuovo e innovativo, possa ritrovare efficacia e potenza nel modo in cui

⁶² Gruppo Samuele, A, S, G, D, *L'isola stupefacente*, 2021.

⁶³ G, S, S, M, A, G (Equipe spazio adolescenti), *Parole calpestate*, 2022.

viene proposto e incentivato, sia nei confronti degli adulti sia nei confronti di minori, a maggior ragione nel caso essi vivano situazioni di disagio o difficoltà.

Valutazione e verifica del progetto

Monitorare i risultati e le potenzialità del progetto del laboratorio narrativo era uno degli obiettivi del percorso di tirocinio.

Dopo ogni incontro è stata fatta una restituzione, con una breve relazione entro pochi giorni dal laboratorio. Mensilmente invece, dopo ogni mini ciclo di quattro incontri, è stata fatta una riflessione più ampia su tutte le caratteristiche del laboratorio: la tipologia del gruppo, il *setting*, le modalità di approccio, che hanno via via affinato le modalità di interazione. Sono state affrontate in maniera immediata alcune criticità, anche a livello logistico, che potevano in qualche modo intralciare il lavoro.

Ai partecipanti, alla fine di ogni ciclo di quattro incontri, è stato sottoposto un semplice questionario anonimo di gradimento⁶⁴. La rilevazione, effettuata tramite una griglia di *Likert* ma con *emoticon*, ha permesso di valutare il gradimento dei partecipanti su: tipo di attività, tempo dedicato, modalità utilizzate, *setting*, orario, nonché intervento dell'educatore di riferimento e qualità dell'interazione con gli altri partecipanti. A questo questionario sono state aggiunte poi due domande aperte che hanno permesso liberamente ai partecipanti di suggerire miglioramenti e proporre nuove attività collegate. I dati raccolti hanno continuamente ed ulteriormente aggiunto spunti al progetto. Per esempio, su suggerimento dei partecipanti, in alcuni incontri è stato aggiunto un sottofondo musicale; in altri è stata cambiata completamente la disposizione delle sedie; in altri ancora è stato focalizzato l'argomento di partenza su notizie di attualità legate proprio ad una specifica quotidianità.

In generale, anche a livello verbale, con i partecipanti il confronto sui laboratori è stato costante. Ad ogni incontro è stato chiesto un *feedback* sul momento appena concluso, e l'incontro seguente è sempre stato un'occasione di riprendere quanto fatto in quello precedente, in termini di contenuti della storia, ma anche in quelli di modalità di sviluppo.

In alcuni incontri sono state utilizzate, grazie all'aiuto di un secondo educatore, schede di osservazione pensate proprio per rilevare le interazioni a livello individuale e di gruppo.

⁶⁴ Cfr. Claudio Bezzi, *Cos'è la valutazione*, FrancoAngeli, Milano, 2006.

Sono state utilizzate le schede di analisi dei processi di interazione di Bales. L'*Interaction Process Analysis* o *Ipa*, è uno schema di codifica progettato nel 1950 da Robert Freed Bales (1916-2004) proprio per osservare e analizzare l'interazione del gruppo⁶⁵. Nel caso dei laboratori narrativi, questo approfondimento analitico ha permesso di tracciare, a livello individuale, il tipo di intervento di ogni partecipante e di rilevarne la direzione. Questa tipologia di intervento è divisa da Barnes in tre aree: quella socio-emozionale positiva (il sostegno, l'aiuto, lo scherzo, l'accordo, i suggerimenti verso gli altri partecipanti); quella neutra (esporre opinioni, dare o chiedere informazioni, chiedere valutazioni e spiegazioni); e un'area socio-emozionale negativa (mostrare disaccordo, rifiuto, manifestazione di tensione, difesa e/o antagonismo). Di tutte queste voci è stata rilevato anche il destinatario: uno, alcuni o tutti i partecipanti.

Bales concentra la sua attenzione sul modo in cui diversi individui collaborano alla soluzione di problemi. [...] All'interno del processo, il gruppo può adottare comportamenti *conoscitivi*, che implicano una comprensione dei problemi, *affettivi*, consistenti nella manifestazione di un gradimento o di una disapprovazione, e *volitivi* che mirano ad affrontare la situazione. [...] Bales esamina il processo di soluzione considerato come sistema di interazione. [...] Il sistema di interazione rappresenta un concetto chiave che porta alle 12 categorie di azione che rappresentano compiutamente le diverse possibilità di interazione all'interno di un gruppo di discussione⁶⁶.

La metodologia di Bales, pensata per gruppi di discussione, è sembrata da subito perfettamente centrata per i gruppi di laboratorio narrativo. Le dodici categorie di interazione sono perfetti indicatori di tutte le dinamiche interattive dei vari gruppi. Le evidenze incontrate dopo la rilevazione danno un quadro molto chiaro, sia a livello qualitativo che quantitativo dell'effetto comunicativo dei laboratori. Per diversità di proposte e per l'eterogeneità dei gruppi gli esiti tra i laboratori sono risultati divergenti, a ulteriore testimonianza di come queste differenze individuali e di gruppo siano la vera ricchezza di queste attività.

Questo lavoro di analisi e di rilevazione ha permesso di compilare, anche in questo caso dopo ogni serie di quattro incontri, una griglia di valutazione del *team work*. Con questo strumento sono stati valutati tredici *items* di un gruppo, tra i quali la

⁶⁵ Cfr. Patrizia Magnante, *Ricerca Qualitativa*, Roma, Sama Edizioni, 2017, p. 49.

⁶⁶ M.G. Pettigiani, S. Sica, *La comunicazione interumana*, FrancoAngeli, Milano, 1985, pp. 144-148.

definizione degli obiettivi, la responsabilità e l'autonomia dei singoli componenti del gruppo, il livello di partecipazione e della stima reciproca del gruppo, la capacità di ascolto del leader, la gestione di situazioni di confronto tra opinioni divergenti e l'apprezzamento da parte dei singoli del lavoro di gruppo⁶⁷. Anche questa griglia si è dimostrata preziosa non solo in termini di mera valutazione e rendicontazione ma anche in un'ottica di sviluppo e perfezionamento del laboratorio⁶⁸.

Dai dati raccolti durante sei degli incontri ecco alcuni dei risultati. Per quanto riguarda il questionario di rilevazione, il 75% degli intervistati ha trovato il laboratorio molto interessante, giudicando ottime e pienamente stimolanti le modalità di interazione con il gruppo e gli interventi del moderatore. Il 35% ha ritenuto migliorabili gli strumenti utilizzati, mentre il 25% ha trovato gli orari non adeguati rispetto alla quotidianità. Il *setting* è stato giudicato ottimale da poco più della metà dei partecipanti, a testimonianza di una soggettività nella percezione dello stesso.

Dalla griglia di valutazione del *team work*, sono emersi buoni indicatori sulla chiarezza degli obiettivi assegnati (media di 5,2 su punteggio da 1 a 6); sul riconoscimento, l'apprezzamento dei contributi individuali e la partecipazione dei singoli al lavoro di gruppo (punteggio 5,5); sulla responsabilità e l'autonomia dei partecipanti (5,3); è stato rilevato alto il grado di stima reciproca (4,8), mentre è stato più difficile quantificare la produttività del gruppo (3,6).

Infine le schede di analisi dell'interazione di Bales hanno evidenziato come in ogni gruppo emergesse presto una figura *leader* capace di sostenere e indirizzare il gruppo fornendo suggerimenti, e moderando il livello creativo del gruppo; quasi tutti i partecipanti hanno interagito molto nell'area del compito neutro (chiedere e dare informazioni, esprimere opinioni); infine pochissime sono state le interazioni rilevate nell'area socio emozionale negativa, (disaccordo, antagonismo), come a confermare una certa disponibilità nel gruppo alle diverse opinioni.

⁶⁷ Cfr. Renato D. Di Nubila, *Dal gruppo al gruppo di lavoro*, Pensa Multimedia, Lecce, 2008.

⁶⁸ Cfr. Fig. 1, 2, 3 a pag. 44.

Fig. 1. Questionario di rilevazione del gradimento (elaborato da me).

Tirocinio universitario - Stefano Torresan
 Numero di matricola 1200520
 Scienze dell'Educazione e della Formazione - Educazione Sociale e Animazione Culturale
 Tutor Docente: Professoressa Stefania Onesti

Questionario di rilevazione del gradimento delle attività di laboratorio

Il seguente questionario ha come obiettivo quello di valutare la soddisfazione degli utenti sul corso di formazione seguito. Il questionario è da consegnare in forma anonima e le risposte saranno utilizzate nel rispetto della normativa sulla privacy (D.lgs. 196/2003). Si raccomanda di fornire una risposta a tutte le domande.

1. L'attività del laboratorio è stata interessante?
2. Il tempo dedicato ti è sembrato adeguato?
3. Hai trovato le modalità stimolanti?
4. Il moderatore ha facilitato la gli incontri?
5. Come hai trovato il setting scelto?
6. Gli strumenti utilizzati sono stati interessanti?
7. L'orario di svolgimento è stato corretto?
8. Come è stata l'interazione con gli altri partecipanti?
9. Suggerimenti per il miglioramento dell'attività:

10. Proposte per ulteriori attività:

Grazie!

Fig. 2 - Griglia di valutazione del teamwork
<https://slideplayer.it/slide/4791706>

1	Gli obiettivi del gruppo sono stati definiti chiaramente e in modo puntuale	1	2	3	4	5	6
2	I singoli componenti il gruppo sono stati responsabilizzati e agiscono con autonomia	1	2	3	4	5	6
3	La partecipazione dei singoli al lavoro di gruppo è mediamente molto alta	1	2	3	4	5	6
4	I partecipanti al gruppo mostrano un elevato grado di stima reciproca	1	2	3	4	5	6
5	Il leader mostra una buona capacità di ascolto delle opinioni di tutti i membri	1	2	3	4	5	6
6	Il leader si dimostra capace di gestire proficuamente situazioni di confronto tra opinioni divergenti	1	2	3	4	5	6
7	I singoli mostrano di apprezzare il lavoro di gruppo e sembrano divertirsi	1	2	3	4	5	6
8	A tutti i partecipanti appare chiaro come perseguire l'obiettivo assegnato al gruppo	1	2	3	4	5	6
9	I singoli componenti sembrano volersi adattare al mutare delle circostanze	1	2	3	4	5	6
10	La produttività del gruppo è alta	1	2	3	4	5	6
11	Il processo decisionale all'interno del gruppo è efficiente	1	2	3	4	5	6
12	I contributi individuali sono riconosciuti e apprezzati dal leader e dagli altri membri	1	2	3	4	5	6
13	Gli individui dimostrano fiducia e appaiono motivati	1	2	3	4	5	6

Fig. 3 – Sistema di valutazione di Bales
<https://www.slideserve.com/mirit/>

TIPO DI INTERVENTO		A chi è diretto l'intervento					
							A tutti
1	Sostiene, aiuta, incoraggia, mostra stima						
2	Riduce le tensioni, scherza, sorride						
3	Si mostra d'accordo, accetta, comprende						
4	Offre suggerimenti, dà idee, alternative d'azione						
5	Espone opinioni, esprime valutazioni						
6	Dà informazioni, ripete, chiarifica						
7	Chiede informazioni, chiarimenti, spiegazioni						
8	Chiede opinioni, valutazioni, impressioni						
9	Chiede suggerimenti, idee, direttive						
10	Si mostra in disaccordo, rifiuta						
11	Manifesta tensione, accresce la tensione						
12	Mostra antagonismo, tende ad affermare se stesso, a difendersi						

La parola ai partecipanti

A giugno 2021, al termine del primo anno di laboratorio narrativo presso la comunità Alibandus, per dare all' *équipe* educativa una restituzione del progetto, è stata pensata un'intervista quadrupla, una sorta di intervista di gruppo. Questa intervista è stato un *escamotage* che ha permesso ai ragazzi partecipanti di raccontarsi, proprio come solitamente fanno all'interno del laboratorio. A seguire uno stralcio dell'intervista.

*I: Cosa c'è di bello nel laboratorio Giovedì... Storie!?*⁶⁹

B, M, R, S: Stare assieme, divertirsi, collaborare, rispettarsi, la grinta che abbiamo, lo spazio che ci prendiamo, il durante!

Come definireste il linguaggio che si usa?

B, M, R, S: Sereno, allegro, divertente, capovolto, simpatico, ironico, stravolgente.

I: Che aggettivo daresti alle storie?

M: Fantascientifiche, ironiche, fantastiche con tanta grinta.

S: Emozionanti, entusiasmanti, carine, per tutte le età. Anche un vecchio decrepito le può leggere e divertirsi. Anche gli anziani che vivono in casa di riposo si divertirebbero un sacco ad inventare le storie.

B: Appassionanti, perché aiutano a sviluppare l'immaginazione. A volte ho pensato di non saper pensare, perché non ti accorgi di avere delle idee. Se uno di noi dice che non sa pensare a niente, subito dopo si accorge che sta già pensando a qualcosa

R: Senza fine.

I: Qual è il futuro del laboratorio?

M: Diventare lettori delle nostre storie, e magari scrittori. Magari pubblicheremo un libro e lo venderemo su Amazon.

B: Diventeremo rammendatori di ricordi, come fa mi nonna con i pantaloni bucati.

S: Useremo di più la mente, perché conosciamo più significati. Chi lo sa magari diventeremo inventori. Useremo sicuramente parole diverse. Alla fine quello che volevamo dire, non sapevamo nemmeno di volerlo dire

R: saremo cresciuti. E magari una delle nostre storie potrebbe diventare una serie di Netflix⁷⁰.

I: Quali sono le cose che cambieresti del laboratorio?

B: Vorrei ci fosse meno competizione.

S: Vorrei non dover sempre dimostrare di essere più bravo.

R: Alla fine ci starebbero 200 goleader!⁷¹

M: Niente!

I: Creiamo uno slogan per promuovere il laboratorio...

M: Anche se non leggi molto, con le storie puoi sognare.

B: Anche oggi è venuta fuori una bomba! Partecipa anche tu!

R: Tutti dovrebbero provarlo almeno una volta nella vita.

S: Mi piace molto creare le storie. E se piace a me, che di solito odio tutto...

I: Come vi sentite quando fate le storie?

B,M,R,S: (dopo numerosi tentativi) Meravigliosi! Ecco come ci sentiamo dopo le storie: meravigliosi!

⁶⁹ Il nome iniziale del progetto era *Giovedì? Storie!*, nome dovuto al fatto che per il primo anno di sperimentazione si è svolto sempre il giovedì pomeriggio.

⁷⁰ Servizio di streaming in abbonamento.

⁷¹ Caramella usata come dolcetto regalo a fine storia.

Questa intervista è stata molto significativa perché sono emerse diverse interpretazioni della stessa esperienza. C'è chi contratta il premio finale dicendo che qualche storia prodotta era così bella che ne meritava almeno duecento di *Goleador*; chi sogna di diventare un vero scrittore e diventare ricco su Amazon; chi ha già pensato di tramutare una storia in una serie *Netflix*; chi scopre improvvisamente di non odiare un'attività proposta dalla comunità. Come in tutti i gruppi che si rispettano c'è chi esprime più la sua personalità, chi esagera, chi si isola, chi si mette troppo in competizione. C'è chi, infine, sentiva un po' la pressione e dice che con il tempo ha imparato a non mettersi in gara con gli altri, ma semplicemente ha provato ad essere se stesso.

Una considerazione va riservata alle immagini. Affiancato al potere delle parole è emersa, in parallelo, la forza delle illustrazioni. Per ogni storia, come sintesi finale, sono state sempre fissate quattro o cinque immagini che poi sono state commissionate ad un illustratore di fiducia. Perché guardare le figure è un processo altrettanto potente quanto quello di esprimere o leggere delle parole. Focalizzarsi sulla traduzione delle parole in immagini ha permesso di ampliare il significato dei pensieri sviluppati durante il laboratorio.

I ragazzi, dopo l'intervista, hanno scelto una storia che in quel momento, li rappresentasse, da proporre come biglietto da visita di questa esperienza. A seguire uno spezzone del racconto, volutamente privo del finale.

C'era una volta, Jake, il barbone che aveva la Lamborghini. Era ricco, ricchissimo, ma viveva sotto un ponte. Volete sapere perché? Dopo aver fatto fortuna grazie al brevetto di un apparecchio per i denti, che aveva visto invece la disgrazia di milioni di bambini, aveva perso tutto ed era finito in povertà. Se prima, grazie alla sua ricchezza aveva un sacco di amici, ora li aveva persi tutti. Non aveva neanche più un gruppo di *whatsapp*, anzi a dirla tutta non aveva nemmeno più uno *smartphone*, nemmeno di quelli presi alle bancarelle. Con tutti i soldi che aveva accumulato nella sua vita aveva comperato più di un milione di boccette di profumi, per l'esattezza 1.000.042, più una mezza rotta, che non conteggiava, ma poi dopo un po' si era stancato. Aveva addirittura comperato una macchina tipo quella delle farmacie, ma a comando vocale. Al mattino chiedeva un'essenza e la macchina gli dava il profumo giusto scelto dal suo immenso archivio. "Petali di rosa, zenzero e una puntina di nutella" chiedeva a colazione e subito la macchina gli dava l'*eau de parfum* corretto⁷².

⁷² I quattro ragazzi dei pascoli sperduti, *Il collezionista di profumi*, 2020.

Concludo questo feedback condiviso con i partecipanti con una parola. Una parola ripresa dall'intervista sopra citata che riassume pienamente lo spirito dei laboratori narrativi. Una di quelle parole che dovrebbero finire all'Accademia della Crusca per ottenere il giusto riconoscimento, da quanto significato porta all'interno. Alla domanda "Come vi sentite quando fate le storie?" dal gruppo è emersa questa risposta spontanea, inaspettata, ma fortemente condivisa: "Ci sentiamo meravigliosi!"

Meravigliosi sì ma anche vogliosi di meraviglia!

Criticità e riflessioni

Le sperimentazioni sia in contesto lavorativo che in quello di tirocinio hanno portato al rilevamento e alla conferma di molti punti di forza del laboratorio. Tuttavia sono emerse anche alcune criticità e riflessioni che porteranno senz'altro, dopo ulteriori analisi, ad una continua evoluzione del progetto.

La prima riflessione riguarda proprio la figura dell'educatore che si incarica del laboratorio narrativo. Quanto la sua capacità o la sua personalità può influire nelle dinamiche del gruppo? Quanto l'essere troppo coinvolto a livello emotivo può condizionare anche gli sviluppi della narrazione? È un tema intrigante. Da una parte per condurre un laboratorio narrativo è necessario disporre di alcune caratteristiche personali e professionali per la gestione e la moderazione di un gruppo; dall'altra l'educatore durante gli incontri narrativi dovrebbe quasi sparire, lasciando la parola, nel senso letterale ai partecipanti. Perciò l'equilibrio che serve in lavori di gruppo di questo tipo è davvero sottile: oscilla dal saper fare al saper far fare, dal voler indirizzare al voler lasciare fluire.

Sulla stessa linea altra riflessione interessante è quella di capire quanto possa incidere la conoscenza intrapersonale per facilitare l'apertura comunicativa in contesti come quelli di comunità educative o centri diurni per minori. Al contrario, un'eccessiva confidenza potrebbe condizionare la tipologia del pensiero espresso. È davvero necessario un periodo di ambientamento con i partecipanti o sarebbe più pura e veritiera un'interazione senza una conoscenza preliminare? Il sistema è già un *ice breaker*, per sua natura o è importante un primo periodo di confidenza reciproca tra il gruppo?

Altra criticità sulla quale è stato posizionato il *focus* è quella dell'attendibilità e della credibilità dei messaggi nati con le storie. La parola, diversamente dal linguaggio non verbale, è più consapevole e a volte, può essere usata in maniera manipolatoria. Alcune storie interessanti nate dai laboratori hanno creato nel *modus operandi* dell'educatore una certa febbre dell'interpretazione, mossa dal sacro fuoco della comprensione dei ragazzi con i quali la figura dell'educatore si trova a convivere quotidianamente. Spesso, in altre parole, la tentazione di dare un senso a tutte le parole emerse rischia di inficiare la spontaneità e la bellezza di puri momenti di condivisione e di narrazione. Di questi momenti probabilmente ne andrebbe semplicemente apprezzata l'opportunità. Poter scambiare idee e pensieri, generare parole nuove, e disegnare dei sogni con ragazzi che vivono situazioni di vita problematiche, è già da solo un successo, specialmente in un mondo che si definisce globale, ma che si fa sempre più chiuso, individuale e virtuale.

Appendice

Riporto interamente in appendice alcune storie. Sono racconti che sono emersi durante i laboratori, tradotti in forma scritta da me, mantenendo fedelmente i contenuti elaborati dai ragazzi. Sono stati scelti e citati nella relazione tra le numerose prodotte, per la rilevanza di spunti e significati. *Malfelia, un po' triste un po' felice, Felicity Virus – Il ritorno: sorride di notte, sorride di giorno, Il cane che disegnava le sardine e Il collezionista di profumi* sono il risultato degli incontri con i ragazzi della comunità Alibandus. *Stripper sotto la neve, La profetessa Miriam, Giancarlo's way, L'Amore è un sacchetto di caramelle e L'isola stupefacente* sono storie emerse dall'esperienza di tirocinio con la comunità Sichem ed il centro diurno Samuele. *Parole calpestate*, infine, è il frutto di un lavoro di *équipe* con Cooperativa Carovana. Sono riportate a seguire, in ordine di apparizione.

Malfelia, un po' triste un po' felice.

Malfelia⁷³ ha subito un incantesimo dalla nonna, all'età di 6 anni, che dal giorno del suo compleanno, per un anno intero le concedeva di vivere soltanto un'emozione unica, prima la gioia per un anno, poi la felicità al secondo, e la malinconia al terzo; il tutto ciclicamente per 9 anni, fino al raggiungimento del 15° anno di età, momento in cui ha incontrato un ragazzo che era l'unico che la capiva e che con lo sguardo dell'amore ha sciolto l'incantesimo e l'ha resa finalmente in grado di provare tutte le emozioni, rabbia e paura comprese.⁷⁴

Felicity Virus – Il ritorno: sorride di notte, sorride di giorno.

La nostra protagonista ha mille pensieri e quattro nomi. Prima di dormire passa delle ore a fantasticare su quella gigantesca palla colorata fluorescente che vede in cielo. E' un sogno o è la realtà? Un pianeta lontano? Un alieno? Che ne sa Gioia Noemi Vittoria Serena? Ma non bastava un nome solo? Pensare che quella volta volevano chiamarla Greta, in omaggio ad una bambina che è diventata famosa in tutto il mondo. Lei sa solo che a guardarla, quella cosa indefinita... le scappa un sorriso... A lei e anche al suo gattino Pierino.

E' pomeriggio. Gioia Noemi Vittoria Serena gioca con i suoi amici. Bisticciano un po' perché lei vuole andare al fiume, mentre i suoi amici vogliono andare al parco. Il loro piccolo litigio viene però interrotto da questa cosa indefinita, colorata, che si lascia dietro una scia verde fluorescente. Si ferma proprio davanti a loro e non dice una parola, fa solo un gran sorriso. Poi si sente in lontananza un fragoroso miagolio: è Pierino che sta cercando di attirare l'attenzione su un incendio, in una delle case vicine. E allora la scia fluorescente si allunga a salutare i pompieri, che dopo aver spento l'incendio, ricambiano il sorriso.

Ma chi è questo misterioso personaggio? Ha un mantello scintillante, vola in cielo, è un supereroe! Alcune persone che vanno spesso sul fiume e al parco per raccogliere i rifiuti

⁷³ Nome della protagonista inventato dai partecipanti giocando con le sillabe delle parole individuate per le delle tre emozioni: malinconia, felicità e gioia.

⁷⁴ Storia che poi è stata sviluppata a livello espressivo con piccole rappresentazioni teatrali, proprio a completare con diversi sviluppi l'*incipit* iniziale.

lasciati in giro giurano di averlo visto più volte, andare a ringraziarli per il loro lavoro. Si chiama Felicity Virus, ed il suo superpotere è quello di contagiare con il sorriso tutti! Proprio tutti: si sa, con il sorriso, si fa meno fatica!

A proposito di fatica: non è stato facile per gli agenti di polizia fermare il ladro che ha tentato di rapinare la banca. E' stata una nonna a dare l'allarme, nonostante cammini a fatica, e ora saluta e ringrazia Felicity Virus che dall'alto guarda tutti con serenità, è felice e naturalmente con il sorriso. Perfino al ladro, che si è presto reso conto di quello che ha fatto, scappa un sorriso, come fosse stato anche lui contagiato. Gioia Noemi Vittoria Serena prova a toccare la scia, e si fa aiutare dai suoi amici quasi per accarezzare il cielo. A tutti piacerebbe diventare un supereroe.

Quella notte Felicity Virus, dopo una intera giornata di sorrisi è stanco, ma provate ad indovinare? Felice. Trova un posto al calduccio della sua galassia preferita, si avvolge sul suo mantello e si appallottola per riposare. E' stata una giornata di grandi contagi: i bambini, il gattino, la nonna, i pompieri, i volontari del parco, il fiume, il parco, perfino il ladro fuori dalla banca. La cosa bella è che anche mentre dorme sa che qualcuno, laggiù, sul pianeta terra, sta fissando la sua gigantesca palla colorata e un po' fluorescente.

Come sta facendo, di nuovo, Gaia Noemi Vittoria Serena, che anche questa notte, sogna alla finestra. Sul suo letto, per la mattina seguente, è pronto un nuovo vestito da supereroe, che le ha cucito la nonna, dopo aver visto quello che è successo durante la sventata rapina. E' un vestito normalissimo, di stoffa blu, ma la nonna dice che se lo metti capisci subito che puoi affrontare ogni cosa, ogni avvenimento della giornata in maniera diversa. Senza nemmeno fare le acrobazie dei supereroi. E' semplice. Lo puoi mettere ogni giorno, come si fa con un sorriso.

Stripper sotto la neve

Lola Lopez porta capelli lunghi, castani, e ha occhi grandi e luminosi. La sua storia invece è piena di ombre: immigrata negli stati uniti da 5 anni, e da 5 anni ha problemi con la carta verde, ma questo non è tutto: quando era a Miami è stata pesantemente molestata da un losco tipo, cliente di un bar dove lavorava. Per fuggire da tutto e da tutti si è giocata la carta New York, la grande mela, ma non ha trovato niente di meglio di fare la stripper, in un club della periferia più periferia della periferia. Insomma non una bella storia, quella di Lola Lopez.

Ma il peggio o il meglio deve ancora venire. In questo locale di New York a notarla è il Sig. Karrington, uno degli scapoli d'oro della Big Apple. Lola sculetta, lui non riesce a toglierle gli occhi di dosso. Ma la domanda è: è lui che la nota o lei che si fa notare? E lei che fa il suo lavoro o è lui che la vorrebbe tutta per se? E' lui che pensa solo ai suoi interessi o è lei che fa tutto questo per interesse? La questione si fa interessante.

La profetessa Miriam

La profetessa Miriam è una Profetessa con la P maiuscola. Si veste di tutoni in calda felpa made in Usa, giacca lunga in pelle, vive nella suite di un hotel super lusso 10 stelle (si 10 stelle perché qui tutto è possibile), a Los Angeles. Il numero della stanza è il 154 in omaggio alla data di morte della sua divinità. Sì, avete capito bene, nel suo personale calendario l'anno zero è l'anno che vide la scomparsa di Mhathiah. Alla sua morte tutta l'eredità passò alla sorella, che, leggenda vuole, avrebbe ucciso il fratello con tre colpi di acciaino sulla carotide, con tanto di zampilli di sangue, solo per pote mettere le mani sull'ingente eredità.

La nostra storia inizia da un messaggio che arriva via wa da un contatto di nome Scarabeo. Siamo nell'anno 23.716 del calendario mattiano. Lo scarabeo è, nella religione mattianica, un simbolo per riconoscere l'incarnazione di Dio, mentre il vero animale simbolo della dottrina mattianica è una cimice. Sì, una cimice, ma non come quelle che ci sono in giro. Una cimice più piccola, marrone, con dentro due dosi di cianuro e di ricino, perciò letale anche solo al tocco. Di queste cimici ce ne sono solo 4 esemplari in tutto il mondo. Sono dette le cimici dalle unghie rosse del dito medio, proprio perché ognuna di queste quattro a questa caratteristica. Guardare per credere, ma mi raccomando guardare e non toccare, potrebbe essere mooolto pericoloso.

Ma torniamo al messaggio di Scarabeo. Eccovi il testo:

“Vai nella collina delle espressioni difficili da risolvere e cerca l'espressione più difficile del mondo. Quando la trovi risolvila. Solo così diventerai una vera Profetessa e potrai seguire le mie orme. “

Da: Scarabeo (che se non l'avete capito si tratta della divinità in persona)

Data: Oggi, martedì 15 aprile 154 d.m. (dopo mattina) ore 15.40 cioè praticamente 15 04 154 h. 15 40. Coincidenze?

Coincidenze come il significato attribuito al nome Mattia su qualsiasi wikipedia del mondo: (Mattia deriva dal greco biblico “Matthias”, composto dai termini “mattath” (dono) e “Yah” (abbreviazione di YHWH, il nome ebraico di Dio).

Subito dopo altro messaggio:

I love you, Seguito da una chiave di violino.

E poi un altro ancora, più criptico:

MI raccomando, V.E.M.Di.Ci. (Verità Espressioni Moltiplicazioni Divisioni e Cattedrale, come cattedrale ma con la i, da usare nel seguito della storia, senza spoilerare)

La profetessa legge e rilegge i vari messaggi, le scappa una lacrima, esce dalla stanza super lussuosa del suo hotel e si mette in cammino. Uscita dal parcheggio dell'hotel trova tre frecce: una segna a destra, c'è scritto Estia, una segna a sinistra ed è scritto Ovestia, e poi ce n'è un'altra che segna sempre a destra, ma meno a destra di Estia, con scritto Nordia. Fa due passi, poi torna indietro, si ferma per pensare la direzione da seguire per trovare il segreto della divinità.

Giancarlo's way.

Giancarlo, per gli amici Giancarlitos, vive in Florida, e si sente con la pancia. In realtà sente bene perché la pancia ce l'ha eccome, è grosso come una quercia, pesa circa 220 kg e potrebbe tranquillamente essere un protagonista di Vite Al Limite. Un giorno a scuola, durante l'ora di fisica, Giancarlo sperimenta la forza di gravità e si sfacella per terra, distruggendo la sedia dove era seduto. Nella caduta batte la testa e perde conoscenza. I suoi compagni chiamano subito il Pronto Soccorso della Florida che arriva in 8 minuti esatti. Dall'ambulanza scendono due personaggi: il primo è il Dottor Fumagalli, esperto in cadute dalla sedia, il secondo è uno fissato con le diete che prima ancora di capire come sta Giancarlo gli consiglia di andare da Jesus, un famoso dietologo messicano che ha i suoi uffici a New York. Dalla Florida a New York saranno mille chilometri (anzi miglia visto che siamo in America) ma i due caricano non senza difficoltà Giancarlo nell'ambulanza e prendono l'autostrada in direzione della grande mela.

Sono quasi a metà del viaggio quando finisce la benzina e l'ambulanza si ferma, per fortuna in prossimità di un'area di sosta. Quasi disperati i due infermieri, e pure Giancarlo dall'ambulanza provano a fermare una macchina, per avere un passaggio o solo per un aiuto. Niente da fare, nessuno si ferma, sembra che ci sia lo sciopero delle macchine, non c'è un'anima viva per strada. Provano a chiamare diversi carroattrezzi ma nada, sono tutti in ferie. Ma può essere che sono tutti in ferie nello stesso giorno? Boh, c'è qualcosa di strano nell'aria. A proposito di aria, i due infermieri decidono di chiamare l'elisoccorso, che arriva in fretta, ma non riesce a trovare bene il posto preciso perché improvvisamente non si riescono neanche più a mandare le posizioni su *whatsapp*. Allora il dottor Fumagalli che oltre ad essere un esperto di cadute, è anche un esperto di composizioni floreali, con i petali dei fiori del campo vicino all'autostrada scrive le lettere S.O.S., così l'elicottero trova subito il posto dove atterrare. Il pilota dell'elicottero non fa nemmeno in tempo a parcheggiare (si perché non si può parcheggiare un elicottero???), che si accorge che un campo magnetico ha bloccato le portiere... allora si limita ad abbassare il finestrino e chiedere cosa succede... Un po' poco per un elisoccorso.

I due infermieri sono disperati, mentre Giancarlo si dispera dalla fame. All'improvviso, nell'autostrada deserta, sfreccia un camioncino con la scritta “Papillon Gelati” che si ferma grazie agli ampi gesti del dottor Fumagalli che una volta lavorava come hostess (o *stewart*, che dir si voglia) negli aerei. Il Sig. Papillon che è rinomato in Florida per i suoi gelati strani capisce la situazione e dice che con il suo gelato alla fragola scaduto da 6 mesi riesce a far camminare il suo camioncino. “Un gelato alla fragola al

posto della benzina?” esclama incredulo il dottor Fumagalli. Che ci creda o no, l'ambulanza, fatto il pieno di gelato riparte scoppiettando e riprendono la tabella di marcia in direzione New York, in un'autostrada incredibilmente deserta.

Giancarlo ha fatto merenda, e sta bene, e mentre sta guardando il suo smartphone, scopre un *meme* strano, che sta diventando virale tra i social. Sembra che Jason, un giornalista americano specializzato in eventi straordinari, abbia avvistato un tornado di dimensioni pazzesche proprio sull'autostrada Florida-NewYork. Giancarlo prova ad avvertire i due davanti che guidano l'ambulanza, ma hanno la musica così alta che non riesce a farsi sentire. Nel frattempo Jason, il giornalista ha pubblicato la notizia sulla sua pagina instagram ed è stata notata anche dalla famosa Ladybug, che assieme a Chat Noir sono considerati i nuovi supereroi nella battaglia contro il male, i Batman e Robin delle nuove generazioni.

Ladybug ed il suo socio si precipitano subito nell'autostrada dove i nostri ignari protagonisti stanno andando proprio addosso al tornado. Appena vedono il tornado ci si buttano dentro ed estraggono *akuma*, una piccola farfalla nera che si infila negli oggetti e ci buttano dentro poteri oscuri (se non ci credete googolate un po'), e improvvisamente il tornado si spegne, evitando un disastro all'ambulanza ma anche all'autostrada. A Giancarlo, che disteso sul lettino dell'ambulanza, ha visto la scena direttamente su Jason Tv, il canale del giornalista cacciatori di tornado, è venuta subito un'intuizione. Riesce ad attirare l'attenzione di Ladybug & Chat Noir e spiega loro che anche dentro di lui c'è una *akuma*, la farfalla nera dai poteri oscuri. Dice che prima era un verme solitario, poi mangiando e mangiando anche lui è diventata una farfalla cattiva. Con un semplice gesto Ladybug libera Giancarlo dalla farfalla e da quel giorno il nostro protagonista ha cominciato a guarire. Anche e soprattutto senza Jesus, il famoso dietologo di New York.

Pensavate che questa storia avesse un lieto fine? Vi sbagliate perché in tutto questo, il pericolo del tornado è stato sventato, Giancarlo è guarito ma... C'è ancora un elicottero fermo a lato dell'autostrada che sta aspettando che qualcuno li aiuti per aprire le portiere. Nella prossima storia, chi lo sa?

L'Amore è un sacchetto di caramelle

La stanza è quella degli ospiti, piccola, un po' scarna. In centro c'è un cavalletto con un dipinto. E' un volto, sembra quello di una donna. Il quadro è firmato da Gianni Fiero e in piccolo, in basso a destra c'è scritto “Celeste”. Ad un tratto il quadro prende vita, una donna, in carne ed ossa esce dal dipinto. Occhi luminosi, capelli lunghi, fisico a clessidra, vent'anni. Assomiglia molto a Cardi B. La donna esce dal quadro ed entra nella stanza vicina. E' una cucina di quelle di una volta, forno a legna, due sedie impagliate a regola d'arte. In mezzo ci sono due anziani seduti. Si guardano, si amano. Lei li guarda senza essere vista, e istantaneamente vorrebbe vivere la loro stessa vita.

Lui è Pièro, con la e aperta. Lei è Pièrètta, con entrambe le e aperte. Per non farsi riconoscere la donna del quadro si mette una maschera con le sembianze di Martina, la vicina di casa dei due signori anziani, nonché la loro migliore amica. Martina, Piero e Pieretta (non dimenticate di aprire la e) erano grandi compagni di bocce, tesserati da oltre quarant'anni alla bocciofila Sottilette Stagionate, oltre che parte della stessa squadra di osservatori di cantieri.

“Come va con tuo marito?” chiede Martina a Pieretta, “Me cognà qua me cognà là” “Fai ancora quel meraviglioso pasticcio a 4 strati? Avete finito di sistemare il tetto? E così ciccicoccò per un po' ! All'improvviso, poi, una domanda dritta dritta come un colpo di cannone: e la scintilla? La scintilla la sentite ancora? Avete ancora il fuoco dentro?

I due si guardano, e rispondono in contemporanea. Cosa vuoi, Martina cara, litighiamo tanto ma facciamo sempre la pace. Non ci dimentichiamo mai di comperare sacchetti di caramelle da Fietta, di fare i pancake al mattino, di preparare il caffè caldo sempre con la stessa tazzina preferita (a volte non la laviamo nemmeno!)... Spesso ci facciamo la doccia assieme, ci sopportiamo nonostante le tette cadenti e le unghie incarnite, ci disinfettiamo la dentiera a vicenda, ci facciamo entrambi le maschere di bellezza per le rughe, ci mettiamo lo smalto due volte alla settimana, andiamo alla spa, ci passiamo a vicenda il *cottonfioc*, anche due per volta per ogni orecchio... Pensa Martina, ci mandiamo

i fiori senza aspettare una data o un anniversario, ci prendiamo i cioccolatini senza zucchero quando i valori del sangue sono così così, ci abbracciamo senza preavviso così quando ci viene.... E... sai Pieretta cosa fa? Al mattino va sempre a prendere il giornale, e al mercoledì sera non si è mai persa una partita di Champions League, mentre io sono costretto a sorbirmi il GF e Temptation Island. Ah dimenticavo, ogni penultima domenica del mese, cascasse il mondo, pioggia o neve, caldo o freddo, andiamo assieme al mercatino di Campretto per cercare i quadri che ci ricordano la nostra cara figlia, ti ricordi? E' andata all'estero qualche anno fa e con la scusa del *covid* non è più tornata! E' così tanto che non la vediamo... Insomma il nostro amore è come l'arcobaleno, un sacco di colori che si intrecciano tra di loro. C'è il rosso come la passione, ma anche come la rabbia; l'arancio come i lunghi capelli di Pieretta, il giallo come la luce del mattino quando alziamo le tapparelle, il verde (anche qui mi raccomando con le e aperte) come gli occhi di Pièro, ma anche come la speranza di stare sempre assieme, il blu come i momenti bui ma anche come il cielo pieno di stelle, il viola come... il fiore preferito da... tutti e due!

La donna dopo aver sentito queste parole, sente di aver trovato il vero senso dell'amore. O meglio... sa di aver messo in tasca il segreto che cercava. Si dirige verso l'uscita, guarda dalla finestra e vede spuntare un arcobaleno. Ne aveva visti tanti, mai nessuno di così luminoso... Sta per uscire ma prima dà un'occhiata nella stanza degli ospiti, e la tela sul cavalletto è vuota, non c'è più nulla. Si gira verso la coppia e come colpita da un'intuizione chiede: "Come si chiama vostra figlia?" "Celeste" risponde Piero, "Celeste" sarà la centesima volta che te lo diciamo, Martina cara.

Il cane che disegnava le sardine

Stiamo parlando di Shelly Colt, un cane alto, grosso, molto peloso, metà bianco e metà nero, 45 di scarpe, xxl di maglietta. E' un artista: porta un cappellino d'artista, i baffi neri lunghi di artista, e ha sempre in mano tavolozza e pennelli da artista. Il suo soggetto preferito? Le sardine, ovviamente. Anzi per essere più precisi, le sardine volanti. Aveva dipinto centinaia di quadri tutti apparentemente uguali: sardine che volano in alto, sardine che volano a destra, sardine che volano a sinistra, perfino qualche sardina che vola sotto la pioggia. Non fatevi ingannare dal nome inglese. Shelly Colt è nato in Francia ed è francese da otto generazioni.

Il suo laboratorio è un vecchio ascensore non più funzionante della Torre Eiffel, il suo mito è Van Gogh, olandese ma secondo Shelly Colt francese a tutti gli effetti. Se vi capita di andarci, lì dentro ci troverete tutte le opere di Shelly. Invece il posto dove preferisce dipingere è la scogliera di Etretat, detta anche la scogliera di Arsenio Lupin, in Normandia. Tutte le mattine si posiziona sulla spiaggia, con la sua attrezzatura e dipinge le sardine volanti.

Ultimamente Shelly è un po' triste, sente molto la rivalità con il suo amico/nemico pittore, il gatto Franzisko Nunes Da Silva Dos Nascimento Arajo, portoghese, assomiglia un po' a Cristiano Ronaldo, ma dicono tutti sia bravo come Van Gogh. Franzisko ama dipingere i gamberi, o meglio dipinge solo i gamberi, ma gamberi che saltellano e che camminano in avanti. Da anni al concorso internazionale dei pittori, la vittoria va sempre al pittore di gamberi, mentre per il nostro pittore di sardine volanti, la consolazione del secondo posto.

Maximus è la tartaruga di 250 anni, appassionata di arte, che organizza tutti gli anni il concorso internazionale di pittura. Per gli amici Maximus è Max, e tra i suoi amici ci sono Shelly e Franzisko, con i quali ha condiviso tantissime mostre di pittura.

Quest'anno Max ha deciso di organizzare un concorso speciale per far esprimere al meglio il talento dei due più grandi pittori del mondo. Quale posto migliore che la scogliera di Lupin, nel nord della Francia? Nessun dubbio sul soggetto di questa edizione: sardine che volano e gamberi che camminano in avanti. Il tutto nello stesso quadro. Il risultato che ne è uscito è una piccola meraviglia: il mix tra le sardine e i gamberi con lo sfondo della scogliera di alabastro e i la schiuma del mare è paradisiaco. Sembra che il Louvre, il più grande museo del mondo, stia pensando di restituire la Gioconda all'Italia e al suo posto mettere il capolavoro che ne è uscito "Sardine & Gamberi" firmato "Shelly Colt e

Franzisko Nunes Da Silva Dos Nascimento Arajo, che per l'occasione e per esigenze di spazio si è firmato solo con la lettera iniziale, la F”.

L'isola stupefacente

Quadrifoland è un'isola in mezzo all'oceano pacifico. Non è molto grande, vi vivono circa 400 persone, in tutto un centinaio di famiglie. E' una monarchia di tipo monarchia nel senso che c'è un re che comanda, anche se è un re giovane. Si chiama Matteo, ha trent'anni.

Succede che Selvaggia, una bambina che tira sassi alle persone che non le stanno simpatiche, con la macchina va a sbattere contro il muro di quello che sembra essere un capannone. Selvaggia ha 15 anni ma guida perché il Re ha appena concesso a tutti i quindicenni dell'isola la patente di guida, considerate le strade sicure e il poco traffico, il problema è che i muri... quando ci vai addosso con la macchina mica si spostano. Selvaggia è illesa, non si è fatta nemmeno un graffio, e appena esce dalla macchina malconcia, non riesce a non sbirciare all'interno del capannone che ora ha un buco grande almeno un paio di metri. Dentro ci vede una fabbrica che confeziona qualcosa simile ad insalate, cioè un'intera linea di produzione che mette dentro a dei sacchetti un tipo di insalata verde verde. Boh, Selvaggia non aveva mai visto un'insalata così.

Nel frattempo Simone, un simpatico bambino biondo tutto ricciolino, sta raccogliendo le foglie attorno al castello del re. E' appena uscito dalla scuola materna (sta facendo l'ultimo anno e non è stato mai bocciato) e in mezzo alle foglie scopre un cespuglio intero di quadrifogli. Ne prende uno in mano, conta bene le foglie, sono 1 2 3 4... E' grande quanto la sua mano. Non aveva mai visto un quadrifoglio così.

Il giorno dopo porta a scuola il quadrifoglio e chiede alla maestra e ai suoi compagni che tipo di erba è, a cosa serve... ma nessuno gli sa dare una risposta. Nessuno ha mai visto una cosa così. Allora Simone, che non ha paura di nulla, dopo l'asilo va dal re, senza avere nemmeno un appuntamento, per chiedergli se a cosa serve questo quadrifoglio! Il re lo guarda gli dice che il quadrifoglio non solo porta molta fortuna ma anche molta felicità. Simone è perplesso ma a questo punto il Re lo prende per mano e lo accompagna a sud dell'isola. “ti faccio vedere il potere del quadrifoglio” dire il re Matteo al piccolo ricciolino. Dopo 146 passi (nell'isola non si contano i metri ma i passi dei bambini, per esempio il faro è a 212 passi bimbo dal castello del re, la pineta è a 64 passi bimbo dal castello del re, la spiaggia del re è a 12 passi bimbo dal castello del re) i due raggiungono la fabbrica. Senza preoccuparsi dell'incidente il Re entra nella fabbrica dal varco creato dalla macchina e fa vedere a Simone i sacchetti di insalata di quadrifoglio. Sul sacchetto c'è un'etichetta color arcobaleno con scritto “Harmony” - L'insalata stupefacente.

Dall'altra parte dell'isola, in mezzo ad una piantagione di barbabietole da zucchero, c'è Misha, una ragazza che per passione fotografa gli uccelli. E' una *birdwatcher*, che ha appena scoperto un metodo per attirare tanti uccelli in modo da poterli immortalare con la sua macchina fotografica. In poche parole macina le barbabietole, ne fa una polvere il cui odore riesce ad attirare tantissime specie di uccelli. Nell'isola ce ne sono almeno 2000. Ah dimenticavo, piccolo particolare, Misha parla con gli uccelli. Gli uccelli dell'isola oltre a parlare molto sono anche molto pettegoli così un airone dal petto azzurro le dice in un orecchio “guarda che il re sta facendo delle cose illegali!!!”. Misha incuriosita prende la macchina fotografica, esce dal cespuglio di barbabietole e va diretta al castello del re. Quando arriva al castello le dicono che il re è uscito con Simone per andare alla fabbrica così lo raggiunge in un attimo e di nascosto riesce a fare una foto ai due, mentre vanno da un bancale all'altro di sacchetti di insalata di quadrifoglio. Manda le foto al giornale dell'isola (La gazzetta di Quadrifoland) convinta di generare uno scandalo dichiarando alla redazione di aver scoperto un'azione illegale del re, che tanto bravo, tanto gentile, tanto caro sembrava ma questa volta l'aveva combinata grossa!

Nel più alto punto dell'isola il giorno dopo, giovedì 28 Settembre, (nell'isola il calendario è di 13 mesi, tutti di 28 giorni, tutti di 4 settimane: 7x4 28, il re è un tipo precisino!) come tutti i giorni Ugo, ex imbianchino da diversi anni in pensione (ne ha 40 Ugo, ma in Quadrifoland si va in pensione a 35) si siede sulla panchina e legge il giornale. Il panorama è mozzafiato: oltre il mare è addirittura spuntato un arcobaleno. Cosa molto

strana perché in realtà mica si era vista la pioggia prima. Ugo è impressionato dai titoloni: “Il re invischiato nel traffico illegale di quadrifogli” e altri “Un regno degno di Gomorra” oppure “Il re non è così buono bravo e bello come sembra” e reagisce parlando tra se e se! “Ma quale truffa, ma quale traffico!” “E' stata una mia idea quella” “Quella di confezionare l'insalata di quadrifoglio e distribuirla a tutti i cittadini gratuitamente!” “Sarà il segreto della nostra felicità”. E ritorna serenamente a leggere il giornale, passando direttamente alle pagine dello sport, quelle della cronaca nera di solito le usava per farsi i cappellini . Cappellini da imbianchino, naturalmente.

Sta di fatto che il giorno dopo, il 1 settembre, in prima pagina, esce la smentita del finto scandalo dei quadrifogli. Il re di contro ha emanato una legge secondo la quale tutti i sudditi, cioè tutti gli abitanti dell'isola avranno a gratis ogni settimana una confezione maxi di insalata di quadrifoglio a kilometro zero (anzi a passo bimbo 0) che serviranno per sopportare i momenti difficili. E sapete chi aveva ingaggiato come corrieri , *pusher*, *riders*?: Simone, con il suo monopattino; Selvaggia, con la sua macchina aggiustata e gli uccelli di Misha, addestrati per l'occasione.

Nella pagina centrale era stata stampata la ricetta della felicità ovvero le istruzioni per l'uso per il sacchetto di quadrifogli stupefacente. 1. Aprire il sacchetto 2. Esporre alla pioggia 3. Consumare freddo. In poche parole la ricetta prevedeva: quadrifogli + acqua piovana e il successo era assicurato. Effetti collaterali: era scritto ben chiaro in grassetto sul retro del sacchetto: “Attenzione Potrebbe generare cascate di arcobaleno nei vostri cuori”. Stupefacente, no?

Parole calpestate

Un intero popolo, in silenzio, aspettava solo il momento di farsi capire. Era chiamata la tribù dei tappi, vivevano in mezzo ai boschi, boschi di pino con grandi radure e una vista verso il mare che toglieva il fiato. Indossavano tappi sulle orecchie, tappi sulla bocca. Passavano il tempo a piedi nudi a calpestare il muschio, ad affondare i piedi nel terreno molliccio, come se prendere a calci il terreno fosse un'eterna forma di rifiuto e di protesta. Contro chi e contro cosa?

Non tutti però rimanevano in silenzio.

Alcuni, tra i più coraggiosi, riuscivano a togliersi di dosso i tappi e decidevano di parlare. Scendevano dai boschi, fino alla spiaggia, per raggiungere l'uomo di cui nessunosalnome, fermarsi davanti a lui, e vomitare tutto. Tutto il disagio di una vita di chiusura, tutta la sofferenza del non detto, tutta la frustrazione del non ascoltato.

L'uomo senza nome al momento dei fatti ha 104 anni suonati, ma a guardarlo, non sapresti dargli un età. Ha capelli arruffati e barba fitta fitta di rasta, porta un gonnellino con frange, una collana di semi colorati al collo, e su un fianco l'inseparabile flauto di bambù. Non porta tatuaggi, ma il corpo dipinto: sul viso segni tribali variopinti, e il resto della sua figura è una tavolozza di disegni e di storie illustrate. A piedi nudi, si crogiola al sole e si abbronzava con la luna piena. Soprattutto, non parla. Non dice una parola. Ascolta, ascolta e ascolta, fino allo sfinimento. Se sente la necessità di comunicare si limita a tracciare qualche lettera sulla sabbia. Tutto il resto lo dice con lo sguardo, profondo come quello di un lupo hawaiano.

E poi ci sono quelli che non trovano il coraggio. E quelli che hanno l'arroganza di pensare di non aver bisogno di essere ascoltati. E quelli che non si rendono nemmeno conto che parlare potrebbe essere quanto meno di aiuto. Rimangono lì in mezzo al bosco, a calpestare nervosamente il suolo. A raggiungerli, molto spesso, c'è Kay, il cane dell'uomo senza nome. Kay decide di mettersi di fronte alle persone che non lo stanno cercando, e raccoglie le loro parole con la forza dello sguardo, come se i suoi occhi da lupo fossero due ceste da riempire. Ad indicargli la strada, un udito che raccoglie frequenze non rilevabili da nessuno strumento, un udito che gli permette di sentire, ascoltare, discernere rumori da lamenti, grida di gioia da richieste di aiuto.

Kay e l'uomo senza nome sono in naturale simbiosi. 104 anni fa sono nati, nello stesso momento, gemelli identici e sovrapponibili. Talmente sovrapponibili che il destino li ha separati dopo pochi anni di vita. Stavano giocando assieme e uno dei due cadde in un pozzo, e per chissà quale sortilegio, la terra l'ha restituito sotto forme canine, ma con lo

stesso sguardo di sempre. Leggenda vuole che Kay abbia deliberatamente deciso di mantenere quelle sembianze, forse per vivere una vita più libera, forse per potersi staccare dal cordone ombelicale con la tribù dei tappi e potersi relazionare con il mondo in modo tutto suo. Diretto, selvaggio e con un po' di fantomatico mistero.

Il frastuono del calpestio della tribù dei tappi nella testa dell'uomo senza nome con il tempo è diventato, però, assordante. Non solo l'eco continuo del rumore nella sua mente ma una costante sensazione di pesantezza, di incomprendimento, di groviglio inestricabile, di pericolo imminente. Come se una gigantesca orda di parole calpestate gli intasassero il cervello. Anche Kay sembra aver esaurito la sua missione, i suoi occhi si riempiono sempre più di suoni stridenti, di immagini difficili da interpretare. Per entrambi è diventato troppo faticoso riuscire a codificare ed accogliere le voci di tutte quelle persone.

C'è bisogno di un linguaggio nuovo. C'è bisogno di una voce universale. C'è bisogno di un modo per comprendersi. C'è bisogno di un orizzonte che raccolga migliaia di orizzonti. C'è bisogno del coraggio di provare a capirsi. C'è bisogno del coraggio di continuare a parlarsi. C'è bisogno di sbagliare. C'è bisogno di dipanare la matassa, per continuare ad intrecciare.

L'uomo senza nome e il fratello Kay chiedono aiuto di giorno al sole, di notte alla luna. Finché un giorno fu tempesta. La sabbia si sollevò, gli alberi del bosco si piegarono, i tappi volarono via in un vortice senza fine. La tribù, in ginocchio, si guardò i piedi, vide le impronte lasciate sul terreno e si alzò, senza più forza per calpestare, ma finalmente abbastanza leggeri per poter camminare.

Da quel giorno, per molte notti, l'uomo senza nome, Kay, decine di persone, giovani, donne, anziani e bambini si ritrovano attorno ai riflessi della luna piena. In cerchio, si guardano negli occhi e rimangono lì ad ascoltarsi. A volte, senza dire nemmeno una parola.

Il collezionista di profumi

C'era una volta, Jake, il barbone che aveva la Lamborghini. Era ricco, ricchissimo, ma viveva sotto un ponte. Volete sapere perché? Dopo aver fatto fortuna grazie al brevetto di un apparecchio per i denti, che aveva visto invece la disgrazia di milioni di bambini, aveva perso tutto e era finito in povertà. Se prima, grazie alla sua ricchezza aveva un sacco di amici, ora li ha persi tutti. Non aveva neanche più un gruppo di *whatsapp*, anzi a dirla tutta non aveva nemmeno più uno *smartphone*, nemmeno di quelli presi alle bancarelle.

Con tutti i soldi che aveva accumulato nella sua vita aveva comperato più di un milione di boccette di profumi, per l'esattezza 1.000.042, poi dopo un po' si era stancato. Aveva addirittura comperato una macchina tipo quella delle farmacie, ma a comando vocale. Al mattino chiedeva un'essenza e la macchina gli dava il profumo giusto scelto dal suo immenso archivio. "Petalì di rosa, zenzero e una puntina di nutella" chiedeva a colazione e subito la macchina gli dava l'*eau de parfum* corretto.

Ma ora senza soldi nemmeno per comperarsi le lamette da barba, gli rimangono solo più di un milione di profumi, e poco altro. Li tiene gelosamente dentro tre o quattro borsoni di Ikea, di quelli blu che ti danno quando vai a comprare le mensole. Decise di andarsene e il fiume che passa sotto il ponte dove dorme lo porterà chissà dove. Costruì una zattera con i bancali che di solito usava per accendere il fuoco e partì, guidato dall'acqua che scorre.

Si svegliò dopo giorni di navigazione. Ed si ritrovò sul suo lettone, a destra la vetrinetta di 25 metri con tutti i suoi profumi. Ancora addormentato accese la Tv e si accorse che questa che vi abbiamo raccontato non è una storia, è una nuova miniserie di Netflix: il collezionista di profumi.

Bibliografia

- Aziz Fuad, *Il mio colore*, Bologna, Artebambini, 2014.
- Barrett Frank J., *Disordine armonico. Leadership e Jazz*, Milano, Egea, 2013.
- Bertolini Piero, *Ragazzi difficili*, Milano, Franco Angeli, 2015.
- Bezzi Claudio, *Cos'è la valutazione*, FrancoAngeli, Milano, 2006.
- Boal Augusto, *Il poliziotto e la maschera*, Rende, Edizioni La Meridiana, 2021.
- Dal Gobbo Angela, *Quando i grandi leggono ai bambini*, Roma, Donzelli Editore, 2019.
- de Saint-Exupéry Antoine, Emanuele Trevi, *Il piccolo Principe*, Roma, Newton Compton Editore, 2020.
- Di Cesare Gianluigi, Rosaria Giammetta, *L'adolescenza come risorsa. Una guida operativa alla peer education*, Roma, Carrocci Faber, 2018.
- Di Nubila Renato D., *Dal gruppo al gruppo di lavoro*, Pensa Multimedia, Lecce, 2008.
- Edwards Carolyn, Lella Gandini, George Foreman, *I cento linguaggi dei bambini*, Reggio Emilia, Edizioni Junior Spiaggiari, 2020.
- Faeti Antonio, *Guardare le figure*, Roma, Donzelli Editore, 2021.
- Fava Francesca, *Il teatro come metodo educativo. Una guida per educatori e professionisti sociosanitari*, Roma, Carrocci Faber, 2018.
- Fontana Andrea, *Storytelling for dummies*, Trento, Hoepli, 2017.
- Galiano Enrico, *La Società Segreta dei Salvaparole*, Milano, Salvani Editore, 2022.
- Galimberti Umberto, Anna Vivarelli, *Che tempesta!*, Milano, Feltrinelli, 2021.
- Gilbert Bruno, *La mia piccola officina delle storie*, Torino, Edt-Giralangolo, 2008.
- Gotti Grazia, *Alla lettera*, Firenze, Bompiani, 2022.
- Gottschall Jonathan, *L'istinto di narrare*, Milano, Bollati Boringhieri, 2020.
- Jenner Elizabeth, Kate Wilson & Nia Roberts, *Coronavirus, un libro per bambini*, Trieste, Emme Edizioni, 2020.
- Magnante Patrizia, *Ricerca Qualitativa*, Roma, Sama Edizioni, 2017.
- Massa Riccardo, *Lezioni su la peste, il teatro, l'educazione*, Milano, Franco Angeli, 2018.
- Mastrilli Pamela, Roberta Nicosia, Massimo Santinello, *Photovoice. Dallo scatto fotografico all'azione sociale*, Milano, Franco Angeli, 2013.
- Orecchia Giulia, *Le mille e una storia. Giochi per raccontare e immaginare*, Trento, Erikson, 2017.
- Palma Mattia, Arianna Vairo, Virgilio Sieni, *Dizionario minimo del gesto*, Verona, Feltrinelli, 2019.
- Pettigiani M.G., S. Sica, *La comunicazione interumana*, FrancoAngeli, Milano, 1985.
- Pirandello Luigi, *Uno, nessuno, centomila*, Milano, Liberamente, 2019.
- Propp Vladimir, *Le carte di Propp*, Ancona, Gp Edizioni, 2010.
- Queneau Raymond, *Esercizi di stile*, Torino, Einaudi, 2018.
- Ran Can, Ma Daishu, *Ti chiamerò papà*, Milano, 2018.
- Rodari Gianni, *A sbagliare le storie*, Trieste, Emme edizioni, 2018.

- Rodari Gianni, Bruno Munari, *Filastrocche in cielo ed in terra*, Torino, Einaudi, 2007.
- Rory's Story Cubes, *Dadi Cantastorie*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018.
- Santinello Massimo, Alessio Vieno, *Metodi di intervento in psicologia di comunità*, Milano, Il Mulino, 2017.
- Say Allen, *L'uomo del kamishibai*, Bologna, Artebambini, 2016.
- Smith Tiffany Watt, *Atlante delle emozioni umane*, Torino, Utet, 2019.
- Staccioli Gianfranco, *Ludobiografia: raccontare e raccontarsi con il gioco*, Milano, Carrocci Faber, 2021.
- Steinberg Laurence, *Adolescenti - L'età delle opportunità*, Torino, Codice Edizioni, 2022.
- Storr Will, *La scienza dello storytelling*, Trento, Codice Edizioni, 2020.
- Terrusi Marcella, *Albi illustrati. Leggere, guardare, nominare il mondo nei libri per l'infanzia*, Roma, Carocci Editore, 2012.

Sitografia

<https://journals.sagepub.com>
<https://slideplayer.it/slide/4791706/>
<https://www.artebambini.it/attivita-editoriale/kamishibai>
<https://www.centroalbertomanzi.it/>
<https://www.leggioggi.it/2016/03/26>
<https://www.leggioggi.it/2016/03/26/comunita-educativa-per-minori-quali-sono-le-funzioni-e-i-tempi>
<https://www.raiplaysound.it/programmi/radio1plotmachine>
<https://www.risveglimariafux.it>
https://www.sanmicheli.edu.it/drupal/sites/default/files/materiali_didattici_utili/Le-Fiabe-Ruoli-e-Funzioni-di-Propp.pdf
<https://www.slideserve.com/mirit/universita-degli-studi-di-genova-facolta-di-scienze-della-formazione>
<https://www.stateofmind.it/>
<https://www.studiocataldi.it/articoli/34135-crocesegno.asp>
<https://www.teambuilding-experience.it/ice-breaking-rompighiaccio-team-building/>