



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2007-2013



Con l'Europa investiamo nel vostro futuro!

Simone Catalano

ESPLORARE

LE RELAZIONI EDUCATIVE



Progetto PON-FSE-B-4-2010-416
“Relazionalità, operatività e metacognizione”

08-22 settembre 2011



DIREZIONE DIDATTICA 1° CIRCOLO
“Leonardo da Vinci” - TRAPANI



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2007-2013



MIUR

Con l'Europa investiamo nel vostro futuro!

Simone Catalano

ESPLORARE LE RELAZIONI EDUCATIVE



Progetto PON-FSE-B-4-2010-416
“Relazionalità, operatività e metacognizione”

08-22 settembre 2011



DIREZIONE DIDATTICA 1° CIRCOLO
“Leonardo da Vinci” - TRAPANI

*La ricompensa per chi adempie ad un dovere
è la capacità di adempierne un altro.*

George Eliot (1819 – 1880)

DIREZIONE DIDATTICA 1° CIRCOLO

Via S. Pietro, 54 - 91100 TRAPANI - Tel. 0923 - 22534 / ☐ 26980 - Fax 0923 - 22534

Sito web: www.scuolaleonardodavinci.net – indirizzo e-mail: tpee001007@istruzione.it

INDICE

<i>Introduzione</i>	5
1. Finalità dell'opera	5
2. Strutturazione dell'opera	5

Capitolo Primo

Sociogramma delle relazioni a scuola

1.1. Premessa	7
1.2. Il sociogramma di J.L. Moreno	9
1.3. Analisi delle interazioni di gruppo	10
1.4. Progetto di analisi mediante sociogramma	12
1.5. Metodologia per la classificazione e registrazione	13
1.6. Systematic Multiple Level Observation Of Groups – Symlog	14
<i>Riferimenti Bibliografici</i>	16

Capitolo Secondo

Capire per educare:

L'analisi delle espressioni grafiche attraverso il Test della Figura Umana

2.1. Introduzione	17
2.2. Considerazioni preliminari	18
2.3. Procedure di somministrazione	20
2.4. Considerazioni sullo sviluppo	20
2.5. Vademecum per l'interpretazione	22
2.6. Analisi degli elementi	30
<i>Riferimenti Bibliografici</i>	47

Indice

Capitolo Terzo

Teoria e tecniche per la relazione corporea

3.1. Introduzione	49
3.2. Giochi di riscaldamento	52
<i>Scheda 1. Giochi dei nomi</i>	52
<i>Scheda 2. Gli opposti</i>	55
<i>Scheda 3. Il contatto</i>	56
<i>Scheda 4. Il Riscaldamento Strutturato</i>	57
<i>Scheda 5. Pelle, muscoli e ossa</i>	58
3.3. Giochi della fase centrale	60
<i>Scheda 6. I calci</i>	60
<i>Scheda 7. Fermi tutti</i>	61
<i>Scheda 8. Prendi l'altro</i>	62
<i>Scheda 9. Il filo della relazione</i>	63
<i>Scheda 10. Il riscaldamento dei segmenti corporei</i>	64
<i>Scheda 11. Lo specchio e l'eco</i>	65
<i>Scheda 12. Il massaggio</i>	66
<i>Scheda 13. Il Ricalco Posturale e Dinamico</i>	67
<i>Scheda 14. Il tapis roulant</i>	68
<i>Scheda 15. La foresta incantata</i>	69
3.4. Giochi di chiusura	70
<i>Scheda 16. Il coreogramma</i>	70
<i>Scheda 17. La catena coreografica</i>	71
<i>Scheda 18. La coreografia finale</i>	72
Riferimenti Bibliografici	72

Introduzione

Simone Catalano

1. Finalità dell'opera

In questo nostro lavoro per *relazione educativa* vogliamo intendere l'apprendimento possibile tramite il gioco delle parti che si stabilisce tra due figure in un'azione pedagogica.

Spesso le buone regole e le prassi da manuale non rendono ragione del perché alcuni apprendimenti possano o non possano avvenire nonostante un *setting* pedagogico particolare.

La strutturazione di ambienti educativi non prescinde quindi da orientamenti che tengano in considerazione l'approccio pedagogico di riferimento. Pertanto si necessita l'individuazione di binari che conducano a buone prassi precedentemente sperimentate da "addetti ai lavori" e da loro stessi raccontati e descritti in una raccolta di consigli e modelli utili a "viaggiare".

La presente opera tagliata e cucita per condurre i neofiti delle scienze dell'educazione verso risultati ottimi dei propri interventi educativi, cresce e si arricchisce dei contributi offerti da specialisti del settore che per esperienza propria ci illustrano i propri "orientamenti metodo-guidati", cioè modelli sorretti da metodi, quindi tecniche, specifiche.

2. Strutturazione dell'opera

Con il primo contributo si entra nel merito di alcune tecniche utilizzate per l'analisi delle interazioni sociali e si fa riferimento alle teorie sulle relazioni umane sviluppate da Bales e consolidate a livello empirico da Moreno

Un'utile tecnica capace di indagare lo sviluppo cognitivo del bambino per intraprendere una lettura accurata anche delle sue difficoltà personali e quindi sociali è il *Test della Figura Umana* di

Introduzione

Goodenough che i lettori possono ritrovare dettagliatamente illustrato nel capitolo secondo.

Il terzo contributo mette in luce come l'analisi della relazione corporea può agevolare l'incontro pedagogico con l'altro. Rende più maneggevole il rapporto con l'Altro, l'aver consapevolezza del perché alcuni nostri movimenti e atteggiamenti corporei esistano e perché siano in tal modo strutturati.

I capitoli raccolti nel volume indicano, dunque, come sia complesso lo studio delle relazioni educative: la molteplicità dei contributi evidenzia come le relazioni educative siano collocate in un rapporto d'interazione sistematica con l'ambiente sociale esterno, da cui sono influenzate e da cui vengono determinate quotidianamente.

Mi auguro che, al termine della lettura di questo volume, le nostre lettrici e i nostri lettori provino il desiderio di impegnarsi nel portare nel campo concreto dell'agire i contenuti, i valori e i metodi della psicologia applicata al mondo dell'educazione.

Rivolgo un doveroso ringraziamento ai colleghi e agli amici che si sono impegnati a testimoniare il proprio impegno di professionisti *orientati* nella loro azione dalla teoria, affinché la teoria non resti vuota e la pratica non cieca.

Buona lettura, buono studio e buone pratiche.

Capitolo Primo

Sociogramma delle relazioni a scuola

Maria Valguarnera

1.1. Premessa

Dal momento in cui gli individui entrano in contatto gli uni con gli altri danno vita ad un intreccio di relazioni che si sviluppano sulla base sia di rapporti interpersonali con forti valenze affettive sia di processi strutturali connessi con il potere, i ruoli e la *leadership*.

Lo scambio comunicativo, inteso come momento di confronto e di contatto reciproco tra i membri del gruppo, favorisce l'*interazione*. Essa avviene quando uno stimolo prodotto da un individuo induce un altro individuo a fornire una risposta e viceversa, in una sorta di processo circolare al fine di raggiungere un certo grado di condivisione di obiettivi. Lo studio dei processi di interazione all'interno di un gruppo ha interessato molti ricercatori tra cui Bales (1950).

Egli si occupò dell'analisi sistemica delle interazioni in rapporto alla gerarchia di status esistente in un gruppo e ai ruoli rivestiti. Osservando come si articola la comunicazione in gruppi spontanei di discussione, procedette contando il numero di comunicazioni che ogni individuo rivolge a ciascun altro membro del gruppo, rilevando così come il numero di comunicazioni che un individuo riceve ed emette corrisponda allo *status* che occupa nel gruppo. Bales teorizzò che le relazioni sociali possono essere rappresentate attraverso dei diagrammi che indicano le rappresentazioni delle complesse interazioni. Per attuare ciò si ha bisogno di osservare all'interno del gruppo degli indicatori che compongono i fenomeni di interazione.

Gli elementi da prendere in considerazione sono:

- Chi parla e a chi si indirizzano le sue parole;
- Chi reagisce a determinati stimoli;
- Chi propone nuove idee;
- Chi regola una discussione in atto;
- Chi tenta di far cambiare l'argomento in atto;
- Chi si dichiara d'accordo o in disaccordo con gli altri;

- Nei confronti di quali persone il tutto accade;
- Quante volte ogni partecipante prende parte alla discussione;
- Quante persone interagiscono con lui.

Focalizzando l'attenzione sui risultati dei precedenti elementi, si ricava una serie di interessanti dati che mostrano le modalità qualitative e quantitative attraverso cui i componenti del gruppo scambiano tra loro informazioni ed opinioni.

Per analizzare ed osservare l'interazione di gruppo Bales idealizzò una schema di codifica chiamato *Interaction Process Analysis (IPA)* caratterizzato da dodici item o categorie che si dividono in positive, neutre e negative.

Le categorie positive sono le prime tre e riguardano quei fenomeni che favoriscono il gruppo dando luogo a reazioni positive, gli scambi verbali si esprimono attraverso messaggi che utilizzano il linguaggio dei sentimenti e comunicano stati d'animo come l'empatia, il senso di comprensione e di sostegno, esse infatti caratterizzano l'area socio-emotiva positiva. In seguito vi sono le categorie neutre che sono sei (dal 4 al 9) e riguardano quei fenomeni che non hanno una posizione chiara, esse si orientano alla soluzione del compito, il processo di interazione non riguarda le persone ma lo scopo, le finalità che il gruppo si è prefissato, pertanto gli scambi verbali e non, vengono esposti fornendo suggerimenti, esprimendo giudizi, richiedendo chiarimenti ed esprimendo dubbi e critiche, esse infatti caratterizzano l'area del compito neutra. Di queste sei categorie neutre, le prime tre (dal 4 al 6) implicano tentativi di risposta, le altre tre (dal 7 al 9) implicano domande. Infine vi sono le categorie negative che sono tre (da 10 a 12) e riguardano quei fenomeni contrari al gruppo e che provocano reazioni negative, esse infatti caratterizzano l'area socio-emotiva negativa, i soggetti utilizzano il linguaggio dei sentimenti e comunicano emozioni e stati d'animo di conflittualità ed antagonismo.

Affinché queste categorie vengano messe in atto, ogni individuo aziona delle predisposizioni alla comunicazione detti *atti comunicativi*.

Gli atti comunicativi sono di quattro tipi:

1. *Atti espressivi*: sono quelli che in una discussione di gruppo aumentano la tensione emotiva
2. *Atti integrativi*: sono i comportamenti verbali e non che favoriscono oppure ostacolano la coesione
3. *Atti strumentali*: sono quelli tesi a favorire il raggiungimento dell'obiettivo di gruppo

4. *Atti adattivi*: sono quelli che stimolano l'adattamento alla situazione.

1.2. Il sociogramma di J.L. Moreno

Qualsiasi gruppo di individui, osservato per un dato periodo di tempo, mostra delle regolarità nelle sue forme di associazione cioè nella costruzione di mappe relazionali basate sulla frequenza delle interazioni e su forme di attrazione tra i componenti che costituiscono legami affettivi all'interno del gruppo, infatti le associazioni tra i membri vengono a formare la struttura emotiva del gruppo definita *struttura socio-metrica*. Si deve a Moreno (1980), che applicò il modello teorico di Bales, l'elaborazione del primo test sociometrico, che consente di visualizzare mediante un *sociogramma* i dati quantitativi relativi alle preferenze sia positive che negative dei singoli membri di un gruppo nei confronti degli altri. Il sociogramma è infatti uno strumento per la rappresentazione chiara delle relazioni sociali. Tramite esso vengono rappresentati gli aspetti affettivi e quelli relazionali attraverso la formulazione di due domande per ciascuno aspetto, una riferita al positiva e una al negativo; per i bambini è preferibile somministrare le domande che riguardano l'aspetto relazionale (es. "Con quale compagno preferisci collaborare?"; "Con quale compagno non preferisci collaborare?") piuttosto che quello affettivo ("Con quale compagno vorresti giocare?"; "Con quale compagno non vorresti giocare?").

Per la somministrazione delle domande è necessario:

- Riservare le risposte (non svelare la propria risposta che è personale e non tener conto delle risposte altrui);
- Creare un clima di serietà e di silenzio (affinché il test sia valido).

Per quanto riguarda l'attribuzione del punteggio alle risposte, si assegna +1 alla persona scelta indicata al positivo e -1 alla persona scelta indicata al negativo, infine si crea la matrice dei dati e il vero e proprio sociogramma (Fig. 1). Calcolando ed estrapolando la quantità di scelte e preferenze date e ricevute, dai dati sociometrici è possibile ottenere ed evidenziare da un lato la gerarchia di status e le strategie di potere, dall'altro precisano le modalità attraverso cui si organizzano i rapporti e i legami socio-emotivi ed affettivi tra i singoli membri.

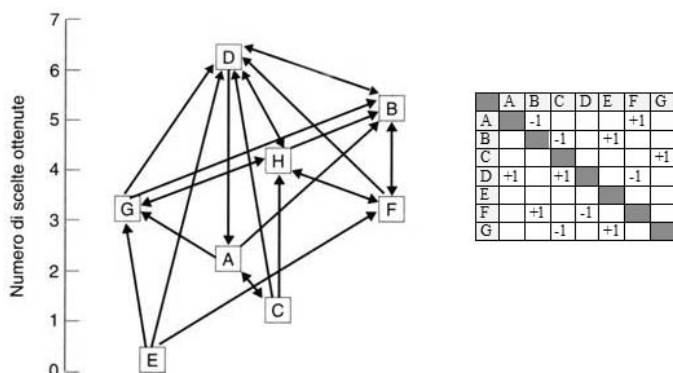


Figura 1. Esempio di rappresentazione sociometrica con matrice delle scelte.

1.3. Analisi delle interazioni di gruppo

Le dodici categorie di Bales (Fig. 2) forniscono un agile strumento per osservare e analizzare il comportamento di un individuo nell'interazione di gruppo.

Ogni categoria corrisponde specularmente alla sua complementare e descrive i ruoli che un individuo assume dentro il gruppo, i suoi sentimenti, la sua accettazione delle norme e gli stili di comunicazione utilizzati. Le categorie da 1 a 4 rappresentano l'area socio-emozionale positiva; da 5 a 8 l'area del compito neutra; da 9 a 12 l'area socio-emozionale negativa.

Le dodici categorie si possono anche aggregare in altro modo, in base a due differenti punti di attenzione:

1. *asse adattativo-strumentale*, relativo agli aspetti emotivi dell'interazione;
2. *asse espressivo-integrativo*, relativo ai comportamenti in funzione del compito.

All'interno dei due assi si possono individuare quattro raggruppamenti (Fig. 3):

1. *atti espressivi*, che influenzano il clima emotivo del gruppo;
2. *atti integrativi*, che agiscono sul grado di coesione e di solidarietà;
3. *atti strumentali*, che sono orientati al raggiungimento dell'obiettivo;
4. *atti adattativi*, che portano ad una modifica della situazione.

Capitolo I – Sociogramma delle relazioni a scuola

La funzionalità di un gruppo dipende dall'equilibrio, sempre instabile, determinato dall'interazione di tutti i quattro tipi di azioni; un deficit su uno dei due assi può essere parzialmente compensato da una maggiore attenzione all'altro.

Il docente, nella sua veste di conduttore del gruppo classe, deve agire su questi aspetti, fornendo un modello di comportamento e mettendo gli alunni nelle condizioni di poter attuare analoghe strategie nei piccoli gruppi di lavoro.

A - Area socio-emotiva positiva	1	Manifesta solidarietà, alza il prestigio dell'altro, aiuta, ricompensa, approva	f
	2	Manifesta distensione, scherza, ride, mostra soddisfazione	e
	3	Consente, accetta passivamente, comprende, concorre, esegue	d
B - Area del compito (risposte)	4	Offre suggerimenti, guida lasciando autonomia all'altro	c
	5	Offre opinioni, giudizi, analisi, esprime sentimenti, desideri	b
	6	Offre orientamenti, informazioni, ripete, chiarisce, conferma	a
C - Area del compito (domande)	7	Chiede orientamenti, informazioni, ripetizioni, conferme	a
	8	Chiede opinioni, giudizi, analisi, espressioni di sentimenti	b
	9	Chiede suggerimenti, direttive, possibili vie da seguire	c
D - Area socio-emotiva negativa	10	Dissente, rifiuta passivamente, si formalizza, si astiene dall'aiutare	d
	11	Manifesta tensione, chiede aiuto, si mette in disparte	e
	12	Manifesta antagonismo, smonta il prestigio dell'altro, difende o afferma se stesso	f

Legenda: a = problemi di comunicazione; b = problemi di valutazione; c = problemi di controllo; d = problemi di decisione; e = problemi di tensione; f = problemi di integrazione.

Figura 2. Categorie di interazione di Bales.

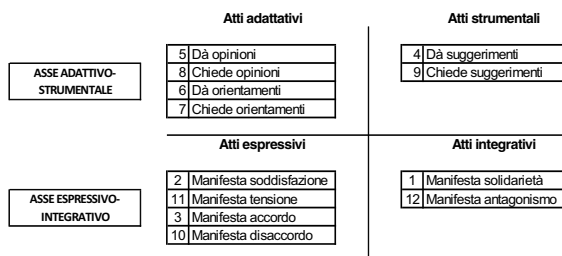


Figura 3. Raggruppamento degli assi: adattativo–strumentale e espressivo-integrativo.

1.4. Progetto di analisi mediante sociogramma

- a) *Titolo dell'oggetto didattico*: Osservazione degli alunni secondo il sistema di analisi dell'interazione.
- b) *Descrittore*: Apprendimento cooperativo
- c) *Motivazioni e contesto di applicazione*: Questa metodologia, anche se richiede un certo “allenamento” all'osservazione, offre uno strumento esauriente non tanto dal punto di vista del contenuto della comunicazione, ma per la qualità dell'interazione. Può servire, soprattutto, per la determinazione del ruolo e dell'atteggiamento di ciascun alunno, per il confronto in contesti diversi. Lo scopo dell'analisi, nel Progetto, è quello di permettere di programmare interventi didattici ed educativi che servano a modificare comportamenti inadeguati.
- d) *Oggetto*: Osservazione degli alunni secondo il sistema di analisi dell'interazione
- e) *Procedura*: Al gruppo classe viene assegnata la discussione di un “caso” che deve essere risolto, in 40 minuti circa, dopo un accordo sul tipo della soluzione da suggerire. Mentre gli alunni discutono, il loro comportamento deve essere osservato e registrato, tenendo conto del numero degli interventi e verso chi questi sono diretti.

1.5. Metodologia per la classificazione e registrazione

Tabella 1. *Soggetto osservato: L*

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	N	O	P	Q	gruppo	Tot.
1																	
2																	
3	III																3
4																	
5																III	4
6																	
7					II												2
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
Σ	3				2											4	9

Un segno nella casella dello schema (Tab. 1) indica il tipo di intervento attivato dal soggetto osservato.

Nell'esempio si nota che egli si è rivolto per 3 volte al compagno A, dimostrando pieno accordo con quest'ultimo (categoria n. 3), 2 volte al compagno E chiedendogli orientamenti e chiarimenti (categoria 7), 4 volte all'intero gruppo, esprimendo opinioni ed esperienze (categoria 5).

L'osservatore che ha familiarizzato con le categorie, utilizzando la tabella a doppia entrata può:

- Codificare gli interventi in una delle 12 categorie;
- Registrare la persona a cui l'intervento viene indirizzato;
- Considerare il numero degli interventi attuati in relazione alle singole categorie e alle persone del gruppo.

L'osservazione degli alunni, secondo le teorie dell'analisi comportamentale, pur essendo preliminare al progetto vero e proprio ne è tuttavia parte integrante, in quanto necessario per ottenere un quadro oggettivo relativo a ciascun alunno, in grado di fornire, quindi, informazioni indispensabili per una corretta conduzione della classe.

1.6. Systematic Multiple Level Observation Of Groups–Symlog

Il *Symlog* è una griglia di osservazione che va compilata per ciascun soggetto.

Si basa su un approccio “circomplesso” (Fig. 4), circolare, legato a sei dimensioni:

- 1) U=Dominanza
- 2) D=Sottomissione
- 3) P=Amichevolezza
- 4) N=Ostilità
- 5) F=Orientamento al Compito–Conformismo
- 6) B=Espressività

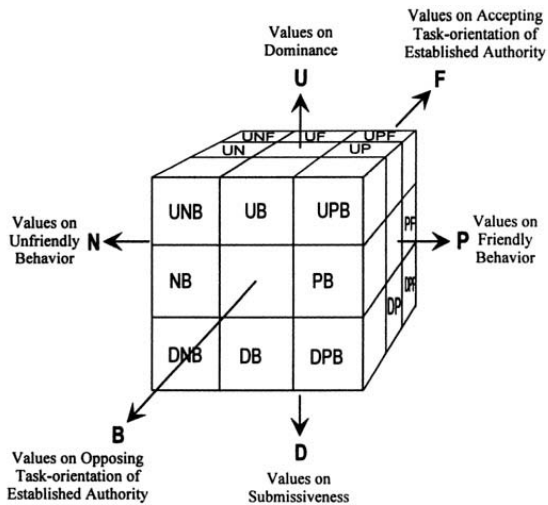


Figura 4. *Approccio circomplesso del Symlog.*

Capitolo I – Sociogramma delle relazioni a scuola

Tabella 2. Griglia di osservazione a scala Likert a 5 punti: 1) Mai; 2) Raramente; 3) Qualche volta; 4) Spesso; 5) Sempre.

DIMENSIONI	
U	Attivo, dominante, loquace
UP	Protettivo, incoraggiante
UPF	Risoluto, propositivo, rispettoso degli altri
UF	Assertivo, imparziale, pratico, efficiente
UNF	Autoritario, orientato al controllo nell'ambito delle regole
UN	Egocentrico, duro, potente
UNB	Ribelle, provocatorio
UB	Non convenzionale, orientato al rischio, audace
UPB	Innovativo, aperto, disponibile
P	Amichevole, caloroso, premuroso
PF	Cooperativo
F	Concentrato sul compito, rispettoso delle regole
NF	Dogmatico, legalitario, rigido
N	Ostile, freddo, non curante
NB	Non cooperativo, "cinico"
B	Non conformista, indifferente alle regole
PB	Non dogmatico, flessibile
DP	Fiducioso, elogiativo, dipendente
DPF	Arrendevole, disposto ad aiutare gli altri e ad accettarne la direzione
DF	Obbediente, rispettoso dell'autorità
DNF	Autopunitivo, masochista
DN	Risentito, disimpegnato
DNB	Rinunciario, ripiegato su se stesso
DB	Esitante, incerto, divagante
DPB	Disponibile al cambiamento e alle proposte altrui
D	Passivo, sottomesso, taciturno

La codifica avviene sommando gli item relativi a ciascuna dimensione (Tab. 2).

Riferimenti Bibliografici

- Bales, R.F. (1950). *Interaction Process Analysis: A Method for the Study of Small Groups*. Cambridge, MA: Addison–Wesley.
- Moreno, J.L. (1980). *Principi di sociometria, psicoterapia di gruppo e sociodramma*. Milano: ETAS.

Capitolo Secondo

Capire per educare: L'analisi delle espressioni grafiche attraverso il Test della Figura Umana

*Simone Catalano, Rosalia La Barbera,
Martina Oroni, Anna Terrasi¹*

2.1. Introduzione

Accanto agli aspetti evolutivi il disegno infantile offre la possibilità di apprezzare gli aspetti simbolici del bambino e in particolare quelli legati alla sua rappresentazione del mondo.

L'attività grafica infantile è un argomento ampiamente studiato dagli psicologi dello sviluppo. I ricercatori continuano a dedicarsi con passione al tentativo di comprendere, chiarire e spiegare cosa c'è *dentro* un segno tracciato da un bambino.

Il bambino attraverso il disegno si esprime, fa emergere il proprio mondo personale, quello più creativo e più valido, quello più autentico che non sottostà a regole e a divieti. Il disegno appare come una “finestra aperta sulla mente”, attraverso la quale lo sviluppo delle abilità e delle emozioni dei più piccoli può essere osservato e compreso assai più di quanto non consenta il linguaggio, strumento che il bambino impara presto a censurare, a seconda delle reazioni dell'adulto nei suoi confronti e che richiede, per esprimersi a fondo, ben altre finezze di quelle di cui egli può disporre. Inoltre il disegno consente di evitare gli inconvenienti determinati dalla presenza di un osservatore esterno.

In questo lavoro, intendiamo affrontare il *Test della Figura Umana*, come tecnica proiettiva che fornisce una serie di informazioni significative e utili per una migliore diagnosi della personalità, sia in bambini sia in adulti. Questa tecnica è stata definita nell'esperienza clinica come uno dei migliori strumenti per la valutazione della

¹ Simone Catalano ha curato i paragrafi 1–5. Rosalia La Barbera, Martina Oroni e Anna Terrasi hanno curato in modo equivalente la stesura del paragrafo 6.

personalità complessiva, unitamente al *Rorschach*, al *TAT* e alle *Scale Wechsler*.

Va osservato che l'interesse per questo reattivo è stato notevole da parte di diversi orientamenti teorici, tra i quali può essere nominata la grafologia, la psicoanalisi, la teoria della *Gestalt* e altri.

Supponendo che la cultura incoraggia e guida il soggetto fin dall'inizio del suo sviluppo a trasmettere e ricevere, quasi esclusivamente, i messaggi verbalizzati, si può vedere il valore che ha il test grafico, di affermarsi come uno strumento per raccogliere informazioni sul paziente più accurato e meno influenzabile di quelli che si ottengono per mezzo del linguaggio. In relazione a ciò, il valore diagnostico delle tecniche grafiche è più vicino al mondo interiore, permettendo un significativo ravvicinamento ai contenuti inconsci più regressi, e di conseguenza agli aspetti patologici presenti nel soggetto testato.

Tra i vantaggi del suo utilizzo, può essere citata la semplicità, l'economicità e la semplicità della somministrazione. I test grafici facilitano la diagnosi di soggetti con basso livello di istruzione o con difficoltà di espressione verbale. Per questo motivo, si costituisce come una tecnica utile per i bambini piccoli.

Nelle pagine seguenti ritroviamo il tentativo di mostrare come l'uso di tale test con i bambini è per la ricerca un approccio pratico alla sua realizzazione.

2.2. Considerazioni preliminari

Generalmente si considerano come principali gli aspetti strutturali e formali quali la posizione del foglio, la collocazione nello spazio, la sequenza, le dimensioni, la pressione, i tratti, le cancellature, i colori e i dettagli. *La posizione del foglio*: sembra che il bambino inizi a dire qualcosa di sé proprio a partire dalla scelta della posizione verticale od orizzontale del foglio. *La collocazione nello spazio*: L'uso dello spazio esprime la relazione del soggetto con l'ambiente e le sue reazioni ad esso. *La sequenza*: corrisponde alla libera associazione degli adulti, ogni elemento aggiunto è indicativo non solo di come il bambino vede la realtà, ma di come "vorrebbe vederla". *La dimensione*: i bambini al di sotto dei 6 anni tendono a disegnare figure grandi. Intorno ai 6-7 anni l'abilità grafica ha ormai raggiunto una sicurezza tale per cui è in grado di disegnare figure in proporzione all'ambiente. *La pressione*: fa riferimento all'intensità dell'energia

Capitolo II – Capire per educare

premente sulla superficie del foglio, è l'elemento grafico più costante in una data persona, fa parte del suo "stile" in quanto è in rapporto con l'energia psichica costituzionale di un individuo. *I tratti*: oltre alla pressione sono legati alla "forma", cioè allo "stile" proprio di ogni essere umano. *Le cancellature*: non devono essere trascurate, poiché si ritengono legate a significati profondi come il rifiuto dell'oggetto o tratti di incertezza.

Si tengano pertanto in considerazione i seguenti punti per l'applicazione delle prove grafiche:

1. Il significato di ogni elemento è solo indicativo e deve quindi essere interpretato tenendo conto di ogni soggetto particolare. Così, ciascun indicatore deve essere sempre considerato come una possibile interpretazione, non come diagnosi definitiva.
2. Non è possibile fare una traduzione diretta e senza ambiguità dei segni o indicatori che appaiono nei disegni. Non dobbiamo aspettarci di trovare un nesso automatico tra indicatore e significato, ma il principio di determinazione multipla deve guidare lo psicologo per interpretare gli elementi.
3. Nessun indicatore singolo costituisce prova conclusiva della sua controparte psicologica, la configurazione degli indicatori dovrebbe essere considerata più importante di qualsiasi segno particolare.
4. Particolarmente importanti sono la ricorrenza e la convergenza tra gli indicatori (all'interno della stessa immagine o immagini diverse).
5. Significati correlati a specifici indicatori devono essere sempre considerati in relazione alla fase di sviluppo in cui viene valutato il soggetto. Ad esempio, l'età, le condizioni fisiche, gli indicatori patologici.
6. Alcuni elementi trovati nella analisi dei disegni si riferiscono agli impulsi, alle ansie e alle difese. Le angosce generano impulsi, e questi a loro volta difese. Per quanto riguarda queste ultime, non vi è distinzione in normali e adattative, o patologiche e disadattive. Un approccio che identifica la difesa patologica è utile quando la difesa è notevolmente complessa.

2.3. Procedure di somministrazione

I materiali che l'esaminatore deve avere sono: fogli di carta bianca, matita e gomma. In precedenza, al soggetto viene chiesto di riportare i dati (nome, età, etc).

Vengono annotati su un foglio a parte i commenti, insieme con le osservazioni, il tempo approssimativo, la sequenza delle parti disegnate e il genere che il soggetto ha disegnato per primo, anche se la procedura standardizzata predispone per prima l'elaborazione del disegno della figura dell'uomo.

La consegna utilizzata per l'applicazione di questo test è: "Disegna una persona", il soggetto ha quindi piena libertà di elaborare il disegno di uomo o di una donna, e viceversa. Se il soggetto disegna una testa e non una figura intera, è invitato a completare il disegno. D'altra parte, se il soggetto ignora una parte essenziale del corpo ciò può indicare l'esistenza di un motivo del perchè non abbia completato il disegno.

Secondo Karen Machover (1949), se non si ha il tempo di fare entrambi i disegni, al bambino viene chiesto di disegnare la figura dello stesso sesso (maschio o femmina), mentre altri metodologii indicano che è più vantaggioso rispetto agli obiettivi del test far esprimere liberamente al bambino la scelta del sesso da disegnare.

Se vi è resistenza a disegnare, è opportuno spiegare che non importa la bellezza del disegno. È comune per i bambini rispondere "Non so come farlo" ed è stato suggerito dalla letteratura l'uso delle associazioni come supporto aggiuntivo per l'interpretazione. Queste sono importanti per i significati individuali e di chiarimento per evitare problemi specifici del disegno. L'uso di associazioni è anche un eccellente mezzo di intervista indiretta. Si dice al bambino: "Facciamo un cartone animato o una storia su questa persona, immagina che esiste realmente". Si può porre la domanda se la figura ricorda qualcuno e se si vuole essere come la persona disegnata. Le informazioni contenute in queste associazioni sono di grande valore clinico e non devono essere soppresse in alcun modo.

2.4. Considerazioni sullo sviluppo

L'età cronologica non altera l'espressione grafica, ma va considerata l'emersione di alcuni elementi in funzione del periodo di sviluppo del soggetto.

Capitolo II – Capire per educare

I bambini molto piccoli (da 3 a 4 anni) tendono a disegnare ragni. Il tronco appare più tardi della testa e degli arti. Se un adulto tende a disegnare come un bambino di 3 o 4 anni è indice di una regressione o presumibile ritardo mentale.

Errori di prospettiva e di scarsa trasparenza sono normali in un bambino, ma in un processo cognitivo adulto indicherebbe scarsa capacità di discernimento.

L'ombreggiatura nei bambini è un elemento di insicurezza generale, contrariamente negli adulti è indice di una patologia specifica.

In relazione alle parti del disegno è stato evidenziato dal lavoro della Goodenough (1926) come nei disegni dei bambini dai 6 ai 12 anni le caratteristiche del disegno della Figura dell'Uomo contengono almeno la testa e i piedi di profilo e nella stessa direzione; la presenza di alcune funzioni accessorie, come pipe, sigari, ombrello; la rappresentazione del movimento; la presenza del gionocchio e dei vari punti flessibili del corpo. Mentre per le caratteristiche femminili: naso rappresentato da due soli punti; attenzione ai dettagli come ciglia e sopracciglia, e forma della pupilla; le acconciature o capelli molto particolareggiati; evidenza chiara delle guance; pantaloni svasati alla base; testa più grande rispetto al tronco; espressione chiara di eventuali capelli ricci; le gambe di lunghezza non superiore a un quarto di quella del tronco (Fig. 5, 6, 7 e 8).



Figura 5. *Disegno di una bambina di 4 anni.*



Figura 6. *Disegno di un bambino di 6 anni.*

2.5. Vademecum per l'interpretazione

Nascono, nell'analisi complessiva del disegno, i seguenti aspetti:

Figura

- In base al disegno di una figura del proprio sesso, ci indica che si è identificato e condivide i comportamenti stereotipati del proprio sesso.
- Se non disegna il proprio sesso, ci indica i conflitti o le ambiguità nell'identificazione sessuale.



Figura 7. *Disegno di una bambina di 9 anni.*



Figura 8. Disegno di un bambino di 11 anni.

- Se ritrae una figura di profilo, ci sta indicando una tendenza alla fuga dall'ambiente e la presenza di problemi con l'ambiente stesso.
- La figura di fronte indica un desiderio di confronto con le esigenze ambientali e si dimostra chiaramente e socialmente stabile.
- Se dispone uno sfondo, indica la necessità di un sostegno per ridurre l'ansia, l'irrequietezza o il conflitto con l'ambiente.

Figura (Dimensione)

- Se siamo in presenza di grandi dimensioni, si denota un'esaltazione dell'*Ego*, una sottovalutazione del contesto, l'inclinazione alla fantasia e alla tendenza all'autocontrollo.
- Se le dimensioni sono normali, con altezza approssimativa da 12 a 20 cm, si rileva un normale equilibrio emotivo.
- Se è di piccole dimensioni, siamo in presenza di una sopravvalutazione dell'ambiente, una tendenza all'isolamento e alla sottomissione all'ambiente.

Simmetria del disegno

- Troppa simmetria può essere interpretata come rigidità.
- La rigidità del disegno può apparire come una difesa contro l'ambiente.
- Disegni molto simmetrici indicano perfezionismo ed esibizionismo.

Agire la Relazione Educativa

Figura (Posizione)

- Quando si mettono in cima alla pagina, indicano insicurezza e ritiro nella fantasia.
- Se si indicano a fondo pagina caratterizzano pessimismo, insicurezza, tendenza alla depressione, scarsa attività fisica.
- Se si posiziona il disegno a destra in conflitto con le figure genitoriali con le rappresentanze del Super-Io; denota negativismo e resistenza al cambiamento.
- Se si orienta il disegno sulla sinistra si indicano inibizione, incertezza, elusione e introversione.
- Se è in alto a sinistra mostra una tendenza a ritirarsi dall'ambiente, dal sostegno necessario e dalle emozioni.
- Se è in alto a destra mostra la capacità di affrontare attivamente le sfide dell'ambiente.
- Se è in basso a sinistra mostra fissazioni possibili a stadi precedenti dello sviluppo psico-sessuale e possibili complessi.
- Se è in basso a destra mostra la volontà e capacità di mantenere disciplina, ma anche la testardaggine.
- Se si concentra in mezzo alla foglio, indica l'equilibrio emotivo, capacità di adattarsi all'ambiente e di prendere decisioni positive.

Rappresentazione

- Si deve verificare se l'immagine disegnata è uno stereotipo, una persona specifica, o un'immagine di se stesso.
- Se si disegna un personaggio ridicolo rappresentante una persona, si denota la tendenza a sfuggire ai sentimenti di inferiorità fisica.
- Se la figura disegnata ha un'età maggiore di quella del soggetto può indicare l'identificazione con i genitori.

Karen Machover (1968) consiglia alcune possibili interpretazioni sugli elementi disegnati:

Testa

- È il centro della localizzazione del Sè, del potere intellettuale, della dominanza sociale e del controllo degli impulsi corporei. È la parte del corpo equivalente al Sè solo che è costantemente esposta alla vista, coinvolta nel gioco delle relazioni sociali.

Capitolo II – Capire per educare

- I bambini molto piccoli sono più propensi a disegnare grandi teste col corpo molto piccolo (la testa dell'adulto è l'organo più importante in relazione alla sicurezza emotiva del bambino). È stato suggerito che i ragazzi legati alla madre tendono a disegnare la figura femminile con una grande testa. Le bambine, rispetto ai bambini, tendono a disegnare grandi teste, braccia corte, mani piccole e gambe corte con piedi piccoli; il motivo può essere che le bambine nella nostra cultura tendono a percepire come le donne più belle e gli uomini più forti fisicamente e sessualmente.
- Coloro che disegnano la testa come l'ultima caratteristica della figura umana, in genere presentano disturbi nelle relazioni interpersonali.
- Se la testa è grande può essere interpretata come una sopravvalutazione dell'intelligenza e la tendenza alla grandiosità.
- Se la testa è piccola indica problemi con l'ambiente e un segno di dipendenza.
- Se la testa è stata disegnata in maniera offuscata indica timidezza e ritiro.
- Se la testa è allungata, può essere un indicatore di aggressività.
- Se la testa è disegnata in maniera molto forte può indicare una persona dominante e *leader*.
- Se la testa è disegnata di profilo e il corpo è di fronte, è indice di evitamento dell'ambiente, di problemi a prendere decisioni.

Tratti del viso

Insieme alla testa, il viso si rivela la parte più espressiva del corpo, il centro di comunicazione nel disegno, e deve essere proporzionato. Il viso è considerato la caratteristica sociale del disegno.

- La persona che omette i tratti del viso indica un atteggiamento aggressivo al suo ambiente, un'evasione dai rapporti con chi lo circonda.
- Se si omettono le caratteristiche del viso si indica che il rapporto con la gente è povero e ostile.
- Le persone che sono timide disegnano tratti oscuri del viso e tendono a reprimere la partecipazione sociale.
- Sottolineare le caratteristiche facciali in maniera esagerata indica fantasie compensate con l'aggressività e la dominanza.

Espressione del viso

Le linee sono spesso segnate nel settore della piega naso-labiale e sulla fronte. Il grande numero di varianti identifica le caratteristiche individuali del volto come una delle principali fonti per l'analisi del contenuto.

Bocca

- La bocca appare nei disegni dei bambini quasi quanto la testa.
- Se la bocca è molto arcuata e sostiene un atteggiamento verbalmente aggressivo denota tendenza del soggetto a diventare facilmente irritabile.
- Un sorriso forzato indica una simpatia forzata.
- Se mostra i denti indica aggressività.
- Se la lingua è disegnata, si intensifica l'oralità ad un livello più primitivo.
- Se ha disegnato le labbra carnose queste indicano effeminatezza.
- Se vi è la barba indica tendenze di dominio e problemi di decisione.
- Se non vi è la bocca indica un problema di comunicazione con l'ambiente e timidezza.
- L'eccessiva enfasi sulla bocca può esprimere un desiderio di cibo.
- Se la bocca è disegnata da una spessa linea interrotta indica aggressione.
- Se la bocca è come una linea ampia all'insù, come la bocca di un *clown* ghignante, indica che si vuole l'approvazione della gente.

Occhi

- Sono una parte importante nel disegno della figura umana, in quanto indicano i componenti essenziali per il contatto con il mondo esterno.
- È stato suggerito che il paranoico dà molto risalto agli occhi.
- Se vengono disegnati di grandi dimensioni denotano estroversione, ipersensibilità al parere sociale e problemi di aggressività.
- Se di piccole dimensioni indicano problemi di introversione.
- Se negli occhi non sono disegnate le pupille si indicano problemi di introversione e di egocentrismo.

Capitolo II – *Capire per educare*

- Se si disegna un occhio furtivo ciò indica idee di riferimento.
- L'occhio penetrante indica un atteggiamento socialmente aggressivo.
- Grandi occhi scuri o minacciosi indicano ostilità o sospetto.
- Ci sono delle differenze tra le bambine che disegnano occhi più grandi e più elaborati rispetto ai bambini.
- Disegnare un occhio vuoto indica immaturità emotiva.

Capelli/peli

- I capelli e i peli sono legati alla sessualità.
- Se abbondanti indicano tendenze narcisistiche, il desiderio di virilità e vitalità.
- Se omessi indicano poca attività fisica.
- La loro enfasi sulla testa, petto, barba o baffi indica una forza di virilità.

Naso

- Se il naso è troppo complesso può essere interpretato come sensibilità estrema.
- Il naso ombreggiato o tagliato indica paure interiori.

Collo

- Il collo è una delle ultime parti inserite dai bambini nei loro disegni.
- Se il collo è corto e largo indica problemi con l'ambiente e ostinazione.
- Se il collo è lungo indica rigidità nel comportamento, formale e morale, così come problemi di interazione.
- Se è lungo e sottile indica sentimenti di debolezza e problemi di controllo degli impulsi.
- L'omissione del collo indica immaturità nei disegni dei bambini e scarsa capacità di gestire gli impulsi.

Braccia

- In generale, la direzione e il flusso delle linee delle braccia è correlato al grado e la spontaneità di contatto interpersonale all'interno del proprio ambiente, ma è anche importante notare la direzione e il tratto del tipo di disegno da analizzare.
- Le braccia sono riportate nei disegni dei bambini dalla più tenera età.

Agire la Relazione Educativa

- Se le braccia sono forti denotano un carattere ambizioso e aggressivo.
- Se vicine al corpo caratterizzano una persona sulla difensiva e restia ad interagire con l'ambiente.
- Se grandi indicano bisogno di protezione.
- Se corte indicano una mancanza di ambizione, con sentimenti di inferiorità.
- Se le braccia sono rigide sui lati indica rigidità con l'ambiente sociale.
- Se sono piegate indicano un atteggiamento ostile e senso di rifiuto.
- Se rilassate e flessibili denotano una persona normale.
- Se sono omesse nel disegno gli elementi del sesso opposto si indica un sentimento di rifiuto del sesso opposto.
- Se le braccia sono disegnate di dimensioni semplici e appaiono fragili o consumate indicano carenza e debolezza della sfera fisica.
- L'omissione delle braccia non deve mai essere presa come un abbandono casuale bensì come conflitto con gli altri.
- Le braccia molto lunghe sono associate all'ambizione.

Mani

- Se sfocate indicano la mancanza di fiducia in se stessi.
- Se ombreggiate indicano ansia sociale, aggressività e impulsività. Se sono fortemente ombreggiate indicano sensi di colpa.
- Se sono molto piccole indicano una mancanza di contatto con la gente.
- Se sono nelle tasche indicano i problemi con l'autorità.
- Le mani sovradimensionate indicano una parziale compensazione della debolezza, o una ad abusarne.
- Se sono state disegnate molto grandi indicano problemi con l'ambiente.

Dita

- Sono importanti come punto di contatto con l'ambiente sociale.
- Nei bambini, le dita appaiono, di solito prima delle mani.
- Dita corte e punte tonde indicano destrezza manuale.
- Se le dita sono molto ombreggiate e ristrette indicano sensi di colpa.

Capitolo II – *Capire per educare*

- La mano con le dita accuratamente articolate, ma a pugno chiuso esprime aggressività.
- Le dita lunghe indicano aggressività. Un'altra espressione di aggressività indicata nei disegni sono le dita disegnate come artigli.

Gambe

- Le gambe, come i piedi, sono una fonte di difficoltà in molti disegni. Per i bambini con disturbi dello sviluppo i piedi vengono disegnati piccoli, sottili, incerti, in quanto espressione di un senso di declino o di carenza.
- Se molto lunghe indicano autonomia.
- Se molto corte indicano difficoltà nel prendere le decisioni.
- Se sono notevolmente evidenti indicano una tendenza all'aggressività.
- Se diseguali indicano la necessità di indipendenza.

Piedi e scarpe

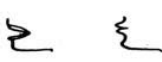

- Le donne tendono a disegnare i piedi piccoli e gli uomini grandi.
- Se i piedi sono nudi indicano segno di aggressività.
- Se allungati indicano una persona insicura.
- Se piccoli indicano insicurezza e dipendenza.
- Se assenti indicano l'indipendenza.
- Il piede si riferisce anche alla sicurezza personale, ha anche implicazioni aggressive che derivano dal suo ruolo di promuovere e guidare il corpo in avanti e come strumento di aggressione (calci).

Tronco

- Se troppo piccolo indica sentimenti di inferiorità.
- Se molto grande indica un forte desiderio di eccellere.
- Il corpo particolarmente sottile è di solito indicativo di insoddisfazione.

2.6. Analisi degli elementi

Seguono i 73 elementi della Figura dell'Uomo:

ELEMENTO	ACCETTATO	RIFIUTATO
1. Testa presente	Qualsiasi forma	Scarabocchio
2. Collo presente	Se è distinto dalla testa e dal tronco	Se non presente tra testa e tronco
3. Collo due dimensioni	Se il collo sviluppa una continuità tra testa e/o tronco, anche in presenza di colletto e di profilo	Se costituisce un elemento delimitato anche di profilo
4. Occhi presenti	Presenza di uno o due occhi, anche un semplice tratto	Assenza di qualsiasi traccia
5. Occhi dettaglio: sopracciglia o ciglia	Presenza di ciglia o sopracciglia	Assenza di tali elementi
6. Occhi dettaglio: pupilla	Se è rappresentata la pupilla o l'iride distinta dal contorno di uno o dei due occhi presenti	
7. Occhi dettaglio: proporzione	Se l'occhio/i ha uno spessore minore rispetto alla lunghezza. Di profilo, l'occhio in prospettiva deve essere simile ad un angolo	
8. Occhio dettaglio: sguardo	Se è frontale le pupille devono trovarsi in prossimità della zona centrale dell'occhio; se è di profilo, all'estremità	Se di profilo la pupilla non deve essere al centro
9. Naso presente	Evidente rappresentazione del naso	
10. Naso due dimensioni	Se il naso bidimensionale è più lungo che largo, o rappresentato attraverso eventuali forme come: rettangolo verticale con lato superiore mancante; a forma di "U"; un'ampolla con accento bilaterale della base; a forma di "J"; triangolo isoscele; forma di uncino capovolto; segmento verticale tra due piccole parentesi laterali. Di profilo, ogni tentativo di rappresentazione, a condizione che sia visibile la base	Qualsiasi rappresentazione semplicistica come: due segmenti verticali paralleli; triangolo equilatero ridotto; cerchio piccolissimo; forma di "v" ridotta; "u" posta sopra a due punti consecutivi; due punti consecutivi; un segmento verticale; piccolo quadrato. Se il naso ha la forma di un bottone
11. Bocca presente	Ogni chiara rappresentazione della bocca	
12. Labbra due dimensioni	Frontalmente, rappresentazione esplicita delle labbra. Di profilo:	Di profilo:
		
13. Naso e labbra presenti, due dimensioni	Se assegnato il punto al n. 10 e n. 12	

Capitolo II – Capire per educare

14. Mento e fronte	Se rappresentando gli occhi e la bocca vengono lasciati degli spazi relativi a fronte e mento	Se la bocca viene rappresentata nella stessa linea del collo
15. Mento distinto dal labbro inferiore	Se il mento viene rappresentato con una curvatura pseudo-appuntita sotto il labbro inferiore	Se disegnata la barba
16. Linea della mandibola	Se è frontale, la mandibola deve estendersi da un lato all'altro del collo formando degli angoli acuti. Se di profilo la linea della mandibola deve estendersi verso l'orecchio	Se la mandibola è quadrata; se il collo è troppo piccolo in proporzione alla mandibola; assenza del collo con tronco unito alla mandibola
17. Dorso del naso	Se è frontale la parte superiore del dorso deve giungere all'altezza degli occhi e il dorso deve essere diritto e più stretto della base, che sarà ben delineata come il dorso. Accettato se viene rappresentato con un segmento verticale tra due piccole parentesi laterali; a forma di ampolla. Di profilo il naso deve formare un angolo di 35°/45° e deve essere ben distaccato dalla fronte ma all'altezza degli occhi	Ogni forma semplicistica come un triangolo isoscele; due parentesi tonde di cui la prima chiusa e l'altra aperta; cerchio piccolo o piccolissimo; un triangolo equilatero ridotto; un dorso posto verticalmente; una "u" con all'interno due puntini consecutivi o semplicemente una "u"
18. Capelli I	Qualsiasi rappresentazione anche semplicistica	
19. Capelli II	Se i capelli sono distinguibili, a meno che non si tratti di un soggetto calvo	Se sono rappresentati da una circonferenza o da semplici accenni, né da una linea che attraversa il cranio
20. Capelli III	Se sono disegnate le basette; se c'è un cappello i capelli devono essere rappresentati sulla fronte o alle tempie	
21. Capelli IV	Se i capelli sono pettinati o spazzolati, cioè disegnati con linee singole e vicine tra loro	Se non è stato dato il punto al n. 20
22. Orecchie presenti	Qualsiasi rappresentazione delle orecchie	
23. Orecchie: proporzione e posizione	Se le orecchie sono più lunghe che larghe e sono poste a metà o ai 2/3 della testa. Frontalmente la zona superiore deve essere distanziata dalla testa ed entrambe le orecchie estendersi verso l'esterno. Di profilo, se sono presenti alcuni dettagli come un puntino per il canale auricolare. Il padiglione deve estendersi verso la nuca	Se le orecchie vengono raffigurate attraverso forme circolari e/o staccate dalla testa. Di profilo se l'orecchio è disegnato rivolto verso il viso (es. nei disegni di bambini ritardati)
24. Dita presenti	Ogni rappresentazione delle dita distinte da mano o braccio, anche se abbozzate	

Agire la Relazione Educativa

25. Dita, numero giusto	Se sono presenti in entrambe le mani cinque dita. Nella tecnica dello “schizzo” dei bambini più grandi si accettano anche dita non distinte chiaramente	
26. Dita dettaglio	Se ogni dito è più lungo che largo; se le mani sono chiuse a pugno e sono visibili soltanto le nocche	Dita disegnate “a grappoli” o “bastoncini”
27. Pollice in opposizione	Se il pollice è più corto rispetto alle altre dita e/o la distanza da esse è maggiore rispetto agli angoli che le dita formano tra loro. È sufficiente la presenza anche di una sola mano	Se la mano è rappresentata con un guanto a manopola, tranne che la figura non abbia vestiti invernali
28. Mani presenti	Ogni rappresentazione delle mani, con le dita presenti deve esserci uno spazio tra le dita e il polsino o la manica. In assenza di polsino, dal braccio allargato deve formarsi il palmo o il dorso della mano	Se le dita sono attaccate al polsino
29. Polso o caviglia	Se polso e caviglia sono ben distinti da polsino o pantalone	Se c'è una semplice linea che delimita polsino o pantalone
30. Braccia presenti	Ogni rappresentazione ben definita delle braccia, rispettando le indicazioni relative alla mano (n. 28). Devono essere presenti entrambe le braccia, se la figura non è di profilo	Se vengono rappresentate solo le dita
31. Spalla I	Se la parte superiore del tronco presenta una forma concava; se nella forma ellittica c'è un evidente allargamento sotto il collo fino agli arti. Di profilo devono essere testa e tronco; se le linee della parte superiore del tronco mettono in evidenza l'ampliamento del petto.	Se vengono rappresentate con una forma ellittica o rettangolare
32. Spalle II	Frontale: se le spalle sono un prolungamento del collo; se le braccia sono lontane dal corpo deve essere evidente l'ascella. Di profilo se l'unione spalla-tronco è ben definita e non esistono linee di separazione o demarcazione dal resto del corpo. Il braccio deve essere rappresentato con due linee	Frontale: se le braccia sono pendenti. Di profilo: errato posizionamento delle braccia nel tronco o presenza di linee di demarcazione

Capitolo II – Capire per educare

33. Braccia al lato o in attività	Frontale, se almeno un braccio è rilassato e forma con il tronco un angolo non superiore ai 10°, a meno che il braccio non sia predisposto a tenere oggetti o impegnato in attività di qualsiasi genere; se le mani sono in tasca, sui fianchi o dietro la schiena. Di profilo se le mani sono in attività o se la parte superiore del braccio è sospesa anche con l'avambraccio teso	
34. Gomito presente	Se c'è un'evidente angolatura o una piega della manica a metà del braccio	Se c'è una curva
35. Gambe presenti	Qualsiasi rappresentazione delle gambe. Frontalmente devono esserci entrambe le gambe. Di profilo, anche se presente una sola gamba, deve essere visibile almeno un accenno dell'inforcatura. Viene accettata anche una sola gamba con due piedi.	Se sono presenti tre o più gambe
36. Anca I	Frontale: se rappresentate una o due linee che si incontrano ad una data altezza del corpo, che evidenziano la presenza dell'inforcatura. Di profilo: se è disegnata una sola gamba deve essere ben evidente la natica	Se le gambe sono troppo distanti tra loro
37. Anca II	Se l'inforcatura è presente e specificatamente marcata	Rappresentazione semplicistica dell'inforcatura
38. Ginocchio	Se c'è un'evidente angolatura a metà della gamba o se viene affinata nel punto in questione. Eventuali pieghe ed ombre sono accettate	Se sostituito dai pantaloni corti; se c'è una curva al posto dell'angolatura
39. Piedi I: presenti	Ogni rappresentazione dei piedi. Frontale devono essere presenti due piedi; di profilo uno o due. Eccezionalmente per i bambini più piccoli è accettato un ditone attaccato alla gamba	
40. Piedi II: proporzione	Piedi e gambe devono avere due dimensioni. La lunghezza del piede deve essere maggiore della sua altezza (dalla pianta al collo) ma in proporzione della gamba, considerando anche la rappresentazione prospettica	Se il piede non è ben distinto dalla gamba; o se raffigurato da una semplice linea che attraversa la gamba
41. Piede III: tallone	Ogni evidente rappresentazione del tallone. Frontale: se il piede è separato dalla gamba da una linea. Di profilo deve essere nitido il collo del piede	
42. Piede IV: prospettiva	Qualsiasi simulazione di almeno un piede in prospettiva in cui sia visibile,	Una raffigurazione semplicistica in cui è evidente solo il collo del

Agire la Relazione Educativa

	in ogni caso, un tallone	piede
43. Piede V: dettaglio	Ogni peculiarità relativo alle scarpe	
44. Attaccatura delle braccia e delle gambe I	Se braccia e gambe sono applicate a qualsiasi parte del tronco in maniera simmetrica; se le braccia sono poste sotto la testa in assenza di collo; valutare la presenza anche di un solo arto	Mancanza di tronco; se la posizione delle braccia è corretta ma le gambe non sono attaccate al tronco. Se le gambe sono attaccate alle braccia
45. Attaccatura delle braccia e delle gambe II	Se braccia e gambe sono attaccate al posto giusto. In assenza di collo gli arti superiori devono essere attaccate alla parte alta del tronco. Frontale: se è stato dato il punto al n. 31; ciò vale anche per le rappresentazioni di profilo	Se l'attaccatura delle braccia è posta a metà o più del torace. Frontale: se non è stato dato il punto al n. 31. Di profilo se l'attaccatura delle braccia ha origine dalla schiena o non mantiene la posizione di norma accettata
46. Tronco presente	Qualsiasi rappresentazione netta del tronco a uno o due dimensioni; se testa e tronco non sono ben definite, ma i lineamenti del volto sono ben proporzionati; se il confine della testa è ben delimitato	Se c'è una fila di bottoni che si protrae fino alle gambe, salvo la presenza di una demarcazione del tronco
47. Tronco in proporzione, due dimensioni	Se il tronco è più lungo che largo	Se le due dimensioni sono uguali o simili
48. Proporzione: testa I	Se la proporzione della testa non supera 1/2 del tronco	Se la testa non è proporzionale al tronco
49. Proporzione: testa II	Se la grandezza della testa è relativa a circa 1/4 del tronco. Se manca l'inforcatura delle gambe, per la misurazione del tronco si fa riferimento al punto vita	Se la grandezza non rispetta tali margini
50. Proporzione faccia	Frontalmente, la faccia deve riportare una forma ovale, cioè essere più lunga che larga. Di profilo deve essere più lunga della calotta cranica	
51. Proporzione braccia I	Se la lunghezza delle braccia equivale al tronco; se le dita giungono fino alla metà dell'anca ma non alle ginocchia	
52. Proporzione braccia II	Se l'avambraccio è affinato fino al polso, rispetto alla parte superiore del braccio. Entrambe le braccia devono riportare queste caratteristiche	
53. Proporzione gambe	Se le gambe non sono più corte del tronco e neppure il doppio di esso; se la larghezza delle gambe è minore a quella del tronco	

Capitolo II – Capire per educare

54. Proporzione: arti due dimensioni	Se gli arti superiori e inferiori sono bidimensionali e/o mani e piedi sono unidimensionali	
55. Vestiario I	Ogni evidente rappresentazione del vestiario, come la presenza di bottoni, cappello o eventuali lineamenti che corrispondono a tasche o bordi di maniche o pantaloni	Se c'è un puntino al centro del tronco che indica l'ombelico
56. Vestiario II	Se disegnati almeno due capi di vestiario, con la presenza di almeno due caratteristiche relative all'indumento (es. giacca: colletto e bottoni)	Se il vestiario risulta essere trasparente; se disegnata una semplice linea di demarcazione gamba-piede
57. Vestiario III	Se nessuna parte del corpo traspare dai vestiti; se maniche e pantaloni sono distinti da polsi e piedi	
58. Vestiario IV	Se presenti almeno 4 dei seguenti elementi che abbiano evidenti dettagli: cappello, scarpe, cappotto, camicia, colletto, cravatta, cintura, pantalone, giacca, tuta, calzini	Per la scarpa, un semplice tacco. Il colletto disegnato con una linea di demarcazione collo-testa
59. Vestiario V	Se l'abito viene rappresentato completo di ogni suo particolare tale da determinare se è una semplice uniforme, una tuta, etc.	
60. Profilo I	Se di profilo testa, tronco e gambe possono riportare soltanto uno dei seguenti errori: visibilità del tronco attraverso le braccia; gambe non di profilo in cui la parte superiore deve nascondere l'altra; attaccatura di braccia alla schiena e poste rigidamente in avanti	Se il tronco non è chiaramente di profilo, salvo presenza di bottoni in direzione del contorno della figura o altre indicazioni come posizione di braccia, cravatta e tasche
61. Profilo II	Se la figura è chiaramente di profilo, senza alcun errore	
62. Frontale	Se tutte le parti salienti del corpo riportano una collocazione e/o attaccatura corretta e sono bidimensionali. Va considerato il tentativo prospettico della figura disegnata quasi di profilo	I piedi disegnati di profilo, a meno che rivolti in direzione opposta o siano in prospettiva
63. Coordinazione motoria: linee	Se le linee delle braccia, delle gambe e del tronco sono tracciate con sicurezza; le linee più lunghe possono essere cancellate e nuovamente disegnate	Lineamenti ondulati e poco controllati
64. Coordinazione motoria: giunture	Se le linee si congiungono in modo nitido senza sovrapposizioni. Nello schizzo viene dato il punto alle giunture incerte perché riconosciute come modalità di perfezionamento	

Agire la Relazione Educativa


65. Coordinazione motoria superiore	Se tutti i tratti sono rappresentati con accuratezza e le linee mostrano di essere tracciate con sicurezza.	Se il disegno presenta cancellature e ritocchi
66. Lineamenti e forma: testa	Se il perimetro della testa è regolare e la sua forma deve essere un perfezionamento di un cerchio o di un'ellisse. I tratti del volto devono mostrare unità	Se di profilo la rappresentazione riporta una forma ovale alla quale viene aggiunta il naso
67. Lineamenti e forma: tronco	Tenere conto dei parametri del n. 66; inoltre i tratti del tronco devono dimostrare l'impegno nel non realizzare una semplice forma ovale	Se il tronco è rappresentato come un "bastoncino", un cerchio o un'ellisse
68. Lineamenti e forma: braccia e gambe	Se braccia e gambe sono rappresentate in modo lineare evitando di assottigliarsi a contatto con il tronco. Entrambi gli arti devono essere disegnati bidimensionalmente	
69. Lineamenti e forma: viso	Se i lineamenti del viso sono simmetrici e i suoi elementi sono bidimensionali; frontalmente gli elementi (occhi, naso e bocca) devono essere posti in modo giusto, regolare e simmetrico; di profilo l'occhio, con bordi regolari, deve essere posto anteriormente a 1/3 della testa; se il naso forma un angolo ottuso con la fronte	
70. Tecnica dello "schizzo"	Se le linee sono brevi e ben controllate	Se le linee vengono ripassate più volte
71. Tecnica della "modellatura"	Se linee ed ombreggiature indicano: pieghe degli abiti, grinze, tessuto, capelli, scarpe, "annerimenti" o elementi dello sfondo	
72. Movimento delle braccia	Se la figura manifesta in modo evidente movimento delle spalle e dei gomiti o anche di un solo braccio; devono essere visibili entrambe le spalle e i gomiti se le mani sono poste su fianchi e/o tasche	
73. Movimento delle gambe	Se la figura manifesta in modo evidente movimento delle anche e delle ginocchia	

Capitolo II – Capire per educare

Seguono i 71 elementi della Figura della Donna:

ELEMENTO	ACCETTATO	RIFIUTATO
1. Testa presente	Qualsiasi forma	Scarabocchio
2. Collo presente	Se è distinto dalla testa e dal tronco.	Se non presente tra testa e tronco.
3. Collo due dimensioni	Se il collo sviluppa una continuità tra testa e/o tronco, anche in presenza di colletto e di profilo.	Se costituisce un elemento delimitato anche di profilo; se rappresentato “colletto a V” ma c'è una linea di demarcazione fra il collo e il tronco; se la testa non è ben distinta.
4. Occhi presenti	Presenza di uno o due occhi, anche un semplice tratto; se è evidente ogni tentativo di una rappresentazione prospettica	Assenza di qualsiasi traccia
5. Occhi dettaglio: sopracciglia o ciglia	Presenza di ciglia o sopracciglia	Assenza di tali elementi
6. Occhi dettaglio: pupilla	Se è rappresentata la pupilla o l'iride distinta dal contorno di uno o dei due occhi presenti	
7. Occhi dettaglio: proporzione	Se l'occhio/i ha uno spessore minore rispetto alla lunghezza. Di profilo, l'occhio in prospettiva deve avere l'angolo rivolto verso l'interno	Se di profilo l'occhio è rappresentato da una forma ellittica troppo schiacciata; mancato contorno occhi
8. Guance	Ogni particolare o artificio (trucco) che indica la guancia; ogni tentativo di rappresentazione prospettica in cui sia evidente la linea della guancia	
9. Naso presente	Evidente rappresentazione del naso	
10. Naso due dimensioni	Se il naso bidimensionale è più lungo che largo, o rappresentato attraverso eventuali forme come: due segmenti verticali paralleli; a forma di “U”; a forma di “J”; triangolo isoscele con vertice mancante; forma di uncino capovolto; segmento verticale tra due piccole parentesi laterali; a forma di “cratere”; a forma di accento circonflesso con base formata da due puntini consecutivi. Di	Qualsiasi rappresentazione semplicistica come: triangolo equilatero ridotto; cerchio piccolo o piccolissimo; forma di “v” ridotta o capovolta; piccolissima “u”; due punti consecutivi; due parentesi tonde sovrapposte. Se il naso ha la forma di un bottone

Agire la Relazione Educativa

	<p>profilo, ogni tentativo di rappresentazione, a condizione che sia visibile la base</p> <p>Se è frontale la parte superiore del dorso deve giungere all'altezza degli occhi e il dorso deve essere diritto e più stretto della base, che sarà ben delineata come il dorso. Accettato se viene rappresentato con un segmento verticale tra due piccole parentesi laterali; a forma di "calza". Di profilo il naso deve formare un angolo di 45° e deve essere ben distaccato dalla fronte ma all'altezza degli occhi</p>
11. Dorso del naso	<p>Ogni forma semplicistica come un triangolo isoscele sottoposto a due piccolissimi cerchi consecutivi; due parentesi tonde di cui la prima chiusa e l'altra aperta; cerchio piccolo o piccolissimo; un triangolo equilatero ridotto; un dosso posto verticalmente; una "u" con all'interno due puntini consecutivi o semplicemente una "u"; a forma di asola. Di profilo se il naso è troppo lungo o ampio a tal punto da formare un arco</p>
12. Narici visibili	<p>Se rappresentate attraverso piccolissimi fori consecutivi e/o con arco sovrapposto; a forma di ala con parte ampia rivolta verso il basso.</p> <p>Ogni rappresentazione semplicistica come: due segmenti verticali paralleli di diverse dimensioni.</p>
13. Bocca presente	<p>Ogni chiara rappresentazione della bocca</p>
14. Labbra due dimensioni	<p>Frontalmente, rappresentazione esplicita delle labbra. Di profilo:</p> 
15. Labbra truccate	<p>Se è evidente "l'arco di Cupido" e/o il contorno labbra. Non è necessaria la presenza di entrambe le labbra</p>
16. Naso e labbra, due dimensioni	<p>Se è stato già assegnato il punto ai numeri 10 e 14.</p> <p>Se rappresentando gli occhi e la bocca vengono lasciati degli spazi relativi a fronte e mento. Di profilo se i limiti del mento e della fronte sono chiari nel contorno del viso, anche in assenza di occhi e bocca. Ricordarsi l'eventuale presenza dei capelli</p>
17. Mento e fronte	<p>Se la bocca viene rappresentata nella stessa linea del collo</p>

Capitolo II – Capire per educare

18. Linea della mandibola	Se è frontale, la mandibola deve estendersi da un lato all'altro del collo formando degli angoli acuti. Se di profilo, la linea della mandibola deve estendersi verso l'orecchio	Se la mandibola è quadrata; se il collo è troppo piccolo in proporzione alla mandibola. Di profilo se la linea attraversa interamente il collo giungendo all'orecchio
19. Capelli I	Qualsiasi rappresentazione anche semplicistica	
20. Capelli II	Se sono disegnati attraverso "scarabocchi" a contatto con la testa; se rappresentate due trecce rudimentali lateralmente al viso. Di profilo se una massa pendente copre la testa	
21. Capelli III	Se presenti piccoli tratti sulla fronte o più in basso che indichino la frangetta; se ci sono peculiarità in più rispetto al n. 20	
22. Capelli IV	Se la trama della capigliatura è perfezionata e presenta uno stile accurato.	Se è utilizzata la tecnica dello "schizzo" o è presente un semplice annerimento.
23. Collana o orecchini	Se presente qualsiasi rappresentazione decorativa al collo o alle orecchie; se è ben distinta la collana dal collo o dal colletto; se sono visibili gli orecchini ma non le orecchie perché coperte dai capelli	
24. Braccia presenti	Ogni rappresentazione ben definita delle braccia. Devono essere presenti entrambe le braccia, se la figura non è di profilo.	Se vengono rappresentate solo le dita congiunte direttamente alle braccia.
25. Spalla	Se la parte superiore del tronco presenta una forma concava; se nella forma ellittica c'è un evidente allargamento sotto il collo fino agli arti. Di profilo devono essere testa e tronco; se le linee della parte superiore del tronco mettono in evidenza l'ampliamento del petto.	Se vengono rappresentate con una forma ellittica o rettangolare.

Agire la Relazione Educativa

26. Braccia al lato o in attività	Frontale, se almeno un braccio è rilassato e forma con il tronco un angolo non superiore ai 10°, a meno che il braccio non sia predisposto a tenere oggetti o impegnato in attività di qualsiasi genere; se le mani sono in tasca, sui fianchi o dietro la schiena. Di profilo se le mani sono in attività o se la parte superiore del braccio è sospesa anche con l'avambraccio teso	
27. Gomito presente	Se c'è un'evidente angolatura o una piega della manica a metà del braccio	Se c'è una curva
28. Dita presenti	Ogni rappresentazione delle dita.	Mano con guanto a manopola in cui solo il pollice è ben distinto dalle altre dita.
29. Dito, numero giusto	Se sono presenti entrambe le mani con cinque dita, a meno che tali arti non svolgano attività che le nascondano parzialmente o completamente. Nella tecnica dello "schizzo" dei bambini più grandi si accettano anche dita non distinte chiaramente	
30. Dita dettaglio	Se ogni dito è più lungo che largo; se le mani sono chiuse a pugno e sono visibili soltanto le nocche.	Dita disegnate "a grappoli" o "bastoncini".
31. Pollice in opposizione	Se il pollice è più corto rispetto alle altre dita e/o la distanza da esse è maggiore rispetto agli angoli che le dita formano tra loro. Tali caratteristiche valgono per entrambe le mani a meno che la mano non stringa qualcosa. È sufficiente la presenza anche di una sola mano.	
32. Mani presenti	Ogni rappresentazione delle mani, con le dita presenti deve esserci uno spazio tra le dita e il polsino o la manica. In assenza di polsino, dal braccio allargato deve formarsi il palmo o il dorso della mano	Se le dita sono attaccate al polsino; se la mano è rappresentata con un guanto a manopola, tranne che la figura non abbia vestiti invernali.

Capitolo II – Capire per educare

33. Gambe presenti	Qualsiasi rappresentazione delle gambe. Frontalmente devono esserci entrambe le gambe. Di profilo, se presenti due o una sola gamba; se gli arti inferiori vengono nascosti da un abito lungo.	
34. Anca	Se la rappresentazione frontale evidenzia un angolo netto; se la distanza tra le caviglie è maggiore rispetto a quella tra i polpacci. Di profilo, se le gambe disegnate in movimento formano un angolo; se in posizione eretta sono visibili una o due gambe poste correttamente di profilo.	Se rappresentato un abito lungo; se, in presenza di pantaloni, non è ben visibile l'inforcatura.
35. Piedi I: presenti	Ogni rappresentazione dei piedi. Frontale devono essere presenti due piedi; di profilo uno o due. Anche se presente un abito lungo	
36. Piedi II: proporzione	Se frontalmente i piedi sono più lunghi che larghi o in prospettiva. Di profilo, se il lato orizzontale della zona anteriore del piede è maggiore rispetto al lato verticale dello stesso; se in presenza di abito lungo è in qualche modo visibile.	Se il piede è rappresentato attraverso una forma ovale o circolare.
37. Piede III: dettaglio	Ogni peculiarità relativo al piede o alle scarpe.	Se in presenza di abito lungo il piede non è visibile.
38. Scarpa I “femminile”	Ogni chiaro tentativo di rappresentare una scarpa femminile ben distinta da uno “scarpone” o da una scarpa prevalentemente maschile; se è presente l’affinamento e l’arrotondamento della punta, il tacco alto, che deve corrispondere a 1/3 dell’altezza della scarpa, e il dorso ricurvo.	Se la scarpa non è ben distinta da una linea o da contorni ben definiti; se in presenza di abito lungo, il piede non è visibile.
39. Scarpa II “stile”	Se sono molto evidenti peculiarità appartenenti allo stile della scarpa femminile	Se in presenza di abito lungo, la scarpa non è visibile

Agire la Relazione Educativa

40. Collocazione del piede rispetto alla figura	<p>Se la rappresentazione frontale dell'arto è posta verso l'interno, l'esterno o in prospettiva. Di profilo, se il piede rispecchia la direzione della testa</p>	Una rappresentazione semplicistica dell'arto o la sua totale assenza.
41. Attaccatura delle braccia e delle gambe I	<p>Se braccia e gambe sono applicate a qualsiasi parte del tronco in maniera simmetrica; se le braccia sono poste sotto la testa in assenza di collo; valutare la presenza anche di un solo arto; se il vestito copre gambe e/o piedi</p>	Mancanza di tronco; se la posizione delle braccia è corretta ma le gambe non sono attaccate al tronco. Se le gambe sono attaccate alle braccia.
42. Attaccatura delle braccia e delle gambe II	<p>Se braccia e gambe sono attaccate al posto giusto; se piedi e gambe sono coperte da abito lungo; se l'attaccatura delle braccia corrisponde all'attaccatura delle spalle, in loro assenza. Di profilo, le braccia devono essere attaccate dove il tronco si allarga per formare il petto e le spalle.</p>	Se le gambe non sono un prolungamento dell'asse verticale del tronco; se l'attaccatura delle braccia è posta a metà o più del torace. Di profilo se l'attaccatura delle braccia ha origine dalla schiena, o è sotto il collo o il petto.
43. Vestito indicato	<p>Se rappresentate peculiarità del vestiario come bottoni e tasche su figure di forma ellittica, triangolare o trapezoidale; se rappresentata la gonna senza bottoni e tasche.</p>	
44. Maniche I	<p>Ogni rappresentazione delle maniche; le bretelle dell'abito</p>	
45. Maniche II	<p>Se la rappresentazione delle maniche è più dettagliata grazie alla presenza di bottoni, polsini, etc.; se le maniche sono leggermente più larghe delle braccia che si protendono da esse; in presenza di bretelle di abito</p>	Se i polsini non sono visibili a causa delle mani a meno che non siano maniche corte; se non vengono distinti braccialetti ed orologi dalle maniche.
46. Scollatura I	<p>Ogni linea singola, anche se semplicistica rappresentata attorno al collo, ben distinta dal mento e dalla mandibola.</p>	Se non viene distinta la collana con qualsiasi altra linea.
47. Scollatura II	<p>Se la scollatura è posta in evidenza attraverso una peculiarità come la scollatura a "V" o in qualsiasi altro</p>	

Capitolo II – Capire per educare

	modo
48. Vita I	Se la sagoma dimostra un cambiamento all'altezza della vita o sotto di essa indicando i fianchi, nonostante la presenza o meno della cintura. Se non si evidenzia nessun percettibile cambiamento.
49. Vita II	Se la vita è rappresentata attraverso una cintura, una fascia, un maglione, una camicetta. Se la vita è rappresentata attraverso una semplice linea orizzontale.
50. Gonna “modellata” con pieghe e drappaggi	Se la gonna è rappresentata con ombreggiature e linee evidenti. Se presenti soltanto bordi.
51. Nessuna trasparenza nella figura	Se nessuna parte del corpo traspare dai vestiti; se nel disegno vengono rappresentati vestiti completi con scollature, maniche, gonne o pantaloni.
52. Vestiti “femminili”	Se nei disegni dei bambini sotto gli otto anni si distingue bene la parte superiore del corpo da quella inferiore e se la gonna presenta una sagoma definita. Se nei disegni dei bambini dagli otto anni in poi è evidente una chiara rappresentazione degli abiti e delle particolarità nettamente femminili oltre la presenza del volto, capelli e seno
53. Vestiti completi	Se è evidente una rappresentazione accessoriata del vestiario in cui siano presenti scarpe, maniche, scollature, camicetta, blusotto; ricordarsi di accettare particolarità come completi sportivi o abiti da cerimonia
54. Vestito “caratteristico”	Se viene rappresentato un abito attinente ad alcuni contesti come: divisa, abito con grembiule, “costume da carnevale”, etc.

Agire la Relazione Educativa

55. Tronco presente	Qualsiasi rappresentazione netta del tronco a uno o due dimensioni	
56. Tronco in proporzione, due dimensioni	Se il tronco è più lungo che largo; se il tronco ben distinto dalla gonna, nei disegni dei bambini più piccoli, deve essere considerata l'area del corpo inclusa la gonna	
57. Testa-tronco: proporzione	Nei disegni dei bambini sotto gli otto anni, la proporzione è data in relazione all'area del corpo; non considerare la testa se non vi è una distinzione tra la vita e il tronco o non vi è gonna. Di profilo, se la lunghezza della testa e del torace risultano quasi uguali o se la prima è meno di 1/4 del secondo	Nei disegni dei bambini sopra gli otto anni, in cui è presente il vestito ma non la linea della vita non si assegna il punto se la testa è più grande di 1/4 o più piccola di 1/8 del corpo
58. Testa: proporzione	Se frontalmente la testa è più lunga che larga e ha una forma ovale. Inoltre, di profilo, non devono essere considerati i capelli per misurare la larghezza	
59. Arti: proporzione	Se le braccia e le gambe sono più lunghe che larghe; se accettate le braccia, accettare i piedi coperti dall'abito lungo	
60. Braccia proporzionate al tronco	Se, partendo dalle spalle fino alla vita, le braccia risultano più lunghe del tronco. Nei disegni dei bambini sotto gli otto anni, la lunghezza delle braccia è uguale a quella del tronco; in quelli sopra gli otto anni, in presenza di vestito o gonna, la lunghezza delle braccia deve raggiungere almeno la metà del vestito	Se le braccia risultano il doppio rispetto al tronco
61. Collocazione della vita	Se la vita è rappresentata ad 1/3 della lunghezza totale della figura, tenendo conto dei capelli ma non del copricapo. Per valutare la vita tener conto dei punti 48 e 49	

Capitolo II – Capire per educare

62. Area dei vestiti	Se l'area dei vestiti è uguale o maggiore dell'area del tronco al di sopra della vita; se rappresentata una semplice gonna o in presenza di pantaloni, valutare l'area occupata dalle gambe escludendo i piedi. Il punto vita viene indicato da qualsiasi accenno o assottigliamento o allargamento	Se l'area dei vestiti supera il doppio o il triplo (di profilo) dell'area del tronco
63. Coordinazione motoria: giunture	Se le linee congiunte non dimostrano sovrapposizioni o incroci, non tendo conto della qualità	
64. Coordinazione motoria: linee	Se le linee risultano ferme, chiare e continue; se usata la tecnica dello "schizzo" valutare solo le linee principali. Sia le linee curve che diritte devono dimostrare sicurezza	Presenza di molteplici ritocchi e cancellature
65. Coordinazione motoria superiore	Se ci sono tutte le indicazioni del n. 64	Presenza di molteplici ritocchi e cancellature, mancanza di linee chiare e sicure
66. Lineamenti e forma: testa	Se il contorno testa è ben definito	Se la testa è rappresentata attraverso un cerchio o un'ellisse rudimentale a cui è aggiunta qualche peculiarità
67. Lineamenti e forma: seno	Se è evidente il tentativo di modellare o contornare la figura per rappresentare il seno. Frontalmente, in presenza di abito senza spalline deve essere presente una curva all'altezza del seno	
68. Lineamenti e forma: fianchi	Frontalmente, se i fianchi sono rappresentati con una forma convessa sotto la linea della vita in entrambi i lati. Di profilo, se la linea convessa si trova sopra l'anca o le natiche	Se i fianchi non sono evidenti in entrambi i lati
69. Lineamenti e forma: assottigliamento delle braccia	Se polso e/o avambraccio risultano affinati; se tale effetto è frutto dell'assottigliamento delle maniche o semplicemente del braccio nudo; se presenti in modo evidente maniche lunghe e/o ampie	

Agire la Relazione Educativa

70. Lineamenti e forma: polpaccio	Se le gambe sono ben modellate e i polpacci nitidamente rappresentati	Se è presente un semplice affinamento delle gambe
71. Lineamenti e forma: viso	Se i lineamenti del viso sono simmetrici e i suoi elementi sono bidimensionali; il naso può essere rappresentato con due puntini. Frontalmente gli elementi devono essere posti in modo regolare e simmetrico; di profilo l'occhio, con bordi regolari, deve essere posto anteriormente a 1/3 della testa; se il naso forma un angolo ottuso con la fronte	Se il naso è rappresentato in modo sproporzionato

Riferimenti Bibliografici

- Goodenough, F. (1926). A new approach to the measurement of intelligence of young children. *Journal of Genetic Psychology*, 33, 185–211.
- Machover, K.(1968). *Il disegno della figura umana: Un metodo di indagine di Karen Machover*. Firenze: Organizzazioni Speciali.
- Machover, K. (1949). *Personality projection in the drawing of the Human Figure*. Springfield: Thomas.

Capitolo Terzo

Teoria e Tecniche per la relazione corporea

Irene Cerniglia

3.1. Introduzione

Attraverso il linguaggio corporeo, l'uomo esprime se stesso e i propri aspetti più profondi, rivelando ancora di più di quanto possa fare con le parole. Attraverso il corpo si esprimono infatti le proprie emozioni e le proprie sensazioni. Inoltre il linguaggio corporeo, essendo un tipo di comunicazione più arcaico di quello verbale, ha un impatto più immediato. Infatti, come afferma la Payne (1990), il movimento ha la capacità di attivare dei sentimenti che a loro volta possono attivare ulteriori movimenti e riflettersi su di essi. Il movimento corporeo però non ha soltanto l'obiettivo di rievocare i sentimenti, ma contribuisce alla stimolazione di sensazioni corporee al fine di incrementare la conoscenza del cambiamento. Vi è una grande corrispondenza tra il movimento e varie funzioni conseguite durante lo sviluppo, quali le abilità a livello cognitivo, l'acquisizione del linguaggio e di comportamenti accettabili all'interno della società. Grazie alle sue prime esperienze di vita, l'essere umano struttura degli schemi di movimento corporeo che in seguito verranno accresciuti dalle successive esperienze con l'Altro.

La Payne (1990) afferma che esistono tre tipologie di movimento:

- *Funzionale*, ad esempio prendere una forchetta per mangiare;
- *Quantitativo*, ad esempio correre velocemente in una gara sportiva;
- *Qualitativo*, per esempio esprimere i propri sentimenti.

In questo capitolo ci occuperemo dell'ultima tipologia. Con il movimento corporeo si riscoprono delle movenze dell'infanzia e delle sensazioni ormai dimenticate che riemergono anche grazie al supporto musicale.

Pertanto si possono eseguire dei giochi sul movimento corporeo, accompagnandolo con la musica, che permettono ai bambini e ai ragazzi (ma anche agli adulti) di esprimersi apertamente, di liberare la

Ringraziamenti

propria creatività, inserendosi al contempo nel gruppo dei pari. Lo sforzo da compiere quando si lavora con il linguaggio corporeo è quello di far viaggiare insieme la mente e il corpo, le emozioni e la fisicità, in modo tale da poter innescare un cambiamento nella percezione di sé, nella comunicazione e nella capacità di relazionarsi con gli altri.

Gli scopi del movimento creativo del corpo sono: una maggiore consapevolezza della propria immagine corporea, una crescita individuale, un aumento della fiducia in se stessi e negli altri, un incremento della cooperazione con il gruppo, uno sviluppo della capacità di saper applicare ciò che si acquisisce in un contesto a contesti diversi.

Gli incontri devono aver luogo in spazi sicuri, ben organizzati, che permettano la scoperta di alcune parti della propria identità e che facilitino il confronto con gli altri, stimolando la capacità di rapportarsi all'Altro in modo positivo e creativo.

Ogni incontro è sempre trifasico: fase di riscaldamento, fase centrale e fase d'uscita.

Prima di iniziare a lavorare, bisogna far sedere in cerchio i membri del gruppo ed invitare ognuno a fare una breve presentazione di sé in modo tale da conoscersi un po'. Il conduttore deve essere abile nel mettere a proprio agio le persone che lavoreranno con lui, grazie alla sua capacità di chiarezza nell'espressione e all'uso di un linguaggio facilmente loro accessibile.

Il riscaldamento è una preparazione corporea ed emotiva alla relazione con l'Altro e può essere fatto con o senza l'accompagnamento musicale.

La fase centrale consiste nella presentazione di giochi inerenti la tematica affrontata in quella giornata.

La fase d'uscita ha una funzione integrativa, come conclusione del lavoro effettuato.

Tra la fase centrale e la fase d'uscita, bisogna far eseguire la verbalizzazione se si lavora con ragazzi o il disegno se si lavora con bambini, poiché sia la verbalizzazione che il disegno hanno la funzione di rafforzare e comprendere a fondo il lavoro svolto.

Durante i giochi viene utilizzato il supporto musicale, in quanto la musica influisce sulla concentrazione, sull'umore, sulle sensazioni, sui sentimenti provati, sul ritmo del movimento e sulla creatività. La canzone non deve essere conosciuta dai partecipanti, perché in caso contrario essi si distraggono lasciandosi trascinare dal testo. Sarebbe preferibile utilizzare delle musiche non italiane, bensì celtiche, turche,

Ringraziamenti

cubane, del repertorio classico, *New Age*, tango o comunque canzoni non cantate da voci maschili. Per i bambini più piccoli sono preferibili canzoni molto allegre.

I giochi possono essere individuali, in coppia e di gruppo. Nei giochi di coppia è necessario che la coppia sia formata in maniera casuale. I modi per far ciò sono molteplici, ad esempio far girare i partecipanti per la stanza e, nel momento in cui il conduttore dice: “Stop”, ogni partecipante farà coppia con chi è più vicino a lui; oppure ogni componente sceglie uno dei fili che ha in mano il conduttore e farà coppia con chi ha il filo del medesimo colore. L’unico caso in cui la coppia non deve essere casuale, ma deve rimanere sempre identica è la coppia familiare, ad esempio marito–moglie, madre–figlia, fidanzati, etc.

Potrebbe capitare che non si riesce a coinvolgere qualche soggetto nell’eseguire i movimenti, in questi casi il conduttore deve accogliere questa resistenza, in quanto anche l’assenza di movimento è sempre comunicazione, poiché come afferma il primo assioma della comunicazione “*Non si può non comunicare*” (Watzlawick, Beavin & Jackson, 1971, p. 43). Anche se il soggetto sta fermo, in quel preciso momento sta comunicando qualcosa. In seguito bisogna cercare di coinvolgerlo in maniera progressiva, dapprima con brevi e piccoli movimenti, per poi riuscire ad ampliarli e a trascinare il soggetto all’interno del gruppo.

Di seguito citeremo dei giochi che sono solamente alcuni della vasta gamma che si può mettere in atto con bambini e con adolescenti, ma sono stati esposti per fungere da spunto alla creatività del lettore.

3.2. Giochi di riscaldamento

Scheda 1. Giochi dei nomi

Sono numerosi i giochi da poter effettuare in questa prima fase. Essa può anche essere definita come fase di conoscenza. Esistono vari *Giochi dei nomi* e per metterli in atto è necessario che i componenti del gruppo siano sempre disposti in cerchio. Per maggiore chiarezza indicheremo con la parola *conduttore* colui che conduce il gioco, con *A* il primo soggetto, con *B* il secondo, con *C* il terzo e così via.

Il primo gioco consiste nel far sedere i membri del gruppo per terra a gambe incrociate. Il conduttore batte per due volte le mani e poi una volta soltanto sulle gambe pronunciando il proprio nome. Il gruppo ripete sia il battito delle mani, sia il nome del conduttore. Poi il soggetto che è alla destra del conduttore batte le mani per due volte e mentre le batte sulle gambe pronuncia il proprio nome e il gruppo lo segue. Tale sequenza si ripete per ogni componente del gruppo. Questo gioco ha lo scopo di far conoscere i nomi dei componenti del gruppo, poiché non sempre essi si conoscono tra di loro.

Un secondo gioco potrebbe essere quello in cui il soggetto *A* pronuncia il proprio nome e lo associa ad un gesto. Il gruppo, che è sempre disposto in cerchio, ripete sia il nome che il gesto. Poi il soggetto *B* ripete il nome e il gesto di *A* e li fa seguire dal proprio nome e da un gesto. Il gruppo di conseguenza ripete il nome e il gesto di *A*, il nome e il gesto di *B*. Ciò si ripete per ogni partecipante e, dopo aver completato il primo giro, si fa fare un secondo giro in modo tale da permettere a tutti i componenti di dire il nome di tutti gli altri e di eseguire i rispettivi gesti.

Un terzo gioco dei nomi può essere messo in atto quando vi è una maggiore conoscenza dei nomi dei membri del gruppo. Dopo aver disposto i soggetti in cerchio, il conduttore indica con la mano sinistra il partecipante alla sua sinistra e pronuncia il suo nome, con entrambe le mani indica se stesso e pronuncia il proprio nome, con la mano destra indica il partecipante alla sua destra e pronuncia il suo nome. Il gruppo ripete solo il nome centrale, ovvero il nome di colui che parla, in questo caso il nome del conduttore. Tale sequenza si ripete per tutti i membri del gruppo. Ad esempio:

Ringraziamenti

B dice: $A-B-C$.

Il gruppo dice: *B*.

C dice: $B-C-D$.

Il gruppo dice: *C*.

Per un quarto gioco dei nomi occorre un gomitolo di lana. Il conduttore ha in mano il gomitolo, ne tiene il capo e lancia il gomitolo alla persona di cui pronuncia il nome. Quest'ultima afferra il gomitolo, tiene il filo e lo lancia ad un altro membro dicendone il nome. Si procede così fino a quando tutti hanno una parte del filo e si è formata una ragnatela. A questo punto si procede al contrario, ovvero colui che ha ricevuto il gomitolo per ultimo dirà il nome del penultimo e gli lancerà di nuovo il gomitolo. Il penultimo arrotolerà il filo e lancerà il gomitolo al terzultimo e così via, fino a quando il gomitolo torna intero nelle mani del conduttore.

In un altro gioco è necessaria una palla. Il conduttore dice il nome di un soggetto e gli lancia la palla, dicendo che ognuno potrà ricevere la palla soltanto una volta. Supponiamo che la lanci a *D*, poi *D* la lancerà a *B* e così via fino a quando tutti hanno ricevuto la palla. A quel punto il conduttore dirà che ognuno deve tirare sempre la palla a chi l'ha tirata in precedenza, così si formerà sempre la stessa sequenza, ad esempio:

conduttore- $D-B-C-A$ -conduttore- $D-B-C-A$ -conduttore- $D-B-C-A$.

Dopo qualche giro il conduttore dirà di procede in maniera inversa, quindi la sequenza verrà ribaltata e diventerà:

$A-C-B-D$ -conduttore- $A-C-B-D$ -conduttore- $A-C-B-D$ -conduttore.

Illustriamo un ultimo gioco dei nomi. I soggetti sono in piedi e il conduttore inizia a correre all'esterno del cerchio. Decide di chiamare *A* e gli tocca la spalla. Il conduttore continua a correre nel senso in cui stava correndo, mentre *A* inizia a correre nel senso opposto. Entrambi corrono all'esterno del cerchio ed entrambi hanno come obiettivo il raggiungimento del posto vuoto lasciato nel cerchio da *A*. L'unica differenza tra i due concorrenti è che uno corre in senso orario e uno in senso antiorario. Chi arriva per primo continua a far parte del cerchio, chi arriva dopo continuerà a correre intorno e chiamerà un altro soggetto toccandogli la spalla. Il gioco si conclude quando sono stati chiamati tutti i

Ringraziamenti

membri.

Ricordiamo che nessuno dei giochi dei nomi viene eseguito con la musica per evitare che ci siano distrazioni. Gli obiettivi sono la conoscenza dei componenti, sia da parte del conduttore che dai membri stessi, e il “fare gruppo”. Pertanto l’attenzione deve focalizzarsi solo su questi compiti.

Ringraziamenti

Scheda 2. Gli opposti

Questo gioco, in cui viene utilizzato l'accompagnamento musicale, consiste nel far esplorare la stanza in cui si effettueranno le attività, al fine di prendere confidenza con essa e di conoscere lo spazio in cui si andrà ad operare.

Il conduttore dà la consegna di camminare per tutta la stanza, esplorando tutti gli spazi, e di guardare gli altri membri del gruppo, evitando di scontrarsi con loro. Dopo che è avvenuta questa preliminare esplorazione, il conduttore inizia con la prima coppia di opposti: lento-veloce. Egli dice di camminare dapprima in modo lento e poi in modo veloce, dandone lui stesso l'esempio. In seguito si procede con un'altra coppia di opposti: leggero-pesante. Per essere maggiormente compreso il conduttore potrà sostituire il termine "leggero" con "luna", ovvero "Camminiamo come se stessi camminando sulla Luna" e il termine "pesante" con "sabbia", cioè "Camminiamo come se stessi camminando sulla sabbia". Per i bambini più piccoli si possono utilizzare gli animali, ad esempio "farfalla" nel caso del passo leggero ed "elefante" nel caso del passo pesante. Infine l'ultima coppia di opposti: unifocale-multifocale. Quando il conduttore dice: "Camminiamo in modo unifocale" bisogna camminare rivolgendo lo sguardo in modo fisso su un punto nella stanza e procedendo in maniera diritta verso l'obiettivo. Invece quando dice: "Camminiamo in modo multifocale" bisogna camminare come se si volessero formare delle onde per terra. Dopo aver compreso le tre coppie di opposti, il conduttore incita il gruppo a ritornare a camminare in modo normale. Successivamente egli dice di camminare di nuovo secondo la prima coppia di opposti e poi di scegliere la modalità tra le due che personalmente è piaciuta di più. È probabile pertanto che alcuni componenti cammineranno velocemente, altri lentamente. Appena il conduttore dirà "Cambio" chi camminava velocemente, camminerà lentamente e viceversa. Questa stessa modalità deve essere ripetuta per ogni coppia di opposti.

Ringraziamenti

Scheda 3. Il contatto

Scopo di questo gioco è l'acquisizione della capacità di regolazione delle distanze con l'Altro. Anche qui si utilizza la musica. Bisogna camminare per la stanza e il conduttore dà la seguente consegna: "Dobbiamo cercare un contatto con l'altro". Tale contatto avviene sfiorando l'Altro e rimanendo fermi per qualche secondo in contatto con lui. E poi si riprende a camminare. Dopo qualche minuto il conduttore inverte la consegna: "Si deve evitare il contatto con l'altro" e quindi i soggetti devono evitarsi. Se inavvertitamente qualcuno sfiora un altro partecipante, essi devono ugualmente rimanere fermi per qualche secondo.

Scheda 4. Il Riscaldamento Strutturato

Questo gioco necessita di una musica lenta e rilassante. Il riscaldamento consiste nell'esplorare i tre piani dello spazio: basso, medio e alto. Il riscaldamento imitativo funziona molto con i bambini perché essi tendono ad imitare il conduttore, vedendolo quasi come un maestro. Egli si pone di fronte al gruppo facendo i movimenti e il gruppo li ripeterà. Questo tipo di riscaldamento si rifà all'evoluzione del bambino: inizialmente è un neonato, poi striscia, poi gattona e infine inizia a camminare. È una riscoperta degli schemi motori infantili. Tale gioco è un lavoro sul peso del proprio corpo. Consiste dapprima nello sdraiarsi per terra assumendo la posizione più comoda e rotolarsi lentamente, mettendosi perfino in posizione fetale. Dopo questo riscaldamento al suolo, cioè al livello basso, inizia quello al livello medio: ci si mette a pancia in giù, si portano i gomiti in avanti e si spinge la testa fino ad inarcare la schiena, strisciando per terra. Poi si comincia a gattonare con entrambe le ginocchia e poi soltanto con uno. Infine si procede con il livello alto: ci si alza in piedi e si cammina per la stanza, sperimentando le possibilità di appoggio sugli altri.

Ringraziamenti

Scheda 5. Pelle, muscoli e ossa

Tale gioco si pone come obiettivo quello di aumentare la consapevolezza del proprio corpo. Si lavora in maniera differente sui tre sistemi del nostro corpo: tramite il soffio sulla pelle, tramite il massaggio come se fosse pongo sui muscoli, tramite il picchietto sulle ossa. Viene utilizzata una musica rilassante.

I giochi possono essere effettuati individualmente, in coppia e in gruppo.

Nel primo caso bisogna far disporre i membri per terra, sparsi per la stanza e si inizia a lavorare sulla pelle, pertanto il conduttore chiede che ognuno si accarezzi e si soffi sulle mani. Ciò serve per inserirsi all'interno del lavoro, come se fosse un'introduzione. In seguito ci si soffia sulle braccia, sul collo, sul viso e così via su tutto il corpo, fino ad arrivare ai piedi. Successivamente il conduttore invita a rimanere ad accarezzare e a soffiare la parte che ognuno ritiene ne abbia maggiormente bisogno. Infine chiude questa parte con la formula: "Chiudo gli occhi, ascolto il mio corpo e sono io in mezzo agli altri", per incrementare il senso di appartenenza al gruppo.

Lo stesso procedimento si mette in atto con il lavoro sui muscoli, sostituendo il soffio con un lieve massaggio quasi si stesse maneggiando il pongo, e con il lavoro sulle ossa, sostituendo il soffio con un picchietto, ovvero come se si stesse bussando leggermente. In quest'ultimo lavoro, dato che si lavora sul sistema osseo, bisogna maggiormente soffermarsi sui gomiti, sulle ginocchia e sulle caviglie, in modo da potersi rappresentare lo scheletro.

Nei giochi di coppia bisogna lavorare solo sul sistema scheletrico, quindi solo picchiettando, in quanto il soffio e il massaggio evocano erotismo. Si formano le coppie e, mentre un membro mostra la schiena, l'altro picchietta e poi al comando del conduttore i soggetti si danno il cambio. Si preferisce far mettere di schiena colui che subisce il picchietto in modo tale che il soggetto si senta più protetto ed eviti di mostrare lo sguardo o parti intime a colui che opera il picchietto. Successivamente chi tamburella rimane fermo nello stesso punto e sarà colui che subisce a muoversi in modo tale da farsi tamburellare le parti che preferisce, poi ci si dà il

Ringraziamenti

cambio.

Nei giochi di gruppo ognuno cammina per la stanza scegliendo la modalità tra le tre proposte che più si confà ai propri bisogni, poi quella che si confà di meno e infine l'ultima. Poi il conduttore dichiara che quando si incontra una persona durante il percorso, bisogna fermarsi a picchiare con lei. Di seguito il conduttore dice che tutto il gruppo deve riunirsi e tamburellare. Infine si chiude tamburellando tutti sul conduttore.

Una variante del picchiatio è il *Gioco della goccia*. Si gioca in coppia: un membro si mette come se stesse gattonando e sta fermo, mentre l'altro tiene il pugno chiuso tranne l'indice con il quale tocca, come se fosse una goccia che cade, la schiena del compagno. Questa goccia cade sempre nello stesso punto e sempre con il medesimo ritmo. Colui che mostra la schiena inizia lentamente a muoversi, mentre colui che imita la goccia continua a rimanere fermo. Pertanto la goccia cadrà nei punti scelti da chi la subisce. In seguito si invertono i ruoli.

Per tutti questi giochi deve essere utilizzata una musica rilassante.

3.3. Giochi della fase centrale

Scheda 6. I calchi

È preferibile far precedere questo gioco da quelli su pelle-muscoli-ossa. Esso consta di due parti: una prima parte è empatica, in cui ci si adatta alla forma dell'altro, e una seconda parte è esplorativa, in cui nell'adattamento si crea una forma diversa e nuova. La musica più indicata per questo gioco è un ritmo allegro, sia nel caso di bambini che di adolescenti.

Tale gioco può essere svolto in coppia o in gruppo.

Nel caso della coppia, *A* si mette in una posizione e crea una forma. *B* gli fa il calco, ovvero riprende un segmento del corpo di *A* e lo ripropone con il proprio corpo, producendo così una nuova forma. Successivamente *A* fa il calco di *B* e producendo una nuova forma. Questa sequenza si ripete più volte, fino a quando il conduttore non stacca la musica, fa tenere la forma per qualche secondo e infine la fa rilasciare. Questo gioco può essere svolto da tutte le coppie in contemporanea, oppure lavora solo una coppia al centro della stanza e le altre coppie sono sedute intorno che osservano. Quando quella coppia finisce di lavorare, si alza un'altra coppia e va a sostituire la precedente. Un'altra alternativa sarebbe quella di far percorrere alla coppia che esegue i calchi l'intera stanza da una parete alla parete opposta. Appena la prima coppia sta per raggiungere la meta, partirà la seconda coppia e così via per tutte le restanti coppie.

I calchi possono essere formati anche in gruppo. Un membro fa una forma, gli altri membri partono uno per volta, per andare a formare il calco. Nel caso dei bambini sarà il conduttore a chiamarli onde evitare che si crei confusione. Il calco può essere effettuato su qualsiasi persona, compresa quella che ha iniziato. Appena tutti hanno partecipato al calco collettivo, un membro si distacca dal gruppo, va a formare un'altra forma e si ricomincerà.

Ringraziamenti

Scheda 7. Fermi tutti

Questo gioco è suddiviso in tre parti, sempre accompagnate dalla musica. L'obiettivo è di imparare ad adattarsi al movimento e all'immobilità. Nella prima parte tutti i soggetti camminano per la stanza. Il conduttore dice che quando qualcuno avrà voglia di fermarsi, potrà farlo, ma di conseguenza tutto il gruppo dovrà fermarsi. Appena il soggetto che si è fermato deciderà di ripartire, tutto il gruppo ripartirà. Nella seconda parte il conduttore spiega che chi si ferma deve pure pronunciare il proprio nome e anche il gruppo appena si ferma dovrà ripeterlo. Infine nella terza parte colui che si ferma non pronuncerà più il proprio nome, ma quello del compagno che si fermerà subito dopo. Anche il gruppo ripeterà quel nome e ripartirà solo dopo che è ripartito il soggetto che si era fermato.

Ringraziamenti

Scheda 8. Prendi l'altro

Tutti camminano per la stanza e il conduttore afferma che ognuno deve pensare ad un altro compagno. Appena egli dice “Via”, ognuno dovrà raggiungere il compagno pensato e prenderlo. Si possono aggiungere delle varianti, ovvero integrare questo gioco con quello delle coppie di opposti, ovvero scegliere di volta in volta una coppia di opposti come modalità di raggiungimento del compagno da prendere. Lo scopo di questo gioco è quello di comprendere chi è il *leader* del gruppo e chi rimane isolato. Inoltre tale gioco permette di individuare le dinamiche gruppali, soprattutto se esso viene svolto a scuola.

Ringraziamenti

Scheda 9. Il filo della relazione

Formare delle coppie, prendere tanti fili da un metro, oppure bastoni o elastici, e darne uno ad ogni coppia. Questo gioco è poco imbarazzante, in quanto tra i membri vi è un materiale che fa da mediatore. Con il filo i membri tendono ad aprirsi di più, con il bastone tendono a chiudersi, con l'elastico viene data l'opportunità di aprirsi e di chiudersi. Se si gioca con il filo, esso deve rimanere sempre teso. Le coppie danzano dapprima tutte in contemporanea, poi danza solo una coppia e le altre stanno sedute ad osservare. Si possono fare anche degli scambi di coppia. Un'alternativa è quella di far rimanere fermo un membro della coppia e far danzare l'altro, invertendone poi le parti. Un'altra alternativa è quella di far rimanere il membro fermo con gli occhi chiusi e l'altro che danza con gli occhi aperti. Un'ultima alternativa è quella di far danzare la coppia come preferisce, ovvero o con gli occhi chiusi, o con gli occhi aperti, o uno fermo e uno danza, o danzano entrambi.

Questo gioco può essere messo in atto anche in gruppo. I soggetti sono disposti in cerchio e non devono tenersi per mano, ma attraverso i fili. Il gruppo, tenendo i fili tesi, danza prima con gli occhi aperti e poi con gli occhi chiusi.

Ringraziamenti

Scheda 10. Il riscaldamento dei segmenti corporei

Gli obiettivi di questo gioco sono molteplici: aumentare la consapevolezza del proprio corpo, incrementare la capacità di coordinazione, familiarizzare con l'ambiente circostante e aumentare l'abilità di entrare in sintonia con gli altri. Camminare per la stanza, accompagnati da una musica molto allegra, con tamburi o tipo *twist*. Il conduttore dice: "Camminare muovendo le mani", poi "Muovendo le ginocchia", e via via tutte le parti del corpo, quali bacino, testa, braccia, caviglie, etc. In seguito il conduttore dichiara di continuare a camminare muovendo ad esempio le mani e quando si incontra qualcuno nel percorso bisogna che fermarsi e cominciare a ballare con lui una *danza fantastica*. Per *danza fantastica* si intende danzare con l'altro nella modalità con cui ci si è incontrati. Il conduttore può prendere in considerazione i segmenti sia uno per volta, sia a due a due, ad esempio ginocchia e testa, bacino e mani, etc. Infine si può proporre una *danza fantastica* non solo di coppia, ma anche di tre persone.

Muovendosi per segmenti si impara a concentrarsi solo su piccole parti del nostro corpo, per poi arrivare a muoverlo tutto in modo naturale. La *danza fantastica* spesso è caratterizzata dal copiare il movimento creato dall'altro o dal fare il movimento opposto e serve per introdurre il *gioco dell'eco* e *dello specchio* illustrati di seguito.

Scheda 11. Lo specchio e l'eco

Il *gioco dello specchio* può essere effettuato in coppia o in gruppo e ha l'obiettivo di far comprendere la capacità di ascoltare gli altri e di entrare in empatia con essi.

Se si gioca a coppie, il soggetto *A* fa un movimento e il soggetto *B* lo copia in contemporanea come fosse uno specchio. Successivamente *A* compie un altro movimento e *B* lo copia e così via. In seguito si invertono i ruoli. Le coppie possono lavorare tutte in contemporanea oppure lavora una coppia e le altre osservano da sedute. Appena trascorrono 2–3 minuti il conduttore fa scemare la musica fino a bloccarla, la coppia mantiene la forma, poi rilascia, si va a sedere e si alza una nuova coppia.

Se si lavora in gruppo, tutti i componenti si mettono di fronte ad *A*, il quale fa dei movimenti e tutti lo copiano in contemporanea. Quando *A* finisce, chiama per nome il compagno che vuole che vada a compiere i movimenti dopo di lui, supponiamo sia *B*. *B* va al posto di *A*, mentre *A* torna in mezzo al gruppo, stavolta il gruppo imiterà i movimenti di *B*. Il gioco viene interrotto quando sono stati chiamati tutti i membri e viene chiamato il conduttore. Se quest'ultimo non viene chiamato, egli non deve interrompere il gioco.

Il *gioco dell'eco* è identico a quello dello *specchio*, l'unica parte che varia è il tempo, ovvero mentre nel *gioco dello specchio* l'imitazione avviene quasi in contemporanea, nel *gioco dell'eco* l'imitazione avviene solo dopo che il soggetto ha finito il proprio movimento. Quindi lo scopo non sarà soltanto quello di sviluppare la capacità imitativa, ma anche quello di saper rispettare il proprio turno.

Ringraziamenti

Scheda 12. Il massaggio

Distribuire una pallina antistress da circa 7 cm ad ogni membro. Si può effettuare l'auto-massaggio e l'etero-massaggio. Nel primo caso, il gruppo si siede per terra e il conduttore suggerisce di iniziare a massaggiarsi con la pallina le mani, poi le braccia e via via ogni parte del corpo. Dopo aver massaggiato pure i piedi, il conduttore invita i soggetti a continuare a massaggiare la parte che ognuno ritiene ne abbia maggiormente bisogno. In tale maniera si presta attenzione ad ogni singolo segmento del corpo. Nel secondo caso, si formano o delle coppie o dei gruppetti di tre persone. Un membro si posiziona come se dovesse gattonare, ma rimane fermo, dando la schiena e l'altro o gli altri due la massaggiano. Ricordiamo che è preferibile fare questo gioco con gli adulti, perché nel caso di adolescenti ci potrebbe essere un'eccessiva malizia. La musica che accompagna questo gioco è rilassante.

Ringraziamenti

Scheda 13. Il Ricalco Posturale e Dinamico

In questo gioco l'accompagnamento musicale sarà veloce, da ballare. È la danza dell'immobilità, viene effettuata con le palline e si gioca a coppie. *A* sta fermo nella posizione a lui più gradita e con gli occhi chiusi, *B* danza con due palline, una per ogni mano, intorno ad *A* senza mai toccarlo. Poi il conduttore fa invertire i ruoli. Tutte le coppie danzano simultaneamente. Qui si conclude il *Ricalco Posturale*. Nel *Ricalco Dinamico* ogni membro della coppia che sta danzando, adesso può danzare non solo intorno al proprio compagno di coppia, ma intorno agli altri compagni che hanno sia gli occhi chiusi che aperti. Quando egli si sente pronto, può lasciare le proprie palline in mano ad un compagno con gli occhi chiusi anche se non era in coppia con lui. In tal modo questo soggetto rimane fermo nella posizione in cui ha dato le palline al compagno e chiude gli occhi, mentre il compagno che ha ricevuto le palline aprirà gli occhi ed inizierà a danzare sia intorno a colui che gli ha consegnato le palline, sia intorno agli altri. Ovviamente il numero di coloro che danzeranno e coloro che resteranno immobili sarà identico. Successivamente il conduttore prende altre palline di riserva e le consegna ai soggetti immobili, liberandoli. Lo scopo quindi è quello di mettere tutto il gruppo in movimento, proprio per questo il gioco è definito "dinamico", infatti alla fine si ritrovano tutti a ballare, compreso il conduttore.

Ringraziamenti

Scheda 14. Il tapis roulant

Tutti si sdraiano per terra uno accanto all'altro a pancia in su. Un soggetto si sdraia sopra gli altri in maniera a loro perpendicolare. Gli altri iniziano a rotolare in modo tale da far arrivare il soggetto dall'altra parte di questo *tapis roulant* umano. Appena lui arriva dall'altro lato, si mette a far parte del *tapis roulant* e il soggetto che si trova primo dal lato opposto, si sdraia sugli altri e il gioco ricomincia. Per questo gioco non è necessario il supporto musicale.

Ringraziamenti

Scheda 15. La foresta incantata

I soggetti sono sparsi per la stanza, stanno immobili e con gli occhi chiusi, fanno finta di essere degli alberi e le loro braccia sono i rami. Si muove solo un soggetto che fa finta di essere un viandante affaticato che si appoggia sui rami, ovvero sulle braccia dei compagni di gioco, passando così da un albero ad un altro. Quando il soggetto sosta più a lungo su un albero, questo è il segnale che fa invertire i ruoli, cioè quell'albero diventa il viandante e il viandante diventa un albero.

Successivamente i ruoli si ribaltano: gli alberi hanno gli occhi aperti, mentre il viandante è cieco. Pertanto gli alberi devono guidare il viandante nel suo percorso, accompagnandolo in tutti i suoi movimenti nel passaggio da un albero ad un altro. Quando il viandante sosta a lungo su un ramo, quell'albero diviene il viandante cieco e il viandante cieco diviene l'albero sveglio. Se i partecipanti al gioco sono parecchi, si possono aver due viandanti.

Ringraziamenti

3.4. Giochi di chiusura

Scheda 16. Il coreogramma

È come un rituale di chiusura, serve per chiudere il *setting*, ha quindi una funzione integrativa.

Dopo essersi disposti in cerchio, ognuno produce un movimento e il gruppo lo ripete. Poi il conduttore esegue il movimento attuato da un soggetto, supponiamo da *C* e, solo dopo che il gruppo lo ha ripetuto, il conduttore e *C* si scambiano di posto. Poi *C* esegue il movimento fatto da *A* e, dopo che il gruppo lo ha ripetuto, *C* e *A* si scambiano di posto. È come se si chiamasse l'altro non con il suo nome, ma con il movimento che ha messo in atto.

Ringraziamenti

Scheda 17. La catena coreografica

I membri sono disposti in cerchio. *A* propone un movimento, il gruppo lo imita. *B* copia il movimento di *A* e propone un proprio movimento. Il gruppo imita entrambi i movimenti. *C* copia i movimenti di *A* e di *B* e propone un proprio movimento. Il gruppo imita i tre movimenti e ciò si ripete per tutti i partecipanti. Alla fine di questo giro il conduttore introduce il proprio movimento, egli è sempre l'ultimo, in quanto se fosse primo gli altri imiterebbero il suo movimento non dando spazio alla propria creatività. Inoltre il movimento del conduttore deve sempre essere un movimento di apertura, mai di chiusura.

Adesso *A* deve ricordare la sequenza di tutti i movimenti e gli altri copiano da lui movimento per movimento. Poi la sequenza è riproposta da *B*, in seguito da *C* e così via. Appena si torna di nuovo ad *A*, egli deve legare questi movimenti in modo consecutivo come se fosse una coreografia. Così *A* propone tutti i movimenti legati uno dietro l'altro, come in una danza e il gruppo li ripete. Poi questa danza è riproposta da *B*, successivamente da *C* e via di seguito. Appena si arriva di nuovo al conduttore, egli dice di portare questa coreografia per la stanza, così i partecipanti si sparpagliano ed ognuno esegue la coreografia per la stanza fino a quando la musica non finisce.

Ringraziamenti

Scheda 18. La coreografia finale

Questo gioco è un po' più complesso, quindi sarebbe preferibile farlo eseguire a ragazzi più grandi. I partecipanti devono ripensare a tutti gli incontri e a tutti i materiali utilizzati e scegliendo i materiali, la musica e i livelli dello spazio devono, a gruppi, inventare una storia. Così, mentre un gruppo presenta la propria storia, gli altri gruppi si siedono a guardarla. Infine si effettuerà la verbalizzazione delle storie rappresentate.

Riferimenti Bibliografici

- Payne, H. (1990). *Creative movement & dance in groupwork*. Oxon: Winslow Press Limited.
- Watzlawick, P., Beavin, J.H., & Jackson, D.D. (1971). *Pragmatica della comunicazione umana*. Roma: Astrolabio.