

# CURIOSITÀ E APPROFONDIMENTI

## 1. Il sitting volley<sup>1</sup>

Il *sitting volley* può essere praticato sia dai disabili fisici (nella versione del sitting volley, seduti, anche insieme agli atleti normodotati), sia dai disabili intellettivi e relazionali (in piedi).

Esiste anche il volley in carrozzina che tuttavia non è una disciplina paralimpica.



■ **Fig. 1** Atlete di sitting volley durante una partita alle paralimpiadi di Pechino 2008 ([www.gazzettadello sport.it](http://www.gazzettadello sport.it)).

Se per il volley per disabili intellettivi e relazionali le regole sono quelle della pallavolo, con qualche adattamento, il sitting volley viene invece giocato con gli atleti seduti sul campo, di dimensioni inferiori (6x10 metri) rispetto a quello standard, con una rete posta ad altezza inferiore (110 cm per gli uomini, 105 cm per le donne).

La regola principale del sitting volley consiste nel fatto che un atleta, nel momento in cui tocca la palla, non deve perdere il contatto con il campo di gioco.



## 2. Hit ball<sup>2</sup>

L'*hit ball* è stato inventato da Luigi Gigante, insegnante di Educazione Fisica torinese, nel 1986.

È uno sport a squadre (5 vs 5 per gli over 14, 6 vs 6 per gli under) il cui obiettivo è centrare con la palla e dalla propria area di campo la porzione di muro posta dietro alla zona occupata dalla squadra avversaria.

L'*hit ball* può essere praticato in qualsiasi palestra. L'impianto ideale ha le seguenti dimensioni: base 20m x 10m altezza 4m.

Il pallone nel corso del gioco deve essere sempre in movimento, colpito o respinto (mai trattenuto).

Le squadre sono separate dalla linea centrale e hanno a disposizione 5 secondi per ciascuna azione di gioco.



■ **Fig. 2** Partita di hitball.

Il colpo finale di ciascuna azione (detto colpo decisivo) può essere effettuato dalla zona di difesa (due punti in caso di realizzazione) o dalla zona d'attacco (un punto).

<sup>1</sup> Dal sito internet [www.abiliallo sport.it](http://www.abiliallo sport.it)

<sup>2</sup> Dal sito internet [www.federhitball.it](http://www.federhitball.it) (nostro adattamento).

Ciascuna squadra difende la superficie della propria porta (m. 10 x 2,20) con una linea di giocatori (3) detti defenders.

Le partite sono suddivise in 3 tempi da 15 minuti ciascuno (10 per gli Under 14) con due intervalli di 5 minuti. Nel corso del gioco si possono fare sostituzioni (cambi volanti) senza alcun limite e senza interrompere il gioco.

### 3. Acrosport<sup>3</sup>

L'*acrosport* o *acrogym* è una disciplina sportiva che nasce come arte circense. È un'evoluzione della ginnastica artistica poiché si ritrovano gli stessi elementi ginnici e acrobatici del corpo libero. A differenza dell'artistica, le ginnaste e i ginnasti eseguono delle posizioni che possono essere statiche o dinamiche. Le posizioni possono essere eseguite in coppia (maschile, femminile, mista), in trio (solo femmine) e in quartetto (solo maschile).



■ Fig. 3 Esempi di esercizi di acrosport.

È un settore a cui approdano anche ex ginnasti che arrivati all'apice della loro carriera agonistica possono proseguire anche fino a 35 anni e avere sbocchi nel mondo dello spettacolo. Il campionato italiano si svolge con tre prove di qualificazione che consentono di accedere alla finale nazionale.

<sup>3</sup> Dal sito internet [www.fgilombardia.it](http://www.fgilombardia.it) (nostro adattamento). Figura a destra: fotografia originale sul sito [www.rsvn.it](http://www.rsvn.it)

### 4. Music Basketball: più velocità, creatività, fantasia e spettacolo<sup>4</sup>

Riprendiamo in questi paragrafi l'approfondimento sul *Music Basketball*, argomento in parte già trattato nel testo *Elementi di scienze motorie e sportive vol. 2* (sezione *Complementi e approfondimenti*).

#### *Il potere della musica*

La musica influenza moltissimo la sfera psicologica, aiuta a disinibirsi dalla paura di sbagliare, ad allenarsi a ritmi particolarmente sostenuti con maggiore motivazione e allegria senza stancarsi, favorendo un rapido e precoce miglioramento nei fondamentali individuali.

Grazie alla musica i giocatori prendono coscienza del proprio corpo.

#### *Come accelerare il gioco senza sbagliare?*

Con un programma, il primo dei cinque ideati da Antonelli, denominato "No Limits", si aiutano i giocatori a superare i propri limiti tecnici e fisici attraverso l'esecuzione dei diversi gesti tecnici della pallacanestro, soprattutto offensivi, con pezzi musicali caratterizzati da bit sempre più veloci.

Quando il giocatore inizia a sbagliare ha raggiunto la sua soglia di errore e quindi da questo punto in poi si deve allenare più intensamente se vuole migliorarsi.

Solo i cestisti evoluti si allenano su questa soglia, gli altri, non amando sbagliare, la evitano, fermandosi mediamente al 10% delle loro capacità massime.

Normalmente un giocatore di serie A, dal momento in cui entra in possesso della palla, impiega 0,8" prima di fare una scelta tra tiro, passaggio o palleggio. Un'enormità che può essere ridotta se si vuole velocizzare il gioco, mantenendo 2-3 allenamenti.

Partendo dalla soglia di errore, misurata in bit, la velocizzazione dei gesti aumenta dal 20 al 30%.

<sup>4</sup> Testo a cura del Prof. Maurizio Mondoni.

### *Tutta questione di talento*

È possibile far convivere precisione, lucidità e velocità d'esecuzione? Sì, semplicemente migliorando il talento dei giocatori, una qualità mentale, allenabile e non innata come molti pensano. Questo è l'obiettivo primario che, attraverso Music Basketball, e più precisamente con il secondo programma denominato "0", si può raggiungere. Si diventa giocatori di talento quando si è in grado di vedere anticipatamente il gioco, battere il difensore in 1 contro 1 e velocizzare ogni gesto e ogni movimento. Con il metodo "Zero Secondi", i giocatori sono obbligati, attraverso esercizi specifici, a prendere decisioni il più rapidamente possibile, seguendo un ritmo musicale molto veloce. L'allenamento si basa su un continuo reagire a stimoli visivi, in esercitazioni con e senza avversario, sia nella metà campo offensiva, sia partendo da quella difensiva in situazioni di contropiede.



### *L'importanza della creatività*

Più si sviluppa la creatività del giocatore e più migliora la sua capacità di prendere decisioni e di risolvere soluzioni complesse. Per mettere in pratica tutto ciò il giocatore deve prima superare la paura di sbagliare che spesso lo porta a perdere il possesso di palla.

Superato questo blocco di tipo psicologico, è importante ridurre i tempi delle scelte, migliorando la tecnica e l'utilizzo dei fondamentali individuali, insegnandogli anche alcuni movimenti tipici dei giocatori professionisti americani, i cosiddetti "NBA move", utili a battere i difensori nell'1 contro 1.

È importante, fin dal primo giorno di allenamento proporre:

- la regola di giocare costantemente con passaggi "no look", cioè senza guardare il ricevitore; è un movimento che fa guadagnare al giocatore 0,3 secondi di tempo sul proprio avversario rispetto a un passaggio normale;

- il "Magic Pass", tipo di passaggio estremamente efficace per passare la palla a un post direttamente dal palleggio; consiste nel farsi passare la palla dietro la testa e non sopra (passaggio velocissimo e praticamente illeggibile);

- il passaggio dietro alla schiena, certamente il più difficile da eseguire, ma anche il più sicuro perché lontano dalle braccia dei difensori.

Con questo tipo di proposte i tanti errori iniziali costringono i giocatori a raccogliere la palla continuamente perché sfugge al controllo delle mani, il che non li diverte affatto.

Onde evitare questo problema Antonelli ha proposto il terzo programma denominato "Out Gym". Il muro permette di allenarsi anche da soli sia dentro la palestra che fuori e il ritmo della musica diventa

come un personal trainer, sostituendosi temporaneamente all'allenatore.

Il muro è un compagno di gioco onesto, che risponde fedelmente al gesto tecnico che il giocatore effettua: se il passaggio è errato il muro risponderà erroneamente, se il passaggio sarà troppo debole non ti farà tornare la palla in mano. Considerando l'alto numero di ripetizioni che si riescono ad ottenere, questo tipo d'allenamento, oltre che migliorare coordinazione e scelta di tempo, può essere valido quale condizionamento generale.

Il Music Basketball è un metodo divertente per insegnare la pallacanestro anche a scuola.

Per maggiori informazioni: consultare il sito internet [www.musicbasketball.com](http://www.musicbasketball.com) (e-mail [info@musicbasket.com](mailto:info@musicbasket.com)).

## 5. Il Katori Shinto Ryu<sup>5</sup>

È un'antica arte marziale giapponese che insegna tecniche di combattimento con le armi dei guerrieri di era feudale, i *samurai*.

Questa disciplina prevede l'uso progressivo di sette armi:

1. *Katana*, spada lunga;
2. *Bo*, bastone lungo (180 cm);
3. *Naginata* (lama di spada su asta lunga);
4. *Kodachi*, spada corta;
5. *Ryoto*, due spade;
6. *Yari*, lancia;
7. *Shuriken*, piccole armi da lancio.



L'abbigliamento indicato per svolgere questo sport si compone di una giacca da allenamento e da una *hakama* (indumento tradizionale giapponese simile a una gonna-pantalone larga e a pieghe) blu o nera. Per i neofiti è preferibile utilizzare pantaloni da judo che permettono di apprendere meglio l'impostazione precisa degli spostamenti.

Il Katori Shinto Ryu prevede un combattimento simulato scandito da una serie di movimenti codificati (chiamati *kata*) di attacco e difesa tra l'esperto che utilizza una spada di legno e l'allievo che, di volta in volta, usa tutte le armi previste dal programma.

<sup>5</sup> Testo a cura della redazione. Immagini e informazioni dal sito [www.zanshin-dojo.it](http://www.zanshin-dojo.it). Per ulteriori approfondimenti consultare anche i siti web [www.katorishinto.it](http://www.katorishinto.it) - [www.dojo-ithaki.it](http://www.dojo-ithaki.it).

Vi sono diversi livelli di *kata*, via via più complessi, che aiutano chi pratica questa disciplina a migliorare il colpo d'occhio, la velocità di spostamenti, la resistenza fisica, la serenità di giudizio e la tranquillità mentale durante l'azione.

Infine si può affermare che il Katori Shinto Ryu è una pratica accessibile a tutti.



## 6. Le camminate quotidiane<sup>6</sup>

La forma più comune di deambulazione è quella che pratichiamo continuamente per spostarci da un posto all'altro, muovendoci su un terreno relativamente piano e uniforme: marciapiedi, strade di campagna, viottoli di parchi, ecc.

La si può definire «camminata con una meta» ed è caratterizzata da un'andatura media di 5 km/h anche se molti tengono un ritmo di 3 km/h. Il consumo calorico del camminare quotidiano si aggira attorno alle **300/400 calorie** all'ora a seconda del peso della persona e della velocità. Esso provoca un aumento della frequenza cardiaca del 50-75%. Se la vostra forma fisica non è delle migliori, la frequenza cardiaca può raggiungere anche tassi più elevati.

## 7. La ginnastica invisibile<sup>7</sup>

Sul libro di testo abbiamo già studiato di cosa si occupa questa pratica. Vediamo ora quali benefici porta.

Questo tipo di ginnastica è efficacissima, facile da eseguire, adatta a tutti, tranne agli ipertesi e ai cardiopatici gravi, perché non richiede alcun tipo di attrezzo.

L'immobilità dei muscoli è però solo apparente. In realtà, i muscoli, costretti a lavorare contro una resistenza (ad esempio il pavimento, altre parti del corpo, una sedia), che

<sup>6</sup> Gary Yanker, *Camminare per sport*, Arnoldo Mondadori Editore.

<sup>7</sup> Arianna Gasparini, *La ginnastica invisibile*, Corriere Salute, 20/10/2002.

impedisce loro di eseguire i movimenti, sviluppano all'interno una forte tensione.

A differenza di altri tipi di ginnastica, la forza fisica aumenta velocemente e intensamente senza che vi sia una crescita apprezzabile della massa muscolare. Questa caratteristica rende gli esercizi particolarmente adatti a tutti coloro che desiderano avere un corpo tonico senza vedere "lievitare" il volume dei propri muscoli. Poiché non richiede movimento, la ginnastica isometrica non sottopone a sforzi le articolazioni, non fa sudare e non è faticosa. Può essere praticata anche da chi è convalescente da traumi o incidenti che hanno costretto all'immobilità temporanea e da chi è affetto da malattie croniche respiratorie o da artrosi.

## 8. Si alla tintarella, ma con attenzione<sup>8</sup>

Un'esposizione moderata al sole, fonte di vitamina D, ha benefici su ossa, pelle e secondo recenti ricerche, anche sui neuroni. I raggi solari ridurrebbero la presenza di proteine tossiche prevenendo così patologie quali l'osteoporosi e perfino il cancro; inoltre migliorerebbe l'umore e il nostro aspetto.

Bisogna tuttavia evitare scottature che predispongono la pelle a disturbi dermatologici di vario genere e al rischio di contrarre un melanoma.

Per questo bisognerebbe sempre applicare una crema con un fattore di protezione minimo di 20, ripetendo l'applicazione ogni due ore, soprattutto dopo aver fatto il bagno in mare.

Con una protezione a fattore alto, infatti, ci si abbronzia meglio, in modo uniforme e graduale; non esiste crema o altro prodotto in grado di bloccare totalmente la radiazione solare.

Meglio evitare di esporre ai raggi diretti del sole i neonati o i bambini molto piccoli, soprattutto nelle ore più calde (dalle 12 alle 16).

Infine un'ultima indicazione sui prodotti *water-resistant* e *water-proof*. I primi perdono efficacia dopo 40 minuti in acqua (indicati contro il sudore), mentre i secondi dopo 80

minuti e sono quindi più indicati per chi fa il bagno più spesso e più a lungo.



■ Fig. 4 Gli esperti raccomandano un'esposizione moderata al sole, soprattutto nelle ore più calde della giornata.

## 9. Tecnologia e sport<sup>9</sup>

*La cyber t-shirt: battiti degli sportivi in diretta tv* – È un sistema per registrare i segni vitali degli atleti integrato in una t-shirt.



■ Fig. 5 La cyber t-shirt.

Le informazioni vengono inviate via wireless ai computer che elaborano in tempo reale: battito del cuore, metabolismo, sforzo polmonare. Non vi saranno più segreti per i membri dello staff tecnico e per i medici.

C'è chi propone di rendere visibili i risultati di tali analisi negli stadi e durante gli eventi trasmessi in televisione.

<sup>8</sup> Articolo di Sara Gandolfi dal settimanale *Sette* del 15/08/2014 (nostro adattamento).

<sup>9</sup> Informazioni dal sito [www.tuttosport.com](http://www.tuttosport.com) (nostro adattamento).

## 10. Il campo da calcio ecosostenibile<sup>10</sup>

Il gioco più bello del mondo è su gomma riciclata da pneumatici fuori uso.

L'utilizzo in ambito sportivo di materiali derivati dal recupero di questa gomma consente un triplice vantaggio.

Primo, quello ambientale: si contribuisce alla riduzione del consumo di materie prime vergini utilizzando un materiale abbondante e ricavato dal trattamento di rifiuto.

Un vantaggio economico: a parità di prestazioni e di resa, questi materiali costano circa un decimo rispetto i materiali vergini

comunemente utilizzati, contribuendo parallelamente al consolidamento di un mercato sostenibile per le materie derivate dai pneumatici fuori uso.

Terzo, la gomma consente prestazioni e una resa complessiva della pratica sportiva in alcuni casi addirittura migliore rispetto i materiali comunemente utilizzati, ad esempio donando elasticità alla superficie e favorendo la restituzione dell'energia all'atleta, assorbendo gli shock. Inoltre previene la deformazione verticale della superficie, mantenendo alti standard qualitativi per il rotolamento e il rimbalzo del pallone.

## I. F T T U R A

### L'esperienza del Laboratorio di Ricerca sul Movimento: gli Argonauti

*“Gli Argonauti”, diretti da Alessandro Mezzetti, nascono grazie all’iniziativa di laureati in Scienze Motorie dell’ISEF – IUSM e studenti dell’Università degli Studi di Roma “Foro Italico”.*

*Il Laboratorio sviluppa la propria attività di ricerca espressiva e creativa realizzando eventi di carattere sportivo-spettacolare e culturale.*



Il gruppo si caratterizza per l'armonizzazione del movimento con la musica, lo spirito di squadra e l'atletismo.

*La scelta del nome “Gli Argonauti” richiama la metafora del “viaggio”; un viaggio arduo alla ricerca dei propri confini, della propria coscienza della personale modalità espressiva.*

*Il vissuto sportivo dei componenti il gruppo caratterizza la produzione coreografica; la naturalezza e l'essenzialità della gestualità, l'armonizzazione del movimento con la musica, lo spirito di squadra e l'atletismo sono gli aspetti che permeano ogni proposta creativa del gruppo. Tale approccio rappresenta un nuovo modo di concepire e vivere lo sport: uno sport in cui la comunicazione ha più valore della competizione e il piacere di assaporare l'emozione del movimento è più gratificante della ricerca della performance.*

*L'esperienza di grandi realtà spettacolistiche come i Momix i Katakò e non ultimo il Cirque du Soleil, hanno evidenziato quanto la distinzione tra i linguaggi dello spettacolo teatrale e quelli dello sport si attraggano e inevitabilmente si contaminino, sviluppando prodotti di grandissima valenza artistica. Nella produzione di queste compagnie si riconosce inequivocabilmente la raffinata sintesi tra l'essenzialità del movimento atletico e una espressività capace di far trasparire emozioni.*

<sup>10</sup> Testo dal sito [www.ecopneus.it](http://www.ecopneus.it) (nostro adattamento).  
Visitare lo stesso sito per ulteriori approfondimenti.

Tale considerazione ci porta a riconoscere in questo nuovo linguaggio, così ricco di valenze afferenti a diversi ambiti culturali, uno strumento di grandissimo impatto per lo sviluppo di una progettualità educativa incentrata sull'attività motoria espressiva, finalizzata a sviluppare le potenzialità umane e artistiche che tanta importanza hanno nel processo di crescita relazionale, morale e sociale della Persona.

Ciò che caratterizza il lavoro de "Gli Argonauti" è la volontà di considerare sempre la dimensione spettacolistica come un mezzo per dare forza al progetto formativo e non limitare la produzione creativa ad un fine meramente estetico.

Dare voce alla componente espressivo-creativa della Persona significa metterla in condizione di "essere" in armonia con l'ambiente, di "essere" in grado di instaurare un dialogo produttivo con gli altri, di "essere" consapevole della propria unicità, o semplicemente di "essere".

## Il progetto creativo "Teatro dei Luoghi de Gli Argonauti"

Il Laboratorio è da sempre impegnato in una elaborazione creativa e espressiva caratterizzata dall'utilizzo di attrezzature non convenzionali.

Il nuovo obiettivo che il gruppo si è posto, grazie anche allo studio di tecniche dell'arrampicata sportiva e degli sport di strada, è orientato verso la possibilità di considerare oggetto della ricerca creativa un qualsiasi spazio che, per le sue caratteristiche, dia la possibilità di raccontare e raccontarsi, lasciando libertà di espressione delle capacità creative, della volontà esplorativa e delle potenzialità atletiche della persona.



Questo progetto culturale, definito da noi come "Teatro dei luoghi de Gli Argonauti" sinteticamente si sostanzia nell'utilizzo delle caratteristiche fisiche e simboliche di un luogo come fonte di ispirazione creativa del progetto artistico e, traendo spunto dalle particolarità di quel luogo, cerca di valorizzare quelle specificità che sono sintesi di una alchimia di differenti energie.

Alchimia energetica che fa di un luogo fisico uno spazio ricco di significati e di storia, a cui si aggiunge, nel momento della performance, l'apporto vitale del gruppo.

Il prodotto artistico, così, non potrà prescindere da quel luogo, da quel contesto, non potrà essere esportato, non potrà essere realizzato se non in quella dimensione.

Ciò darà al "luogo", spazio che già di per sé è "teatro", un valore che non potrà essere ridotto a semplice scenografia.

In questo progetto assume un ruolo fondamentale l'utilizzo della luce che ha la funzione di scoprire di volta in volta la dinamica spettacolare dell'evento e di guidare lo spettatore, immerso nella rappresentazione, in un percorso in cui viene costantemente spinto a modificare la percezione di ciò che accade intorno a lui e stimolato a interagire con la dinamica degli accadimenti.

## Il progetto formativo

"Gli Argonauti" hanno strutturato un particolare progetto didattico metodologico denominato "ARGOEXPERIENCE – Percorso esperienziale formativo per lo sviluppo della Persona". Il progetto, nel percorso delle 4E, si avvale dell'inserimento di particolari ed innovative proposte di attività motoria e

sportiva che spaziano dall'Espressione Corporea, all'Acrobatica, al Trekking Emozionale per arrivare al Teatro dei Luoghi.

Tali attività, integrandosi in modo articolato e coerente, hanno la possibilità di mobilitare e coinvolgere i partecipanti a livello motorio, emozionale, intellettuale e sociale.

Si tratta di una metodologia di formazione sia indoor che outdoor che genera il massimo coinvolgimento psicofisico ed emozionale. Ciò favorisce, tra gli altri aspetti, una conoscenza più approfondita tra i componenti il gruppo, rendendo più efficace la comunicazione intra e interpersonale.

#### **ARGO**

**E**spandere la percezione del sé

**X** **Espressione Corporea, Movimento Funzionale**

**P**

**E**SORCIZZARE LE PAURE

**R** **Acrobatica, Parkour, Fire & Movement, Rope Courses**

**I**

**E**SPORARE NUOVI SPAZI

**N** **Tree Climbing, Water Route, Mountain Bike, Trekking Emozionale**

**C**

**E**SPRIMERE LA PROPRIA IDENTITÀ

**Teatro dei Luoghi, Survival**

Questa proposta si inserisce nell'ambito della "Formazione Esperienziale", una filosofia e un metodo di lavoro, questo, che principalmente mira al potenziamento dell'equilibrio personale attraverso situazioni che sviluppino le dinamiche di affermazione e l'intima ricerca di autorealizzazione della Persona. L'apprendimento esperienziale è un processo attraverso il quale una persona sviluppa conoscenza, capacità e valori per mezzo delle sue esperienze dirette.

Il confronto diretto con la realtà è l'aspetto concreto che, a nostro avviso, deve essere valorizzato affinché ci si renda sempre più consapevoli dell'importanza della dimensione corporea negli apprendimenti e nella vita di relazione.

L'apprendimento è il processo per cui si crea conoscenza attraverso la presa di coscienza delle esperienze, apprendere è sempre un atto volontario e necessita della motivazione per realizzarsi.

Non vi è apprendimento senza la spinta emotiva che ne sostenga lo sforzo e il ruolo dell'insegnante, che noi consideriamo sempre come un facilitatore (in linea con le teorie di C. Rogers), è quello di mantenere all'interno del processo di apprendimento esperienziale un livello di energia tale da stimolare sempre il coinvolgimento emozionale.

Attraverso il percorso di "ARGOEXPERIENCE" l'obiettivo che ci si pone è quello di suscitare un cambiamento culturale e comportamentale anziché l'insegnamento di tecniche specifiche.



Perché presentare questa esperienza in un libro di scuola

Vogliamo partire dalla affermazione che l'attività motoria e sportiva potenzialmente possiede sempre uno straordinario valore educativo; coloro che si occupano di tali attività a vantaggio dei ragazzi e dei giovani, si assumono implicitamente compiti formativi molto più importanti e incisivi di quanto solitamente non si pensi.

È nostra convinzione che la scuola e tutte le strutture deputate alla formalizzazione di progetti educativi, tanto più se si occupano di attività motoria, debbano essere sempre sensibili a valutare, ed eventualmente accogliere, le proposte innovative che nascono spontaneamente nel tessuto sociale.

Un nuovo fenomeno che si rende visibile e si afferma nella società rappresenta un bisogno; e i bisogni vanno sempre ascoltati e se possibile assecondati, a maggior ragione quando veicolano la necessità di esprimersi liberamente e danno vitalità ad un linguaggio che è espressione della contemporaneità. Lo



sport da sempre è stato un campo particolarmente rappresentativo dell'innovazione degli orientamenti della società.

In particolar modo il sistema educativo, la scuola e le associazioni sportive in primis, deve essere capace di analizzare, riformare e arricchire la propria proposta didattica nel momento in cui tali richieste si esplicitano, tanto più se provengono dal mondo giovanile.

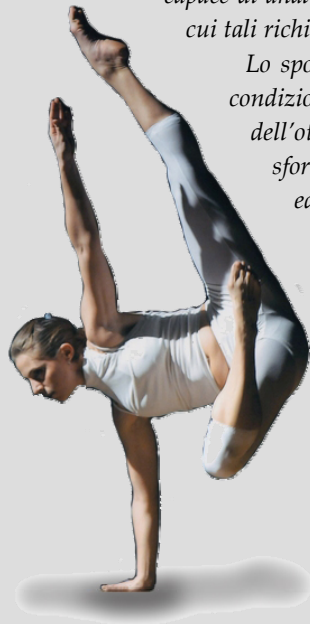
Lo sport è sempre occasione "formativa" nel senso che la persona è posta nelle condizioni di mobilitare le proprie motivazioni e le proprie capacità in vista dell'ottenimento di un risultato che sia espressione della propria identità. Lo sforzo per ottenere tale obiettivo presuppone intenzionalità e, dal punto di vista educativo, implica che i ragazzi siano aiutati a diventarne consapevoli.

Il lavoro de "Gli Argonauti", con lo sviluppo dei propri progetti di spettacolo e formativo, ha l'ambizione di rappresentare in chiave culturale e comunicativa il fermento che si sta sviluppando nel mondo sportivo caratterizzato dalla affermazione di discipline che vengono classificate come "sport di nuova tendenza".

Il concetto, peraltro ampiamente condiviso, che la pratica sportiva debba aprirsi ai più ampi contesti e quindi poter anche uscire dalla tradizionale "palestra scolastica" è alla base della filosofia del gruppo. La contaminazione di diverse discipline e la possibilità che esse possano integrarsi in un prodotto innovativo rappresenta lo stimolo a proseguire nella ricerca.

L'integrazione delle componenti atletiche, creative, ed esplorative della persona attraverso lo sviluppo di esperienze che prevedono anche l'utilizzo di tecniche proprie dell'acrobatica, dell'arrampicata, della gestione del fuoco ecc., peraltro sempre realizzate in condizioni di consapevolezza e controllo dei fattori di rischio, amplia le possibilità di impatto comunicativo e avvicina l'esperienza del laboratorio a quella delle discipline di nuova tendenza.

Il nostro intento è anche rivolto a contribuire ad una visione meno critica di quegli sport cosiddetti "estremi" che, se praticati con coscienza e consapevolezza, di estremo hanno solo la passione e il "folle" piacere di sentirsi vivi.



Questo approccio rivolto alla affermazione della identità della Persona attraverso il linguaggio corporeo è in netto contrasto con l'aspezzatura dell'attività agonistica e l'altissima specializzazione delle performances competitive; anche se a volte non dichiarato, riteniamo che ciò che anima lo spirito degli sport di nuova tendenza, oltre ad affermare il senso di libertà, è quello di trovare gratificazione nella pratica di una attività implicitamente finalizzata alla educazione, alla formazione e alla socializzazione.

Diventa per noi un dovere cercare di contribuire alla elaborazione di un progetto educativo che faccia perno su un nuovo modo di vivere e concepire l'attività sportiva. Un impegno che deve essere condiviso

*con tutti quegli insegnanti impegnati nella strutturazione di un sistema sportivo disponibile a rinnovare se stesso e capace di veicolare dinamicamente i propri grandissimi valori.*

*Ed è un obbligo del sistema educativo ascoltare e veicolare le richieste e le necessità dei giovani per poter costruire un progetto che sia capace di sintonizzarsi sul linguaggio giovanile potenziandone la possibilità espressiva.*



“...ognuno di noi possiede il seme di un grande potenziale espressivo, la ricerca dello sviluppo di tale capacità può essere illuminata solo dalla umile consapevolezza del proprio valore...”

Gli Argonauti

PROF. ALESSANDRO MEZZETTI  
Per informazioni [www.teatrodeiluoghi.it](http://www.teatrodeiluoghi.it)