

# ***I Magicolieri***

## **CHI SIAMO**

I Magicolieri® appartengono alla famiglia dei Clown di corsia e sono professionisti delle relazioni umane (psicologi, tecnici qualificati di clownerie presso strutture sanitarie e socio-sanitarie, animatori qualificati) ed operatori esperti ed appropriatamente formati, che utilizzano la magia del gioco per garantire a persone che vivono situazioni di sofferenza e disagio, spazi ed occasioni di benessere psicologico ed emotivo, agevolando il lavoro del personale socio assistenziale, medico ed infermieristico

Cerchiamo di assumere sempre un atteggiamento positivo e rispettoso, che sappia cogliere e giocare con gli imprevisti, accompagnato da una mimica e da espressioni verbali colorite, atte a creare empatia e buon umore.

Il servizio, nato nel 1998, è attualmente attivo presso il reparto di Pediatria dell'Ospedale Versilia (LU) con una frequenza di due pomeriggi a settimana, il reparto di Cardiocirurgia Pediatrica dell'Ospedale del Cuore G. Pasquinucci di Massa, ogni sabato pomeriggio, la Casa Famiglia a Capannori (Lu) due giovedì sera al mese.

Oltre ai servizi appena descritti, garantiti per tutta la durata dell'anno, organizziamo o partecipiamo a tante altre attività collaterali, tra cui anche missioni clown presso l'ospedale croato di Gornja Bistra

## **FINALITÀ DEL NOSTRO INTERVENTO**

La malattia ed il ricovero in Ospedale, così come la permanenza in Strutture residenziali per minori, possono causare stress, angoscia, deprivazioni e frustrazioni. L'obiettivo dei Magicolieri è quello di promuovere lo slancio vitale, lo stupore e l'autostima sia nelle persone che vivono uno stato, più o meno prolungato, di carenza psico-emotiva, sia nelle figure di accudimento che le affiancano, contribuendo a creare un'atmosfera serena e collaborativa.

## **COME LAVORIAMO**

Il nostro modo di relazionarci e di giocare si differenzia a seconda del contesto, dell'età e dello stato psicofisico dei bambini e dei ragazzi. Alla base del nostro intervento c'è un "ascolto" delle esigenze di ogni persona con cui giochiamo. In funzione della specifica situazione adattiamo il nostro modo di agire, che assume sempre sfumature diverse ed impiega tecniche mutuata dalla Psicologia, dalla Pedagogia, dal mondo della magia, della clownerie, dell'arte affabulatoria ed in generale da tutte quelle discipline artistiche che riescono a creare relazioni, stupore e divertimento, promuovendo un umore ed un pensiero positivo. Gli strumenti di lavoro che utilizziamo sono originali ed esclusivi e sono frutto di una intensa ricerca e di una costante formazione.

# IL CORSO

## METODOLOGIA DELLE LEZIONI D'AULA

Il corso adotta una metodologia d'insegnamento flessibile e coinvolgente in cui l'allievo assume un ruolo attivo, che implica la sua disponibilità a mettersi in gioco in prima persona. La didattica prevede: parte teorica di psicologia applicata e dell'età evolutiva, nozioni pratiche sulla comunicazione verbale e non-verbale, esperienze educative di gruppo ed esperienze che introdurranno i principi base del teatro comico e della clown-terapia, improntati a ricercare e valorizzare il proprio lato umoristico al servizio delle persone. Progressivamente verranno inoltre proposte, insegnate e sperimentate una serie di specifiche tecniche di intervento, quali giochi di prestigio e di magia comica, balloon-art, burattini, improvvisazioni comiche e ludiche, story-telling, baby games, musicolieria, prove di logica e suggestioni olfattive, tattili e visive. I vari strumenti di intervento verranno presentati, contestualizzati e spiegati dai singoli docenti, sottolineandone modalità e schemi riguardo a come impiegarli.

Durante il corso, che intende offrire strumenti e riflessioni psico-educative e psico-emotive atte a rendere speciale ed esclusiva ciascuna sessione di gioco, verranno proposte una serie di **esperienze educative di gruppo** per favorire l'apprendimento, o il consolidamento, dei concetti teorici espressi.

Tutti i docenti sono clown di corsia, con una profonda conoscenza del settore, appositamente formati e competenti nel condurre incontri coinvolgenti e mirati, valorizzando le risorse e le potenzialità dei singoli e del gruppo.

## UNITA' FORMATIVE

### 1) STRUTTURA, CONTESTO ED ELEMENTI DI PSICOLOGIA E PEDAGOGIA APPLICATA

-Come ascoltare e relazionarsi con persone (in particolare bambini ed adolescenti) che vivono situazioni di disagio e sofferenza, in virtù della loro fase evolutiva, della situazione che stanno vivendo e del loro stato di salute ed equilibrio psico-fisico.

-Acquisire conoscenze e strumenti per gestire e trasformare vissuti di ansia ed inadeguatezza, nostri e degli altri.

-Come curare il setting e l'organizzazione dell'incontro, intervenendo sul contesto con un approccio sistemico-relazionale.

-Gli obiettivi del servizio e come rispondere ai possibili fattori di rischio.

- Il Magicoliere, presentazione e deontologia.

- Quali giochi impiegare e perché.

### 2) METODO DEL MAGICOLIERE®

- Apprendimento di tecniche di gioco e di stili relazionali, specifici ed esclusivi, frutto di una intensa ricerca e di una costante formazione.

### **3) TECNICHE ARTISTICHE DI BASE E CLOWNERIE**

- Come sviluppare competenze tecniche e relazionali per esplorare e sviluppare il proprio lato umano, umoristico e creativo, avvalendosi di esercizi strutturati e di improvvisazione.

## **1) STRUTTURA, CONTESTO ED ELEMENTI DI PSICOLOGIA E PEDAGOGIA APPLICATA AL CONTESTO**

### **- L'approccio alla persona e la cura della relazione**

Ti ascolto e mi adatto

Come creare le premesse per sviluppare un ambiente piacevole e coinvolgente.

Come costruire relazioni significative attraverso il rispetto, lo stupore ed il divertimento.

Posto che vai contesto che trovi.

Agire con calma nel rispetto della situazione per attuare cambiamenti a lungo termine.

Si parte da ciò che c'è e si procede per gradi.

I miei problemi aspettano fuori dalla porta.

Deontologia del Magicoliere: rispetto, ascolto, motivazione, formazione, condivisione, riservatezza.

Il nostro vissuto, consapevolezza e gestione.

Il nostro intervento è portare valore.

L'equilibrio psico-emotivo del clown, presupposto imprescindibile in una relazione d'aiuto.

### **-Metodologia e gestione**

Apprendere tecniche specifiche al contesto.

La conoscenza reciproca e la complicità tra Magicolieri.

Impostazione di una sessione di gioco.

Frequenza e durata degli incontri di gioco.

La dinamica dell'incontro: inizio, svolgimento, conclusione.

La cura e la delicatezza del principio e della chiusura.

Come gestire un servizio Magicoliere ed un singolo incontro di gioco.

La serietà, la preparazione e la professionalità dell'essere volontario.

Adeguarsi al contesto per proporre tecniche e stili relazionali pertinenti.

Giocare è mettersi in gioco.

Stupire noi stessi per stupire gli altri, il coraggio di esserci e di osare.

Non si smette mai di imparare: il rischio di diventare un impiegato del gioco.

L'arte dell'improvvisare: c'è sempre una risposta creativa.

Psicologia e magia, obiettivo stupore.

Oltre il gioco: l'affidabilità, la disponibilità, la positività, l'elasticità.

Ogni situazione è diversa: giocare è uno spettacolo, ma uno spettacolo non è sempre spettacolare.

### **- Gli obiettivi del Magicoliere**

Garantire a persone che vivono situazioni di sofferenza e disagio, spazi ed occasioni di benessere psicologico ed emotivo, agevolando il lavoro del personale socio assistenziale, medico ed infermieristico.

Promuovere lo slancio vitale, lo stupore e l'autostima sia nelle persone che vivono uno stato, più o meno prolungato, di malessere fisico e-o psico-emotivo, sia nelle figure di accudimento che le affiancano, contribuendo a creare un'atmosfera serena e collaborativa. Fornire alle persone le stimolazioni sensoriali indispensabili perché non perdano il senso dell'io.

Sviluppare processi empatici.

Creare delle interazioni o delle relazioni speciali ed esclusive.

Liberare da vissuti psicologici negativi, consentendo alle persone di padroneggiare situazioni spiacevoli e riguadagnare interesse e fiducia in se stesse.

Apprendere competenze tecniche e relazionali, ricche di stimoli positivi e con un livello di intensità energetica elevato, che assorbano molta dell'attenzione delle persone, ostacolando l'entrata di stimoli negativi.

Essere una figura di riferimento, rispettosa del prossimo, coerente, affidabile e preparata nel gestire situazioni potenzialmente destabilizzanti.

### **- L'utilizzo della comunicazione in una relazione d'aiuto**

Il linguaggio verbale, il potere della parola.

Aspetti della comunicazione analogica: prossemica, postura, gestualità, mimica, paralinguaggio.

Il concetto di "rumore" nella comunicazione.

Il concetto di "codice" e di comunicazione efficace.

Il concetto di feed-back.

La comunicazione paradossale.

Interazione e relazione.

Interazione simmetrica e complementare.

Contesto e metacomunicazione.

L'aptica.

Il movimento e la dinamicità come propulsori di emozioni positive e vitalità.

La mimesi, come entrare in risonanza con l'altro.

Come sviluppare processi empatici.

### **- Un approccio sistemico - relazionale: agire sul contesto e non esclusivamente sul singolo**

Creare relazioni e coinvolgere tutti gli attori del contesto in cui si presta servizio

Il concetto di lavoro di gruppo.

Il concetto del Magicoiere come ospite della struttura in cui presta servizio.

La fiducia ed il confronto tra colleghi, presupposto indispensabile per un servizio di qualità.

La relazione tra compagni clown durante una sessione di gioco: giocare insieme per crescere insieme.

Come interagire e coinvolgere i familiari.

Rispetto del regolamento interno e del codice etico.

### **- Fattori di rischio**

Empatia e contagio emotivo, il pericolo è dietro l'angolo.

La responsabilità e la delega durante un servizio clown.

Il timore del giudizio.

L'egocentrismo e l'introversione, due facce della stessa medaglia.

La resistenza del donarsi al gioco e agli altri.

Non sempre le cose vanno come vorremmo e meriteremmo, accettazione ed elaborazione della frustrazione.

I distrattori nel gioco, gestione e suggerimenti.

Mi rispetto, ti rispetto, mi faccio rispettare.

Farsi manipolare dagli altri.

Usare gli strumenti tecnici e relazionali come uno scudo.

La fretta è una cattiva consigliera.

Percepirsi come ansioso ed inadeguato.

Smarrire la motivazione ad apprendere e a migliorarsi.

Sentirsi eccessivamente sicuro di se stesso.

L'importanza nel saper dare dei limiti e dire di no.

Come distribuire adeguatamente le proprie energie durante il servizio.

Il dover far ridere o divertire per forza.

Non condividere il proprio vissuto con gli altri compagni clown.

Confondere le proprie emozioni ed i propri bisogni con quelli dell'altro.

L'ingerenza in una relazione di aiuto.

Suturare le proprie ferite psico-emotive attraverso il proprio intervento clown.

L'equilibrio psico-emotivo del clown, presupposto imprescindibile in una relazione d'aiuto.

Una relazione di aiuto ed il feedback che non c'è: un piccolo seme che forse germoglierà.

Svolgere l'intervento troppo lentamente o troppo velocemente.

Entrare in rapporto simmetrico con le persone.

Quando il clown, più che dare, vuole ricevere.

Difficoltà nel gestire rifiuti o frustrazioni.

Ogni scelta comporta sempre una rinuncia.

## **- Elementi di psicologia applicata al nostro contesto di intervento**

La struttura ospedaliera: un contesto che può spaventare .

La malattia: smarrimento, timore, sofferenza.

Quando, come e perché il gioco può assumere valenze terapeutiche.

Vivere e crescere in una struttura residenziale, riflessioni e criticità.

Il ricovero e le possibili reazioni emotive.

Come attribuire valore alla persona.

Il nostro vissuto, consapevolezza e gestione.

Come stabilire e mantenere un rapporto empatico.

I neuroni a specchio, la mia positività può irradiare gli altri.

Resilienza, la capacità di riorganizzare positivamente la propria vita di fronte ad eventi traumatici.

Il movimento e la gestualità del Magicoliere come propulsori di vitalità e benessere.

Il concetto del twist.

Elementi di psicologia evolutiva.

## **-Giocare per meravigliare**

I giochi come strumento per creare relazioni di forte impatto emotivo.

Giocare è un'attività seria, importante e di valore.

Essere al 100 per cento nel qui ed ora.

il concetto di eleganza nel gioco.

Adeguarsi al contesto per proporre tecniche e stili relazionali pertinenti.

Limiti e benefici dell'improvvisazione.

L'importanza nel far emergere e sviluppare il clown che sta dentro noi.  
Migliorarsi con l'esperienza.  
Conoscere bene il gioco per valorizzare la relazione e l'improvvisazione.  
Annotarsi le cose che funzionano e che non funzionano.  
Apprendere i tempi del gioco idonei alle diverse situazioni ed alle differenti fasce di età.  
Avere conoscenze della fascia d'età con cui giochiamo per dire e fare cose appropriate.  
Osservare ed osservarsi per apprendere.  
Il gioco e la comicità.  
Cosa fa ridere i bambini.  
Cosa fa ridere gli adolescenti.  
Come stupire e interagire con le persone.  
Il valore relazionale degli strumenti del Magicoliere.

## **2) METODO DEL MAGICOLIERE**

### **Personaggio mediatore**

#### **Quando un burattino diviene vivo, incantando grandi e piccini**

Come il burattino diviene personaggio mediatore: introduzione alla tecnica.  
La scelta del personaggio mediatore.  
Le mille varianti creative nell'uso del personaggio mediatore.  
Un pupazzo per amico: come il bambino si affeziona al personaggio mediatore.  
Il personaggio mediatore e le diverse fasi evolutive.  
La dinamica della tecnica.  
Le caratteristiche e gli innumerevoli utilizzi del personaggio mediatore.  
Come entrare nel cuore dei bambini grazie al burattino.  
L'affabulazione, la magia ed il burattino.  
Il personaggio mediatore può aiutare il bambino a raccontarsi e sfogarsi.  
Improvvisare con il personaggio mediatore.  
Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.  
Tecniche e contesto di utilizzo.

### **Giochi di prestigio**

#### **Giochi di magia in cui si vuole valorizzare la bellezza estetica dell'effetto e l'abilità nel proporlo**

Principi sacri della nobile arte della magia: dalla misdirection alla giustificazione.  
Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.  
Come valorizzare la bellezza estetica dell'effetto magico e l'abilità nel proporlo.  
Presentazione e sperimentazione di tecniche e giochi di prestigio: giochi con carte, fazzoletti, barattoli, palline, dadi, corde, monete.  
L'arte affabulatoria ed il personaggio mediatore nei giochi di magia.  
La magia impromptu: quando si riesce a meravigliare con le cose semplici.  
Giochi di prestigio e contesti di utilizzo.  
La magia per il bambino e l'adolescente: accorgimenti e suggerimenti.  
Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.  
Tecniche e contesto di utilizzo.

### **Musicoleria**

**L'armonia e la dolcezza della musica al servizio del bambino.**

L'utilizzo dell'elemento sonoro e ritmico per promuovere serenità e benessere.  
Quali brani musicali e quali strumenti impiegare.  
Il concetto del dialogo sonoro.  
Le varie fasi della tecnica: dall'ascolto della musica all'utilizzo attivo degli strumenti.  
Come creare una festa musicale, nel rispetto del contesto.  
L'utilizzo della voce come cassa armonica ed emozionale di risonanza.  
Fasi di sviluppo evolutivo e differenti modalità di impiego.  
La partecipazione attiva del bambino e dei familiari  
Come e quanto coinvolgersi.  
Come gestire l'apertura e la chiusura della tecnica.  
Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.  
Tecniche e contesto di utilizzo.

## **Baby-games**

**Batteria di giochi senso-motori diretti a supportare la vitalità e la gioia dei bambini della primissima infanzia.**

Come scaricare tensioni e frustrazioni attraverso semplici e specifici giochi senso motori.  
La partecipazione attiva del bambino e dei familiari.  
Creatività e baby-games.  
Le varie fasi della tecnica.  
La musica come supporto al metodo.  
Accorgimenti e precauzioni per giocare in sicurezza.  
Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.  
Tecniche e contesto di utilizzo.

## **Top – Secret**

**Batteria di stupefacenti giochi di magia e di illusione ottica che vengono presentati, insegnati e regalati al bambino, così da valorizzare la sua autostima e la sua vitalità.**

Quando, come e perché rendere bambini e ragazzi dei maghi provetti.  
Quali giochi risultano adatti per essere insegnati e regalati.  
Presentazione ed apprendimento delle tecniche.  
Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.  
Tecniche e contesto di utilizzo.

## **Giochi con i palloncini**

**Come utilizzare il palloncino per realizzare splendide sculture, ma anche per raccontare storie, fare magie e sketch comici.**

Presentazione del prodotto e delle diverse qualità disponibili in commercio.  
Le diverse sculture con i palloncini.  
Il palloncino come dono.  
L'utilizzo del palloncino con le differenti fasce d'età: dal bambino di pochi mesi al ragazzo.  
Il palloncino come mediatore nella relazione col bambino.  
L'eleganza e la grazia nell'utilizzo della tecnica.  
Oltre le sculture: gag comiche, magie, racconti.  
L'impiego dei palloncini nelle diverse fasce di età.  
Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.  
Tecniche e contesto di utilizzo.

## **Improvvisazioni ludiche**

**Ideazione estemporanea di proposte ricreative in base alle esigenze dei bambini e del contesto.**

Creazione estemporanea di proposte ludiche più o meno strutturate in base alle diverse situazioni ed esigenze.

Come accogliere le richieste e le intuizioni delle persone.

La professionalità nell'improvvisazione: uscire con stile da situazioni difficili.

Tecniche e proposte di improvvisazione.

Come coinvolgere le diverse figure di accudimento.

Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.

Tecniche e contesto di utilizzo.

## **Magia comica**

**Giochi di magia per promuovere meraviglia, risate e buon umore.**

La magia comica e lo story telling: il racconto umoristico costellato di magia.

Improvvisazione e trama prestabilita delle magie comiche.

I tempi e i modi per stupire e divertire.

Come rendere un gioco di prestigio una magia comica.

Come fornire spessore ad una gag di magia comica.

Adattabilità della tecnica alle diverse fasce di età.

La pulizia della tecnica per concentrarsi sulla relazione.

Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.

Tecniche e contesto di utilizzo.

## **Prove di logica**

**Per coinvolgere e stupire attraverso rompicapo, rebus, enigmi ed indovinelli.**

Come stuzzicare e coinvolgere l'intera famiglia con appassionanti giochi di logica.

Come scegliere le proposte giuste e pertinenti.

Quando e quanto impiegarli.

Contesti e schemi di utilizzo delle diverse batterie di giochi.

Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.

Tecniche e contesto di utilizzo.

## **Scatola sensoriale**

**Per promuovere una relazione di gioco privilegiando il canale olfattivo, tattile ed uditivo.**

Tecniche di gioco per bambini che presentano gravi disabilità: problemi di vista, udito, linguaggio, cognitivi, deambulatori...

Come valorizzare il canale olfattivo, tattile, uditivo.

L'impiego del gioco nelle situazioni più gravi: il bambino in stato neuro-vegetativo.

Scatola sensoriale e tecniche affabulatorie

Come personalizzare la scatola sensoriale.

Come coinvolgere i familiari.

Scatola sensoriale e carezze.

La cura della voce e del tatto nell'impiego della tecnica.

Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.

Tecniche e contesto di utilizzo.



## **Spunti comici**

**Per suscitare risate e buon umore attraverso la mimica, la postura, la gestualità, il paralinguaggio e la parola.**

Ridere fa bene alla salute!

Le gag umoristiche, scene e situazioni comiche che lasciano il segno.

Ad-libs: quando l'imprevisto diventa un valore aggiunto.

Mimica, sguardo, postura e gestualità, strumenti di lavoro indispensabili.

Il Magicoliere è energia che scorre.

Supporti fotografici e comicità.

I giochi nonsense e le freddure.

La formula magica più buffa del mondo.

Il movimento come propulsore del buon umore.

Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.

Tecniche e contesto di utilizzo.

## **Tecniche di improvvisazione e story-telling**

**L'arte dell'inventare, raccontare ed interpretare storie e racconti fantastici.**

L'utilizzo del corpo, della voce e della gestualità durante la narrazione.

Ogni storia richiede uno specifico contesto ed uno specifico momento.

Quali storie impiegare.

Storie lette, recitate ed inventate.

Modalità di interpretazione.

Come veicolare messaggi educativi attraverso l'affabulazione.

L'importanza nel creare la giusta atmosfera.

Come creare comicità attraverso il racconto.

Come arricchire un racconto fantastico con personaggi mediatori e giochi di prestigio.

Valenze psicologiche e pedagogiche del metodo.

Tecniche e contesto di utilizzo.

## **3) TECNICHE ARTISTICHE DI BASE E CLOWNERIE**

Come mettere a frutto le proprie competenze creative nel contesto del Magicoliere.

Il gioco come stimolo all'espressività individuale e collettiva.

Fantastici giochi di gruppo, crescere alla grande per divertirsi insieme.

Alla scoperta del clown che ognuno ha dentro di sé e delle proprie attitudini al comico.

Perdere l'equilibrio per scoprire il piacere del volo.

Il valore dell'autoironia.

Come rendere imprevisti e sbagli delle splendide occasioni creative.

Chi è il clown?

Da dove si comincia?

Cosa trasforma la persona in un clown?

Dove va il clown?

La follia e la poesia del clown.

Per il clown niente è impossibile.

Improvvisazioni e clownerie.

Il corpo e la voce come strumenti per riconoscersi comunicare, ri-giocare il proprio vissuto e scoprire il proprio immaginario.