

PLAY2PLAY

Gioco da tavolo e teatro - un'esperienza formativa e ludica

La categoria del **Gioco** è ormai riconosciuta come un tratto innato e preesistente alla cultura stessa.

Nel gioco l'essere umano compie un atto volontario al cui *flusso* si abbandona.

Il gioco si fa all'interno di regole; sviluppa la strategia, la tattica, il problem solving, il pensiero veloce e la creatività; il gioco obbliga a una riflessione fra le relazioni al tavolo e fuori dal tavolo.

Allo stesso modo **il Teatro** affonda le sue origini nella nascita delle prime comunità e accompagna l'uomo nella sua evoluzione.

Il teatro è lo spazio per le emozioni, le relazioni, il continuo confronto con sé stessi e con l'altro. All'attore viene chiesto di creare, improvvisare, adattarsi e risolvere ogni problema nell'azione della scena.

Ecco perché abbiamo ideato un approccio formativo, chiamato **PLAY2PLAY**, che si basa sull'**INTEGRAZIONE FRA QUESTI 2 LINGUAGGI** così complementari.

Un workshop unico, un percorso che unisce la didattica ludica alla pratica teatrale: dalle meccaniche dei board games, esplorate al tavolo, all'applicazione agita di quelle stesse meccaniche "fuori dal tavolo" in esercizi di gruppo.

Un metodo multidisciplinare che apre le porte all'esistenza, tramite l'osservazione e la valutazione dell'attività svolta, di ogni "terza via" possibile, nella propria azienda o gruppo di lavoro.

Il workshop si modula sulle esigenze, le richieste e gli scopi del committente: in uno o più incontri di durata variabile, può persino portare alla creazione di un "gioco aziendale" come conclusione di un percorso di formazione nel tempo.

PLAY2PLAY è un progetto sviluppato in collaborazione fra **Atuttotondo Spettacoli** ed **Educatori Ludici** (Coop. Soc. La Pieve, Coop. Soc. Progetto Crescita, Professor Cobblepot) e vede coinvolti, come docenti e formatori, Andrea Marchi e Gabriele Mari.

Andrea Marchi

professionista dal 1997, fonda nel 2002 la compagnia Atuttotondo con cui si esibisce in tutta Italia con spettacoli di cui è autore, regista ed attore (oltre 2.500 repliche); ha pubblicato fumetti e giochi di carte; co-fondatore della Scuola Teatro La Bassa, con Atuttotondo tiene workshop di teatro per aziende e laboratori nelle scuole di ogni ordine e grado.

Gabriele Mari

Educatore per la Cooperativa La Pieve, da vent'anni opera nella disabilità giovanile e nell'autismo; è game designer e sviluppatore di giochi da tavolo per la casa di produzione ludica Sir Chester Cobblepot. Come Educatore Ludico, utilizza il gioco nella pratica educativa quotidiana (disabilità, scuola, carcere). È formatore per i corsi Erickson Game Trainer e Operatore Ludico CSI.

I **giochi** da tavolo esplorati nelle loro meccaniche principali sono:

- *Bausack*, di Klaus Zoch, Ed. Zoch Verlag
- *Cash n' Guns*, di Ludovic Maublanc, Ed. Repos
- *Cloud 9*, di Aaron Weissblum, Ed. Out Of The Box
- *Fun Employed*, di Anthony Conta, Ed.
- *Gift Trap*, di Nick Kellet, Ed. Gift Trap Enterprises
- *Happy Salmon*, di Ken Gruhl e Quentin Weir, Ed. DV Giochi
- *Indago*, di Gianluigi Giorgetti, Ed. Atuttotondo
- *La Casa dei Numeri*, di Gianluigi Giorgetti, Ed. Atuttotondo
- *Privacy*, di Oliver Freudenreich, Ed. Amigo
- *Raccontami una Storia*, di Gabriele Mari, Ed. Pendragon
- *Rock N' Roll Robot*, di Alex Randolph, MS Edizioni
- *Stratego*, di Jacques J. Mogendorff, Ed. Hasbro
- *The Mind*, di Wolfgang Warsch, Ed. DV Giochi
- *The Resistance*, di Don Eskridge, Ed. Raven
- *Two Rooms and a Boom*, di Alan Gerding e Sean McCoy, Ed. Tuesday Knight Games

Tutti i giochi proposti sono stati rivisitati e riadattati per il progetto Play2Play da Gabriele Mari e Andrea Marchi

Gli **esercizi** teatrali proposti sono accomunati dall'appartenenza al Teatro Educazione, dell'Improvvisazione, della Commedia dell'Arte. Esplorano i temi:

- della *consapevolezza di sé* e della *relazione col gruppo*
- dell'*empatia* e della *comunicazione efficace*
- della *gestione delle emozioni* e dello stress,
- della *fiducia* e della *leadership*
- del *pensiero creativo e laterale*,
- dell'*improvvisazione* e della *risoluzione dei problemi*.