

CAMPO GAPA 2002 – Scoglitti

LA MASCHIO E IL FEMMINA

(percorsi alla scoperta delle differenze di genere)

Nell'uomo la parte femminile del cervello deve comunque avere un suo effetto; e anche la donna deve cercare di andare d'accordo con l'uomo che c'è in lei. Forse voleva dire questo Coleridge, quando osservo' che una mente suprema e' androgina. Ed e' appunto quando ha luogo questa fusione, che la mente diventa pienamente fertile e può fare uso di tutte le facoltà.

Virginia Woolf

Le identità, i comportamenti, i ruoli di genere di ognuno, sono il risultato di un corretto processo di crescita e di libero riconoscimento dei propri desideri, aspirazioni, attitudini, passioni e amori o sono invece il risultato di uno scientifico e inesorabile bombardamento di convenzioni, stereotipi, obblighi culturali, obblighi commerciali?

Il nostro 15simo campeggio Gapa cade sicuramente in un periodo della nostra vita dove ci troviamo per la prima volta senza una casa nostra. Forse l'argomento potrebbe sembrare scontato, forse le giornate sono piene di attività, siamo sempre in tempo per correggerci.

Forse invece questi temi sono quelli che ci toccano da vicino veramente, in ogni momento della nostra giornata, in famiglia, a scuola, con gli amici fin da quando siamo piccoli.

Mettiamoci in gioco, riflettiamoci un po' su, e scopriremo che a volte $2 + 2$ non fa 4.

OBIETTIVO DEL CAMPO

- Favorire il riconoscimento e la scoperta di una propria identità di genere riconoscendo le specificità biologiche e psicologiche del maschio e della femmina
- Scoprire e valorizzare le differenze di genere
- Favorire terreni di incontro e scambio
- Mangiare, bere e divertirsi e passare 4 giorni pieni e saporiti per ritrovare gli stimoli per un nuovo anno pieno di incertezze e per questo di novità.

SCHEMA GIORNATE

Giovedì 29 agosto 2002

Partenza da Catania ore 8.00

Arrivo a Scoglitti ore 11.00

Sistemazione nelle stanze e presentazione del campo (gruppi di lavoro)

Bagno a mare (breve)

Pranzo a sacco

Riposo

Ore 16.00

1. *Percezione di sé*

Pomeriggio

- **Riscaldamento** (io – io e l'altro – io e lo spazio) (1h)

il respiro- i cerchi- le articolazione – massaggio a coppie - lo specchio (con la musica) – il corpo e lo spazio – alzare l'altro senza usare le mani – sensazioni (caldo/freddo, asciutto/bagnato...)

- **Sagoma ad occhi chiusi** ('50)
tracciare il confine del proprio corpo. Emersione delle sensazioni. Riconoscimento della propria sagoma e commenti. Le sagome saranno riempite da ciascuno nel corso degli incontri: nel caso di attività in classe prevedere un momento per il lavoro sulle sagome, nel caso di attività in un campo lasciare che ciascuno individui un momento della giornata in cui tracciare quei segni che sente di inserire.
- **Valutazione** ('10)

MATERIALE:

Stereo + musiche rilassanti -Bende – Pennarelli – Fogli bianchi 70 x 100 -

Ore 18.00

Momento libero

Ore 19.30

Cena

Ore 22.00

Momento serale

- Da organizzare (attività di Clara?)

Ore 24.00

Buonanotte

Venerdì 30 agosto 2002

Ore 8.00

Buongiorno

Ore 8.30

Colazione

Ore 9.30

2. *Uomo/Donna: identità e ruoli*

Mattina

- **Riscaldamento** ('20)
- **Brainstorming in sagome** (1 '40 h)
su uomo e donna (maschile e femminile) con sagome da costruire (due gruppi divisi per genere): ciascuno dei gruppi deve disegnare una sagoma per il maschio ed una per la femmina a cui vanno aggiunti quegli aggettivi che secondo loro caratterizzano entrambi i generi. Una volta che entrambi i gruppi hanno completato il lavoro si mettono a confronto i risultati analizzando ad esempio prima le sagome femminili e poi quelle maschili (come i maschi vedono se stessi a confronto con la percezione delle ragazze e viceversa)

MATERIALI

4 fogli 70 x 100 – 2 fogli 100 x 140 – pennarelli

Ore 11.30

Momento libero

Ore 13.30

Pranzo

Ore 16.00

Pomeriggio

- **Cosa deve, cosa non deve, cosa può** (1 '45 h)

Individualmente i maschi dicono delle femmine e le femmine dei maschi...
Ciascuno deve scrivere in un foglietto cosa secondo lui o lei deve, non deve,
può fare una donna / ragazza/ bambina o un uomo / ragazzo/ bambino.

- **Valutazione:** carrellata di sensazioni ('15)

MATERIALI

2 fogli 100 x 140 – pennarelli – post it.

Ore 18.00

Momento libero

Ore 19.30

Cena

Ore 21.30

Momento serale

Lettura del mito di Penelope e Ulisse + Teatro forum

Ore 24.00

Buonanotte

Sabato 31 agosto 2002 (Buon compleanno Maria Grazia)

Ore 8.00

Buongiorno

Ore 8.30

Colazione

Ore 9.30

3. *Il nostro immaginario (Stereotipi e pregiudizi)*

Mattina

- **Le parole maschie e femmine** ('20)

palla/pallone; maglia/maglione; montagna/promontorio; scarpa/scarpone;
moquette/parquet; ... (il nostro immaginario, la nostra percezione sui generi, passa
anche attraverso le parole)

MATERIALI

fogli A4 - pennarelli

Ore 10.00

Mare

Ore 13.30

Pranzo

Ore 16.00

Pomeriggio (2 '30 ore)

- **La scelta del principe azzurro e della principessa rosa** (1 '15 h)

Cartellone con le caratteristiche (almeno 30 miste tra neutre/ maschili / femminili, ad esempio: forza, delicatezza, coraggio, cura, sensualità, passione, determinazione, spregiudicatezza, ricchezza, bellezza, fantasia, calma, concretezza, precisione, capacità organizzativa, fertilità, comicità, gelosia, dedizione, senso dell'avventura, virilità, galanteria, obbedienza, timidezza, spontaneità, semplicità, ingenuità, affettuosità, fedeltà, intelligenza, romanticismo, protezione, sincerità, lavoro stabile, furbizia, eleganza, alto livello di istruzione, curiosità, fragilità ...). Ciascuno deve scegliere 10 caratteristiche che corrispondano al suo immaginario di "principe azzurro" o "principessa rosa" e poi attribuirgli un ordine valoriale.

Da evidenziare o cercare nella verbalizzazione: il riconoscimento nelle proprie scelte di influenze socio-culturali, l'esistenza di contraddizioni con le proprie aspirazioni (vedi razionalità nell'attribuire valori), presa di consapevolezza degli stereotipi di genere. Alcune domande: è stato difficile scegliere? ci sono differenze tra l'ordine delle caratteristiche nella scelta iniziale e quella in cui li avete riordinati per ordine valoriale? Individuate delle pressioni sociali esterne (aspettative di famiglia, parenti, compagni...) che intervengono nell'immaginario e quindi nelle scelte?

MATERIALI

Fogli A4 – 2 fogli 100 x 140 – pennarelli

- **Attività di movimento** ('10)

- **I finali della storia** (1 h) (prima parte)

Si formano 4 gruppi omogenei per genere (2 di ragazzi e 2 di ragazze). Si legge o si rappresenta una storia interrompendola ad un certo punto. Ciascun gruppo deve pensare di drammatizzare un finale. Commento sulle scelte dei quattro gruppi.

Obiettivo: evidenziare le differenze tra ragazzi e ragazze nelle scelte, nella scelta di temi e problematiche, nel modo di affrontare le cose, ecc.

Ore 18.30

Momento libero

Ore 19.30

Cena

Ore 21.30

Momento serale prima della festa

Rappresentazione dei finali della storia (seconda parte) e verbalizzazione

Ore 22.30

Festa finale

Ore 01.00

Buonanotte

Domenica 1 settembre 2002

Ore 8.00

Buongiorno

Ore 8.30

Colazione

Ore 9.00

Mattina (1 '30 h)

- **Sagome: chiusura e verbalizzazione**

- **Valutazione: valigia, comodino e cestino**

MATERIALI

1 foglio 100 x 140 – pennarelli

Ore 10.30

Mare

Ore 14.00

Pranzo

Sistemazione campo

Foto di Gruppo

Frase di rito (vedi Giovanni Caruso)

Ore 17.00

ARRIVEDERCI

Il programma può sicuramente subire delle variazioni a seconda delle esigenze dei partecipanti e allo svolgimento delle attività.

NOTE NON PROPRIO A MARGINE

Ci permettiamo di farci (noi animatori/trici) alcune raccomandazioni:

1. Rispettare quanto più è possibile gli orari programmati non solo per le attività ma anche per il pranzo e la cena.
2. Tenere nei confronti dei partecipanti un atteggiamento aperto, tollerante e fermo al momento giusto, evitando scenate di incazzature inutili e controproducenti (ricordiamoci l'età particolare, ma anche che non siamo al Valtur). Costruire quindi un clima sereno e divertente in cui trovare momenti di riflessione e di discussione sui temi trattati.
3. Si propone di trovare, se possibile e a libera scelta, un momento finale serale (dopo le attività serali) in cui riflettere sull'andamento del campo e sulla vita futura del gruppo, aprendo questi momento con la lettura di brani o poesie (nostri o di altri) inerenti o no al tema del campo. La partecipazione è aperta a tutti coloro grandi e piccoli (donne e uomini) che lo desiderino.
4. Le attività saranno condotte a turno da un animatore/trice, gli altri devono seguire i gruppi di lavoro tenendo presente che è consigliabile evitare di esprimere giudizi o peggio intavolare prediche sulle risposte che usciranno dalle attività. Il nostro pensiero non deve essere castrato, ma deve rimanere il nostro pensiero, tanto più non deve essere castrato quello degli altri. (sembra scontato ma non lo è, a volte abbiamo commesso questo errore).

Per la verbalizzazione ecco alcuni consigli:

“... ripensare ai giochi dopo averli giocati per adoperarli in modo non casuale ed effimero.”
La verbalizzazione è un momento di riflessione operativa sull'esperienza vissuta durante un gioco ed ha lo scopo di attivare un processo di cambiamento (apprendimento) attraverso l'analisi dell'esperienza individuale e collettiva. La verbalizzazione “consente (...) di analizzare nel particolare e nell'insieme che cosa è avvenuto al nostro interno e nel gruppo, vale a dire all'interno di ciascuno degli altri, di modo che per tutti ci sia una presa di coscienza, una verifica di merito, non tanto della correttezza dei comportamenti e delle soluzioni date ai vari giochi, quanto piuttosto delle modificazioni, quindi degli apprendimenti prodotti dalle esperienze vissute giocando.” (da Marcato – Del Guasta – Pernacchia, *Gioco e dopogioco*, 1997, Molfetta)

Come condurre la verbalizzazione

L'operatore/trice, alla fine di un gioco o di più attività aventi gli stessi obiettivi, pone domande semplici e chiare (una alla volta) per fare emergere sentimenti e riflessioni di ognuno/a.

E' importante dare spazio alle osservazioni di tutti e far sì che ciò che emerge non venga attribuito ai singoli individui, ma concepito come un insieme di aspetti dei componenti del gruppo. Questo per non riproporre dinamiche già presenti nel gruppo ma per trasformare il "luogo" della verbalizzazione in un grosso "calderone" nel quale riversare problematiche, emozioni, ..., e nel quale tutti possono guardare, individuare quello che c'è ed elaborare, eventualmente, risposte proprie.

E' opportuno non influenzare la discussione mediante considerazioni "adulte", ma stimolare la crescita dei partecipanti attraverso il continuo confronto. E' importante non forzare chi non ha voglia di esprimersi.

E' utile schematizzare le problematiche e scriverle su un cartellone in modo da collettivizzarle e obiettivizzarle e per, eventualmente, tenerne conto successivamente.

Per una buona conduzione è opportuno guidare la riflessione del gruppo su:

- Le fasi e i contenuti del gioco eseguito.
- Sentimenti dentro e attorno a se.
- Come sono state superate le difficoltà a livello individuale e come si è comportato tutto il gruppo durante il gioco.
- Quali sono state le dinamiche di gruppo.
- Quali aspetti sono emersi e quali potevano emergere.
- Cosa si ricava dall'esperienza fatta.

Ogni essere è singolare, ogni viso è un miracolo, è unico, differente e simile, umano e insostituibile. Nel suo sguardo l'umanità si vede, ed egli vede il mondo attraverso gli altri sguardi dove il primo dei principi è quello del diritto alla dignità.

(Tahar Ben Jelloun)

Buon Viaggio, amiche e amici, compagne e compagni (ognuno si prenda ciò che vuole e che nessuno si offenda).

Con bellezza, tenerezza e delicatezza

(qualità prettamente femminili che andrebbero bene anche per gli uomini)

IL GAPA