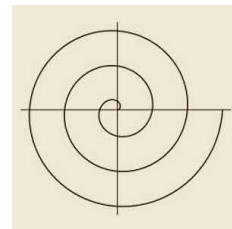


SPIRALE COSMICA



Scopo del gioco: creare un'emozione collettiva tra i giocatori mentre si raccontano una storia in maniera circolare in modo da formare una spirale, cercando di creare un CAMPO MORFICO.

CAMPO MORFOGENETICO / CAMPO MORFICO

È un campo quantico a cui tutti sono collegati e con il quale tutti entrano in relazione (risonanza morfica), è una sorta di coscienza collettiva, un'unica coscienza fatta dalla coscienza di tutti gli individui.

L'idea è che raccontando una storia a turno, tutti i giocatori hanno lo stesso "obiettivo narrativo" ed è come se si andasse a disegnare una spirale, e questa va a formare un campo morfogenetico che dovrebbe far rilasciare ai giocatori e a chi è vicino gli ormoni della felicità e del benessere.

CHE COSA BISOGNA FARE?

POSIZIONE DEL CORPO

Tutti i giocatori devono chiudere gli occhi, stare seduti in modo da fare un cerchio, mani sulle ginocchia con i palmi verso l'alto.

SCELTA' DEI PUNTI/TEMI DA AFFRONTARE

Ogni giocatore dovrà scegliere dal proprio vissuto REALE qualcosa legato al suo passato/presente Problemi attuali, ricordi belli/brutti: calcio, zoo, mamma, gol, padre, soldi, pizza....

Questi verranno scritti su dei BIGLIETTINI ANONIMI e verranno messi a terra all'interno del cerchio formato dai giocatori.

INIZIARE A RACCONTARE

Cominciare a raccontare a turno la storia, è importante seguire il senso orario, chi inizierà potrà prendere spunto dai BIGLIETTINI ANONIMI.

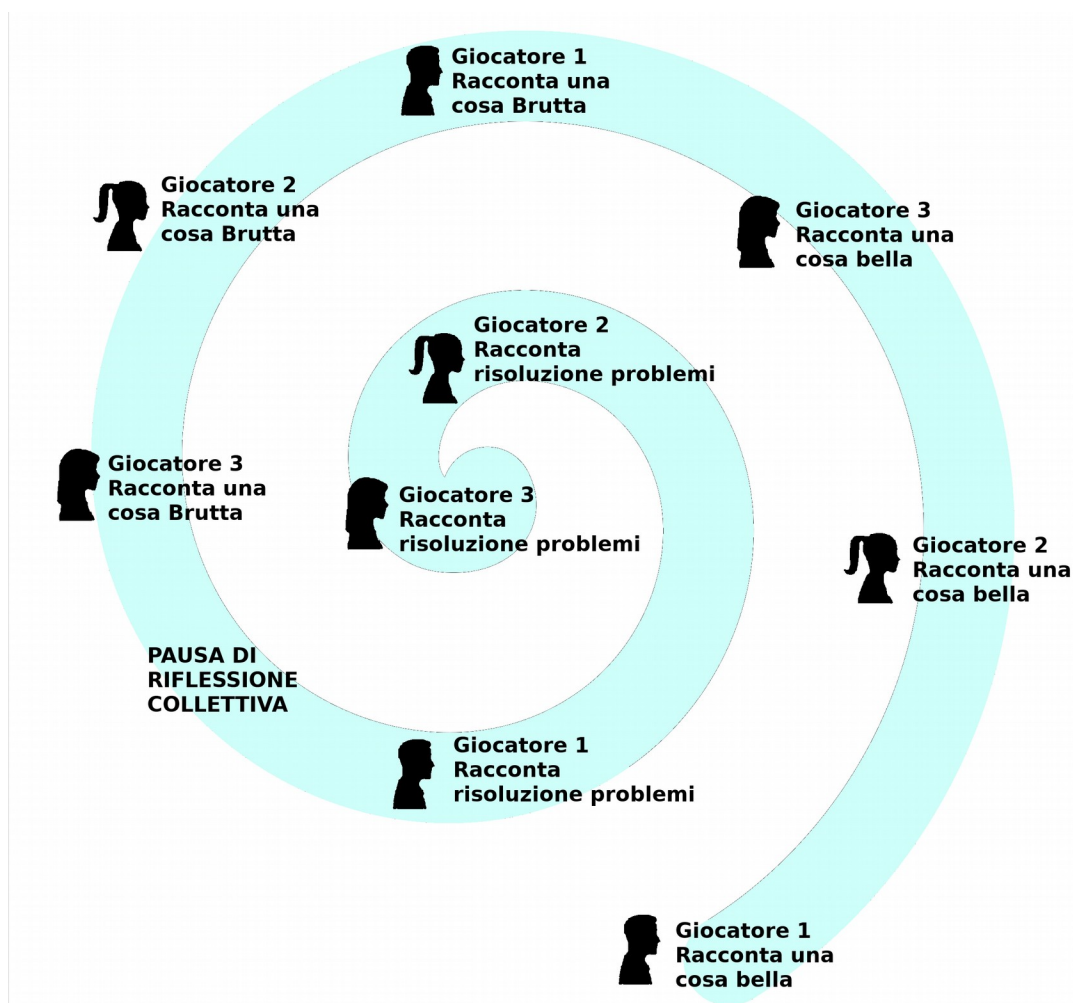
FASE 1 - LA FELICITA il primo giocatore inizia a raccontare la storia di una persona, può essere un ricordo, una situazione attuale in questa persona si sente felice, un episodio nel quale il protagonista ha fiducia in se stesso, dove descrive la sua famiglia, cosa lo rende felice. Gli altri giocatori amplificheranno la dose.

FASE 2 - IL PESO E LA SALITA DELLA FRUSTRAZIONE in questa fase i giocatori dovranno raccontare delle cose brutte, la cruda realtà del protagonista, che cosa lo turba, un obiettivo che deve raggiungere ma non riesce, un problema attuale che ha, una routine che ha sconvolto.

FASE 3 - PAUSA in questo minuto di pausa i giocatori riflettono sulla storia del protagonista

FASE 4 - IL RILASCIO DEL PESO in questa fase i giocatori iniziano a raccontare cose belle che portano il protagonista a riprendere la fiducia in se stesso, oppure situazioni che gli portano sensazioni di gratificazione e appagamento, raggiungimento di obiettivi, il ritorno alla routine ecc.

I giocatori potranno parlare di che cosa hanno provato, e poi potranno andare avanti a fare un'altra sessione invertendo l'ordine in cui sono seduti i giocatori.



Esempio con 3 giocatori:

1 -FELICITA, IL PROTAGONISTA È FELICE

Giocatore 1: un pallone colpisce la rete, Marco 10 anni ha fatto il suo primo gol, tutti i suoi compagni festeggiano con lui.

Giocatore 2: il gol che ha fatto Marco, ha fatto vincere il campionato alla sua squadra.

Giocatore 3: Marco, è andato a mangiare la pizza con tutti i suoi compagni

2 - IL PROBLEMA ATTUALE DEL PROTAGONISTA

Giocatore 1: ora si vede Marco da grande, ha 25 anni, non è diventato un calciatore, è un bicicletta e sta consegnando delle pizze col motorino, perché la sua famiglia vive in gravi condizioni economiche.

Giocatore 2: Marco è in ritardo e va veloce quando all'improvviso cade e tutte le pizze sono a terra. Marco si mette a piangere dal dolore sia emotivo che fisico, si è sbucciato un ginocchio.

Giocatore 3: Marco, si arrabbia perché se suo padre non avesse abbandonato la famiglia 3 anni fa, lui non sarebbe costretto a lavorare, e non sarebbe costretto a badare a sua madre alcolizzata.

3 - PAUSA – un minuto di silenzio, sempre occhi chiusi

4 - IL RILASCIO DEL PESO PORTA IL PROTAGONISTA AD ESSERE FELICE

Giocatore 1: Marco torna a casa col ginocchio sbucciato, e alla porta c'è sua madre ad accoglierlo che si precipita verso di lui per curarlo.

Giocatore 2: Marco vedendo tutto quest'affetto da parte di sua madre, le dà un forte abbraccio, e gli dice "ti voglio bene"

Giocatore 3: Sua madre anche lei lo abbraccia forte, e si mette a piangere, comincia a bendare il ginocchio del figlio e gli fa una cioccolata calda e inizia a parlare come da anni non facevano più.