

PRESENTAZIONE

CHI SIAMO

L'associazione Prometeo Gymnasium è composta da un gruppo di persone con una passione comune per gli sport da contatto nelle sue molteplici forme : singolo o di squadra e per l'approfondimento storico.

Avendo maturato esperienze molto diverse a livello sportivo (arti marziali – sport da combattimento e rugby atletica) e di formazione personale (scienze motorie - teatro amatoriale – musica – filosofie orientali e occidentali), abbiamo capito che quanto praticato era creativo, educativo e divertente. Dare a chiunque la possibilità di sperimentare oltre all'attività fisica quanto siano importanti concetti quali l'onesta', l'equita', la giustizia e l'imparzialità' e di quanto questi valori siano ben rappresentati in un contesto storico sportivo molto più antico.

Caratteristiche fondamentali che venivano richieste a chiunque frequentasse un ginnasio esportabili poi in ogni contesto sociale

Le diverse peculiarità del gruppo sono riuscite a consolidare idee ed esperienze, in parte didattiche e pratiche che con il gioco come veicolo riescono a far conoscere lo sport e la sua storia.

Si sono creati 6 programmi che si possono vivere sia in prima persona come protagonisti - o rappresentati come spettacolo dai membri dell'associazione.

1.1 Responsabili del progetto

Angelo BRAVI

Claudio TIRONI

1.2 Perché viene proposto il progetto e come

Lo sport è per noi un laboratorio di educazione sociale.

Gli sport da contatto sono quelli che danno una percezione precisa allo spettatore della maturazione sia mentale che fisica delle qualità dell'atleta perché sempre a confronto diretto con un altro atleta.

I valori morali negli sport attuali vengono messi in secondo piano rispetto a comportamenti che privilegiano i risultati, il numero di vittorie e i riconoscimenti personali, creando modelli negativi, che non tendono ad unire ma a creare fazioni contrapposte come appartenenze etniche, sociali e nazionalistiche che non rispecchiano i valori etici. Il contesto sportivo assume quindi le caratteristiche di una battaglia con la mortificazione degli avversari .mentre ogni singola capacità o miglioramento e unicità anche del singolo dovrebbe essere patrimonio di tutti

Non e' lo sport che genera valori ma il contesto del rispetto delle regole che permette di far crescere le persone non solo a livello agonistico ma soprattutto a livello interiore. quello che conta e il percorso condiviso non la gloria o il vantaggio finale

Il nostro obiettivo è quello di creare laboratori di scoperta e conoscenza a supporto del modo tradizionale di insegnamento.

Le radici del confronto sono infatti da ricercare nella storia, che non deve essere solo una sterile memorizzazione di date e fatti, ma il risultato di quello che oggi siamo e quindi comprendere, analizzare, stabilire collegamenti, prendere persino posizioni valutative. Purtroppo la storia non sempre insegna, ma sicuramente fornisce molti dati sui quali ragionare per trovare soluzioni.

Il laboratorio si propone di indagare in luoghi e fatti temporali legati allo sport, presentato in modo semplice da vedere e capire, allo scopo di approfondire la natura stessa dell'uomo e delle sue emozioni dalle quali derivano le qualità del epica quali: l'eroismo, l'altruismo, la compassione e il sacrificio .

1.3 ARGOMENTI

- 1. OLIMPIA** si tratta di giochi e gare atletiche disputate nelle olimpiadi e nel bacino del Mediterraneo
- 2. ILIADE** e il poema greco fatto rivivere in ogni suo canto in base alla scelta di chi lo commissiona
- 3. HARPASTON** un gioco di squadra che, partendo dal antica Grecia come episciro e passando per Roma approda in Inghilterra per dare le basi ai giochi di squadra come calcio, rugby, football
- 4. POLEMOS** un programma che fa conoscere il combattimento con le armi sin dalle sue prime espressioni: dal periodo del bronzo sino al più sofisticato combattimento gladiatorio con tappe per ogni secolo
- 5. TEMENOS** in antichità si chiamavano discipline pesanti conosciute singolarmente come Pugilato, Lotta (Orthepale) Pancrazio.
- 6. PIRRICHE** danze singole o di gruppo che mimando rappresentano il duello e la battaglia al suono e al ritmo di percussioni e fiati

1.4 Modalità durata e tempi

Indicazione di massima degli argomenti

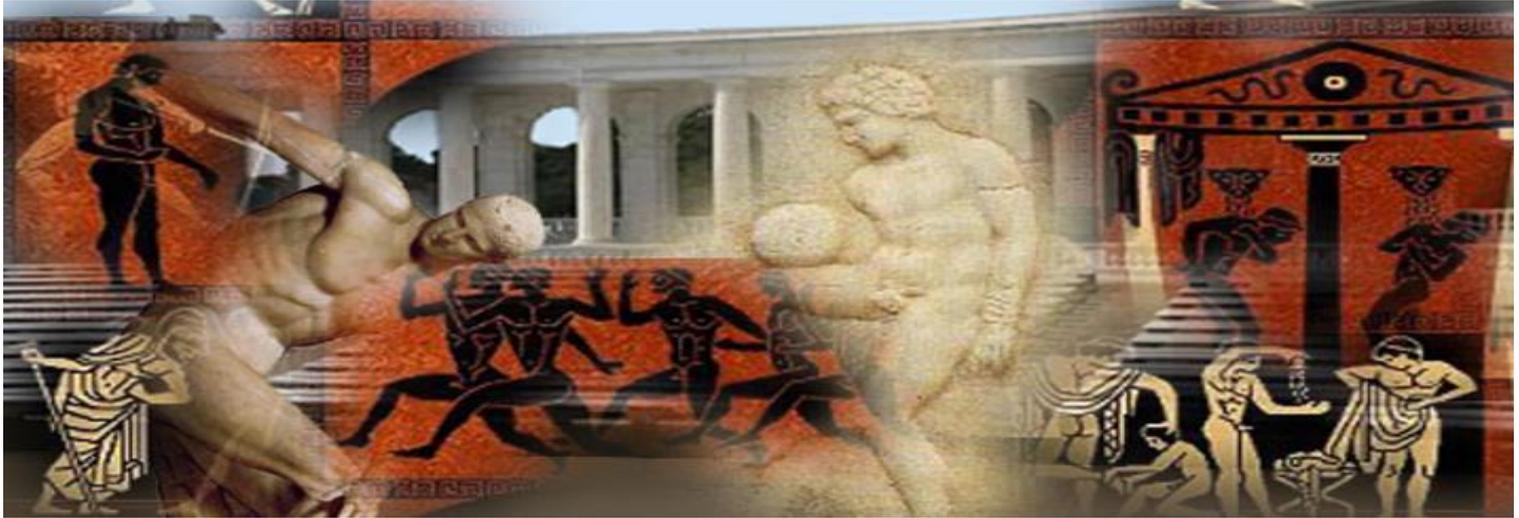
Le tempistiche sono modulabili in base a ciò che si sceglie con un tempo minimo di almeno un'ora, se viene richiesto il solo intervento dei membri dell'associazione, sino all'intera giornata.

Tutte le attività proposte coinvolgono i partecipanti come protagonisti e vengono proposte a bambini e ragazzi delle scuole elementari e medie oltre che agli adulti.

Sono regolate a seconda dell'età e della tipologia dei partecipanti e strutturate sia per coinvolgere che per fare attività fisica.

E' possibile competere sia singolarmente che a squadre.

PROGRAMMA 1 – L'Olimpiade



Lo scenario e' il periodo 400 a.c. nel quale si tenevano le Olimpiadi e le pratiche sportive erano piu' numerose, alcune delle quali prese a prestito da altre manifestazioni importanti nel bacino del mediterraneo.

Verrà illustrato il periodo storico e come le Olimpiadi venivano svolte. Ogni gruppo rappresenterà una polis con i propri atleti.

Verranno poi decise le discipline e ogni partecipante verrà vestito e messo nelle condizioni di operare in totale sicurezza.

Ogni specialità sarà rappresentata da un Vessillo e dall'abbigliamento specifico, cioè il materiale che comprende archi, lance, scudi, ecc.

Elementi di difficoltà elevata come lotta, pugilato e pancrazio verranno invece mostrati ed eseguiti dai soli atleti che fanno parte dell'Associazione, accompagnati da una spiegazione.

Le discipline possibili sono:

- **I 200 mt femminili – HERARIA** – All'apertura delle Olimpiadi ed era l'unica gara femminile prevista.
- **STADIO** 200 mt
- **DIAULOS** 400 mt
- **LIPIOS** 800 mt
- **DOLICOS** 5000 mt(non è obbligatorio fare tutte le discipline)

Tutte queste gare erano tenute in Stadi di circa 200 mt.

- **PENTATLON** – composto dalle seguenti discipline
 - Salto in lungo
 - 200 mt
 - Giavellotto
 - Lancio del disco
 - Lotta – chiaramente modificata in modo ludico a seconda delle età e che può andare da un semplice sollevamento ad una spinta al di fuori di un cerchio o togliersi un lembo di stoffa dalla cintura
- **TIRO CON L'ARCO**
- **LAMPADADROMIA** presa in prestito da manifestazioni Ateniesi che ora sono l'apertura delle moderne Olimpiadi, staffetta per 4 atleti o più in cui l'abilità sarà mantenere la fiamma accesa per accendere un tripode, e dove non per forza sono i più veloci a vincere
- **OPLITODROMIA** -Corsa in abbigliamento militare, con elmo, lancia e scudo.

Tutto quello che riguarda le corse con i cavalli e carri viene sostituito dall'istruttore o compagno più adulto o il genitore che si porta in groppa il partecipante.

PROGRAMMA 2 L'Iliade



L'Iliade e' sicuramente l'opera antica scritta più conosciuta in occidente e racchiude l'altra parte delle nostre sperimentazioni in combattimento armato. Dopo aver parlato dell'opera nei suoi punti più importanti, il programma potrà essere diviso in canti con scelta di situazioni da parte degli interessati con una durata di almeno 3 ore.

I partecipanti verranno raggruppati in due schieramenti, Troiano ed Acheo ci sarà un'introduzione alla conoscenza della strumentazione e alle manovre.

Ogni fazione sarà identificata da uno stendardo ed ha un abbigliamento composto da elmo, tunica, cintura, lancia, spada e scudo e rappresenta le diverse figure dei guerrieri.

Qualcuno verrà dotato di un tamburo o di un corno per segnalare acusticamente i comandi.

Le armi sono tutte in legno, lance con puntali in gomma per evitare rischi.

Dopo la vestizione e la consegna delle armi sarà previsto un addestramento all'utilizzo delle armi.

C'è uno schieramento tutto femminile, rappresentato dalle Amazzoni, che avranno il libero arbitrio sulla scelta delle fazioni in campo.

Per loro sarà previsto l'uso degli archi ed asce.

Questi artifici vengono creati per meglio gestire spazi, tempi e modalità.

Un esempio più militare può essere la scelta del canto III nel quale c'è uno scontro tra Menelao e Paride.

Si parte con un tentativo di scontro tra le 2 fazioni che verrà poi fermato a seguito della richiesta, come da opera, da parte di Ettore per uno scontro diretto fra i due eroi che saranno rappresentati da due atleti che fanno parte dell'Associazione, per dare modo di assistere ad un duello nella sua forma più concreta.

Le armature dei figuranti, dell'associazione contrariamente ai partecipanti, sono il più fedeli possibile al periodo storico.

Nell'Opera e' previsto il tradimento da parte di un soldato troiano alla fine del duello, mediante lo scocco di una freccia che segnerà il via alle ostilità

Utilizzando rappresentazioni teatrali di dialogo si provoca lo scontro tra i due gruppi che, debitamente equipaggiati con puntali di gomma che staccandosi segneranno la sconfitta dei partecipanti

Dopo un certo tempo i due comandanti fermeranno l'azione tramite il suono di un corno ed in base alle lance integre verrà decretato il vincitore.

Avendo capito l'uso delle armi si potrà rappresentare il canto XVII dove Patroclo viene ucciso e quindi la battaglia si svolge alla protezione del corpo. Si creerà quindi uno schieramento che si porrà a protezione del corpo e sia in grado di riportare l'eroe nel campo acheo

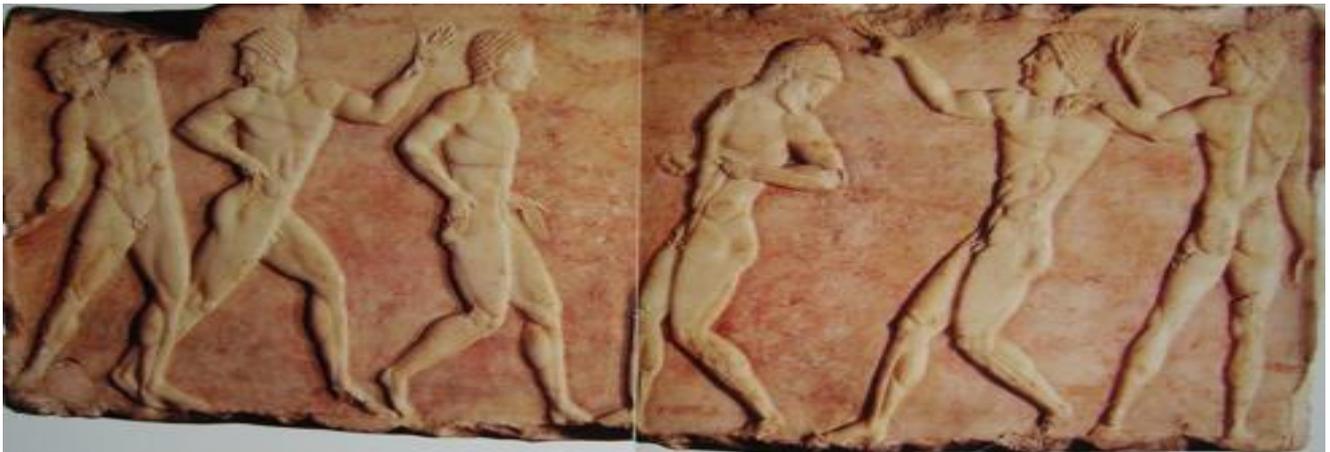
La spogliazione dell'eroe sconfitto rappresenta il massimo riconoscimento del valore di un guerriero.

Un esempio più sportivo: si può fare la scelta del Canto XXIII "I giochi funebri di Patroclo" con la gestione delle parti più tecniche come pugilato e lotta dall'Istituto mentre lancio del giavellotto e corsa con la partecipazione di ragazzi identificati e a cui vengono dati nomi dei personaggi come, Ulisse, Aiace Telamonio, Aiace Euileo, Agamennone, Merione e Diomede.

Se si volesse avere solo la partecipazione del solo Istituto si potrà rappresentare il Canto XXII nel quale si scontreranno Ettore e Achille con una chiara visione del combattimento.

Potrà essere prevista la partecipazione di adulti che adeguatamente vestiti partecipino come avversari.

PROGRAMMA 3 L'HARPASTON

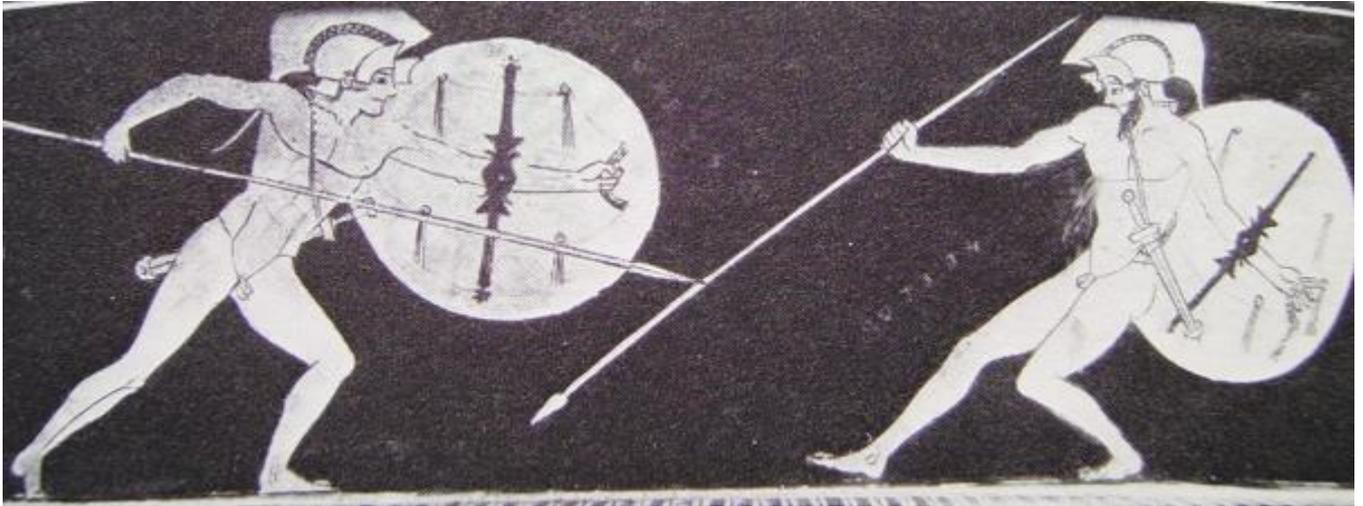


L' Harpaston è un gioco con la palla che veniva praticato nell' antichità dai greci e risalente al periodo che va dal IV secolo ac al V secolo dc non appartenne mai a competizioni ufficiali.

L'animazione è dedicata ad una partecipazione di pubblico più adulta, e' però facile trasformarla , attraverso la gestione delle regole, in qualcosa di divertente anche per eta' inferiori.

Partendo dalle poche tracce riferibili al gioco riportate dai diversi storici come : la palla che non deve mai toccare terra e l'usa della lotta; si e' completato poi con la pratica e l'esperienza la struttura del gioco, aggiungendo il sistema per aggiudicarsi il punto, le dimensioni ed il peso della palla, abbiamo sviluppato un gioco fluido e poco influenzato dalle regole.

PROGRAMMA 4 : POLEMOS



Una ricostruzione di duelli e combattimenti di gruppo, che danno il modo di vedere l'uso delle armi, passando per i diversi periodi storici.

Si inizierà dalla lancia e scudo, scudo e spada sino ad arrivare alla più sofisticata gladiatura.

PROGRAMMA 5 : TEMENOS



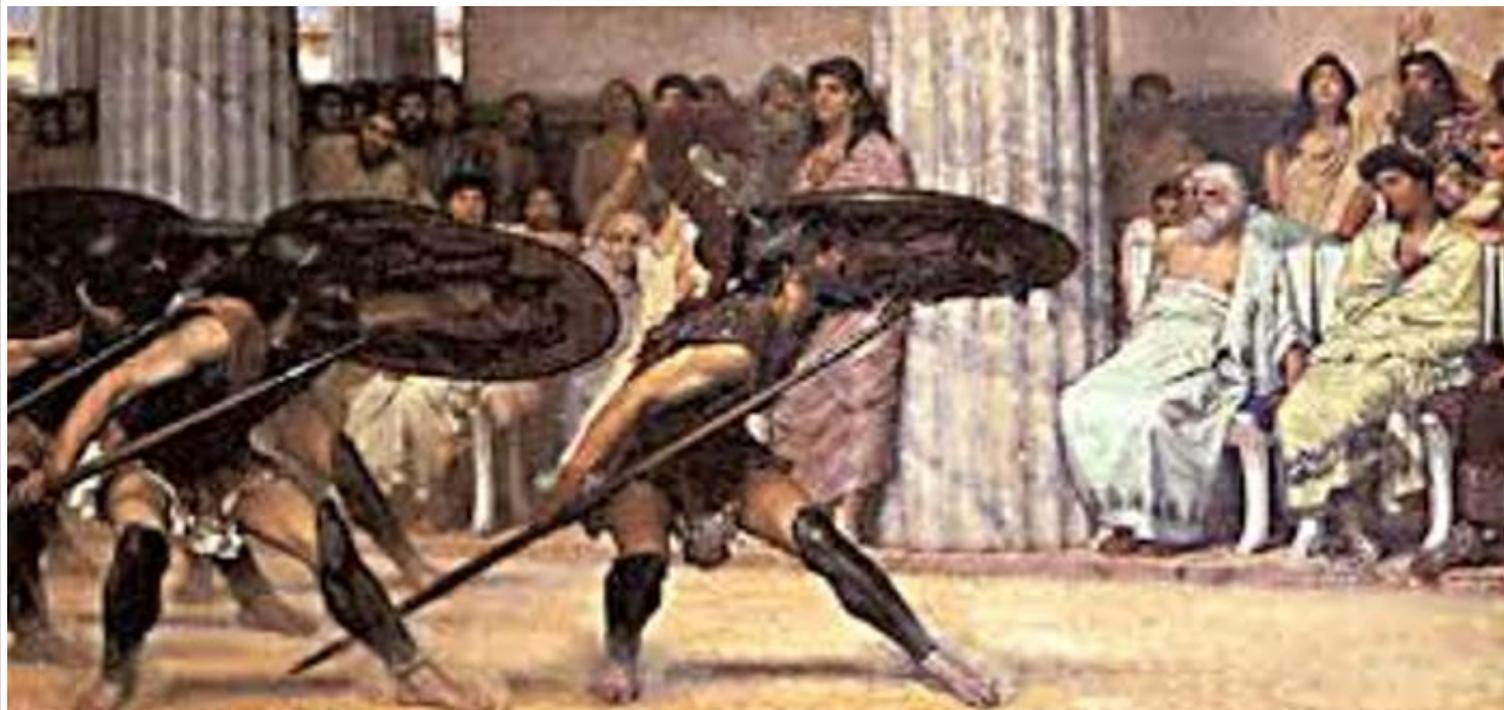
Si tratta delle tre discipline da combattimento conosciute nell'Antica Grecia e disputate alle Olimpiadi: pugilato, lotta (Ortepale) e Pancrazio.

Saranno svolte totalmente dagli atleti dell'Associazione.

Si tratta di tornei di almeno 4 persone che confrontandosi dimostrano come fossero totalmente differenti i principi ed il sistema da quello moderno. Come fosse possibile non avere vincoli come la categoria di peso, il tempo e le regole, e come fosse un confronto diretto fra uomini e le loro abilità che il tempo ha fatto crescere in esperienza e conoscenza tanto da farla considerare un'arte.

Sarà interessante notare le grosse differenze tra ciò che offre il modo moderno e l'antichità – che si basava su 5 tipologie di combattimento tutte legate alla loro funzionalità.

Programma 6: PIRRICHE



Le danze pirriche venivano fatte sia da uomini che da donne. La danza era praticata da sempre e per noi ha la stessa importanza di ogni altra disciplina. Abbiamo cercato di valorizzarla proprio per completare il panorama della ricostruzione di ciò che veniva fatto nel gymnasium, ispirandoci a movimenti e cadenze che ricordassero a chi guarda atteggiamenti della battaglia o il duello in armi.

Generalmente gli spettacoli vengono aperti con le pirriche.

1.5 Soggetti coinvolti e risorse umane

Prometeo GYM – Organizzatori/ Istruttori/Insegnanti - Altri referenti esterni, se necessario

1.6 Beni e servizi

Aule e Laboratori; Palestre; spazi all'aperto

1.7 Modalità di progettazione (come è stata attuata la progettazione del processo)

Confronto dialogico con gli organizzatori - docenti - referenti, progettazione parallela dei percorsi individuali utili al progetto.

1.8 Modalità di valutazione intermedia e finale

STORIA : valutazione a fine progetto tramite orale/scritto indagante i contenuti specifici affrontati durante le ore di Teoria.

1.9 Materiali in Uso

Alcuni esempi fotografici



Armature per i figuranti principali – Periodo Bronzo



Tuniche per i partecipanti



Elmi



Giovani partecipanti



Armi in dotazione per
partecipanti in legno e gomma

VESTIZIONI MILITARI





LA GLADIATURA





















CAVALLI E BIGHE





CONTATTI

Per informazioni e maggiori dettagli:

Angelo Bravi (+039) 333 4159920

Claudio Tironi (+039) 347 7692333

EMAIL: prometeo_gym@alice.it