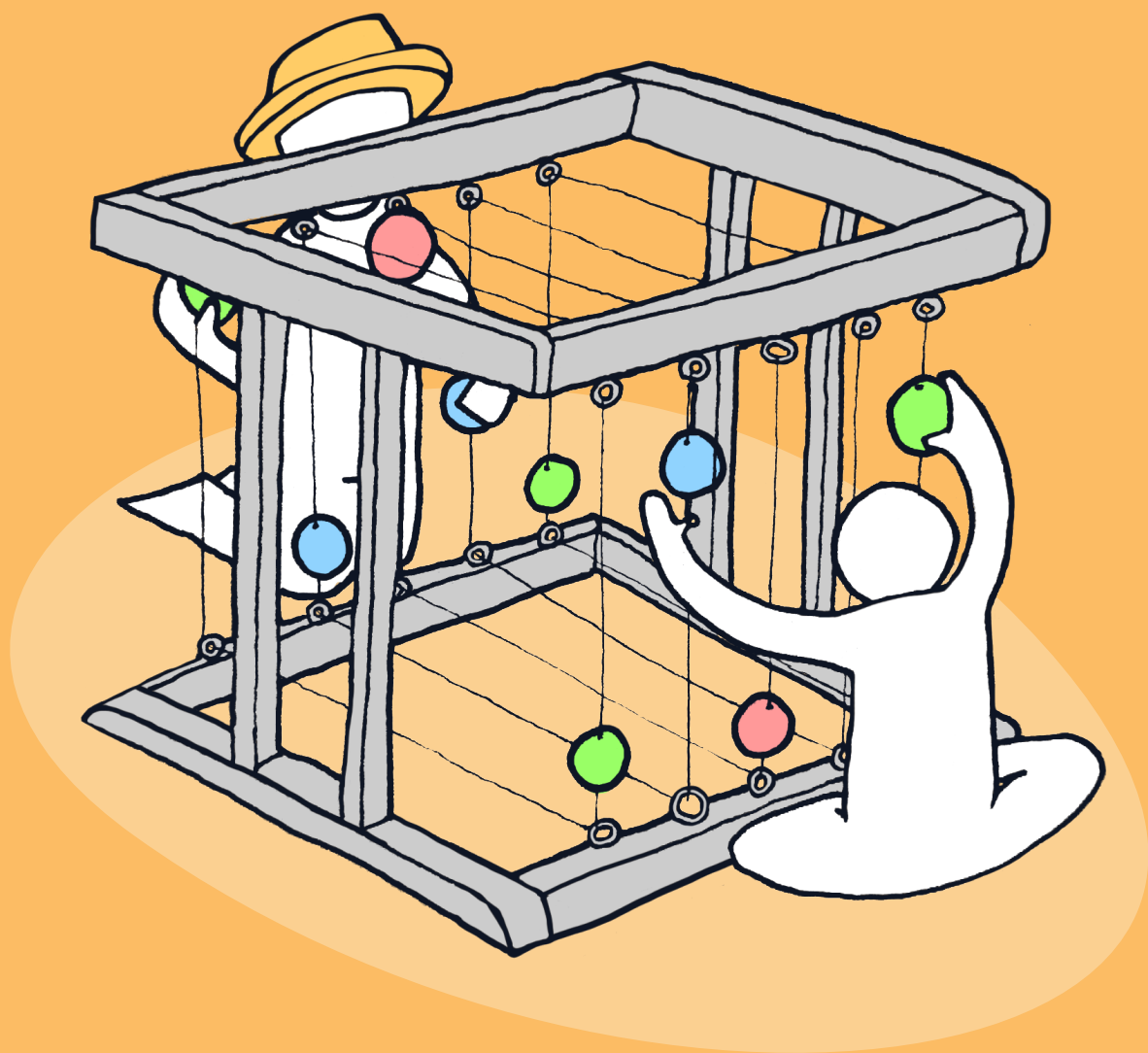


 QUATPROPS

GIOCOLERIA FUNZIONALE

UN LIBRO SULLA GIOCOLERIA

DI CRAIG QUAT



Questo libro è stato reso possibile grazie al sostegno di:



con il Patrocinio del



Comune di Castagneto Carducci



Erasmus+

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del suo contenuto, che riflette solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni contenute..

Prima edizione (inglese): gennaio 2021

Seconda edizione (inglese): aprile 2021

Prima edizione (spagnolo): aprile 2021

Prima edizione (italiano): dicembre 2021



Giocoleria Funzionale: un libro sulla giocoleria, di Craig Quat è rilasciato sotto la licenza Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Per vedere una copia della licenza, visitare <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

GIOCOLERIA FUNZIONALE

UN LIBRO SULLA GIOCOLERIA

DI CRAIG QUAT



Traduzione: Lapo Botteri, Alice Mancini e Francesco Boni-

Co-ideatori: Lapo Botteri y Josefa Chat

Edición e ilustración: Miguel Manzano Olmos

RINGRAZIAMENTI

I concetti di giocoleria funzionale non esisterebbero senza gli sforzi, la collaborazione, il supporto e l'amicizia di migliaia di belle persone sparse in tutto il mondo. Qui mi prenderò un momento per ringraziarne solo alcune, ma voglio sottolineare che ce ne sono molte altre che hanno partecipato a questo viaggio con me. Da ogni persona che mi è venuta a prendere da una stazione di transito, o mi ha dato cibo, vestiti e un posto dove dormire; siete il gruppo più numeroso e importante da ringraziare per primo. Senza di voi, sarei perso.

3C Circus Competency Catalogue e per la loro proposta e collaborazione nel completamento di questo libro.

Erasmus+ per il finanziamento del progetto.

(Il sostegno della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni contenute in essa.)

L'Hungarian Juggling Association (Budapest, HU), **Cirqueon** (Prague, CZ) e **Circo Tascabile** (Pontassieve, IT) per la loro collaborazione nella formazione del progetto *3C Circus Competency Catalog*.

Lapo Botteri per la sua amicizia e guida come grande pensatore e credente nel potere del circo sociale.

Veronika Gallyas per l'unicità del suo pensiero e la volontà di lavorare per il cambiamento.

Barbora Adolfová, Adam Jarchovský, Katka Klusáková E Marc Verhille per il loro modello ispiratore e l'abile consegna di buone pratiche di circo sociale.

Keats Danbhi Lee per i pensieri felici e Neverland..

Josefa Iskándara per l'amicizia di una vita.

Dr. Kate Riegle van West per essere stata una leggenda assoluta e un'ispirazione per me come persona.

Miguel Manzano per la sua immaginazione, fratellanza e mentalità visionaria..

Jael Rodriguez per avermi aiutato a trovare la strada di casa.

Rika Taeymans e Kelly Green per aver condiviso così tanto amore e sostegno.

Eva Boke Ziblje per la sua incarnazione dello spazio e la volontà di essere selvaggia.

Steven Desanghere per la tranquillità della sua saggezza.

Donald B. Lehn e Timothy A. Roberts per il loro tutoraggio e contributi alla professionalizzazione dell'educazione circense.

Peter Duncan e Ben Nagle Hyde per i loro sforzi compassionevoli per rendere il mondo un posto più uguale per tutti.

Marianna De Sanctis per avermi mostrato quello che non vedevo.

Daniel Shultz per la sua esplorazione creativa della notazione Siteswap.

Ilaria Cieri per l'impavidità della sua libertà.

Dr. Nick McCaffery per essere qualcuno che si prende cura degli altri.

Paola Avilés per la sua personalità da supernova.

Hernan Granados per la sua ricerca del circo basato sull'inclusione in tutto il Centro America.

Gonzalo Borgogno per la sua fratellanza e amore.

Greta Non Sei per la sua consapevolezza cosciente degli altri.

Javier Morales per le dimensioni travolgenti del suo cuore.

Celso Pereira Varela per le sue ricerche intelligenti su modelli di apprendimento alternativi.

Aldonza Orellana per riconoscerme come un "ambulante".

Pedro Ferrer per aver potuto parlare con gli animali e avermi detto quello che dicono

José Guillermo Méndez per aver preso parte alla rivoluzione.

Marc Bielert per aver intensificato il gioco e **Francesco Boni** per averlo incoraggiato a cambiare.

Zuzanna Jarmakowska per la sua determinazione e forza.

Jack Rafael Sánchez McGuirk per la qualità della sua pratica e la grandezza della sua barba.

Beth Coffey per avermi salvato (troppe volte) e per avermi insegnato (troppe cose nuove).

Adolfo Rossomando per avermi detto che avrei cambiato il mondo.

Johan Welton per la luce sbalorditiva della sua esistenza

Michael Karas per aver ispirato e partecipato direttamente all'ondata iniziale di ricerca che ha portato alla creazione della Giocoleria Funzionale.

L'originale **Band of Jugglers: Josh Williams, Sandra Leith, Dan Mulqueen, David Ramsay e Tyler Katarsky** per le avventure giovanili di una vita.

Amy Elyse Cohen per avermi incoraggiato a sognare.

Kevin O'keefe per quella volta a *Copake*, NY e per tutto il resto che ha fatto per la comunità del circo.

Paul Hallinan Miller per aver sempre costruito castelli di sabbia.

Richard Kennison per non aver mai creduto in me.

Davide Cattaneo per la sua amicizia, guida e supporto.

The American Youth Circus Organization (AYCO) e **American Circus Educators (ACE)** per essere gli eroi della mia città natale.

Daníel Birgir Hauksson per l'Islanda e le sue banane.

Louis De Lauro per avermi introdotto alla giocoleria e per avermi ispirato a usarla come strumento di cambiamento sociale.

Joseph Manuli per aver coltivato il mio rapporto con gli scacchi e per avermi incoraggiato a essere provocatorio.

Amy Kristin e James Brown per i loro straordinari interventi educativi con me come bambino traumatizzato e autodistruttivo.

E infine, un enorme grazie al seguente elenco di altre organizzazioni che mi hanno aiutato a farlo condividere e crescere, negli anni.

L' **European Federation of Professional Circus Schools (FEDEC)** e l' **European Youth Circus Organisation (EYCO)**.

Circus Works, Regno Unito e Altro Circo, Italia

L' **International Jugglers Association (IJA)** e l'**European Juggling Convention (EJC)**

Professionalising European Youth Circus (PEYC) e **Federación de Escuelas de Circo Socio Educativo (FEECSE)**.

Juggling Magazine, **Circus Talks**, **Circus Now** e **Pyramid Journal of American Youth Circus**.

Educircation, **The Invisible Circus**, **Juggling Center Berlin**, **Associació Valencia de Circ (AVC)** e **Kids in Action**.

Streetwise Community Circus, **Nofit State Circus**, **National Center for Circus Arts (London)**, **Dublin Community Circus** e **Circus in a Field (UK)**

Ecole De Cirque Bruxelles, **Cirque Du Soleil**, **Cirque du Monde** e **Smithsonian Folklife Festival 2017**.

Cirkus Cirkor, LeGrando, DOCH, Circolar e AcirKaos.

Kibera Social Circus, Sarakasi Trust, Mighty Jambo Trust e Mambo Kenya Circus School.

Circostanza, Spazio Bizzarro e BigUp Scuola Di Circo.

Juggling Life, Jersey Jugglers e Princeton University Juggling Club.

La **Katzenbach School for the Deaf**, l' **American School for the Deaf** e il **Matheny** centro medico ed educativo.

Camphill Village Copake, ANCA World Autism Festival e Autism Highway Chalk Festival
Cardiff University Brain Research Imaging Center (CUBRIC).

Fundacja Kolorowy Świat, Lublin Circus Community e Projekt HAPPY BRAIN.

Escuela de Circo Carampa, El Disparate, Espai de Circ, Circus In Bewegung e Circus Centrum.

Play Juggling, Cabeza De Martillo, Renegade e K8.

Unreal Skate Shop e il Northeast Corridor Line.

INspiral, CQ Formación e Zirkusgasse.

Circo Dragon, ELCIRCA, Circologia, Circo Pal' Barrio e Cracovia 32.

Curubanda, Escuela de Danza, Teatro y Circo - Parque Libertad, Casa de Arcoiris e Circo Fantizztico.

Congreso Internacional de Malabarismo e Artes Circenses (CIMAC) e Malabircirco.

Convención Argentina De Malabares (CAM), La Parlota Circo, Casa Payaso, Ruda Cruda, Escuela De Pies A Cabeza e Grupo Alas pa' volar.

TABLA DE CONTENIDOS

RICONOSCIMENTI	4
COS'È LA GIOCOLERIA?	9
ESPRESSIONE VS. ESPERIENZA	10
DEFINIZIONE, FORMULA DI RISOLUZIONE	12
ATTIVAZIONE GLOBALE	14
ACCESSIBILITÀ	16
ASPETTI EDUCATIVI	17
GIOCOLERIA FUNZIONALE	22
FORME BINARIE	23
TEORIA DELLA PROCESS FORMATION (COMPONENTI)	26
TEORIA DELLA PROCESS FORMATION (ASSEMBLAGGIO)	31
MODALITÀ	35
MAPPE DI SEQUENZIAZIONE SPAZIALE	38
NOTAZIONE QUAT PROPS	41
NOTAZIONE DEGLI STATI FISSI	47
NOTAZIONE DEGLI STATI APERTI	54
NOTAZIONE DEGLI STATI MISTI	56
PRIMARY COMPOSITION	58
FACILITAZIONE SENSORIALE	66
TRASFORMAZIONI FUNZIONALI	80
IL FUTURO	87
COINVOLGIMENTO / RICONOSCIMENTI SPECIALI	88

CAPITOLO 1

COS'È LA GIOCOLERIA?

Se il nostro obiettivo è aumentare l'accessibilità della Giocoleria, dobbiamo iniziare stabilendo cosa intendiamo descrivere con la parola "Giocoleria". Capire chiaramente qual è la cosa che stiamo cercando di condividere, migliorerà e guiderà la nostra capacità di sviluppare ulteriormente i suoi modelli educativi. Tuttavia, decidere cosa effettivamente significhi Giocoleria, può essere un compito impegnativo, con ardue barriere da superare.

Esistono diverse interpretazioni della Giocoleria, considerando come idea principale i suoi valori qualitativi e le sue espressioni fisiche: ad esempio lancio e presa. Questo modo di intenderla può sembrare ovvio all'inizio, ma non mette in luce nessuna delle relazioni sottostanti tra i risultati delle sue interazioni, e non mostra alcuna considerazione sul modo in cui siamo influenzati dall'esperienza stessa di Giocolare. Questa interpretazione limita la quantità totale di modi in cui la Giocoleria può essere espressa. Cercare di definire la Giocoleria in questo modo porta a spiegazioni lunghe, complicate e controverse, e di conseguenza diventa necessario stilare un lungo elenco di tutte le possibili espressioni che soggettivamente consideriamo essere, o non essere, Giocoleria.

Ad esempio i Poi sono indubbiamente riconosciuti come "manipolazione di oggetti", ma non tutti sarebbero d'accordo nell'identificare ogni manipolazione di oggetti come Giocoleria. Questo dipende profondamente da quale interpretazione culturale di questa idea si sceglie per determinarne il valore. Se dovessimo valutare questa attività basandoci solo su un elenco delle sue varie espressioni, e se le Bolas o i Poi non fossero su quella lista, la nostra comprensione ci porterebbe a pensare che le Bolas o i Poi non siano Giocoleria. Da un'altra prospettiva, se dovessimo guardare a Bolas e Poi per le relazioni date da spazio, tempo e dagli stati d'animo che si manifestano entro tali interazioni, allora la nostra conclusione su Bolas e Poi ci porterebbe a pensare che si tratti di Giocoleria.

La Giocoleria non può e non deve essere definita dai risultati della sua espressione puramente fisica.

Descrivere la Giocoleria in questo modo sarebbe come tentare di definire tutta la musica con uno strumento, o tutta la danza con uno stile. Questo errore culturale nel cercare di definire la Giocoleria come azione, in opposizione agli stati di relazione tra le azioni (allo stesso modo in cui facciamo con la musica o la danza), è ciò che rende la Giocoleria così inaccessibile a tante persone già in partenza.

Se continuiamo a definire la Giocoleria in questo modo, intrinsecamente releghiamo chiunque al di fuori dell'attuale sfera della sua predeterminazione culturale.

Per superare queste barriere, dovremo imparare a guardare alla Giocoleria in un modo nuovo. Questo è un processo che inizia destrutturando i nostri principi su ciò che la Giocoleria può o non può essere, e ricreando la sua esperienza in ogni pensiero legato all'attività che possiamo immaginare.

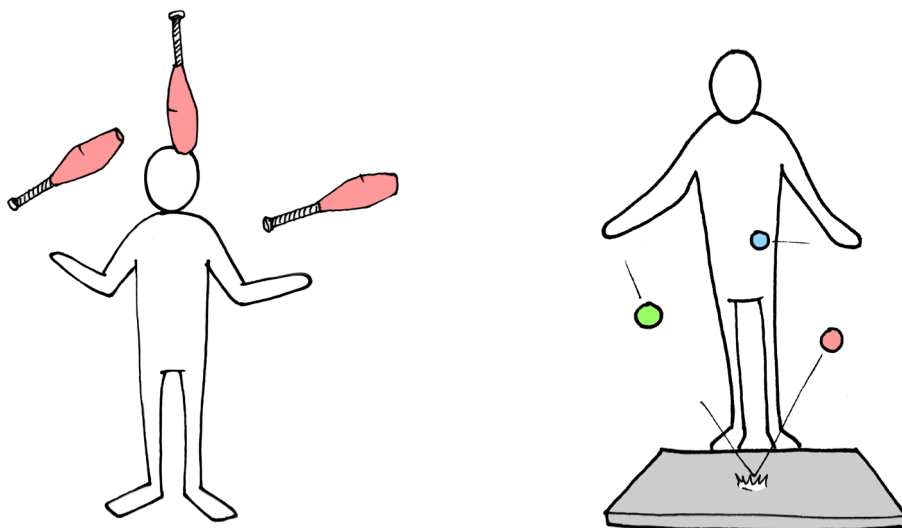
Cominciamo.

CAPITOLO 2

ESPRESSIONE VS. ESPERIENZA

Se non dobbiamo definire la Giocoleria in termini di azioni, in quali altri modi può essere spiegata? Dovremmo considerare una distinzione tra Espressione ed Esperienza nella sua pratica.

In questo modo è possibile cambiare un'espressione di qualcosa senza necessariamente cambiare la sua esperienza, ma non è possibile cambiare l'esperienza di qualcosa senza influenzare il risultato della sua espressione. Ad esempio, una cascata di 3 oggetti è la stessa esperienza indipendentemente dal fatto che venga eseguita facendo rimbalzare palline o lanciando clave



Cambiare la tecnica di un'attività, modifica il risultato della sua espressione, ma non altera nessuna delle relazioni dell'esperienza stessa. L'esperienza di una cascata rimane l'esperienza di una cascata, non importa quanto o quante volte cambiamo la forma della sua espressione. In questo modo, possiamo dire che una forma di Giocoleria descrive solo la sua azione, mentre l'esperienza di Giocoleria descrive il suo stato universale di relazioni tra le azioni

ESPRESSIONE	ESPERIENZA
Azione o mezzo usato per produrre esperienza	Stato universale di interazione, non correlato al risultato della sua espressione
(Soggetta a cambiamento)	(Non soggetta a cambiamento)

Questa separazione tra esperienza ed espressione aiuta a chiarire alcune delle controversie generali e dei malintesi che abbiamo sulla Giocoleria.

Il concetto chiave è provare a pensare alla Giocoleria in un modo diverso, non per esplorare ciò che la rende altro da se stessa, ma per indagare ciò che la definisce con maggior esattezza. In altre parole, vogliamo valutare quali condizioni universali di Giocoleria siano presenti in tutte le forme della sua espressione e quali no.

Descrivere la Giocoleria in questo modo significa considerarla sia dal punto di vista interno che da quello esterno:

- **Internamente** quali sono le relazioni tra comunicazione e sequenziazione che la Giocoleria ci permette di formare?
- **Esternamente** quali sono i dialoghi sensoriali che crea con lo spazio e il tempo?
- **Olisticamente** quali altri stati d'animo descrive?

CAPITOLO 3

FORMULA RISOLUTIVA

Quat Props e la *Comunità di Giocoleria Funzionale* propongono la seguente descrizione come formula risolutiva per rispondere alla domanda: cos'è la Giocoleria?

“Una sequenza antientropica di eventi orbitali gestita e armonizzata nello spazio e nel tempo.”

Attenzione: questa descrizione non cerca di definire il significato di Giocoleria (che è soggettivo). Quello che cerca di fare è descrivere la più piccola combinazione possibile delle relazioni sensoriali e di sequenziazione associate allo stato mentale che riconosciamo come Giocoleria.

Questa descrizione può essere pensata in quattro parti:

1. Sequenza antientropica

Questo è un modo più elegante per dire che si tratta di uno schema strutturato di eventi che si ripetono. Il termine antientropico viene utilizzato perché descrive un elemento della nostra relazione sensoriale con lo spazio ed il tempo. L'entropia è una condizione dell'universo che lo sposta da stati di ordine a disordine. Questo costante cambiamento di spazio, dal nostro punto di vista, è ciò che ci permette di creare il senso lineare del tempo; come una storia, progredisce con una chiara direzione di avanti (futuro) e indietro (passato). Il tempo, come lo spazio è una dimensione. Potremmo non pensarla sempre in questo modo, ma matematicamente e scientificamente, la realtà è questa. Sebbene non siamo in grado di sfuggire alla forza universale dell'entropia, siamo in grado di distorcere parte della nostra relazione sensoriale con essa.

Il comportamento di sequenziazione antientropica si ripete, il che riduce la quantità complessiva di riferimento che abbiamo ai cambiamenti nello spazio, nel corso del tempo. La riduzione del riferimento al cambiamento nello spazio riduce anche la nostra capacità di essere consapevoli del tempo lineare all'interno di quello spazio. Questo non ci impedisce necessariamente di continuare a elaborare l'entropia, ma riduce parte della nostra capacità di essere consapevoli delle sue progressioni.

2. Eventi orbitali

Per formare una sequenza di eventi, abbiamo bisogno di eventi da sequenziare.

Nel caso della Giocoleria, descriviamo come orbitale un evento quando il suo punto d'inizio coincide col suo punto di fine.

Un oggetto che viaggia attraverso lo spazio viaggia anche nel tempo; questa stratificazione frattale di eventi orbitali, all'interno di sequenze di eventi antientropici orbitali, agisce ulteriormente per distorcere la nostra relazione sensoriale con esso. Questa può sembrare una sensazione strana per alcuni, ma molti di noi hanno già familiarità con i suoi stimoli unici, poiché è la stessa formula che usiamo per costruire attività come la musica e la danza

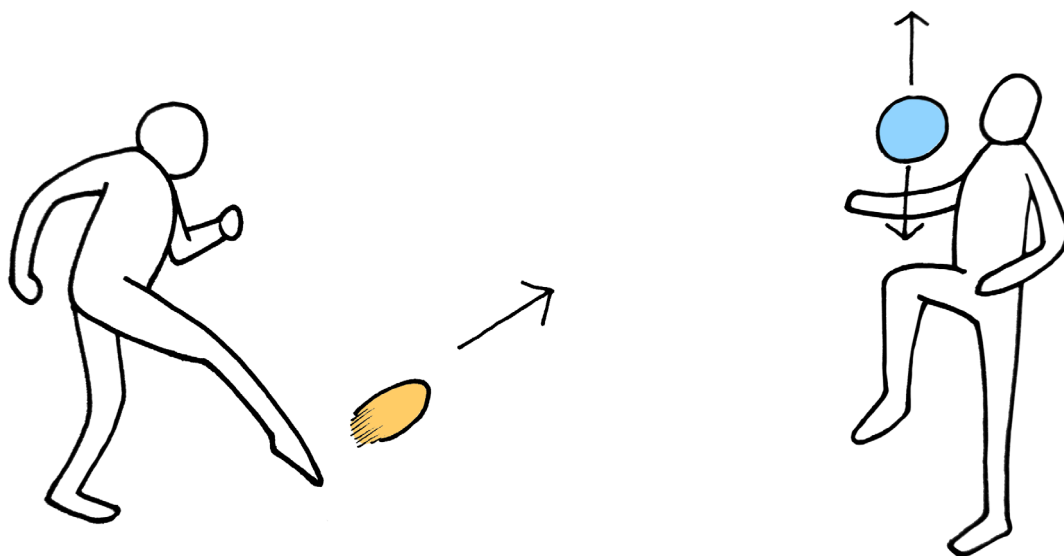
3. Gestita

Potrebbe sembrare ovvio, e inutile da spiegare, ma tecnicamente, nulla può essere vissuto come esperienza senza essere sperimentato. Quindi, va da sé, che qualsiasi livello di esperienza di Giocoleria includerà sempre una forma di “gestione” della propria espressione.

4. Armonizzata nello spazio e nel tempo

Una peculiarità della Giocoleria è che il suo tempo (o frequenza di azione) non è determinato dal giocoliere, ma piuttosto dal rapporto che il giocoliere crea con la sua Giocoleria. Questo è uno strano concetto di interazione sensoriale, che è più facile da spiegare a confronto con alcuni fattori tradizionali dello sport classico.

Una delle intenzioni più comuni dello sport classico è il massimo rilascio di energia o di potenza, al fine di colpire più duramente, saltare più in alto o correre più veloce. L'enfasi sul rilascio di energia focalizza il suo punto di comunicazione sensoriale sul valore esterno e promuove un dialogo lineare con le informazioni spaziali. Fondamentalmente, crea una situazione in cui vengono comunicate nello spazio più informazioni di quelle che vengono elaborate o ricevute. Non solo, ma le strutture lineari di alcuni sport tradizionali non forniscono le stesse opportunità di raccogliere informazioni di feedback sensoriale sulle loro esperienze, come fanno gli eventi orbitali della Giocoleria.



Per sperimentare la Giocoleria, è necessario imparare a elaborare e adattarsi ai suoi flussi in continua evoluzione di informazioni di feedback sensoriale. Questo è molto simile al modo in cui un musicista risponde alle informazioni di feedback sensoriale del suono ogni volta che suona il proprio strumento.

CONCLUSIONE

Sebbene in qualche modo prolissa e astratta, questa definizione non vuole essere fonte di confusione. Man mano che impariamo ad applicare il suo significato a contesti più rilevanti, dovremmo essere in grado di rielaborarlo come un'equazione semplificata dell'esperienza di Giocoleria.

Questa descrizione della Giocoleria è molto diversa da tante altre interpretazioni dell'idea e non ci si aspetta che venga pienamente compresa o apprezzata se non dopo un esame molto più approfondito delle sue applicazioni pratiche

CAPITOLO 4

ATTIVAZIONE GLOBALE

ELABORAZIONE LINEARE E NON LINEARE

Essere d'accordo o meno sui termini specifici di ciò che rende qualcosa Giocoleria o no, non è così importante. Ciò che importa è che ne riconosciamo la scientificità, la quale ci dice che la Giocoleria rappresenta la stimolazione di uno stato mentale davvero unico

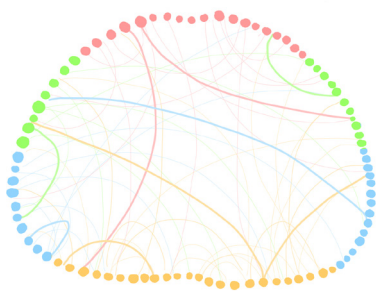
Una mente giocoliera non è una mente normale

Utilizza diverse attività di sequenziamento per elaborare le informazioni rispetto a quanto sarebbe altrimenti possibile in condizioni lineari.

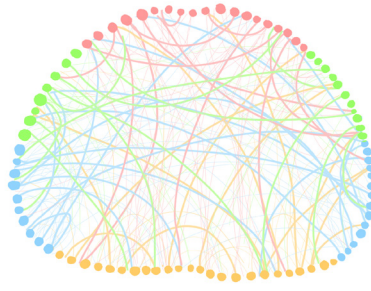
Se dovessimo immaginare il cervello come un sistema complesso di strade interconnesse, potremmo aspettarci di vedere alcuni modelli lineari di "traffico" emergere in relazione ai nostri compiti di sequenziazione più comuni. Gli stati mentali lineari possono essere pensati come se avessero una relazione con l'informazione che va dal punto A al punto B. Ad esempio, $2 + 2 = 4$ è un'equazione lineare; funziona nel modo diretto di causa, effetto e risultato. Segue un ordine di comprensione che dice prima questo, poi quello, che porta a un altro. Questo ordinamento lineare delle informazioni rispecchia gli stessi principi entropici responsabili dell'ordinamento del nostro rapporto con il tempo.

Il cervello può elaborare le informazioni solo in relazione al modo in cui elabora il tempo. Se il tempo viene elaborato in modo lineare, anche le informazioni vengono elaborate in modo lineare. Sebbene questo sia uno strumento efficace per aiutarci a funzionare all'interno di determinate dimensioni della nostra realtà, non è l'unico modo in cui possiamo elaborare le informazioni.

Come abbiamo descritto in precedenza, la Giocoleria è un'attività sensoriale che implica una lieve distorsione delle nostre relazioni con lo spazio e il tempo. Questo sottile cambiamento nella stimolazione può sembrare piccolo all'apparenza, ma sotto ha un profondo effetto sul modo in cui siamo in grado di interagire ed elaborare le informazioni. Questa condizione mentale alterata può essere riconosciuta dai suoi iper, anche se fluidi, stati di comunicazione, ed è ciò che conosciamo come attivazione globale. In queste condizioni, osserviamo comunicazioni multi-regionali che avvengono in tutto il cervello, allo stesso tempo. Questo è qualcosa che riconosciamo anche come parte di uno stato mentale di flusso o di meditazione.



MENTE LINEAL



MENTE NO LINEAL

Elaborare le informazioni a livello globale significa elaborare senza intenzione o riferimento alla posizione nel tempo. Questi stati d'animo sono unici in quanto consentono di elaborare più informazioni contemporaneamente, su reti più ampie di schemi divergenti. Sebbene la Giocoleria non sia la sola attività capace di stimolare questo stato mentale, è uno dei mezzi più diretti e concentrati che abbiamo per attivare questa esperienza.

La Giocoleria aumenta la massa cerebrale e migliora la capacità di funzione esecutiva, oltre ad avere altri svariati vantaggi, ma non è l'elenco dei suoi benefici che desideriamo discutere qui in questo libro. Il nostro interesse è cercare di scoprire la formula più essenziale possibile della sua stimolazione, in modo da poter trasferire meglio i risultati di quei benefici a più persone. In questo modo, vediamo la Giocoleria come il mezzo per la causa, ma non come la causa stessa. La causa fa riferimento al risultato positivo dell'esperienza di un'attività e, nel caso della Giocoleria, questi risultati si riferiscono senza dubbio alla sua stimolazione dell'attivazione globale

CAPITOLO 5

ACCESSIBILITÀ

COSA DIRE SULL'ABILITÀ?

È stato osservato, con una certa sorpresa, che gli impatti cognitivi complessivi dell'apprendimento della Giocoleria non sono necessariamente associati allo sviluppo del suo livello di abilità. Ciò significa che quando si osserva un aumento complessivo della massa cerebrale, le persone con livelli di abilità più elevati non mostrano un beneficio maggiore di quelle che ne hanno di minori (in relazione alle loro esperienze individuali). Gli impatti cognitivi dell'imparare a destreggiarsi sono correlati alla quantità di tempo che una persona trascorre impegnata nell'attività e non al livello di abilità individuale che sviluppa nel processo. Ciò varia notevolmente rispetto alle nostre aspettative sugli sport tradizionali, dove il raggiungimento di livelli di impatto simili può essere fino a 3 o 4 volte più lungo, poiché non stimolano stati di attivazione globale.

Questa strana condizione di non essere associata al livello di abilità descrive un'altra qualità unica della Giocoleria, che forse la rende ancora più accessibile rispetto alla sola trasformazione delle sue condizioni fisiche. Questo significa che se si sperimenta la Giocoleria per un'ora, si riceve un'ora dei suoi benefici, indipendentemente dalle capacità o abilità personali. Ciò pone la Giocoleria in un'altra categoria accessibile di attività come la meditazione e lo yoga, dove si possono osservare proprietà simili. Questo perché i risultati di tali esperienze sono relativi agli stati mentali che producono, e non ai mezzi di azione usati per crearli.

La Giocoleria, quando viene definita in termini classici di lancio e presa, ha un'accessibilità limitata, a causa del livello di tecnica richiesto per accedere alla sua esperienza. Tuttavia, l'azione utilizzata per esprimere la Giocoleria non si relaziona alla sua condizione di attivazione globale, e questo la rende irrilevante per la creazione della sua esperienza. Ciò significa che siamo liberi di cambiare l'attività in qualunque modo lo desideriamo, purché preservando l'ordine delle sue relazioni con lo spazio e con il tempo

CAPITOLO 6

EDUCAZIONE

APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE VS APPRENDIMENTO NON ESPERIENZIALE

Se riteniamo che la giocoleria sia uno strumento positivo per il rapido sviluppo di nuove strutture di comunicazione all'interno del cervello e siamo consapevoli che i sistemi scolastici di tutto il mondo stanno attualmente cercando, specificamente, questo tipo di intervento, allora dovremmo chiederci: perché la giocoleria non è già diventata una parte più normalizzata dell'istruzione di base?

Questa è una domanda cruciale, perché i vantaggi concettuali dell'imparare a giocolare non solo sono ben noti, ma anche molto adeguati alle esigenze sempre più in rapida evoluzione della società contemporanea.

Non esiste confusione o dubbio sui vantaggi unici che la giocoleria ha da offrire, ma ci sono alcune preoccupazioni sui suoi apparenti livelli di inaccessibilità. Certamente, qualsiasi sistema scolastico sarebbe felice di vedere i propri studenti trarre vantaggio dagli impatti dell'apprendimento della giocoleria. Tuttavia, poiché non è considerata accessibile a tutti, non soddisfa i criteri per l'implementazione universale. Nella società, la percezione generale della giocoleria è che richieda molta abilità o talento naturale, e che sia qualcosa che non tutti sono in grado di fare. Questa ipotesi danneggia l'immagine dell'accessibilità della giocoleria, e non è del tutto falsa.

Questo perché, storicamente, le rigide interpretazioni culturali della sua espressione (lanciare e afferrare) hanno, di fatto, reso l'attività piuttosto inaccessibile a molte persone. Quantificare il suo valore in questo modo discrimina chiunque non sia fisicamente o cognitivamente in grado di compiere tale azione, il che, sulla base dei risultati dei nostri modelli di insegnamento classico, includerebbe la maggioranza delle persone sul pianeta.

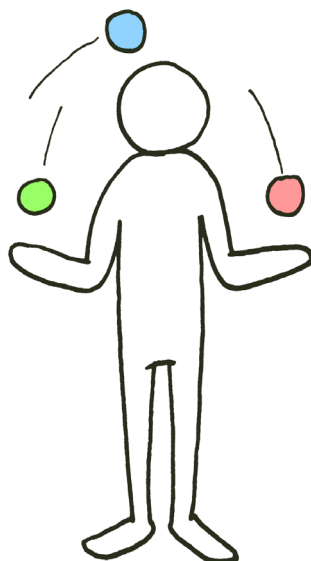
In base alle precedenti definizioni, la giocoleria non è sempre stata accessibile. Ma questo non significa che la giocoleria in sé sia inaccessibile, o che non potremo migliorare i suoi livelli di accessibilità in futuro. Quando si parla di appropriazione indebita di modelli di apprendimento, in termini di educazione alla giocoleria classica, ci sono principalmente tre pilastri dell'inaccessibilità.

1. COME SCEGLIAMO DI DEFINIRE I RISULTATI DELLE SUE ESPERIENZE

La giocoleria non è la condizione della sua azione. I suoi risultati riflettono quelli delle relazioni che ci permette di formare con lo spazio e il tempo. Pertanto, determinare i valori della sua esperienza sulla base dei prodotti della sua espressione personale non solo è sbagliato, ma anche discriminatorio. In tal modo, produciamo un livello di sfida non necessario per poter accedere all'attività, e allo stesso tempo istituiamo un malinteso culturale su cosa significhi giocolare.

2. DOVE SCEGLIAMO DI DETERMINARE IL PUNTO DI INIZIO DELLA SUA ATTIVITÀ

In genere, quando diciamo che insegneremo a qualcuno a fare il giocoliere, ciò che intendiamo veramente è che insegneremo loro a lanciare 3 palline in cascata.



Non c'è una ragione particolare per cui dobbiamo iniziare a imparare a giocolare usando questa attività; tuttavia, a un certo punto della storia della nostra cultura, è diventato il modello standard della maggior parte delle pratiche educative.

Nonostante non manchino persone pronte a difendere quest'idea, con rivendicazioni culturali della tradizione (come è da sempre, perché in questo modo è stato loro insegnato) non ci sono reali giustificazioni per fissare dei livelli di ingresso così assurdamente alti e inaccessibili per qualsiasi nuova attività. Sarebbe come chiedere a tutti i nuovi studenti di musica di iniziare praticando Mozart al violino, invece di qualcosa di più ragionevole come "Three Blind Mice" al flauto. Semplicemente risulterebbe privo di senso se il vero obiettivo è quello di poter condividere l'attività con più persone. Considerando come la musica e la giocoleria stimolano entrambi stati di attivazione globale, e richiedono capacità simili per essere in grado di esibirsi, può essere utile per noi riflettere sui modi in cui differiscono in termini di accessibilità.

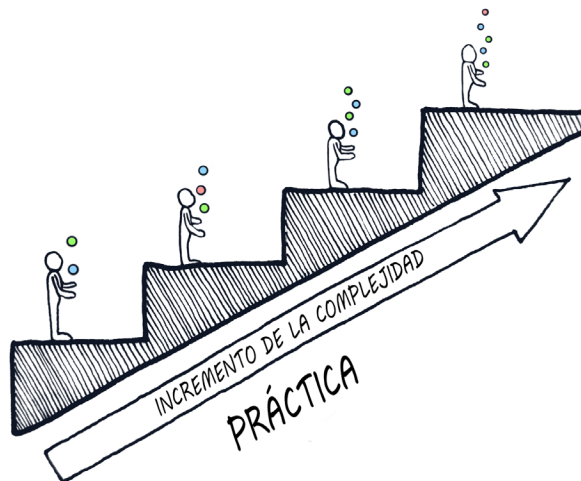
La musica, nonostante le sue somiglianze con la giocoleria, è riconosciuta come altamente inclusiva e accessibile a tutti. Le sfide per imparare a suonare non sono inferiori a quelle per imparare a giocolare; tuttavia, la musica, a differenza della giocoleria, non fa alcun tentativo di predeterminare il suo punto di partenza o di limitare i possibili valori della sua espressione. Si può iniziare a esplorare la musica attraverso una varietà di modi, e persino produrre le proprie forme uniche di espressione nel processo.

La giocoleria, d'altra parte, predetermina che sia accessibile solo iniziando dalla ristretta interpretazione di una cascata di 3 palline.

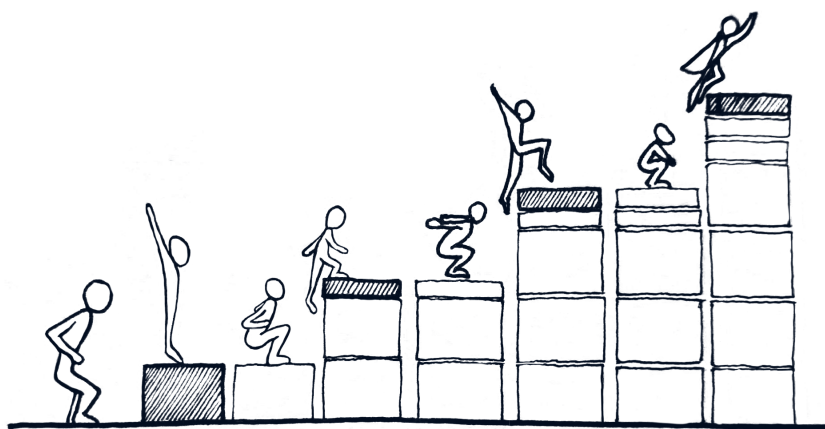
Ovviamente, se scegliamo di limitare le possibili forme della sua espressione e impediamo la libera esplorazione della sua idea, allora non dovremmo aspettarci altro che la limitazione complessiva della sua accessibilità.

3. IL MODELLO DI APPRENDIMENTO APPLICATO PER SVILUPPARE LE CAPACITÀ CORRELATE

Il modello classico per imparare a giocare utilizza un processo noto come scaffolding, il quale funzionamento è prendere come obiettivo il risultato, ad esempio la capacità di saltare 1 metro di altezza, e lo suddivide in obiettivi più piccoli che seguono un percorso lineare di progressione, dal punto A (inizio) al punto B (arrivo).



Per sviluppare la capacità di saltare 1 metro di altezza, inizieremmo con un obiettivo molto più piccolo, ad esempio 20 centimetri. Dopo aver acquisito la padronanza di questa abilità, continueremmo a sviluppare gradualmente tale capacità, fino a raggiungere un'altezza di 1 metro.



Ciò che è importante capire di questo modello, è che sebbene funzioni per lo sviluppo di capacità lineari, come aumentare l'altezza di un salto, non è il modo più appropriato per insegnare a qualcuno a giocare. Questo perché lo scaffolding è un modello lineare di apprendimento, quindi richiede l'esperienza dell'attività specifica come parte del processo di apprendimento.

Uno studente che pratica il salto è in grado di utilizzare lo scaffolding, perché aumentare l'altezza di un salto non cambia il risultato della sua esperienza. Tuttavia, quando definiamo come punto di inizio della giocoleria il lanciare una cascata a 3 palline, il metodo dello scaffolding smette di essere efficace, perché l'unico modo di strutturare l'esperienza di un'attività in un processo personale di apprendimento, è farla. È come dire che una persona o gioca la cascata a 3 palline, o non gioca affatto, e non esiste una via di mezzo.

Non essere in grado di sperimentare qualcosa come parte del proprio processo di apprendimento, lo rende certamente più difficile; tuttavia, in questa capacità la giocoleria non è da sola. In effetti, molte attività sportive tradizionali incarnano questa stessa qualità di inaccessibilità.

Prendiamo, ad esempio, le sfide di imparare a nuotare o di andare in bicicletta; la maggior parte delle persone sono in grado di svolgere almeno una di queste attività, nonostante esse condividano con la giocoleria la stessa qualità di non poter essere sperimentata come parte dei propri processi di apprendimento. Se una persona volesse provare ad andare in bicicletta, ma non sapesse come, cadrebbe e probabilmente si ferirebbe. Allo stesso modo, se volessero provare a nuotare, ma non fossero ancora in grado di farlo, annegherebbero.

Chiaramente, in queste circostanze, il fallimento ha conseguenze molto più rischiose rispetto a quelle dell'imparare a giocolare; tuttavia, la natura della loro inaccessibilità rimane la stessa. Non è possibile fare esperienza di nuoto senza saper nuotare, né è possibile fare esperienza dell'andare in bicicletta senza essere in grado di andare in bicicletta; eppure, entrambe queste attività sono ampiamente accessibili a molte persone, mentre l'esperienza della giocoleria tradizionale non lo è.

Questo perché, per il nuoto e la bicicletta, applichiamo correttamente un modello di apprendimento non lineare (basato sull'esperienza), mentre per la giocoleria tradizionale applichiamo in modo errato un modello lineare di scaffolding (non basato sull'esperienza). L'applicazione dello scaffolding lineare alla sfida dell'apprendimento di una cascata di 3 palline, trasforma la sua esperienza in un modello di apprendimento basato sui risultati. Significa che l'esperienza della sua attività coincide col risultato o con la ricompensa del proprio apprendimento, invece di essere parte del suo processo di sviluppo.

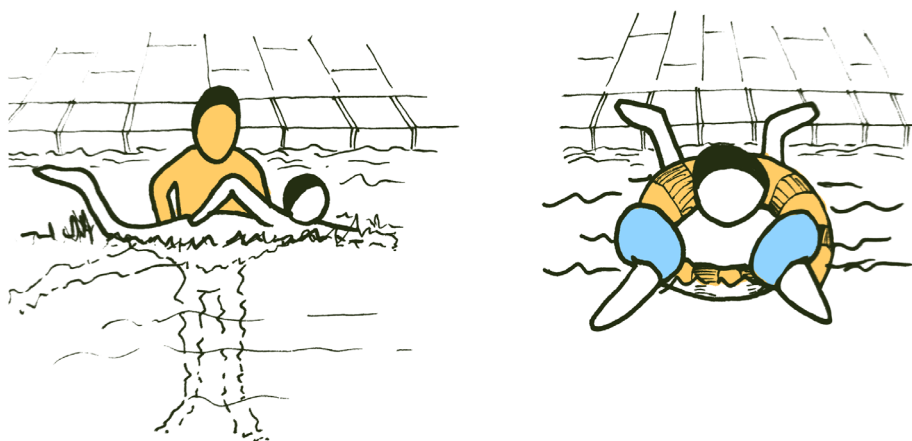
Per superare queste sfide, il nuoto e la bicicletta utilizzano una varietà di semplici soluzioni a bassa tecnologia, che possono consentire l'esperienza sensoriale delle loro attività come parte del processo di apprendimento. Per andare in bicicletta, si include cose come l'aiuto di un'altra persona, per impedirci di cadere.



Un altro modo per fornire questo tipo di supporto è attraverso l'uso di strumenti di apprendimento adattivo, come le ruote supplementari laterali, che sono intenzionalmente progettate per consentire l'esperienza della bicicletta come parte del proprio processo di apprendimento.



Anche per il nuoto, possono essere applicate le stesse strategie di supporto da un'altra persona e l'uso di strumenti di apprendimento adattivo, come i dispositivi di galleggiamento.



Collettivamente queste soluzioni lavorano per fornire un maggior accesso sensoriale alla propria esperienza come parte del processo di apprendimento.

Immagina quanto sarebbe difficile e pericoloso se tutti dovessero imparare a nuotare o ad andare in bicicletta senza l'uso di strumenti di apprendimento adattivo o con la collaborazione di un'altra persona. Molte meno persone sarebbero in grado di superare le barriere di apprendimento, e coloro che lo hanno fatto, lo avrebbero fatto rischiando la loro sicurezza emotiva e fisica. Il punto è che questo non è un modo sano né costruttivo per sviluppare la capacità di apprendimento; figuriamoci quello della giocoleria.

Per superare queste barriere, dobbiamo imparare a sottolineare il valore dell'esperienza di giocoleria rispetto alle predeterminazioni culturali della sua espressione. Mentre ci imbarchiamo in questo viaggio, inizieremo ad allontanarci sempre di più dalla nostra comprensione tradizionale di ciò che rende qualcosa giocoleria. In tal modo, dovremo ridefinire e stabilire una nuova serie di parametri con cui valutare le esperienze, ed è qui che entra in gioco il concetto di *giocoleria funzionale*.

CAPITOLO 7

GIOCOLERIA FUNZIONALE

Nel contesto della giocoleria funzionale, applicheremo una formula di soluzioni sulla giocoleria che mira alla trasformazione delle sue espressioni.

Ciò che determina se qualcosa sia giocoleria funzionale o meno, si basa sull'intenzione della sua interazione e non su quella del suo design. Le interazioni con la giocoleria sono considerate funzionali ogni volta che c'è l'intenzione di sviluppare qualcosa di diverso dall'espressione della giocoleria stessa. Una cascata a 3 palline, ad esempio, potrebbe essere considerata sia funzionale che non funzionale, a seconda del contesto della sua applicazione. Se l'intenzione della sua interazione non fosse altro che coltivare l'espressione delle proprie esperienze, non la considereremmo funzionale. Se invece la sua intenzione fosse quella di servire come fonte di riabilitazione per alcune condizioni preesistenti, come il morbo di Parkinson, ad esempio, tale applicazione sarebbe funzionale.

Le rappresentazioni modificate e adattive, comunemente associate alla facilitazione della giocoleria funzionale, non hanno, infatti, alcuna reale rilevanza per il suo significato e la sua terminologia. Questo perché la giocoleria funzionale rappresenta una filosofia, non determinata solo dai risultati specifici della sua espressione fisica. Non è corretto pensare alla giocoleria funzionale come qualcosa di diverso dalla giocoleria, perché la giocoleria funzionale è essa stessa giocoleria, solo con aspettative leggermente diverse riguardo i suoi risultati. Sebbene alcuni apparati siano specificamente progettati per essere inclusivi, non si può dire che qualsiasi attività che concretizzi l'esperienza della giocoleria sia qualcosa di diverso, dalla giocoleria stessa

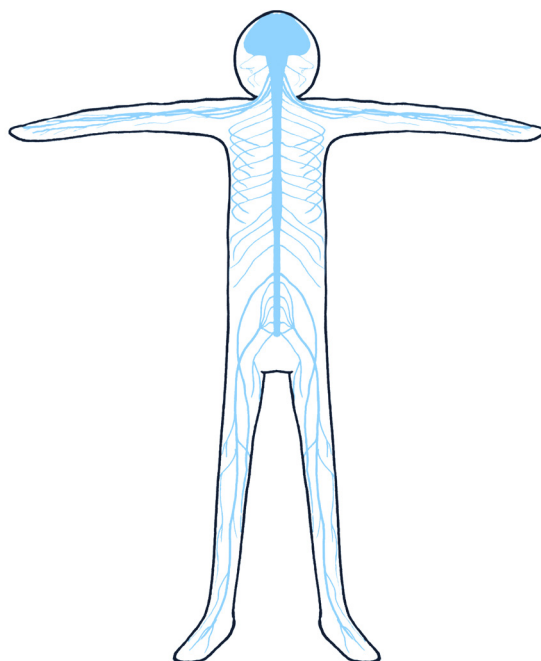
Descrivendo la nostra attività in questo modo, come formula delle sue relazioni, la giocoleria funzionale consente la trasformazione della sua espressione, pur conservando il risultato qualitativo della sua esperienza personalizzata. Questa libertà di trasformazione è pur sempre giocoleria e, al contrario della credenza popolare, la determina come una delle attività più accessibili, che chiunque possa mai provare a fare nella propria vita. Significa che per qualunque movimento una persona sia in grado di produrre, ci sarà sempre un modo per far corrispondere quel movimento ad una sequenza di relazione con lo spazio e il tempo, e quindi quindi chiunque può creare giocoleria.

CAPITOLO 8

FORME BINARIE

Assumendo che la nostra prospettiva sia quella della condizione umana, ci sono diverse caratterizzazioni preliminari che possiamo fare sulla nostra esperienza con lo spazio e il tempo.

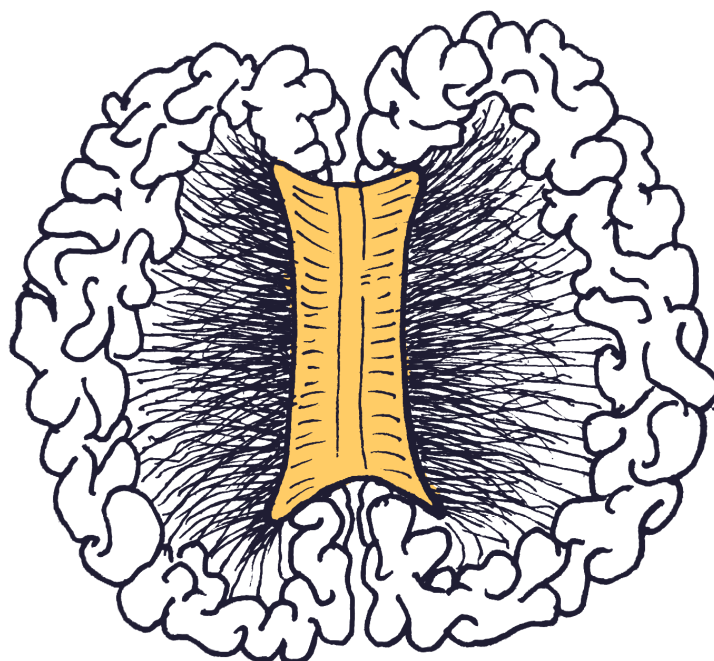
Per cominciare, il corpo e il cervello umano sono binari, il che significa che sono costituiti da due metà: un **lato sinistro** e un **lato destro**. Ciascun lato è simmetrico e rispecchia l'altro, con il lato sinistro del cervello che controlla il lato destro del corpo e viceversa



Questa divisione della simmetria binaria stabilisce un confine entro il quale possono verificarsi tutte le possibili interazioni umane con lo spazio e il tempo. Significa che, qualunque cosa accada, siamo sempre e solo in grado di elaborare le nostre esperienze come se fossero del lato sinistro, del lato destro, di entrambi i lati o di nessun lato.

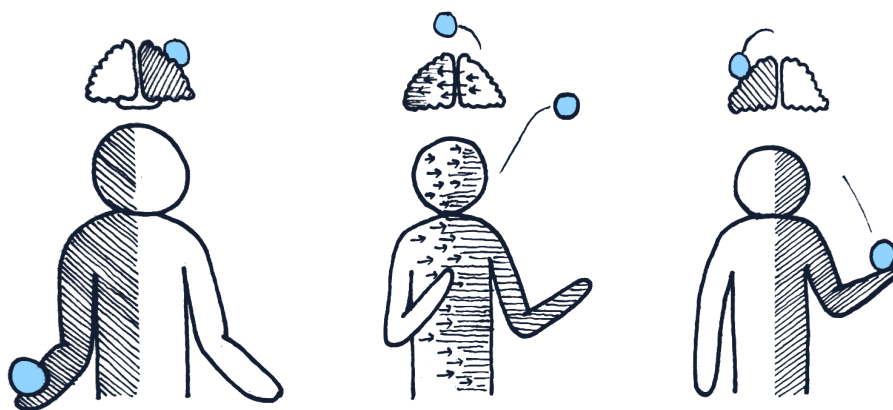
Le informazioni sensoriali che vengono ricevute da un lato del corpo saranno sempre elaborate prima nella sua parte corrispondente del cervello. Per poter operare come un unico stato di coscienza, ogni lato del cervello deve essere in grado di comunicare e ricevere informazioni dall'altro.

L'applicazione di questa dicotomia all'anatomia del nostro cervello richiede alcune discussioni su una regione specifica, nota come corpo calloso. Questa struttura è responsabile della comunicazione delle informazioni, andata e ritorno, tra i due emisferi cerebrali. Senza il corretto funzionamento di questa regione, ogni emisfero non sarebbe in grado di comunicare con l'altro, e la nostra capacità di coordinare le interazioni binarie con lo spazio e il tempo non sarebbe possibile.



Ogni volta che qualcosa viene sperimentato dal lato destro del corpo, per esempio un lancio da giocatore, le informazioni sensoriali sulla sua esperienza vengono comunicate prima al lato corrispondente del cervello. Ora, a seconda del risultato di questo lancio, le informazioni sulla sua esperienza dovranno essere comunicate in una delle due direzioni: **lateralmente** o **bilateralmente**.

Se l'intenzione del lancio era che fosse scambiato da un lato all'altro del corpo, allora anche le informazioni sensoriali della sua esperienza avrebbero dovuto essere trasferite da un lato all'altro del cervello.



Questa struttura di comunicazione viene definita bilaterale, perché si riferisce a uno scambio di informazioni cognitive tra lati separati del cervello.

In alternativa, se l'intenzione del lancio era di rimanere sullo stesso lato del corpo, allora sarebbe necessario comunicare meno informazioni sulla sua esperienza tra le parti. Poiché questa struttura di comunicazione si riferisce a un lato del corpo più dell'altro, ci riferiamo ad esso come laterale.



Questa dicotomia tra le relazioni delle interazioni laterali e bilaterali con lo spazio e il tempo, stabilisce il principio fondamentale in base al quale possono essere formate tutte le combinazioni di giocoleria.

CAPITOLO 9

TEORIA DELLA FORMAZIONE DEI PROCESSI (COMPONENTI)

La *teoria della formazioni dei processi* è un'equazione basata su matrici che combina e formula i possibili totali risultati delle nostre interazioni binarie con lo spazio e il tempo. Questo concetto si riferisce alla *giocoleria* perché, quando applicato alla sua formula di sequenziamento antientropico, ci sono solo un numero limitato di modi per strutturare i risultati dei suoi valori condizionali.

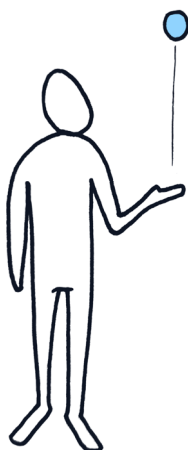
Confinare all'interno dei parametri della nostra esperienza quadridimensionale bilaterale, ci sono solo tre condizioni universali alle quali devono conformarsi tutte le interazioni con la realtà: spazio, tempo e segnale. Ogni fattore include il proprio insieme di risultati binari, che sono formulati per costruire le relazioni di sequenziamento della teoria della formazioni dei processi.

Espacio	Tiempo	Señal
Lateral	Sincrónico	Asociada
Bilateral	Asincrónico	Disociada

SPAZIO

La nostra relazione di sequenziamento con le informazioni spaziali può essere classificata come **laterale** o **bilaterale**.

Una relazione di sequenziamento laterale con lo spazio significa che le sue informazioni non devono essere comunicate tra i due emisferi cerebrali. Ciò si verifica ogni volta che c'è un'interazione su un lato del corpo che non influisce sull'esperienza dell'altro. Ad esempio, il lancio e la presa di una pallina, da e verso la stessa mano.

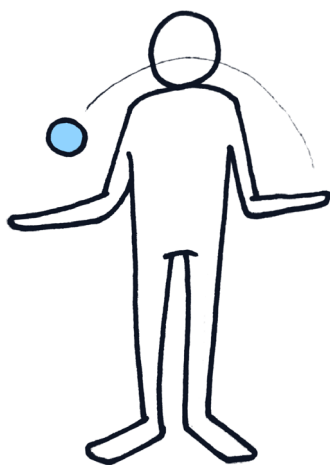


In alternativa, le relazioni di sequenziamento bilaterale con lo spazio richiedono che le loro informazioni vengano comunicate tra gli emisferi. Le interazioni bilaterali vengono prodotte ogni volta che le informazioni da un lato del corpo influenzano direttamente l'esperienza dell'altro.

Esistono diversi modi per attivare e sottocategorizzare questi tipi di interazioni, in base alla struttura della loro relazione con lo spazio. Ciò include i fattori di sequenziamento relativi allo scambio di oggetti, posizioni e geometrie:

SCAMBIO DI OGGETTO

Scambiare un oggetto da un lato all'altro del corpo significa che anche le informazioni sulla sua esperienza devono essere comunicate, bilateralmente, da una parte all'altra del cervello. Prendiamo, ad esempio, il lancio e la presa di una pallina andata e ritorno tra le due mani.



In questa situazione, l'esito del lancio influisce direttamente sull'esperienza futura dell'altro lato, e quindi anche le informazioni sulla sua esperienza devono essere sequenziate bilateralmente.

SCAMBIO DI POSIZIONE

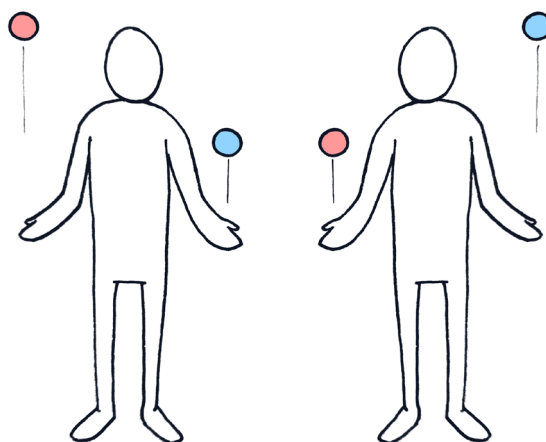
L'elaborazione sensoriale delle informazioni spaziali è suddivisa sulla stessa linea della nostra esperienza binaria. Significa che, oltre alla divisione della nostra forma fisica, elaboriamo lo spazio stesso come se fosse lato sinistro o lato destro, rispetto alla nostra posizione nello spazio.

Ogni volta che un lato del corpo vuole interagire con lo spazio sul lato opposto, le informazioni sulla sua esperienza devono essere comunicate bilateralmente. Un esempio molto semplice è l'incrocio di un braccio da un lato all'altro del corpo.

SCAMBIO GEOMETRICO

Lo scambio geometrico bilaterale di informazioni spaziali è leggermente più insolito da spiegare rispetto ad altre relazioni di sequenziamento. Questo perché non riguarda alcun reale trasferimento di materiale tra lo spazio stesso, ma piuttosto il confronto della sua geometria nel tempo

Gli scambi geometrici di informazioni spaziali avvengono ogni volta che interagiamo con una sequenza di condizioni che si riflettono asimmetricamente. Significa che quando la geometria delle nostre interazioni è asimmetricamente riflessa (nel tempo), le informazioni comparative sulle loro esperienze dovranno essere comunicate bilateralmente.



SCAMBI COMBINATI

Qualsiasi relazione con lo spazio può sequenziarsi individualmente o combinarsi, in modo da formare uno stato più complesso della sua interazione.

Due o più condizioni di qualsiasi valore bilaterale, come lo scambio di posizioni e oggetti, possono essere combinate per formare nuovi livelli di sfida di sequenziamento. Ad esempio, il lancio e la presa di una pallina tra due mani, mentre le braccia sono incrociate sui lati opposti del corpo.



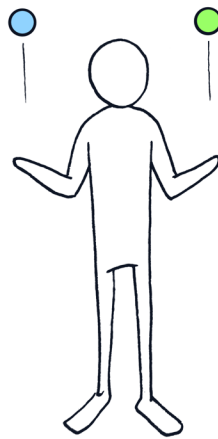
Più il sequenziamento bilaterale si verifica, entro un periodo di tempo limitato, più la sua esperienza diventa impegnativa. La relazione di sequenziamento più complessa che possiamo formare con l'informazione spaziale, è quella che include tutti e tre gli stati delle sue condizioni di sequenziamento bilaterale. Ad esempio, il modello di schema di lancio classico, noto come "Mills Mess", combina all'interno della stessa attività la sequenza bilaterale di oggetti, posizioni e geometrie.



TEMPO

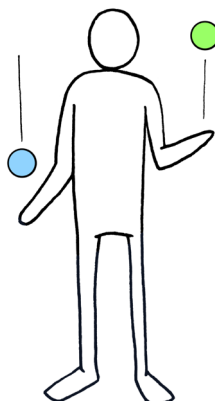
La nostra relazione di sequenziamento con il tempo può essere classificata come **sincrona** o **asincrona**.

Una relazione sincrona con il tempo significa che la sua frequenza di interazione è rispecchiata o condivisa tra i due lati del nostro cervello. Ciò si verifica ogni volta che vengono avviate interazioni da entrambi i lati, simultaneamente, come il lancio laterale e la presa di due palline contemporaneamente.



Per ogni interazione binaria con lo spazio, il cervello deve essere in grado di sequenziare una relazione di sincronizzazione fra i suoi due lati. Le relazioni sincrone con il tempo consolidano la frequenza della loro interazione, quindi è necessario comunicare meno informazioni sulle loro esperienze con minor frequenza.

Una relazione asincrona con il tempo significa che la sua frequenza di interazione deve sempre alternarsi, andata e ritorno, tra i due emisferi cerebrali. Ad esempio, lo stesso lancio e presa laterale di due palline, ma in momenti diversi.



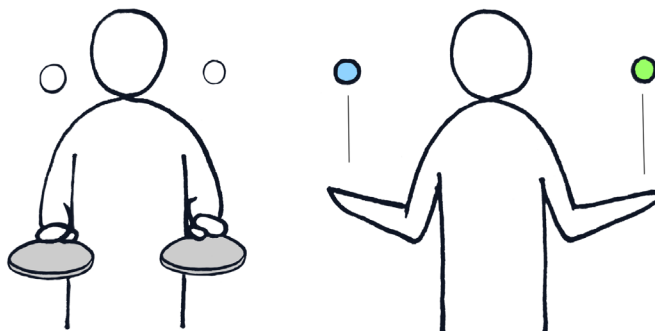
Le relazioni asincrone con il tempo non consolidano la frequenza delle loro interazioni e, pertanto, richiedono che si verifichino più attività di sequenziamento bilaterale.

SEGNALE

La nostra relazione di sequenziamento con il segnale può essere classificata come **associata** o **dissociata**. È importante notare che le condizioni di sequenziamento del segnale non influenzano i risultati strutturali delle loro interazioni con lo spazio e il tempo.

Il segnale può essere pensato come il mezzo tecnico con cui scegliamo di gestire l'interazione della nostra esperienza con la giocoleria. Per ogni movimento che siamo in grado di produrre con il corpo, c'è un corrispondente segnale all'interno del nostro cervello, che si riferisce allo svolgimento della sua interazione.

Le *relazioni associate ai segnali* si verificano ogni volta che entrambi i lati del corpo esprimono relazioni identiche con lo spazio. Ad esempio, il lancio di una pallina tra due mani, mentre si utilizza una tecnica identica per realizzare l'espressione da entrambe le parti.



Le relazioni dissociate ai segnali si verificano ogni volta che un lato del corpo sperimenta un'interazione diversa con lo spazio rispetto all'altro. Ad esempio, il lancio simile di una pallina andata e ritorno tra due mani, ma con l'uso di una diversa funzione di controllo motorio su entrambi i lati.



In questa situazione, i segnali di sequenziamento non sono sempre gli stessi e quindi hanno il potenziale di interferire con la comunicazione dell'altro lato. Ciò rende l'elaborazione di formazioni dissociate estremamente più complessa e difficile da gestire rispetto a quelle delle formazioni associate.

CAPITOLO 10

TEORIA DELLA FORMAZIONE DEI PROCESSI (ASSEMBLAGGIO)

Quando si formulano le equazioni della formazioni dei processi, è importante separare le categorie associate da quelle dissociate.

Le formazioni associate sono più facili da sequenziare che non quelle dissociate, ma non influenzano i risultati strutturali delle loro interazioni con lo spazio e il tempo.

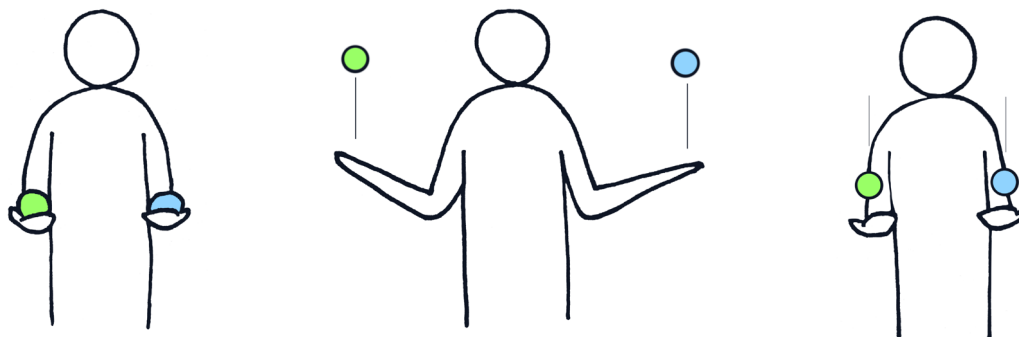
Qui vediamo, per la prima volta, la nostra matrice principale della teoria dei processi di formazione, che esclude la condizione di segnale per semplificarne l'equazione. La matrice stessa è molto semplice da capire, con l'asse x che rappresenta i suoi possibili risultati per lo spazio e l'asse y che rappresenta i suoi possibili risultati per il tempo.

		Espacio	
		Lateral	Bilateral
Tiempo	Sincronico	Sincronico Lateral	Sincronico Bilateral
	Asincronico	Asincronico Lateral	Asincronico Bilateral

Formulando i valori combinati di queste condizioni si produce quattro possibili risultati: *laterale sincrono*, *laterale asincrono*, *bilaterale sincrono* e *bilaterale asincrono*.

LATERALE SINCRONO

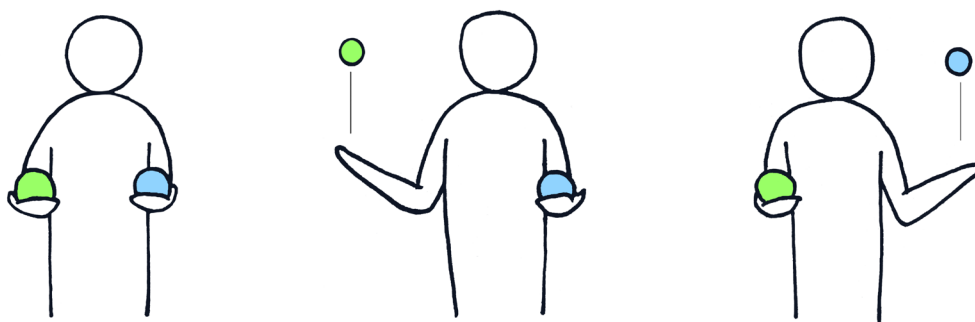
Le formazioni **laterali sincrone** richiedono che la tempistica delle loro interazioni sia la stessa e che la loro relazione con lo spazio sia divisa. Ad esempio, il lancio e la presa di due palline contemporaneamente, dritte su e giù, da entrambi i lati.



In questa situazione, ogni valore di sequenziamento condivide una relazione simile a quella di tutti gli altri, e quindi la sua comunicazione può essere consolidata in un'unica frequenza di informazioni.

LATERALE ASINCRONO

Le formazioni **laterali asincrone** richiedono che i tempi delle loro interazioni siano diversi e che la loro relazione con lo spazio sia divisa. Ad esempio, il lancio e la presa di due palline su e giù, una dopo l'altra, a ritmo alternato.



Cambiare il valore del tempo da sincrónico ad asincrono, significa quadruplicare la quantità totale di segnali di comunicazione bilaterali necessari per elaborare la sua condizione. Questo perché per ogni interazione su un lato del corpo è necessaria una sequenza aggiuntiva di comunicazione bilaterale, in modo che entrambe le parti possano essere consapevoli dei cambiamenti della loro posizione nello spazio e nel tempo.

BILATERALE SINCRONO

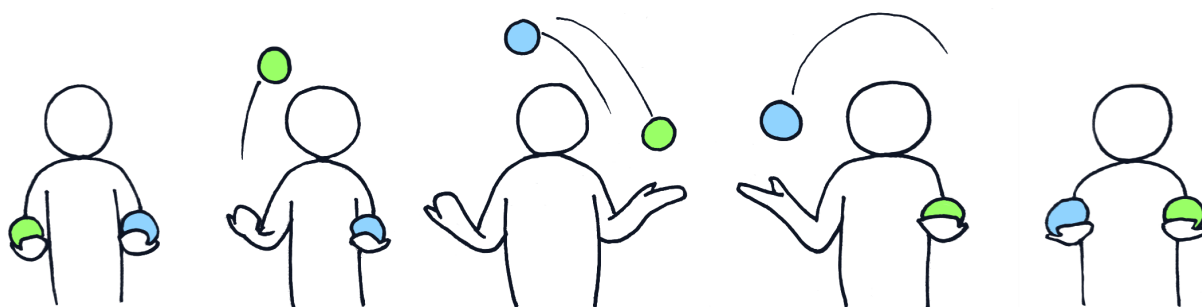
Le formazioni **bilaterali sincrone** richiedono che i tempi delle loro interazioni siano gli stessi e che la loro relazione con lo spazio sia condivisa. Ad esempio, il lancio e la presa simultanei di due palline, tra le mani, da lati opposti.



In questa situazione possiamo dire, ancora una volta, che il rapporto con il tempo è semplificato a causa del suo tempo sincronizzato; tuttavia, la complessità della sua relazione bilaterale con lo spazio rappresenta un livello più elevato di sfida di sequenziamento.

BILATERALE ASINCRONO

Le formazioni **bilaterali asincrone** richiedono che i tempi delle loro interazioni siano diversi e che la loro relazione con lo spazio sia condivisa. Ad esempio, il lancio e la presa di due palline, una dopo l'altra, tra i lati.



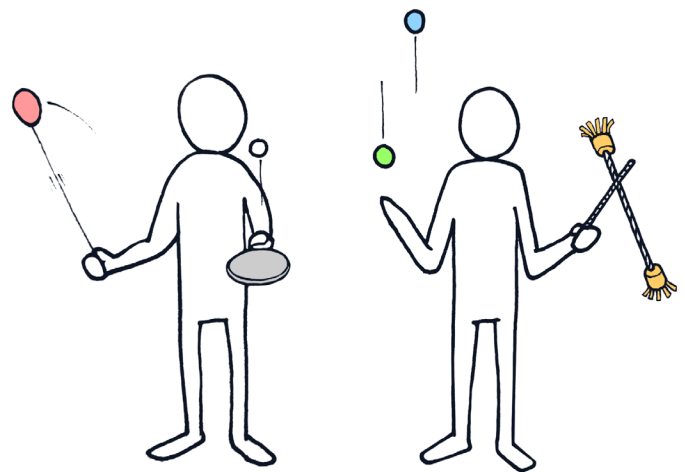
In questa situazione il trasferimento di informazioni che si riferiscono alle condizioni sia del tempo che dello spazio, deve essere sequenziato bilateralmente. Questo particolare esempio, di Formazioni Asincrone Bilaterali, è anche riconosciuto come la variazione a 2 palline della cascata a 3 palline, che è tradizionalmente considerata una delle prime attività che ogni studente di giocoleria dovrebbe essere in grado di imparare.

Considerando come le interazioni bilaterali asincrone richiedono il più alto livello di capacità di sequenziamento, rispetto a qualsiasi altra formazione associata, è curioso come sia diventato il punto di partenza standardizzato di qualsiasi modello di insegnamento.

DISSOCIATO

Come accennato in precedenza, i risultati binari del segnale non influenzano la sequenza della loro relazione con lo spazio e il tempo.

Le formazioni dissociate sono identiche a quelle delle formazioni associate, con l'unica differenza nell'asimmetria dei loro segnali. Qualsiasi equazione di formazione associata può anche essere sequenziata come dissociata, semplicemente utilizzando più di una tecnica di controllo motorio per gestire i risultati di entrambe le parti.



In questa situazione, ogni segnale rappresenta una diversa frequenza di informazioni che non possono essere consolidate o elaborate contemporaneamente.

FORMAZIONI ELENCAATE

Ora che abbiamo stabilito le condizioni di spazio, tempo e segnale, come ingredienti primari della giocoleria, e abbiamo identificato tutti i possibili risultati delle loro soluzioni binarie, siamo pronti per costruire il nostro modello finale della teoria della formazioni dei processi.

Espacio	Tiempo	Señal
Lateral	Sincrónico	Asociada
Lateral	Asincrónico	Asociada
Bilateral	Sincrónico	Asociada
Bilateral	Asincrónico	Asociada
Lateral	Asincrónico	Disociada
Lateral	Sincrónico	Disociada
Bilateral	Asincrónico	Disociada
Bilateral	Sincrónico	Disociada

CAPITOLO 11

MODALITÀ

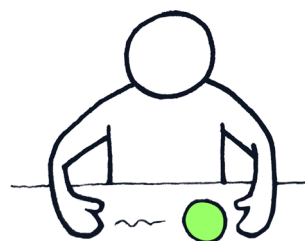
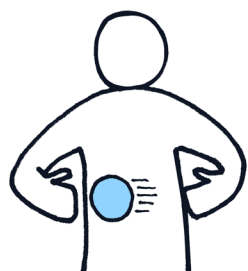
Stabilita la teoria dei processi di formazione, siamo ora pronti a costruire i mezzi fisici con cui imparemo a gestire i risultati delle sue esperienze. Per fare ciò è necessaria un'attenta considerazione di tutti i possibili modi in cui le nostre forme binarie sono in grado di interagire con eventi orbitali nello spazio e nel tempo.

Per essere orbitale, ogni evento deve essere in grado di viaggiare avanti e indietro tra almeno due punti nello spazio. Secondo il principio che la giocoleria deve essere "gestita", almeno uno di questi punti deve essere collegato alle interazioni di un giocoliere. Sulla base di questo risultato, possiamo dedurre che ci sono solo tre **modi** per strutturare le disposizioni delle nostre interazioni con gli eventi orbitali: solo, sociale e misto.

MODALITÀ "SOLO"

Le **modalità solo** strutturano le loro interazioni all'interno di un sistema chiuso di esperienza. Significa che i loro eventi sono gestiti, e quindi vissuti, esclusivamente da una persona. Poiché l'attività è gestita in modo indipendente, tutte le sue informazioni sensoriali sono prodotte ed elaborate dallo stesso individuo.

Il lancio di una pallina avanti e indietro, tra due mani, è un buon esempio di questo tipo di interazione. Un'altra rappresentazione uguale sarebbe rotolare la stessa palla avanti e indietro sulla superficie di un tavolo.

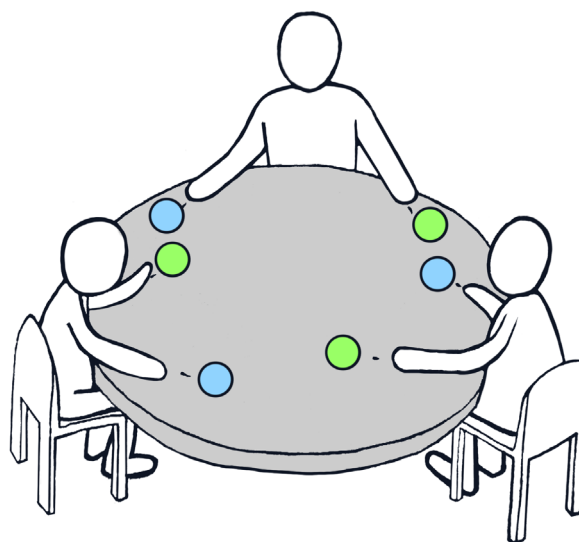
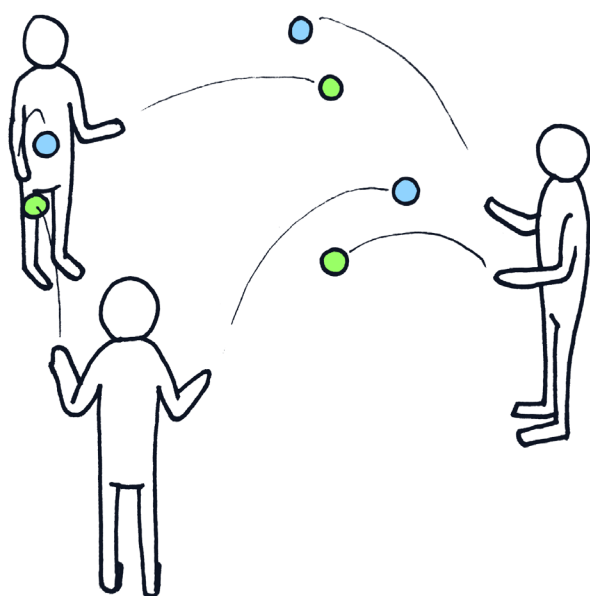
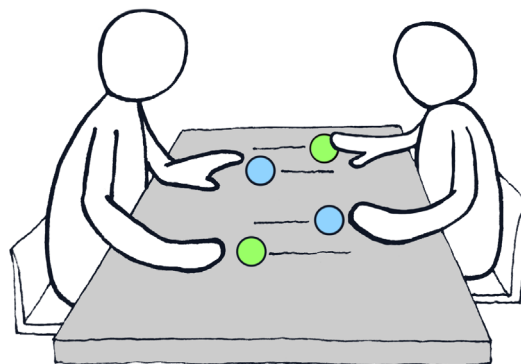
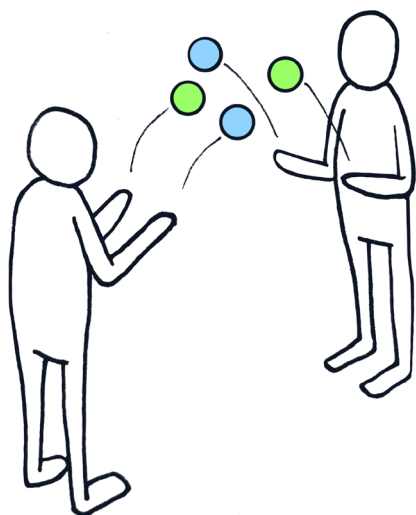


Si noti come la modifica del risultato dell'orbita non influenzi il valore della sua relazione con lo spazio e il tempo, ma solo i mezzi della sua interazione.

MODALITÀ SOCIALI

Le **modalità sociali** strutturano le loro interazioni all'interno di sistemi di esperienza condivisi. Significa che le loro interazioni con gli eventi orbitali vengono vissute collettivamente da due o più persone.

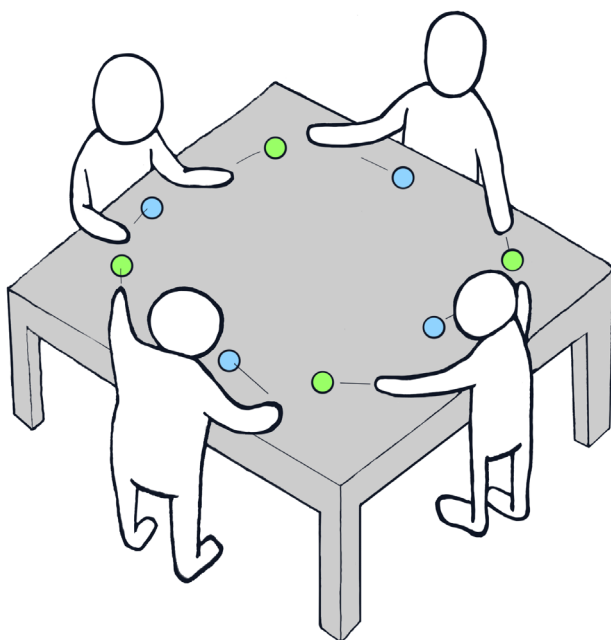
Ciò potrebbe includere esempi come il passaggio di una qualsiasi quantità di oggetti avanti e indietro tra un numero qualsiasi di giocolieri. Non importa quale azione venga usata per scambiare questi oggetti, importa solo che la loro relazione con noi sia orbitale..



Comunemente, ci riferiamo a questo tipo di modalità come “pass juggling”, e in genere non è qualcosa che introduciamo dopo aver sviluppato una capacità di livello superiore nelle attività individuali. Questo ha molto senso, perché dover essere consapevoli sia di qualcun altro che di noi stessi, allo stesso tempo, è ovviamente più impegnativo del dover essere consapevoli di noi stessi. Tuttavia, se gestiti in modo appropriato, le modalità sociali possono essere un mezzo molto efficace per facilitare la giocoleria.

MODALITÀ MISTE

Le **modalità miste** strutturano le loro interazioni all'interno di un sistema combinato di esperienze. Ciò significa che alcune delle loro interazioni sono gestite individualmente, mentre altre sono gestite in collaborazione. Fondamentalmente, forma una combinazione tra i due stili di modalità solo e sociali.



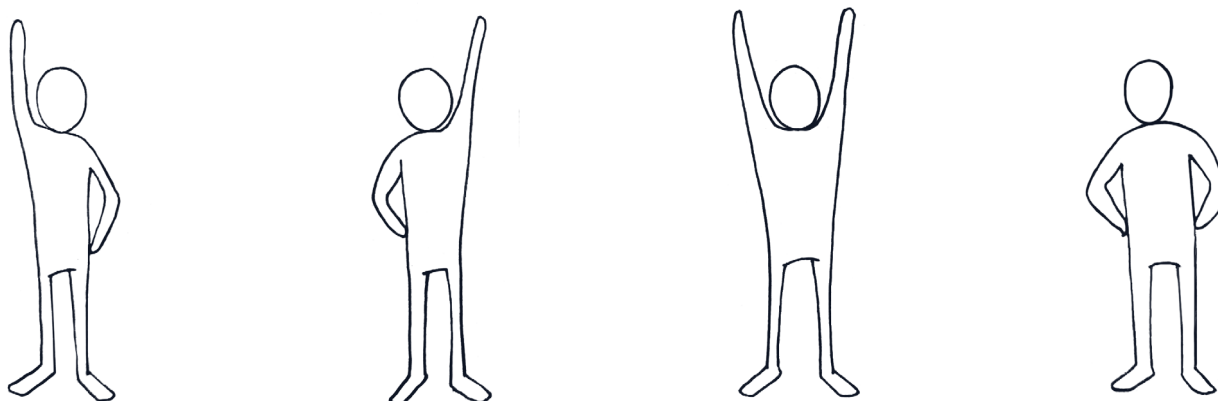
Un classico esempio di questo concetto sarebbe qualcosa noto come “4 beat”, ovvero uno schema di passaggio tra due giocolieri.

In questa situazione, i giocolieri si scambiano un solo oggetto tra loro, per ogni tre oggetti che scambiano con se stessi. Qualcosa di stimolante, e inoltre utile, in questo tipo di modalità, è che richiede di dividere la nostra attenzione tra i diversi punti delle informazioni in arrivo. Sebbene ciò richieda una maggiore capacità nel contesto della giocoleria tradizionale da lancio, se siamo disposti a modificare i meccanismi della sua attività, l'utilizzo di questa modalità può essere un mezzo di supporto per facilitare anche nuove esperienze.

CAPITOLO 12

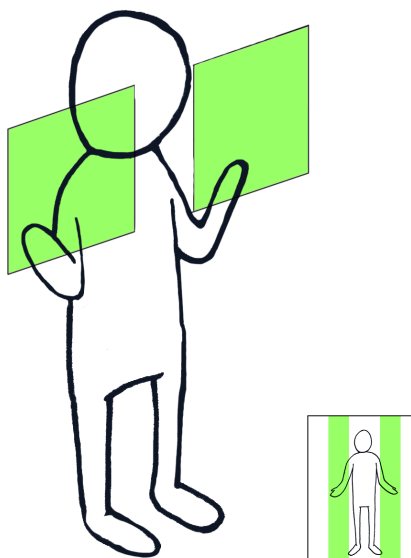
MAPPE DI SEQUENZIAZIONE SPAZIALE

Riflettendo sulle interazioni della nostra forma binaria, possiamo stabilire che qualsiasi condizione di spazio, tempo o segnale in sequenza verrà sempre elaborata come lato sinistro, lato destro, entrambi i lati o nessun lato.

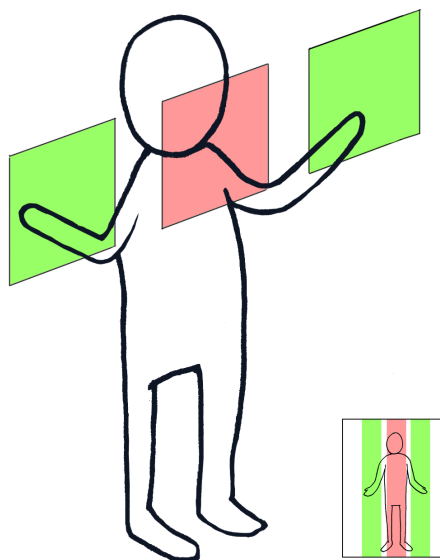


L'applicazione di questa condizione alla struttura della nostra relazione con gli eventi orbitali, ci permette di costruire quella che chiamiamo **mappa di sequenziamento spaziale** delle nostre interazioni binarie. Ciò include la determinazione della quantità minima di punti di riferimento spaziali necessari per sequenziare l'intero spettro delle nostre relazioni con lo spazio e il tempo.

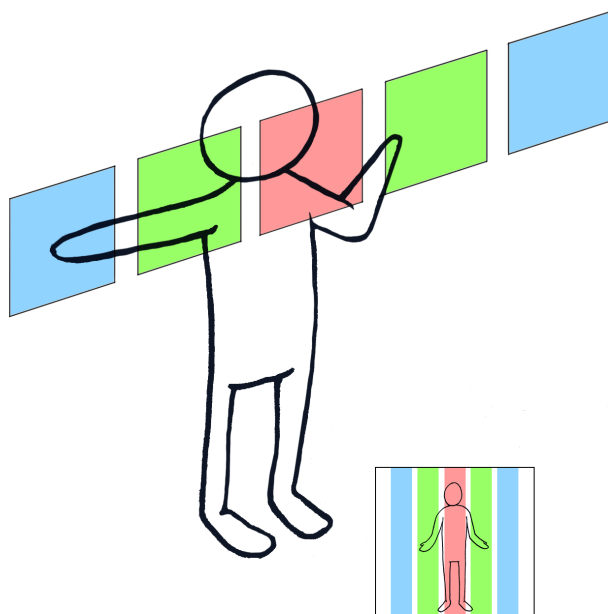
Per stimolare queste condizioni desiderate, dobbiamo essere in grado di interagire con almeno due punti di informazione spaziale, uno da ogni lato del corpo.



Oltre a due punti di interazione bilaterali, è necessario un altro punto di informazione centralizzato per poter segnare la separazione della linea mediana tra i due lati delle nostre esperienze binarie.

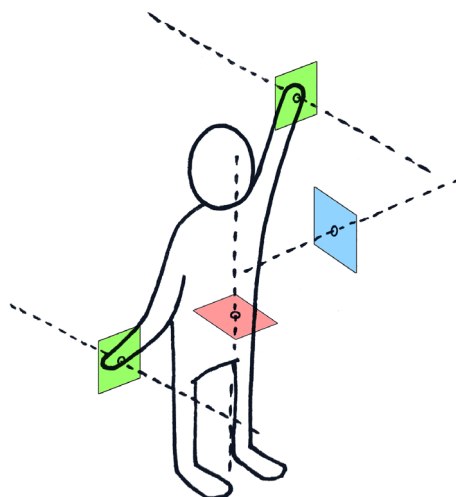


Le combinazioni di questi tre punti iniziali sono sufficienti per mettere in sequenza la maggior parte delle interazioni con la giocoleria; tuttavia, da sole non forniscono sufficienti opportunità per formulare l'intero spettro delle nostre possibili relazioni con lo spazio e il tempo. Per ottenere questa condizione, è necessario aggiungere altri due punti di interazione, uno su entrambi i lati del corpo.

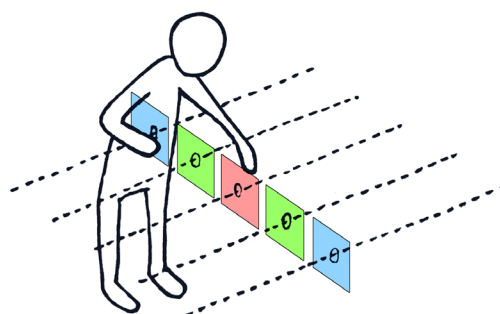
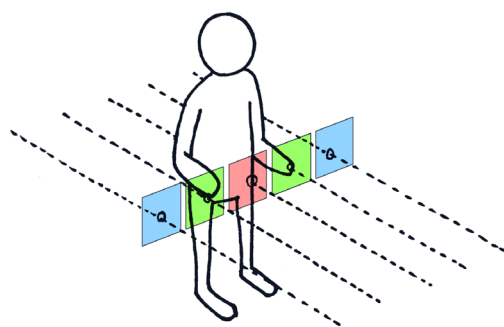
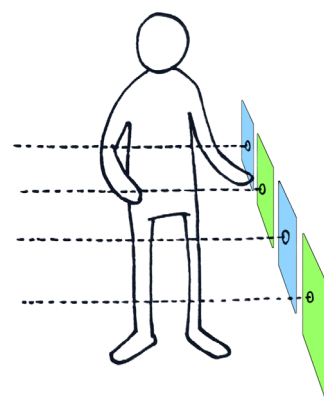
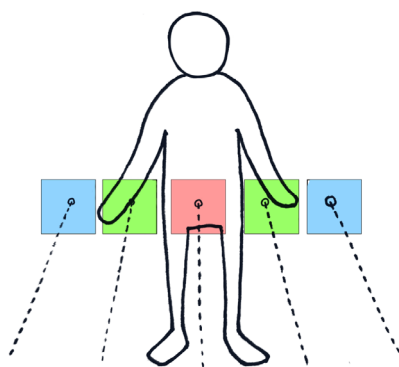


Questo crea un totale di cinque punti di sequenza, uno posizionato direttamente al centro e altri due posizionati su entrambi i lati della linea mediana.

Più comunemente, per facilitazione, questi punti sono disposti su un piano orizzontale, in modo da rendere più accessibile la loro interazione. Comunque, è altrettanto immaginabile disporli in qualsiasi ordine di altezza (y), profondità (z) o larghezza (x).



Sebbene sia possibile, e auspicabile, produrre molti diversi arrangiamenti di questi punti di sequenziamento, resta comunque una buona pratica introdurre nuove esperienze di sequenziamento lungo non più di un asse di interazione alla volta.



Le mappe di sequenziamento spaziale hanno lo scopo di indicare dove e quando avverranno le nostre interazioni, ma non determinano nulla sul modo in cui dovrebbero essere espresse.

La *Juggle Board* è un modo per rappresentare i concetti di una mappa di sequenza spaziale a cinque punti; tuttavia, non è l'unico modo che abbiamo per manifestare tali condizioni. Sebbene lavoreremo esclusivamente con questo dispositivo per modellare e sviluppare la nostra comprensione introduttiva della giocoleria funzionale, è importante notare che i concetti stessi non sono esclusivi dell'apparato, ma piuttosto intesi come trasferibili

CAPITOLO 13

NOTAZIONE QUAT PROPS

Il **Propswap** è un sistema ordinato di notazione che ci permette di descrivere le diverse attività di sequenziamento della giocoleria funzionale. La sua influenza lessicale deriva dal modello classico della notazione siteswap, che è il linguaggio matematico della giocoleria. La conoscenza di siteswap non è richiesta per comprendere propswap, tuttavia, può essere utile cogliere i concetti di base di entrambi i sistemi. In generale, siteswap cerca di calcolare l'ordine dei suoi eventi nel tempo, mentre propswap agisce per identificare la posizione degli eventi nello spazio. Propswap ha lo scopo di creare un altro linguaggio universale della giocoleria, che possa essere condiviso e descritto, senza alcuna necessità aggiuntiva per la sua traduzione.

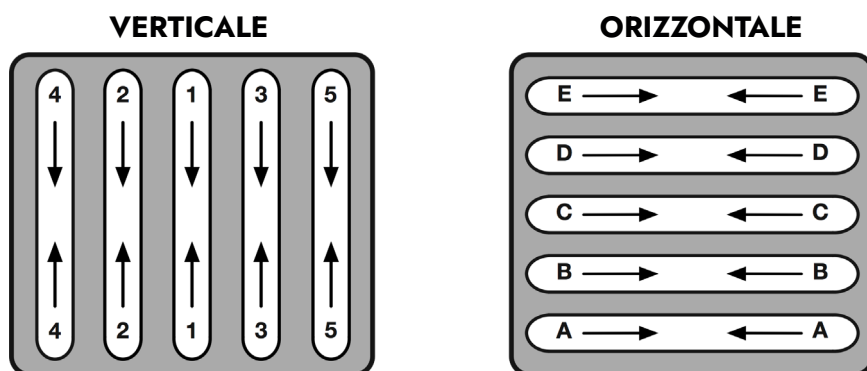
Ci sono, letteralmente, modi illimitati per costruire contesti di giocoleria funzionale; tuttavia, ai fini della sua spiegazione, concentreremo la nostra indagine sull'uso di un oggetto particolare: la Juggle Board. Il possesso di una Juggle Board non è necessario per essere in grado di apprendere come applicare le relazioni di sequenziamento della notazione propswap, tuttavia, si consiglia vivamente di produrre o acquisire un mezzo equivalente della sua interazione. Le Juggle Boards possono essere acquistate da venditori indipendenti o prodotte personalmente in vari modi a partire da materiali riutilizzati e dall'uso di documenti di progettazione *open source*. Ulteriori informazioni su entrambe queste opzioni sono disponibili online su www.QuatProps.net.

NUMERI INTERI

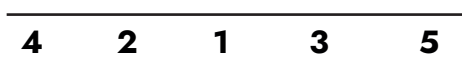
Il nostro sistema di notazione inizia con l'assegnazione di numeri interi a ciascuna delle posizioni, all'interno di una delle nostre mappe di sequenziamento spaziale a cinque punti. La notazione è scritta sotto forma di numeri o lettere, a seconda dell'orientamento della sua interazione.

DISPOSICIONES

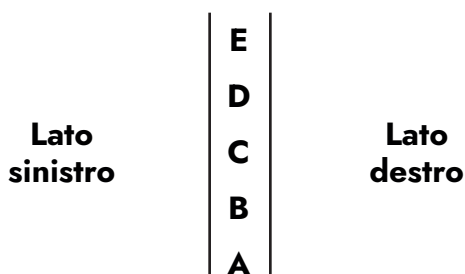
Come descritto in precedenza, ci sono tre modi possibili per strutturare le nostre interazioni con gli eventi orbitali: **solo**, **sociale** e **misto**. Ogni disposizione può essere classificata ed etichettata in base all'orientamento della sua interazione, che si dice sia **verticale** o **orizzontale**. Per l'orientamento verticale viene utilizzata una serie di numeri (1-5) per annotare ogni posizione all'interno della sua mappa di sequenza spaziale, e per l'orientamento orizzontale viene invece applicato un sistema di lettere (A-E). Questo permette ad ogni orientamento di essere facilmente distinguibile dall'altro, pur condividendo lo stesso sistema di notazione.



Come illustrato qui, si può dire che le **disposizioni verticali** si organizzano perpendicolarmente al nostro asse x, mentre le **disposizioni orizzontali** sono invece organizzate parallelamente ad esso. Entrambi gli arrangiamenti possono essere utilizzati individualmente o socialmente, ma in generale, gli arrangiamenti orizzontali sono usati di più per facilitare le interazioni individuali, mentre quelli verticali sono più accomodanti per il sociale. La mappa di sequenziamento spaziale di un'attività di disposizione verticale è numerata da 1 a 5, con il primo dei suoi numeri interi che si trova al centro e ciascuno dei suoi valori progressivi alterna i lati da quel punto in poi.



Per le disposizioni orizzontali, le posizioni sono identificate utilizzando invece le lettere dalla A alla E. Ogni lettera è disposta in ordine crescente dal basso verso l'alto, iniziando con A in basso e finendo con E in alto. Le disposizioni orizzontali, a differenza di quelle verticali, rappresentano due possibili punti di interazione: uno per ogni lato del corpo.



TEMPO

La notazione di lettura segue lo stesso principio della lettura di una sequenza temporale, perché l'ordine in cui compaiono i suoi numeri interi è lo stesso ordine in cui si verificano nel tempo. Ogni numero intero, all'interno della sua serie di notazioni, rappresenta un diverso beat nel tempo, e ogni beat presume di alternarsi da un lato all'altro del corpo.



Ci riferiamo a questo tipo di relazione come **asincrono** ed è la struttura predefinita di tutte le notazioni.

BEAT VUOTI

C'è un altro numero intero che si applica alla notazione di entrambi gli arrangiamenti ed è il valore zero. Gli zeri sono usati per indicare il salto di un beat nel tempo, o in altre parole, ogni volta che un lato del corpo interagisce più di una volta prima di cambiare lato. Questa forma di notazione è più avanzata e non viene spesso utilizzata nelle facilitazioni generali poiché tende a richiedere la comunicazione verbale per essere spiegata.

PERÍODOS

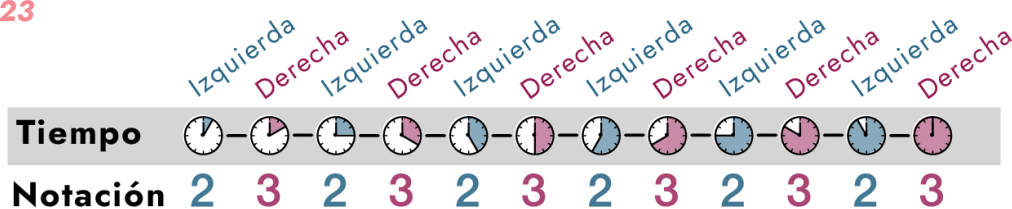
Il **periodo** di notazione è la quantità di numeri interi che sono inclusi in un segmento completo, non ripetitivo, della sua sequenza. Indica la quantità di numeri interi prima che si ripeta di nuovo. Il periodo di una notazione a volte può essere diverso dal ciclo delle sue stesse interazioni, poiché si dice che non tutte le sequenze siano bilanciate simmetricamente nel tempo.

I periodi possono essere pari o dispari, a seconda di quanti numeri interi includono. Le notazioni su **periodi pari** richiedono solo una ripetizione del loro segmento per completare il ciclo, mentre le notazioni su **periodi dispari** ne richiedono più.

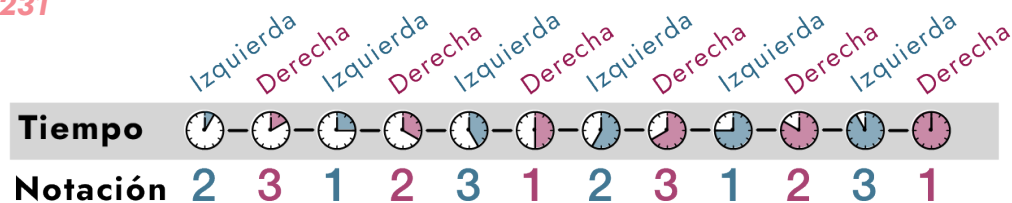
Questa differenza può essere osservata più chiaramente nei seguenti esempi di 23 e 231.

Esta diferencia se puede observar más claramente en los siguientes ejemplos de 23 y 231.

Ejemplo: 23



Ejemplo: 231



Si noti qui, come nell'esempio di 23, ogni numero intero rimane fisso su un lato del corpo; mentre, nell'esempio di 231, ogni numero intero si alterna da un lato all'altro. Ciò significa che le attività in periodi dispari richiederanno sempre il sequenziamento bilaterale come parte naturale della loro interazione; mentre i periodi pari sono considerati laterali, a meno che non siano indicati diversamente.

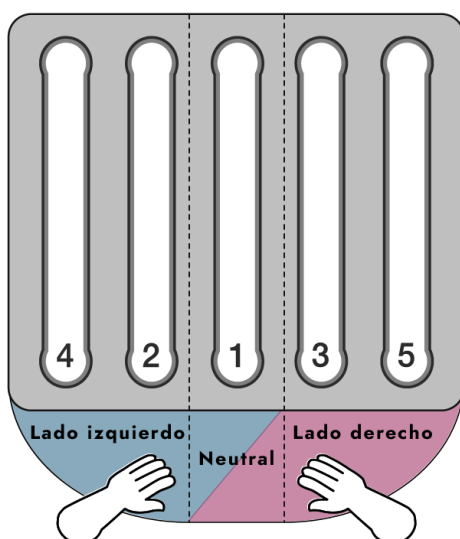
Per questo motivo, a volte viene utilizzato un asterisco per contrassegnare la fine delle notazioni di periodi dispari, proprio come modo per attirare l'attenzione sulle complessità nascoste della loro interazione. Ad esempio, la notazione di 231 potrebbe anche apparire come 231 * in alcune impostazioni di formazione.

A differenza dell'uso di altri simboli, questa indicazione non cambia nulla sulla notazione stessa, ma ci ricorda il suo livello avanzato di sfida.

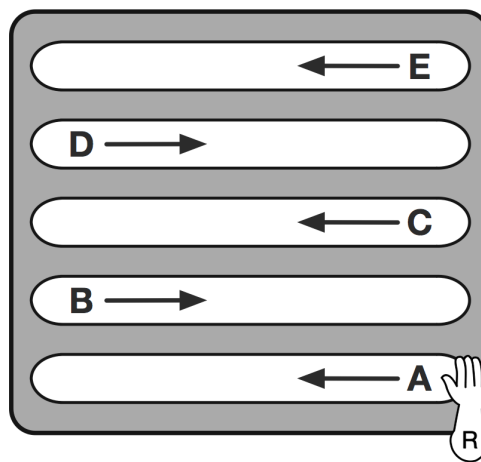
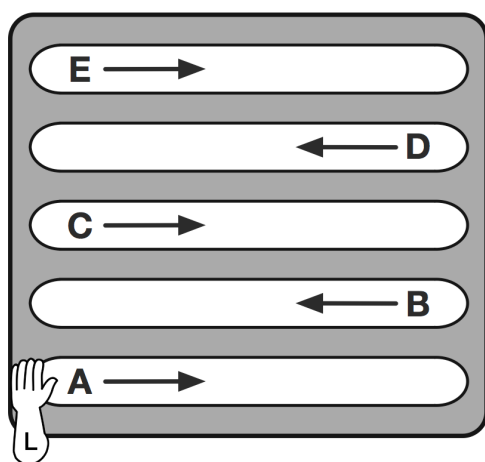
POSIZIONI DI PARTENZA

Si presume sempre che il lato del corpo che inizia la notazione sia laterale, salvo diversa indicazione. Significa che il lato del corpo più vicino al primo numero intero di una notazione, è lo stesso lato che accetta la sua interazione.

Si può pensare che le **disposizioni verticali** abbiano una relazione con lo spazio che è di lato sinistro o di lato destro, con il punto centrale della sua interazione neutrale per entrambi i lati



Per le **disposizioni orizzontali**, ogni lettera rappresenta un punto di sequenza per entrambi i lati del corpo, quindi non siamo in grado di determinare la sua posizione iniziale semplicemente in base all'ordine della sua notazione. Risolviamo questo problema applicando sin dal principio le impostazioni di tempo asincrono e inizio laterale. Ciò consente di impostare le notazioni orizzontali in base a entrambi i lati del corpo, purché le leggi ordinate della sua notazione siano preservate.



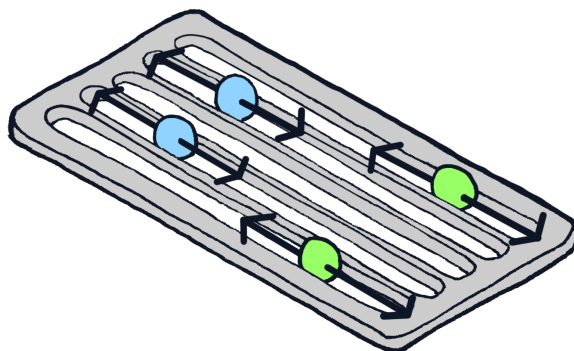
STATI DI INTERAZIONE ORBITALE

Non ci sono modi specifici per interagire con la giocoleria funzionale, o l'ambito stesso della Juggle Board, quindi qualsiasi mezzo di interazione è considerato accettabile. Indipendentemente da questa diversità espressiva, tuttavia, ci sono un numero limitato di modi in cui siamo in grado di strutturare i risultati di qualsiasi nostra interazione con eventi orbitali nello spazio e nel tempo.

Classifichiamo l'ordine di queste relazioni come **stato fisso**, **stato aperto** o **stato misto**, in base ai parametri dimensionali della loro interazione

STATO FISSO

Le interazioni a **stato fisso** rappresentano una forma di relazione con eventi orbitali in cui il loro percorso attraverso lo spazio è disposto direttamente tra due punti. Significa che le loro orbite sono lineari e seguono un unico percorso di movimento, mentre viaggiano avanti e indietro, in entrambe le direzioni. Ciò si traduce in un'estrema semplificazione della loro interazione, poiché l'unica cosa richiesta per gestire la loro esperienza è un singolo punto di contatto con una forza di movimento opposti

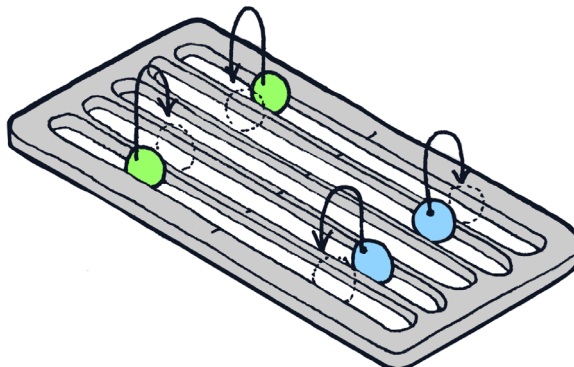


Ciò rende la gestione della loro attività molto più facile da elaborare, poiché ogni evento è contenuto all'interno della propria regione di spazio e, quindi, non è in grado di interferire con il movimento o l'elaborazione visiva di qualsiasi altro evento.

Nel contesto del lavoro con la *Juggle Board*, utilizzeremo il posizionamento della mano in modo molto specifico per descrivere la gestione delle sue attività, tuttavia, non dimenticare che qualsiasi mezzo utilizzato per raggiungere lo stesso obiettivo è sempre considerato accettabile.

ESTADO ABIERTO

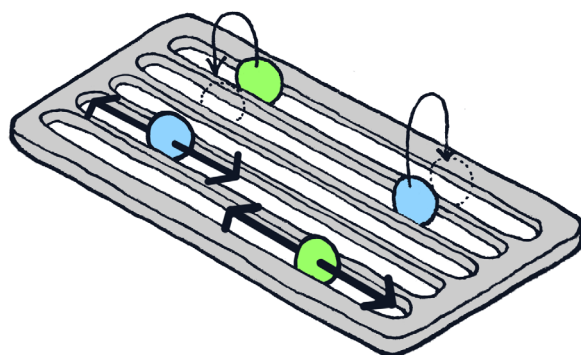
Le notazioni a **stato aperto** descrivono una forma di relazione con eventi orbitali in cui il loro percorso attraverso lo spazio include molteplici dimensioni di interazione. Significa che le loro orbite non sono lineari e seguono un percorso progressivo di movimento in avanti nello spazio.



In queste situazioni, le orbite sono in grado di completare la loro intera rivoluzione senza dover incrociare nessuna delle posizioni precedentemente avute nello spazio. Ciò consente di sequenziare più eventi per ciascuna posizione, poiché il percorso in entrata delle orbite non interferisce con le direzioni di uscita della loro interazione. Ovviamente, questo aumenta la sfida complessiva di sequenziamento dell'attività e crea ulteriori richieste meccaniche come la necessità di afferrare e rilasciare oggetti da una posizione all'altra, tuttavia, come sempre, qualsiasi mezzo per raggiungere lo stesso obiettivo è ancora considerato accettabile.

STATO MISTO

Le notazioni a **stati misti** descrivono una forma di relazione con eventi orbitali in cui i risultati delle interazioni sia a stato fisso che a stato aperto, sono mescolati insieme per formare un'unica sequenza di attività. Ciò significa che alcuni punti di interazione saranno gestiti come a stato fisso, mentre altri saranno gestiti come a stato aperto.



Entrambe le forme di interazione richiedono segnali cognitivi separati per essere in grado di funzionare, e questo è ciò che crea la nostra condizione di formazioni dissociate. Sebbene interessanti e divertenti da esplorare, questi tipi di interazioni si collocano tra alcune delle relazioni di sequenziamento bilaterale più impegnative che siamo in grado di formare. In quanto tale, non è considerato necessario che tutti i partecipanti raggiungano questo livello di capacità di sequenziamento, poiché si estende ben oltre ciò che generalmente ci aspettiamo dalla maggior parte degli individui ad alto funzionamento.

Inoltre, non è possibile comunicare in modo coerente le intenzioni di questo tipo di attività, senza la necessità di strategie di comunicazione verbale e / o visiva. Poiché non tutti sono ugualmente attrezzati per elaborare tali informazioni allo stesso modo, non consideriamo questo tipo di notazione universalmente accessibile a tutti. Tuttavia, c'è un tempo e un luogo per ogni cosa, e le notazioni a stati misti sono un modo semplice e veloce per aumentare notevolmente la complessità di qualsiasi attività di giocoleria.

CAPITOLO 13

NOTAZIONE DEGLI STATI FISSI

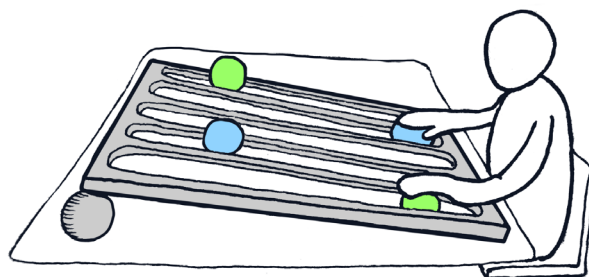
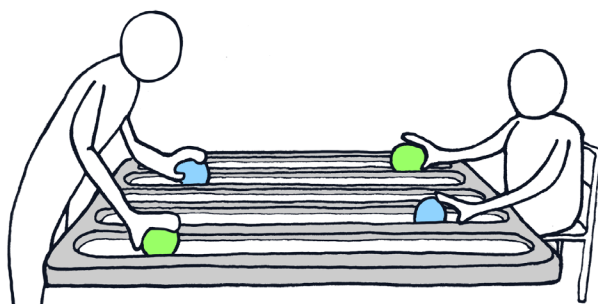
Le regole da ricordare quando si applicano le **notazioni a stati fissi** sono che le sue interazioni seguono una linea temporale di movimento alternato da un lato all'altro e che si presume che i suoi eventi inizino lateralmente.

LATERALE ASINCRONO

Laterale asincrono è lo stato predefinito di qualsiasi notazione, che viene scritta senza l'uso di grammatica aggiuntiva. Significa che la sua notazione è rappresentata dalla semplice serie dei suoi numeri interi. La notazione asincrona viene pronunciata e letta una cifra alla volta, e non come un valore intero.

Quindi, la notazione 2345, ad esempio, sarebbe espressa come due tre quattro cinque; e non come duemilatrecentoquarantacinque.

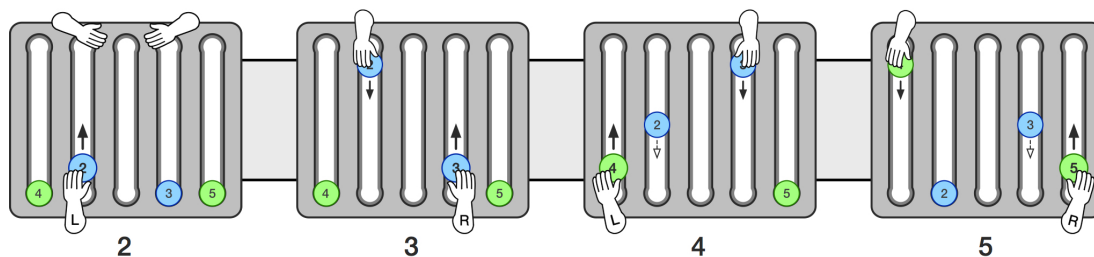
Ogni volta che un numero intero appare all'interno di una serie di notazioni, indica che in quel momento dovrebbe verificarsi una qualche forma di interazione con la sua posizione. Nel contesto della *Juggle Board*, esprimiamo questo tipo di relazione facendo rotolare le palline avanti e indietro, tra due punti. Ciò può essere ottenuto scambiando oggetti tra due partner o sollevando un lato della Juggle Board leggermente più in alto dell'altro, in modo che ogni pallina possa rotolare indietro da sola.



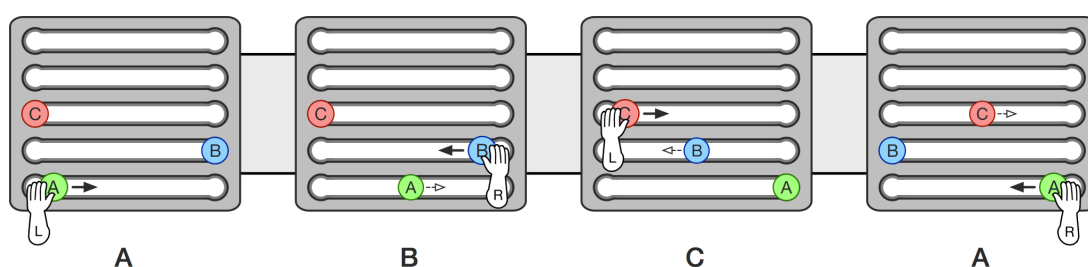
Allo scopo di spiegare le notazioni, utilizzeremo diagrammi bidimensionali per rappresentare le interazioni di ciascuna fase di sequenziamento. I diagrammi illustrati hanno lo scopo di essere intuitivi e fungono da estensione al linguaggio esistente della notazione *Propswap*.

ESEMPI

Verticale Laterale Asincrono , 2345



Orizzontale Laterale Asincrono , ABC



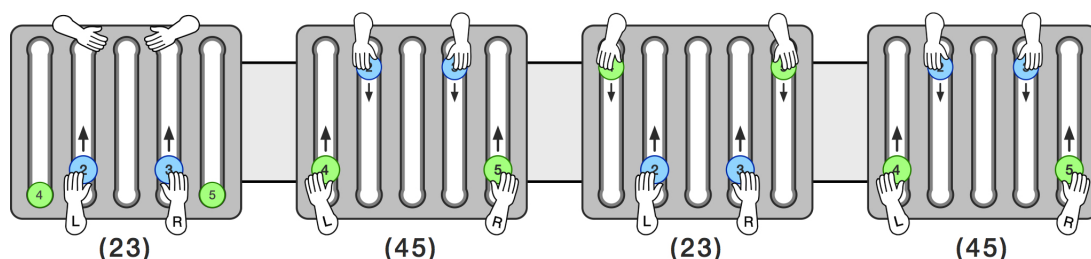
NOTAZIONE LATERALE SINCRONA

Le **notazioni laterali sincrone** descrivono sequenze in cui entrambi i lati del corpo si impegnano simultaneamente, ma non scambiano informazioni spaziali tra i lati. Per indicare questo tipo di interazione, le parentesi racchiuse sono posizionate attorno a insiemi combinati di numeri interi, come (23) o (AB). Quando viene inserito tra parentesi, leggiamo ogni valore collettivamente, anziché individualmente, come nel modo in cui facciamo con le notazioni asincrone. Quindi, invece di leggere gli interi di (23) separatamente, come due e tre, esprimiamo il loro valore come ventitré per comunicare la loro relazione condivisa con il tempo.

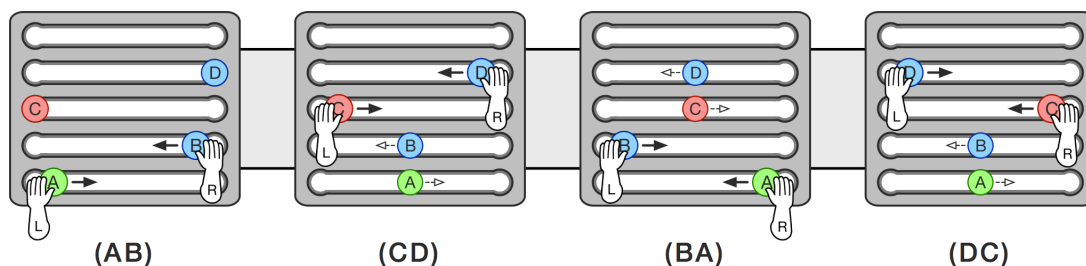
Questo sistema di combinazione non si applica alla lettura di notazioni orizzontali, poiché è più complicato pronunciare le espressioni combinate delle lettere che non i numeri. Tuttavia, quando si esprimono i valori sincroni delle notazioni orizzontali, si dovrebbe fare una breve pausa tra le espressioni delle lettere condivise, proprio come modo per aiutare a enfatizzare le loro separazioni nel tempo.

ESEMPI

Verticale Sincrono Laterale, (23)(45)



Orizzontale Sincrono Laterale, (AB)(CD)



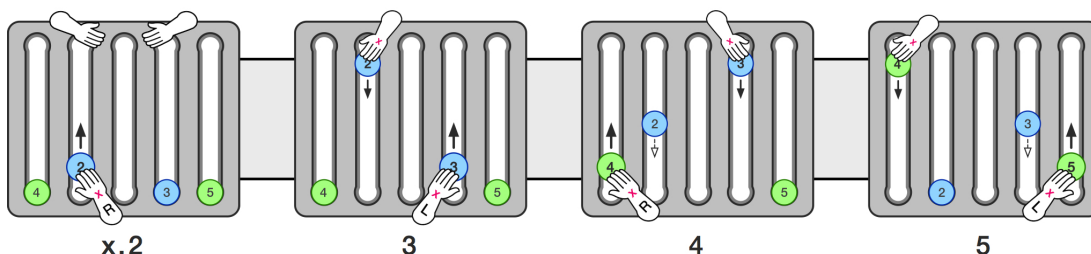
NOTAZIONE BILATERALE ASINCRONA

Le notazioni **bilaterali asincrone** descrivono sequenze in cui ogni beat si alterna da un lato all'altro e ogni beat incrocia o scambia le sue informazioni spaziali, bilateralmente, da un lato all'altro. Questo tipo di notazione è indicato dall'uso di un simbolo x seguito da un punto, posto prima dell'inizio della sua notazione. In generale, il simbolo x viene utilizzato per istruire il cambiamento del nostro rapporto con lo spazio, da laterale a bilaterale o viceversa.

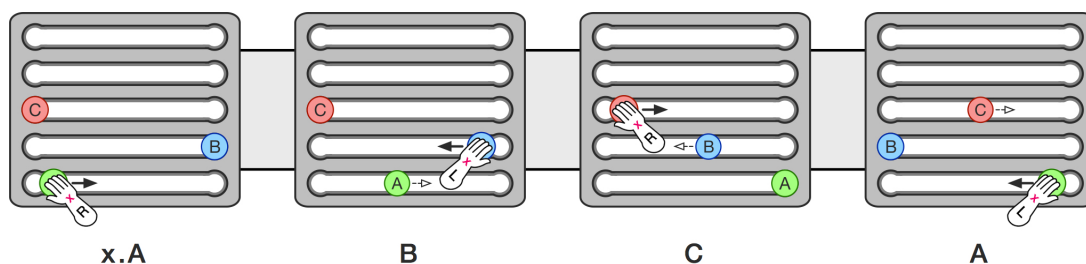
Poiché la presunta relazione con il tempo è asincrona, l'incrocio o l'inversione del primo numero intero della sua interazione, provocherà l'inversione anche del resto della sua sequenza. Poiché il segmento periodico di ciascuna notazione è destinato a ripetersi, il punto viene utilizzato per indicare che la notazione x deve essere applicata una sola volta.

ESEMPI

Verticale Asincrono Bilaterale, x.2345



Orizzontale Asincrono Bilaterale, x.ABC



NOTAZIONE BILATERALE SINCRONA

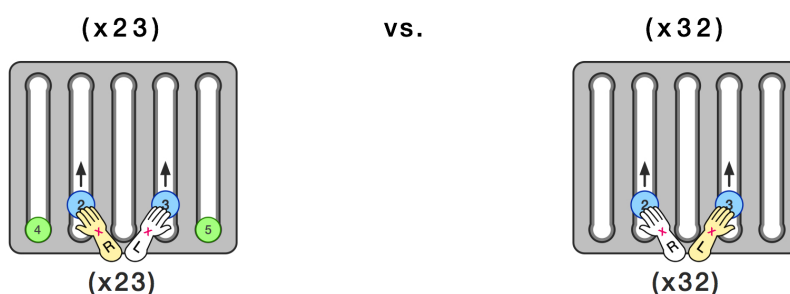
Le notazioni **bilaterali sincrone** descrivono sequenze in cui entrambi i lati del corpo si impegnano simultaneamente, scambiando e condividendo anche informazioni spaziali sulle loro esperienze tra i lati. Questo tipo di situazione richiede una notazione leggermente più complessa per poter comunicare, poiché ci sono numerosi modi per strutturare i potenziali risultati delle sue interazioni. Ad esempio, indicare semplicemente che una notazione sincrona dovrebbe essere eseguita bilateralmente, non comunica quale dei suoi lati debba essere posizionato, sopra o sotto, quello dell'altro.



La notazione bilaterale sincrona è scritta con le parentesi, come la sua controparte laterale sincrona. Anche i simboli x, che sono usati per indicare l'incrocio o il disincrocio di notazioni, sono posti tra parentesi. Una x all'inizio di una notazione indica che la sua interazione dovrebbe essere eseguita bilateralmente; tuttavia, un'ulteriore x posizionata alla fine della stessa notazione, richiederebbe che la sua interazione cambiasse o tornasse alla sua condizione precedente.

Ci sono diversi modi per strutturare i risultati di questi tipi di interazioni, tuttavia, ai fini della facilitazione universale, esiste solo una forma del suo comportamento che può essere veramente definita accessibile a tutti. Questo ha molto più a che fare con la comunicazione delle sue idee, che con la complessità dei suoi movimenti di controllo motorio.

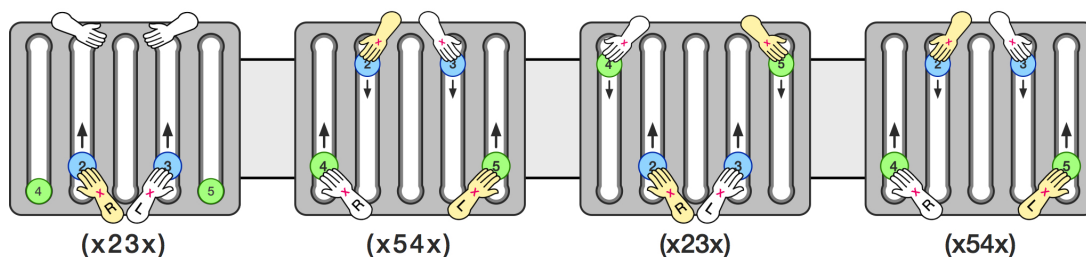
Come accennato in precedenza, è importante poter indicare quale lato del corpo è posizionato sopra e quale sotto. Questa indicazione è ottenuta dall'ordinamento specifico dei numeri interi, all'interno dei singoli gruppi di parentesi. L'idea generale è che qualsiasi numero intero appaia per primo, si presume sempre che sia posizionato sopra all'altro. Quindi, ad esempio, la notazione di (x23) indica che il lato del corpo che è responsabile della gestione del 2, dovrebbe essere posizionato sopra quello del 3. Mentre nell'esempio di (x32), è il 3 che è posizionato sopra quello del 2.



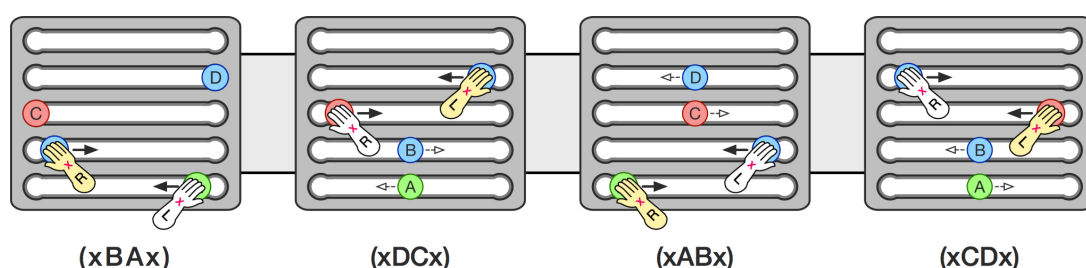
Per attirare ulteriormente l'attenzione su quale lato del corpo è posizionato sopra l'altro, viene differenziato attraverso una colorazione gialla, per indicare quale dei lati è destinato ad essere sopra

ESEMPI

Verticale Sincrono Bilaterale, (x23x)(x54x)



Orizzontale Sincrono Bilaterale, (xBAx)(xDCx)

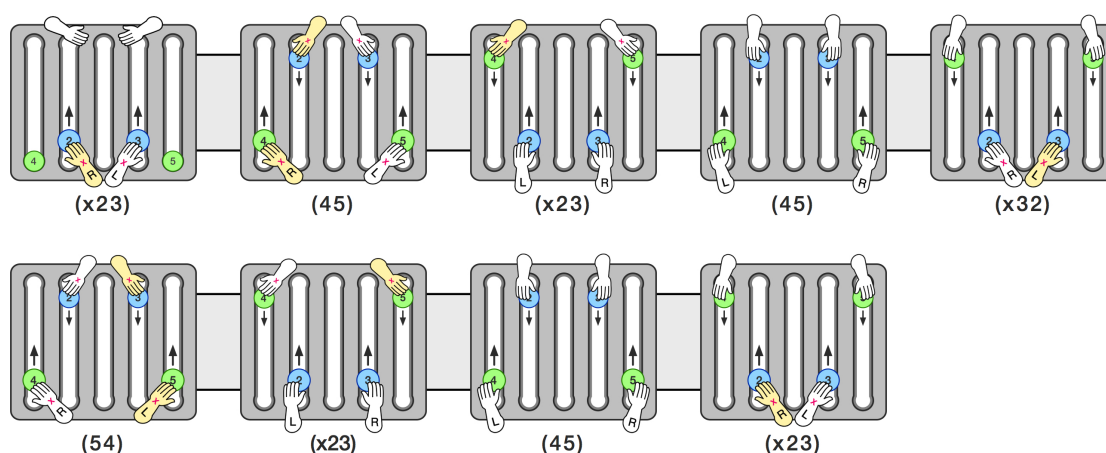


Qui vediamo una forma di notazione bilaterale sincrona che rappresenta il suo livello più alto di sfida di sequenziamento. Come affermato in precedenza, questo tipo di relazione è quello più comunemente utilizzato nella facilitazione, in quanto può essere spiegato con la minima quantità di comunicazione. Ogni x all'interno della propria serie di notazioni sincrone indica l'incrocio o il disincrocio individuale della nostra relazione con lo spazio. Significa che qualunque lato del corpo sia posizionato sopra quello dell'altro, si alternerà sempre da un beat all'altro.

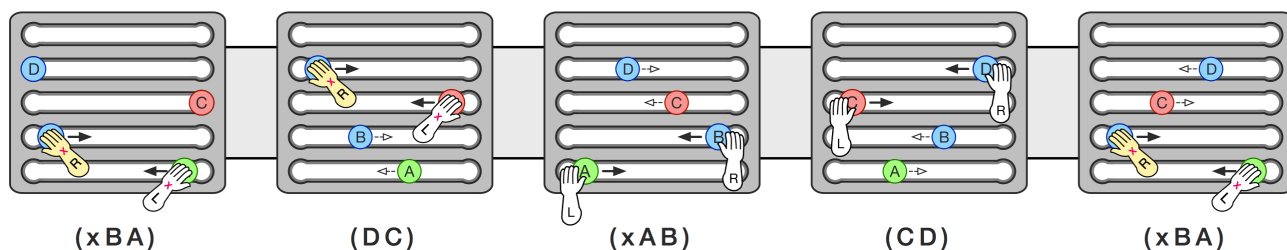
Esistono molti altri modi per ordinare questi tipi di interazioni che vengono raramente utilizzati per facilitare, ma che verranno comunque illustrati di seguito.

ESEMPI

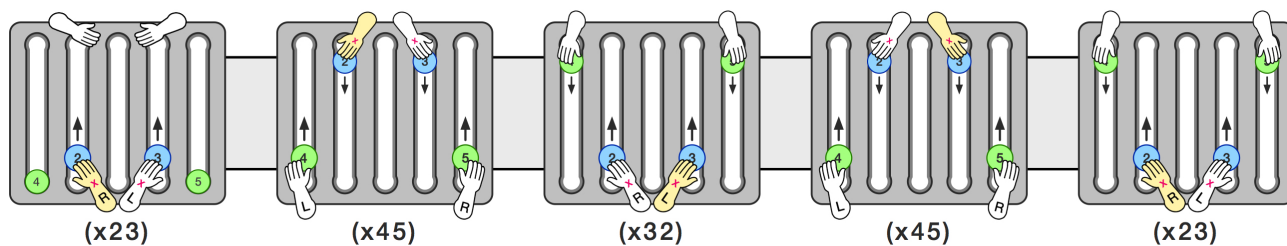
Verticale Sincrono Bilaterale, (x23)(45)



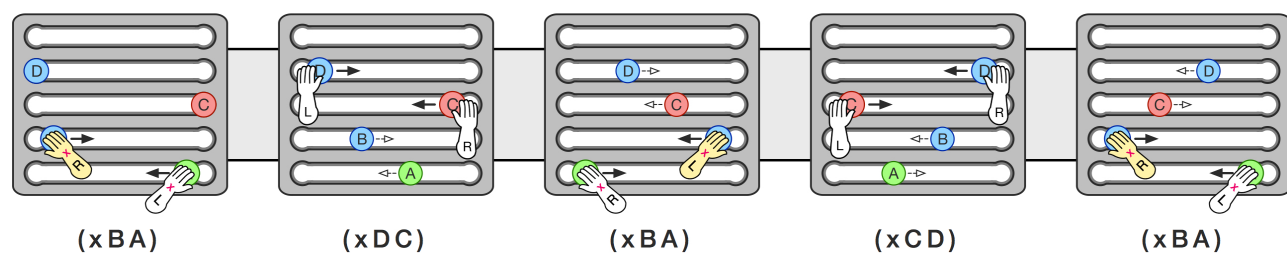
Orizzontale Sincrono Bilaterale, (xBA)(DC)



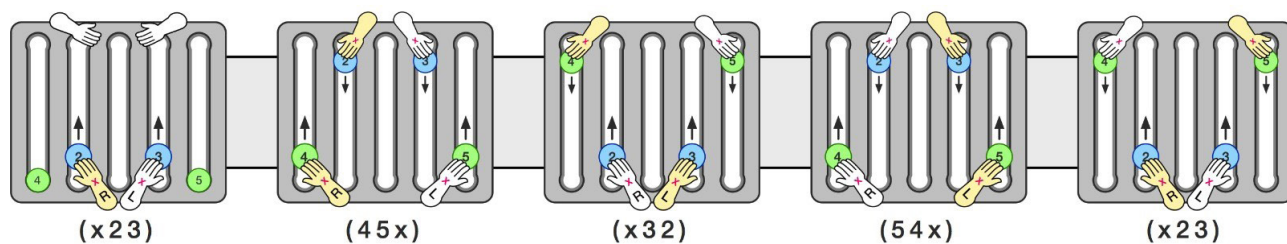
Verticale Sincrono Bilaterale, (x23)(x45)



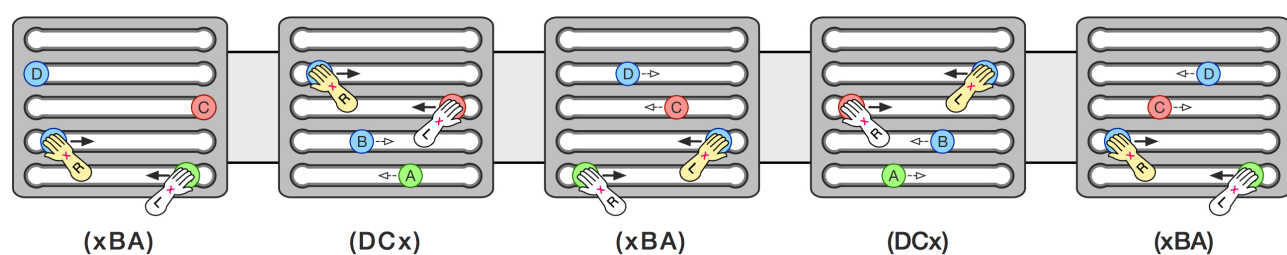
Orizzontale Sincrono Bilaterale (xBA)(xDC)



Verticale Sincrono Bilaterale, (x23)(45x)(x32)(54x)



Orizzontale Sincrono Bilaterale, (xBA)(DCx)

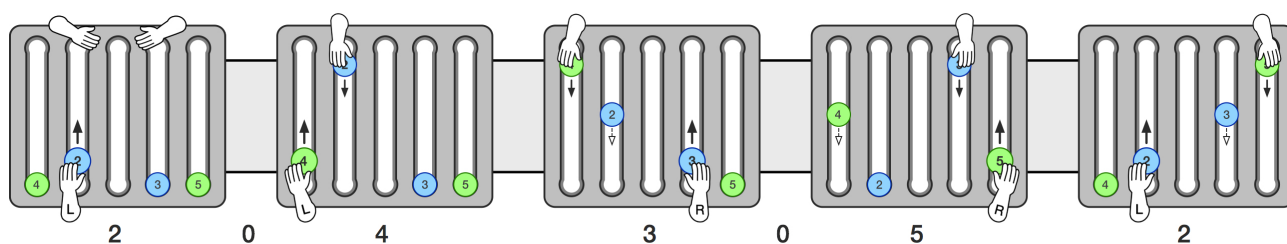


NOTAZIONE ZERO BEAT

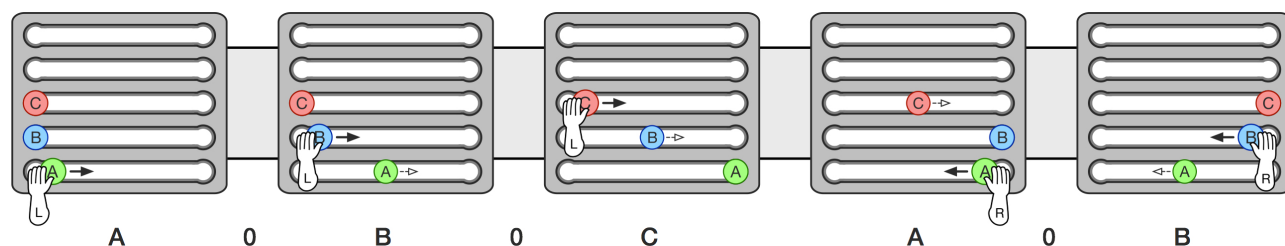
Come descritto in precedenza, esiste un valore intero che si applica a entrambe le modalità della *Juggle Board*. La comparsa di uno zero, all'interno di entrambi i sistemi di notazione, indica che un lato del corpo salterà il suo turno e che l'altro lato agirà due volte. Questa forma di interazione è difficile da comunicare senza l'uso di istruzioni verbali, poiché richiede di deviare dalla relazione predefinita del tempo asincrono. Per questo motivo, non troverete questo tipo di attività all'interno delle strutture primarie delle nostre composizioni di facilitazione.

ESEMPI

Verticale Asincrono Laterale, 204305



Orizzontale Asincrono Laterale, , AOB0C



CAPITOLO 15

NOTAZIONE DEGLI STATI APERTI

LETTURA E SCRITTURA DELLA NOTAZIONE A STATO APERTO

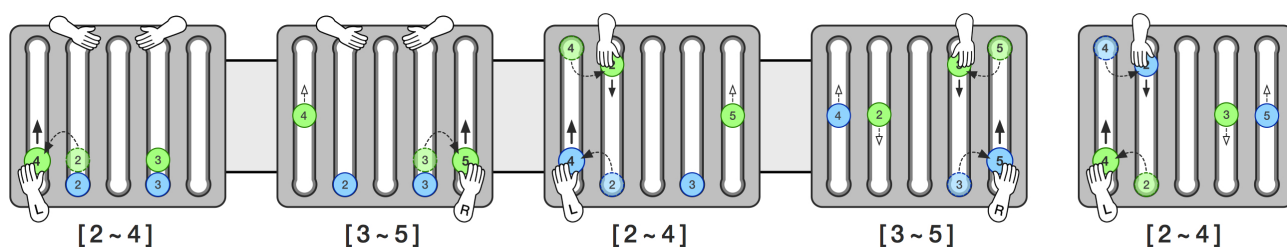
La **notazione a stato aperto** descrive una forma di interazione che inizia in un luogo e termina in un altro. Ciò significa che ciascuno dei suoi eventi deve essere annotato con due numeri interi: uno per indicare dove inizia e un altro per mostrarci dove finisce. Notiamo questo tipo di relazione mediante l'uso di parentesi e un trattino, posto tra i diversi valori di ciascuna notazione. Il primo numero intero indica la posizione iniziale della sua interazione, e il secondo numero intero ci dice dove dovrebbe andare. Così, una notazione di $[2 \sim 4]$, per esempio, indicherebbe che una pallina che arriva nella posizione 2, dovrebbe essere alzata e spostata nella posizione 4.

Le interazioni a stato aperto ci consentono di sovrapporre i loro percorsi orbitali, il che significa che siamo in grado di aumentare o diminuire la quantità totale di oggetti utilizzati per facilitare ciascuna notazione. Una notazione che è sequenziata con quattro oggetti, quindi, può anche essere sequenziata con sei, otto o qualsiasi altro multiplo di due.

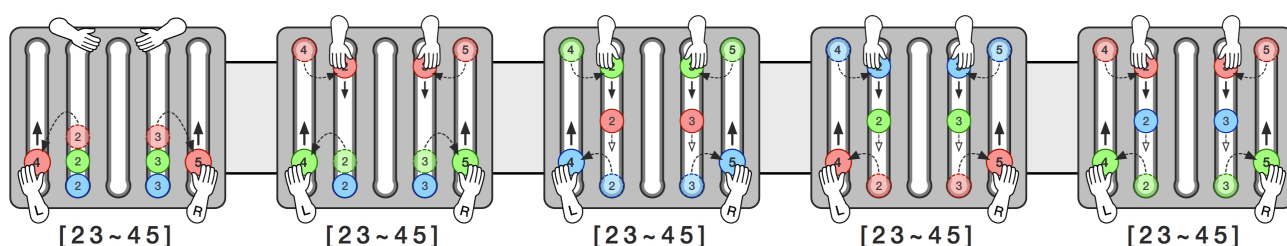
Per motivi di chiarezza, utilizzeremo quattro e tre esempi di palline nella maggior parte delle nostre illustrazioni, tuttavia, nei primi due esempi abbiamo incluso anche due illustrazioni di sei e cinque varianti di palline.

ESEMPIO

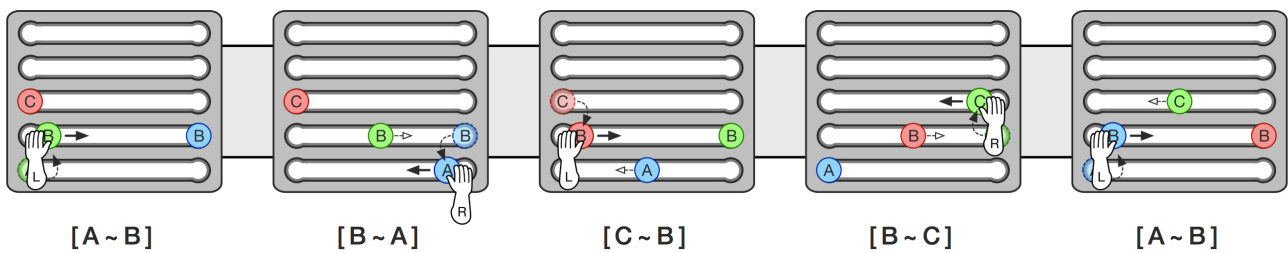
Verticale Asincrono Laterale, $[2 \sim 4][3 \sim 5]$ con 4-Palline



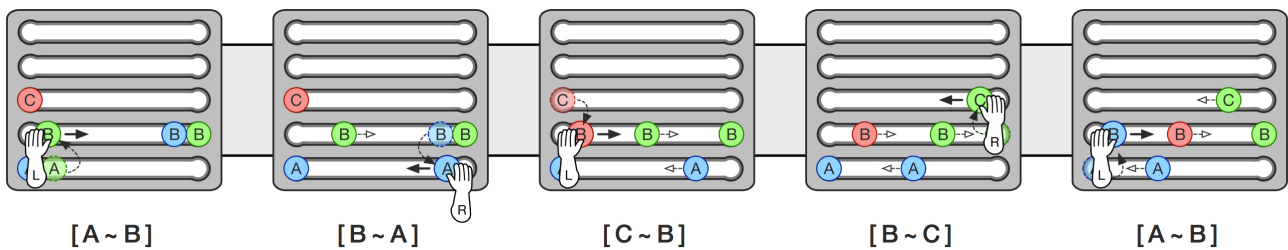
Verticale Sincrono Laterale, $[23 \sim 45]$ con 6-Palline



**Orizzontale Asincrono Laterale, $[A \sim B][B \sim A][C \sim B][B \sim C]$
con 4-Palline**



**Orizzontale Asincrono Laterale, $[A \sim B][B \sim A][C \sim B][B \sim C]$
con 6-Palline**



CAPITOLO 16

NOTAZIONE DEGLI STATI MISTI

LEGGERE E SCRIVERE LA NOTAZIONE A STATI MISTI

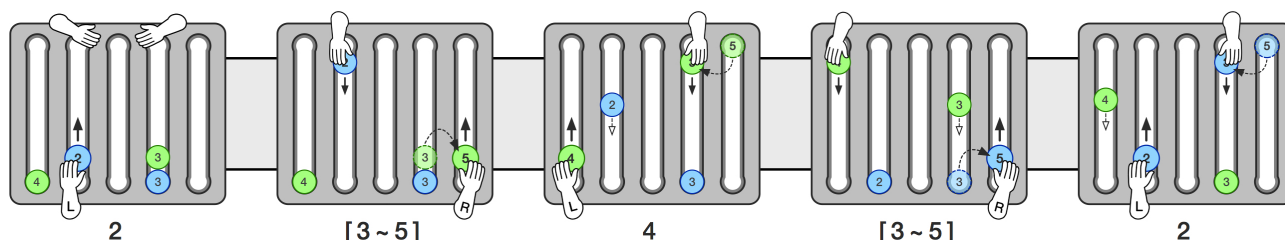
La **notazione a stati misti** rappresenta una forma di interazione che combina insieme le attività sia dello stato fisso che di quello aperto. Non c'è niente di diverso nella notazione dello stato misto da quella dello stato fisso o dello stato aperto, tranne che combina la grammatica di entrambi i sistemi.

È richiesto un livello minimo di intenzione per poter gestire queste forme di attività, quindi non le consideriamo universalmente accessibili a tutti. Tecnicamente, c'è un modo per annotare questi sistemi di gioco dissociato, però la complessità delle loro interazioni li rende più facili da esplorare attraverso l'esperienza e la sperimentazione, piuttosto che la notazione.

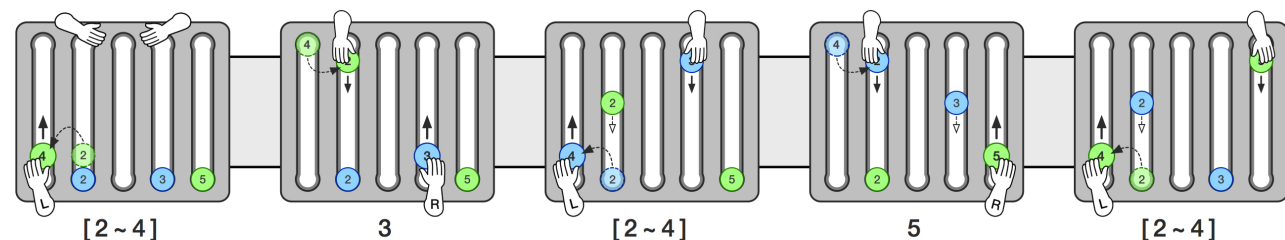
Detto questo, ecco alcuni esempi di illustrazione a stati misti, per dare un'idea iniziale di come le relazioni possono essere applicate, e dei modi in cui sono scritte le loro notazioni.

ESEMPI

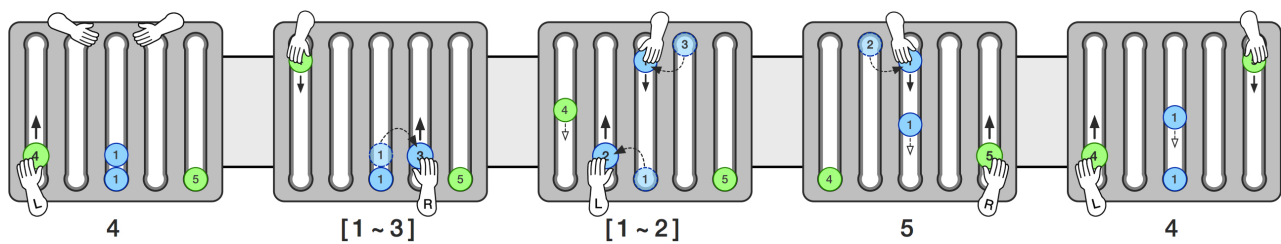
Verticale Asincrono Laterale, **2[3~5]4[3~5]**



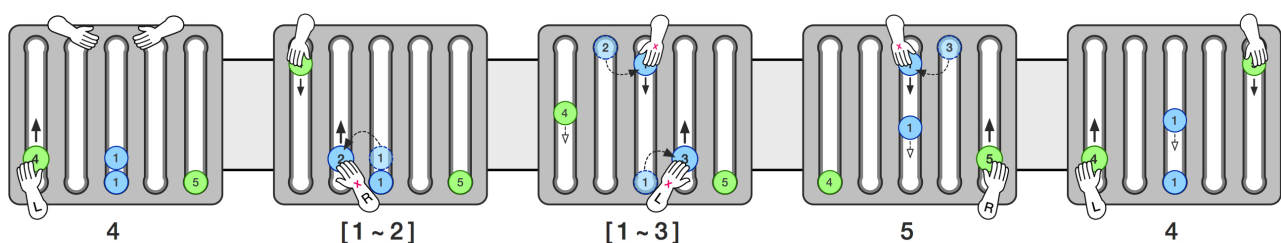
Verticale Asincrono Laterale, **[2~4]3[2~4]5**



Verticale Asincrono Laterale, 4[1~3][1~2]5



Verticale Asincrono Laterale, 4[1~2][1~3]5



CAPITOLO 17

LA PRIMARY COMPOSITION

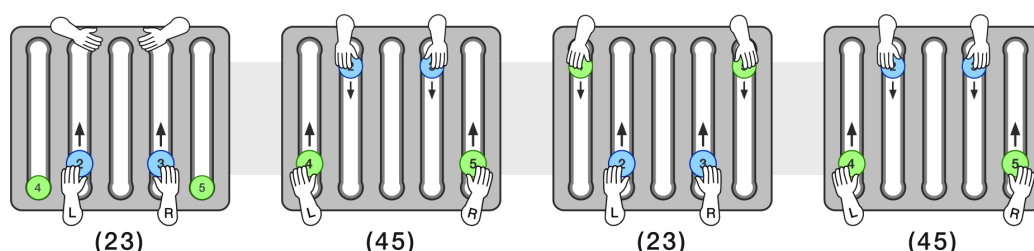
La **primary composition** è un ordine annotato di attività che è appositamente progettato per agevolare lo spettro più completo delle nostre relazioni associate con lo spazio e il tempo. Il suo sviluppo si basa sulla teoria delle formazioni dei processi, ed è destinato ad essere facilitato nella sua interezza, senza alcuna interruzione. Questo ci consente di costruire ritmi continui di coinvolgimento sociale, che è una componente fondamentale per la nostra capacità di fornire facilitazioni non verbali.

Un'altra intenzione della primary composition è strutturare i risultati cognitivi, attraverso il suo sviluppo, in modo che si verifichino nel modo più naturale e senza resistenze. Questo è un compito che implica il calcolo e l'ordinamento di tutti i possibili esiti del sequenziamento neurologico, in riferimento alle loro forme geometriche nello spazio e nel tempo. Sulla base di questo principio, ogni modello di notazione può essere destrutturato e sviluppato all'interno di frammenti di struttura: laterale sincrono, laterale asincrono, bilaterale sincrono e bilaterale asincrono.

La primary composition utilizza una struttura di cinque pattern di base, che hanno lo scopo di rappresentare la più ampia gamma possibile delle nostre relazioni di sequenziamento binario. Con l'eccezione del modello cinque, queste attività sono annotate e discusse in termini della loro formazione di base, ovvero laterale sincrona. Ogni modello è scelto e organizzato in modo specifico per la sua capacità di stimolare e / o incoraggiare il verificarsi di diverse forme di relazioni di sequenziamento spaziale.

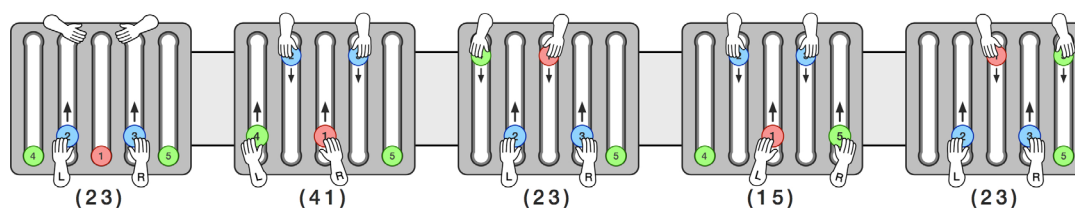
I modelli vengono identificati e discussi in base al loro numero, che assegniamo in ordine crescente di complessità.

Pattern-1, (23)(45)



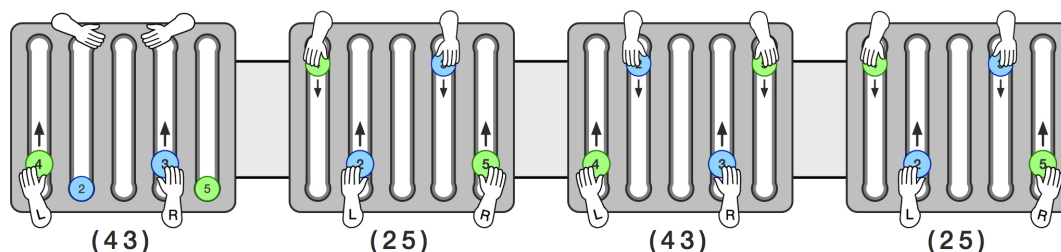
Il **pattern-1** rappresenta la forma più semplificata di qualsiasi relazione con la giocoleria, ed è paragonabile a ciò che chiameremmo un modello di "colonne sincrone a 4 palline". In questa situazione, ogni lato del corpo si muove in direzioni opposte, da quella dell'altro, il che produce una forma di simmetria riflessa che ci permette di consolidare la sequenza delle informazioni.

Pattern-2, (23)(41)(23)(15)



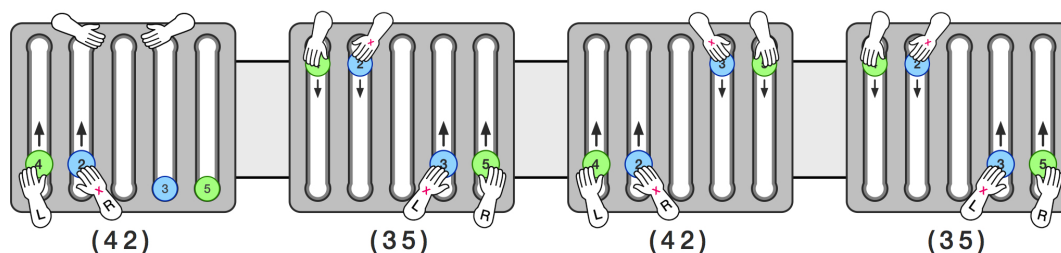
Il **Pattern-2** include altri due beat di interazione e ha lo scopo di incoraggiare la stessa quantità di condivisione spaziale tra entrambi i lati del corpo. In questa situazione, la distanza tra i lati non cambia, ed entrambi i lati del corpo si muovono nelle stesse direzioni, allo stesso tempo

Pattern-3, (43)(25)



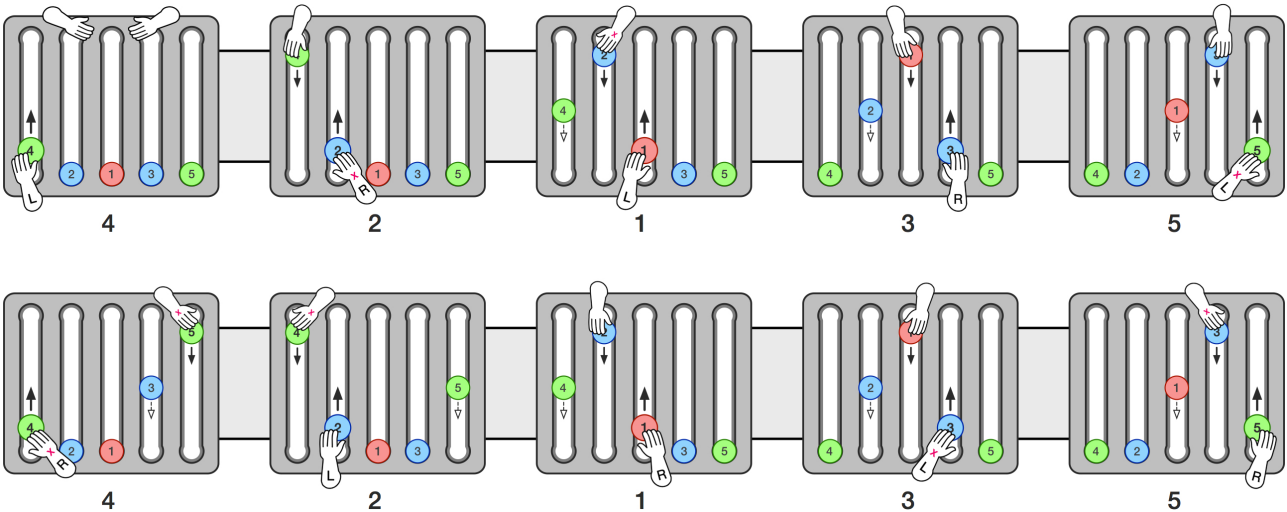
Il **pattern 3** è un'altra sequenza di attività in cui le interazioni cambiano la loro posizione nello spazio, ma non le loro distanze. La sequenza di questa attività è molto simile a quella del *pattern-1*, ma con la struttura della sua composizione riflessa in modo asimmetrico. Ciò fa sì che la maggior parte delle informazioni esperienziali vengano elaborate bilateralmente, poiché il cervello tenta di fare confronti tra le geometrie di entrambi i lati.

Pattern-4, (42)(35)



La relazione del **pattern-4** rispecchia quella del **pattern-3**, ma con minore distanza tra i lati e maggiori livelli di sequenziamento bilaterale coinvolti. In questa situazione, un lato del corpo deve sempre attraversare lo spazio dell'altro. Tecnicamente, questo rende la sua formazione bilaterale; tuttavia, a causa degli effetti della sua geometria, i nostri sensi interpretano effettivamente la sua esperienza come laterale

Pattern-5, 42135*



Pattern-5 rappresenta uno stato unico di attività di sequenziamento in cui entrambi i lati del corpo interagiscono con ciascuna posizione. Ciò fa sì che la sequenza si alterni tra forme di interazioni laterali e bilaterali, poiché ogni beat è necessario per cambiare da un lato all'altro del corpo.

È importante essere consapevoli che il *pattern-5* è una notazione di periodo dispari e, quindi, include due rivoluzioni del suo periodo prima di completare la sua intera sequenza di eventi.

TRASFORMAZIONI NOTAZIONALI

Con questa selezione di modelli di base, siamo ora pronti per analizzare le trasformazioni della relazione di ciascuna notazione, con quella della teoria della formazioni dei processi.

Tecnicamente, ci sono un totale di otto relazioni di sequenziamento, che possono essere formate all'interno della struttura di ciascuna notazione. Queste includono le forme di interazione associate e dissociate con lo spazio e il tempo.

Le condizioni del segnale non influenzano i risultati dei modelli, poiché si riferiscono solo al nostro confronto delle informazioni tra i lati. Ciò significa che consideriamo le condizioni dello spazio e del tempo separatamente da quelle del segnale e classifichiamo le interazioni solo in base ai risultati seguenti: sincrono, asincrono, laterale e bilaterale. La sintesi di ciascuno di questi potenziali indica che, nonostante le complessità percepite della Giocoleria, ci sono, in effetti, solo quattro modi possibili per strutturare i risultati binari della sua interazione.

Assumendo che la condizione del segnale sia quella di associato, il diagramma seguente decostruisce e illustra le trasformazioni primarie di tutte le notazioni di base, regolandosi sulla loro relazione con la teoria delle formazioni di processo.

	Sincronico Lateral	Asincronico Lateral	Sincronico Bilateral	Asincronico Bilateral
Patrón-1	(23)(45)	2345	(x23x)(x45x)	x.2345
Patrón-2	(23)(41)(23)(15)	23412315	(x23x)(x14x)(x23x)(x51x)	x.2345

Patrón-3	(43)(25)	4325	(x43x)(x52x)	x.4325
Patrón-4	(42)(35)	4235	(x42x)(x53x)	x.4235

Il *pattern 5* non è incluso in questo diagramma, poiché la sua notazione include automaticamente tutte le potenziali relazioni con lo spazio e il tempo

COSTRUIRE E FACILITARE

Non tutte le variazioni di ogni pattern devono apparire all'interno della struttura della nostra *primary composition*. Questo perché l'obiettivo della facilitazione è sviluppare il più alto livello di capacità di sequenziamento, con il minor numero di passaggi possibile.

Man mano che le relazioni dei patterns progrediscono, da una formazione all'altra, la struttura dei loro eventi nello spazio e nel tempo non cambia; si modificano solo i risultati delle loro interazioni con noi. Questa ripetizione produce un effetto di condizionamento, in cui ogni variazione di notazione agisce per rafforzare il comportamento sequenziale della successiva.

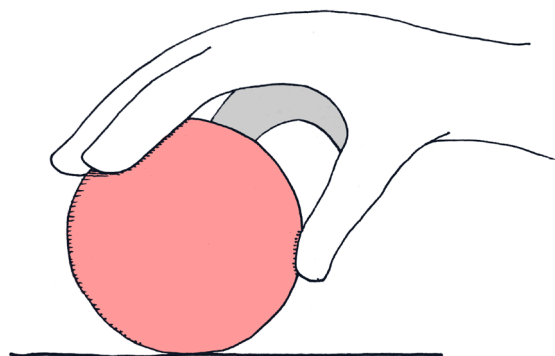
Le notazioni sono pensate per essere ripetute per tutto il tempo necessario a un partecipante per essere in grado di sviluppare la propria capacità di sequenziarle. L'unica eccezione a questa regola è in quello che chiamiamo un movimento di transizione, che viene eseguito solo una volta, come un modo per convertire la sequenza di una notazione in un'altra. I beats di transizione non sono spesso usati per facilitare, poiché la maggior parte dei modelli possono essere sequenziati, dall'uno all'altro, senza la necessità di notazioni extra. Ogni volta che compaiono i beats di transizione, tuttavia, la loro condizione è indicata dall'uso di una piccola lettera t posta davanti alla notazione.

La composizione principale comprende tre sezioni di facilitazione, coreografate e progettate per culminare nell'espressione di una cascata a 5 oggetti gestita in modo indipendente. Ciò si ottiene attraverso un processo di facilitazione personalizzata, e attraverso l'uso di composizioni di sequenziazione molto specifiche, che tengano conto della più ampia gamma di esigenze, per la maggior parte delle persone. Ogni sezione della composizione ha lo scopo di sviluppare un diverso insieme di capacità funzionali e dovrebbe essere facilitata, per quanto possibile, senza pause. Un buon modo per iniziare a fare pratica con la composizione, è iniziare prima suddividendola in sezioni più piccole. Questo può essere fatto concentrandosi su specifici gruppi di notazioni che sono già decostruite, nell'ordine delle loro formazioni.

C'è molto da dire sulle tecniche di facilitazione della giocoleria funzionale e su come si applicano alla consegna della nostra *primary composition*. Questi metodi saranno discussi più approfonditamente nel capitolo successivo, tuttavia, ci sono due strategie di cui tutti dovrebbero essere consapevoli fin dall'inizio. Ovvero la gestione del **posizionamento delle mani** e del **tempo**.

POSIZIONAMENTO DELLE MANI

Il posizionamento delle mani si riferisce al modo in cui i facilitatori interagiscono con i loro oggetti. La migliore strategia è rilassare le mani, per quanto possibile, tenendo i polpastrelli estesi e appoggiati in alto e i pollici dietro.



Ciò fornisce il massimo livello di controllo tecnico e aumenta anche la capacità del nostro corpo di ricevere ed elaborare più informazioni di feedback sensoriale da ogni interazione. Affinché questo concetto si applichi, è necessario che entriamo in contatto con gli oggetti mentre sono ancora in movimento.

TEMPO

Il tempo si riferisce alla velocità con cui gli eventi si verificano in relazione tra loro. Questo può anche essere pensato come ritmo, ed è una componente fondamentale della nostra capacità di trasmettere informazioni e mantenere il coinvolgimento, senza interruzioni.

Ci sono molti rapporti di tempo che possono essere applicati alle interazioni della giocoleria funzionale, tuttavia, per il bene della sua facilitazione, ci preoccupiamo principalmente di mantenere quello che chiamiamo tempo "bilanciato" o "armonizzato". Questo è uno stato di interazione in cui si dice che tutte le forze tra i partner siano perfettamente uguali. EsercitiAMO questo rapporto di tempo rilasciando e ricevendo i nostri oggetti allo stesso tempo e con la stessa quantità di forza del nostro partecipante.



Questo crea una situazione in cui non ci sono interruzioni o sovrapposizioni della sequenza tra l'elaborazione degli eventi.

I tempi bilanciati sono anche responsabili della stimolazione dei neuroni specchio nel cervello dell'altra persona.

In sostanza, imitando prima la frequenza del comportamento del nostro partner, lo induciamo a ricopiarci; ed è qui che inizia la nostra strategia di comunicazione.

Un buon modo per mettere in pratica questa idea è provare a facilitare alcuni schemi di base con gli occhi chiusi, e utilizzare il senso del tatto per ottenere maggiori informazioni sulle esperienze dell'altra persona. In definitiva, questo livello di facilitazione richiede tempo e pratica per essere raggiunto, e può essere ottenuto solo attraverso prove, errori e molte esperienze condivise con molti tipi diversi di persone.

COMPOSIZIONE

La *primary composition* è un mezzo radicalmente efficace per sviluppare la capacità di sequenziamento di una persona, ben oltre ciò che è necessario per gestire l'espressione di una cascata di 3 palline. Considerati gli impatti di tale esperienza, ti incoraggiamo vivamente a prenderti il tuo tempo e lavorare con attenzione, per sviluppare la padronanza dei suoi componenti.

Di seguito, troverai gli elenchi notazionali di tutte e tre le sezioni della *primary composition*. Ricorda di suddividere le sezioni in componenti più piccole, di poche notazioni alla volta, quando pratichi per la prima volta questa attività. Un altro buon modo per pensare alla composizione è immaginare di impararla come una danza, perché, essenzialmente, è quello che è.

Per favore, prenditi il tuo tempo, ora, per rivedere attentamente e praticare ogni sezione della *primary composition* prima di passare al capitolo successivo sulle sue tecniche di facilitazione.

Composición Primaria

Sección-1, Estado Fijo Frontal

Patrón-1	Sincrónico	Lateral	(2 3) (4 5)
Patrón-2	Sincrónico	Lateral	(2 3) (4 1) (2 3) (1 5)
Patrón-3	Sincrónico	Lateral	(4 3) (2 5)
Transición	Sincrónico	Lateral	† . (4 1)
Patrón-4	Sincrónico	Lateral	(3 5) (4 2)
Transición	Sincrónico	Lateral	† . (1 5)
Patrón-3	Sincrónico	Lateral	(4 3) (2 5)
Patrón-2	Sincrónico	Lateral	(4 1) (2 3) (1 5) (2 3)
Patrón-1	Asincrónico	Lateral	2 3 4 5
Patrón-2	Asincrónico	Lateral	2 3 4 1 2 3 1 5
Patrón-3	Asincrónico	Lateral	4 3 2 5
Transición	Asincrónico	Lateral	† . 4 1 3 5
Patrón-4	Asincrónico	Lateral	4 2 3 5
Patrón-4	Asincrónico	Lateral	4 2 1 3
Patrón-5*	Asincrónico	Bilateral	4 2 1 3 5 *
Pausa	Comunicar comportamiento Sincrónico Bilateral		
Patrón-1	Sincrónico	Bilateral	(x 2 3 x) (x 3 2 x)
Patrón-2	Sincrónico	Bilateral	(x 2 3 x) (x 1 4 x) (x 2 3 x) (5 1 x)
Patrón-3	Sincrónico	Bilateral	(x 4 3 x) (x 5 2 x)
Patrón-3	Asincrónico	Bilateral	x . 4 3 2 5
Patrón-2	Asincrónico	Bilateral	x . 2 3 4 1 2 3 1 5
Patrón-5*	Asincrónico	Bilateral	4 2 1 3 5 *

Sección-2, Estado Abierto Frontal

Patrón-1	Sincrónico	Lateral	[2 3 ~ 4 5]
Patrón-2	Sincrónico	Lateral	[2 3 ~ 4 1] [2 3 ~ 1 5]
Patrón-1	Sincrónico	Lateral	[2 3 ~ 2 4]
Patrón-1	Asincrónico	Lateral	[2 ~ 4] [3 ~ 5]
Patrón-2	Asincrónico	Lateral	[2 ~ 4] [3 ~ 1] [2 ~ 1] [3 ~ 5]
Patrón-1	Asincrónico	Lateral	[2 ~ 4] [3 ~ 5]
Pausa	Comunicar cambio de comportamiento a Estado Abierto		
Patrón-1	Asincrónico	Lateral	[1 ~ 2] [1 ~ 3]
Patrón-1	Asincrónico	Lateral	[1 ~ 2] [1 ~ 3] [1 ~ 4] [1 ~ 5]
Patrón-4	Asincrónico	Bilateral	[1 ~ 4] [1 ~ 2] [1 ~ 3] [1 ~ 5]
Patrón-5*	Asincrónico	Bilateral	[1 ~ 4] [1 ~ 2] [1 ~ 4] [1 ~ 5] [1 ~ 3] [1 ~ 5]
Patrón-5*	Asincrónico	Bilateral	[1 ~ 2] [1 ~ 4] [1 ~ 2] [1 ~ 3] [1 ~ 5] [1 ~ 3]

Sección-3, Estado Fijo Horizontal

Patrón-1	Asincrónico	Bilateral	(A B)
Patrón-1.1	Asincrónico	Bilateral	(A B) (C D)
Patrón-2	Asincrónico	Bilateral	A B C
Patrón-2.1	Asincrónico	Bilateral	A B C D E

CAPITOLO 18

FACILITAZIONE SENSORIALE

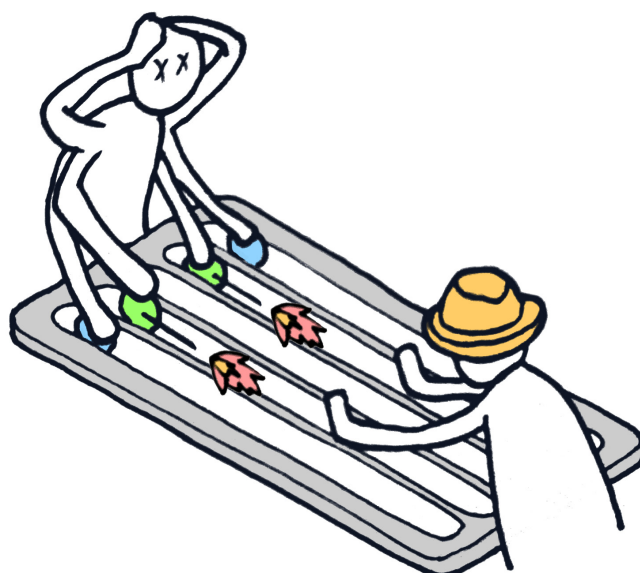
Ora che hai un po' di esperienza con la *composizione primaria*, siamo pronti a esplorare le sue tecniche di facilitazione.

La gestione della *Giocoleria Funzionale* ha un approccio all'apprendimento diverso rispetto ad altri metodi, perché ci richiede di assumere un ruolo più attivo nell'autoregolazione dell'esperienza sensoriale ed emotiva di ogni persona con la giocoleria. Raggiungiamo questo stato di relazione entrando in quello che chiamiamo un sistema condiviso di gioco tattile e ritmico con ogni partecipante. Come accennato nell'ultimo capitolo, questo è un processo che richiede un'oculata attenzione al tempo e al posizionamento ricettivo delle mani, per essere in grado di ricevere ed elaborare più informazioni sull'esperienza di ogni partecipante.

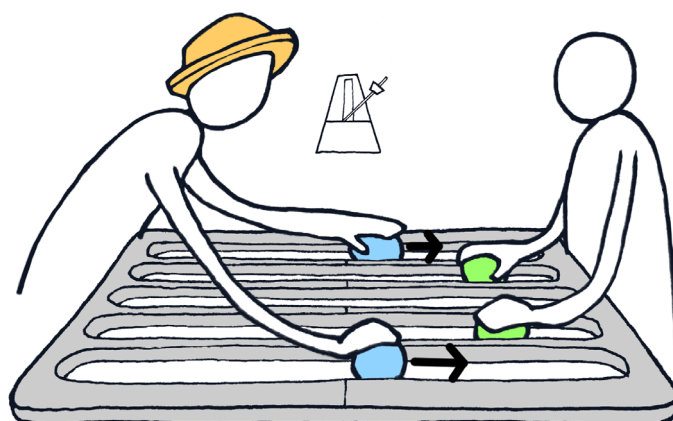
Essenzialmente, mentre gli oggetti viaggiano attraverso lo spazio, trasportano anche informazioni sensoriali tattili sulle nostre interazioni con loro. Individualmente, queste fonti di informazione non ci dicono molto sull'esperienza di un'altra persona, tuttavia, quando sequenziate insieme in rapida successione, iniziano a formare un senso di ciò che chiamiamo frequenza. La frequenza può essere pensata come il rapporto o l'equilibrio delle forze tra la sequenza degli eventi, ed è principalmente ciò che ci consente di essere in grado di elaborare e comunicare informazioni durante le nostre facilitazioni.

Ogni volta che si facilita la giocoleria funzionale, è molto importante imparare a imitare le frequenze naturali dei comportamenti dei nostri partecipanti. In tal modo, creiamo con loro una relazione di ritmo equilibrato, e permettiamo a ogni persona di determinare, o impostare, il livello di sfida con cui si trova più a suo agio sin dall'inizio. Armonizzando le frequenze di tali interazioni, entriamo in una fase di facilitazione in cui siamo inconsciamente in grado di influenzare e guidare i comportamenti di sequenziamento degli altri. Questo perché c'è una naturale tendenza del corpo a voler imitare le informazioni di feedback sensoriale del suo ambiente, ogni volta che è impegnato in un'attività ritmica.

Le tre condizioni che influenzano maggiormente la nostra percezione della frequenza sono quelle di forza, tempo e distanza. Ovviamente, aumentando la quantità di forza applicata a un oggetto diminuirà il tempo necessario per percorrere una certa distanza; tuttavia, questo stile di comunicazione diretto non è sempre il modo migliore per influenzare il comportamento di un'altra persona. Questo perché amplificando la forza delle nostre interazioni, introduciamo maggiori quantità di energia nell'attività, il che può anche causare una stimolazione eccessiva o persino livelli di ansia ingestibili per alcune persone.



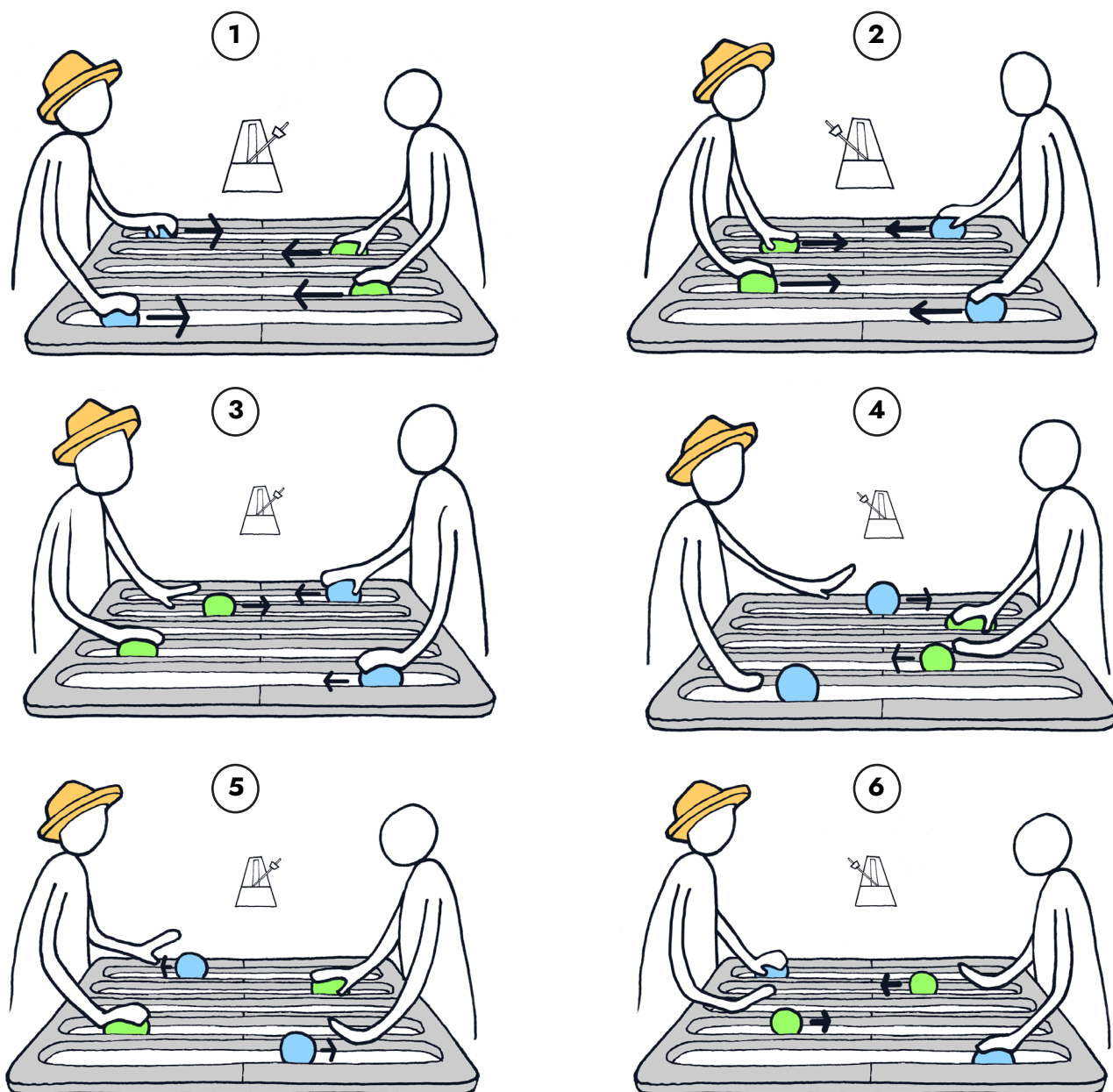
Il modo in cui contrastiamo questa influenza durante le facilitazioni è sfruttare la distanza tra noi e l'altra persona. Imparare a ridurre la quantità di forza che usiamo, in proporzione alla distanza che gli eventi devono percorrere, ci permette di neutralizzare i livelli di energia di un'attività, mentre ancora progrediamo le frequenze delle sue interazioni.



PACKETING

Il *packeting* è una tecnica pensata per assistere la transizione tra gli stati di tempo sincrono e tempo asincrono. È comune che molte persone abbiano difficoltà nel realizzare questo cambiamento, e spesso non risponderanno alle sole influenze della frequenza. In questa situazione è necessario applicare la tecnica del *packeting*, che sottrae il rapporto di tempo da una condizione, e lo transita gradualmente ad un'altra, senza dover fermare o interrompere la sua facilitazione.

Ogni volta che una persona non riesce a rispondere a una sequenza di tempo asincrono, significa che sta avendo problemi a elaborare la sua condizione. Il *packeting* risolve questo problema rafforzando e tornando alla variazione sincrona della sua notazione. Da questo punto, viene applicata una strategia di cambiamento progressivo per gestire la transizione del nostro rapporto col tempo, da sincrono ad asincrono. Ciò implica una tecnica in cui le frequenze di entrambi i lati vengono gradualmente separate sempre di più nel tempo. Gestire il *packeting* in questo modo, evita l'interruzione dell'attività e mantiene un impegno costante, passando da uno sviluppo di capacità a quello successivo.

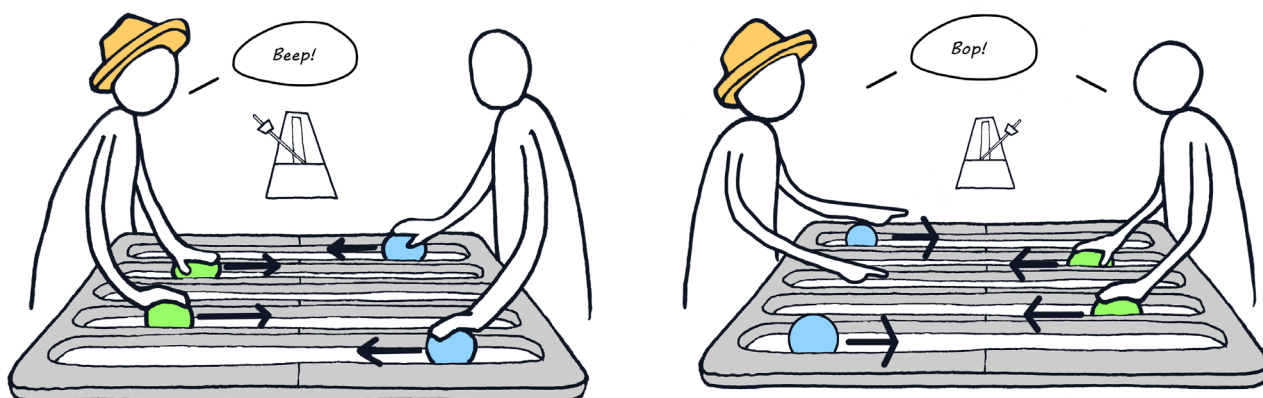


Un altro vantaggio aggiuntivo di questo metodo è che gli studenti spesso non sono consapevoli della sua intenzione o addirittura di esserne influenzati. Dal loro punto di vista stanno semplicemente rispondendo a una serie apparentemente infinita di eventi, senza un obiettivo chiaro in vista se non quello di interagire. Questa mancanza di aspettative influenza inevitabilmente le persone a comportarsi in modo più naturale, e a diventare più esplorative nel processo di apprendimento. Un altro modo di pensare a questa strategia è voler evitare nello studente la consapevolezza di essere condizionato, affinché possa impegnarsi in uno stile di apprendimento più simile al gioco.

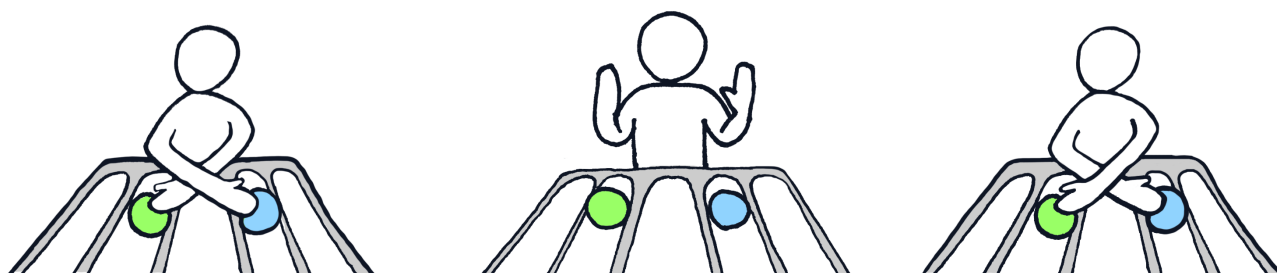
GESTO E SUONO

Durante la facilitazione non è incoraggiata l'istruzione orale, e anzi andrebbe evitata il più possibile. Questo ha molto a che fare con la psicologia dell'apprendimento, perché non appena comunichiamo l'intenzione di un'attività, creiamo anche un'aspettativa sulle prestazioni. L'apprendimento avviene meglio quando si svolge in un contesto di gioco, e questa è l'intenzione della nostra facilitazione.

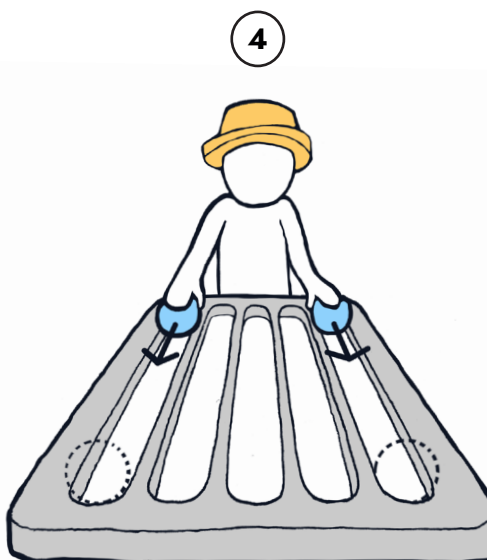
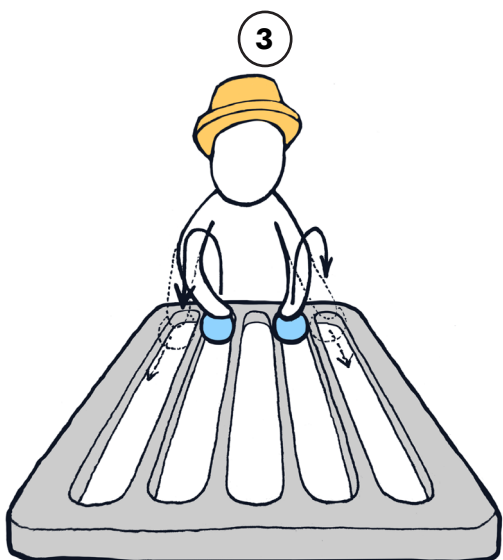
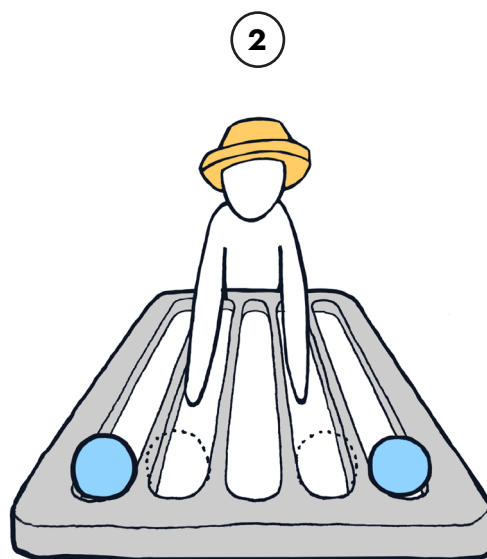
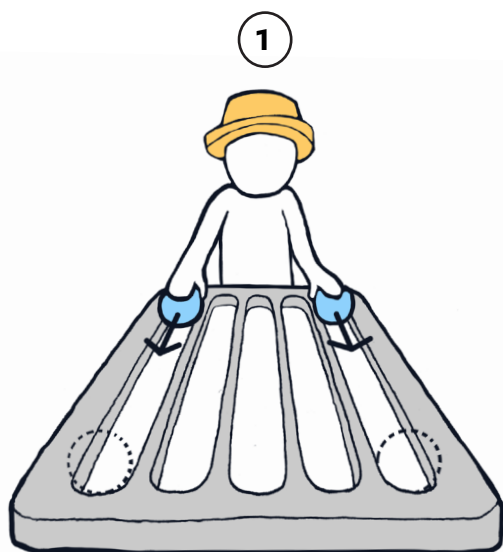
Il gesto e il suono sono ottime alternative alla parola, e comunicano altrettanto bene, se non meglio, di qualsiasi altra cosa. Queste tecniche possono essere applicate durante la facilitazione; tuttavia, per imparare a gestirle, in più ai nostri compiti di sequenziamento, si richiede precedentemente una discreta pratica della primary composition.



Durante la facilitazione della primary composition, ci sono due momenti dell'interazione in cui la frequenza del coinvolgimento deve essere interrotta, per comunicare il suo successivo comportamento. Ciò si verifica per la prima volta durante l'introduzione dell'attività bilaterale sincrona, poiché l'incrocio e il disincrocio delle braccia è una relazione leggermente più complessa da spiegare senza l'uso del gesto..



Un altro evento di questa strategia avviene durante l'introduzione della nostra attività di stato aperto. Qui, la forma dell'interazione cambia drasticamente rispetto a prima, e non ci sono modi intuitivi per guidare la transizione del suo comportamento senza l'uso del gesto.



Tieni presente che la frequenza del coinvolgimento equivale anche all'esperienza emotiva dell'interazione di un'altra persona con noi. Le frequenze di maggiore ampiezza sono interpretate come espressioni di ansia o stress, mentre quelle di minor ampiezza sono considerate indicatori di paura o autocoscienza. Come facilitatori, è importante assumersi la responsabilità di regolare gli esiti emotivi dell'esperienza di ogni partecipante con la giocoleria, e questo è qualcosa che otteniamo attraverso la manipolazione completa dell'attività stessa.

STIMOLAZIONE DELLO STATO DI FLUSSO

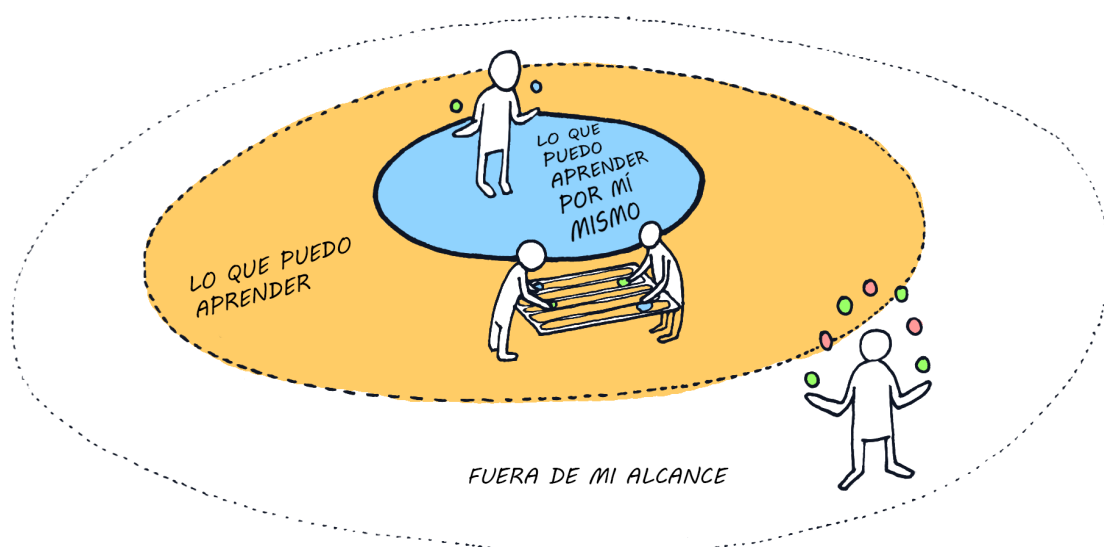
Come discusso in precedenza, la nostra esperienza di giocoleria può essere definita dallo stato d'animo che produce: **attivazione globale**.

I comportamenti del nostro cervello e le sensazioni del nostro corpo durante uno stato di attivazione globale sono molto simili e associati alle esperienze di quello che chiameremmo uno **stato di flusso**. Durante un periodo di flusso il corpo e la mente di una persona rinunceranno alla resistenza alle influenze del loro ambiente mentre inizieranno a elaborarlo e interagire con esso sempre di più, come un'estensione di se stessi. Lo stato di flusso non è una forma di interpretazione magica o mitologica della scienza; è una cosa reale e ha un effetto notevole sul modo in cui siamo in grado di apprendere, elaborare e memorizzare nuove informazioni.

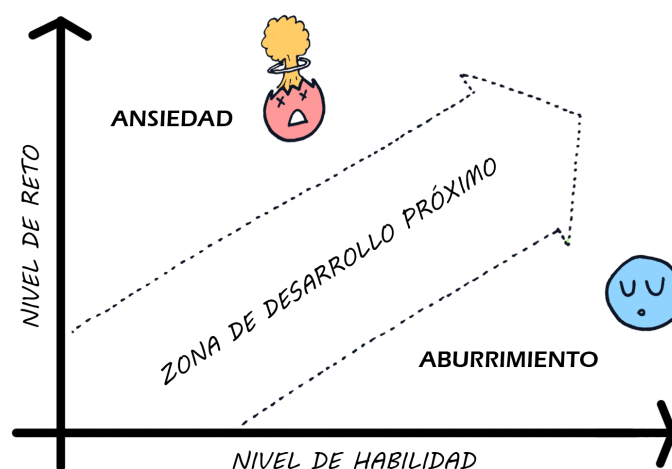
Sebbene questa possa sembrare un'affermazione scioccante, in realtà è intenzione di tutte le facilitazioni essere in grado di innescare questo esatto stato mentale. L'esperienza della giocoleria non può esistere senza uno stato di attivazione globale e l'attivazione globale è un sottoprodotto del flusso. Quindi, se vogliamo che i nostri partecipanti sperimentino la giocoleria, avremo bisogno di attivare un certo livello di questa stimolazione in loro.

Esiste una formula per questo tipo di rapporto con la realtà che è già incorporata nella struttura delle nostre tecniche di facilitazione durante la primary composition. Potresti effettivamente saltare completamente questa parte ed essere ancora in grado di stimolare l'attivazione globale durante la tua facilitazione, senza nemmeno saperlo. Questo è uno dei più grandi risultati possibili dell'esperienza di uno studente con la giocoleria, perché significa che è entrato in uno stato mentale diverso che non mostra resistenza alle informazioni di feedback sensoriale del suo ambiente. In tali condizioni, notiamo che gli studenti progrediscono a ritmi molto più rapidi rispetto a prima, e questo è qualcosa che noterai sicuramente anche nelle tue facilitazioni.

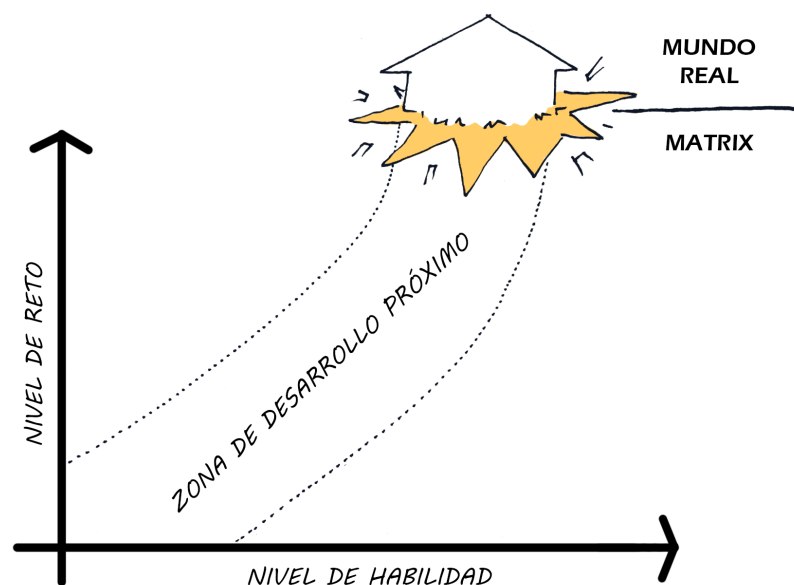
L'attivazione dello stato di flusso può essere riconosciuta come l'istante in cui la frequenza di una persona diventa completamente armonizzata con le interazioni del suo ambiente. Questo viene rilevato nella facilitazione attraverso il senso tattile degli oggetti, che ci aiuta a dipingere un'immagine dell'esperienza dell'altra persona. In certi momenti di progressione durante la facilitazione noterai un aumento della tensione nel corpo dell'altra persona all'aumentare della frequenza. Per stimolare il flusso, è necessario che impariamo a sfidare il più possibile questa resistenza nel comportamento dei nostri partecipanti, ma senza permettere loro di fallire o perdere il controllo. Questo è un concetto che si riferisce a un modello educativo noto come Zona di Sviluppo Prossimale (ZSP). La ZSP può essere considerata come la distanza tra ciò che una persona è in grado di fare ora e ciò che potrebbe, potenzialmente, essere in grado di fare dopo.



Generalmente, quando tracciamo in un grafico gli sviluppi attesi nel tempo di questa teoria, raggiungiamo degli esiti che assomigliano ai risultati attesi nello scaffolding lineare.



Tuttavia, quando applicato nel contesto di un impegno costante e ininterrotto nell'attività di massima prestazione, come nel caso della *primary composition*, la stimolazione di uno stato di flusso diventa inevitabile, e i risultati della curva di apprendimento iniziano invece ad assomigliare a quelli dell'immagine seguente:



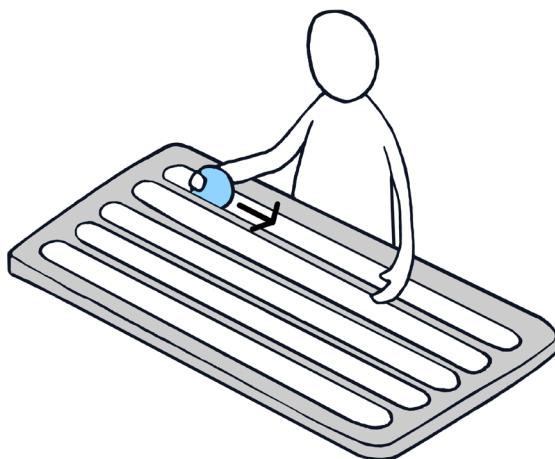
In qualità di facilitatori, il nostro obiettivo e la nostra responsabilità è quella di essere in grado di gestire e regolare il livello preciso di ogni sfida, in modo che rientri nei limiti più elevati della ZSP di una persona. Proponendo troppe sfide, uno studente sperimenterà il fallimento, che porta a livelli più elevati di ansia e alla produzione di ormoni dello stress, come l'adrenalina, all'interno del cervello. In alternativa, dato che gli studenti si sforzano nel gestire la loro attività, e allo stesso tempo non possono fallire a causa degli adattamenti delle tecniche di facilitazione, sono costantemente accolti da un senso positivo verso i propri risultati. Questo fa sì che il cervello rilasci la dopamina, che in combinazione con l'adrenalina, produce i

precursori necessari per qualsiasi esperienza di flusso. Tanto più a lungo manteniamo queste condizioni senza interruzioni, quanto più alto diventa il loro livello di sfida, di conseguenza è più probabile che una persona sperimenterà lo stato di flusso, e quindi anche l'attivazione globale.

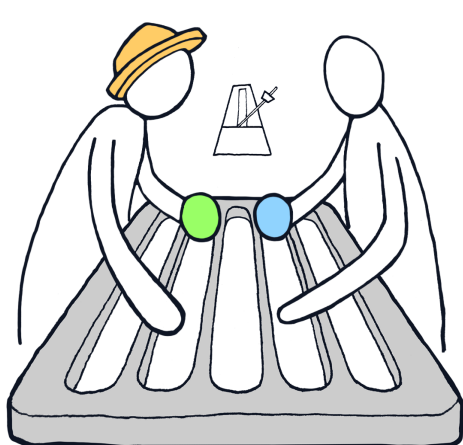
ATTIVITÀ SOCIALE IN SOLO

La *primary composition* inizia con due sezioni dell'attività di arrangiamento verticale, che implicano entrambe lo scambio di oggetti avanti e indietro tra noi e un partecipante. Questo ci dà la capacità di comunicare fisicamente con altre persone ed influenzare i livelli di stress emotivo della loro esperienza durante ogni facilitazione. Tuttavia, quando si passa da disposizioni verticali a disposizioni orizzontali, perdiamo questa forma di connessione e dobbiamo iniziare a fare affidamento su metodi di comunicazione alternativi.

Uno dei modi per farlo è strutturare un sistema di gioco, a cui ci riferiamo come **attività sociale solo**, che ha lo scopo di convertire gli stili di comunicazione tattile delle disposizioni verticali, in stili di comunicazione orizzontali socialmente guidate. Per iniziare, posizioniamo la Juggle Board orizzontalmente, in modo che i partecipanti possano provare la sensazione di rotolare una palla andata e ritorno, da un lato all'altro, da soli.

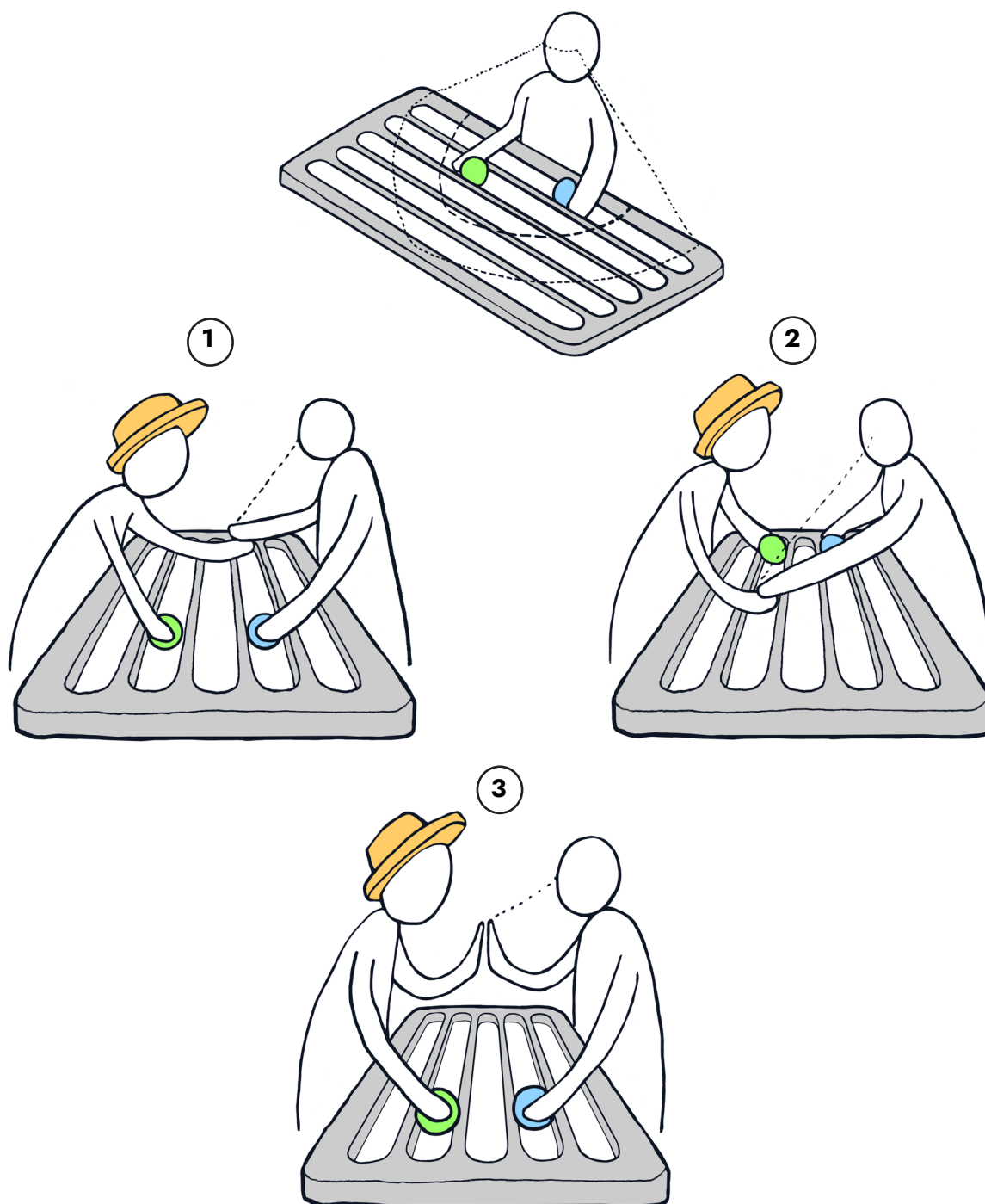


Quando gli studenti iniziano questa relazione con il loro oggetto, vogliamo provare a imitare la frequenza del loro comportamento anche dal nostro lato del tavolo. In tal modo, li incoraggiamo consciamente e inconsciamente a copiarci, ed è qui che inizia il nostro nuovo stile di comunicazione con loro.



Inizialmente, è normale che i partecipanti vogliano guardare in basso verso le loro mani piuttosto che verso di noi, quindi prima di essere in grado di influenzare socialmente il loro comportamento, dovremo prima ottenere un certo livello di contatto visivo con loro. Attiviamo questa risposta applicando una sequenza iniziale di comportamenti, intenzionalmente progettati per incoraggiare una maggiore interazione sociale, stabilire i principi del gioco, e sviluppare un contatto visivo costante con i nostri partecipanti.

Poiché il centro dell'attenzione della maggior parte delle persone è verso il basso, all'inizio di questa attività dobbiamo cominciare entrando nel loro campo visivo personale. Lo facciamo posizionando le nostre mani in linea con la loro pallina, in modo che mentre una parte gestisca la pallina, e l'altra gestisca invece un'interazione con noi.

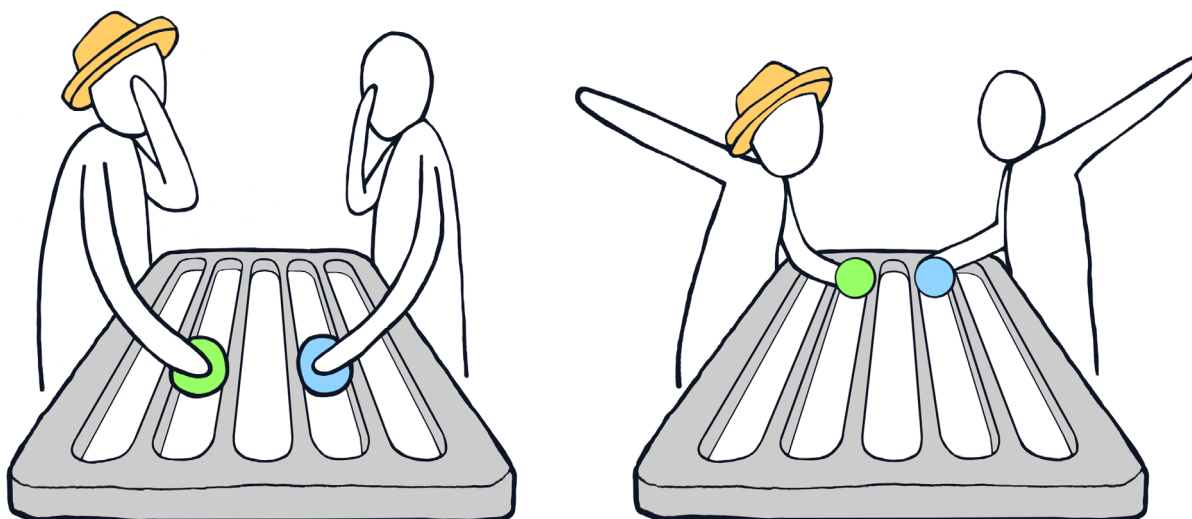


L'idea è che i partecipanti vogliano entrare in contatto con il nostro corpo durante la sequenza delle loro interazioni con la pallina. Ciò non sempre accade immediatamente e ci sono alcune persone che richiedono ulteriore incoraggiamento prima di essere disposte a rispondere. Una volta accettato, tuttavia, il cervello di uno studente continuerà a voler armonizzare le influenze sensoriali del suo ambiente, che ora include anche noi.

Da questo livello di coinvolgimento, possiamo iniziare a spostare le nostre mani lontano dal campo visivo del partecipante e verso il nostro viso; questo è un modo per ottenere il contatto visivo con loro. Il contatto visivo è la soluzione alla nostra strategia di comunicazione, e una volta raggiunto il suo risultato possiamo iniziare a influenzare socialmente il comportamento degli altri.



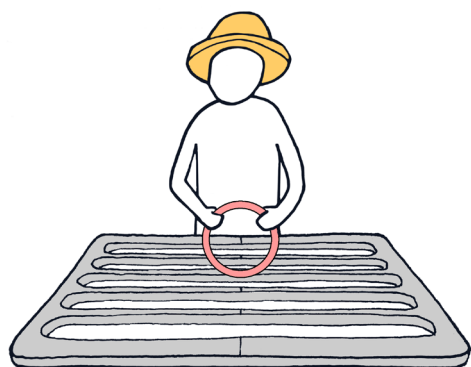
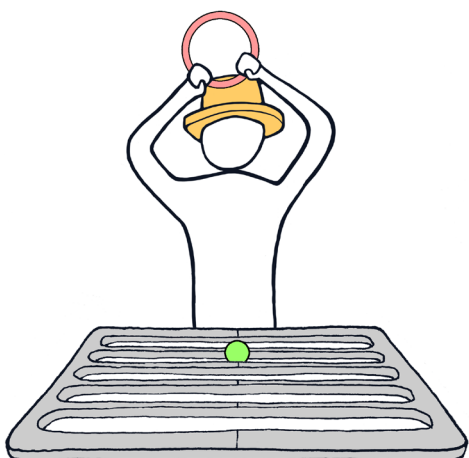
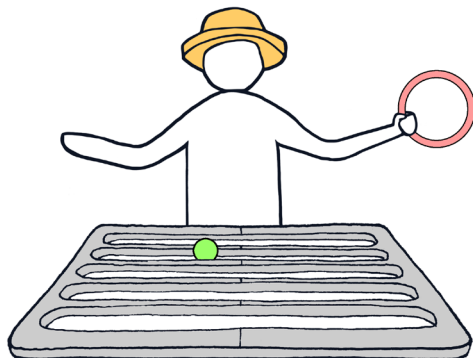
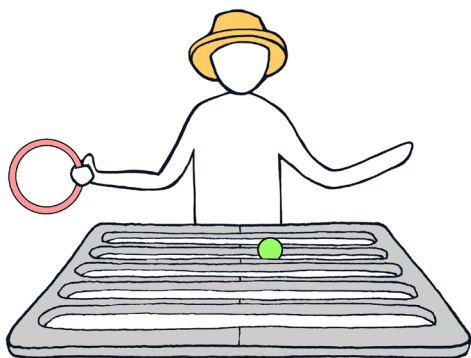
L'idea dell'attività è incoraggiare i partecipanti a voler esplorare più relazioni di sequenziamento con il loro ambiente, e sviluppare più connessioni sociali ed emotive con noi durante il processo. I facilitatori dovrebbero iniziare dando prima piccoli e chiari suggerimenti sul loro comportamento, ad esempio toccare diverse parti del nostro corpo e dei nostri volti.

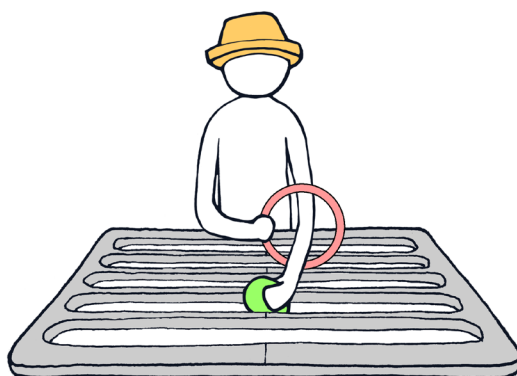




A partire da questo, i movimenti di sequenziamento più ampi e complessi possono essere comunicati e applicati in un'infinita quantità di modi. Fondamentalmente, qualsiasi azione che vogliamo far eseguire ai nostri studenti, ora può essere comunicata semplicemente facendola. Questo porta a un processo di apprendimento molto creativo e giocoso, in cui i partecipanti sono incoraggiati a dare anche i propri suggerimenti.

Un'altra area di questa attività include l'integrazione di oggetti funzionali, che aumenta il potenziale di sequenziamento delle nostre interazioni e incoraggia l'esplorazione di relazioni più complesse. Qualsiasi oggetto che può essere passato avanti e indietro, tra le mani del nostro partecipante, è considerato un oggetto adatto per questa parte dell'attività. La nostra preferenza è iniziare con un cerchio da giocoliere, o qualche altro oggetto di dimensioni e forme simili, poiché favorisce numerose simmetrie ed è abbastanza facile per i nostri corpi interagirvi.



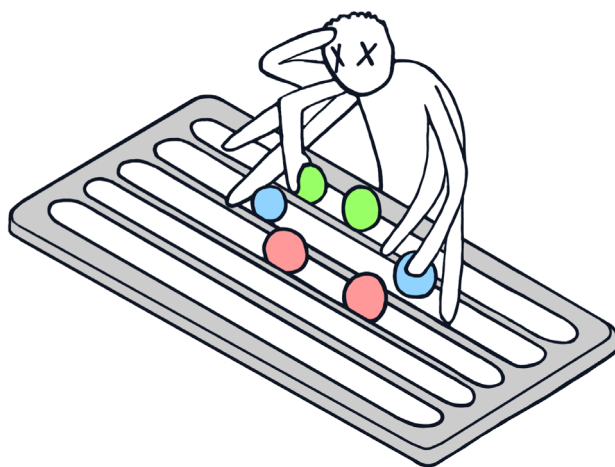


In definitiva, lo scopo di questa attività è sviluppare la capacità di sequenziamento indipendente, incoraggiando contemporaneamente il gioco sociale. Questa forma di facilitazione è particolarmente utile quando si lavora con partecipanti non verbali, poiché le sue strategie di comunicazione sono facilmente trasferibili anche in altre situazioni.

Anche se apparentemente semplice nella struttura, l'attività sociale solo non dovrebbe essere sottovalutata, per il suo potenziale di stimolare e diversificare i movimenti del corpo di un'altra persona..

SOSTENERE L'INDIPENDENZA

La possibilità di sperimentare la giocoleria in modo indipendente è l'obiettivo finale di ogni facilitazione, e la sfida culminante della nostra *primary composition*. Quando gli studenti raggiungono questo livello della loro facilitazione, sono già pronti per tutte le sfide di sequenziamento che stanno per venire dopo. In effetti, le relazioni di sequenziamento dell'attività orizzontale sono molto meno complesse e più facili da gestire di quelle delle disposizioni verticali. La differenza in questa situazione, tuttavia, è che i partecipanti sono ora tenuti a gestire da soli tutte le influenze delle informazioni sensoriali. Questo ha la tendenza a portare molti partecipanti a grandi livelli di stress ed iperattività, perché le imprecisioni tattili dei loro comportamenti possono ora iniziare a influenzarli di nuovo.

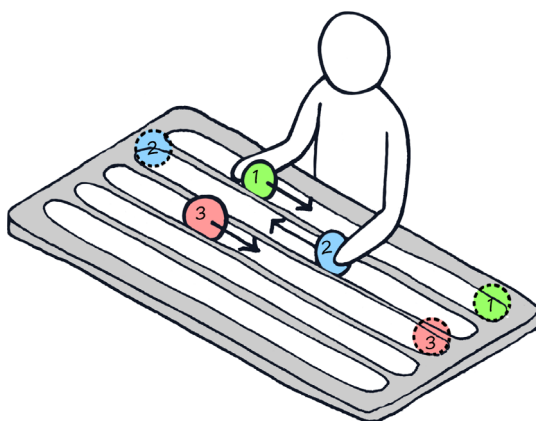


Il modo migliore per supportare questo periodo di adattamento è incoraggiare gli studenti a mantenere la calma, e dedicare il loro tempo all'apprendimento per elaborare ogni fase del percorso. Ulteriori influenze, come gesti e suoni, sono utili anche per comunicare i comportamenti iniziali di nuove sequenze. Tuttavia, è importante capire che tutte le informazioni sensoriali di cui uno studente ha bisogno per continuare il proprio processo di apprendimento, sono totalmente incluse nell'esperienza dell'attività stessa. È importante sottolineare che quando un partecipante dimostra la capacità di mettere in sequenza la propria attività in modo indipendente (anche se fatto in maniera imprecisa), il lavoro del facilitatore è finito. L'unica cosa su cui concentrarsi ora è il nostro continuo supporto emotivo al loro processo di apprendimento personale. In generale, questo avviene sotto forma di incoraggiamento verbale e rinforzo positivo del loro impegno.

In alcune situazioni estreme, quando i partecipanti mostrano livelli di ansia particolarmente elevati, è una buona idea coinvolgerli in una delle seguenti attività:

INTERAZIONI STATICHE

Una delle prime strategie per ridurre l'ansia e migliorare la relazione dei nostri studenti con le frequenze del loro ambiente è consentire a ciascuna pallina di fermarsi completamente prima di tentare di sequenziarla di nuovo. Ciò rallenta la frequenza delle sue interazioni e ci solleva dalla responsabilità di dover armonizzare le informazioni di feedback sensoriale del suo movimento.



MODALITÀ VERTICALE INCLINATA

Un altro modo di incoraggiare questo tipo di comportamento è usare la *Juggle Board* su un piano inclinato.

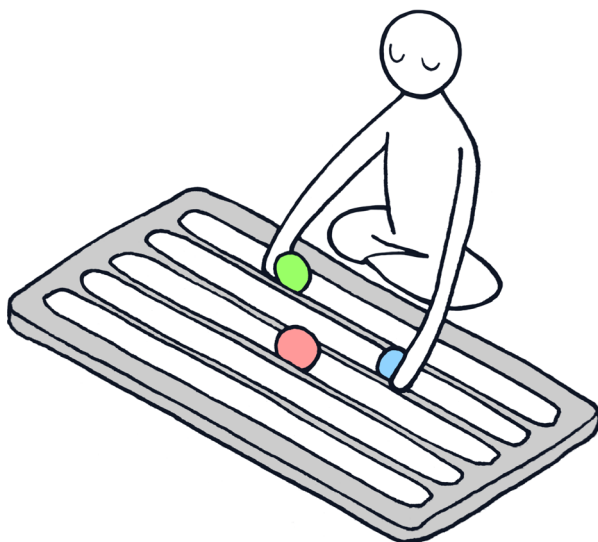


Questo è un modo utile per i facilitatori di praticare e sviluppare le proprie competenze anche con la *primary composition*.

Usare la Juggle Board su un piano inclinato ci permette di influenzare le frequenze delle sue interazioni in base al grado della sua inclinazione. Pendenze minori si traducono in gradi di interazione più morbidi e semplici, mentre pendenze più ripide richiedono più forza e producono livelli di stress più elevati.

ASSENZA DI VISIONE

Una delle maggiori sfide per imparare ad accettare il nostro rapporto con la giocoleria è di essere in grado di comunicare bene con essa. Una delle prime strategie per ridurre l'ansia e migliorare il rapporto dei nostri studenti con le frequenze del loro ambiente, è fargli eseguire gli stessi esercizi, ma con gli occhi chiusi. Ciò incoraggia una maggiore elaborazione sensoriale dell'informazione tattile, e costringe i partecipanti a rallentare il loro comportamento. In molti modi, questo esercizio può essere pensato come una forma di meditazione a sé stante, e incoraggiamo tutti i facilitatori a esplorare questa esperienza.



CAPITOLO 19

TRASFORMAZIONI FUNZIONALI

Abbiamo raggiunto il culmine delle nostre teorie applicabili alla giocoleria funzionale. La meta di questo viaggio ci ha portato in un luogo dove la giocoleria non può più essere determinata solo dai risultati delle sue espressioni. La formula che usiamo per costruire la nostra esperienza di giocoleria può essere descritta come nel terzo capitolo: **una sequenza antientropica di eventi orbitali gestita e armonizzata nello spazio e nel tempo**. Questa è la definizione che utilizziamo per rendere l'esperienza della giocoleria accessibile a tutti. Stabilisce un ordine limitato alla natura e alla struttura delle relazioni che siamo in grado di formare in armonia con le frequenze della nostra realtà.

Va detto, in verità, che questa definizione di giocoleria non è relativa alla creazione della sua attività di per sé, ma si può applicare a molte altre forme di esperienza come, per esempio, la musica e la danza. In effetti, la giocoleria sembra far parte di un antico gruppo di attività universali che hanno resistito alla prova del tempo e si basano sulle stesse formule di interazione per produrre stati mentali unici.

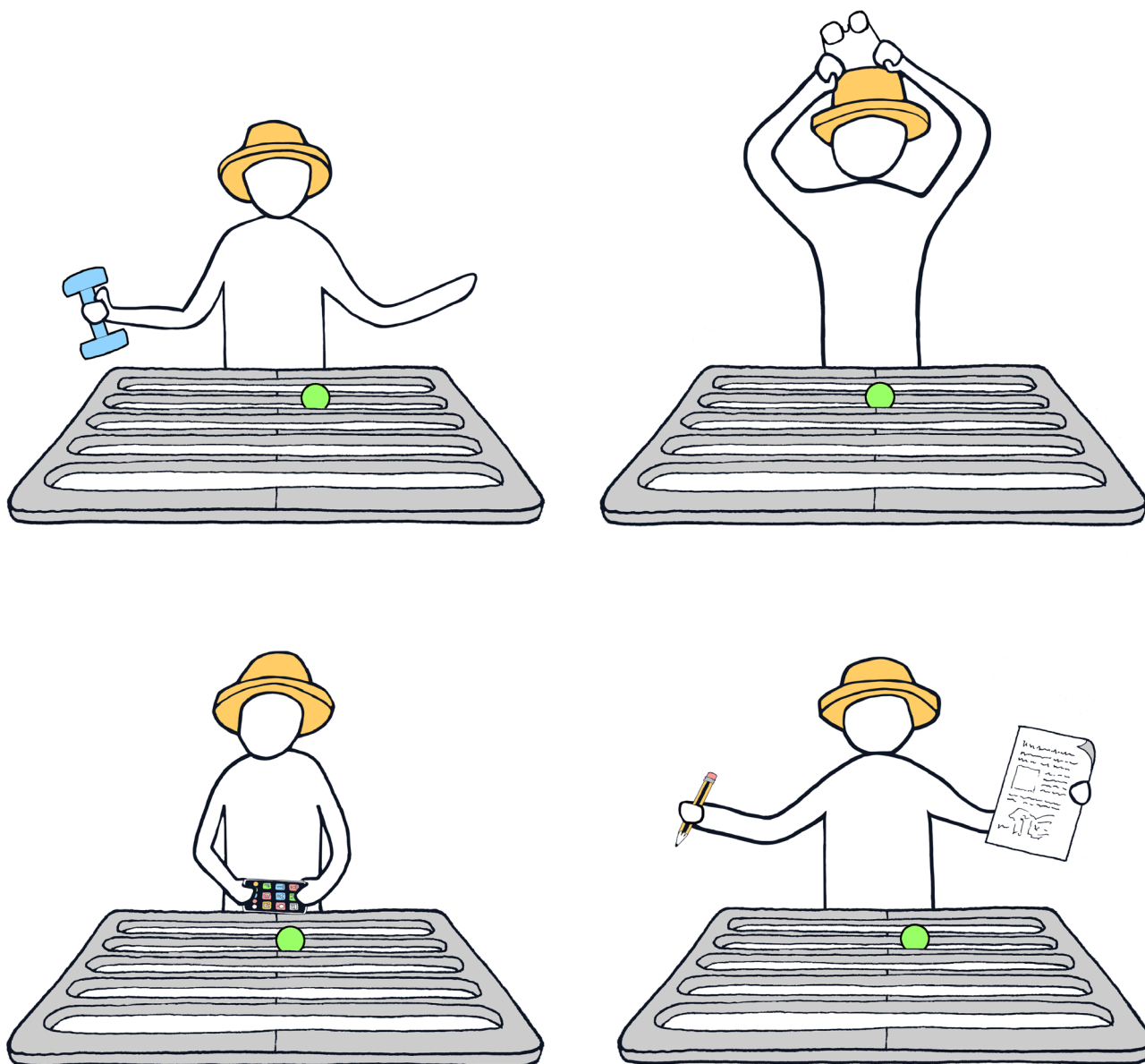
Va ancora più in profondità tuttavia, perché le formule utilizzate per produrre tali esperienze non sono altro che una proiezione personalizzata dell'universo stesso. Essenzialmente siamo polvere di stelle, dentro la quale si nasconde la matematica segreta che governa la creazione di ogni cosa, compresi noi stessi. Logicamente, quindi, sarebbe una tendenza naturale della materia cosciente voler esprimere e sperimentare sé stessa in relazione alle formule della propria creazione.

Certamente, queste idee sulla giocoleria stanno iniziando a suonare un po' strane, e alcuni di voi potrebbero pensare: "in quale capitolo ci siamo convertiti in un gruppo di pazzi?". La buona notizia è che per applicare i risultati e i benefici di queste teorie, non è necessario comprendere o relazionarsi con le origini tecniche delle loro soluzioni. Abbiamo già descritto e modellato le formule necessarie per produrre la giocoleria, dalla teoria delle formazioni dei processi e dal nostro concetto di mappe di sequenziamento spaziale. Tutto ciò che resta da fare ora è esaminare dove, come e perché integrare la funzionalità nei nostri costrutti di giocoleria.

TRASFORMAZIONI SOCIALI IN SOLO

Abbiamo introdotto l'attività delle trasformazioni sociali in solo nel capitolo precedente sulle tecniche di facilitazione sensoriale. Uno dei maggiori vantaggi di questa attività è che ha la capacità di essere adattata e modificata senza interruzioni e senza la necessità di comunicazione verbale. Questo lo rende uno strumento molto efficace per il permanere del tempo sul compito, e sulla ripetizione di qualsiasi movimento di controllo motorio o comportamento sociale che vogliamo che i nostri partecipanti pratichino.

Sostituendo il secondo oggetto di questa attività con qualcosa dal valore funzionale, come ad esempio una spazzola per capelli o degli occhiali da sole, trasformiamo i risultati del suo beneficio in qualcosa di molto più ampio della giocoleria stessa.



A parte il suo valore ripetitivo, l'attività sociale in solo ci consente di coinvolgere i partecipanti in esplorazioni giocose di diversi movimenti in sequenza, con un'ampia varietà di oggetti.

In termini di benefici clinici puri, i risultati di questa attività producono il potenziale di un massimo di 60 ripetizioni di movimento al minuto (supponendo che un partecipante non sia eccessivamente limitato da altre barriere). Potrebbe non sembrare molto, ma sicuramente si accumula nel tempo; spesso superando le 600 ripetizioni per ogni dieci minuti di facilitazione e sviluppando contemporaneamente la capacità di sequenziamento bilaterale, si stimola l'attivazione globale e migliorano le capacità di comunicazione sociale ed emotiva.

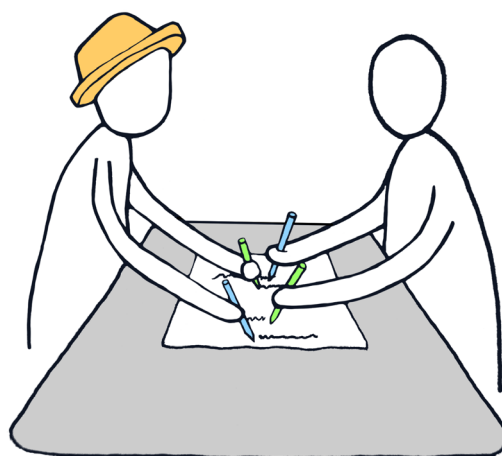
Senza voler mancare di rispetto a nessun altro settore o vantarsi troppo dell'efficacia di questo approccio, è molto importante riconoscere i vantaggi e gli impatti senza precedenti che questo tipo di coinvolgimento ha da offrire. L'attività sociale in solo è uno dei mezzi più efficaci per attivare il corpo di un'altra persona attraverso la pratica della giocoleria, e se ci sarà solo un'attività che ricorderai di questo libro, speriamo fortemente sia questa.

TRASFORMAZIONI NOTAZIONALI

Le trasformazioni notazionali sono l'applicazione di mappe di sequenziamento spaziale, come quella usata per costruire il nostro contesto della Juggle Board. Le mappe di sequenziamento creano la struttura delle nostre interazioni con lo spazio e il tempo, e le trasformazioni notazionali applicano ad esse le relazioni della teoria delle formazioni dei processi. Questo può essere pensato come transizione anche per giocare con le palline, coi cerchi o con le clave.

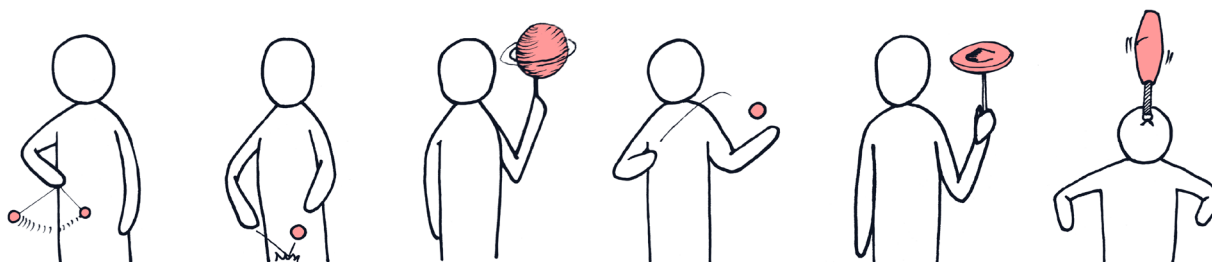
Le mappe di sequenziamento spaziale e la teoria della formazioni dei processi estendono semplicemente lo spettro della giocoleria, in modo che ci siano più possibilità per diversi tipi di persone di iniziare ad accedere alle sue esperienze. Proprio come con l'attività sociale in solo, l'unico requisito per poter trasformare le mappe di sequenziamento spaziale è la capacità di integrare altri oggetti.

Due esempi classici includono l'uso di bicchieri d'acqua e pastelli.



Sostituendo l'azione di rotolare una pallina con quella di versare bicchieri d'acqua o disegnare con i pastelli, trasformiamo i risultati vantaggiosi di queste attività in campi di applicazione terapeutica completamente nuovi. Tutti i materiali di sequenziamento della notazione *propswap* e la *primary composition* sono completamente trasferibili indipendentemente dagli oggetti o movimenti che usiamo per crearli.

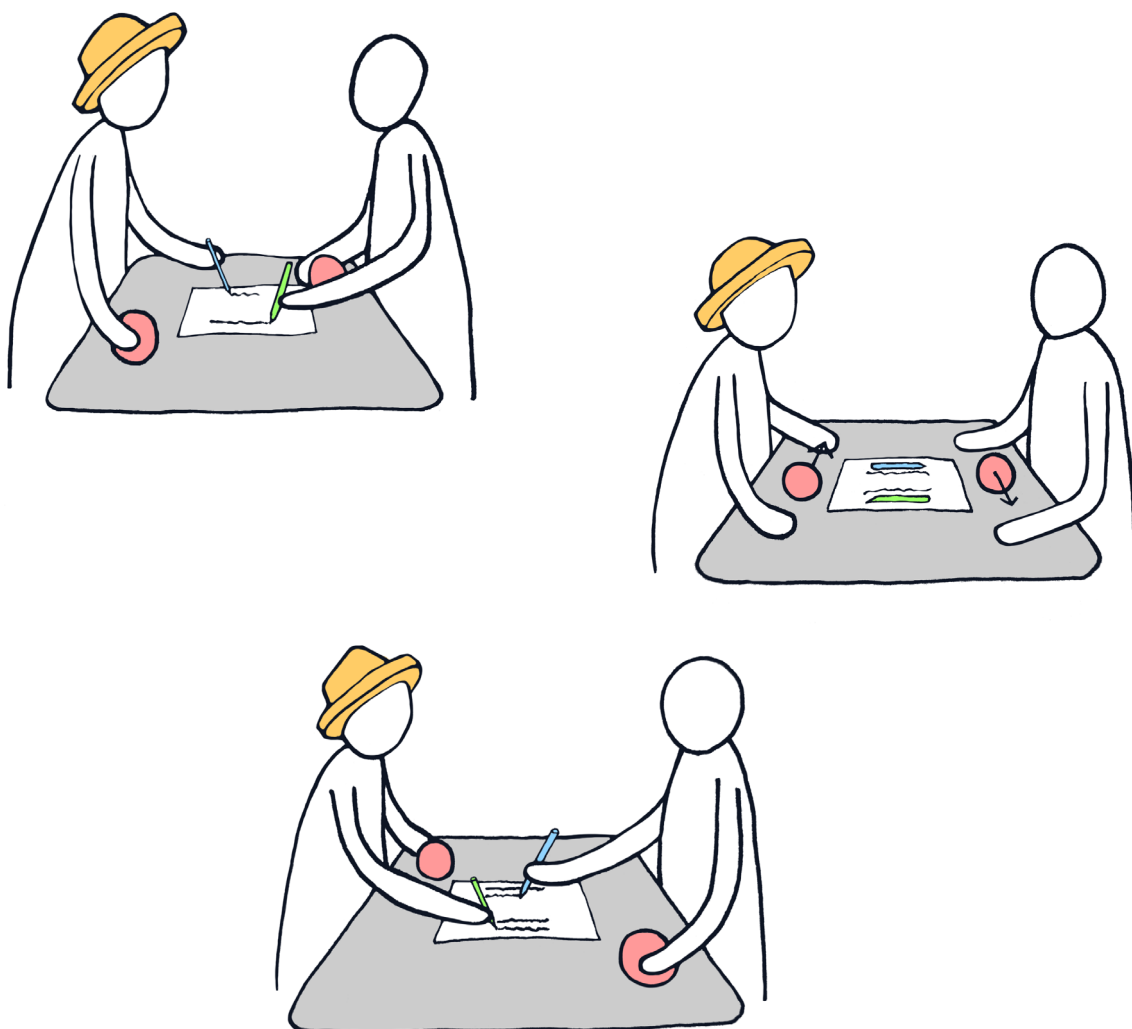
Detto questo, tuttavia, ci sono alcune forme di interazione sensoriale con la giocoleria che sono considerate naturalmente più piacevoli di altre. Ciò include qualsiasi cosa con un valore di movimento armonico, come le sensazioni di oscillazione, rimbalzo, rotazione, rotolamento, lancio o persino bilanciamento.



È un pensiero comune presumere che le relazioni che stabiliamo con la giocoleria abbiano qualcosa a che fare con la gravità, e questa è un'idea che sembra aver plasmato molti dei nostri malintesi al riguardo. La gravità è la curvatura dello spaziotempo e mentre gli oggetti lo attraversano trasportano e assorbono informazioni sulla sua esistenza. Gli oggetti a riposo non riflettono tante informazioni sensoriali sulle loro esperienze spaziotemporali quanto gli oggetti che rimangono in movimento. Il movimento nello spazio equivale all'energia, e l'energia produce la frequenza, che è ciò che crea le armoniche del nostro rapporto con la giocoleria.

Molti adattamenti della giocoleria funzionale, come gli esempi sopra citati, non richiedono l'armonizzazione delle loro esperienze con lo spazio e il tempo. Ci riferiamo a questi tipi di interazioni come statici e, sebbene non rappresentino una relazione autentica con la giocoleria, siamo comunque in grado di utilizzare le loro esperienze come un modo per diversificare la funzionalità di molte attività.

Le interazioni statiche sono spesso incorporate o mescolate in altre forme di coinvolgimento, come l'attività sociale in *solo*, che include il proprio senso di influenza armonica, dovuto al rotolamento della sua pallina avanti e indietro nello spazio.



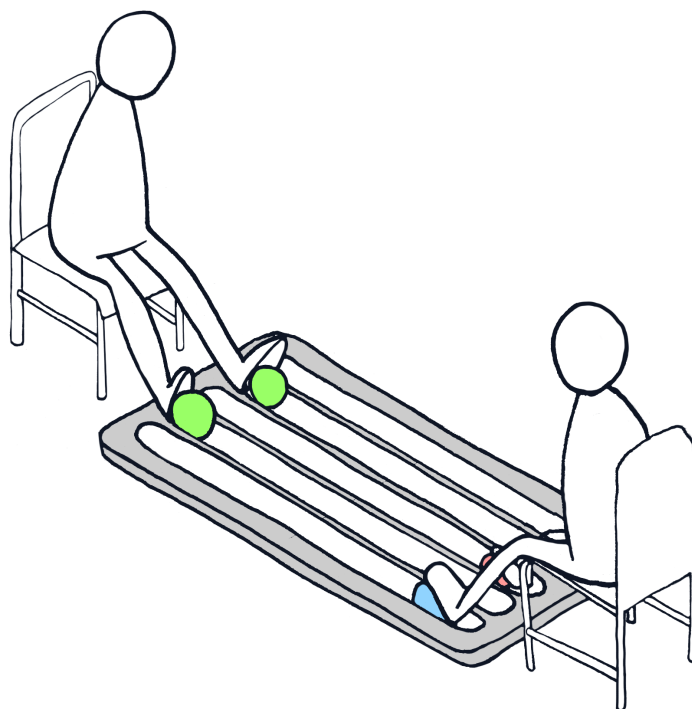
Ci sono letteralmente infinite combinazioni e strutture di queste forme di interazione funzionale e sociale con la giocoleria; tuttavia, in ultima analisi, qualunque cosa scegliamo di modificare sulle nostre esperienze, dipenderà dalle intenzioni della nostra facilitazione.

DESIGN INTENZIONALE

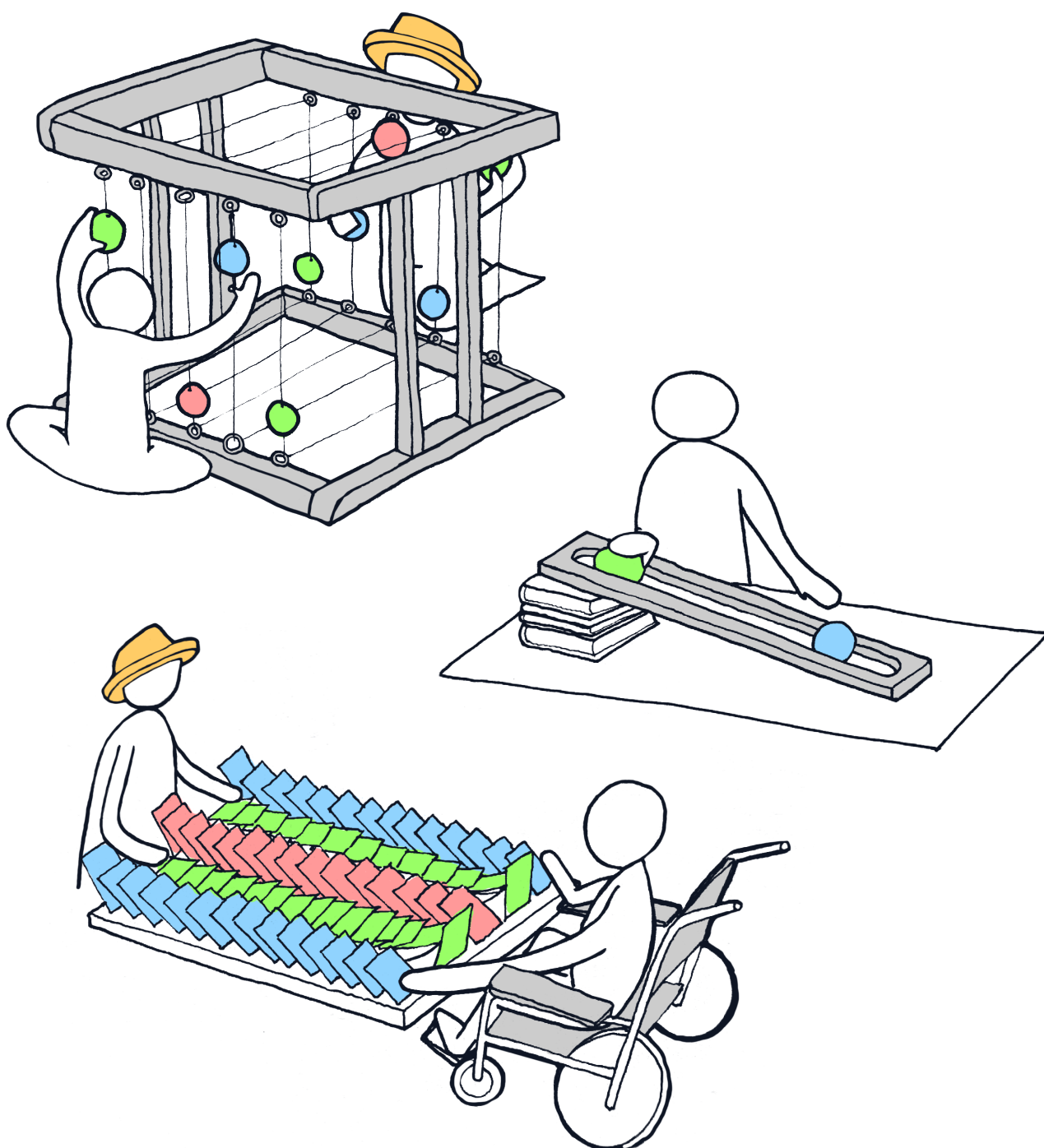
Capire che la nostra relazione sensoriale con la giocoleria può essere formata con qualsiasi concetto di movimento è un'idea piuttosto grande, con molte implicazioni. L'unico problema nel realizzare che la giocoleria può essere fatta con qualsiasi cosa, è che quando iniziamo ad assumerci la responsabilità di progettare le sue esperienze, finiamo per trovarci, paradossalmente, nella situazione di avere troppe opzioni da cui iniziare.

È assolutamente possibile scoprire nuove forme di giocoleria attraverso l'esplorazione e il gioco, e spesso lo facciamo da soli; tuttavia, sia come artisti che come facilitatori, dovremmo essere in grado di progettare anche con un'intenzione più specifica. Progettare esercizi di giocoleria intorno alle capacità e delle esigenze di ogni partecipante, in contrasto con i loro limiti, è uno dei modi più veloci e intuitivi che abbiamo per crearne esperienza. Questo perché, per qualunque movimento una persona sia in grado di produrre, ci sarà sempre un modo per collegare quel movimento a un'espressione personalizzata della loro relazione con lo spazio e il tempo.

Prendi, ad esempio, una persona che non ha le braccia o qualcuno con la capacità di afferrare e rilasciare ma non la capacità di rotolare o lanciare. In tali condizioni, si presume tradizionalmente che tali individui non sarebbero in grado di accedere all'esperienza della giocoleria; tuttavia, così facendo, ci sbagliaremmo terribilmente. L'unico requisito necessario per stimolare la giocoleria è un rapporto di segnali tra i due emisferi cognitivi cerebrali, che può essere attivato da qualsiasi forma di movimento di entrambi i lati del corpo. Da questo punto di vista una persona senza braccia potrebbe sostituire il proprio mezzo di interazione usando invece le proprie gambe.



E una persona non in grado di rotolare o lanciare, potrebbe comunque produrre la sua esperienza di giocoleria con qualsiasi altro mezzo di interazione a sua disposizione.



Progettare la giocoleria attorno alle esigenze personali dei singoli partecipanti, è un processo relativamente semplice. Fondamentalmente, si tratta solo di determinare quali azioni una persona è in grado di produrre e quindi utilizzarle per creare giocoleria.

Un altro modo per affrontare questo processo è considerare quali capacità specifiche vogliamo che le nostre esperienze di giocoleria siano in grado di sviluppare per prime. Questo è un approccio che inizia a evidenziare le molteplici nuove direzioni delle applicazioni interdisciplinari che ora siamo in grado di esplorare attraverso la giocoleria.



Letteralmente qualsiasi capacità che richiede ripetizione e tempo sul compito per essere in grado di svilupparsi, può essere integrata in un'attività di giocoleria funzionale.

I veri impatti di questa affermazione sono difficili da razionalizzare, e ci aspettiamo che ci vorranno molti anni prima di essere pienamente in grado di comprendere tutte le potenziali applicazioni della giocoleria. Nel frattempo, invitiamo ogni membro della nostra comunità in crescita a partecipare con noi all'espansione e all'esplorazione di queste idee, in modo che insieme si possa continuare a rendere la giocoleria più accessibile a tutti.

CAPITOLO 20

IL FUTURO

Comprendere che la giocoleria è una delle attività più vantaggiose e accessibili a chiunque, è un'idea senza precedenti, piuttosto complessa da accettare.

La giocoleria esiste da molto tempo e durante questo periodo è cambiata molto poco. Storicamente, la giocoleria è sempre stata vista attraverso la lente esterna, dei suoi fattori fisici, e non da quella interna, dei suoi rapporti personali con lo spazio e il tempo. Ciò ha portato a molta confusione, dibattiti e incomprensioni, su cosa significhi effettivamente giocare.

I contenuti e le teorie di questo libro hanno lo scopo di sfidare ogni preconconcetto che la società abbia mai avuto sulla giocoleria. In tal modo, c'è un'alta probabilità di far arrabbiare alcune persone. Essere arrabbiati non equivale ad aver ragione, e vogliamo rassicurare quelli di voi che stanno sperimentando tali risposte al vetriolo, che la giocoleria funzionale non è qui per portare via nulla a voi o chiunque altro. Al contrario di questa idea, la giocoleria funzionale serve solo ad espandere lo spettro esistente di giocoleria, come un modo per aumentare la sua accessibilità complessiva e invitare più persone all'interno della sua comunità.

Inevitabilmente, questa filosofia sulla giocoleria non farà che far crescere la sua industria e raggiungere nuovi livelli di apprezzamento all'interno della società. Immaginiamo sinceramente un mondo in cui l'opportunità di imparare a giocare sia accessibile tanto quanto imparare ad andare in bicicletta o nuotare. In un tale contesto, immaginiamo che ci saranno più giocolieri che faranno e creeranno più cose con la giocoleria, e riteniamo sia qualcosa di buono.

Come forse saprai, tutto ciò che è stato creato e prodotto dalla comunità di giocolieri funzionali Quat Props è considerato open source. Questa è una decisione che sfida direttamente la cultura di lunga data della giocoleria professionale, la quale afferma che le persone che scoprono idee, dovrebbero possedere la proprietà su quelle idee, e che se qualcun'altro vuole usarle, devono prima ricevere il permesso. Ovviamente, ci opponiamo fermamente a questa prospettiva limitata del materialismo e non abbiamo alcun problema a offendere qualcuno nel processo, poiché riteniamo che tali opinioni siano antiquate, fuorvianti e universalmente false. Chiunque non sia d'accordo o desideri ulteriori spiegazioni sul motivo per cui riteniamo che questa verità sia così ovvia, può fare riferimento al famoso saggio di Carl Sagan intitolato "A Pale Blue Dot".

Andando avanti è importante capire che stiamo proponendo di cambiare il volto e il futuro della giocoleria per tutti. Riconosciamo che questo sogno non è piccolo, ed è proprio per questo che non avremmo mai immaginato di poterlo realizzare da soli. Per manifestare tali realtà, ci vorrà molta condivisione e creatività da molte persone premurose e stimolanti, ed è qui che entra in gioco la responsabilità personale di ognuno.

La nostra aspettativa nel condividere i concetti di giocoleria funzionale è ispirare le persone a pensare più audacemente alle proprie interpretazioni dell'idea, e fornire una struttura dalla quale iniziare a esplorare. Non è nostro obiettivo definire il futuro della giocoleria per tutti, ma piuttosto invitare tutti a ridefinirlo da soli.

CAPITOLO 21

PARTECIPAZIONE / RICONOSCIMENTI SPECIALI

ATTREZZATURE

Come chiarito dai concetti di *Giocoleria Funzionale*, non sono necessarie attrezzature specifiche per la creazione delle proprie attività. La vera idea della sua pratica è quella di essere in grado di improvvisare la giocoleria in qualsiasi ambiente o circostanza, in modo da poter offrire il meglio dei suoi benefici a una più ampia gamma di persone. Detto questo, ci sono diverse opzioni commerciali, oltre a documenti open source, che sono disponibili online per aiutarti ad accedere e / o comprendere meglio gli strumenti primari della giocoleria funzionale.

È importante notare che Quat Props non ha accordi finanziari con nessuno dei produttori o distributori di strumenti e attrezzature, che siamo in grado di immaginare. Questo rifiuto di accettare partnership finanziarie è ciò che ci permette di mantenere la nostra indipendenza e di poter influenzare la crescita del mercato, senza il rischio di pregiudizi dovuti all'interesse personale. Consideriamo questa forma di condivisione come una relazione simbiotica, poiché le idee che stiamo creando richiedono l'accessibilità di strumenti specializzati e attrezzature di formazione per essere praticate e applicate.

Attualmente, ci sono solo due distributori formali di attrezzature di *Giocoleria Funzionale*, che include **Play Juggling** dall'Italia e **Cabeza de Martillo** dal Cile. Ci aspettiamo che più distributori si uniscano a questo elenco nei prossimi anni, poiché il mercato per queste forme di attrezzature continua a crescere, e manteniamo il nostro supporto collaborativo con qualsiasi produttore che desideri entrare nel mercato. Detto questo, un ringraziamento speciale e un riconoscimento per i contributi personali va a *Davide Cattaneo* di *Play Juggling* e **Raul Oliva** di *Cabeza de Martillo*.

Davide Cattaneo è stato il primo produttore ad avvicinarsi al progetto con l'idea di realizzare modelli commerciali di attrezzatura Quat Props facilmente reperibili, di alta qualità e convenienti: la **Juggle Board**. Davide ha portato decenni di esperienza, innovazione e professionalità nel processo di progettazione dell'attrezzatura di giocoleria funzionale e ha lavorato a stretto contatto con noi per un periodo di due anni per garantire la massima qualità possibile del loro primo modello commerciale.

Raul Oliva ha svolto un altro ruolo significativo nello sviluppo e nell'evoluzione di queste idee, con il suo più recente contributo collaborativo della generazione **2.0 Juggle Board** dal design modulare.

Entrambi questi individui sono responsabili dell'immaginazione e dell'introduzione di nuove forme di interazione con la giocoleria e desideriamo ringraziarli per il loro significativo contributo alla nostra comunità.

Play Juggling: <https://www.playjuggling.com/>

Cabeza De Martillo: <http://www.cabezademartillo.cl/>

Il mondo è un posto molto grande, e la spedizione da una di queste località non è sempre una buona opzione a seconda di dove vivi. In queste situazioni, ti consigliamo di contattare il distributore di attrezzature per circo che già offre i migliori servizi nella tua zona, e incoraggiarlo a voler iniziare a fabbricarle da solo. La nostra comunità rimane aperta a sostenere qualsiasi interesse di questo tipo e non cerchiamo alcun contributo finanziario in cambio, quindi è molto facile per noi assistere chiunque desideri produrre.

Per coloro che non sono interessati a questa opzione, o preferirebbero l'esperienza di costruire attrezzature per se stessi, ci sono molti modi per affrontare questo processo. Il sito web di Quat Props ha diversi documenti di risorse relativi all'auto fabbricazione di attrezzature simili alla Juggle Board, che possono essere costruiti con una varietà di materiali. <http://www.quatprops.net/diy>. Ulteriori informazioni, come video tutorial, sono disponibili anche sul nostro canale YouTube e consigliamo vivamente a tutti di esaminare anche queste risorse. (<https://www.youtube.com/c/QUATPROPS/videos>).

Le misure esatte degli oggetti autocostruiti possono, e di solito variano, da una regione all'altra, poiché le dimensioni del materiale non sono le stesse in tutte le parti del mondo. Per questo motivo le misurazioni non devono essere interpretate come istruzioni letterali, ma piuttosto come guide. Uno dei mezzi più popolari e accessibili per improvvisare una Juggle Board è l'uso di tubi idraulici in PVC. Questi materiali sono facilmente disponibili e relativamente economici (soprattutto se riciclati) e non richiedono una formazione seria o capacità tecniche per essere in grado di costruirla. Un ringraziamento speciale ad **Amy Elise Cohen** del **Circus Culture di Ithaca**, New York, per il suo contributo a questa grande idea, che ha svolto un ruolo fondamentale nella nostra capacità di condividere la giocoleria funzionale a livello globale.

COMMUNITY

Nel corso del suo sviluppo *Quat Props* ha formato una vasta comunità attorno all'idea di utilizzare la giocoleria come strumento per il cambiamento sociale. Questo gruppo collaborativo di diversi pensatori ha portato alla creazione di quello che ora chiamiamo **Collettivo Quat Props**. I membri di questa comunità sono localizzati in tutto il mondo e possiedono la formazione e le conoscenze necessarie per guidare la crescita della giocoleria funzionale nelle loro regioni.

Se sei una persona interessata a sviluppare ulteriormente la *giocoleria funzionale*, o vuoi scoprire come puoi essere più coinvolto nella sua comunità, allora dovresti iniziare contattando il membro del Collettivo più vicino a te (www.quatprops.net/collective). Tutti i membri del Collettivo hanno ricevuto una formazione e un tutoraggio personalizzati approfonditi da Craig Quat, l'inventore della giocoleria funzionale, o da **Lapo Botteri**, il suo primo apprendista e leader della comunità collettiva europea.

CONCLUSIONI

Per tutta la durata di questo libro ho parlato a nome mio, Craig Quat, **e come leader della comunità globale che è emersa intorno alle idee che sto condividendo** con voi ora. In assoluta onestà e verità, non mi sento responsabile della creazione di queste idee, anche se tecnicamente vengono dalla mia mente.

Il corpus di lavori qui presentato rappresenta un decennio di viaggi e collaborazioni con comunità di artisti, educatori e liberi pensatori di tutto il mondo. Non avrei mai potuto immaginare tutto questo materiale da solo, e nemmeno io sarei stato in grado di condividerlo in questo modo.

Vorrei ringraziare tutti coloro che hanno partecipato a questo viaggio con me, e dedicare umilmente i risultati di questo libro a tutte le persone stimolanti che ho avuto l'onore di chiamare miei amici.

Saluti a tutti e ci vediamo in fondo alla strada.



*Circoscopio - 1er Encuentro de Circo Social Inclusivo
Carmelo, Uruguay - Dic. 2019*

“Conocido internacionalmente como innovador en la teoría y la práctica del malabarismo inclusivo, Craig Quat creció asistiendo a un programa extraescolar de circo social. Cuando, siendo adolescente, empezó a ser voluntario en el mismo programa, enseñando malabares y ajedrez: —“me enamoré de la emoción de enseñar”— dice. Pero no fue hasta... 2010... cuando pudo centrar su vocación. Vio un vídeo en YouTube llamado “Spark”, en el que el maestro malabarista Michael Karas hace malabares utilizando una serie de accesorios y dispositivos como un conjunto de tubos de PVC que giran alrededor de un marco fijo, y, dice Quat: —“me cambió la vida””

*Empezando con su propia versión de las “tuberías” de Karas, reutilizadas para uso educativo en lugar de para el espectáculo, Quat es ahora un maestro del malabarismo adaptativo o funcional, que utiliza armazones diseñados de forma creativa y otros accesorios para hacer que los malabares sean accesibles a cualquiera que esté dispuesto a probarlos. Rechaza firmemente la idea de que el malabarismo sea una habilidad reservada a un conjunto exclusivo de artistas... Más que una actividad definida por el lanzamiento de objetos al aire, Quat preferiría que el mundo viera el malabarismo como, en sus palabras: **“una secuencia antientrópica y controlada, de eventos orbitales, armonizada por el espacio y el tiempo”***

Bayne M., 11 de diciembre de 2018

CIRCUS TALK