

GUIDA AL GIOCO DIDATTICO “I SENTIERI DEI GIUSTI”

Fasi procedurali del gioco, dopo la lettura del materiale da parte dei docenti.

Il gioco ha una durata di circa due ore. Le fasi di preparazione e riflessione sono aggiuntive.

1. Dare agli alunni alcune brevi indicazioni sul Giardino dei Giusti di Milano.

Su modello di Yad Vashem, Gabriele Nissim, studioso e scrittore, che ha intervistato Moshe Bejski, ha desiderato costruire a Milano un Giardino dei Giusti. Esso vuole onorare le persone che si sono distinte per resistenza e dignità morale, nei diversi genocidi del mondo.

Nel 2008, Gariwo, con il Comune di Milano e l'Unione delle Comunità Ebraiche Italiane, ha costituito l'Associazione del Giardino dei Giusti, per dare forma giuridica a questo desiderio. Il luogo adatto è stato individuato nel Monte Stella, un sito in zona San Siro. (E' questa una collinetta artificiale formata inizialmente con l'accumulo di macerie provocate dai bombardamenti durante la seconda guerra mondiale. Luogo del dolore che diviene luogo del ricordo del bene). Qui ogni anno vengono piantati gli alberi in onore di alcuni Giusti. Dal 2013, la celebrazione è svolta il 6 marzo, Giornata Europea dei Giusti.

Nel percorso di gioco gli alunni saranno chiamati a identificarsi con chi ha costruito il Giardino di Milano e a seguirne le orme nel giardino "virtuale" immaginato nel gioco.

2. Lettura collettiva del fumetto (si può utilizzare la Lim, fare dei gruppi di lettura o organizzarsi diversamente, l'importante è permettere a tutti gli alunni di visualizzarlo)

3. Presentazione delle schede.

Mostrare le schede e raccontare l'essenziale per ogni personaggio.

Moshe Bejski, ebreo polacco, salvato con la famosa Schindler's list, fu Presidente della Commissione dei Giusti di Yad Vashem.

Dimitar Peshev, vicepresidente del Parlamento Bulgaro durante il nazismo, si oppose alle deportazione degli ebrei dal suo Paese, riuscendo a salvarne l'intera comunità.

Fridtjof Nansen, studioso, esploratore, politico, si attivò per le persone rimaste senza patria a causa delle guerre, in particolare al termine della I guerra mondiale. Yolande Mukagasana, sopravvissuta al genocidio dei tutsi in Rwanda, si adopera per far conoscere al mondo quanto accaduto nel suo Paese e per la riconciliazione.

Vaclav Havel, dissidente fondatore di Cartha '77, con la “rivoluzione di velluto” si oppose al regime comunista e alla sua caduta fu eletto primo Presidente della Repubblica Ceca.

Samir Kassir, arabo libanese di formazione laica, nel suo lavoro di giornalista si

oppose a ogni tipo di radicalismo e autoritarismo, e per questo fu eliminato con un autobomba nel centro di Beirut.

Due schede per conoscere meglio: alcuni luoghi in cui sono onorati i Giusti, reali e virtuali; il Giardino dei Giusti di Milano.

4. Ritaglio delle carte memory, composizione e coloritura delle pedine e delle tessere con gli strumenti per piantumare l'albero.

5. Composizione delle squadre ed assegnazione dei ruoli all'interno delle singole squadre.

Ogni squadra, quindi, sceglie il colore del sentiero da seguire.

6. Ogni squadra sceglie il personaggio per il quale vuole piantare l'albero, si colloca in una zona specifica dell'aula e legge la scheda dedicata al personaggio scelto.

7. Si procede quindi alla sistemazione sul luogo di gioco delle carte memory. Visualizzazione delle stesse per pochi minuti e successiva copertura.

8. Scelta della successione delle squadre nel gioco, ad es. tramite il lancio di un dado o la "pesca" tra bigliettini predisposti con il nome delle squadre.

9. Inizio del gioco come previsto dal libretto delle istruzioni.

Nei giorni successivi, al termine del gioco, è utile un momento di riflessione sull'esperienza svolta e per verificare la sua efficacia in termini di conoscenze, empatia ed emozioni.

Ogni squadra, quindi, viene invitata a dedicare un pensiero al Giusto conosciuto, che poi sarà scritto sul poster. Si possono anche produrre ulteriori elaborazioni (scritte, grafiche o di altro tipo) da inviare a Gariwo, che li pubblicherà nella sezione didattica Wefor del sito gariwo.net; si possono anche creare altri eventi correlati (es. presentazione del lavoro ai genitori), o ulteriori momenti di approfondimento seguendo l'interesse dei ragazzi.