

Attività numero 1

La Scuola delle Etichette

MARCO DAZZANI**Tematiche:** Identità e Stereotipi**LA STORIA**

Alla Scuola delle Etichette è obbligatorio avere un'etichetta. Può essere una peculiarità fisica come per il Brufoloso e la Spilungona, uno status come per la Secchiona e il Bullo o un qualsiasi altro tipo di caratteristica. L'importante è che sia unica e inequivocabile. È più che un soprannome. La si deve portare ricamata sul petto in filo d'argento. È incisa sul proprio banco. Non basta trovarne una, è anche necessario rispettarla e ostentarla in ogni momento. Persino i professori ne hanno una tutta loro e il Preside sorveglia che tutto continui come da regolamento.

Emil ha undici anni ed è il ragazzo più ordinario, comune, banale, forse addirittura mediocre che esiste. Spera di poter frequentare questa scuola media senza essere etichettato. Si sbaglia. Lo stare senza etichetta, non solo non è consentito, ma rende ogni attività scolastica quasi impossibile. Tra note e sospensioni, l'espulsione sembra garantita.

Soltanto sperimentando innumerevoli attività e con l'aiuto della Mercante di Etichette, Emil riuscirà a risolvere il suo problema, anche se non come pensava. Una ricerca di se stesso che lo porterà a scoprire la propria unicità e come dietro a un'etichetta si nasconde sempre un universo.

L'AUTORE

Marco Dazzani è scrittore, poeta, ex atleta, allenatore, musicista... e ancora alla ricerca della sua etichetta. Dopo una prima laurea in Scienze Motorie, cambia strada per studiare scrittura e storytelling per l'infanzia. Ha passato anni in scuole private per poi ritornare all'università per una seconda laurea in lettere (DAMS). Nei suoi testi affronta spesso temi sociali attraverso l'umorismo, parlandone poi con centinaia di studenti durante gli incontri scolastici. È vicepresidente dell'associazione italiana di scrittori per l'infanzia (ICWA).

Attività numero 1

ASSEGNA L'ETICHETTA

Un gioco collettivo per scoprire le caratteristiche nascoste dei propri compagni e smontare così le etichette che potrebbero avere.

Per trovare l'etichetta a qualcuno è necessario scoprire una caratteristica unica di quella persona. Attraverso la rielaborazione del famoso gioco *Indovina Chi?* in chiave live e incentrato su gusti e capacità personali, gli studenti impareranno a conoscere i lati nascosti dei propri compagni di classe e quante cose hanno in comune.

Preparazione:

L'insegnante si posiziona in cattedra e gli alunni in piedi al proprio posto.

L'insegnante estrae a sorte il nome di uno studente e lo comunica alla classe.

Lo studente estratto diventa il Bersaglio

Svolgimento:

A turno, un alunno pone una domanda su gusti o abilità al Bersaglio che può rispondere solamente con un sì o un no. Non sono ammesse domande su aspetto, proprietà o cose specifiche accadutegli.

Tutti gli studenti che non rispecchiano la risposta devono sedersi e rimanere seduti fino a fine gioco, ma comunque possono porre la propria domanda quando il proprio turno.

Esempio: «Ti piacciono i fumetti?» «Sì».

Tutti gli studenti a cui non piacciono i fumetti devono sedersi.

Se dopo la domanda a essere in piedi ci sono altri oltre il Bersaglio, proseguire con un altro turno, ponendo un'altra domanda fatta da un altro alunno. Per le domande si può procedere in ordine di registro, da destra a sinistra o in qualsivoglia ordine prestabilito.

Scopo:

La classe deve riuscire a far rimanere in piedi solamente il Bersaglio ponendo meno domande possibili.

ESEMPI DI DOMANDE:

Ti piace giocare a calcio?

Ti piacciono gli unicorni?

Ti piace il salame piccante?

Sei bravo in matematica?

Sai arrotolare la lingua?

Guardi Dragon Ball Super?

Leggi i fumetti?

Hai mai fatto un tuffo a bomba?

Sai fischiare?

DOMANDE INAMMISSIBILI

*Sei il più bravo a giocare a basket?
Nel compito di ieri hai preso un'insufficienza?
Il tuo zaino è rosa?*

COME SISTEMARLE

*Hai mai fatto un canestro a basket?
Hai mai preso un brutto voto?
Ti piace il colore rosa?*

Una volta che il Bersaglio rimane in piedi da solo il gioco è terminato.
Ripetere il gioco con un nuovo Bersaglio le volte che si desidera.
A fine gioco, far notare l'impossibilità dell'assegnare un'etichetta unica a qualcuno.

IMPORTANTE

Non è un gioco competitivo, il fulcro è conoscersi. L'insegnante deve far porre l'attenzione degli studenti su chi rimane in piedi dopo ogni domanda, facendo notare a chi piacciono certe cose come al Bersaglio, così da far accorge quanti gusti e abilità abbiano in comune.