



“Noi, parti offese. Solidarietà in scena” *Il kit didattico*

“Noi parti offese. Solidarietà in scena” è un gioco di ruolo ideato dalla Fondazione emiliano-romagnola per le vittime dei reati e dal Teatro dell’Argine (TdA) di San Lazzaro di Savena per proporre a gruppi di adolescenti una riflessione sulle conseguenze della violenza e favorire comportamenti responsabili e solidali verso le vittime.

Sperimentato dapprima con studenti di scuola secondaria di secondo grado in diverse città dell’Emilia Romagna (Ferrara, Piacenza, Parma, Modena, Bologna, San Lazzaro di Savena) e a Ferrara anche con un pubblico adulto (insegnanti, educatori, assistenti sociali, psicologi, Forze dell’Ordine...) e con la conduzione di Carlo Lucarelli, Presidente della Fondazione, è stato trasformato in un kit didattico grazie alla collaborazione del Comune di Ferrara e della Regione Emilia-Romagna,

Il gioco ha un significato più evidente nel contesto emiliano-romagnolo, dati i riferimenti alla Fondazione, ma può essere adattato anche ad altri contesti territoriali.

Parole chiave: violenza di genere, bullismo, cyberbullismo, sexting, vittime di reato, conseguenze della violenza, giustizia minorile, solidarietà, empatia, responsabilità, dinamiche di gruppo.

Obiettivi:

- prevenire e contrastare la violenza tra gli adolescenti;
- sviluppare empatia verso chi subisce violenza, comprendere la complessità delle conseguenze dei reati contro le persone, educare alla responsabilità e alla non violenza;
- far conoscere la Fondazione e-r per le vittime dei reati come realtà regionale di sostegno alle persone offese;
- sviluppare la capacità di fare progetti: individuare obiettivi, metodologie, risorse necessarie;
- avvicinare ai ragazzi le realtà istituzionali e del privato sociale presenti nel territorio: servizi sociali e sanitari, forze dell’ordine, associazioni contro la violenza di genere, o per la tutela dei minori, o per prestare assistenza a chi è in difficoltà economica, ecc..

Obiettivo del gioco, per coloro che vi prendono parte, è approfondire le conseguenze di un grave reato (sono presentate tre storie che riguardano: rapina e bullismo, adescamento sessuale online e violenza sessuale su una minorenne; maltrattamenti in famiglia) e comprendere le esigenze delle persone offese.

Composizione del kit didattico

Il materiale di lavoro si configura come un vero e proprio gioco di ruolo in scatola comprendente 3 tabelloni di gioco, 30 carte testimonianza, 1 dvd con 26 video nei quali intervengono Carlo Lucarelli e 7 attori del Teatro dell’Argine. A Lucarelli è affidata l’introduzione del gioco, la presentazione delle tre storie su cui i ragazzi si misureranno e la conclusione dell’attività, mentre gli attori impersonano in ogni storia la vittima del reato e i personaggi di contorno (avvocato, assistente sociale, psicologo, poliziotto, volontario di un’associazione, vicino di casa, familiare, insegnante, compagno di classe, ecc.).

Numero di partecipanti per ogni sessione

Fino a 80 adolescenti. Il numero può essere più elevato con gli adulti.

Il gioco comprende 3 storie; con 3 classi o gruppi si giocano tutte le storie contemporaneamente e in parallelo, con 1 o 2 classi soltanto alcune.

Durata: 3 ore scolastiche.

Il materiale di lavoro

Si configura come un vero e proprio gioco di ruolo in scatola comprendente 30 carte testimonianza, 1 dvd con 26 video nei quali intervengono Carlo Lucarelli e 7 attori del Teatro dell'Argine.

A Lucarelli è affidata l'introduzione del gioco, la presentazione delle tre storie su cui i ragazzi si misureranno e la conclusione dell'attività, mentre gli attori impersonano in ogni storia la vittima del reato e altri 6 figure rilevanti (avvocato, assistente sociale, e a seconda dei casi: psicologo, poliziotto, volontario di un'associazione, vicino di casa, familiare, insegnante, compagno di classe, ecc.).

Le carte personaggio introducono altri 10 ruoli per ogni storia.

Metodologia

Dopo una breve premessa sulle conseguenze della violenza e sulle necessità delle vittime, nella quale viene introdotta la Fondazione e-r per le vittime dei reati¹ come opportunità del nostro territorio i partecipanti si trasformano nei consiglieri comunali di una città immaginaria, eleggono il proprio sindaco e affrontano una storia di violenza accaduta in città.

Se si lavora con 2 o 3 classi contemporaneamente si inizia tutti insieme in plenaria e poi ci si suddivide in gruppi di lavoro, ognuno di essi sarà un consiglio comunale e analizzerà una storia differente.

Quali reati vengono presi in esame:

- una **rapina violenta** tentata da un gruppo di minorenni nella casa di un compagno di classe, di cui si sospetta la complicità con gli autori ma che potrebbe invece essere stato forzato in un contesto di *bullismo scolastico*;

- la **violenza sessuale verso una ragazzina** di 13 anni *adescata in chat* da un adulto che si è presentato con un falso profilo per ottenere la sua fiducia;

- l'**incendio doloso** provocato da un uomo nell'appartamento familiare dal quale era stato allontanato, in seguito alla denuncia sporta dalla moglie che si è ribellata dopo anni di *maltrattamenti in famiglia* che hanno coinvolto anche i figli.

Il compito dei consiglieri comunali è capire come aiutare le vittime del reato accaduto nella loro città per poi sottoporre un progetto alla Fondazione emiliano-romagnola per le vittime dei reati.

Ciò significa comprendere bene i fatti accaduti, ascoltare prima di tutto la vittima e poi i principali riferimenti della rete che la circonda – familiari, operatori sociali, forze di polizia, ma anche insegnanti, vicini di casa, legali, medici... – per accertare le necessità da affrontare nell'immediato e comporre un'istanza alla Fondazione.

Le voci delle vittime e degli altri personaggi (familiari, vicini di casa, ma anche poliziotti, medici, assistenti sociali, avvocati, psicologi, insegnanti, volontari di associazioni, ecc.) arrivano ai giocatori in parte attraverso attori videoregistrati su DVD, in parte tramite carte personaggio che i ragazzi stessi potranno scegliere, leggere e condividere.

L'insieme delle voci compone **un itinerario di conoscenza delle risorse del territorio** e dà l'opportunità di **confrontarsi su alcuni grandi temi: il bullismo, l'uso sicuro della rete, la violenza di genere tra pari e in famiglia**.

Quando il consiglio comunale ritiene di avere tutte le informazioni necessarie, o quando il tempo sta per terminare, redige un progetto per aiutare le vittime del fatto accaduto in città.

Nell'ultima parte dell'attività i ragazzi si ritrovano in plenaria. I tre sindaci, in rappresentanza dei consigli comunali, presentano la sintesi del loro lavoro e la commentano con i presenti.

Necessità logistiche per giocare

Se si lavora con una classe soltanto, l'aula è lo spazio adatto. Occorre che sia dotata di LIM oppure di portatile e proiettore con possibilità di ascoltare l'audio dei filmati.

Se si lavora con 2 o 3 classi c'è bisogno di uno spazio ampio per le plenarie iniziale e finale (aula magna, palestra, aula video...) e delle aule per il lavoro dei "consigli comunali". In questo caso ci sarà la necessità di proiettare sia nella sala più ampia sia nelle aule.

¹ La **Fondazione emiliano-romagnola per le vittime dei reati** è nata nel 2004 per iniziativa della Regione Emilia-Romagna, delle Province e dei Comuni capoluogo. Gestisce un fondo composto dalle quote associative versate dai soci, tutti enti pubblici, e assegna contributi economici a supporto di persone colpite da gravissimi reati dolosi quali omicidi e tentati omicidi, violenze sessuali, rapine particolarmente efferate, gravi maltrattamenti in famiglia, violenze sui bambini. Le istanze devono essere presentate dai Sindaci. Lo scopo dei contributi assegnati è finanziare progetti di aiuto (es. cure mediche, psicologiche, assistenza, spese scolastiche per i bambini orfani, ecc.).
Per info: <https://www.regione.emilia-romagna.it/fondazione-per-le-vittime-dei-reati>