PERSEPOLIS
DISEGNA LA TUA STORIA

Questo gioco permetterà ai ragazzi di esplorare la propria vita, le proprie emozioni e i propri ricordi attraverso il disegno e la narrazione visiva, proprio come ha fatto Marjane Satrapi nella sua graphic novel "Persepolis".

Obiettivo: Creare una breve sequenza di disegni (o una "mini-storia a fumetti") che racconti un momento significativo della propria vita, un'emozione forte, un cambiamento, una paura superata, o un sogno.

Materiali Necessari

Fogli di carta (anche semplici fogli A4, magari piegati in 2 o 4 per creare delle "vignette").
Matite, gomme.
Pennarelli, matite colorate, pastelli (a scelta).

Come si Gioca

Fase 1: Introduzione e Ispirazione (10-15 minuti)

1. Presentazione del Concept: Spiegate ai ragazzi che Marjane Satrapi in "Persepolis" ha usato il disegno in bianco e nero non solo per raccontare la sua vita e la storia dell'Iran, ma anche per esprimere le sue emozioni, i suoi pensieri, le sue paure e i suoi desideri. Il disegno è stato il suo modo per raccontare "chi è lei".

2. Scelta del Momento/Tema: Chiedete ai ragazzi di pensare a un momento significativo della loro vita, una forte emozione che hanno provato, un cambiamento importante, una paura che hanno superato, o un loro sogno/desiderio per il futuro.
    - Esempi per stimolare l'idea (senza fare nomi specifici del film, ma sul concetto):
        - "Un momento in cui ti sei sentito/a molto felice o triste."
        - "Un cambiamento importante nella tua vita (una nuova scuola, un trasloco, un nuovo hobby)."
        - "Una paura che avevi e che ora hai affrontato."
        - "Cosa significa per te la libertà?"
        - "Cosa sogni per il tuo futuro?"

3. Libertà di Stile: Sottolineate che non serve essere bravi a disegnare in modo realistico. Come in "Persepolis", anche un tratto semplice può esprimere tantissimo. L'importante è il messaggio e l'emozione che si vuole comunicare. Possono usare fumetti, vignette, simboli, o anche solo un disegno grande che rappresenti tutto.

Fase 2: Disegna la Tua Storia (30-40 minuti)

1. Pianificazione (facoltativa): Se i ragazzi si sentono più a loro agio, possono prima fare uno schizzo o una breve scaletta delle "vignette" che vogliono disegnare.
2. Disegno Libero: Ogni ragazzo inizia a disegnare la propria storia o il proprio momento. Incoraggiate l'uso di colori o del bianco e nero, come preferiscono, per esprimere al meglio l'atmosfera o l'emozione.
    - Possono fare 1-4 vignette sullo stesso foglio per raccontare una mini-sequenza.
    - Possono aggiungere brevi didascalie o "nuvolette" con dialoghi o pensieri, come nei fumetti.

Fase 3: Condivisione e Riflessione (15-20 minuti)

1. Presentazione: Invitate chiunque voglia a condividere il proprio disegno (o sequenza di disegni) con la classe. Non è obbligatorio, ma fortemente incoraggiato.
2. Racconto: Mentre mostrano il disegno, chiedete loro di raccontare la storia che c'è dietro, il momento che hanno scelto e perché è significativo per loro.
3. Domande e Riflessioni: Dopo ogni presentazione, si può fare una breve domanda:
    - "Cosa ti ha spinto a scegliere questo momento?"
    - "Cosa ti ha insegnato questa esperienza?"
    - "Cosa provavi mentre disegnavi questa parte della tua storia?"
    - "In che modo il disegno ti ha aiutato a esprimere quello che sentivi?"

Punti di Forza del Gioco:

- Espressione personale: Offre un canale creativo per esprimere sentimenti ed esperienze che a volte sono difficili da verbalizzare.
- Empatia: Ascoltare le storie degli altri aiuta a costruire empatia e comprensione reciproca.
- Connessione con "Persepolis": Dimostra in modo pratico il potere della narrazione visiva e il modo in cui Satrapi ha usato il disegno per elaborare e condividere la sua complessa storia.
- Non giudicante: L'enfasi non è sull'abilità artistica, ma sull'espressione autentica.