

Cronisti in classe il Resto del Carlino 2023



Scuola secondaria di primo grado 'Zangheri'

Le persecuzioni razziali spiegate ai ragazzi

Il delicato tema è stato affrontato attraverso un gioco proposto dal prof Gagliardo dell'Istituto Storico della Resistenza

Abbiamo avuto l'occasione davvero originale di approfondire la storia delle persecuzioni degli ebrei italiani non tramite la solita lezione frontale o con delle slide, ma sottoforma del gioco 'SheManonèungio' ideato dal prof Alberto Gagliardo con la collaborazione del liceo artistico Antonio Canova. Il prof Gagliardo è membro del comitato scientifico dell'Istituto Storico della Resistenza di Forlì-Cesena e con pazienza e la passione ci ha presentato, nell'ambito della Settimana della Memoria, l'argomento delle persecuzioni razziali dal 1938 al 1945. L'utilizzo di un gioco in scatola, tipo gioco dell'oca misto a Monopoli, è una modalità sicuramente più accattivante e più semplice per carpire il nostro interesse: pian piano ci ha permesso di immedesimarci sempre più nella vita di un ebreo italiano.

Per giocare a 'SheManonèungio' abbiamo utilizzato un percorso di una cinquantina di tessere, si tirava il dado a turno, si procedeva meta dopo meta facendo attenzione alle carte con imprevisti e probabilità. Ad ogni imprevisto era assegnata una carta che ne dava la soluzione. Si facevano scorrere le pedine delle nostre cinque squadre sul cartellone, dove tessera per tes-



La classe 3ªF della scuola media Zangheri in cerchio attorno al prof Gagliardo durante l'attività

sera venivano rappresentati i vari momenti della persecuzione delle persone di religione ebraica di origine italiana. Fra le prime tappe c'è stato il censimento degli ebrei deciso da un provvedimento del 28 agosto 1938. Una cosa che ci ha colpito è che non potevano possedere più di un tot di metri quadrati di terre-

no e neanche avere dipendenti di 'razza ariana'. Abbiamo scoperto che c'erano famiglie miste: cioè un genitore poteva essere di religione ebraica e uno cattolico, molto importante per i figli era possedere l'atto di battesimo così non eri considerato ebreo, questi documenti erano molto importanti per non essere perseguitati. Siamo rimasti molto colpiti dagli articoli del Regio Decreto-Legge del del 17 Novembre 1938: ci ha dato importanti spunti di riflessione. Abbiamo scoperto che gli ebrei non potevano possedere una radio (16 febbraio 1941).

In due ore abbiamo concluso tutto il gioco scoprendo documenti che non avremmo mai creduto esistessero come il 'Il manifesto degli scienziati razzisti' in cui volevano preservare la razza italiana da altre razze. Abbiamo sentito parlare della conferenza di Wannsee, dell'operazione Barbarossa e dell'Oro di Roma. Abbiamo tristemente scoperto che anche Forlì ha avuto un suo campo di concentramento provvisorio. Era situato in corso Diaz presso l'ex Albergo del Commercio. Qui furono reclusi 14 ebrei prima di essere condotti ai campi di sterminio. Pazzesco!

Non è stato subito semplice capire lo svolgimento del gioco, poi pian piano, tirando il dado e 'mercanteggiando' fra i vari

gruppi per ricevere una carta salva vita, ci abbiamo preso la mano. Potevamo scambiare le carte per poterci tirare fuori dai guai. Abbiamo scoperto, giocando, che non sempre c'è qualcuno che ti aiuta, a volte non ti aiuta nessuno, a volte ti aiutano con interesse, altre volte ancora ti aiutano e basta. (Per fortuna!)

Ecco alcune riflessioni che ha suscitato in noi questa esperienza: «A differenza di altri giochi non avevi avversari, tutti cercano di aiutare tutti. E' stato un gioco impegnativo, richiede molto tempo, ma è veramente bello e ho capito meglio come era la vita degli ebrei in quel periodo». «Una cosa che ho molto apprezzato è essere stati divisi in squadre, è stato divertente, lo abbiamo fatto tutti insieme e le squadre miste me lo ha fatto piacere di più». «Questo gioco mi ha fatto sentire strana, sapendo che delle persone avevano vissuto quelle cose». «Sinceramente all'inizio non mi interessava, ma poi andando avanti nella storia, il racconto si faceva sempre più coinvolgente: mentre giocavamo imparavamo molte cose importanti». Ogni gruppo aveva una pedina. Alla fine del gioco le pedine messe insieme creano la parola 'shalom', pace: una parola bellissima!

E' doveroso anche complimentarci con gli studenti del liceo artistico-musicale Canova, che, sotto la guida delle professoresse Alessandra Gellini e Francesca Fiorentini, hanno creato dei veri e propri capolavori disegnando le tessere del gioco. Grazie a tutti.

Classe 3ªF



'SheManonèungio' è stato ideato dal prof Alberto Gagliardo



I ragazzi in corso Diaz davanti all'ex Albergo del Commercio