

CONGRESSI GEN3. MARZO 2011

School-game

un gioco di ruolo
sul mondo della
mia scuola



@ Centri gen3

*Gioco ideato e realizzato dai Centri Gen3, con la consulenza e collaborazione di
Erwin Ayala, Daiana Rostirolla Linhares, Marco Cittadini e Stella Tomiola.*

I disegni sono stati realizzati da Toni Cittadini.

Questo gioco è stato proposto ai congressi gen3 nel marzo 2011

School-game

1 gioco di ruolo sul mondo della mia scuola

Introduzione

School-game è un'attività tra il gioco di ruolo, il teatro ludico e un gioco di simulazione. in cui i ragazzi, divisi per gruppi linguistici possibilmente omogenei, rappresentano (teatralmente) alcune situazioni tipiche del mondo della scuola, che loro vivono.

Obbiettivo

Il gioco vuole sviluppare la capacità di vedere le situazioni difficili che si vivono a scuola da più punti di vista, provando come in una "palestra" delle possibili soluzioni: osservare il mondo della scuola, ponendosi nei panni degli altri compagni di scuola, dei professori, dei genitori.

Scopo del gioco

Totalizzare il massimo dei punti: si acquistano o si perdono punti comportandosi in maniera più o meno coerente al copione dei personaggi.

Descrizione

Tempo disponibile: 1 ora

Abbiamo pensato **un workshop di circa una ora** in cui rivivere varie situazioni.


Partecipanti

Il gioco prevede la presenza di

- fino a **8 personaggi**¹



¹ alcuni personaggi sono indispensabili per lo svolgimento del gioco, altri sono facoltativi. Se il

- **1 master** (conosce e regola lo svolgimento del gioco)
-  **[Variante facoltativa]:** Alcuni **collaboratori del master (2 o 3)**.
Qualora il numero dei giocatori fosse elevato, è possibile scegliere alcuni giocatori che aiutano il master, soprattutto nel ruolo di
 - *Controller*
 - *Aiuto-Regia*
 - *Jolly*

Materiale a disposizione

Simbolo	Descrizione	Quantità
[M]	Carte evento, in dotazione al master e i suoi collaboratori	7
[D]	Carte decalogo, in dotazione al master e i suoi collaboratori	11
[?]	Carte Domande	Tanti quanti i giocatori
[S]	Carte Situazione	4
[P]	Carte Personaggi	Tanti quanti i giocatori
[1]	Schede caratteristiche per la situazione nr. 1	Tanti quanti i giocatori
[2]	Schede caratteristiche per la situazione nr. 2	Tanti quanti i giocatori
[3]	Schede caratteristiche per la situazione nr. 3	Tanti quanti i giocatori
[4]	Schede caratteristiche per la situazione nr. 4	Tanti quanti i giocatori
	Istruzioni per il master ²	1
	Blocchetto indicazioni per il master	1
	Matite o penne	Tanti quanti i giocatori
	Etichette adesive (per scrivere il nome del proprio personaggio)	2 fogli di etichette
	Plancia dove mettere le carte	1
	Scheda segnapunti per il master e i suoi collaboratori	4

Svolgimento

#	Descrizione	Note	Min
1	Presentazione del gruppo Il master propone che ogni gen3, ed eventuali assistenti, dicano il nome e la città/paese da dove provengono.		5'

gruppo supera il numero di 8-10 giocatori, si possono inserire ulteriori carte-personaggio fino ad arrivare al numero dei giocatori. La personalità risulterà in ogni caso diversificata, visto che ogni giocatore caratterizza il ruolo, inventando delle qualità

² un foglio di lavoro per il master con delle indicazioni generali e lo svolgimento del gioco.



2 **Presentazione del gioco**³

2'

Il master, dopo aver sistemato le carte da gioco sulla plancia, presenta brevemente lo svolgimento, le regole e i tempi del gioco.

3 **Scelta della situazione**

Il master farà scegliere ad uno dei ragazzi una delle **4 carte-situazione**. La carta scelta rappresenta la scena il gruppo dovrà simulare e viene comunicata a tutto il gruppo.

Carte situazione [S]

30"

4 **Distribuzione dei personaggi**

Ogni giocatore sceglie a caso una **carta-personaggio**. Il mazzo ha tante carte quanti i giocatori.

Carte personaggio [P]

40"




³ Per esempio potrebbe dire: *Questo (come avete ascoltato) è un Gioco di ruolo ambientato nella scuola. Ognuno di voi studia in una scuola, per questo conosce tanti professori, studenti, i loro modi di pensare, di agire. Ognuno di voi vive con il papà e la mamma, o con persone più grandi di voi che vi seguono nel vostro rapporto con la scuola. E, nella scuola, voi vivete tante situazioni ogni giorno. Questo Gioco vuole farvi rivivere situazioni simili a quelle che voi vivete nelle vostre scuole. Io mi chiamo master e sono il "regista" delle scene (come nel cinema). Ho questa tavoletta di legno e, quando faccio il primo "ciak" cominciamo la scena, quando faccio il secondo "ciak" la scena finisce. Io ho un megafono con cui posso dirigere la scena. Avete la libertà di sviluppare la scena, però dovete essere attenti a seguire tutto quello che io dico. Io ho alcuni elementi che posso usare durante il gioco:*

- Una è la "Carta-attenzione", che alzo quando voglio dire a voi qualcosa riguardo allo sviluppo del gioco.

- Quando voglio dire qualcosa a un personaggio che riguarda le sue azioni, scrivo in un foglietto e ve lo consegno.

Cominciamo. Abbiamo, in queste cartelle, quattro scene diverse.



 **[Variante facoltativa]:** Se il Master lo ritiene opportuno, distribuisce una o più carte personaggio “Collaboratore del master”, che aiuteranno il master nella conduzione del gioco

40”


- **Controller:** controlla il corretto andamento del gioco.
- **Aiuto-Regia:** aiuta i ragazzi nello svolgimento della scena
- **Jolly:** a discrezione del master, svolge il ruolo di *Controller* o di *Aiuto-Regia* o un nuovo personaggio per la rappresentazione



5 Definizione della scena e dei personaggio.

4’

In questa fase i giocatori hanno due o tre minuti per prepararsi e fare ipotesi sul comportamento del loro personaggio (aiutati eventualmente dall’*Aiuto-Regia*).

 **[Variante facoltativa]:** L’aiuto regista partecipa alla definizione del copione della scena e successivamente darà indicazioni man mano che la scena viene rappresentata.

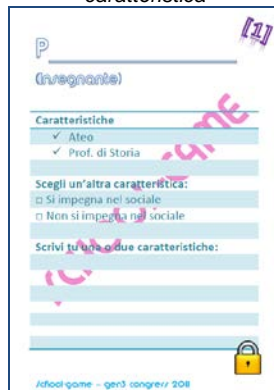
Ogni giocatore riceverà 1 **scheda – caratteristica** o **copione**, che definisce le caratteristiche del proprio personaggio⁴.

Ogni giocatore sceglierà il nome di scena del proprio personaggio e lo scriverà sul copione e attaccherà una etichetta adesiva con il nome scelto sul petto, in modo ben visibile.



Le schede che presentano il simbolo del lucchetto sono le schede dei personaggi indispensabili.

Copione o scheda caratteristica



⁴ Alcune caratteristiche sono già stabilite, altre saranno scelte dai giocatori che possono così personalizzare il proprio ruolo, altre ancora devono essere ideate dai giocatori.


6 Preparazione dei personaggi.

4'

Ogni giocatore deve caratterizzare il suo personaggio con un oggetto. Cerca tra i suoi oggetti personali qualcosa che possa essere adatto o lo offre ad un altro giocatore (può essere un cappellino, una borsa, un cellulare o lettore Mp3, etc.).

E' possibile che il master abbia con se degli altri oggetti utili allo scopo.

Il master invita i personaggi a presentarsi: ogni giocatore dice il ruolo e il nome e le sue caratteristiche fisse mostrando l'oggetto che lo caratterizza.

 [Variante facoltativa]: Qualora ci siano dei *Controller*, essi ritirano le schede caratteristiche dei giocatori, man mano che si presentano e le conservano per vedere se tengono fede alle caratteristiche del loro personaggio.

Oggetti vari che i giocatori hanno con sé e possono mettere in comunione. Altri oggetti messi a disposizione del master

7 A questo punto parte la simulazione: Il master (o l'aiuto-regista) dà il via con "**Ciak si gira**" e racconta l'inizio della scena (breve introduzione) e indica con la mano uno o due personaggi che devono iniziare la recita.


I giocatori possono improvvisare e inserirsi a mano, a mano nella scena, anche senza che vengano chiamati dal master (o dall'*Aiuto-Regia*).



- 10 Dopo un certo tempo (circa 7/8 minuti) o anche prima se la scena è conclusa, il master mostra la Carta 'Cambio ruoli'. I giocatori sono invitati a proseguire la scena, ma **i ruoli si cambiano!**⁷

Si riprende il gioco con i ruoli cambiati, dal punto in cui la scena era stata interrotta.



- 11  *[Variante facoltativa]*: Il master e i suoi collaboratori potrebbero decidere di utilizzare le carte decalogo. In tal caso, a propria discrezione, distribuiscono alcune o tutte le carte ai vari personaggi.


Ogni volta che i giocatori useranno la carte Decalogo, nominandola o mettendola in scena, riceveranno dei punti⁸.



- 12 Sarebbe bene simulare almeno due delle 4 situazioni presentate dal gioco. Terminata la prima situazione, viene scelta **un'altra carta-situazione**. Il gioco si ripete con la nuova situazione.

⁷ Ogni giocatore cambia la carta-personaggio e l'oggetto di scena, passandole al giocatore di destra oppure sinistra, come indica il master.

⁸ Il master o i suoi collaboratori prendono nota di quando questi giocatori riescono a usare bene questa carta.

- 13  **[Variante facoltativa]: Alla fine se rimane ancora tempo, il gioco può arricchirsi con le esperienze del gruppo.** Il master può chiedere ai giocatori se vogliono simulare una **situazione che hanno vissuto in prima persona a scuola e che rappresenta ancora una difficoltà.**

15'

Tutto il gruppo deve mettersi d'accordo per una situazione vissuta da un/una gen3, inoltre devono pensare ai personaggi. La situazione viene simulata secondo le regole del gioco, forse il gruppo trova così una buona soluzione

14 **Riflessione sull'accaduto.**

20'

Alla fine del Gioco, il master propone un momento di riflessione e scambio di esperienze. Questa fase è importante e vuole avvicinare le situazioni vissute con la vita reale. Si fa così un reso conto, di quello che hanno vissuto nel Gioco e ciò che vivono nella vita reale.

Queste domande possono servire come guida per il dialogo⁹:

- 1) Ho vissuto una situazione simile nella mia scuola? Raccontala!
- 2) Come hai cercato di vivere il vangelo in quella situazione? Oppure, cosa faresti se ti trovassi in questa situazione?
- 3) Dopo aver giocato, mettendoti nei panni di un altro, hai cambiato il tuo pensiero sulle caratteristiche dei personaggi? Sono riuscito a capire meglio le loro motivazioni?

Blocchetto e matita per il master per segnare i punti della riflessione

Parliamone insieme...	
1	Ha vissuto una situazione simile nella mia scuola? Raccontala!
2	Come hai cercato di vivere il vangelo in situazioni come questa? Oppure, cosa faresti se ti trovassi in questa situazione?
3	Dopo aver giocato, mettendoti nei panni di un altro, sei riuscito a capire meglio le sue motivazioni? Hai cambiato opinione su un certo tipo di compagni, o sui propri genitori o sugli insegnanti, dopo aver giocato a questo gioco?
4	Come descriveresti il tuo "mondo scuola"?
5	Come consideri il rapporto che hai coi tuoi compagni di classe?
6	Hai già avuto delle occasioni per vivere l'ideale anche nella tua classe?
7	Quale è la prima cosa che potresti fare da solo/a o insieme ad altri per vivere da gen nella tua classe?

il-fiori-game - gen3 congressi - 2018

⁹ Scegliere qualcuno dei gen3 come **portavoce del gruppo** per riferire eventualmente particolari esperienze che sono emerse nella riflessione.

Il ruolo del master

Il gruppo ha bisogno di un **master**, che aiuta i giocatori nello svolgimento della scena. Questa figura è una specie di “regista”:

- 1) spiega ai giocatori lo svolgimento del gioco. La carta “Cambio ruoli” resta un elemento a sorpresa e va spiegata solo quando si inserisce nel gioco.
- 2) da l'avvio alla simulazione leggendo l'inizio della scena e dando un cenno ai personaggi che iniziano
- 3) definisce l'inizio e la fine della simulazione (a seconda del tempo e se opportuno per il punto a cui si trova la scena), utilizzando la carta “Ciack si gira”. Le scene possono comunque venire anche interrotte, non è detto che si giunga sempre ad un “happy end”.
- 4) può, in alcune situazioni, ai singoli personaggi dare delle indicazioni specifiche sulla parte che stanno svolgendo. Per far questo utilizza dei bigliettini, su cui scrive una frase con l'indicazione per il giocatore.
- 5) può intervenire con delle indicazioni a tutto il gruppo, usando la carta “Attenzione” e spiegando a voce come la scena deve procedere. Per es. se il gruppo si arena o devia dall'argomento scelto, se uno o più personaggi devia dal profilo che li caratterizza senza motivazione, oppure se ci sono delle irregolarità nel gioco.

Strumenti e materiali del master

Il master avrà degli oggetti che lo caratterizzano e che sottolineano alcune azioni che intraprende o che possiede per passarli ai giocatori:

- 1) le carte evento ‘Attenzione!’, ‘Cambio ruoli’, “Ciak si gira” per tutto il gruppo.
- 2) Blocchetto indicazioni (e matita)

Il ruolo dei collaboratori

I Collaboratori del master sono i seguenti:

- **Controller:** controllano che i personaggi si comportino in modo congruente alla propria scheda caratteristica.
- **Auto-regia:** aiutano i personaggi a sviluppare l'azione scenica.
- **Jolly:** il master decide che il possessore di questa carta sia
 - un personaggio
 - oppure che aiuti il master come *Controler* o come *Aiuto-regia*
 - o che trascriva i momenti più particolari delle scene, in modo da raccontarle successivamente all'intera sala.



Situazioni di gioco & Personaggi

I personaggi presenti nella simulazione sono indicati da una iniziale e per ogni simulazione, sono sempre gli stessi.

Di seguito una descrizione delle situazioni e delle caratteristiche dei personaggi.

Situazione #1) – Quando a scuola si parla di Chiesa

Nella scuola, il professore di Storia, parlando del Medioevo ha criticato la Chiesa Cattolica dicendo che è ricca.

Ha parlato anche della realtà d'oggi, dicendo che non capisce come la Chiesa conservi tante ricchezze pur essendoci tanti poveri al mondo.

Gli studenti hanno idee diverse sulla Chiesa Cattolica e queste parole dell'insegnante possono aumentare in tanti di loro, che non sono così convinti nella fede, ulteriori dubbi sulla Chiesa.

Come si sviluppa questa situazione? Comincia a parlare il professore e, mano a mano, si inseriscono gli altri personaggi.

Sig. P _____

Caratteristiche fisse

- Ateo
- Prof. Di Storia

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Si impegna nel sociale
- ☐ Non si impegna nel sociale

Studente G _____

Caratteristiche fisse

- Estroverso/a
- Crede in Dio

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Fa azioni di solidarietà
- ☐ Non partecipa ad azioni di solidarietà

Studente E _____

Caratteristiche fisse:

- Pecorone (fa quello che fanno gli altri)
- Volerebbe aiutare i poveri

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Frequenta la parrocchia
- ☐ Non frequenta la parrocchia

Studente M _____

Caratteristiche fisse:

- La sua famiglia non ha tante disponibilità economiche
- Ha aiutato già in azioni per altri poveri

Eventuali caratteristiche:

- ☐ È ottimista sulla vita in generale
- ☐ È pessimista sulla vita in generale

Studente B _____

Caratteristiche libere

Studente N _____

Caratteristiche fisse

- Ateo, anche la famiglia è atea
- Di solito, esprime il suo pensiero

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Si esprime in modo forte, senza ascoltare gli altri
- ☐ Sa ascoltare il pensiero degli altri

Studente F _____

Caratteristiche fisse

- Timido/a
- È di famiglia benestante

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Cerca di aiutare gli altri
- ☐ È indifferente agli altri

Studente D _____

Caratteristiche fisse:

- Vive l'Ideale
- Sa coinvolgere gli altri

Eventuali caratteristiche:

- ☐ È impegnato a scuola
- ☐ È bene informato sul tema

Studente A _____

Caratteristiche fisse:

- A lui piacciono le discussioni
- Organizza azioni per i poveri

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Partecipa al gruppo ragazzi della parrocchia
- ☐ Sa ascoltare gli altri

Situazione #2) – Copiare o studiare?

F[ranco] non ha fatto i compiti e vuole copiare l'esercizio prima che arrivi il professore in classe. I genitori, a casa, vogliono che studi tutta la settimana per il compito in classe. F[ranco] fa tanta fatica a studiare Inglese; lo sa bene anche il papà che è stato alla riunione coi professori, dove l'insegnante di Inglese ha detto di tenerlo sotto controllo.

Oggi l'insegnante controlla i compiti di tutti. F[ranco] chiede a G[iovanni] di copiare gli esercizi durante l'intervallo.

Cosa accade? Ad un certo punto entra in classe anche l'insegnante per iniziare la lezione.

Insegnante B

Caratteristiche fisse

- Insegnante di inglese
- Vive l'Ideale

Eventuali caratteristiche:

- ☐ È competente e vuole far imparare la sua materia
- ☐ Molto severo/a

Studente D

Caratteristiche fisse

- Compagno/a che fa sempre i compiti.
- Bravissimo/a in Inglese

Eventuali caratteristiche:

- ☐ È molto apprezzato/a dai compagni
- ☐ È una seccione/a

Studente A

Caratteristiche fisse

- Anche lui oggi non ha fatto i compiti
- Ha una grande amicizia per F.

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Ha il senso della giustizia
- ☐ Studia sempre il minimo sindacale

Studente N

Caratteristiche fisse

- È cosciente che per il suo futuro è importante prender la scuola sul serio
- Ha molti amici in classe

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Fa fatica a studiare Inglese, per cui studia tanto per riuscire
- ☐ Riesce bene in Inglese e fa i compiti velocemente

Studente M

Caratteristiche libere

Studente G

Caratteristiche fisse

- Compagno/a a cui F. chiede di copiare i compiti

- Vive l'Ideale

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Conosce bene la famiglia di F. e sa che il suo papà vuole che studi
- ☐ Cerca di capire il motivo per cui F. non ha fatto i compiti

Studente F

Caratteristiche fisse

- Non ha studiato e vuole copiare gli esercizi di Inglese

- Sa che dovrebbe fare meglio il suo dovere a scuola

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Vuole seguire le indicazioni dei genitori, perché è molto affezionato a loro
- ☐ Non gli interessa cosa il papà e la mamma gli raccomandano

Genitore P

Caratteristiche fisse

- Papà di F.
- Ci tiene ai voti che devono essere alti

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Si interessa dei problemi dei figli e cerca di comprenderli
- ☐ Prende poco tempo per la famiglia

Studente E

Caratteristiche fisse

- Non le piacciono le discussioni

- In genere, fa i compiti

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Cerca sempre di portare un po' calma quando c'è confusione in classe
- ☐ Fa la spia agli insegnanti

Situazione #3 – Giustizie e ingiustizie quotidiane

N[icola] è il ragazzo più grande in classe e il giorno precedente ha picchiato con la sua cricca nel cortile della scuola A[ndrea], più piccolo di loro, per prendergli dei soldi.

D[aniele] e alcuni suoi amici e amiche sono state testimoni dell'evento.

Il giorno successivo, l'insegnante entra per la lezione e si rende conto dello stato di A[ndrea] e chiede il motivo a tutta la classe, se qualcuno di loro sapesse cosa sia successo. Tanti non rispondono per paura di essere picchiati all'uscita della scuola. D[aniele] che cosa fa? E gli altri studenti?

Insegnante B

Caratteristiche fisse

- L'insegnante
- Fa rispettare la disciplina

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Allegro/a
- ☐ Molto severo/a

Studente D

Caratteristiche fisse

- Compagno/a a cui non piace il bullismo
- Vive l'ideale e ha un grande senso di giustizia

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Capoclasse
- ☐ Nonostante sia difficile con N. cerca di farlo ragionare

Studente G

Caratteristiche fisse

- Vuole con Daniele vivere per il mondo unito
- È amico di Daniele

Eventuali caratteristiche:

- ☐ È un tipo calmo ma deciso
- ☐ Non accetta Nicola

Studente M

Caratteristiche fisse

- Non ha tanti amici in classe
- Ha paura di Nicola

Eventuali caratteristiche:

- ☐ È indifferente alla situazione
- ☐ Molto responsabile

Studente Nicola

Caratteristiche fisse

- Senza scrupoli
- Egoista e si arrabbia facilmente

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Fa parte di una cricca, alcuni sono compagni di classe
- ☐ Non crede in nessuna autorità, solo nell'anarchia

Studente F

Caratteristiche fisse

- Fa parte della cricca di Nicola
- Si aggrega alla cricca per non essere solo

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Gli piace prender in giro gli altri
- ☐ Ha picchiato anche lui Andrea

Studente E

Caratteristiche fisse

- Amico/a di Andrea
- È agitato/a per quello che è successo

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Vuole fare giustizia per quello che è successo ad Andrea
- ☐ Vuole trovare una soluzione insieme a tutta la classe

Studente Andrea

Caratteristiche fisse

- Il ragazzo che viene picchiato
- Amico di E.

Eventuali caratteristiche:

- ☐ Ha paura di dire chi lo ha picchiato
- ☐ È molto timido

Adulto P

Caratteristiche libere

Situazione #4) – Hai già visto chi è arrivato?

E[nrico] si è trasferito da un paese straniero in una grande città. Sta imparando la lingua e nonostante faccia buoni progressi, non sa ancora esprimersi correttamente ed ha un po' di timore di parlare in classe. E[nrico] non veste proprio alla moda, visto che i genitori non hanno grandi possibilità economiche.

Per tutti questi motivi alcuni compagni di classe non vogliono avere a che fare con lui e lo prendono spesso in giro. Altri invece hanno già un rapporto di amicizia con E[nrico] e vorrebbero aiutarlo ad inserirsi nella nuova classe.

All'intervallo i ragazzi e uno degli insegnanti si ritrovano in cortile. E[nrico] ha portato un cibo tipico del suo paese e vuole offrirlo anche agli altri. Non tutti però accettano

Insegnante B _____

Caratteristiche fisse

■ Durante l'intervallo parla in genere con gli alunni

■ Insegnante di Lingua e Letteratura

Eventuali caratteristiche:

☐ Incoraggia sempre E. e mette in luce le sue capacità

☐ Nei confronti di E. è abbastanza neutrale

Studente E. _____

Caratteristiche fisse

■ Compagno/a straniera

■ Si sente molto solo/a in questa nuova città

Eventuali caratteristiche:

☐ Cerca di fare nuove amicizie a scuola

☐ È un po' timido/a

Studente N _____

Caratteristiche fisse

■ È un buon amico di F.

■ I suoi nonni sono di un altro paese e vivono qui da circa 50 anni

Eventuali caratteristiche:

☐ Vuole accogliere E.

☐ Non ha mai fatto niente per dimostrare ad

Elisa che è ben accolta

Studente F _____

Caratteristiche fisse

■ Vive l'Ideale

■ Ha già instaurato un rapporto di amicizia con E.

Eventuali caratteristiche:

☐ Si interessa di E. e della sua cultura

☐ Approfitta dell'occasione per coinvolgere altri compagni ad accogliere E.

Studente A _____

Caratteristiche libere

Adulto P _____

Caratteristiche fisse

■ Bidello

■ È di un altro paese, ma vive già da tanti anni qui

Eventuali caratteristiche:

☐ Ha un bel rapporto con gli studenti

☐ Non ha facilità di rapporti con gli studenti

Studente G _____

Caratteristiche fisse

■ È disponibile nei confronti di E. e ha molto il senso della giustizia

■ In viaggi all'estero con la famiglia ha conosciuto e apprezzato altre culture

Eventuali caratteristiche:

☐ Fa parte di un gruppo scout

☐ È coraggioso e non evita il confronto con chi la pensa diversamente da lui

Studente A _____

Caratteristiche fisse

■ In famiglia sente spesso pregiudizi contro gli stranieri

■ Non conosce altre culture

Eventuali caratteristiche:

☐ È un tipo un po' cocciuto

☐ Si rende conto che i pregiudizi sono sempre un ostacolo

Studente D _____

Caratteristiche fisse

■ Veste sempre alla moda e giudica le persone dall'apparenza

■ Fa spesso vacanza all'estero perché i genitori hanno disponibilità economiche

Eventuali caratteristiche:

☐ Nell'intervallo sta sempre con la sua cricca e non bada agli altri

☐ Vuole sapere perché F. accoglie E.