

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Educazione non-formale

Per la prevenzione della discriminazione antisemita



ECHAD

URBAN GAMES

Creativi108

VENEZIA - 2019/2021

ERASMUS+ Youth Program Progetto:

2019-1-IT03-KA105-015655

INDICE

1. Introduzione
2. Una breve presentazione storica: Stereotipi e Pregiudizi
 - 2.1. Alcune cose importanti da sapere
 - 2.2. Il significato etimologico della parola ghetto
 - 2.3. Simbolismo ebraico
 - 2.4. Stereotipi sugli ebrei
 - 2.5. Alcuni importanti avvenimenti storici
3. Buone pratiche di educazione non formale: Urban Games
 - 3.1. Storia ebraica, vero o falso
 - 3.2. Il Mercante di Venezia
 - 3.3. Mappatura
 - 3.4. Puzzles simbolici
4. Games Design con i canvas
5. Educazione non formale - Giochi a Venezia
6. Risultati
7. Esperienze dei partecipanti
8. Conclusioni

INTRODUZIONE

Secondo l'Encyclopedia Britannica, l'antisemitismo è: "ostilità o discriminazione contro gli ebrei come gruppo religioso o razziale".

Continuando a leggere l'Enciclopedia si scopre che: "L'antisemitismo esisteva in una certa misura ovunque gli ebrei si stabilirono al di fuori della Palestina. Nel mondo greco-romano antico, le differenze religiose erano la base primaria per l'antisemitismo. Nell'età ellenistica, ad esempio, la segregazione sociale degli ebrei e il loro rifiuto di riconoscere gli dei adorati da altri popoli suscitarono risentimento tra alcuni pagani, in particolare nel I secolo a.C. -I. A differenza delle religioni politeiste, che riconoscono più dei, l'ebraismo è monoteista—riconosce un unico dio".

Sarebbe difficile riassumere brevemente l'intera storia dell'antisemitismo, così come fornire tutte le molte ragioni per esso. Per questo motivo, durante questa breve introduzione storica, saranno esposti solo alcuni fatti e le particolarità rilevanti che il fenomeno dell'antisemitismo ha assunto nel corso della storia.

Alcuni avvenimenti importanti da conoscere saranno spiegati di seguito, poi saranno menzionati alcuni eventi storici.

Successivamente, saranno esposti alcuni stereotipi e pregiudizi legati al mondo ebraico prima di passare alle buone pratiche dei giochi urbani sviluppati dal progetto e alle azioni dei partecipanti durante la mobilità.

Alla luce della situazione attuale, la lotta contro l'antisemitismo sembra essere un elemento di rilevanza sociale.

Il progetto europeo Erasmus+ Echad è incentrato su questo tema sensibilmente percepito. Partendo da un'analisi dell'argomento e delle sue origini storiche, il progetto si propone di sviluppare e diffondere buone pratiche che permettano la consapevolezza e il contrasto all'antisemitismo.

Questo manuale intende riassumere le attività svolte durante il progetto e le buone pratiche emerse. Esso è pensato per essere diffuso in tutti gli ambienti in cui si vuole far luce sull'antisemitismo e i suoi stereotipi, così come in tutti gli ambienti in cui si vuole, e attraverso tecniche di apprendimento non formale trovare soluzioni a questa questione.

PROGETTO ECHAD

Secondo una ricerca elaborata dell'Agencia per i diritti fondamentali dell'UE pubblicata nel 2018 e condotta in 12 paesi membri, il sentimento antisemita si sta aggravando e centinaia di ebrei interrogati da fonti ufficiali hanno dichiarato di aver subito un attacco fisico antisemita, mentre il 28% ha affermato di essere stato molestato.

Episodi di razzismo e violenza antisemita mettono a rischio la sicurezza di parte della popolazione europea, quella di fede ebraica, compromettono anche la conservazione di un patrimonio storico, culturale, architettonico che è parte integrante della storia Europea che in passato ha contribuito allo sviluppo di importanti città europee come Amsterdam, Amburgo, Venezia.

“Echàd: anti-semitic urban games” mira a coinvolgere in totale 24 tra giovani e youth workers provenienti da 6 organizzazioni Europee per la realizzazione e l'applicazione di urban games legati al tema dell'antisemitismo. Oltre 30 giovani durante uno scambio giovanile sempre a Venezia.

Il progetto di ideazione e design dei giochi prenderà spunti narrativi da *Il Mercante di Venezia* di Shakespeare, spunti storici dagli eventi succedutesi a Venezia a seguito delle leggi razziali del 1938 e architettonico culturali durante la visita agli spazi urbani dell'ex ghetto ebraico di Venezia.

Le fasi miliari del progetto sono:

1. - formazione online pre-partenza, per approfondire il contesto culturale e storico da parte degli Youth Workers coinvolti nella formazione successiva;
2. - formazione per Youth Workers in Design per Urban Games, di cinque giorni erealizzazione di 4 prototipi;
3. - uno scambio giovanile generatore dell'evento Echàd Urban Games, negli spazi urbani dell'ex ghetto ebraico;
4. - la creazione di un manuale come prodotto finale, con l'obiettivo di facilitare YouthWorkers nella diffusione di una più profonda coscienza dei diritti umani.

Sarà utilizzata la metodologia di Learning Game Design, sviluppata da Creativi108. Utilizza un approccio cogenerativo e ideativo di educazione non formale. Prende spunto dalla metodologia del Design Thinking, ma è orientata sulla riflessione di temi sociali di educazione all'inclusione, al dialogo e alla non violenza.

Gli Youth Workers potranno, così, apprendere una nuova metodologia, applicabile anche

in altri contesti o temi individuati dalle loro organizzazioni. Echàd, inoltre, porterà con sé delle attività replicabili in altre città Europee, soprattutto in un momento storico attuale, dove i diritti di uguaglianza promossi dalla Comunità Europea necessitano di essere sostenuti, soprattutto dalle nuove generazioni.

I partecipanti beneficeranno di pluri competenze come: strumenti per l'ideazione di Urban Games; capacità di analisi e comprensione degli elementi storici e narrativi connessi alla nascita del razzismo antisemita; maggiore consapevolezza interreligiosa; capacità etnografica; acquisizione di strumenti per l'innovazione e l'autoimprenditorialità; comunicazione e social media.

L'impatto atteso da "Echàd" è quello di sensibilizzare attraverso una campagna social un ampio numero di fruitori a livello locale ed europeo rispetto ai temi trattati, possibilmente anche grazie al coinvolgimento della popolazione civile. In più, fornire strumenti di educazione non formale replicabili, utili a educare le coscienze all'accoglienza e al rispetto della diversità dei popoli.

Fonti:

- Encyclopedia Britannica, voce *anti-Semitism*, <https://www.britannica.com/topic/anti-Semitism>, ultima consultazione 9/11/2022

2. UNA BREVE PRESENTAZIONE STORICA: STEREOTIPI E PREGIUDIZI

La storia dell'antisemitismo potrebbe essere fatta risalire all'antigiudaismo ai tempi della Grande Diaspora, tuttavia, si procederà partendo da alcune osservazioni iniziali che differenziano ebrei e cristiani (e che saranno la base dei pregiudizi successivi), per poi arrivare alla ricerca del significato della parola che per secoli ha identificato il luogo dove fu costretta a vivere la comunità ebraica. In seguito verranno esposti alcuni simboli caratteristici della religione ebraica, seguiti dall'esposizione di alcuni pregiudizi sugli ebrei e infine da alcuni esempi storici di antigiudaismo e antisemitismo.

a. Alcune cose importanti da sapere...

Diversità tra cristiani ed ebrei:

- Nonostante una storia iniziale comune e un libro sacro comune (I cristiani alla Bibbia aggiungono i Vangeli), ci sono alcune differenze importanti. Nella Bibbia gli ebrei sono il "popolo eletto", prescelto da Dio a seguire i precetti dati a Mosè dal monte Sinài. Questa nozione crea un legame stretto tra il popolo, il Signore e la terra che il Signore gli ha assegnato. Nel mondo cristiano prevale la "Civitas Dei" (Città di Dio), intesa come il regno di Dio in tutto il mondo.

- Cristiani ed ebrei credono in un Dio avente le stesse caratteristiche, l'eternità, la trascendenza e l'immanenza. Gli ebrei non riconoscono Gesù come Messia. La dottrina cristiana elabora, durante il Concilio di Nicea del 325 d.C., il concetto di Trinità che, ovviamente, non può essere accettata dagli ebrei.
- Storicamente gli stati cristiani europei hanno vietato dal XIII secolo agli ebrei molti lavori e li hanno obbligati, per poter sopravvivere, ad altri, come ad esempio all'attività di prestito su pegno ad interesse che, almeno formalmente, non era permessa ai cristiani. (Enciclopedia Treccani (2))

Questi eventi storici hanno influito successivamente nella costruzione dell'identità ebraica, e sono da tenere in considerazione per una loro corretta comprensione.

Un solo mondo, un'origine oscura, un significato chiaro
GHETTO

Gasse è una forma tedesca meridionale legata all'islandese e allo svedese gata (norvegese gate, danese gade) "strada"; per l'alternanza regolare ss ~ t confrontare il tedesco Wasser e l'inglese water. Gata è una parola oscura. Il suo indiscutibile cognato gotico è gatwo, ma l'origine di w in esso non è stata spiegata. In alcune parti del mondo di lingua romanza esisteva un prestito gergale dal germanico, una parola riconducibile a gata e che significa "strada", forse anche "strada stretta". (Lieberman A.)

Moltissimi sono gli studiosi di filologia e glottologia che suffragano l'ipotesi che il neologismo ghetto nasca dalla gutturalizzazione del termine veneziano "geto – fonderia" che definiva il luogo in cui gli ebrei sono stati obbligati a vivere a Venezia. Infatti gli ebrei ashkenaziti, tra i primi ad accettare la condotta insieme agli ebrei italiani, parlavano una lingua che non prevedeva il suono dolce della g. Ma è un'ipotesi tra le tante.

La Repubblica Veneziana istituì il primo ghetto italiano nel 1516. Per la prima volta nella nostra penisola la popolazione ebraica era vincolata a vivere in una zona specifica di una città.

Quell'area aveva dei portoni che venivano chiusi durante la notte. L'istituzione del ghetto fu eliminata nel 1797 (invasione francese).

Il ghetto esiste ancora oggi, non è più un luogo di confino, ma una sezione del sestiere veneziano di Cannaregio. È rimasto il centro della comunità ebraica di Venezia, sede di sinagoge e altre istituzioni. Il Ghetto Nuovo è un'isola, con tre ponti che gli danno accesso.

b. Simbolismo ebraico

1. Menorà

È la lampada ad olio a sette bracci, sette come i giorni della Creazione, che era stata forgiata per il tabernacolo nel deserto e, in seguito, utilizzata nel Tempio. Anche simbolo della luce della parola divina che nella creazione si irradia. Divenne uno dei simboli dell'ebraismo fin dall'antichità. I romani l'hanno rappresentata nell'arco di Tito dopo aver distrutto il Tempio di Gerusalemme e aver portato a Roma in trionfo i suoi arredi.



Immagine presa da https://en.wikipedia.org/wiki/Temple_menorah

2. Stella di Davide

La Stella di Davide (Maghèn Dawid – Scudo di Davide) è un esagramma formato da due triangoli equilateri incrociati. Nell'antichità, il simbolo apparve come motivo decorativo. Durante l'epoca medievale, il simbolo cominciò a essere legato a un contesto ebraico. Sono molte le interpretazioni del suo significato: i due triangoli incrociati potrebbero indicare il maschile e il femminile o valore fondamentali dell'esistenza. Divenne il simbolo del sionismo nel 1895, e ora è presente sulla bandiera di Israele.



Immagine presa da https://en.wikipedia.org/wiki/Star_of_David

3. Gematria

Le lettere ebraiche, come in molti alfabeti antichi, rappresentano numeri o simboli in rapporto alla loro origine pittografica. La Gematria è un codice alfanumerico, un metodo intellettuale secondo il quale quando la somma del valore numerico delle lettere di una parola è uguale a quello di un'altra parola, le due parole sono legate e la connessione consente di scoprire significati più profondi. La scrittura numerica è presente nella tradizione ebraica da molto tempo e fa parte della Qabbalà, la dottrina mistica ebraica.

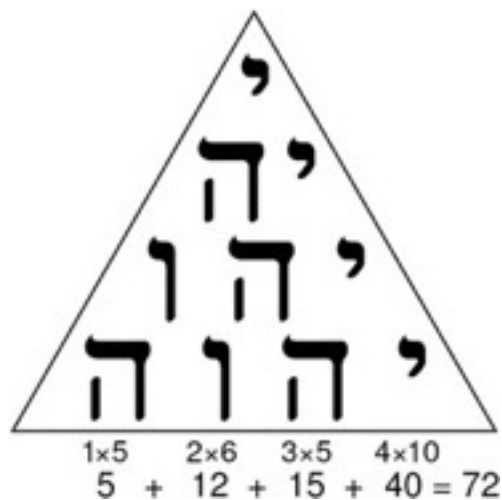


Immagine presa da <https://it.wikipedia.org/wiki/Gematria>

Nell'immagine sopra riportata, la base del triangolo riporta il nome di D-o in lingua ebraica. Si tratta del Tetragramma (quattro lettere del nome di D-o: Yod He Waw He: 10-5-6-5: 26), e sotto il triangolo sono riportati i valori numerici.

Dopo aver esposto alcune considerazioni sulle differenze tra ebrei e cristiani, e alcuni simboli ebraici che ricorrono costantemente nella storia ebraica, vedremo ora, solo accennati, gli stereotipi sugli ebrei, divisi in due tipi: fisici e comportamentali.

c. Stereotipi sugli ebrei

1. Caratteristiche fisiche

L'immagine stereotipata dell'ebreo ci mostra un viso con un grande naso adunco, capelli rossi o scuri coperti da kippà o altro copricapo. Queste caratteristiche rappresentano alcuni degli aspetti fisici



negativi secondo i pregiudizi medievali e della prima modernità; rappresentazioni progettate per provocare paura e ostilità. (Lipton S.)

Immagine presa da https://en.wikipedia.org/wiki/Stereotypes_of_Jews

2. Comportamento

Il più comune stereotipo antiggiudaico riguarda l'avarizia degli ebrei che trova la sua origine nell'obbligo che spesso gli ebrei avevano di prestare denaro ad interesse. In Levitico è scritto "se tuo fratello (...) cade in miseria ed è privo di mezzi, aiutalo (...) non pretendere da lui interessi né utili". (Levitico 25, 35-37). "Fa pagare interessi al forestiero, ma al tuo fratello non far pagare interessi". Il Nuovo Testamento rinnova le prescrizioni sfavorevoli all'usura, ribadite dai concili di Nicea (325) e Cartagine (398). In questo contesto storico alcuni ebrei, ai quali molti lavori erano preclusi ed era vietato possedere beni immobili, iniziarono a praticare il prestito di denaro ad interesse, e molto spesso furono obbligati dalla legge ad esercitare questo mestiere che veniva invece vietato, almeno formalmente, ai cristiani.

Altro stereotipo, apparentemente positivo, riguarda l'intelligenza degli ebrei che però, secondo lo stereotipo, è da questi utilizzata per ottenere maggiori guadagni nel commercio e, nelle aree conservatrici più estreme, per tramare cospirazioni internazionali (vedi *I Protocolli*).

3. Il Mercante di Venezia

“Noi del diverso abbiamo bisogno, perché il diverso è l'altro da noi, colui o colei contro cui ci misuriamo. Sembra impossibile, ma non riusciamo a vivere nella consentaneità, nel trovarsi insieme. Viviamo meglio, paradossalmente, confrontandoci in negativo con gli altri. (...) E la politica, che noi viviamo anche quotidianamente, di questo diverso si avvale perché lo usa. Quando la situazione economica di un paese o dell'Europa è in crisi. La colpa è di qualcun altro, non è mai nostra, non è mai della storia che abbiamo condotto o della politica che abbiamo fatto, è dell'altro. (...) Risolviamo i nostri problemi con false risposte. (...) E' semplicismo ed è anche comodità, si pensa meno, si pensa con la pancia e alla prima risposta, quella che offre qualcun altro, a quella risposta noi crediamo anche se non è quella giusta; e di andare ad analizzare la situazione globalmente non ci interessa. (...) Non abbiamo il tempo di affrontare realtà complesse, ci affatica il cervello, ci fa molto più comodo affrontare realtà semplici, semplificate”.

Questo estratto corrisponde all'introduzione di una lezione tenuta presso il Liceo Quadri di Vicenza, il 19 aprile 2017, dal professore Dario Calimani. Si tratta di un'introduzione esplicativa dello schema cognitivo cui dobbiamo rifarci nell'interpretazione del pregiudizio e dello stereotipo. Così facendo, le violenze che imponiamo su ciò che è diverso, vengono spiegate attraverso un accomodamento mentale che porta a sminuire il valore della diversità, relegandola nell'ambito dell'intolleranza e dell'esclusione sociale.

Dario Calimani è professore in quiescenza presso l'Università Ca' Foscari a Venezia, dal 2021 è nuovamente presidente della Comunità Ebraica di Venezia. Inoltre, nel 2016 è il curatore di un'importante edizione de *Il Mercante di Venezia*, di William Shakespeare.

Si tratta di un'opera teatrale scritta alla fine del XVI secolo. Uno dei suoi personaggi è Shylock, un ricco usuraio ebreo che è disprezzato dai cristiani e che, a sua volta, li disprezza. Questo personaggio riflette molti degli stereotipi sugli ebrei, tanto che l'opera è stata soggetta nel tempo a critiche di antisemitismo

Riferendosi ad essa, Calimani sostiene che *“ebraismo e cristianesimo sono qui due ideali mancati, privi di un modello di valori positivi: come nell'Ebreo di Malta di Marlowe, la verità non è appannaggio di nessuno. Il dramma asseconda le attese del suo pubblico e gli offre un villain che corrobora il pregiudizio storico, ma sovverte man mano i propri significati stimolando una partecipazione dialogica e problematica di spettatore e lettore che apre non a verità ultime ma a ulteriori interrogativi. La conclusione accetta la realtà com'è, irricongiunta e sospetta”.*

Sostenendo quindi che *“ogni significato è sistematicamente contraddetto”*, l'opera si conclude lasciando *“una sensazione amara di incompletezza, dovuta all'incapacità di tutti i personaggi di armonizzare la necessità con il riconoscimento e con la riconoscenza, l'amore con il disinteresse, il dovere*

con il diritto, la giustizia con l'umanità, la misericordia con la giustizia, la società con il diverso, l'uomo con l'uomo."

Di seguito, riportiamo alcuni estratti dell'introduzione all'opera, esplicativi del convogliare, in essa, di una pluralità di stereotipi sulla persona ebrea.

"Nella figura dell'usuraio ebreo, che chiede al mercante cristiano una libbra di carne a garanzia di un prestito, Il mercante di Venezia compendia secoli di pregiudizio

antiebraico: l'ebreo, discendente di deicidi, estraneo per eccellenza e disumano profittatore, è l'essere per il quale qualsiasi vessazione non è che giusta punizione; un'immagine dell'ebreo che, per oltre quattrocento anni, il Mercante ha contribuito non poco a trasmettere."

Secondo Calimani, "il Mercante riflette e rappresenta la crisi culturale dell'Inghilterra elisabettiana nel suo rapporto con lo straniero" pur non descrivendo la realtà storica di Venezia a quel tempo. Infatti, continua Calimani, mancano i riferimenti alla possibilità per le persone ebreiche di esercitare esclusivamente attività "inferiori", al divieto di essere titolari di beni immobili o ancora, di non avere alcun margine di autonomia nella definizione dei tassi di interesse nell'attività di usura, anch'essa non liberamente esercitata, ma imposta dalla Serenissima.

"Il dramma, infatti, ha al centro l'estraneo nel suo rapporto con la società veneziana, e riverbera l'inquietudine di un mondo disorientato dalle scoperte geografiche, dalla nuova economia mercantile, dalla rivoluzione copernicana, dalla Riforma anglicana, dal relativismo culturale di Montaigne, dallo sperimentalismo induttivo di Bacone. È un clima culturale inglese, più che veneziano, di un'Inghilterra che, mentre guarda a Venezia come a un modello da imitare, è agitata dai dibattiti sull'usura, sui pro e i contro del nascente capitalismo, sullo straniero, su l'opposizione città-campagna, sullo scontro generazionale, sul matrimonio, sull'applicazione della legge".

Delinea sostanzialmente un mondo in cui le persone ebreiche, tornando al concetto introduttivo, corrispondono al diverso contro cui scagliare la propria crisi di identità.

Fonti:

- Calimani D., *L'ebreo nella letteratura inglese e Il Mercante di Venezia - prof. Dario Calimani*", Youtube, 10 dicembre 2018, Video, 1:49 <https://www.youtube.com/watch?v=Quxs7FaGMvw>
- *Venezia, gli ebrei, l'Europa. Il Mercante di Venezia, storia e finzione*, 26/07/2016, articolo pubblicato su "moked/מוקד - il portale dell'ebraismo italiano" <https://moked.it/blog/2016/07/26/il-mercante-di-venezias-tra-storia-e-finzione/>
- Calimani D. (a cura di), (2016), *William Shakespeare Il Mercante di Venezia*, Venezia: Marsilio

d. Alcuni importanti avvenimenti storici

1. Rivolte alessandrine (38 d.C.)

La maggioranza greca di Alessandria distrusse templi e statue della minoranza ebraica che rifiutava di applicare una legge imperiale che imponeva la presenza di una statua di Caligola in ogni luogo di culto sinagoghe comprese. Primo eccidio ebraico di massa di cui si abbia memoria.

2. Espulsione degli ebrei

A causa dei pregiudizi e dell'intolleranza, gli ebrei furono, in diverse epoche, espulsi da vari stati dell'Europa medievale e della prima modernità. Il grafico mostra le date e i luoghi dove andarono. Molti ebrei andarono in Polonia e nelle regioni orientali dell'Europa, altri nelle coste balcaniche e molti nel nord Italia.



Immagine presa da https://en.wikipedia.org/wiki/Alhambra_Decree

3. La peste nera (1347-50)

Durante la peste nera, gli ebrei furono accusati di aver avvelenato i pozzi causando la peste. Nessuno aveva idea della vera causa della peste (la scienza dell'epoca pensava a influssi astronomici,

acqua, aria, peccati religiosi), e il capro espiatorio di quella tragedia fu trovato negli ebrei. La stessa accusa di essere infettori, fu ripresa durante la peste del XVII secolo.

4. Decreto dell'Alhambra (1492)

La Spagna con *la Riconquista* vuole creare un forte stato nazionale con una sola lingua e una sola religione. Non c'è spazio per i non cattolici, né per gli ebrei né per i musulmani. Nel 1492 la Spagna emanò il Decreto dell'Alhambra, che obbligava la popolazione ebraica a convertirsi al cattolicesimo o a lasciare il paese. (Capra C., 2016).



Immagine presa da https://en.wikipedia.org/wiki/Alhambra_Decree

5. Pacta Conventa (1573)

Nel Commonwealth polacco-lituano, i Pacta Conventa stabilirono formalmente la tolleranza religiosa nel 1573. La tolleranza era una necessità del Commonwealth, dovuta alla quantità di minoranze all'interno dei confini nazionali e alla politica aperta nei confronti delle persone straniere. In Polonia, i nobili stranieri potevano essere eletti come re, e le persone straniere erano invitate a coltivare le enormi terre fertili sotto il controllo dello stato. La costituzione moderna del 1791 ridusse la tolleranza. (Treccani (3)).

6. Ordine generale N. 11 (1862)

Il generale maggiore Ulysses S. Grant ordinò l'espulsione di tutti gli ebrei nel suo distretto militare. L'ordine fu emesso come parte di una campagna dell'Unione contro il mercato nero del cotone del Sud,



che Grant pensava fosse gestito "principalmente da ebrei e altri commercianti senza principi" (National Park Service).

Immagine presa da <https://www.nps.gov/articles/000/ulysses-s-grant-and-general-orders-no-11.htm>

7. *Affare Dreyfus (1894-1906)*

Il capitano ebreo alsaziano Alfred Dreyfus fu accusato nel 1894 di tradimento e spionaggio. La recente sconfitta della Francia contro la Germania e la perdita di parte del territorio nazionale, esasperò il clima politico in Francia. L'accusato avrebbe complottato con i tedeschi. Questa accusa era infondata, ma un processo sommario, unito alla volontà del parlamento di non aprire il caso, portò alla degradazione e all'incarcerazione di Dreyfus.

Dopo anni di condanne e una mobilitazione del mondo intellettuale (vedi E. Zola "J'accuse") il caso fu giudicato un'altra volta e Dreyfus fu assolto. Il caso mostrò il teso clima antisemita che si respirava in Francia. Il fondamento accusatorio per Dreyfus era il fatto di essere ebreo, e solo un ebreo poteva tradire la nazione (Zola E., J'Accuse).

8. *Protocolli degli anziani di Sion (1903)*

I Protocolli degli Anziani di Sion furono stampati in Russia nel 1903. L'intento era quello di incanalare il malcontento della popolazione contro il popolo ebraico, raccontando di una cospirazione ebraica e massonica per conquistare il mondo.

I falsi documenti presentati nell'opuscolo furono presi in considerazione e la maggioranza delle aree conservatrici si convinse della verità dei documenti.



Immagine presa da <https://www.portalestoria.net/IMAGES%2013/protocols%20-%20en.pdf>

e. Recenti casi di anti-semitismo

1. Attacco a una sinagoga svedese (9 dicembre 2017)
(<https://www.express.co.uk/news/world/890360/Sweden-Gothenburg-synagogue-terror-at-tack-petrol-bombs-gang-masked-men>)
2. Uomo arrestato mentre cerca di bruciare un condominio per uccidere ebrei (2018)
(<https://thehill.com/blogs/blog-briefing-room/news/396940-florida-man-accused-of-trying-to-burn-down-condo-to-kill-all>)
3. Graffiti antisemiti su una sinagoga a Oakland (2017)
(<https://www.jweekly.com/2017/09/21/anti-semitic-graffiti-defaces-oakland-temple-sinai-r-osh-hashanah/>)
4. Omicidio in una sinagoga a Pittsburgh (27 ottobre 2018)
(<https://www.cbsnews.com/live-news/pittsburgh-shooting-synagogue-today-suspect-robert-bowers-squirrel-hill-live-updates-2018-10-29/>)
5. Svastiche disegnate con lo spray nell'ufficio di un professore a New York (2018)
(<https://edition.cnn.com/2018/11/29/us/swastika-vandalism-columbia-university/index.html>)

f. Dati...

Studio della commissione europea su "Giovani ebrei europei: percezione ed esperienze di antisemitismo", 2019. L'opuscolo mostra la percezione e i dati di come i giovani ebrei europei vivono le loro esperienze di antisemitismo.

(https://fra.europa.eu/sites/default/files/fra_uploads/fra-2019-young-jewish-europeans_en.pdf)

Fonti:

- Calimani D., a cura di, "Il mercante di Venezia", Introduzione, Marsilio, Letteratura universale, Padova, 2016
- Capra C., *Storia Moderna 1492-1848*, 2016, Mondadori, Milano, p. 75
- Liberman A., in Oxford University Press, *Why Don't We Know the Origin of the Word Ghetto?*, <https://blog.oup.com/2009/03/ghetto/>, ultima consultazione 9/11/21
- (1) Enciclopedia Treccani, voce *Trinità*, <http://www.treccani.it/enciclopedia/trinita/>, ultima consultazione 9/11/21
- (2) Enciclopedia Treccani, voce *Ghetto*, http://www.treccani.it/enciclopedia/ghetto_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/, ultima consultazione 9/11/21
- (3) Enciclopedia Treccani, voce *Pacta Conventa*, <http://www.treccani.it/enciclopedia/pacta-conventa/>, ultima consultazione 9/11/21
- Encyclopedia Britannica, voce *Protocols of the Elders of Zion*, <https://www.britannica.com/topic/Protocols-of-the-Elders-of-Zion>, ultima consultazione 9/11/21
- Lipton S., in The New York Review, *The Invention of the Jewish Nose*, <https://www.nybooks.com/daily/2014/11/14/invention-jewish-nose/>, ultima consultazione 9/11/21
- National Park Service, *Ulysses S. Grant and General Orders N. II*, ultima consultazione 9/11/21
- *Protocols of the Elders of Zion*, in Portale storia, <https://www.portalestoria.net/IMAGES%2013/protocols%20-%20en.pdf>, ultima consultazione 9/11/21
- Wikipedia, voce *Alhambra Decree*, https://en.wikipedia.org/wiki/Alhambra_Decree, ultima consultazione 9/11/21
- Wikipedia, voce *Gematria*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Gematria>, ultima consultazione 9/11/21
- Wikipedia, voce *Star of David*, https://en.wikipedia.org/wiki/Star_of_David, ultima consultazione 9/11/21
- Wikipedia, voce *Stereotypes of Jews*, https://en.wikipedia.org/wiki/Stereotypes_of_Jews, ultima consultazione 9/11/21
- Wikipedia, voce *Temple menorah*, https://en.wikipedia.org/wiki/Temple_menorah, ultima consultazione 9/11/21
- Zola E., *J'Accuse*, in Wikisource, <https://en.wikisource.org/wiki/Translation:J%27Accuse>, ultima consultazione 9/11/21

3. BUONE PRATICHE URBAN GAMES

Il progetto Echad, creato per contrastare l'antisemitismo, ha coinvolto i giovani nella sperimentazione di buone pratiche. Buone pratiche significa: "Una buona pratica non è solo una pratica che è buona, ma una pratica che ha dimostrato di funzionare bene e di produrre buoni risultati, ed è quindi raccomandata come modello. È un'esperienza di successo, che è stata testata e convalidata, in senso lato, che è stata ripetuta e merita di essere condivisa affinché un maggior numero di persone possa adottarla" (FAO, 2015).

Per giochi urbani si intende: "performance pubbliche che coinvolgono i passanti nelle aree metropolitane" (Ferri e Coppock).

Durante la mobilità, gli Youth Workers hanno sviluppato giochi urbani sul tema, che saranno spiegati di seguito. Ogni gioco urbano ha una dinamica di gioco specifica e differisce per struttura e materiali. Tutti i giochi, tuttavia, hanno lo stesso obiettivo, contrastare l'antisemitismo e far conoscere le ragioni del pregiudizio.

Fonti:

- FAO, *Good practices template*, 2015
- Ferri G. Coppock P., *Serious Urban Games. From play in the city to play for the city*, in *Media and the City: Urbanism, Technology and Communication* (pp.120-134) Capitolo: 9 Editore: Cambridge Scholars Publisher

1. GIOCO 1: STORIA EBRAICA, VERO O FALSO

Premessa: Il gioco intende indagare brevemente la storia del popolo ebraico e i pregiudizi di cui è stato vittima attraverso una serie di 3 quiz in modalità vero/falso composti da 5 domande ciascuno.

Oggetto: Il partecipante sarà accompagnato da una guida che introdurrà il gioco a tre postazioni nelle quali gli verrà somministrato un quiz vero/falso.

Dovrà rispondere al quiz e una volta finito gli verrà dato un feedback con il risultato ottenuto. Per ogni risposta corretta, il premio è una moneta di cioccolato, in caso di risposta sbagliata non si vince nulla. Ogni domanda nella fase di feedback sarà accompagnata da una breve spiegazione della risposta. Alla fine, il partecipante vince le monete di cioccolato che ha guadagnato e i risultati del quiz con le relative spiegazioni.

Al partecipante viene anche chiesto di farsi fotografare e di compilare una liberatoria affinché la sua immagine possa essere pubblicata sulle pagine social.

Introduzione: La popolazione ebraica è una di quelle che, storicamente, è stata più colpita da giudizi e pregiudizi. A partire dalla Grande Diaspora, la convivenza tra la popolazione ebraica e gli altri popoli non è sempre stata pacifica e, purtroppo, si è spesso arricchita di pregiudizi e intolleranze.

Sei in grado di orientarti in questo mare di avvenimenti? Metti alla prova le tue conoscenze con un quiz!

Materiali: 3 luoghi dove si fanno i quiz;

3. quiz di 5 domande stampati in varie copie (circa 20 per ogni quiz) in doppia lingua IT/EN;

Monete di cioccolato;

Liberatoria per le fotografie;

Gadget da dare ai partecipanti.

Partecipanti: 4 partecipanti al

progetto (1 di introduzione e accompagnamento e 1 per il quiz);

2/4 partecipanti a cui vengono dati i quiz.

Svolgimento: I partecipanti vengono accolti dalla prima persona che spiega il gioco, i suoi obiettivi, i metodi e cosa si può vincere. Vengono poi accompagnati alla prima postazione dove vengono accolti da uno Youth Worker (YW) che somministra il primo quiz di 5 domande a cui rispondere vero o falso.

Alla fine del quiz, lo YW dà ai partecipanti un resoconto di quante risposte hanno indovinato, dà loro le spiegazioni di queste risposte e l'equivalente di una moneta di cioccolato per ogni risposta corretta. Poi lascia ai partecipanti una copia del test con le domande e le spiegazioni.

Si ripete la stessa procedura portando i partecipanti al secondo YW che darà il secondo quiz nello stesso modo del primo.

Si passa poi al terzo e ultimo YW, che dopo aver somministrato il quiz e pagato la quantità di monete di cioccolato, dà un feedback generale ai partecipanti in base all'andamento generale del quiz.

Ai partecipanti viene poi chiesto se vogliono essere fotografati firmando una liberatoria e viene dato loro un gadget del progetto.

Serie di quiz:

QUIZ 1

DOMANDA 1:

La popolazione ebraica nell'antichità fu deportata in Egitto e resa schiava dal governo faraonico (1800 a.C. circa).

RISPOSTA 1:

FALSO

Spiegazione: Secondo le Scritture, Giacobbe con i suoi 12 figli si trasferì in Egitto, a Goshen, in seguito a

una carestia nella terra di Canaan. I loro discendenti furono poi ridotti in schiavitù dal governo faraonico, secondo la Bibbia.

DOMANDA 2:

Il popolo ebraico, al suo ritorno dall'Egitto, formò un regno solido e unitario che rimase forte fino alla conquista persiana della Palestina.

RISPOSTA 2:

FALSO

Spiegazione: Il Regno Unito d'Israele si formò intorno al 1030 a.C. quando le tribù d'Israele chiamarono Saul per governare in modo unitario (l'Esodo è databile secondo le Scritture al 1400 a.C.). Inoltre, il regno unitario durò solo fino al 930 a.C. con la morte del re Salomone. Il regno sarà diviso in Regno d'Israele e Regno di Giuda, che sarà poi conquistato dai Babilonesi.

DOMANDA 3:

La dispersione del popolo ebraico inizia nel VII-VI secolo con la conquista del Regno d'Israele da parte dei Babilonesi.

RISPOSTA 3:

VERO

Spiegazione: Il Regno d'Israele e quello di Giuda furono conquistati dai governanti di Babilonia nel 597 a. C. Nel 587 a.C. la popolazione ebraica fu allontanata dal territorio di Canaan e il Primo Tempio fu distrutto in seguito a una rivolta.

DOMANDA 4:

I primi scritti antisemiti si trovano a partire dal III secolo a.C.

RISPOSTA 4:

VERO

Spiegazione: I primi scritti antisemiti che riecheggiano antichi stereotipi del precedente passato faraonico trovano tracce nell'Egitto tolemaico.

DOMANDA 5:

Uno dei primi esempi di rivolta contro la minoranza ebraica con scene di rabbia e violenza popolare si trova ad Alessandria d'Egitto nel 38 d.C.

RISPOSTA 5:

VERO

Spiegazione: Al tempo dell'imperatore Caligola, la maggioranza greca di Alessandria inveì contro la minoranza ebraica accusandola di non onorare l'imperatore e di contribuire ai disordini della città. La minoranza fu attaccata e gli edifici simbolo della minoranza ebraica furono distrutti. L'evento è noto come la Rivolta di Alessandria del 38 d.C.

QUIZ 2

DOMANDA 1:

Durante l'Impero Romano, gli ebrei furono perseguitati insieme ai cristiani in varie occasioni.

RISPOSTA 1:

VERO

Spiegazione: Le persecuzioni contro i cristiani iniziarono sotto il principato di Nerone e terminarono alla fine del terzo secolo d.C. (Editto di Serdica del 311 e Editto di Milano del 313 d.C. che concedeva la tolleranza religiosa), ma soprattutto nei primi tempi ebrei e cristiani furono confusi dalle autorità romane. Questo fece sì che gli ebrei fossero perseguitati insieme ai cristiani.

DOMANDA 2:

L'imperatore Adriano, famoso per la sua cultura filosofica e per l'ammirazione della cultura greca, ricostruì Gerusalemme ma proibì agli ebrei di viverci.

RISPOSTA 2:

VERO

Spiegazione: Gerusalemme fu distrutta dall'imperatore Tito nel 70 d.C. e fu ricostruita da Adriano nel 130 d.C., il quale però, dopo la terza guerra giudaica (132-135 d.C.) la vietò agli ebrei, che furono schiavizzati ed espulsi dalla Giudea, che cambiò nome in Palestina. Agli ebrei fu permesso di entrare in città solo per la festa del giorno di Tisha b'Av.

DOMANDA 3:

Gli ebrei furono accusati dai cristiani di aver ucciso il loro dio (deicidio) e quindi sottoposti a sanzioni e restrizioni.

RISPOSTA 3:

VERO

Spiegazione: La dottrina cristiana ha a lungo accusato gli ebrei di aver condannato Gesù a morte e di aver così ucciso la propria divinità. Sarà questa considerazione a motivare, più volte nel corso della storia, atti di violenza contro gli ebrei o le loro restrizioni.

DOMANDA 4:

Durante il Medioevo, agli ebrei era richiesto di indossare segni sull'abito o cappelli di un colore diverso dagli altri per essere riconoscibili.

RISPOSTA 4:

VERO

Spiegazione: Durante il Medioevo, alla popolazione ebraica era richiesto di indossare un segno applicato all'abito, o come a Venezia un cappello di colore giallo (e poi rosso), che li rendeva riconoscibili. La decisione di obbligare gli ebrei a portare una rotella gialla cucita sull'abito, sul petto o sulla schiena, fu presa durante il IV Concilio Lateranense del 1215. Queste disposizioni non furono sempre applicate dai governi europei.

DOMANDA 5:

Gli ebrei, durante il Medioevo, erano ufficialmente gli unici in Europa che potevano prestare denaro ai cristiani e che potevano farlo in generale con un tasso di interesse?

RISPOSTA 5:

VERO

Spiegazione: La dottrina cattolica dell'epoca riteneva che il prestito di denaro con interesse fosse un peccato e quindi rimaneva un'occupazione vietata ai cristiani. A causa di questa convinzione, alcune carriere, come gli esattori delle tasse, il recupero crediti o i prestiti ad interesse, erano riservati solo agli ebrei, alimentando così molti stereotipi sulla loro avidità.

QUIZ 3

DOMANDA 1:

Il primo ghetto italiano, forse europeo, nacque a Venezia nel 1516 per accogliere la numerosa popolazione ebraica presente in città.

RISPOSTA 1:

VERO

Spiegazione: La Serenissima imponeva dal 1516 agli abitanti ebrei di vivere in una zona specifica, quella del ghetto, dalla quale potevano muoversi liberamente solo durante il giorno (i portoni erano chiusi di notte). Le cause furono molteplici (controllo dell'attività di prestito di denaro ad interesse, controllo dell'aumentata presenza ebraica in seguito alla sconfitta di Agnadello del 1509, controllo del commercio) e il ghetto sopravvisse fino all'occupazione napoleonica della città nel 1797.

DOMANDA 2:

Durante l'epidemia di peste del 1346-53, gli ebrei furono accusati di aver diffuso l'infezione avvelenando i pozzi delle città.

RISPOSTA 2:

VERO

Spiegazione: Durante la grande epidemia di peste, le cui cause all'epoca erano sconosciute, la popolazione ebraica fu accusata di diffondere l'infezione avvelenando i pozzi delle città anche perché vivendo essi segregati e seguendo rigorose norme igieniche, sconosciute ai più, la pestilenza mieteva fra loro minor numero di vittime.

DOMANDA 3:

A partire dall'età moderna, gli stati europei iniziarono ad attuare politiche tolleranti nei confronti delle popolazioni ebraiche, accogliendo anche liberamente coloro che fuggivano da altri paesi dove erano oppressi.

RISPOSTA 3:

FALSO

Spiegazione: Le nazioni europee arriveranno relativamente tardi a emanare leggi tolleranti nei confronti della popolazione ebraica (lo faranno sulla scia dell'Illuminismo). Ci sono diversi casi in cui varie nazioni hanno invece espulso gli ebrei dal loro territorio (Impero germanico 1066, Spagna 1492, Portogallo 1496). Le prime legislazioni tolleranti in Europa sono: Impero austriaco 1781, Polonia-Lituania 179, Piemonte 1848 (poi estesa al Regno d'Italia 1861), Inghilterra 1866, Germania 1870, Russia 1919.

DOMANDA 4:

Il mondo musulmano fu esente dalle violenze contro la popolazione ebraica che avvennero in Europa, data la sua riconosciuta natura tollerante.

RISPOSTA 4:

FALSO

Spiegazione: L'antisemitismo era diffuso anche nei paesi a maggioranza musulmana. L'impero ottomano aveva una legislazione dedicata per ogni confessione (Capitolazioni) e solo i sudditi musulmani erano esenti da alcune imposte. Inoltre, episodi di violenza dettati da pregiudizi e accuse si verificarono sulla sponda musulmana del Mediterraneo (Baghdad 1828, Affare di Damasco 1840, fatti di Marrakech Fes 1864, Babol 1867, saccheggio delle sinagoghe di Tunisi 1869).

DOMANDA 5:

Nel XX secolo, la Germania nazionalsocialista fu la prima nazione a intraprendere azioni repressive contro la popolazione ebraica, dopo che queste erano cessate nel secolo precedente.

RISPOSTA 5:

FALSO

Spiegazione: Tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, ci furono diversi paesi europei in cui si verificarono azioni molto gravi contro la popolazione ebraica.

Tra i più noti ci sono l'Affaire Dreyfus (1894-1906) in Francia, le violenze scatenate in seguito alla diffusione del falso documento dei Protocolli dei saggi di Sion (1903) in Russia, i pogrom durante la rivoluzione russa e la guerra civile russa (1917-1922).

Durante la Repubblica di Weimar (1918-1933), tuttavia, la popolazione ebraica fu

relativamente tollerata, al punto che alcune organizzazioni ebraiche ottennero un riconoscimento pubblico dallo Stato. La Germania nazionalsocialista fu la prima nazione, nel XX secolo, a introdurre leggi repressive e discriminatorie contro gli ebrei e a pensare e organizzare l'eliminazione fisica e sistematica del popolo ebraico attraverso la "Soluzione finale".

2. GIOCO 2: IL MERCANTE DI VENEZIA

Premessa: Il gioco mira a far rivivere al partecipante il contesto sociale in cui si svolge "Il mercante di Venezia" di Shakespeare. I partecipanti si inseriranno nella vita dei protagonisti e capiranno le ragioni di alcune scelte.

Oggetto: Il partecipante sarà accompagnato in un gioco in cui dovrà interpretare alcuni ruoli da protagonisti e fare delle scelte, seguendo la storia tracciata nell'opera. Dovrà rispondere ad alcune domande che gli faranno capire quale era il contesto, la Venezia del XVI secolo, in cui si svolge la trama. Non ci sono risposte precise, ma ogni azione implica una spiegazione. Il partecipante, con le sue scelte, potrà rivivere o riscrivere la commedia. Alla fine, conserva con sé i documenti esplicativi e una possibile ricompensa in gettoni di cioccolato.

Al partecipante viene anche chiesto di essere fotografato e di compilare una liberatoria affinché la sua immagine possa essere pubblicata sulle pagine social.

Introduzione: La storia racconta di due giovani veneziani, Bassanio e Porzia, che vogliono sposarsi, tuttavia il pretendente non ha i soldi per poter portare avanti il corteggiamento.

Bassanio è quindi costretto a chiedere un prestito e lo chiede al suo ricco amico Antonio, che però in quel momento non ha il denaro a disposizione. Antonio si rivolge allora a Shylock, un ricco prestatore ebreo e concorrente di Antonio (che presta anche lui denaro, ma teoricamente senza interesse). Shylock presta il denaro a Bassanio con la garanzia di Antonio e può quindi corteggiare e poi sposare Porzia.

Antonio, però, non è in grado di pagare il debito e viene quindi trascinato in tribunale dall'usuraio (già provato dal fatto che sua figlia Jessica ha deciso di scappare con un cristiano), che pretende, secondo il loro accordo, una libbra di carne del debitore.

Il processo alla fine si conclude, grazie ad uno stratagemma ordito da Porzia, con Shylock che viene graziato dal doge per aver cercato di attentare alla vita di Antonio (per prendere una libbra di carne si sarebbe dovuto versare il sangue di un cittadino veneziano) ma che allo stesso tempo viene espropriato dei suoi beni, concessi da Antonio e dal doge a sua figlia Jessica. Nel gioco, il partecipante potrà mettersi nei panni dei protagonisti e aiutare i due giovani a sposarsi, chiedendo denaro, e quindi partecipare al processo.

Materiali: 3 postazioni (1 cristiano e 1 ebraico, 1 tribunale);

4 schede esplicative;

N.5 testi teatrali con battute monete di cioccolato.

Partecipanti: Min.5 partecipanti;

1 persona che introduce e spiega il gioco;

5 giocatori (per interpretare Bassanio, Porzia, Antonio, Shylock e il Doge).

Svolgimento: I partecipanti vengono accolti da una coppia di Youth Workers (YW) che spiegano il gioco, i suoi obiettivi, i metodi e cosa si può vincere. Dopo aver ricevuto una spiegazione della trama dell'opera e uno storyboard con istruzioni generali sulla storia e sul periodo, si trovano nella prima stazione dove viene posta loro una domanda: come ottenere il denaro?

Per ogni fase saliente dell'opera saranno inscenate 3 brevi "pièce" di azioni teatrali in sequenza. Il gruppo di interpreti acquisisce informazioni sul contesto in cui l'opera è ambientata, durante le loro azioni.

Alla fine, il partecipante ottiene una quantità di monete di cioccolato (parte del patrimonio di Shylock) e i gadget del progetto.

Ai partecipanti viene poi chiesto se vogliono essere fotografati, firmando una liberatoria, e viene dato loro un gadget del progetto.

Contenuto: DOMANDE E SPIEGAZIONI:

DOMANDA 1: Ho bisogno di soldi per poter sposare Porzia. Andiamo al banco cristiano del mio amico Antonio o a quello del prestatore ebreo Shylock?

RISPOSTA 1: In entrambi i casi si legge la Spiegazione 1.

SPIEGAZIONE 1:

La banca di Antonio non ha il denaro necessario per il prestito, quindi è necessario rivolgersi a Shylock per ottenere la somma. Tuttavia, l'ebreo presta ad interesse, un'attività che ad Antonio non è consentita in quanto cristiano e motivo dello scontro tra i due.

Nel XVI secolo a Venezia, come nel resto del mondo cristiano, il prestito ad interesse (chiamato usura a prescindere dal tasso d'interesse applicato) era consentito solo alla popolazione ebraica. Si trattava di un'attività regolata dalle autorità pubbliche e non quindi di una libera scelta degli individui.

DOMANDA 2: Devo chiedere un prestito a Shylock, ma ho bisogno di un garante, lo chiedo ad Antonio? E a quali condizioni?

RISPOSTA 2: In entrambi i casi si legge la spiegazione 2.

SPIEGAZIONE 2:

Shylock chiede ad Antonio di contrattare in modo da avere una libbra della sua carne nel caso in cui non paghi il suo debito. Questo vorrebbe testimoniare la crudeltà di cui gli ebrei erano ritenuti capaci, una convinzione che tuttavia non aveva ragione di esistere.

DOMANDA 3: Siamo al processo in cui Shylock porta Antonio a reclamare il suo debito. Fa valere la legge o il fatto che uno è cristiano e l'altro ebreo?

RISPOSTA 3: In entrambi i casi si legge la spiegazione 3.

SPIEGAZIONE 3:

Anche se Shylock e Antonio vivono entrambi a Venezia, non hanno diritto allo stesso trattamento giuridico, infatti uno è ebreo e l'altro cristiano. All'epoca, infatti, la religione era una forte distinzione per poter giudicare una sentenza, in base al principio "Cuius regio, eius religio", ovvero i sudditi erano tenuti a conformarsi alla religione del loro principe (in questo caso l'autorità del Doge).

Antonio è quindi pienamente cittadino veneziano, Shylock no. L'aver voluto attentare alla vita di Antonio chiedendogli una libbra della sua carne non è quindi un semplice reato, ma una cosa più grave in quanto è stata minacciata la vita di un cittadino veneziano (condizione da cui Shylock, ebreo, è escluso).

Secondo questo principio, alla fine del processo Shylock viene espropriato dei suoi averi perché non è considerato un vero veneziano, oltre che colpevole di un reato.

3. GIOCO 3: MAPPATURE

Premessa: il gioco vuole guidare i partecipanti attraverso le scelte che si possono fare in un dato contesto e quali conseguenze o motivazioni possono avere.

Oggetto: Il partecipante riceve uno storyboard in cui viene esposto il contesto di riferimento. Il partecipante deve mettersi nei panni di un ebreo nella Venezia del 1500/1600 e deve fare delle scelte rispondendo ad alcune domande. In base alla risposta data, procederà in una direzione che lo porterà a rispondere ad altre domande.

Introduzione: Una persona di religione ebraica nella Venezia del 1500/1600 si trovava a

vivere una vita diversa da quella di oggi, non solo per le differenze tecnologiche, ma anche per una serie di cose che poteva o non poteva fare secondo la legislazione o il comune sentire del tempo.

Una precisazione: la Repubblica di Venezia era uno stato in grado di concedere relative libertà alle donne, che si ritrovarono titolari di diritti che in altri stati erano loro negati (a Venezia ci fu la prima donna laureata al mondo, Elena Lucrezia Corner Piscopia. Le donne veneziane potevano disporre dei loro beni e dettare testamenti, potevano gestire attività economiche senza essere sottoposte alla tutela di un uomo).

Nel gioco, il partecipante potrà pensare a se stesso, come a una donna tanto quanto a un uomo, pur tenendo presente che questo è un anacronismo, dato che molte carriere erano chiuse alle donne in quanto tali.

Materiali: 6 postazioni;

5 domande;

13 risposte;

7 scatole;

grafica per il percorso;

nastro adesivo per indicare il percorso.

Partecipanti: 1/2 partecipanti;

1 persona che introduce e spiega il gioco.

Svolgimento: I partecipanti, dopo aver ricevuto le spiegazioni e uno storyboard con istruzioni generali sulla storia e sul periodo, si trovano nella prima postazione dove viene posta loro una domanda con 3 possibili scelte. Ogni scelta corrisponde ad una direzione specifica che il partecipante seguirà (le scelte possono anche rivelarsi dei vicoli ciechi, in cui il partecipante trova una casella ed è costretto a tornare indietro e scegliere un'altra opzione).

Il gioco continua con il partecipante che continua a prendere le sue scelte fino alla fine. Ogni scelta replica la stessa possibilità che si è verificata la prima volta (3 opzioni, alcune delle quali possono essere cieche).

Alla fine, il partecipante trova una scatola in cui si trova la spiegazione finale del giocostesso.

Contenuto:DOMANDE:

DOMANDA 1:

Ti stai preparando per uscire di casa, come ti vesti?RISPOSTE:

Indosso un cappello giallo (vai alla domanda 3)Metto un cappello qualsiasi (vai alla domanda 2)

Indosso quello che preferisco di più (vai alla casella 1)

DOMANDA 2:

Vai a lavorare, che lavoro fai?

RISPOSTE:

Pubblico ufficiale (vai alla casella 2)

Commerciante di tessuti usati (vai alla domanda 4) Presto
denaro ad interesse (vai alla domanda 5)

DOMANDA 3:

Lei è di origine ashkenazita, che lavoro le piacerebbe fare da grande?

RISPOSTE:

Lavorare in un banco dei pegni (vai alla domanda 4)

Quello che mi piace di più e che soddisfa i miei gusti (vai alla casella 3)

DOMANDA 4:

Torni a casa dal lavoro. Dove vivi? RISPOSTE:

Vicino a Piazza San Marco (vai alla casella 4) Nel

Ghetto (vai alla fine)

Vicino all'Arsenale (vai alla casella 5)

DOMANDA 5:

È sera e il tempo è piacevole. Ti piacerebbe uscire? RISPOSTE:

No (vai alla fine)

Sì (vai alla casella 6)

FINE:

Leggere il contenuto della casella 7. CASELLE:

CASELLA 1:

No, non puoi indossare quello che vuoi. Alla popolazione ebraica era richiesto di applicare una rotella all'abito e a Venezia di indossare cappelli di un colore, giallo o rosso a seconda dell'epoca, che li rendeva riconoscibili. La decisione del segno fu presa durante il IV Concilio Lateranense del 1215. Queste disposizioni non furono sempre applicate dai governi europei.

CASELLA 2:

No, la carriera di funzionario pubblico apparteneva alle persone di fede cristiana. Gli ebrei potevano ricoprire ruoli lavorativi specifici, e principalmente il commercio di seconda mano, il prestito con interesse, il commercio con altre persone non cristiane e la professione medica.

CASELLA 3:

No, non puoi fare il lavoro che ti piace di più. Gli ebrei ashkenaziti originari dall'Europa centro orientale, i primi insieme agli ebrei italiani ad accettare la Condotta del 1516, erano tenuti a gestire i banchi di pegno e le attività di prestito ad interesse, vietate agli abitanti cristiani, potevano commerciare cose usate ed esercitare l'arte medica. Gli ebrei sefarditi invece, in base ad una condotta successiva potevano dedicarsi pienamente al commercio.

CASELLA 4:

No, non si può risiedere in questa zona. La Serenissima dal 1516 impose agli abitanti ebrei di vivere in una zona specifica, quella del Ghetto, dalla quale potevano muoversi liberamente solo durante il giorno (di notte i portoni erano chiusi e sorvegliati da guardie cristiane pagate dagli abitanti del ghetto).

CASELLA 5:

Non si può risiedere in questa zona. La Serenissima dal 1516 imponeva agli abitanti ebrei di vivere in una zona specifica, quella del Ghetto, dalla quale potevano muoversi liberamente solo durante il giorno (di notte i portoni erano chiusi e sorvegliati da guardie cristiane pagate dagli abitanti del ghetto).

CASELLA 6:

No, non si può lasciare il Ghetto di notte. La Serenissima dal 1516 imponeva agli abitanti ebrei di vivere in una zona specifica, quella del Ghetto, dalla quale potevano muoversi liberamente solo durante il giorno (di notte i portoni erano chiusi e sorvegliati da guardie cristiane pagate dagli abitanti del ghetto).

CASELLA 7:

Nei vari periodi e nei vari paesi non tutte le minoranze furono accettate e integrate, ma

si trovarono anche a fare delle scelte obbligate.

Pensi che nel tuo paese ci siano minoranze che subiscono discriminazioni e che si trovano a fare scelte obbligate?

Pensi di poter fare qualcosa per cambiare la situazione?

4. GIOCO 4: PUZZLES SIMBOLICI

Premessa: Il gioco mira, attraverso la ricerca dei vari pezzi del puzzle, a far conoscere ai partecipanti due dei simboli più famosi della comunità ebraica e alcuni dei loro significati.

Per risolvere i puzzle e conoscere le spiegazioni, i partecipanti devono collaborare tra loro e con gli altri partecipanti (è possibile scambiare i pezzi) per completare il loro puzzle nel più breve tempo possibile.

Oggetto: Ai partecipanti, divisi in gruppi, viene chiesto di mettere insieme due puzzles sparsi per la città, ognuno composto da 6 pezzi. Su una facciata c'è un'immagine, sul retro una spiegazione del suo significato. L'immagine e la spiegazione sono poi sezionate in vari pezzi e devono essere riassemblate per poterle leggere e rivedere nella loro interezza.

Per comporre il proprio puzzle è anche possibile accordarsi con gli altri partecipanti per poter scambiare i pezzi nel caso in cui i due gruppi abbiano preso per errore o per volontà un pezzo che non appartiene al loro puzzle.

Le immagini sono una Stella di David e una Menorah.

Alla fine il gruppo vince il puzzle e alcune monete di cioccolato in base al tempo impiegato per completare il tutto.

Al partecipante viene anche chiesto di essere fotografato e di compilare una liberatoria affinché la sua immagine possa essere pubblicata sulle pagine social.

Introduzione: La Stella di David e la Menorah sono due dei simboli più noti legati alla comunità ebraica in tutto il mondo, tuttavia il loro significato e i loro simboli non sono spesso noti a tutti...

Scopriamo insieme alcuni di questi significati cercando di comporre un puzzle!

Materiali: 2 puzzle grafici stampati con un'immagine sul davanti e spiegazioni sul retro; Materiale adesivo rimovibile;

Monete di cioccolato;

Indizi su dove sono posizionati i pezzi.

Partecipanti: 2 gruppi di 4 persone ciascuno;

2/4 membri dello staff seguono il gruppo e danno indicazioni e spiegazioni sul gioco.

Svolgimento: I partecipanti, divisi in 2 gruppi, vengono accolti da una coppia di Youth Workers (YW) che spiegano il gioco, i suoi obiettivi, i metodi e cosa si può vincere.

I partecipanti ricevono poi una serie di indizi su dove devono essere ricomposti i pezzi del loro puzzle e sono seguiti dagli YW.

Alla fine della ricerca, i gruppi sono invitati a ricostruire il loro puzzle il più presto possibile e, se necessario, a scambiare i pezzi con i loro avversari. Chi completa per primo il proprio puzzle riceve una ricompensa in gettoni di cioccolato. Entrambi i gruppi riceveranno dei gettoni e potranno tenere il puzzle.

Ai partecipanti viene poi chiesto se vogliono essere fotografati firmando una liberatoria e viene dato loro un gadget del progetto.

Contenuto:

IMMAGINI E SPIEGAZIONI

IMMAGINE 1: Stella di Davide

SPIEGAZIONE 1:

- La Stella di David, nel Corpus Hermeticus, rappresenta "Ciò che è in basso è come ciò che è in alto, e ciò che è in alto è come ciò che è in basso, per operare i miracoli della realtà Una. E poiché tutte le realtà sono e provengono da una, attraverso la mediazione di una, così tutte le realtà nascono da questa unica realtà attraverso l'adattamento", un principio che rappresenta la perfetta unione di spirito e materia.
- La Stella rappresenta uno dei modi in cui si può dare un esagramma, cioè un poligono, un poligono stellato con sei punti. È l'unione di due triangoli equilateri. L'intersezione è un esagono regolare.
- Secondo un'interpretazione tradizionale, il triangolo con il vertice verso il basso rappresenta l'"acquatico" e il "femminile", mentre il triangolo con il vertice verso l'alto rappresenta il "focoso" e il "maschile".
- Un'altra interpretazione vede il triangolo con il vertice rivolto verso l'alto indicare "l'aria" e quello con il vertice rivolto verso il basso la "terra".
- L'origine del simbolo non è ancora perfettamente conosciuta, tuttavia alcuni studiosi lo fanno risalire all'origine della religione ebraica, facendolo nascere nel contesto della Cabala (XII-XIII secolo a.C.).

- È il simbolo internazionale del sionismo solo dal 1897 (anno in cui fu adottato come simbolo dal Primo Congresso Sionista).

IMMAGINE 2: Menorah

SPIEGAZIONE 2:

- La Menorah è uno dei simboli più antichi della religione ebraica. Nella Bibbia, D-o ordina a Mosè di forgiare la Menorah nel libro dell'Esodo (Esodo 25: 31-40).
- La Menorah ha rappresentato la religione ebraica e il suo culto fin dall'antichità, tanto che la Menorah era presente nel Tempio di Gerusalemme fino al momento della sua distruzione, come riportato dalle fonti antiche (Flavio Giuseppe, Antichità ebraiche). E' scolpita nell'Arco di Tito che celebra la vittoria romana dopo la distruzione del Tempio.
- La Menorah è presente anche in alcune chiese cristiane, soprattutto medievali. Nel primo cristianesimo, infatti, il "sette" simboleggiava l'unità del divino e del terreno, poiché univa il "tre" della trinità e il "quattro" dei punti cardinali terreni. Allo stesso tempo ricorda i sette doni dello Spirito Santo.
- A volte, quando si insegna agli studenti la lingua ebraica, si usa una tabella di menorah a sette luci per aiutare gli studenti a ricordare il ruolo del verbo ebraico binyamin.
- Esiste una pianta, la Salvia Palaestina, diffusa nell'area siro-palestinese, che ha una forma che ricorda quella della Menorah e che si pensa abbia influenzato la rappresentazione della stessa.
- Il simbolo è presente nello stemma nazionale ufficiale dello stato di Israele.

4. GAME DESIGN CON I CANVAS

I seguenti Canvas sono stati usati in relazione alle attività di educazione non formale con lo scopo di facilitare il gruppo nel processo di apprendimento. Pensati appositamente per il progetto, possono essere usati da educatori, insegnanti e studenti per creare un gioco tematico.



1. Explore violent ideologies

Strumento utile per facilitare il gruppo di design dei giochi nella riflessione sul tema e approfondire gli argomenti su cui dovrà concentrarsi il game.

Spesso la violenza nasce da ideologie e credenze condivise fra simili e sostenute come giuste e ragionevoli.



2. Define the challenge

Strumento utile per definire il tipo di cambiamento che si desidera attivare con il game.

3. Define the learning success

Strumento utile per definire il percorso educativo del game e il Goal d'impatto nel giocatore.



4. Story telling game

Strumento utile per l'ideazione della narrazione a sostegno del game, la quale dovrà sostenere il goal educativo dell'attività.



5. Put in the game into action

Strumento di lavoro in gruppo, utile per suddividere le azioni nel tempo e le attività per i partecipanti.



CANVAS

EXPLORE VIOLENT IDEOLOGIES

<p> BELIEFS - What beliefs cause violence actions?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p> ACTIONS - What are violent actions determined by their beliefs?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p> CHANNELS - What kind of communication do violent strategies use?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p> MESSAGE - What are the contents of their messages?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Image by Creative Commons
Project by Creative Commons

CREATIVI
108

DEFINE THE CHALLENGE



© 2015 Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike license

CREATIVI
108

DEFINE LEARNING SUCCESS



© 2015 Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike license

CREATIVI
108

STORY TELLING GAME

LEARNING GOAL:

METAPHOR:

1	2	3	4	5



Brainstorming



Designed by Alison Taylor
Copyright © 2018 by Creative Commons Attribution 4.0 International License

CREATIVI
108

PUT IN THE GAME INTO ACTION

→ TO DO → TEAM → Time: ○ = ready!

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Designed by Alison Taylor
Copyright © 2018 by Creative Commons Attribution 4.0 International License

CREATIVI
108

5. GIOCHI A VENEZIA

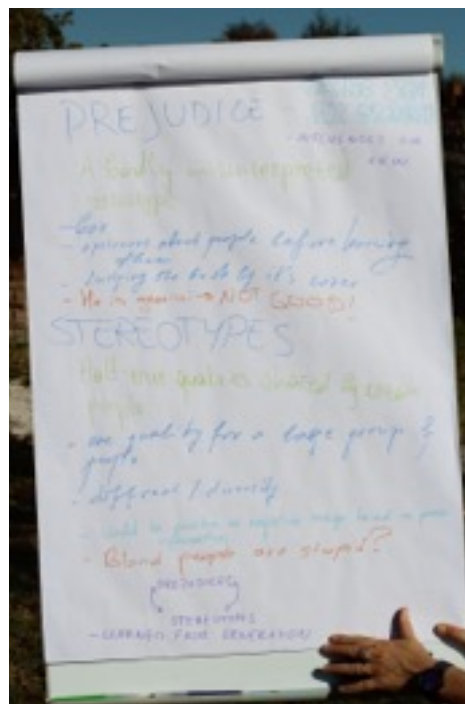
Durante lo scambio giovanile Erasmus+, abbiamo realizzato dei percorsi per coinvolgere i giovani nel generare riflessioni sull'antisemitismo attraverso gli Urban Games.

Nelle pagine seguenti illustreremo il processo di educazione non formale realizzato con il supporto della formatrice Anna Albertarelli. L'obiettivo era quello di utilizzare gli spazi urbani del ghetto ebraico di Venezia come base per l'elaborazione di una riflessione sugli stereotipi antisemiti nel corso della storia.

Questo processo è un modello che potrebbe essere riproposto a Venezia per attività con gruppi di giovani.

Giorno 1

Dopo gli esercizi di risveglio del corpo, la mattinata di condivisione inizia con alcune attività.



ESERCIZIO 1: Riflessione sulla definizione di stereotipi e pregiudizi in generale. I partecipanti si dividono in piccoli gruppi e scrivono insieme una definizione di stereotipo e pregiudizio. Una volta che hanno scritto le definizioni, dovrebbero

condividerle con tutti gli altri attraverso un portavoce per gruppo.

ESERCIZIO 2: Riflessione su cosa viene prima: lo stereotipo o il pregiudizio? I piccoli gruppi, creati in precedenza, condividono le loro riflessioni. Ciò che emerge da questo esercizio è la circolarità dei due concetti che condividono una relazione di reciprocità.



ESERCIZIO 3: Attività per sciogliere le tensioni e imparare a fluire meglio con il gruppo.

I partecipanti chiudono gli occhi e ascoltano la musica della cultura ebraica. Questa musica, come muove ognuno di loro?



ESERCIZIO 4: Lavorare a coppie. Uno di fronte all'altro, i partecipanti condividono un momento, una situazione o un evento in cui si sono sentiti colpiti e vittimizzati dal pregiudizio o dallo stereotipo.



Domanda al gruppo per entrare nel tema dell'antisemitismo: "Qualcuno di voi è ebreo?" I partecipanti hanno risposto di no.

ESERCIZIO 5: "Quando dite la parola ebreo quali immagini vi vengono in mente?"



I partecipanti hanno risposto con una serie di presunte caratteristiche:

- 1) Persone avaro
- 2) Naso lungo
- 3) Venditori e imprenditori
- 4) Persone ricche
- 5) Cappello
- 6) Musica Klezmer
- 7) Capelli ricci
- 8) Famiglie grandi e forti
- 9) Conservatori
- 10) Il simbolo: la stella di David
- 11) L'olocausto
- 12) Il colore giallo
- 13) Intelligente, poliglotta
- 14) Circonciso
- 15) Giudaismo
- 16) Diaspora
- 17) Il Muro del Pianto

- 18) Hollywood
- 19) Patriarcato
- 20) Discendenza matriarcale
- 21) Candelabro

Divisi in gruppi di 5

ESERCIZIO 6: Scrivere alcune parole, collegate a quelle scritte in precedenza, che si riferiscono a un contesto artistico, politico, religioso o sociale. L'esercizio deve essere svolto con un "botta e risposta" per creare collegamenti logici, basati su impulsi e non su riflessioni; questo è utile per capire che i pregiudizi e gli stereotipi si perpetuano nel tempo, con una velocità tale per cui le persone non si fermano a riflettere sul pregiudizio.



ESERCIZIO 7: Da cosa ha origine il pregiudizio contro gli ebrei? Fare una ricerca su come hanno avuto origine i pregiudizi sugli ebrei, prima della seconda guerra mondiale.

Dopo aver impiegato 30 minuti per la ricerca, i partecipanti descrivono la ricerca del proprio gruppo agli altri e riflettono su queste domande: hai scoperto qualcosa che non sapevi? Sapevi già qualcosa a riguardo?

RISULTATI: I pregiudizi contro gli ebrei emergono e sono:

- 1) Religiosi:

- Gli ebrei si sentono speciali perché vengono dalla terra di Gesù
- Sono una società chiusa: circoncisione e matrimonio sono spiegati perché possono sposarsi solo tra di loro
- Gli ebrei hanno ucciso Gesù Cristo
- Universalismo ebraico
- Gli ebrei rifiutarono di essere battezzati e quindi furono esclusi da molti paesi; furono anche perseguitati durante le crociate

2) Economici:

- Riguardo a un pregiudizio sorto negli ultimi 100 anni
- A causa dello Shabbat, si rifiutano di lavorare il sabato e questo è molto antieconomico
- A causa del fatto che hanno ottenuto la maggior parte dei lavori prestigiosi in Europa
- Pregiudizio perché erano banchieri e lavoravano con il denaro, cosa che era proibita dalla religione cristiana perché prestare denaro era considerato opera del diavolo

3) Politici:

- Non hanno giornali o pubblicazioni nella loro lingua, quindi nessuno si preoccupa di interessarsi
- Nei tempi antichi, durante l'impero romano, si rifiutavano di accettare gli ebrei; Martin Luther King scrisse un libro contro di loro; Karl Marx li considera capitalisti
- L'olocausto



ESERCIZIO 8: Attraverso un processo di empatizzazione, camminando o sedendosi da soli e identificandosi con una persona ebrea, i partecipanti hanno cercato di immedesimarsi

nell'essere ebrei per un momento. Hanno cercato di capire e sentire cosa può provare un ebreo in questo momento storico o nel passato, cosa può provare una persona che vive queste persecuzioni; il suggerimento è che tutti i pregiudizi che abbiamo trovato sono contro di noi.

Le sensazioni provate dai partecipanti sono scritte in forma anonima su alcuni fogli e subito dopo lette in cerchio, una alla volta, pescando a caso dall'insieme dei pensieri scritti.



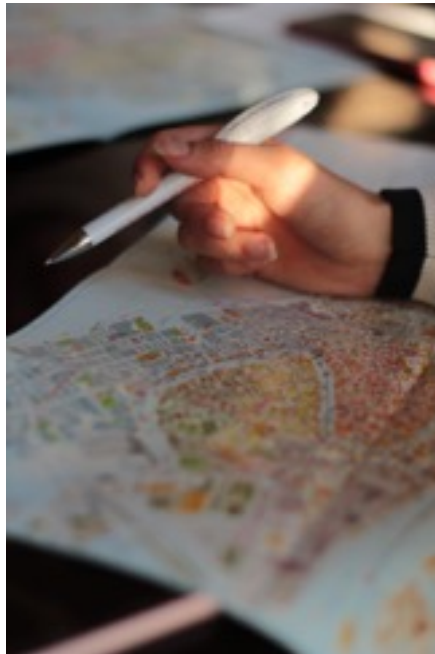
Giorno 2

Dopo aver riassunto quanto fatto il giorno precedente, i partecipanti svolgono attività coerenti con il proseguimento del processo creativo, partendo dall'apprendimento della definizione di stereotipo di Adorno et al.

Stereotipi e pregiudizi si manifestano insieme, in una relazione circolare, e producono intolleranza da cui si genera l'odio che si manifesta concretamente attraverso parole, atteggiamenti, azioni e fatti. Cosa produce questo? Scoprono che è prodotto dal pensiero collettivo.

Poi, segue la spiegazione del personaggio ebreo nel Mercante di Venezia, aggiungendo di più sulle sue caratteristiche, e la sua correlazione con il tema del progetto (pregiudizi, stereotipi contro gli ebrei: antisemitismo).

ESERCIZIO 9: trovare informazioni sul ghetto ebraico.



Tutta la ricerca condotta dal gruppo deve essere conservata, sarà utile ai diversi gruppi per il lavoro che verrà fatto a Venezia, che sarà il seguente: i partecipanti dovranno creare una narrazione utilizzando strumenti emotivi, pensieri, cultura e storia.

I gruppi saranno viaggiatori, alla scoperta di Venezia e del ghetto ebraico, e dovranno anche raccontare le esperienze attraverso ciò che hanno imparato durante i giorni precedenti e attraverso le emozioni.

Questo significa che il gruppo è un corpo unico: in questo corpo, però, ci sono molte emozioni, pensieri e modi diversi di vedere le cose;

Suggerimenti:

- 1) si potrebbe immaginare di essere nel presente e un attimo dopo di essere nel '600 (il periodo storico in cui è ambientato il Mercante di Venezia) (esempio del Tenet del film);
- 2) si potrebbe pensare come una sola persona: durante il video diverse persone si alternano, ma impersonano sempre la stessa figura.

Useranno i pensieri che hanno scritto il giorno prima, che saranno divisi in gruppi: i pensieri possono essere letti o filmati, o essere il soggetto di un'immagine.

I gruppi dovranno scegliere su quale attività specializzarsi a Venezia, per creare lo storytelling, tra tre possibili opzioni:

- 1) Videomaking
- 2) Creazione di contenuti per i social media
- 3) Scrittura creativa



Il prodotto finale sarà un video di minimo 5 minuti e massimo 10 minuti, in cui verrà raccontato un percorso di viaggio, non turistico, da Piazza San Marco al ghetto ebraico. L'attività da svolgere prima di realizzare questo prodotto finale è uno storyboard a partire dalla mappatura del percorso da fare a Venezia. Il percorso deve essere composto da molteplici tappe, dove il gruppo sosterrà per poter produrre materiali contenenti riflessioni emotive, nozioni storiche e descrizioni estetiche.

Tutti i materiali dovranno essere prodotti attraverso video, foto e testi scritti.

Il lavoro finale non deve essere una guida di viaggio, piuttosto una guida emozionale all'esperienza di viaggio.

Tutto quello che verrà realizzato sarà raccolto e editato insieme, da ogni gruppo, durante i due giorni successivi durante due workshop di comunicazione in cui saranno creati video, contenuti per i social media e scritti creativi.

Il materiale scritto accompagnerà la creazione dei video e dei post e sarà utilizzato per il manuale finale.

Giorno 3



Una giornata a Venezia; i 3 gruppi percorrono il loro "viaggio" seguendo le tappe che hanno concordato di visitare. Il giorno precedente infatti, sono stati ideati i percorsi e gli strumenti di narrazione da utilizzare, comprendendo anche i contenuti. Ogni gruppo ha lavorato con lo smartphone per la raccolta di immagini, video e brevi clip per il montaggio video. Strumenti, questi ultimi, utilizzati per la campagna da realizzare sui social. L'ultima tappa del viaggio è il centro del campo del Ghetto. Proprio in questo campo, alla fine, i partecipanti inviano un messaggio intimo, privato e simbolico alle persone, ai luoghi e agli eventi del passato.



Giorno 4

I partecipanti iniziano la giornata con alcuni esercizi corporei volti a creare collegamenti tra i gesti, le sensazioni e i pensieri che il corpo sperimenta e ciò che accade negativamente all'interno della società, come la diffusione di pregiudizi e stereotipi. Ogni esercizio corporeo e sensoriale è usato come metafora degli aspetti che sono stati analizzati nei giorni precedenti.



Ciò che emerge da questo esercizio è che la rabbia che si vuole sfogare deve essere gestita con la persona che si ha di fronte. Se vuoi sfogare la tua rabbia, non devi spostarla sulle persone, ma per esempio sugli oggetti o affrontarla attraverso lo sport.

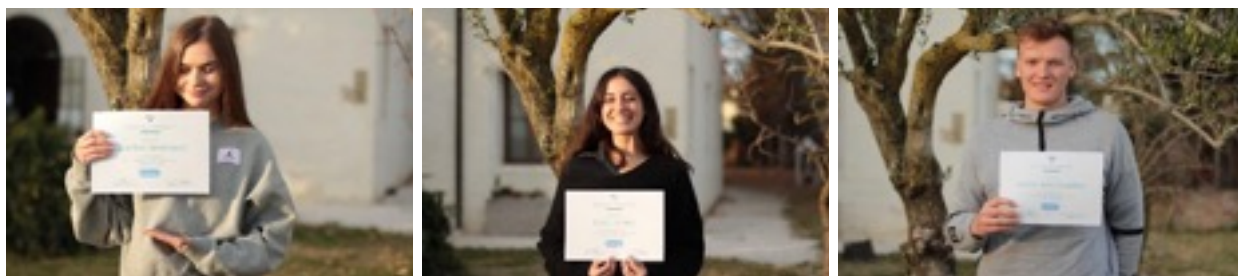
Emerge anche che gestire l'armonia con le altre persone non è facile. È importante percepire le cose anche attraverso il corpo per non osservare le cose solo da un punto di vista cognitivo-intellettuale. È importante farsi attraversare dalle situazioni più forti che ci fanno arrabbiare, rattristare. Dobbiamo imparare ad accettarle e gestirle per avere un'integrità morale.

Gli esercizi sono stati fatti per trovare l'armonia e poi per rompere questa armonia. Quando si è al centro bisogna trovare la propria integrità morale che si combina con il concetto di etica.

I partecipanti hanno elaborato in gruppo il materiale raccolto a Venezia per la produzione di un videoclip utile alla divulgazione della campagna a contrasto dell'antisemitismo.

Giorno 5

Durante l'ultimo giorno, avviene la condivisione del lavoro svolto, quindi i partecipanti presentano gli uni agli altri tutto ciò che hanno realizzato nei giorni precedenti, i loro post, video e scritti creativi. Hanno anche realizzato lo Youthpass e la valutazione in modalità cooperativa.



Riassunto delle attività svolte

Compilazione dello Youthpass, attività svolte dai partecipanti:

1. Riflessione sui concetti di stereotipo e pregiudizio per arrivare ad una definizione condivisa;

2. Riflessione sulle origini dei due concetti (pregiudizio e stereotipo) e sulla loro relazione;
3. Condivisione delle proprie esperienze personali in relazione ai concetti di pregiudizio e stereotipo;
4. Riflessione sull'antisemitismo: come e quando nasce il pregiudizio contro gli ebrei?
5. Ricerca sulla storia dei pregiudizi/stereotipi sugli ebrei da un punto di vista politico, economico e religioso;
6. Attività di identificazione per immedesimarsi nella condizione di discriminazione subita dagli ebrei nel corso della storia;
7. Apprendimento dell'opera il Mercante di Venezia e dei suoi stereotipi/pregiudizi;
8. Mappatura della città di Venezia, in particolare del ghetto ebraico per comprendere spazialmente la segregazione ebraica;
9. Pratiche corporee per capire come il pregiudizio porta all'odio;
10. Visita a Venezia e al suo ghetto: entrare in contatto con la storia e l'esperienza della città, sempre riguardo al tema;
11. Creazione di storytelling, contenuti per i social media, video, scrittura creativa sul tema affrontato durante il progetto.

6. RISULTATI

Di seguito verranno riportati alcuni dei risultati delle attività e degli Urban Games proposti durante il progetto ECHAD. Tra essi, sono stati scelti i risultati più salienti.

Giovani aventi differenti nazionalità, con un diverso background culturale e una diversa attitudine comunicativa, hanno formato alcuni gruppi con lo scopo di elaborare dei contenuti che potessero essere l'output del loro percorso insieme. L'elaborazione di questi contenuti è stata un'ulteriore occasione per discutere collettivamente del tema del pregiudizio e dello stereotipo, in modo da avere una maggiore consapevolezza delle proprie colpe in quanto persone con un certo grado di pregiudizio interiorizzato e talvolta inconscio, che tuttavia si manifesta nelle nostre interazioni e relazioni quotidiane.

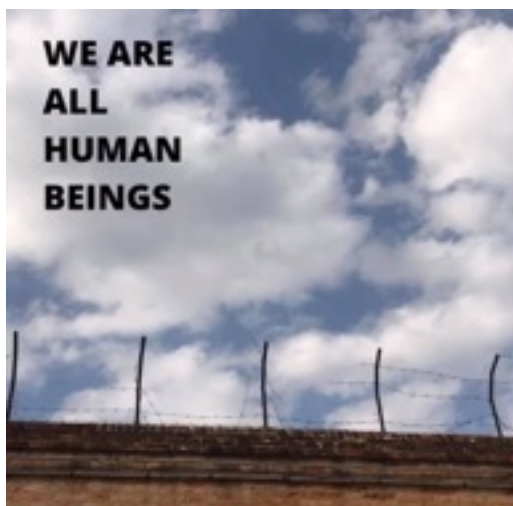
Seguendo le indicazioni date, con il fine di giungere alla realizzazione di uno storytelling, ogni gruppo è risultato composto da chi si ha preferito specializzarsi nella produzione grafica e multimediale, da chi era più ispirato dalla scrittura creativa e anche da chi invece si è dedicato all'elaborazione di contenuti social.

Quindi, i risultati del primo gruppo comprendono la descrizione del processo creativo che ha dato l'avvio e ha accompagnato ogni fase del loro lavoro, in più l'elaborazione di un video finale e di alcuni contenuti che riflettessero sul tema.

In particolare, il video prodotto rappresenta lo sforzo collettivo di immedesimarsi con un soggetto ebreo vittima di pregiudizio e discriminazione antisemita. Il protagonista assume il ruolo di un uomo ebreo che bussava di porta in porta nel tentativo di ricevere un riparo e trovare uno spazio accogliente. Segue la lettura di alcune frasi, frutto dell'attività di gruppo svolta nei giorni precedenti, scritte dai partecipanti durante il loro percorso di sviluppo empatico nei confronti del tema. Tra di esse, ne riportiamo alcune: "avverto l'impossibilità di liberare me stessa dalla percezione che hanno gli altri di me", "oltre alla religione, siamo tutti esseri umani". Come conclusione, il primo gruppo ha scelto di includere nel video, un'attività svolta nel ghetto ebraico a Venezia. Durante quel momento di silenzio, i partecipanti hanno posato una mano sulla corteccia di un albero, in qualità di storico e silente osservatore di un passato violento e discriminatorio nei confronti del popolo ebraico. Attraverso un simile contatto, fisico e diretto con un essere non umano parte integrante della nostra storia, i partecipanti hanno fatto esperienza di un momento collettivo basato sul ricordo e sulla commemorazione, dedicando loro stessi all'apertura verso una maggiore capacità riflessiva ed empatica.

Il secondo gruppo ha seguito le stesse modalità di lavoro, producendo un video in cui sono inclusi riferimenti storici ed esplicativi del passato storico ebraico. E' composto da alcune fotografie in serie realizzate dai partecipanti durante la giornata di visita a Venezia e al ghetto ebraico. Inoltre, contiene parte del monologo di Shylock, personaggio ebreo tratto dall'opera di Shakespeare *"Il Mercante di Venezia"* che, dopo essere stato oggetto di discussione collettiva sul tema, è stato ritenuto fortemente esplicativo della condizione di violenza imposta nel trattare in modo discriminatorio una persona ebrea. Per questo motivo, ne riportiamo una parte: *"Non ha forse occhi un ebreo? Non ha mani, organi, membra, sensi, affetti e passioni? Non si nutre egli forse dello stesso cibo di cui si nutre un cristiano? Non viene ferito forse dalle stesse armi? Non è soggetto alle sue stesse malattie? Non è curato e guarito dagli stessi rimedi? E non è infine scaldato e raggelato dallo stesso inverno e dalla stessa estate che un cristiano? Se ci pungete non versiamo sangue, forse?"*.

Anche il secondo gruppo, si è dedicato alla produzione di ulteriore materiale, come le immagini seguenti.

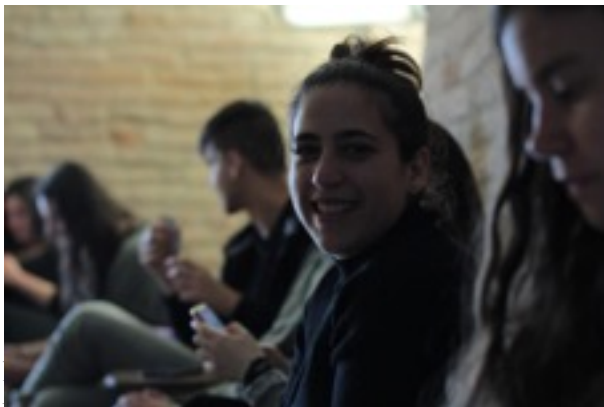


7. ESPERIENZA DEI PARTECIPANTI



Partecipare al progetto è stata un'esperienza preziosa per me. Per la prima volta ho avuto l'opportunità di interagire all'interno di un gruppo internazionale, con riferimento al problema dell'emarginazione degli ebrei, degli stereotipi e dei pregiudizi che erano e sono ancora le ragioni della discriminazione ed esclusione della popolazione ebraica. Ho acquisito conoscenze e strumenti che mi aiuteranno in futuro. La partecipazione al progetto mi ha fatto capire che noi, come umanità, dobbiamo ancora fare attenzione al fatto che le minoranze, comprese quelle ebraiche, non devono combattere la stigmatizzazione, spesso causata dalla paura e dall'ignoranza. Sono grata di aver potuto imparare molte cose nuove, acquisire nuove prospettive, e di aver incontrato persone meravigliose con un grande cuore!

Dominika - Polonia



Erasmus mi ha dato molta curiosità per continuare a ricercare ed essere interessata a saperne di più e anche a diffondere la conoscenza. Grazie per l'esperienza!

Marina Guimera Sixto - Spagna



Penso che questo progetto sia stato un'esperienza davvero appagante. Condividere la conoscenza con persone di altri paesi è stato super interessante, così come viaggiare e vedere il cuore di Venezia. Mi sento davvero sensibile ed empatica con l'argomento su cui abbiamo lavorato durante il progetto e ho avuto la possibilità di avere uno sguardo più da vicino con una prospettiva diversa sui costumi ebraici e la

ero potuto essere un po' più didattiche, ma questo

Il progetto è stato fantastico. Ho dovuto ripensare al modo in cui percepisco gli stereotipi e i pregiudizi, non come uno scherzo culturale, ma come uno strumento di discriminazione e segregazione. Ho avuto l'opportunità di visitare Venezia, di vivere l'Italia nel suo complesso, di entrare in contatto con la gente del posto non come turista, ma come parte della società, mi ha dato molta energia.

Volen Chilov - Bulgaria

8. CONCLUSIONI

Alla luce dei fatti storici discriminanti che coinvolgono il popolo ebraico spesso ci chiediamo se, per educare le nuove generazioni, sia sufficiente informarli dei fatti succedutisi nei tempi o se, gli stessi debbano essere guidati necessariamente verso orizzonti di consapevolezza.

Riteniamo che fare un'esperienza sul tema incrementi la loro consapevolezza e che essa sia fondamentale per “vaccinare” l'umanità dai crimini generati dalle intolleranze e dai pregiudizi.

La consapevolezza, infatti, implica differenti parametri della conoscenza di sé e del mondo esterno, differenti dalla semplice memorizzazione di eventi storici. Affrontare un livello più profondo di significati in dialogo fra mondo interiore ed esteriore, implica unpercorso mirato di educazione non formale e le sue esperienze connesse.

In questa prospettiva il progetto Echad ha sperimentato pratiche atte a sviluppare una maggiore consapevolezza nei giovani partecipanti ed educatori. La metodologia porta l'attenzione alla dimensione olistica (cognitiva, relazionale, affettiva, emotiva e inter culturale) del processo educativo. E' stata un'opportunità per superare lo stato di insignificanza nozionistica e approfondire le diverse realtà dei fatti.

Echad è un percorso di educazione non formale che rileva come le informazioni non veritiere e promulgate con intenti discriminatori su più ambiti: tradizione orale, opere teatrali e comunicazione di massa, abbiano contribuito a rafforzare i pregiudizi e gli stereotipi sulla popolazione ebraica. Ponendo le basi dei genocidi succedutisi.

Il progetto in sé è una ricerca di nuovi strumenti, utili per fare breccia sulla consapevolezza in merito a questi eventi. I giovani coinvolti sono stati protagonisti dei processi di elaborazione di una ferita sempre aperta della storia Europea. I risultati dei loro elaborati portano voce a questo processo di presa di coscienza.

L'esplorazione di fatti storici, la tradizione e il tramandare di stereotipi, la visita dei luoghi storici di Venezia e la generazione creativa di idee rappresentano proposte educative coinvolgenti con riferimento alla cultura ebraica. I risultati sono frutto dei giovani e youth workers coinvolti, ma il processo è aperto verso la traduzione di nuove possibilità. Altri giovani, educatori o insegnanti, possono trovare in questo manuale alcuni modelli di educazione non formale utili per affrontare il tema.

Tutto ciò prevede un coinvolgimento dei partecipanti a tutto tondo. Richiede la capacità dei giovani di collaborare con gli altri, di relazionarsi con l'altro da sé, di ricerca di significati profondi degli avvenimenti storici. Definirsi in un contesto di conoscenza e coscienza nuova, tramite un'esperienza guidata in gruppo.

Perché in qualità di cittadini, i giovani si contraddistinguono per l'attitudine ai diritti umani. Riconoscano i loro valori per poterli difendere e sappiano discernere, a partire da sé, la natura delle discriminazioni. Ad un macro livello, riconoscere che le politiche sono generate da uomini e donne che pongono il seme dei loro credo e della loro coscienza in ogni decisione collettiva per l'umanità.

BIBLIOGRAFIA

Miriam Trolese

Fondatrice dell'organizzazione Creativi108, esperta in project management ed educazione non formale, laureata presso l'università di Bologna in Lettere, coordina progetti sociali nel settore della formazione da più di dieci anni.

Antonio Spira

Laureato in Storia e in Cooperazione allo Sviluppo presso l'Università di Bologna. Ha concentrato i suoi studi storici nell'era contemporanea e in particolar modo nel periodo tra la seconda metà XIX e la prima metà del XX secolo, con una particolare predilezione alla storia economica e a quella sociale. Ha poi integrato ed approfondito le conoscenze storiche con elementi di economia e diritto. Ha curato la narrativa storiografica del progetto Echad entro il Programma Erasmus+.

Anna Albertarelli

Formatrice, regista e coreografa, laureata in Dams spettacolo presso l'Università di Bologna. Esperta in processi di educazione non formale per giovani e adulti.

Federica Neo

Studentessa magistrale di Sviluppo locale e globale presso l'università di Bologna, tirocinante in European Project Management presso l'organizzazione Creativi108.