Gaia Sciascia, Mariagiulia Piller, Linda Todesca, Elena Toniolatti

2° gioco: Non inciampare negli stereotipi

Materiale: tessere con immagini con input stereotipati (esempio: principesse, cavalieri…) oppure tessere del gioco Dixit; fogli e penne

Tempistiche: Presentazione dell'attività: 10-15 minuti.
Svolgimento: due lezioni (a seconda delle tempistiche abituali della classe)

Età: classe 5° della scuola primaria/ classe 1° della scuola secondaria di primo grado

Obiettivo: riconoscere e sottolineare gli stereotipi in modo da realizzare un racconto privo di essi

Svolgimento: l'insegnante divide la classe in gruppi di circa 4 alunni assegnando ad ogni gruppo 3-4 tessere, preparate precedentemente dal docente, (a seconda dello stereotipo che si intende superare) raffiguranti personaggi che sono portatori di stereotipi (es. Principe sul cavallo bianco, principessa e drago; Barbie e Ken; padre lavoratore e madre casalinga; cappuccetto rosso e cacciatore che la salva; imprenditore e donna delle pulizie).
Gli alunni dovranno scrivere un testo senza stereotipi, cercando di evitarli, cambiando i ruoli dei personaggi.
Infine, leggeranno il loro lavoro di fronte a tutta la classe e questa deciderà se sono "inciampati" in stereotipi o se li hanno evitati.

(Es. Non è il principe che salva la principessa, ma il contrario.)

Esempi di tessere: