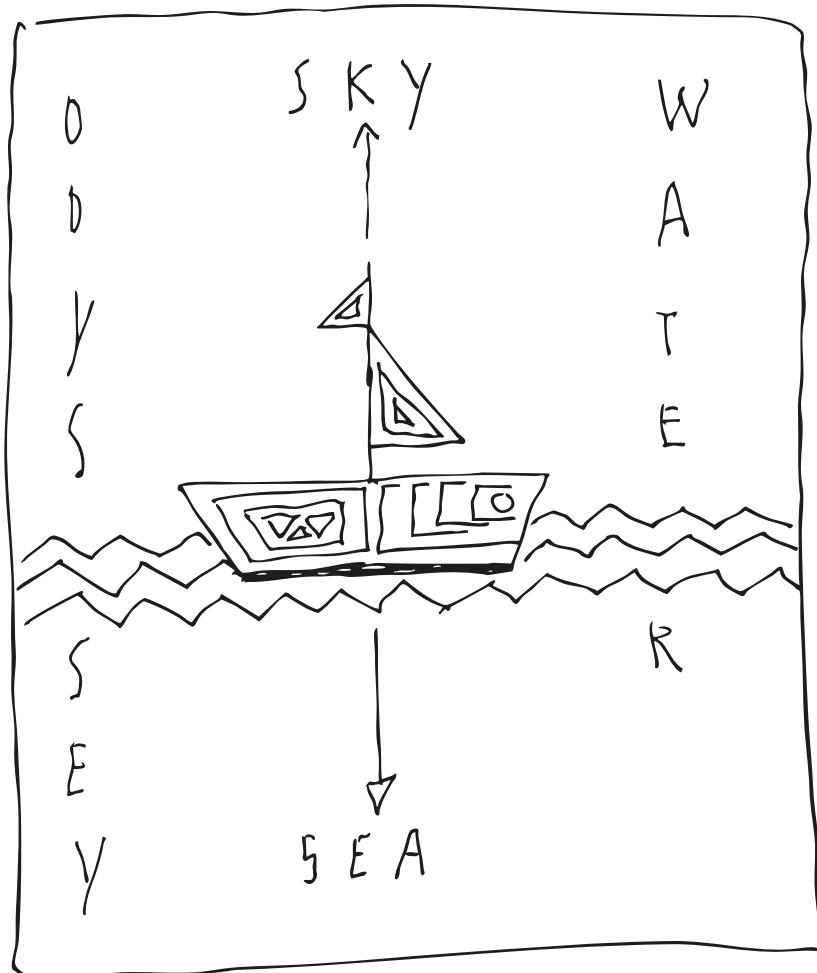


Odissea, errare è umano



Odissea, errare è umano

di Valeria Cavalli

con Giulia Marchesi e Marco Vitiello

regia e disegno luci Claudio Intropido

assistente al progetto Isabella Perego

collaborazione didattica Prof.ssa Simonetta Muzio

scene Marco Muzzolon

costumi Francesca Biffi

staff tecnico Marco Meola

delegata di produzione Susanna Russo

produzione Manifatture Teatrali Milanesi

età consigliata: **dagli 11 anni**

durata: **70 minuti**

“

Viaggiate che sennò poi diventate razzisti
E finite per credere
Che la vostra pelle sia l'unica ad aver ragione
Che la vostra lingua è la più romantica
E che siete stati i primi ad essere i primi
Viaggiate che se non viaggiate
Poi non vi si fortificano i pensieri
Non vi riempite di idee
Vi nascono i sogni con le gambe fragili
E poi finite per credere alle televisioni
E a quelli che inventano nemici
Che calzano a pennello con i vostri incubi
Per farvi vivere di terrore, senza più saluti
Né grazie né prego né si figuri
Viaggiate che viaggiare insegna a dare il buongiorno a tutti
A prescindere da quale sole proveniamo
Viaggiate che viaggiare insegna a dare la buonanotte a tutti
A prescindere dalle tenebre che ci portiamo dentro
Viaggiate che viaggiare insegna a resistere, a non dipendere
Ad accettare gli altri non solo per quello che sono
Ma anche per quello che non potranno mai essere
A conoscere di cosa siamo capaci
A sentirsi parte di una famiglia
Oltre frontiere, oltre confini
Oltre tradizioni e cultura
Viaggiare insegna a essere oltre
Viaggiate che sennò poi finite per credere
Che siete fatti solo per un panorama
E invece dentro di voi
Esistono paesaggi meravigliosi
Ancora da visitare

Gio Evan, Viaggiate

Sfide, errori, nostalgie, desideri, scoperte

Ulisse, forse il viaggiatore più famoso della storia, è anche l'emblema di chi non smette mai di cercare, pur sapendo di poter smarrire la rotta.

Il suo viaggio non segue una linea retta: è un labirinto di deviazioni, soste e ritorni.

È un percorso esteriore e insieme interiore, in cui ogni tappa lo trasforma, così come ognuno di noi cambia lungo il proprio cammino di vita.

Anche lo spettacolo teatrale a cui assisteremo sembra seguire una propria traiettoria, costellata di spunti e di suggestioni che invitano alla riflessione.

Vi invitiamo quindi a godervi lo spettacolo e, se lo riterrete utile, a utilizzare gli stimoli del kit.

1 Partire: c'è un luogo che mi appartiene? E io appartengo a un luogo?

Il senso di appartenenza a un luogo o a una comunità rappresenta una parte fondamentale dell'identità di ogni persona.

Questo luogo, tuttavia, non è necessariamente unico né soltanto fisico: può esistere anche nella memoria, nelle relazioni o nelle esperienze vissute.

ROTTE E DERIVE DELLA MEMORIA

Attività liberamente ispirata a:

Soul Maps di CIES Onlus e al libro *La mia casa è dove sono* di Igiaiba Scego, Rizzoli 2010

L'attività propone di esplorare il tema dell'appartenenza attraverso la creazione di mappe identitarie e affettive.

I partecipanti identificheranno i luoghi per loro più significativi – nella città in cui vivono e in quelle visitate in passato – e realizzeranno delle mappe che colleghino spazio, memoria e identità personale.

Materiale necessario:

- ▶ Mappe della città
- ▶ Fogli A3
- ▶ Pennarelli, post-it
- ▶ Il programma National Geographic *MapMaker Interactive* per la creazione di mappe personalizzate:
<https://www.nationalgeographic.org/society/learn/mapmaker-launch-guide/>

L'attività inizia chiedendo a ogni studente di individuare cinque luoghi della città in cui abita che abbiano un significato personale o affettivo.

Successivamente, li cerca sulla mappa e li rappresenta graficamente (tramite disegno o simbolo).

I disegni e i simboli possono essere realizzati su post-it da sovrapporre alla mappa, oppure direttamente online con *MapMaker Interactive*, utilizzando le funzioni del programma

Successivamente si chiede di scegliere una seconda città — vissuta o visitata in passato — e di ricostruirne la mappa basandosi esclusivamente sul ricordo e sulle emozioni.

Questa mappa sarà realizzata a mano su un foglio A3, partendo dai luoghi significativi e collegandoli attraverso elementi geografici reali o immaginari (strade, fiumi, ponti, ecc.).

Come terza tappa si chiede ai partecipanti di riunirsi in piccoli gruppi (3-4 componenti) e unire le proprie mappe, creando insieme una "città della memoria condivisa".

Ogni gruppo sceglie un nome per il comune nuovo territorio e ne presenta la storia al resto della classe.

L'attività si chiude con una discussione guidata che includa qualcuna di queste domande:

- **Come ti sei sentito/a nel ricordare questi luoghi e le persone che li abitano?**
- **Pensi che sia difficile lasciare la propria città per spostarsi altrove?**
- **Cosa hai perso o trovato quando hai unificato la mappa con quelle del tuo gruppo?**

2 Viaggiare per necessità

Nell'*Odissea*, Ulisse non viaggia per piacere o curiosità, ma per necessità: il suo viaggio è una lunga lotta per la sopravvivenza, per il ritorno a casa, per ritrovare un'identità perduta. Quando approda a Scheria, la terra dei Feaci, è un naufrago sconosciuto, lacero e affamato, in cerca di accoglienza.

Allo stesso modo, oggi migliaia di persone attraversano mari e confini per necessità: guerre, povertà e cambiamento climatico li costringono a partire. Anche loro approdano in luoghi sconosciuti, sperando di trovare ospitalità, sicurezza e un futuro migliore.

Il Consiglio dei Feaci diventa così un'occasione simbolica per riflettere su un tema sempre attuale: come accogliere chi arriva da lontano, stanco e senza nulla, ma con la sua storia personale da ascoltare.

IL CONSIGLIO DEI FEACI – UN *DEBATE* ISPIRATO ALL'*ODISSEA*

Svolgimento dell'attività

Episodio: Ulisse è appena stato trovato da Nausicaa sulla spiaggia. È stanco, affamato e non rivelà subito la propria identità. La principessa lo conduce al palazzo di Alcinoo e Arete, suoi genitori e sovrani dei Feaci, dove viene convocato il Consiglio per decidere se offrirgli ospitalità e aiuto per tornare a casa.

Si divide la classe in tre gruppi. Due squadre sosterranno posizioni opposte. Un gruppo assisterà in "acquario".

Vengono assegnati i ruoli: agli studenti che interpreteranno i personaggi, ai portavoce dei gruppi, al responsabile del tempo (timer), al responsabile del silenzio e al gruppo incaricato di assistere.

Le squadre devono ricercare informazioni per sostenere la loro tesi, definire argomentazioni valide, preparare discorsi e stabilire una strategia di squadra.

Un passaggio molto importante è definire chiaramente le regole del *debate* (durata, ordine di intervento).

Ruoli degli attori

Re Alcinoo: guida il consiglio. È prudente ma generoso. Vuole ascoltare tutti prima di decidere.

Regina Arete: attenta e intuitiva. Osserva i dettagli (come le vesti di Ulisse) e cerca di capire chi sia davvero.

Nausicaa: rappresenta la voce giovane, empatica. Difende l'idea dell'accoglienza e della solidarietà.

Consigliere 1 (pragmatico): teme che accogliere lo straniero possa essere un rischio per la sicurezza del popolo.

Consigliere 2 (umanitario): ricorda i valori dell'ospitalità e il volere degli dèi.

Ulisse (opzionale): può intervenire alla fine, raccontando parte della sua storia o difendendosi.

Possibili linee di argomentazione

A favore dell'accoglienza

Gli dèi proteggono chi accoglie lo straniero.

Un giorno potremmo trovarci noi nella stessa situazione.

L'ospitalità è segno di civiltà e umanità.

Il viandante potrebbe essere un uomo valoroso o portatore di conoscenze.

Contro l'accoglienza

Potrebbe essere un nemico o una spia.

Il regno non può accogliere chiunque senza rischi.

I Feaci devono prima pensare alla sicurezza del loro popolo.

Non si conosce la vera identità di questo straniero.

Conclusioni simbolica

Dopo il dibattito, Alcinoo prende la decisione finale: può scegliere se accogliere Ulisse o respingerlo.

È importante far seguire un momento di riflessione collettiva in cui si fa il parallelismo con i migranti di oggi:

- **Quali timori e quali speranze si ripetono nei secoli?**
- **Cosa significa, oggi, essere "naufraghi" ed essere "Feaci"?**
- **Come possiamo agire da cittadini e studenti per favorire una cultura dell'accoglienza?**

3 Viaggiare, tra smarrimento e conoscenza

Ulisse non è solo colui che torna, ma è anche colui che erra. Erra perché viaggia, e viaggiando si sbaglia spesso: Ulisse si fida dei suoi compagni, si lascia tentare, sfida gli dèi, si lascia prendere dall'orgoglio e dalla curiosità. Eppure ogni errore lo avvicina, passo dopo passo, alla consapevolezza del limite e alla saggezza del ritorno trovando in ognuno un pezzetto di sé e in ogni deviazione, un modo nuovo di guardare il mondo.

Gli errori, come le onde, lo spingono avanti e indietro, e senza di essi non ci sarebbe viaggio.

L'Odissea fornisce a noi insegnanti anche la preziosa occasione di diventare un percorso a tappe sul tema, duplice, dell'erranza.

IL VIAGGIO DI ULLISSE VERSO SE STESSO

(P.S. CHI NON SBAGLIA, NON VA AVANTI)

Svolgimento dell'attività

La classe viene divisa in gruppi, ognuno dei quali riceve un episodio del viaggio di Ulisse, ad esempio **Calipso, Ciconi, Lotofagi, Ciclopi, Eolo, Circe, Sirene, Vacche Sacre**. Ogni gruppo discute su quale sia l'errore commesso, quale la lezione imparata e prepara su una flash card da un lato un disegno dell'episodio, dall'altro la lezione imparata.

L'obiettivo finale del "gioco" non è accumulare tesori o punti, ma raggiungere Itaca con maggiore consapevolezza.

- 1. Suddivisione in gruppi:** la classe viene suddivisa in piccoli gruppi, ognuno dei quali riceve uno degli episodi principali del viaggio di Ulisse (ad esempio i Ciconi, i Lotofagi, Polifemo, Eolo, Circe, le Sirene, le Vacche sacre, Calipso).
- 2. Analisi e riflessione:** ogni gruppo analizza l'episodio assegnato, individuando:
 - l'errore o la debolezza di Ulisse (o dei suoi compagni)
 - la lezione appresa, cioè il valore o l'insegnamento che emerge dall'esperienza

3. Elaborazione grafica e simbolica: su una flash card (o una scheda illustrata) il gruppo rappresenta l'episodio:

- da un lato un **disegno** o una raffigurazione grafica o simbolica
- dall'altro la **lezione imparata**, formulata in modo sintetico e significativo ("La curiosità senza prudenza può essere pericolosa", "Chi non rispetta un popolo si espone alla sua vendetta")

4. Conclusione

Alla fine, le carte realizzate dai gruppi comporranno le tappe del "gioco da tavolo" collettivo. Senza giocare realmente, la classe avrà costruito un percorso visivo e narrativo di erranza e crescita, in cui ogni errore diventa una conquista e ogni episodio contribuisce alla formazione di un Ulisse più consapevole e, per analogia, di studenti più riflessivi.

4 Parola di Ulisse

Nel suo bellissimo romanzo *Resisti, cuore* Alessandro D'Avenia ricorda che, secondo una delle etimologie antiche, Ulisse (in greco *Odysseus*) deriverebbe dal verbo *odýssomai*, cioè "odiare". Perciò il nome significherebbe "colui che è odiato" o "colui che odia". Fu il nonno Autolico (forse colonizzatore, pirata o fuggiasco) a insediarsi per primo a Itaca con la sua tribù e, come capostipite, a scegliere il nome per il nipote.



Ulisse significa "colui che odia", o "colui che è odiato". Non è un nome che accarezza, è un nome che punge.

(Resisti, cuore, cap. 3)

Di fronte a questo destino, Ulisse non reagisce con la violenza o la forza bruta, ma con la parola. È la parola che gli consente di non restare prigioniero dell'odio.



Ulisse non combatte con la spada, ma con la lingua. Non vince uccidendo, ma convincendo.

(Resisti, cuore, cap. 5)

L'arte della persuasione è, in fondo, la sua risposta al nome che gli è stato imposto per chiudere la partita con l'odio e trasformarlo in qualcosa di diverso. Il nonno voleva che il nipote fosse capace di fare del male, ma proprio contro questo destino Ulisse combatterà tutta la vita, alla conquista di una nuova identità.

ULISSE E LE PAROLE: UN VIAGGIO NELL'ODISSEA ATTRAVERSO LA COMUNICAZIONE NON OSTILE

Svolgimento dell'attività:

Premessa

L'attività, che si avvale della preconoscenza del Manifesto della comunicazione non ostile > <https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile> può essere utilmente intro-

dotta da un brainstorming sul potere delle parole e da una domanda aperta:
"Ulisse affronta nemici e ostacoli: quante delle sue difficoltà nascono da parole dette o non dette?"

Dividere la classe in 3 gruppi, uno per episodio:

1. Ulisse e Polifemo

Focus: "Le parole hanno conseguenze" (principio 5).

Ulisse provoca Polifemo, rivela il suo nome per vanità → conseguenze del "parlare senza pensare".

2. Ulisse e i Feaci

Focus: "Ascoltare prima di parlare" (principio 2).

I Feaci accolgono, ascoltano la storia di Ulisse → comunicazione ospitale e cooperativa.

3. Il ritorno a Itaca

Focus: "Le parole sono un ponte" (principio 1) e "Le parole devono costruire, non distruggere" (principio 6).

Ulisse ritrova Penelope: comunicazione attenta, prudente, riconoscimento reciproco.

Consegna per i gruppi

- ▶ Individuare nel testo ricevuto due momenti in cui la comunicazione è decisiva
- ▶ Collegarli a uno o più principi del Manifesto
- ▶ Rappresentare la scena in un fumetto, una piccola drammatizzazione o una mappa concettuale

Condivisione in plenaria e discussione

Ogni gruppo presenta il proprio lavoro.

Discussione guidata:

- ▶ "In quale episodio le parole hanno avuto più potere?"

Produzione finale

Il compito finale è quello di creare un cartellone intitolato *// Manifesto di Ulisse*, dove i principi del Manifesto della comunicazione non ostile vengono riscritti dai gruppi della classe come se fossero un consiglio di Ulisse ai giovani navigatori di oggi.

Esempi:

- ▶ "Non vantarti quando non serve: le parole possono metterti nei guai" (da Polifemo)
- ▶ "Ascolta prima di parlare: potresti trovare degli alleati inaspettati" (Feaci)
- ▶ "Le parole possono riportarti a casa" (ritorno a Itaca)

5 Ulysse e i "Nessuno del mondo"

ATTIVITÀ DIDATTICA: "ULISSE E GLI INVISIBILI"

Premessa

L'attività, che ha lo scopo di comprendere la funzione del coro, dei compagni, dei "nessuno" nelle storie, stimolando l'empatia e la capacità di guardare oltre il protagonista e rafforzando il senso critico verso la narrazione degli eroi, si avvia con una domanda problematizzante: **"Gli eroi da soli possono esistere?"**

L'attività prende avvio da un breve ripasso degli episodi dell'*Odissea* in cui i compagni di Ulisse perdono la vita: divorati dai Lestrigoni, trasformati in animali da Circe, uccisi da Scilla e Cariddi, attratti dalle Sirene e infine sterminati per aver offeso il Sole di Helios.

Si integra con l'ascolto attivo (anche con testo) della canzone *Itaca* di Lucio Dalla

Individuazione dei punti chiave:

- ▶ Chi è veramente "un eroe"
- ▶ La fatica, la nostalgia, la perdita di identità di chi si sacrifica senza riconoscimenti
- ▶ La figura di Ulisse vista "dal basso", dai suoi uomini
- ▶ Il verso "Se ci fosse ancora mondo / sono pronto. Dove andiamo?"

Attività:

Dividere la classe in gruppi e far emergere come il marinaio descrive:

- ▶ Ulisse
- ▶ il viaggio
- ▶ sé stesso
- ▶ il "gusto strano" della sua paura

Al termine dell'attività si può raccontare che Lucio Dalla in alcune esecuzioni dal vivo preferì sostituire il finale con una frase sferzante e realistica: *"Ma se non mi porti a casa / capitano / io ti sbrano"*.

6 Il coraggio di dire basta!

Nell'*Odissea*, i Proci non sono soltanto antagonisti: il loro comportamento ricorda dinamiche di bullismo molto attuali, ben evidenziate nello spettacolo. Occupano la casa di Ulisse con arroganza, sfruttano il lavoro degli altri, hanno nei confronti di Penelope un atteggiamento maschilista e deridono Telemaco, cercando di isolarlo e intimidirlo. Il palazzo diventa così uno spazio non più sicuro, in cui chi dovrebbe sentirsi "a casa" subisce prepotenze e mancanza di rispetto.

Osservare questa situazione con gli occhi di oggi permette di riconoscere i ruoli che emergono in un episodio di bullismo e di riflettere su come reagire.

VOCI TACIUTE NEL PALAZZO

Con l'obiettivo di immedesimarsi nei personaggi e comprendere l'impatto emotivo del bullismo, si divide la classe in 6 gruppi.

A ogni gruppo viene assegnato un personaggio che rappresenta un possibile ruolo nella dinamica del bullismo: le vittime Penelope e Telemaco, un Proco arrogante e prepotente come Antinoo o Ctesippo, servitori fedeli come Euriclea o Eumeo, un sostenitore dei Proci come Melanzio o Melantito, uno infine che non prende posizione pubblicamente a favore di Ulisse, ma gli rimane fedele e lo aiuta segretamente.

1. In piccoli gruppi si prepara una micro-scena in cui ciascun personaggio pronuncia un brevissimo monologo interiore su ciò che sta vivendo:

- Penelope può esprimere la sensazione di essere intrappolata e trattata come un oggetto
- Telemaco l'incertezza di sentirsi troppo giovane per essere ascoltato
- Un servo neutrale può spiegare la paura di perdere il lavoro o la vita
- Un'ancella amica può raccontare il dilemma su come far sentire la propria fedeltà e poter comunque sopravvivere alle angherie
- Il Proco può raccontare il proprio senso di superiorità e il desiderio di voler comandare
- Il sostenitore dei Proci può raccontare il conformismo verso il gruppo e i vantaggi che gliene derivano

Le voci possono essere registrate per creare un "muro sonoro" da ascoltare in classe o a scuola in occasione di una giornata contro il bullismo.

Dopo la rappresentazione si può aprire il confronto:

- Che cosa ti saresti sentito/a di fare in quell'occasione? E che cosa invece pensi che si dovrebbe fare?
- Come ti senti al loro posto?
- Cosa avrebbe potuto fare ciascuno di loro per cambiare la situazione prima del ritorno di Ulisse?

7 Il coraggio di chiedere aiuto

È davvero insolita la scelta di Omero di ritardare l'entrata in scena del protagonista fino al quinto libro, dedicando un lungo preambolo invece alle avventure di Telemaco. Un preambolo che potrebbe essere la chiave di lettura dell'intero poema, cambiandone radicalmente il senso.

Il suo viaggio nasce da un'inquietudine: non sa chi è e vive una situazione difficile: il padre è lontano da anni, la casa è invasa dai Proci, la madre è confusa e lui si sente impotente.

Eppure a un certo punto compie una scelta fondamentale: si alza, decide di partire e... chiede aiuto. Va da Nestore, da Menelao, si confronta con gli adulti, ascolta consigli, cerca sostegno.

Nell'antichità questo era considerato un gesto di coraggio. Non è debole chi chiede aiuto: è debole chi non cerca di migliorare la sua situazione.

Telemaco dimostra che responsabilità non significa cavarsela sempre da soli, ma sapere quando è il momento di fare il primo passo e quando è il momento di affidarsi a chi può guidarci.

LA MAPPA DEI CONSIGLI

È un'attività in due tempi che prevede una prima parte in piccoli gruppi o in coppia, e una seconda parte, magari affidata come compito casalingo, per una riflessione individuale.

In gruppi da 2 o 3 si chiede di disegnare al centro del foglio un piccolo Telemaco (anche stilizzato).

Attorno si disegnano cerchi con i nomi delle figure che lo aiutano: Atena, Nestore, Menelao, Elena.

A ogni cerchio vengono collegate delle nuvolette in cui si scrive:

- ▶ Che tipo di aiuto si riceve (es. coraggio, visione, informazioni, protezione, esperienza)
- ▶ Che cosa Telemaco impara grazie a quell'aiuto

Dopo aver svolto questo esercizio allo scopo di mostrare visivamente la crescita di Telemaco grazie a una rete e non da solo, si procede con l'assegnazione del compito successivo.

Sul taccuino, se in classe viene utilizzato, o sul quaderno di italiano nella sezione testo espressivo/diario, si propone di tracciare una mappa analoga ma autoriferita: "E io? A chi posso chiedere aiuto quando ne ho bisogno?"

Si invitano a indicare figure non personali ma ruoli (insegnante, istruttore, medico, compagni, figure familiari, ecc.), senza menzionare nomi o dettagli privati.

8 Telemaco è uno "sniccio" o un testimone del giusto?

Soffermiamoci ancora a Itaca, a palazzo. I servi e le ancelle di Itaca vedono i soprusi dei Proci, ma nessuno parla. Penelope sa che deve giocare di astuzia perché è fisicamente in minoranza.

Solo Telemaco ha il coraggio di rompere il silenzio e denunciare.

Possiamo partire da qui per lanciare una riflessione:

"Chi tace difende la vittima o il prepotente?"

"Telemaco è uno "sniccio" o un testimone del giusto?"

SNICCIARE O TESTIMONIARE? DAL SILENZIO ALL'ASSUNZIONE DI RESPONSABILITÀ

Punto di partenza dell'attività è fare chiarezza linguistica: per molti ragazzi, "fare la spia" e "testimoniare" sembrano essere la stessa cosa.

Il linguaggio colloquiale ("snicciare") porta con sé una sfumatura di vergogna, come se segnalare un'ingiustizia fosse un tradimento.

È importante allora far comprendere bene le differenze e i significati specifici:

Fare la spia = parlare per convenienza o per ferire, senza senso di giustizia.

Testimoniare = parlare per proteggere qualcuno o per fermare un'ingiustizia.

Omertà = tacere per paura o per convenienza, anche se si sa che qualcosa è sbagliato.

Domanda guida:



Se vedi qualcuno subire un'ingiustizia e taci,
da che parte stai davvero?"

La spia

- Chi è: una persona che riferisce segretamente ciò che fanno gli altri, spesso per ottenere un vantaggio o tradire qualcuno

- Perché lo fa: per interesse personale, per fare del male a qualcuno o per compiacere chi è più potente
- Esempio nella vita quotidiana: un ladro che ha collaborato a un progetto criminale e quando si accorge che le cose stanno precipitando e che stanno per essere scoperti, sgrade denuncia

Il testimone che interviene per fermare un'ingiustizia

- Chi è: una persona che vede qualcosa di sbagliato e decide di parlare per aiutare chi è in difficoltà o per ristabilire la giustizia
- Perché lo fa: per coraggio e senso del bene, anche se rischia qualcosa
- Esempio nella vita quotidiana: vedo un compagno prendere in giro un altro e lo dico a un adulto per difendere la vittima

L'omertoso

- Chi è: una persona che sa la verità, vede un problema o un'ingiustizia, ma decide di tacere per convenienza o per proteggere chi sbaglia
- Perché lo fa: per interesse, per non avere problemi, per mantenere buoni rapporti con chi è nel torto
- Esempio nella vita quotidiana: so che alcuni compagni hanno rotto qualcosa apposta in un laboratorio, ma non dico niente per non rovinare l'amicizia

Chi non parla per paura

- Chi è: una persona che rimane in silenzio non perché vuole favorire l'ingiustizia, ma perché si sente minacciata o teme conseguenze
- Perché lo fa: per timore di punizioni, prese in giro, isolamento
- Esempio nella vita quotidiana: un ragazzo non dice che ha visto un atto di bullismo perché i bulli lo spaventano

L'attività si svolge nell'aula, libera dai banchi, nella quale sono stati posti agli angoli 4 cartelloni, ognuno con una definizione

- Spia → parla per tradire
- Testimone → parla per aiutare
- Omertoso → non parla per convenienza
- Chi ha paura → non parla perché si sente in pericolo

L'insegnante legge un elenco di situazioni tratte dall'*Odissea* o dalla vita quotidiana e chiede agli alunni di spostarsi nella zona del comportamento che sceglierrebbero.

Quando tutti si sono schierati alla fine delle affermazioni l'insegnante avvia la discussione:

- Perché hai scelto quella posizione?
- Ti è capitato di sentire il peso del silenzio?
- Quando il parlare diventa coraggio?

Lista delle affermazioni

1. I cittadini di Itaca che subiscono i Proci: vedono il loro comportamento, ma spesso non reagiscono perché hanno paura delle loro vendette
2. I servi infedeli che sanno cosa fanno i Proci ma preferiscono non dire nulla, perché hanno vantaggi dal loro potere
3. Eumeo, il porcaro, che rimane fedele a Ulisse e lo aiuta contro i Proci anche se rischia molto
4. Melanto riferisce ai Proci l'inganno della tela, tradendo Penelope
5. Conosce il responsabile di uno scherzo pesante, ma tace perché non si fa la spia tra amici
6. Sa chi fa circolare video o foto non autorizzate della classe, ma ha paura delle ritorsioni se parla
7. Assiste a un litigio pesante e si rivolge a un adulto perché teme che degeneri
8. Durante un gioco a squadre dice all'arbitro che qualcuno ha fatto fallo solo per far perdere l'altra squadra

9 Il Ponte dell'interdisciplinarietà

Italiano

Analisi poetica e narrativa sul tema del viaggio, della ricerca e del ritorno (Dante, *Inferno Canto XXVI*; Saba, *Ulisse*; Kavafis, *Itaca*; Montale, *Mediterraneo*).

Produzione scritta: diario di bordo, lettera dal viaggio, reportage, racconto autobiografico o fantastico su una partenza o un ritorno.

- ▶ L'*Odissea* in 30 secondi > <https://youtu.be/EHmhXuCXQXk?si=vXjm8RHxhGJ-IkrB> — i riassunti iper-contratti funzionano come warm-up e fanno ridere la classe
- ▶ L'*Odissea* in 8 minuti con Galeano > <https://youtu.be/U57X4x91FAs?si=2LrhkEVBgzuGqyDz>
- ▶ Teresa Mannino, L'*Odissea* > <https://www.youtube.com/watch?v=m0mhz9WZTRk>
- ▶ L'*Odissea* in classe con Alessandro D'Avenia > https://www.youtube.com/watch?v=7U_9G29YdnU

Geografia

Studio e confronto tra rotte antiche e moderne (Ulisse, Marco Polo, migranti contemporanei).

Introduzione all'uso di strumenti digitali per la rappresentazione spaziale (es. *Google Earth*, *Map-Maker Interactive*).

Educazione civica

Riflessione su diritti umani, libertà di movimento, accoglienza e integrazione culturale.

Discussione guidata su "viaggio come diritto e come necessità".

Approfondimento su articoli della Costituzione italiana e della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani legati al tema (es. art. 3, art. 13).

La graphic novel di Zerocalcare *Tutti i nessuno del mondo* pubblicato su *Internazionale* n°1623 (18 luglio 2025).

Arte e immagine

Analisi di opere sul tema del viaggio e del mare: *Ulisse* di De Chirico, *Tempesta di mare* di Turner, *Il porto di Marsiglia* di Signac, fotografie di Inge Morath o Steve McCurry.

Creazione di un collage visivo o digitale che rappresenti la propria "mappa emotiva".

Musica

Ascolto e analisi di brani sul viaggio, la partenza o il ritorno:

- ***Road Trippin'*** (Red Hot Chili Peppers)
- ***Viaggi e miraggi*** (Francesco De Gregori)
- ***Io vagabondo*** (Nomadi)
- ***Sailing*** (Rod Stewart)
- ***Ulisse*** (PFM)
- ***Itaca*** (Lucio Dalla)

Possibile attività di scrittura collettiva di un testo o canzone ispirata alle proprie "mappe interiori".

10 Ma prof! E Polifemo?

Qualunque sia la classe che accompagnerete a vedere lo spettacolo siate preparati alla domanda fatidica di chi aspettava con trepidazione il momento splatter dell'apparizione del mostro. Tanto vale prepararsi e contrattaccare: Polifemo c'è fin dalle prime battute, e adesso lavoriamo per trovarlo!

Sguardo superficiale vs. sguardo profondo

1. Dividi la classe in piccoli gruppi e chiedi loro:

"Se dovreste descrivere Polifemo a un vostro amico in tre parole, quali scegliereste?"

2. Ogni gruppo scrive tre parole su un post-it e le attacca alla lavagna.

Probabile risultato: "violento, gigante, cannibale, ubriacone".

A partire dalle parole dei ragazzi, introduci la domanda:

“ E se Polifemo non fosse solo questo?
Perché Omero ha scelto proprio un gigante
con un solo occhio?”

Con un breve input fai riflettere sul significato simbolico di questo personaggio. Omero lo introduce per far capire che non è il più forte a vincere, ma chi sa usare l'intelligenza, rispettare le regole e comprendere l'altro.

- **Un solo occhio** → vede, ma con una prospettiva limitata, non sa "vedere oltre"
- **Vive isolato** → rifiuto della società, mancanza di leggi
- **Forza senza intelligenza** → contrapposizione con l'ingegno di Odisseo.
- **Nessun rispetto per gli ospiti** → mancanza di civiltà

Note



www.90metri.it

Federica Tonello
responsabile progetto scuole
02.86454546 - progettoscuole@mtmteatro.it



MANIFATTURE TEATRALI MILANESE

Manifatture Teatrali Milanesi
corso Magenta 24, Milano