



Fuori (dalla) Classe

Numero 0

Aprile 2010

SIGNORI, SI PARTE...

VOLUTO DAL C.C.R., ECCOVI *FUORI (DALLA) CLASSE*

VINCENZO SCIACCA

A volerla fare lunga e difficile, si potrebbero citare Freinet e la sua ossessione didattica per il giornale sco-



lastico ma io voglio farla breve e facile: abbiamo fatto un giornale per divertirci a scrivere. Divertirci *scrivendo*? I miei colti ed implacabili alunni della 2^a C diranno che si tratta di un *ossimoro*, cioè di una contraddizione (o semplicemente che sono matto). Il progetto *Fuori*

(*dalla*) *classe* è stato voluto dal Consiglio comunale dei ragazzi, che lo ha deliberato all'unanimità il 25 gennaio 2010. A distanza di quasi tre mesi, queste pagine azzardano con un po' di rossore una pubblica sortita. Sì, lo so: potevamo fare di più e meglio, e lo faremo. Pazientate, pazientate: questo numero zero serve a mettere in moto l'ingranaggio, a rodare la macchina; accoglietelo perciò con l'indulgenza che

si deve ai tentativi generosi anche se imperfetti. *Fuori (dalla) classe* è aperto a tutte le collaborazioni e a tutti i suggerimenti, invito pertanto colleghi e studenti a battere un colpo: vi va di raccontare la scuola alla città, di *giocare sul serio* (m'è scappato un altro ossimoro) a fare i giornalisti, di far trascinare dai cancelli della "Donadoni" un fiotto almeno della brulicante vita che colora le nostre aule?



All'interno

La "Donadoni" in cifre	P 2
Progetto continuità	Pp. 3,4
Intervista al nostro D. S.	P.5
Speciale: "Il bullismo"	Pp 6,7
Speciale: "Il fumetto"	Pp 8,9
I Mexica	P 10
Il nostro logo	P 12

Redazione

Angela Amadigi
Angelo Giudici
Beatrice Roberti
Elena Ricci
Andrea Polini
Andrea Boffelli
Miriam Tagli
Lorenzo Valenti
Elena Rolfi
Valentina Corna

Supervisione:

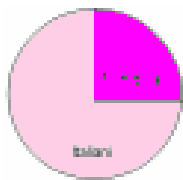
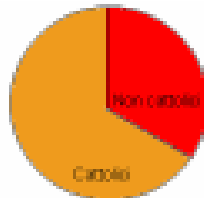
Prof. V. Sciacca

LA "DONADONI" IN CIFRE: UNA SCUOLA MULTIETNICA CON POCHI BOCCIATI

Dati raccolti ed elaborati da Angela Amadigi (IIC) e Giacomo Giudici (II B)

Abbiamo analizzato i dati forniti dalla segreteria della nostra scuola (che ringraziamo per la collaborazione). Questo è il risultato: gli alunni sono in totale 330 e quasi il 30% non è italiano.

le gli alunni sono 330.

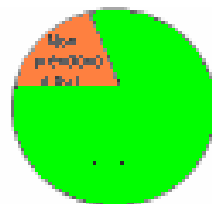


Le ragazze dell'istituto sono in totale 114, mentre i ragazzi sono 226 di cui 4 portatori di handicap:

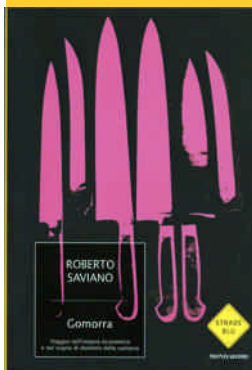
Complessivamente i bocciati dell'anno scorso sono 5. L'età massima finora raggiunta con le bocciature è di 16 anni, mentre l'età media dell'ingresso alle scuole medie è di 10-11 anni. 102 alunni dell'istituto fanno uso del bus come mezzo di trasporto da casa a scuola e viceversa, mentre 228 alunni vanno a scuola a piedi, in bici o accompagnati dai genitori con la macchina:



I ragazzi che non fanno religione cattolica sono 110, un numero molto alto, visto che in tota-



GOMORRA: LA CAMORRA AI RAGGI X



Gomorra è un romanzo-saggio in cui viene analizzato il sistema di potere della camorra e lo stile di vita dei camorristi. In seguito al grande successo di quest'o-

pera, Saviano ha ricevuto minacce di morte e attualmente vive sotto scorta, dormendo ogni sera in una caserma diversa. Dal libro è stato tratto anche un film di grande successo, diretto da Matteo Garrone e interpretato da Toni Servillo e in parte da attori non professionisti. «Un incontro con Saviano sarebbe un'occasione importante per parlare di criminalità organizzata e di letteratura», ha dichiarato il sindaco del CCR Lorenzo Valenti.

Bollettino del CCR

A cura della redazione

Anche quest'anno la nostra scuola aderisce al progetto Consiglio comunale dei ragazzi, nell'ambito delle politiche giovanili promosse dall'amministrazione comunale di Sarnico.

Il CCR da gennaio si è riunito 4 volte deliberando, tra le altre cose, la nascita di Fuori (dalla) classe, un incontro con lo scrittore **Roberto Saviano**, autore del romanzo-saggio **Gomorra**, e un torneo di calcio a cinque riservato agli studenti della "Donadoni".

La realizzazione del primo progetto è tra le vostre mani; l'incontro con Saviano presenta notevoli difficoltà organizzative (lo scrittore vive sotto scorta ed è molto difficile contattarlo) e ancora non è possibile dire se il CCR riuscirà effettivamente a realizzarlo; il torneo di calcio a cinque è già in pieno svolgimento e sul prossimo numero troverete un ampio servizio a riguardo..



Con le mani in pasta

PROGETTO CONTINUITÀ CON I BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA DI VIADANICA

Beatrice Roberti (IIA) Elena Ricci (IIC).

Il progetto continuità a cura del prof. Zappalà quest'anno è basato sulla manipolazione e sulla lavorazione dell'argilla. Quando arrivano i bambini della classe 5[^] della scuola primaria di Viadanica, osservano attentamente la spiegazione del Prof. riguardo la realizzazione di un cavallo di argilla: Zappalà prima modella la forma base e poi aggiunge i dettagli. Intanto la 1[^] A della scuola secondaria di 1^o grado è già all'opera e sta modellando altri animali: pesci, paperelle, gatti e serpenti.

Poi i bambini si siedono accanto ai compagni più grandi, e cominciano a lavorare, seguendo attentamente i passaggi illustrati dal nostro mitico prof.

Adesso eccoli modellare l'argilla timidamente ma molto interessati e coinvolti.

Girando tra i banchi, Zappalà elargisce consigli e spesso si altera per vari motivi (annoto questo particolare in seguito ad esplicita richiesta del profel!): spesso i ragazzi si distraggono e chiacchierano.



Il mitico Zap al lavoro

Adesso i ragazzi di 1[^] A tornano in classe e il prof. spiega come si cuoce l'argilla: bisogna lasciarla per quattro ore nel forno a circa 950°. Poi fa vedere come realizzare un pesce: dopo aver sagomato la forma sotto gli occhi stupefatti di tutti i bambini, il prof. riesce a stupirli nuovamente modellando le squame.

La cosa interessante è come Zappalà riesca a utilizzare qualunque oggetto per definire le squame: pennarelli, matite, pezzi di legno, corde... Davanti a tanta bravura un bambino esclama: "Sembra di essere ad Art Attack!", sotto gli occhi soddisfatti di Zappalà.

"I bambini sono molto coinvolti, ci dice la maestra che accompagna i ragazzi di 5[^], per loro è un'esperienza nuova, è la prima volta che lavorano l'argilla."

In effetti i bambini sono tutti al lavoro: presto i loro pesci sono finiti, come anche le due ore con l'artista, volate via in un batter d'occhio.

Abbiamo fatto alcune interviste: "E' bello lavorare l'argilla?"

"Sì, è molto divertente!"

"Aspetti positivi?"

"Si possono confrontare i lavori con gli altri"

"Aspetti negativi?"

"Se sbagli ti deridono"

"Credi che sia stata un'esperienza utile"

"Sì, è bello manipolare l'argilla, si sta vicino agli altri e ci si aiuta."

(Serena Belussi, Sarnico 1[^]A)

"Credi che sia un'esperienza utile quella che stanno facendo i bambini questa mattina?"

"Sì, soprattutto perché noi non abbiamo strumenti adatti per lavorare l'argilla a Viadanica e perché è un modo per stare insieme e ambientarsi nella nuova scuola."

(Maestra di Viadanica)

"Perché ha proposto l'attività con l'argilla?"

"E' stata una richiesta delle maestre: mi hanno chiesto la manipolazione."

"Credi che sia coinvolgente questo lavoro?"

"Sì, un aspetto negativo però è che si deve fare in gruppi poco numerosi altrimenti il baccano è troppo forte e la concentrazione troppo debole" (prof. Zappalà).



"Sembra di essere ad Art attack"

COCCINELLE, AQUILE E SAGITTARI

PROGETTO CONTINUITÀ IN IC

ANDREA BOFFELLI (IIC)



Il prof. Panza in I C

Sarnico, venerdì 15 marzo, scuola secondaria di I grado "Donadoni".

Anche la I C ospita, nell'ambito del progetto continuità, un gruppo di alunni di 5[^] elementare, per una lezione-gioco molto divertente. Sotto la guida del prof Panza si formano tre gruppi misti, composti sia da alunni di prima media che di 5[^] elementare: le aquile, le coccinelle e i sagittari. Ogni gruppo ha un capitano: **Riccardo** per le aquile, **Luca** per le coccinelle e **Roberta** per i sagittari. Il profe formula delle domande di scienze, aritmetica e geometria e i gruppi devono rispondere in un tempo massimo di dieci secondi. Vince il gruppo che risponde a

tutte le domande.

La classe sembra molto concentrata e motivata: tutti ascoltano le domande con attenzione in modo da suggerire prima possibile le risposte esatte al capitano. Tutti, naturalmente, vogliono vincere la gara. Ogni volta che il profe comunica il suo verdetto, il gruppo che conquista il punto scoppia in urla di gioia. Il profe fatica un po' a contenere l'entusiasmo ma il clima è molto positivo. Sembra di partecipare a un quiz televisivo e nessuno che questa attività è un ripassare argomenti di scienze molto seri e per esercitarsi nel calcolo.



I ragazzi alla fine sono molto contenti ma esausti, perché si sono confrontati con argomenti impegnativi come i passaggi di stato ed hanno risolto a gran velocità delle espressioni di aritmetica. **Pietro Parisi**, alunno di I C, ci dice che, anche se in genere non ama molto la matematica e le scienze, questa lezione-gioco lo ha coinvolto, si è divertito ed ha imparato delle cose nuove. Anche **Rosalia** dichiara quest'ora paschiamo che il nostro profe che le è sempre permesso ai gruppi che rispondevano esattamente di esultare eccessivamente.

IL prof. Panza: «Sono soddisfatto. I ragazzi di 5[^] hanno dimostrato di essere intelligenti e simpatici»

Roberta (5[^] elementare) molto soddisfatta di sata con "i grandi". Le impressione le ha fatto fe, e Roberta ci dice brato molto in gamba vero perché non ha



QUATTRO CHIACCHIERE CON IL NOSTRO DIRIGENTE, PROF. GIOVANNI ORLANDO

MIRIAM TAGLI (II C), BEATRICE ROBERTI (IIA).

"Che hobby pratica durante il suo tempo libero?"

"Anzitutto mi piace molto il modellismo, una passione che mi è venuta da ragazzino. Poi mi piace fare giardinaggio."

"Ha lo spazio per poter praticare giardinaggio?"

"Certamente, lo pratico nel mio giardino. Naturalmente ho anche lo spazio dove fare il modellismo."

"Coltiva qualcosa in particolare?"

"No, mi piacciono le piante, mi piace curarle."

"Guarda la televisione?"

"Sì, mi piace vedere i programmi di approfondimento a carattere storico, scientifico e culturale che posso arricchire il mio sapere."

"Le piace la lettura?"

"Sì. Purtroppo non ho molto tempo ma mi piace stare seduto e leggere."

"Quali sono i suoi libri preferiti?"

"Mi piacciono soprattutto quelli che

contengono riferimenti storici certi e sono appassionato di **Leonardo**

Sciascia" (per saperne di più, leggete l'articolo nel taglio basso)

"È appassionato di musica?"

"Sì... Da ragazzo suonavo la chitarra.

"Se si perde la motivazione, meglio cambiar mestiere"

Infatti ho molte chitarre a casa, ho tutto per suonare solo che non ho il tempo per farlo. Mi piace suonare ma non conosco la musica, sono autodidatta, suono a orecchio."

"E' appassionato anche di sport?"

"Ero appassionato. Mi piaceva, lo seguivo con regolarità, ma ora non più."

"Ha mai seguito il calcio?"

"No, non mi piace e non ci capisco nulla."

"Cosa insegnava prima di diventare dirigente?"

"Insegnavo matematica e scienze. Ho iniziato alle scuole superiori insegnando matematica e fisica, poi sono passato alle medie... ero un professore cattivo!"

"E' soddisfatto del suo lavoro e dell'istituto?"

"Certamente. Se si perde la soddisfazione, la motivazione è arrivato il momento di cambiare mestiere."

"Ha dei progetti per migliorare la nostra scuola?"

"Ci sono molti progetti, ma bisogna valutarli di volta in volta, a partire dal costo, che è determinante, e bisogna valutare cosa ci guadagniamo come scuola."

"E' riuscito a realizzarli?"

"Alcuni sì, altri si stanno realizzando come quello di avere le lavagne multimediali interattive."

"Grazie e buon lavoro."

"Grazie a voi."

LEONARDO SCIASCIA

VALENTINA CORNA (IIA)

Leonardo Sciascia nasce a Racalmuto, nell'entroterra agrigentino, l'8 gennaio 1921. Fin dai primi anni di scuola, Sciascia dà grandi segni di interesse alla storia e alla letteratura. Diventa quindi

"Non ho, lo riconosco, il dono dell'opportunità e della prudenza ma si è come si è".

L. Sciascia.

maestro elementare e, durante gli anni di insegnamento, scrive racconti, romanzi e saggi che, come sosteneva lo stesso Sciascia, formano un'unica opera mirante ad illustrare la tragedia del passato e del presente della sua isola d'origine: la Sicilia. Sciascia muore il 20 novembre 1989 a Palermo. Fra le sue opere ricordiamo *L'affaire Moro*, nel

quale ricostruisce un episodio orribile della nostra storia: il sequestro e l'omicidio di Aldo Moro; *Il giorno della civetta*, un romanzo sulla mafia; *Todo modo*, *A ciascuno il suo* e *La scomparsa di Majorana*.



MA IL BULLISMO COS'È?

DI ANDREA POLINI (IIA)

In questa pagina e nella successiva presentiamo uno speciale sul bullismo, che sintetizza una unità didattica affrontata dalla IIA con la professoressa Condello.

Il bullismo è un fenomeno preoccupante diffuso negli ambienti scolastici; il termine deriva dall'inglese *bully* che indica un individuo che si serve della forza fisica per intimorire un'altra persona; il bullismo può essere:

- Verbale
- Fisico
- Relazionale.

Il bullo raramente agisce da solo, spesso ha dei sostenitori che lo incitano a compiere atti di autentica violenza, che si ripetono nel tempo e possono arrivare ad essere quotidiani. Per le vittime del bullismo la scuola diventa così un inferno.

Esiste poi un *bullismo femminile* che punta a escludere dal gruppo alcune ragazze ritenute *bambine*.

Il bullismo è un fenomeno che deve essere stroncato perché genera sofferenza ed è un fatto di cui si dovrebbe discutere in



classe e in famiglia ricordandosi che il **silenzio è complicità**.

GAME OVER

DI ANDREA POLINI

L'attività sul bullismo in 2^A è continuata con la visione di un cortometraggio dal titolo *Game Over*. Il cortometraggio racconta la storia di Luca, un ragazzo timido e esile che ogni mattina arriva in classe in ritardo e, in modo quasi maniacale, controlla il banco alle sue spalle e solo quando è sicuro che è vuoto si tranquillizza.

Durante l'intervallo viene ricattato da Matteo, il bullo della classe, e da alcuni compagni di quest'ultimo che, spiando nel suo diario, hanno trovato una scritta imbarazzante con la quale Luca dichiara il suo amore per Sara. Ad Andrea, il vicino di banco di Luca, tutto questo non sfugge. Luca tiene segreto il suo problema alla madre fino a quando, un giorno, le sue scarpe vengono ritrovate nello stagno della scuola e il fatto viene comunica-

to ai genitori con una nota sul diario.

Il giorno seguente Matteo, all'uscita da scuola, ricatta Luca chiedendo una rivista per adulti. Luca così si vede costretto a rubare la rivista.

Quando Luca si appresta a consegnare la rivista a Matteo, d'un tratto le luci si spengono, maschere africane invadono la stanza portando il bullo ad ammettere la propria colpa.

Da quel momento nella classe si discute su atti di bullismo, Luca, Andrea, Sara diventano amici.

Andrea alla fine ammette di non aver avuto il coraggio di raccontare agli amici di aver gettato lui stesso le scarpe di Luca nello stagno per provare a se stesso di essere in grado di compiere un atto malvagio.

GAME OVER

Game Over è un cortometraggio realizzato dai ragazzi dell'Istituto Sperimentale Rinascita di Milano in collaborazione con l'ASL locale, nell'ambito di un progetto di prevenzione del bullismo. Lo si può trovare in allegato al volume "Stop al bullismo" a cura di Nicola Iannacone. Il cortometraggio non è un documentario ma un percorso didattico che ha utilizzato la comunicazione audiovisiva (a partire da una storia completamente inventata) per provocare delle emozioni nei ragazzi e negli insegnanti e indurli alla discussione e al confronto sul fenomeno.

NON CI FATE PAURA

MATERIALI SUL BULLISMO A CURA DELLA IIA

Sull' argomento "bullismo" in II A abbiamo realizzato anche dei fumetti e degli elaborati scritti, dai quali preleviamo le citazioni presenti in questa pagina. Da quasi tutti gli elaborati emerge la necessità di coinvolgere gli adulti, genitori e insegnanti, non appena il problema si manifesta.

"Io sostengo che chi assiste ad un atto di bullismo dovrebbe intervenire e non chiudersi nel silenzio. Così farei anch'io".

"E' importante parlare con gli adulti sia quando si è vittima sia quando si è semplicemente spettatore di un atto

di bullismo, perché solo così possono essere stroncati questi fenomeni: con il dialogo."

" Gli adulti possono aiutarci, spiegandoci come superare le cattiverie che ci vengono rivolte e dicendoci come possiamo difenderci da questi ragazzi che pretendono di ottenere tutto ciò che vogliono con la prepotenza"

" Io sostengo che l'aiuto degli adulti sia necessario perché prima di crescere ed'affrontare i problemi ci vuole esperienza e gli adulti ne hanno sicuramente più di noi "



Valentina

La protostoria del fumetto

Miriam Tagli (II C)

Da un mese circa in 2[^]C siamo impegnati con il profe Sciacca a studiare la storia e la tecnica del fumetto. Qui di seguito presento una sintesi della protostoria del fumetto, che ci è stata illustrata dal profe con un powerpoint.

Il fumetto è un racconto in cui il testo scritto e immagini contribuiscono in pari misura al risultato finale.

Yellow Kid (immagine a destra), pubblicato alla fine dell'Ottocento sul "New York American", è considerato il primo fumetto dell'epoca moderna, ma le anticipazioni del fumetto sono molto antiche e risalgono addirittura alla preistoria.



Le incisioni rupestri.

Si tratta di incisioni presenti in grotte (ad es. le grotte di Altamira in Spagna), realizzate dagli uomini primitivi con una finalità apotropaica, cioè per "appropriarsi" magicamente dell'animale e così avere una caccia abbondante.

In queste pitture sono apparse anche le **linee cinetiche** (vedi immagine a sinistra) caratteristiche del fumetto moderno, per rendere visibile il movimento che compie l'animale.



La **Colonna traiana**, un originale monumento funerario romano che racconta attraverso un "fumetto" scolpito nella pietra le guerre di Traiano in Dacia.

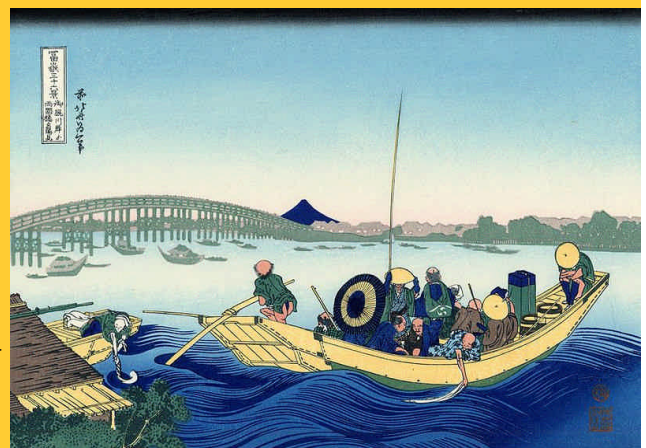
Le **bibbie dei poveri**, (immagine a destra) ossia bibbie illustrate con brevi didascalie, diffuse fin dal medioevo.

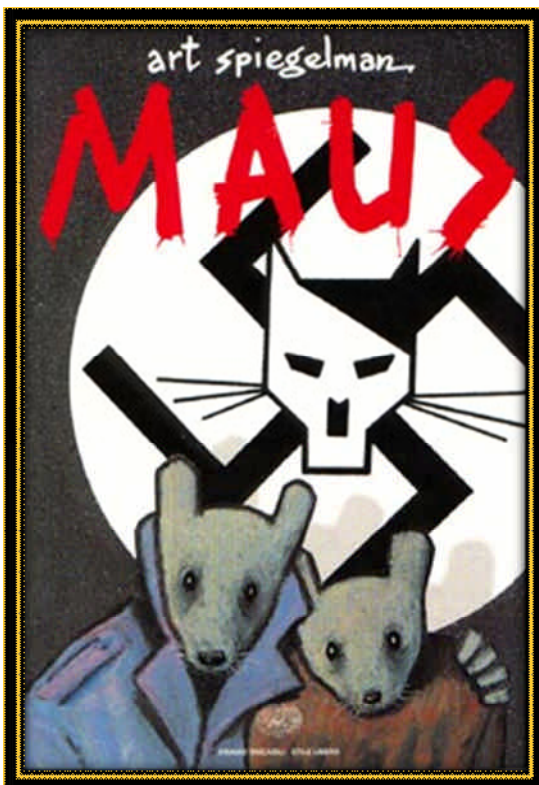
La **Vita coetanea**, opera del filosofo medioevale **Raimondo Lullo**, dove appaiono un ritratto dell'autore (vedi immagine in basso a destra) e altre figure con "filatteri", ossia cartigli e "fumetti" che contengono le parole pronunciate dai personaggi.

I filatteri sono stati una vera e propria anticipazione del **balloon** che contiene le parole dei personaggi; la loro origine va cercata nella cultura ebraica: ancora oggi gli ebrei pregano legando attorno al braccio un filatterio di cuoio che contiene un versetto della bibbia, un altro filatterio è invece custodito all'interno della scatola che legano sulla testa (vedi immagine a sinistra). Ve l'aspettavate che il **balloon** avesse una origine così antica e complessa?



Tra le anticipazioni del fumetto si possono ancora ricordare le **36 vedute del monte Fuji**, bellissime incisioni realizzate nell'Ottocento dal pittore giapponese **Katsushika Hokusai [1769-1849]**. Anche se non presentano interazione tra testo e immagine, sono realizzate in uno stile che ricorda da vicino quello dei fumetti (immagine a destra).





MAUS

LO STERMINIO DEGLI EBREI IN UN CAPOLAVORO A FUMETTI

Lorenzo Valenti (IIC)

Maus è un romanzo a fumetti che narra principalmente la storia (vera) del padre dell'autore, Vladek, un ebreo polacco finito nel campo di sterminio di Auschwitz.

È un'opera che la classe 2°C sta leggendo integralmente come completamento di un percorso didattico sul fumetto e come prosecuzione delle attività relative al "giorno della memoria".

Art Spiegelman intreccia in questo strepitoso **romanzo storico** la grande e la piccola storia, la seconda guerra mondiale e il genocidio degli ebrei con le vicende di una famiglia di ebrei polacchi; intreccia anche il passato e il presente, Vladek infatti racconta al figlio Artie la propria tragica esistenza attraverso una serie di *flashback*, ma sappiamo tutto anche del suo complicato presente di sopravvissuto, delle sue nevrosi, dei suoi tic, del suo difficile rapporto con la seconda moglie.

Già dalla copertina si nota un particolare sorprendente: non ci sono figure umane ma animali.

L'autore ha la geniale idea di trasformare tutti i personaggi in animali antropomorfi con un **significato metaforico** preciso: gli ebrei sono topi, (il topo è un animale disprezzato, di cui ci si libera con il veleno; i nazisti a loro volta sono rappresentati come gatti, acerrimi nemici dei topi; compaiono anche maiali, (i polacchi non ebrei); cani (gli americani) e rane, (i francesi). La Germania Hitleriana diventa dunque una gigantesca trappola per topi.

La metafora "animalesca" non serve ad alleggerire il tema e a renderlo adatto ad un pubblico di bambini: gli animaletti di Spiegelman non hanno nulla a che fare con i divertenti animaletti di Disney; lo scenario in cui si muovono è infatti atroce, carico di morte.

I personaggi principali del romanzo sono:

Vladek, padre dell'autore, da giovane bello come Rodolfo Valentino, sopravvissuto al Lager. Racconta la sua storia al figlio **Artie** che vuole ricavarne un fumetto (si può parlare in questo caso di fumetto nel fumetto). Il Lager ha completamente cambiato il carattere di Vladek, causandogli una serie di manie ossessive che lo rendono insopportabile: è avaro, tiene alla pulizia in modo maniaco, non spreca nemmeno una briciola di pane, vuole comandare su tutti. È sfuggito allo sterminio, ma non è veramente sopravvissuto, poiché il Lager ha cancellato la sua umanità per farne un nevrotico.

Anja, moglie di Vladek, si suicida, come tanti altri sopravvissuti (ad es. Primo Levi). Soffriva già da giovane di una forma di depressione; uscita da Auschwitz è colpita dai sensi di colpa (non trova giusto che lei sia rimasta viva mentre milioni di persone sono morte);

Artie (Art Spiegelman), figlio più piccolo di Vladek, nato dopo l'Olocausto (il primo figlio, **Richieu**, muore in circostanze tragiche);

Mala, seconda moglie di Vladek;

Françoise, moglie di Artie.

Il romanzo offre a noi studenti anche la possibilità di conoscere l'essenziale della **storia del Novecento**, anticipando una parte del programma di terza media: quasi ogni vignetta consente un approfondimento storico, senza contare che l'autore ha collocato all'interno della sua opera, per essere il più possibile preciso e vicino alla realtà, mappe, manifesti d'epoca, fotografie, disegni realistici dei campi di sterminio e dei nascondigli degli ebrei.

La vignetta rappresenta Vladek e Anja che cercano di scappare per sottrarsi alle persecuzioni. L'autore dà alla strada che i personaggi percorrono la forma di una svastica, simbolo del nazismo, una delle tante metafore che rendono profondo e affascinante questo fumetto





La verifica

Il 10 aprile il profe ci ha fatto fare una verifica (molto tosta) su "Maus". Qui di seguito presentiamo una scelta delle migliori risposte ai vari quesiti.

1) Descrivi e commenta la copertina di Maus.

Nella copertina di *Maus* compare una "luna" con al centro una svastica e la testa di un gatto, che rappresenta Hitler e i nazisti. Sotto la luna ci sono due topolini ebrei che si abbracciano con aria molto spaventata. La copertina vuol far capire che gli ebrei sono stati sottomessi e perseguitati dai nazisti e dal loro simbolo, e che erano costretti a nascondersi per sfuggire le persecuzioni, infatti i due topi indossano un impermeabile con il bavero rialzato per non farsi riconoscere (**Elena Ricci**).

2) Perché Maus può essere considerato un romanzo storico?

Perché in *Maus*, come nei *Promessi sposi* di Alessandro Manzoni, si intrecciano la grande e la piccola storia, le avventure quotidiane di persone semplici e avvenimenti come la seconda guerra mondiale e lo sterminio degli ebrei. Tutti i fatti raccontati sono realmente accaduti, gli stessi episodi di guerra non sono inventati. Il romanzo insegna dunque anche parecchie nozioni storiche (**Lorenzo Valenti**).

3) Tratteggia un ritratto psicologico della figura di Anja.

Anja ha una psicologia molto fragile, soffre di depressione e spesso non ha voglia di vivere, infatti si suicida. I motivi del suo suicidio sono molti, ma il principale è una malattia psicologica che ha colpito molti ebrei che sono passati per Auschwitz: la sindrome del sopravvissuto, una sindrome che ha colpito anche lo scrittore Primo Levi (**Francesco Cadei**).

Anja era molto debole psicologicamente e cadeva spesso in depressione. Anche prima d'essere stata deportata ad Auschwitz prendeva delle pillole per i suoi problemi. Uscita dal campo di concentramento, Anja si suicida a causa della "sindrome del sopravvissuto", un disturbo psicologico che ha colpito gli ebrei scampati alla persecuzione. Anche Primo Levi si è suicidato per lo stesso motivo, per il fatto cioè d'essere rimasto in vita mentre milioni di ebrei erano morti (**Elena Ricci**).

4) La lettura di Maus e lo studio della protostoria del fumetto ci hanno fatto conoscere alcuni aspetti della cultura e della religione ebraica...

Sì, abbiamo conosciuto il modo di pregare degli ebrei, che usano i filatteri con scritte ricavate dalla Bibbia, legati attorno al braccio o chiusi in scatoline di legno che si legano sulla testa. Il romanzo ci ha poi fatto scoprire la festa del "bar mitzwa", durante la quale gli ebrei vengono circoncesi, e una ricorrenza chiamata "Parsha Trumah", molto importante nella vita del protagonista, Vladek (**Elena Ricci**).

4) Tratteggia un ritratto psicologico della figura di Vladek

Vladek, originario della Polonia, è un ragazzo molto attraente che si gode la vita. Non dà molto peso alle situazioni difficili ed è molto simpatico con i suoi amici. Il suo carattere subisce dei mutamenti molto pesanti a causa delle esperienze vissute, soprattutto a causa del Lager. All'inizio diventa molto responsabile per proteggere Anja ma, uscito da Auschwitz, il suo carattere diventa insopportabile. Vladek diventa un nevrotico pieno di manie come quella della pulizia, quella del cibo e quella di raccattare tutto quello che trova per strada, ad esempio un pezzetto di filo di ferro. Inoltre insegna a suo figlio che l'amicizia non esiste: se un gruppo di amici venissero ridotti alla fame, si ucciderebbero per un pezzo di pane. La cosa più sorprendente è che Vladek diventi razzista, discriminando le persone di colore esattamente come i nazisti avevano fatto con gli ebrei. Si può dunque dire che Vladek è rimasto in vita ma non è veramente sopravvissuto, perché la sua umanità è stata comunque cancellata dal Lager (**Lorenzo Valenti**).

5) Spiegelman fa spesso ricorso a metafore visive. Cita quelle che ti hanno colpito di più e commentale.

La metafora che mi ha colpito di più è quella in cui Vladek e Anja camminano per una strada rappresentata come una svastica. È un'immagine terribile da vedere: la strada a forma di svastica simboleggia infatti il potere dei nazisti diffuso su tutto il territorio, sugli ebrei e sulle loro città, senza via di scampo. Un'altra metafora che mi ha colpito molto si trova in una vignetta in cui i protagonisti cercano di nascondere la loro ebraicità, comportandosi come polacchi non ebrei. Anja, rispetto a Vladek, è rappresentata con una coda molto più lunga, tale particolare significa che Anja non riesce a mascherare la propria ebraicità. Un'altra metafora che mi ha molto colpito è quella delle mosche che ronzano attorno ad Artie; significa che Artie non riusciva a dimenticare i racconti del padre su Auschwitz, ed era perciò come se quei racconti continuassero a "ronzargli" nella testa. Nella parte finale del capitolo si vede però Artie che con un insetticida uccide le mosche, ossia cerca di liberarsi dal continuo ricordo di ciò che ha appreso dal padre (**Laura Belussi**).

LA CIVILTÀ DEI MEXICA

PAGINA A CURA DI ELENA ROLFI (IC)

La civiltà dei Mexica (sec. XIV-XVI), più conosciuta come azteca, si sviluppò nella zona che comprende l'attuale Messico, stato che infatti deve il suo nome proprio a questa civiltà.

Il nome AZTECHI fu attribuito al popolo dei Mexica dallo studioso Von Humboldt e deriva da quello di una città mitica, da cui questo popolo immaginava di provenire: Aztlan, secondo altre fonti, Aztlan.

La società Mexica era divisa in rigide classi sociali: contadini, artigiani, mercanti, un re ed i sacerdoti.

Questi ultimi si occupavano soprattutto di celebrare sacrifici umani come offerte propiziatriche alle divinità.

L'economia si basava sull'agricoltura; i principali prodotti coltivati erano melanzane, pomodori, patate, mais e cacao (con il quale preparavano un cioccolato particolare). Si trattava di prodotti



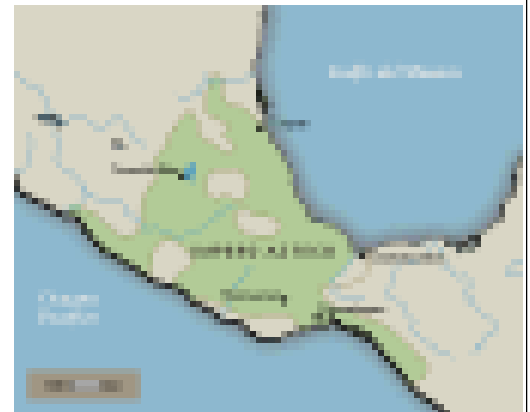
che avrebbero rivoluzionato le abitudini alimentari europee.

Gli Aztechi praticavano una forma particolare di agricoltura: costruivano grandi zattere ancorate al fondo del lago Texcoco tramite pali di legno: le Chinampas. Sopra di esse sistemavano la terra da coltivare traendo vantaggio per l'irrigazione dall'acqua sottostante. Ai bordi della struttura, dei salici trattenevano la terra con le loro radici.

Un sistema ingegnoso, vi pare?

Sul lago Texcoco i Mexica costruirono anche la loro splendida capitale, Tenochtitlan, che purtroppo venne distrutta durante le incursioni dei Conquistadores spagnoli. La civiltà dei Mexica è stata annientata dalla brutalità e dall'avidità dei Conquistadores, e dalle malattie che essi

portarono dall'Europa (il vaiolo e l'influenza), per le quali gli indigeni non avevano anticorpi.



IL "CAMMINANTE" NEL NOSTRO AUDITORIUM



Sabato 20 marzo nella nostra scuola abbiamo ospitato un discendente del popolo azteco, di nome Octocani (il camminante) che ci ha illustrato le caratteristiche della sua cultura. Un tuffo tra danze, leggende, strumenti musicali e riti... pochi dati storici e tanta suggestione.

LA LEGGENDA...

In seguito al sogno di un re, gli aztechi si misero in viaggio per raggiungere un luogo in cui fondare il loro regno. Lì avrebbero visto un'aquila con un serpente in bocca, posata sopra un cactus... questo sarebbe stato il segnale divino.

Cio' accadde nei pressi del lago Texcoco, in un territorio già abitato. In seguito i Mexica divennero forti e capaci di sottomettere gli altri popoli diventando i dominatori del luogo.

MAGAZZINO DI CULTURA E VITA SCOLASTICA

DELL' ISTITUTO COMPRENSIVO "DONADONI" DI SARNICO

Si sbalio, mi corrigerete...

Giovanni Paolo II

Cerdelli

ES
tipografia
SEBINA

Remo Lucio
sport

libro e righe, la scelta migliore è... Remo Lucio Sport

Chieti
02-700081

Lecco
02-710001

Imperia
02-800001

Reggio Emilia
02-800001

