

A stylized illustration featuring large, colorful silhouettes of people's heads and shoulders in orange, blue, green, and pink. These figures are arranged in a circle, with their arms extended towards the center. In the center of the circle, there are several thin, vertical black lines. The text is placed within this central area.

EDUCAZIONE CIVICA

**PENSARE  
CONTROMANO:  
ALLA RICERCA  
DEL PASSATO  
PERDUTO**

Un gioco di ruolo  
a ritroso

**Coordinamento scientifico:**

Roberta Medda-Windischer (Eurac Research)

**Autori:**

Roberta Medda-Windischer (Eurac Research), Mattia Zeba (Eurac Research), Andrea Carlà (Eurac Research), Alexandra Cosima Budabin (Eurac Research), Yoga Patti (consulente indipendente)

**Ideatore del gioco:**

Yoga Patti (consulente indipendente)

**Con il contributo di:**

Alex Giovanelli (Forum Prävention), Flora Sarrubbo (consulente indipendente), Andrea Mei (consulente indipendente)

**In collaborazione con:**

Umut Korkut (Glasgow Caledonian University), Hasret Dikici Bilgin (İstanbul Bilgi Üniversitesi), Mihai Varga & Volodymyr Ishchenko (Freie Universität Berlin), Stephen W. Sawyer & Roman Zinigrad (The American University of Paris), Céline Kocak (EHESS - French School for Advanced Studies in the Social Sciences), Jasmin Jašarević (PRONI Centar za omladinski razvoj), Romana Zajec (Zavod APIS)

**Illustrazioni e grafica:**

Anna Tudos

**Stampa e co-edizione:**

InSide scs

**PENSARE  
CONTROMANO:  
ALLA RICERCA DEL  
PASSATO PERDUTO**



### COS'È UN'ATTIVITÀ DI EDUCAZIONE CIVICA?

Le attività di educazione civica si pongono l'obiettivo di agire sulle idee, i comportamenti e le capacità delle persone in quanto membri di una comunità. Tali attività promuovono il pensiero critico, incoraggiano la partecipazione attiva nella società e sostengono un comune impegno a favore di una democrazia inclusiva.

Le attività di educazione civica contribuiscono ad accrescere la cosiddetta *personal efficacy* (autoefficacia), ossia la convinzione di un individuo di poter imprimere un cambiamento positivo nella società. Dispositivi e metodologie didattiche, come le attività di educazione civica, rafforzano la tolleranza e la resilienza degli individui nei confronti dei processi di radicalizzazione e dell'estremismo violento. Questi strumenti aiutano a comprendere meglio e ad analizzare a fondo il significato di valori, ideali e concetti come giustizia, onore e libertà, introducendo punti di vista differenti e soluzioni alternative.

### GLI OBIETTIVI DI PENSARE CONTROMANO

- \* Riflettere sulle **diverse opzioni a propria disposizione** al fine di evitare esiti negativi e/o violenti.
- \* Rafforzare il **pensiero critico** riguardo situazioni complesse e sviluppare la capacità di immaginare **prospettive alternative**.
- \* Stimolare l'**apertura mentale e il rispetto** per le diversità.
- \* Approfondire la comprensione di **valori, ideali e concetti** come giustizia, onore e libertà.

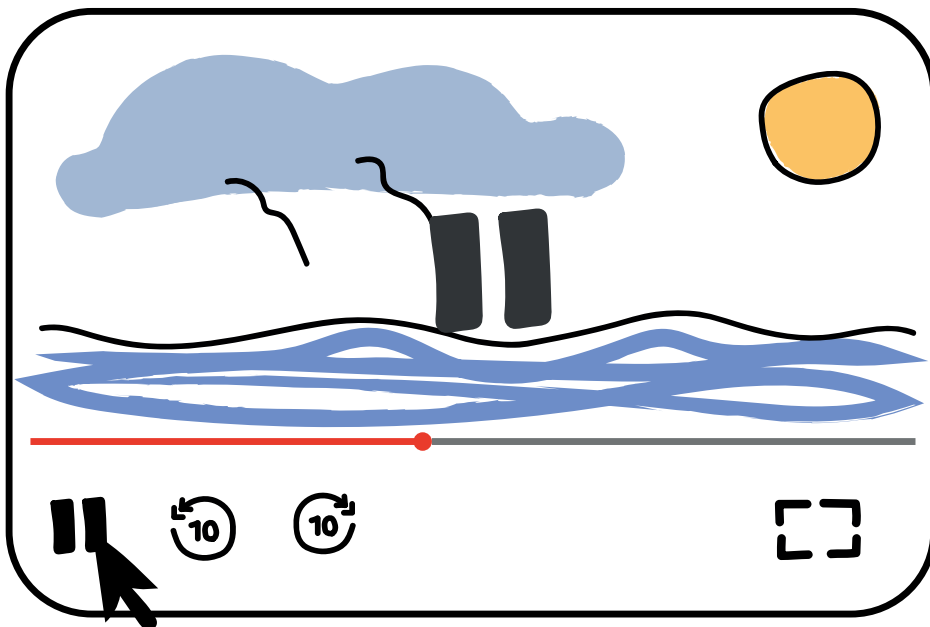
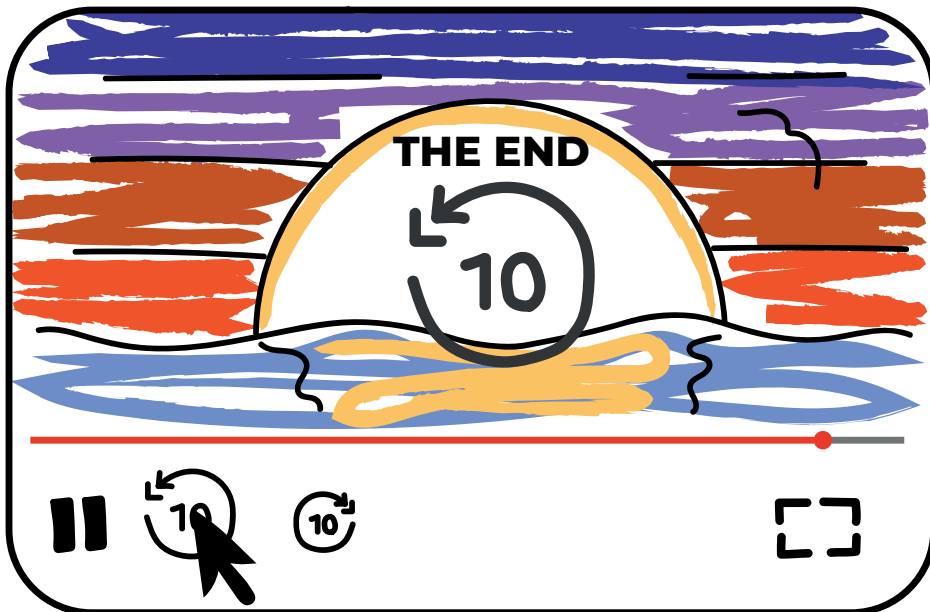
### SINTESI DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è ricostruire delle storie al contrario seguendo un percorso narrativo a ritroso partendo da un finale scelto fra una serie di **Finali Possibili** forniti nel materiale del gioco. I/Le partecipanti assumono il ruolo di specifici **Personaggi** e ricostruiscono i rispettivi percorsi che li/le hanno portati/e al finale prescelto. In questo modo, si creano diverse **storie parallele** che, sebbene abbiano un finale comune, sono plasmate dai profili e dalle scelte dei rispettivi Personaggi.



Ad ogni turno, i partecipanti devono immaginare e narrare la loro **storia a ritroso**, assumendo la prospettiva del Personaggio assegnato, ricostruendone il **passato perduto** e le scelte fatte durante il percorso. Gli eventi della storia, simili a **fotogrammi di un film**, possono essere interamente inventati o ispirati ad esperienze personali.

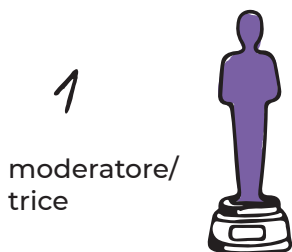
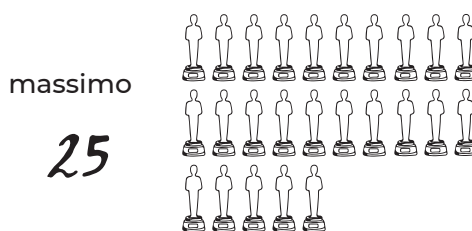
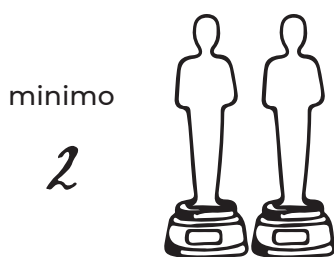
La storia al contrario termina con una **riflessione conclusiva** incentrata sulle decisioni prese dai Personaggi interpretati dai partecipanti e sulle diverse traiettorie delle loro storie.



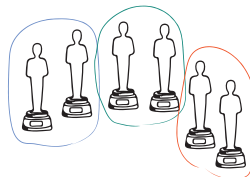
## PENSARE CONTROMANO

### NUMERO DI PARTECIPANTI

Il gioco di ruolo “Pensare contromano” richiede **almeno 2 partecipanti e un/a moderatore/trice**. Non è previsto un numero massimo di partecipanti, anche se con più di 25 persone potrebbe diventare difficile organizzare e gestire il gioco di ruolo in modo efficace. “Pensare contromano” prevede 4 Personaggi. **Se i partecipanti sono più di 4, si possono formare dei gruppi e assegnare ad ogni gruppo un singolo Personaggio**. In questo caso, il gruppo deve indicare un/a portavoce.



si possono  
formare  
gruppi



### TEMPISTICA

Circa 90 minuti



### MATERIALI



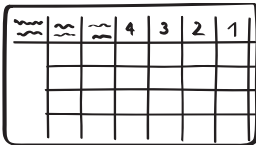
- ◆ Profili dei Personaggi (4)



- ◆ Finali Possibili (6)



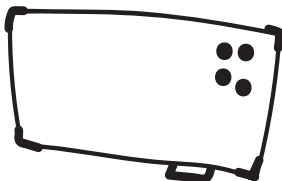
- ◆ Questionario sui Personaggi



- ◆ Modello di storyboard



- ◆ Carta, penne (non inclusi)



- ◆ Lavagna o flipchart (non inclusi)

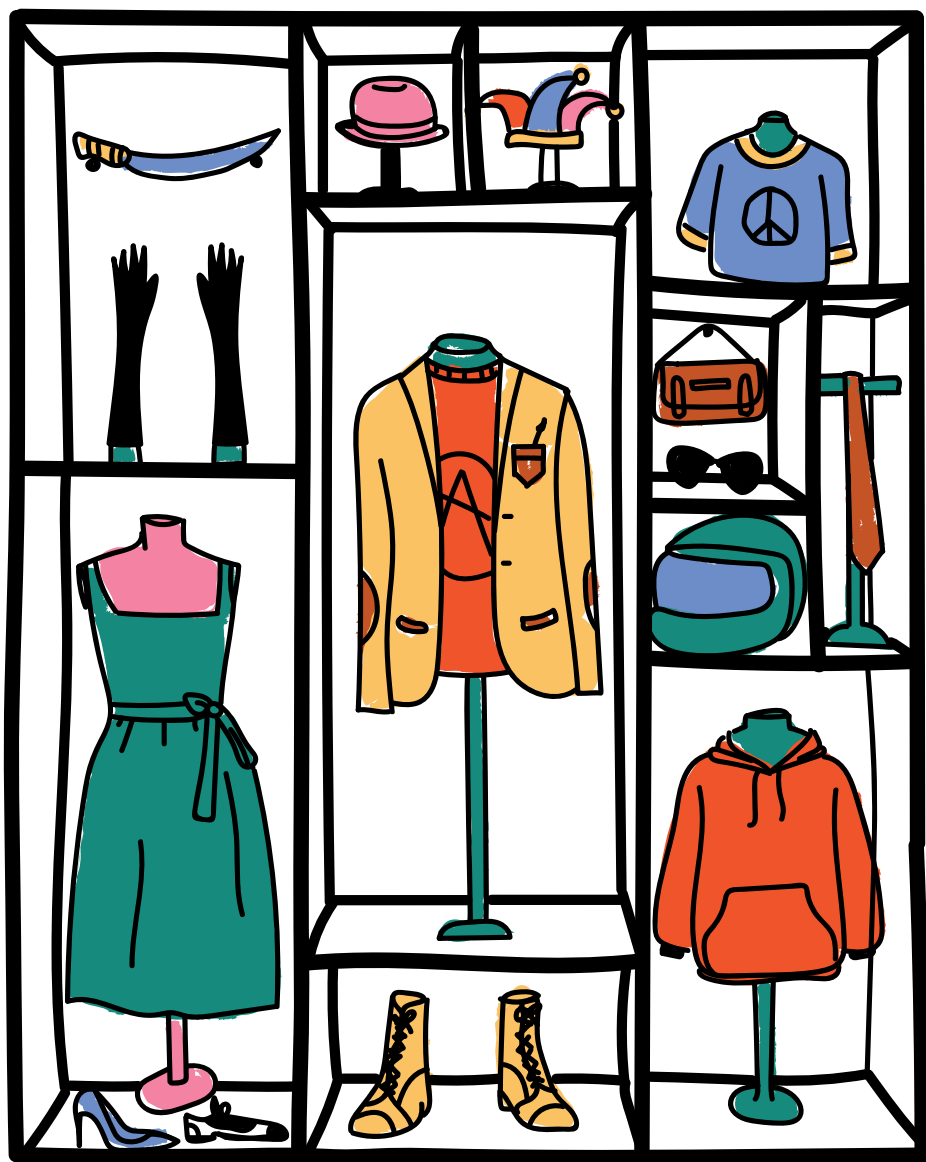
### PRIMA DI GIOCARE

#### 1. SCEGLIERE IL FINALE

Il/La moderatore/trice sceglie un finale tra i 6 **Finali Possibili** che costituiscono il punto di partenza della storia al contrario da cui i/le partecipanti potranno ricostruire le azioni e le scelte del Personaggio assegnato. Ogni Finale Possibile è composto da un **Finale della storia** (un evento fittizio) e da uno **Stato d'animo** (un'emozione provata dai partecipanti nella veste del Personaggio scelto). Il/La moderatore/trice sceglie il Finale Possibile tenendo conto del **contesto** e delle **sensibilità** del gruppo di partecipanti, presenta il Finale della storia e lo Stato d'animo e, se lo desidera, li adatta e li elabora aggiungendo ulteriori dettagli.

#### 2. ASSEGNARE IL PERSONAGGIO

Dopo aver scelto il Finale Possibile, il/La moderatore/trice assegna a ciascun/a partecipante (o gruppo di partecipanti) uno dei quattro Personaggi: **Riflessivo/a, Impulsivo/a, Curioso/a e Ansioso/a**. Ogni Personaggio ha una particolare personalità (Profilo del Personaggio) che ne guida e orienta i comportamenti, le scelte e le decisioni nel percorso a ritroso. Lo stesso Personaggio non può essere assegnato a più di un/a partecipante o gruppo di partecipanti. Se i/le partecipanti sono più di quattro, si possono creare dei gruppi a ciascuno dei quali viene assegnato un singolo Personaggio. In questo caso, il gruppo deve scegliere un/a portavoce. Si noti che non è necessario giocare con tutti i 4 Personaggi disponibili.

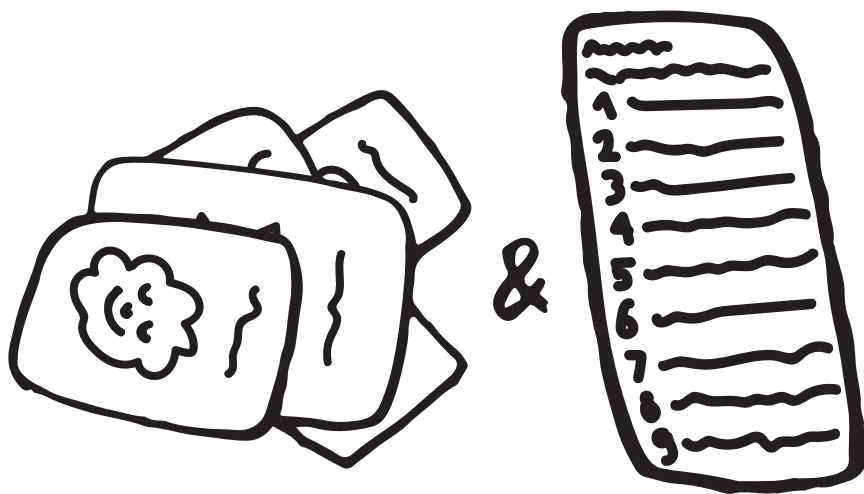


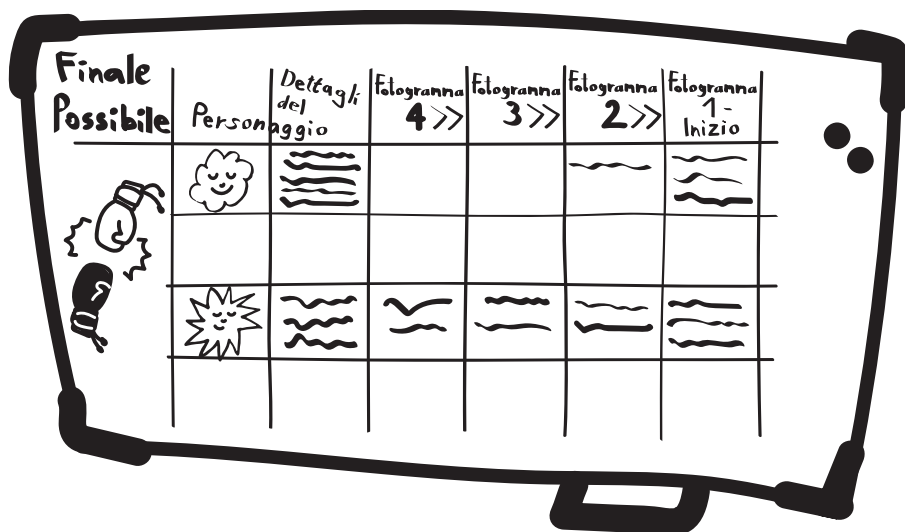
Pensa al tuo  
Personaggio

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

### 3. DESCRIVERE IL PERSONAGGIO

Una volta che a ciascun partecipante o gruppo di partecipanti viene assegnato uno specifico Personaggio, i/le partecipanti devono leggere attentamente le informazioni contenute nel **Profilo del Personaggio**. In seguito, hanno 5-10 minuti di tempo per elaborare in modo più dettagliato le caratteristiche personali del loro Personaggio, tenendo anche conto del Finale selezionato. Per facilitare la caratterizzazione del proprio Personaggio, è disponibile un **Questionario sui Personaggi** che contiene una serie di domande attraverso le quali è possibile descrivere meglio il Personaggio assegnato.





#### 4. VISUALIZZARE LA STORIA AL CONTRARIO

Il/la moderatore/trice riassume su una lavagna o una flipchart le storie che verranno narrate dai diversi Personaggi durante il corso del gioco, utilizzando il **Modello di Storyboard** allegato ai materiali del gioco. Nello storyboard verranno anche indicati: il Finale selezionato, i Profili dei Personaggi ed eventuali ulteriori dettagli sui Personaggi definiti attraverso il Questionario sui Personaggi. La sequenza completa dei fotogrammi delle storie, ossia dei frammenti di passato perduto, verrà sviluppata durante lo svolgimento del gioco di ruolo.

...CIAK SI GIRA!

## IL GIOCO DI RUOLO INIZIA

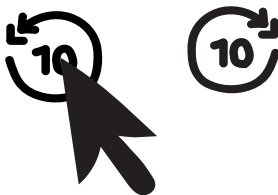
Partendo dal Finale Possibile selezionato dal/la moderatore/trice, il/la primo/a partecipante/gruppo spiega come e perché il suo Personaggio si è trovato in quella situazione. In altre parole, i/le partecipanti **descrivono il fotogramma che precede il Finale della loro storia.**

Per aiutare i/le partecipanti a descrivere meglio il proprio fotogramma, ossia il frammento della loro storia, il/la moderatore/trice può porre alcune domande, che possono essere eventualmente scritte sulla lavagna/flipchart, come ad esempio:

✱ *Come vi siete ritrovati/e in questa situazione?*

✱ *Quali eventi hanno preceduto e causato la situazione attuale?*

✱ *Quali emozioni hanno influenzato la vostra azione?*



**...CIAK SI GIRA!**

Il/la moderatore/trice incoraggia ogni partecipante/gruppo a ricostruire il fotogramma **con il maggior numero di dettagli possibile** (azione, contesto, luogo, persone coinvolte, reazioni, emozioni, ecc.). Anche gli/le altri/e partecipanti hanno la possibilità di porre delle domande per comprendere meglio il fotogramma che si sta ricostruendo.



Il/la moderatore/trice **riassume** ciascun fotogramma nello Storyboard in modo da registrare la sintesi della storia al contrario che, in seguito, verrà utilizzata per la discussione finale.

**...CIAK SI GIRA!**

## **IL GIOCO DI RUOLO CONTINUA**

Dopo che il/la primo/a partecipante/gruppo ha ricostruito il suo fotogramma, il turno passa al/alla secondo/a partecipante/gruppo che presenterà il proprio fotogramma, iniziando in tal modo a ricostruire la storia al contrario del proprio Personaggio. In questo modo, i/le partecipanti creano **una serie di storie parallele** o “universi paralleli” che, pur condividendo un finale comune, sono modellati in base alle caratteristiche e alle scelte di ciascun Personaggio.

### **E se non so cosa dire?**

Se i/le partecipanti/gruppi hanno difficoltà a descrivere la propria storia al contrario, possono chiedere aiuto agli/alle altri/e partecipanti dicendo: “Non riesco a vedere il mio passato!”. In risposta, gli/le altri/e partecipanti possono intervenire per ricostruire collettivamente questa parte del passato perduto.



*Nel primo fotogramma  
della mia storia, il mio  
Personaggio...*



...CIAK SI GIRA!

## IL GIOCO DI RUOLO FINISCE

Le storie al contrario continuano finché tutti/e i/le partecipanti/gruppi non hanno descritto almeno quattro fotogrammi, completando in tal modo **quattro turni**. Una volta ricostruito il passato perduto, i partecipanti arrivano all'inizio della loro storia e quindi si tolgono figurativamente le scarpe dei loro Personaggi, avviando una **discussione finale** sulle storie parallele elaborate durante il gioco. I/le partecipanti, **non incarnando più i loro Personaggi**, possono ora esprimersi liberamente discutendo, dal proprio punto di vista personale, i propri pensieri, idee, ed impressioni maturate durante la storia a ritroso.

Il/la moderatore/trice stimola la discussione e incoraggia il **confronto** tra le storie parallele, i **punti di vista** e le **esperienze** dei/delle partecipanti al fine di riflettere sulle **varie e molteplici conseguenze** emerse dai diversi **comportamenti** e dalle differenti decisioni prese da ciascun partecipante/gruppo.

Il/la moderatore/trice invita i/le partecipanti a considerare le connessioni tra le riflessioni maturate attraverso il gioco e le **proprie esperienze di vita**. Per la discussione finale il/la moderatore/trice deve prevedere almeno 15 minuti.

### Nelle scarpe altrui

Durante la discussione finale, i/le partecipanti hanno la possibilità di calarsi nei panni di altri Personaggi per comprendere meglio il motivo per cui un particolare Personaggio ha maturato una determinata scelta o assunto uno specifico comportamento. I/le partecipanti possono anche ricostruire brevemente alcuni fotogrammi dal punto di vista di un altro Personaggio. Ciò favorisce una maggiore comprensione delle decisioni prese e offre l'opportunità di valutare possibilità alternative che il Personaggio potrebbe non aver considerato.



**...CIAK SI GIRA!**

Come parte della discussione finale, potrebbe essere utile porre le seguenti domande:

- \* *Che cosa hanno in comune le storie parallele? In che modo si differenziano tra loro?***
- \* *In che modo le storie parallele riflettono i diversi punti di vista dei Personaggi?***
- \* *Come avete vissuto il gioco di ruolo? Ci sono stati aspetti che vi hanno sorpreso o messo a disagio?***
- \* *Quali sono i collegamenti che avete notato tra i diversi comportamenti, atteggiamenti e scelte e i relativi sviluppi delle storie parallele?***



Ulteriori riflessioni possono emergere dalle seguenti domande:

- \* *Giocando nei panni di voi stessi/e, le vostre azioni sarebbero state le stesse? Cosa sarebbe cambiato nella vostra storia al contrario?***
- \* *Nella vostra storia al contrario, quale è stato il punto di svolta? Quale scelta/azione alternativa avrebbe cambiato completamente il finale?***
- \* *Pensate che il Finale scelto all'inizio del gioco sia il risultato di comportamenti, forse non corretti, ma comprensibili?***

Le osservazioni emerse vengono raccolte dal/la moderatore/trice su una lavagna/flipchart come sintesi conclusiva della storia al contrario.

## VOLETE SAPERNE DI PIÙ?

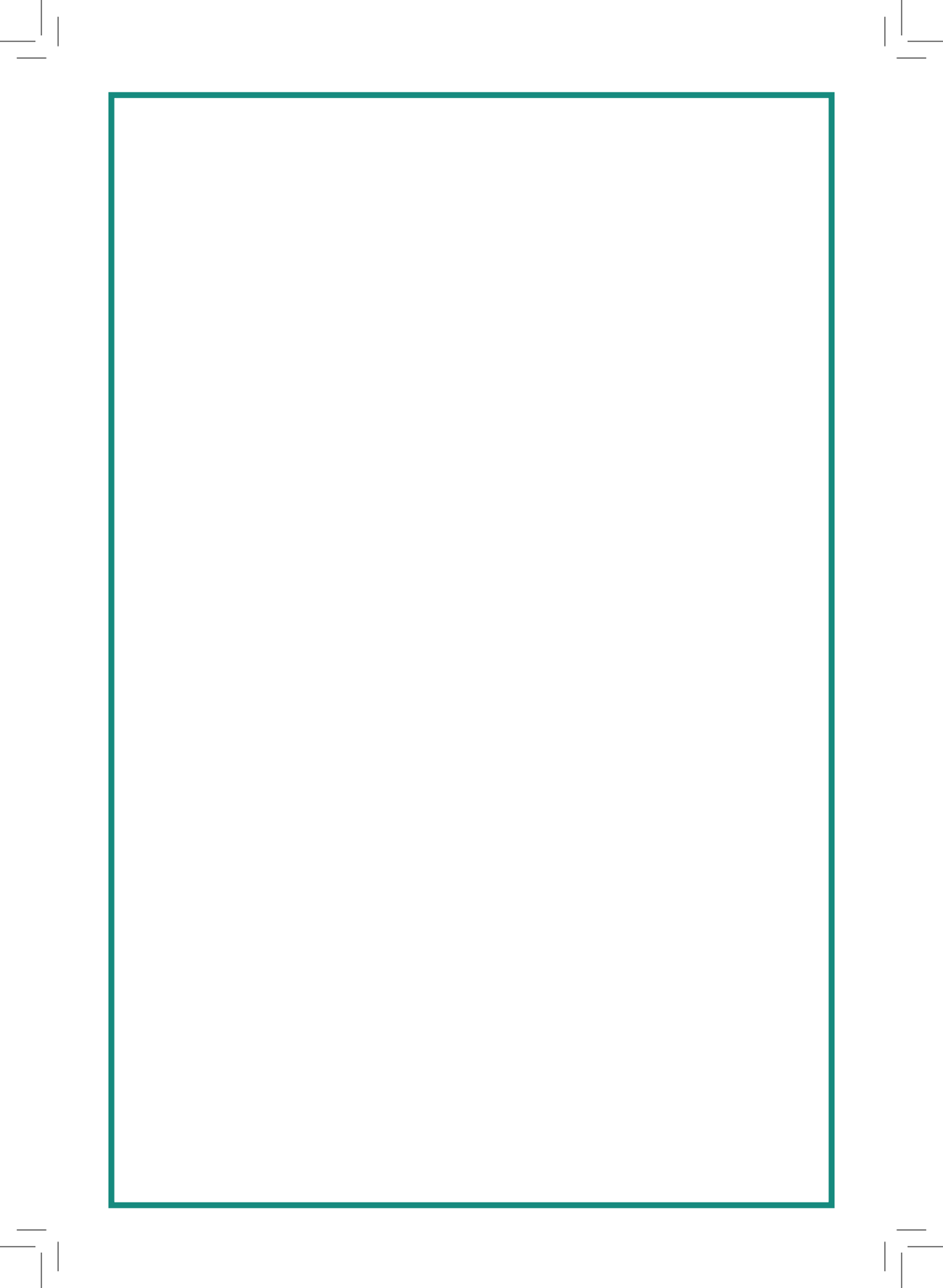
Potete scaricare il gioco di ruolo “Pensare Contromano” e alcune note di approfondimento (in lingua inglese) sui temi trattati nel gioco dal seguente link:

<https://www.eurac.edu/en/institutes-centers/institute-for-minority-rights/projects/pedagogical-tools>



**Materiali**





Il gioco di ruolo “Pensare Contromano” è un’attività di educazione civica che si pone l’obiettivo di promuovere il pensiero critico, incoraggiare la partecipazione attiva nella società e rafforzare la resilienza nei processi di radicalizzazione e la prevenzione dell’estremismo violento. Il gioco di ruolo è pensato per associazioni, centri giovanili, centri sociali e scuole. “Pensare Contromano” è stato sviluppato nell’ambito del progetto Horizon *D.Rad – DeRadicalisation in Europe and Beyond: Detect, Resolve, Reintegrate*, co-finanziato dall’Unione Europea.

COPYRIGHT:

Eurac Research per il gioco; Anna Tudos per le illustrazioni.

Quest’opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Non destinato alla vendita.

ISBN number: 978-88-941951-1-8

**eurac**  
research

**D.Rad**

DeRadicalisation  
in Europe and Beyond:  
Detect, Resolve, Reintegrate



Istanbul  
Bilgi University

Freie Universität  
Berlin

AUP The American  
University of Paris



APIS



FORUM  
PRÄVENTION | PREVENZIONE

|   |          |
|---|----------|
|  | 14+ anni |
|  | 2-25     |
|  | 90min    |



## **Riflessivo/a**



- Valuta attentamente, da più punti di vista, i pro e i contro di ogni decisione.
- Spesso ha dubbi prima di prendere decisioni.
- Di frequente, teme che le proprie scelte possano essere sbagliate.
- Tende a porsi tante domande prima di agire.
- Dimostra una propensione costante a mettere in discussione le proprie idee e certezze.
- Possiede una spiccata capacità di notare dettagli che spesso passano inosservati.

## **PROFILO DEL PERSONAGGIO**



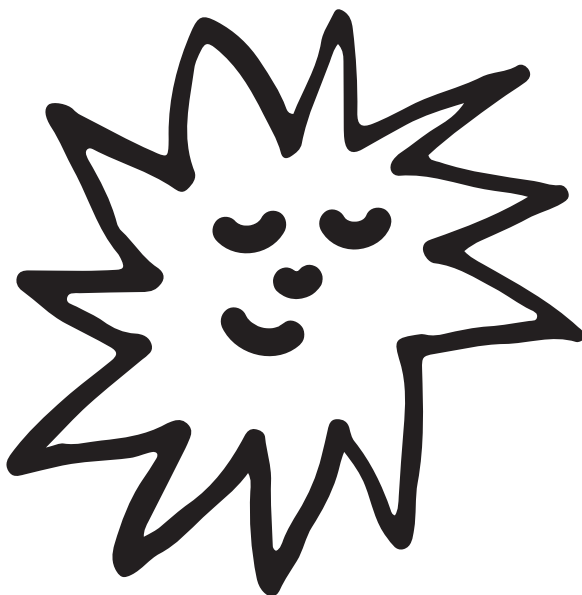
**RIFLESSIVO/A**



## **Impulsivo/a**

- Si lascia ispirare da quello che gli/le accade intorno in quel momento.
- Spesso prende decisioni affrettate.
- Dà priorità a ciò che ritiene sia necessario nel momento presente.
- Accetta il rischio perché lo trova utile e stimolante.
- Tende a farsi guidare dalle emozioni piuttosto che dalla razionalità.
- Presta poca attenzione alle conseguenze delle proprie scelte.

## PROFILO DEL PERSONAGGIO



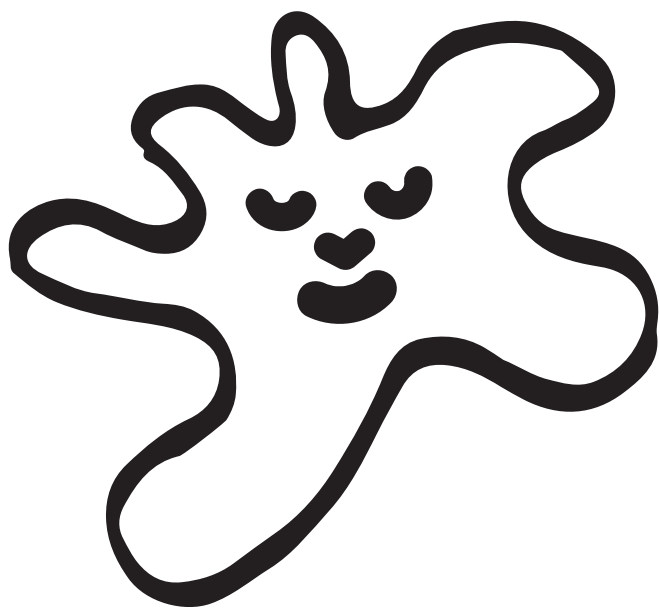
**IMPULSIVO/A**



## **Curioso/a**

- Sempre alla ricerca di novità.
- Affascinato/a dalla sperimentazione.
- Aperto/a a nuove possibilità e diversi punti di vista.
- Attratto/a dall'ignoto.
- Cerca costantemente di ampliare le proprie conoscenze.
- Disposto/a a prendere in considerazione nuove proposte.

## PROFILO DEL PERSONAGGIO



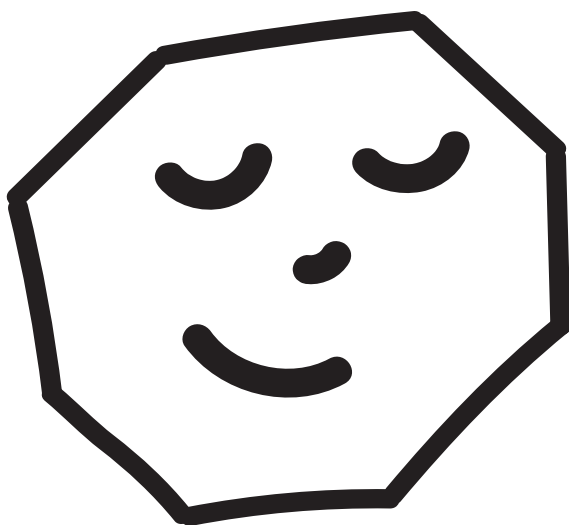
**CURIOSO/A**



## **Ansioso/a**

- Vive le situazioni con stress e si preoccupa delle conseguenze.
- Ha paura di trovarsi di fronte a situazioni nuove ed impreviste.
- Fa fatica a gestire le situazioni sconosciute.
- Spesso si preoccupa di possibili esiti negativi.
- A volte prende decisioni affrettate per sfuggire a situazioni difficili.
- Non pensa mai di aver fatto la scelta giusta.
- Non è portato/a a rischiare.

## PROFILO DEL PERSONAGGIO



**ANSIOSO/A**



## CHE COSA HO FATTO?

### Finale della storia

La **scuola** è appena finita. Ti stai dirigendo verso la fermata dell'autobus quando lo/la vedi lì, che ride con gli/le amici/amiche. Sembra strano, ma la sua felicità ti rende triste. Corri verso di lui/lei e gli/le dai un pugno sulla schiena. Lui/lei cade a terra e tu ti rendi improvvisamente conto di quello che hai fatto.

### Stato d'animo

Hai vissuto una situazione di conflitto che ha avuto un esito negativo per te e ora provi emozioni forti e dolorose. Non puoi cambiare il corso degli eventi. Il senso di frustrazione che provi è molto intenso, così come il rimpianto per come hai affrontato e gestito l'intera situazione. Ti rendi conto di aver commesso un errore e hai la sensazione di aver trascurato altre opzioni, ma ormai è troppo tardi per rimediare.



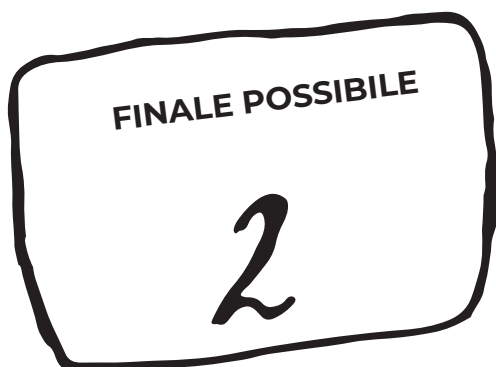
## A COSA STAVO PENSANDO?

### Finale della storia

Sei in **ufficio**. Vai d'accordo con quasi tutti/e, tranne con un/a collega che non sopporti. Un giorno, di punto in bianco, decidi di diffondere una bugia secondo cui questo/a collega avrebbe rubato qualcosa dall'ufficio. Qualche giorno dopo scopri che è stato/a trasferito/a e ora ha una posizione di livello inferiore. La cosa ti rattrista molto. Come hai potuto farlo?

### Stato d'animo

Hai vissuto una situazione di conflitto che ha avuto un esito negativo per te e ora provi emozioni forti e dolorose. Non puoi cambiare il corso degli eventi. Il senso di frustrazione che provi è molto intenso, così come il rimpianto per come hai affrontato e gestito l'intera situazione. Ti rendi conto di aver commesso un errore e hai la sensazione di aver trascurato altre opzioni, ma ormai è troppo tardi per rimediare.



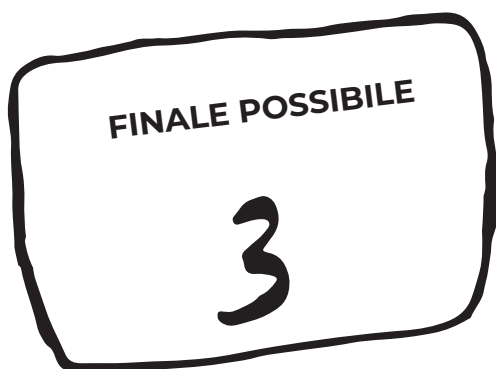
## C'È UNA VIA D'USCITA?

### Finale della storia

È mezzanotte. Da tempo, insieme a un paio di altre persone del tuo gruppo, stai pianificando l'attacco al quartier generale dei/delle tuoi/tue **rivali**. Tutto è pronto. Ma pensi: "È forse troppo?". Non puoi annullare l'attacco, ma non vorresti neanche portarlo a termine.

### Stato d'animo

Tra tensioni, conflitti e incomprensioni, non è facile mantenere un equilibrio. Ma ora la situazione è improvvisamente peggiorata e non hai più la possibilità di scegliere. Senti di essere stato/a spinto/a in una situazione da cui vorresti assolutamente uscire, ma non riesci a trovare un modo per farlo. Senti che la situazione è degenerata al di là del tuo controllo, ma una parte della colpa è certamente anche tua, in un modo o nell'altro. Senti di non essere del tutto innocente.



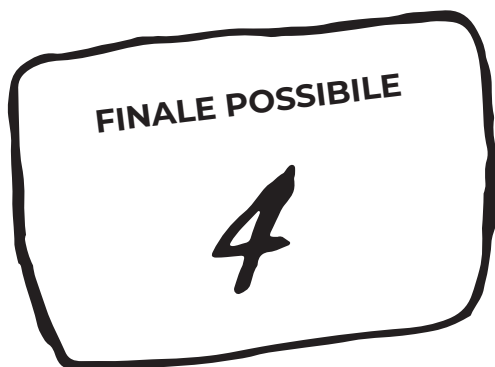
## TROPPO IN LÁ

### Finale della storia

Negli ultimi mesi ti sei avvicinato/a ad un movimento dall'ideologia violenta. Trovi le loro idee molto interessanti e inizi a condividere i loro post sui tuoi **social network**. Ora dai l'impressione di essere diventato/a un/a estremista. All'improvviso, senti il campanello. È la polizia che vuole interrogarti sulle tue attività online. Solo ora ti rendi conto di esserti spinto/a troppo oltre.

### Stato d'animo

Tra tensioni, conflitti e incomprensioni, non è facile mantenere un equilibrio. Ma ora la situazione è improvvisamente peggiorata e non hai più la possibilità di scegliere. Senti di essere stato/a spinto/a in una situazione da cui vorresti assolutamente uscire, ma non riesci a trovare un modo per farlo. Senti che la situazione è degenerata al di là del tuo controllo, ma una parte della colpa è certamente anche tua, in un modo o nell'altro. Senti di non essere del tutto innocente.





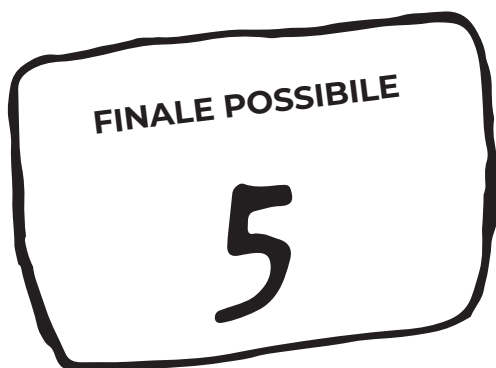
## C'ERANO ALTRE SOLUZIONI?

### Finale della storia

Stai scappando di nuovo dalla polizia perché hai lanciato delle pietre durante una **manifestazione politica**. Sei stanco/a di questo modo di vivere, di scappare, di nasconderti. Tuttavia, pur avendo pensato ad altri modi per diffondere le tue idee, ti sembrano sempre troppo deboli ed inefficaci.

### Stato d'animo

Gli atti di violenza, una volta commessi, non possono essere più cancellati. Le conseguenze delle nostre azioni lasciano un segno fuori e dentro di noi. È difficile capire come sia stato possibile arrivare ad una determinata situazione. Ciò nonostante, le cose sono andate così, anche se non era tua intenzione, e anche se ora non ricordi le decisioni che hai preso o le scelte che hai fatto. Pensi che il destino non ti è stato favorevole e ti abbia, invece, posto molte difficoltà. Spesso, astenersi dal partecipare a un conflitto non significa necessariamente rimanerne estranei/e.



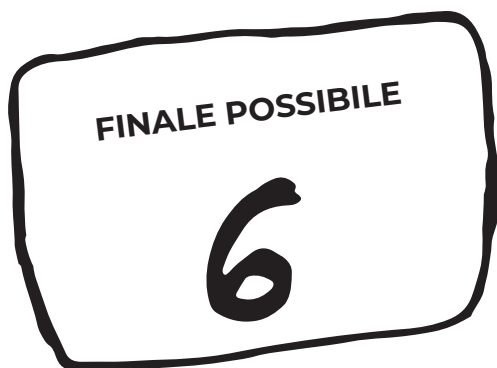
## **HO ESAGERATO QUESTA VOLTA?**

### **Finale della storia**

È una partita importante per la tua squadra e vedi qualcuno/a che maltratta un/a tuo/a compagno/a. Non è la prima volta che succede. Decidi di intervenire e di affrontare la persona che sta facendo del male al/la tuo/a amico/a. Le cose sfuggono di mano e finisci per fargli/le molto male. È uno shock tale che persino il/la tuo/a amico/a non riesce a credere a ciò che hai fatto. Ma eri davvero stanco/a della situazione e volevi risolverla una volta per tutte.

### **Stato d'animo**

Gli atti di violenza, una volta commessi, non possono essere più cancellati. Le conseguenze delle nostre azioni lasciano un segno fuori e dentro di noi. È difficile capire come sia stato possibile arrivare ad una determinata situazione. Ciò nonostante, le cose sono andate così, anche se non era tua intenzione, e anche se ora non ricordi le decisioni che hai preso o le scelte che hai fatto. Pensi che il destino non ti è stato favorevole e ti abbia, invece, posto molte difficoltà. Spesso, astenersi dal partecipare a un conflitto non significa necessariamente rimanerne estranei/e.



## **Questionario sui Personaggi**

1. Come si chiama? Ha un soprannome?
2. Quando e dove è nato/a?
3. Quanto è alto/a? Di che colore sono i capelli? Colore degli occhi?
4. Chi sono e come sono i suoi genitori? Che tipo di rapporto ha con loro?
5. Ha fratelli o sorelle? Che tipo di rapporto ha con i suoi fratelli e/o sorelle?
6. Ha una relazione sentimentale? Qual è lo stato di questa relazione?
7. Ha molti amici/amiche?
8. Quali sono i suoi obiettivi a lungo termine? Quali sono invece quelli immediati?
9. Di che cosa ha più paura? Perché?
10. Di che cosa è più orgoglioso/a?
11. Che cosa lo/a imbarazza di più del suo passato?

## **Questionario sui Personaggi**

12. È religioso/a?

13. Dove vive ora? Nella stessa città in cui è nato/a? Qual è il suo rapporto con il luogo in cui vive (ama il luogo, vorrebbe andarsene...)? Vive in un appartamento, in una villa, in un quartiere residenziale, in periferia?

14. Si prende cura del proprio corpo? Se sì, in che modo? Va in palestra ogni tanto o tutti i giorni? Segue una dieta?

15. È soddisfatto/a di sé? Del suo corpo? Cosa cambierebbe di sé?

16. Fa parte di un gruppo, di una squadra sportiva o di un'associazione?

17. Viene da una famiglia povera?

**MODELLO DI STORYBOARD**

Da completare da sinistra a destra.

Pensare contromano  
Un gioco di ruolo al contrario

| Finale Possibile | Personaggio  | Dettagli del personaggio | Fotogramma 4 >> | Fotogramma 3 >> | Fotogramma 2 >> | Fotogramma 1 inizio |
|------------------|--------------|--------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|---------------------|
|                  | Riflessivo/a |                          |                 |                 |                 |                     |
|                  | Impulsivo/a  |                          |                 |                 |                 |                     |
|                  | Curioso/a    |                          |                 |                 |                 |                     |
|                  | Ansioso/a    |                          |                 |                 |                 |                     |

