



Insegnare storia con le narrazioni interattive e i libri gioco

Percorsi operativi e laboratori
per la secondaria di primo grado

Luca Raina e Ivano Colombo

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

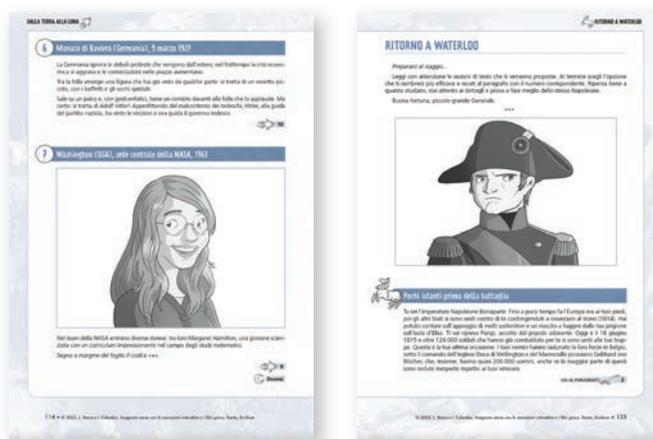
INSEGNARE STORIA CON LE NARRAZIONI INTERATTIVE E I LIBRI GIOCO

Il volume accompagna gli insegnanti della scuola secondaria di primo grado nel complesso e affascinante mondo della narrazione interattiva e li guida all'esperienza dell'utilizzo dei libri gioco nell'insegnamento della storia, attraverso spunti didattici e materiali pronti all'uso.

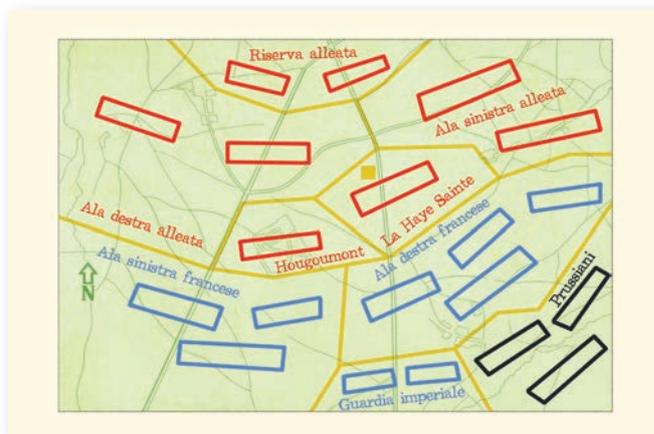
«La storia siamo noi»: sono le nostre azioni che contribuiscono al divenire storico. Quale modo migliore, dunque, se non giocare con la storia per apprezzarla, impararla e appassionarsi ad essa.

Il testo presenta:

- 8 scenari storici da utilizzare come spunti didattici per una riflessione sulle possibili diramazioni della storia e sui futuri alternativi.
- 5 percorsi operativi — accompagnati da rubriche e checklist valutative per aiutare gli alunni a sviluppare autonomia, responsabilità e senso critico — che si distinguono per metodi, approcci e strategie: libro gioco, finali alternativi, *reacting to the past* e racconti a bivi.
- 2 libri gioco — stampabili anche nella versione a colori dalle risorse online — in cui la storia dipenderà solo dalle scelte del lettore, per riuscire nella conquista dello spazio o cambiare le sorti delle principali fasi della battaglia di Waterloo.
- 1 divertente *wargame* per rivivere sul tavolo, attraverso il tabellone di gioco e alcune semplici regole, lo scontro tra Napoleone e le truppe di Wellington.
- 5 progetti già realizzati che possono essere replicati e adattati alle esigenze della propria classe.



Pagine dei libri gioco



Tabellone per il gioco di simulazione

GLI AUTORI



LUCA RAINA

Docente di lettere nella scuola secondaria di primo grado, formatore e autore. Conduce il programma televisivo «CrossOver Universo Nerd». Viaggia a ritroso nel tempo, saltuariamente, insegnando nel docu-reality «Il Collegio».



IVANO COLOMBO

Laureato in Scienze politiche e in Storia. Ha conseguito un master in Management pubblico presso SDA Bocconi. Si occupa di ambiente, comunicazione istituzionale, storia e educazione civica. È fiero della sua vasta collezione di libro-game.

€ 23,50



www.ericson.it



MATERIALE ONLINE vai su:
<https://risorseonline.ericson.it>

INDICE

7	Premessa
11	Introduzione: cenni di metodo
19	Parte 1 – Insegnare storia con i libri gioco
21	Cap. 1 Che cos'è un libro gioco
31	Cap. 2 Perché insegnare la storia con i libri gioco
49	Cap. 3 Il libro gioco come strumento didattico
67	Parte 2 – Percorsi operativi
69	1. I misteri delle catacombe – Libro gioco
75	2. Dalla Terra alla Luna – Finali alternativi
81	3. Neutralisti e interventisti – Reacting to the past
89	4. Napoleone combatte a Waterloo – Finali alternativi
97	5. Il giorno più lungo, il giorno più breve – Racconti a bivi
105	Bibliografia
109	Appendice 1 – Materiali
110	Dalla Terra alla Luna
135	Ritorno a Waterloo
142	Tra le viole di Waterloo (<i>Riccardo Masini</i>)
147	Appendice 2 – Giocare seriamente
148	Il Risorgimento giocato (<i>Salvatore D'Amora</i>)
153	Fai tu la storia: l'unità d'Italia (<i>Martina Moramarco</i>)
156	La storia a bivi con la guerra del Peloponneso (<i>Valentina Guida</i>)
158	Il libro-game sulle imprese di Alessandro Magno (<i>Valentina Guida</i>)
161	La peste nel Trecento: libro-game (<i>Jessica Arici</i>)

Premessa

La domanda, mai banale, che dovrebbe precedere qualsiasi intervento educativo e didattico è: «Perché?».

Così, anche in questo contesto, è lecito chiedersi: «Perché i libri gioco all'interno di un percorso scolastico?». La risposta, anche questa nient'affatto banale, potrebbe consistere in un lapidario: «Perché no?».

Negli ultimi anni, complice suo malgrado la complicazione dell'emergenza Covid, si assiste a un timido, ma consistente, utilizzo nelle aule scolastiche di metodologie innovative, attive, semplicemente fresche, sebbene le premesse di molte novità abbiano radici profondamente ancorate alla sperimentazione pedagogica degli anni Settanta e Ottanta.

Niente di nuovo sotto il sole, verrebbe da dire. Oppure nulla di completamente nuovo, ma rivisto sotto l'estrema esigenza di riuscire a coinvolgere gli alunni con strumenti accattivanti senza tralasciare i contenuti.

Così come la didattica capovolta, il *service learning* e altri approcci sono metodologie che già erano state introdotte nella didattica, così anche le vie creative e intriganti del libro gioco erano state già percorse in formato cartaceo e, nel suo formato più digitale, con gli ipertesti.

Risulta difficile anche a noi, autori di questo manuale, spacciare il libro gioco come una sorprendente scoperta.

In sintesi il libro gioco è una narrazione non lineare, in cui il lettore, protagonista, si pone in modo attivo con la prosecuzione della storia. È lui a fare delle scelte.

Le prime sperimentazioni di libro gioco hanno antecedenti illustri, tanto da risalire agli anni Sessanta con Raymond Queneau, Jorge Luis Borges, Italo Calvino. Nomi che già permettono di ricondurre la parola gioco a un contesto alto, stimolante, per nulla relegato alla periferia della cultura.

Date queste premesse sarebbe poco coerente spacciare il libro gioco come un approccio originale. Altri docenti, negli anni, hanno già sperimentato, proposto, coinvolto gli alunni.

Ci siamo chiesti tuttavia, e questa è la motivazione che ci ha spinto a scrivere e a collaborare con altri docenti, se all'interno della narrazione interattiva non si nascondesse un'opportunità solo parzialmente colta. L'opportunità di lavorare non solo sulle storie, ma sulla *Storia*, una materia non sempre apprezzata e che spesso presenta tante difficoltà non solo nello studio, ma nella mera comprensione di rapporti fondamentali: causa-effetto, periodizzazioni, comprensione delle contingenze e delle congiunture.

«La storia sei tu» era uno slogan promozionale per una fortunata serie di libri gioco e l'affermazione appare decisamente pregnante. Amare lo studio della storia non può che partire da questo punto fermo: «la storia siamo noi». Sono le nostre azioni che, in parte, contribuiscono al divenire storico. Quale modo migliore, dunque, se non giocare con la storia per apprezzarla, impararla e appassionarsi ad essa. Un'occasione, se non da cogliere, almeno da considerare. Perché la storia la fanno i nostri alunni. E noi con loro.

Struttura dell'opera

Il volume presenta un'agile introduzione allo studio della storia che ci accompagna fino al complesso e affascinante mondo della narrazione interattiva e all'esperienza dei libri gioco nell'insegnamento, anche con una carrellata di scenari da utilizzare come spunti didattici per una riflessione sulla storia alternativa. Le schede servono a presentare ipotesi di lavoro da sviluppare in classe, proponendo per ciascuno scenario la descrizione del contesto, il come i fatti si sarebbero potuti svolgere e alcuni possibili futuri alternativi. Si sono presi in considerazione i seguenti argomenti:

- la battaglia di Waterloo (18 giugno 1815)
- l'Operazione Barbarossa (giugno 1941)
- la battaglia di Azio (2 settembre 31 a.C.)
- la battaglia di Salamina (fine settembre 480 a.C.)
- la battaglia di Legnano (29 maggio 1176)
- la guerra civile americana (1861-1865)
- la conquista dell'Est (XIII-XIV secolo)
- l'Italia del 1914.

Chiude la prima parte del volume il capitolo dedicato all'utilizzo del libro-game come strumento di didattica e sua realizzazione pratica (anche insieme alla classe), con suggerimenti su come trovare idee, materiali e strumenti digitali utili.

La seconda parte del volume propone cinque percorsi operativi che si distinguono per metodi, approcci e strategie.

1. I misteri delle catacombe (libro gioco)
2. Dalla Terra alla Luna (finali alternativi)
3. Neutralisti e interventisti (reacting to the past)
4. Scrivere un libro gioco (finali alternativi)
5. Il giorno più lungo il giorno più breve (racconti a bivi).

Le schede operative sono accompagnate da rubriche di valutazione e checklist di autovalutazione, redatte per aiutare gli alunni a sviluppare autonomia, responsabilità e senso critico, che possono essere utilizzate dal docente per il momento del debriefing in itinere e al termine dei percorsi.

Il volume si chiude con due Appendici. La prima relativa a una serie di materiali pronti per essere utilizzati (scaricabili anche a colori dalle risorse online), nello specifico due libro-game e un gioco di simulazione storica.

1. *Dalla Terra alla Luna*. Un libro gioco suddiviso in 50 paragrafi a lettura non lineare che offre la possibilità di 4 finali alternativi inerenti alla conquista dello spazio. Utilizza la metodologia della didattica capovolta e permette agli alunni di fare ipotesi sui possibili cambiamenti storici e relative conseguenze.
2. *Ritorno a Waterloo*. Articolato in 16 paragrafi, il testo fa rivivere agli studenti, nei panni di Napoleone, le principali fasi della battaglia di Waterloo, coinvolgendoli in modo diretto sulle scelte di attacco e combattimento possibili, grazie alla struttura interattiva della narrazione.

3. *Tra le viole di Waterloo*. È un *wargame*, realizzato da Riccardo Masini, che rievoca gli eventi e i personaggi coinvolti nella famosa battaglia, attraverso un tabellone di gioco (risorse online) e semplici regole, il giocatore dovrà provare a infrangere la resistenza delle truppe di Wellington e capovolgere la storia.

La seconda Appendice, invece, espone i percorsi effettivamente svolti da quattro insegnanti.

Si tratta di docenti competenti e innovatori che si sono prestati a lasciarsi condurre in una vera e propria attività di formazione in divenire: sono stati forniti loro tanti stimoli, ma allo stesso tempo sono stati accolti suggerimenti e proposte e, in alcuni casi, si è rimasti colpiti dalle reazioni degli alunni, avendo così conferma che fare storia con le narrazioni interattive è possibile. Ed è anche una attività coinvolgente. Le attività sono state realizzate in un contesto reale, all'interno di una progettazione e al di fuori della teoria che spesso ingabbia o condiziona: si è solo spiegato come suonare un nuovo strumento, ma l'armonia è tutta merito loro. Per questo li ringraziamo: per la fiducia e per la bravura.

Gli esempi di attività sono replicabili e adattabili come per le schede operative e dimostrano come spesso basti una idea, una classe motivata e la voglia di mettersi in gioco per creare qualcosa di sorprendentemente nuovo.

Salvatore D'Amora ha coinvolto la sua classe terza della scuola secondaria di primo grado facendo vivere in prima persona le imprese di Garibaldi, così da comprenderne limiti e potenzialità. Una visione intrigante, mediata dal gioco del Risorgimento e dei suoi protagonisti.

Martina Moramarco propone a una classe di alunni della scuola secondaria un approccio suggestivo: essere protagonisti delle guerre di indipendenza immedesimandosi in un giovane aristocratico sabauda, filo-monarchico, oppure in un borghese napoletano di orientamento mazziniano.

Valentina Guida invece presenta due attività per gli alunni di una classe prima di un liceo: nella prima gli studenti vestono i panni del braccio destro di Pericle oppure del fidato consigliere del re Archidamo di Sparta. Due punti di vista opposti che permettono di rivivere gli snodi fondamentali della guerra del Peloponneso. Nella seconda attività gli alunni assistono alla lotta tra Alessandro Magno e Dario III, le cui vicende sono inserite in un contesto funzionale ma con elementi storici.

Infine Jessica Arici, corsista nella prima edizione del corso di formazione sulla metodologia che proponiamo, ha ideato un libro gioco per la scuola secondaria di primo grado in cui il protagonista è un giovane ratto che viaggia con un terribile ospite, che suo malgrado si rivelerà essere veicolo di una malattia destinata a falciare la popolazione europea del Trecento.

Buona lettura e... lasciatevi ispirare.

SPUNTI DIDATTICI: 8 «WHAT IF?» PRONTI PER L'USO

Proponiamo di seguito una rapida carrellata di scenari da utilizzare come spunto didattico per una riflessione sulla storia alternativa.

Le schede non hanno pretese di esaustività; servono a presentare ipotesi di lavoro da sviluppare in classe per una discussione tra studenti.

Per ciascuno scenario vengono proposti:

- una rapida descrizione del contesto, in cui si motiva il *perché* della sua scelta come possibile bivio della storia;
- una descrizione del modo in cui le cose avrebbero potuto prendere un corso differente (*come*);
- un suggerimento sui possibili futuri alternativi (*cosa*).

I. Waterloo (18 giugno 1815)

PERCHÉ: La battaglia di Waterloo, che rappresenta l'ultima e definitiva sconfitta di Napoleone, è uno dei punti di divergenza preferiti dagli scrittori di storia alternativa. Si chiude la lunga parabola iniziata con la Rivoluzione francese; con il Congresso di Vienna — considerato il convenzionale punto di separazione tra la storia moderna e quella contemporanea — inizia il periodo della Restaurazione.

COME: Le guerre napoleoniche offrono un lungo elenco di punti in cui la storia avrebbe potuto assumere direzioni diverse e la battaglia di Waterloo in particolare rimase incerta nel suo esito letteralmente sino all'ultimo. Sul campo di battaglia cadde una fitta pioggia, che rese meno efficace l'artiglieria francese, superiore a quella della coalizione guidata dal britannico duca di Wellington.⁴ Soprattutto, va ricordato il fattore decisivo: l'arrivo dell'esercito prussiano guidato da Blücher, che il maresciallo Grouchy non era riuscito a intercettare. I prussiani attaccarono i francesi sul fianco, contribuendo in modo determinante all'esito della battaglia in favore della coalizione.

La storia sarebbe potuta cambiare se non fosse piovuto, se Napoleone avesse richiamato Grouchy disponendo così di maggiori riserve, o se i prussiani fossero stati intercettati da quest'ultimo (Wooten, 2013, p. 89).

COSA: Quali erano i reali obiettivi di Napoleone? Sin dal suo ritorno dall'esilio sull'isola d'Elba, Napoleone aveva dichiarato di non avere ulteriori mire espansionistiche, e che si contentava di rimanere sul trono della Francia, nei confini che le erano stati attribuiti al Congresso di Vienna. Si era, inoltre, premurato di scrivere ai principali regnanti europei delle missive nelle quali rendeva manifesta questa sua intenzione. Missive che furono ignorate dai governi, i quali non si fidavano della svolta pacifista del corso. La Francia era ormai così spossata da vent'anni di guerre quasi ininterrotte da non avere più risorse per proseguire le ostilità: la stessa Armata del nord, frettolosamente assemblata da Bonaparte per la campagna in corso, non aveva più la stessa qualità degli eserciti che avevano garantito le sue più fulgide vittorie.

⁴ A titolo di curiosità aggiungiamo che il 1815 è ricordato come «l'anno senza estate» e fu uno dei più piovosi della storia: nel mese di aprile l'eruzione del vulcano indonesiano Tambora immise in atmosfera un enorme quantitativo di ceneri, che causarono un drammatico abbassamento delle temperature.

WHAT IF?

- ▶ Napoleone vince a Waterloo, ma la Francia è ormai così a corto di risorse che perde una delle battaglie successive, quando alle truppe della coalizione anglo-prussiana si uniscono via via l'esercito austro-ungarico e quello russo.
- ▶ La Gran Bretagna si concentra sui propri commerci marittimi e sull'impero coloniale, lasciando il continente a se stesso. Non esistono né la Restaurazione né la Santa Alleanza: il percorso di unificazione di Italia e Germania è più facile e meno drammatico.⁵

II. Operazione Barbarossa (giugno 1941)

PERCHÉ: «Operazione Barbarossa» è il nome in codice dell'invasione dell'Unione Sovietica da parte della Germania nazista. Dopo lo stallo seguito alla battaglia d'Inghilterra, Hitler tentò di dare una svolta al conflitto attaccando sul fronte orientale, puntando a una rapida vittoria. Si trattava di una guerra allo stesso tempo ideologica, contro il comunismo, e strategica, con il fine di annientare un pericoloso rivale e impadronirsi del Caucaso, con le sue risorse petrolifere e il controllo delle vie d'accesso all'Asia centrale e meridionale. L'operazione non diede i frutti sperati, e gli enormi costi dell'operazione, in termini di uomini e risorse, furono tra le principali cause della sconfitta nazista nel conflitto mondiale.

COME: La campagna sul fronte russo offre numerosi spunti in cui situare uno o più bivi. L'Asse puntava su una rapida vittoria, ma sottovalutò la resistenza sovietica, che si dimostrò più tenace e meglio organizzata del previsto. Altri fattori furono determinanti: l'attacco fu ritardato di oltre un mese, da metà maggio a fine giugno, prolungando le operazioni sino all'autunno, quando le abbondanti piogge resero fangose le strade, bloccando i pesanti mezzi corazzati tedeschi prima di raggiungere Mosca. Anziché concentrarsi su un unico obiettivo, i tedeschi dispersero le armate su almeno tre fronti principali, puntando su Leningrado, Mosca e sul Caucaso, favorendo la difesa dei russi che controllavano meglio il territorio.

COSA: Se la spedizione fosse partita a maggio, o se avesse scelto di concentrarsi su un unico obiettivo (nello stato maggiore tedesco non mancarono le voci in tal senso), le truppe dell'Asse avrebbero potuto conquistare Mosca o il Caucaso prima dell'inverno 1941.

WHAT IF?

- ▶ All'inizio di ottobre 1941, l'URSS perde la sua capitale, centro nevralgico per la produzione industriale e per le comunicazioni: il colpo è micidiale, sia dal punto di vista simbolico, sia da quello strategico. Il morale dei sovietici crolla: il governo sovietico chiede e ottiene un armistizio. Come accaduto per la Francia, parte del Paese è occupata e governata direttamente dal Terzo Reich, e nell'altra si insedia un governo asservito

⁵ Per chi voglia gustarsi un divertissement d'autore, suggeriamo la visione di questa breve conferenza in cui Alessandro Barbero unisce la perizia dello storico alla verve dello scrittore di valore: «E se Bonaparte avesse avuto la meglio a Waterloo?»; <https://youtu.be/ZJ1hSGwpzV0>.

METODO: Usare libri gioco o risorse complete già disponibili.

APPROCCI:

- ▶ Lettura in classe.
- ▶ Ricerca sui finali.
- ▶ Continua la storia.

RISORSE:

- ▶ *Versione pdf: Dalla Terra alla Luna* (si veda il materiale nell'Appendice 1 e nelle risorse online).

OBIETTIVI:

- ▶ Individuare le informazioni implicite (collocare i fatti nel tempo e nello spazio).
- ▶ Reperire informazioni da fonti diverse.
- ▶ *Strumenti concettuali:* collocare eventi particolari nel contesto storico generale conosciuto.
- ▶ *Produzione scritta e orale:* argomentare su cause e conseguenze storiche distinguendo tra vero storico e possibilità (what if?).

Al termine dell'attività gli alunni sapranno riconoscere le caratteristiche di un libro gioco a finali multipli. A seconda del percorso scelto acquisiranno informazioni storiche relative alla conquista dello spazio imparando sia come si sono svolti gli eventi, sia come avrebbe potuto cambiare la storia. La modalità di lavoro adottato permette di stimolare la curiosità storica degli alunni facendoli giocare con le possibilità e gli snodi del passato.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Dalla Terra alla Luna è un libro gioco in 50 paragrafi scritto appositamente e a scopo dimostrativo da Ivano Colombo e Luca Raina. È un'avventura pienamente fruibile che presenta il finale storico e sei possibili finali alternativi. La narrazione esemplifica come sia possibile utilizzare degli eventi storici in modo non lineare per creare differenti e plausibili scenari storici (what if?).

Il docente può utilizzare il libro gioco per:

- conoscere in modo alternativo la Guerra fredda invitando gli alunni ad approfondire la «corsa allo spazio» come teatro della rivalità USA-Unione Sovietica e collegandone alcuni aspetti alla fine del secondo conflitto mondiale;
- invitare gli alunni ad approfondire e a riflettere su un approccio ludico alla storia.

La struttura

Una breve cornice narrativa invita il lettore a riparare un baco informatico all'interno dell'applicazione digitale del manuale di storia. Attraverso scelte progressive è possibile ricostruire l'ordine corretto degli eventi oppure scoprire un ventaglio di possibilità: da un allunaggio sovietico a una lenta e difficoltosa conquista dello spazio. Il lettore assisterà alla Conferenza di Pace di Parigi (1919), agli esperimenti balistici di von Braun e vivrà in prima persona la fondazione della NASA e l'impresa dell'Apollo 11.

I 50 paragrafi si rivelano un buon modello didattico di scrittura e di fruizione per la classe. La «vera» conquista dello spazio è stata ridotta in modo lineare in alcuni snodi fondamentali che possono essere ripercorsi in modo semplice, optando per le scelte più credibili. Un agile sistema di raccolta delle icone permette di disambiguare tra verità e possibilità storica, mentre un sintetico glossario arricchisce l'apparato didattico. I finali alternativi, più o meno plausibili, stimolano la discussione e l'approfondimento storico, ad esempio immaginando che siano i sovietici ad arrivare per primi sul nostro satellite, oppure che gli americani intuiscano, ma con sensibile ritardo, che la conquista dello spazio costituisce un'opportunità strategica e infine uno, più drammatico, che vede l'Europa ripiombare in un conflitto armato che distoglie risorse e attenzioni dal cielo stellato. Tutti i finali sono corredati di una breve spiegazione, utile per comprendere come ogni scelta abbia delle conseguenze storiche di ampia portata. La particolare struttura narrativa permette di giocare più volte e rapidamente così da sperimentare i vari percorsi.

Risultati di apprendimento atteso

L'attività proposta permette agli alunni di approcciare una tipologia differente di libro gioco dal taglio marcatamente storico, ma che inizia a stimolare la meccanica del «what if?», facendo ipotesi su come potrebbe cambiare la storia nel caso in cui gli avvenimenti, per cause diverse, si fossero verificati in modo differente. Il libro gioco può essere fruito individualmente o in modalità cooperativa riprendendo le indicazioni dell'attività precedente. Il libro gioco è indicato per una classe terza della scuola secondaria di primo grado e si presta sia a una introduzione relativa alla Guerra fredda e alla corsa allo spazio, sia come attività di ripasso e approfondimento dopo aver affrontato l'argomento in classe.

ULTERIORI SPUNTI DI LAVORO

La lettura di un libro gioco con finali differenti si presta alla possibilità di coinvolgere gli alunni direttamente chiedendo di scrivere finali alternativi a partire da quelli proposti. La stesura dei finali può essere gestita in modo collaborativo assegnando delle aree di ricerca e invitandoli a rintracciare informazioni in rete. Le ricerche di approfondimento possono riguardare dei particolari citati nel libro gioco oppure costituire dei veri e propri percorsi aggiuntivi. Per poter lavorare in classe in modo ottimale si consiglia di far costruire agli alunni il grafo (l'albero delle scelte) per poter meglio inserire nuovi paragrafi.

La presenza di numerosi personaggi potrebbe stimolare la creazione di biografie di riferimento così da arricchire il libro gioco con un apparato specifico in aggiunta al glossario. Gli alunni possono completare delle schede con il nome del personaggio storico, l'anno di nascita/morte, la nazionalità e il ruolo all'interno della corsa allo spazio. Al fine di arricchire l'esperienza didattica, lo stesso lavoro può essere svolto con i numerosi luoghi citati, che non sono stati ulteriormente approfonditi per brevità.

Infine la tematica si presta a una riflessione particolarmente pregnante sulle *fake news* e sulle teorie complottiste che negano l'allunaggio. Invitate gli alunni a stilare una lista degli argomenti che vengono portati a supporto della tesi complottista e provate insieme a trovare una motivazione logica e storica che confuti tali posizioni.

DALLA TERRA ALLA LUNA

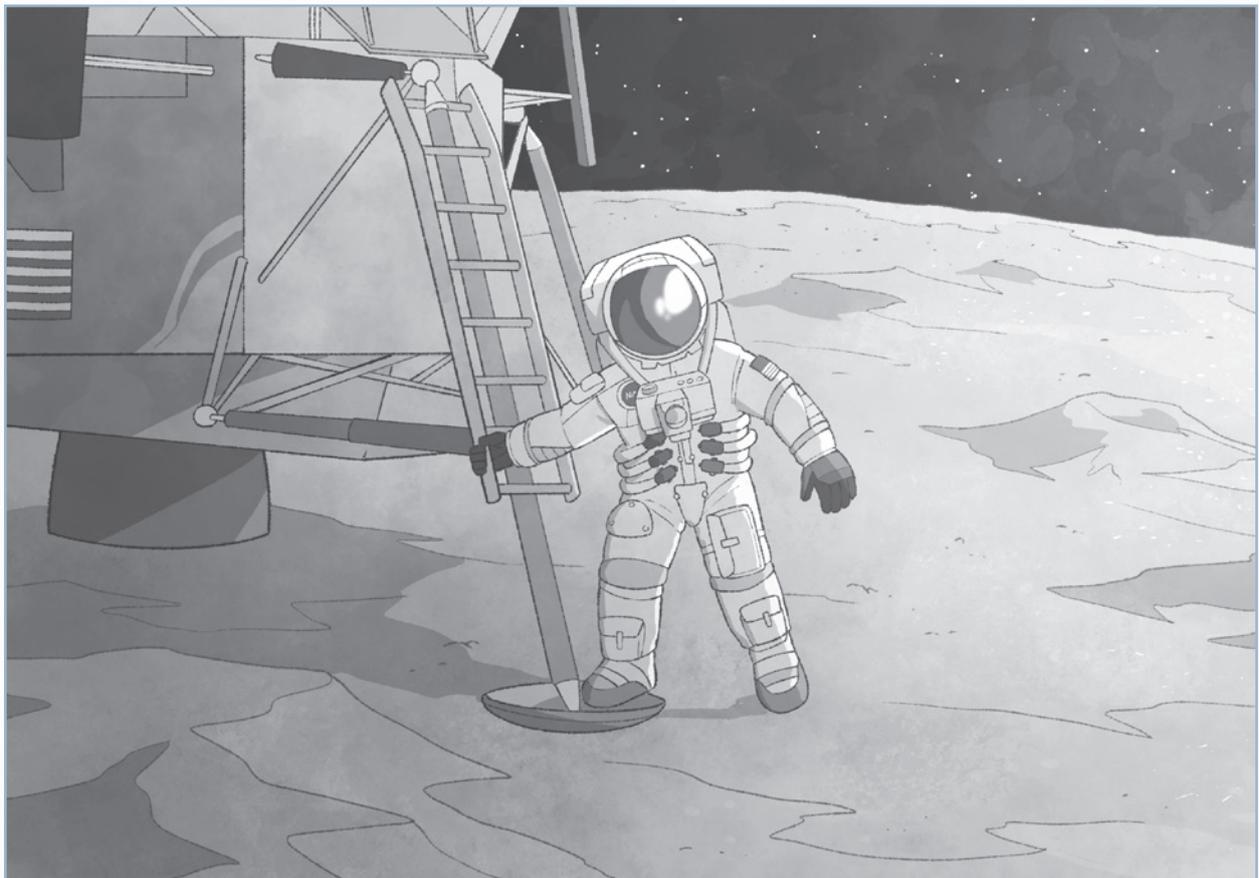
Prepararsi al viaggio...

Quella che stai per vivere è un'esperienza particolare. Siamo certi che non hai mai affrontato lo studio della storia in questo modo: sarai tu, infatti, a decidere quali eventi potrebbero essersi verificati e, naturalmente, vivrai le conseguenze di ogni tua decisione.

Coraggio, dovrai fare delle scelte e proseguire al numero di paragrafo corrispondente. Infatti non dovrai leggere i paragrafi in ordine, ma passare da una sezione all'altra seguendo le indicazioni alla fine del testo.

Non trascurare i dettagli, usa il buon senso e prova a vivere la storia. Potrai ricostruire il corso degli eventi, così come sono accaduti, oppure scoprire nuovi scenari. Ma solo i più appassionati sapranno recuperare tutte le  degli eventi realmente accaduti e documentati: non scordarti di registrare che cosa hai trovato nell'Area 51!

Buon viaggio... nel tempo.



Introduzione

Il professore di storia ti ha assegnato una ricerca da svolgere a casa: dovrai raccogliere informazioni sugli avvenimenti che hanno portato alla conquista della Luna, avvenuta nel luglio 1969.

Il tuo libro di storia presenta una serie di contenuti digitali. Sono molto interessanti, soprattutto perché puoi scaricarli direttamente dalla rete mediante un'applicazione sul tuo smartphone. Però, tra installazioni e connessioni, qualcosa sembra essere andato storto... Infatti, non appena termina il download, ti arriva subito questa notifica:

Finestra temporale aperta!

Hai pensato fosse qualcosa legato all'allerta meteo, ma, mentre ti alzavi per chiudere la finestra della tua camera, il manuale di storia è scomparso dallo schermo, ed è apparso qualcosa che assomiglia più alla tua pagina social. Qualcosa decisamente non va!

È un'immagine... anzi no: le figure si muovono! Scorrono per alcuni secondi e, al termine, ricominciano daccapo: sembra proprio che sia una «storia», proprie come quelle pubblicate sulle app.

VAI AL PARAGRAFO  1



1 Versailles (Francia), 28 giugno 1919

Davanti a te vedi le immagini di una sala sfarzosa, ricca di specchi e cristalli: la didascalia dice che si tratta della reggia di Versailles, vicino a Parigi, l'anno è il 1919. Attorno a un tavolo sono seduti degli uomini. Alcuni sono in divisa militare: si tratta dei francesi, che sono usciti vincitori dalla Prima guerra mondiale. In piedi davanti a loro c'è una delegazione di uomini politici tedeschi: loro sono gli sconfitti.

I due Paesi stanno per firmare il trattato di pace che pone fine alle ostilità, ma le condizioni che vengono imposte alla Germania sono molto dure. Sul documento riesci a leggere che la Germania dovrà cedere alcuni territori alla Francia e alla Polonia e, inoltre, dovrà pagare ingenti somme in oro a titolo di riparazione dei danni di guerra.

I politici tedeschi discutono animatamente tra loro: non è possibile accettare condizioni così umilianti! In fondo la Germania si è arresa volontariamente, ben prima che le truppe dei francesi e dei loro alleati potessero invadere il territorio tedesco. Forse è il caso di ripensarci, e di rifiutare una pace così umiliante.

Cosa pensi che succederà?

Sembra che tu possa spostarti avanti e indietro nei contenuti, ma non liberamente, devi fare delle scelte: usa il tuo intuito, le tue conoscenze oppure gli indizi che hai raccolto. Forza, tocca a te decidere...

La delegazione tedesca, alla fine, firmerà il trattato  16

Oppure si rifiuterà di farlo  44