



Sulle tracce della storia

Giochi didattici per scoprire le civiltà alla scuola primaria

Elena Musci

MATERIALI
DIDATTICA

IL LIBRO

SULLE TRACCE DELLA STORIA

Il gioco è un meccanismo di apprendimento potentissimo, in cui la voglia di vincere spinge ad acquisire più informazioni possibili, a elaborare tattiche e a cooperare con gli altri. Ma per sfruttarne appieno le potenzialità non è sufficiente prendere a prestito alcuni accorgimenti di *gamification*.

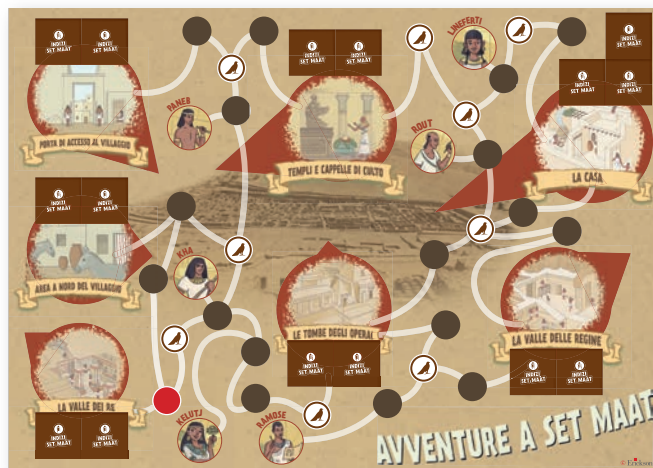
I giochi, anche a scuola, devono possedere quelle caratteristiche e dinamiche distintive che innescano la carica di coinvolgimento e divertimento che ne garantiscono il successo.

Devono essere divertenti, avvincenti, sfidanti, in grado di sollecitare anche la sfera emozionale, tarati sull'età e sul livello dei partecipanti e curati nei materiali, con l'obiettivo di stimolare la curiosità e conoscere le impronte del passato.

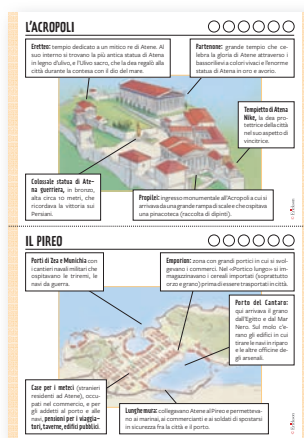
I giochi presentati in questo volume vanno proprio in questa direzione e puntano non solo all'acquisizione di singole conoscenze storiche, ma anche e soprattutto alla costruzione di reti di apprendimenti complessi:

- il rapporto uomo/ambiente (*Un giorno nel Paleolitico*);
- la quotidianità nell'Antico Egitto (*Avventure a Set Maat*);
- la democrazia nella Grecia antica (*La tombola di Atene*);
- la vita quotidiana in una città dell'Impero Romano (*Per le strade di Ercolano*);
- la vita nella capitale dell'Impero Assiro (*La tombola sugli Assiri e sulla città di Ninive*);
- i segni culturali e le tracce storiche nel proprio territorio (*Santi ed eroi*).

Il libro è arricchito dagli allegati a colori e dai materiali necessari a svolgere i giochi: plance illustrate, pannelli, pedine, carte e tessere. Vengono inoltre forniti all'insegnante il contesto storico e le conoscenze necessarie per inquadrare correttamente il gioco e accompagnare alunni e alunne nella costruzione della conoscenza del sapere storico e dei quadri di civiltà affrontati.



Plancia di gioco Avventure a Set Maat



Cartelle Tombola di Atene



Descrizione del gioco

L'AUTRICE



ELENA MUSCI

Docente a contratto di Didattica della Storia presso l'Università degli Studi della Basilicata, svolge formazione e affiancamento a progetti didattici sui temi della Didattica della Storia e del Patrimonio per scuole, enti di ricerca didattica e società che operano nel settore dei Beni culturali, realizzando e conducendo laboratori e giochi escursionari per conoscere centri storici, siti archeologici e musei. È autrice di diverse pubblicazioni sulla didattica ludica e su quella del patrimonio e della storia.

€ 23,50
libro + schede indivisibili

9 788859 1031048

www.ericsson.it

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

INDICE

7	Prefazione
9	Cornice teorica
33	Gioco 1 Un giorno nel Paleolitico
63	Gioco 2 Avventure a Set Maat
99	Gioco 3 La tombola di Atene
121	Gioco 4 Per le strade di Ercolano
173	Gioco 5 La tombola sugli Assiri e sulla città di Ninive
187	Gioco 6 Santi ed eroi

Per una maggiore fluidità di lettura, nel testo si fa perlopiù riferimento al genere maschile (insegnanti, alunni, ecc.). Si specifica, in ogni caso, che le occorrenze al maschile universale sono sempre indirizzate a tutti i generi.

Prefazione

La potenza del gioco vero

di Andrea Angiolino¹

Si fa tanto parlare, in questi tempi, di *gamification* e di *serious game*, di *edutainment* e di *game based learning*. L'inglese spinge a pensare che siano concetti recenti, magari nati con i *videogame*. In realtà sono sì pratiche attualissime, ma è altrettanto vero che spesso si basano su giochi vecchio stile e a basso contenuto tecnologico costituiti da carte, tabelloni, dadi, pedine. O magari da fare con carta e penna, o anche con niente. Schermi e tastiere non sono affatto necessari.

Dietro queste etichette anglofile si nascondono infatti principi e tecniche dalle radici antiche e robuste, che precedono di parecchi secoli o millenni l'invenzione del computer e l'avvento dei giochi elettronici. Probabilmente molti di noi hanno imparato le coordinate cartesiane giocando a battaglia navale non di nascosto sotto al banco, come insinuava il grande divulgatore ludico Giampaolo Dossena, bensì alla luce del sole e istigati dall'insegnante. Ma già nel 1644 il cardinale Mazzarino commissionava all'accademico Jean Desmarests alcuni giochi di carte per insegnare al giovane re Luigi XIV la storia, la geografia, i miti e le genealogie dei monarchi francesi. E quasi un secolo e mezzo prima di lui Thomas Murner, professore a Cracovia accusato di stregoneria per l'innaturale bravura dei suoi studenti, si disculpava mostrando alle autorità accademiche un gioco di carte a sedici semi da lui creato per spiegare efficacemente un trattato spagnolo di logica, venendo premiato con denaro e pubblicazione. Prima ancora Leonardo Pisano detto Fibonacci, nel *Liber Abaci* con cui all'inizio del Duecento introduceva in Europa i numeri arabi, proponeva enigmi logico-matematici per insegnare l'aritmetica divertendo, incluso uno sui conigli da cui origina la famosa serie numerica che da lui prende il nome. Nel 950, il vescovo di Cambrai Wibold aveva comunque già realizzato il *Ludus regularis seu clericalis*, un gioco di dadi con cui insegnava le virtù ai giovani studenti a lui affidati. E sotto Carlo Magno, Alcuino da York aveva raccolto giochi logici come il famoso problema del lupo, della capra e del cavolo per educare i rampolli dell'aristocrazia nella Scuola Palatina... Così via all'indietro, fino ai problemi di matematica ricreativa degli antichi Egizi, Babilonesi, Cinesi: quando nell'antica Roma si esortava a *ludendo docere*, insomma, non si inventava già allora niente di nuovo.

I *serious games*, che si fanno dunque da millenni, sono giochi seri non perché presi sul serio dai giocatori: tutti i giochi lo sono, a partire da quelli dei bambini. Si chiamano così perché sono serie le finalità per le quali vengono creati: insegnare, formare, informare, pubblicizzare. Come si fa appunto realizzando giochi da sem-

¹ Autore ed esperto di giochi.

pre nella scuola, nel commercio, nella propaganda, nel giornalismo. Oggi sempre più insegnanti vincono il discredito di cui gode il gioco, da molti ancora ritenuto perdita di tempo o scorciatoia per evitare le fatiche dello studio, trovandovi invece un utile strumento per coinvolgere i ragazzi, stimolarli, spingerli alla riflessione e all'approfondimento, allenandone abilità di ogni tipo. A volte i docenti si basano sulla buona volontà e le proprie scarse conoscenze ludiche, partendo da zero, realizzando cruciverba e banali giochi di quiz. A volte invece, fortunatamente, si informano e si documentano, facendo tesoro delle esperienze altrui: che è poi il modo in cui funzionano la cultura e il progresso umano. E così realizzano giochi più mirati ed efficaci.

In questa chiave, il libro di Elena Musci è prezioso. L'autrice parte da una sua profonda conoscenza del mondo ludico, oggi sempre più ricco e variegato tra giochi da tavolo, di ruolo, libri gioco, di carte collezionabili e altro ancora, di cui escono ogni anno migliaia di titoli: il gioco cosiddetto «tradizionale» è infatti un settore vivo e in espansione, tutt'altro che minacciato di estinzione dalla finta concorrenza dei *videogame* che non riescono a rispondere nella stessa misura, almeno per il momento, ai desideri di socialità e di creatività dei giocatori. Al tempo stesso Musci ha una perfetta comprensione del valore e dell'efficacia del «gioco vero», quello che bambini e adulti cercano e praticano con passione.

Qui occorre un distinguo. La *gamification* di cui tutti parlano è l'applicazione di elementi di gioco come punteggi, classifiche, avatar, premi ad attività come lo studio, il lavoro, l'acquisto: ma è solo indorare la pillola, nascondere la realtà dietro una maschera. Le attività di base non diventano giochi: cercano solo di prendere al gioco un po' della sua attrattiva. È un trucco che rischia di non reggere a lungo, specie se messo in pratica da chi non ha una profonda conoscenza del mondo ludico. I *serious game* sono invece autentici giochi a tutti gli effetti. Dei giochi hanno tutti i materiali, le regole, le dinamiche: e quindi anche la carica di coinvolgimento e divertimento che ne garantisce il successo.

Con questa consapevolezza, qui Musci passa in rassegna le vaste possibilità dei giochi nel campo specifico della didattica del Patrimonio e della storia: ne ha una solida esperienza diretta, avendone sviluppati a lungo per utilizzarli sia nelle aule sia in diversi siti archeologici e storici del nostro Paese. Riporta inoltre alcuni giochi presi dal proprio repertorio personale, scegliendo tra quelli più semplici da gestire: possono quindi essere proposti così come sono anche da insegnanti poco pratici del gioco, oppure utilizzati da chi si sente più abile come modello per le proprie rielaborazioni.

In tutto ciò l'autrice mostra una precisa padronanza dei meccanismi di gioco, della collocazione nel programma di studi, degli effetti che desidera ottenere, delle finalità ultime di queste attività. Anzi, di questi giochi: chiamiamoli con il loro nome. Sono infatti giochi «veri», non esercizi mascherati, attraverso cui Musci «mette in gioco» nozioni, contesti, situazioni e la capacità dei partecipanti di esplorarli, elaborarli, viverli da protagonisti. Per sperimentare esperienze come nessun testo, immagine, film o realtà virtuale riesce a fare. Provare per credere: questo libro ve ne dà la possibilità.

Cornice teorica

Introduzione

Questo libro nasce dall'incrocio di più campi d'indagine: la didattica della storia, quella del patrimonio e quella ludica.

L'idea alla base di queste proposte è che la ricostruzione storica sia un terreno di studio affascinante e che quando prende forma nelle tracce che si sono sedimentate nel corso del tempo sul territorio e nel paesaggio può diventare ancora di più un percorso entusiasmante e fortemente formativo perché legato in modo diretto al vissuto e alla dimensione della cittadinanza. Se poi lo studio assume la forma di un gioco, allora le possibilità che abbiamo di coinvolgere i nostri studenti in questo meccanismo cognitivo e di «catturarli» alla passione per la storia sono amplificate.

Il gioco infatti è un meccanismo di apprendimento potentissimo, in cui la voglia di vincere spinge ad acquisire più informazioni possibili, a elaborare tattiche e a cooperare con gli altri nel modo più proficuo: vengono così svolte molte di quelle operazioni che fanno parte di un percorso di conoscenza e di apprendimento attraverso strategie gradevoli e coinvolgenti.

Poiché al gioco sono legati in modo indissolubile piacere e impegno, esso è da molti riconosciuto come un ottimo strumento per veicolare conoscenze¹ e nel corso della storia sono stati elaborati giochi per imparare un mestiere, per addestrare qualcuno alla guerra, per avere un quadro di scenari da costruire o da evitare nel mondo reale, per insegnare contenuti scolastici, ma anche per far scoprire e «vivere» un sito archeologico o, ancora, per far conoscere a fruitori occasionali il valore di un'opera pubblica o di un museo.

Struttura dell'opera

Quello che avete fra le mani è un libro sui giochi e di giochi. In questo capitolo, che costituisce la *parte introduttiva* del volume, non farò una storia del gioco nel campo della Didattica della storia per cui rimando a lavori più specifici come quello recente di Marco Tibaldini (2023, pp. 263-282), ma troverete alcune

¹ La letteratura sul gioco didattico è ormai assai vasta e spazia da studi teorici ad altri pratici, in contesti associativi e scolastici. Si vedano, a titolo esemplificativo, le pubblicazioni e collane delle case editrici Erickson, la meridiana, EMI, Carocci, Meltemi.

riflessioni sulle peculiarità e potenzialità dei giochi nella didattica della storia e del patrimonio, arricchite da spunti e riflessioni utili ai docenti che intendano portare nelle classi le attività presenti in questa proposta editoriale o che vogliano costruirne di proprie.

Vi è anche una descrizione delle tipologie di giochi che è possibile inserire nella propria programmazione scolastica in modo funzionale all'acquisizione di determinati contenuti, ma soprattutto di determinate abilità e competenze.

Un approfondimento è dedicato al ruolo del patrimonio e del paesaggio all'interno della didattica della storia e a come il gioco possa veicolarne in modo efficace i contenuti, anche nell'ottica dell'educazione alla cittadinanza.

Questa parte introduttiva sarà anche l'occasione per presentare i giochi contenuti nel volume, segnalando i collegamenti con i concetti esposti.

Segue poi la *parte operativa* dedicata ai giochi veri e propri.

Si tratta di quattro proposte diverse, per contenuti e per strutture, che permettono di svolgere in chiave ludica alcuni temi forti che si affrontano solitamente in classe:

1. il concetto di nicchia ecologica (rapporto uomo/ambiente), a partire da un museo della preistoria, centrato sulla vita dei Sapiens nel Paleolitico e sviluppato con un gioco di narrazione (*Un giorno nel Paleolitico*);
2. la vita quotidiana nell'Antico Egitto, a partire dalle fonti del villaggio operaio di Set Maat (Deir el-Medina), approfondita attraverso un gioco da tavola con misteri da risolvere (*Avventure a Set Maat*);
3. la democrazia ad Atene, a partire dall'impianto urbano della città in età classica, sviluppata con una tombola (*La tombola di Atene*);
4. la vita quotidiana in una città dell'Impero Romano, a partire dall'impianto urbano e dai reperti trovati a Ercolano dagli archeologi, approfondita con un gioco da tavola (*Per le strade di Ercolano*).

Chiudono il volume due giochi «semi-strutturati», giocabili così come sono descritti, ma pensati soprattutto per essere arricchiti dal docente, dedicati alla realizzazione di due tombole sui seguenti temi:

1. la vita nella capitale dell'Impero Assiro, a partire da un museo e dai relativi materiali online (i reperti e gli approfondimenti su Ninive e sull'Impero Assiro del British Museum; *La tombola degli Assiri e sulla città di Ninive*);
2. le raffigurazioni dei santi e dei personaggi famosi del Risorgimento, costruita per conoscere e riconoscere sul territorio i segni culturali che la comunità ha volontariamente lasciato nel passato (*Santi ed eroi*).

Si tratta di proposte pensate e strutturate per essere gestite con facilità anche da un insegnante che non abbia mai proposto giochi in classe. Per questo motivo, come si vedrà, le strutture ludiche sono abbastanza familiari (come nel caso della tombola e dei giochi di plancia) e la loro gestione è molto semplice, così come le regole da far seguire ai giocatori.

Le Indicazioni Nazionali e l'educazione al patrimonio. Quale spazio per i giochi didattici?

Come prima cosa, capiamo di cosa parliamo quando utilizziamo la parola patrimonio. Secondo l'articolo 2 della Convenzione di Faro del Consiglio d'Europa,

Il patrimonio culturale è un insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano, indipendentemente da chi ne detenga la proprietà, come

riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione.

Essa comprende tutti gli aspetti dell'ambiente che sono il risultato dell'interazione nel corso del tempo fra le popolazioni e i luoghi.

In questa definizione di patrimonio ci sono due aspetti interessanti da mettere in rilievo per iniziare il nostro ragionamento.

- Cosa sia un bene patrimoniale è deciso dalle popolazioni, poiché sono le persone che fanno parte delle comunità, influenzate dal proprio contesto culturale, a scegliere i valori fondanti a cui aderire. Solo dopo aver compiuto questa scelta sarà possibile individuare le risorse del passato che li rispecchiano. Ciò che è identificato come bene patrimoniale in un certo momento storico, quindi, potrebbe non esserlo in quello successivo, o in un altro contesto culturale.
- Il patrimonio è il risultato di processi lunghi e complessi, definiti dai rapporti interni di una società, dalle dinamiche demografiche ed economiche, dalle diverse capacità tecniche e culturali e dagli equilibri sociali che si sono sviluppati e intrecciati nel corso del tempo.

Siamo dunque di fronte ad un concetto molto vasto, che comprende l'ambiente naturale e il risultato dell'azione umana: ne fanno parte paesaggi storici, siti e ambienti costruiti dall'uomo, ma anche la biodiversità, le collezioni, e il patrimonio immateriale con le pratiche culturali passate e presenti.

Poiché dunque del patrimonio fanno parte beni differenti, esso si presenta, a chi lo sappia riconoscere, come contemporaneamente tangibile e condiviso, da preservare e tutelare in quanto eredità comune in cui si intrecciano presente e passato (Dondarini, 2021, p. 43). Sono proprio questi aspetti, secondo Beatrice Borghi, che offrono una grande opportunità didattica, poiché la capacità di riconoscere nel paesaggio attuale i segni lasciati dalle opere degli uomini del passato consente di attribuire un ruolo di rilievo «alla vita delle generazioni che vi hanno abitato, e creare un legame tra coloro che vi vissero e chi oggi vi vive può costituire un itinerario in cui saggiare la valenza formativa delle discipline storiche» (Borghi, 2014, p. 83).

Ancora, continua la studiosa:

Dalle ricerche e dalle esperienze condotte in numerosi contesti si è potuto constatare come il «patrimonio» si riveli un terreno didattico e uno sfondo integratore di rilevante valenza formativa e inclusiva, capace di proiettare in orizzonti più ampi le potenzialità delle specifiche didattiche dei beni culturali e di avvalersi degli strumenti più aggiornati della comunicazione. Esso diviene così un'occasione di acquisizione e di produzione del sapere, con cui si stimola l'acquisizione di competenze e la costruzione di conoscenze mediante specifiche esperienze di ricerca e di didattica (Borghi, 2023, p. 285).

Quali sono le discipline più idonee per sviluppare questa valenza formativa? Secondo le *Indicazioni Nazionali* del 2012 (MIUR, 2012) si tratta di un approccio multidisciplinare, in cui la storia, la geografia e le scienze sociali in generale hanno un ruolo fondamentale:

La conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale ereditato dal passato, con i suoi «segni» leggibili sul territorio, si affianca allo studio del paesaggio, contenitore di tutte le memorie materiali e immateriali, anche nella loro proiezione futura. Tali percorsi consentono sintesi con la storia e le scienze sociali, con cui la geografia condivide pure la progettazione di azioni di salvaguardia e di recupero del patrimonio naturale, affinché le generazioni future possano giovare di un ambiente sano (MIUR, 2012, p. 56).

Inoltre, continua il legislatore, in Italia

la storia si manifesta alle nuove generazioni nella straordinaria sedimentazione di civiltà e società leggibile nelle città, piccole o grandi che siano, nei tanti segni conservati nel paesaggio, nelle migliaia di siti archeologici, nelle collezioni d'arte, negli archivi, nelle manifestazioni tradizionali che investono, insieme, lingua, musica, architettura, arti visive, manifattura, cultura alimentare e che entrano nella vita quotidiana (MIUR, 2012, p. 51).

Evidenziare le componenti patrimoniali di questo processo è un compito fondamentale per i docenti, che sono chiamati a mettere in evidenza non solo le tracce che raccontano del passato, ma anche quegli elementi del presente con cui la società si identifica e a cui attribuisce un valore speciale.

Non appare dunque possibile separare l'insegnamento del patrimonio da quello della storia, lo studio del passato dai possibili ragionamenti sul futuro.

Un altro aspetto da sottolineare è che questo insegnamento, anche secondo il legislatore scolastico, non può essere trasmissivo: «l'educazione al patrimonio culturale fornisce un contributo fondamentale alla cittadinanza attiva» e questo può essere fatto solo coniugando i contenuti con una strumentazione didattica articolata che attinge al territorio perché mette in rilievo «il nesso tra le tracce e le conoscenze del passato» facendo ricorso a «fonti archeologiche, museali, iconiche, archivistiche» (MIUR, 2012, p. 53).

In quest'ottica è necessario mettere in atto modelli di insegnamento-apprendimento in cui contenuti e competenze siano strettamente intrecciati e che valorizzino la centralità del discente, la flessibilità cognitiva e la consapevolezza metacognitiva. Fondamentale appare la dimensione operativa dell'apprendimento, il «fare», cioè l'imparare facendo (Musci, 2023a; 2023b). I giochi didattici possono fare propri molti degli approcci e pratiche che si ispirano a questi obiettivi, come il *problem solving* e il *cooperative learning*, o, in generale, le didattiche costruttiviste.

Nell'ambito di una disciplina codificata come la storia, questo vuol dire insegnare a pensare storicamente, cioè a interrogare criticamente il passato e le sue fonti, ricostruirlo, comunicarlo e utilizzarlo per riflettere sul presente (Seixas e Morton, 2013) attraverso un metodo corretto dal punto di vista epistemologico.

Se è vero, come suggerito da alcune tendenze didattiche, che un buon metodo di lavoro suggerisce di partire dal presente e dal contesto patrimoniale in cui vivono i bambini, non è possibile trascurare lo studio dei patrimoni di altre società e del passato.

Studiare l'area archeologica di Ercolano, un'antica città assira o un museo della preistoria consente di acquisire conoscenze storiche e di sviluppare non solo abilità e competenze disciplinari, ma anche curiosità, e «le capacità critiche di comprendere il proprio mondo e l'altrui» (Bortolotti et al., 2008, p. 14).

Questo vuol dire mettere al centro i beni patrimoniali, non considerarli unicamente come l'oggetto dell'insegnamento, quanto piuttosto come lo strumento che permette di effettuare un certo tipo di ricerca e di educazione. Le attività in classe (tradizionali o digitali) e quelle di esplorazione del territorio e nei musei permettono di raggiungere questi obiettivi se programmate all'interno di un percorso curricolare articolato per competenze. Il coinvolgimento degli studenti e la possibilità di mettere in relazione la componente ludica con una rigorosa conoscenza storico-sociale sono elementi necessari per raggiungere obiettivi così articolati.

Proprio per questo motivo le proposte di questo volume sono sì autoconclusive, ma sono anche articolate come uno dei momenti di sviluppo di un percorso

didattico sui contenuti storici e come momento di partenza o di passaggio per la costruzione dei quadri di civiltà della società studiata.

Il patrimonio in gioco

Per quanto la storia medievale, moderna e contemporanea siano escluse dallo studio tradizionale della scuola primaria, le Indicazioni Nazionali assegnano uno spazio particolare alla storia locale, il cui approfondimento può essere sviluppato in primo luogo a partire dall'analisi della stratificazione delle tracce del passato offerte dal territorio. Il legislatore, infatti, ha previsto che i docenti possano ricavare, all'interno della programmazione annuale di storia generale, dei tempi dedicati alla conoscenza dei segni sedimentati nelle città e nel paesaggio (come giardini o edifici storici, urbani o rurali) e resi riconoscibili nei siti archeologici e nei musei, che per lo studente diventano tracce del passato da riconoscere e interpretare (MIUR, 2012, p. 51). Gli insegnanti possono così far sperimentare aspetti di metodo propri della disciplina attraverso esperienze concrete, e, contestualmente, sollecitare un atteggiamento di curiosità verso tradizioni, luoghi o edifici che spesso sono vissuti quotidianamente ignorandone la profondità storica. La capacità di riconoscere il valore dei beni artistici, storici e culturali ha anche, fra le sue conseguenze, quella di favorire la nascita di senso di responsabilità e di cura verso di essi (Musci, 2016, pp. 145-161). Lo studio della realtà locale, inoltre, presenta ulteriori vantaggi dal punto di vista della didattica poiché «comporta il coinvolgimento di un'ampia gamma di tracce, testimonianze, conoscenze e discipline, che conferiscono allo spessore storico la stessa infinita ricchezza e complessità degli aspetti riscontrabili nel presente» (Dondarini, 2021, p. 38).

L'impianto metodologico complessivo è fortemente inclusivo perché focalizza l'attenzione su dinamiche e processi che possano essere condivisibili per tutti gli alunni delle scuole italiane, indipendentemente dalla loro origine.

Un gioco centrato sul patrimonio (che sia museale, paesaggistico, archeologico, ecc.) consente di approfondire, appunto, argomenti di storia locale e di sollecitare lo sviluppo di abilità geostoriche: inserite in una programmazione didattica articolata, queste attività diventano uno dei tasselli utili alla costruzione della capacità di leggere e interpretare il paesaggio e dell'acquisizione di un atteggiamento di cura, valorizzazione e tutela del territorio e del patrimonio storico e culturale. Si tratta di costruire un percorso che coniughi il sapere esperto con la didattica della storia e del paesaggio, in una dimensione interattiva della comunicazione e didattica patrimoniale.

Gli obiettivi della didattica del paesaggio e del patrimonio sono ambiziosi: declinare un processo attivo di conoscenza per raggiungere saperi geografici, storici e culturali e il potenziamento di valori sociali che permettano ai destinatari di svilupparsi come persone e come cittadini. I giochi consentono al fruitore di vivere un'esperienza in grado di coinvolgere non solo la sfera intellettuale, ma anche quella emozionale: in questo modo ragazzi e adulti possono imparare divertendosi e condividendo momenti piacevoli.

Cosa (non) è un gioco

I contenuti di questo paragrafo non sono scontati come sembra, poiché spesso nel contesto scolastico vengono proposti «esercizi vestiti di ludicità», o gare che

prendono spunto da trasmissioni televisive basate sul meccanismo domanda-risposta. Anche il format tecnologico di *Kahoot!*, per quanto sia percepito dagli studenti come un gioco divertente, altro non è che una formula digitale per proporre domande a risposta multipla a cui gli studenti rispondono utilizzando il cellulare e mostrare, subito dopo ogni risposta, la classifica dei punteggi.

Per proporre un «vero» gioco è fondamentale pensare l'attività come momento a sé stante, un'occasione per suscitare interesse, per aprire nuove porte mentali, per riflettere sulle proprie esperienze, oltre che per divertirsi.

Come ricorda Arnaldo Cecchini,

un gioco usato per educare deve essere un vero gioco e il suo primo obiettivo è creare un mondo, un ambiente, un comportamento, sviluppando il gusto per il piacere e, con esso e in esso, la curiosità, l'audacia, la combattività, la cooperazione, la determinazione [...]. L'educazione viene veicolata dal gioco in modo inconsapevole ma efficace, *per gioco* appunto. Il che non implica senza fatica: giocando si suda, ci si sforza, si accetta lo stress; ma è una fatica scelta liberamente. Noia, ripetitività, fatica, tenacia nel gioco non sono oppressive, autoritarie, eterne. Imparare il gioco e giocare può surrettiziamente veicolare oltre che competenze anche nozioni e conoscenze. Sta al progettista di giochi riuscire a farlo all'interno di un bel gioco, di un vero gioco (Cecchini, 2000, p. 37).

Quindi un gioco non è solo un meccanismo utile per divertire e incuriosire lo studente, ma è soprattutto, dal punto di vista didattico, uno strumento capace di sollecitare lo sviluppo di abilità e competenze ben precise ed è per questo che il docente prima di proporlo nella propria classe deve essere consapevole del suo funzionamento, ma anche degli obiettivi in termini di conoscenze e abilità che intende promuovere.

Possiamo riassumere le caratteristiche di un gioco da utilizzare in ambito didattico con lo schema elaborato da Francesco Impellizzeri (Impellizzeri, 2004, pp. 79-80), il quale suggeriva che questo tipo di attività deve essere:

- *divertente e avvincente*;
- *competitivo o collaborativo, carico di tensione*, poiché «deve costituire l'occasione per vivere fino in fondo un rischio simulato, dal quale si possa uscire indenni»;
- *breve*: deve durare al massimo due ore compreso il debriefing;
- *con un regolamento chiaro ed essenziale*;
- *tarato sull'età e sul livello dei partecipanti*: se proponiamo un gioco semplice, i giocatori si annoieranno; se troppo complesso, si stancheranno presto e si sentiranno sconfitti da un sovraccarico di informazioni da apprendere o di operazioni mentali da svolgere;
- *rigorosamente basato su fonti storiche e ricostruzioni storiografiche* avvedute e, seppure non ortodosse o dominanti, riconosciute dalla comunità degli storici;
- *giocabile con pochi prerequisiti*: il gioco deve presentare un mondo storico da scoprire ed esplorare e non deve costituire una formula per valutare gli apprendimenti.

Come fare per rendere il tempo di gioco funzionale all'apprendimento? Facendolo seguire da un *debriefing*, una fase di «dopogioco» in cui si fanno emergere le informazioni apprese e utilizzate durante la fase ludica.

In questo senso, diremo che un gioco didattico è composto da due momenti: il gioco-giocato e il *debriefing*. Nella prima parte, quella del gioco vero e proprio, lo studente mette in campo strategie di cooperazione e di *problem solving* finalizzate

alla vittoria a partire dai materiali dati. Dopo il divertimento, però, il gioco non termina, ma sfocia nella comprensione di ciò che è appena successo: è il momento in cui l'attività esperienziale si trasforma in apprendimento.

Il debriefing

La parola *debriefing* è ormai ben conosciuta fra gli esperti di didattica ludica ed indica il momento in cui studenti e docente avviano, come già diceva Paolo Marcato, la *ristrutturazione cognitiva dell'agito ludico* (Marcato, Del Guasta e Bernacchia, 1995).

Il processo di debriefing può essere definito come quella riflessione a voce alta che il gruppo al termine dell'attività fa per «metacomunicare» sui punti di forza e sui punti deboli del lavoro svolto assieme e che i singoli giocatori compiono riflettendo sui contributi personali o sugli errori individuali commessi nel lavoro di gruppo (Musci, 2001, p. 33).

Realizzare un buon debriefing significa uscire con consapevolezza dal micromondo in cui il gioco immerge. Il ruolo del docente-master è fondamentale poiché il suo compito non è tenere una «lezione di storia» dal taglio trasmissivo, ma aiutare i giocatori attraverso domande stimolo a cogliere nessi e similitudini e a ricostruire la realtà storica giocata a partire dai vissuti individuali.

Poiché i giochi didattici non sono gare a eliminazione in cui dopo uno sbaglio si viene estromessi, durante il debriefing è importante far emergere la valenza formativa dell'errore che può essere vissuto come una risorsa: se sbaglio non vengo drasticamente penalizzato, ma sono incentivato a modificare la mia strategia di gioco. Insomma, a partire dagli accadimenti e dalle dinamiche del gioco sperimentati in prima persona, con l'aiuto del docente e delle riflessioni dei compagni, i giocatori trasformano le informazioni con cui si è giocato in apprendimenti.

Per svolgere un buon debriefing il master deve tenere bene a mente alcuni punti.

1. Il primo passo è chiedere agli studenti di rispondere alle domande: come avete fatto a vincere? Quale strategia avete adottato e quali sono stati i momenti più importanti del gioco?

Spesso i bambini tendono a ricordare solo i momenti più recenti di un'attività, per questo è importante che il master abbia preso appunti, anche mentalmente, dei passaggi più significativi dal punto di vista emotivo e della rappresentazione storica. In questo modo potrà aiutare i giocatori a dare un ordine ai propri ricordi.

2. Successivamente, l'insegnante passerà alla ricostruzione del modello storico proposto nel gioco e all'approfondimento dei contenuti disciplinari degli elementi ludici, sempre facendoli emergere attraverso domande stimolo, o la compilazione collettiva di una mappa concettuale come quelle proposte nel gioco sul Paleolitico o sulla vita nell'Atene di età classica. In questa fase, si individuano i possibili parallelismi con il mondo reale e con le dinamiche storiche.

Nella mia esperienza, una soluzione particolarmente efficace è quella di far emergere subito dopo il gioco gli elementi storici che riteniamo più rilevanti, agganciandoli a quanto appena vissuto. Spesso i bambini dopo un gioco di più di un'ora sono carichi di adrenalina, ma sono stanchi e poco inclini all'apprendimento. Procedendo nel modo suggerito, la classe può fissare alcuni punti importanti che

saranno poi ripresi durante le lezioni successive. Subito dopo il gioco, quindi, si possono ripercorrere le informazioni scoperte e che hanno sorpreso di più i giocatori, i fattori storici che hanno condizionato le scelte, gli schemi fondamentali di funzionamento delle città o delle realtà esplorate.

Il lavoro successivo non sarà costituito da test sulle conoscenze apprese (a meno che non si stia facendo un lavoro di ricerca per verificare l'efficacia di un gioco didattico), perché questo creerebbe un impatto negativo negli studenti che penserebbero «C'è il trucco: l'insegnante ci fa giocare solo per farci fare il test!». Esso verterà, invece, sulla formalizzazione e tematizzazione degli apprendimenti.

Che cosa vuol dire? Prima di rispondere, ricordiamo che per uno storico tematizzare vuol dire assumere un punto di vista sulla ricerca che sta portando avanti e definirne gli estremi temporali e spaziali. A partire dal tema della sua ricerca, lo studioso seleziona le fonti che possono esservi riferite e, di quelle stesse fonti, prende in considerazione gli aspetti rilevanti per i suoi studi. Solo così potrà elaborare un testo storiografico puntuale e non dispersivo.

Come ci ricorda Marco Tibaldini, dal punto di vista dello studente, per comprendere in modo efficace un testo di questo tipo, anch'egli dovrà essere in grado di tematizzare. Solo questa capacità gli consentirà di riconoscere e organizzare rapidamente il materiale informativo in ingresso (i contenuti del capitolo di storia o, nel nostro caso, del gioco didattico) e di configurare le «informazioni» in «conoscenze» (Tibaldini, 2019, p. 5).

La capacità di tematizzare consente, quindi, di catalogare informazioni differenti e di organizzarle in temi. Questi temi, se scelti in modo appropriato e proposti in modo continuativo nella pratica didattica (per esempio, attraverso il metodo dei quadri di civiltà) diventano categorie interpretative applicabili alle società passate e presenti. Diventano, cioè, degli strumenti di decodifica non solo del passato, ma anche dell'attualità.

Il debriefing, quindi, nella sua parte centrale dovrà essere focalizzato sulla riorganizzazione delle informazioni apprese, che andranno tematizzate per costruire uno schema concettuale interpretativo (attingendo al modello storico di cui il gioco si fa portatore).

Come sottolinea Antonio Brusa, «il gioco ti obbliga ad avere a che fare con problemi relativi a fatti storici che, magari, studierai per bene dopo» e sollecita all'acquisizione di aspetti complessi della storia (Brusa, 2022, p. 86).

Coerentemente con questi presupposti, i giochi di questa offerta editoriale, per esempio, sono pensati come tasselli di un percorso didattico funzionale alla costruzione del quadro di civiltà della società affrontata. In questa prospettiva, le informazioni apprese durante il gioco saranno riattivate inizialmente durante il debriefing e poi nell'elaborazione di un prodotto finale (come un poster del quadro di civiltà) accanto a quelle provenienti dallo studio del sussidiario e da altri eventuali approfondimenti e fonti.

La valutazione

Se invece vogliamo valutare il gioco, è sicuramente utile soffermarsi sulle abilità e strategie messe in campo: la capacità di lavorare in gruppo, di esercitare la leadership, ma anche comprendere le informazioni, rielaborarle per strutturare una strategia, e individuare un modello (storico) in cui inserire le proprie scelte e azioni di gioco (Musci, 2001, p. 33).

GIOCO 1

UN GIORNO NEL PALEOLITICO



Ambientazione

La vita nel Paleolitico



Consigliato a...

Alunni e alunne di classe terza



Tipologia di gioco

Gioco di narrazione con materiali allegati



Sintesi dinamica ludica

Nella prima fase, i bambini analizzano i pannelli di un museo didattico sul Paleolitico. Nella seconda fase, con le informazioni ottenute, procedono alla costruzione di un gioco di narrazione con cui danno vita agli abitanti di un accampamento paleolitico.



Obiettivo

Individuare i possibili abitanti di un accampamento paleolitico e farli agire correttamente in un contesto territoriale e temporale dato.



Tempo di gioco

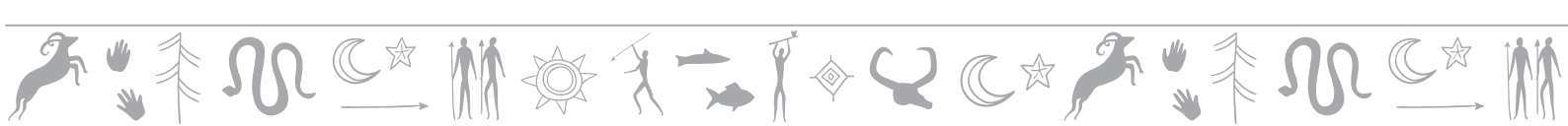
2-3 ore comprensive di debriefing (→ Quando il gioco finisce)



Materiali necessari

- > **Pannelli** (→ dagli Allegati a colori)
- > **Scheda «Il rapporto con l'ambiente»**
- > **Schede di approfondimento**
- > **Sfondo «Paesaggio glaciale»**





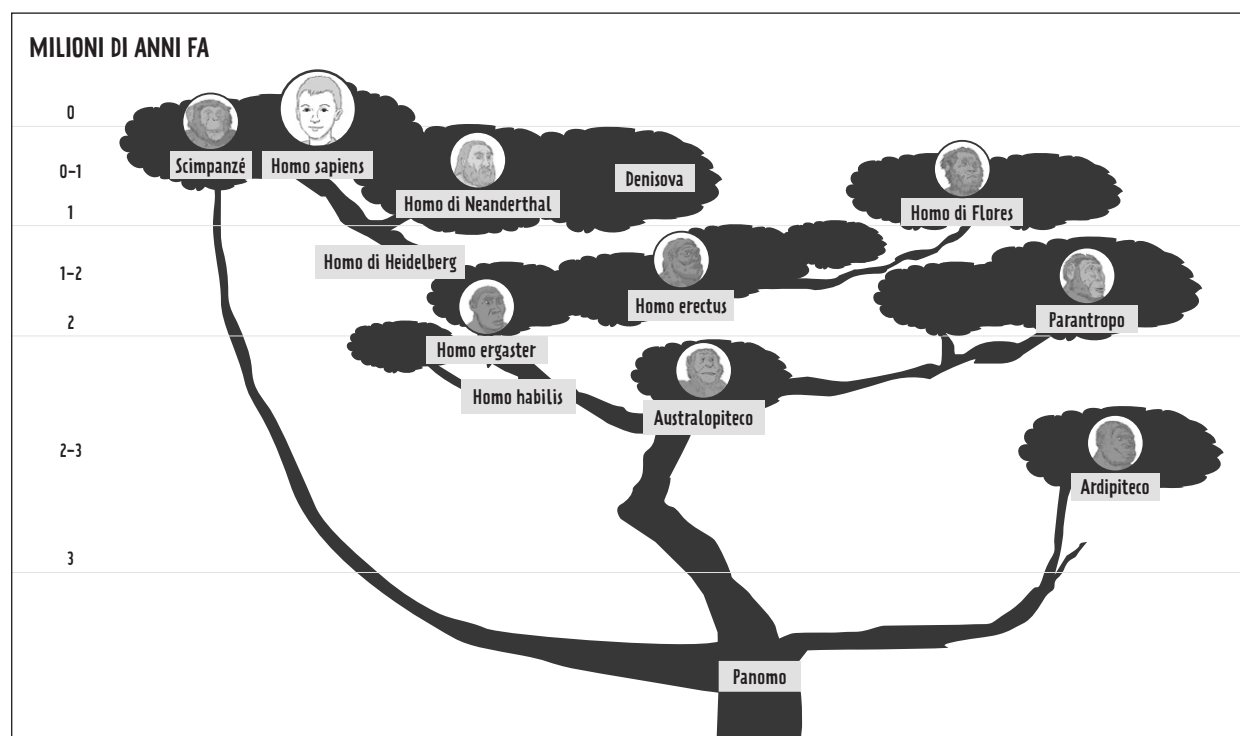
SCHEDE DI APPROFONDIMENTO

1 CHI E QUANDO?

Negli ultimi anni ci sono state nuove scoperte che hanno rivoluzionato l'idea che si aveva della Preistoria. Come è stato possibile? Ci sono stati nuovi ritrovamenti, ma soprattutto gli archeologi hanno potuto analizzare i reperti con nuovi macchinari e con tecniche sempre più precise, come l'analisi del DNA.

Modello evolutivo a cespuglio

Negli ultimi due milioni di anni tante specie umane diverse hanno convissuto sul pianeta con capacità e tecniche diverse. Questa parte del Museo si occupa del **Paleolitico superiore** (circa 45.000-10.000 anni fa), quando in Europa c'erano gli ultimi gruppi di Neanderthal e arrivarono i primi Sapiens. Tutti vivevano di caccia e raccolta ed erano nomadi.



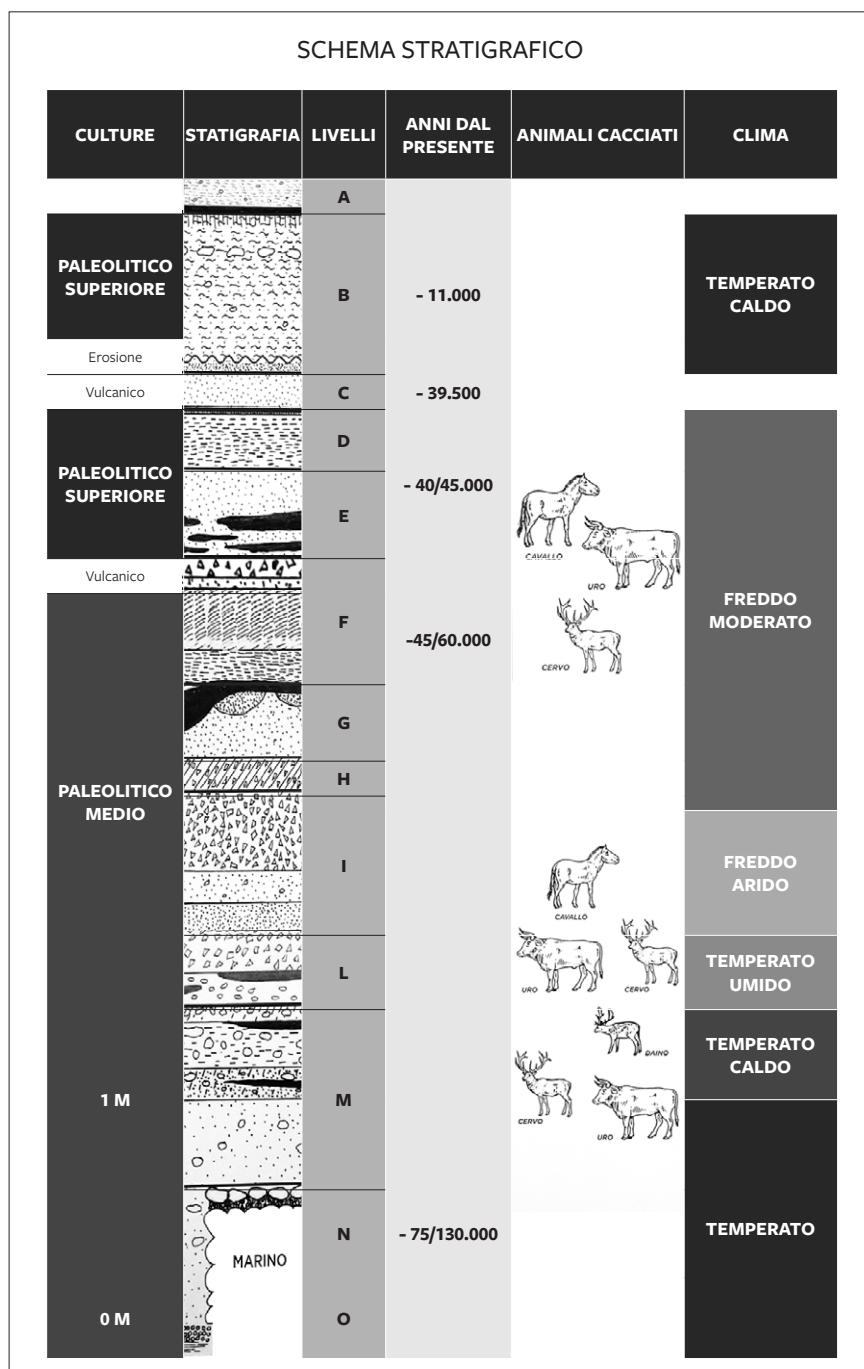


Grotta del cavallo (Nardò), schema della stratigrafia [dal Museo Archeologico di Altamura (BA)]

La grotta è stata abitata durante il Paleolitico in momenti diversi, prima da gruppi di Neanderthal (Paleolitico medio) e poi di Sapiens (Paleolitico superiore).

Durante il Paleolitico si sono alternate frasi fredde, con il livello del mare più basso (glaciazioni), e calde, con praterie e boschi (interglaciali).

Durante il Paleolitico superiore ci fu una glaciazione, con un picco freddo e il paesaggio divenne quello delle steppe.





SCHEDE DI APPROFONDIMENTO

2 L'ACCAMPAMENTO PALEOLITICO PALEOLITICO SUPERIORE

Acqua

L'accampamento viene realizzato vicino a una **fonte d'acqua**, a un fiume o a un torrente. Soddisfa il bisogno di bere, lavarsi, in parte cucinare.

Clima

Faceva molto **freddo** e c'erano neve e ghiaccio.

Animali

L'accampamento viene realizzato vicino ai luoghi in cui si trovano o passano gli animali. Catturarli soddisfa il bisogno di **procurarsi cibo, pelli** per coprire se stessi e le capanne, **ossa e tendini** per realizzare strumenti.

Abitanti

La tribù è composta da circa 30 persone (Homo Sapiens) e **ognuno ha un compito**: gli uomini vanno in gruppo a caccia, le donne si occupano della raccolta di frutti, erbe, piante medicinali (es. camomilla), radici, qualche volta della caccia di piccoli animali, raramente cacciano con gli uomini. Si occupano, nell'accampamento, dei bisogni di anziani e bambini. Gli anziani insegnano quello che sanno fare (cacciare, realizzare strumenti, ecc.), i bambini giocano, raccolgono erbe e bacche, cacciano piccole prede e imparano dagli anziani. Il capo viene scelto per le sue qualità secondo le situazioni da affrontare.

I ripari

Le tribù si riparano nelle **grotte**, oppure costruiscono **accampamenti** all'aperto. Le capanne sono fatte di pelli di grandi animali, cucite fra di loro e legate a una struttura di pali verticali e orizzontali. In alto c'è un buco che permette al fumo del focolare di uscire. Sono a forma di cono (una forma che le rende più resistenti). Al centro si trova il focolare con i giacigli fatti da vegetali ricoperti da pelli. Soddisfano il bisogno di ripararsi e dormire: sono molto piccole perché la vita si svolge soprattutto all'aperto.

I focolari

Il fuoco permette di riscaldarsi, cuocere la carne e produrre il grasso, far diventare più duro il legno delle lance, tenere lontani gli animali feroci e la paura del buio. Attorno al fuoco gli anziani e i cacciatori raccontano storie.



SCHEDE DI APPROFONDIMENTO

3 L'ARTE RUPESTRE

Nelle caverne

Gli uomini dipingevano o incidevano nelle parti delle caverne più buie e nascoste molti animali (cavalli, bisonte, tori, stambecchi, mammut), qualche uomo, e figure metà uomini

e metà animali (forse sciamani).

La grotta è un **luogo sacro** in cui tramandare il rapporto degli uomini con la natura e compiere riti sacri. Non sappiamo con certezza in che modo e per quale scopo.



Come facevano gli uomini a dipingere così in alto e al buio? Forse usavano dei tronchi con i rami per arrampicarsi, mentre qualcuno reggeva le torce e altri preparavano i colori con i macinelli.

Gli strumenti

Per dipingere, gli uomini utilizzavano le **dita**, i **pennelli** fatti con peli degli animali o ciuffetti vegetali, le code usate qualche volta come un tampone, le **cannucce** di osso o di canna per soffiare i colori sulla parete (ad esempio, dopo aver appoggiato le mani).

I colori

Venivano ricavati dalle **terre colorate** che venivano ridotte in polvere con un macinello e poi mescolate col grasso. I colori andavano dal giallo al marrone passando per il rosso. Il nero era ricavato dall'ossido di manganese presente in alcune terre.

L'impronta delle mani

In molte grotte sono state ritrovate **impronte delle mani** dipinte «in negativo», sprizzando sopra il colore. Sono quasi sempre mani sinistre. Forse gli uomini della preistoria appoggiavano la propria mano sulla parete e poi ci soffiavano sopra il colore con un tubicino, per lasciare lo stampo.



SCHEDE DI APPROFONDIMENTO

4 L'ARTE MOBILIARE E LE SEPOLTURE

Le sepolture (tombe)

I corpi dei morti venivano decorati con collane, coroncine, cavigliere o copricapi fatti di piccole **conchiglie** o **denti di animale forati**. Alcune parti del corpo erano cosparse di **terre colorate** e insieme al corpo venivano deposti **oggetti fatti di selce o osso**. Questi elementi avevano un significato simbolico e sottolineavano il ruolo della persona all'interno del gruppo. La donna trovata a Ostuni era all'ottavo mese di gravidanza, ed è stata sepolta in una fossa, su un letto di ciottoli in posizione rannicchiata e poi ricoperta. Sono state trovate tracce di un focolare acceso e di offerte di cibo (parti di bue e cavallo), per il **rito della sepoltura**. La donna aveva un **bracciale** al polso fatto da conchiglie forate e un **canino di cervo**, e un **copricapo** realizzato con più di 600 conchiglie marine impastate di ocre rosse intervallate ogni 80 pezzi dal canino di un cervo. Accanto a lei sono stati messi anche **strumenti in pietra**.



Disegni e incisioni

Venivano dipinte e incise **immagini astratte (punti e linee)**, ma anche **molte figure di animali** su pietra, osso, avorio, corno.

Statuine

Gli uomini di questo periodo realizzavano delle **statuine di donne** che non erano dei ritratti, ma rappresentavano la capacità della donna di **generare nuova vita**.



GIOCO 2

AVVENTURE A SET MAAT



Ambientazione

Antico Egitto



Consigliato a...

Aluni e alunne di classe quarta



Tipologia di gioco

Gioco di percorso, con materiali allegati



Sintesi dinamica ludica

Gioco con plancia a tappe: i giocatori, divisi in gruppi, devono esplorare il villaggio operaio (spostandosi sulla plancia con la propria pedina) e raccogliere indizi per risolvere il mistero.



Obiettivo

Raccogliere più indizi possibili e, per esclusione, capire chi è il «colpevole».



Tempo di gioco

2 ore comprensive di debriefing (→ Quando il gioco finisce)



Materiali necessari

- › **Plancia di gioco** (→ dagli Allegati a colori)
- › **Pedine personaggi** (→ dagli Allegati a colori)
- › **Carte imprevisto** (→ dagli Allegati a colori)
- › **Tessere Indizi** (→ dagli Allegati a colori)
- › **L'indagine**
- › **Scheda dei sospettati**
- › **Guida ai Luoghi di Set Maat** (→ versione A o B)
- › **I moventi e le accuse**

IL GIOCO NELLA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Questo gioco è stato pensato per poter affrontare con la propria classe alcuni aspetti dei temi fondamentali del quadro di civiltà dell'Antico Egitto: la vita quotidiana, l'alimentazione, la religione e la religiosità popolare, i mestieri, l'economia, l'utilizzo delle risorse e il rapporto con l'ambiente. Si consiglia di proporlo nella fase iniziale dello studio di questa società, dopo aver fornito un inquadramento di tipo storico-geografico, e le informazioni essenziali sulla struttura sociale e sul mondo religioso degli Egizi. La fase ludica, infatti, è stata pensata come un punto di partenza per l'approfondimento, da realizzare integrando le informazioni contenute nel gioco con quelle presenti nel libro di testo ed eventualmente negli approfondimenti proposti (si veda il paragrafo **Quando il gioco finisce**).

Il gioco può essere anche utilizzato come momento preparatorio per la visita al Museo Egizio di Torino, dove ci sono sale dedicate al villaggio di Set Maat (Deir el-Medina) e alla tomba di Kha, uno dei protagonisti del gioco. Gli studenti saranno sicuramente entusiasti di visionare dal vivo i reperti con cui hanno giocato in classe e di ritrovare nei pannelli del museo le stesse informazioni che hanno appreso durante l'attività ludica.

I giocatori avranno a disposizione dei testi essenziali sul villaggio di Set Maat e sulla vita quotidiana dei suoi abitanti da leggere durante la fase ludica: il master, dopo aver presentato il gioco e descritto i materiali, spiegherà ai bambini che per vincere il gioco dovranno svelare gli indizi presenti sui luoghi della plancia e, per far questo, dovranno rispondere ad alcune domande. Queste non si basano su conoscenze pregresse, ma sugli stessi materiali forniti: quando il docente rivolgerà ai bambini delle domande, questi dovranno cercare i dati utili per rispondere a partire dall'individuazione degli argomenti su cui vertono di volta in volta le domande. I quesiti, infatti, sono organizzati per tema, cioè in base ai luoghi a cui si sta tentando di accedere e all'argomento generale a cui questi rimandano. Ad esempio, per scoprire un indizio collocato nella Valle delle Regine, sarà necessario rispondere a domande specifiche su questo luogo, ma anche ad altre sulla vita e sul ruolo delle donne nell'antico Egitto descritte nella stessa voce della guida. Risposte più dettagliate possono essere supportate dalle informazioni contenute negli imprevisti, nelle descrizioni dei personaggi e nelle immagini presenti sulla plancia.

Se l'insegnante lo ritiene utile, però, la lettura dei materiali può essere anticipata a casa o in classe, chiedendo ai bambini di cerchiare, con colori diversi i mestieri, i ruoli sociali, quelli familiari (ruoli e rapporti fra donne, uomini, genitori, figli), le informazioni sulla religione e sull'alimentazione. Oltre a queste operazioni, durante la lettura della **Guida ai Luoghi di Set Maat**, gli alunni potranno evidenziare, sempre con colori diversi, le informazioni relative alla collocazione, alla strutturazione, alla funzione degli edifici e dei luoghi, e ai soggetti che li frequentavano.

Non si tratta di richiedere un vero e proprio studio, ma una lettura selettiva, e quindi veloce, che ha l'obiettivo di facilitare la ricerca delle informazioni in classe.

ISTRUZIONI PER IL MASTER




Prima di iniziare il gioco

Prendi dimestichezza con i materiali: apri la plancia e ritaglia le carte degli imprevisti e gli indizi. Leggi le istruzioni di seguito e prova a immaginare le fasi di gioco.

In questo gioco dovrai...



A casa

- › Procurarti un dado.
- › Preparare i materiali: ritagliare le carte, gli indizi e costruire le pedine dei personaggi (dagli Allegati a colori);¹ fotocopiare per ogni gruppo di giocatori le schede: **L'indagine**, **Scheda dei sospettati**, **Guida ai Luoghi di Set Maat**, e **I moventi e le accuse**. Le schede riportate nel libro sono presenti in formato PDF anche nelle Risorse online collegate al volume , per stamparle in modo più agevole. La **Guida ai Luoghi di Set Maat** viene proposta in due versioni (A e B): la seconda presenta un testo semplificato e sono evidenziati i contenuti importanti nello svolgimento del gioco.
- › Togliere i 3 indizi relativi a un personaggio: sarà lui il colpevole da individuare. Per verificare quali indizi appartengono a quale sospettato, si veda **Abbinamento Sospettati – Indizi**.
- › Decidere se far leggere già a casa, prima di iniziare il gioco, la **Guida ai Luoghi di Set Maat**. Non si tratta di una scelta obbligatoria, e ai giocatori andrà sempre data la possibilità di consultare i materiali durante la fase ludica.



A scuola

- › Creare i gruppi (massimo 6, e formati da giocatori eterogenei per competenze e conoscenze) e farli disporre attorno a un grande tavolo centrale formato unendo i banchi. Siediti in mezzo ai giocatori, in una posizione centrale.
- › Predisporre i **materiali di gioco** sul tavolo: dopo aver aperto la **Plancia**, colloca gli **Indizi** a faccia in giù, in maniera casuale, nei 7 luoghi, negli appositi spazi. Riponi le **Carte imprevisto** vicino alla plancia.
- › Consegnare ai gruppi la **Scheda dei sospettati**, la **Guida ai Luoghi di Set Maat** e la scheda **L'indagine**. Ricorda ai giocatori che nel gruppo ci si confronta e si decide tutti insieme, anche se ogni componente ha un compito diverso, basato sulla gestione dei materiali. Ad esempio, Marco e Giovanni si occuperanno della guida, Elisa della scheda d'indagine, ecc.
- › Leggere ad alta voce la parte introduttiva (**Struttura ed espediente del gioco**).
- › Leggere ad alta voce le **Regole del gioco**.

¹ Le pedine vengono fornite in numero doppio nel caso si rovinassero con l'uso.

- › Dare avvio al gioco facendo lanciare il **dado**: inizia la squadra con il punteggio più alto (oppure la squadra alla tua destra, o definisci tu un altro criterio adatto alla tua classe).
- › Aiutare i giocatori a collaborare all'interno dei gruppi e a eseguire correttamente le istruzioni degli imprevisti.
- › Leggere le domande relative ai luoghi presenti sulla plancia quando una squadra vi si ferma (**Domande**).
- › Aiutare i bambini a gestire il gioco dei **mimi** quando necessario (se su una casella luogo, al lancio del dado, esce un numero dispari e ci sono almeno due indizi scoperti sulla plancia).
- › Verificare che l'ipotesi avanzata dai giocatori circa il colpevole sia corretta.
- › Distribuire una scheda **I moventi e le accuse** per gruppo e verificare la correttezza delle risposte. Dichiarare i vincitori.
- › Gestire il dopogioco (**Quando il gioco finisce**).



SCHEDE DEI SOSPETTATI

Leggi con attenzione le descrizioni dei sospettati: ognuna di loro contiene i riferimenti a tre indizi. **Sottolineali con un colore** quando vengono scoperti sulla plancia. Chi è rimasto senza indizi? È lui il colpevole!



KHA (DIRETTORE DEI LAVORI)

È un uomo importante e ricco. È sempre ben rasato e molto curato, e indossa con orgoglio la sua collana a dischi, soprattutto quando partecipa a processi come giudice. Racconta sempre di quando l'ha ricevuta dal faraone, nell'oro del valore, assieme al cubito dorato!



LJNEFERTI (SERVA)

È una delle serve pagate dal faraone per macinare l'orzo o il grano e, a volte, per aiutare le famiglie del villaggio. Tutti le vogliono bene per il suo buon carattere e spesso riceve qualche dono, come la conserva di carrube che le piace tanto o un tubetto economico, fatto di canna con il tappo di tela.



ROUT (ARTIGIANO)

Si occupa della realizzazione delle maschere di cartonnage, in lino o in papiro. Gli piace realizzare quelle per i riti dei sacerdoti del tempio, come quella di sciacallo del dio Anubi, che accompagna il morto nell'aldilà. È vanitoso e ama indossare tuniche di lino dai bordi colorati.



RAMOSE (SCRIBA)

Ha partecipato alla scrittura del Giornale della necropoli, e ha trascritto le merci arrivate da Tebe (fra cui i pezzi di sale) e come erano state distribuite per pagare gli operai. Ha un figlio a cui sta insegnando la scrittura e per questo gli ha donato una tavolozza con colori.



PANEB (OPERAIO)

Il suo strumento di lavoro era lo scalpello, per scavare nella montagna sacra i cunicoli, illuminati dalla luce delle lanterne. È diventato caposquadra corrompendo il visir, fa parte del tribunale e si è costruito una tomba molto bella, costringendo i suoi artigiani a dipingere gratuitamente meravigliose decorazioni, come quella del rito dell'apertura della bocca.



KELTJ (SUONATRICE DI AMON-RA)

È una donna ricca e importante, da tutti ammirata per le sue parrucche di capelli veri, intrecciati, e per le decorazioni del suo cono per capelli. È una sacerdotessa e riveste il ruolo di «suonatrice di sistro di Amon-Ra» e accompagna con il suono di questo particolare sonaglio i riti per la divinità.



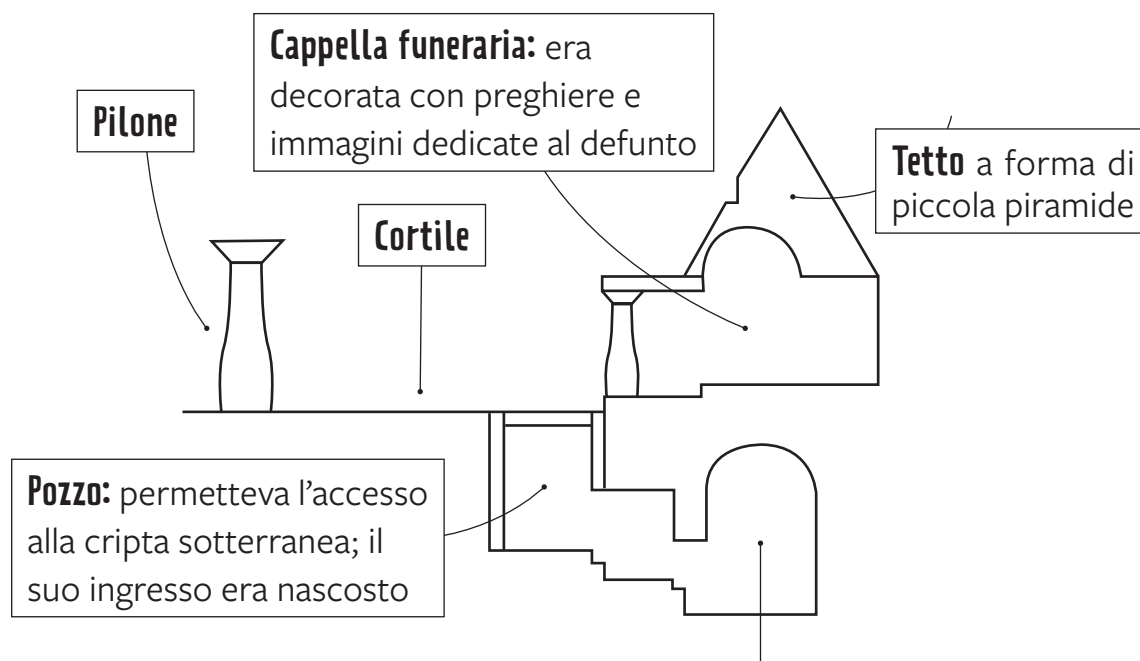
A

GUIDA AI LUOGHI DI SET MAAT LA VITA A SET MAAT

Le tombe degli operai

Gli abitanti di Set Maat erano fra i migliori artigiani d'Egitto (lavoravano per il faraone!) e spesso quando non erano al lavoro decoravano le proprie tombe, vicino alle mura, con pregiati mobili e immagini. Per questo motivo nelle tombe venivano sepolti anche cibo, abiti, mobili e vestiti.

Molte tombe presentavano lo stesso schema.



Cripta: era formata da una o più stanze in cui venivano deposti i sarcofaghi (casse da morto decorate), cibo, vestiti e oggetti rituali che servivano per la vita dopo la morte. Alle pareti erano rappresentati riti religiosi, come quello dell'apertura della bocca: il sacerdote spesso indossava una maschera di cartonnage a forma di testa di sciacallo del dio Anubi, fatta di strati di lino o di papiro bagnati che venivano messi ad asciugare in stampi di legno e poi decorati. Quando il sacerdote toccava la bocca della mummia con strumenti sacri rendeva il morto capace di mangiare, parlare, bere, udire e vedere nell'aldilà.



La casa

Le case erano costruite sempre con lo stesso schema ed erano fatte in mattoni di argilla e paglia con le fondamenta di pietra. In alcune c'erano dei laboratori in cui gli artigiani realizzavano oggetti per i riti funebri e mobili e arredi per le tombe dei re e delle regine.

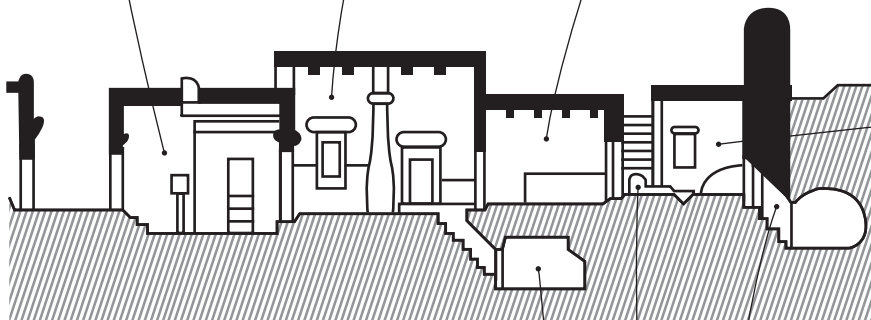
Non sono state trovate strutture per il bagno, ma sedie con un foro al centro, sotto cui si metteva un contenitore con della sabbia.

Uomini e donne avevano tubetti per il kohl, un impasto nero che si metteva sulle palpebre e sulle ciglia per rendere lo sguardo più profondo, ma soprattutto come filtro contro i raggi solari e come disinfettante.

La **prima stanza** era costruita a un livello più basso della strada e aveva un letto con bordi in mattoni crudi.

Nella **sala principale** si ricevevano gli ospiti, c'era una colonna che reggeva il tetto, una nicchia dedicata alle divinità e ai defunti protettori della casa ed era ricca di mobili e decorazioni. C'era anche un divano in mattoni crudi e terra battuta.

Nella **stanza delle donne** probabilmente si trovava un telaio, si depositavano oggetti e dormivano i bambini.



C'erano **scale** scavate nel terreno per conservare il cibo nelle **cantine**, e una che conduceva al tetto dove si dormiva nelle notti calde.

In **cucina** c'erano i contenitori per l'acqua, i contenitori (silos) per i cereali inseriti nel terreno, un forno per il pane e le macine dei cereali che venivano usate dalle serve mandate dall'amministrazione centrale. Il tetto era in paglia per far uscire il fumo e il calore.



Porta d'accesso al villaggio

Il villaggio era protetto da mura e l'ingresso principale era una porta di legno controllata dalle guardie. Tutte le merci in entrata, i nomi dei trasportatori e degli scribi che ne controllavano la distribuzione venivano trascritti sul Giornale della Necropoli. Le case erano attaccate le une alle altre e si affacciavano sulla strada: non esistevano piazze o cortili. Gli archeologi hanno trovato fogli di papiri, stele (lastre di pietra inserite nel terreno, con incisioni o decorazioni sulla superficie), *ostraka* (frammenti di ceramica scritti o disegnati) che, assieme ai resti archeologici e agli oggetti e alle immagini conservati nelle tombe, hanno permesso la ricostruzione di molti aspetti della vita quotidiana degli operai e delle loro famiglie. Sono stati trovati anche oggetti di uso quotidiano come i rasoi, usati da uomini e donne per potersi pulire meglio e in modo più efficace visto il gran caldo.

La Valle dei Re

Per nascondere le tombe dei faraoni (i re dell'Egitto, considerati figli del dio Ra) ai ladri, le loro mummie vennero conservate in tombe scavate in una montagna che assomigliava a una piramide, in una zona segreta: la Valle dei Re. Gli operai e gli artigiani la raggiungevano attraverso un sentiero in collina, dove furono create alcune cappelle per pregare e piccole case per dormire durante i turni di lavoro. Gli operai lavoravano 7 o 9 giorni di seguito e poi tornavano al villaggio per riposare 1 o 3 giorni. Siccome non esisteva il denaro, gli operai venivano pagati con cibo e merci. I funzionari più capaci venivano premiati con l'«oro del valore» e ricevevano dal faraone un premio legato al loro compito, come un cubito (uno strumento in legno, spesso pieghevole, come il nostro metro) ricoperto da una foglia d'oro.

La Valle delle Regine

In questa valle, scavate sottoterra, si trovano le tombe delle regine, delle principesse e dei principi. Fu scelto un luogo diverso da quello dei sovrani per rendere più difficile ai ladri la loro scoperta. Una stradina permetteva di andare da Set Maat alla Valle delle Regine. Qua si trovava una grotta dedicata ad alcune divinità, come Hator, la dea del cielo, dell'amore, della musica e della gioia, con le corna di mucca e con il disco del sole. Era la protettrice della monarchia, delle donne e delle regine.



Alcune donne e alcuni uomini portavano in testa un cono di cera con della stoffa nella parte interna. Forse serviva a sottolineare una relazione con le divinità, ad esempio dei ballerini o dei musicisti. Le regine e le sacerdotesse avevano un ruolo importante in Egitto. Le donne possedevano alcuni beni e potevano ereditare.

Templi e cappelle di culto

Vicino alla porta principale del villaggio c'erano piccoli edifici religiosi come quello in onore della dea Hator o come quello dedicato a Amenhotep I, il faraone che forse aveva fatto costruire il villaggio. Durante la festa in suo onore la statua del faraone veniva portata in processione e utilizzata come oracolo: se avesse oscillato in un certo modo, il responso sarebbe stato favorevole. Settanta giorni prima della sepoltura, si iniziava la mummificazione dei defunti che venivano lavati, profumati, in alcuni casi privati degli organi interni e poi ricoperti di bende di lino, truccati e decorati con amuleti. Vicino al corpo mummificato, ad esempio sul sarcofago (cassa da morto decorata) intermedio, veniva appoggiato il libro dei morti con preghiere per aiutare il defunto nel suo viaggio nell'aldilà. Le persone più ricche venivano deposte in tre sarcofagi, uno dentro l'altro.

Area a Nord del villaggio

A Nord del villaggio, fuori dalle mura, gli archeologi hanno trovato molti silos (contenitori) per i cereali e alcune case con un piccolo cortile per tenere gli asini da trasporto. Le case appartenevano ai «Servi della Tomba» che provvedevano alle necessità del villaggio e che erano pescatori, taglialegna, giardinieri o portatori di verdura, vasai, lavandai e un pasticciere. L'acqua veniva portata con gli asini perché il villaggio era lontano dai fiumi per rimanere segreto e lo stesso accadeva per la frutta che era spesso mangiata fresca anche se si producevano confetture come quella di carrube (un frutto in forma di baccelli piatti e marroni). Da uva, tamarindo, fichi, melagrane e datteri si producevano succhi di frutta rinfrescanti che si usavano anche come dolcificante per bevande e prodotti da forno. Alcuni frutti erano inoltre utilizzati come medicine. Tutti questi prodotti arrivavano dal magazzino reale e da vari templi di Tebe ogni mese e servivano per pagare gli artigiani di Set Maat. Molti lavoratori indossavano un perizoma: un triangolo di lino che veniva legato in vita, mentre una punta veniva fatta passare in mezzo alle gambe e veniva poi annodata sul davanti.

GIOCO 3

LA TOMBOLA DI ATENE



Ambientazione

Atene e la società greca in età classica



Consigliato a...

Aluni e alunne di classe quinta



Tipologia di gioco

Tombola con materiali allegati



Sintesi dinamica Ludica

L'insegnante master estrae un numero e legge l'indovinello corrispondente (ambientato in uno dei diversi quartieri di Atene fra quinto e quarto sec. a.C.). Gli studenti, che hanno cartelle che rappresentano questi quartieri, riconoscono se l'indovinello si riferisce alla propria cartella e ne barrano una casella.



Obiettivo

Fare tombola, riconoscendo quindi sei descrizioni che si riferiscono al luogo raffigurato e descritto nella propria cartella.



Tempo di gioco

2 ore comprensive di debriefing (→ Quando il gioco finisce)



Materiali necessari

- › **Plancia di gioco** (→ dagli Allegati a colori)
- › **Luoghi di Atene** (→ dagli Allegati a colori)
- › **Cartelle Tombola** (→ versione A o B)



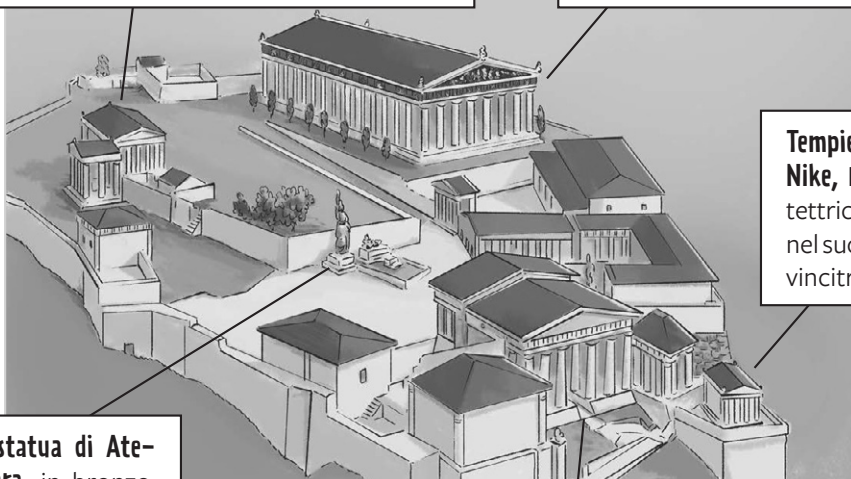


L'ACROPOLI



Eretteo: tempio dedicato a un mitico re di Atene. Al suo interno si trovano la più antica statua di Atena in legno d'ulivo, e l'Ulivo sacro, che la dea regalò alla città durante la contesa con il dio del mare.

Partenone: grande tempio che celebra la gloria di Atena attraverso i bassorilievi a colori vivaci e l'enorme statua di Atena in oro e avorio.



Tempio di Atena Nike, la dea protettrice della città nel suo aspetto di vincitrice.

Colossale statua di Atena guerriera, in bronzo, alta circa 10 metri, che ricordava la vittoria sui Persiani.

Propilei: ingresso monumentale all'Acropoli a cui si arrivava da una grande rampa di scale e che ospitava una pinacoteca (raccolta di dipinti).

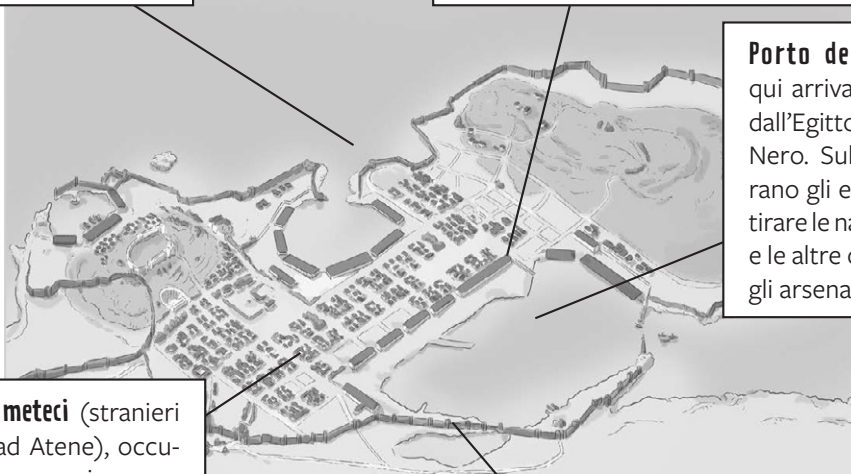
© Erickson

IL PIREO



Porti di Zea e Munichia con i cantieri navali militari che ospitavano le triremi, le navi da guerra.

Emporion: zona con grandi portici in cui si svolgevano i commerci. Nel «Portico lungo» si immagazzinavano i cereali importati (soprattutto orzo e grano) prima di essere trasportati in città.



Porto del Cantaro: qui arrivava il grano dall'Egitto e dal Mar Nero. Sul molo c'erano gli edifici in cui tirare le navi in riparo e le altre officine degli arsenali.

Case per i meteci (stranieri residenti ad Atene), occupati nel commercio, e per gli addetti al porto e alle navi, **pensioni per i viaggiatori, taverne, edifici pubblici.**

Lunghe mura: collegavano Atene al Pireo e permettevano ai marinai, ai commercianti e ai soldati di spostarsi in sicurezza fra la città e il porto.

© Erickson



LA PNICE



Su questa collina, dieci volte l'anno, si riuniva l'Ekklesia, l'assemblea dei cittadini.

Quando si convocava un'assemblea, i poliziotti urbani attraversavano l'Agorà con una corda tinta di rosso per spingere i cittadini sulla Pnice: chi veniva toccato e macchiato doveva pagare una multa e non riceveva la paga prevista per ogni seduta (mishthòs).

Béma (tribuna di pietra) da cui gli oratori parlavano agli ateniesi dopo essere stati annunciati dall'araldo. Al di sotto, il presidente dell'assemblea e gli arcieri mantenevano l'ordine.



Altare: qui, prima delle assemblee, si pregava Zeus agoraios, protettore dello Stato.

Gradinate di legno su cui si sedevano coloro che partecipavano all'Ekklesia, l'assemblea popolare dei cittadini di Atene (in una fase iniziale, invece, ci si sedeva sulla roccia).

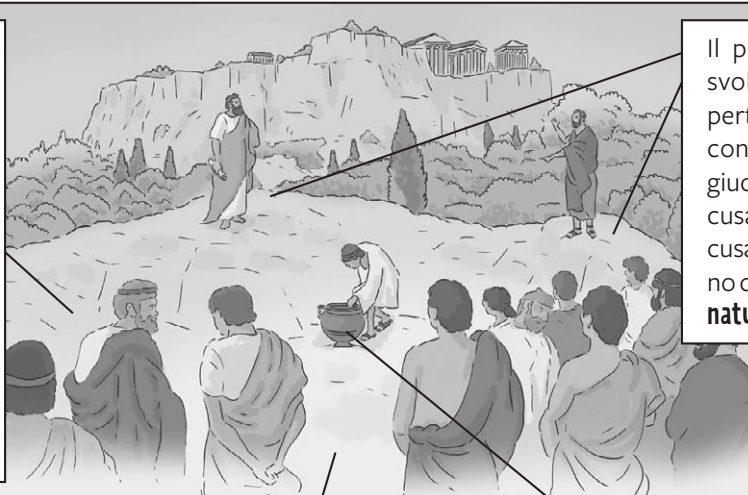
© Erickson

L'AREOPAGO (E I TRIBUNALI POPOLARI)



La giustizia ad Atene era esercitata dai tribunali popolari. Tutti i cittadini, nella propria vita, venivano sorteggiati più di una volta per far parte di un tribunale, così anche un povero poteva giudicare una persona importante.

Il consiglio più antico di Atene era formato solo da aristocratici che avevano già partecipato al governo della città. Si riuniva sulla collina dell'Areopago e il suo compito principale era di giudicare i delitti di sangue.



Il processo si svolgeva all'aperto (per non contaminare i giudici) e l'accusatore e l'accusato parlavano da **due pietre naturali**.

Collina dell'Areopago secondo il mito significa «Collina di Ares» perché qui venne processato il dio della guerra dopo aver ucciso il figlio del dio del mare Poseidone.

Alla fine, i giudici votavano inserendo due gettoni in **un'urna**: bianchi per l'assoluzione e neri per la condanna.

© Erickson

GIOCO 4

PER LE STRADE DI ERCOLANO



Ambientazione

Antica Roma



Consigliato a...

Aluni e alunne di classe quinta



Tipologia di gioco

Gioco di percorso, con materiali allegati



Sintesi dinamica ludica

Gioco con plancia a tappe: i giocatori, divisi in gruppi ricevono una richiesta d'aiuto da un abitante dell'antica Ercolano. Dovranno esplorare la città (spostandosi sulla plancia con la propria pedina) e svelare i reperti trovati dagli archeologi per riconoscere i luoghi maggiormente vissuti dal proprio personaggio.



Obiettivo

Svelare più reperti possibile per riconoscere i luoghi di Ercolano e capire quali erano quelli maggiormente frequentati dal proprio personaggio.



Tempo di gioco

2 ore comprensive di debriefing (→ Quando il gioco finisce)



Materiali necessari

- > **Plancia di gioco** (→ dagli Allegati a colori)
- > **Pedine personaggi** (→ dagli Allegati a colori)
- > **Carte imprevisto** (→ dagli Allegati a colori)
- > **Tessere Reperti** (→ dagli Allegati a colori)
- > **Schede personaggio** (→ versione A o B)
- > **Guida ai principali luoghi di Ercolano** (→ versione A o B)



IL GIOCO NELLA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Questo gioco è stato pensato e costruito per poter affrontare con la propria classe alcuni temi fondamentali del quadro di civiltà dell'antica Roma a partire dall'impianto urbano di una città del primo sec. d.C.: la vita quotidiana, i divertimenti, l'alimentazione, la religione e la religiosità popolare, ma anche l'economia vengono appresi a partire dagli edifici e dai luoghi a cui erano collegati.

Anche in questo caso la lettura dei materiali che saranno consultati durante l'attività può essere anticipata a casa o in classe. I giocatori avranno a disposizione una **Guida ai principali luoghi di Ercolano** strutturata selezionando alcune informazioni utili a individuare la collocazione degli edifici sulla pianta della città, sulla loro funzione d'uso e sui reperti trovati dagli archeologi nel corso del tempo. Le voci come l'**Area del Foro**, o **La distribuzione dell'acqua** (si veda Quando il gioco finisce – Debriefing) contengono informazioni di carattere generale per comprendere meglio il funzionamento della città e possono essere approfondite nella fase successiva al gioco vero e proprio.

Poiché il gioco presenta molti materiali da leggere, se ne propongono due versioni: una estesa, gestibile senza difficoltà in due ore piene da una classe con una buona capacità di lettura e comprensione del testo, e una semplificata, con caratteri più grandi e minori informazioni, che può essere utilizzata da studenti con esigenze specifiche oppure da tutta la classe, se la capacità di lettura è complessivamente meno sviluppata.

Avendo a disposizione due ore da sessanta minuti, i testi possono essere proposti direttamente durante la fase ludica, ricordando ai bambini di dividersi i materiali all'interno del gruppo e di leggere operando una lettura selettiva. L'approfondimento sarà infatti proposto successivamente, nella parte del debriefing.

L'insegnante può anche decidere di proporre durante il gioco la versione semplificata dei materiali al fine di velocizzare la fase ludica, per poi analizzare con la classe, in un secondo momento, i testi più estesi, per svelare alcune curiosità e comprendere meglio l'articolazione della città e della vita dei suoi abitanti.

ISTRUZIONI PER IL MASTER



Prima di iniziare il gioco

Prendi dimestichezza con i materiali: apri la plancia e ritaglia le pedine dei personaggi (incollandole poi alla base),¹ le carte imprevisto e le tessere con i reperti (dagli Allegati a colori). Leggi le istruzioni di seguito, la Guida ai principali luoghi di Ercolano, gli imprevisti e prova a immaginare le fasi di gioco.

Le **Schede personaggio** e la **Guida** sono fornite in una versione A estesa (adatta alle classi con una buona capacità di lettura e di comprensione del testo) e in una versione B semplificata (pensata come supporto per bambini con bisogni specifici, oppure per classi con difficoltà nella lettura). Decidi quali di questi materiali utilizzare.

In questo gioco dovrai...



A casa

- › Procurarti un dado.
- › Preparare i materiali (le carte imprevisto, le tessere reperti e le pedine dagli Allegati a colori) e fotocopiare per ogni gruppo di giocatori una **Scheda personaggio** (estesa, contrassegnata dalla lettera A, o semplificata e con reperti evidenziati in grassetto, contrassegnata dalla lettera B) e la **Guida ai principali luoghi di Ercolano** (estesa o semplificata; anche in questo caso distinte dalla lettera A o B). Le schede sono disponibili in formato PDF anche nelle Risorse online collegate al volume, per stamparle in modo più agevole.
- › Decidere se far leggere già a casa, prima di iniziare il gioco, la **Guida ai principali luoghi di Ercolano**. Non si tratta di una scelta obbligatoria, e ai giocatori andrà sempre data la possibilità di consultare i materiali durante il gioco.



A scuola

- › Creare i gruppi (massimo 6, formati da giocatori eterogenei per competenze e conoscenze) e farli disporre attorno a un grande tavolo centrale formato unendo i banchi. Disponiti in mezzo ai giocatori, in una posizione centrale.
- › Predisporre i **materiali di gioco** sul tavolo: dopo aver aperto la **Plancia**, colloca le tessere dei **reperti** a faccia in giù negli spazi numerati lungo il bordo, facendo coincidere il numero sul retro delle tessere con quello del luogo. Puoi verificare in qualsiasi momento la tipologia di reperto per ogni luogo nello **Schema di abbinamento luogo-reperto**. Riponi le **Carte imprevisto** accanto alla plancia.
- › Consegnare ai gruppi una **Scheda personaggio**, il relativo **Segnalino** e la **Guida ai principali luoghi di Ercolano**. Ricorda ai giocatori che nel gruppo ci si confronta e si decide tutti insieme, anche se ogni componente ha un compito diverso, basato

¹ Le pedine vengono fornite in numero doppio nel caso si rovinassero con l'uso.

sulla gestione dei materiali. Ad esempio, Giovanni e Luigi si occuperanno della Guida, Margherita della scheda personaggio, ecc. Il dado sarà lanciato a turno.

- › Leggere ad alta voce la parte introduttiva (**Struttura ed espediente del gioco**).
- › Leggere ad alta voce le **Regole del gioco**.
- › Dare avvio al gioco facendo lanciare il **dado**: inizia la squadra con il punteggio più alto (oppure la squadra alla tua destra, o definisci tu un altro criterio adatto al contesto della tua classe).
- › Aiutare i giocatori a collaborare all'interno dei gruppi, a non alzare troppo la voce presi dall'entusiasmo, e a eseguire correttamente le istruzioni degli imprevisti.
- › Verificare che la **Scheda personaggio** sia stata compilata correttamente utilizzando le informazioni contenute nello **schema descrittivo dei reperti e dei luoghi** per ogni personaggio e annunciare il vincitore del gioco.
- › Gestire il dopogioco (**Quando il gioco finisce**).

Trascrivete sul quaderno o su un foglio la tabella indicando nella prima colonna il nome dei reperti man mano che vengono scoperti sulla plancia. Nella seconda colonna indicherete il numero del luogo in cui sono stati trovati e nella terza, quando riuscirete a riconoscerli, il nome dei luoghi corrispondenti.

Reperto	Numero del luogo	Nome del luogo corrispondente
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



B

VIBIDIA SATURNINA

Ti si avvicina una donna molto elegante che ti dice:

- › Io e mio figlio, come è scritto su questa **iscrizione**, abbiamo pagato il rifacimento della facciata di questo luogo. Da qui, superata la **cucina**, dopo essere passati accanto all'**altare con il bassorilievo di Mercurio**, partiamo per le processioni per la dea.

 **Dove?** _____

- > Queste processioni arrivavano vicino al Foro e, dopo aver calpestato il **mosaico con il tritone e i delfini**, facevamo un bagno di purificazione. Per fortuna durante questo rito non si poteva giocare a **dadi**!



Che vita interessante!

- > Partecipavo anche alle feste. Quelle nella casa sul mare, con il giardino con le **statue dei cervi**, erano bellissime. Una volta la moglie del proprietario mi ha fatto vedere la loro **vasca da bagno in bronzo**, davvero una sciccheria!



- > Mi piacevano anche le tragedie greche (una volta mi sono portata a casa una **tessera** per quella più bella!). Guardando l'**iscrizione con dedica a Marco Nonio Balbo**, mi sentivo ispirata a condividere con i cittadini di Ercolano la mia ricchezza.



Giravi per tutta Ercolano?

- > Per lo più in lettiga, sorretta da schiavi. Però vicino al Foro dovevo andare per forza a piedi: passare fra le donne che prendevano l'acqua alla **fontana di Ercole**, o che si affollavano sotto le tende delle botteghe sorrette dai **pali di legno** infissi nella strada era un vero incubo!



Avevi un posto preferito?

- > Mandavo a comprare del cibo da un signore con un **anello-sigillo** che produceva pane e focacce cotte in teglie di tante **dimensioni**! Il tagliare degli **asinelli** che giravano le macine era fastidioso, ma le focacce erano buonissime!



GUIDA AI PRINCIPALI LUOGHI DI ERCOLANO

A

In grassetto sono indicati i reperti trovati dagli archeologi.

> Area del Foro

La piazza del Foro era il centro della vita sociale, commerciale e religiosa di una città romana. Probabilmente a Ercolano l'area commerciale coincideva con un tratto del decumano massimo, tra l'arco a quattro aperture e la fontana di Ercole. In età imperiale vennero costruiti o restaurati molti edifici pubblici a spese di importanti cittadini, come il teatro, la Basilica, la sede degli Augustali, l'Augusteo e la Mensa Ponderaria, cioè il luogo in cui venivano controllati i pesi e le misure delle merci vendute dai negozianti.

> Basilica

Qui, come in un tribunale, si amministrava la giustizia, si celebravano i processi e si portavano a termine transazioni commerciali. Era a due piani e aveva una pianta rettangolare. Sono stati trovati **affreschi con imprese di Ercole** con didascalie in greco, e grandi lastre di marmo con le **liste dei cittadini di Ercolano**. C'era un altare per i riti, e il *tribunal* dove si svolgevano i processi. Gli archeologi hanno trovato statue di Marco Nonio Balbo, patrono della città e finanziatore dell'edificio, dei suoi genitori e una **testa femminile di una statua in marmo** con i capelli e gli occhi con i colori originali.

> Casa dei Cervi

Questa domus aveva un affaccio meraviglioso sul Golfo di Napoli, un giardino ricco di statue, come quelle dei **cervi assaliti da un branco di cani**, e una zona coperta per mangiare in estate. C'era anche un enorme salone delle feste e per passeggiare all'ombra era stato realizzato un corridoio coperto (criptoportico) con sessanta **quadretti affrescati**. Vi erano rappresentati anche animali e piante da mangiare e scene mitologiche che, secondo gli storici, servivano per avviare le conversazioni quando il proprietario passeggiava con i suoi ospiti. Gli archeologi hanno trovato anche una **vasca da bagno in bronzo**.

> Casa della Gemma e suo piano inferiore

La casa della Gemma è stata ricavata da una grande casa che si affacciava sulle mura e forse apparteneva a Marco Nonio Balbo. Fu abitata da una famiglia importante, che ebbe tra i propri ospiti

1

un medico famoso alla corte imperiale che realizzò una **scritta sul muro della latrina**. Dalla casa grande vennero ricavate anche una abitazione lussuosa, in alto, e una più piccola al piano inferiore. In questa sono stati trovati un **anello-sigillo in bronzo** con il nome del proprietario e un **tavolino tondo** usato per appoggiare il cibo durante i pasti, con tre gambe ad arco e zampe di cane.

> Casa del Salone nero

La casa del Salone nero è una delle più grandi *domus* di Ercolano, si trova vicino al Foro e ha un grande salone con affreschi su fondo nero. Alcune stanze erano state affittate o vendute come botteghe, come quella del *plumbarius* e la taverna «ad cucumas». In questa casa sono stati trovati un archivio composto da 20 **tavolette cerate** e un prezioso **larario di legno** usato per le statuette dei Lari, antenati e divinità della casa. Un **graffito** ricorda il prezzo (11 assi) per la pulizia del pozzo nero.

> Sede degli Augustali

Gli Augustali erano un'associazione di liberti (schiavi liberati) che avevano fatto fortuna con il commercio e che erano stati scelti come sacerdoti, con il compito di celebrare e organizzare il culto dell'imperatore. La loro sede aveva l'ingresso principale sul decumano, e venne fatta costruire da due fratelli, come è scritto su di una lastra con **iscrizione con dedica ad Augusto**. Ci sono anche **affreschi di Ercole**, per esempio al suo ingresso nell'Olimpo accompagnato da Giunone e Minerva. C'è anche un altare con una statua, probabilmente di Augusto e il camerino del guardiano, con un **letto** su cui gli archeologi hanno trovato uno **scheletro disteso**.

> Decumano massimo

Era la strada principale e su di esso si affacciavano importanti edifici pubblici, case di uomini ricchi, e tante botteghe, come quella del *plumbarius* o quella con **l'insegna con la scritta «ad cucumas»**. Durante il mercato, i proprietari infilavano dei **pali di legno in buchi** nel centro della strada e stendevano le tende per le bancarelle. Era una strada sempre piena di gente a piedi: i pilastri all'incrocio dei cardini impedivano il passaggio dei carri. C'erano **fontane pubbliche**: vasche di pietra decorate con divinità come Ercole, mitico eroe fondatore della città.

> Palestra – Campus

Vi si tenevano attività sportive, ma anche religiose e legate all'educazione dei futuri cittadini di Ercolano.

Era sviluppata su 2 livelli e comprendeva una palestra con un cortile circondato da portici (coperture) e una grande piscina a forma di croce.

> **Panificio**

Aveva due macine per trasformare il grano in farina grazie al lavoro di alcuni **asinelli** (gli archeologi ne hanno trovato uno scheletro!). C'era un forno e sono state trovate 25 **teglie** circolari in bronzo per le focacce (*placentae*) e, nell'ammezzato usato come casa, un **anello-sigillo** di bronzo con il nome del fornaio. Nel sottoscala c'era una latrina (un bagno).

> **Santuario di Venere – Area Sacra**

Si trovava sull'antica spiaggia e aveva 2 templi. La facciata di quello più antico fu rifatta nel 70 d.C. e una **iscrizione** ricorda i nomi di coloro che pagarono il restauro. C'erano spazi per i fedeli, ma anche stanze per i sacerdoti. Vi si svolgevano i sacrifici degli animali e le grandi festività pubbliche. C'era una **cucina con pentole rituali** per preparare i banchetti in onore della dea. Quattro **bassorilievi, fra cui quello di Mercurio**, erano probabilmente ai lati di un altare.

> **Teatro**

Si tratta di un grande edificio semicircolare che poteva contenere fino a 2.500 persone. Sulla scena, di fronte al pubblico, c'erano colonne e marmi colorati, statue di senatori, consoli e divinità disposte su due piani. Era diviso in tre settori, su cui prendevano posto le persone in base al rango sociale e all'importanza: nella parte più bassa si sistemavano delle comode sedie per i cittadini più importanti; il settore intermedio era destinato alla maggior parte degli spettatori, e quello più in alto alle persone di rango sociale più modesto. Vi erano anche dei palchi d'onore riservati ai politici locali. Sono state trovate un'**iscrizione con dedica a Marco Nonio Balbo**, patrono della città; **scritte** d'amore e una con il saluto di un certo Baculus al soldato Serenus sulle scale; una **tessera d'avorio** che era stata usata come biglietto d'ingresso il giorno dell'eruzione.

> **Terme del Foro**

Si tratta di uno dei principali edifici pubblici della città, dove i Romani, dopo il lavoro e prima di cena, potevano fare sport, lavarsi e utilizzare la latrina, ma soprattutto potevano incontrare amici e conoscenti, stringere affari e alleanze politiche. Qui era anche possibile usufruire di massaggiatori, barbieri, depilatori, ecc. Queste terme avevano un settore maschile e uno femminile con: 1) lo spogliatoio con sedili in muratura e mensole per poggiare gli abiti; 2) Il *frigidarium*, dove ci

si poteva immergere in una vasca di acqua fredda; 3) Il *tepidarium*, cioè un ambiente di passaggio tra quelli destinati al bagno caldo e al bagno freddo. Il pavimento poggiava su pilastri di mattoni che permettevano all'aria calda di circolare al di sotto. 4) Nel *calidarium* era possibile fare il bagno caldo.

Gli accessi ai bagni degli uomini, delle donne, alla palestra e al *prae-furnium* (in cui si trovava il forno di riscaldamento) erano separati.

- › **La sezione maschile** era più grande di quella femminile e aveva una latrina che si puliva con l'acqua di scarico del *frigidarium*. Il portinaio controllava l'ingresso e le tessere di accesso. Nel *tepidarium*, si trova un **mosaico con un Tritone, delfini** e fauna marina.
- › **La sezione femminile** era raggiungibile dal cardo. Nell'ingresso c'era un **mosaico con Tritone, delfini** e fauna marina. Il *tepidarium* era riscaldato con bracieri e sul pavimento c'è un mosaico bianco e nero a scacchiera con girandole, vasi, foglie d'edera, ecc.
- › **La palestra delle terme** era porticata su tre lati e qui i gli abitanti di Ercolano praticavano esercizi ginnici, chiacchieravano e giocavano, per esempio con la palla, con i **dadi** o con gli astragali (ossicini del piede di animali come pecore e capre). Dopo gli esercizi, ci si puliva dal sudore e dall'olio con lo **strigile**, un lungo cucchiaio ad arco con una impugnatura.

› Termopolio

Qui era possibile mangiare e bere e c'era molta gente soprattutto all'ora del *prandium* (pasto di mezzogiorno). Nel bancone erano incassati i **dolia** (grandi anfore) per contenere cereali, legumi e bevande. C'erano banconi per fornelli e bracieri, ripiani per le stoviglie e mensole per le anfore. Era possibile trovare ceci, lenticchie, verdure, uova, olive, cipolle, spiedini, salsicce, cacciagione, **pesci**, formaggi, frutta secca o di stagione, focacce dolci o salate, morbide o croccanti e il vino che i Romani bevevano quasi sempre diluito con acqua spesso mescolato con il miele o talvolta con spezie. In questo termopolio ci sono stanze per sedersi, una latrina, e una **scritta** in greco con un motto in cui il filosofo Diogene definisce le donne «un malanno».

› Villa dei papiri

Questa «villa d'ozio» secondo alcuni storici apparteneva a Lucio Calpurnio Pisone Cesonino, suocero di Gaio Giulio Cesare. Sorgeva a picco sul mare, era lunga più di 2 campi da calcio ed aveva tante terrazze. Al suo interno sono state ritrovate 90 **statue** in bronzo e in marmo e oltre 1800 rotoli di **papiro**, i libri del tempo, con molti testi greci di filosofia e alcuni latini.

GIOCO 5

LA TOMBOLA SUGLI ASSIRI E SULLA CITTÀ DI NINIVE



Ambientazione

Area della Mesopotamia. Gli Assiri



Consigliato a...

Alunni e alunne di classe quarta



Tipologia di gioco

Tombola semistrutturata. Si tratta di un gioco di fortuna.



Sintesi dinamica ludica

Ai numeri da estrarre sono abbinate informazioni sulla città di Ninive e sull'Impero Assiro. I giocatori hanno delle cartelle con caselle definite dai temi affrontati dal gioco che vanno barrate quando vengono estratte le informazioni corrispondenti.



Obiettivo

Barrare tutte le caselle della propria cartella e fare tombola.



Tempo di gioco

2 ore comprensive di debriefing (→ Quando il gioco finisce)



Materiali necessari

- › **Cartelle della tombola** (da costruire)
- › **Testi descrittivi delle tematiche trattate**
- › **Immagini relative agli argomenti trattati**



GIOCO 6

SANTI ED EROI



Ambientazione

Le tracce del passato nel proprio quartiere/paese



Consigliato a...

Alunni e alunne di classe terza/quarta/quinta



Tipologia di gioco

Tombola costruita a partire dalle evidenze storiche e artistiche presenti sul territorio



Sintesi dinamica ludica

Nella prima parte, dopo aver lavorato in classe sui simboli come meccanismo di rappresentazione dei santi e degli eroi nazionali e locali, i giocatori fanno un'uscita sul territorio alla ricerca di quanto approfondito. Nella seconda parte, i giocatori costruiscono le cartelle a partire dagli stessi simboli e procedono con la tombola.



Obiettivo

Fare per primi tombola.



Tempo di gioco

5 ore comprensive di debriefing (→ Quando il gioco finisce)



Materiali necessari

I materiali (schede di approfondimento, cartelle con i simboli del santo/personaggio famoso, tessere con simbolo/indovinello/descrizione) verranno costruiti in autonomia dall'insegnante, facendo riferimento alla storia locale, o dagli alunni in classe. In questo capitolo, proponiamo degli esempi.



INDIZI SET MAAT

INDIZI SET MAAT

INDIZI SET MAAT

INDIZI SET MAAT

INDIZI SET MAAT

INDIZI SET MAAT

INDIZI SET MAAT

AREA A NORD DEL VILLAGGIO

PANEB



TEMPLI E CAPPELLE DI CULTO

ROUT



LA CASA

KHA



LE TOMBE DEGLI OPERAI

INDIZI SET MAAT

INDIZI SET MAAT

LA VALLE DELLE REGINE

INDIZI SET MAAT

INDIZI SET MAAT

LA VALLE DEI RE

INDIZI SET MAAT

INDIZI SET MAAT

KELUTJ



RAMOSE



AVVENTURE A SET MAAT

L'ACCAMPAMENTO PALEOLITICO

Gli uomini erano **nomadi**: si fermavano in luoghi in cui si trovavano o passavano gli **animali**. La tribù costruiva l'accampamento vicino a una **fonte d'acqua** per bere, lavarsi, cucinare.

Il **capo** era scelto per le sue qualità secondo le situazioni da affrontare.

Lo **sciamano** sapeva parlare con gli spiriti della natura e praticava riti, forse per guarire i malati, per far piovere o seppellire i morti.

La **tribù** di Sapiens era composta da circa 30 persone e ognuno aveva un compito.

Gli **uomini** andavano in gruppo a caccia e costruivano le armi. Le **donne** si occupavano degli anziani e dei bambini, ma anche della raccolta di **erbe, piante medicinali** (es. camomilla), **frutti, radici** e qualche volta della **caccia di piccoli animali**. Pulivano e lavoravano le pelli e facevano essiccare la carne degli animali cacciati.

I **bambini** imparavano dagli anziani, giocavano, raccoglievano erbe e bacche e cacciavano piccole prede.

I **ripari** erano fatti di pali ricoperti di pelli lavorate e cucite insieme. Avevano un buco in alto per far uscire il fumo. La vita si svolgeva soprattutto all'aperto.

Attorno al **fuoco** gli anziani e i cacciatori raccontavano **storie**. Il fuoco permetteva di **riscaldarsi, cuocere** la carne e produrre il grasso, far diventare più duro il legno delle lance, tenere lontani gli **animali feroci** e la paura del **buio**.

Nel Paleolitico superiore faceva **freddissimo** e c'erano neve e ghiaccio. Le **piante** erano quelle che resistevano al freddo (pini e abeti, ma anche bacche, funghi e germogli).