

Antonio Brusa

Giochi per imparare la storia

Percorsi per la scuola

Materiali online

Indice

Scheda A. Il gioco delle impronte dei dinosauri 3

Scheda B. Il gioco delle impronte umane 5

Scheda C. Una giornata a Sepino. Un gioco fuori dall'aula 7

di Rossella Andreassi

Scheda D. Il Lugal di Uruk 13

di Marco Cecalupo

Scheda E. Magna Grecia 22

Bibliografia sulla didattica ludica 35

di Antonio Prampolini

SCHEDA A. Il gioco delle impronte dei dinosauri

Quando inserire questo gioco Nei primi anni della scuola primaria.

Occorrente I tre disegni delle impronte riportate nella sezione *Materiali*.

Durata Un'ora, ed eventuale debriefing di un'altra ora.

Obiettivo conoscitivo Come il cacciatore ricava delle conoscenze dalle impronte degli animali, così lo storico ricava notizie dalle impronte, umane e animali. Le impronte sono dei documenti per lo studio del passato. A mano a mano che i documenti aumentano, si accresce la nostra conoscenza del passato.

Prerequisiti Leggere le immagini, discutere.

Svolgimento

Prima fase La classe è divisa in tre gruppi di archeologi che sono alla ricerca di impronte di dinosauri. A ognuno viene consegnato un disegno con le impronte, spiegando che un ricercatore le ha disegnate in modo che potessero essere studiate con calma. Ogni gruppo riferisce che cosa ha dedotto dal disegno.

Seconda fase L'insegnante comunica che, in realtà, queste serie di impronte sono da vedersi insieme. La classe riordina i disegni e ne ricava un racconto (da svolgersi collettivamente, oppure in gruppo o singolarmente).

La sequenza completa è:

- disegno *a*: un dinosauro aggressivo viene da sinistra e attacca un altro dinosauro, che scappa verso destra cercando di fuggire;
- disegno *b*: lotta fra i due dinosauri;
- disegno *c*: il dinosauro vincitore marcia da solo nella pianura.

Materiali

- Disegno *a*.



- Disegno b.



- Disegno c.



SCHEDA B. Il gioco delle impronte umane

Quando inserire questo gioco Nel terzo o quarto anno di scuola primaria o nel primo di scuola superiore, nel corso del lavoro sulla preistoria.

Occorrente I disegni delle impronte di Laetoli forniti nella sezione *Materiali*.

Durata Due ore per ciascuna fase.

Obiettivo conoscitivo Le impronte sono dei documenti per lo studio delle società preistoriche. A mano a mano che i documenti aumentano, si accresce la nostra conoscenza del passato, e i documenti stessi vanno continuamente reinterpretati. Le fonti ci danno notizie con diversi gradi di certezza.

Prerequisiti Conviene aver fatto *Il gioco delle impronte dei dinosauri* (cfr. scheda A).

Svolgimento

Il gioco riprende l'idea del precedente (le impronte sono delle fonti, e queste possono essere interpretate in varia maniera). Dopo una breve presentazione, gli allievi vengono divisi in gruppi di "archeologi", che devono interpretare una serie di impronte scoperte in Africa. Si propone loro il disegno *a*, che, come tutti i rilievi, è stato realizzato a mano dall'archeologo. L'insegnante tiene presente il fatto che furono interpretate come le impronte di una coppia (un maschio e una femmina) e di un bambino, ma non lo dice agli allievi. Una volta ascoltate le interpretazioni della classe, l'insegnante la informa che è stata rinvenuta un'altra serie di impronte (disegno *b*) che ha cambiato totalmente l'interpretazione della prima scoperta da parte degli studiosi, perché mostrava una serie di impronte molto più grandi. Quindi si ipotizzò che queste nuove impronte fossero del maschio, mentre le altre di giovani esemplari di età diversa o di una donna, un ragazzo e un bambino.

Debriefing È importante sottolineare che dai documenti si ottengono conoscenze con un grado diverso di certezza.

Materiali

- Disegno *a*.



- Disegno *b*.



Quando inserire questo gioco Nel quarto e quinto anno della scuola primaria e nel primo e secondo della scuola secondaria di secondo grado. Normalmente quando si studia una società antica (italica o romana) o medievale.

Occorrente Un dossier composto da una mappa, un glossario ragionato, la storia della giornata, riportati nella sezione *Materiali*. Per il docente-master, fra i *Materiali* sono forniti anche una mappa con le soluzioni e brevi testi sulla storia di Sepino.

Durata Il tempo medio non deve superare l'ora e mezza.

Contesto storico e problema Sapersi orientare in un sito archeologico o in un centro storico, conoscerne alcuni aspetti. L'attività può essere realizzata in piccoli siti archeologici ben recintati o in piccoli centri storici chiusi al traffico.

Prerequisiti Saper leggere una mappa.

Svolgimento

Il prototipo di questo gioco – *La giornata di Gaio* – ormai appartiene alla storia della didattica, dal momento che il sito per il quale fu pensato è stato interamente restaurato. Ma il modello funziona bene, soprattutto come alternativa a una visita guidata e come guida per realizzare percorsi-gioco che non siano delle mere cacce al tesoro. La versione che qui presento è stata realizzata da Rossella Andreassi, che cura il Museo della scuola e dell'educazione popolare presso l'Università del Molise, con la consulenza di Michela Roccia, archeologa (cfr. R. Andreassi *et al.*, a cura di, *Giroarte: i bambini, il gioco, la conoscenza si aggirano tra le vie dei paesi*, Terre di Mezzo, Campobasso 2007, pp. 101-10). L'area archeologica di Altilia-Saepinum si trova presso Campobasso, lungo la statale che da Benevento porta a Isernia. È una piccola città romana, una Pompei in miniatura, potremmo dire, e, proprio per questo motivo, adatta a un gioco che prevede che le squadre dei giocatori si muovano liberamente.

Prima fase La classe, dunque, viene divisa in squadre di quattro o cinque ragazzi. Ognuna di queste simulerà una famiglia romana, con un suo *pater familias* (ruolo che abbiamo visto svolgere con grande soddisfazione anche da bambine). Questi custodisce il *libellus*. Vi sarà un *mentor*, che avrà cura della mappa, e degli *speculatores*, ai quali spetta il compito di cercare i luoghi da visitare e, all'occasione, di fare la spia. Dunque a ogni famiglia viene consegnato un *libellus*, che consiste in una carpetta dentro la quale si trovano il glossario ragionato, la mappa e un testo intitolato *La giornata di...*, completato con un nome, dove si descrive l'attività della famiglia. In corsivo sono indicati i luoghi da visitare. Accanto a ogni luogo vi è un numero.

Seconda fase Il *pater familias* comincia a leggere la storia, si ferma nella lettura al luogo segnato in corsivo e va a vedere nel glossario ragionato di che cosa si tratta. Lo spiega al gruppo, che parte alla ricerca. Quando si trova il luogo, tutta la famiglia discute sull'accuratezza dell'identificazione, e, in caso positivo, il *mentor* riporta il numero sulla mappa muta. Ovviamente, la famiglia deve restare sempre unita (questo sarà responsabilità del *pater familias*), e, a differenza di quanto accadeva a Roma, prenderà le sue decisioni collettivamente. Ogni famiglia ha un percorso diverso, tutti però hanno undici tappe, l'ultima delle quali è sempre il teatro, dove il docente-master attende le famiglie, controlla l'itinerario e, nel caso, segnala una tappa sbagliata, invitando la famiglia a correggerla.

Debriefing Una volta terminato il gioco, si può impostare subito (magari anche dopo una pausa), e, approfittando soprattutto delle notizie che si trovano nel glossario ragionato, si guideranno gli allievi a ricostruire organicamente la vita quotidiana di una cittadina romana.

Note Per la progettazione di altri giochi simili:

- assicurarsi che il sito o il centro storico siano ben protetti;
- chiedere alle guide di non dare suggerimenti;
- chiedere ai genitori che vogliono accompagnare i figli di non dare suggerimenti (in ogni caso è probabile che sbaglierebbero);
- curare il glossario ragionato: è questo il vero motore del gioco. Ogni monumento va corredato da due infor-

mazioni. Una serve a individuarlo: deve essere un particolare ben visibile, anche se trascurabile dal punto di vista della storia e del significato del monumento (il colore, una pianta vicina, una pietra rotta, una scultura ecc.). L'altra informazione è relativa alla funzione. Deve essere breve, in modo da poter essere richiamata rapidamente nel corso del debriefing. Servirà, infatti, al master (o alla guida) per la lezione di ricapitolazione finale.

Materiali

- *Il libellus (da consegnare agli allievi):*

- A Sepino bisogna fare attenzione a... monumenti di diverse età: concentreremo la nostra attenzione nel periodo romano dal I a.C. al IV d.C.

Basilica civile: è il luogo dove si svolgevano i processi. È un ampio locale, con ampio colonnato. Si distingue dalla basilica cristiana, che era invece un luogo di culto. Si trova all'incrocio fra il cardo e il decumano.

Botteghe: si affacciano prevalentemente lungo il decumano, vicino a Porta Bovianum. Sono costituite da vani unici e servivano anche a rifocillare i viaggiatori con cibi e bevande, soprattutto quelle collocate sulla strada principale.

Casa con impluvio: casa romana costituita da un ingresso (*fauces*) e due stanze adiacenti, cortile con impluvio (che raccoglieva le acque piovane) e ambienti dislocati intorno.

Conceria: bottega adibita alla lavorazione delle pelli. Vi sono cinque grandi contenitori in terracotta collegati fra loro da canalette.

Decumano e cardo: vi sono due strade principali che si intersecano nella città di Sepino. Il decumano è la via principale, lastricata. Conduce da Porta Bovianum a Porta Benevento. Corrisponde al tracciato del tratturo (via erbosa su cui passavano le greggi transumanti). All'altezza della basilica civile si incrociava con il cardo (altra via meno importante che tagliava la città), che conduce da Porta Terravecchia a Porta Tammaro.

Fontana: le città romane erano sempre provviste di acqua pubblica, alla quale tutti i cittadini potevano accedere.

Foro: è lastricato, circondato da colonne e ben drenato con canalette di scolo. Presenta un arco di trionfo. Vi è una statua e molti edifici si affacciano su questa piazza. Si trova nella convergenza fra decumano e cardo. Era il luogo di ritrovo dei cittadini.

Luogo di culto o tempio augustale: si trova lungo il decumano, ha una pianta rettangolare, preceduto da un ampio pronao trapezoidale a pilastri di laterizio eretti sulla linea della soglia. Si suppone vi si praticasse il culto degli imperatori.

Macellum o mercato: edificio destinato alla vendita dei generi alimentari d'uso quotidiano. È costituito da un piccolo corridoio d'accesso che porta a un esagono centrale e ai lati si aprono delle botteghe. Vi è una pavimentazione con tessere di calcare.

Mulino: struttura in prossimità del foro costituita da un vano rettangolare, dove si trovava la ruota in legno funzionante con acqua e un vano quadrato contenente la macina orizzontale in pietra. Qui si produceva la farina, adoperata dalla famiglia.

Mura: circondavano la città e servivano non soltanto a difenderla dai nemici, ma soprattutto a controllare il flusso delle merci e del bestiame, e a far pagare a tutti le tasse dovute.

Porta Bovianum: si trova a nord-ovest della città di Sepino, a un'estremità del decumano. Presenta nella parete esterna un'iscrizione per tutelare i *conductores* di greggi imperiali dai soprusi dei magistrati di Sepino e Bovianum. Vi sono anche due statue di prigionieri e una testa barbata, che si ipotizza rappresenti Ercole. Era una porta monumentale che doveva incutere rispetto ai visitatori.

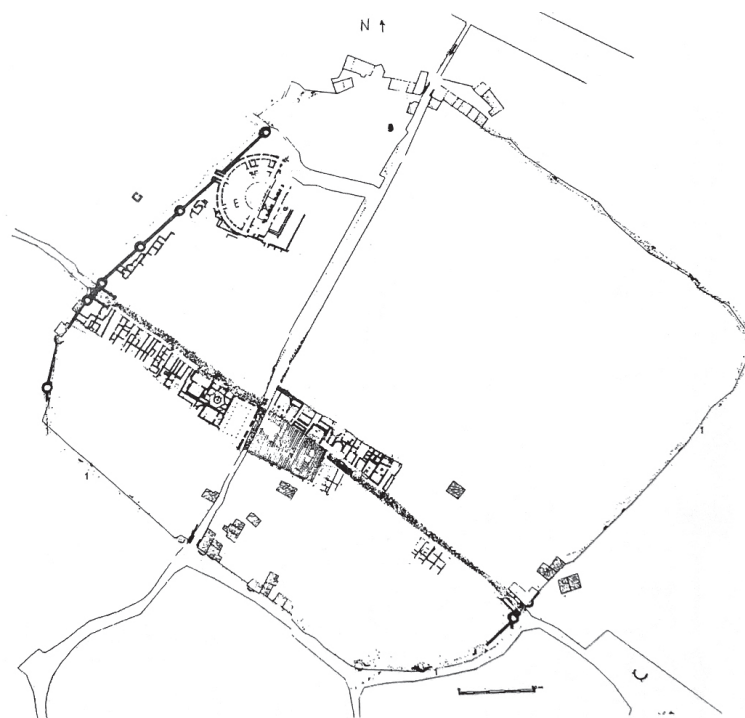
Posterula: piccola porta che dà accesso al teatro da fuori le mura. Si trova nel lato nord-ovest delle mura. È stata aperta successivamente alla loro costruzione.

Statue di prigionieri: ricordavano a tutti le vittorie che Druso e Tiberio avevano riportato contro i barbari, nemici dell'impero.

Teatro: è situato nel settore settentrionale della città, a ridosso di un tratto di mura vicino a Porta Bovianum. Il complesso è articolato in due sezioni, una destinata al pubblico (*cavea*), l'altra alle rappresentazioni (*scaena*). È in pietra calcarea. Gli spettatori si sedevano a seconda della loro classe sociale in *ima* (la parte più vicina all'orchestra), *media* o *summa cavea* (parte più alta riservata alla popolazione extraurbana, che accedeva dalla posterula ricavata nelle mura, e al ceto più basso).

Terme: ambienti a ridosso delle mura fra Porta Bovianum e il teatro. Ci sono vani absidati, si vede un impianto di riscaldamento sollevato su pilastri, e mattoni forati applicati sulle pareti per il passaggio e la circolazione dell'aria calda.

– *Mappa muta di Sepino*



– *Giornate da inserire in ciascun libellus*

La giornata di Celio Aufidio:

Celio Aufidio ha un grande problema. Ha quattro figli maschi, grandi, che devono trovare lavoro. Oggi deve essere una grande giornata: vuole trovare lavoro per tutti i suoi figli oppure li cacerà via e troveranno lavoro presso qualche padrone di pecore. Tra quelli il lavoro non manca, anche se è molto faticoso.

E così la vostra famiglia si mette in cammino. Si comincia a chiedere aiuto a qualche amico. Ad esempio a Tizio, l'artigiano delle pelli. Egli lavora presso la *conceria* (1) e lì c'è sempre bisogno d'aiuto. Infatti, vi riesce di sistemare il primo figlio.

Tizio vi dice che Antonio, un avvocato, ha bisogno di un garzone per il suo studio. Adesso si trova alla *basilica civile* (2): ci andate subito e parlate con lui; vi dice che non è necessario saper scrivere e leggere per cominciare; ecco il lavoro per il vostro secondo figlio. Oggi è davvero il vostro giorno fortunato. Una piccola preghiera al *luogo di culto* (3) presso il *decumano* (4) servirà ad avere il favore degli dei.

Dopo aver visitato il tempio sopraggiunge una grande idea: andare al *mercato* (5); fra tutti quei mercanti, ci sarà pure qualcuno che avrà bisogno di due forti braccia! Infatti, Caio Oppiano, il mercante più ricco, ha giusto bisogno di un ragazzo per trasportare le merci.

La giornata è stata fra le migliori, ma rimane senza lavoro il vostro figlio più piccolo. Mancano ancora molte ore al tramonto e volete cercare una soluzione. Andate a trovare un vostro parente che ha una *bottega* (6) lungo il decumano vicino a *Porta Bovianum* (7): lui saprà consigliarvi. Il vostro parente, uomo colto, vi suggerisce di dirigersi verso le *mura* (8), dove stanno ultimando i lavori di costruzione della cinta voluta da Tiberio, figlio adottivo dell'imperatore Augusto. Stanno anche sistemando delle *statue di prigionieri* (9) in ricordo delle vittorie di Tiberio e di suo fratello Druso (morto da tempo) contro i germani.

Giunti lì il capo degli operai dice che per oggi non c'è bisogno di manodopera, di riprovare tra qualche giorno. Voi però non vi arrendete: vi dirigete con passo deciso alle *terme* (10) della città: avranno bisogno di qualcuno addetto alle pulizie delle strutture termali! E avevate ragione: anche il vostro ultimo figlio è sistemato, e ha evitato il lavoro da pastore che l'avrebbe condotto lontano da casa, a sud, verso l'Apulia e poi di nuovo a nord verso i pascoli estivi in montagna.

Bisogna festeggiare: raggiungete i vostri amici, che si trovano tutti al *teatro* (11), dove c'è una rappresentazione a cui assistere, ma vi siederete nella *summa cavea*: quello è il posto a voi riservato.

La giornata di Curzio Rufo:

Curzio Rufo è il liberto più fidato di Tizio Oppidano, il più grande mercante di animali della città. Il suo compito è controllare tutte le attività economiche del suo padrone e farle funzionare al meglio. Un compito difficile: per questo deve essere costantemente aiutato da tutta la famiglia.

Il suo quartier generale è presso *Porta Bovianum* (1), una delle quattro che consentono l'accesso alla città: da qui è possibile tener d'occhio tutti i forestieri che arrivano in città dalla parte di Bovianum e concludere qualche buon affare. Curzio Rufo è arrivato troppo presto: proprio in quel momento le guardie stanno tirando su la pesante saracinesca di legno che nella notte aveva chiuso la porta.

La giornata lavorativa di Curzio ha inizio, con lui ci sono i suoi tre figli; egli stesso, con il primogenito, solitamente si occupa della compravendita degli animali, mentre Marco, il secondogenito, è di solito incaricato di portare le pelli dei capi morti alla *conceria* (2) per ricavarci qualche mantello da vendere al *macellum* (3). Muzio, invece, il più piccolo, è spesso mandato a fare delle commissioni in una delle tante *botteghe* (4) della via principale della città, detta *decumano* (5).

Durante la contrattazione per l'acquisto di due montoni, Curzio Rufo si accorge che chi glieli ha venduti all'ultimo momento ha cercato d'imbrogliarlo, scambiandoli con altri due di minor valore. Infuriato, prende l'imbrogliatore per un braccio e lo porta dritto alla *basilica civile* (6). Avvisa Muzio di correre a cercare Tizio Oppidano. Muzio si ricorda di aver sentito che il padrone quel giorno aveva intenzione di chiedere intercessione agli dei per un problema di salute e corre al *tempio augustale* (7), ma non lo trova. Allora si reca fuori alle mura, al *mausoleo di Publius Numisius Ligus* (8), antenato di Oppidano, ma nemmeno lì ha fortuna. È sul punto di lasciar perdere la sua ricerca, quando incontra per strada un loro servo domestico che gli dice di aver appena accompagnato il loro padrone alle *terme* (9) e corre lì per avvisarlo. Muzio ha svolto con senso del dovere la sua ricerca ed è riuscito a dare un aiuto a suo padre anche quel giorno. Ma ora, prima di tornare al lavoro, decide di concedersi una pausa e andare a sbirciare gli attori che stanno provando una tragedia; e come spesso fa, si intrufola di nascosto dalla *posterula* (10), l'unico modo che conosce per entrare nel *teatro* (11).

La giornata di Livio Nasica:

Livio Nasica è di professione mugnaio, e oggi è molto orgoglioso perché sta per inaugurare il suo nuovo *mulino* (1). Ha deciso di dare una cena per festeggiare l'inizio dei suoi nuovi affari con gli amici più cari. Ordina alla moglie di andare a fare la spesa al *macellum* (2), mentre compito suo sarà quello di andare a cercare dei boccali nuovi per brindare, quindi si recerà nella zona delle *botteghe* (3). Poi si incontreranno al *tempio augustale* (4) per fare offerte di buon augurio agli dei e pregare insieme per il futuro. I due si salutano, per rincontrarsi più tardi.

Prima di andare a comprare i boccali dal vasaio, Livio Nasica passa di fronte alla *casa con impluvio* (5): si tratta di un edificio bellissimo e Livio pensa che se gli affari continueranno ad andargli così bene fra qualche anno anche lui e sua moglie potranno permettersi una dimora simile. Con un sorriso pieno di speranza va a fare i suoi servizi.

Dopo la preghiera al tempio è l'ora giusta per andare a cercare qualche amico e avvisarlo della serata. Accompagna per un tratto di strada principale, detta *cardo* (6), sua moglie, che deve tornare a casa a cucinare, all'angolo con il *decumano* la saluta e va in cerca dei suoi invitati.

Dove cercarli? Caio e Marcello saranno sicuramente al *foro* (7) a cercare di decifrare alcune scritte delle *lastre pavimentali* (8). E infatti li trova intenti a guardare il pavimento lastricato della piazza.

Sarà facile trovare Antonino a *Porta Bovianum* (9) ad aspettare qualche mercante straniero per concludere uno dei suoi strampalati affari. Ed è proprio lì che lo incontra.

Il resto della combriccola starà a rilassarsi alle *terme* (10) e non a caso Livio ha deciso di andare lì proprio alla fine del suo giro, per concedersi un meritato riposo dopo quella mattinata così indaffarata.

E invece non trova nessuno! Dove potranno essere andati tutti i suoi amici? L'ultima possibilità è provare a vedere se non siano tutti sulle gradinate del *teatro* (11) a sbirciare le prove di qualche tragedia.

La giornata di Paolo Marcio:

Paolo Marcio è sempre arrabbiato e indaffarato. Il suo è un mestiere davvero stressante. È il controllore del fisco e passa la sua giornata a inseguire coloro che non hanno pagato le tasse.

Ma il suo compito più ingrato è quello di controllare i dazi che i pastori devono pagare entrando nella città di Sepino: per sua fortuna ciò avviene solo due volte l'anno. Oggi è proprio il giorno di arrivo dal Nord delle greggi che si dirigono verso la pianura dell'Apulia. Fa ancora caldo, anche se sta per iniziare l'autunno.

Paolo si muove da casa sua e percorre il *decumano* (1) dirigendosi verso *Porta Bovianum* (2).

Ha fatto verificare giorni fa che lo scolo della fontana all'interno della corte di sicurezza funzionasse. Infatti, quando arriveranno le greggi e conterà i capi e far pagare le giuste tasse, le farà sostare a gruppi in quel vano e potranno così bere.

Paolo, insieme a tutti i suoi aiutanti, non sopporta l'arrivo di quei pastori per i quali l'imperatore Marco Aurelio ha fatto anche emanare una legge in difesa. E, non contento, ha fatto anche porre una lastra su *Porta Bovianum* (3) per ricordare a loro, funzionari di Sepino, di non infastidire i pastori imperiali. Che noia!

Dopo il controllo di Paolo, questi pastori si riversano nelle strade vendendo i loro prodotti alle donne, che comprano di tutto: formaggi, latte, lana, oggetti prodotti da loro.

Siccome è molto presto, decide di passare dalle *terme* (4): ha bisogno di rilassarsi prima di iniziare questa dura giornata, e poi per un po' di giorni le terme non saranno praticabili, dal momento che sono troppo sporche e hanno bisogno di una bella pulizia. Lì incontra il suo amico Gaio, il quale gli dice che nella basilica civile stanno già iniziando a discutere un caso molto importante e gli chiede se vuole accompagnarlo. E così Paolo va alla *basilica civile* (5), ma per pochi minuti... si sta facendo tardi e bisogna andare ad aprire le porte della città per far entrare i pastori. Andando verso Porta Bovianum, lungo il decumano si ferma al *luogo di culto* (6): ha bisogno dell'aiuto degli dei in questa dura e difficile giornata.

Ma lì incontra un suo amico fidato e di vecchia data che gli confida di essere davvero molto preoccupato: la figlia di Paolo, una bella ragazza di giovane età, è stata vista il giorno prima, all'imbrunire, mentre passava attraverso la posterula che porta dal teatro alla campagna. La cosa terribile è che si pensa si sia innamorata di un pastore: infatti, i pastori quella notte si trovavano accampati alle porte della città di Sepino.

Paolo è allibito da questa notizia, si dirige immediatamente alla *posterula* (7) del teatro per trovare degli indizi. Niente. È tardi, ma come può far entrare in città quei pastori ed essere forse sbeffeggiato perché ignaro di quella tresca? Che cosa fare? Corre immediatamente al *foro* (8): lì troverà qualche uomo o amico saggio in grado di dargli qualche consiglio o più informazioni! Al foro non trova nessuno, si ricorda però che la figlia quella mattina aveva portato alla *conceria* (9) una pelle di pecora. Chissà, forse... lì possono dirgli da chi proveniva quella pelle, o qualcos'altro. La moglie del conciatore, vedendolo così preoccupato, gli confida che sua figlia ha davvero conosciuto un pastore e sta soffrendo tanto a causa della differenza sociale che impedirà loro di stare insieme, perché il lavoro del pastore lo porta lontano, per molti mesi all'anno.

Dà uno sguardo anche al *mulino* (10), che è proprio vicino. Niente.

Paolo ora è davvero arrabbiato: oggi non può fare i suoi controlli, corre al *teatro* (11) cercando il suo superiore affinché gli dia il permesso di non lavorare.

Questa giornata per Paolo Marcio è stata davvero difficile.

La giornata di Sunnio:

Sunnio è un pastore dauno. Due volte all'anno, tutti gli anni, passa per Sepino. Egli, arrivata la primavera, porta le sue greggi a nord, nella terra dei Sanniti, oggi anch'essa provincia romana. La sua è una vita da nomade, costretto d'estate a portare le pecore a nord per cercare sollievo dal caldo e d'inverno a riportarle a sud per ripararsi dai rigori del gelo. Ma questo suo viaggiare continuo ha anche delle belle soddisfazioni, proprio come quella di oggi! Oggi si giunge a Sepino!

La città romana di Sepino è veramente grandiosa. Essa è protetta da ampie *mura* (1) e la prima cosa che si vede arrivando da Bojano è *Porta Bovianum* (2), maestosa e solida, fornita di una saracinesca che viene abbassata ogni notte e di due poderose statue. C'è pure una scritta; ma siccome Sunnio non sa leggere si deve fidare di quello che dicono gli altri pastori, sebbene anche loro non sappiano leggere e si inventino ognuno una cosa diversa. Certo è che quella scritta è stata voluta dall'imperatore Marco Aurelio, che protegge i pastori. Questa città è dedicata a loro; ha, infatti, la sua via principale, il *decumano* (3), che prosegue la via del tratturo, cioè il tragitto obbligatorio che i pastori percorrono con le loro greggi per andare dall'Apulia all'Abruzzo.

Sunnio entra in città e controlla che i commissari dei dazi nonentino qualche pecora in più, poi paga la tassa dovuta e lascia le greggi in custodia ai suoi aiutanti, mentre va a farsi un giro in città.

Il primo posto che visita è il *foro* (4), per vedere se riesce a incontrare qualcuno che ha conosciuto negli anni passati.

Poi si reca alla *conceria* (5) per vendere un paio di pelli di pecore che sono morte durante l'ultimo viaggio.

In seguito cerca al *mercato* (6) Allio, un giovane che da poco ha iniziato a lavorare per lui, per controllare se riesce a vendere bene i suoi formaggi alla gente del posto.

Va di corsa, perché vorrebbe fare un mucchio di cose e il tempo passa in fretta, ma la fatica gli secca la gola. Sunnio ricorda che lì vicino c'è una *fontana* (7) e va a dissetarsi.

Passa poi dal *mulino* (8) per comprare un po' di farina da portare con sé per il resto del viaggio. Mentre si incammina verso le terme, sente un gran vociare. L'arrivo dei pastori ha provocato, come sempre, un po' di confusione, e c'è qualcuno che cerca di approfittarsene. Infatti un ladro è stato appena colto con le mani nella borsa di un ricco signore e di gran fretta lo stanno portando alla *basilica civile* (9) per farlo processare. Ma queste sono questioni che passano in secondo piano rispetto a una bella sauna che Sunnio vuol andare a fare alle *terme* (10).

Ora che è lavato e riposato, e che tutto è concluso, non resta che mettere su questa giornata una ciliegina finale! Perché non concedersi anche uno spettacolo a *teatro* (11)?

- *Breve storia di Sepino*

Sepino (Altilia), città romana del IV secolo a.C., posta sul tratturo Pescasseroli-Candela, lungo l'antica via Minucia, in epoca romana è stata il centro nodale per la transumanza fra Abruzzi e Puglia, e, ancora oggi, appare un luogo impregnato della cultura agropastorale.

L'abitato, situato alle falde del Matese, aperto sulla Valle Tammaro, sorge nel luogo di incontro fra due assi stradali, uno di fondovalle Benevento-Bojano, e uno trasversale montano-collinare fra la valle Tammaro, Cercemaggiore e Terravecchia, verso il Matese.

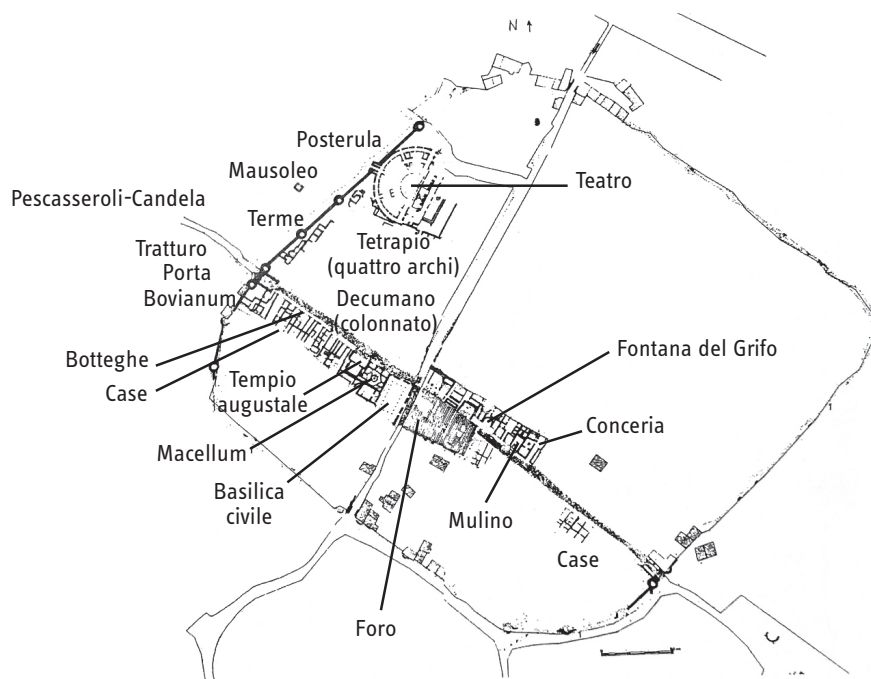
Il nome "Sepino" è strettamente legato alla transumanza e alle attività pastorali che in essa si svolgevano. Sembra derivare da *saepio*, cioè "recinto", e sta a indicare un'area recintata, un originario luogo di sosta e di ricovero di greggi transumanti, quindi luogo di mercato e di scambio. Infatti, per secoli, Sepino ha rappresentato un luogo di sosta per le greggi che, lungo il tratturo, dalla Sabina arrivavano in Apulia e viceversa. Quando il Sannio entrò nell'orbita romana dopo il 90 d.C., la sosta a Sepino divenne obbligatoria per il pagamento della *scriptura*, tassa sugli animali iscritti nei registri degli appaltatori d'imposte.

A testimonianza delle dispute causate dal prelievo fiscale, c'è un'iscrizione ancora leggibile sul fianco destro di Porta Bovianum (una delle quattro porte d'accesso alla città). Questa scritta riguarda, in apparenza, la decisione presa dai prefetti di Roma Basseo Rufo e Macrinio Vindice, chiamati a dirimere la controversia insorta fra gli appaltatori di greggi e la autorità locali. In realtà, riafferma i diritti di Roma nei confronti dei potentati locali, desiderosi anche loro di mettere le mani sulle tasse: «Basseo Rufo e Macrinio Vindice salutano i magistrati di Sepino [...]. Aggiungiamo di astenerci dal portare offese ai conduttori di greggi di pecore con grande danno per il fisco» (II sec. d.C.).

La città è circondata da una cinta muraria in opera reticolata nella quale si aprono, poste a cavallo degli assi stradali principali, quattro porte monumentali a un solo fornice, Porta Bovianum, Porta Benevento, Porta Tammaro e Porta Terravecchia. La cinta, che racchiude un'area quadrangolare di poco inferiore ai dodici ettari, ha uno sviluppo di circa 1.270 metri, con una linea di perimetrazione estremamente semplice, scandita sul parallelismo e sulla contrapposizione speculare dei lati. Numerosi edifici di notevole importanza sono distribuiti lungo le direzioni del cardo e del decumano, come il teatro, le terme, la basilica, il mercato. Altri edifici destinati a uso pubblico, artigianale e residenziale, quali la curia, il tempio di Giove, una fullonica e le terme si affacciano sul foro.

La città romana, rimasta abbandonata per secoli, ha conosciuto a partire dal Settecento altri interventi edilizi che hanno conferito a Sepino quella singolare fisionomia che ne fa un luogo unico caratterizzato un'architettura rurale spontanea, la quale in questi ultimi tre secoli si è sviluppata in perfetta simbiosi con i ruderi della città antica. Questi edifici, oggi restaurati, svolgono funzioni museali e di servizio.

- *Mappa di Sepino con le soluzioni*



Quando inserire questo gioco Nel quarto anno della scuola primaria o nel primo della scuola secondaria di secondo grado. Dopo lo studio dei Sumeri o di una qualsiasi delle civiltà dell'antico Vicino Oriente.

Occorrente Di questo gioco vengono presentate due versioni: una richiede l'aiuto di un collega, l'altra può essere guidata da un solo docente. Si preparano nove schede per ogni personaggio, interpretato da un piccolo gruppo di allievi. Non è necessario che si utilizzino tutti i personaggi previsti in questo gioco. Quelli indispensabili sono il Lugal, i nobili, i mercanti e i contadini.

Durata Dalle due alle quattro ore, compreso il debriefing.

Contesto storico e problema I primi regni del Vicino Oriente. Il gioco è ambientato a Sumer. Con poche variazioni può essere applicato anche all'Egitto o a qualsiasi altra realtà del tempo.

La redistribuzione era la struttura fondamentale delle città antiche. Il re raccoglieva il surplus e ne assegnava delle parti ai vari abitanti della città. In questa redistribuzione teneva conto di quella che per lui era l'importanza sociale dei diversi gruppi. Quindi assegnava parti ineguali. Non sempre le sue decisioni erano ben accette. Perciò, la vita sociale della città era scossa da ribellioni, che portavano a volte ad abbattere il re e a sostituirlo con un altro monarca. Era frequente il cambio di dinastie, ma la successione non era pacifica neanche all'interno della stessa dinastia.

Prerequisiti I concetti di città, di redistribuzione, di re.

Svolgimento

Il Lugal di Uruk è uno dei giochi che più mi hanno divertito quando mi è capitato di fare il master in diverse situazioni (con classi di alunni oppure colleghi insegnanti e perfino docenti universitari). È uno dei tanti che sono stati creati nel progetto collaborativo di *Historia Ludens*. Per avere un'idea di questa ricchezza, si legga la rassegna appassionata che ne fa Marco Cecalupo (*E Cesare disse: si lanci il dado! I giochi di storia nella scuola e l'esperienza di Historia Ludens*, in C. Asti, a cura di, *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Unicopli, Milano 2019, pp. 68-97). Qui riporto una versione più elaborata di quella presente nel volume, opera sempre di Marco Cecalupo, ma con una sfida in più: Cecalupo, infatti, ha creato una strategia di gioco diversa dalla mia, nella quale manca la congiura e la ribellione e si insiste di più sulle capacità narrative dei giocatori. Le fasi della sua versione sono:

1. presentazione del gioco e lettura delle schede dei personaggi;
2. prima situazione di crisi: l'inondazione;
3. il Lugal prende le sue decisioni;
4. gli altri giocatori discutono: accolgono o respingono le sue decisioni;
5. i sacerdoti scrivono un testo basandosi su un modello scelto fra quelli riportati nella sezione *Materiali* e lo leggono;
6. seconda situazione di crisi: l'arrivo dei nomadi;
7. si ripetono i punti dal 3 al 5;
8. debriefing.

La sequenza presente nel volume è diversa, come potete constatare. Differisce non solo perché in quella occorre necessariamente un tutor (che accompagnerà il sovrano quando prenderà le sue decisioni), ma anche perché – giustamente – Cecalupo è molto interessato agli aspetti di educazione linguistica (cioè la scrittura dei testi) che questo gioco attiva. Segno in corsivo le mie modifiche.

1. presentazione del gioco, *le schede dei personaggi sono segrete*;
2. prima situazione di crisi: l'inondazione;
3. il Lugal prende le sue decisioni, *contemporaneamente gli altri giocatori discutono e preparano la rivolta (sobillati dal master)*;
4. *il Lugal comunica le sue decisioni al popolo di Uruk, questo decide se accoglierle o ribellarsi*;
5. i sacerdoti scrivono un testo *basandosi sul modello per l'inno sacro. Si valutano i testi e si invoca la Sorte tirando un dado*;
6. *si proclama il nuovo sovrano o si conferma quello vecchio*;

7. *si termina il gioco oppure si presenta la seconda situazione di crisi: l'arrivo dei nomadi;*
8. debriefing.

Un'alternativa interessante riguarda la lettura pubblica delle schede dei personaggi. Nel modello di Cecalupo si consegnano ai gruppi e questi le leggono pubblicamente. Tutti sanno tutto, all'interno di questa Sumer ludica. Io preferisco che siano documenti segreti, perché penso che nel gioco sia molto stimolante ingegnarsi per capire le intenzioni dell'altro, se è affidabile o no. Inoltre, il fatto che nessuno conosca le caratteristiche degli altri gruppi aggiunge una possibilità al debriefing: che – proprio allora – i gruppi si rivelino, e avviino una discussione sul modo in cui una società dell'antico Vicino Oriente poteva governarsi. Infine, rispetto all'uso dei materiali, nella mia versione preferisco limitarmi a due modelli: l'invocazione al dio o la maledizione degli avversari che ho proposto in altre versioni del gioco (questa, soprattutto con gli adulti, funziona molto bene, specie se universitari). Cecalupo, invece, propone una gamma di modelli diversa. Gli allievi ne scelgono uno e scrivono un testo. È un bel modo per incrociare italiano e storia, in una classe della scuola secondaria di primo grado o nei primi due anni di quella di secondo grado. E, lavorando con ragazzi e bambini, come capita spesso, preferisce non far uso di maledizioni che, invece, con gli adulti funzionano magnificamente.

Materiali Fornisco di seguito i materiali preparati da Marco Cecalupo. Potete sbizzarrirvi per usarli in uno dei due modi, oppure crearne uno nuovo.

- *Le schede dei personaggi*

1. Lugal

<i>Dotazioni</i>	<i>Azioni</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Terre • Materie prime preziose • Beni di lusso • Edifici • Colonie • Corvée e schiavi • Razioni alimentari • Scrittura • Magia-cura 	<ul style="list-style-type: none"> • Nominare • Comandare • Elargire • Ricevere • Curare con la magia • Governare le colonie • Reprimere le ribellioni • Dichiarare guerra

Sono il divino e magnifico Lugal, figlio di Sin, dio Luna, sovrano e protettore della prospera Uruk, città delle città. Sono il signore delle mura innalzate da Gilgamesh e rese stabili e potenti dalla sua stirpe, da cui io discendo. Sono la gloria delle genti, terrore dei nemici di Uruk.

Nella nostra lingua, “lugal” significa “grande uomo”. Ma io sono anche chiamato “en”, sommo sacerdote degli dei di Uruk, e “isakku”, cioè “amministratore delle terre”.

Io sono il giusto, per questo sono custode e padrone della terra e delle acque e del popolo di Uruk. A me spetta tutto ciò che la terra e le acque producono, quello che la mano dell'uomo modella. Ai miei sudditi spettano i frutti della mia benevolenza, secondo quanto occorre e secondo quanto è stabilito dalla mia volontà divina. Possiedo lo scettro che stabilisce ciò che è giusto e ciò che non lo è, con cui affido i miei tesori e le mie colonie ai sudditi più fedeli, e punisco chi mi tradisce e offende il mio sacro volere. La mia sacra parola ha la capacità di rendere liberi gli uomini o di farli schiavi. Conservo e difendo la pace dentro le mura e fra le colonie, attraverso fedeli e invincibili eserciti. Sono il sommo custode della volontà divina. Conosco il disegno degli dei e dispongo dei loro rappresentanti terreni. Né catastrofe né nemico mi può tenere testa. La mia parola muove la volontà dei cittadini di Uruk, affinché si compia la volontà degli dei. In me è la legge, in me è la grandezza del popolo di Uruk.

Desideri:

- rafforzare il regno;
- garantire la stabilità interna;
- ottenere il rispetto del mio volere.

2. Nobili

<i>Dotazioni</i>	<i>Azioni</i>
<ul style="list-style-type: none">• Terre• Ricchezze e materie prime preziose• Beni di lusso• Edifici• Colonie• Corvée e schiavi	<ul style="list-style-type: none">• Partecipare alla vita politica di Uruk• Consigliare il Lugal• Ricevere doni e razioni dal Lugal• Governare le colonie• Congiurare

Le nostre nobili e antiche famiglie sono la luce e la potenza della città di Uruk. Siamo sapienti e arguti consiglieri del sovrano, rappresentiamo la città, la saggezza e l'eleganza di una classe superiore. I nostri edifici si ergono maestosi nella parte più alta della città. Dalle nostre famiglie nascono i governatori a cui il Lugal, nostro signore, con la benevolenza degli dei, può affidare l'amministrazione delle colonie che circondano il regno. A noi il Lugal concede gran parte delle ricchezze, tesori e pietre preziose, i quali dimostrano a tutti che noi facciamo parte della famiglia divina.

Ma la nostra nobiltà si manifesta anche con la nostra munificenza, la quale ci spinge a elargire doni e protezione ai più deboli e ai contadini, che lavorano spesso nelle nostre terre. Possediamo magazzini colmi di razioni alimentari che riceviamo dal Lugal in segno di riconoscenza per i nostri servizi. Le nostre tavole sono sempre ricche di prodotti delle nostre terre e di prelibatezze che i mercanti portano con sé dai loro viaggi e scambi con altri regni. Partecipiamo attivamente alla vita politica del regno e il nostro obiettivo principale è mantenere e migliorare la nostra posizione all'interno del regno di Ur e aumentare le nostre ricchezze, affinché il disegno degli dei, che vegliano sulla nostra stirpe, possa realizzarsi; però potere e lusso sono per noi più importanti della fedeltà al Lugal e della stabilità di Uruk, e siamo pronti a congiurare contro il sovrano nel momento in cui le decisioni da lui prese non soddisfano le esigenze delle nostre famiglie.

Desideri:

- mantenere e migliorare la nostra posizione all'interno del regno di Uruk;
- aumentare le nostre ricchezze.

3. Scribi

<i>Dotazioni</i>	<i>Azioni</i>
<ul style="list-style-type: none">• Terre• Risorse naturali• Materie prime preziose• Palazzi e officine	<ul style="list-style-type: none">• Amministrare il regno• Garantire la stabilità• Progettare opere pubbliche• Progettare macchine da guerra• Controllare gli scambi commerciali

Noi siamo gli autorevoli scribi di Ur, i possessori della saggezza e, grazie alla nostra opera di scrittura, le gesta di Ur rimarranno vive nei secoli.

Abbiamo frequentato le scuole, da bambini, per imparare la grammatica e la letteratura. Ora siamo gli amministratori straordinari del re ed esaltatori della sua magnificenza, attraverso la progettazione di statue che rendono onore alla sua persona.

Il magnifico Lugal ci ha affidato il compito di supervisori: controlliamo, infatti, che tutto in città avvenga nella massima correttezza e nel rispetto dei comandi imposti.

Ci occupiamo, inoltre, dell'aspetto urbanistico della città, progettando maestosi edifici pubblici e adoperandoci per risolvere quei problemi tecnici che renderebbero difficoltosa la perfetta rendita agricola. Progettiamo e costruiamo potenti macchine da guerra, che rendono invulnerabile il nostro esercito. In cambio del servizio prestato, il Lugal ci concede materie preziose, terre da far coltivare ai nostri contadini e quant'altro serve per aumentare la nostra ricchezza.

Pur rivestendo una carica molto importante, la nostra vera aspirazione è quella di diventare sacerdoti, nobili o, perché no, prendere il posto del Lugal; per questo siamo molto attenti a quello che succede nel regno, valutiamo bene le diverse situazioni e siamo pronti ad allearci con chi ci può essere d'aiuto nel raggiungere questo nostro scopo. Le nostre conoscenze e il nostro intelletto sono al servizio degli dei e dei loro prediletti.

Desideri:

- ottenere terre e ricchezze;
- diventare sacerdoti oppure nobili;
- prendere il posto del Lugal.

4. Sacerdoti

<i>Dotazioni</i>	<i>Azioni</i>
<ul style="list-style-type: none">• Terre• Materie prime preziose• Oggetti di culto• Templi e magazzini• Razioni alimentari• Magia-cura	<ul style="list-style-type: none">• Benedire e maledire• Indire feste• Compiere riti magici• Profetizzare• Fare incantesimi e curare con la magia• Consigliare il Lugal• Proporre consiglieri al Lugal

La benevolenza e la volontà degli dei sono il nostro verbo. Siamo i sacerdoti e le sacerdotesse del regno di Uruk, salvaguardiamo e difendiamo la nostra nobile civiltà. Risiediamo nei templi sacri, nei luoghi che custodiscono il nostro sapere religioso; siamo i diretti intermediari fra il mondo terrestre e quello celeste, siamo gli uomini di fiducia degli dei e del sovrano.

Attraverso la nostra forza profetica interpretiamo il bene e il male secondo i dettami dei nostri dei. A noi è dato il supremo potere di indire i riti sacri grazie ai quali si verificano abbondanti raccolti, si ottengono elevati guadagni dal commercio e per gli eserciti è possibile vincere le guerre. Durante le celebrazioni del nostro culto leggiamo le viscere degli animali, offrendo in sacrificio asini e le vite dei nostri uomini. Attraverso i nostri corpi si esprimono i sommi dei di Uruk. Noi abbiamo anche il santo potere di formulare le profezie, che rimangono ai posteri attraverso la valente opera degli scribi, e di lanciare incantesimi e maledizioni contro i nostri nemici. Scriviamo e cantiamo inni sacri, dedicati agli dei, o inni regali per i nostri sovrani.

I nostri poteri e le nostre risorse dimostrano la potenza e la grandezza del nostro Dio, sorgente di vita, principio e fine di tutte le cose, fonte di gioia, di fecondità, di sapienza.

Se il re non ci aiuta ad accrescere le nostre ricchezze, possiamo maledirlo e trasferirci in un'altra città più favorevole al nostro Dio, consapevoli che questo sarebbe motivo di ribellione per il popolo.

Desideri:

- accrescere le nostre ricchezze;
- accrescere il nostro prestigio come uomini di fiducia del Lugal.

5. I soldati

<i>Dotazioni</i>	<i>Azioni</i>
<ul style="list-style-type: none">• Armi• Terre• Materie prime preziose• Razioni alimentari• Corvée e schiavi	<ul style="list-style-type: none">• Combattere per il Lugal• Ricevere terre e ricchezze• Governare i propri schiavi• Congiurare

Forza e onore a tutti i soldati dell'esercito di Uruk! Siamo forti e valorosi, non temiamo i pericoli che vengono dall'esterno, i predoni, i nomadi, gli eserciti nemici o la rabbia cieca dei rivoltosi, temiamo solo l'ira degli dei. Noi siamo i capi di una numerosa e ben addestrata armata di fanteria, soldati a piedi che combattono con lance e archi di legno e metallo. Ma il nostro punto di forza, in guerra, sono i carri trainati da cavalli, che lanciamo all'assalto contro i nemici.

Noi difendiamo la nostra città e le nostre ricchezze con il potere delle nostre armi, perché così vogliono gli dei che determinano la nostra fortuna. Combattiamo per la città e per questo chiediamo di essere ricompensati con materie prime preziose e armi tra le più solide e splendenti, che siano manifesto della nostra abilità e prestigio. Mettiamo il nostro coraggio e la nostra forza al servizio del Lugal e chiediamo il riconoscimento del nostro valore attraverso l'assegnazione di nuove terre da abitare e coltivare, razioni alimentari, donne e schiavi.

Noi assicuriamo il prestigio del regno più ricco e potente che ci sia mai stato, e per questo il Lugal esaudirà le nostre richieste. In caso contrario, noi potremmo congiurare contro il re per deporlo ed eleggere un altro monarca, sempre se gli dei lo vorranno. Le spese durante le nostre spedizioni sono ingenti, per questo richiediamo più armi e razioni alimentari, ma il nostro desiderio ultimo è quello di acquistare tanto onore, prestigio e ricchezza da meritare di entrare a far parte delle famiglie nobili del palazzo.

Desideri:

- ricevere in assegnazione terre, razioni alimentari, donne, schiavi e armi;
- entrare a far parte delle famiglie nobili del palazzo.

6. Mercanti

<i>Dotazioni</i>	<i>Azioni</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Abitazioni • Razioni alimentari • Animali e mezzi da trasporto • Merci rare e pregiate 	<ul style="list-style-type: none"> • Commerciare • Viaggiare • Ricevere razioni dal Lugal • Schierarsi con i più potenti e tentare la scalata sociale

Noi, mercanti di Uruk, infaticabili viaggiatori, attraversiamo le sabbie della Mesopotamia e dell'Arabia e ci spingiamo fin sui monti dell'Armenia per la gloria del nostro sovrano e di Uruk.

Ogni anno lasciamo la città e con le nostre carovane trasportiamo i prodotti delle nostre fertili terre, le nostre stoffe e i preziosi manufatti realizzati dagli artigiani di Uruk. Dai nostri commerci cerchiamo di ottenere il più possibile e di portare a Uruk materie preziose, stagno, rame e legni pregiati (come i cedri del Libano) di cui la nostra città è priva o carente. Nei nostri viaggi ci capita, a volte, di conoscere nuove divinità: se sono benevole con noi e ci offrono la loro protezione, in segno di riconoscimento e devozione le rechiamo a Uruk, affinché possano essere venerate anche nella nostra città.

Possediamo abitazioni, animali e mezzi da trasporto. Il nostro sovrano ci concede buone razioni alimentari e noi gli siamo fedeli, ma restiamo sempre molto attenti alla situazione politica della città e siamo pronti a schierarci con chi detiene il potere.

Le nostre principali preoccupazioni sono preservare la nostra vita, le nostre ricchezze e la nostra attività. Per questo, chiediamo a Lugal che ci conceda la protezione dell'esercito quando siamo in viaggio. Ma sappiamo anche che dobbiamo sfruttare ogni possibilità che la vita ci offre per entrare a far parte delle famiglie nobili di Ur.

Desideri:

- acquisire maggiore ricchezza;
- ottenere protezione da parte dell'esercito durante i viaggi;
- entrare a far parte delle famiglie nobili di Uruk.

7. Lavoratori specializzati

<i>Dotazioni</i>	<i>Azioni</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Botteghe • Utensili • Manufatti • Oggetti d'arredamento e capi d'abbigliamento • Razioni alimentari • Conoscenze tecniche 	<ul style="list-style-type: none"> • Obbedire al sovrano • Produrre • Scambiare • Allearsi con altri ceti

Siamo artigiani e artigiane, abitiamo all'interno delle mura di Uruk e produciamo tutto ciò che è indispensabile per la popolazione del regno. Tra noi ci sono vasai, fabbri, falegnami, conciatori, gioiellieri, birrai, tessitrici e muratori. Siamo tra i più abili artigiani del regno, la nostra abilità è impareggiabile, e per questo il Lugal ci tiene con sé. Abbiamo grande rispetto per il nostro sovrano, al quale obbediamo con molta umiltà, e realizziamo con le nostre mani tutto ciò che ci viene richiesto da lui.

Abbiamo imparato il nostro mestiere frequentando le botteghe fin da bambini. Ora lavoriamo tutto il giorno, creando mobili, tendaggi, vasi, oggetti preziosi e quant'altro occorre per abbellire le fastose abitazioni dei

nobili del regno, i templi e naturalmente il palazzo del Lugal. Tutta la nostra produzione passa nelle mani del re, che la utilizza per effettuare i suoi scambi. La nostra bravura ci permette anche di fabbricare le armi per il nostro valoroso esercito, con le quali potrà difenderci in caso di attacchi nemici. In cambio di tutto ciò, il sovrano ci concede razioni d'orzo e altri regali che ci consentono di sopravvivere e di svolgere al meglio il nostro lavoro.

In caso di attacchi nemici o di calamità naturali, possiamo decidere di allearci con chi ci offre più garanzie e più espedienti per poter vivere. I nostri oggetti sono fra i più belli e perfetti, tanto che solo i vincitori e grandi sovrani possono ottenerli.

Desideri:

- ottenere la concessione di razioni d'orzo e altri regali;
- ricevere garanzie per poter svolgere al meglio il nostro lavoro;
- migliorare la nostra condizione di vita.

8. Pastori

<i>Dotazioni</i>	<i>Azioni</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Bestiame • Pellame • Utensili • Armi • Razioni alimentari 	<ul style="list-style-type: none"> • Ribellarsi • Allearsi con tribù nomadi esterne • Scambiare pellame e armi • Invadere e saccheggiare

Siamo nomadi e non facciamo parte della popolazione al costante servizio del Lugal della città di Uruk. La nostra gente è libera di muoversi tra i campi che gli dei ci hanno dato e non saremo schiavi delle mura della città.

Nei mesi più caldi viviamo prevalentemente nei pressi dei centri urbani, per poter essere vicini alle rive dei fiumi: qui, infatti, troviamo facilmente l'erba per il pascolo del nostro bestiame. Invece, nei mesi invernali ci spostiamo lontano da questi, per sfruttare l'erba cresciuta dopo le piogge, e in questo periodo preferiamo far vivere le donne al sicuro all'interno delle mura.

Capita spesso che alcuni di noi preferiscano restare in città e vi si stabiliscano definitivamente: questo avviene quando i signori della città ci affidano terre fertili e animali robusti, o ci chiamano per ingrandire i loro eserciti al fine di attaccare le città avversarie. Manteniamo rapporti commerciali con le città, grazie alle visite dei mercanti, che vengono a proporci scambi per ottenere i nostri prodotti: siamo abili costruttori di armi, tappeti e utensili in pelle o in corno.

Noi pastori siamo abili con i nostri archi e le fionde, con cui feriamo e disperdiamo i lenti e grassi eserciti dei cittadini. Quando ci apprestiamo a saccheggiare le città e gli altri nomadi, per poterci procurare le risorse mancanti di cui hanno bisogno le nostre famiglie, riecheggia nel cielo il cupo suono dei nostri corni da guerra, seminando terrore e panico.

Desideri:

- procacciarsi le risorse di cui abbiamo bisogno, con scambi o saccheggi;
- in caso di scontro con un regno nemico, ottenere ricchezze, ostaggi e l'obbligo a servirsi di noi come soldati.

9. Contadini

<i>Dotazioni</i>	<i>Azioni</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Appezamenti di terra piccoli o medi • Animali da traino e da lavoro • Capanne • Figli 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavorare il proprio terreno • Svolgere corvée • Pagare tributi • Offrire mano d'opera per il Lugal • Donare razioni alimentari al Lugal e i propri figli a nobili e sacerdoti • Emigrare • Ribellarsi

Noi siamo i contadini di Uruk: uomini, donne e bambini. Con il nostro durissimo lavoro rendiamo fertili le terre, realizzando dei canali che convogliano l'acqua dal fiume, il quale, però, così prezioso per la nostra stessa sopravvivenza, non è sempre benevolo con noi. Quando, infatti, dopo il periodo delle piogge arriva la piena, il fiume rompe gli argini con conseguenze disastrose. Allora siamo costretti a lavorare ancora più duramente per salvare i raccolti e ricostruire gli argini, e spesso per accattivarci le grazie degli dei doniamo i nostri figli ai sacerdoti e alle famiglie nobili.

Oltre alle nostre capanne, abbiamo gli attrezzi con cui lavoriamo la terra, e qualcuno più fortunato possiede anche degli animali. Possiamo avere dei pezzi di terra, che bastano appena a sfamare le nostre famiglie. Dai nostri raccolti produciamo cipolle, aglio, orzo, datteri, olive, lenticchie e altri legumi che per la maggior parte siamo tenuti a dare al re.

Se il Lugal lo ordina, dobbiamo andare a lavorare nei suoi campi o partecipare alla costruzione di palazzi, mura e templi. Al Lugal dobbiamo la massima obbedienza, ma a lui chiediamo di essere buono con noi, lasciandoci razioni maggiori dei nostri raccolti, e di proteggerci, soprattutto quando lavoriamo nei campi. Vogliamo che l'esercito ci sia più vicino e ci difenda dagli attacchi dei predoni e dei nomadi.

Se non veniamo soddisfatti, siamo pronti a trasferirci da un altro Lugal, presso un'altra città del regno. Durante le feste, partecipiamo in massa ai giochi e ai festeggiamenti con tutta la città.

Desideri:

- ottenere dal Lugal maggiori razioni alimentari;
- ricevere sostentamento in caso di carestia;
- ottenere più protezione dall'esercito.

Le situazioni

- L'inondazione: siamo nell'anno 2000 a.C., la vita nella splendida e prospera città di Uruk, governata dal magnifico e divino Lugal, procede secondo il sacro ordine voluto dagli dei.

Ma all'improvviso accade che Embilulu, dio del fiume, decida di scatenare la sua indomabile ira sulla gente della città: il cielo si oscura, le nubi si addensano all'orizzonte, il sole cessa di splendere nel cielo.

Alte come mura, le acque dei sacri fiumi, impetuose, rompono gli argini, diffondono il terrore fra la gente e seminano distruzione.

Il quartiere alto di Uruk, con i palazzi dei nobili, i templi e il palazzo regale si salvano grazie alla benevolenza divina, ma i depositi del Lugal perdono metà delle risorse.

Il quartiere basso subisce i danni maggiori: le abitazioni di scribi e contadini vanno distrutte e con loro anche gli accampamenti dei nomadi, i canali si riempiono di melma e acque stagnanti, le armi dell'esercito vanno disperse nella fanghiglia.

Tuttavia, grazie all'intercessione del dio Enlil, tutta la popolazione si salva.

- L'arrivo dei nomadi: siamo verso la fine del III millennio del regno di Uruk, e il contenimento della pressione dei nomadi da parte delle città è un fenomeno ricorrente, addirittura permanente, nel Vicino Oriente. Questa volta, una popolazione nomade è giunta alle porte di Uruk, guidata dal dio Dumuz: sono i Martu. Di loro sappiamo molto poco e il loro arrivo crea preoccupazione ma allo stesso tempo curiosità negli animi dei cittadini, che sono in trepida attesa di scoprire quelle che saranno le intenzioni dei nomadi: attaccheranno o saranno giunti in pace?

Esempi di testi da fornire agli allievi e usare come modelli

- Inno sacro:

Signora di tutti i Me [poteri], risplendente di luce.

Donna virtuosa, vestita dello splendore divino, diletta del cielo e della terra.

Schiava del tempio del dio An, con il grande diadema.

Colei che ama la tiara [cappello sacro] consona alla grande sacerdotessa, la cui mano impugna tutti i sette Me.

O mia Signora, tu sei la guardiana di tutti i grandi Me.

[...] Come un drago tu hai lanciato il veleno sui territori dei nemici.

Quando tu ruggisci alla terra come il dio della tempesta, la vegetazione non può resisterti.

Come un diluvio discendi dalla tua montagna.

O potente del cielo e della terra, tu sei Inanna.

Fonte: En eduan-na, *Nin-me-šár-ra* ("Signora di tutti i Me") (XXIII secolo a.C. ca.).

- Inno regale 1:

Signore i cui poteri divini non possono essere dispersi, che emette uno splendore maestoso, grande corona!
Il giovane Lugal Sin, luce elevata da Enlil a risplendere nel firmamento, diffonde ovunque la sua luce maestosa [...].

Nato da Ninlil nell'assemblea delle terre! I suoi nobili poteri divini abbracciano i cieli.

La dea Nanna ha fatto per Ibbi-Sin una corona che risplende raggianti.

[...] Agli angoli del cielo e della terra, sotto i suoi piedi, Nanna ha distribuito i suoi divini poteri in tutti i paesi; Nanna ha visto Ibbi-Sin nella sua giovinezza; ha donato a lui i poteri divini per sempre.

Ibbi-Sin ha afferrato la sua mano; ha agito sinceramente per la dea, e così viene denominato con un buon nome.

[...] Uruk è la nobile città del potere divino di Sin, fin dalla giovinezza.

Lodiamolo con una grande canzone rivolta ad An, Enlil, il fratello maggiore Nudimmud e a Ki, madre della terra.

Il tempio di Uruk, la nobile città del potere divino di Sin, fin dalla giovinezza.

Lodiamolo con una grande canzone rivolta ad An, Enlil, il fratello maggiore Nudimmud e a Ki, madre della terra.

Fonte: Lode a Ibbi-Sin (XXI secolo a.C. ca.).

- Inno regale 2:

Ur-Nammu, potente guerriero e re di Uruk, re di Sumer e di Akkad, ha stabilito di offrire nel paese 90 gur di orzo, 30 pecore, 30 sila di burro ogni mese.

Quando gli dei An ed Enlil hanno concesso al dio Nanna la regalità su Uruk, Ur-Nammu, generato dalla dea Ninsun, ha offerto in sacrificio alla sua amata madre, che lo ha partorito, secondo la sua giustizia [...].

Ha ucciso Namhani, governatore di Lagas. In quel tempo le persone Nisku avevano il controllo dei campi, i pirati avevano il controllo delle vie navali, i razziatori dominavano sui pastori.

Allora Ur-Nammu, potente guerriero, re di Uruk, re di Sumer e di Akkad, con la forza di Nanna, [...] ha stabilito la giustizia nel paese.

Ha liberato le vie dai pirati, i pastori dai razziatori di buoi, pecore e asini.

Allora, con la forza di Nanna, ha dato la libertà ad Aksak, Marad, Girkal, Kazallu, con i loro terreni agricoli, e a coloro che governavano Ansan.

Ha reso la misura-staio del rame equivalente a 60 sila, la misura-ban del rame equivalente a 5 sila, la pietra-peso di un siclo di metallo raffinato equivalente a una mina, la misura di un sila del bronzo equivalente a una mina.

Ha ripristinato gli argini sulla riva del Tigri, dell'Eufrate e di tutti i fiumi [...].

Non ha abbandonato l'orfano al ricco, la vedova al potente, chi ha un solo siclo a chi possiede una mina, chi ha solo una pecora a chi possiede un bue.

Ai suoi governatori, le sue madri, i suoi fratelli, alle loro stirpi, ha dato un luogo sicuro, non ha imposto lavoro.

Ha eliminato malvagità, violenza, lamenti, ira.

Ha imposto la giustizia nel paese.

Fonte: Codice di Ur-Nammu (XXII secolo a.C. ca.).

- Lamentazione:

Il Lugal di Uruk ha abbandonato l'ovile, ora nello stabbio vi gioca il vento.

La regina di Kish la ha abbandonata, ora nello stabbio vi gioca il vento.

Il Lugal di Uruk ha abbandonato l'ovile, ora nello stabbio vi gioca il vento.

[...] Il dio An ha abbandonato quella casa, e ha lasciato che il vento tormenti il suo ovile.

La dea Ki ha abbandonato quella casa, e ha lasciato che il vento tormenti il suo ovile.

Il dio Enlil ha abbandonato quella casa, e ha lasciato che il vento tormenti il suo ovile.

[...] Leviamo un lamento per la città di Uruk, e per Nippur, Eridu, e le altre città.

[La dea racconta l'incontro con gli dei An e Enlil.]

Io allungai avanti il piede, distesi larghe le braccia.

Ad An, diedi sfogo alle mie lacrime,

a Enlil, io in persona presentai la mia supplica:

"La mia città non la si distrugga!" dissi loro,

“Ur non la si distrugga!” dissi loro,
“La mia gente non sia annientata!” dissi loro.

[Gli dei rifiutano e ne decidono la completa distruzione.]

Alla porta principale, nelle sue strade i cadaveri erano a mucchi; lungo il corso, rigurgitante nelle feste, giacevano sparsi [...]. Il sangue del paese riempie le buche come metallo nello stampo; i cadaveri si dissolvevano come grasso di pecora al sole.

La gente finita dall'ascia non la riparava il copricapo; giaceva con la faccia nella polvere, come gazzella presa nel laccio.

[...] Chi aveva tentato di fuggire lo prostrò la bufera. In Uruk, deboli e robusti, tutti li finì la fame; vecchie e vecchi che non erano usciti di casa li consumò il fuoco. I piccoli in grembo alle madri l'acqua li trascinò via come pesci;

[...] Il senno del paese s'è perduto, il popolo geme! Il consiglio del paese s'è perduto, il popolo geme!

La madre distoglie lo sguardo dai figli, il popolo geme! Il padre si volta via dai figli, il popolo geme!

Nella città la donna è abbandonata, i figli sono abbandonati, la proprietà dispersa;

le “teste nere” [i Sumeri], cercando un rifugio, si disperdono in tutte le direzioni.

[Invocazione alla dea Inanna]

La città da te ridotta in mucchi di rovine possa innalzare il suo lamento.

Inanna! La città che tu avrai restaurato ti farà omaggio;

possa passare davanti a te come una stella irraggiungibile dalla calamità.

Fonte: Lamentazione di Uruk (XX secolo a.C. ca.).

– Mito:

[Dopo aver creato il primo uomo mescolando sangue e argilla, il dio Enki parla a sua madre Nammu.]

O madre! Le creature il cui nome tu hai pronunciato esistono.

Esse saranno legate agli dei: lavoreranno per noi a trasportare ceste.

Miscuglio dal cuore di argilla che proviene da oltre gli abissi.

Tu porterai i loro corpi nell'esistenza.

O madre Nammu! Lascia che Ki, dea madre della terra, sia la tua assistente.

Ninimma, Ninmada, Ninbarag, Ninmug [...] e Ninguna staranno con te al momento della nascita.

O madre mia! Dopo che tu ne avrai decretato il destino, lascia che Ki imponga loro di trasportare ceste.

Fonte: Enki e Ninmah (fine del III millennio a.C.).

- *Suggerimenti per il debriefing*

1. Come è organizzato il regno di Uruk?

- Chi prende le decisioni?
- Chi produce la ricchezza?
- Dove sono raccolte le risorse?
- Chi amministra le risorse?
- A chi appartengono le risorse del regno?
- Che cosa si intende per “Stato di Ur” o “regno di Uruk”?

2. In che modo il Lugal legittima il suo potere politico?

- Il Lugal può comandare contro il volere di tutti?
- Quali obiettivi deve perseguire il Lugal?
- Quali strumenti utilizza il Lugal per conservare il potere?
- Qual è l'esito di una ribellione contro il Lugal: il cambiamento del sistema politico e la sostituzione dei soggetti al potere?

– Chi costruisce i miti? A che cosa servono? Quale linguaggio utilizzano? Possono essere utilizzati come fonte storica?

3. Come sono gestiti i conflitti?

- In quali aspetti i nomadi sono diversi dagli abitanti di Uruk?
- Quali relazioni si instaurano fra i nomadi e il regno di Uruk? (Scambio di risorse e di conoscenze; conflitto e saccheggio di un bottino di guerra.)
- Per quali ragioni il regno di Uruk entra in crisi?
- Quali sono le funzioni della guerra? A chi conviene la guerra? Che cosa ottiene il vincitore della guerra? Che cosa cambia, per chi perde una guerra?

Quando inserire questo gioco Nel quarto o quinto anno di scuola primaria, al momento della spiegazione della colonizzazione greca, o nel primo della secondaria di secondo grado.

Occorrente Il racconto a bivi riportato nella sezione *Materiali* e un dado.

Durata La storia dura al massimo 45 minuti. Poi si prevede il tempo per il debriefing.

Contesto storico e problema Gli allievi hanno spesso un'immagine "piatta" della colonizzazione. Il gioco li aiuta a com-prendere pericoli e le diverse storie delle colonie.

Prerequisiti Saper ascoltare una storia, collaborare con i compagni alla soluzione di un problema.

Svolgimento

Si tratta di un libro-game che può essere giocato in due modi. Nel primo, come un normale libro. L'allievo lo scarica e lo legge individualmente o in piccoli gruppi. A mano a mano che legge compila la tabella "contatutto" riportata nella sezione *Materiali*. Al termine, "tornati in classe" ci si confronta con i compagni. Tutti sono partiti, ma la sorte è stata diversa per tutti. Per quali motivi? Il docente-master avrà modo di mettere in evidenza le scelte degli allievi: hanno dato credito all'oracolo, prima di partire? Perché hanno scelto determinate coste, piuttosto che altre? Come si sono comportati con le popolazioni locali? Hanno scelto di fare la guerra o di commerciare?

Un buon modo di chiudere questo gioco è anche quello di far leggere alcune pagine del libro di Fernand Braudel *Il Mediterraneo. Lo spazio, la storia, gli uomini, le tradizioni* (Bompiani, Milano 2017). Braudel è uno scrittore di fascino. Chiarissimo anche nella traduzione italiana. Qualche pagina, ben scelta, permetterà agli allievi di fissare le conoscenze apprese dal gioco. D'altra parte, questo gioco è stato letteralmente ricavato da quel libro, per un'esercitazione che assegnai ai miei allievi di Didattica della storia al principio degli anni Novanta. Da allora, è diventato un *must* di Historia Ludens: impossibile contare quante classi abbiano navigato sulla scorta di questo gioco. Certamente è passato tanto tempo e, dopo Braudel, molti studiosi si sono cimentati nel tentativo di comprendere e descrivere questo mare straordinario, da David Abulafia al nostro Antonio Musarra (ma non dimenticherei il libro di Amedeo Feniello e Alessandro Vanoli *Storia del mediterraneo in 20 oggetti*, Laterza, Roma-Bari 2020). Tuttavia, gli elementi che ricavamo dal libro di Braudel sono semplici e ancora validi.

Rispetto a qualsiasi descrizione manualistica, questo gioco permette una generalizzazione corretta del fenomeno delle migrazioni. Certo, i Greci partirono a migliaia e fondarono un migliaio di nuove città: ma quante spedizioni finirono in fondo al mare? Quante fallirono il loro scopo? Quante colonie, una volta fondate, furono sopraffatte dalle popolazioni locali o conquistate e distrutte da colonie concorrenti? Si dia uno sguardo agli esiti del gioco (sono contrassegnati dalla parola *Fine*): si vedrà quanta diversità di destini si cela sotto l'espressione "colonizzazione greca".

Quindi, se si sceglie l'opzione "libro", l'insegnante divide la classe in gruppi, fa tante copie del libro quanti sono i gruppi, e assegna i tempi di lettura (a scuola o a casa). Nel caso della lettura individuale, le copie saranno molte di più. Infine, stabilisce il giorno nel quale ci si ritrova in classe e si discuterà dell'avventura.

La seconda opzione, però, è quella preferita dai miei allievi, nelle quasi infinite sperimentazioni di questo gioco. Questa volta, la classe simula di essere una città greca. Scegliete il nome: Corinto, Eretria, Megara (evitate Atene, che non fondò mai colonie, o Sparta che ne avrebbe fondato una sola, Taranto). La classe va divisa in gruppi, che simulano la complessità sociale della polis: gli aristocratici, i commercianti, i soldati, le donne, gli agricoltori. Se ne sceglieranno tre. Non di più, altrimenti si rischia che le discussioni durino troppo tempo. Il libro viene letto ad alta voce dall'insegnante, che lo recita di fronte alla classe/polis. A ogni alternativa, i cittadini discuteranno (ammetterete anche le donne a discutere pubblicamente, sebbene i Greci fossero contrari). Si vota a maggioranza e si va avanti.

In ogni gruppo si sceglierà un allievo, che farà lo storico, cioè l'Erodoto. Lui non prende parte alle discussioni, ma prende nota di ciò che accade. Alla fine del gioco, il debriefing inizierà con le tre relazioni degli storici. Seguirà la discussione. Qualche volta mi è capitato che un intero istituto volesse giocare. In questo caso, ogni classe scelse una città diversa, e a ognuna venne assegnato un solo storico. Alla fine, si celebrò l'assemblea dei popoli della Grecia, durante la quale gli Erodoti lessero le loro storie e ogni classe apprese che l'esito della colonizzazione poteva essere diverso dal loro.

Materiali

• Istruzioni per giocare

Giocare è facile: la storia è divisa in tante carte. Ogni carta ha un numero. Dovrete spostarvi da una carta all'altra a seconda delle vostre decisioni. Sotto avete a disposizione una tabella "contatutto". Vi servirà per segnare i cambiamenti del numero delle persone, delle navi e delle risorse. All'inizio siete 2.000 persone e possedete 20 navi e 200 risorse. Durante il gioco aggiungerete o toglierete persone, navi e risorse a seconda di quello che succede nella vostra storia. Ricordate: gli schiavi sono abitanti, quindi dovete segnare anche i cambiamenti nel numero degli schiavi. Al termine del gioco, gli abitanti, le risorse e le navi che vi rimarranno saranno il vostro punteggio finale. Attenti: se muoiono tutti gli uomini o finiscono le risorse avete perso!

<i>Persone</i>	<i>Navi</i>	<i>Risorse</i>
2.000	20	200

Inoltre, dovete scrivere la storia della vostra avventura, come se fosse un racconto o un diario. Scegliete voi! Ora potete cominciare. Ecco la situazione di partenza:

- Chi siete? Siete 2.000 Greci, quasi tutti uomini.
- Che cosa portate con voi? Acqua, cibo, piantine, attrezzi di lavoro, ma anche le vostre conoscenze in agricoltura, allevamento, tecnica, navigazione, matematica, filosofia: saranno le vostre risorse.
- Come partirete? Partirete con 20 navi.
- Dove vi trovate? Nella città di... in Grecia.
- In che epoca vi trovate? È il 730 a.C.

• Carte

Carta 1 Siete dei poveri contadini. Le vostre proprietà sono diventate piccolissime, perché avete venduto quasi tutta la terra per pagare i debiti. Ma, per Zeus, la vostra vita sta per cambiare. Siete stati sorteggiati, insieme a tanti altri uomini e qualche donna, per andare a fondare una colonia, cioè una nuova città. Siete per la maggior parte contadini, ma c'è anche qualcuno che pensa di fare il commerciante, c'è qualche schiavo e qualche ragazzo che proviene da famiglie ricche. Sarà proprio un nobile a guidarvi, un *ecista*, come lo chiamate voi Greci. Egli è il capo a cui siete stati affidati dai vostri stessi concittadini. Sognate già una nuova città, un bel pezzo di terra fertile, una vita senza debiti. Siete pronti a impegnarvi al massimo per vivere meglio e per creare una bellissima e ricchissima città nella Magna Grecia. Avete preparato le navi nel porto di Corinto. Avete caricato acqua e cibo per affrontare il lungo viaggio verso la nuova patria lontana. Il vostro scopo è quello di fondare una nuova città. Tutto è pronto, ma improvvisamente scoppia una discussione: prima di partire, alcuni vorrebbero andare a consultare *l'oracolo di Delfi*, per sapere se gli dei sono favorevoli o contrari a questa vostra impresa. Altre persone, invece, non vogliono consultarlo perché si fidano della loro abilità di marinai e non credono in queste superstizioni religiose.

Che cosa fate?

- Se votate per consultare l'oracolo, andate alla carta 3.
- Se votate per non consultare l'oracolo, andate alla carta 6.

Carta 2 È il mese di ottobre e dovete decidere quando partire per il viaggio.

- Se decidete di partire subito, andate alla carta 11.
- Se decidete di partire a dicembre, andate alla carta 12.
- Se decidete di partire ad aprile, andate alla carta 13.
- Se decidete di partire a luglio, andate alla carta 14.

Carta 3 L'oracolo si trova a Delfi. L'ecista, cioè il capo della spedizione, dovrà portare dei doni e il suo viaggio durerà delle settimane. Alcuni compagni di viaggio sono contrari sia ai doni sia ad aspettare tanto tempo, mentre altri uomini consigliano di avere pazienza e di andare ad ascoltare il parere dell'oracolo.

- Se votate per chi è contrario, andate alla carta 6.
- Se votate per chi vuole ascoltare l'oracolo, pagate 10 risorse per fare una donazione al tempio di Delfi e andate alla carta 4.

Carta 4 La decisione di consultare l'oracolo è giudicata saggia da tutto il popolo greco. Gli uomini applaudono. L'ecista è andato a Delfi, affrontando il faticoso viaggio tra le montagne. Giunto a destinazione ha compiuto queste azioni rituali: si è purificato presso la sorgente Castalia, ha consegnato le offerte, ha sacrificato una pecora al dio, infine si è recato al tempio di Apollo. L'ecista ha chiesto consiglio al dio al fine di affrontare al meglio il viaggio per fondare una colonia. La sacerdotessa Pizia ha pronunciato delle parole misteriose suggerite da Apollo. Alcuni sacerdoti le hanno interpretate e le hanno ripetute all'ecista. Ecco che cosa gli hanno detto:

Quando Eolo scatena i suoi venti
bisogna al mare stare attenti.
Quando Euro comincia a spirare,
posson le navi veleggiare.
Mare e cielo son da sfuggire,
riva e mare da preferire.
Terre brulle da fecondare,
acque profonde da solcare;
spiga e legno per progredire,
amicizie da costruire.
La patria nuova è assai ferace,
sii prudente, sii sagace!
Il mio responso è reso,
correttamente ora sia da te inteso.

Quando l'ecista vi riferisce che cosa ha detto l'oracolo, rimanete senza parole. Non avete capito quasi nulla, ma siete convinti che, riflettendo per bene, il messaggio che gli dei hanno mandato servirà per prendere le giuste decisioni.

- Andate alla carta 5.

Carta 5 Dopo aver ascoltato il responso dell'oracolo fate una riunione presso le vostre navi per decidere la rotta da seguire. Alcuni sono sicuri che sarebbe meglio scegliere la rotta più breve, quella in mare aperto, lontano dalla costa, perché così si abbrevia il viaggio, si risparmiano risorse e gli uomini si stancano meno. Alcuni pensano che navigare in mare aperto sia troppo pericoloso e consigliano di navigare di cabotaggio, cioè vicino alla costa.

- Se votate per la rotta in mare aperto, andate alla carta 7.
- Se votate per la rotta di cabotaggio, andate alla carta 8.

Carta 6 Accidenti! Avete proposto di non andare dall'oracolo! Durante il viaggio cercate di prendere sempre la giusta decisione, perché ogni errore potrebbe risultare pericoloso! Dovete decidere la rotta da seguire in mare durante il viaggio.

Alcuni sono sicuri che sarebbe meglio scegliere la rotta più breve, quella in mare aperto, lontano dalla costa, perché così si abbrevia il viaggio, si risparmiano risorse e gli uomini si stancano meno. Alcuni pensano che navigare in mare aperto sia troppo pericoloso e consigliano di navigare di cabotaggio, cioè vicino alla costa.

- Se votate per la rotta in mare aperto, andate alla carta 9.
- Se votate per la rotta di cabotaggio, andate alla carta 10.

Carta 7 Le parole pronunciate dall'oracolo erano difficili da capire. Voi non le avete interpretate bene e perciò vi hanno ingannato. L'oracolo aveva detto di evitare "mare e cielo" e di preferire "riva e mare", cioè scegliere la navigazione vicino alla costa. Tornate all'oracolo e riascoltate con attenzione le sue parole.

- Andate alla carta 4.

Carta 8 Bravissimi! Avete interpretato bene le parole dell'oracolo!

- Andate alla carta 2.

Carta 9 Che disdetta! Avete scelto la via più rischiosa. Forse siete poco esperti di navigazione e non conoscete bene il Mediterraneo. Purtroppo, non è un mare molto tranquillo! Non preoccupatevi, vi potrete rifare.

- Andate alla carta 15.

Carta 10 Bravi! Siete veri esperti del mare! È una buona idea navigare vicino alle coste. Il Mediterraneo è un mare pericoloso e imprevedibile.

- Andate alla carta 20.

Carta 11 L'oracolo vi aveva detto di stare attenti a Eolo! In autunno il Mediterraneo è pericoloso per i marinai. È meglio che le navi rimangano in porto.

- Siccome non avete capito il messaggio dell'oracolo, andate alla carta 2 e cercate un periodo migliore per partire. Il vostro viaggio si allunga e consumate 10 risorse.

Carta 12 In inverno il Mediterraneo è molto pericoloso. Spesso si scatenano improvvise tempeste. È meglio tenere le barche nel porto.

- Siccome avete interpretato male il responso dell'oracolo, andate alla carta 2 e cercate un periodo migliore per partire. Il vostro viaggio si allunga e consumate 20 risorse.

Carta 13 Bravi! L'oracolo vi aveva suggerito che in primavera il mare è abbastanza calmo per affrontare un viaggio.

- Dal momento che avete interpretato bene le parole dell'oracolo, potete andare alla carta 25. Avete consumato 5 risorse perché il mare è un po' mosso e il viaggio dura un po' più del previsto.

Carta 14 Molto bene! L'oracolo vi aveva suggerito di partire d'estate e lo avete capito. D'estate il Mediterraneo è tranquillo e le navi possono veleggiare con sicurezza.

- Andate alla carta 25.

Carta 15 È ottobre e dovete decidere quando partire per la vostra avventura, cioè la fondazione di una nuova città.

- Se decidete di partire subito, andate alla carta 16.
- Se decidete di partire a dicembre, andate alla carta 17.
- Se decidete di partire ad aprile, andate alla carta 18.
- Se decidete di partire a luglio, andate alla carta 19.

Carta 16 Ahia! Avete deciso di partire a ottobre. Non è un bel periodo, perché in autunno il Mediterraneo è spesso agitato. I vecchi lupi di mare sanno che in questo periodo è meglio lasciare le navi nel porto. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dei! Se vi volete salvare avete bisogno dell'aiuto di Poseidone, dio del mare. Fate un sacrificio, che vi costa 10 risorse, e lanciate il dado per conoscere il parere del dio.

- Se esce 1 o 2, andate alla carta 25.
- Se esce 3, 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati! Poseidone, dio del mare, vi è nemico! Sono affondate 7 navi, sono morte 700 persone e avete perso 70 risorse, risucchiate dal mare... e in più dovete tornare alla carta 1.

Carta 17 Dicembre è il mese peggiore per partire! D'inverno nel Mediterraneo ci sono spesso tempeste improvvise. I vecchi lupi di mare sanno che in questo periodo è meglio lasciare le navi nel porto. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dei! Non vi resta che fare un sacrificio a Poseidone, dio del mare, (vi costa 10 risorse) e sperare. Lanciate il dado per conoscere il suo parere.

- È uscito 1! Che fortuna! Andate alla carta 25.
- È uscito 2, 3, 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati! Poseidone, dio del mare, vi è nemico! Sono affondate 15 navi, sono morte 1.500 persone e avete perso 150 risorse, risucchiate dal mare... e in più dovete tornare alla carta 1.

Carta 18 Aprile è un periodo discreto per affrontare il mare. Sarà meglio, però, chiedere il parere a Poseidone, dio del mare. Non vi resta che offrirgli un sacrificio (vi costa 10 risorse) e sperare. Lanciate il dado per conoscere il parere del dio.

- È uscito 1, 2 o 3! Che fortuna! Andate alla carta 25.
- È uscito 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati! Poseidone vi è nemico! Sono affondate 5 navi, sono morte 500 persone e avete perso 50 risorse, risucchiate dal mare... e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dei!

Carta 19 Benissimo! Luglio è la scelta migliore. Siete proprio lupi di mare. Ma, siccome non siete andati a sentire il parere dell'oracolo, ora dovete chiedere il favore di Poseidone, dio del mare. Gli offrite un sacrificio (vi costa 10 risorse), e lanciate il dado per conoscere la sua volontà.

- È uscito 1, 2, 3 o 4! Che fortuna! Andate alla carta 25.
- È uscito 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati! Poseidone vi è nemico! Sono affondate 2 navi, sono morte 200 persone e avete perso 20 risorse, risucchiate dal mare... e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo, fare qualche sacrificio in onore degli dei e ascoltare il loro volere!

Carta 20 È il mese di ottobre e dovete decidere quale data proporre per il viaggio.

- Se proponete di partire subito, andate alla carta 21.
- Se proponete di partire a dicembre, andate alla carta 22.
- Se proponete di partire ad aprile, andate alla carta 23.
- Se proponete di partire a luglio, andate alla carta 24.

Carta 21 Ahia! Avete proposto di partire in ottobre. Non è un bel periodo, perché in autunno il Mediterraneo è spesso agitato. I vecchi lupi di mare sanno che in questo periodo è meglio lasciare le navi nel porto. Se volete salvarvi, avete bisogno dell'aiuto di Poseidone, dio del mare. Fate un sacrificio, che vi costa 10 risorse, e lanciate il dado per conoscere il parere del dio.

- Se esce 1, 2 o 3, andate alla carta 25.
- Se esce 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati! Poseidone vi è nemico! Sono affondate 5 navi, sono morte 500 persone e avete perso 50 risorse, risucchiate dal mare... e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dei!

Carta 22 Dicembre è il mese peggiore per partire! D'inverno nel Mediterraneo ci sono spesso tempeste improvvise. I vecchi lupi di mare sanno che in questo periodo è meglio lasciare le navi nel porto. Non vi resta che fare un sacrificio a Poseidone, dio del mare, (vi costa 10 risorse) e sperare. Lanciate il dado per conoscere la sua volontà.

- È uscito 1 o 2! Che fortuna! Andate alla carta 25.
- È uscito 3, 4, 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati! Poseidone vi è nemico! Sono affondate 10 navi, sono morte 1.000 persone e avete perso 100 risorse, risucchiate dal mare... e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dei!

Carta 23 Aprile è un periodo discreto per partire in mare. Sarà meglio capire se Poseidone, dio del mare, è però favorevole a questo viaggio. Non vi resta che dedicargli un sacrificio (vi costa 10 risorse) e sperare. Lanciate il dado per conoscere il parere del dio.

- È uscito 1, 2, 3 o 4! Che fortuna! Andate alla carta 25.
- È uscito 5 o 6: sciagura! Disgrazia! Siete naufragati! Poseidone vi è nemico! È affondata 1 nave, sono morte 100 persone e avete perso 10 risorse, risucchiate dal mare... e in più dovete tornare alla carta 1. Forse sarebbe stato meglio andare dall'oracolo e ascoltare il volere degli dei!

Carta 24 Bravissimi! Luglio è la scelta migliore perché il mare è calmo e le navi possono navigare benissimo. Siete proprio un lupo di mare!

- Andate alla carta 25.

Carta 25 Durante la navigazione discutete sul luogo da scegliere per fondare la vostra città. Alcuni preferiscono una grande pianura che vi permetterebbe di avere tanta terra fertile da coltivare. Altri compagni preferiscono una baia con una piccola pianura circondata da colline e promontori, perché permette di riparare bene la città e le navi. Che cosa scegliete?

- Se scegliete la pianura andate alla carta 27.
- Se scegliete la baia andate alla carta 28.

Carta 26 Il principe indigeno è felice che non abbiate distrutto la sua città e fatto schiavi gli abitanti. Anche se li avete costretti a pagare un pesante tributo, i due popoli vivranno per alcuni anni in pace e potranno

commerciare. Ricevete dal principe indigeno 300 schiavi, 40 risorse e legname sufficiente per costruire 1 nave.

- Andate alla carta 52.

Carta 27 Le vedette scrutano la costa. Si vedono due pianure vicine, separate da colline. La prima non è molto grande, non si vedono tanti alberi, ma c'è la foce di un fiume. La seconda è molto grande, piena di alberi e piante, ma non si vede nessun fiume. Quale delle due pianure preferite?

- Se preferite la prima andate alla carta 29.
- Se preferite la seconda andate alla carta 32.

Carta 28 Gli uomini che avete inviato a esplorare la zona vi riferiscono che il luogo non è molto adatto allo sviluppo dell'agricoltura, ma è idoneo a quello della pastorizia. Sembra un luogo adatto per difendersi da assalti nemici. L'acqua della baia è profonda e le navi non rischiano di urtare gli scogli. In più le imbarcazioni sarebbero ben riparate dai venti e dalle onde grazie al promontorio che chiude la baia. Che cosa decidete di fare?

- Se decidete che questo posto è adatto per fondare la città, andate alla carta 35.
- Se decidete che questo posto non è adatto per fondare la città, andate alla carta 31.

Carta 29 Alcuni dei più coraggiosi sono sbarcati. Ora potete finalmente guardare questo posto da vicino: siete un po' incerti. Il fiume vi permetterà di avere l'acqua dolce per bere e per irrigare i terreni. Purtroppo, i fiumi, in alcuni periodi dell'anno, possono straripare, allagare la pianura e distruggere i raccolti. Per di più in una pianura allagata d'acqua si diffonde la malaria che, in passato, ha ucciso tanti Greci. Che cosa consigliate agli altri compagni?

- Se decidete di ripartire alla ricerca di un altro posto andate alla carta 33.
- Se decidete di restare andate alla carta 30.

Carta 30 Ora avete un difficile lavoro da fare: rendere questo posto abitabile e produttivo. Dovrete costruire canali per togliere l'acqua che allaga una parte della pianura. Dovrete realizzare cisterne e laghetti artificiali per conservare l'acqua d'estate, quando non pioverà più, e canali per irrigare i campi coltivati. Che cosa fate?

- Se vi sembra che questo luogo richieda troppo lavoro per poter essere abitato e coltivato, andate alla carta 34.
- Se invece vi sembra che il luogo sia molto favorevole e valga la pena lavorare per renderlo abitabile, andate alla carta 38.

Carta 31 Siete di nuovo in viaggio per cercare un luogo adatto a fondare la vostra città. Questo vi fa consumare 10 risorse.

- Tornate alla carta 25.

Carta 32 Una pianura, anche se è grande e sembra fertile, senza un fiume o un lago non è adatta a chi vuole costruire una città e coltivare i campi. Abbandonate subito questa terra e tornate alla ricerca di un luogo più adatto. Siete stanchi, ma non vi perdetevi d'animo: se sarete in gamba ce la farete!

- Tornate alla carta 25! Consumate anche 10 risorse durante il nuovo viaggio.

Carta 33 Siete di nuovo in viaggio alla ricerca di una terra dove fondare la vostra nuova città. Forse siete stati impulsivi: potevate pensarci meglio prima di abbandonare quel luogo...

- Per Zeus, che iella! 100 persone sono morte per la maledetta malaria e il nuovo viaggio vi fa consumare 10 risorse. Ripartite dalla carta 25.

Carta 34 Un territorio che spesso si impaluda, cioè si allaga, non è adatto allo sviluppo dell'agricoltura. L'acqua che straripa distrugge i raccolti. Inoltre, nelle paludi vivono le zanzare che trasmettono la malaria e provocano la morte!

- Infatti nelle ultime settimane sono morte già 100 persone del vostro gruppo. Andate alla carta 36.

Carta 35 È passato qualche anno. Le popolazioni vicine sono molto incuriosite dalle vostre abitudini e copiano alcune vostre usanze: il modo di costruire le case, di venerare gli dei, di decorare le tombe. Alcuni di voi hanno sposato donne delle popolazioni indigene. Insomma, si è creato un rapporto fra voi e i pastori delle colline. Ogni tanto, però, c'è qualche problema. Le popolazioni indigene vi attaccano improvvisamente, e

anche voi spesso usate la violenza nei loro confronti. Nella vostra città si discute sul rapporto da avere con i vicini.

- Alcuni pensano che sia necessario un trattato di pace che assicuri tranquillità alla vostra colonia per un lungo periodo di tempo. Se votate per questa soluzione andate alla carta 41.
- Altri sostengono che i popoli vicini facciano finta di essere vostri amici ma in realtà non vedano l'ora di conquistarvi. L'unica soluzione per risolvere il problema è la guerra. Se votate per questa soluzione andate alla carta 48.

Carta 36 Per sfuggire al disastro della malaria dovete scegliere fra due possibilità: la prima è imbarcarvi e andare alla scoperta di un luogo più salubre, dove non esista questa malattia. La seconda possibilità è quella di costruire canali per farvi scorrere l'acqua che copre il terreno e vi impedisce di coltivarlo.

- Se scegliete la prima possibilità tornate alla carta 25.
- Se scegliete la seconda possibilità andate alla carta 38.

Intanto sono morte altre 100 persone a causa della malaria!

Carta 37 L'ecista ordina a tutti gli uomini e le donne di sbarcare. Gli uomini cominciano a costruire un accampamento provvisorio e un altare per i sacrifici in onore degli dei. L'ecista manda subito delle pattuglie armate a perlustrare la zona. Sulle colline gli esploratori trovano dei villaggi. Scoprono che appartengono a popolazioni di pastori-guerrieri che vivono lontane dal mare. Tutta la comunità discute vivacemente su come comportarsi.

- Alcuni vogliono tentare di fare ancora amicizia con queste popolazioni. Se votate per questa proposta, andate alla carta 41.
- Altri propongono di attaccarle all'improvviso perché hanno paura che la presenza di queste popolazioni possa essere un pericolo per voi. Se votate per questa proposta, andate alla carta 42.
- Altri ancora dicono di non interessarsi, per ora, alle popolazioni vicine, perché siete appena arrivati in questa nuova terra e volete prima capire meglio la situazione. Se votate per questa proposta andate alla carta 35.

Carta 38 Complimenti! Avete preso la decisione più saggia! Con il duro lavoro e la pazienza riuscirete a incanalare le acque in modo che non facciano danni al vostro raccolto. Vedrete che in futuro la vostra terra darà ottimi raccolti se sarà ben irrigata e se avrete l'aiuto della dea Demetra.

- Purtroppo, mentre state ancora lavorando ai canali, muoiono altre 100 persone a causa della malaria. Maledetta! Continuate l'avventura alla carta 39.

Carta 39 Il vostro lavoro e la vostra pazienza hanno vinto. La bonifica della terra ha fatto quasi sparire la malaria. Era ora... la popolazione vive sana e cominciate ad avere i primi abbondanti raccolti.

- Complimenti! Guadagnate 20 risorse, avete costruito 2 nuove navi e la popolazione è aumentata di 200 persone. Andate alla carta 40.

Carta 40 La vostra colonia si sta ingrandendo. Gli uomini stanno costruendo templi, case, teatri, biblioteche e tanti altri edifici. Avete addirittura chiamato il grande architetto greco Ippodamo di Mileto per realizzare un progetto per la vostra città. Sarà bellissima, quando sarà finita! Intanto i contadini stanno ultimando la bonifica del terreno, mentre muratori e ingegneri stanno costruendo le lunghe mura che vi difenderanno dagli attacchi nemici. Ora c'è tanta terra da coltivare. Tuttavia, c'è un problema molto importante: come dividerla? Ci sono due partiti: il primo dice che la terra deve essere divisa in pezzi grandissimi che devono essere dati ai più nobili. Il secondo partito dice che la terra deve essere divisa in piccole parti da assegnare a ciascuna famiglia contadina.

- Se siete d'accordo con il primo partito, andate alla carta 54.
- Se siete d'accordo con il secondo partito, andate alla carta 55.

Carta 41 Quando si vuole fare amicizia con un popolo bisogna fare dei doni adeguati alla sua importanza.

- Se proponete di fare un regalo ai principi delle popolazioni vicine con le quali volete stipulare un trattato di pace, andate alla carta 45.
- Se non siete disponibili a fare alcun regalo, andate alla carta 44.

Carta 42 Il vostro futuro si macchierà di sangue: sta per scoppiare la guerra.

- Alcuni propongono di ripensarci: ricordano di essere partiti da Corinto per vivere in pace, non per fare la guerra. Se votate per loro, andate alla carta 41.

- Altri dicono che queste popolazioni potrebbero essere un pericolo per voi e impedirvi di vivere in pace. Se i Greci sono più forti devono dimostrarlo subito con la guerra. Se votate per loro, andate alla carta 48.

Carta 43 La vita della vostra città sarà sempre molto rischiosa. Dovrete spendere tanti soldi per avere sempre navi veloci e soldati ben addestrati. I contadini dovranno lavorare di più per sfamare tanti uomini impegnati a combattere. Per il momento tutto va bene, ma il futuro si presenta molto incerto.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, quante navi e quante risorse avete).

Fine

Carta 44 Il vostro futuro si macchierà di sangue: sta per scoppiare la guerra.

- Se ci ripensate e proponete di fare la pace, andate alla carta 46.
- Se invece sentite che il vostro popolo è più forte e proponete di battere i vostri vicini, andate alla carta 48.

Carta 45 È stata un'ottima scelta. La pace permetterà alla vostra città di fare amicizia con le popolazioni vicine ed eviterà a tanti uomini di morire in battaglia. Inviare i vostri ambasciatori con la proposta di pace e le offerte. Potete donare persone (cioè schiavi) o risorse. Decidete che cosa mandare in dono al principe indigeno e scrivete la vostra offerta su un foglietto.

- Andate alla carta 47.

Carta 46 Le popolazioni vicine sono offese perché perdetevi troppo tempo e non fate delle proposte di pace serie! Vi considerano dei vigliacchi e degli indecisi perché non avete dichiarato guerra. Quindi entrano nei vostri campi e fanno dei danni alle case e ai raccolti. Sono morte 100 persone e avete perso 10 risorse. La vita nella vostra colonia diventa impossibile! Siete costretti a scappare.

- Ripartite dalla carta 25.

Carta 47 Per conoscere le reazioni del principe indigeno ai vostri doni lanciate il dado.

- Se esce 1 o 2: il principe è molto arrabbiato, perché dice che i vostri doni vanno bene per un pezzente, non per un principe come lui! Se volete davvero fare amicizia con lui dovrete donargli 150 schiavi e 50 risorse. Se accettate, andate alla carta 49. Se rifiutate, andate alla carta 44.
- Se esce 3 o 4: il principe è furioso! I vostri doni miserabili lo hanno fatto andare in collera! Se volete fare veramente amicizia con lui dovrete donargli 200 schiavi e 60 risorse. Se accettate, andate alla carta 49. Se rifiutate, andate alla carta 44.
- Se esce 5 o 6: il principe è felice per i doni che gli avete inviato. Ha capito che volete davvero fare amicizia con lui. Sottraete dalla tabella "contatutto" quello che avete donato al principe indigeno (cioè quello che avete scritto sul foglietto). Andate alla carta 49.

Carta 48 Gli uomini sono pronti al combattimento e corrono alle armi. Il vostro esercito, composto da 300 uomini, sta per affrontare il nemico. Chi vincerà? Ci vuole il dado per saperlo. Lanciano il dado prima gli avversari, poi lanciate il dado voi della colonia. Chi ottiene il punteggio più alto vince. In caso di parità si ritira.

- Se avete vinto, andate alla carta 51.
- Se avete perso, andate alla carta 53.

Carta 49 Irene, la dea della pace, è contenta per il sacrificio che avete fatto accettando il trattato con le popolazioni vicine. Ora potete tornare al vostro lavoro e finire di costruire la vostra città. Tutto sta andando benissimo. Il principe indigeno è talmente felice per i doni che gli avete fatto che vi permette di commerciare con il suo popolo. Ma non basta! Ha deciso anche di farvi dei regali. Lanciate il dado per sapere che cosa vi ha regalato.

- Se esce 1, 2 o 3: che bello! Vi ha regalato 500 schiavi, 70 risorse e 2 navi. Complimenti! Andate alla carta 52.
- Se esce 4 o 5: come è generoso! Vi ha regalato 600 schiavi, 80 risorse e 3 navi. È un segno positivo: vuole essere vostro alleato. Complimenti! Andate alla carta 52.
- Se esce 6: ha davvero intenzione di diventare vostro alleato! Vi ha donato 700 schiavi, 90 risorse e 4 navi. Complimenti! Andate alla carta 52.

Carta 50 Il popolo è in festa mentre gli schiavi entrano nella città. Li attende un futuro faticoso perché li userete per svolgere i lavori più duri: costruire le mura e i canali. I coloni più ricchi possono permettersi di comprare un numero maggiore di schiavi e li useranno per i lavori domestici più pesanti. Ma alcuni saggi della città non festeggiano. Loro sono contrari alla decisione che avete preso di rendere schiavi i vostri avver-

sari. Secondo loro sarebbe stato meglio stipulare un trattato di pace con i vicini dopo averli sconfitti. Ora dovrete stare molto attenti per impedire che i vostri schiavi si ribellino.

- Aggiungete 500 uomini per indicare l'arrivo degli schiavi. Avete anche costruito 2 nuove navi e accumulato 20 risorse. Andate alla carta 57.

Carta 51 Ares, dio della guerra, vi ha aiutato a sconfiggere l'esercito nemico. Perciò avete catturato 300 soldati nemici e li fate schiavi. Avete anche saccheggiato la città nemica e il vostro bottino ammonta a 40 risorse. Hurrah! Finita la guerra bisogna decidere come comportarsi con gli sconfitti.

- Se proponete di togliere la libertà ai nemici e farli diventare schiavi, andate alla carta 50.
- Se proponete di fare un patto di pace con loro senza farli schiavi, andate alla carta 26.

Carta 52 La vostra città si sta sviluppando: è diventata ricca, ben difesa, rispettata da tutte le popolazioni vicine. Arrivano dalla Grecia filosofi, artisti, matematici: oltre alla ricchezza state sviluppando una straordinaria cultura. Ma la vita prosegue e dovrete superare nuove difficoltà...

- Aggiungete 10 risorse, 100 persone e 1 nave. Andate alla carta 57.

Carta 53 I tuoi 300 soldati sono tutti morti. Perché Ares, dio della guerra, ha abbandonato i coloni greci? Sul campo di battaglia, i vincitori sacrificano degli animali alle loro divinità per chiedere un consiglio su come comportarsi con voi. Lanciate il dado.

- Se esce 1 o 2: maledizione! Hanno deciso di cacciarvi da questa terra e di occupare tutta la città! Vi hanno preso 50 risorse e 5 navi, ma soprattutto siete costretti a rimettervi in viaggio per fondare una nuova città. Che destino crudele! Voi però siete coraggiosi e pronti a ricominciare: siete sicuri di farcela! Andate subito alla carta 25.
- Se esce 3, 4 o 5: gli dei hanno consigliato ai vostri nemici di farvi pagare un forte tributo. Dovrete dare ai vostri nemici 10 navi, 500 persone che diventeranno schiavi e 50 risorse. La sconfitta vi costa carissima, ma almeno avete conservato la libertà e la vostra città... Andate alla carta 57.
- Se esce 6: Oh no! Destino crudele! Hanno deciso di farvi tutti schiavi! Oh dei, perché non avete avuto pietà dei coloni greci? Andate alla carta 81 per conoscere il vostro destino.

Carta 54 I contadini non approvano la vostra decisione. Durante le loro proteste sono morti ben 100 cittadini! Ora lavoreranno con meno entusiasmo di prima, ma voi sperate che con il passare del tempo si rassegnino a faticare in silenzio per voi. Dovrete stare più attenti perché i cittadini sono insoddisfatti e pronti alla protesta anche con le armi. Spendete 30 risorse per riorganizzare l'esercito e pagare le guardie del corpo.

- Andate alla carta 56.

Carta 55 I coloni applaudono questa decisione. Molti di loro erano partiti per sfuggire alla schiavitù per debiti e all'oppressione dei ricchi. Ora a ogni famiglia toccherà un piccolo pezzo di terra. Tutti sono convinti che la situazione economica migliorerà. I cittadini si mettono a lavorare con entusiasmo. I terreni vengono arati e coltivati.

- La ricchezza della città aumenta di 50 risorse, la popolazione aumenta di 500 persone e avete costruito 2 nuove navi. Andate alla carta 56.

Carta 56 La vostra città sta diventando sempre più ricca, colta e potente. Le popolazioni vicine cominciano a temervi. I loro principi si sentono minacciati e hanno paura di essere conquistati da voi. Da un po' di tempo guerrieri delle popolazioni indigene distruggono i campi coltivati, alcuni vostri mercanti sono stati derubati e uccisi e alcune donne sono state rapite. Vi riunite in questo difficile momento per decidere come comportarvi. Le opinioni sono tre.

- Alcuni dicono che sono partiti da Corinto proprio perché erano stanchi della povertà, delle guerre e delle lotte. Questo posto è diventato troppo pericoloso. La loro opinione è che bisogna abbandonare questo luogo per cercarne uno più tranquillo. Se votate questa proposta, andate alla carta 25.
- Altri pensano che non si debbano sopravvalutare questi episodi di violenza e che il problema si risolverà stipulando un trattato di pace con i vicini. Se votate questa proposta, andate alla carta 41.
- Infine, alcuni sono molto agitati e dicono che la colonia ha subito troppe violenze ed è ora di vendicarsi attaccando le popolazioni vicine. Se votate per questa proposta, andate alla carta 42.

Carta 57 Da alcuni anni le piogge sono molto diminuite. I fiumi sono sempre più asciutti. Nei pozzi c'è poca acqua, che basta solo per soddisfare la sete dei cittadini. Nei campi coltivati le piante muoiono, bruciate dal

sole. I cittadini cercano disperatamente una soluzione, anche perché la crisi alimentare ha già provocato 100 morti e la perdita di 10 risorse.

- Alcuni vogliono chiedere aiuto alla madrepatria, cioè Corinto. Se votate per questa proposta, andate alla carta 59.
- Altri dicono che ormai la città è forte e deve superare la crisi senza ricorrere all'aiuto della madrepatria. Se votate per questa proposta, andate alla carta 58.

Carta 58 Avete deciso di non chiedere aiuto. Ora però dovete decidere che cosa fare per superare la crisi gravissima che ha fatto morire altri 100 cittadini e vi ha fatto consumare 10 risorse. I cittadini hanno fatto le quattro proposte seguenti.

- Razionare le risorse e resistere finché non ritorni la pioggia. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 63.
- Abbandonare questo posto maledetto per scegliere un luogo più fortunato. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 65.
- Cercare cibo fuori del territorio della città. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 69.
- Superare questa terribile crisi cambiando tipo di economia. Basta con l'agricoltura: ora è tempo di dedicarsi ad altri lavori. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 74.

Carta 59 La carestia continua a mietere vittime: sono morte altre 100 persone e avete consumato altre 10 risorse. Quando finirà questa maledizione degli dei? Avete mandato degli ambasciatori a Corinto, la madrepatria. I cittadini di Corinto accettano di aiutarvi e di mandarvi quello di cui avete bisogno, in attesa che la carestia finisca. In cambio dell'aiuto Corinto vuole comandare nella vostra città. Come vi comportate?

- Se votate per accettare l'aiuto, andate alla carta 61.
- Se votate per rifiutare, andate alla carta 60.

Carta 60 Tutti i cittadini della colonia greca hanno in comune con la madrepatria la lingua, la cultura, l'arte, la religione, le usanze. Vogliono continuare a commerciare con Corinto, ma la patria ora è la colonia che avete fondato e costruito con tanto lavoro e sacrifici. Anche se a malincuore, rifiutate l'aiuto, perché non volete perdere l'indipendenza e la libertà. Purtroppo, la carestia ha ucciso altre 100 persone e vi ha fatto consumare 10 risorse.

- Andate alla carta 74.

Carta 61 È un momento drammatico. Sono morte altre 100 persone, avete consumato 10 risorse e perso una nave. Amate la vostra città. Avete affrontato un lungo e difficile viaggio per fondarla. Poi avete lavorato duramente per renderla ricca e per abbellirla con splendidi monumenti. Ma la fame e la morte vincono il vostro amore per la libertà. Con un grande dolore nel cuore accettate la proposta della madrepatria: il suo aiuto permette alla città di riprendersi dalla terribile carestia.

- Andate alla carta 62.

Carta 62 La carestia è dunque finita. Anche la vostra libertà, purtroppo, è finita. Ora nella vostra città comandano i principi di Corinto. La vostra vita continuerà, ma non sarete più indipendenti.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, navi e risorse avete).

Fine

Carta 63 Sperate che Zeus faccia finalmente piovere e salvi i vostri raccolti. Molti hanno accettato la proposta di razionare le risorse, ma qualcuno non è d'accordo perché pensa che così i cittadini moriranno lentamente di fame. Infatti, muoiono 100 persone e consumate 10 risorse.

- Andate alla carta 64.

Carta 64 La carestia non vuole proprio finire. Altri 100 cittadini sono morti e avete consumato 10 risorse. I pochi cittadini che prima erano contrari alla vostra decisione si fanno coraggio e protestano per le strade. Gli abitanti si dividono in due partiti e si affrontano minacciosamente. Eris, la dea della discordia, scende nella città. Il rischio che scoppi una guerra civile è fortissimo. I sacerdoti cercano di interpretare il volere degli dei. Lanciate il dado.

- Se esce 1, 2 o 3, andate alla carta 66.
- Se esce 4, 5 o 6, andate alla carta 67.

Carta 65 La colonia ormai è inabitabile. Abbandonare questa città potrebbe essere una buona soluzione. Può darsi che in un altro luogo sarete più fortunati. Che gli dei vi siano propizi!

- Purtroppo la carestia ha ucciso altre 100 persone e vi ha fatto consumare altre 10 risorse. Andate alla carta 25.

Carta 66 Tyche, dea del destino e della fortuna, vi invita a ripartire. Con molta tristezza nel cuore imbarcate tutte le vostre ricchezze a bordo. Non avete ancora deciso dove andare. I saggi della colonia si riuniscono per prendere una decisione: fate presto perché sono morte altre 100 persone e avete consumato 10 risorse.

- Se votate per tornare a Corinto, la madrepatria, andate alla carta 68.
- Se votate per cercare un luogo più fortunato e fondare una nuova colonia, andate alla carta 65.
- Se vi siete pentiti di aver abbandonato la vostra città e iniziate a pensare che sia meglio tornare a casa, andate alla carta 67.

Carta 67 Maledizione! Questa orrenda carestia non vuole finire! La vita nella città è terribile. La fame rende i cittadini molto cattivi. Eris, spaventosa dea della discordia, è entrata nel cuore degli uomini e delle donne. Tutti sono in lotta per sopravvivere alla carestia. Scoppiano frequenti litigi e risse. Molto sangue greco sta scorrendo per le strade. A fatica si riesce a stabilire una tregua per prendere una decisione definitiva. È un momento importante: pensate bene prima di decidere. Ma fate in fretta perché negli ultimi giorni sono morte ben 300 persone, avete consumato 30 risorse e avete perso 1 nave!

- Se votate per tornare a Corinto, la madrepatria, andate alla carta 68.
- Se votate per cercare un luogo più fortunato dove fondare una nuova città, andate alla carta 65.
- Se votate per procurarvi il cibo fuori dalla città, andate alla carta 69.

Carta 68 Buon ritorno in patria e che Poseidone, dio del mare, vi sia propizio durante il viaggio. La storia della vostra città sarà ricordata a lungo e molti racconteranno della terribile carestia che vi costrinse ad abbandonarla.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, navi e risorse avete).

Fine

Carta 69 La popolazione è stremata dalla carestia. Nelle ultime settimane sono morte altre 100 persone e avete consumato 10 risorse. Vi riunite per decidere come procurarvi il cibo fuori dalla vostra città.

- Se votate per usare mezzi pacifici, cioè il commercio, andate alla carta 70.
- Se votate per usare la violenza e il furto, andate alla carta 76.

Carta 70 Qui bisogna decidere in fretta! La maledetta carestia ha fatto morire, negli ultimi giorni, ben 100 persone e avete consumato 10 risorse. La vostra decisione di usare mezzi pacifici è apprezzabile, ma ne avete la possibilità? Ci sono abbastanza cittadini da poter utilizzare come artigiani, minatori o commercianti? Controllate quante persone vivono nella vostra città.

- Se avete almeno 2.000 abitanti nella vostra città potrete: 1. commerciare con altre popolazioni con cui avete creato rapporti pacifici e di collaborazione. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 71; 2. cambiare tipo di economia, diventando estrattori e commercianti di minerali, oppure esportatori di prodotti artigianali da voi realizzati. Se votate per questa soluzione, andate alla carta 74.
- Se, invece, nella vostra città ci sono meno di 2.000 abitanti, andate alla carta 72.

Carta 71 Avete scambiato le vostre ricchezze con le popolazioni circostanti. Questa saggia politica di alleanze vi ha permesso di superare la crisi e di godere dell'amicizia di tanti popoli. I vostri scambi commerciali aumentano velocemente. La colonia diventerà sempre più ricca e la ricchezza e la cultura fioriranno straordinariamente. Avete costruito un monumento per l'ecista, il capo della spedizione che da Corinto vi portò in questo luogo. Sarà vostro dovere venerarne la figura eroica. Fra pochi anni alcuni dei vostri figli partiranno per fondare una nuova città e la vostra cultura si diffonderà in tutta la Magna Grecia. Aggiungete 3.000 persone alla vostra popolazione, 300 risorse e 30 navi.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, navi e risorse avete).

Fine

Carta 72 Chiedete un responso a Tyche, dea del destino e della fortuna: vi affidate a lei per decidere il vostro futuro. Tirate il dado.

- Se escono 1 o 2, andate alla carta 65.
- Se escono 3 o 4, andate alla carta 68.
- Se escono 5 o 6, andate alla carta 73.

Carta 73 Gli dei hanno avuto pietà di voi. Zeus ordina a Eolo di far sollevare i venti freddi, carichi di pioggia. Torna l'acqua, hurrah! La campagna sembra rinascere. Il prossimo raccolto sarà ottimo. La crisi è finita. La

vostra colonia sopravvivrà e avrà una lunga storia. In futuro diventerete ricchi e famosi per la vostra cultura in tutta la Magna Grecia. Aggiungete 500 persone alla vostra popolazione, 50 risorse e 5 navi.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, navi e risorse avete).

Fine

Carta 74 Maledizione a questa carestia. Sono morte altre 100 persone e avete speso altre 10 risorse. Decidete in fretta. Fino a oggi eravate soprattutto dei contadini. Ora decidete di dedicarvi alla costruzione di prodotti come armi, terrecotte, tessuti, gioielli in oro. Alcuni di voi propongono anche di estrarre il ferro da terre non lontane. Questo materiale era molto importante per la costruzione di armi e di strumenti di uso quotidiano. Potrete scambiare tali prodotti in tutto il Mediterraneo e arricchirvi. Hermes, dio del commercio e dei trattati di pace, sarà il vostro nuovo protettore. Ma c'è un problema: se si vuole cambiare economia ci vuole una popolazione numerosa, per poter avere soldati, artigiani, allevatori, commercianti, minatori e, soprattutto, tanti contadini. Fate un censimento.

- Se nella città abitano almeno 2.000 persone potrete cambiare economia, andate alla carta 75.
- Se nella città abitano meno di 2.000 persone sarete costretti a ripartire dalla carta 57, perché avete fatto delle scelte che la vostra città non può sostenere.

Carta 75 Questa maledetta carestia non è ancora finita! Decidete presto il da farsi: negli ultimi giorni sono morte altre 100 persone e avete consumato 10 risorse. Per far lavorare gli artigiani ci vogliono materie prime come argilla, legno, pietre preziose, argento, oro, ferro e altri metalli. Vicino alla vostra città non ci sono tutte queste materie prime. Dovete andare ad acquistarle presso altre colonie greche o da altre città. Per poter commerciare, però, ci vogliono le navi. La vostra città ha almeno 20 navi?

- Se avete almeno 20 navi, andate alla carta 77.
- Se avete meno di 20 navi, andate alla carta 78.

Carta 76 Assaltare le città più ricche del Mediterraneo può farvi arricchire, ma può anche farvi subire gravi danni se le cose vanno male. 5 vostre navi e 500 marinai stanno per affrontare il nemico. Chi vincerà? Ci vuole il dado per saperlo. Lanciano il dado prima gli avversari, poi lanciate il dado voi della colonia. Chi ottiene il punteggio più alto vince. In caso di parità si ritira.

- Se avete vinto, andate alla carta 80.
- Se avete perso, andate alla carta 79.

Carta 77 La vostra colonia dispone di un numero di navi sufficiente per poter commerciare in tutto il Mediterraneo. Potrete diventare artigiani e commercianti. Ma come volete procurarvi queste materie prime?

- Alcuni vorrebbero commerciare onestamente, facendo delle alleanze con le città più importanti del Mediterraneo, soprattutto quelle greche. Se votate per questa proposta, andate alla carta 71.
- Altri vorrebbero sia commerciare sia procurarsi le materie prime e le ricchezze assaltando ogni tanto alcune importanti città. Insomma, vorrebbero essere un po' commercianti e un po' pirati. Se votate per questa proposta, andate alla carta 76.

Carta 78 Senza navi non è possibile cambiare tipo di economia! Siete di fronte a due possibilità.

- Alcuni pensano sia meglio costruirle nel più breve tempo possibile, anche se ciò costerà fatica. Potreste prendere il legname dalle popolazioni pastorali che abitano sulle colline vicino alla vostra città. Il tempo necessario per discutere, intanto, vi ha fatto consumare 10 risorse. Se votate per questa proposta andate alla carta 77.
- Altri pensano che costruire le navi sia troppo faticoso e poi non siete proprio sicuri di voler cambiare economia. Il tempo necessario per discutere, intanto, vi ha fatto consumare 10 risorse. Se votate per questa proposta, andate alla carta 67.

Carta 79 Che tragedia! Gli dei vi hanno abbandonato. La vostra decisione di essere anche pirati vi ha portato verso una disfatta. Avete perso 5 navi e 500 marinai. La maggior parte dei vostri uomini è morta in battaglia, mentre i sopravvissuti sono stati fatti schiavi. Nessuno di loro farà ritorno in patria! Non solo, ma i vostri nemici hanno anche attaccato la vostra città di sorpresa e l'hanno conquistata facilmente, approfittando del fatto che non avevate più né navi né soldati! Tutti i cittadini greci sono stati deportati come schiavi. La città che un giorno aveva bellissimi templi ed edifici in marmo tutti colorati oggi è un cumulo di macerie. Avete perso tutto, tranne la vita. Ormai la storia della vostra colonia continuerà, tristemente, insieme a quella del popolo che vi ha conquistati.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, quante navi e quante risorse avete).

Fine

Carta 80 Ares, dio della guerra, ha combattuto vicino a voi! Il nemico è annientato, distrutto! Avete conquistato 100 risorse, 500 schiavi e 10 navi. Complimenti! Questa vita, però, è molto pericolosa. I vostri concittadini discutono se continuarla o no.

- Alcuni vorrebbero continuarla perché sono sicuri che nessuno potrà batterli. Con il commercio e la rapina la vostra città diventerà ricchissima e sarà temuta da tutti. Se votate per questa proposta, andate alla carta 43.
- Altri credono che sia meglio cambiare, perché anche commerciando onestamente vi arricchirete ma eviterete terribili pericoli: chi vi assicura che vincerete sempre? Se votate per questa proposta, andate alla carta 71.

Carta 81 Gli dei vi hanno abbandonato! È la fine. Tutti i cittadini sono stati deportati come schiavi. La città che un giorno aveva bellissimi templi ed edifici in marmo tutti colorati oggi è un cumulo di macerie. Avete perso tutto, tranne la vita. Perderete la vostra identità, e vi mescolerete con il popolo che vi ha conquistato.

- Calcolate il vostro punteggio (cioè quanti uomini, quante navi e quante risorse avete).

Fine

Note: Gioco edito anche in L. Bresil, A. Brusa, Il laboratorio delle simulazioni: Magna Grecia. Gioco di Storia e geografia per la scuola media, liberamente ispirato a Braudel, e forse anche a Erodoto, in L. Bresil, A. Brusa, Laboratorio 1 per l'insegnante. Storia. Il mondo: popoli, culture, relazioni. Percorsi e materiali di lavoro, Bruno Mondadori, Milano 1994, pp. 189 ss. Il gioco si trova anche in A. Brusa et al., Il nuovo racconto delle grandi trasformazioni. Guida per l'insegnante per il primo anno, Paravia-Bruno Mondadori, Milano 2004, pp. 96-112.

Bibliografia sulla didattica ludica*

di Antonio Prampolini

Metodologia

- ARDITO C. *et al.* (2008), *Il gioco-escursione: una tecnica di apprendimento per sistemi di m-learning*, in "Didamatica", pp. 562-71.
- BARTOLINI S., CUTOLO F. (2021), "Costruire la storia, mattoncino su mattoncino". La "Public Brickstory": i Lego come strumento per raccontare la storia, in "Diacronie. Studi di Storia Contemporanea", 46, pp. 66-87.
- BASS I. L. (2020), *The Potential of Video Games for Enhancing Teaching History*, in "International Journal of Management and Applied Research", 7, 3, pp. 308-18.
- BOSCHETTI L. (2020), *La Venezia del XVI secolo come caso di studio per un laboratorio sulla cittadinanza a scuola*, in "Progressus", 1, pp. 85-100.
- BOSCHETTI L., FIORIO A., SERIO C. (2020), *La "storia solitaria": alcuni giochi di carte resi digitali. Per imparare date e giocare col tempo*, in <https://www.historialudens.it/digistoria/360-la-storia-solitaria-alcuni-giochi-di-carte-resi-digitali-per-imparare-date-e-giocare-col-tempo.html>.
- BOUTONNET V. (2019), *Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique: démocratie et éducation à la citoyenneté dans Civilisation VI*, in <https://www.erudit.org/fr/revues/rechercheslmm/2019-v9-rechercheslmm04753/1062032ar/>.
- BRENNAN R. (2014), *Historia: Game-Based Learning for Middle School History*, in <https://www.edutopia.org/blog/short-happy-history-of-historia-rick-brennan>.
- BRUSA A. (2013), *Uppsala e altri giochi facili. Cinque giochi di storia, geografia e tanto altro*, in <https://www.historialudens.it/component/tags/tag/giochi-didattici.html>.
- ID. (2015), *La bambina e la fusaiola. La provocazione didattica di Romana Scandolari*, in <https://www.historialudens.it/biblioteca/203-la-bambina-e-la-fusaiola.html>.
- BRUSA A., FERRARESI A. (a cura di) (2010), *Clio si diverte*, La Meridiana, Molfetta (BA).
- CECALUPO M., MUSCI E. (2005), *Imparare giocando: giochi e simulazioni nella didattica della storia*, in <https://digilander.libero.it/dibiasio.neoassunti/primaria%20e%20I%20grado/Praticare/Storia/Imparare%20giocando.pdf>.
- DE MARCO E. (2021), *Digital storytelling game per una didattica ludica della storia*, in "Diacronie. Studi di Storia Contemporanea", 46, 2, pp. 89-104.
- DETTOLE D., LEONARDI R. (2020), *Dal libro-game alle storie digitali. Una didattica con Twine*, in "Novecento.org", 13, febbraio, <http://www.novecento.org/pensare-la-didattica/dai-libri-gioco-alle-storie-digitali-una-didattica-con-twine-6181/>.
- ID. (2021), *Didactics' Escape. L'uso dell'escape room nella didattica della storia*, in "Novecento.org", 16, agosto, <https://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/didactics-escape-l-uso-dell-escape-room-nella-didattica-della-storia-7125/>.
- DUSSARPS C. (2020), *Le jeu vidéo pour apprendre l'histoire?*, in <https://www.educavox.fr/innovation/recherche/le-jeu-video-pour-apprendre-l-histoire>.
- EMERGING TECHNOLOGY FROM THE ARXIV (2018), *Video Games Could Be Serious Tools for Historical Research*, in <https://www.technologyreview.com/2018/05/11/142919/video-games-could-be-serious-tools-for-historical-research/>.
- GUAZZONE R. (2016), *Quando il gioco si fa duro*, in <https://www.historialudens.it/digistoria/277-quando-il-gioco-si-fa-duro.html>.
- JUKIĆ L. I. (2022), *Kids Are Learning History From Video Games Now*, di Luka Ivan, in <https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2022/03/history-video-games-europa-universalis/622892/>.
- KAROUI A. (2019), *Les enseignants à la conception de jeux éducatifs mobiles: enjeux et possibilités*, in <https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/les-enseignants-a-la-conception-de-jeux-educatifs-mobiles-enjeux-et-possibilites.html>.
- KRIJN H. J. *et al.* (2020), *Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past*, in S. Jageneuer (ed.), *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12-13 October 2018)*, Ubiquity Press, London, pp. 27-44.
- KURAN M. S. *et al.* (2018), *History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course*, in <https://arxiv.org/pdf/1805.00463.pdf>.
- LABORATORIO LAPSUS (2021), *La narrazione storica nei videogiochi: il caso di Sid Meier's Civilization*, in "Diacronie. Studi di Storia Contemporanea", 46, 2, pp. 107-24.
- LOTTI S., LUSUARDI C. (2018), *Echi resistenti. Urban game della Liberazione*, in "Novecento.org", 10, agosto, <http://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/echi-resistenti-urban-game-della-liberazione-3361/>.
- MALVASI M. (2006), *L'Europa in gioco. Educare alla cittadinanza europea con la didattica ludica*, in E. Santoro Reale, R. Cirino (a cura di), *Identificazione e valorizzazione delle aree marginali. Il contributo della ricerca, della didattica, della società civile*, Atti del 48° convegno nazionale AIIG (Campobasso, 2-5 settembre 2005), pp. 223-7.

* L'ultimo accesso alle pagine Internet indicate risale a novembre 2022.

- MARIOTTI S., MAROTTA N. (2020), *Gioco e storydoing: strumenti didattici per l'insegnamento della storia nella scuola primaria*, in "Didattica della storia", 2, 1, pp. 609-29.
- MARTIN J.-C., TURCOT L. (2016), *Histoire et jeu vidéo. L'Historien et le jeu, ou l'inquiétude du garde-chasse*, in "Écrire l'histoire", 16, pp. 225-30.
- MOORHOUSE D. (2018), *Teaching History in the 21st Century: 5 Interactive Strategies*, in <https://schoolshistory.org.uk/topics/teaching-history-in-the-21st-century-5-interactive-strategies/>.
- PARAT A. (2021), *Apprendre l'Histoire de manière ludique*, in <https://insights.gostudent.org/fr/apprendre-histoire-de-maniere-ludique>.
- RADETICH L., JAKUBOWICZ E. (2014), *Using Video Games for Teaching History: Experiences and Challenges*, in "Athens Journal of History", 1, pp. 9-22.
- SCHRIER K. L. (2005), *Revolutionizing History Education: Using Augmented Reality Games to Teach Histories*, Tesi di master, Massachusetts Institute of Technology.
- ID. (2006), *Using Augmented Reality Games to Teach 21st Century Skills*, Association for Computing Machinery, New York.
- ID. (2014), *Using Digital Games to Teach History and Historical Thinking*, in Id. (ed.), *Learning, Education and Games. Volume One: Curricular and Design Considerations*, ETC Press, Pittsburgh (PA), pp. 73-91.
- TIBALDINI M. (2020), *Giochi didattici e storia nella scuola primaria*, in <https://storicamente.org/giochi-didattici-storia-scuola-primaria>.
- YELLE F. (2016), *Le jeu vidéo pour enseigner l'histoire: synthèse d'une approche théorique et pratique*, in <https://ledidacticien.com/2016/06/27/le-jeu-video-pour-enseigner-lhistoire-synthese-dune-proche-theorique-et-pratique/>.

Preistoria

- BBC – SCIENCE & NATURE (2014), *Prehistoric Life: Games & Quizzes*, in www.bbc.co.uk/sn/prehistoric_life/games/.
- BRUSA A. (2017), *La giornata della Preistoria. Il giorno in cui la storia non fu noiosa*, in <https://www.historialudens.it/didattica-della-storia/306-la-giornata-della-preistoria-il-giorno-in-cui-la-storia-non-fu-noiosa.html>.
- CAVONE S. (2013), *Dolmen per tutti i gusti. Tra fiction, internet, giochi e manuali scolastici*, in <https://www.historialudens.it/component/tags/tag/giochi.html>.
- ENGLISH HERITAGE (s.d.), *Teaching Prehistory*, in <https://www.english-heritage.org.uk/learn/teaching-resources/teaching-history/teaching-prehistory/>.
- FICHES DE PREP (2017), *Projet: à la découverte de la préhistoire*, in <https://www.fichesdeprep.fr/2013/07/21/projet-pr%C3%A9histoire/>.
- HOMINIDÉS (s.d.), *Préhistoire et jeux vidéo*, in <https://www.hominides.com/livres-et-medias/jeux-video-prehistoire/>.
- LOGICIELEUCATIF (s.d.), *Les fiches sur la préhistoire*, in <https://www.logicieleducatif.fr/eveil/histoire/prehistoire.php>.
- SCANDOLARI R. (2018), *Il Guinness dei Primati. L'evoluzione umana non è mai stata così divertente!*, in <https://www.historialudens.it/diario-di-bordo/313-il-guinness-dei-primati-l-evoluzione-umana-non-e-mai-stata-cosi-divertente.html>.
- SNYDER WILLIAM D. (2022), *Have Video Games Evolved Enough to Teach Human Origins? A Review of Ancestors: The Humankind Odyssey*, in <https://www.cambridge.org/core/journals/advances-in-archaeological-practice/article/have-video-games-evolved-enough-to-teach-human-origins/1BB27134181193FF9CBEC95A0AB40D29>.

Storia antica

- ACADÉMIE DE NICE (s.d.), *Le monde des cités grecques "Persée et le voleur de foudre"*, in <https://www.pedagogie.ac-nice.fr/histgeo/index.php/ressources-pedagogiques/86-peda/au-college/cycle-3/738-persee-et-le-voleur-de-foudre>.
- ACADÉMIE DE NORMANDIE – HISTOIRE GÉOGRAPHIE (2013), *Découvrir Rome à l'aide d'un jeu sérieux*, in <https://histoire-geographie.ac-normandie.fr/Decouvrir-Rome-a-l-aide-d-un-jeu-serieux>.
- BRITISH COUNCIL (s.d.), *Ancient Egypt*, in <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/category/topics/ancient-egypt>.
- CANADIAN MUSEUM OF HISTORY (s.d.), *Queen's of Egypt Online Activities: Mission Nefertari*, in <https://www.history-museum.ca/learn/online-resources-for-teachers/>.
- CLAUS P. (2021), *Ancient Greek History Video Games Now Part of College Curricula*, in <https://greekreporter.com/2022/08/29/ancient-greek-history-video-games-part-college-curricula/>.
- DARVASI P. (2018), *Exploring Ancient History With Video Games*, in <https://www.edutopia.org/article/exploring-ancient-history-video-games>.
- DEBLED V. (2015), *Des jeux numériques pour apprendre la civilisation grecque en 6^e*, in <https://www.toutatice.fr/portail/share/JbCchV>.
- ENGLISH HERITAGE (s.d.), *Teaching Romans*, in <https://www.english-heritage.org.uk/learn/teaching-resources/teaching-history/teaching-the-romans/>.
- KELLY M. (2021), *Ancient Civilizations Come Alive with Games*, in <https://www.middleweb.com/44517/ancient-civilizations-come-alive-with-games/>.
- MARCHETTI M. (2019), *A l'école des jeux de rôle: des gymnasiens dans le quotidien des Romains*, in <https://www.letemps.ch/societe/lecole-jeux-rol-gymnasiens-quotidien-romains>.

PASS-EDUCATION (s.d.), *La Grèce antique – Histoire antique – Histoire: 6^{ème} – Cycle 3. 11 jeux éducatifs / exercices en ligne gratuits*, in <https://www.pass-education.fr/la-grece-antique-histoire-antique-histoire-6eme-jeux-educatifs-jpd/>.
SESTIER D. (2014), *Mystère à Rome*, in <https://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2014/05/04/mystere-a-rome/>.

Medioevo

ACADÉMIE D'ORLÉANS-TOURS (2021), *Jeu sérieux. Etudier la ville de Tours au Moyen-Age*, in <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20413>.
ENGLISH HERITAGE (s.d.), *Teaching Medieval History*, in <https://www.english-heritage.org.uk/learn/teaching-resources/teaching-history/teaching-medieval/>.
FANTADYS (2014), *Découverte ludique du Moyen-Age: Le Jeu du Moyen Age*, in <https://fantadys.com/2014/06/16/decouverte-ludique-du-moyen-age-le-jeu-du-moyen-age/>.
GONZATO G. L., DE MARCHI L. (2021), *Storia in gioco? Uno studio di Total War: Attila*, “Diacronie. Studi di Storia Contemporanea”, 46, 2, pp. 124-42.
MESSINA R. (2022), *L'aigle et le faucon pèlerin. Une aventure virtuelle médiévale*, in <http://histoire-geographie.ac-dijon.fr/spip.php?article1088>.
PAGNOTTI J., RUSSELL W. B. (2012), *Exploring Medieval European Society with Chess: An Engaging Activity for the World History Classroom*, in “The History Teacher”, 46, 1, pp. 29-43.
RESSOURCES POUR LA JEUNESSE (2019), *Ressources pédagogiques pour découvrir la vie quotidienne au Moyen-Age: vidéos pédagogiques avec leurs fiches et questionnaires puis jeu pédagogique*, in <http://biblio-jeunesse.over-blog.com/2019/09/ressources-pedagogiques-pour-decouvrir-la-vie-quotidienne-au-moyen-age-videos-pedagogiques-avec-leurs-fiches-et-questionnaires-puis>.
TRYNOSKI D. (s.d.), *Get Interactive: Teach the Middle Ages for Ages 5 to 25*, in <https://www.medievalists.net/2014/03/get-interactive-teach-middle-ages-5-25/>.
ZACCARDELLI C. (2018), *Création de jeux sérieux médiévaux*, in <https://documentation.ac-besancon.fr/creation-de-jeux-serieux-medievaux/>.
ZECHMAN M. (s.d.), *Medieval Activities for Middle School*, in <https://ihomeschoolnetwork.com/medieval-activities-for-middle-school/>.

Età moderna

BLOG DU PROF D'HISTOIRE – GÉO QUI EST AUSSI COORDO ULIS (2014), *Un jeu de rôle sur la Révolution française en quatrième*, in <https://pierrickauger.wordpress.com/2014/09/25/un-jeu-de-role-sur-la-revolution-francaise-en-quatrieme/>.
DE JOIE C. (2018), *Citoyen-ne-s! Un escape game sur la Révolution*, in <http://histoire-geographie.ac-dijon.fr/spip.php?article937>.
GRANT (2020), *Gaming the American Revolution: Ranking the Games We Have Played – 2020 Edition*, in <https://theplayer-said.com/2020/07/03/gaming-the-american-revolution-ranking-the-games-we-have-played-2020-edition/>.
HATTEM M. D. (2013), *American Revolution: The Game*, in <https://earlyamericanists.com/2013/01/04/american-revolution-the-game/>.
KITCHELL K. (2020), *What Can People Learn about the American Revolution through “Assassin’s Creed III”?*, in <https://scholarlycommons.obu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1059&context=history>.
PEIGNE S. (2018), *Histoire 4^{ème} – Serious game. J’ai vécu la Révolution française*, in <https://cartoun.education.fr/portail/share/AP1734>.
RÉSEAU LUDUS (2015), *La Révolution française, un beau terrain de jeu*, in <https://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2015/10/18/la-revolution-francaise-un-beau-terrain-de-jeu/>.
SEGPA (s.d.), *Escape game sur la Révolution française*, in <https://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2015/10/18/la-revolution-francaise-un-beau-terrain-de-jeu/>.
SESTIER D. (2022), *J’ai vécu la Révolution et l’empire, une nouvelle version numérisée autocorrective*, in <https://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2022/05/07/jai-vecu-la-revolution-et-lempire-une-nouvelle-version-numerisee-autocorrective/>.

Età contemporanea

ACADÉMIE DE VERSAILLES (2021), *Facteur pendant l’Occupation: un jeu sérieux pour faire acquérir des compétences documentaires*, in <https://documentation.ac-versailles.fr/spip.php?article660>.
BIZZOCCHI M. (2017), *La Prima guerra mondiale nei videogiochi*, in “Novecento.org”, 7, febbraio, <http://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/la-prima-guerra-mondiale-nei-videogiochi-1917/>.
BROU W. (2017), *Utiliser le jeu Battlefield 1 pour étudier la Première Guerre mondiale en 3^e*, in <https://www.clionautes.org/utiliser-le-jeu-battlefield-1-en-classe.html>.

- BUNT B. J., BUNT L. R. (2019), *Developing a Serious Game Artefact to Demonstrate World War II Content to History Students*, in "Yesterday&Today", 22, December, pp. 42-59.
- DE MIRAS J.-L. (2019), *Le jeu vidéo "historique" comme objet de recherche. La représentation vidéoludique de la Grande Guerre en question*, in "Essais. Revue interdisciplinaire d'Humanités", 15, pp. 7-21.
- EDUCATIONAL VIDEOS AND GAMES FOR SCHOOL KIDS (s.d.), *World War II*, in <https://www.neok12.com/World-War-II.htm>.
- ID. (s.d.), *World War I*, in <https://www.neok12.com/World-War-I.htm>.
- ID. (s.d.), *Cold War*, in <https://www.neok12.com/Cold-War.htm>.
- ENGLISH HERITAGE (s.d.), *Teaching 20th Century*, in <https://www.english-heritage.org.uk/learn/teaching-resources/teaching-history/teaching-20th-century/>.
- FACCHINI T. (2016), *Guerres et jeux vidéo: représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale*, in <https://journals.openedition.org/amnis/2870>.
- GUSSAGO L. (2015), *Facciamo l'Italia! Gioco sul Risorgimento*, in <https://www.historialudens.it/didattica-della-storia/237-facciamo-l-italia.html>.
- HUGUET M. (2021), *Escape game virtuel sur la Résistance*, in <http://hg.ac-besancon.fr/2021/03/03/escape-game-virtuel-sur-la-resistance/>.
- LACHEZE C., WECKERLE M. (2019), *La Grande Guerre dans le jeu vidéo: jouer une histoire délaissée*, in "Essais. Revue interdisciplinaire d'Humanités", 15, pp. 131-95.
- LE CAFÉ PÉDAGOGIQUE (2015), *Enseignez la 1^{ère} Guerre mondiale avec un jeu sérieux*, in <http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2015/06/19062015Article635702944057330440.aspx>.
- LOSAPIO G. (2017), *Correva l'anno... Un gioco di carte per studiare seriamente la violenza di Stato nel Novecento*, in "Novecento.org", 7, febbraio. <http://www.novecento.org/dossier/la-violenza-di-stato-nel-novecento-lager-e-gulag/correva-lanno-un-gioco-di-carte-per-studiare-seriamente-la-violenza-di-stato-nel-novecento/>.
- LOTTI S., LUSUARDI C. (2018), *Echi resistenti. Urban game della Liberazione*, in "Novecento.org", 10, agosto, <http://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/echi-resistenti-urban-game-della-liberazione-3361/>.
- MAILLARD A. (2019), *Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo*, in "Essais. Revue interdisciplinaire d'Humanités", 15, pp. 93-106.
- ORSINI I. (2022), *La bambina dietro gli occhi. Un progetto di PCTO per narrare la Shoah ai bambini*, in "Novecento.org", 17, giugno, <https://www.novecento.org/didattica-in-classe/la-bambina-dietro-gli-occhi-un-progetto-di-pcto-per-narrare-la-shoah-ai-bambini-7241/>.
- PINO B. (2016), *Videogiochi, il caso: Battlefield 1 offende gli Alpini? La Storia è anche questa*, in "la Repubblica", 26 ottobre, https://www.repubblica.it/tecnologia/prodotti/2016/10/26/news/videogiochi_il_caso_battlefield_1_offende_gli_alpini_la_storia_e_anche_questa-150620127/.
- ROMAIN V. (2019), *Apprendre la Grande Guerre avec Soldats Inconnus? Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire*, in "Essais. Revue interdisciplinaire d'Humanités", 15, pp. 65-76.
- SORRENTINO G. (2018), *Giocare la storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del "what if"*, in "Novecento.org", 9, febbraio.