



**Rete delle Geo Storie a scala locale**

**Associazione Clio '92**

**Amministrazione Comunale di MOGLIANO VENETO (TV)**

***GEOSTORIA LUDENS***

***Spazio e tempo a scuola con la didattica ludica***

**Martedì 11 settembre 2018, ore 8.30 - 17.30**

**Mogliano Veneto (TV) – Teatro Cinema Busan e Scuola “Piranesi”**

# **La storia in gioco**

**Ivo Mattozzi**

Docente a contratto della Libera Università di Bolzano

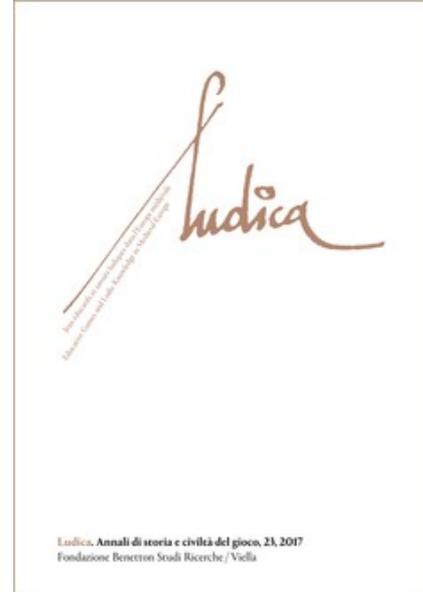
Presidente dell'Associazione Clio '92

# Sono stato un giocherellone, ma ora non lo sono

- La scoperta delle potenzialità formative dei giochi
- Il mio intento è rispondere alla domanda: “Quale storia mettere in gioco?”
- Metodologia: insegnare il metodo con i giochi e far pensare i giochi come tracce
- Conoscenze: I giochi come aspetti di civiltà
- Concetti fondanti:

I giochi per far apprendere concettualizzazioni complesse

- Storia dell’ambiente e della territorializzazione con i giochi di costruzione
- Le trasformazioni dello stato con giochi che fanno apprendere i copioni dei governanti
- I giochi per costruire copioni di attività del passato (Mitelli, il gioco del fornaro)



**Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco. 21-22,2015-2016 e 23, 2017**  
**Fondazione Benetton Studi Ricerche**

**"Jeux éducatifs et savoirs ludiques dans l'Europe médiévale/Educative Games and Ludic Knowledge in Medieval Europe »**

# **La funzione formativa dei giochi nella storia**

# Anche nel medioevo didattica ludica

- **Francesca Aceto, Vanina Kopp, Entre didactique et ludique. Essais d'une approche historique/Teaching and Play. A historical approach**
- **Noëlle-Laetitia Perret La place du jeu dans l'éducation du prince d'après Gilles de Rome et son traducteur Guillaume (XIII<sup>e</sup>-XIV<sup>e</sup> siècle)**
- **Sophie Caflisch, Language Immersion through Movement Games and Play in Late Medieval Europe Maria Taddei, Jouer dans la cité des humanistes. Les confréries de jeunesse à Florence au XV<sup>e</sup> siècle**
- **Francesca Aceto, « Aguzzar l'ingegno dei giovani ». Jeux, mathématiques et violences symboliques au Quattrocento**

**Ludica, 21-22, 2015-2016**

# Anche nel Medioevo si educava con i giochi

- **Francesca Aceto, Vanina Kopp** Jeu, pédagogie et performance dans les sociétés médiévales/Play, pedagogy and performance in medieval societies
- **Alessandra Rizzi**, Educare col gioco/rieducare al gioco: predicatori e uomini di Chiesa fra medioevo ed età moderna
- **Marie Anne Polo de Beaulieu, Jacques Berlioz**, Les prédicateurs connaissaient-ils la notion de jeux éducatifs? Enquête dans quelques collections de récits exemplaires (XIII<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècle)
- **Iolanda Ventura**, Curiosità, insegnamento e piacere nelle enciclopedie del Tardo Medioevo: il caso del Responsorium curiosorum attribuito a Corrado di Halberstadt
- **Vanina Kopp**, «Jeux et esbatemens aucunement plaisans pour avoir contenance et maniere de parler». Les recueils de demandes d'amour comme manuels éducatifs
- **Darwin Smith**, Aspects de l'écriture dramatique en France au XV<sup>e</sup> siècle : fil sonore, mime, polytopie et mass media

La storia in gioco:

1. metodologia; 2. concetto di civiltà

# **Giochi per l'apprendimento della storia in una terza primaria**

***SCUOLA PRIMARIA DI SAN TEREZIANO ISTITUTO COMPRENSIVO DI  
GUALDO CATTANEO (PG)  
PROGETTO DI STORIA a. s. 2017 - 2018***



***«Giochiamo a ... »***

***CLASSI COINVOLTE IIIA IIIB***

***Tempo per la realizzazione: da gennaio al mese di maggio, 2h alla settimana***

***Insegnante Paola Palmini***

# LABORATORI ATTIVATI CON USO DI ATTIVITÀ LUDICHE

- « ... CHI FA LA STORIA »
- « ... COSTRUIRE UN QUADRO DI CIVILTÀ' DEL PRESENTE »

# Costruzione delle carte

## Materiali

- Cartoncini bristol (meglio optare per colori diversi in modo da non confondere e perdere le carte da un mazzo all'altro)
- Forbici, riga, colla, pennarelli

## Procedimento

- Ritagliare le carte da ogni cartoncino
- Scaricare da internet e stampare i personaggi della storia e i loro strumenti
- Ritagliare e incollare le immagini su ogni carta
- Scrivere sotto all'immagine il relativo nome

*Insegnante Paola Palmini*

# Il gioco: «Le carte dei mestieri»

**Materiali:** 25 carte da gioco create dall'insegnante

**Numero dei giocatori:** 5

## Regole del gioco

Stabilire attraverso una conta il/la bambino/a che dà le carte e che alzerà la prima carta

Decidere il proprio ruolo nel gioco e prendere la carta che lo rappresenta.

Es: decido di essere lo storico e prendo la carta che lo raffigura

Mettere la carta con il personaggio scelto in bella vista davanti a sè

Disporre le 20 carte rimanenti su di una superficie (banchi a isole, pavimento) con la parte bianca rivolta verso l'alto.

In base al senso di rotazione scelto alzare una carta alla volta rispettando il proprio turno

Se la carta pescata presenta lo strumento del personaggio prescelto disporla in bella vista accanto alla precedente, altrimenti riposizionare la carta nella posizione iniziale con la parte bianca rivolta verso l'alto

Memorizzare la posizione delle carte per agevolarne la scelta

Il gioco si conclude quando uno dei 5 giocatori riesce ad avere tutte le carte dei suoi strumenti

# Momenti di gioco



# LE CARTE DEI MESTIERI storici



Carte circa le  
modalità di lavoro?

Carte circa i luoghi  
di ricerca delle  
tracce?

Carte rappresentanti  
tracce?

mattozzi,

*Insegnante Paola Palmini*

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

# Considerazioni finali

I bambini hanno mostrato grande entusiasmo, partecipazione e serenità. Nell'aula si respirava un'atmosfera di grande attenzione e concentrazione. Mi sento di ribadire l'efficacia della metodologia attuata anche per il suo altissimo livello di inclusività.

Il gioco è andato oltre le normali aspettative. I bambini hanno iniziato ad aiutarsi a vicenda, se una turnazione veniva male, essi ricominciavano dall'inizio e ripetevano di nuovo, correggendo gli errori precedenti. Senza drammi, senza ricorrere all'insegnante, in un clima sociale positivo, dove l'errore è contemplato, accettato, superato con l'aiuto di tutti. Proprio la ripetitività del gioco è stata la caratteristica ulteriore che ha permesso a tutti di apprendere.

*Insegnante Paola Palmini*

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

# « ... COSTRUIRE UN QUADRO DI CIVILTÀ' DEL PRESENTE »»

## Obiettivi del laboratorio

- Stimolare la capacità di osservazione e lettura del Presente
- Selezionare, associare e organizzare le informazioni e le conoscenze apprese mediante tematizzazioni e concettualizzazioni
- Costruire il QdC del Presente

# Compiti dell'insegnante

- Reperire i materiali: immagini, foto relative ai modi di vita del Presente (cibi, vestiti, strutture, giochi, ... ) da riviste, giornali
- Ideare il gioco e le sue regole

## Compiti degli alunni

Portare a scuola giornali, riviste, volantini  
Conoscere e rispettare le regole di gioco  
**GIOCARE**

# Fasi di realizzazione

- Sfogliare le riviste e ritagliare le immagini
- Disporre il materiale (immagini) su di un grande tavolo o sul pavimento in modo casuale
- Proposta delle attività di gioco da parte dell'insegnante
- Spiegazione del gioco e delle sue regole
- Si gioca !

# «Gioco delle associazioni»

**Giocatori:** 15 (tutto il gruppo classe)

**Materiali:** immagini, foto relative ai vari aspetti della nostra vita prese da riviste, cartoncini bristol, colla, pennarelli

## Svolgimento del gioco

L'insegnante dispone tutte le immagini di oggetti che fanno parte della nostra vita in modo casuale su un tavolo o pavimento

Attraverso una conta si stabilisce il bambino o la bambina che sceglie per primo l'immagine che più lo/a attrae

Si sceglie il senso di rotazione del gioco (verso destra o verso sinistra partendo dal primo giocatore)

Ogni giocatore, rispettando il proprio turno, descrive l'immagine scelta, prendendola e dicendone ad alta voce il nome e la funzione (cosa è?) (A cosa serve?) (Tu la usi?)

Ogni alunno tiene l'immagine in vista sul suo petto

## «Gioco delle associazioni»

A questo punto l'insegnante chiede loro di disporsi in gruppo  
Ogni gruppo dovrà essere formato da bambini con immagini simili per quanto concerne la funzione

I bambini si muovono, si chiamano, si escludono ... alla fine i gruppi si costituiscono

Ogni gruppo deve darsi un **nome che comprenda tutti i componenti** (categoria concettuale) es: IL GRUPPO DELLE COSE CHE SI MANGIANO SCRIVERA' «ALIMENTAZIONE» ...

Ogni gruppo scrive su fogli bianchi il nome (categoria concettuale)

Ogni gruppo prende un cartoncino bristol e lo completa suddividendolo in tre spazi: nome, immagini, considerazioni e conoscenze

Le strisce completate vengono assemblate e costituiscono il QdC del Presente

# IL QUADRO DI CIVILTÀ' DEL PRESENTE



mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

*Insegnante Paola Palmini*

# MOMENTI ...



# CONSIDERAZIONI FINALI

- Pensare ai modi di vita della nostra società nel tempo attuale è complesso e lo è ancora di più per bambini di 8 anni.
- Le immagini ritagliate da opuscoli e riviste sono state un mediatore molto efficace, in quanto hanno aiutato gli alunni a calarsi nella loro realtà, nelle attività che compiono quotidianamente e a riflettere su di esse avviando, attraverso il confronto, la discussione, il gioco e il movimento nuova conoscenza e prime forme di astrazione e concettualizzazione.
- Tutti i bambini hanno partecipato e interagito con grande entusiasmo.



**IL GIOCO NELL'ARTE**  
**CERCA LE OPERE NEI MUSEI**  
**E CONDIVIDILE SUI SOCIAL**

**FEB**  
**BRA**  
**IO**  
*al*  
**MUSEO**

#giochidarte

museitaliani

Firenze, Galleria degli Uffizi  
Jean-Baptiste-Siméon Chardin  
Fanciullo con il  
castello di carte  
1740



**FIRENZE. GALLERIE DEGLI UFFIZI**  
**GALLERIA DELLE STATUE E DELLE PITTURE**  
Jean-Baptiste-Siméon Chardin  
FANCIULLO CON IL  
CASTELLO DI CARTE  
1740

**Varietà e durata dei giochi e  
giocattoli : carrellata museale**

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

# Commenti circa reperti

- ‘Si scopre’ ai Musei Nazionali Archeologici di Jatta, a Ruvo di Puglia, di Aquileia e di Taranto che il gioco della palla era un gioco principalmente da ragazze (rispettivamente Scena con gioco della palla, Vaso per l’acqua a figure rosse, 400 – 375 a.C., Donna che tiene in mano una palla cucita con pezzi esagonali, Altare funerario della famiglia dei Caesernii, I secolo d.C. e Anfora a figure rosse con fanciulle che giocano a palla, seconda metà del IV secolo a.C) e che la fashion doll adulta più famosa al mondo ha antenate lontane, come potrebbe sembrare osservando la bambola in avorio appartenente al corredo funerario di una bambina, risalente al II secolo a.C. conservata al Museo Archeologico Nazionale Romano - Palazzo Massimo.
- Dagli scacchi (Scacchiera in osso VI – VII sec. D. C., Museo Crypta Balbi) ...



**TORINO. MUSEO EGIZIO**

**GIOCO DELLA SENET RINVENUTO NELLA  
TOMBA DELL'ARCHITETTO KHA**

**Nuovo regno**

mattozzi,

**XVIII-XX dinastia - 1539-1076 a.C.**



**ORVIETO. MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE**  
**TROTTOLA ETRUSCA FIGURATA**  
IV-III secolo a.C.



**TARANTO. MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE**  
ANFORA (PELIKE) A FIGURE ROSSE CON  
FANCIULLE CHE GIOCANO A PALLA  
Seconda metà del IV secolo a.C.

<http://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/images/museitaliani/febbraio2018/opereG/9.jpg>

**POMPEI. PARCO ARCHEOLOGICO**  
OSTERIA DELLA VIA DI MERCURIO  
AFFRESCO CON GIOCATORI DI DADI  
II secolo a.C.



mattozzi,  
storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**GIOIA DEL COLLE (BA). MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO AL CASTELLO NORMANNO SVEVO**

**SONAGLIO A FORMA DI CINGHIALE CON GUERRIERO SUL DORSO**

Seconda metà del IV secolo a.C. Mattozzi, storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**RUVO DI PUGLIA (BA). MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO JATTA**  
VASO PER L'ACQUA (HYDRIA) A FIGURE ROSSE  
SCENA CON GIOCO DELLA PALLA 400-375 a.C.



**ROMA. MUSEO NAZIONALE ROMANO ALLE TERME DI DIOCLEZIANO**  
TOMBA DEI DIPINTI CON GIOVANI CHE GIOCANO A PALLA II secolo d.C.



**BACOLI (NA). PARCO ARCHEOLOGICO DEI CAMPI FLEGREI - MUSEO ARCHEOLOGICO**  
**SARCOFAGO DI L. VALERIO VALERIANO**  
**PARTICOLARE CON AMORINI CHE GIOCANO CON LA RUOTA**  
Metà del III secolo d.C.



**PAESTUM. PARCO ARCHEOLOGICO**  
BAMBOLINA IN TERRACOTTA CON ARTI  
SNODABILI  
Fine del IV secolo a.C.



**ROMA. MUSEO NAZIONALE  
ROMANO A PALAZZO MASSIMO**  
BAMBOLA IN AVORIO DAL CORREDO  
FUNERARIO DI UNA BAMBINA  
Il secolo d.C.



**NAPOLI. MUSEO ARCHEOLOGICO  
NAZIONALE**

**AFFRESCO DI MEDEA DALLA CASA DEI  
DIOSCURI A POMPEI**

**PARTICOLARE CON IL GIOCO DEGLI  
ASTRAGALI**

**62-79 d.C.**



**PALESTRINA (RM). MUSEO ARCHEOLOGICO  
NAZIONALE**  
DADI DAL CORREDO DI UNA TOMBA INFANTILE  
IV-III secolo a.C.

mattozzi,  
storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**SANTA MARIA CAPUA VETERE (CA). MUSEO  
ARCHEOLOGICO DELL'ANTICA CAPUA  
SONAGLINO PER CULLA (TINTINNABULUM) IN  
TERRACOTTA CON AMORINO ADDORMENTATO  
III secolo a.C.**

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**PORTO TORRES (SS). ANTIQUARIUM  
TURRITANO**

BAMBOLA FITTILE DI LEGIONARIO CON GAMBE  
SNODABILI

Epoca romana

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**TARANTO. MUSEO ARCHEOLOGICO  
NAZIONALE**  
BAMBOLOTTO CON ARTI SNODABILI E TORRE  
IN TERRACOTTA  
I secolo d.C.



**PERUGIA. MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DELL'UMBRIA**  
TESSERAE LUSORIAE CON ISCRITTI EPITETI PIÙ O MENO INGIURIOSI  
II-I secolo a.C.

mattozzi,  
storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**AQUILEIA. MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE**  
ALTARE FUNERARIO DELLA FAMIGLIA DEI CAESERNII  
DONNA CHE TIENE IN MANO UNA PALLA CUCITA CON PEZZE ESAGONALI  
I secolo d.C.

mattozzi,  
storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**ROMA. MUSEO NAZIONALE ROMANO**  
**CRYPTA BALBI**  
**SCACCHIERA IN OSSO**  
mattozzi,  
VI-VII secolo d.C. storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**RAVENNA. MUSEO NAZIONALE**  
PEZZO PER IL GIOCO DEGLI SCACCHI IN AVORIO  
RAFFIGURANTE RE IN TRONO  
Fine del XII secolo



**NAPOLI. MUSEO DUCA DI MARTINA**  
COPPIA DI GIOVANI CHE GIOCANO A DAMA  
PORCELLANA POLICROMA DELLA  
MANIFATTURA DI FRANKENTHAL  
1760-1790



**RACCONIGI (CN). COMPLESSO MUSEALE DEL CASTELLO E PARCO**  
GALLERIA DEI CARDINALI  
TAVOLO DA GIOCO  
Seconda metà del XVII secolo



## **NAPOLI. CERTOSA E MUSEO DI SAN MARTINO**

Antonio Joli

IL GIOCO DELLA PALLA A BRACCIALE

PARTICOLARE XVIII secolo

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**FIRENZE. GALLERIA D'ARTE MODERNA A PALAZZO PITTI**

Giuseppe Maria Terreni

VEDUTA DELLA VITTORIA DEL GIOCO DEL PONTE DI PISA

XVIII secolo

mattozzi,  
storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**VENEZIA. MUSEO D'ARTE ORIENTALE**  
**CONCHIGLIE DIPINTE PER IL GIOCO DEL KAI-AWASE**  
Periodo Edo (1600-1868)

mattozzi,  
storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**FIRENZE. GALLERIE DEGLI UFFIZI  
GABINETTO DEI DISEGNI E DELLE STAMPE**

Carlo Lasinio

**LA PENTOLACCIA**

mattozzi,

1790

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**ROMA. GALLERIA NAZIONALE D'ARTE ANTICA  
A PALAZZO BARBERINI**  
Manifattura veneziana  
**CARROZZELLA PER BAMBINI**  
Metà del XVIII secolo





**BARI. PINACOTECA "CORRADO GIAQUINTO"**

Rosa Tosches Marzulli

(1907-1990)

mattozzi,

**BAMBINI CHE GIOCANO AI BIRILLI**



**[La storia è come un gioco: in mostra oltre 500 anni di balocchi | CM Juniorcronachemaceratesi.it](http://CMJuniorcronachemaceratesi.it)**

**Un antico gioco dell'oca Giochi, balocchi e passatempi di 500 ani fa in mostra alla Galleria Nazionale di Urbino.**

**L'esibizione "Giochiamo! Giochi e giocattoli dal Rinascimento al Barocco"...**

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



**[“Giochiamo! Giochi e giocattoli dal Rinascimento al Barocco” in mostra a Urbino - TgTourismTgTourism.tv](http://TgTourismTgTourism.tv)**

**La Galleria Nazionale delle Marche, al Palazzo Ducale di Urbino apre le porte a grandi e piccini per un ludico salto nel passato con la mostra “Giochiamo! Giochi e giocattoli dal Rinascimento...**

mattozzi,

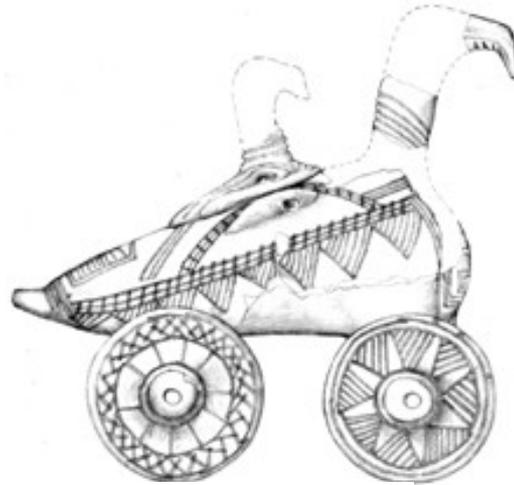
storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

# **Metodologia: i giochi come tracce**

## **Due esempi**

# Vaso a forma di palmipede nel Museo Nazionale di Este contesto necropoli

La sepoltura di una bambina è indicata  
dalla presenza di un vaso a forma di uccello acquatico e di vasetti in miniatura;



mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



# Forma e particolari

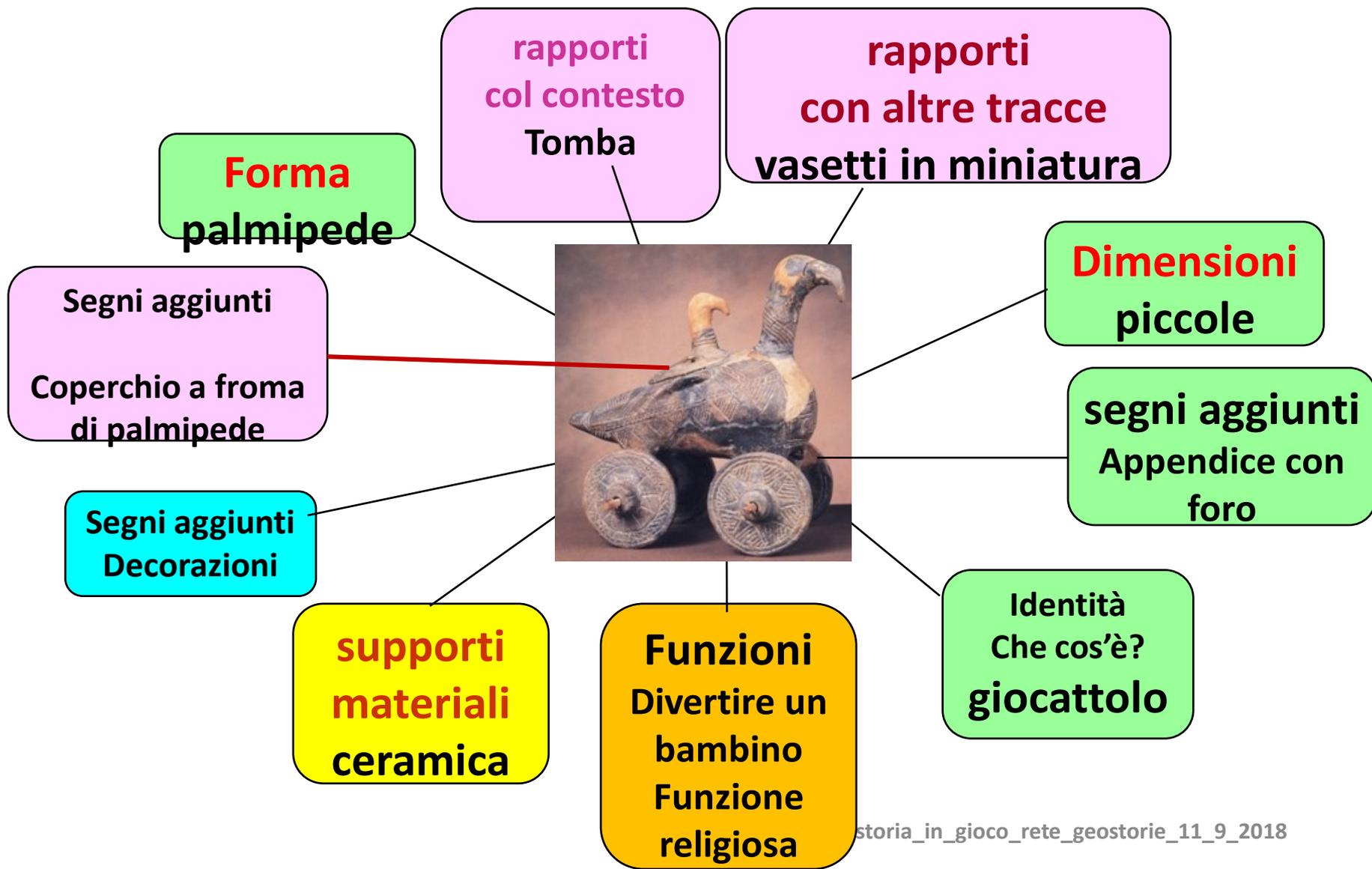
- Continuiamo con le parole della Direttrice del Museo:
- ***“Si basa su quattro appendici forate dove si inserivano i mozzi delle ruote, rinvenute staccate dal vaso, mentre sul davanti reca una piccola appendice funzionale all’inserimento di una cordicella per il traino.***
- ***È inoltre dotata di piccole ali plastiche forate per consentire il fissaggio con legacci, forse in materiali deperibili.***
- ***Sul dorso si trova un’apertura chiusa da un coperchio di forma subtrapezoidale che ora presenta un completamento di restauro a forma ornitomorfa.***

# Decorazioni

- *Corpo affusolato cavo e coda appena accennata, con **decorazione geometrica a cordicella impressa, ancora in parte campita di pasta bianca, fasci di solcature semplici o con partiture a tratti verticali in varie parti del corpo, triangoli campiti a tratteggio e motivi a festone sottolineano entrambi i fianchi e contornano le piccole ali plastiche appena sollevate.***
- *Motivi metopali a croce gammata retta e ad angoli retti di tipo villanoviano sul petto e sulla parte terminale del dorso; di particolare rilievo **le ruote decorate all'esterno da complessi motivi a stella e con motivo radiato.***
- *Fu rinvenuto mancante di alcuni pezzi e sottoposto a numerosi restauri e integrazioni che hanno indubbiamente falsato le originali linee di fratture.”*



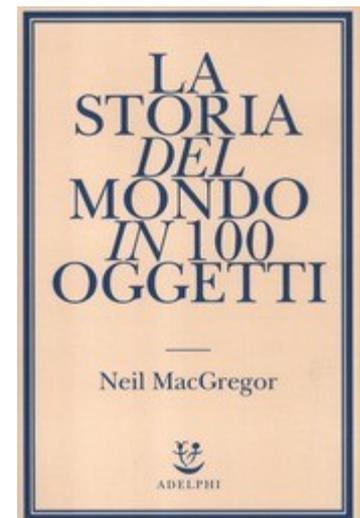
## Gli aspetti potenzialmente informativi della traccia



# Cocchio persiano nel tesoro di Oxus



Modellino d'oro  
rinvenuto nei pressi  
del fiume Amu Darya  
(Oxus), al confine  
tra Afghanistan e  
Tagikistan  
500 -300 a.C.



## Miniaturizzazione di oggetti reali In funzione di gioco

### a Macerata un bellissimo Museo delle Carrozze



Al Museogiocando di Piticchio (Arcevia – AN) diverse centinaia fra locomotive, carri merce e carrozze passeggeri, un pò di tutti i Paesi, come quelli molto ingenui di latta dei primi del **Novecento**

# Descrizione

- **Per esplorare l'Impero persiano intendo usare questo minuscolo cocchio d'oro, trainato da quattro cavalli.**
- **E facile immaginare un veicolo simile correre lungo le grandi strade imperiali.**
- **A bordo, due figure: il conducente in piedi, con le redini in mano, e il passeggero, molto più grande e chiaramente molto importante, sulla panca al suo fianco.**  
**Si tratta con ogni probabilità di un alto quadro dell'amministrazione, in visita alla lontana provincia che governa per conto del re.**
- **Il modellino proviene in effetti da una provincia al margine orientale dell'impero, al confine tra il Tagikistan e l'Afghanistan moderni.**
- **Fa parte di una collezione di oggetti in oro e argento nota come «tesoro dell'Oxus», che da oltre 100 anni costituisce una delle principali attrattive del British.**

# Giocattolo?

- **Questo cocchio di squisita fattura, che sta comodamente nel palmo della mano, si direbbe il costoso giocattolo di un bambino privilegiato.**
- Non siamo tuttavia certi che fosse davvero un passatempo. Forse era un'offerta agli dèi - una richiesta di grazia, o un segno di gratitudine per l'aiuto ricevuto. **Ma a prescindere dal suo significato originario, oggi il cocchio ci permette di rievocare i fasti dell'antica Persia.**

# Cocchio e strade

- [Il sovrano, Re dei Re, era rappresentato da un governatore - un satrapo - che controllava da vicino quanto accadeva nei regni periferici. Il satrapo doveva far rispettare la legge, riscuotere le tasse e arruolare gli eserciti.
- **Questo ci riporta al nostro giocattolo d'oro, perché il passeggero del cocchio doveva essere un satrapo in viaggio. Lo capiamo dal soprattutto elegantemente decorato - che gli sarà costato una fortuna - e dal copricapo, tipico di chi ricopre abitualmente una carica. Il cocchio è costruito per affrontare viaggi impegnativi: le grandi ruote, alte quanto i cavalli, sono chiaramente progettate per le lunghe distanze.**
- Il sistema dei trasporti può dire molto su uno Stato, e il nostro cocchio ci dice molto sulla Persia imperiale. L'ordine pubblico era tutelato, al punto che si poteva viaggiare per chilometri e chilometri senza guardie armate. E viaggiare veloci.
- **Grazie ai cavalli, allevati in modo da garantire velocità e resistenza, e alle ampie ruote, che assicuravano la necessaria stabilità, questo cocchio era la Ferrari, o la Porsche, dei suoi tempi.**
- Le larghe strade sterrate erano transitabili in ogni condizione

- Oltre a viaggi e comunicazioni, il nostro cocchio evoca quell'accettazione della diversità che era il fondamento del sistema imperiale persiano, benché provenga dalla frontiera con l'Afghanistan, **è stato ottenuto con una tecnica metallurgica in uso nella Persia centrale.**
- **Conducente e passeggero indossano il costume dei medi, un antico popolo che viveva nel Nordovest dell'attuale Iran,**
- **mentre sulla prua del cocchio, in primo piano, spicca l'effigie del dio egizio Bes.** Ora, dovendo cercarci un protettore, forse non ci rivolgeremmo a un nano con le gambe storte, ma Bes vegliava su bambini e persone in difficoltà, ed era proprio il dio cui affidare la salvaguardia del cocchio prima di un lungo viaggio. Come il suo epigono, san Cristoforo, o qualsiasi altro talismano che appendiamo al parabrezza.
- Ma perchè un dio egizio protegge un persiano lungo il confine con l'Afghanistan? è quanto si diceva sulla straordinaria capacità dell'Impero persiano di tollerare - o a volte addirittura di adottare- le religioni straniere. E anche le lingue straniere, per i proclami ufficiali. Ancora Erodoto:
- Nessuna razza è così pronta ad adottare costumi stranieri quanto i persiani; per esempio essi portano l'abito dei medi poiché pensano che sia più elegante del loro, e i loro soldati indossano il corsaletto egizio.

mattozzi,

# Puer ludens: i giochi come aspetto di civiltà

ANTICHITÀ ROMANE

23

**P**er molti di noi ben poco è rimasto in testa della storia di Roma a parte una vicenda principalmente popolata di monumenti. Forse perché a scuola la vita, la mentalità, i costumi, gli animi, le leggi ci venivano presentati con stile aulico, apologetico. Finiti gli studi, dopo aver dimenticato tutto o quasi tutto, pochi provano il desiderio di rinfrescarne la memoria. Non così per il nostro autore, che da molti anni si dedica ad un "ricercare" costante sulla storia romana. Dai suoi lunghi, diletti studi sono derivate diverse interessanti opere, tutte mirate a presentare persone vive e vere e non astratti simboli. Gli antichi romani non erano diversi da noi, non avevano nulla di soprannaturale: i vizi, le debolezze, le piccole o grandi manie di quei secoli non sono poi così diversi da quelli dei nostri giorni. Ancora oggi c'è forse chi crede, come scrive Plinio il Vecchio nella sua Storia Naturale, che le donne con la mestruazione possano fare inacidire il vino.



ISBN 978-88-97805-00-0

23  
AR

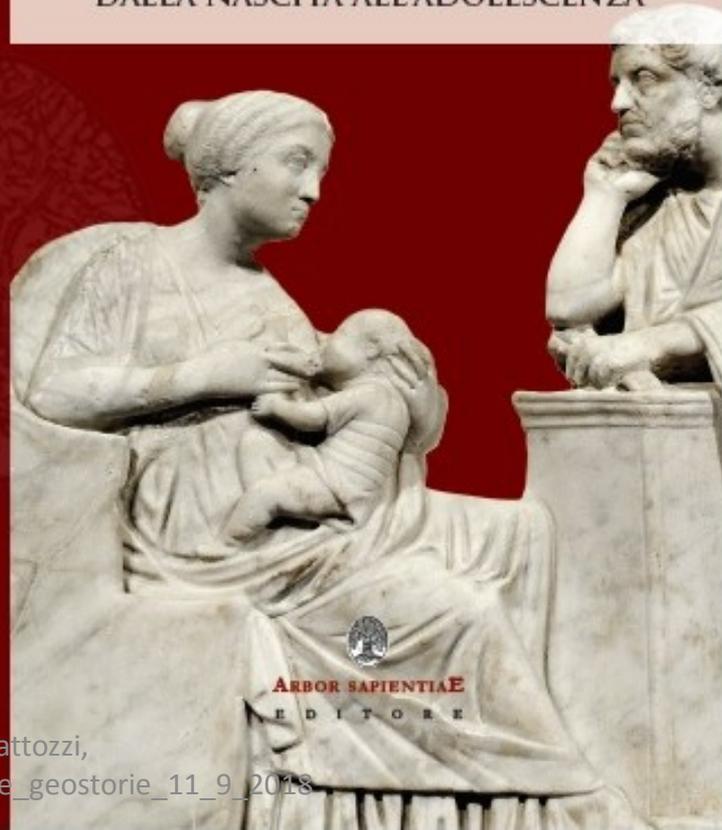
ENNIO DOMENICO AUGENTI

IL BAMBINO IN ETÀ ROMANA

AS

ENNIO DOMENICO AUGENTI

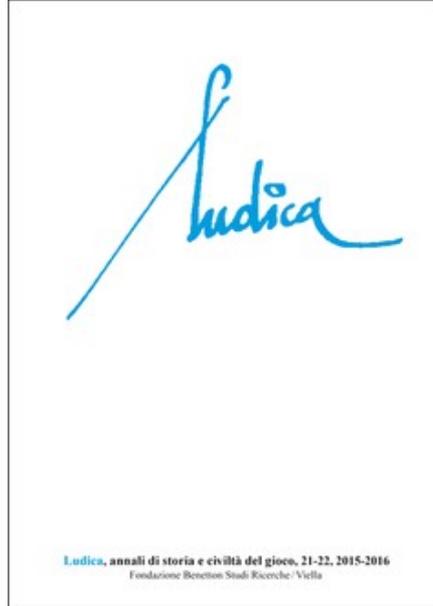
## IL BAMBINO IN ETÀ ROMANA DALLA NASCITA ALL'ADOLESCENZA



ARBOR SAPIENTIAE  
EDITORE

# Puer ludens in ogni età





**Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco. 21-22,2015-2016.**

**Fondazione Benetton Studi Ricerche**

**"Jeux éducatifs et savoirs ludiques dans l'Europe médiévale/Educative Games and Ludic Knowledge in Medieval Europe »**

**Conoscenze:**

**i giochi come aspetti di civiltà**

# Il gioco, un tema molto serio

## Ludica Annali di storia e civiltà del gioco 23, 2017

*direttore*

Gherardo Ortalli

*comitato scientifico*

Alessandro Arcangeli, Maurice Aymard, Piero Del Negro,  
Thierry Depaulis, John McClelland, Gherardo Ortalli,  
Alessandra Rizzi, Bernd Roeck, Manfred Zollinger

*redazione e segreteria redazionale*

Patrizia Boschiero (coordinamento)

Alessandra Rizzi (redazione scientifica)

Chiara Condò (revisione testi e impaginazione)

*direzione e redazione*

Ludica

Fondazione Benetton Studi Ricerche

via Cornarotta 7-9, I-31100 Treviso

tel. +39 0422.5121, fax +39 0422.579483

pubblicazioni@fbsr.it, www.fbsr.it

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

# Ludica, 23, 2017: indice parziale

7	Gherardo Ortalli, «Ludica». <i>Un progetto lungo trent'anni/ A thirty-year project</i>	143	Vanina Kopp, « <i>Jeux et esbatemens aucunement plaisans pour avoir contenance et maniere de parler</i> ». <i>Les recueils de demandes d'amour comme manuels éducatifs</i>
11	Francesca Aceto, <i>Jouer au Haut Moyen Âge. Quelques réflexions autour du colloque du CISAM</i>	157	Darwin Smith, <i>Aspects de l'écriture dramatique en France au XV<sup>e</sup> siècle : fil sonore, mime, polytopie et mass media</i>
24	Christian Jaser, <i>Beyond Siena: The Palio Culture of Renaissance Italy</i>		
35	Alberto Alonso Guardo, <i>Entre la prohibición y el juego. Estudio en torno a varios libros de suertes castellanos de los siglos XVI-XVII</i>		
52	Tito Saffioti, <i>Soccola, "soavissimo" buffone di Borso d'Este alla corte di Ferrara</i>		
<hr/>			
	<b>Premio Gaetano Cozzi 2016</b>		<b>Schede / Observations / Fiches / Karten</b>
59	Patrizia Gianninuti, <i>Il Gioco dell'Oca: una proposta iconografica</i>	183	<i>Giocchi tradizionali</i> , a cura dell'Associazione Giochi Antichi di Verona: <i>Il Bà Game</i>
73	Andreas Hermann Fischer, <i>A Remedy for the Weary Mind. Intellectuals and Play in the Middle Ages</i>		
			<hr/>
			<b>Libri / Books / Livres / Bücher</b>
		186	Franco Pratesi, <i>Giocchi di carte nel Granducato di Toscana</i> , recensione di Gherardo Ortalli
		187	<i>La dansa dels altres. Identitat i alteritat en la festa popular</i> , a cura di Raül Sanchis Francés e Francesc Massip, recensione di Alessandro Arcangeli

# Museo Archeologico di Altino

Ministero  
dei beni e delle  
attività culturali  
e del turismo  
DIREZIONE GENERALE MUSEI  
FONDO MUSEALE DEL VENETO

Venerdì al Museo 2018  
Apertura straordinaria serale

SD  
STUDIO D  
ARCHEOLOGIA E CULTURA ANTICA



Facciamo  
un gioco?

*Sfida i tuoi amici e la tua famiglia  
ai giochi degli antichi romani!*

**VENERDÌ 20 LUGLIO 2018 - ORE 21,00**  
Museo Archeologico Nazionale di Altino, via S. Eliodoro 56 Quarto d'Altino

Giochi per bambini e ragazzi con le archeologhe di Studio D  
Focus sul gioco nell'antichità per tutti con lo staff del Museo

Attività gratuite - Per gli adulti biglietto speciale evento 3,00 €  
Ogni giovane giocatore riceverà un premio

matteozzi  
storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

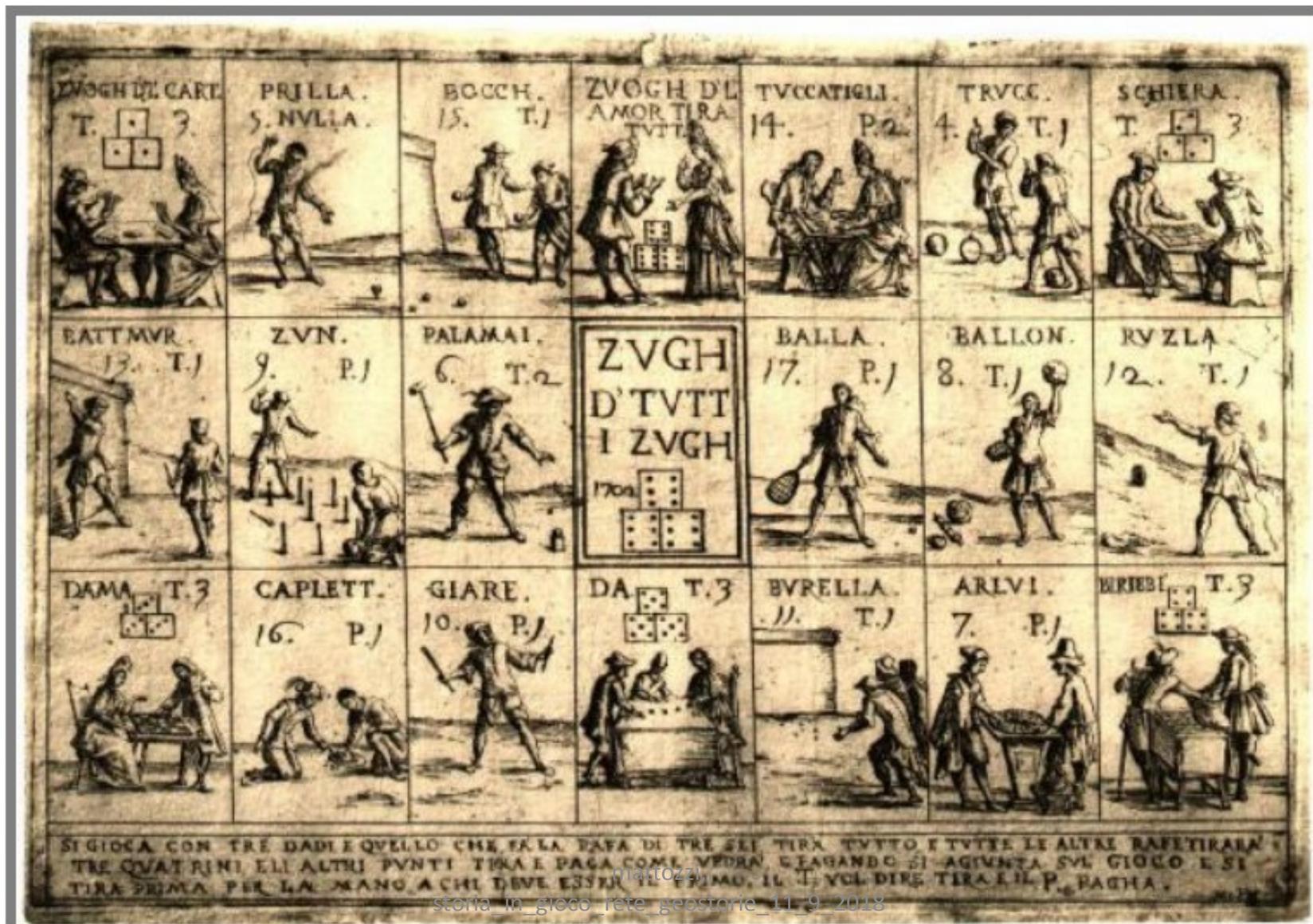
# Tracce di giochi nel Museo Archeologico di Altino



mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

Milano - Castello Sforzesco. Civica Raccolta delle Stampe A. Bertarelli, Giuseppe Maria Mitelli, gioco di tutti i giochi, incisione su carta.



# Il gioco di tutti i giochi Mitelli Giuseppe Maria, 1702



Il gioco di tutti i giochi  
Mitelli Giuseppe Maria

Descrizione

Identificazione: Da tavolo

Autore: [Mitelli Giuseppe Maria](#) (1634/ 1718),  
incisore / inventore

Cronologia: post 1702

Oggetto: stampa

Materia e tecnica: acquaforte

Misure: 392 mm. x 268 mm.

Müsici, e Sonatori. 



Bon bon là uà ben, ben, ben.

Auocato, Procuratore, e Notaro. 



TIRA 3.

Sod, sott' a sti gozz.

Quelli che tengono giuoco. 



T. 3

tira tira, là uà, ch' la par unta

Mode per le Donne. 



T. 3

M'la uà d'ist'par' an s'pò far d'più.

Tabaccaro 



T. 3

La uà benissimo trenta uolt.

Acquauitaro. 



T. 1

7

Aliegra là uà ben tre uolt.

Oste, e Brentatore. 



T. 1

6

Iraon a' sguaz.

Lardarolo. 



T. 3

Le grafa ch' la cola.

Fornaro. 



T. 1

5

S'an guadagn' l'è mi dahn'

Mercante. 



T. 1

4

Qui s'impis al bursel.

Medico, Speciale, e Barbier. 



T. 2

10

al Ciel da man bona.

In tal mal hauen al ben.

Oreficé, e Marzaro 



T. 1

9

A s'pò star al mond.

Calzolaro, e Sartore. 



P. 1

11

A sen tutt aspianza

Falegname, e Magnano. 



P. 1

10

Oime an te guadagn.

Capellaro, e Garzolaro. 



P. 1

8

Qui la uà mal, e piez.

Cartaño, e Libraro 



P. 1

13

Ai è poc da rider.

Coramario, e Lanternaio 



P. 1

16

A psen srar la Buttega.

Stampatore, et Indoratore 



P. 1

15

maltozzi.

Tefitore, e Ricamatore. 



P. 1

14

An' i la psen cauar.

Pittore, Intagliatore, e Scultore. 



P. 2

17

O qui la uà mal, mal, mal.

MIPPELLI IN. B. FEGE 1698 Bolo.

Collezione Campi & S...

# Carta, stampa, libro nel gioco dei mestieri di Mitelli, 1693



# Gioco del fornaro sec. XVII



GIOCO DELLE DONNE, E SVE FACENDE. SI GIOCA CON TRE DADI, PONENDO SVL GIOCO QUELLO SI CONCORDERANO. LARAFFA DI 18. TIRA TVTTO EL'ALTRE MEZO BAIocco. DOVE E IL T. SI TIRAE IL P. SI PAGA, AGGIUNGENDO SV L. GIOCO.

SI È LEVATA, E STA' NEL SPECCHIO.



SI FVLICE E BEN SI LISCIA.



SI FA' POI ALLA FINESTRA.



SPAZZA VN POCOLA SVA CASA.



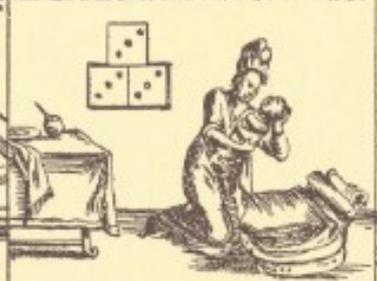
METTE AL FVOCO LA PIGNATTA.



NETTA IL PVTTO CHE E' IMBRATTATO.



LI DA PAPPAPONE IN CVNA.



COL BALONE VN PO' LAVORA.



PARLA VN POCO ALLA POLONIA.



VANO IN BORDA A' CAMINARE.



COMPRA NASTRI DAL MARZARO.



LI VIEN VOGLIA DI FILARE.



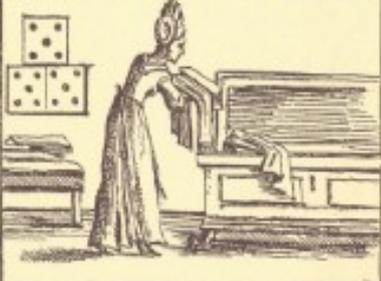
FA NEL OLA VN BVGADINO.



CON POLONIA ASCIUGA I PANNI.



NELLA CASSA I PANNI PONE.



APPAREGGIA E ASPETA IL SPOSO.



VANO A MENSA E SI PADELLA.



FA GAREZZE AL CAGNOLINO.



TROVA RISSE CON VICINE.



IL MARITO LA BASTONA.



Mattozzi,

GIOCO DELLE DONNE E SVE FACENDE . . . SI GIOCA CO  
 CONCORDERANO. LA RAFFA DI 18. TIRA TUTTO EL'ALTRE MEZO BAIOCO. DOVE È

SI È LEVATA, E STA' NEL SPECCHIO.

SI PVLICE E BEN SI LISCIA .

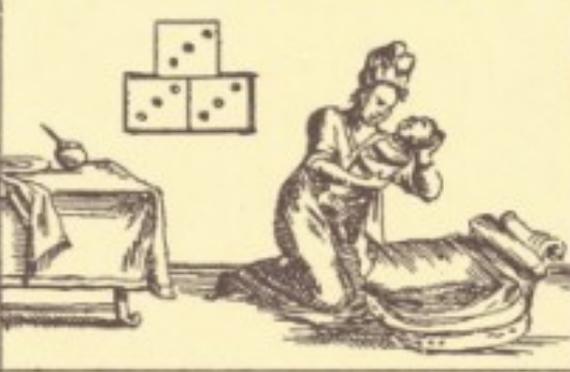
SI FA' POI ALLA FINESTRA .



NETTA IL PVTTO CH'E' IMBRATTIATO

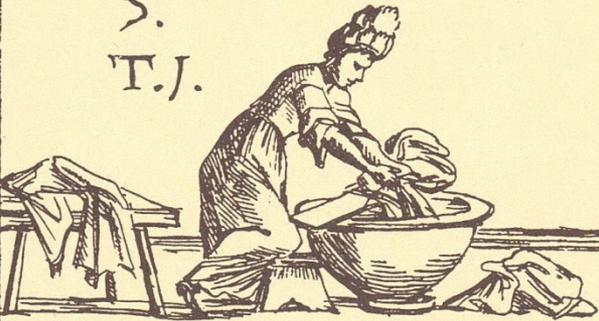
LI DA PAPPAE PONE IN CVNA .

COL BALONE VN PO' LAVORA .



FA NELL'OLA VN BVGADINO .

S.  
T.J.

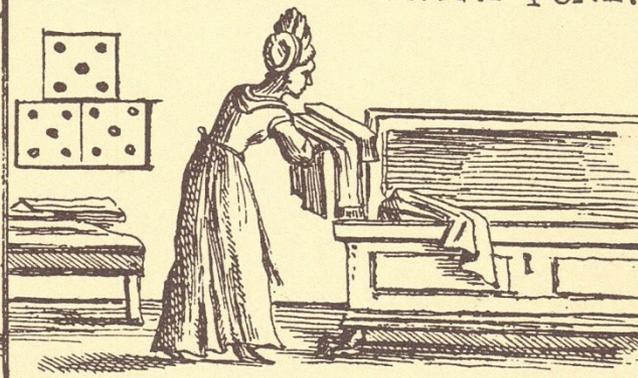


CON POLONIA ASCIUGA I PANNI .

J.S. T.J.



NELLA CASSA I PANNI PONE.



FA CAREZZE AL CAGNOLINO .

9.  
P.J.



TROVA RISSE CON VICINE .

J.O.  
T.J.



IL MARITO LA BASTONA .

7.  
P.O.



Milano - Castello Sforzesco. Civica Raccolta delle Stampe A. Bertarelli, Giuseppe Maria Mitelli, Il gioco della verità, incisione su carta.



Milano - Castello Sforzesco. Civica Raccolta delle Stampe A. Bertarelli, Giuseppe Maria Mitelli, scena di giochi (?), incisione su carta (1697).



# **Giochi per imparare copioni e concetti densi**

# Copioni della geisha

---

## AGeishaDay

Conferenza stampa

La giornata di una geisha

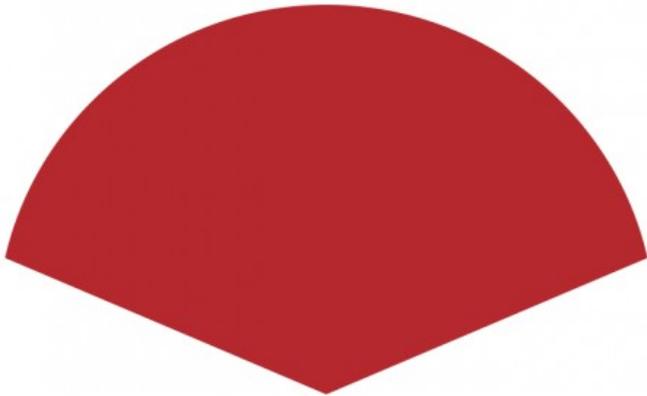
7 settembre 2018, 11:00-13:00

*Museo preistorico etnografico "Luigi Pigorini" -  
Piazza Guglielmo Marconi, 14 - Roma EUR*

Tra le iniziative per la mostra [Geisha - l'arte, la persona](#), presentiamo l'evento #AGeishaDay, a cura di Miriam Bendà, 7-15 settembre 2018. Tre **geisha** e una **maiko** (apprendista geisha) arriveranno dal Giappone a Roma per farti vivere la tipica giornata in una **okiya** (la geisha house): le lezioni nelle arti tradizionali, il bianco make up oshiroi, la vestizione del kimono e infine l'ozashiki (il geisha party). Esiste un legame speciale che unisce una geisha giapponese a un'altra, un vincolo difficile da sciogliere che viene definito "unione di destini" (en musubi).

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



# Copioni

- 11:00-13:00, Sala Conferenze del museo preistorico etnografico "Luigi Pigorini",
- **Vita da Geisha**, il racconto illustrato dalle protagoniste, alle quali si potranno poi rivolgere domande per soddisfare le proprie curiosità.
- 14:00-16:00 –
- **Geisha School** con dimostrazioni di lezioni nella danza e musica tradizionali.
- 16:30-17:30, presso il Centro Commerciale Euroma 2,
- **Oshiroi Make Up e Kitsuke** (vestizione del kimono). Per scoprire la magia e i segreti del Make Up e delle tipiche acconciature delle Geisha.

# Copioni della Geisha

- **GEISHA**
- **di Marcello Muccioli - Enciclopedia Italiana (1932) Treccani**
- **GEISHA** (lett. artista; dal sino-giapp. *gei* "arte" e *sha* "persona"). - Nella società giapponese la geisha non è, come talvolta si crede, una prostituta, ma una vera artista cui l'uso lascia una grande libertà, la quale, almeno come norma, non suole degenerare in libertinaggio. Questa indipendenza, che la rende padrona dei propri sentimenti, fa sì che nel suo ambiente si svolgano e si siano svolti quasi tutti i romanzi d'amore che la vita giapponese ci offre. La sua iniziazione comincia assai per tempo (7-10 anni), di solito ad opera di una vecchia geisha, cui la novizia, una volta formata e lanciata, per patto e durante un certo numero di anni, verserà i suoi proventi, e comprende, anzitutto, il canto e la danza, poi l'arte del conversare con grazia, la cerimonia del tè (*cha-no-yu*), la composizione di poesie, ecc. La geisha è l'ornamento classico delle riunioni private e pubbliche del vecchio stile. L'introduzione di istituzioni occidentali, specialmente dei banchetti, dei caffè e delle orchestre, che hanno sostituito l'antica chitarra nazionale (*shamisen*), loro strumento, hanno oggi limitato assai l'attività, e un po' anche il numero, di queste sacerdotesse di un'arte sempre delicata e caratteristica.

mattozzi,

- **geisha** In [Giappone](#), donna esperta, dopo apposito tirocinio, nella danza, nel canto, nella musica, nell'arte di conversare e di preparare e servire il tè ([cha no yu](#)) ecc., chiamata a intrattenere gli ospiti durante cene e feste. In epoca Tokugawa (1603-1867), il termine si riferiva anche a intrattenitori maschi (meglio definiti come otoko g., «uomo g.»), ma progressivamente ruolo e nome si limitarono alle sole donne (onna g., «donna g.»), che si affiancavano e talvolta sostituivano le cortigiane e prostitute (*yujo*) nei quartieri del piacere delle principali città. La professione della g. conobbe un'ulteriore prosperità dopo la Restaurazione [Meiji](#) del 1868, ma nel secondo dopoguerra il concorrere di vari fattori, tra cui l'introduzione di usi occidentali, ne ha comportato il declino.

- Enciclopedia OL Treccani

# LA STORIA IN GIOCO

(seconda edizione)

IL 19 maggio 2018 presso il Museo Preistorico Etnografico "Luigi Pigorini" (P.zza Guglielmo Marconi 14, Roma) la classe IICB dell'IS Blaise Pascal terminerà il proprio percorso di Alternanza Scuola Lavoro con un grande evento rivolto principalmente ai bambini.

I ragazzi accompagneranno alla scoperta di tesori preistorici tutti coloro che si presenteranno alle 10:30 presso la struttura e, utilizzando tecniche didattiche innovative, renderanno per loro i reperti più semplici e divertenti!

Il filo conduttore dell'evento sarà la "rappresentazione del sé" perciò tutti gli oggetti che verranno mostrati saranno un mezzo per comprendere gli usi e i costumi delle civiltà che li hanno prodotti.

La visita sarà gratuita solo su prenotazione.

Per ulteriori informazioni e per le prenotazioni, gli studenti invitano gli interessati a scrivere all'indirizzo email della classe: [liceoclassicob2015@libero.it](mailto:liceoclassicob2015@libero.it)

## Vi aspettiamo!

# La storia di Gradisca s'impara col risiko

A 400 anni dalla fine delle ostilità, le guerre tra gli Asburgo e la Serenissima diventano un gioco di strategia da tavolo

di Luigi Merlino  
BOSTONIA

Gradisca ha il suo... stile. Il stato governato nei giorni scorsi il gioco da tavolo dedicato alla Fortezza e alle vicende storiche della cosiddetta "Guerra gradiscana", proposto nel quadro rinomato della conclusione di quel conflitto. Un appuntamento irrinunciabile che ha richiamato a Palazzo Farnese un bel numero di cittadini che hanno voluto assistere l'azione e sviluppare del gioco, il piazzamento Nicola Costantini, autore della Gradisca Risiko e dall'organizzazione comunale, rappresentata dal sindaco Linda Tomassini.

«La storia si è fatta... al gioco» amano affermare gli autori di Europa Simulazioni, una editoria specialistica di giochi per adulti dedicati a temi storici importanti, come le battaglie o le missioni che hanno coinvolto e determinato

anni scorsi eventi politici e territoriali tra le nazioni. Europa Simulazioni aveva già dedicato alla storia del territorio bostiano il gioco "Giorgia 1510" dedicato alla lotta feroce dell'Innocenzo. E in passato aveva ispirato i paper "sergenti" da inviare ai soldati lungo i sentieri della guerra italiana e internazionale, come le battaglie per l'indipendenza



Illustrazione del gioco "La guerra gradiscana 1683-1697"

di Costanzo, la guerra Napoleonica, la lotta tra Carlo e Ghislini, l'annessione della Bosnia del 1878, la battaglia di Solferino del 1859. Ma questa volta lo sviluppo del gioco è di Europa Simulazioni, Nicola Costantini, che vanta su qualche annata gradiscana, ha voluto riproporre il gioco, ancora più limitato nel tempo e nella cartografia, dedicandosi al

confine tra come "Guerra gradiscana" che dal 1683 al 1697 segue lo scenario internazionale. Per oltre un secolo del XVII secolo due potenze contrattavano per il predominio del Mare Adriatico: la Repubblica di Venezia e la Casa d'Asburgo. Venezia dominava il dominio del mare, ma l'Asburgo non perdeva occasione per sfidare

Quando le invasioni degli ottomani, costretti di fare cedere il Golfo del Quarnero verso le loro operazioni si furono più insistenti, Venezia reagì scatenando una guerra lunga e sanguinosa sui propri confini orientali, con l'idea di porre fine alla scomoda situazione che si era creata e ricostituire la forza bostiana e poi



Un soldato ottomano

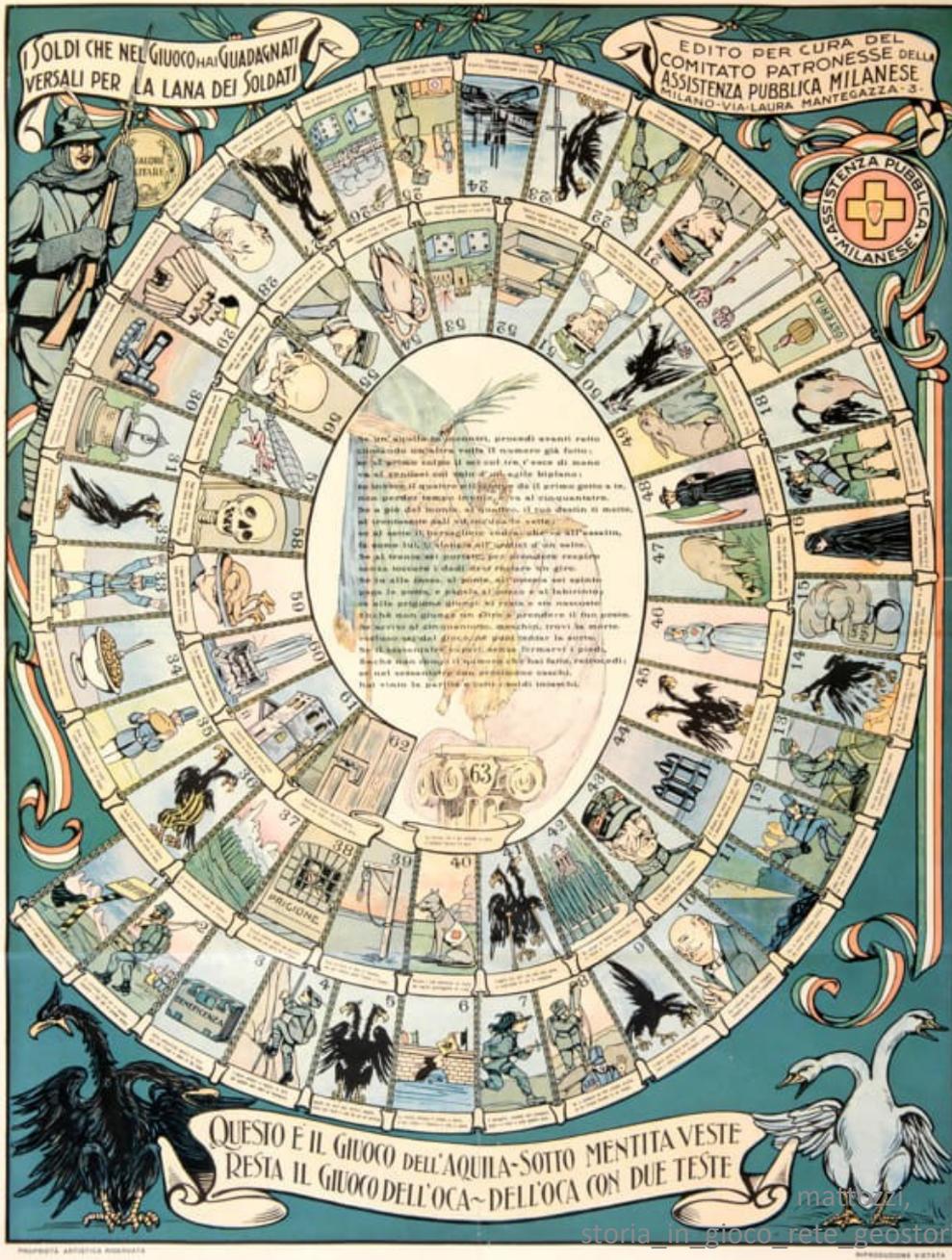
che è basato su accurate storie che anche sul terreno di battaglia e il sistema di battaglia sia per gli appuntamenti di battaglia. Il meccanismo del gioco comporta che le unità si attivino per compiere azioni militari con una sequenza non prevedibile, consentendo l'incrocio delle sorti della campagna e rigidità. Un mezzo di carte introduce nel gioco gli eventi storici più rilevanti con fine economica/evolutiva di strategie personalizzate.

Componenti del gioco sono una mappa formata di 100 caselle su un tavolo mappa del 1683, il Mazzo delle carte (italiano e inglese), un dado di plastica (15 mm), un mazzo di 30 carte (carte per il gioco e carte per il dado).

La storia di un conflitto tra le due nazioni può essere raccontata in modo diverso, in particolare gli olandesi guidati dalla Libertà di Venezia, e nel dibattito di Alberto di Francesco, autore costitutivo della Guerra del Trentino, sono le battaglie svedesi. Il titolo che il "risiko" made in Gradisca non diventa un mezzo per i ragazzi sotto l'alfabeto e un oggetto di valore tra i gradiscani. La possibilità di giocare il gioco su <http://www.europasimulazioni.it>

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018



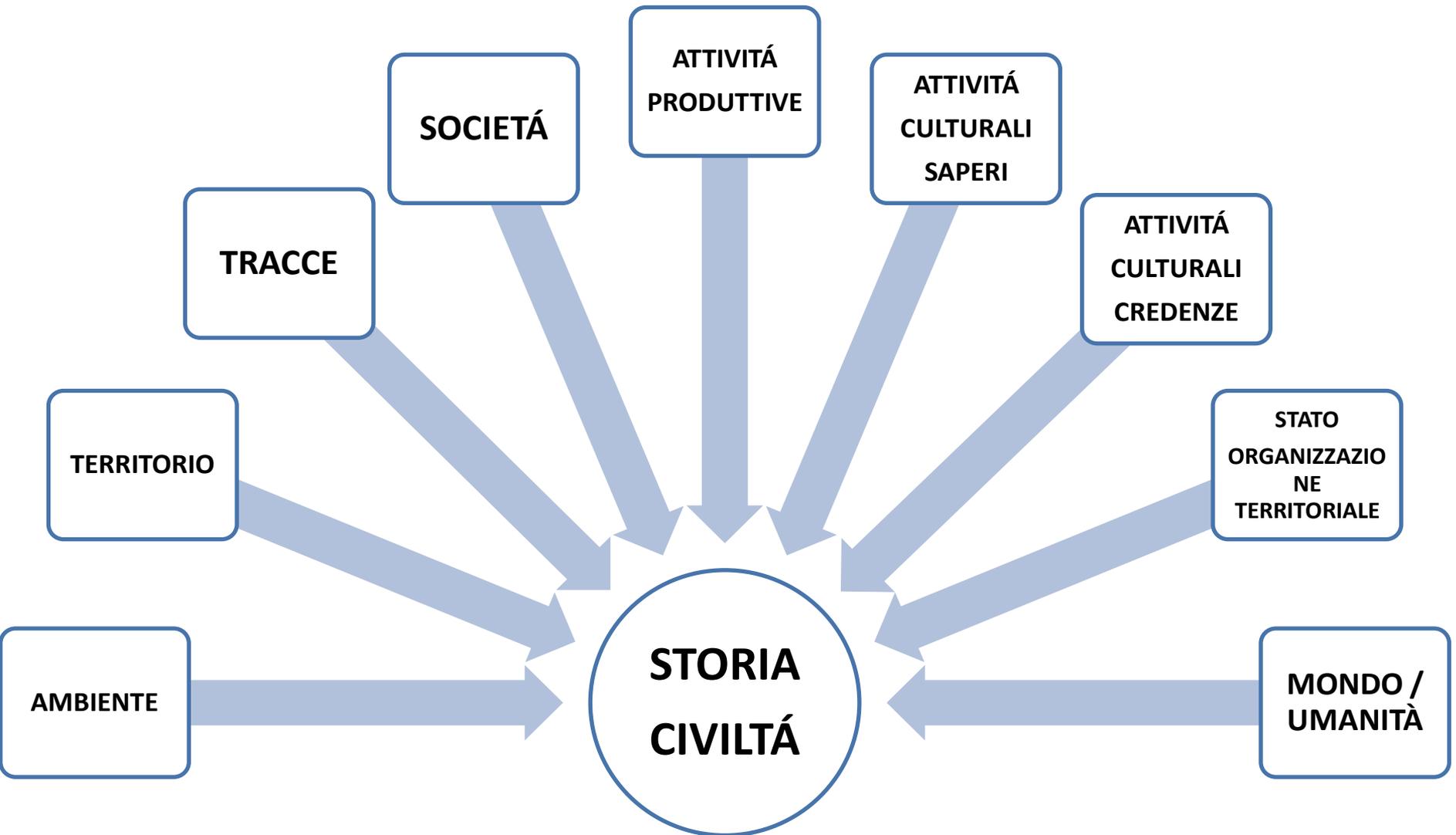
6  
pi  
M  
T



copyright. Scopri di  
[Museo del](#)

**Gioco & Storia**  
**8 e 9 ottobre**  
 Museo Piana delle Orme  
 Borgo Fari, Latina (LT)  
**Impara giocando!**  
 Tornei di giochi da tavolo, Wargame e Scacchi

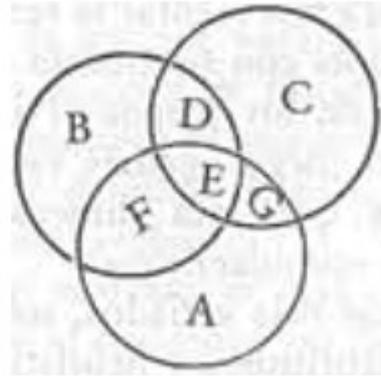
# Concetti chiave o nuclei fondanti trasferibili da una conoscenza all'altra



# Giochi di simulazione e giochi di ruolo

Simulación - B

Juego "game" C



Métodos de enseñanza - A

## Comentarios

**: El conjunto A implica métodos de enseñanza (exposiciones, discusiones, películas, métodos audiovisuales, estudios sobre el terreno).**

**El conjunto (B) se refiere a los métodos de investigación implicados en la investigación básica, operacional, en la enseñanza, etc...**

**El conjunto (C) se refiere a las situaciones de juego "game" y "gambling", tal como las definimos anteriormente.**

**(E) se refiere a los métodos de enseñanza mediante juegos de simulación.**

**(F) se refiere al conjunto de métodos de enseñanza mediante simulación (sin el aspecto de juego "game").**

mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

- El juego de simulación es el más complejo de estos métodos. Incluye una representación (simulada
- mediante un modelo dinámico), una realidad llamada “sistema Objeto” o, “simulandum”<sup>2</sup> y una dimensión de juego “game” que define la estructura de interdependencia de los participantes en el entorno.
- Comenzaremos con el análisis de este tipo de juego, ya que es el único que reúne todos los Componentes posibles de estos métodos , o sea:
- <sup>2</sup> El “sistema objeto” se elabora a partir del “sistema real” que se quiere estudiar. Por ejemplo, el sistema formado por las relaciones, “padres-hijos” en el juego de simulación “Parent-child Games”. (Ver capítulo 1, bibliografía 17).

1. Los aspectos de rol que determinan conductas simuladas más o menos prescritas por el juego 5
2. Los aspectos determinados por el modelo (social, político, económico etc...) que simula las propiedades del “simulandum” que se han extraído para representar la realidad en el juego 6
3. El aspecto de juego “game” con su modelo de interdependencia derivado de la teoría de los juegos (Puntualización: en el juego de simulación el juego “game” está muy relacionado con el aspecto 2, ya que esta dimensión también debe simular un aspecto del “simulandum”).
4. Los tipos de aprendizaje mas variados, sobretudo el aprendizaje o razonamiento algorítmico y heurístico, y el aprendizaje “por las consecuencias” que implica la elección de estrategias (con un enfoque conductista 7).

Como indica nuestro cuadro, las consecuencias pueden ser tangibles o intangibles , según que la(las) recompensa(s) sean: 1. Exteriores y mesurables (por ejemplo dinero), o no mesurables (por ejemplo una actitud difusa, positiva o negativa, reflejada por los participantes ante otros jugadores). 2. Internas (satisfacción o insatisfacción) por haber realizado o tomado conciencia de un factor importante del juego que hasta ese momento no había percibido el jugador (ver capítulo 3 “El autotelismo”)

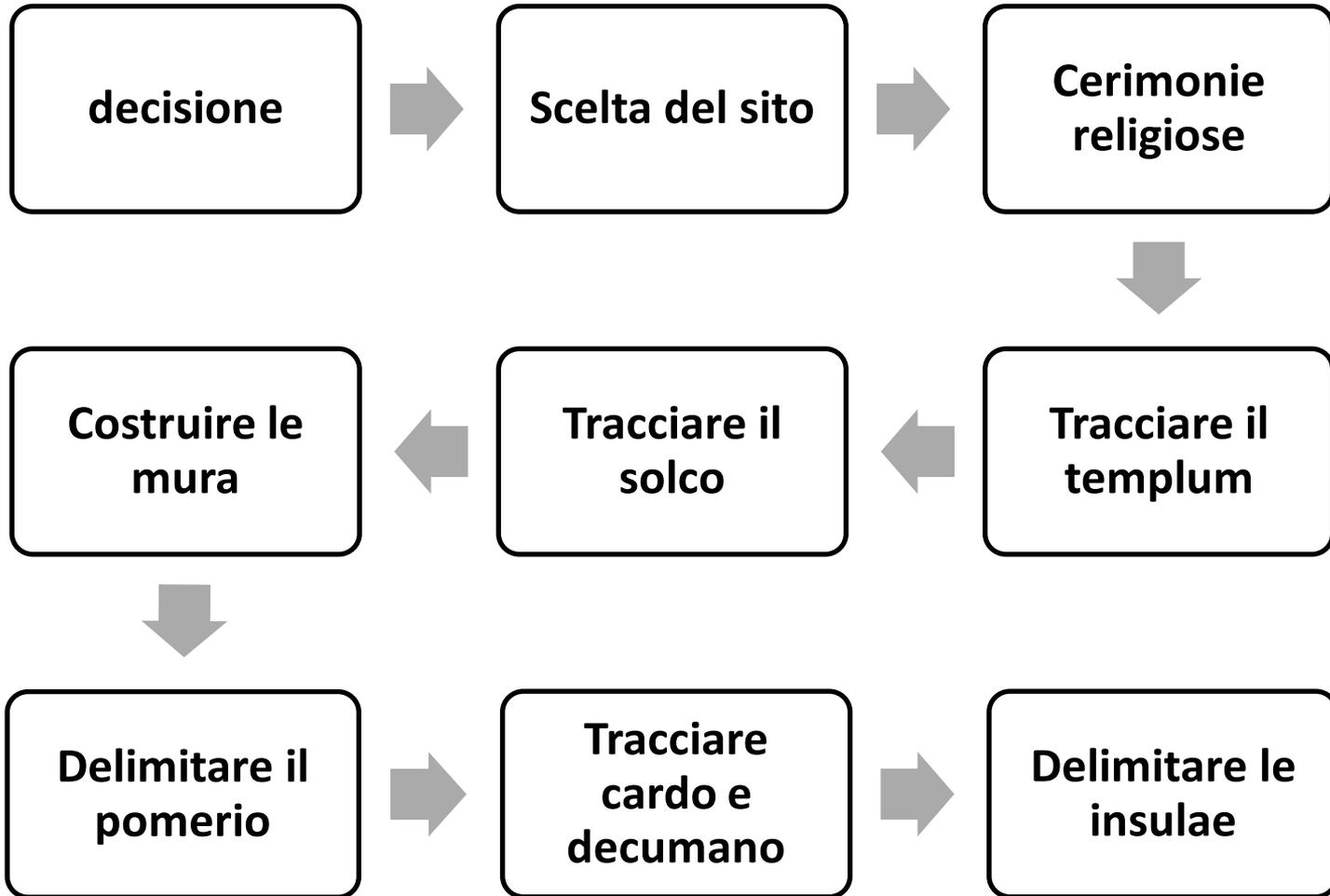
- Según Saegesser, los juegos de simulación (históricos) aportan interesantes ventajas para el aprendizaje de conceptos de gran abstracción dentro del ámbito social, como evolución, cambio/permanencia, diversidad, progreso social, etc. e incluso otros relativamente más concretos como civilización, cultura, ciudad, entorno, economía, conflicto, etc. (Saegesser, 1991).  
COPIONI [tesi di dottorato ***Juegos de simulación en el aula .Una práctica educativa que fomenta el pensamiento histórico***, Doctorando: José Ignacio de Frutos de Blas

## FONDARE UNA CITTA NEL MONDO CLASSICO

Chiara Zanforlini, *La nascita di una città: riti di fondazione nel mondo romano*

**Esempio di copione per noi adulti**  
**Come un ambiente diventava territorio nella**  
**colonizzazione romana**

# Il copione del fondare la città romana



# Momenti fondamentali della fondazione

- 3. i momenti fondamentali della fondazione di una città: la *praecatio* (o *voto* o *supplicatio*), gli *auspici* per effettuare l'*effatio* o *liberatio* del luogo, **la cerimonia dell'*inauguratio***.
- Il rituale dell'*inauguratio* si componeva di diverse fasi: una *preghiera*, un'interpretazione dei segni, una descrizione del campo visuale dell'*augure*.
- Le fasi centrali erano dette *conregio*, *conspicio*, *cortumio*.

# Aquileia



**Il solco primigenio era tracciato con un aratro di bronzo, a cui erano aggiogati all'esterno un toro bianco e all'interno una mucca bianca; l'aratore portava la toga stretta intorno al corpo e si copriva il capo con un lembo di essa (*cintus gabinus*, poiché si riteneva che quest'uso fosse nato a *Gabii*).**

# Il solco primigenio



Fig. 4 Il solco primigenio (da FILIPPI 1983 a, p. 142).

- La definizione del *sulcus primigenius* era uno dei momenti più sacri di tutta la cerimonia di fondazione: si tratta di un solco tracciato secondo un rituale preciso<sup>108</sup>.

# Pensare la fondazione di una città

## ambiente

Costruzione del  
territorio / confini

Attività umane per progettare  
e tracciare la pianta

Nesso  
religione  
amministra  
zione  
società

Attività  
umane  
per  
costruire  
mura

Attività per  
costruire  
edifici e  
infrastrutt  
ure  
pubblici

Attività  
umane per  
costruire  
edifici  
privati

Trasformazio  
ne  
dell'ambien  
te

Produzio  
ne di  
altri  
ambient  
i

La  
coltivazione  
dei campi

# Da monopoli a statopoli. Sim City



# Come rendere comprensibile i testi manualistici?

- Cambiava, in questo quadro. anche il ruolo degli intendenti: non più incaricati, come al tempo di Luigi XIII. di restaurare l'ordine in territori agitati da rivolte, ma di vigilare sulle attività economiche e sulla distribuzione dei pesi fiscali, per evitare gli «abusi»; di raccogliere dati, di condurre inchieste. Un'inchiesta sulla nobiltà mirò così ad esempio ad individuare in alcune regioni i falsi nobili che godevano di esenzioni fiscali.

Guido Abbatista, *Storia moderna*, Manuali Donzelli

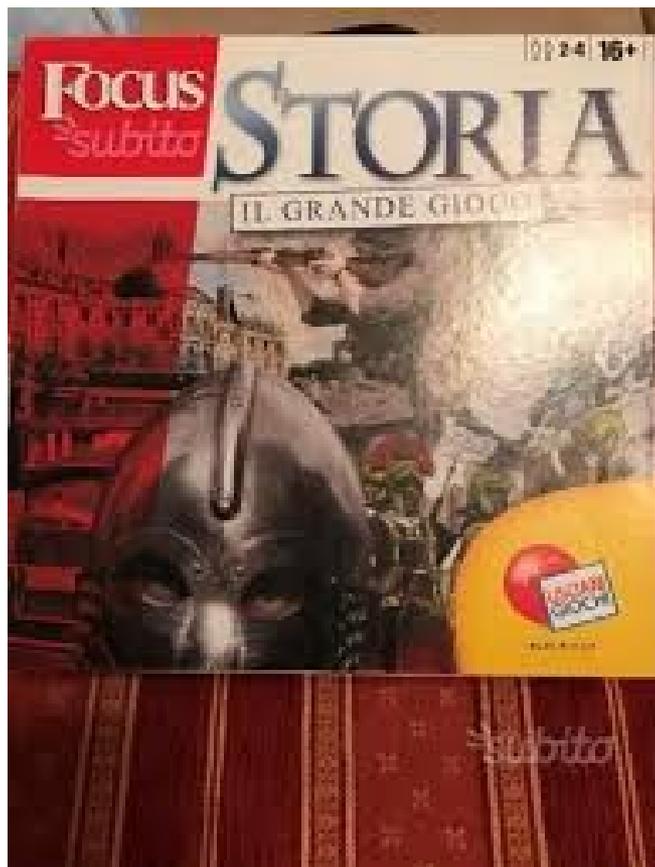
# Come rendere comprensibile questo testo?

Emergeva dunque una nuova cultura di governo e un modo più esteso di concepire i compiti dello Stato e del re: si è parlato a questo proposito, di «Stato amministrativo». È però opinione diffusa che i risultati economici e finanziari conseguiti siano stati modesti. Non si può neppure ridurre il lungo regno di Luigi XIV a un processo di tranquilla razionalizzazione del potere. Al suo interno si aprirono anzi profonde contraddizioni. Re guerriero per eccellenza. Luigi «il Grande» (come egli amava farsi chiamare, memore della lontana grandezza di Alessandro Magno), dopo un breve periodo iniziale di pace fu quasi ininterrottamente impegnato in imprese belliche, e ciò impedì il risanamento finanziario ed economico voluto da Colbert. Tra gli obiettivi prioritari del sovrano vi fu il costoso rafforzamento e la riorganizzazione dell'esercito, il miglioramento dei servizi di rifornimento e dei sistemi di accuartieramento, la costruzione di una cintura di fortezze: poco meno di Colbert contarono, tra gli uomini del re. Michel Le Tellier e Louvois, segretari della guerra e delle province di frontiera. La politica anti-protestante - questa sì autoritaria e assolutistica - portata avanti da Luigi XIV nel segno dell'unità religiosa del paese e culminata nell'editto di Fontainebleau che revocava l'editto di Nantes (1685). provocò per altro verso l'esodo verso altri paesi - come l'Olanda - degli ugonotti, con le loro ricchezze e le loro iniziative economiche. Altre tensioni suscitò la repressione delle forme di dissenso religioso annidate entro il cattolicesimo che accompagnò la riaffermazione, nel 1682, delle autonomie della Chiesa gallicana dal pontefice e dei poteri che competevano al sovrano.

Guido Abbatista, *Storia moderna*, Manuali Donzelli,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

- Incerta e complessa è infine la valutazione dei risultati conseguiti nella restaurazione dell'ordine interno. Grande importanza è stata attribuita all'organizzazione della corte come strumento di disciplinamento nobiliare. La reggia di Versailles, costruita tra gli anni sessanta e gli anni ottanta, non fu solo specchio e rappresentazione simbolica del potere assoluto del sovrano, la cui esaltazione ne ispirava rimpianto e la decorazione. Non fu solo scena della sua gloria e scuola di comportamento aristocratico: fu la sede di un «sistema di corte» preso successivamente a modello da altri sovrani assoluti. Soggetto a una precisa etichetta, a un rituale al cui centro era il re, che lo sovrastava e dominava, questo «sistema» è stato considerato dal sociologo Norbert Elias come il meccanismo attraverso il quale il sovrano assoluto definiva i ranghi e distribuiva il prestigio all'interno della nobiltà, controllandone gli equilibri. A corte confluivano dal paese alti esponenti nobiliari, per chiedere favori per sé e per i propri clienti. Grande era tuttavia la distanza tra il centro e la periferia, tra la corte e le province, tra i Grandi impegnati nei rituali di Versailles e i piccoli signori che vivevano tra i loro contadini, o le modeste élites che reggevano le città. Il problema centrale appare oggi quello di vedere quali relazioni abbiano legato queste realtà lontane; se e come siano state applicate nel territorio le decisioni prese al centro. Su questo terreno viene discussa la portata pratica dell'assolutismo.
- L'immagine tradizionale della monarchia assoluta di Luigi XIV ha avuto uno dei suoi tratti salienti nell'idea della «riduzione all'obbedienza» delle province.



STEFANO DE' SIENA  
**FACCIAMO I GIOCHI  
DEI GRECI E DEI ROMANI**

• materiali • istruzioni • regole • suggerimenti •  
• note tecniche • per **50** giochi dell'età classica •

con una prefazione di  
DINO MASCALZONI



# La posta in gioco

**La posta  
in gioco**

- somma di denaro che si arrischia in un gioco o in una scommessa: stabilire, raddoppiare, vincere la posta in gioco | fig., ciò che si arrischia in imprese di vario genere: rifletti attentamente prima di agire, la posta in gioco è molto alta



mattozzi,

storia\_in\_gioco\_rete\_geostorie\_11\_9\_2018

# Non è questa la posta da mettere in gioco



[Rivivere il passato  
giocando: a  
ETERNA "La nostra  
storia in gioco  
"RomaToday](#)

**Chi non vorrebbe  
rivivere con i  
propri occhi e sulla  
propria pelle la  
Storia, quella con  
la S maiuscola?  
Partecipare al  
momento in cui  
Giulio Cesare  
varcava ...**

# La posta in gioco

Un apprendimento più dilettevole per

- Far pensare il gioco come traccia, come aspetto di civiltà, come porta aperta per far entrare nella concetti fondanti
- Mettere il gioco in relazione con gli altri aspetti di civiltà
- Far pensare la storia



**Grazie, ora tocca a voi giocare**