

Antonio Brusa

Il Dossier Bertrand e altri giochi di storia *fai da te*. Manuale di sopravvivenza per professori non rassegnati.

1. I giochi e la loro diffusione. Giochi fatti a mano, per averne all'occorrenza e per imparare a scegliere quelli buoni.

Al principio degli anni '80, quando con il Cidi di Bari organizzammo una mostra, intitolata "Il gioco della storia", molti pensarono alla provocazione. Alla storia non si giocava, allora. A distanza di trent'anni, i giochi hanno vinto. Hanno riempito i manuali delle elementari e delle medie, così come straripano fra gli *educational* in vendita libera o nelle boutiques dei musei: giochi enigmistici, labirinti, giochi dell'oca e ogni genere di trastullo; fino a giochi a premi che coinvolgono, in una corsa verso l'abisso, mondo della formazione e volgarità televisive. Il marketing fa di questi scherzi, anche alla scuola e all'editoria scolastica. Nel secolo scorso, il compito urgente, per chi aveva fatto dei giochi didattici un suo oggetto di studio, era di diffonderne presso i docenti italiani l'idea della loro utilità, e di aiutarli a vincere sospetti e paure. Oggi non può essere che quello di metterli in guardia e di insegnare a distinguere ciò che vi è di buono dalla massa dei lenocini editoriali, spacciati per innovazione ludica.

Ma come socializzare uno sguardo critico, in un mondo, quello della didattica disciplinare, che si è sviluppato quasi interamente al di fuori dell'Accademia, e quindi al di fuori di una produzione controllata e di una chiarificazione delle regole? Come farlo, inoltre, in una realtà, come quella italiana, dove, con la chiusura delle Ssis, è stato interrotto l'incipiente legame istituzionale fra Università e Scuola, e sembra morta la speranza di una formazione professionale di qualità universitaria, cioè critica e aggiornata? Dove, infine, la riduzione delle Ansa (questo è l'ultimo nome dato agli Irsae, gli enti che avrebbero dovuto presiedere alla ricerca didattica e alla formazione in servizio) ha lasciato quest'ultima in balia di Consigli di istituto, a loro volta privi di bussola, e, soprattutto, sotto l'incubo di orari che, a seguito dei cambiamenti introdotti dall'Amministrazione, restringono gli spazi dell'aggiornamento serio e della cooperazione scolastica?

E' tempo, dunque, dei manuali di sopravvivenza e degli espedienti di autoformazione. Questo articolo, che ne è un piccolo esperimento, contiene un messaggio: provate a costruire qualche gioco. Sarà, per il momento, la migliore occasione di autoapprendimento e di acquisizione di capacità critiche che riuscirete a procurarvi. Inoltre, se imparerete a costruire piccoli giochi, col tempo, potrete sperare di mettere su un piccolo deposito, dal quale prelevare quelli che servono al momento giusto. Se, infine, questo lavoro sarà condotto insieme con altri colleghi (perché no? anche costruendo delle reti di "buona storia"), sperimentarete quei vantaggi della cooperazione educativa, dei quali si è giovata una parte dei professori che, in questo primo decennio del millennio, sta lasciando il campo alle nuove generazioni.

Un gioco fatto a regola d'arte richiede un lavoro enorme (studio attento della materia, individuazione delle dinamiche della realtà da riprodurre nel mondo ludico, progettazione del modello di gioco e sua sperimentazione)¹. In questo manuale di sopravvivenza, perciò, ci orienteremo verso un altro tipo di giochi, più artigianali, rapidi nella loro costruzione, interamente proiettati sulla loro immediata spendibilità didattica. Saranno giochi economici, perché realizzabili in poco tempo. Convenienti, perché ad "alto contenuto di storia". Poveri, perché richiedono pochissimo materiale. Per questo li considero molto formativi per il docente: lo obbligano ad aguzzare il suo ingegno e il suo sapere, dal momento che non può fare affidamento su nessuna protesi tecnologica, né ricorrere a miracolosi effetti speciali

Molti giochi poveri possono essere inventati "all'impronta", man mano che si spiega il manuale. Molto tempo fa, per sottolineare questa possibilità di farli in casa, li chiamai "giochi artigianali". Oggi, conservano ancora questo carattere familiare, nonostante i nomi più impegnativi: "l'empatia", oppure la "controfattualità"². Per imbastire un gioco di empatia, occorre invitare gli allievi a "far parte" di una determinata situazione. "Fai finta di essere un mercante medievale, o un condottiero del rinascimento, o una donna ateniese". Poiché il gioco scappa facilmente di mano (l'allievo tende a costruire storie personali che non hanno molto a che vedere con la storia), si devono imporre delle vincoli ineludibili: "tieni presente che ... " E deve essere chiaro che, alla fine, il lavoro dello studente sarà valutato fondamentalmente in base alla sua referenzialità (quanta parte del manuale o del testo di riferimento è stata usata?). Analogamente, le ipotesi controfattuali, che se ben scelte risultano molto divertenti, hanno anch'esse bisogno di paletti ben saldi. Bisogna scrivere una storia che non è mai esistita, ma che deve essere in ogni caso credibile: ben sapendo, tuttavia, che la storia reale, come sosteneva già Shakespeare, ne sa una di più della nostra fantasia. Trent'anni fa, per esempio, una delle provocazioni che risultavano più divertenti, con gli allievi di prima media, era questa: "immagina di essere un bambino o una bambina di una tribù preistorica. Hai inventato per caso un fischietto. Quali conseguenze avrà questa invenzione per la vita della tua tribù; e per la tua?". Pensavo di aver escogitato un'ipotesi stravagante, e di forzare, così, gli allievi a rompere gli schemi di una storia rigidamente libresco; non avrei mai

¹ In questa stessa collana si trovano alcuni giochi di questo tipo: Neolitico, Il cavaliere più grande del Mondo, I Mondi del nuovo Millennio. Soprattutto, però, si troverà l'opera-madre di qualsiasi gioco di simulazione: R. D. Duke, *Gaming: il linguaggio per il Futuro*, Molfetta 2007, con una introduzione di A. Cecchini, necessaria per chiunque voglia cimentarsi nella produzione di un gioco (pp. 9-30). Un'utile rassegna di giochi si trova in E. Musci, *Il laboratorio con i giochi didattici*, in P. Bernardi (a cura di) *Insegnare Storia- Guida alla didattica del laboratorio storico*, Utet Università, Torino 2006, pp. 226-239.

² Un primo elenco di giochi artigianali si trova nel mio vecchissimo *Guida al manuale di storia*, Editori Riuniti, Roma 1985, pp.33 e ss; alle pp. 40 e ss, si parla di giochi di empatia e controfattuali.

immaginato che, qualche anno dopo, gli archeologi avrebbero scoperto (in Ungheria) un flauto, attribuibile a Sapiens, se non a Neandertal³.

2. Il gioco dell'oca. Dove il gioco è costruire un gioco.

Partiamo con il gioco dell'oca. Di questo, forse il gioco più conosciuto, non mancano applicazioni alla storia, alcune delle quali risalenti all'età moderna e all'Ottocento. È facile da adattare a qualsiasi momento del passato. Se fatto bene, diverte. Attenti al rischio: l'allievo, tende a concentrarsi sui numeri, sugli spostamenti, sul risultato del dado e tende, in misura proporzionale, a disinteressarsi delle caselle e del loro significato. E, poiché è proprio in quelle vignette, che si racchiude il sapere storico che vogliamo insegnare, è una disfatta, se vengono bellamente trascurate da un allievo che ha capito che, in fondo, la storia non serve né a vincere né a perdere, ma solo a ravvivare un numero. Ha un ruolo di contorno, del tutto ininfluenza: nell'economia razionale del giocatore, dunque, questi è portato naturalmente a tralasciarla. Perciò, la cura maggiore di un buon gioco didattico "a labirinto", è di rendere vincolanti proprio quelle conoscenze. Il modo più semplice è quello di assegnare i punti solo se si sa rispondere ad una domanda. Va dosato accuratamente, perché alla lunga rende il gioco noioso, e non riesce a nascondere la sua realtà di interrogazione camuffata. In *Cammello, Cavallo e Rikscìò*, o in *Ak Deniz*, giochi nei quali le avventure dei mercanti medievali erano simulate in un percorso, che si svolge nel mediterraneo o nell'oceano indiano, si sono dovuti escogitare diversi espedienti – non solo quello della domanda - per obbligare gli allievi a tenere conto delle informazioni, che ottenevano di casella in casella⁴. In *Chi non gioca con me peste lo colga*, ambientato nella crisi del XIV secolo, Luciana Bresil rendeva necessaria la memorizzazione delle caselle attraversate, perché il loro contenuto sarebbero servito, alla fine dell'attività, a progettare una mostra sulla Peste Nera⁵. In Senelly, del quale nel cd allegato si offre un esempio, i giocatori subiscono le disgrazie tipiche del XVIII secolo, sparse a piene mani nell'itinerario; le devono raccogliere per redigere un *cahier de doléance* da presentare al re (il gioco è ambientato, appunto, nella Francia pre-rivoluzionaria).

³ A questi giochi artigianali, aggiungerei volentieri i "libri-gioco", per la cui auto-produzione rimando a A. Angiolino, *Costruire i Libri-Gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*, Sonda, Casale Monferrato 2004. Fra le storie di questo tipo più utilizzate annovero *Magna Grecia. Gioco di storia e geografia liberamente ispirato a Fernand Braudel e forse anche a Erodoto*, la cui prima edizione si trova in A. Brusa, L. Bresil, *Laboratorio*, 1, Ed. Sc. Bruno Mondadori, Milano, 1994, pp. 188-206, che fu realizzato dagli studenti del mio corso di Didattica della Storia all'Università di Bari, con l'aiuto di un'insegnante di media, Michela Potenza.

⁴ Una descrizione sintetica di questi giochi si trova in A. Brusa, A. Brusa, M. Cecalupo, *La terra abitata dagli uomini*, Progedit, Bari 2000, pp. 88-92. Rossella Andreassi (e altre colleghe) hanno realizzato *Cammello, Cavallo e Rikscìò*, pubblicato in un cd, allegato a Luigi Cajani (a cura di), *Il Novecento e la Storia*, Ministero della Pubblica Istruzione, Elle Moduli, Sarezzo, 2000. Un bel gioco dell'oca è *L'Oca del Castello*, realizzato da un gruppo guidato da Adriana Sartori, per la sua scuola "Felice Casorati", di Pavia.

⁵ L'ultima edizione di questo gioco si trova in A. Brusa, S. Guarracino, De Bernardi, *L'Officina della Storia*, Pierson Italia, Milano, 2007

Queste precauzioni non esistono, quando si gioca a “costruire l’oca”, l’attività *fai da te*, che qui suggerisco. Ragioniamo: che cosa è importante nelle caselle che compongono l’itinerario di gioco? Il loro valore. Le caselle stabiliscono una gerarchia: alcune valgono poco, altre moltissimo; attribuiscono, inoltre, valori positivi e negativi. Proviamo a trasferire questa dinamica, solo per fare un esempio, alla Rivoluzione francese (in realtà, è stato proprio questa la mia prima applicazione in una scuola media). Ne ricaveremo un modello didattico che, come si intuisce facilmente, sarà estensibile a innumerevoli situazioni storiche: dalla caduta dell’impero romano allo scoppio della seconda guerra mondiale.

Immaginiamo, nel nostro esempio, che alcune caselle facciano avanzare verso la Rivoluzione, e altre che facciano arretrare – controrivoluzionarie. Immaginiamo che alcune facciano avanzare velocemente, e che altre siano disastrose, e che ci sia, infine, la casella dell’Oca, quella che dà il potere di andare al massimo e di vincere quasi subito. Così funziona il gioco, certo. Ma così si realizza, anche, uno splendido esercizio di gerarchizzazione: trovare ciò che è importante, e costruire una scala di rilevanze. L’insegnante avveduto già si sta leccando i baffi: stabilire delle gerarchie tra i fatti storici relativi a una data situazione, è uno dei suoi obiettivi più desiderati.

Si inviti, dunque, la classe a costruire il *Gioco dell’Oca della Rivoluzione Francese*. Occorre trovare le situazioni idonee, da mettere nelle caselle. C’è il manuale a disposizione: vi si cerchino le situazioni negative e quelle positive. Divisi in gruppi, gli allievi le trascrivono su bigliettini. Abbiamo assegnato a ciascun gruppo un compito (trovare elementi – personaggi, fatti, episodi, processi e situazioni - economici, politici, culturali, militari ecc). Bastano una decina per gruppo, divisi fra quelli che portano allo scoppio della rivoluzione, e quelli che, al contrario, ne ostacolano il processo. Si collazionano le proposte. Si attribuiscono i valori. A quale situazione, fatto o episodio, daremo il compito di rappresentare “l’Oca”, quella casella che di nove in nove, ti porta a vincere di filato? C’è un elemento risolutivo, onnipotente, fondamentale in quel periodo? Sollecitiamo la discussione. L’insegnante, che ha capito che si tratta di uno stratagemma per spingere gli allievi a cercare e a argomentare, conduce la diatriba con mano leggera, evita di sottolineare errori, invita a controllare e rilancia i dubbi. Se non c’è accordo, fa votare, in perfetta armonia con l’oggetto del nostro studio. Occorre poi scegliere i personaggi, simulati dalle pedine di gioco. Facciamolo insieme: i rappresentanti dei tre Stati, il re di Francia (o il suo omologo inglese o austriaco), personaggi del popolo o del clero. Non tanti: quelli che, a modo di vedette della classe, potranno rendere più combattuto il gioco. Proponiamo una nuova regola: alcune caselle danno punti o li sottraggono a seconda di chi le occupa. La ghigliottina, ad esempio, diventa negativa o positiva, a seconda del personaggio che ne occupa la casella (Luigi XVI o una *tricoteuse*?). Un’altra occasione per discutere. Senza mai dimenticare la regola vera di questo gioco: tutto ciò che si dice deve essere motivato con argomentazioni quanto più possibile ricavate dal manuale.

Condotta abilmente, l’attività di scelta delle situazioni e dei personaggi, e di discussione intorno al loro valore, prenderà un paio di ore, durante le quali osserverete come il manuale sarà stato ripetutamente compulsato, e studiato quindi, con una cura inusuale. Si potrebbe, addirittura, provare a sospendere il gioco e a fare una piccola verifica, per vedere quanto gli allievi abbiano

imparato. Ma sarebbe un peccato infrangere l'eventuale magia dell'attività ludica. Dunque, consiglio di passare alla costruzione della tavola di gioco, per quanto non sia indispensabile ai fini dell'apprendimento storico. Ma, soprattutto se siamo nelle medie, questa nuova fase può dar luogo a buone collaborazioni con educazione artistica o altre discipline, per la scelta di uno stile unitario, l'individuazione dei colori e della tecnica delle rappresentazioni, per una sua versione digitalizzata. Oppure sarà il pretesto per una nuova ricerca in rete: ad ogni gruppo vengono assegnate delle caselle, da riempire con immagini coeve (su www.histoire-image.fr, il magnifico sito dei musei francesi, se ne troveranno a volontà).

Terminata la tavola, giocare sarà effettivamente superfluo. E, in tempi di magra, questo è un piccolo sollievo, per chi guarda con apprensione l'avarissimo monte ore assegnato alla storia e alla geografia. Se ne potrà, comunque, fare un buon impiego nei momenti extracurricolari, che ancora si riusciranno a ritagliare, oppure se ne suggerirà un uso domestico. In fondo, che i genitori ripassino un po' di storia, non è male. I loro figli l'hanno già imparata, e bene, proprio costruendo per loro il *Gioco dell'Oca della Rivoluzione Francese*.

3. Giochi di carte. Dove il memory finalmente insegna a ricordare.

Sono frequenti, soprattutto nei musei d'oltralpe. Ho visto (e acquistato) mazzi di carte bellissimi, con i re di Francia⁶ o gli episodi della Rivoluzione (sempre quella...). In un museo canadese trovai un memory, realizzato con le foto di siti del patrimonio dell'Umanità. 25 foto, stampate su cartoncino, in doppia copia. Dunque, 50 carte. Il memory è un gioco notissimo, ma – avendo talvolta incontrato dei colleghi che non lo conoscevano – ne richiamerò qui la facile regola. Si sparpagliano sul tavolo le carte, col dorso in alto. I giocatori, a turno, ne scoprono due: se trovano una coppia di carte uguali, la prendono e provano un altro tiro; altrimenti rivoltano le carte, e le lasciano al loro posto. Vince chi ha catturato il maggior numero di coppie, dimostrando di avere una buona memoria visiva e di posizione. Nell'immaginario dei produttori di *educational*, questo gioco è formativo di per sé: ricordarsi di una carta è anche rammentare il suo contenuto, sostengono; e maneggiare quelle carte è – come si dice spesso – esporre gli allievi alla cultura storica o artistica. Ho imparato a dubitare di queste immediatezze formative (magnificate con abilità dall'industria dell'*edutainment*). Sono miracoli che, come tutti gli eventi di questo genere, accadono piuttosto raramente. Nella formazione e nello studio, nulla avviene, purtroppo, se non ci si lavora su un po'. Quindi, scoprire due piramidi uguali, non significa affatto "sapere che esistono le piramidi" e, meno ancora, porsi qualche domanda su questo monumento. Nell'economia del

⁶ *Les rois de France* (Editions Dusserre, Paris, sd) è un gioco di 42 carte, rappresentanti i re della Francia. Questi sono divisi in 6 famiglie (capetingi, costruttori del Louvre, Re del XIV secolo, Re delle Guerre di Religione, Ultimi re). Il gioco delle famiglie è semplice: si distribuiscono 6 carte ai giocatori; le restanti si mettono per terra. Vince chi completa il maggior numero di famiglie. Per completare una famiglia, basta chiedere al giocatore vicino la carta mancante. Se questi ce l'ha, deve darla, e il giocatore può chiederne un'altra al successivo. Se non ce l'ha, pesca oppure passa la mano. Immagino che, giocato più, naturalmente in casa, possa portare ad una memorizzazione di molti dei (tanti) re francesi.

gioco significa – semplicemente - scoprire due immagini uguali. Per fare un esempio: tutti hanno giocato qualche volta a scopa o a briscola, e ne riconoscerebbero le carte a volo. Ma quanti saprebbero dire, con la stessa prontezza, che tipo di scarpe ha il re di coppe? O in che cosa differiscono i vestiti della donna di bastoni e quella di spade?

Occorreva inventare una qualche regola, sempre di sapore ludico, che, aggiunta al memory, lo trasformasse in strumento per apprendere. Debbo la prima soluzione di questo problema a due insegnanti, che lavoravano tempo fa presso il Museo del Risorgimento di Trento. Realizzarono un memory con le immagini, ricavate da documenti esposti nel Museo. Facevano giocare le classi – di elementari e media – in una stanza, prima di ammetterle nel museo, per la visita. Alla fine dell'attività, quando ogni bambino aveva il suo bel mazzetto di coppie, gli dicevano: "i tuoi punti raddoppieranno se troverai a quale reperto corrispondono". I bambini si sguinzagliavano nel museo, e lo percorrevano diverse volte, prima di tornare trionfanti col bottino (le prof, intelligentemente, avevano a volte fotografato dei particolari dei documenti, che richiedevano molta attenzione, per essere scoperti). Avevo, finalmente, trovato il memory che costringeva ad apprendere giocando. I bambini imparavano non solo a che cosa corrispondeva la loro carta, ma, spesso, memorizzavano anche altri reperti, esposti nel museo, che avevano esplorato palmo a palmo, per cogliere il particolare che interessava loro⁷.

L'idea *fai da te* potrebbe ora scattare nella testa del lettore. Prima di visitare un museo, uno scavo, un centro storico, una cattedrale, ricaviamo dal relativo materiale pubblicitario (che ci saremo procurati, altrimenti ci si dovrà recare sul sito, anzitempo, e scattare delle foto), un certo numero di immagini: da venti in su. Le stampiamo, possibilmente a colori, su cartoncino. Si gioca in classe: gli allievi verranno divisi in gruppo; quindi occorreranno almeno 4 mazzi. Il giorno dopo, la visita consisterà nella conquista dei punti, relativi alle proprie carte. Al termine del gioco si fa una spiegazione del sito: gli allievi sottolineano i reperti o i particolari che riconoscono e di cui conservano memoria, che vengono astutamente citati – dall'insegnante o dalla guida – nel corso della sua lezione.

Alcuni anni fa, mi era stato chiesto di disegnare un gioco per un seminario, i cui partecipanti non avevano grandi possibilità di comunicare fra di loro, provenendo da diverse parti dell'Ue. Approfittai del modello del memory, per creare un gioco che aveva come obiettivo la conoscenza di alcuni dati elementari degli Stati membri dell'Ue, e che poteva essere condotto senza far troppo uso di parole. Conosco bene la lunghissima polemica intorno all'apprendimento nomenclatorio della geografia (sapere monti, mari, fiumi, capitali), e sono molto d'accordo con chi sostiene che lo scopo di questa disciplina è quello di avvicinare gli allievi a questioni più serie e profonde. Tuttavia,

⁷ Nicoletta Pontalti e Piera Pedron, *La memoria della grande guerra*, Laboratorio didattico del Museo Storico in Trento, sd. Il gioco consiste di 100 carte, divise in 25 famiglie, distinte per colore, rappresentanti aspetti specifici della prima guerra mondiale (la realizzazione grafica è di Bruno Zaffoni). Va ricordato lo splendido *Mltomemory*, di Adriana Sartori et al., che abbina ricerca storica, artistica e letteraria, realizzato in occasione della rassegna "Il Mito oltre il Mito", Pavia, sd.

non mi sembra una dimostrazione di grande civiltà il fatto che la maggior parte degli abitanti dell'UE non conosca nemmeno il nome degli Stati che ne fanno parte, per non parlare di altri dati (localizzarli sulla carta, avere un'idea della dimensione della loro popolazione, o della loro estensione territoriale; e, perché no, saperne il nome della capitale). Dunque, realizzai 27+27 carte, ciascuna delle quali raffigurava la bandiera di uno Stato⁸. Questo memory si gioca con le regole solite. Quelle aggiuntive, invece, ci mostrano quanto ci si possa sbizzarrire, nello spazio della geografia. Si può stabilire, infatti, che – come nel caso del memory di Trento - si guadagnano punti ulteriori:

- Per ogni bandiera collocata nel punto giusto su di una cartina muta dell'Europa
- Se si mettono le bandiere catturate in ordine rispetto all'estensione territoriale, oppure rispetto alla dimensione della popolazione, al Pil, ecc
- Se si sa dire se quello stato particolare usa l'euro
- Se si sa dire la capitale degli stati catturati, ecc (si può pensare anche a dati economici, alla percentuale dei disoccupati, alla scolarizzazione; non sarebbe male alle classifiche dei test Pisa)

Questa parte del gioco (che in effetti ne costituisce il *dopogioco* o *debriefing*) può essere condotta con il manuale di geografia a portata di mano, o con l'aiuto del buon vecchio Atlante Geografico de Agostini, del quale conviene approfittare, prima che internet o il GPS lo abbiano fatto definitivamente fuori.

Un gioco di questo genere, applicato all'Italia (le regioni con le loro caratteristiche geografiche principali), o ai diversi continenti, permetterà di prendere confidenza e, in alcuni casi, memorizzare nomi e luoghi, la cui conoscenza è dovuta, dal momento che fanno parte nostra vita. Si tratta di un'attività che porta via poco, di quel residuo di tempo (un'ora la settimana!) assegnato alla geografia, permettendo ai docenti di mettersi l'animo in pace con la nomenclatura d'obbligo, e di riservare la giusta attenzione ai problemi e ai processi storico-geografici.

Ed ecco, infine, un paio di suggerimenti per un memory, utile per il ripasso finale. Si ricavano dal manuale una trentina di foto, con le quali si realizzeranno le carte del memory, che verrà giocato al modo solito. Il debriefing consisterà, assegnando punti a crescere, se gli allievi:

- mettono in ordine cronologico le carte conquistate
- scrivono una didascalia per ogni carta

⁸ L. Loschi, *Bandiere in domino*, Nicola Milano, sd., è un'altra fonte di ispirazione per questo gioco, mai pubblicato, realizzato nell'ambito del progetto *Eduquer à la citoyenneté active en Europe* (Comenius, 2006), diretto da Eleonora Salvadori. Il gioco della Loschi, finalizzato fondamentalmente all'educazione visiva (si tratta di accostare bandiere a seconda dei colori) può facilmente essere ri-diretto verso la storia e la geografia con un de briefing analogo a quello descritto qui.

- citano la pagina dove queste si trovano
- improvvisano un racconto per una carta, tirata a sorte dal docente (...)

L'altro memory si fa così. Con trenta immagini costituite il primo mazzo. Il secondo sarà fatto dalle didascalie di quelle immagini, scritte da voi, in modo che siano più o meno facilmente abbinabili (questo dipenderà dalla vostra cattiveria). Ad esempio: se l'immagine è di una dea, la relativa didascalia potrà essere: "La dea Atena era raffigurata come una donna armata, accompagnata da una civetta" (didascalia facile, perché l'allievo può effettuare l'abbinamento senza conoscere Atena, ma facendo solo attenzione ai particolari dell'immagine); oppure, potrete scegliere il più rigoroso e secco: "Atena era la dea delle arti e della saggezza". Organizzate le carte in modo che nel loro insieme risultino una sintesi di un capitolo, o di una parte consistente del manuale: questo vi darà buone idee per il debriefing. I due mazzi – quello delle immagini e quello delle didascalie - hanno dorsi di colore diverso. Non ci sarà bisogno di un debriefing complicato, per rendersi conto che, alla fine del gioco, gli allievi sono stati costretti a memorizzare parecchio, di quello che avrete scritto.

4. Il quadrato magico, per far parlare i tabelloni

L'idea di un quadrato che magicamente facesse parlare gli schemi mi ha ossessionato a lungo, tutte le volte che entravo in classi, dalle pareti ornate con cartelloni di ogni genere, fra i quali non mancavano mai le tabelle degli Stati dell'Asia Occidentale Antica, dove Ebrei, Egizi, Sumeri, Assiri erano sintetizzati, con le loro opere caratteristiche (dalle piramidi alla Torah, alle ziggurat e alle mummie). Soprattutto nelle elementari, questa pratica denota l'ansia dei docenti di rendere definitive le conoscenze studiate nel sussidiario. A loro modo, queste tabelle sono quadrati magici, perché contengono l'augurio che la loro esposizione sui muri scolpisca quelle nozioni nelle teste degli allievi. Come al solito, occorre partire dalla cruda realtà, che vuole che gli schemi non parlino. La vera magia, dunque, sarebbe farli parlare e dialogare con gli allievi.

La strada per realizzarla fu aperta da Marco Cecalupo, che allora lavorava con me nei primi anni di Didattica della storia a Bari, e fu realizzata con delle terze elementari, nelle quali, una ventina di anni fa, si studiavano appunto le società dell'Asia Occidentale Antica. Il gioco funzionava in questo modo: il tabellone era costruito come al solito (in colonna i nomi degli Stati; in riga gli indicatori dello studio: società, economia, cultura, politica ecc.). Vuoto, il tabellone assomiglia a una scacchiera. Le carte, con cui si gioca, recano ciascuna una frase, ricavata dal manuale (il sussidiario, in questo caso). Per esempio:

"erigevano le piramidi"

"furono guidati da Mosè"

"La loro capitale fu Ninive"

Si evita, come si vede, di riportare nelle frasi il nome del popolo. Gli allievi, divisi in gruppi, ne pescano una a turno: discutono nel loro gruppo la casella del tabellone, dove piazzarla. Si può immaginare un meccanismo di soccorso (pagando qualche punto, si ha diritto a consultare il libro). In una versione più hard, si gioca con il libro aperto, ma bisogna piazzare la frase e scrivere anche la pagina dalla quale è tratta. A quante situazioni di insegnamento si può applicare questa tecnica? A tutte quelle, ovviamente, che implicano una qualche possibilità di comparazione. Oltre agli Stati dell'Asia Occidentale Antica, le città del mondo classico (Roma, Atene, Cartagine, Sparta); città di età medievale; oppure gli Stati di età moderna/contemporanea (Spagna, Inghilterra, Francia, Venezia ecc.). In realtà, potrebbe essere applicata a tutte le situazioni di studio in cui si presentano due liste omogenee (autori e opere; autori e correnti di pensiero o artistiche; stati e produzione, ecc.)⁹.

Il gioco è facile e anche divertente. Funziona, perché obbliga gli allievi (soprattutto nella versione hard) a sfogliare il manuale, a cercare con attenzione. E questo sarà la ricompensa della fatica – fatta dall'insegnante - per costruirlo (leggere il manuale, scegliere le frasi, realizzare le carte).

Le invasioni barbariche mi hanno suggerito l'idea di una nuova utilizzazione della tabella. Si tratta di un capitolo di storia sul quale gli insegnanti sorvolano volentieri: troppi nomi, date, battaglie e soprattutto (ammettiamolo), troppa geografia¹⁰. Ora, si osservi la tabella, che riporto qui solo come esempio. In riga ho elencato gli Stati europei attuali; in colonna i barbari. Alcune caselle sono vuote: significa che quei barbari non hanno compiuto nulla di particolarmente importante in quella regione. Le caselle con 5 punti indicano che in quella regione i barbari hanno compiuto qualche incursione o hanno tentato di insediarsi. Se troviamo 10 punti, invece, vuol dire che vi hanno costruito un regno o un qualche insediamento stabile. Questa scacchiera può essere per molti giochi. Uno, semplice, riprende l'idea base del "filetto". La classe si divide in due gruppi, ciascuno con un suo segno (il cerchio e la croce). A turno conquistano una casella. Quelle vuote possono essere catturate a piacere, senza alcuna regola. Per conquistare le caselle col 5 occorre aver preso due caselle adiacenti. Si impadronisce di un regno, chi ha quattro caselle adiacenti. (Si ricordi che un quadrato ha otto caselle adiacenti, calcolando i lati e i vertici).

Al termine del gioco, ogni gruppo avrà conquistato un certo numero di regni e effettuato incursioni in diverse regioni. La loro somma dà il punteggio complessivo. Il dopogioco si farà in questo modo: si prenda una normale cartina delle invasioni (non mancano mai nei manuali). Si osserva la cartina e punti aggiuntivi vengono assegnati, per esempio, a seconda dell'estensione del regno (nella tabella effettiva di gioco metterete anche la Svizzera, occupata dagli Alemanni; il Portogallo, occupato dagli Svevi; l'Inghilterra e i Sassoni).

⁹ A. Brusa et al., *La terra abitata*, cit., pp. 88-92

¹⁰ A. Brusa, L. Bresil, *Giochi di storia*, ed. sc. Bruno Mondadori, Milano 2002, pp. 54-56.

La Lim offre molte possibilità di giocare con tabelle di questo tipo. Permetterebbe una variante che mi intriga moltissimo: presentare una tabella vuota, con i punti nascosti, che compaiono quando la casella viene conquistata (la tecnologia concede queste piccolissime magie). Inoltre, la Lim permetterebbe un dopogioco collettivo, con una bella carta delle invasioni proiettata sullo schermo.

	Longobardi	Franchi	Unni	Ostrogoti	Visigoti
Francia		10	5	5	10
Italia	10	5	5	10	5
Ungheria	5	5	10	10	
Spagna		5			10

5. Il gioco del re. Simulare una città e scrivere maledizioni.

Più che di un gioco singolo, ero alla ricerca di una specie di piattaforma, che servisse a costruire giochi di ruolo, semplici e adattabili. Il *Gioco del Re* è nato in questo modo. Prima, però, di osservarne la struttura ludica, soffermiamoci un momento sul suo contenuto storico. Esso, infatti, nasce dalla lettura di un testo di Mario Liverani, nel quale lo storico dell'Asia Occidentale Antica delucida, con una chiarezza esemplare, il modello originario della città. Le prime città, questa è la tesi Liverani, permettono di comprendere con maggior facilità la trama essenziale di questo organismo¹¹.

Eccola, in breve. La città è popolata in prevalenza da contadini, che arrivavano fino al 90% della popolazione. Appena il 10%, dunque, era la massa di artigiani, mercanti, nobili, operai, soldati e scribi: cioè di quei gruppi sociali che, in realtà, occupano la quasi totalità della storia che conosciamo e raccontiamo. Il re, dunque, governa una società complessa e squilibrata. E lo fa adottando un comportamento ingiusto: favorire i pochi a danno dei molti. Deve essere ingiusto, perché sostituire un agricoltore è facile, dato il loro numero preponderante; non così agevole è avere alla corte dei nuovi scribi, se i vecchi si ribellano e vanno via. Questo governo asimmetrico genera un paradosso. Da una parte, il re è venerato come un dio. Dall'altra, la sua posizione è continuamente in bilico. Deve mediare in modo estenuante e, quando non ci riesce, la ribellione è sempre alle porte.

¹¹ M. Liverani, *L'origine delle città. Le prime comunità urbane del Vicino Oriente*, Editori Riuniti, Roma 1986; ID., *Uruk. La prima città*, Laterza, Bari 1998.

Per giocare, servono una classe, che simula la città; un dado, e un professore che conosca la storia sociale di quella città¹². Il professore farà il master. E' bene che assuma il ruolo di un dio, senza troppa modestia, perché gli servirà a rendere incontestabili le sue decisioni. Occorre anche un secondo professore, che faccia da aiutante. Rivestirà un ruolo adeguato: nel caso di Sumer, sarà il Pazuzu, l'angelo-demone intermediario fra gli dei e gli uomini. Il gioco si sviluppa in questo modo. Il master (il dio Enlil) divide la classe in gruppi, assegna a ciascuno di essi un ruolo sociale, e ne descrive le caratteristiche. Ne ha ben diritto, in fondo, lui è il Dio Creatore. In una versione più strutturata, scriverà le caratteristiche e le consegne su foglietti, che affiderà al capogruppo, magari con l'obbligo della segretezza. Non esistono regole fisse in questa descrizione dei gruppi. Si vada "a senso". L'importante è che a ciascuno vengano assegnati dei beni, e qualche interesse preminente. Ovviamente incomplete, queste descrizioni servono a far concentrare gli allievi nella parte e a creare le condizioni per la dinamica di gioco. Eccone alcuni esempi:

Il re: è venerato come un dio, ma sa che per governare deve tenere contenti i suoi sudditi, e non può fare a meno dell'aiuto dei soldati e dei nobili.

I nobili: posseggono terre, palazzi lussuosi; nei loro magazzini hanno grandi quantità di cibo. Sarebbero felici, se non fosse che aspettano la prima occasione, per detronizzare il re e mettersi al loro posto.

I mercanti: dispongono di grandi quantità di merci e di materie prime; non hanno molte terre. A loro interessa organizzare grandi spedizioni commerciali.

I contadini: hanno un piccolo campo, le riserve di cibo per un solo anno. Lavorano i campi dei nobili e soprattutto del re e dei sacerdoti

I nomadi: vivono ai confini delle terre cittadine; dispongono di animali, metalli e merci, ma non hanno cereali. Sono ben armati.

Terminata la divisione della classe, il master inizia il racconto. Contestualizza brevemente la città (Ur si trova vicino a un grande fiume, è ricchissima, temuta da tutti). Si limiti a quello che troverà in un buon manuale. Presenta il primo problema. L'inondazione. Ne descrive gli effetti sulla città, curando che siano diseguali (qualcuno perde le case, ma conserva le derrate alimentari; qualcun altro perde tutto; c'è chi perde le ricchezze e le merci; chi conserva le armi ecc). Enfatizza la tragedia: le risorse cittadine bastano solo per la metà della popolazione. A chi tocca morire, dunque? E' al re che spetta la decisione.

Il master, dunque, invita il re a ritirarsi nel suo appartamento privato a meditare. Se vuole, il re può chiedere l'aiuto e il consiglio di una classe sociale, a sua scelta. Il pazuzu accompagna i ragazzi che simulano il re, e la classe sociale eventualmente coinvolta, in un altro ambiente (un'aula

¹² Due versioni complete di questo gioco si trovano in A. Brusa, L. Bresil, *Giochi*, cit.: pp 30 s (Sumer) e pp. 46-47 (Roma imperiale).

accanto o in fondo al corridoio: l'importante è che non possano ascoltare quello che avviene in classe). Avranno un quarto d'ora di tempo per decidere sui provvedimenti da adottare. Nel frattempo, il master discute con la città. Senza darlo a vedere, aizza i gruppi sociali; istilla dubbi sul comportamento reale; fa balenare ingiustizie e prospetta l'ipotesi che le decisioni non vengano accettate e che ci possano essere delle alternative "dal basso"; favorisce nuove alleanze ecc.

Il re torna (un po' di scena non guasta: tutti lo accolgono in piedi; si seggono quando lui lo permette, esclusi naturalmente i contadini, che resteranno in piedi per tutta la durata del gioco). Legge le sue decisioni con voce autorevole. Non sa, il poveretto, che il suo popolo è stato accuratamente sobillato, e che la ribellione cova. Alcuni gruppi si dissociano; altri sono lusingati dalle decisioni reali. Il master proclama lo stato di guerra civile e spiega come si svolgerà. In primo luogo, dice, occorrerà guadagnarsi il favore divino lanciando contro gli avversari una maledizione efficace. Quindi, invita le fazioni a scrivere un testo che spieghi per bene a Enlil per quali buone ragioni è necessario che lui elimini dalla faccia della terra i nemici. Si concedono, dunque, altri 15 minuti per scrivere il testo. Esso verrà valutato dal master e dal pazuzu con un punteggio fino a 5 (efficacia della maledizione, tono con il quale viene pronunciata, bellezza del testo ecc). Ovviamente, per non rovinare la magia del gioco, si eviterà ogni somiglianza fra questi punti e i voti di profitto. Lette le maledizioni e assegnati i punti, si passa al giudizio divino, che viene simboleggiato, come è giusto d'altra parte, dal lancio dei dadi. Questi si assommano ai punti acquisiti con la maledizione. Se vince il re, la città cambierà secondo i suoi voleri; se, al contrario, vincono i ribelli, saranno questi a stabilire il nuovo assetto sociale (chi sarà il re, che fine faranno le classi avverse, ecc.).

Se il gioco è stato condotto con mano ferma, a questo punto ha preso circa due ore. Si può chiudere qui, e tirare le somme attraverso il debriefing, e poi andare a studiare come effettivamente andavano le cose nella Mesopotamia di cinquemila anni fa. Si può azzardare anche la lettura diretta delle pagine di Liverani, in particolare, se il gioco ha avuto successo e gli allievi si sono accalorati sull'argomento. Se, poi, si vuol proseguire, si racconterà un'altra avventura (i nomadi che tentano di invadere la città, per esempio) prospettando nuove necessità e un nuovo giudizio del re.

Così per la Mesopotamia. Ho provato ad applicare (questa volta in un Ginnasio) lo stesso gioco in una classe nella quale il professore spiegava la Grecia arcaica. Adattato alla nuova situazione (Micene), ho semplicemente modificato il ruolo degli scribi (meno centrale), quello dei mercanti (molto più decisivo che nel Vicino Oriente). Cambiano gli dei di riferimento: Zeus sarà ben accompagnato da Hermes Psicopompo. Può cambiare anche il testo da produrre: un bell'inno di lode divina. Applicato a Roma, il gioco vedrà all'opera senatori, ceti mercantili, schiavi, artigiani, stranieri; mentre il testo potrà essere (oltre a quelli precedenti) un elogio della città. Varieranno naturalmente le vicende: dalle invasioni barbariche alle lotte dinastiche alla nascita di nuove religioni, la storia romana presenta molte di quelle che apparvero, a quel tempo, delle catastrofi. In ambito medievale, il vescovo sarà il capo della città, composta a sua volta da contadini, schiavi, signori, e sparuti gruppi mercantili, mentre le campagne saranno infestate da bande di *mali*

christiani. Non stonerebbe, in questo clima, invitare i gruppi sociali a redigere una piccola cronaca che illustri dettagliatamente i misfatti altrui. Per quanto il gioco solleciti la fantasia, cercheremo di evitare servi della gleba e feudatari, che infestano ahimè i manuali, ma che furono abbastanza sconosciuti nel medioevo reale.

I buoni giochi di ruolo sono appassionanti, ma spesso complicati. Questo, invece, è semplicissimo. Non occorre praticamente nulla per eseguirlo. Lo abbiamo provato (con i miei studenti) da almeno quindici anni in classi diverse, dalle elementari alle superiori e, per quanto mi riguarda, ho fatto giocare decine di professori di scuola e di università, ai quali il compito di lanciare maledizioni contro i colleghi è risultato particolarmente gradevole.

6. Il Dossier Bertrand. Giochi di storia e scrittura creativa.

Nonostante la sua facilità, è probabile che il *Gioco del re* abbia inquietato il lettore-professore. I giochi di ruolo hanno spesso questo effetto, perché tendono a spiazzare l'immagine di sé, che un professore ha faticosamente costruito nel tempo. Non ci saranno problemi di questo genere, invece, nel gioco seguente, che ricalca attività che ormai (dai giorni lontani di Gianni Rodari e dei *Draghi Logopei*) frequentano le scuole.¹³ Il richiamo a Calvino, Queneau e al loro Oulipo, potrebbe, inoltre, rassicurare qualche professore eccessivamente dubbioso. Ecco, finalmente, fra le attività che qui ho presentato, l'unica nata in un ambito rigorosamente storiografico e inventata da storici professionisti, per quanto, come si vedrà, con evidentissimi collegamenti con l'insegnamento della lingua italiana e della letteratura.

La racconto seguendo la traccia del suo ideatore, Philippe Artières, uno storico che insegna a Parigi. Egli scrive di aver trovato, presso un rigattiere, un faldone su un caso giudiziario del tutto marginale, della prima metà del secolo scorso, il Dossier Bertrand, appunto¹⁴. Artières ne fa

¹³ Il riferimento a Gianni Rodari, *La grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare le storie*, Einaudi 1973 (prima edizione), derivato da un seminario con i docenti di Reggio Emilia, è d'obbligo. Come doverosa è la citazione di E. Zamponi, *I draghi logopei*, Einaudi, Torino 1986, nella cui prefazione, Umberto Eco non aveva timore di parlare di una "scuola come gioco, piacere, divertimento", un po' diversa da quella di grembiulini, bulli e voti in condotta, che imperversa non solo nei testi ministeriali. Il riferimento di Queneau è ovviamente ai suoi *Esercizi di Stile*, Einaudi, Torino 1983 (la prima edizione francese è del 1947), il prodotto più celebre di quel Laboratorio di Letteratura Potenziale (Oulipo) al quale dette il suo contributo anche il nostro Italo Calvino.

¹⁴ Philippe Artières, Anne-Emmanuelle Demartini, Dominique Kalfa, Stéphane Michonneau, Sylvaine Venayre, *Le dossier Bertrand. Jeux d'histoire*, Manuella édition, Paris 2008. Questa opera è fra quelle discusse nel numero speciale delle "Annales" sui rapporti fra storia e letteratura. Ph. Bernardi, "Les Annales. Histoire, Sciences Sociales. Savoir de la littérature", 65, 2, 2010, pp. 520 s. Il modello nobile, di questo approccio alla storia, secondo gli autori, è quel "labirinto del mondo", del quale parlano Marguerite Yourcenar e Alain Courbin (Marguerite Yourcenar, *Labyrinthe du monde*, t. II, *Archives du Nord*, Paris, Gallimard, 1977; Alain Courbin, *Le monde retrouvé de Louis François Pinagot*, Paris, Flammarion, 1998).

quattro copie e le passa ad altrettanti colleghi. Concede loro un mese di tempo per studiarlo e scrivere una storia, di una ventina di pagine. Poi, in un giorno stabilito, i cinque si vedono in una villa, in campagna, e qui inizia il gioco. Per realizzarlo, occorrono un campanello, un dado e un paio di forbici. Occorre, poi, che ogni storico individui, nel suo testo sei parole chiave. Si incomincia a leggere. Il dado ha deciso l'ordine della lettura. Inizia chi ha il punteggio più alto. Gli altri, però, quando sentono pronunciare una delle loro parole chiave, possono intervenire. Basta suonare il campanello, e proseguire leggendo il proprio testo. E così via, sino alla fine. Questa fase, scrive ancora Artières, fa percepire con acutezza le differenze di interpretazione e di scrittura, e permette di passare alla fase finale, quella del collage (a questo servono le forbici) "pensato", volto a costruire un testo volutamente condiviso.

Qual è lo scopo di questo gioco? Le parole dello storico sono esattamente quello che gli insegnanti intendono per obiettivo didattico. Eccole

"Non vi sono vincitori alla fine della partita. I premi sono di altro genere.

Sono premi epistemologici, nella misura in cui la regola del gioco permette, in un modo originale, il confronto dei metodi storici. Ognuno lavora in effetti sugli stessi documenti, produce un testo di dimensioni comparabili, discute, infine, a partire dalla propria ricerca, i suoi risultati e quelli degli altri.

Sono poetici, nella misura in cui le condizioni di una tale ricerca, ribadite dalla struttura del collage, tendono a mettere a nudo la dimensione scritta, testuale, di un'operazione storica che si cerca spesso di presentare solo in termini di scienza.

Sono ludici, infine, e questo non è il lato meno importante. Rivelano, esaltandoli, gli aspetti di desiderio e di piacere che fanno parte quotidiana della ricerca, e in qualche misura, la giustificano".

Credo possibile e utile un'applicazione didattica di questo gioco. Converrebbe, però, rifarsi a qualche caso o biografia ben conosciuta e centrale nello studio scolastico. Per esempio: Alessandro Magno, o Giulio Cesare; e, per andare verso la storia contemporanea, tra Garibaldi e Mussolini ci sarebbe solo l'imbarazzo della scelta. Il dossier, ovviamente, va inventato: sarà costituito da notizie "di servizio", che devono guidare gli allievi alla scrittura di una storia (per esempio una cronologia); da qualche documento scritto, non molto lungo (altrimenti ci vorrà troppo tempo); da documenti iconografici; da giudizi di questo o di quello storico. Una ventina di pezzi. Si divide la classe in gruppi, si fa scrivere, e poi si prova a seguire la dinamica ludica che ho descritto. Forse l'obiettivo di una storia interamente condivisa non sarà raggiunto (e per i personaggi controversi non è detto che sia un male); ma sicuramente potremo puntare al

riconoscimento delle differenze di interpretazione, e a proporre la stessa inquietudine dello storico: sarà mai possibile una rivoluzione dello "sguardo completo"?¹⁵

Per gli insegnanti che vogliono accettare questa sfida, e provare a inventare un "dossier xxx", riporto il mio adattamento della regola di gioco, inventata da Philippe Artières:

1. Proporre a quattro/cinque gruppi di allievi un dossier di una ventina di pezzi
2. Chiedere loro di studiarlo senza farne parola agli altri gruppi
3. Permettere la consultazione del manuale e di eventuali altri libri, scelti dal professore (non di internet)
4. Chiedere di redigere un racconto di una o più pagine (a seconda della competenza della classe), ricavato dai materiali del dossier. Il lavoro può essere condotto a casa, in un tempo definito.
5. Chiedere di scegliere sei parole chiave, caratterizzanti il proprio contributo
6. Convocare i partecipanti, per una giornata di lavoro (considerare il tempo di un buon compito in classe di italiano).
7. Munirsi di un paio di forbici, di un dado e di un campanello
8. Designare un master del gioco, che proceda alla raccolta dei materiali e al buon andamento della seduta (potrà essere un collega volenteroso).
9. Tirare a sorte l'ordine di lettura, da 1 a 5
10. Il gruppo che ha sorteggiato il numero più alto, inizia la lettura del suo testo
11. Qualsiasi altro gruppo, di cui una parola chiave sia stata pronunciata dal primo lettore, può, se lo vuole, interrompere la sua lettura suonando il campanello: prende allora la mano e legge il suo testo. A suo volta, questo nuovo lettore, potrà essere (o no) interrotto da un qualsiasi partecipante al gioco
12. Se non viene interrotto, procede alla lettura completa del suo testo, che è seguita da quella del giocatore seguente, seguendo l'ordine sorteggiato all'inizio
13. Ricavare, dai diversi frammenti, nell'ordine in cui sono stati letti, un testo collettivo (chiamato *Collage*).
14. Procedere, al termine della partita, a una discussione sul suo svolgimento e sulle principali questioni che questa esperienza e i suoi risultati hanno sollevato.
15. Produrre, a partire dal dibattito, un secondo testo collettivo, che tenta di operare una sintesi (compito finale).

¹⁵ Id, p. 118