



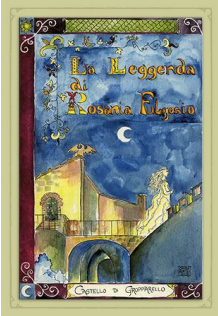
I giochi per insegnare la storia medievale

<p>TITOLO: <i>IL MIGLIOR CAVALIERE DEL MONDO. Dove si narra di donne e cavalieri e della singolar tenzone che incoronò Guglielmo il Maresciallo grande Cavaliere</i></p> <p>AUTORI: F. Impellizzeri, E. De Feo, M. G. Lupoli</p> <p>CASA EDITRICE: edizioni la meridiana, Molfetta (BA)</p> <p>ANNO DI PRODUZIONE: 1997</p> <p>Riferimenti in Rete: http://www.lameridiana.it</p>	
<p>Destinatari: da 10 anni in su</p> <p>Tempi: 3 ore</p> <p>Tipologia di gioco: gioco di simulazione a tappe</p> <p>Descrizione: Il gioco, basato sul testo di Geogers DUBY <i>Guglielmo il Maresciallo</i>, si sviluppa attraverso tappe differenti che rappresentano i momenti più importanti della vita di un cavaliere della fine del XII secolo. I giocatori sono diretti dal master che, attraverso la lettura drammatizzata dei momenti più salienti (come l'investitura, la lettura del codice d'onore cavalleresco o la lettura delle prove dei feudatari e dei cavalieri), li introduce in una dimensione lontana ma vissuta come concreta. Inizialmente i partecipanti giocano singolarmente, ma successivamente i cavalieri cercano ingaggio presso i feudatari e legano ad essi le loro sorti. Le fasi diverse di gioco consistono anche in attività diverse: durante le "avventure e disavventure dei cavalieri", ogni "squadra" sceglie, fra tre possibilità, come comportarsi riguardo ad una situazione descritta da una carta - avventura. Solo la scelta storicamente più plausibile permette di arricchirsi e diventare più abile. Durante il torneo (Immagine in basso) le squadre si affrontano attraverso il lancio del dado spostando le proprie pedine su una lunga plancia che rappresenta il terreno di gioco. Alcune caselle speciali (le lizze, il bosco, il villaggio, gli imprevisti del torneo) aiutano a contestualizzare lo scontro. Durante la festa, si pagano i riscatti e i giocatori vengono messi di fronte ad alcune scelte. Infine, il master, nelle vesti del re, premia i più valenti e punisce i meno fedeli attraverso l'assegnazione di una moglie e di un feudo. Gli insoddisfatti possono, a questo punto, ordire una congiura e sfidare il re e il suo campione al torneo con l'asta che consiste in uno scontro con i dadi, realizzato su una plancia simile a quella del torneo.</p>	
<p>TITOLO: Il mercante medievale</p> <p>AUTORI: sconosciuti</p> <p>CASA EDITRICE: il gioco è stato realizzato per una compagnia assicurativa e poi riadattato in chiave didattica dall'associazione Historia Ludens</p> <p>ANNO DI PRODUZIONE:</p> <p>Riferimenti bibliografici:</p> <p>Riferimenti in Rete:</p>	
<p>Destinatari: scuola primaria – secondaria di primo grado</p> <p>Tempi: due ore e mezza – tre ore comprensive di debriefing</p> <p>Tipologia di gioco: gioco di percorso</p> <p>Descrizione: gioco a squadre ambientato nel XIV secolo in cui i giocatori rappresentano mercanti che caricano le proprie merci nel porto di Venezia per giungere a Costantinopoli e acquistare spezie e stoffe preziose da rivendere a Venezia.</p> <p>Il gioco è semplice ma efficace e coinvolgente. Le squadre devono sviluppare doti strategiche nella scelta delle merci da comprare a Venezia e in quelle da vendere lungo il percorso: per esempio, un carico di lana procura 200 ducati a Creta e 150 a Costantinopoli, ma non trova acquirenti ad Alessandria e ad Antiochia). Un ruolo essenziale nella simulazione viene svolto dalla fortuna: durante il viaggio, procedendo col lancio del dado, è facile incontrare le caselle imprevisto. Pescando una carta imprevisto, i giocatori vivono gli eventi positivi o negativi tipici di una simile impresa. Inoltre, per ammortizzare i possibili danni, all'inizio del gioco, le squadre scelgono quale assicurazione fare. Ovviamente l'assicurazione più costosa (la "sicurissima") copre tutti gli accidenti possibili. Vince la squadra che alla fine del gioco è riuscita a tornare a Venezia guadagnando più ducati. Esterno all'ambientazione ludica, ma efficace e coinvolgente, è la presenza delle caselle-domanda: chi capita sulla rosa dei venti deve rispondere ad una domanda sulle informazioni messe in gioco durante la simulazione (imprevisti, merci, assicurazioni, elementi della navigazione...) e in caso di risposta corretta riceve un bonus di ducati.</p>	



<p>TITOLO: I re longobardi alla conquista dell'Italia AUTORI: F. Impellizzeri CASA EDITRICE: Paravia Bruno Mondadori ANNO DI PRODUZIONE: Riferimenti bibliografici: Riferimenti in Rete:</p>			
<p>Destinatari: secondaria di primo grado Tempi: Tipologia di gioco: gara di velocità e precisione- archivio simulato Descrizione: Il gioco si svolge in due fasi: nella prima i giocatori devono leggere e schedare i documenti dell'archivio simulato, mentre nella seconda, divisi in squadre, devono procedere in un percorso attraverso il lancio di un dado. I documenti proposti sono stati ottenuti dall'opera <i>Historia Langobardorum</i> di Paolo Diacono, schedando le notizie a proposito dell'incoronazione di un re, della sua morte e della sua sepoltura. Durante il percorso, i giocatori possono incontrare caselle "sapienza" e caselle "evento". Le prime danno alla squadra la possibilità di rispondere a domande sulla storia dei longobardi (si tratta quindi di domande relative all'archivio), mentre le seconde prevedono la lettura da parte del master di un evento della storia dei longobardi con lo sviluppo della conseguente ripercussioni sui giocatori.</p>			
<p>TITOLO: Il mistero della curtis AUTORI: F. Impellizzeri CASA EDITRICE: Paravia Bruno Mondadori ANNO DI PRODUZIONE: Riferimenti bibliografici: Riferimenti in Rete:</p>			
<p>Destinatari: Tempi: Tipologia di gioco: gara di velocità e precisione – archivio simulato Descrizione: In realtà si tratta più che di un gioco vero e proprio, di un meccanismo ludico (la gara di velocità nel superare prove) che consente lo studio piacevole di tre documenti: il <i>Capitulare de villis</i> e due polittici di curtes del IX secolo. Il gioco procede attraverso la lettura di un testo narrativo che racconta di un ragazzo, Giuseppe, capitato, grazie ad un sito Internet, in una dimensione virtuale ambientata a La Celle Yveline nel IX secolo d. C. In questo suo viaggio virtuale, il ragazzo incontra personaggi e questioni lasciate in sospeso dai documenti proposti e per ognuno di essi deve risolvere un esercizio che richiede la lettura e lo studio dei documenti.</p>			
<p>TITOLO: Il gioco dei quattro feudi AUTORI: A. Crisma, A. Recla., I. Savini riadattato da Historia Ludens CASA EDITRICE: ANNO DI PRODUZIONE: Riferimenti bibliografici: Riferimenti in Rete:</p>			
	<p>Destinatari: scuola primaria – secondaria Tempi: 3 ore comprensive Tipologia di gioco: gioco di simulazione Descrizione: La classe viene divisa in quattro squadre (i quattro feudi del titolo) che rappresentano un feudatario che dal 921 al 924, durante le lotte per il trono, parteggia per Berengario I del Friuli, oppure per Rodolfo II di Borgogna. Il processo storico che i giocatori vivono è quello dell'incastellamento. Il gioco si svolge in round –anni che hanno sempre la stessa struttura. A turno, per ogni anno, ogni squadra deve: decidere se prestare i servizi militari per il sovrano mandando cavalieri a combattere (si lancia il dado: se il numero è pari, il cavaliere è vittorioso); calcolare la produzione e il consumo di grano del feudo attraverso</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">IMPREVISTI</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">14</p> <p style="text-align: center;">Contadini che chiedono protezione</p> <p>Un gruppo di contadini liberi – incapaci di sostenere la carestia con le loro magre scorte – chiede la tua protezione.</p> <p>guadagni: 10 CONTADINI 2 MANSI</p> <p>(Hai un numero sufficiente di cavalieri per proteggere le nuove terre? Se ti pare di non poter accettare questi nuovi coloni, rimetti la carta nel mazzo; se li accetti, devi fornir loro 2 QUINTALI DI GRANO ciascuno per quest'anno).</p> </div>	


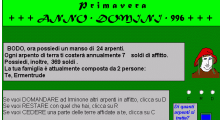
	<p>una griglia pre-organizzata; pescare un imprevisto; eventualmente dichiarare guerra ad un feudatario dell'alleanza opposta; guadagnare nuovi cavalieri. Gli imprevisti e le guerre permettono di perdere o guadagnare nuovi mansi, anche dagli avversari, e di percepire come questo periodo storico, in Italia, fosse poco tranquillo. Durante la terza fase di gioco, rinunciando al lavoro di alcuni contadini, i feudatari possono fortificare il proprio castello e dimezzare le perdite derivanti dagli attacchi nemici.</p>	
<p>TITOLO: Mainardo II e la sua contea AUTORI: R. Andreassi, E. Musci CASA EDITRICE: dossieri allegato a "STORIA E", rivista quadrimestrale della Sovrintendenza Scolastica di Bolzano a cura del Lab*doc storia/Geschichte, dall'Anno 2- n.3 ANNO DI PRODUZIONE: dicembre 2004. Riferimenti bibliografici: Riferimenti in Rete:</p>		
	<p>Destinatari: secondaria Tempi: due – tre ore Tipologia di gioco: gioco di percorso Descrizione: Il gioco è ambientato nella seconda metà del XIII secolo. Il potente conte del Tirolo, Mainardo II, invia sotto mentite spoglie 5 funzionari per la contea alla ricerca di informazioni e dicerie degli abitanti del territorio tirolese. Mainardo II vuole conoscere tutto ciò che si dice di lui e del suo governo. I giocatori potranno raccogliere informazioni lungo la strada, nelle taverne, nei luoghi-avventura e scambiarle durante le fiere. I giocatori dovranno visitare almeno 4 luoghi-avventura e solo dopo potranno tornare a Castel Tirolo dove Mainardo (impersonato dal conduttore del gioco) controllerà i risultati della missione.</p>	
<p>TITOLO: Il bellissimo gioco del Borgo medioevale AUTORI: CASA EDITRICE: ANNO DI PRODUZIONE: Riferimenti bibliografici: Riferimenti in Rete: http://www.comune.torino.it/infogio/ric/2002/pub832.htm</p>		
	<p>Destinatari: Tempi: Tipologia di gioco: Descrizione: <i>Il bellissimo gioco del Borgo Medioevale</i> è un gioco dell'oca dove bisogna conoscere bene la storia del Borgo Medioevale di Torino per poter rispondere correttamente alle domande delle carte e procedere quindi più velocemente verso l'ultima casella. Il gioco è stato ideato e disegnato dagli studenti della classe II B della Scuola Media statale Giacomo Matteotti di Torino, coordinati dalle insegnanti Sandra Morra e Pietra Frattini, nel corso dell'anno scolastico 1996/97 e con la collaborazione di Liliana Cerutti e Paolo Denicolai del Borgo Medioevale.</p>	
<p>TITOLO: <i>Giocastoria. Rocambolesche avventure nella Modena del dodicesimo secolo... dove i protagonisti siete voi!</i> AUTORI: Studio TreEmme CASA EDITRICE: ANNO DI PRODUZIONE: Riferimenti bibliografici: Riferimenti in Rete: http://www.emiliaromagna.lafragola.kataweb.it/modena/medie/sedecalvino-modena/story449354.html</p>		

<p>Destinatari: Tempi: Tipologia di gioco: gioco di ruolo Descrizione: Giocastoria è un Gioco di Ruolo (GdR), cioè un gioco nel quale ogni giocatore impersona un Eroe che si muove nel passato, costruendo una storia, passo dopo passo, sotto la guida del Regista. L'ambientazione del gioco è quella storico-fantastica della Modena tardo-medievale. Ogni personaggio della storia è un Eroe, un personaggio speciale le cui azioni hanno conseguenze decisive nell'avventura che si va a rappresentare. In questo gioco, ogni Eroe è rappresentato da alcune caratteristiche che descrivono quello che può fare, la sua personalità, il suo armamentario. Tutto questo è descritto nella Scheda del Personaggio. E' il Regista che sviluppa la trama dell'intera storia, detta anche <i>avventura</i>, egli, cioè, è la persona che regge il gioco: descrive ogni situazione agli altri giocatori, ascolta ciò che essi che si propongono di fare e, con l'ausilio delle regole e soprattutto del buon senso, stabilisce se le loro azioni hanno successo oppure no. Il Regista deve conoscere adeguatamente lo scenario storico e l'ambientazione; deve imparare ad organizzare il proprio lavoro per mezzo di schede riassuntive e schemi che gli consentono di trovare rapidamente le informazioni durante la partita; deve sviluppare una sicura abilità narrativa, dando la giusta atmosfera alla sua storia, con opportuni colpi di scena e momenti di tensione.</p>
<p>TITOLO: Se queste pietre potessero parlare... AUTORI: Andreassi, R., Centaro S., Corallo M., Musci E. CASA EDITRICE: / ANNO DI PRODUZIONE: 2001 Riferimenti bibliografici: R. Andreassi, S. Centaro, M. Corallo, E. Musci, <i>A ludic Approach to Cultural Resources. The "Castel del Monte" Case</i>. In E. Musci (ed.), <i>"On the Edge of the Millenium: a New Foundation for Gaming Simulation"</i>, Proceedings of the 32nd Annual Conference of ISAGA (with CD-Rom). Edizioni B.A. Graphis, Bari 2001. Riferimenti in Rete:</p>
<p>Destinatari: alunni di scuola secondaria Tempi: 3 ore comprensive di debriefing Tipologia di gioco: gioco-escursione Descrizione: Tra le sale del castello si aggira il fantasma inquieto di Domenico. Morto in una situazione violenta, egli vaga tormentato per le stanze senza riuscire a capire i motivi della sua angoscia. Per liberare il castello dal fantasma, occorre liberare il fantasma dalle sue "catene terrene". Domenico ritrova negli elementi architettonici del castello indizi di quello che è stato il suo destino. I giocatori ricevono tessere con fotografie di questi elementi (chiavi di volta, teste reggimensola...), un glossario e una piantina dell'edificio: il compito è visitare il castello per individuare gli elementi e collocarli correttamente sulla piantina. In cambio essi riceveranno, per ogni elemento, un indizio che concorrerà all'individuazione dei primi interrogativi della storia di Domenico (chi lo tradì? Quanti gli rimasero fedeli? Chi lo uccise? Come?). Una volta svolta correttamente questa fase, i giocatori riceveranno alcuni brevi documenti storici riguardanti il castello e saranno quindi in grado di collocare storicamente l'evento che ha visto protagonista Domenico, e di ricostruire con precisione tutta la sua vicenda (che è poi una storia verosimile che trae spunto da un episodio storicamente documentato). Il gioco spinge i partecipanti a considerare questo castello non come un luogo misterioso, ma come ciò di cui i documenti ci parlano: un castello medievale che nel corso del tempo è stato usato in modi differenti, come prigione, sede di nozze e banchetti, luogo di difesa...</p>
<p>TITOLO: TR3CENTO AUTORI: CASA EDITRICE: ANNO DI PRODUZIONE: Riferimenti bibliografici: Riferimenti in Rete:</p>
<p>Destinatari: Tempi: Tipologia di gioco: Descrizione: Una giornata nella Bolzano del 1300 - Strumento-Gioco didattico G. Albertoni, C. Busolli, M. Cossetto, E. Farruggia, E. Filippi,</p>

<p>M. Lenarduzzi, A. Mura, S. Spada Pintarelli. Bolzano, Città di Bolzano-Ass. alla Cultura; Istituto Ped. (Lab*doc), Azzano San Paolo, Ed. Junior, 2000 - Euro 15,49 Il gioco - strumento didattico fa riferimento ai materiali per la scuola "Tr3cento. Pittori gotici a Bolzano". In forma ludica i partecipanti sono guidati in un viaggio nel tempo; si immedesimeranno in un personaggio trecentesco, dovranno cimentarsi con la vita quotidiana nel XIV secolo, con simboli, immagini, problemi. Domande e quesiti, imprevisti ed opportunità sono tratti da fonti e documenti originali dell'epoca e dalla più recente storiografia d'area italiana, tedesca e francese sul Trecento a Bolzano e in Europa</p>	
<p>TITOLO: Crea una storia all'interno del castello di Gropparello AUTORI: CASA EDITRICE: ANNO DI PRODUZIONE: Riferimenti bibliografici: Riferimenti in Rete: http://www.castellodigropparello.it/corte/la_leggenda_di_rosania.htm</p>	
	<p>Presentazione Il magico mondo incantato del Castello di Gropparello e delle sue leggende rivive attraverso le illustrazioni fiabesche di Chiara Gibelli. Chiara e Francesca attuali giovani castellane di Gropparello tramandano così l'antica leggenda e approfondiscono in modo semplice la vita nel castello medievale, arricchendo lo studio con un gioco didattico che aiuta i ragazzi a memorizzare meglio usi e costumi di un'epoca ricca di grandi cambiamenti che ancora oggi affascina sia i grandi che i piccini. La leggenda illustrata di Rosania Fulgoso, castellana del 1200 murata viva dal marito, è il pretesto che offre lo spunto a degli approfondimenti sulla vita nel castello medievale.</p> <p>A corredo del libro è stato creato un gioco.</p> <p>Presentazione del gioco Crea una storia all'interno del castello di Gropparello La metodologia delle attività didattiche tipiche del Castello di Gropparello, si ritrova anche nella pubblicazione di questo libro, per il quale il progetto didattico ha previsto a corredo degli approfondimenti sul Medioevo un gioco che i ragazzi potranno fare da soli o in gruppo per ricreare delle storie alla corte del Castello di Gropparello, focalizzando quanto approfondito con la lettura, attraverso la memoria visiva. Il gioco prevede che attraverso la loro creatività e le conoscenze acquisite leggendo il libro, i ragazzi costruiscano delle storie medievali posizionando le figurine dei personaggi all'interno del castello in maniera logica e pertinente con la storia creata e appropriata ai ruoli che ciascun personaggio ha avuto nella storia medievale. Vince chi riesce a liberarsi di tutte le sue figurine posizionando tutti i propri personaggi in maniera appropriata.</p>
<p>TITOLO: Caput Gentis - la storia di Ascoli Piceno in un gioco AUTORI: Toni Cittadini CASA EDITRICE: ANNO DI PRODUZIONE: Riferimenti bibliografici: Riferimenti in Rete: http://www.caputgentis.it/</p>	
	<p>Il gioco simula i processi storici e politici che hanno portato la città ad assumere la fisionomia attuale. Partendo dalla sua fondazione, i giocatori (che rappresentano forze politiche e sociali attive nel corso del tempo) devono evolvere la città fino ai giorni nostri attraverso un mazzo di carte-evento rappresentante la cronologia della città stessa. Vince il giocatore che avrà contribuito maggiormente alla evoluzione.</p> <p>La plancia e le sezioni di mappa Ogni volta che un giocatore evolve la città posiziona sulla plancia principale una sezione di mappa che raffigura Ascoli Piceno in un'epoca successiva. I periodi raffigurati sono: il periodo antico, il periodo medievale e il periodo moderno.</p> <p>Le carte evento</p>

	<p>Sono il motore del gioco, esse descrivono eventi importanti della storia della città e della storia generale che hanno permesso alla città di evolversi allo stato attuale. Ogni carta descrive la data, la descrizione dell'evento e l'effetto nel gioco. Non è necessario rispondere a nessun quiz per giocare a CAPUT GENTIS, anzi attraverso il gioco si impara la storia.</p> <p>A chi si rivolge</p> <p>Il meccanismo di facile intuizione, il regolamento sintetico e la durata compresa nella due ore fanno il gioco adatto ad un pubblico familiare.</p>
<p>TITOLO: I villaggi eterni di Sennily e Nonantola: gioco-laboratorio sulle condizioni di vita materiale tra il 1400 e il 1700 in Europa</p> <p>AUTORI:</p> <p>CASA EDITRICE:</p> <p>ANNO DI PRODUZIONE:</p> <p>Riferimenti bibliografici:</p> <p>Riferimenti in Rete:</p>	
<p>L'attività, simile ad un gioco dell'oca, permette agli studenti di incontrare i personaggi, gli ambienti, i luoghi, le situazioni tipiche di un villaggio rurale europeo nel XVII secolo. Esso è stato realizzato a partire dalla lettura di un capitolo del saggio di G.Huppert (G.Huppert, <i>Storia sociale dell'Europa moderna</i>, Il Mulino, Bologna, 2001), e risponde ai seguenti obiettivi: conoscere la composizione sociale e la vita quotidiana di un villaggio europeo del XVII secolo; capire la relazione tra sviluppo demografico, produzione agricola e territorio; capire i concetti di vincolo, risorsa e crisi; imparare, il significato di termini specifici.</p> <p>Il gioco "Il villaggio eterno di Sennely" è un percorso a tappe, sulla falsariga del gioco dell'oca, in cui le squadre incontrano i personaggi con i loro ruoli, gli ambienti, i luoghi, le situazioni tipiche di un villaggio rurale europeo nel XVII secolo. Attraverso il gioco e il successivo laboratorio su Nonantola si compie un viaggio ideale nelle campagne d'Europa per conoscere le caratteristiche della vita materiale e sociale nell'età moderna, cioè nei secoli successivi all'evento della peste del 1348.</p>	

<p>TITOLO: <i>Iter-Itineris</i></p> <p>Software House: Haemimont Games</p> <p>DISTRIBUTORE: FX Interactive</p> <p>PRODUZIONE: 2003</p> <p>Scheda tratta da http://www.aprendergratis.com/iter-itineris-una-nueva-manera-de-aprender-historia.html</p>	
	<p>ITER-ITINERIS è un gioco interattivo on-line ambientato nell'Europa del 1349. Protagonisti sono i membri della famiglia Zwing. Il padre, per motivi commerciali inizia un viaggio a Venezia che ha il suo culmine a Santiago di Compostela e che tocca città come Francoforte, Bergamo, Pisa, Barcellona...</p> <p>Il gioco è composto da sei capitoli. Per poterne completare uno e passare al successivo, il giocatore deve superare una prova che mette in campo tutti i contenuti presenti nel capitolo.</p>
<p>TITOLO: <i>La máquina del tiempo del pequeño aventurero</i></p> <p>Software House: Zeta Multimedia</p> <p>DISTRIBUTORE:</p> <p>PRODUZIONE: 2006</p> <p>Scheda tratta da http://www.horizonteweb.com/revision/tiempo.htm</p>	
	<p>Attraverso una macchina del tempo, il giocatore può muoversi lungo una linea del tempo attraverso otto società del passato. In questo modo interpreta un eroico esploratore della storia e impara la storia, la geografia e culture differenti col fine di trovare un personaggio scomparso: il professor TimeStein.</p> <p>È possibile svolgere quiz a risposta multipla per verificare quello che si è appreso e ascoltare le risposte esplicative; conservare note e fotografie relative ai periodi storici visionati.</p>

<p>TITOLO: <i>Frankie el explorador</i> SOFTWARE HOUSE: Knowledge Adventure DISTRIBUTORE: PRODUZIONE: 2002 Scheda tratta da http://consultacatalogo.educa.madrid.org/info_producto.php?nfo=84&page=6&path=2_6</p>	
	<p>Frankie è l'ultimo personaggio sviluppato da questa casa produttrice di software educativi spagnola che ha realizzato una serie di giochi per far conoscere il mondo e la sua storia. Il gioco permette di entrare in una macchina del tempo con due compagni di viaggio e vivere avventure emozionanti in luoghi incredibili della storia come l'Egitto (dove è possibile costruire una sfinge, scrivere messaggi segreti...); il Sudamerica (dove si scopre chi erano gli Inca e chi sono i lama) ma anche la Cina e l'Antartide... Attraverso l'esplorazione, il giocatore può conoscere popoli e luoghi lontani (nel tempo e nello spazio)</p>
<p>TITOLO: Bodo AUTORI: CASA EDITRICE: ANNO DI PRODUZIONE: Riferimenti in Rete: http://www.smmichelangelo.livorno.org/bodo.htm</p>	
	<p>Bodo è un gioco di simulazione della vita di un colono dell'età feudale. Il protagonista, infatti, è un personaggio di umile origine, il cui nome, però, si trova citato in un libro catastale (tradotto e citato da E. Power in "Vita nel Medioevo" - Einaudi), che contiene interessanti notizie sui beni immobili e mobili (tra cui il colono Bodo e sua moglie Ermentrude), posseduti dall' Abbazia di Saint Germain de Près nel IX secolo e quindi ci informa indirettamente sulle condizioni di vita o di lavoro anteriori all' anno mille. Bodo deve fronteggiare non solo le mille avversità (epidemie, carestie, guerre...) che mettono in pericolo l'esistenza di qualunque contadino di età feudale, ma anche l' esigente feudatario a cui deve obbedienza: il temibile abate Irminone. La sua esistenza, inoltre, è scandita dall'avvicinarsi dei tempi agricoli (semina, raccolto...) e dai pochi svaghi (la taverna, il vino, le fiere...); la religione, poi, pervade la vita quotidiana dell' uomo medioevale; qui vengono sottolineate soprattutto la sua funzione conservatrice nei confronti della struttura socio-politica del tempo e la sua filosofia di rassegnazione all' obbedienza e all' accettazione della dura realtà. Chi gioca, deve identificarsi in Bodo e compiere volta per volta scelte difficili e rischiose. Se sarà sufficientemente abile e prudente, potrà rifugiarsi in città e così guadagnare la libertà per sé e i suoi.</p>