

Antonio Brusa
Luciana Bresil

Giochi di storia

Gli obiettivi

- ▶ **Conoscenze:** comprendere e possedere i concetti fondamentali.
- ▶ **Competenze:** esercitare le principali abilità di studio.
- ▶ **Metacognizione:** imparare a riflettere sui percorsi di apprendimento per correggere gli errori e trovare gli strumenti per superarli.
- ▶ **Socializzazione:** imparare il livello sociale dell'apprendimento (lavorare in gruppo, intervenire, "aggiungere" informazioni nella discussione, aiutare gli altri a capire, accettare consigli, ecc.).

Le strategie di lavoro

Prevedono l'uso di disegni, schemi o mappe concettuali, cartine tematiche, cronogrammi e giochi didattici.

La valutazione e l'autovalutazione

Le attività hanno uno schema per l'autovalutazione e la valutazione. Ogni modulo ha un punteggio finale da controllare e discutere con il docente.

Istruzioni per l'uso

▶ Per il ripasso individuale

Le attività di questo volume possono essere svolte dai ragazzi a casa o in classe, in gruppo o da soli. Hanno diverse funzioni: recupero per chi è in difficoltà, avanzamento e approfondimento. Possono essere utilizzate nell'ambito delle iniziative avviate dall'autonomia (gruppi omogenei o misti) o nei casi in cui sia previsto *l'apprendimento cooperativo*.

▶ Per giocare con i genitori

I moduli e in particolare alcuni percorsi possono vedere impegnati insieme ragazzi e genitori o adulti. Le indicazioni aiutano gli adulti a "seguire" il lavoro dei ragazzi, a dialogare con loro, a comprendere meglio il percorso formativo progettato dal docente.

▶ Per lavorare con l'insegnante

Gli esercizi e le attività dei singoli moduli possono essere assegnati alla fine di una unità, dopo aver accertato difficoltà o lacune di base; oppure possono costituire un'attività, una sfida a superare difficoltà e a esercitarsi sul metodo di lavoro, sulla formulazione di ipotesi, sulla scrittura e sul parlato.



giochi di storia giochi di storia

Quaderno multifunzionale

- ▶ collegamento con le elementari
- ▶ strumento per l'individualizzazione, la differenziazione, il sostegno
- ▶ attività di ripasso per le vacanze

Indice

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| 1. Il cacciatore-raccoglitore | ▶ Preistoria |
| 2. I nomadi, oggi e ieri | ▶ Protostoria |
| 3. Le città, i re e i regni | ▶ Antico Vicino Oriente |
| 4. La città greca | ▶ Grecia |
| 5. L'impero romano | ▶ Roma |
| 6. Arabi, germani e slavi | ▶ Tardo Antico |
| 7. Il Medioevo | ▶ Primo medioevo |

Il cacciatore-raccoglitore



formano

Tante catene alimentari

Tutti gli animali e i vegetali

L'animale Homo sapiens

Ogni animale e ogni vegetale



C'è un concetto molto importante per capire la storia degli uomini e della natura.

È il concetto di **nicchia!**

In questo modulo imparerai tutto ciò che bisogna sapere su questo argomento.



Perciò Homo Sapiens si diffonde su tutto il pianeta Terra

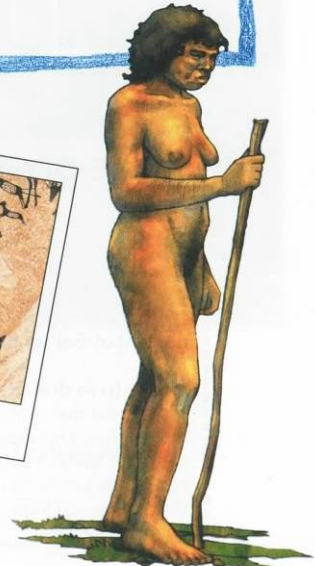
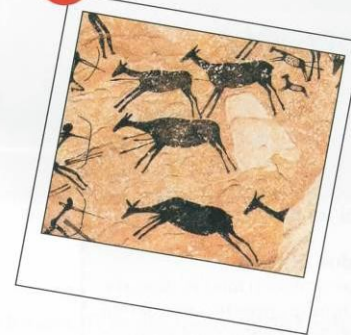
è una

Ogni anello della catena alimentare

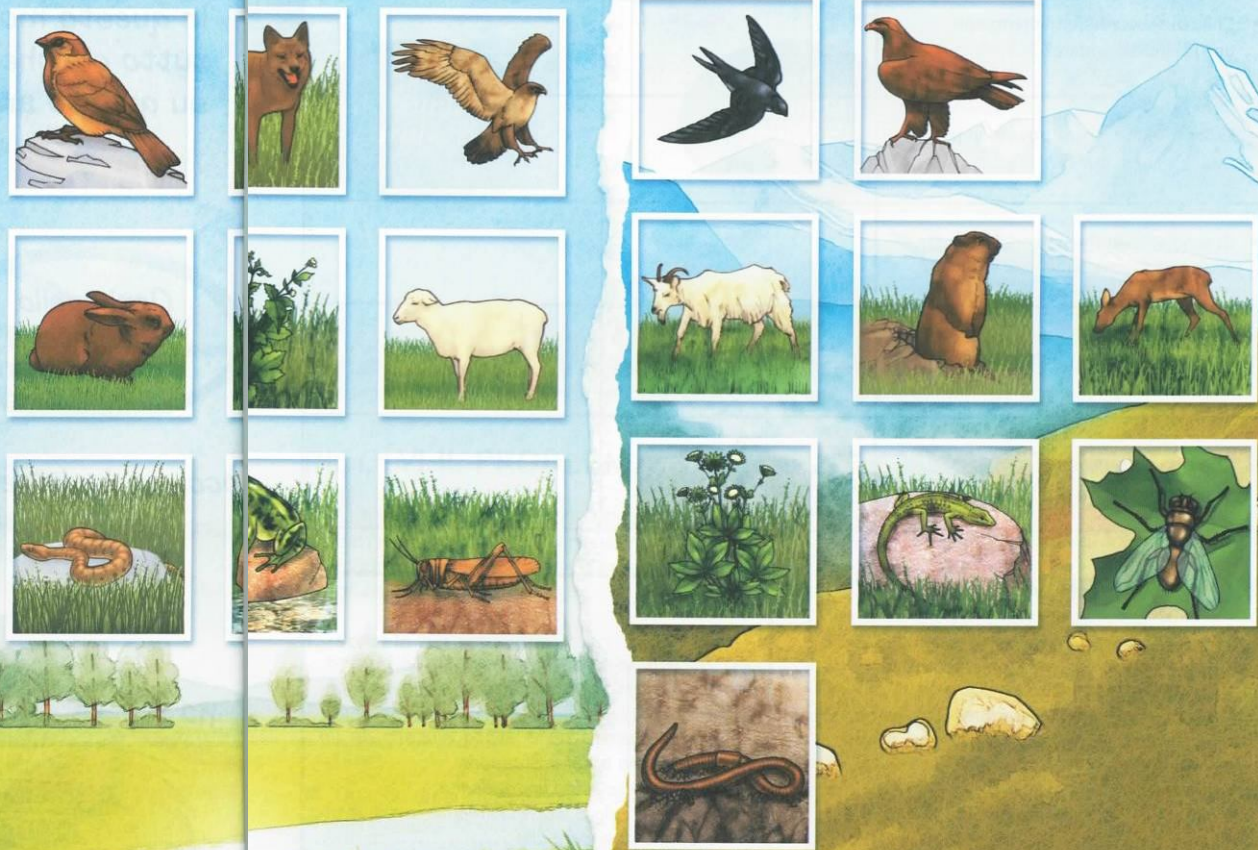
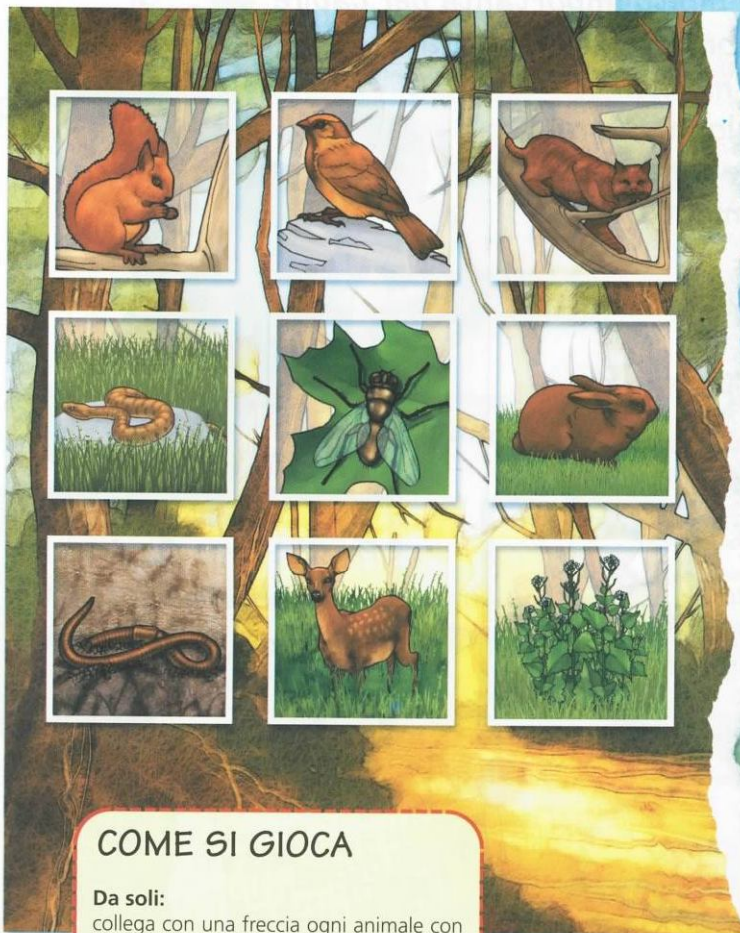
occupa moltissime

NICCHIA/E

ha una



“Questo me lo mangio io”



COME SI GIOCA

Da soli:

collega con una freccia ogni animale con la sua preda (un altro animale, un vegetale). Parti dall'ambiente che vuoi. Se riesci a collegare tutti gli animali: **hai vinto! Sei un bravo cacciatore.**

In due (o in due gruppi):

si parte dai due ambienti laterali (bosco e montagna). Ogni gruppo ha una penna di colore diverso e collega ogni animale con la sua preda (vegetale o animale). Vince chi collega correttamente più animali e vegetali.

IL DOPOGIOCO

1. Da questo gioco ricaviamo alcune conclusioni. Ti sembrano corrette? Spiega perché.

- Le catene alimentari collegano più animali e vegetali.
- Ci sono animali erbivori e animali carnivori.
- Molti animali sono mangiati da qualche altro animale e, a loro volta, mangiano piante o animali.
- Ci sono animali che mangiano solo piante, ma vengono mangiati da altri animali.

2. Ecco alcune domande interessanti. Prova a formulare le risposte e indica il modo in cui hai trovato le informazioni.



Mi piacerebbe sapere	Risposte	Come ho ricavato le informazioni
▶ Che cosa succede se si interrompe una catena alimentare?		
▶ Ci sono animali che si trovano in più catene alimentari?		
▶ Ci sono animali che possono avere una catena alimentare più ricca?		
▶ Le catene alimentari si rinnovano?		
▶ Che cosa succederebbe se non ci fossero le piante?		

PROVO A SCRIVERE

3. Scegli un animale e descrivi la catena alimentare per alcuni passaggi come nell'esempio.

Inserisci nel testo questi connettivi logici: a sua volta, e poi, successivamente, di conseguenza, alla fine, in ultimo, quindi si può concludere che...

il lupo mangia le galline, a loro volta le galline mangiano i vermi, successivamente i vermi...

Valutazione

- ▶ Ho/non ho saputo superare tutte le prove.
- ▶ Ho risposto solo in parte, ma in modo corretto.
- ▶ Nelle risposte sono stato aiutato da un compagno o dal professore.
- ▶ Non avevo capito la consegna.
- ▶ Per rispondere correttamente avrei avuto bisogno di sapere che
- ▶ Avrei dovuto chiedere aiuto a
- ▶ Ho avuto difficoltà.

Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1 2 3 4 5

Il professore mi valuta

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

La catena alimentare



Il disegno degli ambienti e degli animali delle pagine 4 e 5 può essere rappresentato con questa mappa concettuale, nella quale non vengono raffigurati gli animali e le piante, ma solo i concetti.

RISOLVI IL PROBLEMA

La mappa concettuale pone un problema, che devi risolvere riflettendo attentamente: in quale modo si nutrono le piante? Quale ruolo hanno gli animali al riguardo?

Scrivi la tua soluzione.

Costruisci frasi brevi con un soggetto, un verbo e alcuni complementi. Oppure, se non sai rispondere, prova a continuare le frasi che seguono.

Quando un animale muore, la sua carcassa viene mangiata dai vermi e allora

Gli animali lasciano sul terreno gli

Prova a descrivere oralmente il fenomeno. Per aiutarti usa la mappa concettuale come traccia.

Valutazione

- ▶ La mappa concettuale era chiara ed è stato facile spiegarla.
- ▶ Ho capito la mappa, ma non sapevo usare le parole per descriverla.
- ▶ Sono riuscito a risolvere il problema da solo/insieme a un mio compagno.
- ▶ Ho/non ho saputo usare la mappa per riferire oralmente; sono/non sono riuscito a collegare le frasi usando le parole giuste.
- ▶ Dopo aver parlato con un mio compagno o con il professore, ho capito che non avevo preso in considerazione

Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1 2 3 4 5

Il professore mi valuta

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

Arriva Homo sapiens moderno

AGGIORNA LA MAPPA

1. Ricopia sul tuo quaderno la catena alimentare di pag. 7 e ricostruiscila inserendo *Homo sapiens* moderno dopo averlo ricalcato. Completa la mappa aggiungendo le frecce necessarie.

CACCIA AL TESORO

■ La lettura di un testo è un po' come una "caccia al tesoro": bisogna scoprire le notizie nascoste tra le righe. Nel primo periodo del brano su *Homo sapiens*, per esempio, sono nascoste tre informazioni: una sul tempo, una sul luogo e una sul tipo di animali.

2. Cerca di scoprirle. Se ci riesci, cerca quelle del secondo periodo. E così fino alla fine. Puoi proseguire da solo o sfidare qualche compagno.

■ Quante informazioni sei riuscito a trovare?

LA STORIA DI HOMO SAPIENS MODERNO

Circa centomila anni fa, l'Asia, l'Europa e l'Africa erano popolate da ogni genere di animali, carnivori ed erbivori. Fra questi vi erano gli ominidi, cioè animali appartenenti alla nostra stessa specie. Tutti gli ominidi sono intelligenti, camminano eretti e per questo possono usare le mani e sanno fabbricarsi degli strumenti.

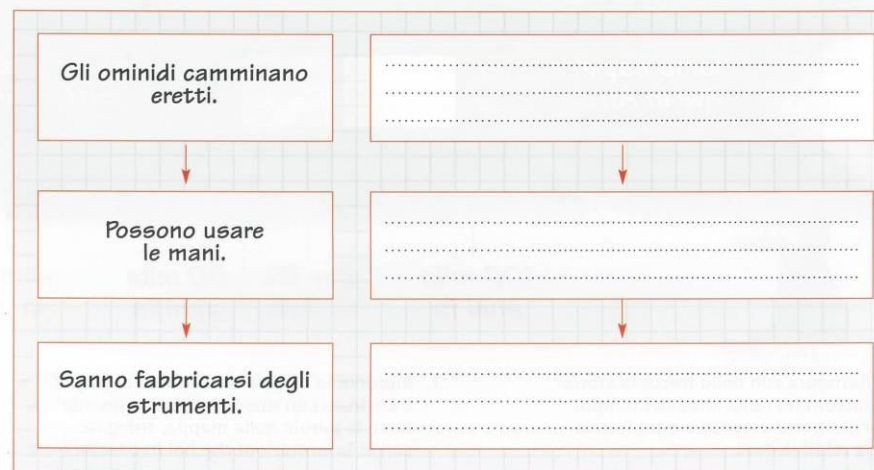
In Africa, però, vi era un tipo di ominide con il cervello più sviluppato e perciò più intelligente. Era *Homo sapiens* moderno. Sapeva fabbricare molte specie di strumenti: lance, frecce, aghi ecc.

Ma, soprattutto, sapeva parlare. Il linguaggio era il suo strumento più potente. Grazie al linguaggio, poteva organizzare il lavoro di gruppo, in modo che ogni attività funzionasse al meglio: la raccolta dei cibi vegetali, la caccia agli animali, grandi e piccoli, la difesa contro i pericoli.

Homo sapiens moderno era, dunque, un superpredatore imbattibile. E, circa centomila anni fa, cominciò a emigrare dall'Africa poco per volta, in piccoli gruppi. *Sapiens* moderno si diffuse in Europa e in Asia, poi in Australia e infine in America. Prese il posto di tutti gli altri tipi di ominidi e diventò il progenitore di tutti gli uomini che oggi popolano la Terra.



3. Alcune informazioni del testo sono legate da un forte rapporto causale. Segui l'esempio che ti forniamo e ipotizza un'altra catena logica per costruire un nuovo diagramma di flusso.



PROVO A SCRIVERE

4. Trova gli esempi per far capire ai tuoi compagni la frase: «Il linguaggio era lo strumento più potente».
5. Un leone non è d'accordo sulla frase: «*Homo sapiens* era un superpredatore imbattibile». Come gli risponderesti?

MI PIACEREBBE SAPERE

- Perché *Sapiens* si spostò dal continente dove era nato per diffondersi in altri continenti?
6. Questa volta ti aiutiamo: scegli una delle quattro risposte possibili.
 - Era spinto da un indomabile spirito di avventura.
 - In Africa non si trovavano più prede e allora si mosse alla ricerca del cibo.
 - Era molto adattabile e quindi poteva costruire nicchie favorevoli anche in altri luoghi.
 - Si era stancato delle prede africane e quindi si spostò per cercarne altre.

Valutazione

- ▶ Ho trovato poche/molte informazioni nel testo.
- ▶ È stato utile lavorare con un compagno perché insieme abbiamo trovato più informazioni.
- ▶ Alcuni termini erano troppo difficili.
- ▶ Ho/non ho saputo formulare ipotesi credibili.
- ▶ Ho/non ho saputo indicare e completare catene causali.
- ▶ So/non so usare un diagramma di flusso.
- ▶ So/non so usare degli esempi.

Mi valuto Il professore mi valuta
 Segna con una crocetta
 il punteggio complessivo.

1 2 3 4 5

Homo sapiens si diffonde...

1. Completa la linea del tempo.



2. Raffigura con delle frecce la storia raccontata nella linea del tempo. Poi riporta accanto a ogni freccia la relativa data.



3. Riprendi la mappa concettuale di pag. 2 e costruisci un discorso che comprenda tutte le parole della mappa, spiegate con le informazioni che hai imparato.

Il cacciatore-raccogliitore



Valutazione di fine modulo

► Rifletti sulle operazioni compiute nel modulo e segna accanto a ciascuna il livello che hai raggiunto, dandoti un punteggio da 1 a 5.

	punti
► Ho collegato informazioni e concetti.	
► Ho formulato ipotesi.	
► Ho elaborato testi.	
► Ho individuato informazioni.	
► Ho lavorato sulle immagini.	
► Ho lavorato sul lessico.	
► Ho letto cartine tematiche.	
► Ho impostato domande di approfondimento.	
► Ho trovato risposte alle mie domande.	
► Ho lavorato in gruppo.	
totale	

► Rifletti sui risultati e indica se hai incontrato maggiore difficoltà sui giochi o sulle altre operazioni e perché. Hai lavorato meglio da solo o in gruppo?

Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1 2 3 4 5

Il professore mi valuta

.....

2 I nomadi, oggi e ieri

Quali sono i protagonisti della storia antica? I nomadi e i sedentari. Infatti tutti i popoli del passato erano o nomadi o sedentari.



Durante il neolitico gli uomini imparano a coltivare la terra e ad allevare gli animali



I NOMADI

pascolano

GLI ANIMALI

nelle pianure

sulle montagne

I SEDENTARI

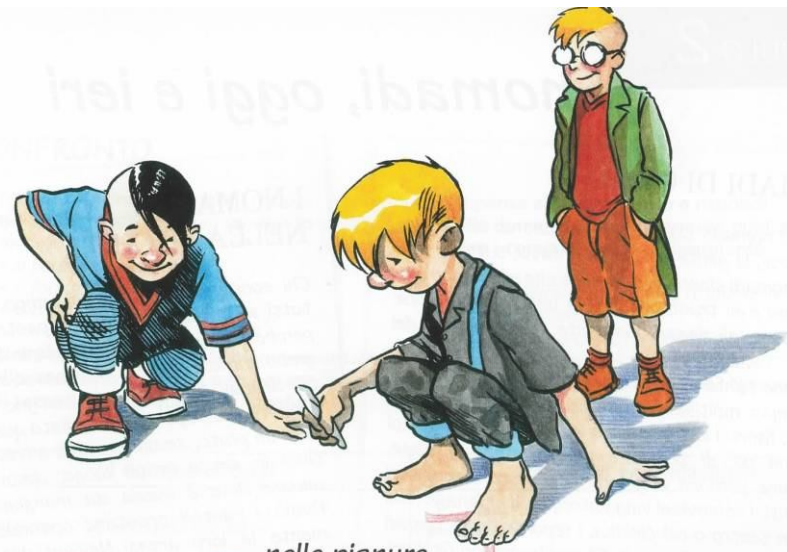
coltivano

LA TERRA

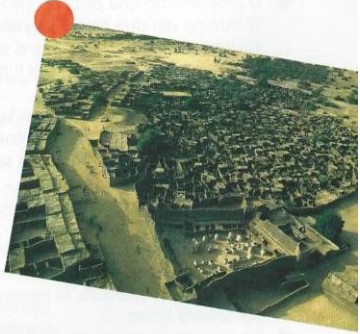
nelle pianure

lungo i fiumi

sulle colline



Nomadi e sedentari colonizzano tutto il pianeta



I nomadi, oggi e ieri

I NOMADI DI OGGI

Chi sono i nomadi? Oggi tutti rispondono: «Gli zingari, i giostrai, la gente del circo!». Infatti, tutti pensano che i nomadi siano delle persone che non hanno una sede fissa e si trasferiscono da una città all'altra: proprio come gli zingari o la gente delle giostre e del circo.

Ma ci sono tante altre persone che si muovono. Per esempio: moltissime famiglie europee, durante le vacanze, fanno i loro bagagli e vanno in altri luoghi, ci vivono un po' di tempo e poi ritornano a casa. Moltissime persone viaggiano per lavoro: i venditori ambulanti, i commessi viaggiatori, molti manager, chi lavora in teatro o nel cinema, i reporter e i fotografi sempre in giro per il mondo. Diversi lavoratori (italiani, europei ed extracomunitari), per trovare un'occupazione, lasciano il loro paese. Infine ci sono anche i profughi che si spostano dal loro paese per evitare di subire le conseguenze di guerre o di carestie. Insomma, se essere nomade vuol dire spostarsi, i nomadi sono molti e di molti tipi. Oggi nomade vuol dire tante cose diverse.

I NOMADI NELL'ANTICHITÀ

Chi sono i nomadi? Tanto tempo fa, tutti avrebbero risposto: «I pastori» perché la parola nomade viene dal greco nomeo, che vuol dire pascolare. Gli animali, infatti, hanno bisogno di erba fresca. Dopo aver mangiato quella di un prato, devono cercare altrove. Quando secca in un luogo, devono andare dove è buona da mangiare. Perciò, i pastori spostano continuamente le loro greggi. Nell'antichità molti erano costretti a muoversi, per esempio i mercanti e i fabbri, che erano molto richiesti e si spostavano di città in città. Ma solo i pastori erano detti nomadi.

CACCIA AL TESORO

■ Ti proponiamo una piccola "caccia al tesoro" all'interno dei due brani. Scoprirai alcune informazioni importanti, che ti servono per capire che cosa significa oggi il termine nomade.

1. Leggi attentamente il primo testo e sottolinea con gli stessi colori dei quadratini le righe in cui sono nascoste le seguenti affermazioni:

- comunemente si dà una spiegazione che non è precisa
- si spostano molte categorie di persone
- si spiegano i motivi degli spostamenti
- si parla di una categoria di persone che si sposta per salvarsi la vita
- il termine nomade si può applicare a tante categorie di persone
- qual è l'informazione più importante del testo? Perché?

2. Nel secondo testo c'è la definizione antica del termine nomade. Prova a rispondere a queste domande:

- da quale verbo deriva?
- quale caratteristica mette in evidenza?
- si riferisce allo spostamento?
- qual era allora il senso che gli antichi davano al termine nomade?
- qual è il senso che si dà oggi?
- cosa si è conservato del vecchio significato?

CONFRONTO

■ I due testi I nomadi di oggi e I nomadi nell'antichità sono costruiti secondo lo stesso modello:

- si parte da un problema;
- si forniscono le spiegazioni;
- si conclude.

3. Nella tabella qui sotto, abbiamo smontato il primo testo. Prova tu a smontare il secondo, completando la tabella.

4. Ripensa al lavoro svolto e rispondi alle domande che seguono. Se puoi, parlane con i compagni o con l'insegnante.

- Si è modificato il tuo modo di intendere il termine nomade?
- Qual è il dato che ti ha aiutato a capire il significato vero del termine nomade?
- Sapevi che cos'è uno stereotipo? Ne conosci altri? Li sai spiegare?

I nomadi di oggi		I nomadi nell'antichità	
problema	chi sono oggi i nomadi	problema	
spiegazioni	alcuni dicono che sono gli zingari e i giostrai perché si spostano sempre, ma anche altre persone si spostano spesso per lavoro o per divertimento	spiegazioni	
conclusioni	allora nomadi non è un termine preciso per definire gli zingari o i giostrai	conclusioni	

Valutazione

- ▶ Ho/non ho capito bene che cosa significa nomade.
- ▶ Ho capito che oggi il termine nomade viene usato in modo poco appropriato.
- ▶ Ho capito solo che nomade vuol dire persona che si sposta in continuazione.
- ▶ Avevo capito poco all'inizio, ma ora so che i nomadi erano pastori.
- ▶ Ho/non ho imparato che i testi hanno una struttura che si può riconoscere.

- ▶ Ho ricavato molte/poche informazioni dai testi.
- ▶ Ho usato un lessico appropriato/semplificato.
- ▶ Ho/non ho modificato il mio pensiero sul concetto di nomade.

Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Il professore mi valuta

.....

I due tipi fondamentali di nomadismo

inverno	Nomadismo verticale Montagna D'inverno la neve copre tutto e fa molto freddo; d'estate c'è acqua e i pascoli sono verdi. Pianura D'inverno la temperatura è più sopportabile; si possono trovare pascoli liberi dalla neve. D'estate fa caldo, l'erba è secca e c'è poca acqua.	estate

inverno			
---------	--	--	--

D'inverno Lontano dagli insediamenti: c'è acqua e si possono trovare pascoli. Vicino agli insediamenti: i contadini seminano e lavorano la terra.

Nomadismo orizzontale			
estate			

D'estate Lontano dagli insediamenti: tutto è secco. Vicino agli insediamenti: si trova acqua.

PROVO A SCRIVERE

1. Disegna con delle frecce di colore diverso gli spostamenti dei nomadi nella fase di ricerca del pascolo e poi scrivi una didascalia in cui spieghi il senso delle frecce.

.....

.....

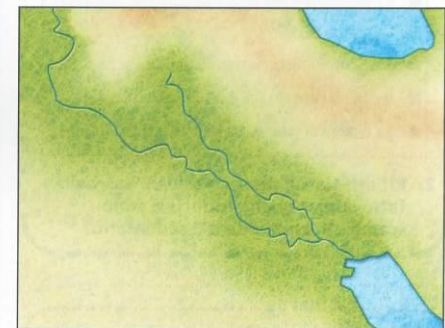
.....

.....

.....

2. Immagina di essere un nomade della montagna e racconta la tua vita, nelle quattro stagioni, partendo dal periodo invernale.

Puoi lavorare anche in gruppo. In questo caso ognuno si impegnerà a raccontare una o due fasi della vita del nomade. Nel passare da una fase all'altra, dovrai fare attenzione a usare espressioni di tempo sempre diverse come: *alla fine della stagione, e allora, dopo alcuni mesi, con il passare del tempo ecc.* Dovrai evitare anche di ripetere parole della didascalia. Vincerà chi riuscirà a narrare la storia senza ripetizioni.



3. Osserva le tre cartine, riconosci le aree rappresentate e fa' delle ipotesi, rispondendo alle seguenti domande:

- in quali regioni è più probabile che si sia diffuso il nomadismo verticale?
- in quali invece il nomadismo orizzontale?
- in quali è possibile che si siano diffuse entrambe le forme di nomadismo?

Valutazione

- ▶ So/non so usare dei simboli per spiegare un fenomeno semplice su una carta geografica.
- ▶ Ho usato dei simboli per spiegare il fenomeno studiato, ma alla fine la lettura della carta era poco chiara.
- ▶ Mi è/non mi è chiara la differenza tra nomadismo verticale e orizzontale.
- ▶ Ho raccontato la storia dei nomadi inserendo molte/poche informazioni.
- ▶ Ho raccontato la storia dei nomadi con un lessico vario/limitato.

- ▶ Ho raccontato la storia dei nomadi, ma ho/non ho sbagliato l'uso dei tempi verbali.
- ▶ Ho/non ho saputo usare espressioni temporali diverse.
- ▶ Non mi sono accorto di aver sbagliato e sono andato avanti lo stesso.
- ▶

Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Il professore mi valuta

Giochiamo con i nomadi e i sedentari

UN PO' DI ALLENAMENTO

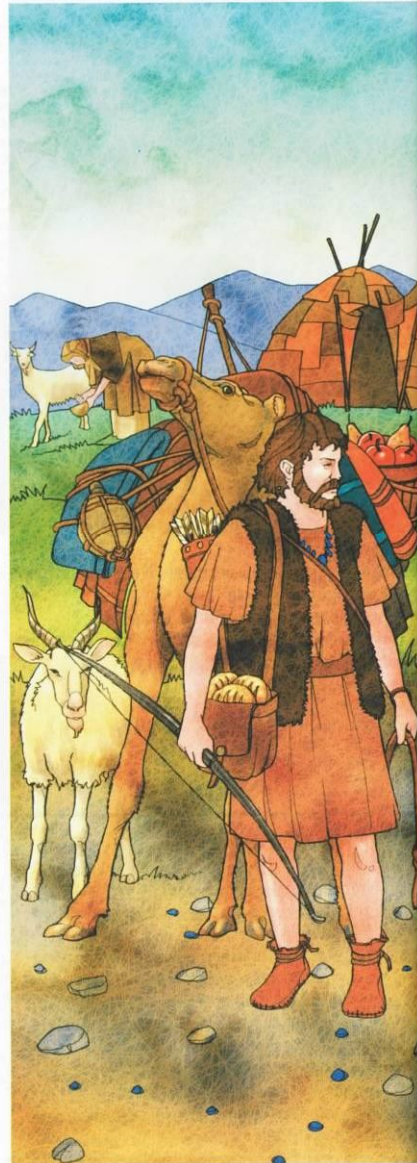
1. Per prepararti al gioco ti suggeriamo un po' di allenamento. Osserva attentamente il disegno. Poi completa la tabella e collega ogni oggetto con la sua fonte.

- L'arco di corno è fatto con
- Il copricapo di lino è fatto di
- Il mantello di lana è fatto di
- Le scarpe di pelle sono fatte di
- Il vaso di terracotta è ricavato da
- Il pane è ricavato da
- La ciotola di latte è ricavata da

2. Rifletti sia sul disegno sia sull'esercizio fatto sopra: quali prodotti si sono scambiati il nomade e il sedentario?

COME SI GIOCA

Si tratta di un gioco per due persone o per due squadre: i nomadi e i sedentari. Pensa quali prodotti o tecniche sono più importanti per la sopravvivenza del tuo gruppo, per esempio: vasi, pellicce, la lavorazione del ferro, l'allevamento ecc. Fai 10 bigliettini e scrivi su ognuno il nome di un oggetto o di una tecnica e il suo valore, da 1 (poco importante) a 10 (molto importante). Metti i bigliettini in una scatola: ogni squadra comunicherà la lista degli oggetti che ha scelto, ma, attenzione, non il loro valore. Saranno gli avversari a doverlo indovinare: a turno un gruppo chiederà all'altro un prodotto o una tecnica e farà la sua offerta, valutando la sua importanza per la sopravvivenza del gruppo avversario. Se avrà indovinato il valore, scritto sul biglietto, o avrà sbagliato di un punto solo (per esempio 6 o 8 invece di 7), potrà ottenere l'oggetto richiesto. Se sbaglierà, dovrà cedere un oggetto o una tecnica del proprio gruppo e passerà la mano. Vince chi ottiene più oggetti dopo dieci mani.



IL DOPOGIOCO

3. Rifletti sul gioco appena concluso. Che cosa è stato utile per vincere?

- Ottenere gli oggetti più preziosi.
- Essere bravi a contrattare con l'avversario.
- Capire come ha ragionato l'avversario.
- Sapere molte notizie sui nomadi e i sedentari.
- Essere veloci nelle scelte.
- Attribuire bene il valore agli oggetti.

4. Spiega le scelte vantaggiose che hai effettuato durante il gioco e gli eventuali errori fatti.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Valutazione

- ▶ Ho saputo distinguere tutte/alcune informazioni che si riferivano ai nomadi e ai sedentari.
- ▶ Ho/non ho saputo scegliere gli oggetti essenziali per il mio gruppo.
- ▶ Ho/non ho capito come si poteva vincere.
- ▶ Nel gruppo non sono riuscito a esprimermi. Gli altri parlavano più velocemente.
- ▶ Nel gioco ero più occupato a vincere che a capire le scelte. Alla fine non le ricordavo.
- ▶ Ho saputo descrivere con precisione tutte/alcune fasi del gioco.
- ▶

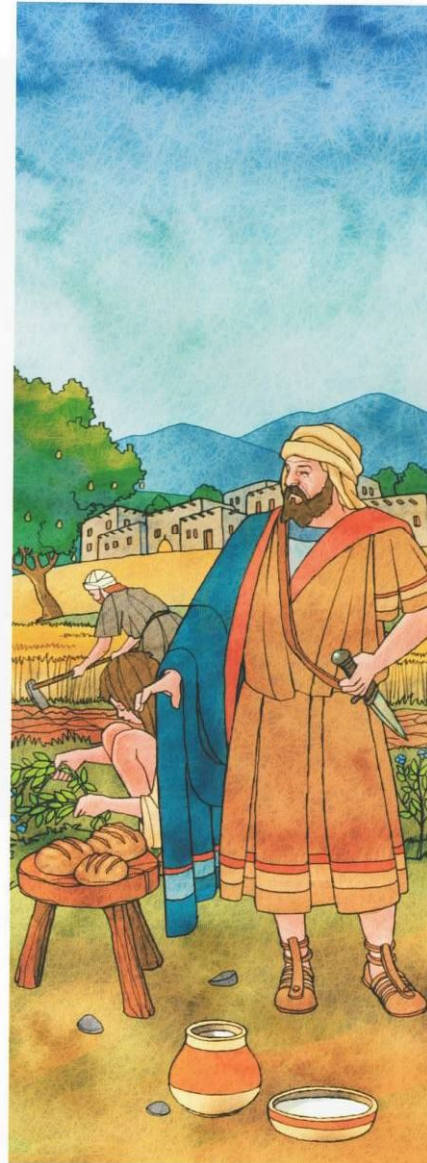
Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

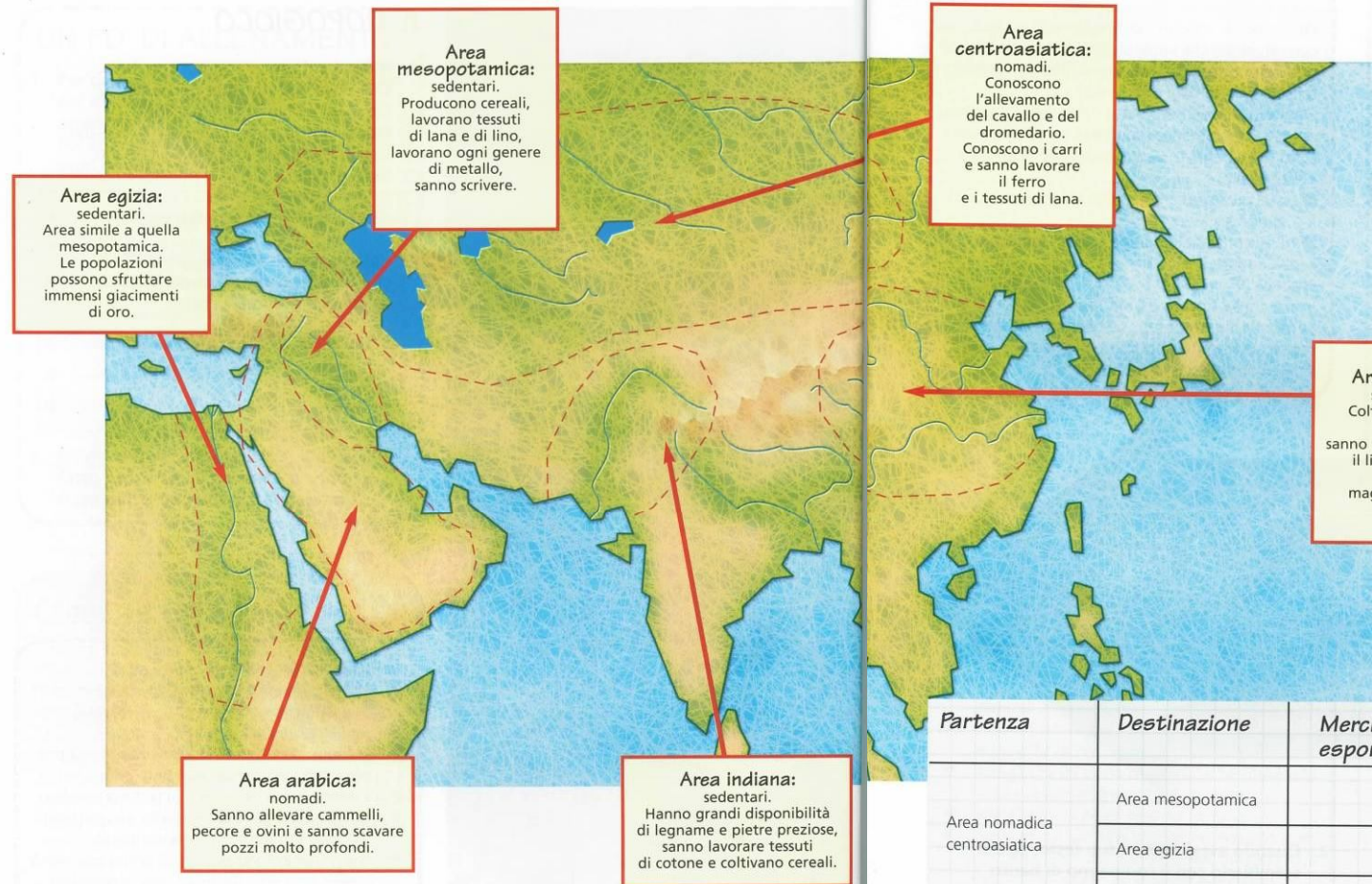
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Il professore mi valuta

.....



Dove si diffusero i nomadi e i sedentari?



■ La cartina riporta le aree dove si diffusero prevalentemente i nomadi e i sedentari.

1. Osserva le caratteristiche fisiche delle zone, leggi le didascalie e completa la tabella della pagina accanto.

Puoi lavorare da solo o assieme a un compagno con il quale dividerai le aree di partenza e discuterai le scelte da effettuare.

2. Cerca ora di seguire alcuni degli scambi e concorda con il tuo amico:

- le vie da seguire (per mare o per terra);
- i mezzi di trasporto da usare;
- i possibili committenti delle merci.

Partenza	Destinazione	Merci o tecnologie esportate	Merci o tecnologie importate
Area nomadica centroasiatica	Area mesopotamica		
	Area egizia		
	Area indiana		
Area nomadica arabica	Area mesopotamica		
	Area egizia		
	Area indiana		

Viva le differenze!



COME SI GIOCA

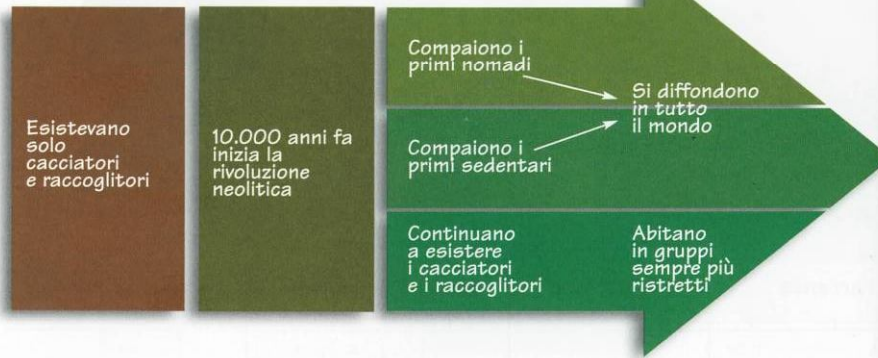
Puoi giocare con un compagno o in gruppo, o con un adulto che vuole sfidarti. Il materiale lo hai già: le informazioni della cartina relative alle caratteristiche di nomadi e sedentari.

Ogni giocatore interpreta il ruolo del nomade o del sedentario e deve scoprire le abilità dell'avversario che sarebbero vantaggiose per lui.

Per esempio:

- tu sei diverso da me perché sai allevare i cavalli e io non so farlo;
- tu sai coltivare il grano e puoi mangiare anche senza andare a caccia.

Vince chi sa trovare più differenze. Se non vi fidate potete scegliere un arbitro che registri le frasi dette durante il gioco. Poi le controllerete insieme.



PROVO A SCRIVERE

- Servendoti del cronogramma racconta la storia dei nomadi, dei sedentari e dei cacciatori-raccoglitori.**

Descriverai i luoghi, il tipo di organizzazione, le attività, il periodo in cui si diffusero in quelle zone, i prodotti e gli scambi. Nella costruzione del testo, dovrai fare attenzione ad adoperare questi connettivi: *dopo, prima, durante, nel frattempo, dopo quel periodo, successivamente, contemporaneamente.*

- Quando avrai finito il tuo testo, potrai scambiarlo con il compagno di banco e aggiungere così delle informazioni.**

Ogni coppia avrà due testi su cui lavorare e concorderà le modifiche per realizzare una stesura in comune.

- Ora che possiedi molte più informazioni su nomadi e sedentari, tenta di definire la nicchia ecologica degli uni e degli altri.**

Se l'operazione ti sembra complessa puoi lavorare con un compagno e tornare al primo modulo per riprendere il concetto di nicchia.

METODO E STRATEGIE

In questo modulo hai utilizzato molte strategie per conoscere la vita dei nomadi e dei sedentari e hai potuto fissare molti concetti.

- Indica alcune strategie e alcuni concetti.**

Strategie di studio

- gioco di simulazione
- scaletta
-

Concetti appresi

- scambio
- nomadismo
-

- Completa.**

Alla fine del modulo avresti voluto sapere qualcosa in più su

.....

.....

.....

.....

.....

Valutazione di fine modulo

Rifletti sulle operazioni compiute nel modulo.

Dovresti conoscere:

- ▶ il concetto di nomade
- ▶ le differenze tra nomadi e sedentari
- ▶ la dinamica degli scambi
- ▶ le zone di diffusione di nomadi e sedentari
- ▶ la collocazione nel tempo di nomadi e sedentari

Dovresti saper fare esempi su:

- ▶ il concetto di nomade e di sedentario e sul loro diverso rapporto con l'ambiente

Hai imparato a:

- ▶ usare la scaletta per esporre oralmente
- ▶ usare la scaletta per lo scritto
- ▶ usare uno schema per costruire un testo

Mi valuto

Il professore mi valuta

Segna con una crocetta

il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Valutazione

- ▶ Ho saputo riportare molte/poche conoscenze.
- ▶ Ho saputo formulare ipotesi credibili.
- ▶ Ho formulato ipotesi valide, ma non le ho sapute spiegare.
- ▶ Ho/non ho saputo riutilizzare conoscenze acquisite in precedenza.
- ▶ Nei giochi mi sono divertito e ho imparato anche a discutere con i compagni.
- ▶ Nei giochi mi sono sentito isolato.
- ▶ Nelle prove scritte ho/non ho saputo controllare l'uso dei tempi e dei connettivi e ho/non ho usato un lessico adeguato.
- ▶ Nelle prove orali ho/non ho saputo essere chiaro e riportare molte informazioni corrette.

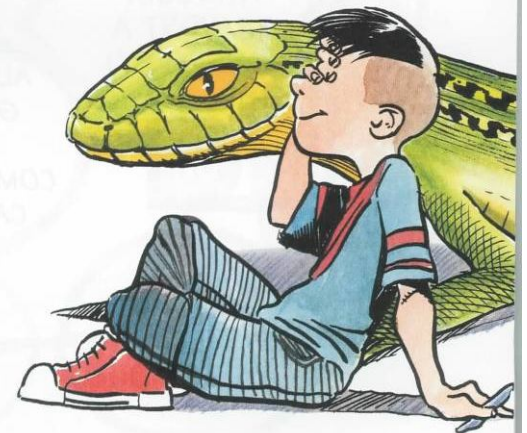
Mi valuto

Il professore mi valuta

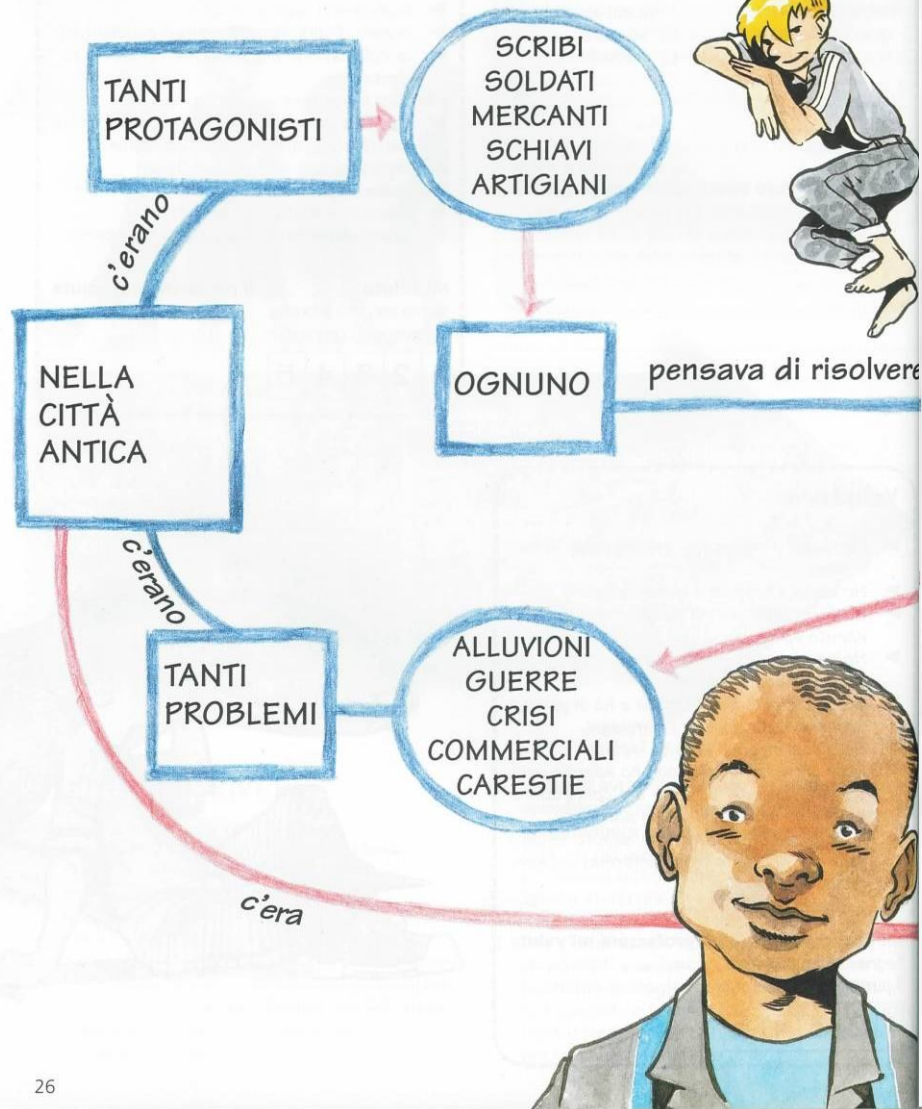
Segna con una crocetta

il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



3 Le città, i re e i regni

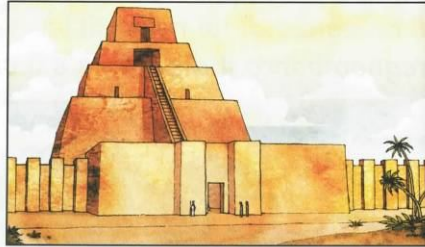


Nelle città antiche ci sono tanti uomini e tante donne: chi lavora, chi combatte, chi prega. Chi è il più importante, fra di loro? Il re: senza di lui nella città regnerebbero il disordine e il caos.



Il re fa un mestiere difficile

I re delle fiabe conducono una bella vita: principesse, servitori, carrozze. Quando va male, e c'è un drago da combattere, arrivano in soccorso una fata o un principe eroico. Al contrario, i re veri non hanno affatto una vita semplice. In particolare, poi, i re dell'antico Vicino Oriente furono i primi ad affrontare i problemi complicati del governo di una città: costruire ponti, strade, templi, mura per difendersi ecc. In quelle città, infatti, vivevano persone diverse. Ognuna aveva il suo mestiere, i suoi desideri, le sue esigenze personali. E il più delle volte questi desideri erano contrastanti. Per questo, gli studiosi dicono che la città è un fatto "complesso". E governare le cose complesse non è affatto semplice.



CACCIA AL TESORO

1. Rileggi il testo e individua i problemi e i desideri di una città delle fiabe e di una città antica storica. Poi compila la tabella.

	Città fiaba	Città antica storica
problemi		
desideri		

2. Prova a spiegare che cosa vuol dire che: «la città è un fatto complesso». Utilizza questo schema:

■ è complessa perché

■ infatti

■ per esempio

3. Ora conosci meglio i problemi di una città e le sue esigenze. Riprendi la tabella del primo esercizio e illustrala oralmente aggiungendo informazioni e spiegazioni.

Una città antica e i suoi personaggi

Il contadino



- **Chi è:** la stragrande maggioranza della popolazione è contadina. Su cento persone, almeno novanta fanno questo mestiere.
- **Che cosa fa:** produce il cibo per tutta la città e viene impiegato per le grandi costruzioni. Il suo non è un lavoro specializzato, perciò il re potrebbe sostituirlo con altri lavoratori.
- **Desideri:** pace, sicurezza nel lavoro, fertilità della terra; non pagare troppi tributi, ma tener per sé tutto ciò che produce. Sa di essere importante per l'economia della città, ma sa anche di non contare niente nella scala sociale.

Il sacerdote



- **Chi è:** i sacerdoti sono pochi ma molto colti e molto potenti, perché appartengono alle famiglie più importanti.
- **Che cosa fa:** assicura la protezione del dio a tutta la città e in particolare al suo re. Il suo è un lavoro altamente specializzato. Il re non può sostituirlo facilmente.
- **Desideri:** grandi templi e molte ricchezze per celebrare cerimonie fastose in onore del dio cittadino.

Il soldato



- **Chi è:** deve saper usare le armi; ne serve un buon numero per difendere la città.
- **Che cosa fa:** difende la città dai nemici, e fa opera di polizia. Il suo è un lavoro specializzato. Il re non può sostituirlo facilmente.
- **Desideri:** armi (che sono molto costose) e mura possenti. Rischia la vita e perciò vuole essere pagato molto.

Il mercante



- **Chi è:** appartiene alle famiglie più importanti e ricche della città.
- **Che cosa fa:** vende in altri luoghi, a volte lontanissimi, i prodotti della sua città. Il suo è un lavoro specializzato. Il re non può sostituirlo facilmente.
- **Desideri:** protezione dei soldati durante le spedizioni commerciali; non ama molto che i mercanti di altre città vengano a vendere nella sua.

Il lavoratore specializzato



- **Chi è:** lo scalpellino, il muratore, il coraio, il costruttore di canali, il tagliatore di pietre ecc. Ce ne vogliono sempre molti in una città.
- **Che cosa fanno:** costruiscono statue, ponti, strade, case ecc. Hanno competenze specialistiche; il re non può sostituirli facilmente.
- **Desideri:** cercano sicurezza, hanno bisogno che il re o altre persone ricche commissionino loro dei lavori, sanno di svolgere mansioni utili e quindi vogliono essere pagati bene. Temono che lavoratori specializzati, provenienti da altri paesi, possano sostituirli.

Lo scriba

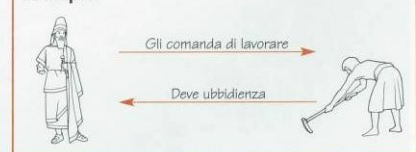


- **Chi è:** è colui che conosce la scrittura, ha un ruolo importante nella società.
- **Che cosa fa:** diffonde i messaggi del re, registra le ricchezze della città.
- **Desideri:** vivere alla corte del re, non perdere il proprio prestigio, essere importante come i sacerdoti.

PROVO A SCRIVERE

1. Osserva bene le immagini e le didascalie e prova a collegare con delle frecce il re a ogni personaggio. Quali saranno le azioni che fa il re? Quali le reazioni dei personaggi nei suoi confronti?

Esempio



Il gioco dei re

Immagina di essere nella città di Uruk, a Sumer.

I contadini sono tranquilli, hanno lavorato bene, il clima è stato mite e il raccolto abbondante.

I soldati sono ben preparati, fanno la guardia alle mura, hanno cibo abbondante, vestiti e non si lamentano.

Da poco hanno vinto su un popolo nemico e hanno diviso il bottino. I sacerdoti ringraziano gli dèi perché i magazzini del tempio sono pieni di cibo.

In città c'è lavoro per tutti gli artigiani e i mercanti fanno buoni affari.

Insomma il re può stare tranquillo, ma sa bene che questo equilibrio potrebbe rompersi da un momento all'altro e che è difficile prevedere il pericolo...



I PROBLEMI

1. siccità
2. inondazione
3. attacco dei nomadi
4. concorrenza commerciale di un altro popolo
5. attacco di un popolo militarmente più forte
6. ribellione dei contadini

COME SI GIOCA DA SOLI

Se vuoi fare il re, sappi che sarà un lavoro molto complesso, e che farlo da soli è ancora più difficile, ma provarci può essere divertente.

1ª mossa: si lancia il dado. Il numero realizzato corrisponderà al problema che, come re, dovrai affrontare.

2ª mossa: prepara il tuo piano strategico per affrontare il problema.

Quale categoria di cittadini viene colpita di più dall'evento? Perché?

A quale categoria di lavoratori devi chiedere di intervenire? Come li compenserai?

Da dove prenderai le risorse necessarie?

Chi rimarrà scontento? Che cosa gli potresti promettere? C'è qualcuno che potrà intervenire senza chiederti qualcosa in cambio? Dovrai usare la forza?

3ª mossa: fai il bilancio della situazione.

La città è tornata tranquilla, ma sono proprio tutti contenti? Appunta le tue riflessioni di re.

I PERSONAGGI

1. il re e i suoi vice
2. i sacerdoti
3. i contadini
4. i soldati
5. i mercanti
6. i lavoratori specializzati

COME SI GIOCA IN GRUPPO

Se vuoi giocare con i tuoi compagni, assegna a ognuno un personaggio diverso.

Con il lancio dei dadi, componi 6 gruppi:

Nel primo gruppo parlerà solo il re, dopo essersi consultato con gli altri. Negli altri gruppi, ci sarà un portavoce e uno che prenderà nota delle decisioni del gruppo.

1ª mossa: il re lancia il dado e scopre il problema che deve affrontare.

2ª mossa: la consultazione.

Il re si rivolge a ogni gruppo per chiedere quali sono le conseguenze del problema che ha appena colpito la città e poi si consulta con i suoi vice.

3ª mossa: la risposta del re.

Il sovrano fa le sue proposte a ogni gruppo per risolvere il problema. I gruppi prendono nota e si consultano tra loro.

4ª mossa: la risposta dei cittadini.

Ogni gruppo risponde se accetta l'intervento del re o se invece vuole fare delle modifiche. Ma, attenzione! Il re ha a disposizione tre proposte per far tornare tranquilla la città e i diversi gruppi possono disobbedire al re una volta soltanto. Se si coalizzano, possono però destituire il re ed eleggerne un altro. Il gioco riprende con un altro tiro e con un altro evento.

5ª mossa: il bilancio del gioco.

Se la città supera tutte le catastrofi, avrete vinto tutti. Se una ribellione la sconvolge e non riuscite a eleggere un nuovo re, avrete perso tutti.

IL DOPOGIOCO

■ Nel gioco si è visto che il mestiere del re è molto difficile.

1. Cita alcuni momenti in cui lo è stato in modo particolare.

■ Nel gruppo in cui ti trovavi hai osservato la città da un punto di vista particolare.

2. Ripercorri le scelte del gruppo e indica se era possibile ottenere di più e come.

■ Hai visto da vicino il comportamento del re.

3. Fai le tue osservazioni.



Valutazione

- ▶ Ho/non ho individuato le relazioni corrette tra i diversi protagonisti della città.
- ▶ Ho/non ho formulato delle buone ipotesi per risolvere il problema che mi si è presentato.
- ▶ Ho/non ho utilizzato bene le informazioni sui diversi personaggi.
- ▶ Ho/non ho imparato a rivedere il mio lavoro e ad aggiungere informazioni.
- ▶ Ho/non ho imparato ad assumere un punto di vista coerente al mio personaggio.

Mi valuto

Il professore mi valuta

Segna con una crocetta
il punteggio complessivo.

1 2 3 4 5

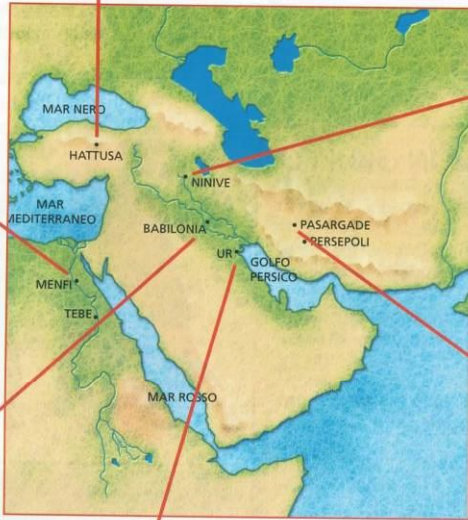
Buona caccia

Hittiti

Hattusa capitale
 1600: conquistano Babilonia
 1300: conquistano la Siria e fondano un impero
 1274: battaglia di Qadesh contro gli egizi
 1200: i popoli del mare distruggono l'impero hittita

Egizi

Menfi, Tebe capitali
 3000: i re egizi hanno unificato tutto il paese
 2700: incominciano a costruire le piramidi
 2000: combattono vittoriosamente le invasioni nomadi
 1500: i re egizi cominciano a conquistare i territori circostanti
 1274: battaglia di Qadesh contro gli hittiti
 1200: difendono il paese dai popoli del mare



Assiri

Ninive capitale
 1900: sono un popolo di contadini e mercanti
 1000: iniziano la conquista delle regioni circostanti
 800: conquistano Babilonia e Sumer
 700: conquistano il paese degli hittiti
 671: conquistano l'Egitto
 612: sono conquistati dai babilonesi e dai medi

Medi e persiani

Persepoli, Pasargade capitali
 2000: il paese è abitato da nomadi
 800: medi e persiani occupano il paese
 612: conquistano l'Assiria e il paese degli hittiti
 550: Ciro il Grande diventa re dei persiani
 539: conquistano Babilonia
 525: conquistano l'Egitto

Sumeri

Ur capitale
 3500: nascono le prime città
 3100: le città sumere commerciano con tutto il mondo circostante
 2100: nasce l'impero di Ur
 2000: Ur è distrutta dalle invasioni di popoli nomadi
 1600: il paese è desertificato

Babilonesi

Babilonia capitale
 2000: sono un popolo nomade
 1750: Hammurapi fonda l'impero babilonese
 1700-700: sono sottomessi ad altri popoli
 614: si ribellano ai loro dominatori
 612: conquistano l'Assiria

COME SI GIOCA

Sistematemi di fronte alla cartina. Datevi un tempo (non più di 10 minuti) per osservarla e leggere le didascalie. Poi copritele con dei foglietti e rispondete alle domande che seguono.

Alla fine controllate la correttezza delle risposte. Il gioco diventa più divertente se sfidate un amico.

Versione più semplice:

leggete prima attentamente le domande, così avrete una pista per catturare più velocemente le informazioni che vi servono.

te una pista per catturare più velocemente le informazioni che vi servono.

- Quale popolo riuscì a conquistare l'impero più vasto?
- Quale popolo fondò per primo un impero?
- Quali popoli prima erano nomadi e poi fondarono un regno o un impero?
- Quale regno durò più a lungo?
- Quale impero ebbe vita più breve?

Storie a specchio

Hittiti	Sumeri	Assiri	Babilonesi	Egizi	Medi e persiani
Al principio della propria storia, gli hittiti abitavano in una piccola regione, al centro della Turchia.					
Nel 1700 a.C. essi fondarono la loro capitale, Hattusa. Poi si lanciarono alla conquista delle regioni circostanti. Conquistarono tutta la Turchia, la Siria e Babilonia e fondarono un vasto impero.					
Diventarono così la potenza più temuta della regione. I soli nemici in grado di contrastarli erano gli egizi. E contro di essi combatterono la battaglia di Qadesh, nel 1274.					
Pochi anni dopo, verso il 1200, i popoli del mare li attaccarono e distrussero il loro impero.					

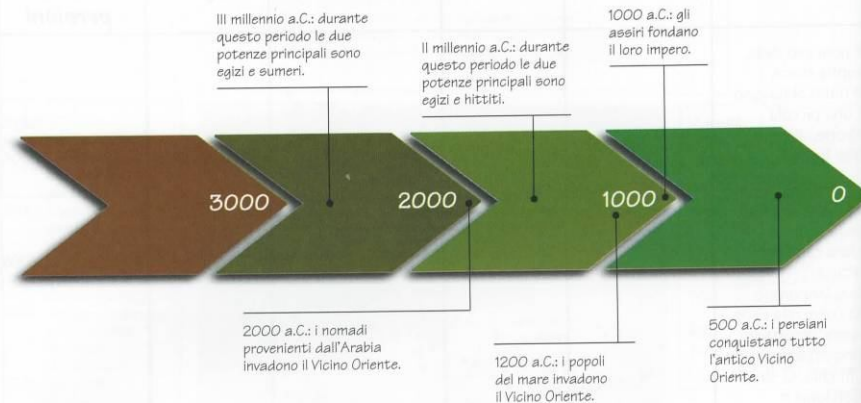
1. Sul modello della storia degli hittiti, scrivi le storie degli altri popoli. Trovi le notizie nella cartina e nel cronogramma nella pagina seguente.

- Ti suggeriamo di tener presente questo schema:
- le prime imprese;
 - la fondazione della capitale o la costruzione delle città più importanti;

- i popoli amici o nemici che hanno incontrato;
- il momento del massimo splendore;
- la decadenza o la distruzione.

Nello scrivere la storia, ricorda di usare le espressioni temporali opportune: *in principio, successivamente, contemporaneamente, alla fine, dopo un lungo periodo* ecc.

Prima, dopo, durante nell'antico Vicino Oriente



COME SI GIOCA

Questa è proprio una sfida all'ultima data! Puoi giocare da solo o provare a sfidare un compagno o anche un adulto: usa le didascalie di pagina 32 e con queste disegna un tuo cronogramma.

Poi prova a rispondere alle domande seguenti guardando soltanto il tuo cronogramma. Per ogni risposta corretta, avrai un punto.

1. Prendi come riferimento la battaglia di Qadesh, riporta la data sul cronogramma e scopri che cosa accadde:

- circa 25 anni prima
- circa 70 anni dopo
- circa mezzo secolo prima
- circa un secolo dopo
- circa un millennio prima

2. Rispondi:

- quali date riguardano le popolazioni nomadi?
- quale data compare più spesso nelle informazioni relative alle diverse popolazioni?

- che cosa avviene in quella data?
- in quale data, successiva al 2000, si realizza un pericolo comune?
- quali sono le potenze principali nel III millennio? E nel I millennio?

METODO E STRATEGIE

E ora una pausa di riflessione per mettere a fuoco alcune operazioni e migliorare il metodo di studio.

1. Per ricordare dati e date puoi:

- fissare una data fondamentale per quel popolo una o due precedenti, ricorderai meglio il collegamento;
- scegliere una data che accomuna due o tre popolazioni e fare un confronto;
- seguire con gli occhi alcune date in ordine cronologico, riferire oralmente i fatti, poi nascondere date e riprovare;
- collocare temporalmente un evento in un periodo più ampio, per esempio nei primi 50 anni o negli ultimi 50 anni di un secolo;
- associare un evento a date a te più familiari: la data di nascita, quella di un tuo amico o di un parente.

Conosci qualche altro trucco per ricordare le date?

2. Per riproporre meglio le informazioni oralmente e per iscritto puoi:

- leggere le informazioni, fissare alcune parole che sembrano più importanti, metterle in sequenza su un foglio, collegarle con frecce e con frasi; correggere il testo, riguardando le informazioni di partenza e aggiungendo ciò che manca. Per parlare bene dell'argomento rileggi, sottolinea le parole chiave e prova a riferirlo;
- seguire la scaletta fornita dall'insegnante tenendo sotto gli occhi i dati (carte, date, immagini ecc.) e sviluppando un punto dopo l'altro, poi rivedere la forma e controllare l'uso dei tempi;
- partire dalla tua esperienza personale. Rifletti sulla strada che hai seguito per scrivere la storia a specchio: se è andata bene, cerca di descrivere le operazioni che hai compiuto (prima ho letto, poi ho sottolineato solo...); se invece è andata male, cerca di capire dove hai incontrato maggiori difficoltà e prova una delle strade che ti abbiamo suggerito.

3. Torna alla mappa iniziale del modulo e sperimenta su uno dei concetti ciò che hai imparato in questi ultimi esercizi.

- Scrivo il concetto che ho compreso meglio e le parole che lo riguardano

- le collego tra loro in brevi frasi. Poi riordino le frasi

- posso concludere che

- controllo se ho usato i tempi verbali al presente o al passato;

- forse mi servirebbe ancora sapere o dovrei ampliare

- sottolineo le parole chiave per esporre oralmente;
- devo stare attento a non ripetere sempre gli stessi connettivi: e poi, allora, dunque.

Valutazione

- ▶ Riesco/non riesco a collegare date a eventi e popoli.
- ▶ So/non so metterli in ordine decrescente e crescente.
- ▶ Ho/non ho difficoltà a scorrere indietro e avanti nel tempo per gli eventi che riguardano il periodo prima di Cristo.
- ▶ So/non so costruire un testo rispettando un modello.
- ▶ Rispetto il modello, ma riporto troppo poche informazioni e a volte poco collegate.
- ▶ So/non so reperire le informazioni da fonti diverse (immagini, testo, cronogramma).
- ▶ Riesco ad afferrare meglio le informazioni scritte, le immagini mi distraggono.
- ▶ Riesco a ricordare meglio le informazioni che mi vengono dalle immagini.
- ▶ So/non so capire bene perché una data sia più importante di un'altra.
- ▶ Quando spiego un concetto, ho bisogno di scrivere alcune parole per fissarlo nella memoria.
- ▶ Quando spiego un concetto, ce l'ho chiaro in mente, ma se provo a scriverlo mi perdo.
- ▶ So/non so seguire una scaletta per fissare meglio un argomento e per parlarne.

Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Il professore mi valuta

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Valutazione di fine modulo

Rifletti sulle operazioni compiute nel modulo. Dovresti sapere:

- ▶ dove si diffusero le prime città
- ▶ quali sono i compiti del re
- ▶ che cosa si deve tener presente per ricostruire la storia di una città
- ▶ da dove puoi ricavare le informazioni
- ▶ quali metodi e quali strategie puoi usare per studiare meglio

Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Il professore mi valuta

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Le forme di governo

I REGNI ANTICHI E LE CITTÀ GRECHE

1. Leggi attentamente la tabella.

Nei regni antichi	Nelle città greche antiche
<ul style="list-style-type: none"> Vi era un solo re, che esercitava il comando. 	<ul style="list-style-type: none"> Nessuno governava una città per tutta la vita, il comando era a rotazione.
<ul style="list-style-type: none"> Il re raccoglieva le risorse prodotte nel suo regno e le redistribuiva ai sudditi. 	<ul style="list-style-type: none"> L'agorà, cioè la piazza, era il luogo più importante della città.
<ul style="list-style-type: none"> Il tempio e il palazzo reale erano i luoghi dove si raccoglievano le risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> Nell'agorà si svolgeva la competizione politica: i cittadini discutevano le decisioni prese dai governanti.

2. Rappresenta con due disegni o schemi quanto hai letto. Puoi servirti anche di simboli che spiegherai con una legenda (esempio: per il re una corona).

PASSATO E PRESENTE

Potremmo dire che la nostra società di oggi assomiglia molto a quella greca. Però vi sono delle differenze importanti che può essere molto interessante confrontare.

3. Leggi la descrizione della vita politica in una città greca, e scrivi accanto come si svolge secondo te la vita politica oggi.

4. Poi rileggi i due testi e spiega qual è per te la differenza maggiore tra la Grecia antica e oggi, riporta alcuni esempi.

La vita politica nella città greca antica	La vita politica oggi
In una città greca poteva comandare un re, oppure un gruppo di aristocratici, oppure dei governanti eletti dalla maggioranza.	
In ogni caso, i governanti prendevano le loro decisioni che venivano discusse nell'agorà: potevano essere accettate o respinte.	
Nell'agorà non andavano tutti, ma solo i cittadini liberi e maschi. Dunque erano escluse le donne, gli schiavi e gli abitanti della città, nati però in un altro luogo.	

QUAL È IL GOVERNO MIGLIORE?

Nelle città greche poteva governare uno solo (per esempio il re), oppure un piccolo gruppo di persone, o la maggioranza. I greci discutevano accanitamente sulla forma di governo migliore: un problema che interessa anche noi oggi. Secondo Aristotele, un grande

filosofo greco vissuto nel IV secolo a.C., non c'era una forma di governo in assoluto migliore, ma ognuna di esse poteva essere positiva o negativa.

5. Leggi le descrizioni della forma negativa e ricava quelle della forma positiva.

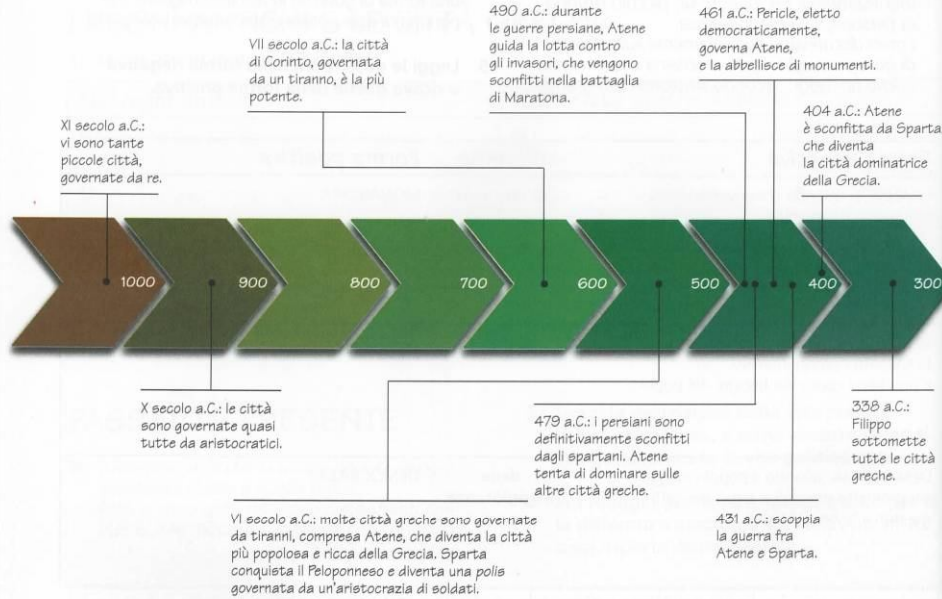
Forma negativa	Governo	Forma positiva
TIRANNIDE: quando chi governa segue solo il suo volere.	di uno solo	MONARCHIA:
OLIGARCHIA: quando il piccolo gruppo fa soltanto i propri interessi, e non tiene conto dei bisogni del popolo.	di pochi	ARISTOCRAZIA:
DEMAGOGIA: quando il popolo elegge chi promette miracoli e regali per tutti, ma non il bene della città.	della maggioranza	DEMOCRAZIA:

OGNI CITTÀ PUÒ ESSERE LA PIÙ BELLA

- Ogni città greca esaltava la propria forma di governo e la propagandava presso le altre città greche. Tuttavia, di questi elogi ci è rimasto solo quello ateniese scritto da Tucidide, uno storico che combatté contro Sparta.
- Ora immagina di essere un aristocratico spartano e prova a scrivere l'elogio della tua città. Puoi ricavare le notizie su Sparta dal tuo libro di testo e dal cronogramma della pagina seguente.
- Per fare un buon elogio, bisogna usare toni convincenti. Immagina di essere uno spartano e di dover leggere l'elogio di Sparta ai tuoi concittadini. Su quali parole ti soffermeresti? Useresti un tono basso o alto? Tranquillo o incalzante? Ti serviresti della gestualità? Prova il discorso davanti allo specchio, poi proponilo ai compagni.

La nostra costituzione non imita quelle straniere. Noi non imitiamo nessuno, ma siamo di esempio a tutti. Il nostro sistema di governo è la democrazia. Da noi non comandano pochi, ma molti. E tutti i cittadini hanno gli stessi diritti. La vita politica della nostra città è libera. Nella nostra città vi sono molti svaghi, sagre e feste religiose. Ci sono case private eleganti, dove si vive allegramente. Da tutta la Terra la ricchezza arriva nella nostra città. Amiamo il bello e la cultura. Da noi anche i poveri, se sono capaci, possono superare le loro difficoltà.

Spazio e tempo



PROVO A SCRIVERE

1. Usa la cartina e il cronogramma per ricostruire la storia della Grecia. Per prima cosa, dividi il foglio in tre parti: gli inizi, il momento di massima espansione, la decadenza, poi rifletti sulle informazioni a tua disposizione.

- Quale dei tre periodi della storia greca può contare su più informazioni?
- Quale pensi che debba essere più sviluppato? Per ogni periodo, decidi due o tre date significative, il fatto più importante, i luoghi e i protagonisti. Alla fine stendi il testo badando a usare i connettivi temporali opportuni. Confronta poi la tua storia con quella degli altri.

METODO E STRATEGIE

1. Ripercorri le operazioni che hai fatto nel modulo e cerca di capire le richieste dei diversi esercizi.

- trasformare concetti in simboli
- applicare un modello per costruire una storia
- esprimere valutazioni
- memorizzare date e dati

2. Prova tu a trovare le altre richieste.

L'esercizio ti risulterà più semplice se lavorerai con un compagno o in un piccolo gruppo. Ognuno leggerà gli esercizi, troverà le richieste e le indicherà agli altri. Insieme segnalerete le operazioni che vi sembrano più complesse.

Valutazione

- ▶ So/non so usare simboli efficaci per rappresentare dei concetti.
- ▶ Ho/non ho saputo individuare le differenze tra la politica del passato e quella di oggi.
- ▶ So/non so esprimere valutazioni e spiegarle.
- ▶ So scrivere un testo elogiativo con ricchezza di particolari e un lessico appropriato.
- ▶ So scrivere un testo elogiativo, ma inserisco pochi particolari e uso un lessico molto semplice.
- ▶ So/non so usare uno schema per scrivere un testo rispettandone le parti, senza essere troppo sintetico.
- ▶ So/non so riutilizzare le competenze acquisite in precedenza e rivedere il lavoro svolto.
- ▶ Non riesco a comprendere dove ho sbagliato e mi arrendo subito.

Mi valuto Il professore mi valuta
 Segna con una crocetta
 il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Valutazione di fine modulo

Rifletti sulle operazioni compiute e completa.

Dovresti sapere:

- ▶ le differenze principali tra Atene e Sparta erano
- ▶ scrivere una definizione di democrazia:
- di monarchia :
- di aristocrazia :
- ▶ fare l'elogio di una città
- ▶ il periodo più importante della storia greca va da a
- ▶ la storia greca si concluse nel con

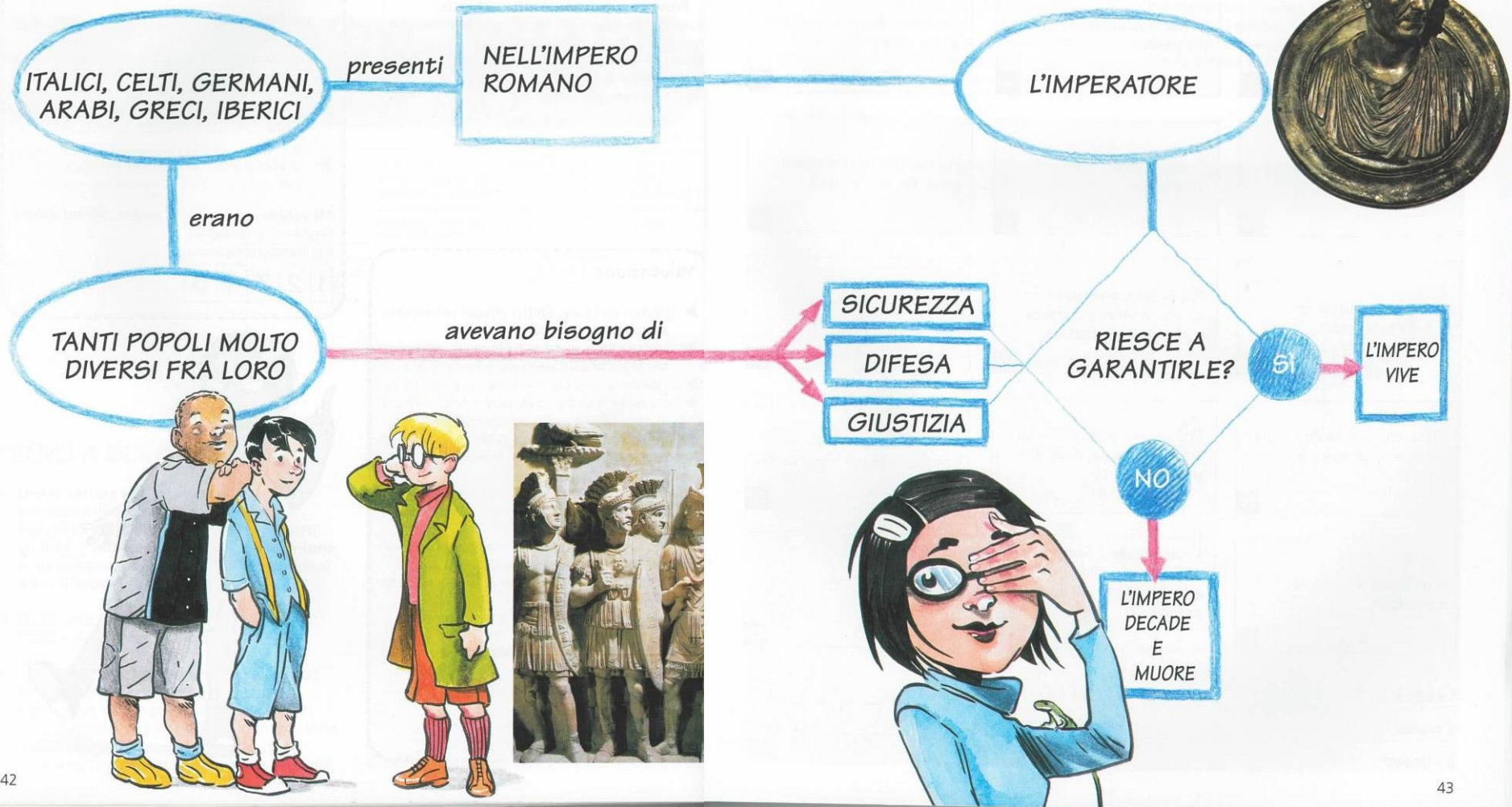
Mi valuto Il professore mi valuta
 Segna con una crocetta
 il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



5 L'impero romano

Tutti sanno chi sono gli imperatori romani.
 Ma perché sono così celebri?
 Perché costruivano monumenti enormi?
 Comandavano eserciti o erano ricchissimi?
 No. Erano adorati come dèi, perché "tenevano insieme"
 popoli diversi. Per questo erano insostituibili.



Che cos'è un impero?

OCCHIO ALLE DIFFERENZE!

1. Ti presentiamo una serie di tessere con cinque definizioni diverse: la città, il regno, il villaggio, la tribù nomade, l'impero. Ogni definizione è costituita da tre tessere: elencale in fondo in modo da ricomporre le forme di organizzazione sociale.

<p>1</p> <p>Domina sul territorio circostante.</p>	<p>2</p> <p>Si sposta alla ricerca dei pascoli.</p>	<p>3</p> <p>Qualche volta può limitarsi a una sola città.</p>
<p>4</p> <p>Comanda su regni, città, villaggi e tribù diverse.</p>	<p>5</p> <p>Si estende attorno al villaggio.</p>	<p>6</p> <p>Ha bisogno di scambiare prodotti con le città.</p>
<p>7</p> <p>È dominato da un re e dalla sua corte.</p>	<p>8</p> <p>Può essere governata da un re, da un'aristocrazia o essere democratica.</p>	<p>9</p> <p>È dominato da un uomo solo: l'imperatore.</p>
<p>10</p> <p>Cittadini, contadini e pastori sono di lingue e di religioni diverse.</p>	<p>11</p> <p>Può essere governato dal consiglio dei capifamiglia più importanti.</p>	<p>12</p> <p>Può essere governata dai capifamiglia più importanti.</p>
<p>13</p> <p>È un insediamento di agricoltori.</p>	<p>14</p> <p>I suoi abitanti sentono di appartenere alla loro città, e la difendono dai nemici esterni.</p>	<p>15</p> <p>Può estendersi su regioni molto vaste.</p>

La città: 1 - 8 -

Il regno:

Il villaggio:

La tribù nomade:

L'impero:

Quanti popoli vivevano nell'impero romano!

OSSERVA E CONFRONTA

■ La cartina mostra l'impero romano al tempo della sua massima espansione, sotto l'imperatore Traiano. Era vasto 3 milioni di km² (dieci volte più dell'Italia). Era abitato da 50 milioni di sudditi (un po' meno dell'Italia) suddivisi in tantissimi popoli. Qui ne abbiamo riportati solo alcuni, ma tieni presente che i romani adoperavano dei nomi collettivi (per esempio illirici o celti o italici) per indicare famiglie di popoli diversi.

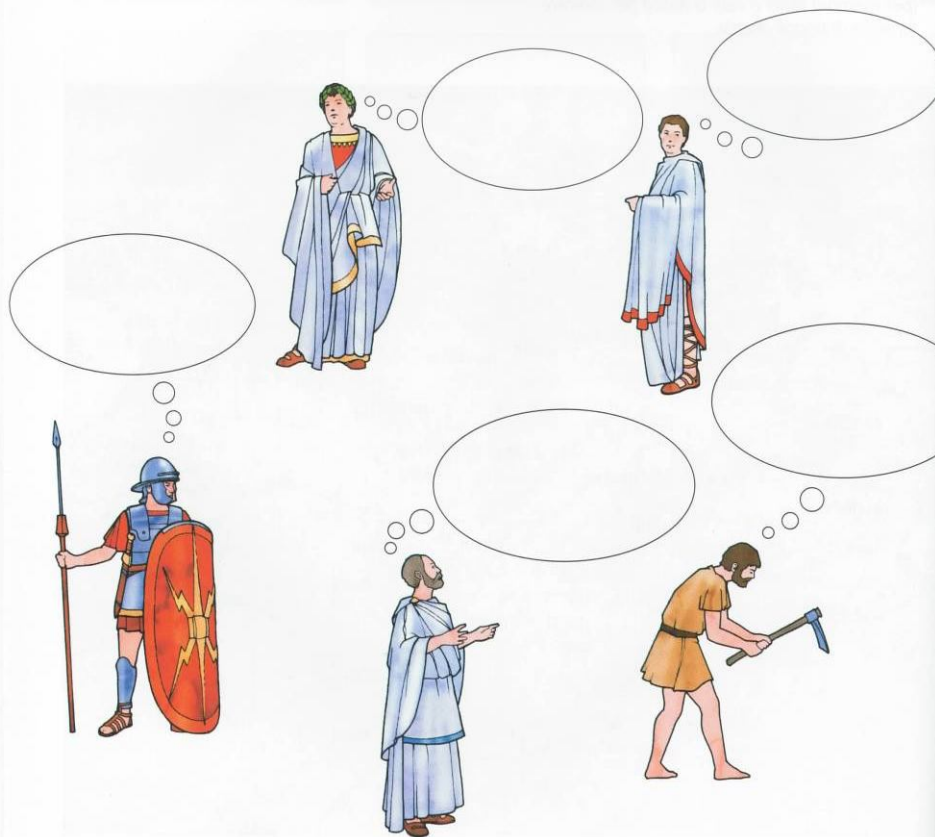
1. L'impero romano finì nel 476 d.C. Se esistesse ancora oggi, su quanti stati dominerebbe? Per rendertene conto, ricalca su un foglio di acetato i confini dell'impero della cartina qui sotto, e sovrapponili a una cartina politica dell'Europa di oggi.



Come riusciva l'imperatore a governare una situazione così complessa?

OSSERVA E CONFRONTA

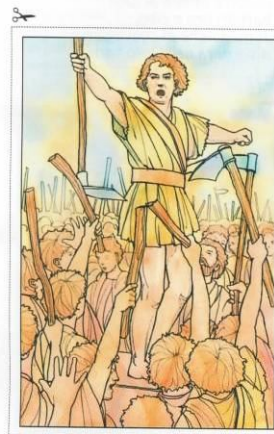
- L'imperatore riusciva a garantire dei vantaggi, che a quel tempo erano molto apprezzati, perché era molto difficile ottenerli. Per esempio:
 - commerci sicuri anche sulle lunghe distanze;
 - protezione dai nemici per tutto l'impero;
 - chi possedeva una casa o un terreno, poteva essere sicuro che nessuno glieli avrebbe tolti;
 - le leggi scritte venivano rispettate e valevano per tutti gli abitanti dell'impero;
 - le città erano protette dai banditi;
 - nelle città erano assicurati i servizi urbani: strade, bagni pubblici, acqua potabile;
 - c'era un servizio di posta per tutto l'impero. Quindi erano molte le categorie di sudditi che si sentivano protette e soddisfatte nell'impero.
1. **Scrivi le preoccupazioni e i desideri di ciascun personaggio dentro le nuvolette.**



Il gioco dell'imperatore

COME SI GIOCA

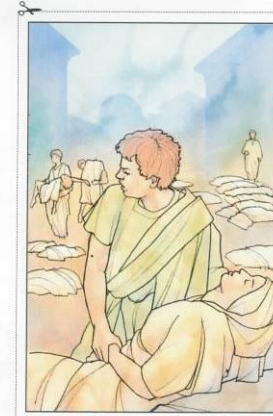
Trovi qui tutti gli elementi, i personaggi con le loro descrizioni, per trasformare il gioco dei re di pag. 30 nel gioco dell'imperatore. Ma a questo punto, sei anche in grado di inventare tu il gioco. Ti servono soltanto alcune "carte-evento". Fotocopia questa e la pagina successiva, ritaglia le carte e le didascalie, incolla queste ultime sul retro delle carte corrispondenti. Ecco! Sei pronto per giocare.



1. C'è una rivolta degli schiavi. Essi svolgono i lavori più duri nelle miniere. Spesso sono impiegati nei campi soprattutto per pascolare le greggi, oppure nelle fabbriche di mattoni, tessuti ecc. La rivolta costituisce un bel problema, soprattutto perché può facilmente estendersi a tutti gli schiavi dell'impero.

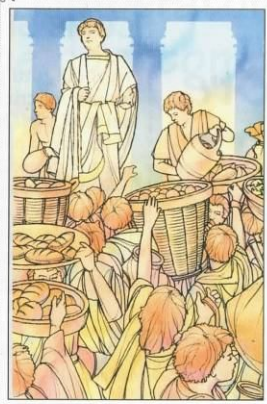


2. Una legione si è ribellata. Si tratta di una legione schierata presso i confini. È una delle legioni più celebri, per il valore dimostrato nelle guerre contro i barbari. Ha proclamato "imperatore" il suo generale, e ha inviato i suoi messi per ottenere l'appoggio delle altre legioni. Il nuovo imperatore promette ordine, sicurezza e rispetto delle leggi.



3. La peste ha colpito l'impero. I morti non si contano. Intere regioni e città sono spopolate. I danni per l'economia sono gravissimi. L'imperatore vorrebbe portare aiuto ai sudditi, ma le sue casse sono vuote. Ha già speso tutto per pagare l'esercito, organizzare i giochi, erigere monumenti fastosi.

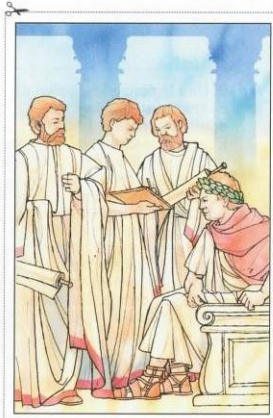
4. L'imperatore ha deciso di estendere a tutta la popolazione alcuni benefici, come per esempio l'istruzione gratuita, e ha dato il via a un piano grandioso di abbellimento delle città ordinando di costruire teatri e terme dove i cittadini potranno divertirsi e fare il bagno. Ha comandato anche di aumentare le elargizioni gratuite di grano, olio e carne ai cittadini di Roma e di Costantinopoli: le due capitali dell'impero.



6. I barbari hanno superato i confini dell'impero, bruciano i raccolti, distruggono le città e le saccheggiano. È necessario correre ai ripari e richiamare sotto le armi nuovi soldati, magari obbligando i contadini a far arruolare i propri figli. Ma ancora non basta: occorre offrire ai capi barbari oro e cibo, in modo che si convincano a tornare nelle loro terre.

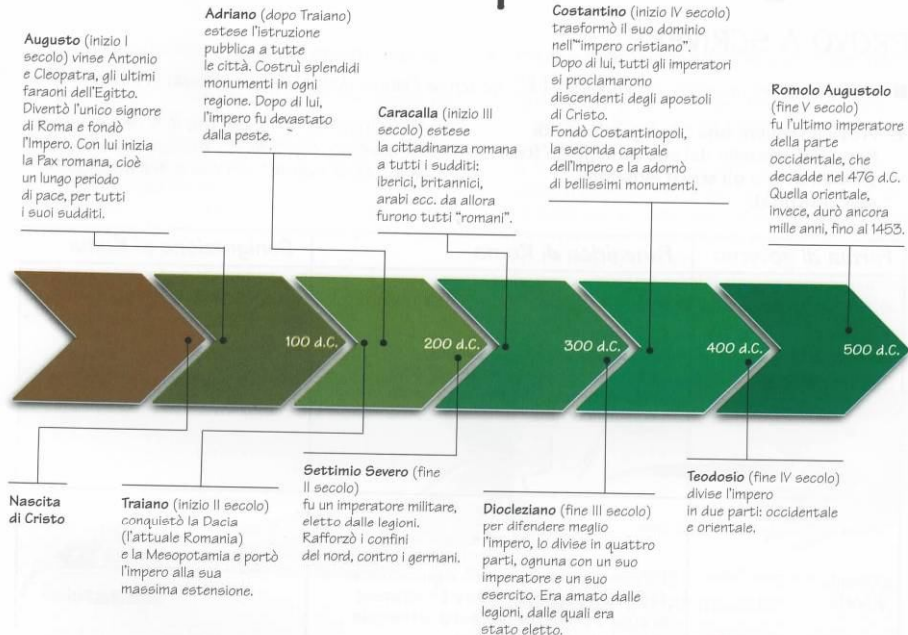


5. L'imperatore ha deciso di offrire al popolo divertimenti lussuosi: combattimenti di gladiatori, combattimenti contro belve feroci, combattimenti fra navi militari dentro laghetti artificiali. Ma questi giochi costano moltissimo, e perciò deve trovare il denaro necessario. Inoltre bisogna aggredire i barbari, per avere prigionieri da far combattere nell'arena, e per catturare belve feroci nelle loro terre.



7. Le casse dell'impero sono vuote. I consiglieri suggeriscono all'imperatore di riempirle nel modo più consueto: armare un esercito, invadere le terre confinanti con l'impero, conquistarle, sacchegiarle e fare schiavi tra le popolazioni che le abitano.

La storia dell'impero di Roma



PROVO A RACCONTARE

1. La storia dell'impero può essere raccontata attraverso i suoi imperatori più celebri. Prova a farlo tu... Cerca di inserire nel tuo racconto anche qualcuna delle carte-evento del gioco dell'imperatore: in fondo, sono tutti quanti eventi effettivamente accaduti.

L'elogio di Roma

PROVO A SCRIVERE

■ Elio Aristide era un greco, cittadino romano, che scrisse l'elogio della forma di governo di Roma.

1. Prova a scrivere una "denigrazione" di Roma sul modello del suo panegirico (così si chiamavano gli scritti elogiativi nell'antichità).

Per capire in che modo, usa lo schema dei tipi di governo, che trovi nel modulo sulla Grecia, e le "carte evento" del gioco dell'imperatore.

Forma di governo	Panegirico di Roma	Denigrazione di Roma
Governo della maggioranza	Se si considera la forza del popolo e il fatto che esso ottiene tutto quanto chiede, si pensa che Roma è governata da una democrazia.	
Governo di pochi	Ma quando si vede il Senato che costituisce il consiglio e nomina chi deve far rispettare le leggi, si pensa che non esista aristocrazia più perfetta di quella romana.	
Governo di uno solo	Infine, se si osservano i consoli, che governano ogni città, e per mezzo dei quali il popolo ottiene ciò che vuole, si vedrà in loro la più perfetta delle monarchie, che non ha affatto i mali delle tirannie.	

COME FUNZIONA UN IMPERO

■ Nell'esercizio 1 di pag. 44 hai riconosciuto l'impero da tre sole caratteristiche. A questo punto puoi aggiungere altre informazioni per descrivere l'impero romano e il suo funzionamento.

2. Ripercorrendo le operazioni proposte troverai altre informazioni utili per arricchire la descrizione dell'impero romano. Confronta poi il tuo lavoro con quello degli altri.

METODO E STRATEGIE

1. Prova a ricordare i nomi dei diversi imperatori in successione.

Come fare? Si possono tentare diverse strade. Un primo sistema è quello di inventare una frase le cui parole inizino con le iniziali dei nomi degli imperatori. Se ricorderai la frase, sarà più facile ricordare i nomi e la loro sequenza.

Una frase facile da ricordare potrebbe essere: «Anche Tu Andrai Sempre Cercando Dolci Cremosi Timbrati Roma».

Prova a inventare altre possibili frasi.

Puoi organizzare una gara con i tuoi compagni per scegliere la frase più divertente.

2. Prova a ricordare quello che ogni imperatore ha fatto.

Questo è un po' più difficile, ma si può tentare.

Si possono fissare poche parole chiave per ogni imperatore.

Si possono associare quelli che hanno portato avanti imprese simili. Si può dividere la storia dell'impero per periodi significativi: l'inizio, la massima espansione, la decadenza e in ognuno inserire i nomi degli imperatori.

Se riesci a pensare ad altri stratagemmi fatti avanti, spiegali al tuo professore e ai tuoi compagni.



Valutazione

- ▶ So/non so riconoscere i tratti essenziali di alcune organizzazioni politiche.
- ▶ So fare una correlazione cartografica utilizzando diversi tipi di carte.
- ▶ Non sono preciso nell'uso di carte diverse.
- ▶ So/non so riconoscere le caratteristiche del buon funzionamento di un impero.
- ▶ So/non so collegare bene le situazioni problematiche e le soluzioni.
- ▶ So/non so costruire una storia utilizzando informazioni ricavate da attività diverse.
- ▶ So/non so usare la lingua per costruire un testo denigratorio.
- ▶ Mi mancano i vocaboli giusti per costruire un testo denigratorio.
- ▶

Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1 2 3 4 5

Il professore mi valuta

.....

1 2 3 4 5

Valutazione di fine modulo

Rifletti sulle operazioni compiute e completa.

Dovresti sapere:

- ▶ che un impero è
-
- ▶ che l'impero romano durò dal secolo al
- ▶ quali furono i maggiori imperatori
- ▶ riportare alcune loro imprese fondamentali
- ▶ alcune delle difficoltà che si presentarono all'impero romano
-
- ▶ fare un breve elogio del governo di Roma imperiale.

Mi valuto

Segna con una crocetta il punteggio complessivo.

1 2 3 4 5

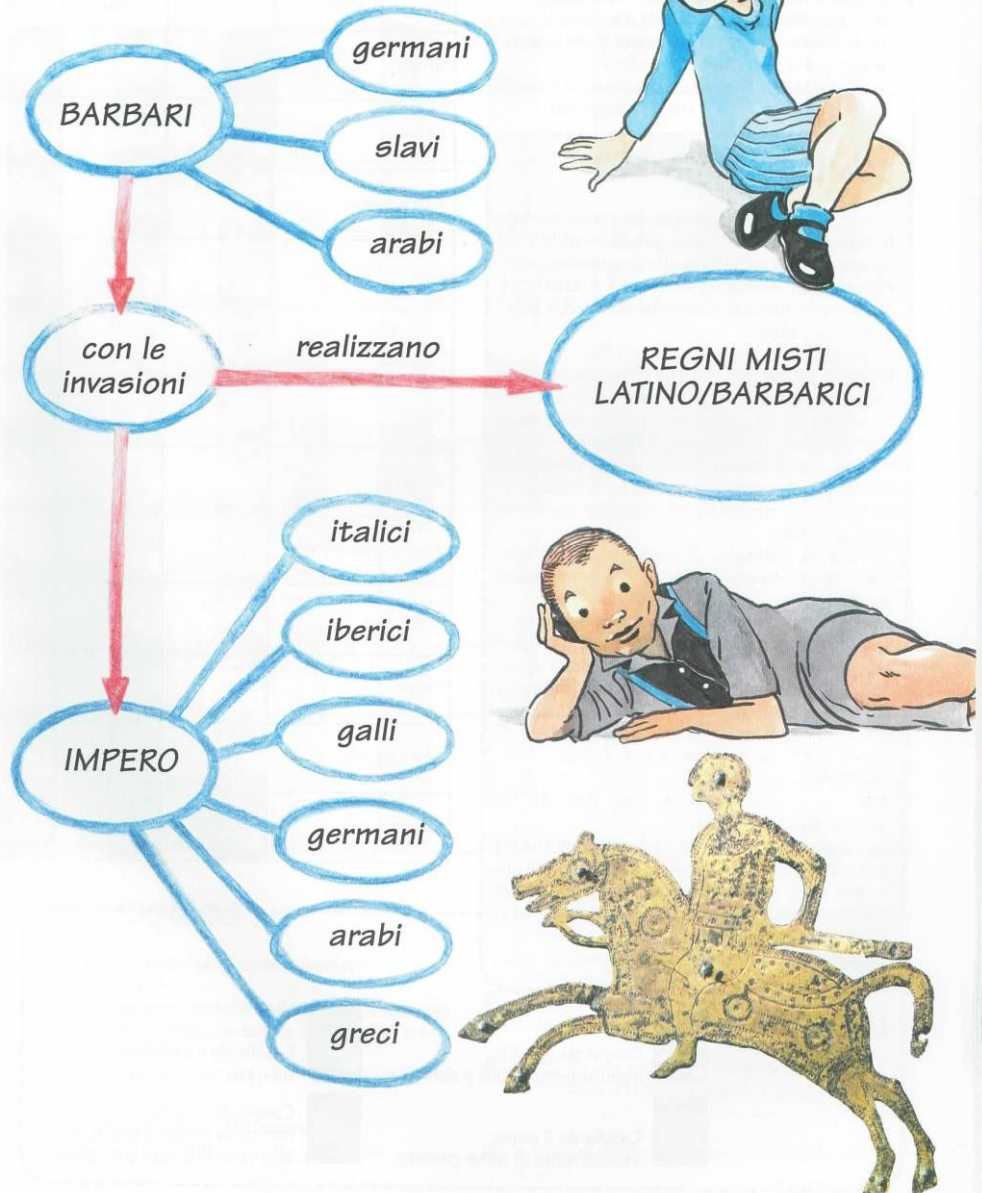
Il professore mi valuta

.....

1 2 3 4 5

6 Arabi, germani e slavi

È proprio vero che, quando cadde l'impero romano, cominciò un periodo di decadenza e di distruzione? Eppure, fu quello il periodo nel quale barbari e latini si fusero e dettero vita a nuove civiltà, fra le quali la nostra.



■ Fino al III secolo d.C. era stato l'impero romano a sottomettere altri popoli. Ma dopo quella data la situazione si rovesciò e le popolazioni barbare aggredirono l'impero, per insediarsi nelle sue terre e fondare un proprio regno. Questa situazione ispira il gioco che ti proponiamo.

COME SI GIOCA

Osserva la tabella: ogni casella ha un simbolo diverso; a turno, i due giocatori (o le due squadre) marcano le caselle mettendo segni diversi (per esempio cerchietti e crocette) nella parte bianca. Vince chi realizza il punteggio più alto.

In questo gioco, però, vi sono due fasi:
1ª fase: la preparazione della battaglia. A turno, i giocatori marcano le caselle da 0 punti. Quando tutte le caselle sono marcate, il terreno dello scontro è pronto e si può passare alla battaglia.

Attenzione: le caselle 0 non danno punti, ma mettono il giocatore in condizione di conquistare le caselle successive, soprattutto quelle di maggior valore.

2ª fase: la battaglia. A turno, ogni giocatore marca le altre caselle numerate. Ma deve seguire queste regole:

- caselle da 1: basta marcarle col proprio segno;
- caselle da 2: si può marcare questa casella dopo che, nei turni precedenti, si è conquistata almeno un'altra delle otto caselle adiacenti (valgono i lati e gli spigoli);
- caselle da 4: si può marcare questo genere di caselle dopo aver conquistato almeno tre caselle adiacenti.

Alla fine, si sommano i punteggi delle caselle conquistate.

Se hai preso molte caselle da 4, vuol dire che sei un grande fondatore di regni. Se hai soprattutto caselle da 1, allora vuol dire che sei un grande predatore: avrai un *bonus* di 10 punti da sommare a quelli conquistati.

Segnando con la matita, si può giocare più volte.

LEGENDA



Caselle da 4 punti: insediamento stabile e definitivo



Caselle da 1 punto: scorrerie



Caselle da 2 punti: insediamento di breve periodo



Caselle da 0 punti: non sono segnalati passaggi apprezzabili di quel dato popolo

	Unni	Slavi	Ostro	Franchi	Sassoni	Arabi	Alemanni	Visigoti	Longobardi	Svevi	Vandali	Burgundi
Spagna												
Francia												
Gran Bretagna												
Italia												
Balcani												
Egitto												
Ungheria												
Europa Centrorientale												
Siria												
Svizzera												
Africa del Nord												
Germania												

IL DOPOGIOCO

1. Vediamo: che cosa hai conquistato veramente? Controlla sulla cartina della pagina seguente i regni da te conquistati, e confrontali con quelli del tuo avversario. Quali sono più estesi?

2. Dalla tabella puoi desumere:
 ■ la regione dell'impero che ha subito più invasioni

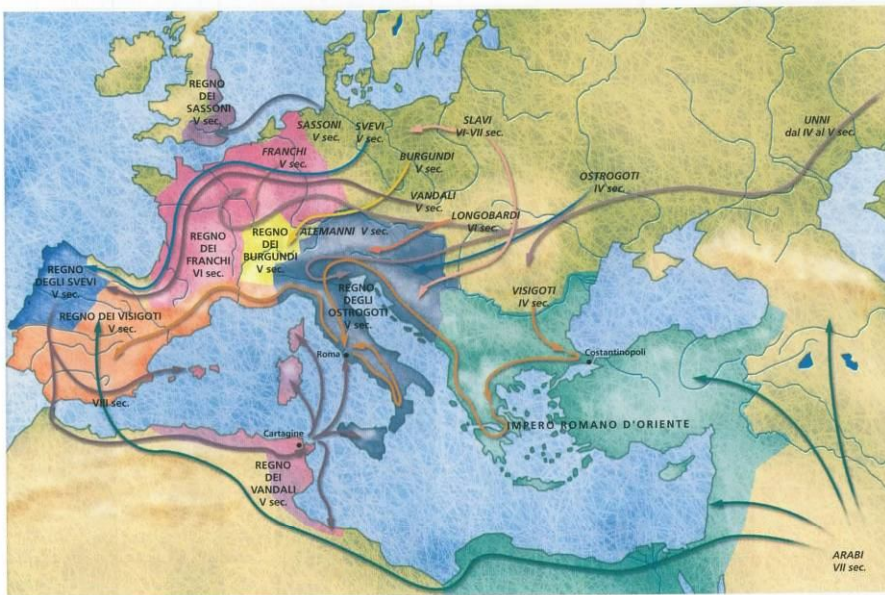
■ il popolo che si è distinto nelle scorrerie, ma non ha mai costituito un proprio regno

■ il popolo che, al contrario, ha costituito il maggior numero di regni

■ le regioni dove solo un popolo si è insediato e ha fondato un proprio regno

■ la regione dove si è costituito il maggior numero di regni

I regni romano-barbarici



Gli Unni
Erano una popolazione che effettuò molte scorrerie in Italia, Francia e Germania.				
Riuscirono a stabilire degli insediamenti nei paesi balcanici.				
Gli Unni, però, non riuscirono né a invadere la Spagna e l'Africa né a fondare un regno stabile.				

Arabi, germani e slavi



PROVO A SCRIVERE

- Leggi la storia nella prima colonna e usala come modello per scrivere la storia dei popoli che insieme ai romano-barbarici costruirono i regni latino-germanici. Precisa di quale popolo parli scrivendolo in alto nella tabella.
- Se vuoi essere preciso con le date, cercale sul tuo libro e riordina il tuo racconto.
- Ora puoi raccontare la storia delle regioni (Italia, Gallia ecc.). Trova tu il metodo.

Valutazione

- ▶ Conosco molte/alcune trasformazioni politiche che si verificarono nel periodo di crisi dell'impero romano.
- ▶ Ho/non ho chiara la situazione che si verificò nel periodo di crisi dell'impero romano.
- ▶ So individuare alcune/molte date significative relative alla formazione dei regni romano-barbarici.
- ▶ Conosco/non conosco i nomi delle popolazioni che presero il sopravvento dopo la crisi dell'impero romano e le ragioni dei loro spostamenti.
- ▶ Ho/non ho le idee chiare rispetto ai nomi e ai luoghi dei regni che succedettero all'impero romano.

- ▶ Ricordo/non ricordo bene le popolazioni che fecero delle incursioni e quelle invece che fondarono dei regni.
- ▶ So/non so individuare la differenza tra occupazione e fondazione di un regno.
- ▶ So ricavare molte/poche informazioni dalla lettura di una carta politica.
- ▶ So/non so riutilizzare le informazioni per elaborare testi seguendo diversi percorsi.
- ▶ So/non so collocare nel tempo e nello spazio gli eventi del periodo tardo antico.
- ▶

Mi valuto

Segna con una crocetta
il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Il professore mi valuta

Valutazione di fine modulo

Rifletti sulle operazioni compiute e completa.
Dovresti sapere:

- ▶ quando nacquero i regni romano-barbarici nel III sec d.C. la situazione dei territori conquistati dai romani stava cambiando profondamente, infatti
- ▶ il periodo in cui si verificarono le maggiori incursioni dei popoli germanici va da a
- ▶ gli arabi si stabilirono in

- ▶ i popoli che fondarono regni stabili
- ▶ i popoli che si limitarono a continue scorrerie
- ▶ il popolo che occupò un territorio più esteso e fondò il regno più duraturo
- ▶ la regione divisa in più regni
- ▶ da chi era occupata l'Italia

Mi valuto

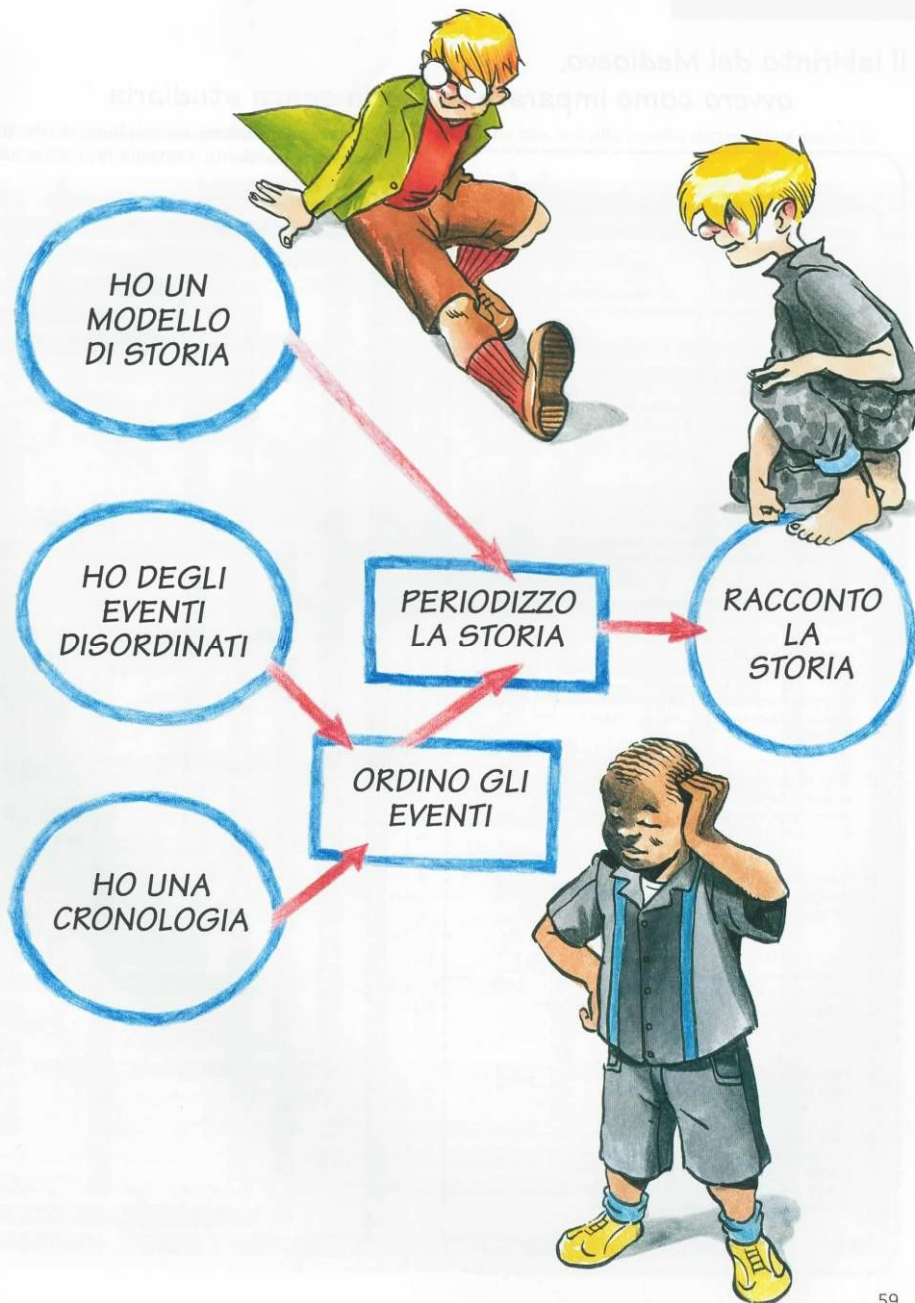
Segna con una crocetta
il punteggio complessivo.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Il professore mi valuta

7 Il Medioevo

Perché molti dicono che la storia è noiosa?
 Forse perché la imparano a memoria!
 Invece la storia è gioco dell'intelligenza,
 è saper ordinare dei fatti e raccontarli
 in modo piacevole e interessante.

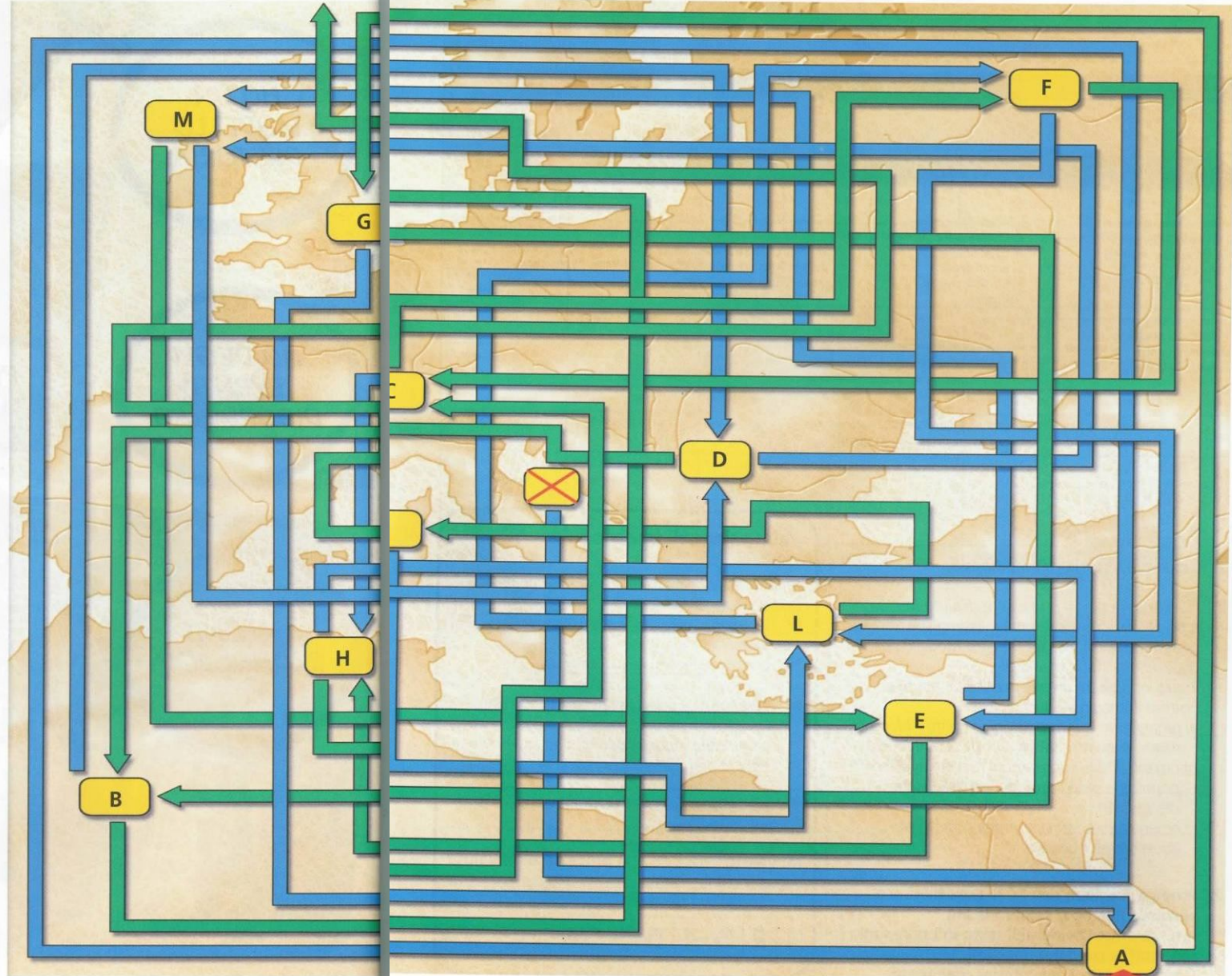


Il labirinto del Medioevo, ovvero come imparare la storia senza studiarla

ATTENZIONE!
il VERDE significa
VERO
il BLU significa
FALSO

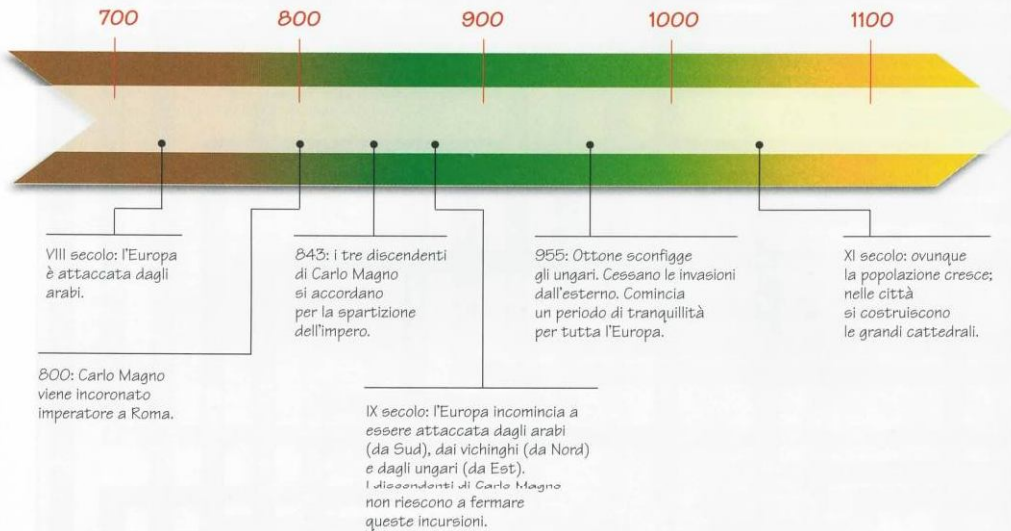
1. Valuta ogni affermazione cominciando da A. Se ritieni vera segui la freccia verde, se la ritieni falsa segui quella blu, vai alla casella successiva e valuta la frase corrispondente. Prosegui fino all'uscita. Ti troverai dai tuoi stessi errori.

- | | V | F |
|--|--------------------------|--------------------------|
| A Le truppe franche avevano combattuto con valore, soprattutto contro gli arabi che cercavano di invadere l'Europa. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| B I successori di Carlo Magno conquistarono tutte le terre che erano appartenute all'impero romano. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| C Al tempo degli imperatori sassoni, cominciarono a diffondersi in tutta Europa nuove tecniche di lavorazione della terra, iniziò ad aumentare la popolazione e le città presero a crescere. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| D Dopo aver conquistato le sue terre, Carlo Magno istituì la piramide feudale, cioè una gerarchia di vassalli che comandavano sui valvasori, che comandavano sui valvassini, che comandavano sui servi della gleba. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| E I successori di Carlo Magno lottarono fra di loro, e divisero il suo impero in tre regni: la Francia, la Germania e la Lotaringia, che comprendeva anche l'Italia. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| F La ripresa economica dell'Europa, verso l'anno Mille, fu favorita da un clima più fresco e piovoso. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| G Carlo Magno conquistò una parte dell'antico impero romano (Italia, Gallia, Austria) e anche alcune terre germaniche che l'impero romano non era riuscito a dominare. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| H Ottone di Sassonia era un principe tedesco che conquistò le terre di Germania e Italia, e si fece nominare imperatore dal papa. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| I Dopo l'anno Mille, con la ripresa dei commerci, si diffusero in Europa le fiere: in determinati periodi i mercanti provenienti da terre lontane si riunivano in città, vicino ai fiumi o ai mari, e vendevano le loro merci. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| L Dopo l'anno Mille, ripresero i commerci e le città iniziarono un periodo di sviluppo. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| M Carlo Magno non istituì nessuna piramide feudale, ma chiedeva aiuto ai signori più potenti d'Europa, riceveva da questi delle truppe e poi li premiava concedendo loro delle terre, per un certo periodo di tempo. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



PRIMA, DOPO, DURANTE

1. Inserisci correttamente nella cronologia gli eventi storici riconosciuti come veri nel gioco precedente.



METODO E STRATEGIE

1. Racconto la storia del medioevo.

- Questa volta non ti può essere di aiuto lo schema: inizi, momento del massimo splendore e decadenza. Dovrai usare un altro modello per ricostruire la storia medievale. Ti suggeriamo tre diverse possibilità, ma tu ne potresti immaginare anche altre.
- a) organizzare le informazioni in quattro blocchi relativi ai quattro secoli: VIII, IX, X e XI secolo;
- b) organizzare le informazioni rispetto ai diversi popoli che sono i protagonisti della storia medievale;
- c) organizzare la storia europea rispetto alle questioni economiche.

2. Prova a scegliere una delle possibilità e a spiegare perché ti sembra la più interessante. Dividerai il testo in brevissimi paragrafi a cui darai dei titoli. Userai poi i titoli per riferire oralmente.

Valutazione di fine modulo

Rifletti sulle operazioni compiute e completa. Dovresti sapere che:

- la storia medievale ha riguardato alcuni paesi:
- la storia medievale è durata da a
- i personaggi principali di tale storia sono
- compiono alcune imprese importanti ebbero con l'Oriente rapporti di
- per organizzare una storia puoi usare schemi diversi, per es.

Mi valuto Il professore mi valuta
 Segna con una crocetta
 il punteggio complessivo.

1 2 3 4 5

ANIMALE	PREDA	TECNICHE O MEZZI PER PROCACCIARSI IL CIBO	PREDATORE	TECNICHE O MEZZI PER SFUGGIRE AL PREDATORE	DOVE VIVE
Antilope	vegetali	denti per triturare	felini e canidi	olfatto, udito, gruppo, fuga	savana, deserto, foresta, montagna
Aquila (e altri uccelli rapaci)	piccoli mammiferi, rettili (serpenti e altri)	vista acuta, volo rapido, becco, speroni	-	-	montagna, bosco, pianura
Bue (e altri bovini)	vegetali	denti per triturare	felini e canidi	corna, zoccoli, gruppo, fuga	pianura
Cane (e altri canidi, come la volpe, il lupo, lo sciacallo, la iena, il dingo)	animali erbivori	attacco in gruppo, denti	grossi felini	gruppo, denti	pianura, montagna, savana, bosco
Cavallo (e altri equini, come la zebra, l'asino, l'onagro)	vegetali	denti per triturare	felini e canidi	fuga, zoccoli, gruppo	pianura, savana
Cinghiale	ghiaie e piccoli animali	olfatto, udito, zanne	felini e canidi	zanne	bosco, luoghi paludosi
Dromedario e cammello	vegetali	denti per triturare	grandi felini	fuga	steppa, deserto
Farfalla	nettare dei fiori	proboscide	uccelli, altri insetti, rettili	colori mimetici e volo irregolare	bosco, savana, montagna, pianura
Formica	resti vegetali e animali, altri insetti	tenaglie e veleno	uccelli, formichieri	veleno urticante	bosco, savana, montagna, pianura
Foca	pesce, crostacei	velocità di nuoto	orso	velocità di nuoto	mari freddi
Giraffa	foglie degli alberi	collo lungo	grandi felini	zoccoli, tuga, dimensioni	savana
Leone (e altri felini, come il leopardo, la pantera, la tigre ecc.)	altri animali, erbivori e carnivori	denti, artigli, velocità, forza	-	-	savana, foresta, montagna, pianura
Lepre (e altri roditori, come la marmotta e il castoreo)	vegetali	denti incisivi	canidi e felini	udito, olfatto, fuga, nascondigli, gruppo	montagna, pianura, bosco
Orso	vegetali e altri animali	forza, artigli, zanne	-	-	mare, bosco, montagna
Pecora (e altri ovini, come la capra)	vegetali	denti per triturare	felini e canidi	gruppo, fuga	savana, pianura, montagna
Quaglia (e altri uccelli non rapaci)	insetti, vermi, semi	becco	uccelli rapaci, serpenti, felini	volo, nascondigli	pianura, bosco, montagna
Scimmia	frutta e insetti	agilità, zampe, denti, attività in gruppo	felini, canidi, serpenti	gruppo, agilità, denti	bosco, savana
Serpente non velenoso	animali di piccola e media statura	forza, rapidità, silenziosità	altri serpenti, altri animali carnivori, uccelli rapaci	forza, nascondigli, colori mimetici	bosco, pianura, montagna
Serpente velenoso	animali di piccola stazza	veleno	altri serpenti, uccelli rapaci	veleno, nascondigli, colori mimetici	bosco, pianura, montagna
Vermi	resti di animali e vegetali	bocca, ventosa	altri vermi, uccelli, insetti, scimmie	nascondigli, colori mimetici	bosco, pianura, savana, montagna, mare...