Gioco da tavolo "Viaggio nel Medioevo"

Cari ragazzi,

dato che oggi abbiamo un po' di tempo, proviamo a fare un'attività laboratoriale.

Lo scopo di questa attività è la costruzione di un gioco da tavola un'ambientazione medievale. Il modello del gioco è abbastanza semplice: potrebbe essere simile al "Gioco dell'oca" o a qualsiasi altro gioco da tavolo con i dadi, in cui i partecipanti hanno l'obiettivo di raggiungere per primi il traguardo. Anche il nostro gioco potrebbe avere una struttura simile: un punto di partenza uguale per tutti i partecipanti, un luogo di arrivo, e un percorso che si snoda attraverso gli spazi e gli ambienti del Medioevo, formato da varie caselle che possono nascondere aiuti oppure ostacoli.

Ho preparato un tavolo da gioco molto semplice, che voi potete decidere di modificare, allungare, cambiare, e di cui potete ricreare a vostro piacimento gli spazi; insomma, potete sbizzarrirvi, ma ricordandovi sempre, però, che tutto quello che fate dovete farlo da storici, e non da letterati! Prima di costruire il tavolo di gioco (e chiaramente giocare), bisogna progettare l'ambientazione del nostro "Viaggio nel Medioevo" e stabilire le regole del gioco.

Con questa scheda vorrei darvi qualche spunto di riflessione: se lo desiderate, provate a raccogliere le vostre idee. Svolgerete questo lavoro a piccoli gruppi, come vi sarà indicato.

Qualche suggerimento per iniziare il progetto…

Quali luoghi? Il percorso potrebbe avere come <u>punto di partenza</u> il paesaggio caratteristico dell'Alto Medioevo, e cioè la …… Il <u>punto di arrivo</u> potrebbe essere una tipica città medievale, ovvero il ……; il percorso che porta dall'arrivo alla partenza potrebbe essere toccare tutti i luoghi (centri economici, paesaggi, luoghi significativi) che abbiamo studiato tra l'Alto e il Basso Medioevo. Se non ricordi i luoghi, ripassa le seguenti pagine del tuo manuale di storia, oppure sfogliale per rinfrescare i tuoi ricordi: 192, 194-195, 214-215, 220-221, 232-233.

Quali protagonisti? Chi potrebbe essere il <u>protagonista</u> del nostro viaggio? Sicuramente deve essere un uomo medievale, magari di classe sociale umile, che inizia questo viaggio nel Medioevo, e che attraversa i luoghi medievali, compie dei lavori, attraversa dei paesaggi, sosta presso dei centri. Potete scegliere anche più personaggi, per ciascuno dei quali di potrà ritagliare un pedone.

Quali vantaggi e quali impedimenti? Come in ogni gioco dell'oca che si rispetti, il cammino del nostro uomo medievale deve essere caratterizzato da ostacoli o vantaggi. Per ogni luogo attraversato, è possibile che il nostro personaggio càpiti nei pressi di un luogo che può dargli dei vantaggi o degli svantaggi: ad esempio, mentre attraversa la foresta, il nostro uomo medievale potrebbe incontrare delle belve feroci che lo fermano un turno, oppure raccogliere frutta o legna che potrà barattare con qualcos'altro, avvantaggiandose. Diversamente, nei

pressi del castello di un signore di banno potrebbe essere costretto ad una corvée (se sì, di che tipo?): in questo caso, il concorrente che si ferma su questa casella potrebbe perdere un turno nel lancio dei dadi, oppure retrocedere di qualche posizione. Questo è solo un esempio: dei bravi storici come voi ne troveranno una marea. Molto probabilmente, questi impedimenti o vantaggi si troveranno nei pressi dei centri politici ed economici che il viaggiatore medievale incontra nel suo percorso: Anche in questo caso, se non li ricordi, rileggi i titoli dei paragrafi delle seguenti pagine: 177, 196, 214 (colonna a destra del testo, verso il centro della pagina), 217, 223, 234.

Quali personaggi incontra? Quali altri personaggi che compongono la società medievale potrebbe incontrare il protagonista lungo il suo cammino? Anche in questo caso, se non li ricordi, rileggi le seguenti pagine del tuo libro di storia: 176, 180-181, 197, 215, 216. Quali di questi personaggi potrebbe facilitare il percorso del nostro contadino viaggiatore e quali invece potrebbero ostacolarlo? In che modo? Quali aiuti o penalità potrebbero essere pensati per i concorrenti?

Gli strumenti che facilitano o ostacolano il percorso del viaggiatore:

Nel suo percorso, il contadino viaggiatore potrebbe raccogliere degli strumenti utili al suo viaggio (ricorda: sia per terra che per mare), che gli permettono di procedere più velocemente. Quali potrebbero essere? In che modo possono essere usati nel nostro gioco?

Svolgete l'attività nel seguente modo:

- Leggete con attenzione questa scheda;
- Annotate su un foglio ciascun punto della scheda di analisi;
- Progettate sul foglio che vi è stato dato il percorso del viaggiatore;
- Metteteci tutte le idee che vengono dalla vostra esperienza di giocatori da tavolo;
- Sottoponete all'insegnante i risultati del vostro lavoro;
- Scrivete le regole del gioco;
- Per chi lo desiderasse, provate a costruire il gioco vero e proprio a casa;
- Giocate con i vostri genitori e in famiglia, così potrete spiegare attraverso il gioco (quasi) tutto quello che riguarda il Medioevo!