

## Perché giocare è una cosa seria!

Il gioco, da sempre, ha rivestito nelle diverse culture un ruolo fondamentale nell'educazione e nella formazione dell' individuo. Da bisogno primario dell'infanzia qual è, diventa elemento fondamentale e imprescindibile per la costruzione dell'autonomia e della stima in se stessi. Osservando i giochi di epoche passate è possibile verificare come sia cambiata profondamente la sua funzione nel tempo, da competizione tra più individui finalizzata allo sviluppo delle abilità personali, a competizione impari tra bambino e macchina per impegnare il tempo.

Nella ferma convinzione che il gioco continui a rappresentare l'attività più importante per la conoscenza del mondo e la crescita psicologica e cognitiva del bambino, vi proponiamo qualche spunto interessante per rendere la lezione di storia coinvolgente e allo stesso tempo divertente per i vostri alunni.

Il **“duodecim scripta”** è tra i giochi più amati in epoca romana, esso prevedeva l'uso di una tabula lusoria (tavola di gioco), quasi sempre realizzate in marmo, ma che noi possiamo costruire ed assemblare con qualsiasi tipo di materiale.

Per rendere tutto più semplice si può pensare di costruirla con un cartoncino semirigido di facile reperibilità.

La tabula era caratterizzata da 36 caselle disposte su tre righe parallele tra di loro, chiamato anche gioco delle dodici linee, spesso le stesse venivano sostituite da parole mirate a costruire frasi che variavano a seconda del luogo in cui si trovava, da frasi semplici e simpatiche come : **“LEVATE DA LOCUS/LVDERE NESCI/IDIOTA RECEDE”**: **“Togliti, fai posto/non sai giocare/ignorante, ritirati”**, a dei veri e propri menù da offrire ai frequentatori delle tabernae: **ABEMUS INCENA/PVLLVM PISCEM/PERNAM PAONEM**: **“Abbiamo per pranzo/pollo, pesce/pernice pavone”**.



## Materiali per costruire il gioco

- cartoncino semirigido di cm 25 x cm 25 o della misura che preferite
- matita
- righello
- forbici
- pastelli colorati
- das oppure bottoni, tappi di bottiglie in plastica ecc...
- 2 dadi e 1 bicchiere



Per costruire il gioco è fondamentale tagliare un cartoncino semirigido della misura prescelta che viene poi diviso a metà, con l'uso di una matita, per ottenere due rettangoli a loro volta suddivisi in tre spazi all'interno dei quali poter scrivere delle parole in latino o se preferite in italiano l'importante è che siano formate da 6 lettere. (vedi figura 1).

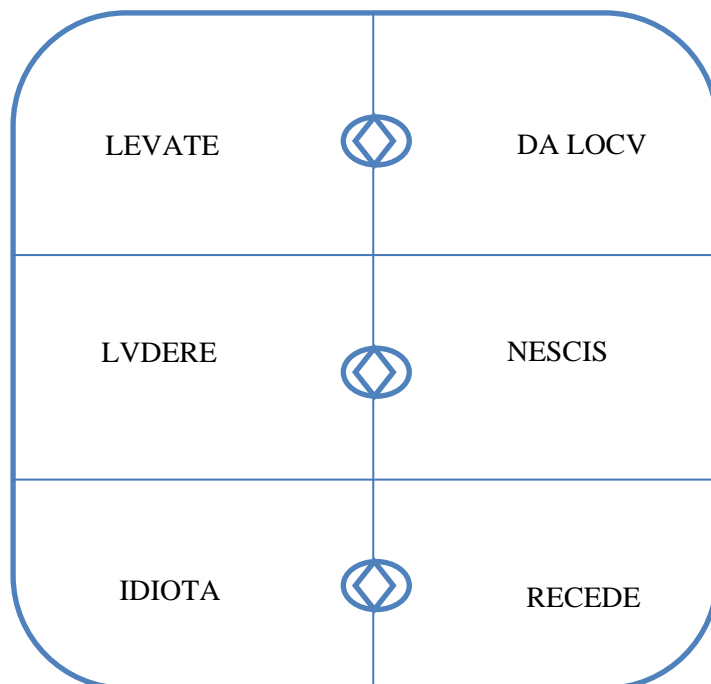


Figura 1

Ottenuta la tavola per giocare è fondamentale realizzare le pedine (10 per ogni giocatore).

Se avete un po' di tempo potete realizzarle con del das colorato bianco e terracotta, modellandole come le moderne pedine oppure, se siete amanti del riciclo, potete utilizzare tappi o bottoni con due colorazioni differenti.

### Regole del gioco:

Lo scopo del gioco è portare le 10 pedine fuori dalla scacchiera.

1 Il percorso che devono seguire le pedine è il seguente: prima ogni giocatore deve percorrere una metà della linea centrale, poi si inizia dalla prima casella corrispondente alla prima lettera della parola posizionata nel primo rettangolo in alto a destra ( vedi freccia rossa, figura 2) e si prosegue fino all' ultima lettera dell'ultima parola posizionata nel rettangolo in basso a destra.



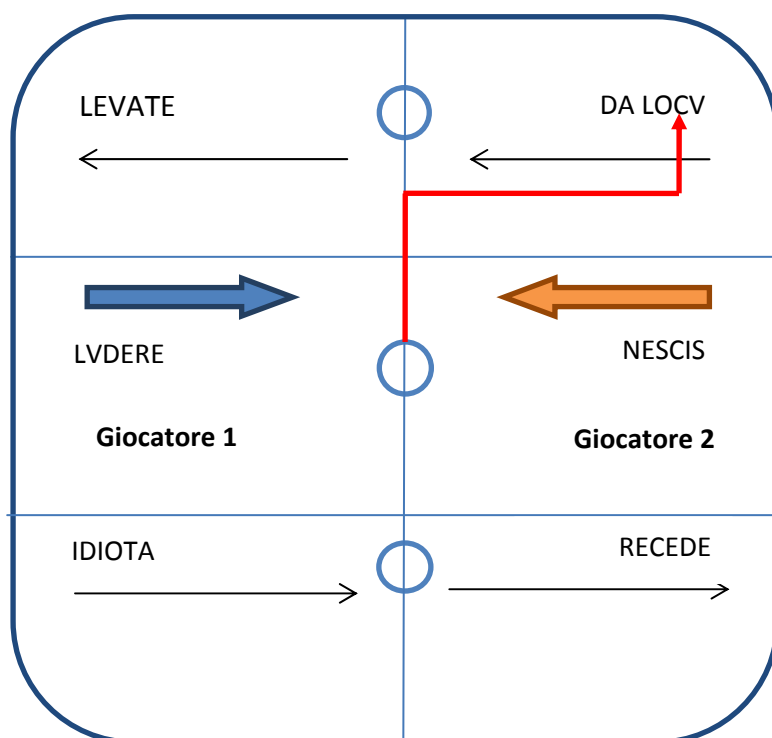
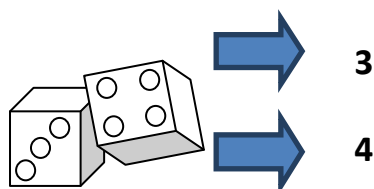


Figura 2

2 i giocatori lanciano i dadi a turno e possono scegliere se sommare il punteggio ed usarlo per muovere o inserire una sola pedina, oppure se tenere i punteggi dei dadi separati e muovere o inserire in gioco due pedine diverse.



Posso muovere 2 pedine, una di 3 caselle e l'altra di 4, oppure muoverne una sola di 7

3 quando due pedine dello stesso giocatore si trovano sulla stessa casella formano un gruppo e da quel momento si muoveranno insieme.



Si muove come se fosse una pedina sola

4 se una pedina finisce il suo spostamento in una casella occupata da una pedina avversaria la elimina dal gioco e questa dovrà ricominciare il percorso da capo.

5 una pedina singola non può eliminare un gruppo.

6 Un gruppo può essere eliminato solo da un gruppo più numeroso.

7 non potete mai rinunciare ad una mossa.

8 non potete muovere le pedine per tornare indietro.

