

Le tracce storiche

Nucleo Fondante e tematiche trattate

I nuclei fondanti sono delle grandi categorie concettuali attraverso le quali possiamo analizzare la storia. Sono delle tematiche che si ripresentano lungo tutto il corso della storia umana, oppure sono degli elementi strutturali del pensiero storico. In questa prima attività il nucleo fondante trattato è quello delle tracce storiche. Utilizzando il gioco della Dama ed il suo antenato, l'Alquerque, toccheremo poi seguenti temi: storia personale; rapporto fra passato e presente.

Obbiettivi formativi

Intendiamo far capire agli alunni che tutto ciò che ci circonda ci può parlare del passato, e che attraverso la formulazione di ipotesi ed inferenze tutto può diventare una fonte storica, perché ogni cosa, anche nella vita quotidiana, conserva in sé le **tracce del proprio passato**. Attraverso questa attività vogliamo rendere concreto e tangibile il ragionamento storico, ossia la possibilità di “pensare nel passato”, sviluppare delle inferenze a partire da delle tracce del passato e ricostruire i fatti che le hanno generate. I due giochi da tavolo proposti sono molto simili poiché la Dama è un'evoluzione dell'Alquerque e ne conserva in sé le tracce. Quest'ultimo è rimasto in uso in altre aree del pianeta, mentre in Europa è stato quasi completamente sostituito dalla Dama, nata dall'applicazione delle regole dell'Alquerque sulla tavola da gioco degli Scacchi. Ciò che ci interessa è far emergere quegli aspetti che collegano la Dama al suo passato. I bambini sapranno certamente individuarli e formulare delle inferenze a partire da essi, iniziando così a sviluppare il concetto di “traccia” in modo attivo, concreto e personale.

Preparazione del lavoro

Prendete visione dei materiali dell'attività prima di svolgerla. Per poter svolgere questa lezione ci serviranno:

- Pedine bianche e nere (8 ad alunno);
- Una fotocopia per ciascun alunno con le tavole da gioco (si consiglia di fotocopiarle Fronte-Retro);
- I simboli delle squadre;
- Il tabellone dei punteggi;
- Quattro copie delle pagine 5, 6 e 7 da usare per il lavoro di gruppo;
- FACOLTATIVO: ritagliate le fotocopie 5,6,7 (quelle con le domande) ed incollatele con poco nastro adesivo alla lavagna, disponendole in 4 righe. Iniziate con il foglietto n°1 e procedete fino al foglietto n°6. Eventualmente, avrete tempo di svolgere questa attività mentre i bambini giocheranno alla Dama.
- FACOLTATIVO (richiede circa 20 minuti ad inizio lezione): il tavoliere della dama è già stato predisposto con delle caselle colorate in modo tenue. Se volete potete far colorare ai bambini le caselle della tavola da gioco della Dama, di un colore a piacere.
- FACOLTATIVO: costringete il vostro partner o un vostro collega a provare con voi la Dama e l'Alquerque prima di somministrarli ai bambini, così avrete ben chiaro il regolamento.

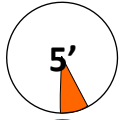
Svolgimento del lavoro



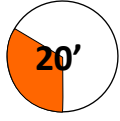
Leggiamo il regolamento della dama insieme ai bambini. Facciamo leggere le regole ad alta voce a degli alunni a scelta. Al termine della lettura del regolamento iniziate a giocare: se ci saranno delle domande i bambini potranno alzare la mano e potrete rispondere individualmente.



Partita a Dama. Mentre rispondente alle domande individuali, gli altri bambini possono iniziare a giocare. Dopo 20 minuti di gioco è possibile che alcune partite non siano ancora terminate. Dovremo però procedere comunque alle fasi seguenti. Mentre i bambini giocano, se non hanno domande, potete iniziare a tagliare le fotocopie che serviranno per il gioco a squadre.



Leggiamo le regole dell'Alquerque insieme ai bambini. Probabilmente i bambini rimarcheranno delle somiglianze con il gioco della Dama, ma non diamogli peso per non influenzare il lavoro.



Partita ad Alquerque. Il gioco è più rapido della Dama. Se le partite terminano troppo velocemente potete farli giocare nuovamente, cambiando le coppie.



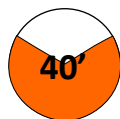
Preparate il gioco a squadre: dividete la classe in 4 squadre disponendole agli angoli della classe. Create delle isole di lavoro, spostate poi la cattedra e gli altri banchi in modo che non impediscano il transito fino alla lavagna.

Serviranno 1 matita ed 1 gomma per gruppo, eventualmente scegliete voi quale alunno porterà il materiale.

Appena le squadre sono disposte assegnate loro un colore ed attaccate i simboli alla lavagna, disponendoli uno sotto l'altro. Accanto ai simboli attaccate con poco nastro adesivo i foglietti numerati, procedendo dal n°1 al n°6, con il fronte rivolto verso la lavagna.

Inizia il gioco: chiamate un rappresentante per ogni squadra ed invitatelo a staccare il foglietto n° 1 senza guardarlo. Al vostro segnale potrà portarlo al proprio gruppo ed iniziare a rispondere alle domande.

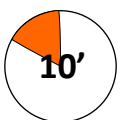
Quando un gruppo risponde a tutte le domande presenti sul foglietto n°1 deve **alzare la mano, farvi leggere le risposte ed attendere la vostra autorizzazione** per poter andare a prendere il foglietto n°2.



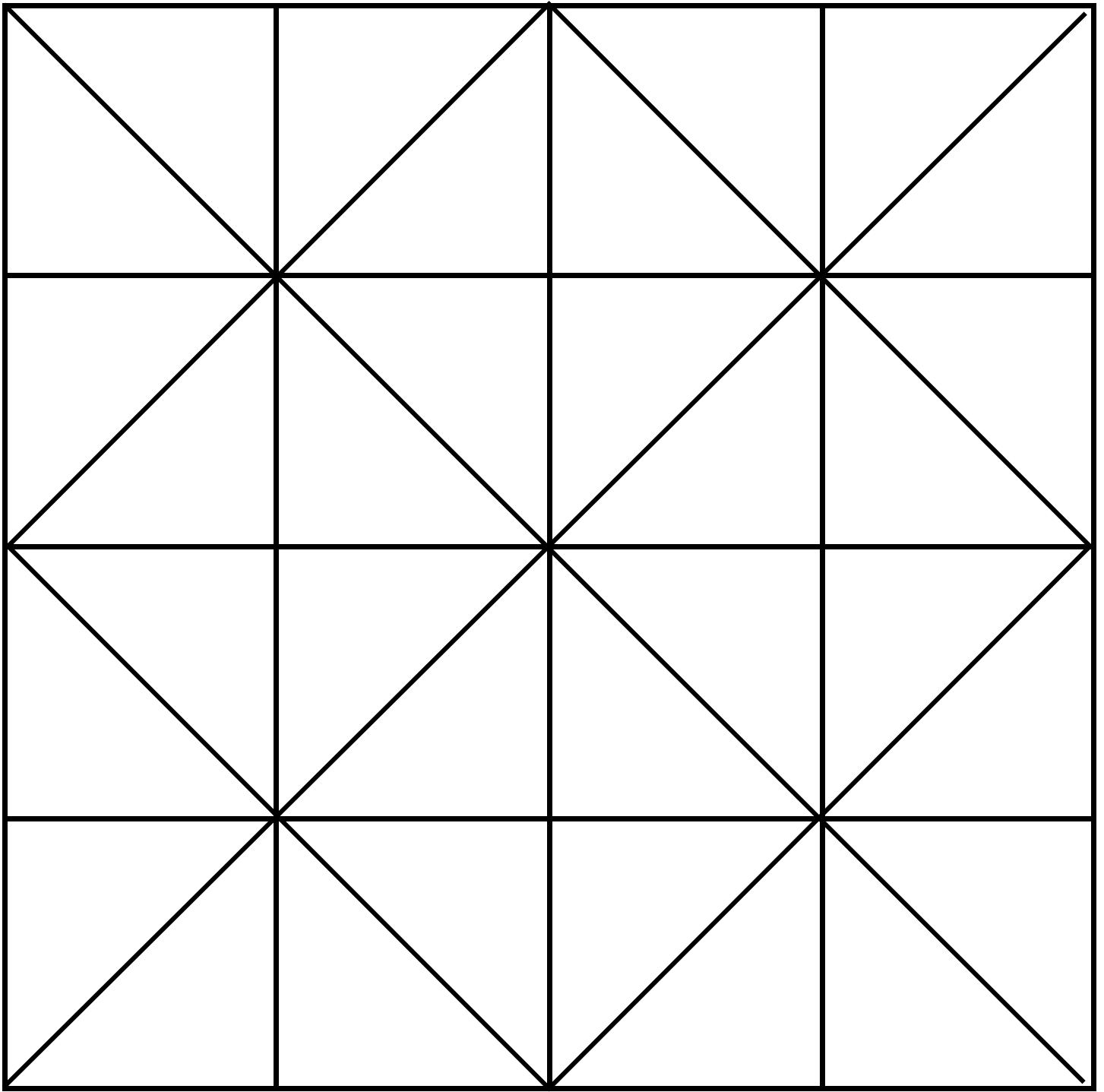
Il completamento di ogni foglietto fa guadagnare dei punti alla squadra. **I punti corrispondono al numero segnato sul foglietto:** il primo vale 1 punto, il secondo 2, il terzo vale 3 punti, ed analogamente gli altri. Il sesto foglietto vale 6 punti e richiede di scrivere almeno 3 "cose" del presente che possono essere interpretate anche come tracce storiche. Se i bambini scrivono più di 3 cose, guadagnano 1 punto extra per ogni elemento in più.

Se non riescono a rispondere correttamente alle domande hanno la possibilità di passare oltre, ma non guadagneranno i punti corrispondenti a quel foglio.

Di volta in volta segnate sulla lavagna i punti accumulati da ciascuna squadra, in corrispondenza del foglio completato.

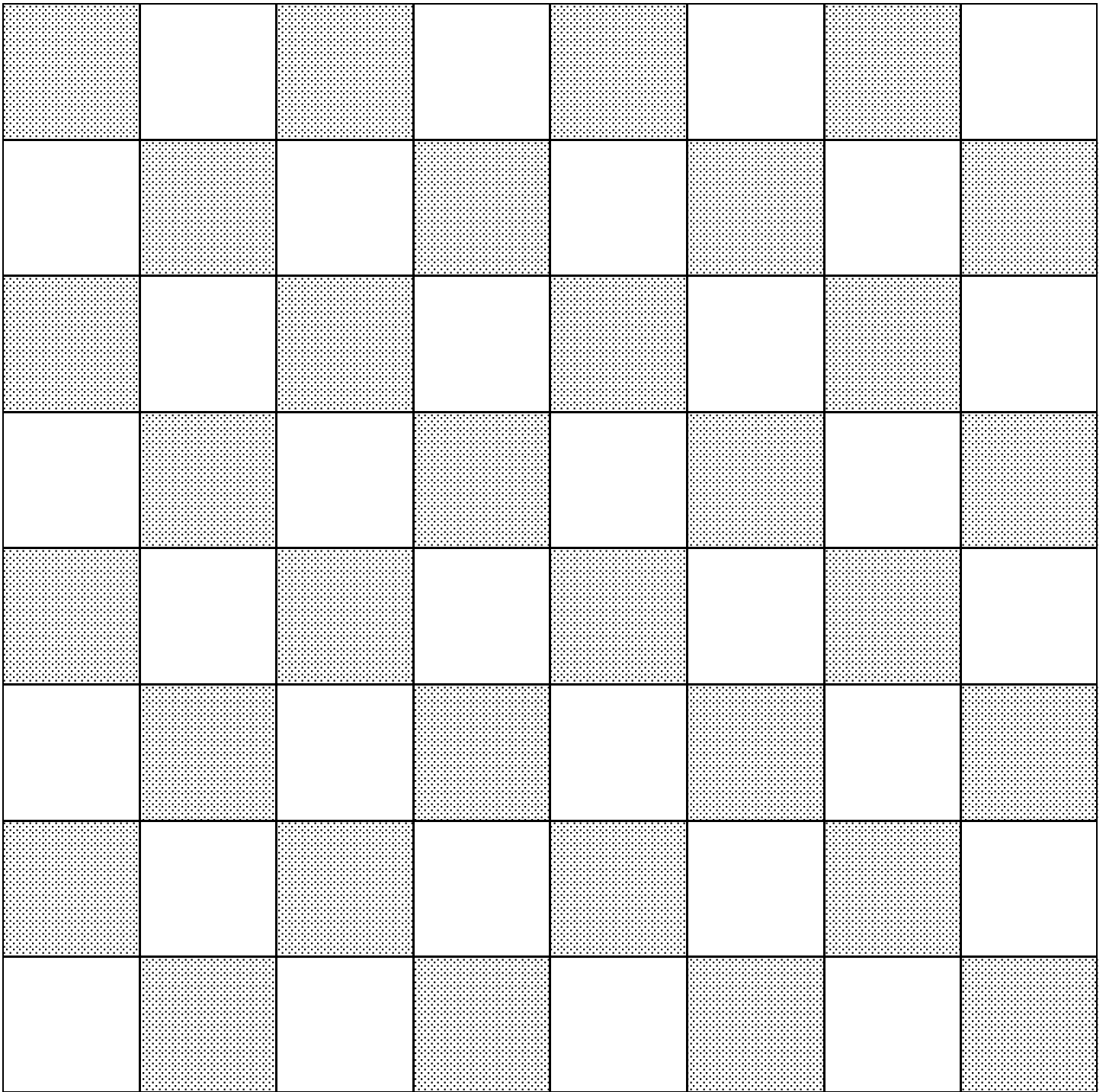


Recuperiamo i ragionamenti persi: durante la fase di gioco a squadre siate dei giudici di gara impassibili e distaccati, non aiutate i bambini a sviluppare i loro ragionamenti altrimenti se dovesse capire di potersi appellare a voi diminuirebbe il loro coinvolgimento emotivo ed agonistico, interromperebbero la loro attività cognitiva e crollerebbe l'atmosfera ludica.



Regole dell'Alquerque:

- 1- si gioca a turni, prima muove un giocatore e poi l'altro
- 2- si sposta una pedina per volta
- 3- le pedine si spostano lungo le linee di incrocio in incrocio
- 4- le pedine si spostano in avanti ed in orizzontale, ma non possono mai tornare indietro.
- 5- Per mangiare una pedina bisogna saltarla.
- 6- la partita finisce quando non ci sono più pedine da mangiare.
- 7- vince chi ha mangiato più pedine.



Regole della Dama:

- 1- si gioca a turni, prima muove un giocatore e poi l'altro
- 2- si sposta una pedina per volta e di una sola casella.
- 3- le pedine si spostano solo in diagonale e solo sulle caselle nere.
- 4- le pedine si spostano solo in avanti e non possono mai tornare indietro.
- 5- Per mangiare una pedina bisogna saltarla.
- 6- Quando una pedina arriva in fondo alla scacchiera diventa un damone, e può muoversi anche all'indietro (il damone si fa impilando 2 pedine).
- 7 - Un damone può essere mangiato solo da altri damoni.

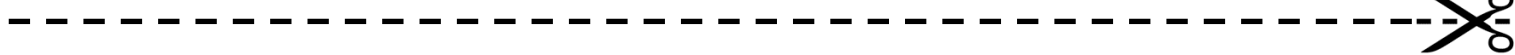
1

Uguaglianze e differenze

Fra la Dama e l'Alquerque ci sono delle uguaglianze, ma anche delle differenze. Elencatele qui sotto:

Uguaglianze

Differenze



2

Altri giochi famosi

La Dama assomiglia anche ad un altro gioco da tavolo molto famoso. Sapreste dire quale?

Elencate anche per loro le uguaglianze e differenze

Uguaglianze

Differenze

3

Somiglianze

Dama, Scacchi ed Alquerque hanno delle somiglianze...
Scrivete i loro nomi in questi rettangoli, ed in mezzo scrivete il nome del gioco che li collega tutti:



Fate controllare quello che avete scritto all'insegnante e poi ripassate di rosso i rettangoli dei giochi che fanno parte solo del passato, e in verde quelli che fanno parte anche del nostro presente.



4

Che fine ha fatto l'Alquerque?

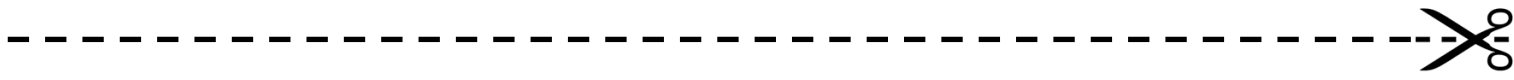
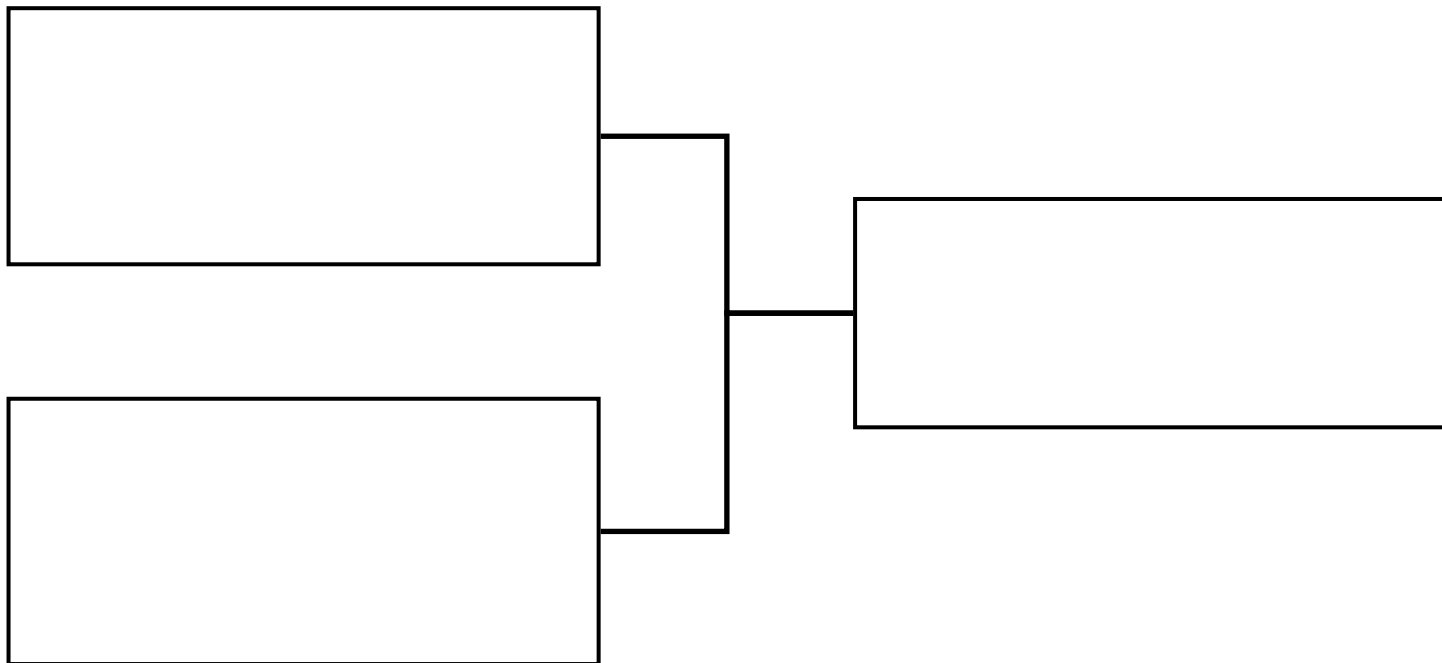
La Dama e gli scacchi fanno parte del nostro presente, ma l'Alquerque no. Cosa è successo?

L'Alquerque non è completamente sparito, ma ha lasciato delle tracce che possiamo trovare anche nel presente. Che cos'è che contiene delle tracce dell'Alquerque?

5

Come è nata la Dama?

Completate questo schema scrivendo il nome del gioco e la parte che è stata riutilizzata per inventare la Dama



6

Tracce del passato

La Dama è un gioco, ma anche una traccia del passato che ci parla dei giochi che l'hanno preceduta. Elencate almeno altre 3 cose che contengono delle tracce del passato: