

I popoli Mesopotamici

Nucleo Fondante e tematiche trattate

In questa attività affronteremo i seguenti Nuclei Fondanti: Tracce, Società, Attività culturali/saperi e credenze. Utilizzeremo un gioco da tavolo in uso presso i popoli mesopotamici (che in prospettiva curricolare indicano principalmente Sumeri, Babilonesi ed Assiri, ma che fu utilizzato anche da altre civiltà escluse dai manuali). L'antico gioco che andremo a scoprire è uno dei più noti, poiché un esemplare particolarmente prezioso venne ritrovato all'interno delle tombe reali di Ur insieme ad altri oggetti divenuti delle vere e proprie icone della civiltà sumera. Venne largamente utilizzato per svago, ma talvolta anche come strumento di divinazione, credevano infatti di poter prevedere eventi futuri attraverso l'osservazione del fegato delle vittime sacrificali, del volo degli uccelli ed il movimento delle stelle nel cielo. Il gioco che proveremo oggi riassume tutte queste credenze.

Obiettivi formativi

Sotto il profilo cognitivo, intendiamo stimolare gli alunni ad utilizzare le proprie abilità nella tematizzazione, per cercare di individuare l'area tematica a cui questo gioco può essere riferito. Nell'attività dedicata ai popoli mesopotamici sono assenti stimoli alla temporalizzazione e spazializzazione: trattandosi di un gioco estremamente diffuso, una mappa della sua diffusione geografica o della sua periodizzazione risulterebbero troppo ampie. Intendiamo perciò focalizzare l'attenzione degli alunni su di un solo aspetto culturale veicolato da questo gioco.

L'attività di analisi delle tracce storiche è analoga a quella proposta nelle altre attività dedicate alla classe IV. Questa ricorsività ha lo scopo di stratificare negli alunni le metodologie dell'indagine storica ed abituarli alla ricerca di collegamenti tematici che valichino i confini del singolo fatto storico. Intendiamo insegnare agli alunni ad avere uno sguardo ampio sulla storia e sui suoi processi.

Preparazione del lavoro

Per poter svolgere questa lezione ci serviranno:

- 1 fotocopia ad alunno con la tavola da gioco;
- 2 fotocopie con le pedine (da ritagliare);
- 3 dadi tetraedrici per ogni coppia di bambini;
- I simboli delle squadre;
- Il tabellone dei punteggi;
- 4 copie delle pagine con gli indizi;
- La scheda di lavoro per le squadre.

Spunti di lavoro

Poiché i popoli mesopotamici erano degli attenti osservatori del cielo e degli abili matematici, possiamo trovare dei collegamenti fra questo gioco e l'organizzazione del tempo in base esadecimale: anni, mesi, giorni, ore, minuti e secondi sono tutti in base 6. Questo fatto deriva dalla divisione del tempo fatta all'epoca dei babilonesi (l'anno babilonese era di 360 giorni, perché ne erano esclusi 5 giorni sacri). Inoltre, osservando il cielo notturno, i babilonesi suddivisero l'orizzonte in 360 porzioni, che divennero poi i gradi dell'angolo giro.

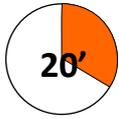
Questo gioco racchiude in sé le diverse tipologie di divinazione in uso in Mesopotamia, che vennero poi tramandate ad altre culture, giungendo fino in Italia: il fegato in bronzo di Piacenza testimonia la pratica dell'aruspicina, di origine mesopotamica. Gli antichi romani osservavano il volo degli uccelli in cielo, come raccontato anche nella leggenda di Romolo e Remo, inoltre anche nel Vangelo sono citati dei magi provenienti dall'oriente, verosimilmente dalla Mesopotamia, che seguivano un corpo celeste.

Consigli pratici

Per svolgere questa attività è necessario disporre dei dadi da gioco sumeri. Potete costruirli con il DAS nei giorni precedenti, oppure fotocopiarne la pagina n°5 e farli costruire a casa ai bambini. Data la loro complessità, non c'è tempo di costruirli a scuola.

Svolgimento del lavoro

ATTENZIONE: per svolgere questa attività è necessario aver precedentemente preparato dei dadi di forma tetraedrica.



Prepariamo lo spazio fisico e mentale: liberiamo il banco da qualsiasi oggetto estraneo all'attività e consegniamo ai bambini le fotocopie con le pedine da gioco. Dovranno colorarne il bordo del loro colore preferito e poi ritagliarle con cura. Quando tutti avranno terminato il proprio lavoro, possiamo leggere insieme le regole del gioco.

Rispondete ad alcune domande dei bambini, dopodiché fateli iniziare a giocare.



Si gioca: iniziamo la partita e passiamo fra i banchi ad ascoltare le eventuali domande che possono sorgere durante la fase di gioco. Nel frattempo possiamo iniziare a tagliare le fotocopie con gli indizi.



Ridisegniamo lo spazio fisico e mentale: al termine della fase di gioco ricreiamo le isole di lavoro ai 4 angoli della classe, come la scorsa volta. Ogni squadra dovrà avere una matita ed una gomma.

Attacciamo i simboli ai 4 angoli della lavagna con del nastro adesivo, ed al centro della lavagna scriviamo la domanda di oggi: "perché i popoli mesopotamici giocavano a questo gioco?" Accanto scriviamo il numero 10, poiché la risposta a questa domanda vale 10 punti.

Gioco a squadre: consegniamo le schede di lavoro ai gruppi e chiediamo loro di dare una risposta alla domanda scritta sulla lavagna, compilando solo il campo della "ipotesi iniziale". Hanno a disposizione solo 4 minuti di orologio.

Formalizziamo lo scadere del tempo attraverso un conto alla rovescia ed invitiamo i gruppi ad esporre le proprie risposte, trascrivendole sulla lavagna in prossimità del simbolo della squadra (eventualmente, per questioni di spazio, riassumete il pensiero dei bambini). Chiediamo ai bambini di leggere semplicemente ciò che hanno scritto senza aggiungere nulla. Decideremo noi se chiedere spiegazioni per chiarire il senso della frase. Per la prima ipotesi non viene assegnato alcun punteggio.



Una volta terminata la trascrizione consegnate alle squadre **l'indizio n°1** capovolto verso il basso: dovranno **attendere il vostro segnale** per poterlo girare. Quando tutte le squadre l'avranno ricevuto diamo il "via!": i bambini hanno circa 5 minuti di orologio ai bambini per leggerlo, completarlo ed elaborare una nuova ipotesi.

Ascoltiamo nuovamente le ipotesi e poi assegniamo i punti da 1 a 10 in base a quanto si avvicinano alla risposta finale. Quando assegnate dei punti, **evidenziate graficamente la risposta** sulla lavagna, cerchiandola o sottolineandone le parole chiave. Procedendo in questo modo distribuiremo tutti e 4 gli indizi.

Dopo aver ascoltato la risposta all'indizio n°4 ripercorriamo il percorso indicato dagli indizi, eventualmente correggiamo insieme gli indizi che contenevano dei testi da completare. Cerchiamo di far giungere i bambini alla soluzione ed attribuiamo insieme a loro un punteggio alle risposte finali di ciascun gruppo (un'auto-valutazione di gruppo), individuando l'eventuale vincitore della competizione odierna.

Assegniamo tutti i punti, tiriamo le somme e riportiamole sul foglio dei punteggi.

Il ragionamento corretto: serviva per predire il futuro

Indizio 1

Il primo indizio ci mostra degli reperti che sono stati ritrovati nelle tombe reali di Ur insieme a questo gioco: i bambini conosceranno di certo lo Stendardo Reale di Ur e l'immagine suggerirà loro di recuperare alla memoria ciò che sanno dei Sumeri. Il dato più importante però sta nel fatto che questo gioco è stato trovato nella tomba di una principessa-sacerdotessa, perciò doveva essere un gioco per i nobili, oppure che aveva dei significati religiosi o mistici.

Indizio 2

Il secondo indizio vuole far riflettere i nostri alunni sul valore simbolico di questo gioco:

1—Le pedine rappresentano dei volatili,

2—La plancia quindi rappresenta il cielo,

3—Le caselle della linea centrale sono 12,

4—Proprio come i mesi dell'anno oppure i segni zodiacali (attraverso i quali i Babilonesi divisero il cielo in 12 porzioni e l'anno in 12 mesi)

Questo indizio può infatti condurci all'intuizione che il gioco delle 20 case era in qualche modo collegato al cielo, oppure che rappresentava la volta celeste.

Indizio 3

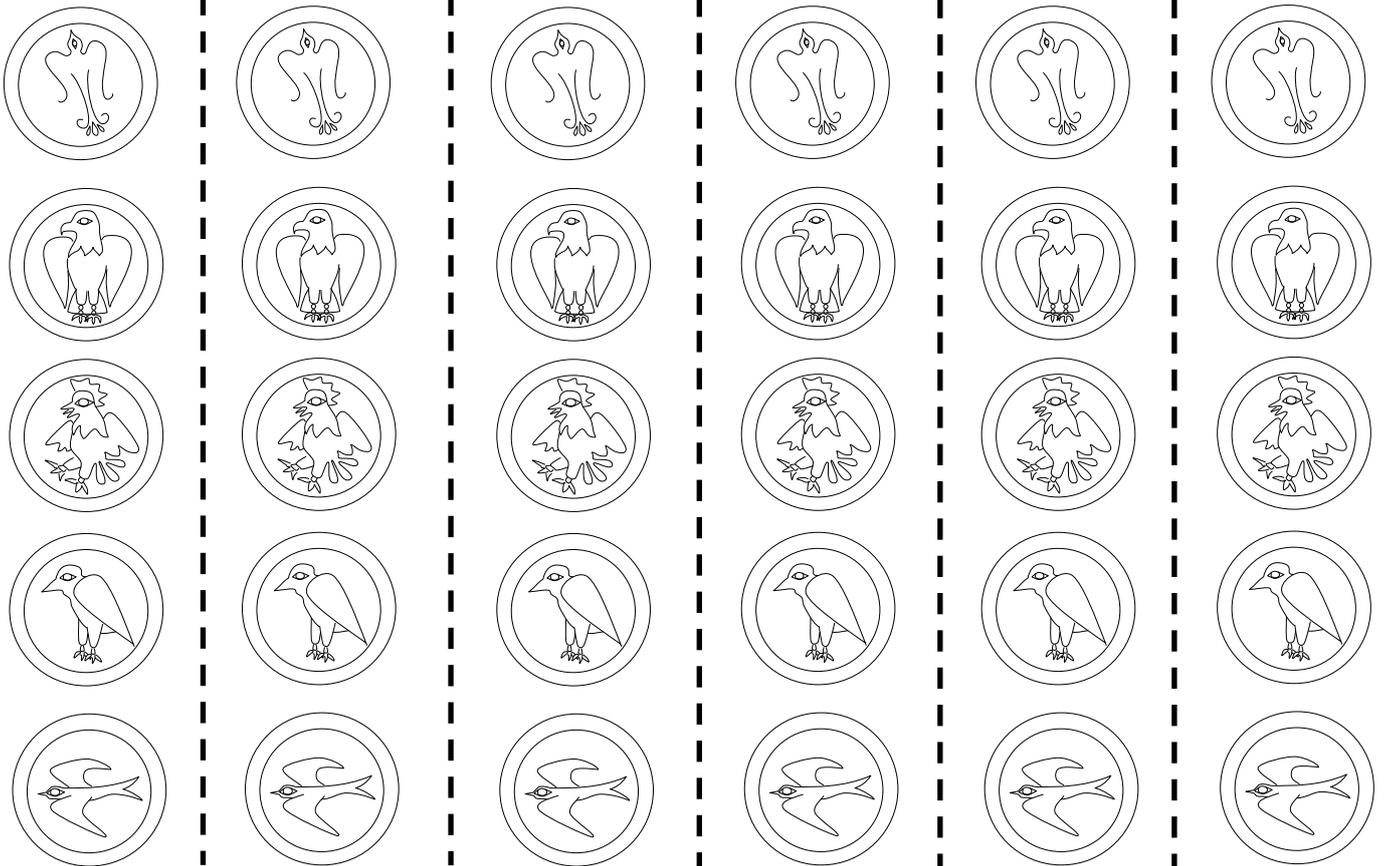
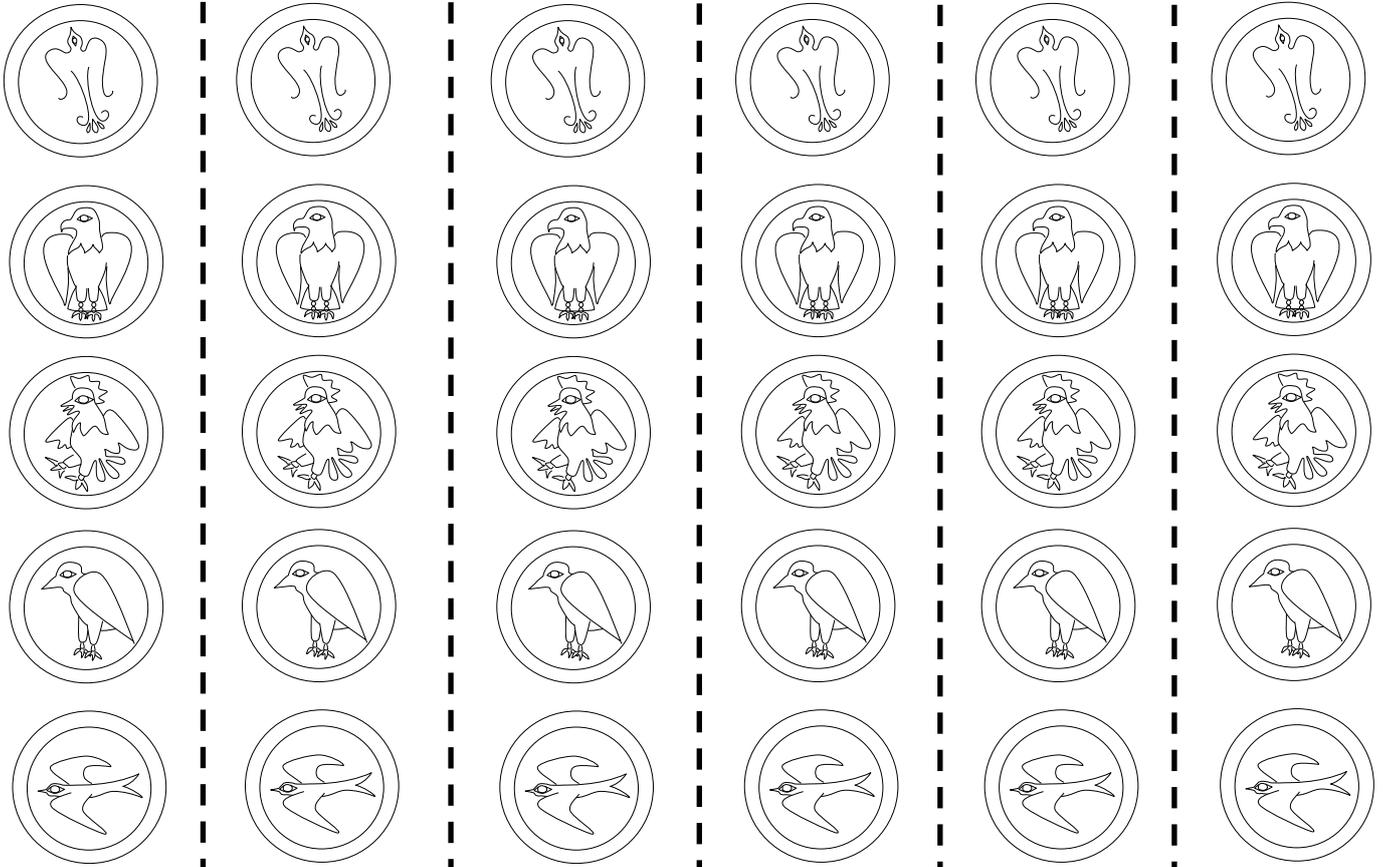
Questo indizio riporta il frammento di una lettera conservata nella biblioteca reale assira. Sembra piuttosto enigmatica ed incoerente: ci parla di truppe e di caselle... in realtà inizia a portarci verso la soluzione dell'enigma storico. Il Re Assurbanipal doveva muovere guerra contro i suoi nemici, ma prima di mettersi in marcia voleva sapere se la campagna militare sarebbe stata vittoriosa o meno. Chiede così consiglio a qualcuno, che risponde di giocare al gioco delle 20 caselle. Il gioco infatti poteva essere utilizzato anche per cercare di prevedere il futuro. Se ci facciamo caso, infatti, i verbi di questa lettera sono tutti al tempo futuro.

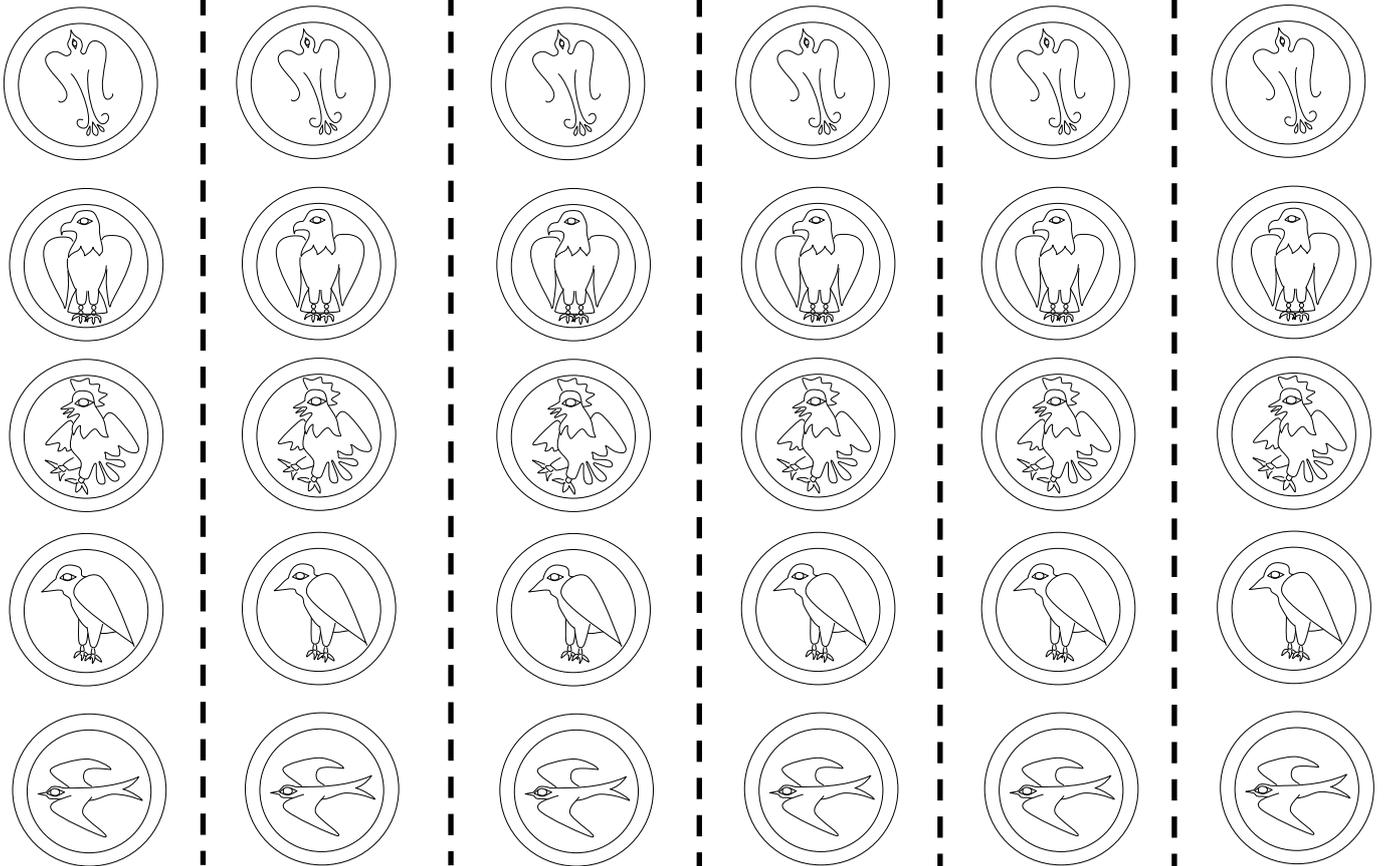
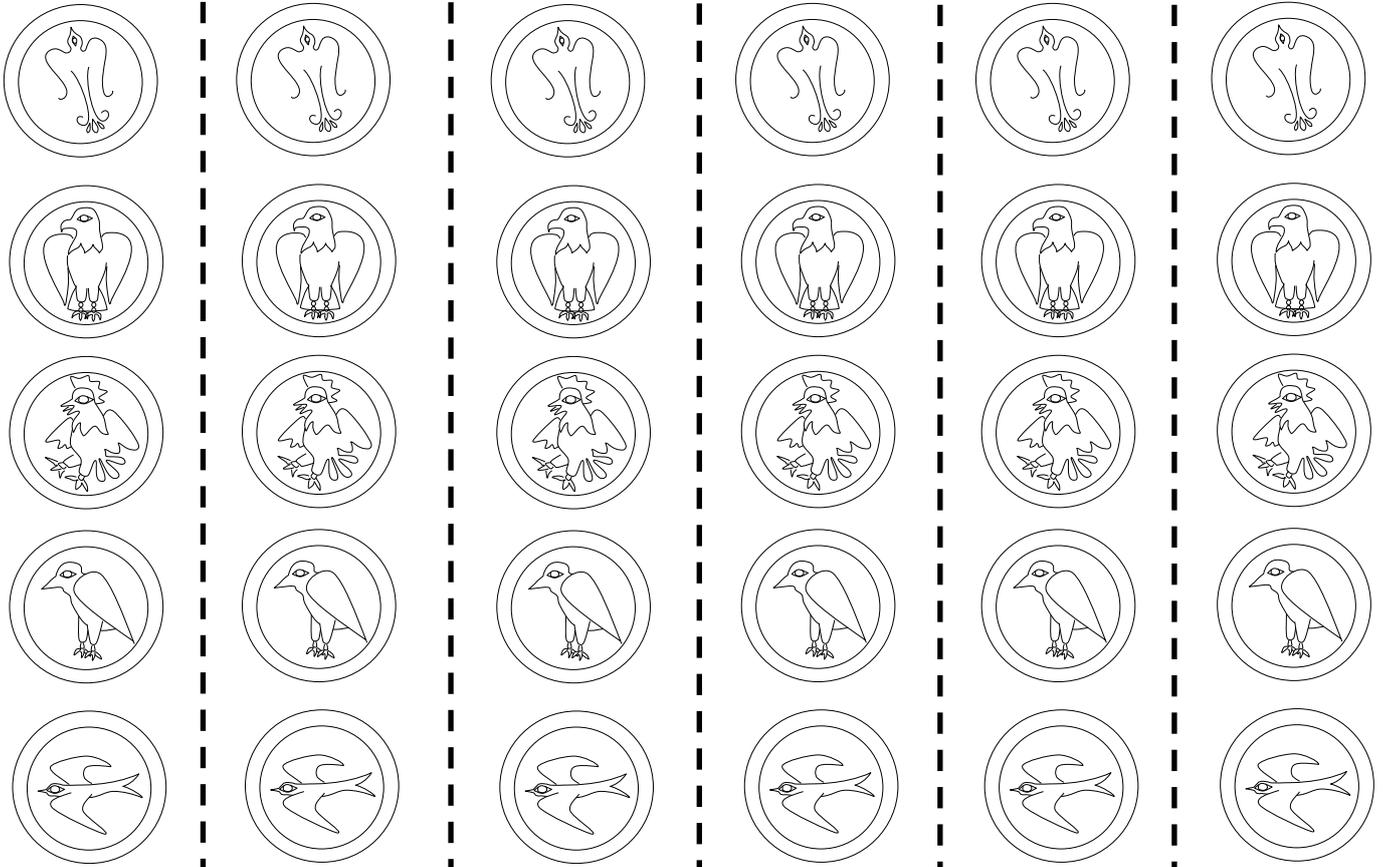
Indizio 4

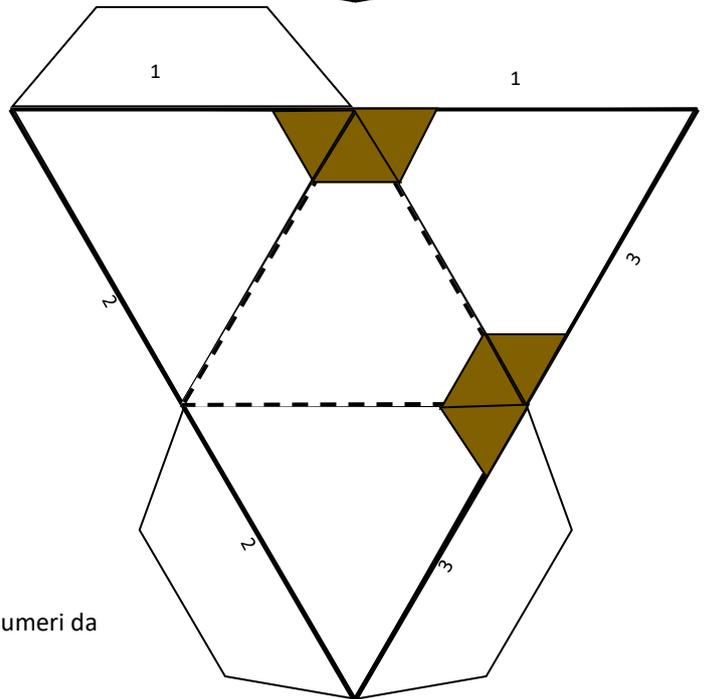
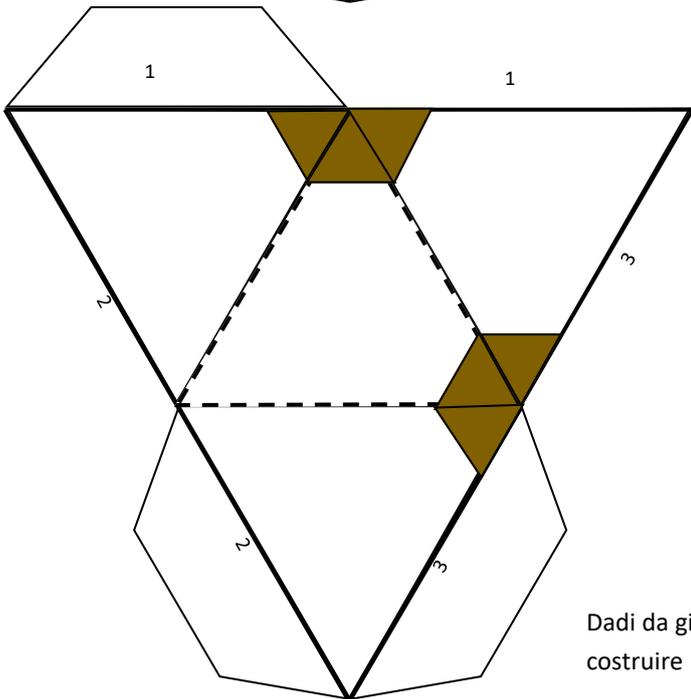
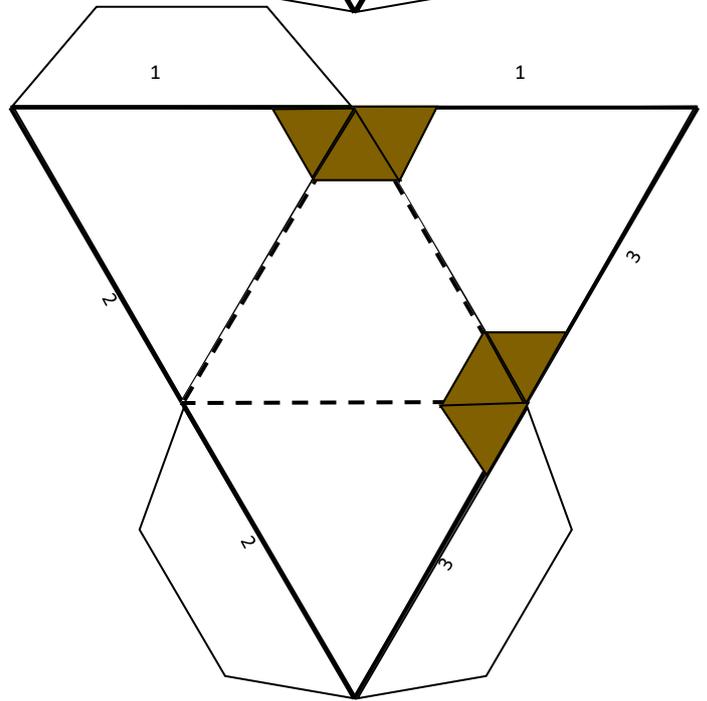
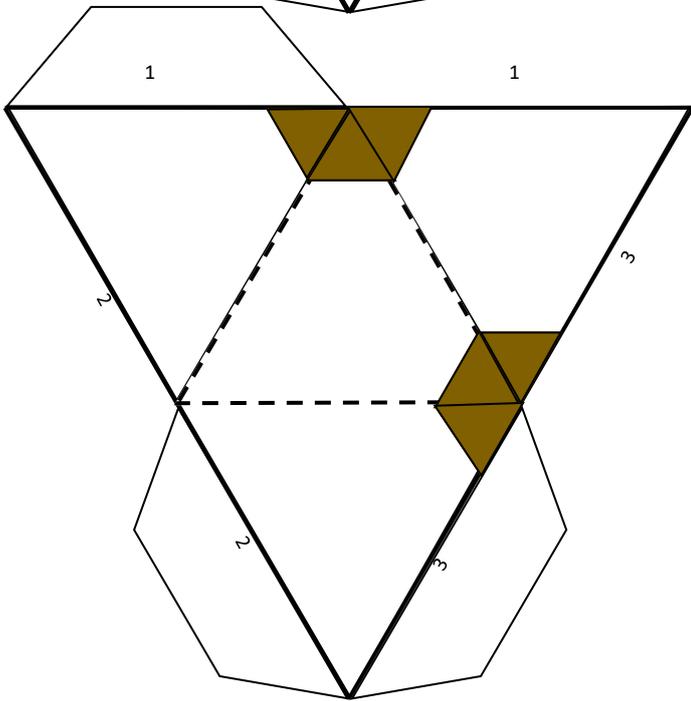
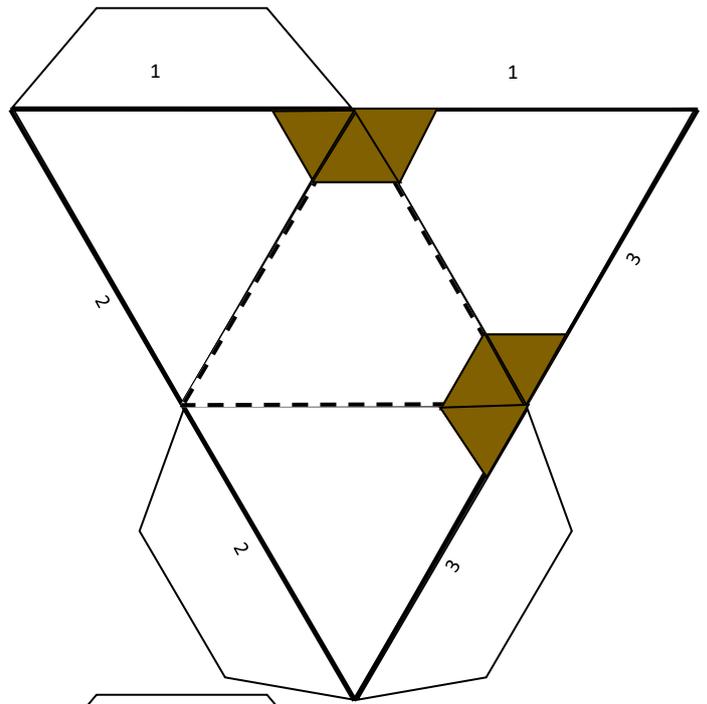
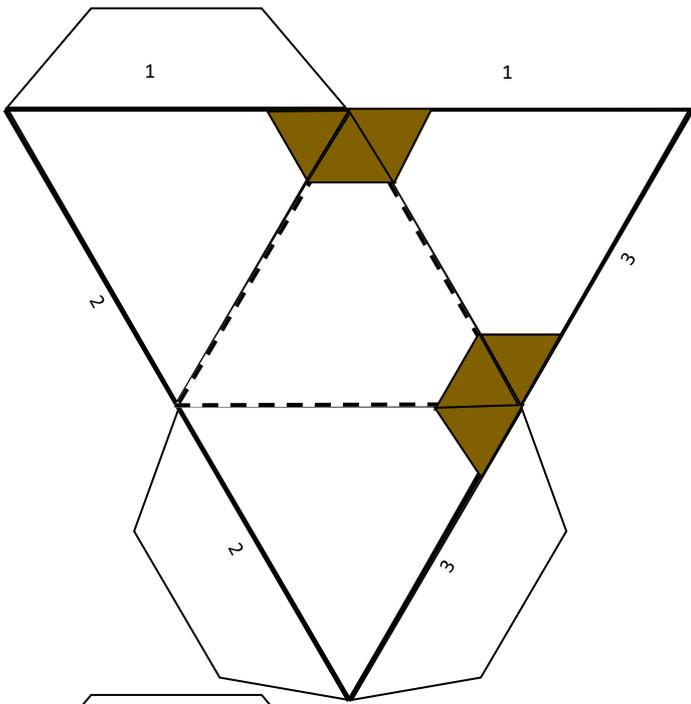
Il quarto ed ultimo indizio è costituito dalla traduzione di un'antica tavoletta cuneiforme che è stata individuata solo recentemente negli archivi del British Museum. Il testo ci parla di questo gioco e del valore e significato delle diverse pedine. In questo testo si dice espressamente che il gioco veniva utilizzato per cercare di prevedere il futuro. Anche in questo testo i verbi sono tutti al tempo futuro.

Se vi avanza tempo...

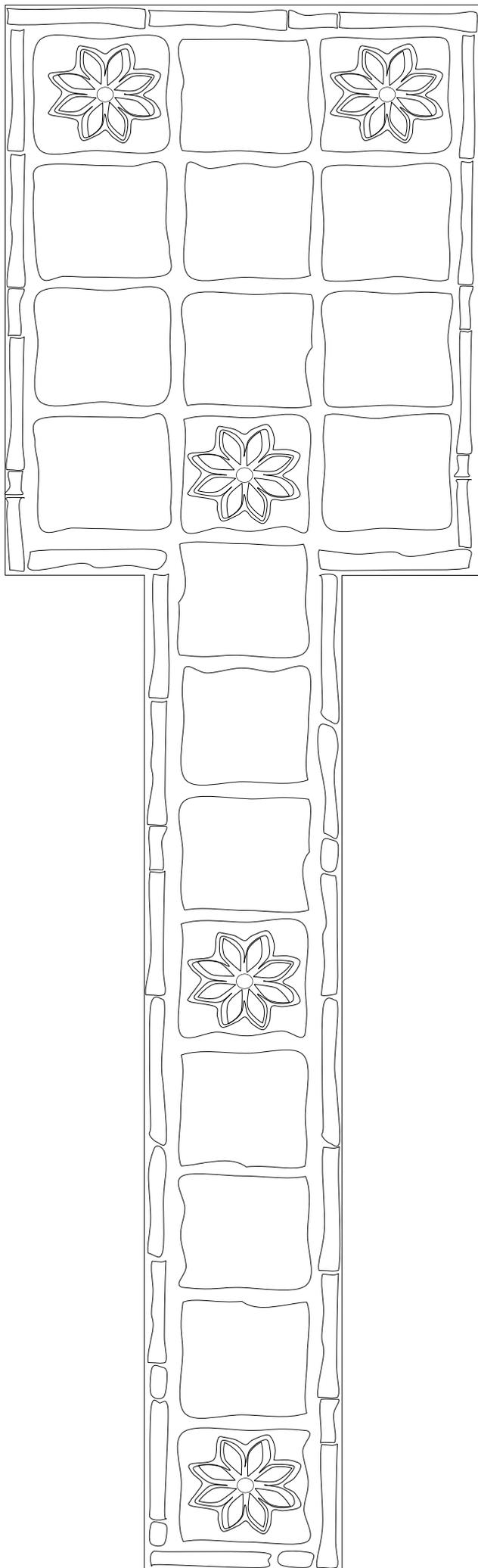
Questo gioco racchiude in sé le diverse tipologie di divinazione in uso in Mesopotamia. Potete citare il fatto che gli indovini credevano infatti che si potesse cercare di prevedere il futuro osservando il volo degli uccelli nel cielo, oppure la volta celeste, come fecero i Re Magi (che venivano proprio dalle terre di Babilonia).







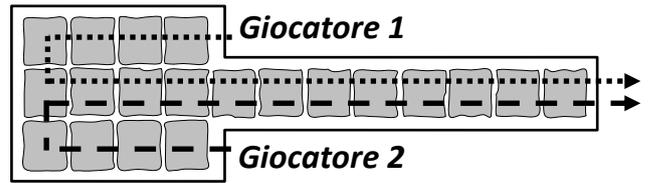
Dadi da gioco sumeri da costruire



REGOLAMENTO

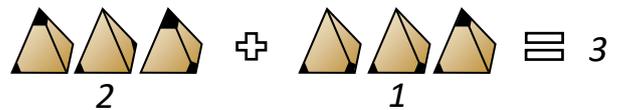
Scopo del gioco:

Terminare il percorso con tutte le proprie pedine prima dell'avversario, seguendo il senso indicato dalle frecce:



I dadi

Al proprio turno ogni giocatore lancia due i dadi volte, conta i vertici colorati rivolti verso l'alto, poi somma il punteggio ottenuto dai due lanci.



Attenzione: Quando non ci sono vertici neri avete ottenuto 5 punti

Come si gioca

1- Ad inizio partita le pedine sono tutte fuori dal tavoliere e si lanciano i dadi a turno.

2- Ogni giocatore può muovere una sola pedina alla volta.

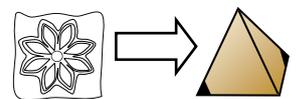
3- Su ogni casella ci può essere solo una pedina.

4- Se arrivate in una casella occupata da una pedina nemica, allora la potrete mangiare e dovrà ricominciare da capo.

5- Non potrete però mangiare le pedine che si trovano nelle caselle con il fiore, chiamato "rosetta"



6- Quando arrivate in una casella con il fiore rilanciate i dadi.



Le pedine:

		Entra se con i dadi fai almeno	Entra alla casella n°
Rondine		2	2
Uccello della Tempesta		5	5
Corvo		6	6
Gallo		7	7
Aquila		10	10

Indizio 1

Il primo ritrovamento di questo gioco venne fatto poco meno di 100 anni fa da un archeologo inglese, che trovò 5 tavole da gioco nella tomba reale della città sumera di Ur. I giochi si trovavano vicino al corpo della principessa-sacerdotessa.



Indizio 2



Le pedine rappresentavano

.....



Quindi la plancia di gioco rappresenta

.....



La linea centrale rappresenta

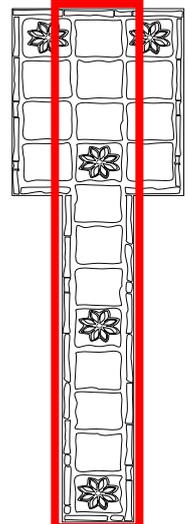
.....



Il numero delle caselle della linea centrale è molto importante.

Infatti quante sono?

.....



Indizio 1

Il primo ritrovamento di questo gioco venne fatto poco meno di 100 anni fa da un archeologo inglese, che trovò 5 tavole da gioco nella tomba reale della città sumera di Ur. I giochi si trovavano vicino al corpo della principessa-sacerdotessa.



Indizio 2



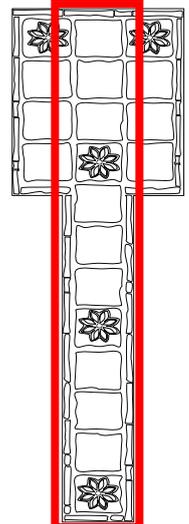
Le pedine rappresentavano

.....



Quindi la plancia di gioco rappresenta

.....



Il numero delle caselle della linea centrale è molto importante.

Infatti quante sono?

.....



La linea centrale rappresenta

.....



Indizio 1

Il primo ritrovamento di questo gioco venne fatto poco meno di 100 anni fa da un archeologo inglese, che trovò 5 tavole da gioco nella tomba reale della città sumera di Ur. I giochi si trovavano vicino al corpo della principessa-sacerdotessa.



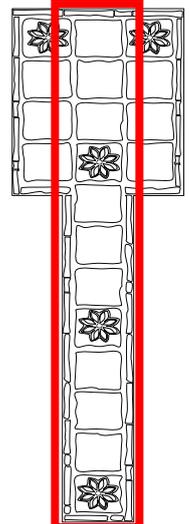
Indizio 2



Le pedine rappresentavano



Quindi la plancia di gioco rappresenta



Il numero delle caselle della linea centrale è molto importante.

Infatti quante sono?



La linea centrale rappresenta



Indizio 1

Il primo ritrovamento di questo gioco venne fatto poco meno di 100 anni fa da un archeologo inglese, che trovò 5 tavole da gioco nella tomba reale della città sumera di Ur. I giochi si trovavano vicino al corpo della principessa-sacerdotessa.



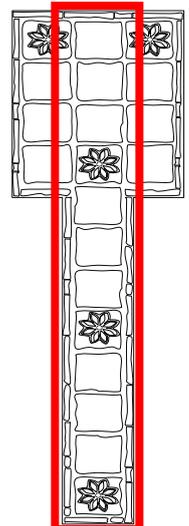
Indizio 2



Le pedine rappresentavano



Quindi la plancia di gioco rappresenta



Il numero delle caselle della linea centrale è molto importante.

Infatti quante sono?



La linea centrale rappresenta



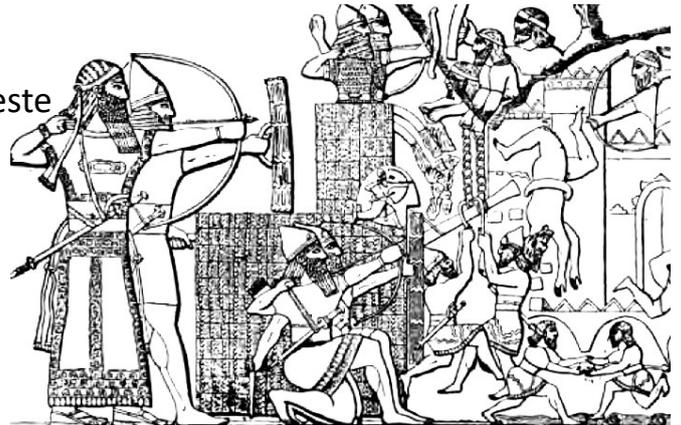
Indizio 3

Una lettera indirizzata al re Assiro Assurbanipal scoperta presso la biblioteca reale assira, era scritta in lingua babilonese e conteneva un messaggio enigmatico:

*“Le tue truppe, o fortunato, piomberanno con successo su di loro
Lascia che escano dalle caselle 5,6,7
Così da solo io vi uscirò ed andrò tanto lontano quanto...”*

Da dove arrivava questa lettera?

Secondo voi cosa aveva chiesto Assurbanipal a queste
persone nella lettera precedente?



Indizio 4

Pochissimi anni fa è stata scoperta una tavoletta cuneiforme scritta in lingua babilonese:



...Se la rondine giungerà su di una rosetta, una donna amerà colui che si attarda alla taverna

A riguardo dei suoi bagagli, avrà della buona sorte. Se non arriverà sulla rosetta, una donna lo respingerà

Se i dadi danno come punteggio un 5 l'uccello della tempesta siederà alla quinta casa.

Se in seguito giungerà ad una rosetta, ci sarà cibo sufficiente per i bagagli. Se non arriverà su di una rosetta, sarà carestia...

Allora, a cosa poteva servire questo gioco?

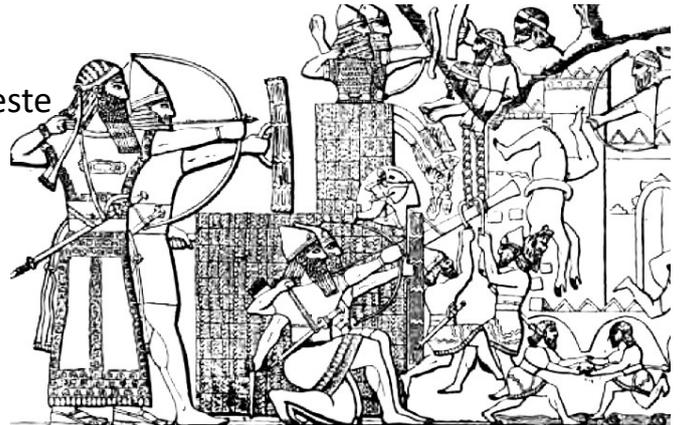
Indizio 3

Una lettera indirizzata al re Assiro Assurbanipal scoperta presso la biblioteca reale assira, era scritta in lingua babilonese e conteneva un messaggio enigmatico:

*“Le tue truppe, o fortunato, piomberanno con successo su di loro
Lascia che escano dalle caselle 5,6,7
Così da solo io vi uscirò ed andrò tanto lontano quanto...”*

Da dove arrivava questa lettera?

Secondo voi cosa aveva chiesto Assurbanipal a queste
persone nella lettera precedente?



Indizio 4

Pochissimi anni fa è stata scoperta una tavoletta cuneiforme scritta in lingua babilonese:



...Se la rondine giungerà su di una rosetta, una donna amerà colui che si attarda alla taverna

A riguardo dei suoi bagagli, avrà della buona sorte. Se non arriverà sulla rosetta, una donna lo respingerà

Se i dadi danno come punteggio un 5 l'uccello della tempesta sederà alla quinta casa.

Se in seguito giungerà ad una rosetta, ci sarà cibo sufficiente per i bagagli. Se non arriverà su di una rosetta, sarà carestia...

Allora, a cosa poteva servire questo gioco?

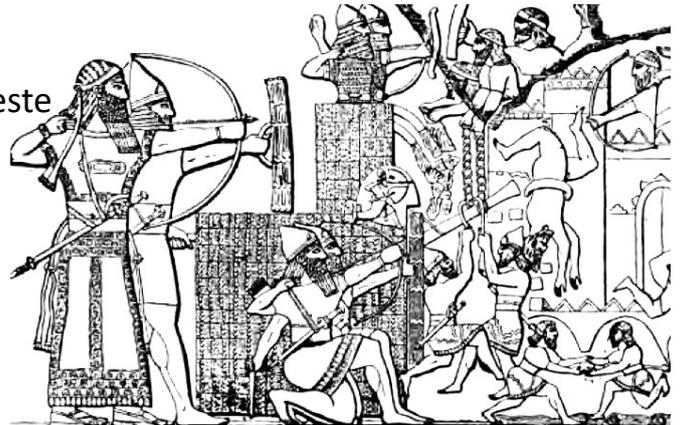
Indizio 3

Una lettera indirizzata al re Assiro Assurbanipal scoperta presso la biblioteca reale assira, era scritta in lingua babilonese e conteneva un messaggio enigmatico:

*“Le tue truppe, o fortunato, piomberanno con successo su di loro
Lascia che escano dalle caselle 5,6,7
Così da solo io vi uscirò ed andrò tanto lontano quanto...”*

Da dove arrivava questa lettera?

Secondo voi cosa aveva chiesto Assurbanipal a queste
persone nella lettera precedente?



Indizio 4

Pochissimi anni fa è stata scoperta una tavoletta cuneiforme scritta in lingua babilonese:



...Se la rondine giungerà su di una rosetta, una donna amerà colui che si attarda alla taverna

A riguardo dei suoi bagagli, avrà della buona sorte. Se non arriverà sulla rosetta, una donna lo respingerà

Se i dadi danno come punteggio un 5 l'uccello della tempesta siederà alla quinta casa.

Se in seguito giungerà ad una rosetta, ci sarà cibo sufficiente per i bagagli. Se non arriverà su di una rosetta, sarà carestia...

Allora, a cosa poteva servire questo gioco?

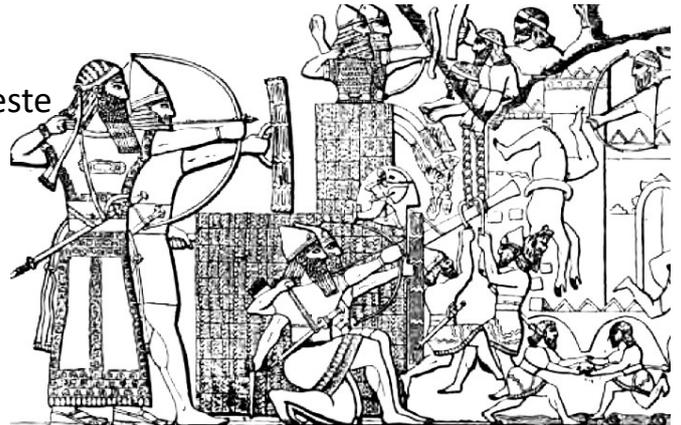
Indizio 3

Una lettera indirizzata al re Assiro Assurbanipal scoperta presso la biblioteca reale assira, era scritta in lingua babilonese e conteneva un messaggio enigmatico:

*“Le tue truppe, o fortunato, piomberanno con successo su di loro
Lascia che escano dalle caselle 5,6,7
Così da solo io vi uscirò ed andrò tanto lontano quanto...”*

Da dove arrivava questa lettera?

Secondo voi cosa aveva chiesto Assurbanipal a queste
persone nella lettera precedente?



Indizio 4

Pochissimi anni fa è stata scoperta una tavoletta cuneiforme scritta in lingua babilonese:



...Se la rondine giungerà su di una rosetta, una donna amerà colui che si attarda alla taverna

A riguardo dei suoi bagagli, avrà della buona sorte. Se non arriverà sulla rosetta, una donna lo respingerà

Se i dadi danno come punteggio un 5 l'uccello della tempesta siederà alla quinta casa.

Se in seguito giungerà ad una rosetta, ci sarà cibo sufficiente per i bagagli. Se non arriverà su di una rosetta, sarà carestia...

Allora, a cosa poteva servire questo gioco?

Squadra dei Cinesi



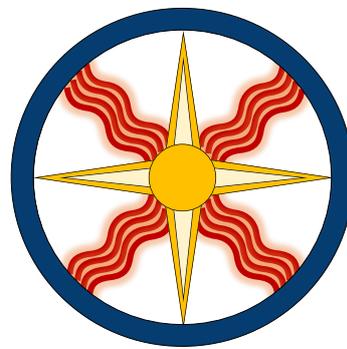
<p>Giocavano a questo gioco per....</p>		
Ipotesi iniziale		
Indizio 1	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 2	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 3	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 4	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Risposta finale		

Squadra degli Ittiti



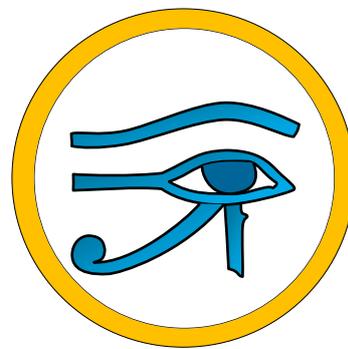
<p>Giocavano a questo gioco per....</p>		
<p>Ipotesi iniziale</p>		
<p>Indizio 1</p>	<p>Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale</p>	<p>Come cambia la nostra ipotesi?</p>
<p>Indizio 2</p>	<p>Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale</p>	<p>Come cambia la nostra ipotesi?</p>
<p>Indizio 3</p>	<p>Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale</p>	<p>Come cambia la nostra ipotesi?</p>
<p>Indizio 4</p>	<p>Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale</p>	<p>Come cambia la nostra ipotesi?</p>
<p>Risposta finale</p>		

Squadra degli Assiri



<p>Giocavano a questo gioco per....</p>		
Ipotesi iniziale		
Indizio 1	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 2	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 3	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 4	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Risposta finale		

Squadra degli Egizi



<p>Giocavano a questo gioco per....</p>		
<p>Ipotesi iniziale</p>		
<p>Indizio 1</p>	<p>Tipo di fonte:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Visiva<input type="checkbox"/> Scritta<input type="checkbox"/> Materiale	<p>Come cambia la nostra ipotesi?</p>
<p>Indizio 2</p>	<p>Tipo di fonte:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Visiva<input type="checkbox"/> Scritta<input type="checkbox"/> Materiale	<p>Come cambia la nostra ipotesi?</p>
<p>Indizio 3</p>	<p>Tipo di fonte:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Visiva<input type="checkbox"/> Scritta<input type="checkbox"/> Materiale	<p>Come cambia la nostra ipotesi?</p>
<p>Indizio 4</p>	<p>Tipo di fonte:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Visiva<input type="checkbox"/> Scritta<input type="checkbox"/> Materiale	<p>Come cambia la nostra ipotesi?</p>
<p>Risposta finale</p>		