

La civiltà egizia

Nucleo Fondante e tematiche trattate

In questa attività affronteremo tre Nuclei Fondanti: Tracce, Società, Attività culturali/saperi e credenze. Scopriremo il gioco del Senet, il più amato dagli antichi egizi. Le prime testimonianze risalgono al 2900 a.C. circa, mentre l'ultima risale al I secolo d.C., quindi il Senet restò in uso per 3000 anni! Nel corso della sua storia plurimillennaria assunse diverse connotazioni e valori, a seconda dei mutamenti socio-culturali che ebbero luogo in Egitto. Qui abbiamo scelto di proporre l'interpretazione del gioco che si sviluppò a partire dal medio regno, quando assunse delle valenze religiose e mistiche. Il Senet era infatti il "gioco del passaggio", attraverso il quale gli uomini credevano di poter rappresentare il viaggio dei propri parenti nell'oltretomba e tenersi in contatto con loro. Lo seppellivano all'interno delle tombe perché credevano che giocare al Senet potesse agevolarli. Nel "libro dei morti", una sorta di manuale sul passaggio sicuro verso il regno dei morti, spesso seppellito insieme al defunto, vengono rappresentate le anime che giocano a Senet prima di salire sulla barca del sole del dio Ra. Ritenevano inoltre che l'anima di un defunto potesse essere agevolata anche grazie a delle partite giocate dai suoi parenti ancora in vita sulla terra. Infatti i defunti erano spesso rappresentati mentre giocano a Senet da soli. Questo enigma è stato risolto da alcuni bassorilievi datati alla XII dinastia, i quali mostrano il defunto che gioca con i vivi, e da una preghiera scritta su di un sarcofago, nella quale si legge: *"lascia che giochi a Senet con coloro che stanno sulla terra, in esso è la sua voce, sebbene egli non sia visibile"*.

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 ricondotto. Nell'attività dedicata agli egizi sono assenti stimoli alla temporizzazione 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, che corrisponde pienamente all'immagine stereotipata della società egizia che emerge dai manuali.

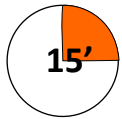
L'attività di analisi delle tracce storiche è analoga a quella proposta nelle altre attività dedicate alla classe IV. Questa ricorsività ha lo scopo di stratificare negli alunni le metodologie dell'indagine storica ed abituarli alla ricerca di collegamenti tematici che valichino i confini del singolo 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:

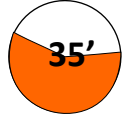
- 1 fotocopia ad alunno con la tavola da gioco;
- 5/7 pedine ad alunno;
- 4 dadi egizi per ogni alunno (o coppia);
- I simboli delle squadre;
- Il tabellone dei punteggi;
- 4 copie delle pagine con gli indizi;
- La scheda di lavoro per le squadre.

Svolgimento del lavoro

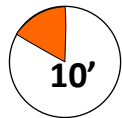


Prepariamo lo spazio fisico e mentale: liberiamo il banco da qualsiasi oggetto estraneo all'attività e consegniamo ai bambini le fotocopie con la tavola da gioco, i dadi e le pedine.

Leggiamo il regolamento insieme ai bambini e rispondiamo alle loro domande, dopodiché possono 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.

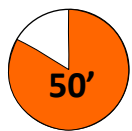


Ridisegniamo lo spazio fisico e mentale: al termine della fase di gioco ricreiamo le isole di lavoro ai 4 angoli della classe, come la scorsa volta. Ogni squadra dovrà avere una matita ed una gomma.

Attacciamo i simboli ai 4 angoli della lavagna con del nastro adesivo, ed al centro della lavagna scriviamo la domanda di oggi: "perché gli egizi 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, riassume 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

Indizio 1

Il primo indizio vuole farci capire che questo gioco è da porre in relazione con le divinità e con gli dei, perciò ci porta nell'area tematica della religione e delle credenze degli egizi. La leggenda ci racconta anche che ad inventare il gioco da tavolo è stato il dio Thot, dio della sapienza e dell'intelligenza.

Indizio 2

Il secondo indizio è estremamente eloquente. Ci mostra un bassorilievo datato alla XII dinastia nel quale si vede un defunto (disegnato in grande a sinistra per sottolinearne l'importanza), accompagnato da sua moglie, mentre gioca al Senet con delle persone viventi (disegnate in piccolo sulla destra). La scena mostra altre attività realizzate nel corso dei riti funerari, come ad esempio suonare l'arpa, ed è divisa in due parti da una linea verticale che separa il morto dai viventi. È interessante notare il fatto che il Senet è posto proprio a cavallo fra le due parti e che vi mettono mano sia il defunto che i vivi. Possiamo notare anche la disposizione alternata delle pedine.

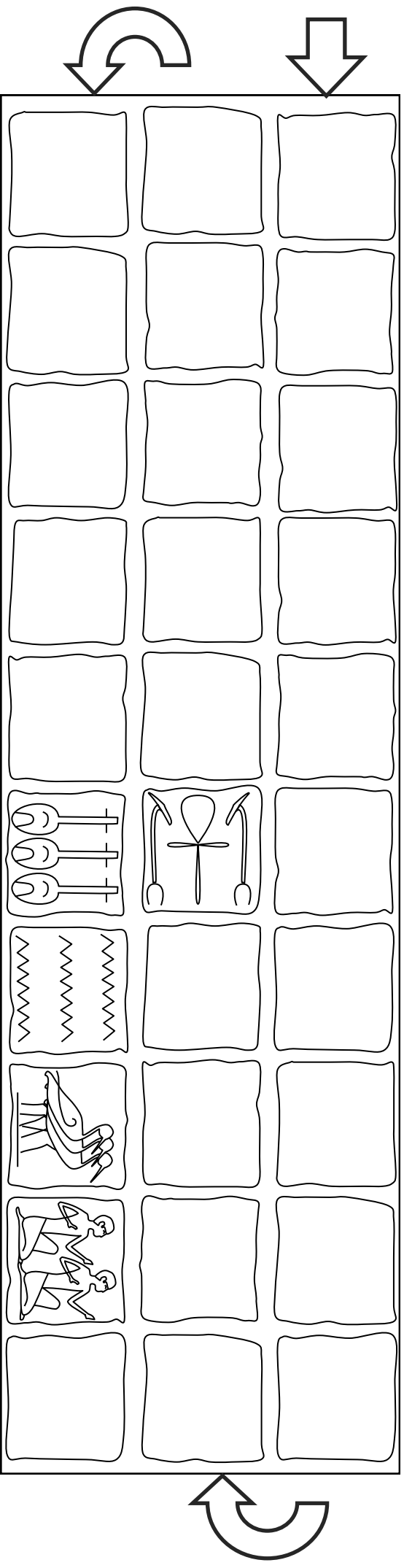
Grazie a questo indizio i bambini potrebbero intuire che il gioco doveva essere uno strumento da porre in relazione con il "passaggio dal regno dei vivi a quello dei morti"

Indizio 3

Il terzo indizio intende portare i bambini ad abbinare due informazioni fra loro complementari: confermare il fatto che questo gioco era utilizzato in un contesto funerario, e che secondo le antiche credenze egiziane poteva avere una funzione sia nel mondo dei vivi che in quello dei morti. Alcuni gruppi riusciranno già ad ipotizzare che poteva servire come strumento per collegare questi due mondi.

Indizio 4

Il quarto indizio riporta un'antica preghiera scritta su di un sarcofago della XII dinastia che chiarisce l'utilizzo del Senet come strumento per mettere in contatto il mondo dei viventi con il regno dei morti. L'indizio è piuttosto eloquente e nella vostra classe potrebbe esserci più di una squadra che è in grado di raggiungere la soluzione.



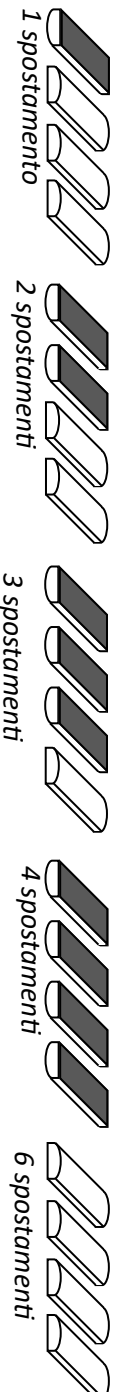
REGOLAMENTO

Scopo del gioco: terminare il percorso delle 30 caselle con tutte le proprie pedine. Il percorso è quello indicato dalle frecce sulla plancia.

Preparazione del gioco: le pedine sono 5 per giocatore ed all'inizio sono disposte alternate a partire dalla prima casella, così:



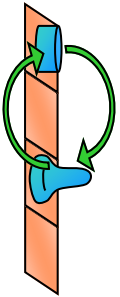
I dadi: si lanciano i dadi e si contano quelli che hanno verso l'alto il lato colorato.



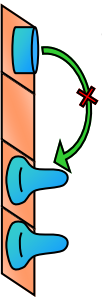
Come si gioca

- 1- Si gioca a turni, prima lancia i dadi un giocatore poi l'altro
- 2- Ogni giocatore può muovere una sola pedina per ogni turno e non può mai rinunciare alla mossa
- 3- Su ogni casella ci può essere solo una pedina e non puoi mettere 2 pedine sulla stessa casella

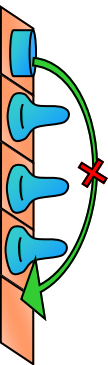
4- Se una pedina arriva in una casella occupata da una **pedina avversaria**, le due pedine si scambiano di posto,



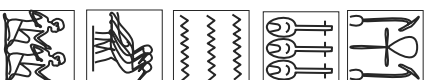
5- Se ci sono due pedine avversarie di fila **non puoi mangiarle**, ma le puoi superare se hai fatto abbastanza punti con i dadi



6- Se invece sono 3 **non puoi nemmeno superarle**, neanche se hai fatto 6 con i dadi



LE CASELLE SPECIALI



È il simbolo della vita: se cadi nell'acqua torni qui, ma se è occupata torni alla prima casella.

Tre simboli della vital: Le pedine che si trovano su questa casella e sulle seguenti non possono essere mangiate

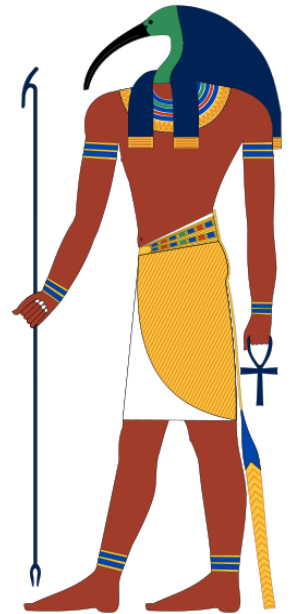
Il simbolo 'acqua' e 'pericolo'. Se cadi in questa casella la tua pedina torna qui

Significa 3 e la pedina che entra in questa casella può uscire solo se fai 3 con i dadi.

Significa 2 e la pedina che entra in questa casella può uscire solo se fai 2 con i dadi.

Indizio 1

Secondo le antiche leggende l'inventore dei giochi da tavolo fu il dio Thot, custode del sapere, inventore della scrittura, dei numeri e della magia. Egli inventò il primo gioco per aiutare Geb, la terra, e Nut, il cielo a partorire i loro figli. Poiché Nut era stata maledetta dal dio Ra, che le aveva proibito di partorire in qualsiasi giorno dell'anno, Thot inventò un gioco per sfidare la Luna, che custodiva anch'essa lo stesso fuoco magico di cui era fatto il carro del sole di Ra. Thot ottenne facilmente la vittoria e come premio pretese il fuoco magico con il quale creò altri 5 giorni che, essendo fuori dall'anno solare, erano esenti dalla maledizione di Ra e così Nut poté partorire Iside ed Osiride, Seth e Nephthys.



Thot

Il quinto giorno invece venne partorito Horus, figlio di Iside ed Osiride.



Indizio 2



*Senet significava **porta o passaggio***



La parola Senet si scriveva così

Indizio 3



A volte all'esterno delle tombe, sopra l'ingresso, era dipinta una scena che mostrava una partita al Senet, ma con un solo giocatore...

L'affresco era visibile dall'esterno della tomba.

Spesso invece il tavoliere del Senet era seppellito insieme al defunto all'interno della tomba...



Indizio 4

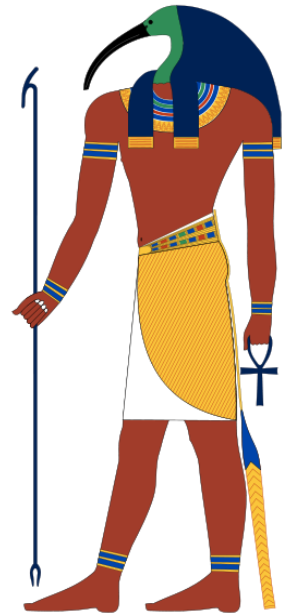
un antico testo egiziano scritto su di un sarcofago della dodicesima dinastia dice:

“Lascia che canti, lascia che balli, lascia che riceva degli ornamenti. Lascia che giochi al Senet con coloro che stanno sulla terra. In esso è la sua voce, sebbene non sia egli visibile. Lascia che vada alla sua casa e che possa visitare i suoi figli in eterno.”



Indizio 1

Secondo le antiche leggende l'inventore dei giochi da tavolo fu il dio Thot, custode del sapere, inventore della scrittura, dei numeri e della magia. Egli inventò il primo gioco per aiutare Geb, la terra, e Nut, il cielo a partorire i loro figli. Poiché Nut era stata maledetta dal dio Ra, che le aveva proibito di partorire in qualsiasi giorno dell'anno, Thot inventò un gioco per sfidare la Luna, che custodiva anch'essa lo stesso fuoco magico di cui era fatto il carro del sole di Ra. Thot ottenne facilmente la vittoria e come premio pretese il fuoco magico con il quale creò altri 5 giorni che, essendo fuori dall'anno solare, erano esenti dalla maledizione di Ra e così Nut poté partorire Iside ed Osiride, Seth e Nephthys.

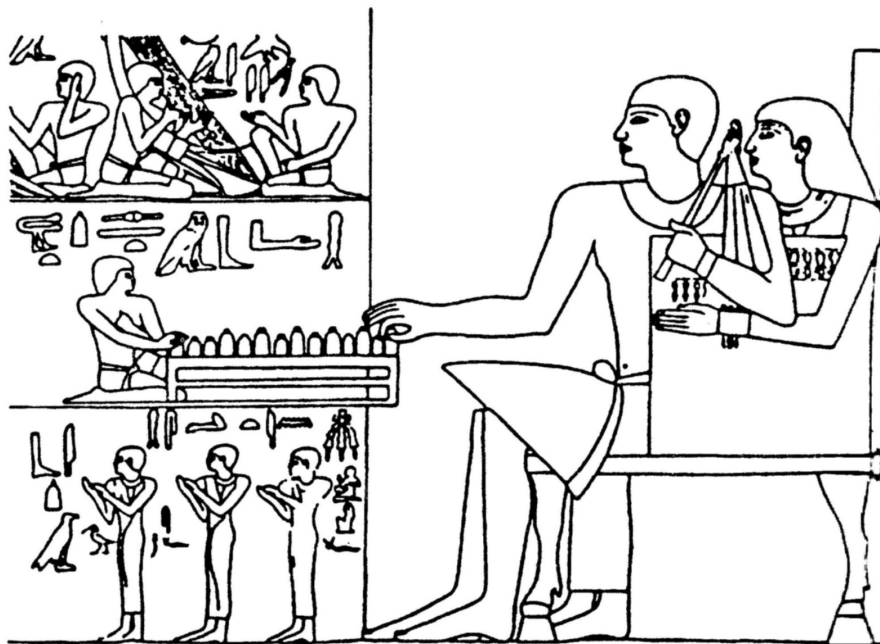


Thot

Il quinto giorno invece venne partorito Horus, figlio di Iside ed Osiride.



Indizio 2



*Senet significava **porta o passaggio***



La parola Senet si scriveva così

Indizio 3



A volte all'esterno delle tombe, sopra l'ingresso, era dipinta una scena che mostrava una partita al Senet, ma con un solo giocatore...

L'affresco era visibile dall'esterno della tomba.

Spesso invece il tavoliere del Senet era seppellito insieme al defunto all'interno della tomba...



Indizio 4

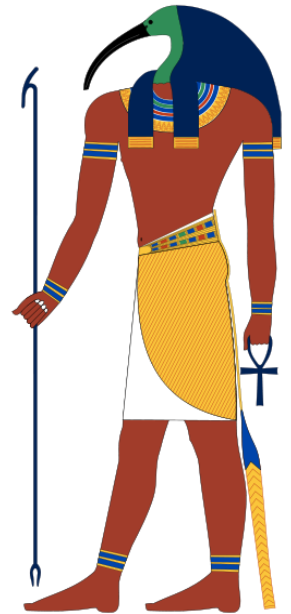
un antico testo egiziano scritto su di un sarcofago della dodicesima dinastia dice:

“Lascia che canti, lascia che balli, lascia che riceva degli ornamenti. Lascia che giochi al Senet con coloro che stanno sulla terra. In esso è la sua voce, sebbene non sia egli visibile. Lascia che vada alla sua casa e che possa visitare i suoi figli in eterno.”



Indizio 1

Secondo le antiche leggende l'inventore dei giochi da tavolo fu il dio Thot, custode del sapere, inventore della scrittura, dei numeri e della magia. Egli inventò il primo gioco per aiutare Geb, la terra, e Nut, il cielo a partorire i loro figli. Poiché Nut era stata maledetta dal dio Ra, che le aveva proibito di partorire in qualsiasi giorno dell'anno, Thot inventò un gioco per sfidare la Luna, che custodiva anch'essa lo stesso fuoco magico di cui era fatto il carro del sole di Ra. Thot ottenne facilmente la vittoria e come premio pretese il fuoco magico con il quale creò altri 5 giorni che, essendo fuori dall'anno solare, erano esenti dalla maledizione di Ra e così Nut poté partorire Iside ed Osiride, Seth e Nephthys.

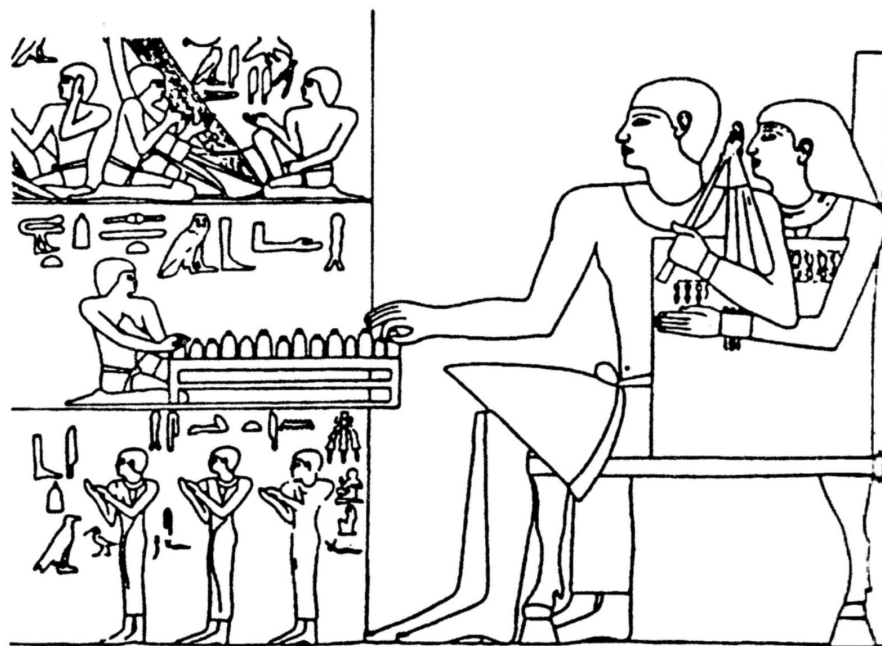


Thot

Il quinto giorno invece venne partorito Horus, figlio di Iside ed Osiride.



Indizio 2



Senet significava **porta o passaggio**



La parola Senet si scriveva così

Indizio 3



A volte all'esterno delle tombe, sopra l'ingresso, era dipinta una scena che mostrava una partita al Senet, ma con un solo giocatore...

L'affresco era visibile dall'esterno della tomba.

Spesso invece il tavoliere del Senet era seppellito insieme al defunto all'interno della tomba...



Indizio 4

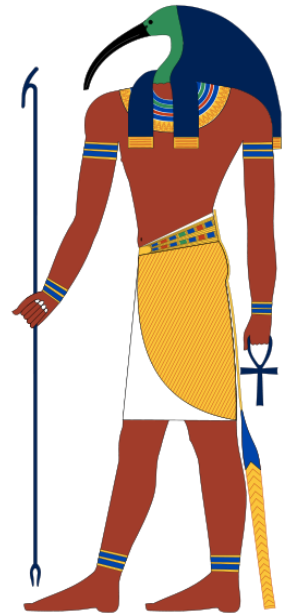
un antico testo egiziano scritto su di un sarcofago della dodicesima dinastia dice:

“Lascia che canti, lascia che balli, lascia che riceva degli ornamenti. Lascia che giochi al Senet con coloro che stanno sulla terra. In esso è la sua voce, sebbene non sia egli visibile. Lascia che vada alla sua casa e che possa visitare i suoi figli in eterno.”



Indizio 1

Secondo le antiche leggende l'inventore dei giochi da tavolo fu il dio Thot, custode del sapere, inventore della scrittura, dei numeri e della magia. Egli inventò il primo gioco per aiutare Geb, la terra, e Nut, il cielo a partorire i loro figli. Poiché Nut era stata maledetta dal dio Ra, che le aveva proibito di partorire in qualsiasi giorno dell'anno, Thot inventò un gioco per sfidare la Luna, che custodiva anch'essa lo stesso fuoco magico di cui era fatto il carro del sole di Ra. Thot ottenne facilmente la vittoria e come premio pretese il fuoco magico con il quale creò altri 5 giorni che, essendo fuori dall'anno solare, erano esenti dalla maledizione di Ra e così Nut poté partorire Iside ed Osiride, Seth e Nephthys.

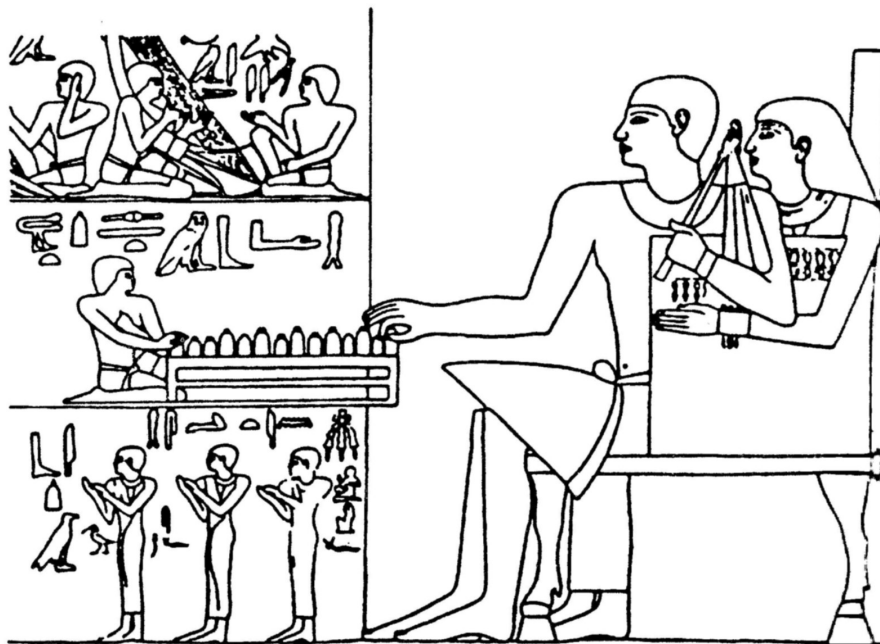


Thot

Il quinto giorno invece venne partorito Horus, figlio di Iside ed Osiride.



Indizio 2



*Senet significava **porta o passaggio***



La parola Senet si scriveva così

Indizio 3



A volte all'esterno delle tombe, sopra l'ingresso, era dipinta una scena che mostrava una partita al Senet, ma con un solo giocatore...

L'affresco era visibile dall'esterno della tomba.

Spesso invece il tavoliere del Senet era seppellito insieme al defunto all'interno della tomba...



Indizio 4

un antico testo egiziano scritto su di un sarcofago della dodicesima dinastia dice:

“Lascia che canti, lascia che balli, lascia che riceva degli ornamenti. Lascia che giochi al Senet con coloro che stanno sulla terra. In esso è la sua voce, sebbene non sia egli visibile. Lascia che vada alla sua casa e che possa visitare i suoi figli in eterno.”



Squadra dei Cinesi



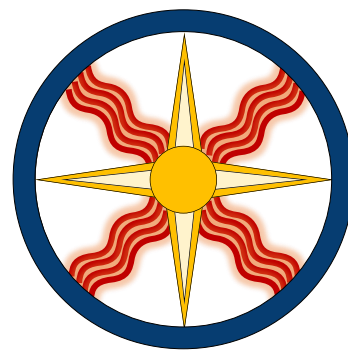
Ipotesi iniziale		
Giocavano a questo gioco per....		
Indizio 1	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta <input type="checkbox"/> Materiale	Come cambia la nostra ipotesi?
Indizio 2	Tipo di fonte: <input type="checkbox"/> Visiva <input type="checkbox"/> Scritta 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



Giocavano a questo
gioco per....

Ipotesi

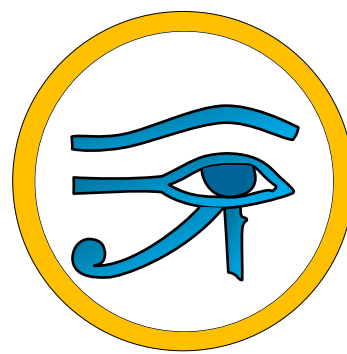
iniziale

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



Ipotesi iniziale		
Giocavano a questo gioco per....		
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		