

# I Cinesi

## Nucleo Fondante e tematiche trattate

In questa attività affronteremo tre Nuclei Fondanti: Tracce, Società, Attività culturali/saperi e credenze attraverso quello che, lungo tutta la sua storia millenaria del Celeste Impero, fu il gioco da tavolo più popolare di tutti: il Weiqi.

Questo gioco era considerato lo strumento di svago degli uomini saggi, equilibrati ed onesti, a qualsiasi ceto sociale appartenessero. Non era un gioco per nobili, ma lo si raccomandava a tutti i giovani di buona famiglia. Oggi è ancora il gioco più diffuso in oriente, e noto al resto del mondo con il suo nome giapponese: Go.

## 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 ai cinesi sono assenti stimoli dedicati alla temporalizzazione ed alla spazializzazione: trattandosi di un gioco estremamente diffuso, una mappa della sua area di utilizzo 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.

In questo caso l'esperienza di gioco vissuta dai bambini può concretamente agevolare la ricerca della soluzione. Pertanto fra i processi cognitivi attivati da questo laboratorio, trova spazio anche la personalizzazione.

Inoltre, sotto il profilo logico, il Weiqi ci mostrerà un

modo del tutto nuovo di pensare il gioco da tavolo. Presenta molte differenze rispetto ai tavolieri della tradizione occidentale, nei quali spesso si procede all'annientamento dell'avversario (come nella dama ad esempio).

Nel Weiqi invece non si può pensare di eliminare completamente un giocatore ed i due contendenti terminano la partita con il raggiungimento dell'equilibrio nel controllo della plancia, divisa fra bianco e nero, Yin e Yang.

## Preparazione del lavoro

Per poter svolgere questa lezione ci serviranno:

- 1 fotocopia ad alunno con la tavola da gioco;
- Parecchie pedine bianche e nere;
- I simboli delle squadre;
- Il tabellone dei punteggi;
- 4 copie degli indizi;
- La scheda di lavoro per le squadre.

Il gioco del Weiqi è molto semplice, ma ci richiede di pensare in modi che per noi occidentali sono inconsueti. Perciò vi consigliamo di provare il gioco in famiglia prima di portarlo nelle classi. Oppure potete utilizzare delle applicazioni disponibili gratuitamente per smartphone e tablet.

## Spunti di lavoro

Questa attività si presta a dei possibili approfondimenti sulla cultura cinese.

La maestra Anna Tassi di Treviglio, ad esempio, ha letto insieme ai bambini diversi aforismi di Confucio (quelli più facili da approcciare) chiedendo loro di spiegarli. Alcuni di questi sono molto belli.

Al termine di questi materiali abbiamo inserito la trasposizione di un'antica storia cinese in cui il Weiqi divenne un modo per comunicare senza le parole, quella della concubina Qi Ji, amata dal primo imperatore della dinastia Han.

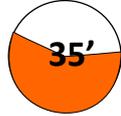
# Svolgimento del lavoro



15'

**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.



35'

**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.



10'

**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 cinesi 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.



50'

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 ci spiega che questo gioco era considerato uno strumento pedagogico, che poteva quindi migliorare l'animo di chi lo praticava.

## Indizio 2

Il secondo indizio racconta la leggenda dell'invenzione del gioco, ribadendone le finalità pedagogiche e specificando che si trattava di uno strumento dedicato alla ricerca della disciplina, equilibrio e concentrazione.

## Indizio 3

Il terzo indizio invece porta il ragionamento ad un livello più astratto, passando dall'intento pedagogico del gioco al sistema valoriale a cui questa pedagogia faceva riferimento. Il Weiqi quindi era considerato uno strumento educativo perché lo svolgersi della partita seguiva gli stessi principi con cui lo Yin e lo Yang si armonizzavano in paradiso.

## Indizio 4

Il quarto ed ultimo indizio spiega, attraverso un autentico testo cinese, i concetti di Yin e Yang e la loro costante ricerca di un equilibrio. Per questo motivo nel gioco del Weiqi non è necessario eliminare completamente l'avversario, ma cercare insieme a lui un equilibrio nel dominio del tavoliere.

Il Weiqi quindi era un gioco in cui i due giocatori rappresentavano lo Yin e lo Yang, e giocando si addestravano alla ricerca dell'equilibrio fra queste due forze.

## Se vi avanza tempo...

Potete leggere la storia della concubina Qi Ji che trovate a pagina 13.

## REGOLAMENTO

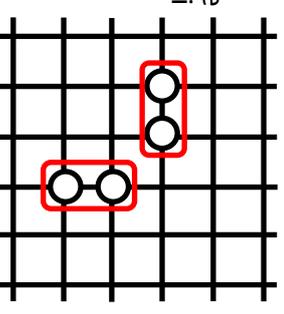
### Scopo del gioco:

Contornare un territorio più grande di quello dell'avversario.

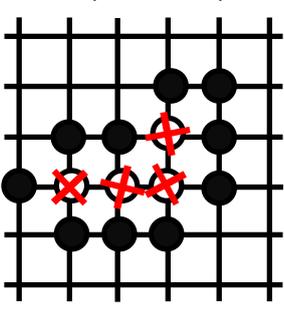
### Come si gioca

- 1 Le pedine non si mettono al centro dei quadratini, ma sull'incrocio delle linee.
- 2 I giocatori scelgono il colore con il quale giocare e poi a turno iniziano a disporre in campo le loro pedine, sugli incroci delle linee.

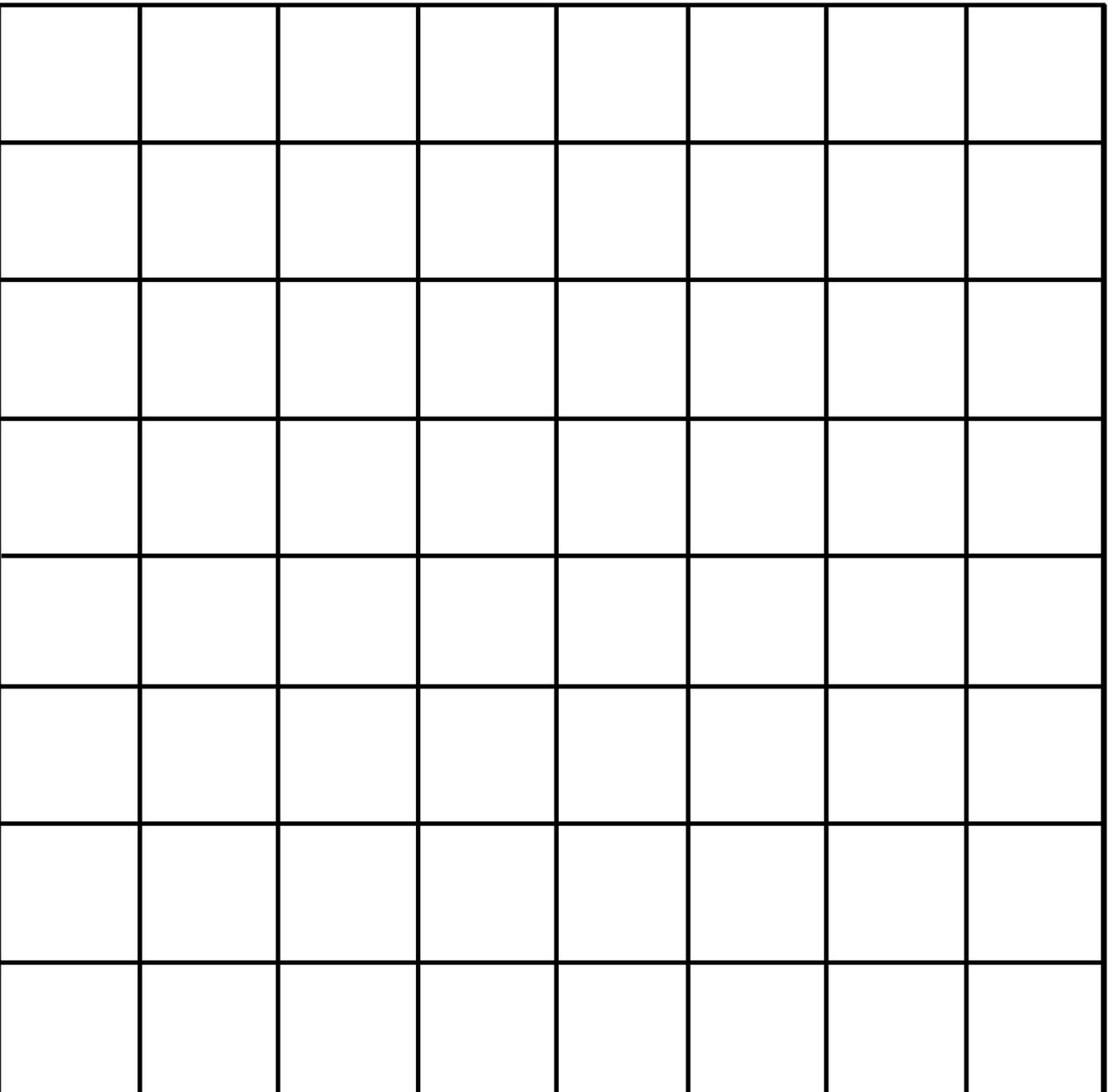
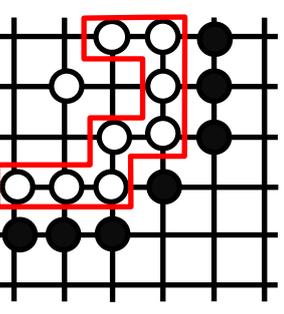
- 3 due pedine alleate che si trovano su due incroci vicini formano un gruppo (però in diagonale non vale)



- 4 una pedina o un gruppo di pedine che non hanno più dei territori liberi sono dette accerchiate e vengono eliminate dal gioco



- 5 se però il gruppo ha ancora attorno degli spazi liberi non può essere eliminato



# Indizio 3

Un antico storico Cinese di nome Ban Gu ci parla di questo gioco:

*La tavola deve essere quadrata poiché rappresenta le leggi della terra. Le linee devono essere ben dritte, poiché rappresentano le virtù. Vi sono pietre nere e bianche, divise in Yin e Yang. Il loro posizionamento sul tavoliere è come una riproduzione del paradiso.*



---

# Indizio 2

*La leggenda dice che l'imperatore Yao aveva un figlio molto indisciplinato, che non sapeva controllarsi.*

*Yao chiese quindi al suo ministro dell'istruzione di nome Shun di inventare qualcosa che potesse insegnare a suo figlio la disciplina, l'equilibrio e la concentrazione.*

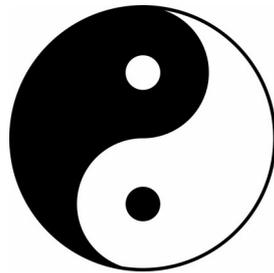
*Così Shun inventò questo gioco.*



# Indizio 4

In uno degli antichi testi cinesi si legge:

*Yin è la più alta forma del freddo, mentre Yang è la più alta forma del calore. La frescura proviene dal cielo mentre il calore dalla terra. L'interazione fra i due stabilisce l'armonia e così da origine alle cose.*



*Simbolo dell'equilibrio fra Yin e Yang*

---

# Indizio 1

*Secondo le antiche tradizioni cinesi, per migliorare se stessi bisogna esercitarsi in queste 4 arti:*

*-la calligrafia*

*-la musica*

*-il Weiqi*

*-la pittura*



# Indizio 3

Un antico storico Cinese di nome Ban Gu ci parla di questo gioco:

*La tavola deve essere quadrata poiché rappresenta le leggi della terra. Le linee devono essere ben dritte, poiché rappresentano le virtù. Vi sono pietre nere e bianche, divise in Yin e Yang. Il loro posizionamento sul tavoliere è come una riproduzione del paradiso.*



---

# Indizio 2

*La leggenda dice che l'imperatore Yao aveva un figlio molto indisciplinato, che non sapeva controllarsi.*

*Yao chiese quindi al suo ministro dell'istruzione di nome Shun di inventare qualcosa che potesse insegnare a suo figlio la disciplina, l'equilibrio e la concentrazione.*

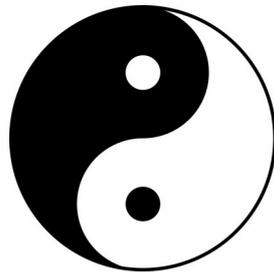
*Così Shun inventò questo gioco.*



# Indizio 4

In uno degli antichi testi cinesi si legge:

*Yin è la più alta forma del freddo, mentre Yang è la più alta forma del calore. La frescura proviene dal cielo mentre il calore dalla terra. L'interazione fra i due stabilisce l'armonia e così da origine alle cose.*



*Simbolo dell'equilibrio fra Yin e Yang*

---

# Indizio 1

*Secondo le antiche tradizioni cinesi, per migliorare se stessi bisogna esercitarsi in queste 4 arti:*

*-la calligrafia*

*-la musica*

*-il Weiqi*

*-la pittura*



# Indizio 3

Un antico storico Cinese di nome Ban Gu ci parla di questo gioco:

*La tavola deve essere quadrata poiché rappresenta le leggi della terra. Le linee devono essere ben dritte, poiché rappresentano le virtù. Vi sono pietre nere e bianche, divise in Yin e Yang. Il loro posizionamento sul tavoliere è come una riproduzione del paradiso.*



---

# Indizio 2

*La leggenda dice che l'imperatore Yao aveva un figlio molto indisciplinato, che non sapeva controllarsi.*

*Yao chiese quindi al suo ministro dell'istruzione di nome Shun di inventare qualcosa che potesse insegnare a suo figlio la disciplina, l'equilibrio e la concentrazione.*

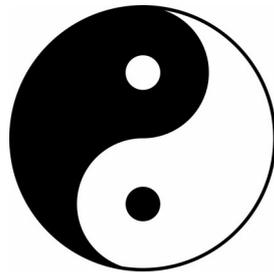
*Così Shun inventò questo gioco.*



# Indizio 4

In uno degli antichi testi cinesi si legge:

*Yin è la più alta forma del freddo, mentre Yang è la più alta forma del calore. La frescura proviene dal cielo mentre il calore dalla terra. L'interazione fra i due stabilisce l'armonia e così da origine alle cose.*



*Simbolo dell'equilibrio fra Yin e Yang*

---

# Indizio 1

*Secondo le antiche tradizioni cinesi, per migliorare se stessi bisogna esercitarsi in queste 4 arti:*

*-la calligrafia*

*-la musica*

*-il Weiqi*

*-la pittura*



# Indizio 3

Un antico storico Cinese di nome Ban Gu ci parla di questo gioco:

*La tavola deve essere quadrata poiché rappresenta le leggi della terra. Le linee devono essere ben dritte, poiché rappresentano le virtù. Vi sono pietre nere e bianche, divise in Yin e Yang. Il loro posizionamento sul tavoliere è come una riproduzione del paradiso.*



---

# Indizio 2

*La leggenda dice che l'imperatore Yao aveva un figlio molto indisciplinato, che non sapeva controllarsi.*

*Yao chiese quindi al suo ministro dell'istruzione di nome Shun di inventare qualcosa che potesse insegnare a suo figlio la disciplina, l'equilibrio e la concentrazione.*

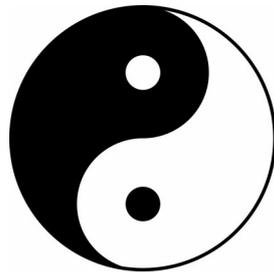
*Così Shun inventò questo gioco.*



# Indizio 4

In uno degli antichi testi cinesi si legge:

*Yin è la più alta forma del freddo, mentre Yang è la più alta forma del calore. La frescura proviene dal cielo mentre il calore dalla terra. L'interazione fra i due stabilisce l'armonia e così da origine alle cose.*



*Simbolo dell'equilibrio fra Yin e Yang*

---

# Indizio 1

*Secondo le antiche tradizioni cinesi, per migliorare se stessi bisogna esercitarsi in queste 4 arti:*

*-la calligrafia*

*-la musica*

*-il Weiqi*

*-la pittura*



## Un'antica storia cinese

Questa storia narra la vicenda di Qi Ji, una donna che nacque nella città di Ding Tao durante gli ultimi anni della dinastia Qin. Non si sa che lavoro facessero i suoi genitori, ma si sa che Qi Ji era di umili origini.

Altrove, nell'impero, da una famiglia di contadini nacque Liu Bang. Il giorno in cui sua madre restò incinta cadde un fulmine dal cielo e subito apparve un enorme dragone. Era un simbolo del futuro glorioso di Liu Bang!

Qi Ji viveva insieme ai genitori, mentre Liu Bang si unì all'esercito imperiale. L'imperatore stava facendo costruire due enormi opere: la grande muraglia ed un esercito di 8000 guerrieri di terracotta per fare la guardia alla sua tomba. Il popolo però non era contento perché il dominio dell'imperatore era sempre più oppressivo, ed in molti si ribellarono, ma non la famiglia di Qi Ji.

Liu Bang invece si unì ai ribelli e li guidò di battaglia in battaglia fino ad arrivare alla capitale del regno, dove venne nominato nuovo imperatore della Cina.

Liu Bang era ora un uomo potente, ma non aveva ancora impegnato il suo cuore verso nessuna donna, finché per caso un giorno gli capitò incontrare Qi Ji. Gli avevano detto che la donna era molto abile nel gioco del Weiqi, allora Liu Bang la sfidò e perse. Giocarono nuovamente e nuovamente Liu Bang venne sconfitto. Il grande condottiero era stato così sconfitto per due volte di fila da una donna e la notizia rapidamente si diffuse in tutto il regno di Qin.

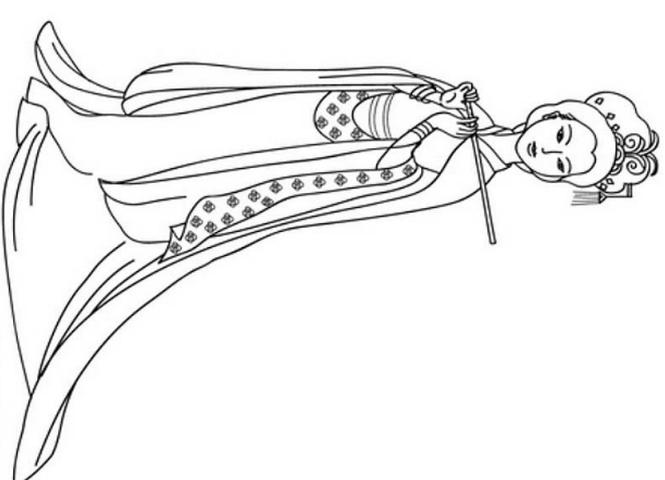
Qi Ji era molto bella, ma Liu Bang non si innamorò di lei per la sua bellezza. Ella sapeva danzare, ma Liu Bang non si innamorò di lei per la sua bravura nella danza. Qu Ji sapeva cantare molto bene, ma Liu Bang non si innamorò di lei per la sua bravura nel canto. Né la sua bellezza, né l'abilità nel ballo, né la sua abilità nel canto valevano per Liu Bang quanto l'intelligenza che Qi Ji dimostrava di avere nelle loro partite a Weiqi.

Ma Liu Bang era un imperatore ed aveva molti doveri ormai. Dovette cambiare nome e per tutti divenne L'imperatore Gaozu, dovette cambiare residenza ed andò ad abitare nel palazzo della città Louyang, dovette anche prender moglie, ma non poteva più prendere in sposa una donna umile: come imperatore della Cina era obbligato a sposare una principessa, e così fece.

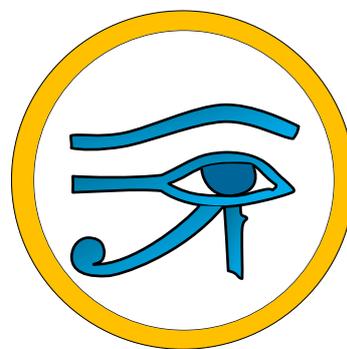
L'imperatore della Cina sposò Lu Zhi, nobile da molte generazioni, ma il suo amore per Qi Ji però non tramontò mai e restò fisso al centro del suo cuore come la stella polare in cielo.

Così, per alto ordine imperiale, il quarto giorno dell'ottavo mese dell'anno, Qi Ji e Liu Bang si incontrarono per giocare a Weiqi nella foresta di bamboo che cresceva a nord del palazzo reale.

Giocarono tutti gli anni fino alla morte dell'imperatore: Liu Bang non riuscì mai a vincere nessuna partita contro Qi Ji, che si dimostrò così la donna più intelligente della Cina. Forse sarebbe stata anche la migliore imperatrice della Cina, ma è pur vero che anche la stella polare non è la più luminosa del cielo.

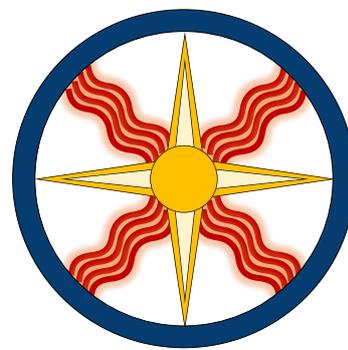


# Squadra degli Egizi



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

# Squadra degli Assiri



<p>Giocavano a questo gioco per....</p>		
<p><b>Ipotesi iniziale</b></p>		
<p><b>Indizio 1</b></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><b>Indizio 2</b></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><b>Indizio 3</b></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><b>Indizio 4</b></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><b>Risposta finale</b></p>		

# Squadra degli Ittiti



<p>Giocavano a questo gioco per....</p>		
<p><b>Ipotesi iniziale</b></p>		
<p><b>Indizio 1</b></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><b>Indizio 2</b></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><b>Indizio 3</b></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><b>Indizio 4</b></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><b>Risposta finale</b></p>		

# Squadra dei Cinesi



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