

# I Greci

## Nucleo Fondante e tematiche trattate

Le attività della classe V, a differenza di quelle della classe III e IV, intersecano diverse tematiche e diverse dinamiche cognitive. Trattano pertanto molteplici Nuclei Fondanti. In questo caso viene approfondita una riflessione su: Tracce, Territorio, Società, Attività produttive, Attività culturali-saperi-credenze. Questi grandi temi verranno affrontati attraverso il “gioco delle 5 linee”, che fu molto popolare nell’Atene pre-democratica e che probabilmente restò in uso fino all’epoca ellenistica. In epoca classica, il suo radicamento nell’immaginario collettivo greco fa sì che si presti ad un approfondimento sugli usi e costumi della civiltà greca.

## Obiettivi formativi

Nella classe IV, il laboratorio *Giochi & Civiltà* intende fornire agli alunni le basi del metodo di analisi storica, ed addestrarli all’utilizzo della competenza chiave di tutto il processo di analisi delle tracce: la Tematizzazione. Le varie attività che compongono il percorso della classe IV presentano dei tratti di ricorsività che aiutano i bambini a riconoscere i procedimenti cognitivi che pongono in atto, acquisendo e stratificando le proprie competenze.

Il programma della classe V richiede invece una didattica orientata verso le metodologie in uso nelle scuole secondarie, sia sotto il profilo disciplinare che cognitivo. Gli alunni iniziano a presentare dei tratti di maggiore complessità psicologica e nuovi metodi di esplorazione della realtà si intravedono già nel loro orizzonte. Questa complessità crescente consentirà loro di studiare la Storia anche attraverso la Problematizzazione, quindi l’individuazione dei problemi e questioni, talvolta anche di natura esclusivamente psicologica o morale, che animarono gli uomini del passato, e che possono essere ancora presenti nella nostra società attuale. Nel percorso della classe V inoltre si fa un maggiore ricorso alla Temporalizzazione ed alla Spazializzazione, che troviamo incluse già in questa prima attività. Per risolvere alcuni quesiti, i bambini dovranno infatti saper creare e leggere una mappa storica ed un grafico temporale.

La competenza che viene maggiormente sollecitata è quella della Tematizzazione, e come nell’attività conclusiva del percorso per le classi IV, non viene agevolata dalla successione o dalla gerarchia tematica degli indizi forniti agli alunni. Questi dovranno prima ricavare delle informazioni inferenziali, e poi tematizzare su di esse, anziché su delle informazioni primarie come invece accade nel percorso delle classi IV. Questa complessità aumenta le possibilità date alla Tematizzazione, ed individuare quella giusta risulta ancora più difficile.

Tuttavia, essendo la prima attività dell’anno, con il progredire della lezione è previsto anche un momento in cui i ragionamenti degli alunni vengono instradati in alcune direzioni specifiche. Viene infatti consegnato un foglietto che riporta le soluzioni finali di ciascun quesito, agevolando così la costruzione di un ragionamento che resta ad ogni modo complesso, per via del fatto che richiede comunque di sviluppare più gradi di inferenze.

## Preparazione del lavoro

Per poter svolgere questa lezione ci serviranno:

- 1 fotocopia ad alunno con la tavola da gioco;
- 5 pedine ad alunno (bianche o nere);
- 2 dadi per ciascun tavolo da gioco;
- I simboli delle squadre;
- Il tabellone dei punteggi;
- Un copia di tutte le pagine contenute in questo file.

## Spunti di lavoro

Se avanza del tempo al termine della lezione, potete consegnare alle squadre una copia delle due pagine finali: si tratta di un’eredità del mondo greco che fa ancora parte della loro vita quotidiana.

# Svolgimento dell'attività



15'

**Spiegazione del gioco:** distribuiamo le tavole da gioco ed facciamo leggere agli alunni il regolamento ad alta voce. Nel frattempo distribuiamo 2 dadi, 5 pedine bianche e 5 pedine nere su ogni tavolo da gioco. Rispondiamo infine a delle eventuali domande.



30'

**Giochiamo:** per circa 20-30 minuti gli alunni possono giocare, scambiandosi anche di posto se lo vogliono. In questo tempo possiamo approfittare per tagliare gli indizi per tutte le squadre.

**Creiamo le squadre:** al termine della fase di gioco creiamo con i banchi delle isole di lavoro ai 4 angoli della classe e distribuiamo i bambini in 4 squadre ben equilibrate fra loro.



15'

Attacchiamo alla lavagna tutti i simboli, spieghiamo il loro significato e chiediamo alle squadre sceglierne uno. Se ci sono più squadre interessate allo stesso simbolo possiamo fare una piccola asta: per aggiudicarselo possono pagare con dei punti che otterranno nel corso delle lezioni, ed iniziare il percorso di Storia con -1/-2 punti.



15'

**Gioco a squadre:** distribuiamo alle squadre i 9 foglietti con gli indizi (che trovate a pagina 5-8) e le schede di lavoro che trovate alle pag. 9-10. La scheda chiede ai bambini di utilizzare gli indizi per elencare degli aspetti della cultura greca ai quali collegare questo gioco.



15'

**Raccogliamo le idee:** Dopo circa 10-15 minuti di ragionamento chiediamo a turno, a ciascuna squadra, quali collegamenti hanno individuato. Mentre i bambini li elencano li trascriviamo alla lavagna accanto al loro simbolo. Dopo averli ascoltati tutti assegniamo dei punti per ogni risposta corretta in questo modo: a pagina 11 sono riportate le soluzioni con i rispettivi punteggi. Raddoppiamo questi punteggi e trascriviamoli alla lavagna nei pressi dei simboli.



20'

**Facilitazione della riflessione:** distribuiamo a tutte le squadre i foglietti con le soluzioni presenti a pag. 11. Chiediamo loro di incollarli sulla scheda di lavoro e di compilarla nuovamente dopo questa aggiunta. Questi foglietti danno le soluzioni al quesito di prima, ma al contempo chiedono agli alunni di individuare quali indizi sono riferiti a ciascun aspetto della cultura greca. Il numero di cerchi indica il numero di indizi che vi sono riferiti e le squadre dovranno compilarli tutti. Sul foglietto sono riportati i punteggi corrispondenti al completamento di ogni quesito. Generalmente corrispondono al numero di indizi inerenti ad ogni tematica, ma ci sono alcune di queste che valgono molti punti, seppur corrispondendo ad un solo indizio. Si tratta di quelle risposte che possono essere ottenute solo attraverso delle inferenze di secondo o di terzo grado, quindi non prodotte a partire dalle informazioni presenti sugli indizi, ma da informazioni prodotte attraverso delle altre inferenze. In alcuni casi è possibile risalire alla risposta corretta solo attraverso l'utilizzo della mappa e della linea del tempo, e perciò facendo ricorso a delle competenze di Temporalizzazione e Spazializzazione.



15'

**Raccogliamo le risposte ed assegniamo i punteggi:** leggiamo ogni aspetto culturale riportato sulle soluzioni, e per ciascuno di essi chiediamo alle squadre cosa hanno risposto. Attribuiamo subito dei punteggi.

# Soluzioni

**Religione:** riguarda le credenze dei greci

4

7

**Atena:** è dipinta al centro dei due contendenti

6

**Atene:** diversi indizi sono riferiti ad Atene

1

4

5

6

**Magna Grecia:** Siracusa era in Magna Grecia

2

**Letteratura:** tutti i testi scritti

1

2

3

7

8

**Influenzarono i Romani:** il nome Giulio, la data

2

**Imparavano da altre culture:** l'Egitto

8

**Arte ed artigianato:** la produzione materiale

4

6

5

1

**442 a.C.** - Sofocle fu un tragediografo ateniese. In uno dei suoi spettacoli uno dei personaggi dice: "una tavola con cinque linee ed un tiro di dado!"

2

**170 d.C.** - Il maestro Giulio Polluce scrisse una specie di vocabolario per i suoi alunni: *Fra i giochi con i dadi si conoscono quello del "punteggio alto", il "pari e dispari", il "gioco delle due linee", la "Battaglia Navale", ed un vecchio gioco, quello della "Linea Sacra", dal quale venne il proverbio "ho dovuto muovere dal sacro"*

3

**280 a.C.** - Una poesia d'amore scritta da Teocrito, poeta di Siracusa: *E dalla linea sacra lei mosse la pedina, perché al dio dell'amore spesso sembra bello ciò che per noi non lo è.*

4



Il più antico reperto archeologico di questo gioco fu trovato in una tomba vicino ad Atene e risale al 650 a.C. circa.

5



Attorno al 500 a.C., ad Atene era di moda rappresentare su vasi e piatti due eroi leggendari, Achille ed Aiace, che giocano.

6

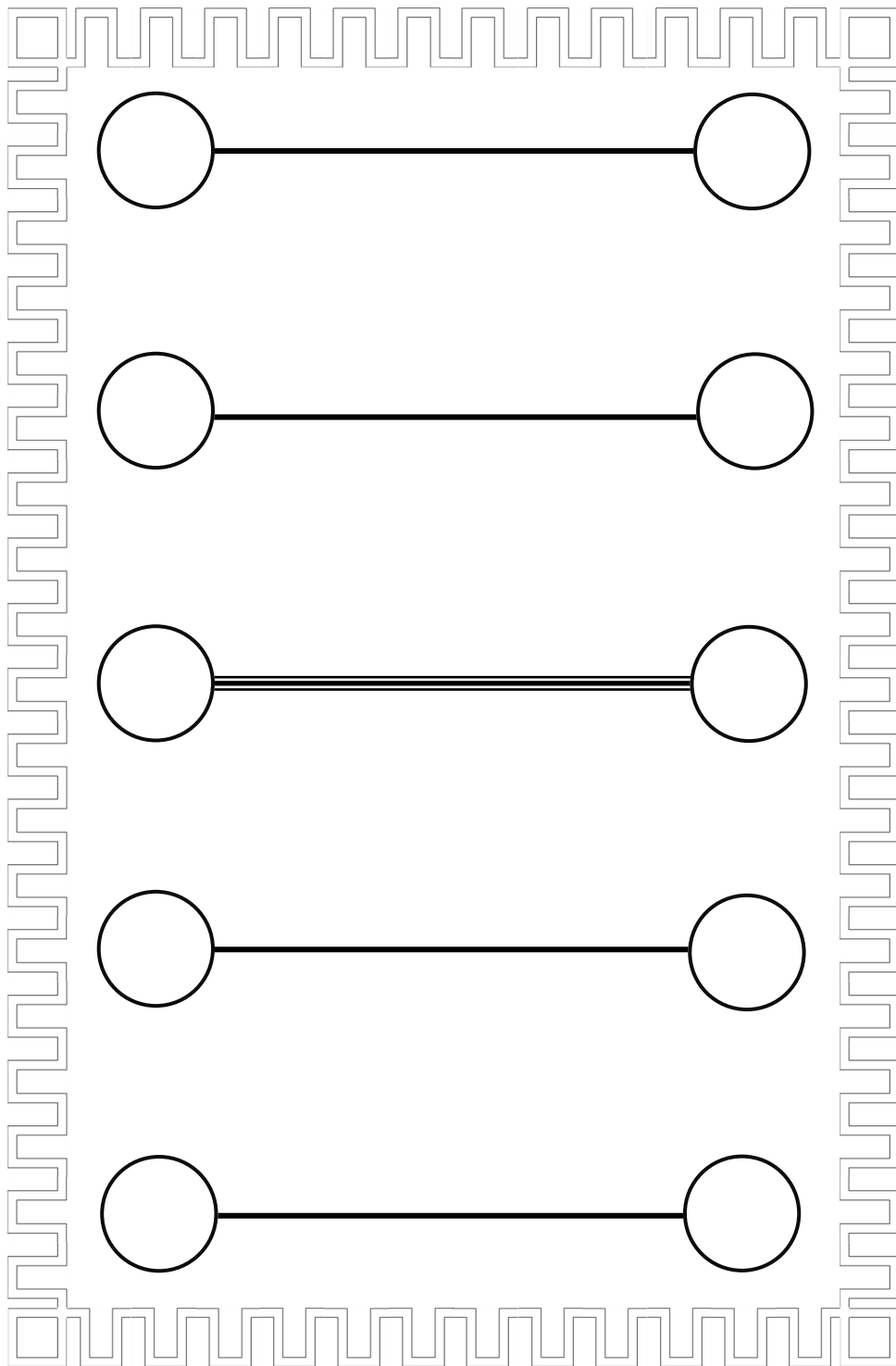


7

**450 a.C.** - Il poeta Pindaro, originario di Tebe, parla del regno dei morti: *Alcuni si divertono con i cavalli oppure con la lotta, altri con i giochi da tavolo, altri ancora con la musica della lira.*

8

**370 a.C.** - Platone ci racconta che: *Ecco, udii che fra gli antichi culti locali della città di Naucrati, in Egitto v'era, un dio il cui uccello sacro era l'ibis e che aveva per nome Theuth. Ed anche che egli inventò per primo i numeri, l'abaco, la geometria e l'astronomia, le pedine ed i giochi con i dadi.*



# Regolamento

## Pezzi di gioco:

- 1 plancia di gioco con disegnate 5 linee
- 2 i dadi
- 10 pedine di gioco divise in due colori

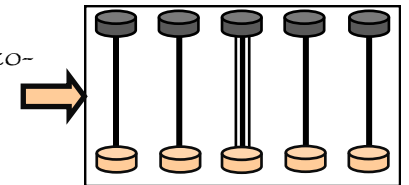


## Scopo del gioco:

Portare tutte le proprie pedine sulla linea centrale, che i greci chiamavano: "La linea sacra"

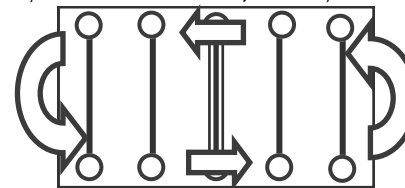
## Preparazione del gioco

Ad inizio partita le pedine sono disposte come mostrato nell'immagine qui a lato, ed i giocatori scelgono un colore.

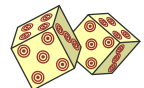


## Come si gioca:

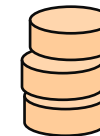
1- le pedine seguono questo percorso:



2- a turno i giocatori lanciano due dadi e sommando il punteggio devono spostare una pedina di tante caselle quanto indicato dai dadi



3- non potete muovere delle pedine in una posizione già occupata, solo sulla Linea Sacra è possibile impilare le pedine.



4- non si può mai rinunciare a muovere! Se possibile una mossa va eseguita anche se vuol dire togliere una pedina dalla linea sacra. Nel caso una mossa sia proprio impossibile, il giocatore perde il turno e tira l'avversario.



**Il più antico reperto archeologico di questo gioco fu trovato in una tomba vicino ad Atene e risale al 650 a.C. circa.**

4



Attorno al 500 a.C., ad Atene era di moda rappresentare su vasi e piatti due eroi leggendari, Achille ed Aiace, che giocano.

5

**Sofocle fu un tragediografo ateniese. In uno dei suoi spettacoli uno dei personaggi dice:**

*“una tavola con cinque linee ed un tiro di dado!”*

**442 a.C.**

1

**Platone ci racconta che:**

*Ecco, udii che fra gli antichi culti locali della città di Naucrati, in Egitto v'era, un dio il cui uccello sacro era l'Ibis e che aveva per nome Theuth. Ed anche che egli inventò per primo i numeri, l'abaco, la geometria e l'astronomia, le pedine ed i giochi con i dadi.*

**370 a.C.**

8



**Una poesia d'amore scritta da Teocrito, poeta di Siracusa:**

*E dalla linea sacra lei mosse la pedina, perché al dio dell'amore spesso sembra bello ciò che per noi non lo è.*

**280 a.C.**

3

**Il poeta Pindaro, originario di Tebe, parla del regno dei morti:**

*Alcuni si divertono con i cavalli oppure con la lotta, altri con i giochi da tavolo, altri ancora con la musica della lira.*

**450 a.C.**

7

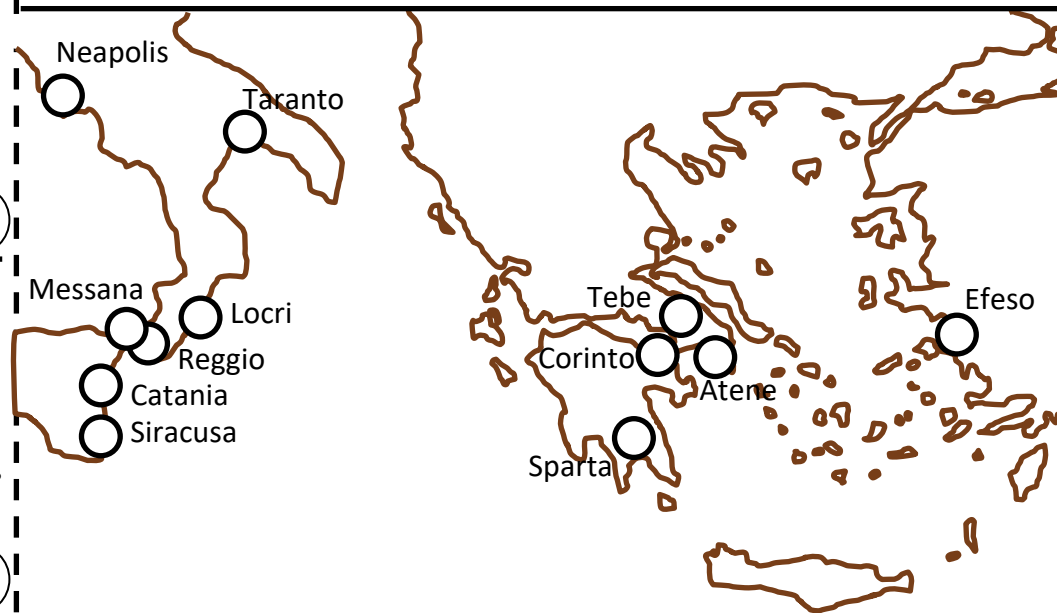
**Il maestro Giulio Polluce scrisse una specie di vocabolario per i suoi alunni:**

*Fra i giochi con i dadi si conoscono quello del “punteggio alto”, il “pari e dispari”, il “gioco delle due linee”, la “Battaglia Navale”, ed un vecchio gioco, quello della “Linea Sacra”, dal quale venne il proverbio “ho dovuto muovere dal sacro”*

**170 d.C.**

2

**Mappa delle città e delle colonie greche: collocate sulla mappa gli indizi**



**Linea del tempo della civiltà greca: collocate sulla linea gli indizi**

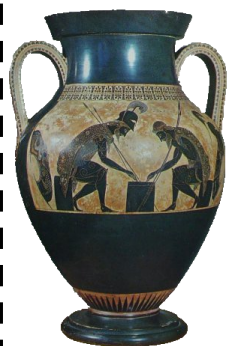
700 a.C.                      600 a.C.                      500 a.C.                      400 a.C.                      300 a.C.

--	--	--	--	--



**Il più antico reperto archeologico di questo gioco fu trovato in una tomba vicino ad Atene e risale al 650 a.C. circa.**

4



Attorno al 500 a.C., ad Atene era di moda rappresentare su vasi e piatti due eroi leggendari, Achille ed Aiace, che giocano.

5

**Sofocle fu un tragediografo ateniese. In uno dei suoi spettacoli uno dei personaggi dice:**

*“una tavola con cinque linee ed un tiro di dado!”*

**442 a.C.**

1

**Platone ci racconta che:**

*Ecco, udii che fra gli antichi culti locali della città di Naucrati, in Egitto v'era, un dio il cui uccello sacro era l'Ibis e che aveva per nome Theuth. Ed anche che egli inventò per primo i numeri, l'abaco, la geometria e l'astronomia, le pedine ed i giochi con i dadi.*

**370 a.C.**

8



**Una poesia d'amore scritta da Teocrito, poeta di Siracusa:**

*E dalla linea sacra lei mosse la pedina, perché al dio dell'amore spesso sembra bello ciò che per noi non lo è.*

**280 a.C.**

3

**Il poeta Pindaro, originario di Tebe, parla del regno dei morti:**

*Alcuni si divertono con i cavalli oppure con la lotta, altri con i giochi da tavolo, altri ancora con la musica della lira.*

**450 a.C.**

7

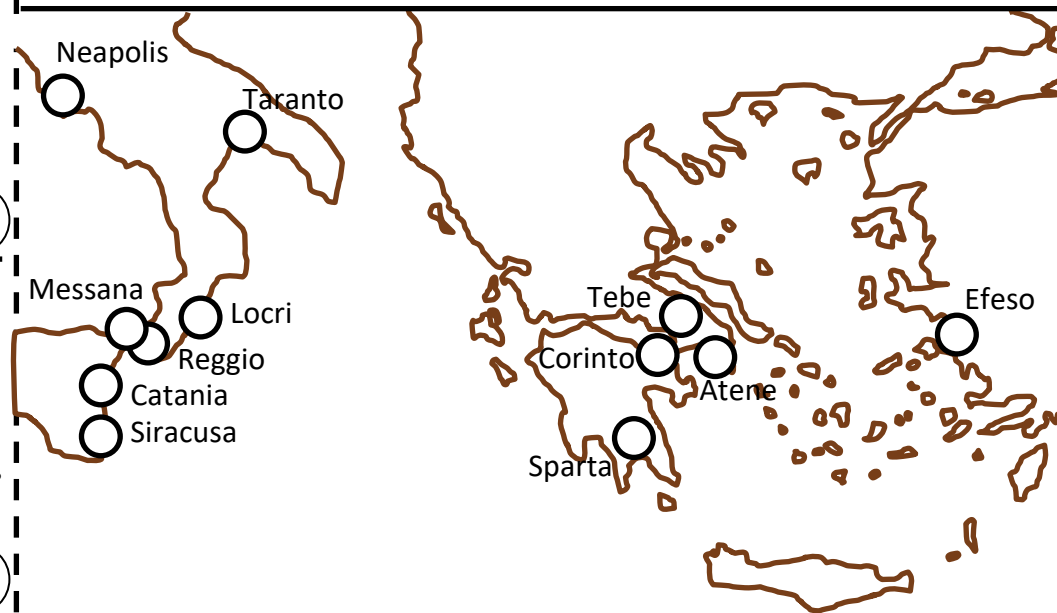
**Il maestro Giulio Polluce scrisse una specie di vocabolario per i suoi alunni:**

*Fra i giochi con i dadi si conoscono quello del “punteggio alto”, il “pari e dispari”, il “gioco delle due linee”, la “Battaglia Navale”, ed un vecchio gioco, quello della “Linea Sacra”, dal quale venne il proverbio “ho dovuto muovere dal sacro”*

**170 d.C.**

2

**Mappa delle città e delle colonie greche: collocate sulla mappa gli indizi**



**Linea del tempo della civiltà greca: collocate sulla linea gli indizi**

700 a.C.                      600 a.C.                      500 a.C.                      400 a.C.                      300 a.C.

--	--	--	--	--



**Il più antico reperto archeologico di questo gioco fu trovato in una tomba vicino ad Atene e risale al 650 a.C. circa.**

4



Attorno al 500 a.C., ad Atene era di moda rappresentare su vasi e piatti due eroi leggendari, Achille ed Aiace, che giocano.

5

**Sofocle fu un tragediografo ateniese. In uno dei suoi spettacoli uno dei personaggi dice:**

*“una tavola con cinque linee ed un tiro di dado!”*

**442 a.C.**

1

**Platone ci racconta che:**

*Ecco, udii che fra gli antichi culti locali della città di Naucrati, in Egitto v'era, un dio il cui uccello sacro era l'Ibis e che aveva per nome Theuth. Ed anche che egli inventò per primo i numeri, l'abaco, la geometria e l'astronomia, le pedine ed i giochi con i dadi.*

**370 a.C.**

8



6

**Una poesia d'amore scritta da Teocrito, poeta di Siracusa:**

*E dalla linea sacra lei mosse la pedina, perché al dio dell'amore spesso sembra bello ciò che per noi non lo è.*

**280 a.C.**

3

**Il poeta Pindaro, originario di Tebe, parla del regno dei morti:**

*Alcuni si divertono con i cavalli oppure con la lotta, altri con i giochi da tavolo, altri ancora con la musica della lira.*

**450 a.C.**

7

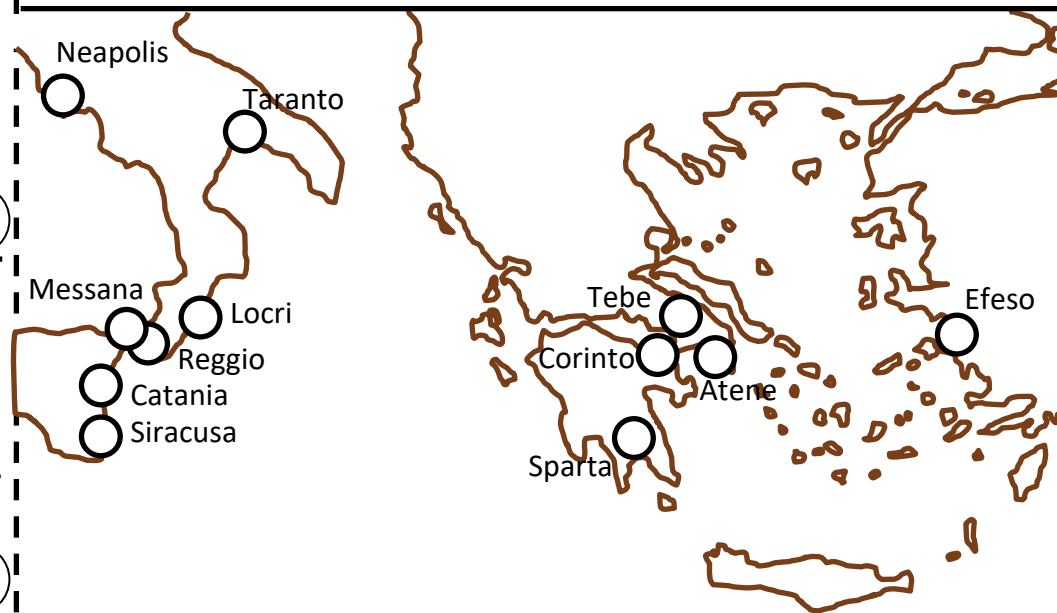
**Il maestro Giulio Polluce scrisse una specie di vocabolario per i suoi alunni:**

*Fra i giochi con i dadi si conoscono quello del “punteggio alto”, il “pari e dispari”, il “gioco delle due linee”, la “Battaglia Navale”, ed un vecchio gioco, quello della “Linea Sacra”, dal quale venne il proverbio “ho dovuto muovere dal sacro”*

**170 d.C.**

2

**Mappa delle città e delle colonie greche: collocate sulla mappa gli indizi**



**Linea del tempo della civiltà greca: collocate sulla linea gli indizi**

700 a.C.                      600 a.C.                      500 a.C.                      400 a.C.                      300 a.C.

--	--	--	--	--



**Il più antico reperto archeologico di questo gioco fu trovato in una tomba vicino ad Atene e risale al 650 a.C. circa.**

4



Attorno al 500 a.C., ad Atene era di moda rappresentare su vasi e piatti due eroi leggendari, Achille ed Aiace, che giocano.

5

**Sofocle fu un tragediografo ateniese. In uno dei suoi spettacoli uno dei personaggi dice:**

*“una tavola con cinque linee ed un tiro di dado!”*

**442 a.C.**

1

**Platone ci racconta che:**

*Ecco, udii che fra gli antichi culti locali della città di Naucrati, in Egitto v'era, un dio il cui uccello sacro era l'Ibis e che aveva per nome Theuth. Ed anche che egli inventò per primo i numeri, l'abaco, la geometria e l'astronomia, le pedine ed i giochi con i dadi.*

**370 a.C.**

8



6

**Una poesia d'amore scritta da Teocrito, poeta di Siracusa:**

*E dalla linea sacra lei mosse la pedina, perché al dio dell'amore spesso sembra bello ciò che per noi non lo è.*

**280 a.C.**

3

**Il poeta Pindaro, originario di Tebe, parla del regno dei morti:**

*Alcuni si divertono con i cavalli oppure con la lotta, altri con i giochi da tavolo, altri ancora con la musica della lira.*

**450 a.C.**

7

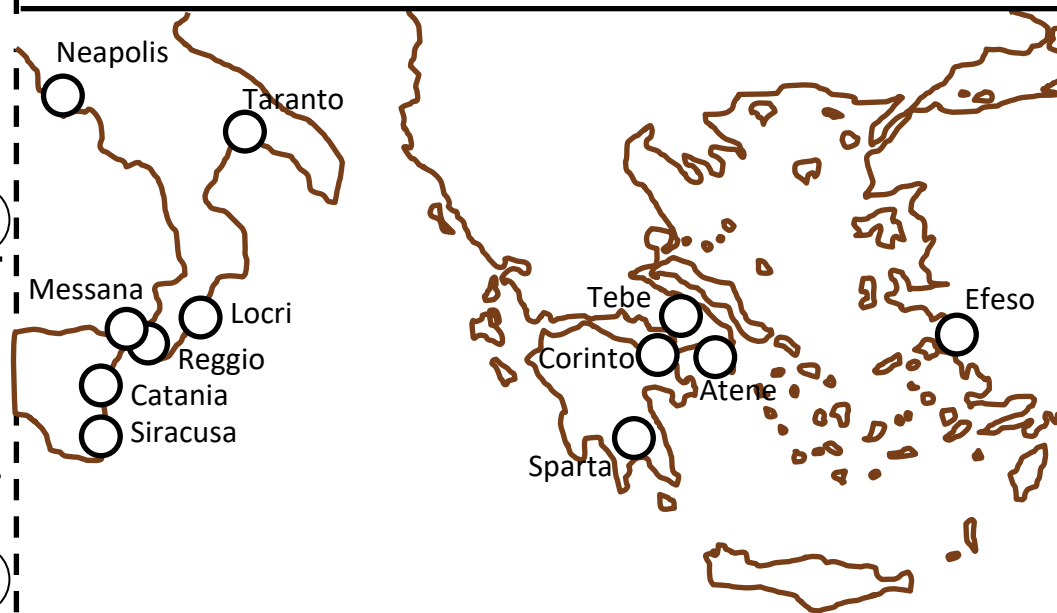
**Il maestro Giulio Polluce scrisse una specie di vocabolario per i suoi alunni:**

*Fra i giochi con i dadi si conoscono quello del “punteggio alto”, il “pari e dispari”, il “gioco delle due linee”, la “Battaglia Navale”, ed un vecchio gioco, quello della “Linea Sacra”, dal quale venne il proverbio “ho dovuto muovere dal sacro”*

**170 d.C.**

2

**Mappa delle città e delle colonie greche: collocate sulla mappa gli indizi**



**Linea del tempo della civiltà greca: collocate sulla linea gli indizi**

700 a.C.                      600 a.C.                      500 a.C.                      400 a.C.                      300 a.C.

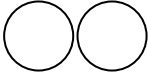
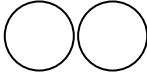
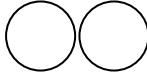
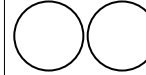




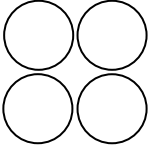
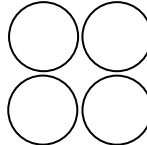
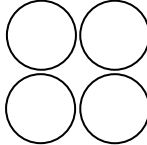
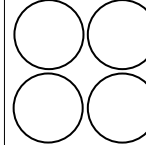




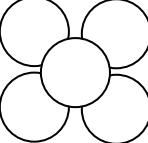
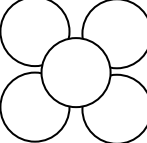
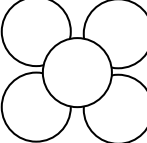
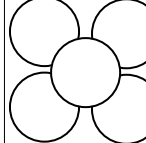








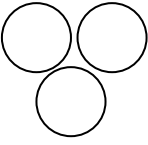
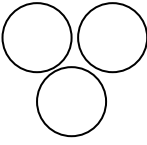
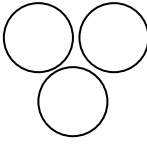
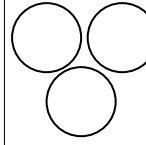
--	--	--	--	--







**Soluzioni da distribuire alle squadre:** dopo una prima analisi degli indizi ricevuti, distribuiamo a ciascuna squadra queste soluzioni

Religione 3 punti		Religione 3 punti		Religione 3 punti		Religione 3 punti	
Atena 2 punti		Atena 2 punti		Atena 2 punti		Atena 2 punti	
Atene 4 punti		Atene 4 punti		Atene 4 punti		Atene 4 punti	
Magna Grecia 5 punti		Magna Grecia 5 punti		Magna Grecia 5 punti		Magna Grecia 5 punti	
Letteratura 5 punti		Letteratura 5 punti		Letteratura 5 punti		Letteratura 5 punti	
Influenzarono i Romani 5 punti		Influenzarono i Romani 5 punti		Influenzarono i Romani 5 punti		Influenzarono i Romani 5 punti	
Imparavano da altre culture 3 punti		Imparavano da altre culture 3 punti		Imparavano da altre culture 3 punti		Imparavano da altre culture 3 punti	
Arte ed Artigianato 3 punti		Arte ed Artigianato 3 punti		Arte ed Artigianato 3 punti		Arte ed Artigianato 3 punti	

ΙΣΤΟΡΙΑ

.....

ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ

.....

ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ

.....

ΜΟΥΣΙΚΗ

.....

ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ

.....

ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ

.....

ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ

.....



ΙΣΤΟΡΙΑ

.....

ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ

.....

ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ

.....

ΜΟΥΣΙΚΗ

.....

ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ

.....

ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ

.....

ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ

.....

<b>A</b>	<b>a</b>
<b>B</b>	<b>b</b>
<b>Γ</b>	<b>g</b>
<b>Δ</b>	<b>d</b>
<b>E</b>	<b>e</b>
<b>Z</b>	<b>z</b>
<b>H</b>	<b>e</b>
<b>Θ</b>	<b>th</b>

<b>I</b>	<b>i</b>
<b>K</b>	<b>k</b>
<b>Λ</b>	<b>l</b>
<b>M</b>	<b>m</b>
<b>N</b>	<b>n</b>
<b>Ξ</b>	<b>x</b>
<b>O</b>	<b>o</b>
<b>Π</b>	<b>p</b>

<b>P</b>	<b>r</b>
<b>Σ</b>	<b>s</b>
<b>T</b>	<b>t</b>
<b>Υ</b>	<b>y</b>
<b>Φ</b>	<b>ph</b>
<b>X</b>	<b>ch</b>
<b>Ψ</b>	<b>ps</b>
<b>Ω</b>	<b>o</b>