

# I romani e i dadi

## Nuclei Fondanti e tematiche trattate

In questa terza attività tratteremo in modo particolare i Nuclei Fondanti di Società, Tracce, Attività culturali-saperi-credenze. Attraverso un gioco chiamato Duodecim Scripta approfondiremo una riflessione sulla società romana e sulla loro vita quotidiana, collegandola poi in modo molto concreto, alla nostra contemporaneità.

## Obiettivi formativi

Sotto il profilo cognitivo questa attività intende potenziare le competenze degli alunni nella tematizzazione, spazializzazione, e nella personalizzazione, quindi nella capacità di produrre inferenze su fatti o situazioni passate facendo il ricorso alla propria esperienza personale, anche di natura emotiva.

Agli alunni verranno infatti sottoposte delle autentiche frasi in latino, che erano iscritte sulle tavole da gioco del Duodecim Scripta, e svolgendo un'attività di lettura e traduzione di queste frasi vedranno affiorare una civiltà dai tratti decisamente familiari. La prossimità linguistica fra latino ed italiano ed il carattere schietto e genuino dei testi, si tramutano in uno stimolo emotivo che agevola nell'alunno l'instaurazione di un legame empatico con il passato. Dall'attività emerge infatti una società fatta di uomini in carne ed ossa, con passioni, sensazioni ed emozioni identiche a quelli di oggi, che gli alunni sapranno interpretare attraverso un procedimento di personalizzazione. I manuali tendono a presentare una storia spersonalizzata, in cui la dimensione dell'individuo è presente solo attraverso delle figure regali, o che costituiscono dei modelli irraggiungibili, come Alessandro Magno o Giulio Cesare. Si tratta di figure la cui grandezza è stata decretata ed idealizzata in epoche con sistemi valoriali differenti dai nostri, quindi sono lontani dai modelli che hanno i bambini e soprattutto dalla loro esperienza quotidiana. Il rapporto fra presente e passato racchiude un dualismo fatto di alterità ed identità. Troppo spesso viene posta l'enfasi sull'alterità del

passato, per mostrare quanto un tempo le cose erano diverse da oggi. L'intero percorso Giochi & Civiltà si propone di mettere in risalto dei tratti di identità, ad esempio nel fatto che anche nelle epoche antiche si giocava, ma in questa lezione la continuità fra passato e presente viene sottolineata in modo particolare.

Per svolgere questa attività gli alunni dovranno far ricorso alle proprie abilità nella tematizzazione e nella spazializzazione, ma anche alla propria intelligenza linguistica ed a quella matematica, oltre che alla loro memoria emotiva.

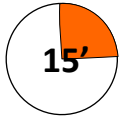
Questo impianto didattico, con la molteplicità di procedimenti cognitivi che intreccia, ha anche un altro obiettivo: attraverso l'analisi linguistica dei testi latini e la conseguente riflessione meta-linguistica sulla prossimità fra italiano e latino, si intende veicolare una visione processuale della storia, che renda concretamente tangibile per gli alunni la presenza di processi di lunga durata, come quello dell'evoluzione linguistica. In più parti del lavoro emerge questa prossimità linguistica, innanzitutto per l'identità del sistema di scrittura e dell'alfabeto, ed in secondo luogo per la grande prossimità lessicale, che appare a sorpresa anche attraverso un insulto ancora oggi in voga.

## Preparazione del lavoro

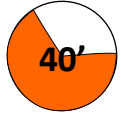
Per poter svolgere questa lezione ci serviranno:

- 1 fotocopia ad alunno con la tavola da gioco;
- 12 pedine ad alunno (bianche o nere);
- 2 dadi per ogni tavolo da gioco
- I simboli delle squadre;
- Il tabellone dei punteggi;
- 4 copie delle pagine con gli indizi ed i suggerimenti.
- FACOLTATIVO: scaricare la presentazione PowerPoint da utilizzare durante lo svolgimento della lezione.

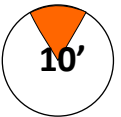
# Svolgimento dell'attività



**Spiegazione del gioco:** distribuiamo le tavole da gioco ed facciamo leggere agli alunni il regolamento ad alta voce. Nel frattempo distribuiamo 2 dadi ed una manciata di pedine bianche e nere su ogni tavolo da gioco. I bambini dovranno contarne 12 e porre in disparte quelle in eccesso. Rispondiamo infine a delle eventuali domande.



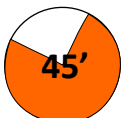
**Giochiamo:** per circa 40 minuti gli alunni possono giocare liberamente. In questo tempo possiamo e ritirare le pedine in accantonate dai bambini, ritagliare i materiali per il lavoro seguente



**Riuniamo le squadre:** al termine della fase di gioco creiamo con i banchi delle isole di lavoro ai 4 angoli della classe e disponiamo su di essi le squadre. Ogni squadra dovrà essere munita di gomma, matita ed un foglio di brutta. Non sarà necessario scrivere nulla sui foglietti forniti dall'insegnante e tutte le risposte dovranno essere date oralmente.

**Si gioca:** consegniamo ogni quesito dando del tempo per riflettere sulla possibile risposta, dopodiché chiediamo alle squadre di presentare oralmente la loro risposta:

<b>Quesito 1</b> <b>Che cos'è?</b>	Distribuiamo a tutte le squadre il foglietto che rappresenta una tavola da gioco inscritta con le lettere dell'alfabeto, che mostrano la direzione da seguire nel gioco.	Tempo a disposizione: <b>4 minuti.</b>	<b>3 punti</b> a tutte le squadre che lo risolvono correttamente: <b>era la rappresentazione del percorso di gioco attraverso le lettere dell'alfabeto</b>
<b>Quesito 2</b> <b>Frase latine</b>	I romani spesso sostituivano le caselle del gioco con delle lettere, che formavano delle frasi di senso compiuto.  Distribuiamo a ciascuna squadra i foglietti con le frasi latine ed in ordine sparso gli indizi ad esse abbinati.  Allo scadere del tempo passiamo in rassegna frase per frase chiedendo le traduzioni	Tempo a disposizione: <b>30-35 minuti</b>	<b>5 punti</b> per ogni frase tradotta correttamente. <b>2 punti</b> per ogni frase tradotta in modo parziale
<b>Quesito 3</b> <b>Frase latine</b>	Distribuire il foglietto con scritto: Cosa ci raccontano sui romani queste frasi latine?  Eventualmente chiedere ciascuna frase a quale aspetto della vita quotidiana facesse riferimento.	Tempo a disposizione: <b>2 minuti</b>	<b>4 punti</b> per chi da la risposta corretta: <b>vita quotidiana</b>
<b>Quesito 4</b> <b>Problema di matematica</b>	Distribuiamo il foglietto con l'immagine di Augusto	Tempo a disposizione: <b>gara di velocità.</b>	<b>5 punti</b> per il gruppo che per primo gruppo che da la risposta corretta: <b>quasi 22 anni (21,9)</b>



## FACOLTATIVO:

- Terminare la lezione utilizzando le slides della presentazione PowerPoint abbinata alla lezione

# Traduzioni delle frasi latine

**DICITE IN FORO, LUDITE IN DOMO, VIVITE IN AGRO.**

*Discutete nel foro, giocate a casa, vivete nei campi (proverbio)*

**ABEMUS IN CENA: POLLUM, PISCEM, PERNAM, PAONEM.**

*Abbiamo per cena: pollo, pesce, prosciutto, pavone. (menù di una taverna)*

**VENARI, LAVARI, LUDERE, RIDERE, OCCEST VIVERE!**

*Cacciarsi, lavarsi, giocare, ridere, questo è vivere! (proverbio)*

**PARTHI OCCISI, BRITTO VICTUS, LUDITE ROMANI.**

*Uccisi i Parti, vinto il britanno, giocate romani! (riferimento alla vita militare)*

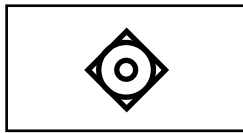
**CIRCUS PLENUS, CLAMOR MAGNUS, AERIUS VINCAS!**

*Il circo è pieno, il clamore è grande, che vinca Erio! (le tifoserie del circo massimo)*

**LEVATE DA LOCU, LUDERE NESCI, IDIOTA RECEDE!**

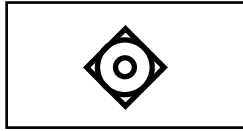
*Levati da qua, non sai giocare, idiota tornatene indietro! (il destino della pedina mangiata e del giocatore sconfitto)*

I



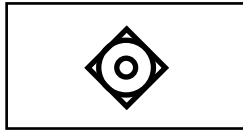
XXIV

II



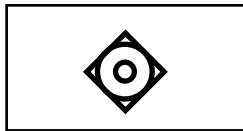
XXIII

III



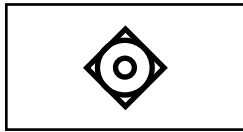
XXII

IV



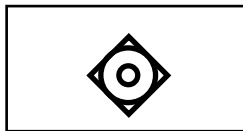
XXI

V

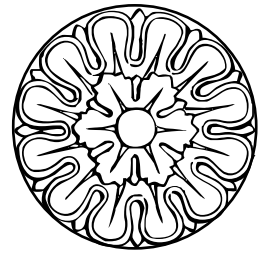
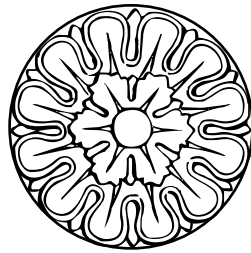
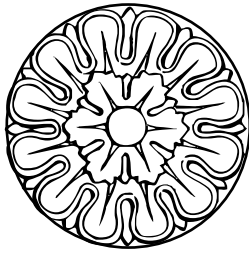


XX

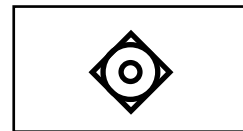
VI



XIX

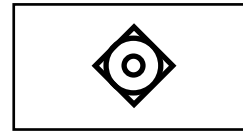


VII



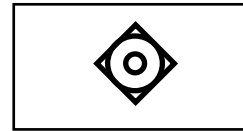
XVIII

VIII



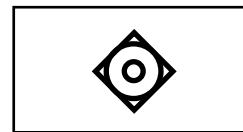
XVII

IX



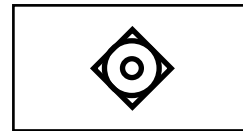
XVI

X



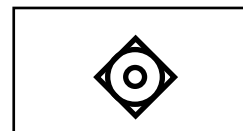
XV

XI



XIV

XII



XIII

### Scopo del gioco:

Portare tutte le proprie pedine fuori dal gioco, ossia uscendo dalla XXIV casella.

### Preparazione del gioco

Ad inizio partita il tavoliere è vuoto ed ogni giocatore ha 12 pedine presso di sé.

### Come si gioca:

**1** il percorso che devono seguire le pedine è il seguente: prima ogni giocatore deve percorrere una metà della linea centrale, poi si inizia dalla casella numero 1 e si prosegue fino alla 24.

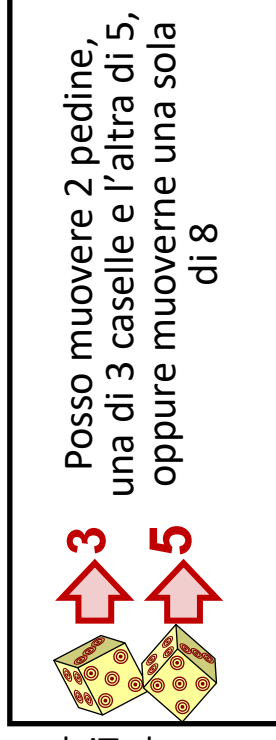
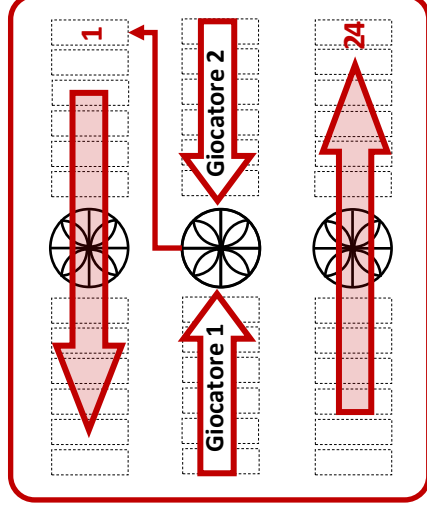
**2** i giocatori lanciano i dadi a turno e possono scegliere se sommare il punteggio ed usarlo per muovere o inserire una sola pedina, oppure se tenere i punteggi dei dadi separati e muovere o inserire in gioco due pedine diverse.

**3** in una casella possono esserci più pedine, ma solo di un giocatore.

**4** se una pedina finisce il suo spostamento in una casella occupata da una pedina avversaria la elimina dal gioco e questa dovrà ricominciare il percorso da capo.

**5** se la casella è occupata da più pedine avversarie, non ci potete entrare e dovrete scegliere delle altre mosse da fare. Se proprio non potete fare niente allora dovrete passare il turno.

**6** non potete muovere le pedine per tornare indietro.



Che cos'è?



Che cos'è?



Che cos'è?



Che cos'è?



DICITE	INFORO	ABEMVS	INCENA
LVDITE	INDOMO	POLLVM	PISCEM
VIVITE	INAGRO	PERNAM	PAONEM
VENARI	LAVARI	PARTHI	OCCISI
LVDERE	RIDERE	BRITTO	VICTVS
OCCEST	VIVERE	LVDITE	ROMANI
CIRCVS	PLENVS	LEVATE	DALOCV
CLAMOR	MAGNVS	LVDERE	NECIS
AERIUS	VINCAS	IDIOTA	RECEDE

IN FORO

IN DOMO

IN AGRO

La parola "Domestico" deriva da una di queste. Cosa significa?

La parola "Agricoltura" deriva da una di queste. Cosa significa?

Che cos'è la Ludoteca?

La Perna era una la coscia di un animale che veniva servita affettata, in modo simile al prosciutto di oggi.

Il Paonem era un uccello: quale?

Venare = cacciare, inseguire

Venari = cacciarsi, rincorrersi

Hoc = questo

EST = è

### Mappa dell'Impero Romano



**Circus** = cerchio, circonferenza, orbita celeste, area destinata alle corse di bighe o cavalli.

**Clamor** = clamore, chiasso, schiamazzo, grido di saluto, di acclamazione o applauso, urlo ostile, di guerra o disapprovazione, rumore, fragore, frastuono

**Aerius** = nome maschile

**Nescire** = ignorare, non sapere, non conoscere, non riuscire, non potere, non essere in grado di

**Locus** = luogo, località, regione, paese, contrada, posizione, posto

**Recedere** = retrocedere, tornare indietro, andarsene, allontanarsi, scostarsi, staccarsi, scomparire, ire, dileguarsi, perdersi



DICITE	INFORO	ABEMVS	INCENA
LVDITE	INDOMO	POLLVM	PISCEM
VIVITE	INAGRO	PERNAM	PAONEM
VENARI	LAVARI	PARTHI	OCCISI
LVDERE	RIDERE	BRITTO	VICTVS
OCCEST	VIVERE	LVDITE	ROMANI
CIRCVS	PLENVS	LEVATE	DALOCV
CLAMOR	MAGNVS	LVDERE	NESCIS
AERIUS	VINCAS	IDIOTA	RECEDE

IN FORO

IN DOMO

IN AGRO

La parola "Domestico" deriva da una di queste. Cosa significa?

La parola "Agricoltura" deriva da una di queste. Cosa significa?

Che cos'è la Ludoteca?

La Perna era una la coscia di un animale che veniva servita affettata, in modo simile al prosciutto di oggi.

Il Paonem era un uccello: quale?

Venare = cacciare, inseguire

Venari = cacciarsi, rincorrersi

Hoc = questo

EST = è

### Mappa dell'Impero Romano



**Circus** = cerchio, circonferenza, orbita celeste, area destinata alle corse di bighe o cavalli.

**Clamor** = clamore, chiasso, schiamazzo, grido di saluto, di acclamazione o applauso, urlo ostile, di guerra o disapprovazione, rumore, fragore, frastuono

**Aerius** = nome maschile

**Nescire** = ignorare, non sapere, non conoscere, non riuscire, non potere, non essere in grado di

**Locus** = luogo, località, regione, paese, contrada, posizione, posto

**Recedere** = retrocedere, tornare indietro, andarsene, allontanarsi, scostarsi, staccarsi, scomparire, ire, dileguarsi, perdersi

DICITE	INFORO	ABEMVS	INCENA
LVDITE	INDOMO	POLLVM	PISCEM
VIVITE	INAGRO	PERNAM	PAONEM
VENARI	LAVARI	PARTHI	OCCISI
LVDERE	RIDERE	BRITTO	VICTVS
OCCEST	VIVERE	LVDITE	ROMANI
CIRCVS	PLENVS	LEVATE	DALOCV
CLAMOR	MAGNVS	LVDERE	NESCIS
AERIUS	VINCAS	IDIOTA	RECEDE

IN FORO

IN DOMO

IN AGRO

La parola "Domestico" deriva da una di queste. Cosa significa?

La parola "Agricoltura" deriva da una di queste. Cosa significa?

Che cos'è la Ludoteca?

La Perna era una la coscia di un animale che veniva servita affettata, in modo simile al prosciutto di oggi.

Il Paonem era un uccello: quale?

Venare = cacciare, inseguire

Venari = cacciarsi, rincorrersi

Hoc = questo

EST = è

### Mappa dell'Impero Romano



**Circus** = cerchio, circonferenza, orbita celeste, area destinata alle corse di bighe o cavalli.

**Clamor** = clamore, chiasso, schiamazzo, grido di saluto, di acclamazione o applauso, urlo ostile, di guerra o disapprovazione, rumore, fragore, frastuono

**Aerius** = nome maschile

**Nescire** = ignorare, non sapere, non conoscere, non riuscire, non potere, non essere in grado di

**Locus** = luogo, località, regione, paese, contrada, posizione, posto

**Recedere** = retrocedere, tornare indietro, andarsene, allontanarsi, scostarsi, staccarsi, scomparire, ire, dileguarsi, perdersi

DICITE	INFORO	ABEMVS	INCENA
LVDITE	INDOMO	POLLVM	PISCEN
VIVITE	INAGRO	PERNAM	PAONEM
VENARI	LAVARI	PARTHI	OCCISI
LVDERE	RIDERE	BRITTO	VICTVS
OCCEST	VIVERE	LVDITE	ROMANI
CIRCVS	PLENVS	LEVATE	DALOCV
CLAMOR	MAGNVS	LVDERE	NECIS
AERIUS	VINCAS	IDIOTA	RECEDE

IN FORO

IN DOMO

IN AGRO

La parola "Domestico" deriva da una di queste. Cosa significa?

La parola "Agricoltura" deriva da una di queste. Cosa significa?

Che cos'è la Ludoteca?

La Perna era una la coscia di un animale che veniva servita affettata, in modo simile al prosciutto di oggi.

Il Paonem era un uccello: quale?

Venare = cacciare, inseguire

Venari = cacciarsi, rincorrersi

Hoc = questo

EST = è

### Mappa dell'Impero Romano



**Circus** = cerchio, circonferenza, orbita celeste, area destinata alle corse di bighe o cavalli.

**Clamor** = clamore, chiasso, schiamazzo, grido di saluto, di acclamazione o applauso, urlo ostile, di guerra o disapprovazione, rumore, fragore, frastuono

**Aerius** = nome maschile

**Nescire** = ignorare, non sapere, non conoscere, non riuscire, non potere, non essere in grado di

**Locus** = luogo, località, regione, paese, contrada, posizione, posto

**Recedere** = retrocedere, tornare indietro, andarsene, allontanarsi, scostarsi, staccarsi, scomparire, ire, dileguarsi, perdersi

COSA CI

RACCONTANO

SUI ROMANI

TUTTE QUESTE

FRASI LATINE?

COSA CI

RACCONTANO

SUI ROMANI

TUTTE QUESTE

FRASI LATINE?

COSA CI

RACCONTANO

SUI ROMANI

TUTTE QUESTE

FRASI LATINE?

COSA CI

RACCONTANO

SUI ROMANI

TUTTE QUESTE

FRASI LATINE?

## Lettera di Augusto a Tiberio

*Mio caro Tiberio, abbiamo passato bene le feste di Minerva poiché abbiamo giocato tutti i giorni ed abbiamo ben arroventato la tavola da gioco. Tuo fratello lanciava delle forti grida, ma a conti fatti non ha perso molto. Contro le sue aspettative, si è potuto rifare delle sue perdite. Quanto a me, io vado per i 20000 sesterzi, ma solo a causa del mio animo magnanimo, poiché se avessi voluto farmi pagare i colpi di sfortuna dei miei avversari, oppure senza dare nulla a chi stava perdendo, ne avrei guadagnati più di 50000!*



### Problema imperiale di matematica:

Augusto in una sera perse al gioco 20000 sesterzi, pari circa a 5000 denari.

Un legionario di Augusto guadagnava circa 228 denari l'anno.

Quanti anni di stipendio di un legionario ha perso Augusto in una sera?

---

## Lettera di Augusto a Tiberio

*Mio caro Tiberio, abbiamo passato bene le feste di Minerva poiché abbiamo giocato tutti i giorni ed abbiamo ben arroventato la tavola da gioco. Tuo fratello lanciava delle forti grida, ma a conti fatti non ha perso molto. Contro le sue aspettative, si è potuto rifare delle sue perdite. Quanto a me, io vado per i 20000 sesterzi, ma solo a causa del mio animo magnanimo, poiché se avessi voluto farmi pagare i colpi di sfortuna dei miei avversari, oppure senza dare nulla a chi stava perdendo, ne avrei guadagnati più di 50000!*



### Problema imperiale di matematica:

Augusto in una sera perse al gioco 20000 sesterzi, pari circa a 5000 denari.

Un legionario di Augusto guadagnava circa 228 denari l'anno.

Quanti anni di stipendio di un legionario ha perso Augusto in una sera?



## Lettera di Augusto a Tiberio

*Mio caro Tiberio, abbiamo passato bene le feste di Minerva poiché abbiamo giocato tutti i giorni ed abbiamo ben arroventato la tavola da gioco. Tuo fratello lanciava delle forti grida, ma a conti fatti non ha perso molto. Contro le sue aspettative, si è potuto rifare delle sue perdite. Quanto a me, io vado per i 20000 sesterzi, ma solo a causa del mio animo magnanimo, poiché se avessi voluto farmi pagare i colpi di sfortuna dei miei avversari, oppure senza dare nulla a chi stava perdendo, ne avrei guadagnati più di 50000!*



### Problema imperiale di matematica:

Augusto in una sera perse al gioco 20000 sesterzi, pari circa a 5000 denari.

Un legionario di Augusto guadagnava circa 228 denari l'anno.

Quanti anni di stipendio di un legionario ha perso Augusto in una sera?

---

## Lettera di Augusto a Tiberio

*Mio caro Tiberio, abbiamo passato bene le feste di Minerva poiché abbiamo giocato tutti i giorni ed abbiamo ben arroventato la tavola da gioco. Tuo fratello lanciava delle forti grida, ma a conti fatti non ha perso molto. Contro le sue aspettative, si è potuto rifare delle sue perdite. Quanto a me, io vado per i 20000 sesterzi, ma solo a causa del mio animo magnanimo, poiché se avessi voluto farmi pagare i colpi di sfortuna dei miei avversari, oppure senza dare nulla a chi stava perdendo, ne avrei guadagnati più di 50000!*



### Problema imperiale di matematica:

Augusto in una sera perse al gioco 20000 sesterzi, pari circa a 5000 denari.

Un legionario di Augusto guadagnava circa 228 denari l'anno.

Quanti anni di stipendio di un legionario ha perso Augusto in una sera?