

La storia è un gioco: lo hanno inventato al liceo «Da Vinci»

L'idea è degli insegnanti Andrea Brocchieri e Mattia Maistri
E ora si punta a trovare un editore che lo commercializzi

di Paolo Piffer

► TRENTO

Imparare la storia giocando, ancor meglio se quella trentina. Muovendo pedine e gettoni su una grande mappa del Tirolo storico, minuziosa nel segnare paesi e castelli, villaggi e fortezze, monasteri e passi alpini, stazioni di posta e corsi d'acqua. Teatro nel quale si muovono gli "attori", che siano i conti e i popolani come i poveri contadini della val di Non o i minatori val-suganotti.

Al Liceo scientifico "Leonardo da Vinci" di Trento, Andrea Brocchieri, docente di storia e filosofia e il collega Mattia Maistri (che invece insegna al liceo "Russel" di Cles), incontratisi durante un corso d'aggiornamento, tra un intervallo e l'altro hanno avuto l'idea, buttato giù uno schema e c'hanno perso le notti per mettere a punto "La guerra rustica del 1525" o "La rivolta", quella che i contadini del Sacro Romano Impero, e quindi anche i tirolesi, i sudtirolesi e i trentini, inscenarono contro l'ordine costituito sull'onda della Riforma protestante. Non contenta, la coppia di docenti s'è inventata anche "La fiera" che, sempre nel medesimo teatro geografico, riproduce il mercato del tempo dove i commercianti vendono e comprano, scambiano e contrattano merci con l'obiettivo finale di realizzare il massimo profitto



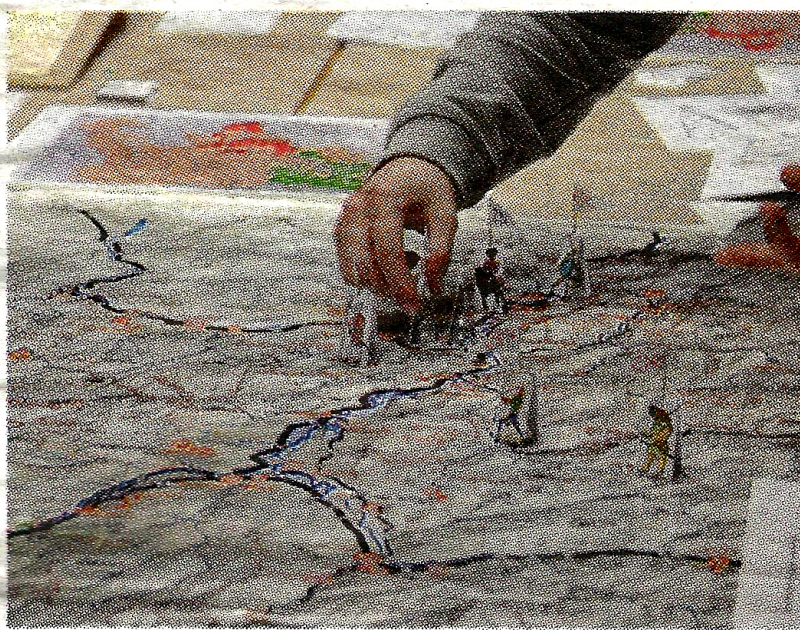
Il tavolo da gioco sul quale si cimentano gli studenti (fotoservizio Panato)

possibile e vincere incrementando il capitale di partenza. Per assonanza, dentro il primo come nel secondo gioco, c'è qualcosa degli scacchi, ma anche del risiko e pure del monopoli, quasi un mix, un frullato tuttifrutti. In guerra c'è chi attacca, in questo caso i popolani, e chi si difende, i conti del Tirolo e i principi vescovi di Bressanone e Trento. Starà alla capacità dei primi riuscire ad espugnare il castello o ai secondi mantenere le posizioni. Strategia e abilità

dei giocatori, tra gli uni e gli altri una decina in tutto, determinano le sorti della pugna, rigorosamente in dieci turni. «Ricercando un buon equilibrio tra funzionalità del gioco e realismo storico», affermano i docenti. Ancora più complesso il mercato dei commercianti. Perché oltre alle tabelle con i prezzi della mercanzia, scambiata con la moneta dell'epoca, il kreutzer, ci sono pure i briganti che rubano le derrate per venderle al mercato nero, inseguiti dalle



Andrea Brocchieri e Mattia Maistri, gli inventori del gioco



Un dettaglio del gioco da tavolo con cui gli studenti imparano la storia

guardie. E qui, oltre a saper contare, è necessaria anche una buona dose di scaltrezza, dei venditori per non farsi rubare la roba come dei ladri per esserne invece capaci, è pur sempre un gioco. Gioco che è ancora nella fase sperimentale.

Lo scorso anno ci si sono messi alcuni professori attorno al tavolo per poi passare il testimone ad una classe. Quest'anno, all'interno del laboratorio di storia, coinvolgendo una terza e una quarta, si è passati alla se-

conda fase, tarando e ritarando i particolari, una volta a settimana. Finora, una cinquantina i ragazzi "armati" di pedine e gettoni. Con un obiettivo, arrivare a giugno con i giochi fatti e completati. Magari trovando un editore che li metta in pubblicazione. Come materiale didattico ma anche, perché no?, in vendita. Perché pure la storia può essere un gioco. E di quelli seri, se aiuta a pensare, capire e far di conto. Guerra rustica e mercato contadino di secoli fa compresi.

«Così riusciamo a coinvolgere gli studenti»

«Almeno in Trentino, imparare la storia giocando è un'esperienza che per quanto ne so non si era mai fatta prima, perlomeno a scuola. Penso proprio che si tratti di un esordio», riflette Mattia Maistri, uno dei due prof inventori. Andrea Brocchieri, il collega, che è ancora all'opera per affinare, settimana dopo settimana, ogni particolare, pure con i suggerimenti degli studenti coinvolti, sottolinea tutto ciò che è stato fatto per mettere a punto i meccanismi e realizzare le pedine. «Il processo è ancora in corso. E' di una certa complessità ma mi pare interessante e che riesca a coinvolgere i ragazzi. Abbiamo usato - afferma - riproduzioni di mappe dell'epoca, almeno quelle che siamo riusciti a trovare. In questo modo c'è anche una proposizione del territorio il più possibile fedele sia dal punto di vista topografico che toponomastico. Mettiamo così insieme sia gli aspetti storici che quelli geografici. E poi, con il gioco del mercato, facciamo capire ai partecipanti come funzionava l'economia dell'epoca». Ofelia, mai nome fu più adatto al gioco, è una delle giocatrici, ci sono anche diversi ragazzi. «Mi pare un bel modo per imparare sia la storia che la geografia - dice - Mi piace l'idea di essere un personaggio storico, è un po' come entrarci dentro e riuscire a capire meglio come funzionavano certe cose. Non è neanche niente male pensare e riuscire a mettere in campo della strategie che possano avere successo e stringere delle alleanze. E' divertente. E se poi ci riesco, mica mi dispiace che i contadini riescano a prevalere sui potenti dell'epoca». (pa.pi.)