

CIRCUS MAXIMUS

Alcuni giochi possiedono valenze didattiche. Essi compiono una funzione formativa ma anche informativa. Giocare una simulazione della politica nell'antica Roma sicuramente aiuta a meglio comprendere e "visualizzare" quelle vicende storiche.

La mappa del gioco è composta da tre parti che, affiancate, formano un piano, raffigurante il classico anello quadrettato tipico delle corse. I giocatori usano dei segnalini colorati di cartone che rappresentano le diverse fazioni in corsa. Il testo inglese è molto chiaro e corredato degli opportuni esempi di gioco. La traduzione è fedele e va richiesta al momento dell'acquisto.

Le regole

Ogni giocatore scrive le caratteristiche del suo equipaggio sul foglio in dotazione. L'ordine di partenza avviene per estrazione. In questo modo anche chi nel turno precedente era rimasto in posizione svantaggiata, può recuperare il suo handicap.

Lo scopo del gioco è arrivare per primo a tagliare il traguardo al termine di tre giri; ma la caratteristica peculiare di Circus Maximus, rispetto ad una normale corsa di cavalli, sono le "scorrettezze" consentite. Nella corsa è lecito lanciare il proprio carro, magari dotato di lame scite, contro il carro o i cavalli degli altri concorrenti. E' possibile usare la frusta contro i cavalli dell'avversario o contro l'avversario stesso.

Strategia.

Per ostacolare la corsa degli avversari è necessario affiancare i carri. Gli effetti di tale manovra sono particolarmente efficaci se si stringe il carro avversario in curva o contro altri concorrenti. Fondamentale è la scelta della corsia più veloce in curva, per uscirne lanciati, prima possibile. Tutti gli eventi sopra descritti sono regolati da tabelle, stampate sulla mappa stessa, e

sono determinati col lancio di normali dadi a sei facce (ne servono fino a tre).

Uso didattico

Potrebbe essere giocato durante le lezioni di storia, latino, italiano e anche matematica! E' opportuno che l'insegnante segni precedentemente le regole ai gruppi di gioco.

L'insegnante discute prima e dopo la fase di gioco gli obiettivi da raggiungere ed i risultati effettivamente conseguiti da ciascuno.

Valutazione finale

Al di là del suo utilizzo in ambito scolastico il gioco risulta abbastanza originale e divertente. Una lettura sommaria delle regole richiede circa mezz'ora e, dopo un paio di partite, si può passare allo scenario avanzato, che dà un maggiore realismo all'azione introducendo le scommesse, i resti dei carri speronati sulla pista, la possibilità di vincere anche per i cavalli senza il guidatore.

Per ragioni di tempo (una partita "basica" richiede circa due ore), non penso siano praticabili delle espansioni in ambito scolastico.

Scheda riassuntiva.

Casa Editrice: Avallon Hill

Grafica: discreta

Livello difficoltà: basso

Tempo: 2 ore circa

Numero giocatori: 2-8

Rapporto qualità-prezzo: buono

Reperibilità: negozi specializzati o per corrispondenza

Un'esperienza didattica

Personalmente ho realizzato un'esperienza in una terza liceo scientifico, nell'ambito del programma di Italiano.

In riferimento alle proposte della commissione Brocca per il programma di italiano nel biennio, mi sono posto il problema di redigere il contenuto di una attività complessa, come quella di un gioco, in forma comprensibile anche ad estranei.

Anzitutto ho assegnato ad ogni squadra un "master", che leggesse le istruzioni e dirigesse il gioco.

Questa fase preparatoria va svolta oltre l'orario scolastico e costituisce un utile esercizio di comprensione di testi "tecnici".

Ho poi assegnato ad ogni gruppo il compito di registrare le azioni compiute durante il gioco, seguendo un outline (sul concetto di outline o scaletta avevo già svolto più di una lezione) prefissata:

A Fasi del gioco

A.1 Partenza

A.2 Situazione al I giro

A.2.1 Piazzamenti

A.2.2 Eventi

A.3 Situazione al II giro

A.3.1 Piazzamenti

A.3.2 Eventi

B Strategia dei concorrenti

B.1 Comportamento dei giocatori

C Tattiche e trucchi

C.1 Regole da approfondire

Gli alunni hanno avuto a disposizione circa due settimane per svolgere la relazione. Alcuni, utilizzando i fogli delle mosse previsti dal gioco, hanno rigiocato la partita a casa, discutendola.

Per la valutazione ho predisposto una griglia di correzione utilizzando 5 parametri: presentazione, precisione, strategia, conclusioni, bonus attribuendo un massimo di 2 punti ciascuno per qualità e quantità di dati.

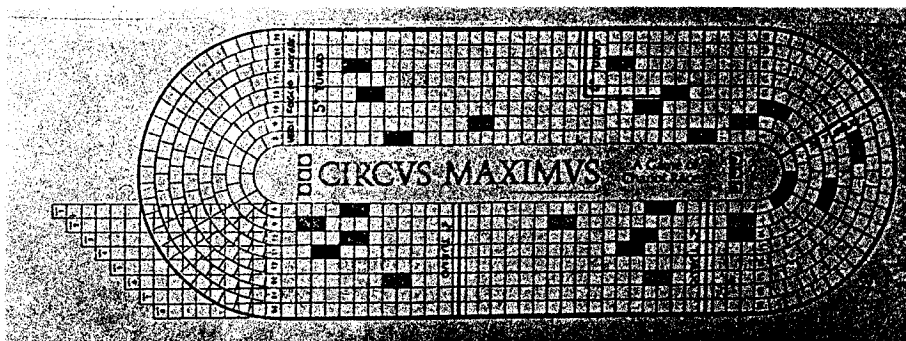
Per lo stile ciascuno aveva assoluta libertà di scelta: cronaca sportiva, resoconto partecipato, analisi delle dinamiche interpersonali o una rigorosa statistica con tabelle e grafici.

La scelta maggiormente praticata è stata l'ultima. Trattandosi di un liceo scientifico ad indirizzo informatico era, del resto, abbastanza prevedibile.

Conclusioni

Al di là dei voti assegnati, ritengo che l'esperienza sia stata coinvolgente.

L'analisi delle strutture narrative è continuata in altri modi (cinema, fumetti, computer-game, libri, letteratura) secondo una tendenza "multimediale" che, anche se non è ancora interiorizzata nella pratica didattica, è però prepotentemente presente nella vita quotidiana.



NEW WORLD

Nel quinto centenario della scoperta dell'America un gioco per riconquistare il Nuovo Mondo

Contenuto

- Sei fogli flotta contraddistinti dalle insegne di Spagna, Portogallo, Inghilterra, Francia, Olanda e Svezia, che hanno colonizzato l'America in tempi diversi.
- La mappa, veramente bella graficamente, rappresenta le due Americhe. Il territorio è delimitato da esagoni.
- 26 piastrelle esagonali, usate nella versione esplorazione
- Fogli di registrazione delle mosse
- Denaro
- Dadi
- Segnalini raffiguranti le risorse del territorio, indigeni, flotte, coloni, soldati di ogni nazione-giocatore

Regolamento di gioco

Il gioco si svolge in 13 fasi. Ogni giocatore, segretamente, pianifica la sua strategia in funzione del territorio che si prefigge di conquistare.

Imbarca coloni e soldati e sbarca, cercando di evitare tempeste e conflitti con altri giocatori, nell'area prescelta. Cerca le risorse, la cui raccolta servirà a procurare altro denaro per allestire nuove spedizioni e conquistare altri territori. Vincitore è il primo giocatore che controlla cinque aree (esagoni).

Strategia

Si può perdere il carico durante il viaggio di andata o durante il ritorno, obbligatorio per armare nuove flotte.

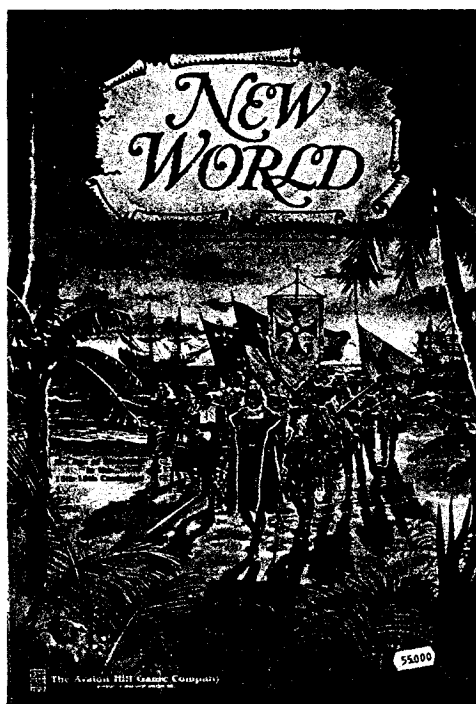
Si può incappare negli indigeni o in altri giocatori. Poiché il numero di coloni che si possono trasportare è decisamente limitato, non è facile raggiungere in tempi brevi l'obiettivo.

Per ovviare a questo inconveniente, nella versione del gioco per principianti è previsto fermarsi dopo dieci turni. Vince il giocatore che al termine del gioco possiede più denaro.

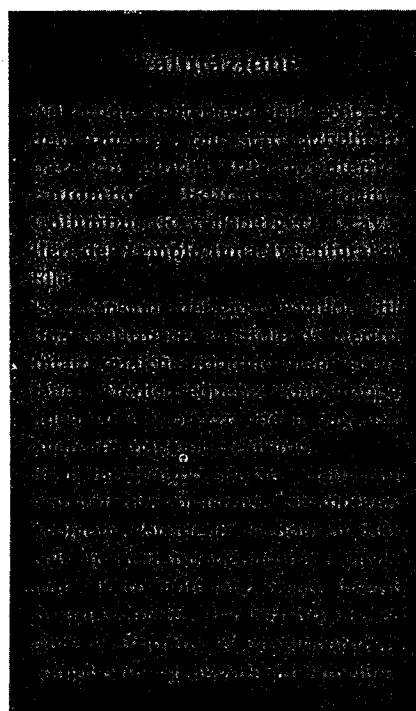
L'area di conquista varia proporzionalmente al numero dei giocatori.

L'espansione è difficile. Spingendosi all'interno, il clima si fa freddo e le epidemie decimano i coloni, che controllano il territorio.

La traduzione italiana delle regole deve essere richiesta all'atto dell'acquisto.



Dietro il conquistatore con spada, immagine tratta dall'iconografia ufficiale, sono raffigurati uomini appartenenti a diverse nazioni ed epoche. Il gioco infatti ricrea le situazioni di conquista del Nuovo Mondo nei secoli XV - XVIII.



New world

Casa produttrice Avallon Hill

Grafica buona

Livello difficoltà medio

Tempo 3 ore circa

Numero giocatori 2 - 6

Reperibilità negozi specializzati oppure richiedere direttamente alla Casa Produttrice

Uso didattico

Storia L'utilizzo è abbastanza ovvio. Quali sono state le differenze nel tipo di colonizzazione, dovute alle epoche storiche e ai popoli conquistatori.

Una lettura critica dei documenti (confronta il recente **Il nuovo mondo** a cura di Pino Cimò Mondadori) permette di analizzare la storia dalla parte dei conquistati (non necessariamente solo vittime) evidenziandone le differenze culturali anche profonde. L'impero Inca presenta caratteristiche sociali estremamente progressiste, rispetto agli Atzechi.

Geografia L'estrema fedeltà della carta consente di verificare la corrispondenza tra il tipo di insediamenti, il clima e le ricchezze indicate dal gioco e quelle attuali.

Italiano La lettura delle regole, l'analisi della struttura e la loro comprensione costituisce un buon approccio alle tecniche di scrittura tecnica che la scuola trascura.

Matematica Calcolo delle probabilità attraverso lo studio e la verifica delle tabelle che richiedono un lancio di dadi.

Gerarchiologia scolastica

**Chi sa fare, fa
Chi non sa fare, insegna
Chi non sa insegnare,
amministra**

Abbonarsi, nobilita.

Messaggio commerciale della
Redazione e GIOCHI.

La citazione è tratta da **La legge di Murphy** Arthur Bloch Longanesi & C.