



IL GRANDE GIOCO DELLA

# Linea del Tempo

Alla scoperta delle civiltà antiche





# Il grande gioco della Linea del Tempo

## Un gioco per lo studio della storia

La storia è lo studio dei fatti, degli eventi e dei processi del passato. Attraverso le conoscenze storiche si sviluppano metodi e saperi utili alla comprensione del presente, si contribuisce a formare la coscienza storica dei cittadini e si promuove la tutela del patrimonio culturale (siti archeologici, documenti, tradizioni e così via), che caratterizza la nostra identità.

Per i bambini, avvicinarsi alla storia attraverso un approccio ludico e laboratoriale diventa efficace e stimolante.

*Il grande gioco della Linea del Tempo* è pensato per i bambini della scuola primaria dai 6 ai 10 anni. Con il materiale a disposizione, si possono acquisire tante informazioni su alcuni popoli del mondo antico e, grazie alle attività suggerite, si può costruire una vera e propria linea del tempo. Questo approccio favorisce, in modo attivo ed efficace, la conoscenza cronologica, la misura del tempo, il concetto di periodizzazione, e permette ai bambini di sviluppare un'ottima capacità di individuare successioni, contemporaneità e durate.

### **Nota per gli insegnanti e gli educatori**

I contenuti di questo dispositivo didattico non riguardano tutte le civiltà del mondo antico che sono convenzionalmente presenti nei libri di testo. Al fine di rendere la meccanica di gioco didatticamente più efficace sono stati selezionati solo alcuni popoli del Medio Oriente e del bacino del Mediterraneo. Tale scelta, pertanto, non pregiudica né il potenziale educativo dichiarato né la qualità dell'apprendimento.

## Contenuto del gioco

La confezione contiene i seguenti materiali ludico-didattici che si compongono a puzzle:

Linea del tempo mondo antico (dal 4000 a.C. al 500 d.C.)



Linea del tempo  
dei Sumeri  
(dal 4000 a.C. al 2000 a.C.)



Linea del tempo  
dei Babilonesi  
(dal 1894 a.C. al 540 a.C.)



Linea del tempo  
degli Egizi  
(dal 3000 a.C. al 670 a.C.)



Linea del tempo  
degli Ebrei  
(dal 1500 a.C. al 63 a.C.)



Linea del tempo  
dei Greci  
(dal 1250 a.C. al 323 a.C.)



Linea del tempo  
dei Romani  
(dal 730 a.C. al 476 d.C.)

Ogni linea del tempo di ciascun popolo ha una tessera iniziale più grande che rappresenta la scheda della civiltà con notizie generali e approfondimenti.

## Le carte-evento

Ogni carta rappresenta un evento o un fatto storico. Sul fronte di ogni carta c'è un'illustrazione e il nome dell'evento. Sul retro ci sono gli approfondimenti e la data di riferimento del fatto o dell'evento rappresentato sul fronte.

A ogni popolo è stato assegnato un numero di carte differente:

**Sumeri: 8 carte**



**Babilonesi: 6 carte**



**Egizi: 10 carte**



**Ebrei: 6 carte**



**Greci: 15 carte**



**Romani: 20 carte**



## Carte extra

I bambini hanno a disposizione anche cinque carte extra, con notizie su altri popoli del mondo antico. Per rendere il gioco più completo sono state aggiunte le carte dei Cretesi, dei Fenici, dei Persiani, degli Etruschi e dei Nuragici.

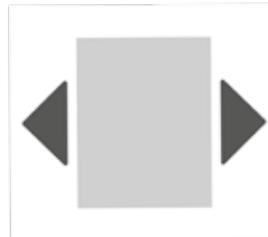


## Le plance di gioco

I giochi e le attività didattiche si svolgono su due plance:



La Plancia dei popoli



La Plancia sfida

## Tre modalità di gioco

**Costruisci la linea del tempo.** Questo è un gioco che può essere svolto individualmente o in gruppo. Prima si costruiscono il puzzle della linea del tempo e quello delle varie civiltà: queste ultime si collocano sotto la linea del tempo facendo attenzione alla corrispondenza delle date come nell'esempio di seguito.



Poi si inseriscono le carte evento (nel corretto ordine cronologico) all'interno delle varie civiltà. Questa attività permette ai bambini di avere sia un quadro completo di tutte le civiltà del mondo antico del bacino del Mediterraneo, sia di organizzare le informazioni individuando i fatti principali, le successioni, le durate di ogni singolo periodo e imparando a riconoscere anche eventi e periodi contemporanei. Girando le carte-evento il bambino può verificare la correttezza del posizionamento sia riguardo alla civiltà sia riguardo alla datazione.



**Gioco delle civiltà.** Si gioca in due o più giocatori con la plancia dei popoli. Si distribuiscono cinque carte-evento a ciascun giocatore (posizionate con il fronte rivolto verso l'alto); le restanti carte vengono lasciate a disposizione sul piano di gioco, disposte in un mazzo. A turno i concorrenti devono posizionare, una alla volta, le proprie carte sulla civiltà che ritengono corretta. Ogni volta che un giocatore attribuisce un evento a una civiltà, controlla se la risposta è esatta girando la carta. Se la risposta è sbagliata la carta viene eliminata e il concorrente ne pesca un'altra dal mazzo. Vince chi finisce, per primo, le carte-evento.



**Sfida nel tempo.** Si mischiano le carte e si distribuiscono a ciascun giocatore in questo modo:

- 2 giocatori: 15 carte ciascuno;
- 3 giocatori: 10 carte ciascuno;
- 4 giocatori: 5 carte ciascuno.

Le carte rimanenti vanno messe impilate sul piano di gioco con il lato del nome dell'evento rivolto verso l'alto.

Il bambino più piccolo pesca la prima carta dal mazzo, la gira e la colloca sullo spazio corrispondente della plancia sfida con il lato della data rivolto verso l'alto. A turno, i giocatori devono posizionare una delle loro carte a destra o a sinistra di quella posta al centro della plancia, lasciandola con il fronte rivolto verso l'alto. Se la carta viene posizionata a destra, il giocatore ritiene che tale carta abbia una data successiva a quella dell'evento della carta centrale; se viene messa a sinistra, pensa che abbia una data precedente a quella della carta centrale.

Quando tutti i giocatori avranno posizionato una delle loro carte a destra o a sinistra di quella centrale, possono girare le proprie carte e verificare che il posizionamento sia corretto. I giocatori, che hanno posizionato la propria carta sul lato giusto, guadagnano quella carta. Quindi si prosegue con un nuovo turno di gioco, mettendo da parte la carta posizionata sulla plancia e pescandone una nuova. Il gioco termina quando i giocatori avranno finito le loro carte. Vince il giocatore che, al termine della partita, ha guadagnato più carte. In caso di parità, i vincitori devono sfidarsi di nuovo, rimescolando le carte e procedendo con un'altra sfida, a oltranza.





# Professional Teaching Games

IT57052 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23  
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy