

# **BISANZIO: un sussidio didattico per lo studio della storia**

Di PAOLO GIATTI e ANTONELLA PARMEGGIANI

## PRESENTAZIONE

Il progetto di "giocolibro" (nome e progetto sono depositati), nasce come sussidio didattico allo studio della storia, avendo come base le premesse teoriche dell' ISAGA, una associazione internazionale che si occupa di giochi di simulazione, una sezione della quale (SIGIS) e' operativa anche in Italia. Questo tentativo si prefigge un duplice scopo: da un lato illustrare eventi storici un po' meno eurocentrici, insistendo su aspetti di tipo "strutturale" (economia, territorio), dall'altro evidenziarne i meccanismi attraverso una simulazione giocata che, oltre ad essere divertente, ne faciliti la comprensione. La scelta del boardgame, rispetto ad esempio al role-play, nasce dalla considerazione che i fattori geografici hanno una parte notevole nello sviluppo delle vicende storiche e. dal punto di vista didattico, l'utilizzo di una mappa e' di indubbia utilità ai fini della memorizzazione.

**STRUTTURA DEL LIBRO** Per quanto riguarda l'introduzione storica, il primo capitolo è di tipo "evenemenziale" (anche per facilitare le strategie di gioco), il secondo più attento a fattori economici o "di costume", particolarmente utile ad ogni singolo giocatore per entrare nel ruolo.

**IL GIOCO** Il gioco, a gruppi di 6 giocatori al massimo, richiede almeno due ore (ma è prevista una formula abbreviata e, in ogni caso, si può "salvare" una partita e ricominciarla la lezione successiva. Però la cosa più importante, dal punto di vista didattico, è il "debriefing", cioè la discussione a posteriori delle strategie adottate, confrontandole con la realtà storica, dal punto di vista di ogni singolo giocatore-popolo. Questo aiuterebbe anche a capire le cause dei risorti nazionalismi attuali. Tecnicamente il piano di gioco è un foglio ripiegato in formato A3 che riproduce l'area di Bisanzio nel 1360; i giocatori utilizzano 12 fustelle quadrate ciascuno di circa 1 cm. di lato, contrassegnate col simbolo della nazione e un foglio (da fotocopiare dal libro) per gli "ordini"; e una "mappa diplomatica"; non si usano dadi o altre forme di scelte casuali.

**GLI AUTORI** Paolo Giatti (elaborazione e regole del gioco) è nato a

Bondeno nel 1947, si è laureato in lettere nel 1970 a Bologna e in Scienze Politiche (indirizzo sociologico) nel 1978, con una tesi sul liceo scientifico di Bondeno, dove ha insegnato dal 1974 al 1991. Ha scritto diversi articoli su nuove tecnologie (particolarmente l'informatica) e loro applicazioni nella didattica. Antonella Parmeggiani (autrice dei primi due capitoli) è nata a Torino nel 1962 e si è laureata in Storia a Bologna e ha conseguito il dottorato di ricerca in Storia Bizantina. Patrizia Zavatti, (autrice del bozzetto originale per la copertina) è nata a Bondeno nel 1962, ha frequentato studi di grafica interessandosi particolarmente all'illustrazione di libri per ragazzi. Attualmente lavora per un'agenzia pubblicitaria.

## I N D I C E

### A LE VICENDE STORICO POLITICHE

- A.1 Bisanzio sotto la dinastia dei Paleologi p.1
  - A.1.1 Le guerre civili 1321-1354 p.4
  - A.1.2 Gallipoli p.5
  - A.1.3 Giovanni VIII e l'Occidente p.6
  - A.1.4 Caduta di Costantinopoli (1453) p.7
- A.2 Gli inizi dell'Impero Ottomano p.9
  - A.2.1 La conquista di Adrianopoli (1361) p.9
  - A.2.2 La prima sconfitta degli Ottomani p.10
  - A.2.3 Maometto II p.11

### B L'AREA GEOGRAFICA: I POPOLI

- B.1 I Bizantini p.13
- B.2 Gli Ottomani p.14
- B.3 I Mongoli p.16
- B.4 I Serbi p.18
- B.5 I Veneziani e i Genovesi p.19

### C LA SIMULAZIONE GIOCATA

- C.1 La mappa e il materiale p.22
- C.2 Preparazione al gioco p.22
  - C.2.1 Scelta dello scenario e delle fazioni p.22
  - C.2.2 Compilazione del foglio degli ordini p.23
- C.3 Sequenze di gioco p.24
  - C.3.1 Fase militare p.24
  - C.3.2 Fase diplomatica p.25
  - C.3.3 Trascrizione degli ordini p.25
  - C.3.4 Risoluzione dei conflitti p.25

- C.3.4.1 Regole di ritirata p.26
- C.3.5 Verifica delle condizioni per la vittoria p.26
- C.3.5.1 Posizionamento delle nuove unita' p.27

#### D APPENDICI

- D.1 Gli scenari p.28
- D.2 Materiale iconografico (a parte)
- D.3 Bibliografia p.29