

## **Sezione 4**

### **Il laboratorio delle simulazioni**

# Tradizioni

**Gioco di ruolo a squadre  
su memoria storica, identità e appartenenza  
e sul potere ambiguo  
delle invenzioni**

### Gioco su memoria storica, identità e appartenenza e sul potere ambiguo delle invenzioni

#### Gli obiettivi del gioco

- Problematizzare alcune questioni che la storiografia attuale considera vitali, ma che indubbiamente sono di difficile accettazione da parte di tredici-quattordicenni: l'identità, l'appartenenza, il loro rapporto con il potere ecc.
- Avvicinarsi a un problema, paradossale e al tempo stesso caratterizzante della storia, di "logica" storiografica: la storia, sicuramente, cerca la verità, ma non sempre ciò significa scartare le "cose false".
- Affrontare temi di educazione civica e di formazione generale, finalmente calati **dentro la storia** e non aggiunti come considerazioni morali, esterne alla disciplina.
- Impostare, anche nella scuola di base, il problema dell'uso pubblico della storia (anche questo è una conquista recente della storiografia: se ne veda il reading edito da Franco Angeli, Milano 1995, curato da Nicola Gallerano, uno dei più vivaci e appassionati contemporaneisti, purtroppo scomparso di recente).
- Promuovere la capacità di argomentare e le abilità referenziali orali (come si vedrà dalla descrizione del gioco).
- Infine, ma non certo la cosa meno importante, dare la possibilità di conoscerle, queste tradizioni. Ho notato che, presentando il gioco ad adulti e insegnanti, ottenevo grandi effetti sorpresa, dal momento che i giocatori scoprivano in questo modo l'invenzione di tante storielle apprese in gioventù. Al contrario, lavorando con gli studenti e i ragazzi, questi rimanevano piuttosto indifferenti alla sorpresa: nessuno più racconta loro di Clelia, Ferruccio e Pier Capponi. Non c'entra il rinnovamento del manuale: è un bene che - dopo gli anni settanta - essi siano stati ripuliti da una massa soffocante di leggende. Ma perché nessuno più racconta ai ragazzi le vecchie storie?

Prospetto delle abilità da attivare	voci della scheda			
	1	2	3	4
- conoscere eventi storici legati ai periodi fondamentali della storia italiana: Unità, emigrazioni, prima e seconda guerra mondiale, formazione di stati totalitari	•			
- conoscere gli elementi costitutivi di uno stato federale e di uno unitario	•			
- individuare relazioni tra situazioni politiche diverse		•		
- stabilire nessi causali			•	
- inferire elementi valoriali da informazioni		•		
- leggere attentamente per ricavare informazioni			•	
- classificare informazioni sulla base di categorie date		•		
- memorizzare informazioni per operare scelte				•
- formulare ipotesi			•	
- fornire spiegazioni motivate			•	
- individuare documenti utili per sostenere una tesi			•	
- argomentare in forma scritta e orale				•
- usare in modo estensivo le tradizioni				•
- comprendere il concetto di identità e di appartenenza			•	
- rielaborare informazioni assumendo un punto di vista				•
- modificare il punto di vista rispetto a una situazione nuova				•
- confrontare modelli				•

# Premessa sul concetto di tradizione

## Leggerezza e ironia del gioco

Il gioco **Tradizioni** ha una storia particolare. L'ho ideato alcuni anni fa, quando improvvisamente tutti scoprimmo che, insieme alle guerre, nell'Est europeo si riprendevano i libri di storia per le scuole e si riscrivevano le memorie nazionalistiche, che — con grande sollievo dobbiamo confessare — in pochi ormai ricordavano. Contemporaneamente, in Italia acquistavano una rapida popolarità alcune vecchie storie, su **Albergo da Giussano** e la **Lega Lombarda**, che i cinquantenni avevano studiato a scuola, ma i ventenni no. E ci si chiedeva in quale modo tali storie (che confusamente legavamo a poesie di **Carducci** e all'epopea risorgimentale) riaffiorassero nell'immaginario collettivo, dal momento che nessuno — apparentemente — si era preso la briga di tramandarle.

Il gioco **Tradizioni** serviva a tematizzare storicamente questo problema, e riusciva a farlo in modo che scoprivo divertente, nei vari corsi e nelle varie situazioni nelle quali è stato presentato. E ciò non guasta, dati il carattere — come dire?... delicato — di questo tema, le suscettibilità che può urtare e qualche suo scottante risvolto politico. Probabilmente questo è uno dei motivi per cui, nonostante il tema delle tradizioni sia stato fra i più analizzati nell'ultimo quindicennio, non se ne vedono apprezzabili trattazioni nella manualistica corrente.

Potenza del gioco, diremo allora. Il fatto che l'argomento tradizioni sia risultato facile, accessibile e passibile di una trattazione piana, senza provocazioni, forse dipende esattamente dalla sua leggerezza, dall'ironia inevitabile del mezzo e dall'understatement che genera.

Nel frattempo, ho adoperato il gioco per una sfida con i miei studenti di **Didattica della storia** di quest'anno (1995-96). Ho consegnato loro il materiale sul quale mi basavo, ho spiegato il problema storico e quello storiografico, ma ho tenuta nascosta la dinamica del gioco. La sfida era proprio quella che inventassero un gioco più divertente del mio. È stata accettata e un gruppo di studenti sta at-

tualmente lavorando per scalzare il gioco che potrete leggere fra poche righe, e sostituirlo con un concorrente più valido. Naturalmente, se lo desiderate, potete raccogliere anche voi il guanto. Per consentirvi questa possibilità, espongo dapprima il problema e le fonti che ho seguito, in modo che, al principio della spiegazione del gioco, possiate sospendere la lettura, fantasticare e inventare un po'. Dopotutto, quello delle invenzioni è proprio il cuore del problema.

## Le tradizioni inventate

Una ventina d'anni fa alcuni storici, sollecitati da **Eric Hobsbawm**, si dettero convegno sulla questione se le tradizioni fossero genuine o no. Per valutare l'importanza di questo problema, è opportuno riandare con la mente a quel periodo. Si era alla fine degli anni settanta. La passione per la politica mostrava tutta la sua stanchezza, dopo un decennio buono di lotte e di speranze. Come accade solitamente in queste circostanze, cominciava a farsi largo un sentimento opposto: che la politica fosse un brutto affare (una cosa falsa e artefatta) e che, al suo esatto contrario, esistesse un luogo (il quotidiano, il privato, il sentimentale ecc.) nel quale le cose fossero semplici e vere. E tra questi luoghi di verità c'era quello delle tradizioni risorgenti: antichissime usanze, riti, sentimenti, simboli e racconti che avevano attraversato indenni il tumultuoso periodo della modernizzazione e della politicizzazione e, alla fine degli anni settanta, emergevano qua e là in Europa. Ecco il paese dei baschi, ecco il paese dei celti — **Irlanda**, **Scozia**, **Bretagna**, **Galizia**. La **Linguadoca**, l'**Occitania** e la **Catalogna**, terre ben più antiche degli stati ottocenteschi e solo apparentemente annegate e disperse nello stato-nazione, esibivano riaffiorando con la loro vitalità la verità che li contrassegnava. Il tempo dava loro ragione, e riportava sotto i fari dell'osservazione storica un soggetto che questa, dopo i disastri della seconda guerra mondiale, aveva in tutti i modi tentato di far eclissare: l'etnia. La politica,

gli stati, l'ordine mondiale e le ideologie crollavano una dopo l'altra. Resisteva solo il nucleo tradizionale delle società umane, quello etnico. Dunque, questo era il nucleo vero, il valore al quale tornare.

Erano gli inizi di un periodo storico che continua ancora oggi, e del quale osserviamo alcuni sviluppi. Per una volta, si deve ammettere, la riflessione storica giunse in tempo — e forse anche lo percorse. Infatti, dopo il convegno di **Hobsbawm**, gli studi si sono moltiplicati. Non c'è, quasi, tradizione — europea o mondiale — che non sia stata presa in considerazione dagli storici. I risultati sono quasi ovunque unanimi, e sono contenuti nel termine emblematico di quel lontano convegno inglese: "l'invenzione" (gli atti di quel convegno sono in *Aa.Vv.*, *L'invenzione della tradizione*, a c. di **E. Hobsbawm** e **T. Ranger**, **Einaudi**, **Torino 1987**; si veda ancora il dibattito relativo, apparso su "Passato e Presente", 14-15, 1987). Invenzione è un termine, che è stato applicato a quasi tutto, e quasi sempre con successo: all'Europa, all'America, alla Francia, alla donna, al Purgatorio e a ogni altro genere di oggetto di indagine storica, tanto da diventare — nel sintagma "l'invenzione di qualche cosa" — un autentico "plattismo", come direbbero i linguisti più esigenti per significare un'espressione così fortunata da diventare del tutto scontata.

## L'invenzione del kilt

Ma allora, vent'anni fa, l'impressione fu grande. Si prenda uno dei contributi, quello scritto da **Trevor Roper**. Riguarda le tradizioni scozzesi, fra le più note al mondo: lo scozzese veste un gonnellino di lana, tessuta a scacchi multicolori, peculiari del proprio clan, e suona la cornamusa (fra l'altro beve whisky: ma lo storico non si è occupato di questa tradizione, fortunatamente, come vedremo). Queste caratteristiche connotano l'immagine stessa della regione, ormai in tutto il mondo e al di là di qualsiasi altra singolarità locale (per esempio, che in **Scozia** vi sia

no importanti giacimenti di petrolio, che vi si producano l'angus e una lana ottima, o che il principe consorte sia duca di Edinburgo). La fortuna della tradizione stabilisce con decisione ciò che è accessorio e ciò che è fondamentale e individua vividamente il nucleo originario dell'identità etnica.

Almeno, così tutti hanno pensato fino a che lo storico non si è occupato della faccenda, e ha scoperto che il tartan è un tipo di tessuto piuttosto recente, dal momento che gli scozzesi antichi vestivano di un marroncino poco distintivo, e che lo strumento tradizionale era la cetra, le cui sonorità sarebbero sicuramente destinate all'insuccesso nei campi di battaglia, a differenza di quelle della cornamusa, adottata dagli scozzesi solo nel secolo scorso. E ha ricostruito con puntiglio la creazione del kilt, rivelandoci che si trattava di un indumento di lavoro, che un capitalista inglese ideò nella prima metà del XVIII secolo per ricoprire le nudità dei suoi operai scozzesi in modo sbrigativo ed economico. Dunque, le famose tradizioni originarie non sono altro che costumi imposti dai dominatori esterni, fatti propri in conseguenza della subalternità culturale di un popolo: e, perciò, testimonianza di sconfitte, più che di vittorie; di acculturazioni subite, più che di caratteri originari.

### Babbo Natale e samurai

Sulla scia del kilt, si avviarono allo stesso destino di smentita storica la maggior parte delle tradizioni che oggi connotano l'originalità di un popolo: il samurai e il sole nascente del Giappone, inventati alla fine del secolo scorso; Vercingetorige, inventato addirittura da un imperatore, Napoleone III; l'opposizione fra popoli pastori e agricoltori del Ruanda (inventata dai dominatori belgi) e così via. Con esse sono andate in crisi anche molte tradizioni, ormai entrate nei nostri affetti, perché divenute simboli più minuti della quotidianità. Fra queste, l'esempio più evidente è costituito da Babbo Natale, l'amorevole vecchio con la barba

bianca e il vestito rosso, bordato di pelliccia bianchissima: inventato dalla Coca Cola in una sua celebre campagna pubblicitaria dei primi decenni di questo secolo.

Gli storicisti si sono occupati anche dell'Italia, ottenendo risultati analoghi. Hanno "estromesso" dalla storia, dunque, i celebri "costumi regionali", messi a punto anche loro nel secolo scorso; le varie leggende che, un tempo, facevano i manuali di storia. Scoprirono che Pier Capponi, i Vespri, Balilla, Pietro Micca (e via raccontando) erano episodi che ebbero risonanze minime, al tempo in cui accaddero, e, perciò, non crearono una tradizione. Gli stessi episodi, ripresi nel periodo dell'unificazione italiana, furono ricostruiti, insegnati e introiettati da generazioni di studenti come se provenissero da una tradizione, sofferta e nascosta, che testimoniava l'indomito carattere degli italiani e la loro secolare volontà di identità nazionale.

### La manipolazione delle tradizioni

Dentro questo contesto di inventiva nazionale (questo sì vero, patriottico ed esteso a tutta la penisola) si colloca il caso emblematico della Lega Lombarda. Infatti - racconta Ernesto Sestan (Legnano, nella storiografia romantica, in Pinto, a c. di, Storiografia dell'Otto e Novecento, III. Le lettere, Firenze 1991, pp. 221-240) - mentre la maggior parte delle regioni italiane si dotava, nella prima metà dell'Ottocento, di miti unitari, gli storici lombardi evitarono accuratamente di produrre tradizioni che insegnassero ai loro correggionari la loro antica fiera identità. Il fatto è, spiega Sestan, che essi conoscevano assai bene il Medioevo padano, con il suo carico di sangue e di crudeltà fratricide (una specie di Bosnia, per trovare un facile e immediato paragone), al punto da giudicarlo improponibile, come modello di unificazione, nemmeno regionale. Tanto è vero che, a inventare il mito, venne in soccorso un non-lombardo, uno storico che non era trattenuto da nessuna reticenza nel manipolare e ritrascrivere la sto-

ria sanguinosa della propria terra. E fu così che l'abate Luigi Tosti, napoletano, scrisse fra il 1846 e il 1848 la "vera" storia della Lega Lombarda, con il suo corredo di carrocci, giuramenti e Alberti da Giussano. Si dice che il buon abate, una decina di anni dopo aver pubblicato la sua opera, se ne fosse già pentito. Egli aveva lavorato in una prospettiva dichiaratamente guelfa (perciò i suoi lombardi combattono accanitamente contro l'imperatore straniero e sono così devoti al papa - ma questo oggi si ricorda meno) e scopriva che in pochissimo tempo la sua creatura mitica era diventata filomonarchica, laica e già la letteratura risorgimentale ne aveva fatto un inquieto simbolo irredentista: è facile aggiungere che non avrebbe mai sospettato che, un secolo più tardi, la leggendaria Lega Lombarda avrebbe acquistato riflessi antiunitari e antimeredionali. E tutti, inventori della tradizione e rielaboratori successivi, sarebbero ancor più stupiti nel venire a sapere che, alla fine del secolo scorso, uno dei reinterpreters del mito, Giosue Carducci, ebbe a scrivere che i discendenti naturali di quegli antichi e onesti cavalieri medievali erano i socialisti italiani: dove si appalesano gli intrecci inestricabili e di grande ironia che la storia e le tradizioni costruiscono, richiamandosi a vicenda nel corso degli ultimi centocinquanta anni.

Ma tutto ciò è nella norma, affermano gli storici. Le tradizioni identitarie attuali (nella maggior parte dei casi) sono state inventate abbastanza di recente e, per di più, sono continuamente rielaborate e destinate a cambiare di significato, a seconda dei tempi e degli intendimenti dei rielaboratori. Dunque, concludono, non è possibile opporre al "falso" ambito della politica il "vero" luogo delle tradizioni.

E fin qui la storiografia contemporanea non ha fatto altro che ribadire il portato, classico e ineludibile, dello storicismo europeo: non c'è nulla, nelle società umane, che non sia stato prodotto dagli stessi uomini. In questo senso, anche le tradizioni sono "inventate".



## Il successo delle tradizioni

Il mistero più affascinante delle tradizioni, però, non è nella loro invenzione, ma nel loro successo. Osserviamo i fatti.

Quando in Scozia comincia a diffondersi l'uso del kilt, come costume identitario, molti storici protestano. Sono già andati a vedere le fonti e hanno già scoperto la falsità di questa tradizione. Perciò scrivono nei loro libri come sono andate le cose ed esortano i loro compatrioti a non cadere nel tranello. Fatica sprecata: una volta adottata, la tradizione ha di fronte a sé una strada felice, aperta e non più sbarrabile. In pochi decenni, gli scozzesi fanno proprio il nuovo costume, e lo considerano talmente connotante, da retrodatarne l'adozione nei tempi lontanissimi delle proprie origini etniche.

Il mistero del successo di tali tradizioni è destinato a infittirsi quando, riflettendo sulla loro diffusione, scopriamo come i meccanismi di produzione e divulgazione siano molto trasparenti. Gli autori delle tradizioni sono conosciuti. A volte sono intellettuali di prestigio, o come nel caso di Verdingetorice, politici situati nel cuore stesso del potere. I mezzi di trasmissione sono quelli moderni: la stampa, i comizi, i monumenti, i nomi delle strade e delle piazze, e al giorno d'oggi le televisioni o Internet. Non vi è in essi - autori e mezzi - nulla di popolare, così come avrebbero preteso gli storici del romanticismo. Si tratta, invece, di poderose macchine mitopoietiche o di mitomotori, interamente moderne e ben inserite nella politica, ormai notissime alla storiografia e all'analisi sociale recenti.

## Tradizioni e identità collettiva

Perché, allora, questa voglia popolare di farsi ingannare (vulgus decipi vult - anche questo è un detto tradizionale), e, inoltre: è giusto analizzare questo fenomeno con il metro illuministico dell'"inganno"?

Su questo punto la storiografia è divisa, grosso modo, in "perennisti" e "modernisti". I primi sostengono che la fortuna di queste tradizioni dipenda fondamentalmente da un patrimonio

mitico antichissimo, nel quale gli inventori moderni pescano; i secondi accentuano il peso dell'intervento delle istituzioni moderne nella formazione della mentalità collettiva. In questa sede non ci interessa esaminare accuratamente queste opzioni: è più fruttuoso concentrarsi sul funzionamento e sugli effetti di questa macchina mitopoietica. Prendiamo un esempio, tratto da Guy Sorman (En attendant les barbares, Fayard, Paris 1992). Questo studioso-giornalista si recò nei paesi comunisti, all'indomani della caduta del muro di Berlino. Voleva osservare di persona i mutamenti della società e del costume. Registrò, fra l'altro, lo spuntare improvviso di movimenti neonazisti nella Germania orientale, e provò a spiegare tale fenomeno. Non si trattava, ha scritto, di tradizioni naziste sotterranee, che il lungo regime comunista non era riuscito a estinguere. Al contrario, questi gruppi erano la prova di un evento tragico e collettivo, che riguardava anche le società occidentali. Il punto era che la Germania orientale aveva costruito canali tradizionali efficaci e pervasivi, tanto che non c'era nulla, nella vita degli individui, che non fosse gestito da una tradizione, inventata dal regime: la nascita, la crescita e l'adolescenza, lo studio, il matrimonio, il lavoro, la pensione e la morte. D'un colpo queste tradizioni spariscono e l'effetto sugli individui è devastante. Si sentono sperduti, privi di appigli, e non sanno dove andare perché non hanno più tutto ciò a cui provvede una tradizione che funziona. Per sopravvivere, si aggrappano a ciò che hanno sottomano: il territorio e il gruppo. Il nazismo viene dopo, a illustrare culturalmente una presa di posizione spontanea e naturale in certe circostanze. Le stesse, soggiunge, che troviamo nelle città americane, dove bande territoriali si contendono le strade e i quartieri. Le stesse, dovremo dire, rivelate da numerose ricerche sui giovani italiani, che mostrano come questi trovino nel gruppo e nel territorio quei sostegni all'autoriconoscimento e all'orientamento che non ottengono da altri (ma non solo i giovani, a ben guardare).

L'Occidente, conclude l'autore, assomiglia alla fortezza descritta da Buz-

zati nel Deserto dei tartari. Tutti stiamo sugli spalti, scrutando l'arrivo dei barbari, i non-europei che ci incutono il terrore della distruzione della nostra civiltà. Ma i barbari nascono alle nostre spalle, dentro la fortezza. Infatti, poiché abbiamo interrotto le tradizioni, i nuovi europei sono "vergini" e, potenzialmente, ne sono gli annunciatori distruttori.

## Necessità delle tradizioni

Le metafore vanno tutte prese con ironia, lasciandole decantare del loro carattere ultimativo, specialmente quelle apocalittiche. A queste condizioni, ci permettono di sintetizzare alcune conclusioni: viviamo in una struttura di convivenza, la società, in cui i miti, i simboli, e le tradizioni che li veicolano, hanno una funzione vitale e insostituibile. Nella società contemporanea queste tradizioni pescano nel passato, sia pure con preoccupazioni, scopi e strumenti diversi da quelli della storiografia. A esse, dunque, non va chiesta la "veridicità". A esse si chiede di rendere conto della loro efficacia e degli effetti che producono. A cosa servono? Le giudicheremo e prenderemo le nostre decisioni, a seconda della risposta a questa domanda.

Nella società contemporanea il passato è di tutti. Questo è uno dei principi della democrazia, dal quale dipende la conclusione, ovvia ma spesso ignorata, che il passato non è proprietà esclusiva degli storici. Ma questo non vuol dire che tutti possano disporre del passato a proprio piacimento. Per analogia, altrimenti, dovremmo ammettere che, dal momento che l'ambiente è un bene collettivo, tutti hanno il diritto di sfruttarlo come meglio credono. Oggi, a differenza di un secolo fa, sappiamo che le tradizioni sono inventate, che tutti possono inventarle e che sono necessarie. Si tratta di un nuovo potere, che possiamo decidere di detenere o di delegare. Di controllare o di lasciare crescere in modo selvaggio.

Tradizioni nasce dalla convinzione che esista, fra le molte che abbiamo, anche una responsabilità nell'uso che si fa del passato, e che sia bene discuterne qualche volta a scuola.

## Come si gioca

Nel gioco si immagina che due partiti debbano conquistarsi il consenso popolare proponendosi come portatori di determinati valori. A questo scopo, essi produrranno tradizioni o distruggeranno quelle degli avversari: ma potranno anche reinterpretarle, riutilizzarle in chiavi sempre diverse, a seconda delle circostanze.

Vince il partito che è riuscito a ottenere il maggior numero di successi, nei diversi round che costituiscono il gioco. Per vincere ogni partito dovrà dimostrare di scegliere le tradizioni giuste, di strappare all'avversario quelle pericolose, di utilizzare al meglio le conoscenze storiche (per confutare gli altri e per proteggere se stessi), di perorare con maggiore credibilità la propria causa.

Il professore svolge, durante il gioco, il ruolo di master (con le funzioni tradizionali dell'animatore: ravvivare il gioco, incoraggiare i partecipanti, regolare i flussi di decisione ecc.). Dopo il gioco, durante il debriefing, rivela ai partecipanti i meccanismi della tradizione (basandosi sull'esposizione fatta sopra, o sulle letture personali, a partire dalla bibliografia segnalata). Sollecita i partecipanti a valutare la questione della tradizione.

La classe viene divisa in due gruppi eterogenei ed equilibrati, che occuperanno l'aula in modo da ottimizzare due funzioni: discutere al proprio interno e confrontarsi con gli avversari. Ciascun gruppo rappresenterà un partito (i bianchi e i neri, per esempio).

## Descrizione del materiale per giocare

Tre mappe generali **Memoria storica**, una per ciascun partito e una, di controllo, per il master. In questa mappa sono riportati tutti i nomi delle Tradizioni; accanto a ciascun nome c'è uno spazio per segnare man mano i valori che vengono assegnati alle Tradizioni, i valori reinterpretati e il numero delle volte che la Tradizione è stata adoperata;

tre tabelle **Valori**, una per ciascun partito e una, di controllo, per il master; contiene un elenco di valori, che può essere ampliato, dal quale vengono scelti, tramite una carta di **Reinterpretazione**, eventuali nuovi valori da attribuire alle Tradizioni di cui ciascun gruppo è in possesso;

un mazzo di carte **Tradizione** (da fotocopiare su cartoncino e ritagliare) custodito dal master. Ogni carta ha un nome, una descrizione della tradizione e i valori che se ne possono ricavare;

un mazzo di carte **Revisione** (da fotocopiare su cartoncino e ritagliare) custodito dal master. Il mazzo è composto da un numero di carte di **Revisione storica** corrispondente a quello delle Tradizioni: ogni carta Tradizione, cioè, ha la corrispondente carta Revisione tramite la quale vengono distrutti i valori positivi della Tradizione; nel mazzo di carte Revisione vi sono anche tre carte di **Appropriazione**, con ognuna delle quali si può togliere agli avversari una carta Tradizione e utilizzarla per sé, e sei carte di **Reinterpretazione**, con ognuna delle quali si può reinterpretare una carta Tradizione già utilizzata nei round precedenti;

## Organizzazione della classe

Il master progetta per i gruppi la gerarchia più efficace. Qui si suggerisce:

- la presenza di un **segretario** di partito, con responsabilità di organizzazione del gruppo e di disciplina (eventualmente si prevederanno penalità in caso di confusione o di chiasso);
- la nomina di **tre oratori** per partito, che avranno il compito di redigere il brevissimo discorso di utilizzazione della tradizione;
- l'eventuale divisione di ciascun partito in **tre sottogruppi**, ciascuno dei quali aiuta un oratore;
- la presenza di **uno storico** per partito, con il compito di scrivere la storia della nazione: tale funzione sarà fondamentale per il debriefing;
- l'eventuale nomina di **addetti con compiti diversi**: ritirare carte, lanciare dadi, effettuare registrazioni varie ecc.;
- l'eventuale nomina di **due aiutanti** del master.

una tabella **Situazioni storiche**, custodita dal master; contiene il canovaccio di alcune situazioni storiche fra le quali verrà scelta la situazione oggetto del gioco;

un **dado**;

una tabella **Consenso popolare**; viene usata dal master e contiene i punteggi da attribuire alla fine di ogni round;

un **Promemoria round** per il master; illustra sinteticamente la sequenza delle fasi di un round per la consultazione rapida durante il gioco;

materiale individuale per scrivere, prendere appunti ecc.

### Regolamento e svolgimento del gioco

1. Scopo del gioco è ottenere il punteggio maggiore di **Consenso popolare**.

2. Ogni round si compone delle seguenti fasi:

a. il master illustra la nuova situazione storica, e propone le due soluzioni;

b. i partiti, discutendo in segreto, decidono quale soluzione adottare;

c. i partiti, consultando la mappa della **Memoria storica**, scelgono tre **Tradizioni** che ritengono più adatte ad avvalorare la propria decisione;

d. mediante il lancio dei dadi stabiliscono l'ordine di parola. Chi parla per primo ha diritto di scegliere tre carte **Tradizione**; chi parla per secondo è obbligato ad adottare la soluzione rimanente e a scegliere fra le **Tradizioni** rimanenti;

e. ciascun partito pesca tre carte **Revisione**;

f. i partiti decidono segretamente come adoperare le **Tradizioni** scelte;

g. gli oratori, seguendo il sorteggio fatto in precedenza, perorano la causa del proprio partito;

h. ciascun partito, se lo ritiene opportuno e ne ha la possibilità, tenta di togliere valore alla **Tradizione** avversaria;

i. il master, rivestendo il ruolo del popolo, assegna i punteggi **Consenso popolare**.

3. Il numero dei round è a discrezione del master.

4. Per ogni situazione storica si ammettono solo due scelte politiche opposte.

5. Ogni **Tradizione** utilizzata dà diritto a un punteggio, in base alla tabella **Consenso popolare**.

6. Una **Tradizione** può essere riutilizzata sempre con l'identico significato, oppure con significato nuovo giocando la carta **Reinterpretazione** (vedi il punto 8b).

7. Ogni **Tradizione** riutilizzata o reinterpretata aumenta il punteggio secondo la tabella **Consenso popolare**.

8. Le carte **Revisione** comprendono:

a. carte **Revisione storica**: impediscono l'utilizzazione della **Tradizione** alla quale si riferiscono;

b. carte **Reinterpretazione**: permettono la riutilizzazione con significati nuovi di una **Tradizione**. Il nuovo significato sostituisce il precedente;

c. carte **Appropriazione**: permettono di sottrarre agli avversari una **Tradizione** a piacere.

9. Le carte **Tradizione** servono per essere inserite in un discorso a sostegno della propria decisione. Nel corso di un round una **Tradizione** può essere utilizzata una sola volta. Le carte **Tradizione** restano a disposizione del partito per tutto il gioco, a meno che non vengano sottratte dagli avversari. Ogni partito può utilizzare tutte le **Tradizioni** che detiene.

10. Una **Tradizione** distrutta da una carta **Revisione** potrà essere riutilizzata dal partito che la detiene a partire dal round successivo.

11. Le carte **Revisione**, a seconda del tipo, servono per tre scopi diversi:

a. la carta **Revisione storica** serve per distruggere una **Tradizione** avversaria (la distruzione vale solo per il round in corso);

b. la carta **Appropriazione** serve per sottrarre una carta **Tradizione** agli avversari, e diventarne i detentori anche per le fasi successive;

c. la carta **Reinterpretazione** serve per attribuire un nuovo valore a una **Tradizione** già utilizzata con un determinato valore, da quel momento in poi la **Tradizione** conserva il nuovo valore.

Le carte **Revisione**, dopo la loro utilizzazione, vengono restituite al master, che le reinserisce nel mazzo. Ciascun partito può utilizzare tutte le carte **Revisione** che detiene.

12. Il punteggio viene conteggiato sommando:

a. i valori di tutte le **Tradizioni** (cinque punti per ognuna) che un partito ha adoperato nella propria propaganda;

b. aggiungendo un punto per ogni **Tradizione** reinterpretata o riutilizzata;

c. sottraendo i valori delle **Tradizioni** distrutte o rubate dagli avversari;

d. sottraendo un punto per ogni critica fatta dal gruppo avversario e giudicata appropriata dal master.

13. A giudizio insindacabile del master (eventualmente coadiuvato dagli aiutanti) si assegna un punteggio suppletivo, da uno a tre, per premiare le capacità oratorie di un partito.

**Il materiale per giocare**

**Mappa della Memoria storica**

<b>Arabi</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Arnaldo da Brescia</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Balilla</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Canti</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Celti</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Clelia</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Colonialismo italiano</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Comuni</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Cristoforo Colombo</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Europei</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Feste</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	

<b>Fine del millennio</b>	valori assegnati	1
	.....	2
	.....	3
	valori reinterpretati	4
	.....	5
	numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata →	



## Il materiale per giocare

Di questa mappa si fanno tre copie: una per il master (per controllo) e una per ciascuno dei due partiti.

da fotocopiare in A3

**Francesco Ferrucci**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Giulio Cesare**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Italiani e razzismo**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Monna Lisa**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Nord e sud**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Novecento**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Patria/patriottismo**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Pier Capponi**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Pietro Micca**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Tedesco**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Vespri siciliani**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

**Vestiti**

valori assegnati

..... 1

..... 2

valori reinterpretati

..... 3

..... 4

numero delle volte che la tradizione è stata utilizzata → 5

## Il materiale per giocare

### La tabella *Valori*

Il gruppo consulta questa tabella per cercare nuovi Valori da attribuire alle Tradizioni, in modo da utilizzarle nel proprio discorso politico.

anche gli altri devono preservare la propria cultura, evitando di mescolarla con la nostra

anche i nostri ragazzi non sopportano di essere dominati dagli stranieri

anche le donne, nel nostro paese, sono superiori

attenti, i nemici possono penetrare nei luoghi che riteniamo più sicuri

bisogna essere fedeli alle proprie origini

dobbiamo difendere il suolo patrio anche con il sangue

dobbiamo essere fieri delle virtù belliche dei nostri antenati

dobbiamo essere uniti per sconfiggere i nostri nemici

è importante essere aperti e disponibili verso gli altri

gli altri popoli ci amano, per le nostre buone qualità

gli altri sono sempre cattivi

i politici sono cattivi e disonesti

il modello del nord è quello da imitare

il modello del sud è quello da imitare

il nostro popolo è assolutamente differente da tutti gli altri popoli: è unico

il nostro popolo è naturalmente buono

il nostro popolo ha un'onestà innata

il nostro popolo produce idee che nessuno riesce a imitare

il popolo ama la verità

il popolo orgoglioso non sopporta di essere sottomesso

in guerra, il nostro popolo è irresistibile

la nostra è una terra di geni

le libertà locali vanno difese dal potere centrale

le scienze sono un bene di tutta l'umanità

nel nostro popolo, anche un ragazzo può scatenare la rivolta

nelle nostre vene scorre il sangue di antichissimi guerrieri stranieri, invincibili e coraggiosi

nessuno può invadere il suolo patrio

non ci perdiamo mai di coraggio, anche nelle situazioni più disperate

non ci si deve mescolare con gli altri

nel mondo d'oggi bisogna essere tutti fratelli

ogni regione ha una propria identità culturale che non va confusa con quella delle altre regioni

se perde la pazienza, il nostro popolo è capace di ogni eroismo e di prendere le armi

siamo tolleranti e non siamo razzisti

siamo un popolo di brava gente

siamo un popolo tenace, che riesce a ottenere ciò che vuole

tutti possiamo cambiare: diventare buoni o cattivi

## Il materiale per giocare

Di queste tabelle si fanno due copie: una per ciascuno dei partiti.

da fotocopiare in A3

Aggiungete eventuali nuovi Valori che vi sembrano importanti.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Esempio di utilizzazione dei Valori e delle Tradizioni

I Valori e le Tradizioni servono per *avvalorare* la vostra tesi, per favorire modelli di imitazione o anche per *confutare* le tesi avverse.

Progettate il vostro discorso, seguendo questo schema.

<b>Tesi</b>	illustrate qual è il vostro progetto
<b>Prove</b>	Il progetto è ottimo e da approvare, tanto è vero che... (Tradizione o Valore)
	Dobbiamo approvare questo progetto, perché vogliamo imitare... che fece
	Dobbiamo lottare contro chi ostacola questo progetto perché...

da fotocopiare

**Tradizioni**

**Canti**

A testimonianza della propria identità, ogni regione del nostro paese ha canti e melodie, ritmi del tutto tradizionali. Ciò testimonia il fatto che, nel corso del tempo, ogni regione ha elaborato una propria cultura, diversa da quella degli altri ed è stata sempre fiera della propria diversità.

**Valori che si ricavano**

- ogni regione ha una propria identità culturale, che va preservata;
- non ci si deve mescolare con gli altri;
- anche gli altri devono preservare la propria cultura, evitando di mescolarla con la nostra.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Feste**

A testimonianza della propria identità, ogni regione del nostro paese ha feste tradizionali che celebrano i propri santi o momenti di vita che sono caratteristici del luogo. Ciò testimonia il fatto che, nel corso del tempo, ogni regione ha elaborato una propria cultura, diversa da quella degli altri, ed è stata sempre fiera della propria diversità.

**Valori che si ricavano**

- ogni regione ha una propria identità culturale, che va preservata;
- non ci si deve mescolare con gli altri;
- anche gli altri devono preservare la propria cultura, evitando di mescolarla con la nostra.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Monna Lisa**

Il celebre quadro di Leonardo da Vinci simboleggia la bellezza delle donne del nostro paese, il fascino misterioso che esse promanano. Fu un quadro così importante che Leonardo lo portò sempre con sé. Purtroppo, essendo morto in Francia, è conservato in una nazione estera: ma al Louvre, il museo di Parigi, Monna Lisa è il quadro più visitato e amato dai turisti di tutto il mondo.

**Valori che si ricavano**

- nel nostro paese anche le donne sono superiori.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Patria/patriottismo**

Fin dai tempi più antichi, gli uomini e le donne hanno considerato la terra che abitavano come un luogo sacro, da amare e da difendere a ogni costo. Non esiste civiltà che non abbia considerato sacra la sua patria.

**Valori che si ricavano**

- nessuno può calpestare impunemente il suolo patrio;
- dobbiamo difendere il suolo patrio anche con il sangue.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Vespri siciliani**

Nel 1282 alcuni soldati francesi, che occupavano la Sicilia, una regione del nostro paese, osarono mettere le mani addosso ad alcune ragazze del luogo. Gli abitanti allora si ribellarono e cacciarono gli invasori.

**Valori che si ricavano**

- dobbiamo difendere le nostre donne e impedire che altri diano loro fastidio;
- se perdiamo la pazienza, siamo capaci di ogni eroismo.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Pier Capponi**

Nel XV secolo i francesi invasero il nostro paese. Posero l'assedio a Firenze e intimarono alla città di arrendersi, altrimenti – dissero – «avrebbero suonato le trombe», cioè avrebbero comandato l'assalto e avrebbero saccheggiato la città.

Allora Pier Capponi, rappresentante della città, rispose: «E noi suoneremo le nostre campane». Voleva dire che avrebbe chiamato a raccolta tutti i cittadini per combattere fino alla morte.

**Valori che si ricavano**

- anche in situazioni disperate, non bisogna perdersi mai di coraggio.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Cristoforo Colombo**

Era un ammiraglio che nessuno voleva finanziare e che tutti gli scienziati sbeffeggiavano per la sua idea di giungere in India navigando verso occidente. Ma, alla fine, ottenne dalla regina di Spagna e di Catalogna le tre navi e i marinai, e scoprì l'America. Era un'idea semplice la sua, ma nessuno l'aveva mai avuta.

**Valori che si ricavano**

- abbiamo una tenacia che ci permette di ottenere quello che vogliamo;
- siamo capaci di idee che nessun altro può imitare.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Pietro Micca**

Nel XVIII secolo i francesi invasero il nostro paese e posero l'assedio a Torino. Gli abitanti della città avevano scavato una galleria, attraverso la quale uscivano di nascosto dalla città e si provvedevano dei viveri necessari per resistere all'assedio. Ma i francesi scoprirono il tunnel e stavano per entrare in città. Allora Pietro Micca, che era di guardia, fece saltare il tunnel per impedire l'invasione nemica e morì nello scoppio.

**Valori che si ricavano**

- siamo capaci di sacrificare noi stessi per il nostro paese.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori



**Tradizioni**

**Balilla**

Nel XVIII secolo gli austriaci avevano invaso la nostra nazione. Mentre si trovavano a Genova, obbligarono i cittadini a trainare alcuni cannoni: era piovuto, il terreno era scivoloso e si trattava di un compito faticosissimo. Allora, un ragazzino di nome Balilla scagliò un sasso contro gli invasori: fu l'inizio di una rivolta vittoriosa.

**Valori che si ricavano**

- anche i nostri ragazzi non sopportano di essere dominati dagli stranieri;
- anche un ragazzo può scatenare la rivolta.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Comuni**

Le città medievali erano indipendenti, perciò seppero sviluppare una grande ricchezza e un grandissimo amore per la libertà. Invece, le città che accettarono il dominio centrale diventarono, nel corso della storia, le più povere.

**Valori che si ricavano**

- dobbiamo difendere le libertà locali, contro qualsiasi dominio centralizzatore.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Colonialismo italiano**

Al contrario delle altre nazioni europee, che sfruttarono le loro colonie africane e furono crudeli e inflessibili con i loro abitanti quando si ribellavano, noi siamo stati tolleranti e clementi con i rivoltosi delle colonie africane che abbiamo conquistato. In queste colonie abbiamo costruito grandi opere, invece di sfruttare le ricchezze locali.

**Valori che si ricavano**

- siamo un popolo di brava gente;
- siamo tolleranti e aperti verso gli altri.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Giulio Cesare**

Fu un grande condottiero. Nessuno riuscì a resistere ai suoi eserciti. Fu clemente e generoso con il suo popolo. Costruì in breve tempo un impero vastissimo. Noi siamo i suoi discendenti.

**Valori che si ricavano**

- siamo un popolo irresistibile in guerra;
- siamo benvenuti dagli altri quando governiamo.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori



### Tradizioni

#### Novecento

È il nostro secolo, nel quale si sono verificati i più grandi progressi scientifici, la popolazione mondiale si è sestuplicata, tutti gli stati sono liberi e indipendenti e hanno i loro rappresentanti all'Onu.

#### Valori che si ricavano

- le scienze sono un bene per l'umanità;
- nel mondo d'oggi bisogna essere tutti fratelli;
- oggi bisogna essere moderni.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

### Tradizioni

#### Arabi

Sono nostri confinanti che, però, hanno lingua, religione, usi e costumi opposti ai nostri. Essi guardano al mondo occidentale per distruggerlo e sostituire alla nostra cultura la cultura islamica. Un tempo, però (nel Medioevo), erano celebri per la loro tolleranza, la loro scienza e la loro cultura, assai più sviluppata di quella europea.

#### Valori che si ricavano

- dobbiamo difendere la nostra cultura anche dai nostri vicini: nemmeno in loro possiamo nutrire fiducia;
- tutti possono cambiare, e diventare da buoni a cattivi e viceversa.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

### Tradizioni

#### Europei

Nel 732 a Poitiers, una piccola città francese, i franchi, insieme ad altre popolazioni, sconfissero i guerrieri musulmani e impedirono loro di invadere l'Europa. Fu allora che per designare l'esercito vittorioso venne usata per la prima volta la parola "europei".

#### Valori che si ricavano

- la nostra cultura è nata dalla lotta nei confronti degli altri popoli diversi;
- uniti si vince;
- gli altri vogliono o possono distruggere la nostra cultura.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

### Tradizioni

#### Fine del millennio

Mille anni fa, l'Europa fu percorsa da una grande paura. Tutti credevano che, poiché si stava avvicinando l'anno Mille, il mondo sarebbe stato scosso da terremoti, guerre, pestilenze e altre sventure. Ciò è scritto nella Bibbia: non si avverò allora, ma potrebbe ripetersi alla fine del millennio. Queste sventure sono il frutto delle novità che accadono ai giorni nostri.

#### Valori che si ricavano

- il mondo moderno è cattivo e merita di essere distrutto;
- dobbiamo aver timore di tutto ciò che è moderno.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Le carte Tradizione**

da fotocopiare

**Tradizioni**

**Arnaldo da Brescia**

Verso la metà del XII secolo, il monaco Arnaldo venne ucciso per ordine dell'imperatore e del papa. La sua colpa: non aveva voluto rinnegare le proprie idee.

**Valori che si ricavano**

- siamo capaci del martirio, pur di conservare le nostre idee.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Celti**

Grande popolo di guerrieri, hanno occupato una parte del nostro paese. I discendenti hanno conservato la stessa fierezza e lo stesso amore per il lavoro che li contraddistingueva.

**Valori che si ricavano**

- nelle nostre vene scorre sangue di antenati guerrieri;
- bisogna conservare i caratteri più antichi della nostra stirpe.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Italiani e razzismo**

Al contrario dei tedeschi, il nostro popolo non ha mai creduto alle teorie sulla superiorità razziale. Esso si è comportato umanamente con gli ebrei e non ha partecipato attivamente al loro sterminio.

**Valori che si ricavano**

- gli italiani sono brava gente;
- gli italiani non sono razzisti.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Nord e sud**

Una parte degli abitanti del nostro paese, quella che si trova a nord, ha un carattere operativo, a differenza degli abitanti del sud, che spesso non amano eccessivamente il lavoro. Ciò è dimostrato dalla storia e dipende sicuramente dal clima più fresco del nord.

**Valori che si ricavano**

- il modello del nord è da imitare.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori



**Tradizioni**

**Francesco Ferrucci**

Nel XVI secolo il nostro paese fu invaso dagli spagnoli. Un traditore, di nome Maramaldo, combatteva contro i nostri compatrioti. Uno di questi, di nome Ferrucci, ferito, cadde per terra; Maramaldo gli fu sopra e lo uccise. Prima di morire, Ferrucci pronunciò la frase celebre: «Vile, tu uccidi un uomo morto».

**Valori che si ricavano**

- il coraggio del popolo si vede anche nelle situazioni disperate;
- il ricordo dei vili rimane nella storia.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Tedesco**

È il modello del soldato conquistatore. Adatto alle armi. Organizzato e deciso. Sempre ligio al dovere.

**Valori che si ricavano**

- il tedesco è un modello da imitare;
- a differenza dei tedeschi, il nostro popolo è disorganizzato, poco amante della guerra, pigro, magari troppo poetico.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Clelia**

Quando le truppe etrusche assediaron Roma, la capitale dell'impero dal quale discendiamo, chiesero in ostaggio alcune ragazze, fra le quali una certa Clelia. Ma la ragazza, dal coraggio indomito, si gettò nel Tevere e lo attraversò a nuoto, a rischio della propria vita, pur di tornare tra il suo popolo.

**Valori che si ricavano**

- le donne del nostro popolo sono coraggiosissime.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

**Tradizioni**

**Vestiti**

A testimonianza della propria identità, ogni regione del nostro paese ha prodotto vestiti, che si usavano soprattutto nei giorni festivi, e che marcano la diversità di un luogo dall'altro. Ciò testimonia il fatto che, nel corso del tempo, ogni regione ha elaborato una propria cultura, diversa da quella degli altri ed è stata sempre fiera della propria diversità.

**Valori che si ricavano**

- ogni regione ha una propria identità culturale, che va preservata;
- non ci si deve mescolare con gli altri;
- anche gli altri devono preservare la propria cultura, evitando di mescolarla con la nostra.

Per attribuire a questa Tradizione altri valori, che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la tabella Valori

## Il materiale per giocare

### Le carte *Revisione*

da fotocopiare

#### Revisione

##### Appropriazione

Chi possiede questa carta può togliere agli avversari una carta Tradizione e utilizzarla per sé, attribuendo a essa il valore che desidera.

L'avversario perderà i punti acquistati con la carta Tradizione rubata - durante il round in corso.

Si può giocare questa carta subito, non appena estratta; oppure la si può conservare per il momento opportuno.

Una volta giocata, questa carta va restituita al master e reinserita nel mazzo delle carte Revisione.

#### Revisione

##### Appropriazione

Chi possiede questa carta può togliere agli avversari una carta Tradizione e utilizzarla per sé, attribuendo a essa il valore che desidera.

L'avversario perderà i punti acquistati con la carta Tradizione rubata - durante il round in corso.

Si può giocare questa carta subito, non appena estratta; oppure la si può conservare per il momento opportuno.

Una volta giocata, questa carta va restituita al master e reinserita nel mazzo delle carte Revisione.

#### Revisione

##### Appropriazione

Chi possiede questa carta può togliere agli avversari una carta Tradizione e utilizzarla per sé, attribuendo a essa il valore che desidera.

L'avversario perderà i punti acquistati con la carta Tradizione rubata - durante il round in corso.

Si può giocare questa carta subito, non appena estratta; oppure la si può conservare per il momento opportuno.

Una volta giocata, questa carta va restituita al master e reinserita nel mazzo delle carte Revisione.

#### Revisione

##### Reinterpretazione

Il possesso di questa carta dà diritto alla reinterpretazione di una carta Tradizione già utilizzata nei round precedenti.

Reinterpretare vuol dire dare un valore diverso alla tradizione.

Questa carta può essere giocata quando si ritiene più conveniente.

Quando è stata giocata, questa carta va riconsegnata al master.

#### Revisione

##### Reinterpretazione

Il possesso di questa carta dà diritto alla reinterpretazione di una carta Tradizione già utilizzata nei round precedenti.

Reinterpretare vuol dire dare un valore diverso alla tradizione.

Questa carta può essere giocata quando si ritiene più conveniente.

Quando è stata giocata, questa carta va riconsegnata al master.

#### Revisione

##### Reinterpretazione

Il possesso di questa carta dà diritto alla reinterpretazione di una carta Tradizione già utilizzata nei round precedenti.

Reinterpretare vuol dire dare un valore diverso alla tradizione.

Questa carta può essere giocata quando si ritiene più conveniente.

Quando è stata giocata, questa carta va riconsegnata al master.

#### Revisione

##### Reinterpretazione

Il possesso di questa carta dà diritto alla reinterpretazione di una carta Tradizione già utilizzata nei round precedenti.

Reinterpretare vuol dire dare un valore diverso alla tradizione.

Questa carta può essere giocata quando si ritiene più conveniente.

Quando è stata giocata, questa carta va riconsegnata al master.

#### Revisione

##### Reinterpretazione

Il possesso di questa carta dà diritto alla reinterpretazione di una carta Tradizione già utilizzata nei round precedenti.

Reinterpretare vuol dire dare un valore diverso alla tradizione.

Questa carta può essere giocata quando si ritiene più conveniente.

Quando è stata giocata, questa carta va riconsegnata al master.

#### Revisione

##### Reinterpretazione

Il possesso di questa carta dà diritto alla reinterpretazione di una carta Tradizione già utilizzata nei round precedenti.

Reinterpretare vuol dire dare un valore diverso alla tradizione.

Questa carta può essere giocata quando si ritiene più conveniente.

Quando è stata giocata, questa carta va riconsegnata al master.





da fotocopiare

<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Celti</b></p> <p>Sono un insieme di popoli che non hanno unità etnica. Si tratta di popoli diversi che adottarono una cultura simile. I celti, dunque, si trovano un po' ovunque in Europa: in Europa centrale, in Turchia, in Grecia, in Spagna, in Italia settentrionale e meridionale (la più ricca tomba celtica si trova a Canosa, in Puglia).</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori etnici</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Arnaldo da Brescia</b></p> <p>Quando il monaco fu martirizzato, nel XII secolo, non nacque nessuna tradizione per celebrare il suo valore.</p> <p>La tradizione del suo martirio fu inventata dagli illuministi del XVII secolo, allo scopo di cercare nella storia eroi laici e ribelli.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori di libertà</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Europei</b></p> <p>Il cronista medievale che descrisse la battaglia di Poitiers era un visigoto cristiano. Egli voleva esaltare la sconfitta degli arabi, ma non la vittoria dei franchi, che odiava con tutto il cuore; e per non nominarli adoperò la parola "europei". Per molti secoli la parola "europeo" non fu più usata, divenne comune solo dal 1500, poco dopo la scoperta dell'America.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori bellicosi ed etnici</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>
<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Arabi</b></p> <p>Con la parola "arabi" si intende un insieme di popoli che sono molto differenti tra di loro, oggi come nel Medioevo.</p> <p>Questa carta serve per distruggere <b>qualsiasi valore</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Novecento</b></p> <p>È vero che è il nostro secolo, ma è il periodo nel quale ci sono state le guerre più sanguinose, con oltre cento milioni di morti, e nel quale milioni di uomini e di donne muoiono di fame. È il secolo di Hitler, Stalin, Pol Pot e tanti altri tiranni crudeli.</p> <p>Questa carta serve per distruggere <b>qualsiasi valore</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Giulio Cesare</b></p> <p>Oltre agli aspetti positivi, ci sono molti aspetti negativi di questo grande uomo: la corruzione, la morale, l'uccisione di molti nemici, le razzie della Gallia e di altre regioni, che vennero spogliate delle loro ricchezze.</p> <p>Questa carta serve per distruggere <b>qualsiasi valore</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>
<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Colonialismo italiano</b></p> <p>La tradizione della sua diversità e della sua umanità è stata creata dal Ministero degli affari esteri italiano, che ha nascosto per oltre cinquant'anni i documenti che mostravano le crudeltà compiute dall'esercito italiano.</p> <p>Questa carta serve per distruggere <b>tutti i valori positivi</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Vespri siciliani</b></p> <p>Nel secolo scorso, con lo scopo di spingere gli studenti all'orgoglio nazionale e all'amore patrio, furono inseriti nei manuali scolastici eventi della storia italiana che in realtà erano stati a lungo dimenticati.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori etnici e di esaltazione nazionale</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Pier Capponi</b></p> <p>Nel secolo scorso, con lo scopo di spingere gli studenti all'orgoglio nazionale e all'amore patrio, furono inseriti nei manuali scolastici eventi della storia italiana che in realtà erano stati a lungo dimenticati.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori etnici e di esaltazione nazionale</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>

**Revisione storica**

**Cristoforo Colombo**

Nel secolo scorso, con lo scopo di spingere gli studenti all'orgoglio nazionale e all'amore patrio, furono inseriti nei manuali scolastici eventi della storia italiana che in realtà erano stati a lungo dimenticati.

Questa carta serve per distruggere i **valori etnici e di esaltazione nazionale** della Tradizione corrispondente.

Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.

**Revisione storica**

**Pietro Micca**

Nel secolo scorso, con lo scopo di spingere gli studenti all'orgoglio nazionale e all'amore patrio, furono inseriti nei manuali scolastici eventi della storia italiana che in realtà erano stati a lungo dimenticati.

Questa carta serve per distruggere i **valori etnici e di esaltazione nazionale** della Tradizione corrispondente.

Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.

**Revisione storica**

**Francesco Ferrucci**

Nel secolo scorso, con lo scopo di spingere gli studenti all'orgoglio nazionale e all'amore patrio, furono inseriti nei manuali scolastici eventi della storia italiana che in realtà erano stati a lungo dimenticati.

Questa carta serve per distruggere i **valori etnici e di esaltazione nazionale** della Tradizione corrispondente.

Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.

**Revisione storica**

**Balilla**

Nel secolo scorso, con lo scopo di spingere gli studenti all'orgoglio nazionale e all'amore patrio, furono inseriti nei manuali scolastici eventi della storia italiana che in realtà erano stati a lungo dimenticati.

Questa carta serve per distruggere i **valori etnici e di esaltazione nazionale** della Tradizione corrispondente.

Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.

**Revisione storica**

**Comuni**

Gli storici del secolo scorso sostenevano che l'Italia era divisa in due parti: una con città autonome, l'altra con regni centralizzati. Ma la loro idea era sbagliata. Oggi gli storici sostengono che le città autonome erano sparse per tutto il territorio italiano e anche al nord vi erano regni centralizzati. Alcune di queste città divennero ricche e altre povere.

Questa carta serve per distruggere i **valori** della Tradizione corrispondente.

Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.

**Revisione storica**

**Patria/patriottismo**

Si tratta di un valore inventato nel XVIII secolo, quando nacquero gli stati nazionali. Dunque non è vero che si tratta di un valore originario e antichissimo, proprio di tutti gli insediamenti umani.

Questa carta serve per distruggere i **valori** della Tradizione corrispondente.

Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.

**Revisione storica**

**Monna Lisa**

La fama di Monna Lisa come modello di bellezza per le donne fu creata dalla ditta americana Armond, che nel 1928 promosse una campagna pubblicitaria che diffuse nel mondo il mito del fascino di Monna Lisa.

Questa carta serve per distruggere i **valori** della Tradizione corrispondente.

Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.

**Revisione storica**

**Canti**

Verso la fine del secolo scorso vennero definiti i cosiddetti costumi tradizionali, fra i quali i canti, le feste e i vestiti.

Questa carta serve per distruggere i **valori etnici e di esaltazione nazionale** della Tradizione corrispondente.

Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.

**Revisione storica**

**Feste**

Verso la fine del secolo scorso vennero definiti i cosiddetti costumi tradizionali, fra i quali i canti, le feste e i vestiti.

Questa carta serve per distruggere i **valori etnici e di esaltazione nazionale** della Tradizione corrispondente.

Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.

## Il materiale per giocare

### Le carte *Revisione*



da fotocopiare

<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Vestiti</b></p> <p>Verso la fine del secolo scorso vennero definiti i cosiddetti costumi tradizionali, fra i quali i canti, le feste e i vestiti.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori etnici e di esaltazione nazionale</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Nord e sud</b></p> <p>Fino al 1500 le regioni ricche e attive dell'Europa erano quelle meridionali. Fu in queste regioni che si creò il mito del nord, abitato da popolazioni indolenti, che non volevano lavorare, a causa del clima freddo e umido. Successivamente, quando la situazione economica si invertì e le regioni del nord divennero ricche, il mito venne adattato alle popolazioni del sud.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Italiani e razzismo</b></p> <p>Le leggi razziali promulgate da Mussolini nel 1938 si inserivano in un clima che già aveva accettato l'idea dell'antisemitismo, cioè dell'odio e del disprezzo per gli ebrei. Il regime fascista promosse riviste antisemite, quali "La difesa della razza" e, durante la guerra, gli italiani organizzarono campi di concentramento per gli ebrei e collaborarono alla loro deportazione nei campi di sterminio in Germania e nell'Europa centrale.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>
<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Tedesco</b></p> <p>Fino al secolo scorso il tedesco era considerato il modello del giovane malinconico e pacifico, amante della poesia, biondo e desideroso di appartarsi in qualche luogo romantico.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Clelia</b></p> <p>Questa leggenda romana, come molte altre leggende dello stesso periodo, fu introdotta nei manuali italiani durante il fascismo, per inculcare nei giovani la virtù dell'eroismo, anche delle donne, e la fierezza di appartenere a un popolo guerriero.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p><b>Revisione storica</b></p> <p><b>Fine del millennio</b></p> <p>Il mito dell'anno Mille fu inventato dagli storici e dai poeti del secolo scorso, fra i quali Carducci, per celebrare la morte del vecchio mondo e la nascita del nuovo, nel quale viviamo. In realtà, durante l'anno Mille non ci fu nessun terrore diffuso tra la popolazione, perché a quel tempo nessuno possedeva calendari e solo pochi monaci sapevano in quale anno si fosse.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i <b>valori</b> della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>

#### Attenzione

sia le carte **Tradizioni** sia le corrispondenti carte **Revisione** possono essere incrementate dal master sulla base di sue letture o del programma di studi effettuato con la classe.

## Il materiale per il master

### Le Situazioni storiche

Questo foglio serve al master come canovaccio, per presentare la nuova situazione all'inizio del round e proporre ai due partiti l'alternativa politica. Dopo aver proposto la scelta, e dopo averla illustrata, il master invita i due partiti a discutere in segreto e a prendere la propria decisione senza rivelarla.

Poi si estrae a sorte chi deve parlare per primo. Questi sceglie l'opzione, sceglie le carte **Tradizione**, pesca le carte **Revisione**.

Il secondo partito è obbligato ad adottare e sostenere la scelta rimanente.

#### Prima situazione: la nascita della nazione unita

Il master tiene presente, come schema di riferimento, le vicende dell'Unità d'Italia. Naturalmente non interessano i nomi dei protagonisti (potranno eventualmente essere introdotti dal master i personaggi-mito della vicenda storica: Cavour, Garibaldi, Mazzini, Pisacane, i re di Savoia ecc.).

Raconterà, in sintesi che esiste un paese diviso in tante parti e dominato da popoli stranieri. Si discute sulle prospettive politiche.

Le due opzioni sono:

- a. perseguire l'unificazione della nazione, combattendo contro tutti coloro che si opporranno a questo progetto;
- b. conservare la divisione del territorio nazionale, in modo che ciascuna regione, con i rispettivi alleati-dominatori stranieri, possa cercare la propria fortuna politica ed economica.

#### Seconda situazione: l'emigrazione

Il master fa riferimento, sempre in termini di generalizzazione, alla vicenda italiana dell'emigrazione.

Il paese, dirà, per lungo tempo è stato una terra di emigrazione. A causa della grande povertà del suolo e del gran numero di abitanti, un quarto di tutta la popolazione ha dovuto cercare ospitalità in altre terre.

Tuttavia, il peggio è passato. Ora si vive abbastanza bene. Sono gli abitanti di altri paesi che, spinti dal bisogno, cercano i mezzi di sopravvivenza nella nostra terra. E si tratta di emigranti che vengono dal sud.

Le due opzioni sono:

- a. è utile aprirsi agli altri, in modo da accrescere le possibilità di produzione della nostra nazione;
- b. dal momento che siamo in crisi, sia pure passeggera come si spera, non possiamo accogliere nessuno. Le due emigrazioni, quella degli altri e quella nostra, sono diverse.

#### Terza situazione: la guerra

Il master fa riferimento a sua scelta o alla prima o alla seconda guerra mondiale, al solito, in termini di generalizzazione.

Per la prima si porrà in evidenza il bisogno di acquisire l'unità territoriale di tutti gli appartenenti alla stessa nazione e il bisogno, per il nostro stato, di farsi sentire al cospetto delle altre nazioni; per la seconda, si terranno presenti i progetti di dominio mondiale del nazifascismo.

Dunque le opzioni saranno:

##### prima guerra mondiale

- a. dobbiamo mostrare la nostra forza agli altri e unificare il popolo;
- b. la pace è il modo migliore per mostrare agli altri il nostro grado di civiltà e la nostra potenza;

##### seconda guerra mondiale

- a. abbiamo il diritto di dominare il mondo. Perciò è importante allearci con chi sta progettando questo dominio e dichiarare guerra;
- b. vogliamo allearci con tutti gli amanti della libertà. Quindi combatteremo contro chi vuole dominare il mondo, anche se appartiene al nostro paese.

Eventualmente questa situazione può dare origine a due round diversi.

#### Quarta situazione: la forma dello stato

Il docente farà riferimento alla situazione attuale, sempre in termini generali.

Le opzioni sono ovvie:

- a. federalismo;
- b. stato unitario e centrale.

## Il materiale per il master

# La tabella *Consenso popolare* e Promemoria round

## La tabella *Consenso popolare*

Serve al master per calcolare i punteggi

+ 5 punti	per ogni Tradizione adoperata correttamente (secondo i valori riportati sulla carta, o secondo altri valori che appaiono coerenti con la Tradizione)
+ 1 punto $\times$ n	per ogni Tradizione riutilizzata o reinterpretata (n = il numero delle riutilizzazioni)
+ 1, 2 o 3 punti	per giudizio estetico insindacabile del master (e dei suoi eventuali aiutanti) sulla correttezza e la proprietà del discorso
- 1 punto	per ogni critica, fatta dal gruppo avversario e giudicata appropriata dal master (e dai suoi aiutanti)

La Tradizione rubata comporta la perdita dei punti corrispondenti

## Promemoria round

<b>Introduzione del round</b>	Il master illustra la nuova situazione storica, e propone le due soluzioni. I partiti, discutendo in segreto, decidono quale soluzione adottare e, consultando la mappa <b>Memoria storica</b> , scelgono tre <b>Tradizioni</b> che ritengono più adatte ad avvalorare la propria decisione. Pescano tre carte <b>Revisione</b> .
<b>Scelta delle Tradizioni</b>	Mediante il lancio dei dadi si stabilisce l'ordine di parola. Chi parla per primo ha diritto di scegliere tre carte <b>Tradizioni</b> ; chi parla per secondo è obbligato ad adottare la soluzione rimanente e a scegliere fra le <b>Tradizioni</b> rimanenti. I partiti decidono segretamente come adoperare le <b>Tradizioni</b> scelte.
<b>Dibattito</b>	Gli oratori, seguendo il sorteggio fatto in precedenza, perorano la causa del proprio partito. Ciascun partito, se lo ritiene opportuno e ne ha la possibilità, tenta di togliere valore alla <b>Tradizione</b> avversaria.
<b>Vincitori</b>	Il master, rivestendo il ruolo del popolo, assegna i punteggi di <b>Consensus popolare</b> .



## Consigli al master per guidare il gioco

Dopo aver – possibilmente in un giorno precedente – creato i due gruppi secondo le norme (equilibrio, gerarchie di compiti, disposizione nella classe), **il master introduce il gioco**. Invita tutti a immaginare di vivere in un paese (potrà essere l'Italia o un paese immaginario) caratterizzato da questi fatti:

- esistono due partiti, che pensano in modo sempre contrario;
- il paese è molto tradizionalista e per prendere qualsiasi decisione vuole sempre sapere che cosa la storia suggerisca a tale proposito. Perciò, più una proposta è fondata storicamente, più il popolo è disposto a dare il suo consenso.

Detto questo, **il master consegna a ciascun gruppo il materiale di gioco**: la mappa Memoria storica e la tabella Valori. Poi introduce subito la prima situazione. La narra in breve e propone le due opzioni alternative.

**Invita i due partiti a discutere sulla loro scelta**, e, tenendola assolutamente segreta, a scegliere sulla mappa della Memoria storica quelle Tradizioni che potrebbero essere di aiuto per fare una buona propaganda. Farà un paio di esempi per spiegare in che modo: se si prende una decisione bellicosa, converrà scegliere quelle Tradizioni che parlano di glorie nazionali; le Tradizioni pacifiche, invece, potranno rafforzare una scelta di apertura agli altri. Sulla mappa ci sono soltanto i nomi delle Tradizioni: perciò, almeno al principio, si dovrà lavorare di fantasia.

Dopo un tempo determinato (che con il passare del tempo dovrà essere sempre più breve in modo da velocizzare il gioco) **si stabilisce chi deve parlare per primo**, con il lancio dei dadi.

Il partito che ha diritto, dunque, dichiara la sua scelta e prende tre carte Tradizioni di suo gradimento. L'altro partito sarà obbligato a prendere la decisione opposta e dovrà scegliere tre Tradizioni, fra quelle rimanenti.

Ciascun partito, poi, pescherà dal mazzo Revisione tre carte: le conserverà in segreto, per utilizzarle al momento debito. Il master spiega il loro uso.

**Il master invita i partiti a preparare uno o due discorsi**, per descrivere la bontà della decisione presa, motivandola con una o più Tradizioni. Anche in questo caso **stabilisce un tempo** che andrà abbreviato, nel corso del gioco.

La fase successiva è quella del **dibattito**: a turno gli oratori, scelti dai partiti, declamano il proprio discorso. **Il master regola il flusso degli oratori, eventualmente lo velocizza; incoraggia e loda come si conviene**. Mentre ascoltano gli avversari, i partiti sono invitati ad affilare le armi: essi potranno criticare i discorsi avversari, se a loro giudizio non utilizzano bene le Tradizioni (se cioè attribuiscono a queste valori senza rispondenza alcuna con la Tradizione); pensano come giocare al meglio le carte Revisione, con le quali possono annullare le Tradizioni altrui, o impadronirsene.

In alternativa al discorso, il master può suggerire di preparare una campagna pubblicitaria, indicando quali immagini, quali slogan, quali spot legati alle carte Tradizioni in possesso del gruppo, il partito commissionerebbe per sostenere la propria linea politica.

Durante questa fase, **il master** – eventualmente coadiuvato dagli aiutanti – **prende nota dei punteggi**. Li comunica alla fine, proclamando il vincitore del round, e segnalando come si tratti di un partito che sa utilizzare le tradizioni e la storia per vincere le sue battaglie politiche.

Introduce, quindi, la **seconda situazione** (si tenga presente che non è necessario svolgere il gioco in un'unica sessione). **Le operazioni si ripetono come nel primo round**. Il master invita a fare tesoro degli errori. Spiega la regola della riutilizzazione e l'uso delle carte Reinterpretazione, che da questo momento in poi potranno essere usate.

Ora le fasi dovrebbero succedersi con maggiore velocità. Si adottano tre nuove Tradizioni per partito; si pescano altre tre carte Revisione.

I partiti stabiliscono il turno di intervento. Preparano i discorsi. Da questo momento in poi, i partiti potrebbero rendersi conto che conviene insistere sulle Tradizioni delle quali posseggano anche le relative carte Revisione: in questo modo si garantiscono dalla loro distruzione.

La fase successiva del dibattito può essere resa più animata, permettendo agli avversari di intervenire subito dopo il discorso. Il master è attento alle difficoltà che gli studenti incontrano nell'elaborare i loro discorsi; li aiuta a superarle con consigli opportuni.

Si assicura, infine, che gli storici dei partiti stiano prendendo appunti per le loro cronache.

Al termine del round assegna i punteggi; si fanno i conti totali.

Terminato il ~~secondo round~~, il master può decidere se chiudere il gioco, o se continuare fino all'utilizzazione di tutte le carte Tradizioni.

Al termine del gioco ci sarà la **proclamazione del vincitore**.

### La fase del debriefing

In un gioco didattico, la fase del debriefing (o dopogioco) è essenziale e non può essere tralasciata o ridotta a poche considerazioni finali. Essa va dunque programmata accuratamente (su questo punto si veda P. Marcatò et al., *Gioco e dopogioco*, La Meridiana, Molfetta 1996).

Essa può iniziare con uno svelamento: il master comunicherà che tutti gli elementi che hanno composto il gioco (Tradizioni e Revisioni) sono effettivamente avvenuti. Chiederà di valutare il significato di alcune mosse: che cosa vuol dire il fatto che le tradizioni possono essere reinterpretate, rubate? Che cosa vuol dire il fatto che la critica storica può annullare solo parzialmente una tradizione? Perché una tradizione può avvalorare determinate scelte politiche? Che cosa c'entrano, infine, i partiti con le tradizioni? (Le risposte a queste domande, naturalmente, sono contenute nella presentazione di questo gioco, e possono essere approfondite a partire dagli elementi bibliografici presentati.)

Attraverso una discussione collettiva, a partire da queste domande, si ricostruisce la macchina mitopoietica: chi fa cosa e perché.

Ora abbiamo tutti gli elementi per valutare la partita giocata: ogni gruppo, al termine del gioco, è in possesso di una memoria storica, costituita da un certo gruppo di tradizioni; ha inoltre vissuto una storia, che sarà ricordata, leggendo le cronache scritte dagli storici. Come giudica il gruppo-classe il comportamento dei due partiti? Come giudica la memoria storica complessiva che questi hanno creato? Quali mosse cambierebbe? Dopo aver riflettuto e discusso, interpreterebbe le tradizioni allo stesso modo o cambierebbe opinione?

In un secondo momento di debriefing, anche a distanza di tempo, si può ricorrere al manuale: leggere episodi e chiedersi quali fatti e quali personaggi potrebbero entrare in una tradizione, e per tramandare quali valori.

Un'altra attività potrà essere lanciata da questa sollecitazione: "Siete i responsabili del governo mondiale. Inventate le tradizioni per il secondo millennio".