

Agenzie

Ludo Labo

Ordini scolastici

Scuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado

Classi

Scuola sec. I grado classe I,
Scuola sec. I grado classe II,
Scuola sec. I grado classe III,
Scuola sec. II grado classe I,
Scuola sec. II grado classe II,
Scuola sec. II grado classe III,
Scuola sec. II grado classe IV,
Scuola sec. II grado classe V

Anno scolastico

2024/25

335 - La Storia in gioco

Finalità

Sviluppare nei ragazzi attenzione per la storia contemporanea cercando, tramite il gioco, di farli immedesimare e quindi rendere più consapevoli dei scenari, delle dinamiche e delle scelte degli attori storici nel loro contesto. Oltre ai contenuti storici, il medium del gioco permette di allenare e sviluppare competenze cognitive, etiche, socio-relazionali e life-skill, stimolando in particolare la collaborazione e il dialogo. Per questo itinerario è possibile scegliere tra diversi titoli, tutti già testati con insegnanti e studenti, sia in aula che in altri contesti. I più consigliati sono: "**Radio Victory**" (gioco di ruolo su una missione alleata nel 1944), "**Livorno 1921 - la Rivoluzione a Congresso**" (gioco da tavolo sul congresso del PSI). È inoltre possibile scegliere "**Repubblica Ribelle**" (gioco da tavolo sulla Repubblica di Montefiorino), "**La Battaglia di Benedello**" (wargame introduttivo sull'omonima battaglia), "**Memorie Coloniali**" (gioco da tavolo sulle tracce del passato coloniale).

Referente

Glauco Babini
glauco.babini@ludolabo.com
338/1222479

Modalità di prenotazione

Adesione.
Sarà il referente a contattare la scuola per concordare una data.

Documentazione

Ai docenti sarà fornita la documentazione necessaria.

Caratteristiche

Titolo: Incontro e laboratorio

Descrizione:

A scelta una delle seguenti attività:

• **Radio Victory**

Gioco di ruolo incentrato sulla vita quotidiana dei ribelli della montagna, con una modalità di gioco che coinvolge tutta la classe divisa in gruppi, mettendo alunne e alunni di fronte a scelte significative, si faranno loro rivivere in prima persona le imprese di un piccolo gruppo di partigiani, di supporto alla missione alleata "Radio Victory" nell'autunno del 1944, basandole sui fatti storici "visti" attraverso il coinvolgente racconto che ne fa il capo missione (il gioco è integralmente basato su fonti primarie: le memorie del comandante

Ennio Tassinari).

• **Livorno 1921 - la Rivoluzione a Congresso**

Gioco da tavolo per 3-6 persone che immerge i giocatori nelle clima infuocato del Congresso di Livorno del Partito Socialista nel 1921, creato con la direzione scientifica di Mirco Carrattieri. I giocatori prendono le parti delle tre fazioni principali (Riformista, Massimalista, Comunista) e delle loro correnti, che cercano di portare il risultato congressuale ad un esito favorevole per la propria parte. Il meccanismo di gioco prevede l'uso di carte, che rappresentano i protagonisti, le mozioni e gli eventi, che vengono man mano giocati per modificare l'ordine del giorno di ciascuna giornata congressuale.

• **Repubblica Ribelle**

Gioco da tavolo strategico semi-collaborativo che simula l'esperienza della leadership partigiana nella repubblica di Montefiorino, creato per il Museo della Resistenza di Montefiorino, con la direzione scientifica di Mirco Carrattieri.

• **La Battaglia di Benedello**

Wargame introduttivo che ricostruisce la battaglia di Benedello (5 novembre 1944) mettendone in luce gli aspetti storicamente più significativi, creato con la consulenza storica di Carlo Gentile. Lo scenario è basato sul sistema di Memoir44, della serie Commands & Colors, tra i più duttili e diffusi al mondo.

• **Memorie Coloniali**

Gioco da tavolo didattico che simula un viaggio della memoria sulle tracce del passato coloniale in Italia, mettendo in luce i segni tuttora presenti nello spazio pubblico delle nostre città, creato per l'Istituto Storico di Modena, con la direzione scientifica di Costantino di Sante

Dove: In classe

Tempi: 2 h

Costo per classe: 100 €

Obbligatoria: Sì
