



I SEGRETI
DELLE **Civiltà**
Nascoste



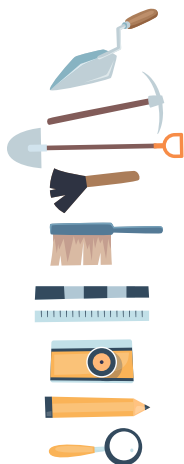
Come avviene uno scavo archeologico?

Gli archeologi ricercano e studiano le civiltà antiche attraverso gli oggetti che esse ci hanno lasciato, e compiono scavi nei luoghi in cui sono ancora sepolte queste “tracce” del passato. Gli archeologi non scavano a caso. Lo scavo, per essere eseguito in maniera corretta, deve essere sempre **stratigrafico**, perché la terra sotto i nostri piedi è formata da una successione di strati che si sono depositati nel tempo, per effetto di attività umane e naturali. Gli strati superficiali solitamente sono i più recenti, mentre man mano



che si scava si trovano strati sempre più antichi. Ogni strato scavato viene chiamato **Unità Stratigrafica** (abbreviato US) e numerato, partendo dal numero 1 per la prima che si ritrova e andando così avanti (US 1, US 2, US 3, ecc.). All'interno di ogni strato sono conservate informazioni preziose sul periodo al quale risale, e l'archeologo deve scavarlo attentamente, sperando di trovare (il termine esatto è “rinvenire”) anche dei materiali: ceramica (vasi o pezzi di vaso), monete, resti in vetro o bronzo, ossa, ecc... Questi reperti sono importantissimi e devono essere accuratamente studiati.

Alcuni degli strumenti che l'archeologo usa durante lo scavo sono:



- una o più “trowel” (pronuncia: “tràul”), che potremmo definire come una cazzuola in acciaio, forgiata in un pezzo unico. È il principale strumento di lavoro dell'archeologo!
- una pala e un piccone per scavare
- paletta, secchiello, scopetta, pennello e bisturi...
- alcuni strumenti per misurare: livella ottica, stadia, palina...
- fogli, matite, macchina fotografica, computer per registrare e documentare

Vuoi provare anche tu a diventare archeologo per gioco e scavare Unità Stratigrafiche?

Competenze

Questo gioco si propone di sviluppare le seguenti competenze:

- comprendere come avviene uno scavo archeologico
- conoscere e usare le fonti
- tracciare la linea del tempo
- conoscere le civiltà del mondo antico
- comprendere l'importanza del patrimonio artistico



Le intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Per il raggiungimento dell'autonomia, questo dispositivo didattico promuove un'intelligenza prevalente, che in questo caso è quella "personale". Tuttavia è ovvio che il conseguimento di una competenza in realtà coinvolge e attiva anche altre intelligenze:

 100	 75	 75	 50	 50	 25
Intelligenza personale	Intelligenza linguistica	Intelligenza logico-matematica	Intelligenza spaziale	Intelligenza corporeo-cinestetica	Intelligenza naturalistica

Materiali di gioco

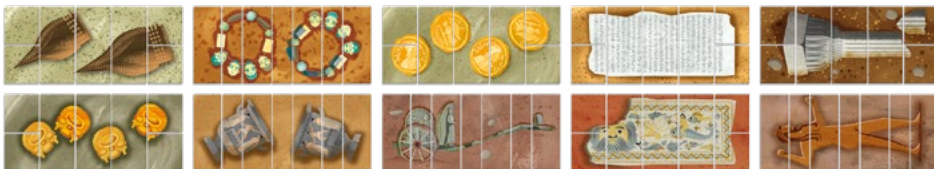
Un sito archeologico da montare



10 cartine trowel



10 Unità Stratigrafiche a puzzle (ogni strato-puzzle riporta sul retro l'immagine di uno o più reperti archeologici)



10 tessere-reperto



50 carte-quiz per la modalità di gioco avanzata (archeologo esperto)



Una plancia museo a puzzle nella quale inserire le tessere-reperto



Preparazione del gioco

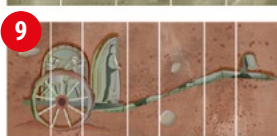
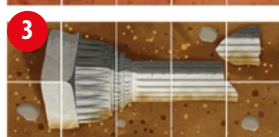
Dopo aver montato la struttura del sito archeologico, disporre al centro le Unità Stratigrafiche coperte (con il lato del terreno rivolto verso l'alto) iniziando dalla n. 10 e aggiungendo sopra le altre in ordine fino alla n. 1.

Il mazzetto delle cartine trowel, ben mescolato, deve essere posizionato vicino al sito archeologico con il lato della trowel rivolto verso l'alto.

Il mazzetto con le 10 tessere-reperto deve essere a portata di mano, vicino alla plancia.

Il mazzo delle 50 carte-quiz deve essere posto vicino allo scavo solo se si gioca in modalità avanzata (archeologo esperto).

La plancia museo deve essere ricostruita e pronta ad accogliere le tessere-reperto alla fine del gioco.



In quanti si gioca?

Da 2 a 4 giocatori, dai 6 anni in su. Sono previsti due livelli di gioco: archeologo principiante, 6-7 anni, e archeologo esperto, 8-10 anni.

Livello di gioco I: archeologo principiante (6-7 anni)

L'archeologo più giovane pesca una cartina trowel, la gira e preleva un numero di pezzi della prima US, corrispondenti al numero indicato sulla cartina (1, 2, 3). Prelevati i pezzi, il giocatore li pone sul tavolo davanti a sé, con il lato del terreno verso l'alto, senza voltarli. Si passa al secondo archeologo, alla sinistra di quello che ha giocato. E così via, finché tutti i pezzi di quella US sono stati scavati.

Se si legge una ★ sul cartina trowel, è uscito il Jolly. Il giocatore che ha pescato la cartina Jolly può prelevare tutti i pezzi di quella US, o tutti quelli che mancano per completarla. Terminati tutti i pezzi di uno strato, anche se la cartina trowel indicherebbe di prelevarne di più, ci si interrompe. L'US è considerata scavata dall'archeologo che, dopo aver pescato una cartina, preleva l'ultimo pezzo. A questo punto tutti gli altri archeologi gli consegnano i pezzi di quell'Unità. Il vincitore compone il puzzle del reperto e preleva dal mazzo delle tessere-reperto quella corrispondente al reperto ritrovato. L'US ricostruita viene accantonata, e l'archeologo che ha effettuato il ritrovamento pone la tessera-reperto davanti a sé. Comincia la nuova manche l'archeologo successivo in senso orario a quello che ha completato la US. Si procede con lo strato successivo, fino al completamento dello scavo. Se le cartine trowel finiscono si rimescolano.



Chi vince?

Vince l'archeologo che ha ritrovato il maggior numero di reperti e ha quindi davanti a sé il maggior numero di tessere-reperto.

Livello di gioco 2: archeologo esperto (7-10 anni)

In questa versione bisogna rispondere correttamente alle domande delle cartine-quiz. Il giocatore più giovane preleva una cartina-quiz dal mazzo mescolato e legge la domanda al primo giocatore alla sua sinistra. Se il giocatore a sinistra risponde correttamente può pescare una cartina trowel e prelevare il numero di pezzi indicato.

Quest'ultimo pesca a sua volta una cartina-quiz e legge la domanda al giocatore alla sua sinistra, e così via.

Si può procedere anche in modalità sfida, se si gioca almeno in 3! Il primo giocatore preleva una cartina-quiz dal mazzo e legge la domanda agli altri due (o ai primi due alla sua sinistra). Chi risponde correttamente preleva 3 pezzi. In caso di parità si prelevano 2 pezzi a testa. Se nessuno sa rispondere non si preleva nulla e il gioco passa al secondo giocatore, che legge un'altra domanda. Il meccanismo per conquistare il reperto di una US è lo stesso per tutte le modalità di gioco. In tutti i casi vince la partita chi ha conquistato il maggior numero di reperti.

Terminato lo scavo, viene il momento di studiare i reperti, e tutti gli archeologi classificano quelli che hanno ritrovato, inserendoli nella plancia museo.



Vai sul nostro sito www.headu.com per scaricare schede reperto, notizie, curiosità e giochi archeologici.

Autrici: Chiara Bozzi e Rosanna Candon



Multiple Intelligences Games

IT53665 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy