

Il gioco dei quattro feudi

di Maria Corallo*

Il gioco

Il gioco dei "Quattro feudi" si rifà ad un articolo di Amina Crisma pubblicato ne "I viaggi di Erodono" (anno 1, numero 2, 1987).

La classe, divisa in quattro gruppi sistemati agli angoli di un tavolo centrale, simula la vita di un feudo. Gli alunni diventano feudatari laici od ecclesiastici, cronisti delle loro vicende, economisti delle loro fortune o disgrazie finanziarie. Ripercorrendo le vicende della società feudale, il gioco si snoda attraverso vari anni-round dal 921 al 925 nell'Italia attraversata da conflitti dinastici.

Ogni "feudatario" ha di fronte a sé una plancia rappresentante il proprio feudo: un castello con la *pars dominica* (di cui il 75% è bosco ed il rimanente è coltivato), e la *pars massaricia* divisa in dieci piccoli *mansi* coltivati ognuno da cinque contadini.

Partendo da una dotazione iniziale, uguale per i quattro feudi, di contadini, grano e cavalieri, il gioco segue delle fasi pre-stabilite che il master invita a svolgere: rendere servigi militari al proprio re, calcolare la produzione annua del feudo, accantonare il grano per la semina dell'anno successivo, verificare l'ammontare del mantenimento degli uomini al proprio servizio, incappare in una serie di imprevisti, attaccare un altro feudo, acquisire nuovi cavalieri, fortificare il feudo (quest'ultima da realizzare solo dal secondo anno-round).

I contadini, i cavalieri, i mansi aggiunti al feudo, il grano, gli imprevisti, la fortificazione sono carte da gioco che il master distribuisce all'occorrenza.

All'inizio del gioco il master spiega solo il necessario per leggere la plancia, informa brevemente sulle alterne vicende dinastiche e sui nomi del re e del pretendente al

trono, assegna tramite sorteggio il nome del feudatario laico od ecclesiastico. Le varie fasi del gioco vengono spiegate durante il primo anno-round, in modo da non appesantire l'attività con lunghe e noiose informazioni a priori. Vince il gioco il "feudatario" rimasto alla fine dei cinque anni-round o il feudo che possiede più grano.

Gli obiettivi didattici

Il gioco "Quattro feudi" è una rappresentazione schematica di un modello e, in quanto tale, fornisce una serie di spunti che l'insegnante può utilizzare nella fase del debriefing o successivamente. Il debriefing è la fase finale dell'attività, quella "successiva al gioco in cui emerge quanto si è appreso e si comprendono le dinamiche attivate durante l'agito ludico". Dopo aver giocato si scopre cosa è successo durante il gioco e il suo significato: perché l'incolto produce annualmente il doppio della *pars dominica*? Quale è il suo ruolo nell'alimentazione dell'epoca? Come mai le rese sono in generale così basse? Quali sono le condizioni di vita dei contadini? A quali tassazioni sono soggetti? Quale contropartita offre la protezione feudale? Come mai i cavalieri costano al feudatario molto di più che i contadini? Cosa succedeva "intorno" al feudo (incursioni, guerre, pestilenze, matrimoni e donazioni...)? Ed altro ancora.

Le competenze acquisite sono varie e interdisciplinari: le quattro squadre devono far di conto, scrivere una cronaca, utilizzare termini consoni, far propria la mentalità feudale. In particolare, dovendo far prosperare il proprio feudo nel migliore dei modi, già dopo il primo anno-round è evi-

Una classe della Scuola media di Tesserete alle prese con il gioco dei quattro feudi



*Storia raccontata,
storia insegnata:
percorsi nella didattica
della storia.*

dente la necessità di calibrare i rapporti sociali (tra feudatari, cavalieri e contadini) e quelli economici.

L'esperienza nelle classi

“Quattro feudi” è stato ampiamente sperimentato. Historia ludens lo realizza, ormai da anni, nelle quarte elementari, nelle seconde medie inferiori e superiori. Il risultato è eccellente, anche nell'osservazione da parte dell'insegnante delle dinamiche di gruppo e di relazione tra i gruppi. Gli alunni si immergono totalmente nello scenario medievale e comprendono meccanismi a volte complessi da spiegare. Nella scuola elementare il gioco richiede solo un po' più di tempo.

La bibliografia

La bibliografia è quella fornita dalla stessa Crisma nell'articolo citato. Ho aggiunto solo il testo di Montanari, certamente più recente.

- M. Bloch, *La società feudale*, Einaudi, Torino 1962.
- M. Bloch, *Lavoro e tecnica nel Medioevo*, Laterza, Bari 1959.
- J. Dhondt, *L'Alto Medioevo*, Feltrinelli, Milano 1970.
- G. Duby, *L'anno Mille*, Einaudi, Torino 1976.
- G. Duby, *L'economia rurale nell'Europa medievale*, Laterza, Bari 1972, vol. I.
- G. Fasoli, *Feudo e castello*, in *Storia d'Italia*, Einaudi, Torino 1973, vol. V, t. I.
- V. Fumagalli, *Terre e società nell'Italia padana – I secoli IX e X*, Einaudi, Torino 1976.
- R. Grand, R. Delatouche, *Storia agraria del Medioevo*, Il Saggiatore, Milano 1968.

- P. Jones, *La storia economica. Dalla caduta dell'impero romano al secolo XIV*, in *Storia d'Italia*, Einaudi, Torino 1974, vol. II, t. I.
- M. Montanari, *Storia medievale*, Laterza, Bari 2002.
- G. Schmiedt, *Città e fortificazione nei rilievi aerofotografici*, in *Storia d'Italia*, Einaudi, Torino 1973, vol. V, t. I.
- G. Tabacco, *La storia politica e sociale. Dal tramonto dell'Impero alle prime formazioni di stati regionali*, in *Storia d'Italia*, Einaudi, Torino 1974, vol. II, t. I.
- E. Sereni, *Storia del paesaggio agrario italiano*, Laterza, Bari 1962.
- P. Ugolini, *Tecnologia ed economia agraria*, in *Storia d'Italia, Annali I. Dal feudalesimo al capitalismo*, Einaudi, Torino 1978.
- J. Le Goff, *La società dell'occidente medievale*, Einaudi, Torino 1980.
- T. Lynn White, *Tecnica e società del Medioevo*, Il Saggiatore, Milano 1967.

Per informazioni sul debriefing:

- P. Marcato, C. del Guasta, M. Bernacchia, *Gioco e dopogioco*, Edizioni La meridiana, Molfetta 2001.

Altri giochi e laboratori sul medioevo già pubblicati:

- F. Impellizzeri, E. de Feo, M. G. Luppoli, *Il più grande cavaliere del mondo*, Edizioni La meridiana, Molfetta 1997.
- *L'arazzo di Bayeux*, in A. Brusa, F. Impellizzeri, *Il racconto delle grandi trasformazioni. Laboratorio1B*, Edizioni Scolastiche Bruno Mondadori, Milano 2001.

* Docente membro dell'Associazione Historia Ludens

