

Far nascere l'Europa per gioco: lavorare in classe con il gioco dell'oca

di [Chiara Massari](#)

Apr 17, 2024 | [Didattica in classe](#), [In evidenza](#) | [0](#)



Crediti immagine: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1035>

Abstract

In questo articolo si presentano le potenzialità dei giochi da tavolo come fonti sulle quali costruire percorsi laboratoriali. In particolare si analizza il gioco da tavolo “Europa unita”, un gioco propagandistico dei primi anni Cinquanta che esprime una posizione anticomunista e consente di riflettere sui primi passi del processo di integrazione europea nel contesto della guerra fredda, combattuta anche con la propaganda. Infine si propongono alcune attività da svolgere con le classi della scuola secondaria.

PREMESSA

Negli ultimi anni sono usciti diversi lavori sulle potenzialità didattiche dei giochi per l’insegnamento della storia, sulla loro capacità di rendere lo studente parte attiva nella definizione del racconto storico, coinvolgendolo in una dimensione immersiva in cui possa fare esperienza dei contesti^[1].

In questo articolo, però, il gioco è protagonista essenzialmente come fonte, utile per la comprensione del contesto politico del secondo dopoguerra e in particolare degli anni Cinquanta, con i primi passi del processo di integrazione europea. Si tratta di “Europa unita”, un gioco da tavolo che ho trovato casualmente nella busta di un fondo dedicato alla storia della scuola, conservato presso l’Iveser, ma che è anche pubblicato in un sito prezioso, www.giochidelloca.it, uno straordinario archivio digitale che conserva 2869 giochi^[2]. Questa raccolta è nata per iniziativa

di Luigi Ciompi, medico, e di Adrian Seville[3], esperto internazionale di storia dei giochi da tavolo stampati, specializzato nella ricerca sulla storia culturale del Gioco dell'Oca. Entrambi hanno messo a disposizione le loro collezioni private, offrendo la possibilità di integrarle ad altri appassionati e collezionisti.

Cronologicamente la collezione spazia dal XVI secolo al 2022; di ogni gioco è presente una riproduzione digitale ad alta definizione, una scheda descrittiva e la bibliografia relativa.

Il gioco dell'oca, semplice, metaforicamente plasmato sul percorso della vita, con le sue cadute, successi, ricadute e traguardi finali, ha una storia molto lunga ed infinite varianti che lo hanno reso, tra l'altro, uno strumento per la trasmissione di messaggi educativi, pubblicitari o propagandistici. Spesso costituiti solo da un foglio piegato in quattro venduto in edicola, i giochi dell'oca evolvono da percorsi moralistici, edificanti, tipicamente ottocenteschi, a strumenti di propaganda politica, che, pur nella loro semplicità, sono in grado di contribuire a definire un immaginario popolare, un sentire comune[4]. E' proprio in quest'ambito che i docenti possono trovare, all'interno del sito, delle fonti molto efficaci per, ad esempio, comprendere i contenuti, i metodi e gli strumenti della propaganda politica del Novecento. Particolarmente numerosi sono i giochi legati alla propaganda fascista e della RSI, ma anche quelli legati al tema del colonialismo italiano: ad esempio, oltre al gioco "Alla conquista economica dell'Impero" a cui Giulia Ricci ha dedicato uno studio di caso[5], ci sono almeno altri tre giochi, due legati alla guerra di Libia[6] e uno all'A.O.I.[7], su cui si possono far lavorare gli studenti, facendo loro cogliere il contrasto tra il racconto delle vicende offerto dai giochi e la ricostruzione storica attuale, gli stereotipi razzisti e la commistione con i messaggi pubblicitari.

Nel dopoguerra la pubblicazione di giochi dell'oca con obiettivi propagandistici va diminuendo, anche se il contesto della ricostruzione e il progressivo definirsi dei due blocchi, statunitense e sovietico, resta favorevole alla produzione di semplici contenuti ludici che possano arrivare ai più giovani, sostenendo l'adesione dell'Italia al Piano Marshall. Nel 1948 viene pubblicato "Il Giuoco dell'Oca del Vero Italiano"[8] in cui l'esaltazione degli aiuti del Piano Marshall si fonde con il riferimento ai padri della patria Mazzini e Cavour. Si tratta di un gioco pensato espressamente per le elezioni del 18 aprile 1948 e che, tra l'altro, è stato utilizzato da un candidato del Blocco nazionale per promuovere la propria candidatura[9]. Anche il "Gioco del Fondo lire"[10], del 1951, appartiene a questa fase storica: si tratta di un dono della Missione americana per l'Erp in Italia con l'intento dichiarato di spiegare ai "Ragazzi Italiani" come gli Stati Uniti stessero finanziando la ricostruzione attraverso l'invio gratuito di beni che venivano venduti, andando ad alimentare il "Fondo Lire", nato proprio per sostenere le diverse opere di ricostruzione.

Se sulla guerra fredda la produzione di giochi da tavolo è piuttosto significativa[11], il processo di integrazione europea, inserito nel contesto di contrapposizione tra i due blocchi, è un tema meno frequentato. Questo è uno dei motivi per i quali il gioco al centro di questa proposta di attività didattica, "Europa unita"[12], mi è sembrato interessante; l'altro motivo è che, nonostante sia privo di datazione, sembra appartenere ad un periodo breve ma decisivo, nel quale parve che si potesse davvero realizzare l'unificazione politica e militare dell'Europa, una prospettiva su cui si è tornati a discutere a proposito dell'attuale conflitto in Ucraina[13].

IL CONTESTO STORICO

Com'è noto, nel secondo dopoguerra, il processo di integrazione europea si avviò sul piano economico e non su quello politico, con la creazione della Comunità europea del carbone e dell'acciaio. Su modello della Ceca, il ministro francese Pleven propose poi la creazione di un esercito europeo, la Comunità europea di difesa (CED), che avrebbe potuto essere il primo potere

politico unificato europeo. L'iniziativa francese, sostenuta dagli Stati Uniti, interessati alla formazione di questa forza militare europea, era anche un modo per contenere il riarmo della Germania all'interno di una struttura transnazionale. Questo progetto si concretizzò a Parigi, il 27 maggio 1952, con la firma del Trattato istitutivo della Comunità europea di Difesa (CED) da parte dei rappresentanti di Francia, Germania, Belgio, Paesi Bassi, Lussemburgo e Italia.

L'Italia, con De Gasperi e Spinelli, promosse il progetto francese con l'obiettivo ulteriore di arrivare ad un'unità politica dell'Europa, inserendo nel trattato l'articolo 38, secondo cui l'assemblea parlamentare della CED avrebbe dovuto occuparsi di un progetto di unificazione europea a struttura federale o confederale. Questo progetto di Comunità politica europea (CPE) venne approvato nel 1953, ma la sua realizzazione dipendeva dalle ratifiche parlamentari della CED da parte degli stati nazionali.

Fu proprio l'Assemblea nazionale francese, il 30 agosto 1954, con il voto unanime della sinistra francese e dei gollisti, a non ratificare il trattato CED e, di fatto, ad affossare la prospettiva di un esercito europeo e di una integrazione politica europea. Si tratta solo apparentemente di un paradosso: alla Francia, in realtà, perdere l'autonomia militare proprio in una fase in cui doveva affrontare i rivolgimenti delle sue colonie non appariva opportuno; inoltre i movimenti pacifisti e i partiti comunisti, in Francia e in Italia, erano impegnati a contrastare un progetto che non prevedeva la demilitarizzazione della Germania, come sostenuto dall'URSS, ed anzi un rafforzamento del fronte antisovietico. Infine, e questo valeva non solo per la Francia, Stalin morì nel 1953 e si pensò che la minaccia dell'URSS si fosse ridotta, rendendo meno importante la creazione di un esercito che consentisse all'Europa di difendersi dalla minaccia sovietica.

Il fallimento della Comunità europea di difesa (CED) indusse gli europei a privilegiare strumenti diplomatici e economici di potere. Come sostenne il primo ministro francese Pierre Mendès-France poco prima di assumere le redini del governo nel giugno 1954, "il progresso economico e sociale può divenire la nostra maggiore arma all'estero; cifre e progressi attraverseranno le frontiere {dell'Est} come missili che colpiscono le menti"[\[14\]](#).

In Italia De Gasperi si spese fino all'ultimo per la ratifica della CED, ma morì prima di conoscerne l'esito. Altiero Spinelli scriveva così nel suo diario:

21 agosto 1954 Quercianella

L'altro ieri mattina è morto De Gasperi. Gli ultimi suoi atti politici sono state le telefonate fatte a Scelba per incoraggiarlo a tenere un atteggiamento fermo nella politica europea. Domani dovrò fare un discorso di commemorazione a Livorno. Che dire in questo momento, in cui sembra che la politica europea stia per naufragare completamente?[\[15\]](#)

24 settembre 1954 Lussemburgo

Peccato. Ho dedicato 14 anni alla lotta per la Federazione europea, dal 1940 ad oggi. Ho lasciato un segno nel tentativo europeo di unirsi. E tutto finisce nel nulla.

Dimenticavo di annotare che U. ed io attendiamo un figlio. Strano. I figli ci vengono sempre nei momenti critici – nel '44 rifugiati in Svizzera, nel '46 alla fine dell'esperienza del partito d'azione, nel 1954 alla fine dell'esperienza federalista. Sono il segno che qualcosa di nuovo comincia. Amen.[\[16\]](#)

QUALCHE PROPOSTA DI ATTIVITÀ DIDATTICA

Come si evince da questa sintetica ricostruzione, nel brevissimo arco di tempo che va dall'istituzione della CECA alla morte di Stalin si manifestò la più concreta possibilità di attuazione del sogno federalista di Spinelli e il suo rapido declino. Il gioco "Europa unita", per i riferimenti presenti al suo interno, per le aspettative che esprime rispetto al processo di unificazione europea, mi sembra incarni perfettamente ciò che il governo De Gasperi promosse e sostenne in quegli anni, come anche il clima di forte contrapposizione politica della guerra fredda.

Il gioco è strutturato in due aree interconnesse tra loro. Nella parte centrale è rappresentata la mappa dell'"Europa unita" nei primi anni Cinquanta, ossia i paesi che nel 1951 hanno costituito la Comunità europea del carbone e dell'Acciaio-CECA (Belgio, Francia, Germania Occidentale, Italia, Lussemburgo e Paesi Bassi). All'interno dei confini di questi paesi sono disegnati dei cerchi di diverso colore legati a tre percorsi tematici: il percorso nero corrisponde all'unificazione delle Industrie europee del Carbone e dell'Acciaio, il percorso giallo all'unificazione delle forze armate europee, il percorso blu all'unificazione politica. I giocatori devono far arrivare il loro "tappo di latta, da birra o da aranciata" all'interno dei cerchi, completando tutti i percorsi. Passando da un cerchio all'altro, i giocatori guadagnano il diritto di avanzare nella seconda area di gioco dal titolo "Giro d'Europa", che costituisce una sorta di cornice-gioco dell'oca.

Su questa fonte è possibile prevedere attività didattiche diverse, con gradi di difficoltà differenziati, a seconda dell'età degli studenti e delle loro caratteristiche. Naturalmente, soprattutto per la secondaria di I grado, è anche sperimentabile una fase di gioco vera e propria, dividendo la classe in gruppi di almeno quattro studenti.

Il gioco come *icebreaker*

Per una classe della secondaria di I grado, ma probabilmente anche di II grado, l'attività sul gioco potrebbe aprire il percorso sulla storia dell'integrazione europea, con il ruolo di *icebreaker*. In questo caso gli studenti potrebbero mobilitare solo in parte le loro conoscenze e sarebbero soprattutto invitati a formulare ipotesi e domande su cui il docente dovrebbe lavorare in seguito.

Se non si dispone di un laboratorio dotato di pc, è opportuno riprodurre il gioco in più copie stampandolo in A4, un formato che comunque mantiene i caratteri piuttosto piccoli. Il problema si può risolvere mantenendo l'immagine sulla LIM, ma anche l'uso di lenti di ingrandimento è particolarmente apprezzato dagli studenti. Devono avere a disposizione anche una mappa attuale dell'Europa politica. Divisi in piccoli gruppi, ricevono una scheda di lavoro con domande e richieste sulla base delle quali l'insegnante potrebbe poi strutturare la lezione successiva o un'ulteriore attività sul libro di testo o in rete.

Domande-guida scheda di analisi

- Osserva la mappa centrale: da quali paesi è formata "l'Europa unita" in questo gioco? Controlla con attenzione i confini degli stati e confrontali con quelli attuali: noti delle differenze?
- Considera i testi della "Base dei percorsi": a quali unificazioni si riferiscono?
- Trova le caselle che bloccano o fanno arretrare il giocatore e compila questa tabella:

NUMERO	COLORE DELLO SFONDO	IMMAGINE	TESTO
--------	---------------------	----------	-------

Ti è tutto chiaro? C'è qualcosa che ti ha colpito?

- In molte caselle compare la scritta “SENZA DOGANE”: cosa significa?
- Questo gioco ha circa settant'anni e ci parla di un'Europa diversa da quella attuale: ci potremmo chiedere se, alla fine, le speranze e gli accordi a cui fa riferimento si sono davvero realizzati. Che cosa vorresti sapere? Scrivi almeno due domande.

Problem solving: ipotesi sulla datazione

Il gioco “Europa unita” non è datato e la scheda descrittiva del sito lo colloca genericamente negli anni '50-'60. Un compito da assegnare agli studenti potrebbe essere proprio quello di cercarne la datazione. Affinché gli studenti siano in grado di formulare delle ipotesi motivate, è necessario, però, che il docente in precedenza abbia svolto una lezione dedicata alle prime fasi dell'integrazione europea o che fornisca una cronologia con le date degli avvenimenti richiamati dal gioco [\[17\]](#); in alternativa può far utilizzare il manuale verificando, però, che siano citati tutti gli avvenimenti necessari per ragionare sulla possibile datazione.

CRONOLOGIA

DATA	AVVENIMENTO	CONSEGUENZE
1944	Nasce il Benelux	Il Benelux nasce come accordo economico che stabilisce l'unione doganale di Paesi Bassi, Belgio e Lussemburgo. Il trattato che stabilì l'unione economica tra i tre paesi fu firmato nel 1958.
1945	Fine seconda guerra mondiale	Bipolarismo USA – URSS
1947	Discorso di George Marshall, Segretario di Stato americano, all'Università di Harvard	Annuncio di un piano di aiuti economico-finanziari ai paesi europei: il Piano Marshall
1948	Viene varato dagli Stati Uniti l'ERP (European Recovery Program)	Nasce l'OECE (Organizzazione europea di cooperazione economica) composta da 17 stati europei per amministrare congiuntamente gli aiuti del piano Marshall.

1948	Entrata in vigore del trattato che dà vita al Benelux	L'unione doganale, costituita tra Belgio, Paesi Bassi e Lussemburgo, era stata sancita nella convenzione di Londra (1944).
1949	Nascita della N.A.T.O.	Guerra fredda
5 maggio 1949	Nasce il Consiglio d'Europa (sede a Strasburgo)	Il Consiglio d'Europa (CoE) è la prima organizzazione internazionale sorta in Europa dopo la II guerra mondiale, istituita con il Trattato di Londra, firmato il 5 maggio 1949 da 10 Paesi fondatori: Belgio, Danimarca, Francia, Irlanda, Italia, Lussemburgo, Norvegia, Paesi Bassi, Regno Unito e Svezia.
9 maggio 1950	Discorso di Robert Schuman, ministro francese degli affari esteri: propone di mettere l'insieme della produzione franco-tedesca di carbone e di acciaio sotto una comune Alta Autorità, nel quadro di una organizzazione alla quale possono aderire gli altri paesi europei.	Nasce l'Europa unita e questa data viene scelta per celebrare ogni anno la "Giornata dell'Unione Europea"
18 aprile 1951	Nascita della CECA (Comunità europea del carbone e dell'acciaio)	Prima comunità economica europea Dalla Grande Europa si consolida la Piccola Europa dei SEI : Belgio, Germania federale, Francia, Italia, Paesi Bassi, Lussemburgo.
27 maggio 1952	Trattato istitutivo della Comunità Europea di Difesa – CED. Articolo 38: costituzione di una Comunità Politica Europea – CPE	Sembra concretizzarsi il progetto di integrazione politica europea di tipo federale o confederale
5 marzo 1953	Muore Stalin	Convinzione che la Guerra fredda abbia già raggiunto il suo apice
1954	Il Trattato istitutivo di CED e CPE non viene ratificato	Fallimento del progetto di integrazione europea federale o confederale
1957	Trattati di Roma	Viene istituita la Comunità economica europea e la Comunità europea dell'energia atomica

A questo punto si potrebbero formare dei gruppi con il compito di esaminare le diverse sezioni del gioco (la mappa centrale, le regole del gioco, il gioco dell'oca). Per quanto riguarda la mappa centrale, la rappresentazione dell'Europa unita comprendente Belgio, Germania federale, Francia,

Italia, Paesi Bassi e Lussemburgo, ci porta a fissare una prima data, quella del 1951, anno di nascita della CECA. Il percorso giallo e il percorso blu indicano, rispettivamente, le forze armate europee e l'unione politica europea, che, però, a differenza della CECA, come sappiamo, non si concretizzarono. Il trattato per la creazione della Comunità europea di difesa, che nell'articolo 38 prevedeva la nascita della Comunità politica europea, venne firmato nel maggio del 1952; due anni dopo il progetto naufragherà, ma, nel momento in cui il gioco è stato concepito, si trattava, evidentemente, di una prospettiva ancora possibile. Dunque l'arco di tempo all'interno del quale datare il gioco va dal 1952 al 1954. Queste sono le conclusioni a cui gli studenti dovrebbero arrivare sulla scorta delle informazioni di cui dispongono.

Spostandoci poi nel "Giro d'Europa", troviamo alla casella 37 una penalità che ci riporta alla casella 24, ossia "Baffone l'uomo nero", ossia Stalin, nella classica rappresentazione orchestrale della satira democristiana[18]. Si può dunque ipotizzare che l'ideazione del gioco da tavolo non superi il 1953, anno della morte di Stalin.

Possibili percorsi tematici

Un'altra attività didattica potrebbe essere centrata sull'analisi dei contenuti e del linguaggio propagandistico che caratterizza questo gioco. Anche in questo caso i piccoli gruppi di lavoro potrebbero prenderne in esame le varie parti per rintracciare i messaggi propagandistici.

Nella mappa, Berlino viene definita "avamposto del mondo libero nel mondo schiavo", mentre le regole del gioco stabiliscono che un volo su Berlino (per "volo" si intende un unico tiro) vale un avanzamento di sei caselle, in quanto "volo di solidarietà sulla città affamata dalle forze totalitarie". Dopo il volo è necessario recitare una filastrocca magica: "Un saluto al cittadino dell'impavida Berlino", pena l'annullamento degli avanzamenti. Si può notare come il registro di queste espressioni, il linguaggio e le scelte lessicali (avamposto, forze totalitarie, mondo libero, mondo schiavo, impavida) apparentemente stridano con la struttura della filastrocca: si potrebbe pensare ad un tentativo di rendere accessibili ai più giovani dei contenuti "adulti", circostanza che non si può escludere, tuttavia probabilmente si tratta di altro.

E' noto quanto nel contesto della guerra fredda la propaganda politica sia stata utilizzata massicciamente e da entrambi i blocchi[19], ma la propaganda è stato uno strumento di lotta politica anche nei decenni precedenti con i quali è possibile rilevare una certa continuità[20]. Infatti i moduli espressivi che caratterizzano la propaganda della guerra fredda, nello scontro tra comunismo e anticomunismo, ricalcano i temi, le rappresentazioni figurative, gli slogan e gli stereotipi già largamente presenti nello scontro tra interventisti e neutralisti e nel periodo fascista.

C'è, però, una peculiarità del linguaggio propagandistico degli anni Cinquanta, che emerge con grande evidenza in questo gioco, ossia ciò che Stefano Pivato ha definito una vera e propria infantilizzazione del racconto della politica[21]. Nella propaganda della guerra fredda si attinge a piene mani al mondo dell'infanzia e delle fiabe, non solo per i più giovani, ma anche per rivolgersi agli adulti: i personaggi, le vicende narrate dalle fiabe, per la loro conoscenza diffusa e per la loro semplicità, diventano agevolmente slogan che alimentano la polemica politica. Così si fa anche ampio ricorso a filastrocche apparentemente ingenua, come in una cartolina dei Comitati civici[22], da collocare alla vigilia del voto del 18 aprile 1948: "Sei senza cervello? Vota falce e martello"[23].



In un'altra cartolina, il faccione di Stalin è una mongolfiera portatrice di disordini e rivoluzione, facilmente sgonfiabile grazie alla scheda elettorale[24].



Se in questi casi il tono della satira politica è leggero, giocoso, in altri si assiste ad una vera e propria demonizzazione dell'avversario che già aveva attraversato il contesto delle due guerre mondiali. Nelle vignette del settimanale "Rabarbaro", edito dal 1946 al 1950, Togliatti diventa la personificazione del lupo cattivo, pronto a cibarsi della "popolazione cattolica", nelle vesti dell'ignara Cappuccetto rosso[25] e compare uno Stalin nell'atto di divorare le opposizioni dei paesi satelliti[26], raffigurato come un orco dai grandi baffi.

Barba e baffi hanno assunto diversi significati nel corso della storia: nell'Ottocento indicavano adesione agli ideali risorgimentali, mentre nel Novecento sono passati ad indicare un generico ribellismo e, nel contesto della Guerra fredda, vengono accentuati fino ad identificare uno dei suoi protagonisti, Stalin, comunemente indicato come "Baffone". Sarà soprattutto Giovanni Guareschi ad accentuare le dimensioni dei baffi e ad aggiungere l'appellativo di "trinariciuto": la terza narice del naso "ha una sua funzione completamente indipendente dalle altre due: serve di scarico in modo

da tener sgombro il cervello dalla materia grigia e permette nello stesso tempo l'accesso al cervello delle direttive di partito che, appunto, debbono sostituire il cervello"[27].

Nel gioco "Europa unita", è la casella n.37 ad essere dedicata a Stalin: all'appellativo di Baffone si somma la definizione di "uomo nero", tradizionale spauracchio presentato ai bambini come minacciosa entità pronta a ghermirli, e per il giocatore questo si traduce in un significativo arretramento.

Se, invece, spingendo il proprio tappo sulla mappa, ci si inoltra in territorio comunista si viene puniti molto duramente, con la perdita di due turni: la polizia segreta russa, infatti, trattiene il giocatore in un campo di lavoro forzato, nel quale rischia di rimanere se, al momento del rilascio, non pronuncia la filastrocca: "Tale e quale è la canzone di Baffino e di Baffone".

Chi ha ideato il gioco non ha ritenuto di fornire ulteriori spiegazioni, tanto era scontata l'identità di Baffino, cioè di Hitler. Il soprannome era nato già negli anni della guerra in ambiente antifascista, rafforzato poi dall'immagine di Charlie Chaplin nel *Grande dittatore*. Su cosa si basi questa equivalenza ce lo suggerisce un volantino/manifestino propagandistico conservato presso l'Istituto Conestabile Piastrelli di Perugia[28]. Il manifestino, datato genericamente 1946-1955, pur nel linguaggio infantile della filastrocca, crea dei parallelismi tra "Baffino" Hitler e "Baffone" Stalin attraverso due serie di citazioni che tendono ad equiparare quelli che vengono definiti "due compagni già alleati che il destino ha separati". Impegno per la pace e rispetto per gli altri paesi dichiarati a parole e smentiti nei fatti, uso propagandistico dello sport, culto del capo, avversione per la democrazia: questi i cinque ambiti per i quali si sostiene l'equivalenza tra i due dittatori. Anche questa fonte è un interessante esempio di comunicazione propagandistica per la quale progettare un'attività di analisi e, magari, di approfondimento storiografico sui totalitarismi[29].

tal e quale è la canzone di Baffin e di Baffone...



Nessuno stato europeo si è adoperato per la pace più della Germania, nessuno ha fatto per la pace maggiori sacrifici...
Il soldato tedesco è invincibile, perché il popolo tedesco è un popolo giovane ed incontaminato.

HITLER, 11 settembre 1933 e 15 aprile 1934.

HITLER



La nostra è la politica della pace... Intendiamo continuare fino all'estremo delle nostre possibilità...
Gli avversari migliori e più valorosi sono gli slavi. I loro riflessi nervosi sono rapidissimi perché la slava è una razza giovane, non ancora sfruttata nelle sue immense capacità.

STALIN in "L'Unità", n. 11, 20 MARZO e in "Dobro in Victory" di E. Cichomsky.

STALIN



La Germania non ha nessuna intenzione di imporre a chiunque la sua ideologia politica. Al contrario, essa è pronta, in ogni momento e senza riserve di sorta, a mostrare il suo rispetto per la forma di governo di ogni altro paese.

in "Rivoluzione russa", 17 aprile 1933.

HITLER



Chi sospetta che l'Unione Sovietica desideri modificare la forma di governo degli altri paesi incorre in un errore volgare.

STALIN, nella sua intervista pubblicata dal corrispondente del "New York Times" - Roy Himes, il 11 marzo 1933.

STALIN



Tutte le organizzazioni sportive debbono venir permeate della ideologia e della prassi politica del partito... Lo sport sportivo, il cosiddetto sport neutrale, non è concepibile nel Reich di Adolf Hitler. Colui che tratta problemi ad avvenimenti artistici deve essere, anzitutto ed essenzialmente, un tecnico della politica, un fervente nazionalsocialista.

Il Caso della Federazione delle donne del Reich, 13 marzo 1937.

HITLER



Lo sport è nell'URSS uno dei principali strumenti di educazione comunista della massa, un mezzo efficace per raggiungere il partito, al lavoro ed ai sindacati nella lotta per la causa di Stalin...

Il compito precipuo degli artisti sovietici è quello di diffondere il comunismo. Essi scorgono in questo loro stretto rapporto con la propaganda politica una garanzia del carattere ideologico dell'arte sovietica.

Dalla "Rivista degli sport sovietici" del dicembre 1937 e da "Sobrem", n. 8, 12 maggio 1948, p. 91.

STALIN



Io disincanto al Tuo ritratto, mia Fuhrer! E in Te riconosco mio padre, mia madre, mia sorella. Tutto questo Tu sei per me, e ancor più. Quanto più cerco di definirTi, tanto più immenso, luminoso ed infinito Ti riveli.

Da "Das Schweigen Kage", 18 aprile 1938.

HITLER



Stalin! Sempre nel nostro cuore scheggia il Tuo sfiorato volto. E qui, nel Cremlino, la Tua presenza aleggia dovunque. Camminiamo su pietre che Tu hai ferite, calcato solo pochi istanti fa, ingrosciamenti, compagni, a bacare quella orma sacrosanta!

Da "Dobro Fuhrer", 1938 e una delle Corrispondenze.

STALIN



Noi nazionalsocialisti sappiamo che nessuna consultazione elettorale può decidere il destino di una nazione. Ma sappiamo anche che la democrazia va giocata e scalfita sfruttandone le libertà.

HITLER, 11 luglio 1932.

HITLER



L'obiettivo preciso del comunismo è di distruggere la democrazia parlamentare, di utilizzarne le istituzioni per demoralizzarla. Il destino delle classi e degli uccisi non si decide infatti nelle sessioni elettorali e nelle sedute parlamentari.

Dalla "Rivoluzione", rapporto del II Congresso dell'Internazionale Comunista.

STALIN



...due campori già allineati
che il Destino ha separati.

Si diceva anche Baffino
della Pace il poladino
mentre già apprestava al mondo
il macello furibondo.

È lo stesso ipocrite
d'ogni infame tirannia,
il sogghigno ingannatore
d'ogni pezzo dittatore.

Ma Baffone si rammentò,
maneggiando gli armanenti,
che alla fine, disperato,
il suo amico s'è sparato.

All'uomo nero Stalin, agli orchi comunisti, fa da contraltare la propaganda satirica di sinistra, che è opportuno presentare agli studenti per sviluppare un confronto e rilevare specificità e somiglianze. Anche per questa parte politica l'immaginario delle fiabe gioca un ruolo importante. Nel fumetto "Quando il diavolo ci mette la coda..."[\[30\]](#), l'orco Mangiatutto è il presidente degli Stati Uniti Harry Truman che incarica il demone al suo servizio, Gasperaccio, ovviamente De Gasperi, di vestirsi da prete e di convincere la madre dei tre cappuccetti (bianco, che rappresenta la Democrazia cristiana, rosso, che rappresenta il PCI, e verde) ad allontanare Cappuccetto rosso da casa per ricevere il suo aiuto. L'intento vero dell'orco Mangiatutto, però, è di sottrarre "la conocchia con il fuso", cioè gli strumenti di lavoro con cui la famiglia sopravvive: in questa fiaba, che si chiude con un concorso a premi, il PCI rappresenta la fine della collaborazione governativa tra DC e PCI dopo il viaggio di De Gasperi del 1947 negli Stati Uniti, e il progetto statunitense di

un sostegno finanziario che, nella visione del PCI, avrebbe voluto integrare e poi distruggere l'economia italiana[31].

Se la propaganda politica attinge al fiabesco e trova in questo immaginario un codice comune funzionale alla trasmissione di messaggi opposti, la satira di entrambe le parti trova la stessa argomentazione per svalutare le donne dei due schieramenti, con sottolineature che alla nostra sensibilità attuale risultano inaccettabili, ma che, invece, all'epoca, erano evidentemente considerate funzionali ed efficaci. In particolare gli elementi su cui si insiste sono la barba e i baffi, a sottolineare, con atteggiamento bipartisan, come l'impegno politico e sociale fosse allo stesso tempo tradimento della propria natura femminile e scimmiettamento delle attività tipicamente maschili. Nel settimanale satirico "Don Basilio"[32] le donne dell'Azione cattolica vengono rappresentate come scimmie, coperte di peluria, abituate a farsi la barba[33], mentre, dalla posizione politica opposta, viene creato una sorta di gadget elettorale che invita gli elettori ad indossare i baffi di Stalin, escludendo, però, le iscritte all'UDI perché "già fornite in proprio"[34].



Altri percorsi tematici possono prendere spunto dai contenuti delle caselle di gioco. Ad esempio si potrebbe proporre di individuare quelle che toccano il tema dei lavoratori italiani e di rispondere ad alcune domande (A quali lavoratori ci si riferisce nello specifico? Quali vantaggi potrà offrire l'Europa unita ai lavoratori italiani?). Potrebbe trattarsi di un'attività preliminare alla realizzazione dello studio di caso progettato da Giuseppe Cipriani[35] sulla migrazione "assistita" di minatori italiani verso il Belgio fino alla tragedia di Marcinelle.

Si potrebbero anche individuare i settori economici primari e secondari citati nel gioco, per ricostruire successivamente il quadro economico italiano dell'epoca e metterlo a confronto con la realtà attuale. A margine si potrebbe ragionare sul ruolo dei dazi doganali, di cui il gioco auspica l'abolizione. Da notare che la casella "Il doganiere", la n.52, è uniformata, nella sua negatività, a quelle legate all'URSS, anche nelle scelte grafiche, come lo sfondo rosso. L'abolizione dei dazi doganali è stata portata a termine il 1 luglio 1968 e per annunciare l'evento venne prodotto un breve cartone animato con lo scopo di evidenziarne i vantaggi[36], anche questa una fonte da sottoporre alla classe per un'agevole analisi.

Infine un altro percorso tematico potrebbe essere quello dei giovani in Europa. Evidenziare ciò che si immaginava nei primi anni Cinquanta per i giovani europei e metterlo a confronto con ciò che l'Unione Europea consente ai giovani di oggi può contribuire a rendere più esplicito il cammino fatto dalle istituzioni europee e le opportunità che si prospettano ai nostri studenti e alle nostre studentesse.

Progettare un EAS

Le attività didattiche fin qui presentate possono essere svolte singolarmente o strutturate in un percorso laboratoriale più complesso. Una delle possibilità è realizzare un EAS, Episodio di Apprendimento Situato, prevedendo in questo caso che il primo approccio con il gioco avvenga individualmente e in anticipo.

L'attività di produzione della fase operativa, come indicato nello schema che segue, richiede la scrittura degli elementi individuati nel lavoro di analisi e la formulazione di domande sulle questioni poco chiare o da approfondire. Non si propone, quindi, la realizzazione di un prodotto inteso come oggetto culturale nuovo. Tuttavia, se l'insegnante decidesse di dedicare più tempo a questo percorso, si potrebbe chiedere agli studenti di creare un gioco dell'oca che esprima le loro speranze, aspettative e timori nei confronti del futuro dell'Unione Europea, invitandoli così anche a riflettere sulle drammatiche vicende attuali.

Fase preparatoria

Step	Descrizione	tempi stimati
Attività in anticipo (a casa)	Lo studente/la studentessa analizza il gioco "Europa unita"	Individuali
Framework concettuale	L'insegnante: <ul style="list-style-type: none">● raccoglie domande e riflessioni sull'analisi svolta a casa● costruisce una cornice (prime forme di integrazione europea, crisi ed abbandono del progetto di unificazione politica e militare, il contesto della Guerra fredda)	30'
Stimolo	Sull'abolizione dei dazi doganali nel 1968 il sito ufficiale dell'Unione europea ha pubblicato un cartone animato: visione video https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/I-001988	4'
Consegna dell'attività	Al termine dell'attività preparatoria l'insegnante presenta l'attività di produzione della fase successiva	5'

Fase operativa

Step	Descrizione	Tempi stimati
Attività di produzione	Per la realizzazione della fase operativa la classe si divide in piccoli gruppi allo scopo di: <ul style="list-style-type: none">– esplorare il gioco alla ricerca delle parti in cui compaiono: frasi o immagini di carattere propagandistico;	40'

	<p>riferimenti ai lavoratori italiani; riferimenti all'economia italiana; altro. E' possibile assegnare ai gruppi di lavoro temi di analisi diversi oppure sceglierne uno comune a tutti.</p> <p>— scrivere gli elementi individuati</p> <p>— formulare domande sulle questioni non chiare o non conosciute</p>	
Condivisione interna	Le studentesse e gli studenti presentano sinteticamente l'esito dell'attività.	20'

Fase ristrutturativa

Step	Descrizione	Tempi stimati
Debriefing	<p>L'insegnante guida studentesse e studenti a riflettere sulle attività svolte e sulla natura della fonte.</p> <p>Es. di domande-guida: Vi è sembrata efficace la scelta del gioco come fonte? Perché? Quali difficoltà avete incontrato? Siete riusciti/e a mettere in relazione l'analisi del gioco con le informazioni del framework?</p> <p>Discussione</p>	30'
Lezione a posteriori	L'insegnante riprende gli avvenimenti storici legati al processo di integrazione europea, soffermandosi sui temi scelti per l'attività di produzione, con rimandi alla fonte.	20'

Bibliografia

- C. Asti (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Edizioni Unicopli, 2019.
- A. Brusa, *Giochi per imparare la storia. Percorsi per la scuola*, Carocci, 2022.
- S. Caselli (a cura di), *La storia in gioco. Prospettive e limiti del racconto storico in forma ludica*, Biblion, 2022.
- E. Di Nolfo, *Storia delle relazioni internazionali 1918-1999*, Laterza, Roma-Bari 2006.
- F. Fauri, *L'Unione Europea. Un storia economica*, Il Mulino, Bologna, 2017.
- S. Filippi, *Il percorso di ratifica del Trattato CED nelle carte degli archivi francesi e statunitensi*, 19 luglio 2018 https://www.officinadellastoria.eu/it/2018/07/19/il-percorso-di-ratifica-del-trattato-ced-nelle-carte-degli-archivi-francesi-e-statunitensi/#_ftn4.
- L. Ganapini (a cura di), *Dall'Europa divisa all'Unione Europea*, Guerini e Associati, Milano, 2007.
- P. Gatrell, *L'inquietudine dell'Europa. Come la migrazione ha modellato un continente*, Einaudi, Torino, 2020.
- G. Laschi, *Storia dell'integrazione europea*, Le Monnier Università, 2021.
- F. Milanese, *Percorsi di propaganda. Giochi dell'Oca e politica nelle tavole italiane del XX secolo*, in "Charta" Anno IV n°19 novembre-dicembre 1995. I giochi dell'oca, <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1035>. Accessed 15 Nov. 2023.

- B. Olivi e R. Santaniello, *Storia dell'integrazione europea*, Il Mulino, Bologna, 2005.
- S. Pivato, *Favole e politica: Pinocchio, Cappuccetto rosso e la guerra fredda*, Il Mulino, Bologna, 2015.
- L. Raina, I. Colombo, *Insegnare storia con le narrazioni interattive e i libri gioco*, Erickson, 2022.
- S. Rinauro, *Il cammino della speranza. L'emigrazione clandestina degli italiani nel secondo dopoguerra*, Einaudi, 2009.
- A. Spinelli, *Diario europeo*, Il Mulino, Bologna, 1989.
- G. Quagliariello, *La Ced, l'ultima Spina di De Gasperi*, in "Ventunesimo Secolo", vol. 3, no. 5, 2004, pp. 247–86. *JSTOR*, <http://www.jstor.org/stable/23719894>. Accessed 15 Nov. 2023.
- A. Ventrone, *Il nemico interno. Immagini e simboli della lotta politica nell'Italia del '900*, Donzelli Editore, 2005

Note:

[1] Cfr. ad esempio, il recente dossier pubblicato su Novecento.org: Igor Pizzirusso (a cura di), *Videogiochi, storia e rapporto con il pubblico: MOD, forum, social network*, in "Novecento.org", n.20, dicembre 2023. [DOI: 10.52056/9791254695371/05](https://doi.org/10.52056/9791254695371/05)

[2] Il numero dei giochi presenti nel database è aggiornato al 12/09/23.

[3] A. Seville, *L'arte dei giochi da tavolo. Oltre un secolo di storia e divertimento dalla fine del Settecento all'inizio del Novecento*, White Star, 2019

[4] F. Milanese, *Percorsi di propaganda. Giochi dell'Oca e politica nelle tavole italiane de XX secolo*, "Charta", anno IV, n. 19, novembre-dicembre 1995, in <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1035>

[5] G. Ricci, *Alla conquista economica dell'Impero. La guerra coloniale in Etiopia*, in "Novecento.org", n. 4, giugno 2015. [DOI: 10.12977/nov76](https://doi.org/10.12977/nov76)

[6] "Le Glorie italiane" <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=31>; "Gioco Guerra Italo-Turca" <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1574>

[7] "Il Giro dell'Africa orientale" <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=902>

[8] <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=344>

[9] <http://www.giochidelloca.it/images/g/giocoveroitaliano0345c.jpg>

[10] <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=23>

[11] G. Sorrentino, *Giocare la Storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del "what if"*, in "Novecento.org", n. 9, febbraio 2018. [DOI: 10.12977/nov240](https://doi.org/10.12977/nov240)

[12] <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1035>

- [13] M. Marchesiello, *Per una politica di difesa europea. La CED: un'occasione mancata*, "Micromega", 7 giugno 2022, <https://www.micromega.net/comunita-europea-di-difesa/>
- [14] L. Ganapini (a cura di), *Dall'Europa divisa all'Unione Europea*, Guerini e Associati, Milano, 2007, p.108
- [15] A. Spinelli, *Diario europeo*, Il Mulino, Bologna, 1989, p.203
- [16] Spinelli, 1989, p.205
- [17] Rielaborazione della cronologia pubblicata dal Centro di Documentazione Europea di Verona: <https://www.dima.univr.it/documenti/OccorrenzaIns/matdid/matdid677355.pdf>
- [18] S. Pivato, *Favole e politica: Pinocchio, Cappuccetto rosso e la guerra fredda*, Il Mulino, Bologna, 2015, pp.11-23
- [19] Su questo argomento cfr. lo studio di caso P. Battifora, *Le elezioni del 1948 e la demonizzazione dell'avversario politico*, in "Novecento.org", n. 8, agosto 2017. DOI: [10.12977/nov179](https://doi.org/10.12977/nov179)
- [20] Cfr. su questo Angelo Ventrone, *Il nemico interno. Immagini e simboli della lotta politica nell'Italia del '900*, Donzelli Editore, Roma, 2005, che nella seconda parte del suo lavoro presenta molti esempi di immagini e simboli propagandistici, dall'inizio del Novecento ai primi anni del Duemila.
- [21] Pivato, 2015, p.9
- [22] I Comitati civici nascono in vista delle elezioni politiche del 18 aprile 1948, per volontà di Papa Pio XII (1939-1958) e per iniziativa del vicepresidente dell'ACI, l'Azione Cattolica Italiana, Luigi Gedda.
- [23] <https://istitutoconestabilepiastrelli.locloudhosting.net/items/show/239>
- [24] <https://istitutoconestabilepiastrelli.locloudhosting.net/items/show/240>
- [25] Pivato, 2015, p.19
- [26] Pivato, 2015, p.14
- [27] G. Guareschi, *La terza narice*, in "Candido", 5 aprile 1947, citato in Pivato, 2015, p.52
- [28] <https://istitutoconestabilepiastrelli.locloudhosting.net/items/show/265>
- [29] Su questo cfr. M. Cecalupo e G. Ricci, *Totalitarismi e democrazia nell'Europa del XX secolo*, in "Novecento.org", n. 8, agosto 2017. DOI: [10.12977/nov213](https://doi.org/10.12977/nov213)
- [30] "Quando il diavolo ci mette la coda...", Manifesto, 1948, a cura del Partito comunista italiano <https://archiviodigitale.udinazionale.org/quando-il-diavolo-ci-mette-la-coda/>

[31] Per altre fonti iconografiche legate alla propaganda politica di sinistra cfr. Stefano Pivato, 2015, p.19 e soprattutto Angelo Ventrone, 2005, pp.196-221, in cui sono pubblicate anche vignette e manifesti contrari alla CED.

[32] “Don Basilio” è stata una rivista anticlericale ed antidemocristiana, uscita tra il 12 settembre 1946 e il 2 aprile 1950.

[33] Stefano Pivato, 2015, p.18

[34] <https://istitutoconestabilepiastrelli.locloudhosting.net/items/show/247>

[35] G. Cipriani, *Pane e carbone. L'emigrazione italiana in Belgio nel decennio 1946-1956*, in “Novecento.org”, n. 11, febbraio 2019. DOI: [10.12977/nov280](https://doi.org/10.12977/nov280)

[36] Sull'abolizione dei dazi doganali nel 1968 il sito ufficiale dell'Unione europea ha pubblicato un cartone animato che può essere analizzato per evidenziare i vantaggi che vuole mettere in luce: <https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/I-001988>