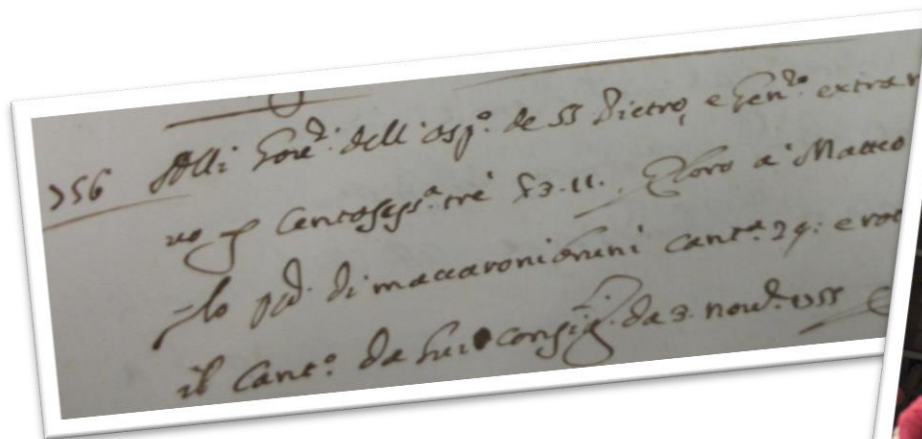


Siamo quello che mangiamo. La tradizione alimentare nel Regno di Napoli.

Questo laboratorio influisce direttamente sul materiale esposto nel percorso. Ad un approccio maggiormente legato alle narrazioni multimediali se ne sostituisce qui uno esclusivamente dedicato al tema laboratoriale. Le pandette e i giornali scelti presentano casi particolarmente descrittivi riguardanti l'alimentazione. Da una prima carrellata sui mestieri dedicati al cibo, con i loro corrispettivi moderni, si giunge alla lettura di una serie di documenti che descrivono i menù delle festività religiose. In questo modo i partecipanti possono individuare delle differenze e degli elementi di continuità basandosi sulla loro esperienza.

Esclusivamente per piccoli gruppi sarebbe estremamente utile organizzare una fase "esperienziale". Molti dei nostri documenti si riferiscono a biscotti ancor oggi consumati e tipologie di pasta facilmente individuabili.

A richiesta sarà possibile organizzare una fase di "riconoscimento" delle tipologie di pasta descritte nei documenti e concludere la visita con un assaggio dei biscotti di più facile e fedele riproduzione.



Obiettivi didattici:

- Conoscere la tradizione alimentare del Regno di Napoli
- Approcciare al mondo dell'alimentazione attraverso una prospettiva storica e consapevole

Durata: 1 ora e mezza / (Max 30 alunni)

Rivolto a: Scuola primaria

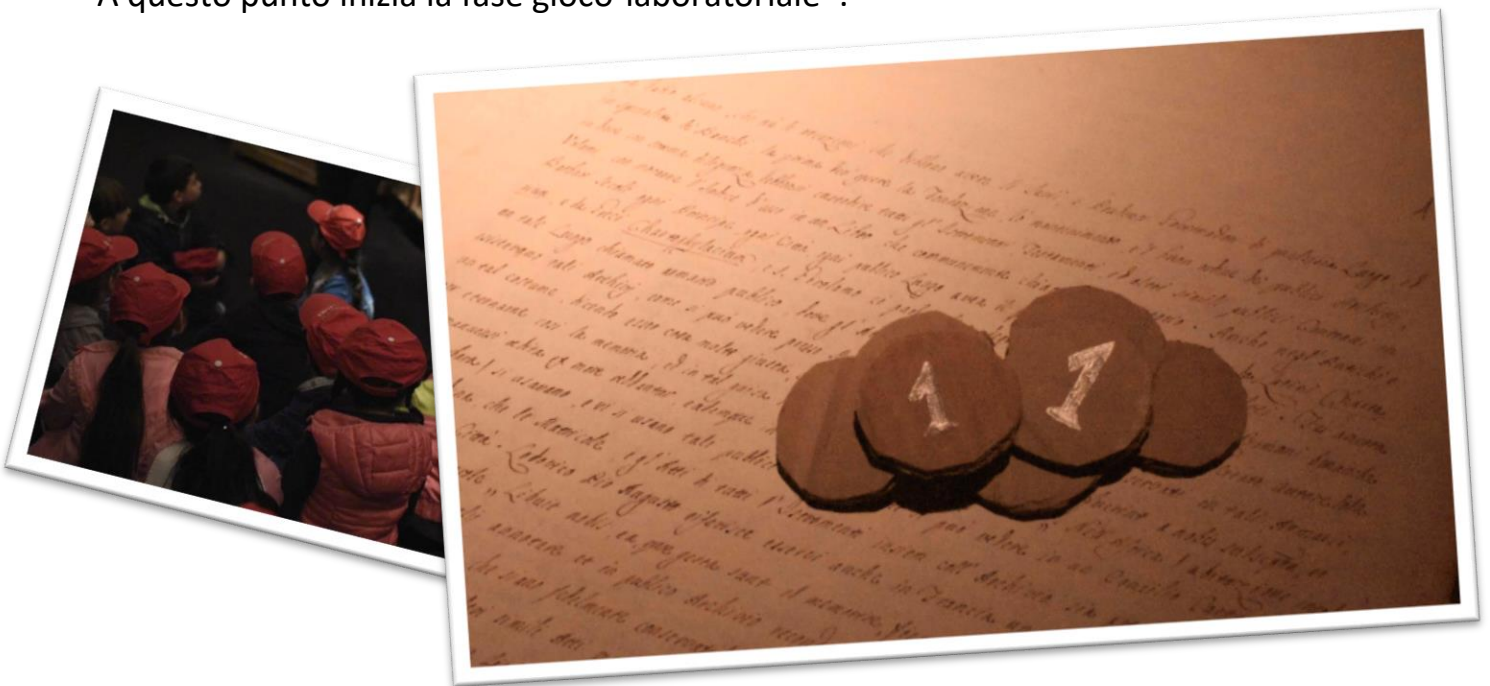
Attività Didattiche

Facciamo una banca.

Uno degli aspetti della realtà meno compresi dagli studenti di elementari e medie riguarda il concetto di banca e la sua funzione. Si tratta di un concetto complesso perfino per degli adulti e comprenderlo sui libri può essere estremamente faticoso. Il laboratorio presenta la storia dei banchi napoletani e ne espone la nascita, anche con le dovute decontestualizzazioni, come quella di un'istituzione necessaria la gestione del denaro. Dopo aver letto e spiegato alcuni facili documenti riguardanti la nascita dei banchi, i ragazzi sono accompagnati attraverso il percorso multimediale per un piccolo viaggio nella storia della città.

Solo alla fine del percorso, in un ambiente adatto, agli studenti vengono mostrati gli "strumenti di lavoro" degli antichi banchi. Ogni tipologia di documento è ampiamente spiegata e resa fruibile ai partecipanti attraverso apposite riproduzioni.

A questo punto inizia la fase gioco-laboratoriale*.



Obiettivi didattici:

- Approcciare al funzionamento e alla funzione di una banca in una società
- Acquisire consapevolezza sui sistemi contabili utilizzati in passato

Durata: 2 ore / (Max 25 alunni)

Materie: Storia

Rivolta a: Scuola primaria

Carte di gioco*

Squadre "Banche"	Altri "partecipanti"
Dai 50 monete di cartone, dal tuo forziere, al Re. Segna quest'uscita in "Quello che spende" della pagina con il conto della tua banca.	Se il tuo cognome inizia con una vocale effettua un pagamento ad uno qualsiasi degli altri partecipanti, attraverso la tua banca, di 10 ducati.
Il Re ripaga i suoi debiti con gli interessi, ricevi 70 ducati. Segna quest'entrata in "Quello che incassa" della pagina con il conto della tua banca.	Se hai più di 15 monete di cartone, danne 5 al Re.
Puoi prestare 10 ducati a massimo 4 tra i partecipanti, dovrà ridartene 15 nell'ultimo turno. Segna l'operazione nella sezione "Quello che spende" del conto della tua banca e "Quello che incassa" nel conto del partecipante a cui presti.	Se hai un deposito in banca maggiore di 15, dai 5 ducati al Re. Assicurati che la banca segni bene tutto nei suoi quaderni, utilizzando le sezioni giuste.
Furto alla banca. La banca con più monete di cartone nel forziere ne perde 10 e deve scriverlo nella sezione "Quello che spende".	Se depositi 15 monete di cartone in una banca dove non hai ancora un conto, riceverai 5 monete di cartone il prossimo turno.
Tesoriere del re. Apri un conto alla Tasse, che riceve 10 monete di cartone, metti le monete nel forziere e segna quest'entrata nella sezione "Quello che incassa" del conto Tasse.	Ritira 5 monete di cartone dal tuo conto. Fai attenzione a che vengano iscritte nella sezione "Quello che spende".
Se hai prestato ducati a più di 3 partecipanti il Re ti aiuta e ti dona 50 monete di cartone.	Se effettui un pagamento di più di 50 ducati ad un altro partecipante, ne riceverai 55 al prossimo turno.
Dai 100 ducati al Re. Segna quest'uscita in "Quello che spende" della pagina con il conto della tua banca e in "Quello che incassa" del conto dello Stato.	Se hai più di 50 ducati sul conto, versane 10 al Re. Se hai meno di 20 ducati sul conto, effettua un pagamento di 5 ducati ad un altro partecipante a tua scelta.
Nessuno può ritirare monete di cartone durante questo turno.	Se prendi in prestito 50 ducati dalla banca hai il 50% di riceverne 70 l'ultimo turno. (Tira una moneta!)

Il gioco:

- I ragazzi vengono divisi in tre gruppi.
- Due gruppi lavorano come squadre e saranno le due banche, in competizione tra loro.
- Il terzo gruppo è composto da partecipanti indipendenti.
- Negli ambienti dell'archivio dove il laboratorio si svolge si distribuiscono delle piccole scatoline colorate che contengono monete di cartone. Le scatoline rosse servono alle squadre "banche", le scatoline gialle a tutti gli altri partecipanti.
- Alla fine della ricerca ognuno avrà un suo gruzzoletto di monete. Le due squadre "banche" lo raduneranno e iscriveranno, con l'aiuto degli operatori museali, nei propri quaderni (nel primo quaderno scriveranno il titolo del loro conto "La nostra banca" con la pagina del secondo quaderno in cui esiste già il conto "La nostra banca". L'intero ammontare delle monete di carta andrà segnato nella sezione "Quello che incassa". Le banche terranno i loro soldi in un "forziere", un'altra scatola.
- A questo punto iniziano i turni.
- Il turno si compone di tre fasi: le banche possono scegliere se promettere o meno qualcosa ai partecipanti (versamento di monete nell'ultimo turno o prestiti in caso di eventi sfavorevoli), i partecipanti possono versare o ritirare le loro monete in banca. Alla fine l'operatore museale pesca le carte evento.
- Viene estratta una carta evento per le "banche" e una per tutti gli altri partecipanti.
- Alla fine del gioco (10 turni) tra le due banche vince chi ha più monete nella sezione "Quello che incassa" e più monete di cartone nel forziere, tra gli altri partecipanti chi ha un maggior numero di monete sommando quelle di cartone e la differenza tra "Quello che paga" - "Quello che incassa".