

Il gioco della tradizione popolare rianima la piazza Martiri della libertà

Pubblicato: Mercoledì 29 Luglio 2020



Da una richiesta degli **assessorati alla Cultura e pubblica istruzione**, ai **Servizi sociali**, e dai tecnici dei **Lavori pubblici**, il progetto “**Gioco spazio città**”, iniziato nel luglio 2018, prevedeva la riqualificazione di una parte di **piazza Martiri della Libertà** e il suo riutilizzo.

L’area, occupata fino a pochi mesi fa da un vecchio edificio ora **abbattuto**, è stata **trasformata**, in occasione del trentennale della “**Carta dei diritti dell’infanzia e dell’adolescenza**“, in un luogo **dedicato al gioco della tradizione popolare**. Uno spazio dove tutti i cittadini di età, abilità e culture diverse possono incontrarsi e condividere momenti sereni di aggregazione, conoscenza e crescita.

Tutti gli arredi di quest’area sono stati studiati e **realizzati** ad hoc con particolare attenzione all’aspetto ludico e funzionale da “**Animum Ludendo Coles**”. I temi dei due giochi in pietra, inseriti nella pavimentazione, sono stati definiti dopo diversi incontri con gli amministratori e con le insegnanti della **scuola primaria De Amicis** che hanno dedicato parte delle ore laboratoriali allo studio delle immagini scolpite sulle caselle dei giochi. **Le 38 caselle del “Gioco a percorso”** sono caratterizzate dalla favola di “**Alice nel paese delle meraviglie**” mentre il “**Gioco della Campana**” riporta immagini creative di frutta e verdura. Anche la **fontanella in Travertino e Basaltina** e le sedute con fioriere sono personalizzate da motivi decorativi, evocativi e accattivanti.

Le **immagini scolpite sui giochi** sono frutto dei disegni prodotti dagli alunni della primaria, circa 200, da ciascuno dei quali, in base al format che da oltre venticinque anni contraddistingue il nostro operato, è stato estrapolato uno o più particolari che hanno composto le immagini che lo scalpellino ha inciso indelebilmente sulle caselle in pietra.

Regole del Gioco Alice

Tutti possono giocare, adulti e bambini insieme, a pari armi perchè, come nel tradizionale Gioco dell’Oca, è la sorte che determina l’andamento del gioco. I giocatori iniziano a turno girando due volte il “**Ludidado**” applicato alla fontana. Partendo dalla casella numero 1 procedono lungo il percorso spostando il proprio segnaposto di un numero di caselle pari alla somma del risultato ottenuto nei due tiri. Esistono delle caselle speciali che accelerano o rallentano l’avanzamento: le caselle **5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36** consentono di raddoppiare il punteggio e spostarsi ancora in avanti del numero di caselle pari al risultato ottenuto. La **casella 6** (il fiume) ti manda direttamente alla **12**; le **caselle 4** (l’ingresso al Paese delle Meraviglie), **10** (il Cappellaio Matto), **19** (la merenda) e **26** (Alice si è persa) ti fanno rimanere fermo 1 turno; la casella **33** (la caduta della Regina) obbliga a tornare alla **numero 1** e ricominciare il gioco.

La casella d’arrivo 38 deve essere raggiunta con un lancio esatto. In caso contrario, si retrocede dei punti in eccesso. Queste regole da noi suggerite potranno essere modificate o reinventate nel tempo, in maniera condivisa, dai giocatori per personalizzare ulteriormente il gioco Buon divertimento!

Regole Gioco della Campana

Costituito da una partenza semicircolare e nove caselle decorate, questo “gioco a terra” rappresenta uno

dei più diffusi e antichi giochi del mondo dove assume i nomi più diversi, in questa zona prevalentemente “**Mondo**”, “**Settimana**” o “**Campana**”. Dopo aver concordato eventuali regole particolari o deroghe, si sorteggia il primo giocatore che lancia il suo contrassegno nella prima casella: una piccola **pietra**, un **legnetto** un **tappo di bottiglia**, (o meglio ancora un pezzo di catenella), facendola atterrare all’interno di essa senza toccare alcuna linea o rimbalzare fuori. Il giocatore quindi salta di casella in casella lungo il percorso, con un solo piede nelle caselle singole e con due nelle caselle affiancate, in andata e, voltandosi con una giravolta, a ritroso, ma senza entrare nella casella in cui è presente il contrassegno, cosa che costringe a compiere un balzo più lungo degli altri. Il contrassegno deve essere recuperato, nella fase di ritorno, dalla casella adiacente senza perdere l’equilibrio, e quindi completare il percorso tornando al punto di partenza. Completato con successo il percorso di andata e ritorno, il giocatore lancia il contrassegno nella casella successiva e così via dalla numero uno alla numero nove. Se il giocatore tocca una linea con il piede, non visita una casella dovuta, non ritira il contrassegno o perde l’equilibrio, il turno passa al giocatore successivo e quando sarà nuovamente il suo turno, riprenderà dal punto in cui si era interrotto. Vince chi per primo con il suo contrassegno visita tutte le caselle, completando ogni volta tutto il percorso, ma si può decidere di continuare aumentando le difficoltà come tirare il contrassegno dando le spalle al gioco o con gli occhi bendati, oppure fare il percorso con il contrassegno in equilibrio su un piede... ecc. Esistono molte varianti, non solo tra i vari continenti e paesi, ma anche all’interno della stessa nazione e persino della stessa città, addirittura dello stesso quartiere... Il nome e la forma variano, ma il percorso è sempre composto da una serie di caselle quadrate intervallate da blocchi con due caselle laterali, tutte numerate in successione e da un’ulteriore casella a semicerchio, posta all’inizio o alla fine del percorso, dove ci si può “riposare” per ripartire.

di [Santina Buscemi](#)