



Comune di Ravenna



presentazione del progetto:

# CULTURA LUDICA IN BIGLIE



BigliAMO:

# iNDiCE



**il Progetto** per le  
Magliette Gialle **03**

CULTURA LUDICA IN BIGLIE



**Giochi inventati** **05**

NAUTILUS **06**

LA VIA DEL TRAMPOLINO **08**

SPONDA AL BERSAGLIO **10**



**Giochi della tradizione** **12**



**le interviste** **20**



**Articolo** **29**

UN MAESTOSO GIOCATTOLO

BIANCO ATTIVAMENTE

RIPOSA NEL PARCO



**Cartoline** **35**

DEL PROGETTO



**Contatti** **39**

# il Progetto

## CULTURA LUDICA IN BIGLIE

Il progetto “Cultura ludica in biglie” ha portato all’attenzione del gruppo dei ragazzi e delle ragazze delle Magliette gialle la pista in cemento per le biglie. Ubicata al parco Teodorico, considerata come un “monumento al gioco” da conoscere e promuovere, segno tangibile della cultura ludica locale e internazionale, focus di un popolare gioco universale, e che per questo risulta anche un facile ponte tra culture diverse.

La pista per le biglie del parco Teodorico fu realizzata molti anni fa da un gruppo di appassionati radunati sotto la dicitura della Compagnia delle biglie, ed in breve è diventata sede di incontro di nuclei familiari con prole, sia isolati che organizzati in gruppi, che hanno considerato tale luogo tanto come un’opportunità per giocare che per ritrovarsi in compagnia e socializzare, spesso festeggiando il compleanno. Tale pista, per quanto ne sappiamo noi, è unica nel suo genere in Italia e forse in tutto il mondo, e può risultare, quando vengono in visita a Ravenna, una vera e propria attrazione per le famiglie straniere, se solo sapessero che esiste. Ha un punto debole: necessita di periodica manutenzione, e per questo esiste una rete di organizzazioni locali che se ne vogliono prendere cura, organizzate in un “patto di collaborazione”.



### OBIETTIVI

- offrire un contesto in cui sia possibile esercitare una pluralità e diversità di competenze tanto manuali che di tipo cognitivo e socio-relazionali;
- lasciare sul territorio un segno di passaggio e presenza del gruppo che possa tornare utile alle nuove generazioni di bambini e bambine;
- maturare competenze di cittadinanza attiva, partecipando ad un processo di promozione e miglioramento del luogo, che è già stato avviato da una rete di supporto al mantenimento della pista (con i patti collaborativi).

# CONTENUTI DI ATTIVITÀ

Per tali ragioni si vorrà coinvolgere il gruppo dei partecipanti delle Magliette gialle in attività sia individuali che di piccolo gruppo, anche secondo gli orientamenti e talenti di ciascuno e ciascuna, tesi a:

- esercitare ed apprendere giochi con le biglie nella sopracitata pista e altri giochi in diversi altri terreni del parco, anche realizzando biglie in terracotta e piccole piste in cartone e cartoncino bristol (che diventeranno una risorsa ludica immagazzinata da utilizzare per altri eventi di animazione presso il parco), riscoprendo e valorizzando memorie d'infanzia, assimilando "facendo" conoscenze e saperi che vanno al di là del gioco specifico per entrare nel più ampio campo della cultura ludica;
- realizzare interviste a "locali testimoni di cultura ludica" per assimilare ulteriori informazioni sul tema che legano il gioco al contesto territoriale specifico nonché collegare il fare al tema dei diritti della Convenzione del 1989;
- concorrere all'ideazione di volantini/depliant o cartoline promozionali (sucessivamente anche in più lingue). Materiale che possa essere - via Assessorati al Turismo e Cultura - adottato dall'ufficio turistico di piazza san Francesco e uffici della proloco del litorale, e con gli stessi contenuti ricavare una pagina web con foto per il sito internet del Comune di Ravenna;
- avviare la raccolta di testi e disegni sia in forma di interviste, che idee di giochi con le biglie, che saranno poi organizzati in una mini pubblicazione (editata professionalmente e stampata dal Comune di Ravenna), che possa trovare luogo di fruizione gratuita sia nei pressi della pista mediante una piccola casetta in legno - modello Little book library, in accordo con l'Assessorato Ambiente.
- possibili futuri sviluppi dell'impresa potrebbero essere la realizzazione di brevi video con la tecnologia in possesso degli stessi ragazzi/e ed eventualmente alcune riprese con un drone.



# GIOCHI iNVENTATI

## Ideare assieme e fare con le mani

### PROCEDURA

I giochi descritti sono stati ideati e realizzati dal gruppo delle Magliette Gialle ripartito in coppie o in piccoli gruppetti di tre persone.

Il tutto si è sviluppato come risposta ad un semplice stimolo di carattere visivo: sono stati presentati una serie di stampe in formato A4 in bianco e nero, con un'immagine e un breve testo. L'immagine era tratta da alcuni libri che raccolgono giochi tradizionali con le biglie; il testo era solo il titolo del gioco, in mezzo tutto uno spazio vuoto, da utilizzare per scrivere il regolamento del gioco che sarebbe stato ideato da ogni squadra.

Ogni scheda veniva scelta tra tante. Con essa era fornito, ad ogni team, anche un grande piano di legno, su cui era stata precedentemente installata una moquette, alcune biglie e del materiale aggiuntivo quale: corda, parti di bottiglie di plastica, gessetti, parti di canne di bambù sottili, nastro scotch, carta e forbici.

I ragazzi e le ragazze coinvolte non avevano idea a quale gioco tradizionale si riferisse l'immagine loro mostrata: questo ha permesso che diventasse una fonte di ispirazione neutra e libera per la loro immaginazione.

I materiali aggiuntivi hanno permesso di attivare il gruppetto in molteplici attività di manualità ludica e cre-attiva, cioè in una situazione dove diventa predominante il livello di protagonismo e decisione nell'ideare e nel tradurre in "fare manuale" quanto deciso, precedentemente, e assieme.

Il frutto della creazione era necessariamente la conseguenza di un processo di collaborazione, costruito sullo scambio, non solo di tipo speculativo, ma, soprattutto, basato sulla diretta operatività sul piano pratico e materiale. Per prima cosa bisognava giungere ad una forma condivisa di progettualità, ad un gioco su cui si era entrambi d'accordo, e, infine, dopo averlo più volte testato e corretto di conseguenza, veniva descritto con un titolo e un regolamento, poi il tutto redatto sulla relativa scheda di presentazione finale.

Di seguito si riportano (con descrizione e materiale fotografico) i giochi inventati, tutti verificati e testati sul posto.

# NAUTILUS

Il nome del gioco deriva dalla sua forma, a doppia spirale, che ricorda la forma tipica di una conchiglia.

## GIOCATORI

Gioco per biglie basato sulla precisione del tiro e sulla velocità di corsa della biglia, **da 2 a 4 partecipanti (due coppie da due giocatori ciascuna).**

## REGOLE

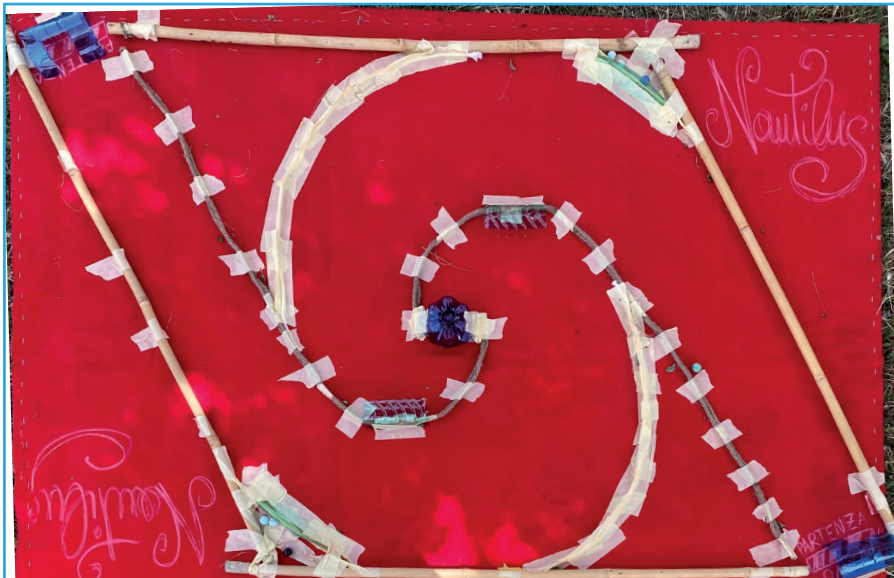
È un gioco a doppio percorso con un unico ostacolo al centro, da completare **con un massimo di 7 tiri.**

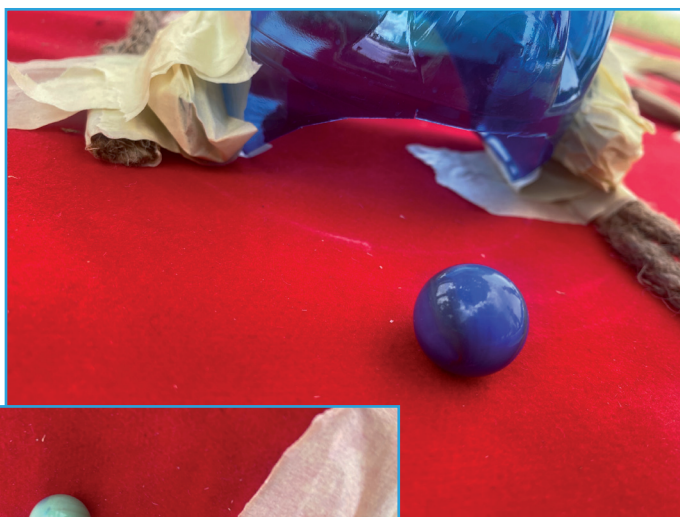
Ciascun partecipante ha un percorso da completare a forma di spirale intrecciata, cioè là dove inizia e finisce il percorso del primo, continua nel percorso dell'altro. Si parte assieme e poi ciascuno effettua i tiri che gli servono per percorrere la strada che lo separa dal traguardo opposto con i suoi tempi, anche tirando in contemporanea all'altro giocatore.

**Vince chi lo completa per primo, ma sempre restando all'interno dei setti tiri concessi.**

L'avvio del gioco è determinato dal lancio della biglia da un box posizionato all'estremità di ciascun percorso. Al centro c'è una sorta di porta comune, che entrambi devono attraversare procedendo in senso opposto.

Si può ostacolare il gioco dell'avversario **solo una volta e solo utilizzando la propria biglia**, escludendo il proprio corpo come ostacolo al movimento dell'avversario.





## PUNTEGGIO

Il percorso è molto breve e il gioco si esaurisce in fretta. Si consiglia quindi di effettuare tre o cinque turni di gioco e poi si calcolano i punti che si sono totalizzati lungo il percorso, seguendo questa legenda:

- + **5 punti** al primo giocatore che completa il percorso (entro i 7 tiri concessi)
- + **1 punto** a chi supera il "cuore" o castello centrale in un solo tiro
- + **1 punto** se si colpisce la biglia avversaria
- + **3 punti** aggiuntivi se si finisce la pista con soli tre tiri
- + **1 punto** se si finisce la pista con massimo sei tiri
- **1 punto** se la propria biglia viene ostacolata
- **3 punti** se si ostacola fisicamente l'avversario
- **1 punto** ogni volta che, con il lancio della biglia, questa esce fuori pista

# LA VIA DEL TRAMPOLINO

Gioco formato da un percorso ad ostacoli, alcuni da superare, altri da colpire per guadagnare più punti. Si inizia il gioco con una quantità di punti di scorta, variabile in base alla distanza della rampa.

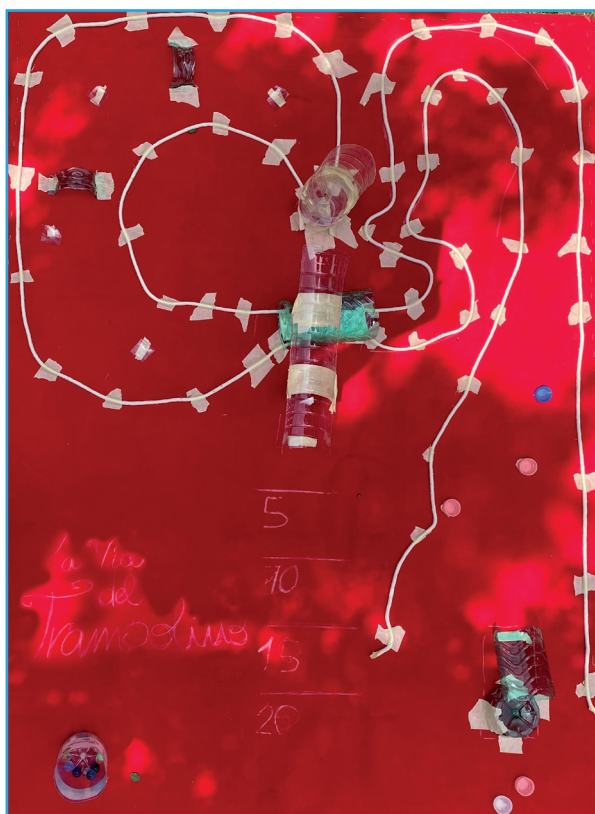
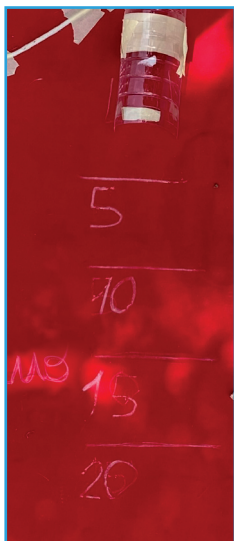
## GIOCATORI

**Non vi è un minimo/massimo di partecipanti.**

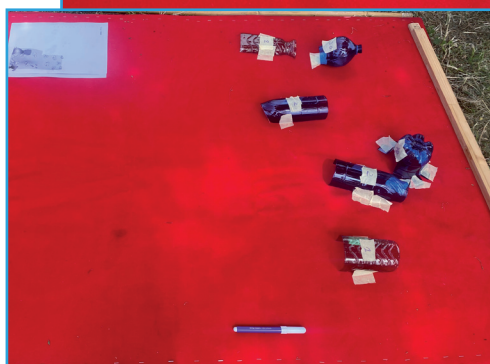
## REGOLE

La partenza è segnata da una postazione davanti ad una rampa per il salto, la cui distanza può essere variabile: il giocatore sceglie da dove partire, in base ai punti che prevede di guadagnare.

La distanza più vicina, in caso di successo, consegna al giocatore 5 punti, poi via via 10 punti, oppure 15, e la più lontana 20 punti. Per ogni tentativo di lancio fallito (da qualsiasi posizione di partenza scelta) viene sottratto **1 PUNTO** dal punteggio iniziale.







## PUNTEGGIO

Sul percorso sono disseminati vari ostacoli che, se toccati dalla biglia del giocatore, permettono di guadagnare, oppure perdere, ulteriori punti:

- + **5 punti** ad ogni giocatore che riesce a passare dal tunnel
- **2 punti** se si toccano i successivi ostacoli
- **2 punti** se si esce dal percorso delimitato dalla corda
- + **2 punti** ciascuno, se si toccano i successivi bersagli
- + **5 punti** se si supera la seconda rampa
- + **2 punti** ciascuno, se si toccano i successivi bersagli

**Molto importante: non si può tornare indietro per recuperare punti con gli ostacoli mancati.**

# SPONDA AL BERSAGLIO

Gioco in cui si cerca di centrare delle porte/tunnel dopo che la biglia ha rimbalzato nella cornice di legno, che funge da sponda.

## GIOCATORI

**Non vi è un minimo/massimo di partecipanti.**

## REGOLE

Viene misurata l'abilità del giocatore di tirare la propria biglia dall'area di lancio **calcolando il rimbalzo sulla stecca di legno** e cercando di centrare il bersaglio.

La biglia viene tirata dall'interno di una specifica area di lancio.

**Ogni giocatore ha 5 biglie a sua disposizione per fare relativi 5 tiri.**





## PUNTEGGIO

Ogni tunnel ha un punteggio diverso dagli altri, relativo alla difficoltà nel centrarlo (1, 5, 10 punti).

**Ci sono 3 round in totale ad ogni partita.**

Se al lancio della biglia si colpisce la sponda e poi questa salta la sponda, il tiro non è valido e si passa il turno all'avversario.

**Vince chi fa il punteggio più alto.**

# GiOCHI della

# TRADIZIONE

L'insieme dei giochi con le biglie qui descritti hanno rappresentato il "celato" al gruppo delle magliette gialle, ciò che non è stato rivelato sin dall'inizio ma solo successivamente, per non condizionare l'invenzione da protagonisti del gioco.

Ad inizio è stato essenziale però spendere qualche parola e dimostrazione per informare e mostrare come si lanciano le biglie, i diversi modi per andare a bersaglio facendo rotolare la biglia sul terreno di gioco.

Infatti solo alcuni dei partecipanti aveva una più matura conoscenza ed esperienza di questo.

Così dal lancio più "istintivo" fatto con la mano che raccoglie e lancia la biglia in avanti, si è arrivati alle azioni più tecniche, come il "piffetto", dove il dito medio viene usato quasi come una catapulta all'incontrario per tirare la biglia con precisione al bersaglio.

I giochi qui esposti si operano meglio se si ha a disposizione uno spazio all'aperto sterrato o in cemento o altro di simile su cui è possibile tracciare con i gessi. Se si è al chiuso si suggerisce l'uso di parti di moquette, grande almeno 2 mt x 2 mt o anche 3 mt x 2 mt

Questi giochi sono complementari al gioco con le biglie sulla pista in cemento del parco Teodorico di Ravenna.

L'ideale sarebbe aver a disposizione e nei pressi della pista anche un quadrato o rettangolo in terra battuta.

Con i giochi della tradizione si continua passare una cultura che si è sedimentata nel tempo e che ha coinvolto le persone, soprattutto nel trasmettersi vicendevolmente e "viso a viso" quanto si vuole che sopravviva al tempo, perché piace ed è in qualche modo funzionale alla trasmissione di una conoscenza e sapere che si ritiene che "serve", per lo meno nel luogo in cui esso continua essere utilizzato.

E oggi non c'è dubbio che questo meccanismo del passaggio diretto da persona a persona è andato in crisi, "in mezzo", nella comunicazione inter-umana oggi c'è la tecnologia.

È un bene? È un male? forse la risposta sta nell'eccesso/abuso di presenza di una e o dell'altra, ma questo è un argomento troppo importante che richiede riflessioni e confronto a più voci.

I giochi riportati sono solo alcuni dei tanti che sono parti di diverse culture ludiche, e cosa molto importante, essi richiedono veramente poco o niente "equipaggiamento", spese aggiuntive.

# BULL'S EYE

## PREPARAZIONE:

In base al terreno in cui sei, disegna con il gesso o un ciottolo se sei sul cemento o l'asfalto oppure con un bastoncino se sei sul terreno sterrato, 4 cerchi tra loro concentrici, Fai questo in modo che il diametro del primo cerchio (largo più o meno 20/30 centimetri), quello al più interno, diventi anche la distanza con cui, progressivamente, si costruisce la grandezza dei cerchi successivi.

Scrivi anche un punteggio progressivamente crescente dal cerchio più esterno al più interno perché questo diventerà il tuo bersaglio; e infine disegna una linea dritta alla distanza di un paio di metri dalla linea del cerchio più largo. Quella sarà la linea da cui lanciare la tua biglia.

## SVOLGIMENTO:

Non c'è limite al numero dei giocatori e ciascuno lancia tre biglie a testa quando sta al suo turno; decidete di comune accordo quanti turni per ogni partita.

## ViNCITA:

Per vincere si deve totalizzare un punteggio maggiore degli altri, sommando i punti fatti con le tre biglie di lancio nei diversi turni di gioco prestabiliti.

Se al lancio della biglia corrisponde un piazzamento della stessa fuori dai 4 cerchi, a quella biglia non corrisponde alcun punteggio.

Il o la partecipante al gioco più abile sarà colui o colei che riesce a piazzare le sue biglie il più vicino o all'interno del cerchio più piccolo, che è quello che vale di più.

Al termine del proprio turno di gioco, il giocatore si riprende le tre biglie che ha lanciato e lascia il posto al prossimo giocatore.

## VARIANTI:

Ci sono anche altri giochi con le biglie che utilizzano la stessa o simile struttura a cerchi concentrici.

# POiSON RiNG - l'anello avvelenato

## PREPARAZIONE:

In questo gioco c'è una fase di "riscaldamento" per decidere chi è il primo giocatore del primo turno di gioco. In essa ciascun partecipante si sfida a chi riesce a lanciare la propria biglia partendo alla linea del cerchio più esterno verso la linea del cerchio più interno, ma solo chi si avvicina di più diventa il primo a giocare in partita; se questa biglia entra nel cerchio interno allora viene esclusa.

## SVOLGIMENTO:

Il giocatore che lancia la biglia dalla linea del quarto cerchio lo fa per centrare una delle biglie che sono state messe nel cerchio più interno (dove ogni giocatore mette a disposizione del giocare 2, 3, 4 delle proprie biglie) e il giocatore rimuove la biglia lanciata dal terreno di gioco.

Se colpisce una o più biglie e le stesse escono dal cerchio interno, allora questa/e è/sono vinta/e e intasca/e dal partecipante.

Se la biglia colpita non esce dal cerchio interno essa resta in gioco per il giocatore del turno successivo.

Se la biglia lanciata non colpisce alcun bersaglio e resta nel cerchio interno, questa è perduta e diventa "avvelenata", cioè una biglia bersaglio per il giocatore successivo; se invece resta nello spazio tra cerchio interno ed esterno – sia nel caso che abbia prima colpito una biglia bersaglio e sia che non ne abbia colpito nessuna – questa biglia diventa "velenosa" e può essere riutilizzata nel prossimo turno sia per colpire biglie bersaglio e sia per colpire altra/altre "biglie velenose" di altri giocatori.

## ViNCITA:

Vince il gioco chi intasca più biglie bersaglio e biglie velenose altrui; e il gioco finisce quando si esauriscono le biglie bersaglio oppure quando si raggiunge un numero predeterminato di biglie bersaglio rimanenti nel cerchio interno.

# STRiNG OF BEADS - La collanina di biglie

## PREPARAZIONE:

La preparazione del gioco prevede che i partecipanti mettano a disposizione 3 o 4 biglie, deponendole nel cerchio più interno, in modo tale che vi sia una equa distanza tra le stesse e che tutte siano dietro la linea del piccolo cerchio, proprio come se si creasse una collanina di biglie.

## SVOLGIMENTO:

I partecipanti tirano la propria biglia di lancio dalla linea del cerchio esterno, scegliendo qualunque posizione e hanno l'obiettivo di centrare una delle "biglie della collanina".

Se si colpisce una o più biglie bersaglio mandandole fuori dal piccolo cerchio, allora le si vince e le si intasca subito; inoltre può tornare a tirare la propria biglia.

Il turno di gioco di questo giocatore termina solo dopo che ha sbagliato, cioè se manda la propria biglia fuori dal grande cerchio (anche nel caso che abbia colpito e vinto una o più biglie bersaglio), se resta dentro al piccolo cerchio (e diventa una biglia che concorre a fare la collanina), oppure se non colpisce nessuna biglia bersaglio.

Se la propria biglia bersaglio resta nella zona tra il piccolo e grande cerchio essa potrà essere utilizzata esattamente da quella posizione per il nuovo tiro (nello stesso turo di gioco o nel successivo).

## ViNCITA:

Il gioco termina se non vi sono più biglie per la collanina e si dichiara vincitore chi ne ha vinte di più.

# CROQUET

## PREPARAZIONE:

Questo gioco richiede un minimo di preparazione da fare fuori dallo spazio di gioco delle biglie, infatti è necessario preparare a parte un insieme, di solito 9 o 10 oggetti da "attraversare", come delle piccole porte sempre aperte.

Potranno essere degli archetti di legno o filo di ferro piantati nel terreno, oppure delle parti di bottiglia di plastica a base tonda, o anche ed è la cosa più semplice, dei bicchierini di carta o plastica tagliati a metà.

L'ideale sarebbe poter avere delle mini porte che , anche se colpite, restano al loro posto.

Se il terreno lo permette si potrebbero anche fare delle buche nel terreno ed usare queste come bersagli in cui "cadere", anzichè "attraversare".

## SVOLGIMENTO:

A turno ogni giocatore tira la propria biglia da una linea di partenza avendo come obiettivo di attraversare la "prima porta". Se questo succede il giocatore può proseguire il suo gioco, dal punto in cui si è fermata la biglia, per andare a centrare con un nuovo tiro – la seconda porta e così via, finchè non si sbaglia bersaglio.

Si può decidere anche di colpire la biglia di un avversario. In questo caso l'altrui biglia verrà tirata dal suo proprietario dalla nuova posizione, e il giocatore di turno ha un extra tiro da fare verso le parte da centrare.

Se si sbaglia a centrare alla biglia avversaria si perde il turno e si lancia la propria biglia là dove si è fermata.

## ViNCITA:

Vince chi arriva per primo ad attraversare l'ultima porta e poi fare ritorno al traguardo.

Per giocare in modo più simile al croquet sportivo, dopo l'ultima porta si può piazzare un bastone piantato a terra che deve essere colpito e solo dopo si può fare ritorno al traguardo. Colpire il bastone fa guadagnare al giocatore un extra tiro.



# CROQUET - Varianti

## BLACK SNAKE - serpente nero:

Ai giocatori, a turno, la sfida di compiere un "percorso ad ostacoli", cioè partire da una linea di partenza per centrare il primo oggetto, e poi il secondo e così via fino alla fine, per fare ritorno alla linea di partenza, usata anche come traguardo.

Questo percorso di oggetti è preordinato, non si può centrare un oggetto fuori dall'ordine consequenziale prestabilito e poi fare ritorno al precedente oggetto. Questo è considerato un grave errore, che ha come penalità di ritornare al punto di partenza e passare il turno.

Il turno passa ad un altro giocatore anche se si sbaglia di centrare un oggetto nel giusto ordine.

Il giocatore, dopo avere colpito un oggetto, può distanziarsi da esso al massimo di una "spanna" se la sua biglia è rimasta troppo vicino all'oggetto colpito. Il giocatore può anche decidere di colpire la biglia di un altro giocatore che è in pista, per mandarla fuori percorso, allontanarla dalla giusta direzione, e poi proseguire a colpire l'oggetto prestabilito. Se si dovesse mancare la biglia dell'avversario allora si deve passare il turno. Si diventa Serpenti neri nel momento in cui si completa il percorso e si rimette in pista la propria biglia per andare a "caccia" delle biglie avversarie che, se colpite, sono eliminate ed intascate dal Serpente Nero.

Ci possono essere più Serpenti neri in contemporanea nella stessa partita.

## L'OROLOGIO:

Questo gioco si gioca bene in un terreno sterrato dove diventa facile scavare piccole buche nel terreno, almeno 12 e disposte come a rappresentare l'orologio

A ciascuna buca anche attribuire un punteggio come se fossero le ore segnate dall'orologio, dall'1 al 12 oppure in ordine sparso come nella figura affianco.

Nella sua dinamica di gioco i giocatori tracciano una linea di lancio della propria pallina non oltre un paio di metri dal cerchio di buche, e poi a turno tirano la biglia verso i bersagli.

Se la biglia cade nel buco vince il punteggio prestabilito e il giocatore ha diritto ad un nuovo tiro con un'altra biglia.

Se essa non centra nessun buco allora resta sul terreno di gioco e si passa il turno ad un nuovo giocatore.

nel successivo turno di gioco queste palline che non sono cadute nelle buche possono essere rilanciate verso nuovi o gli stessi bersagli.

In una variante più aggressiva, il giocatore può anche mirare alle biglie avversarie che non sono nelle buche, e se le colpisce anche vince e intasca quella biglia, oppure la biglia colpita viene messa fuori gioco.

# FORTS - i fortini

## PREPARAZIONE:

In questo gioco ogni cerchio rappresenta le mura di un fortino, procedendo dal più grande al più piccolo, dall'esterno all'interno.

Nella preparazione del gioco ogni partecipante dispone una biglia sulla linea del primo cerchio esterno, due biglie sulla seconda, tre biglie sulla terza e quattro sulla linea del quarto o cerchio più piccolo. Durante il gioco, queste biglie diventeranno i bersagli per vincere. Queste biglie sulle linee vengono a rappresentare dei soldatini che stanno sulle mura di ciascun fortino, che deve essere conquistato centrando e rimuovendo solo le biglie sulle linee.

## SVOLGIMENTO:

Come per Bull's Eye ogni giocatore al proprio turno lancia una biglia dalla linea di partenza nel tentativo di centrare una delle biglie che sono state posate sulla linea del cerchio più grande. Se la si colpisce si vince quella biglia e se la mette in tasca; se si colpisce una biglia di uno dei cerchi interni si perde la biglia lanciata e la si mette sulla linea del cerchio più vicino (essa diventa un bersaglio aggiunto), e si passa il turno.

Se invece non si colpisce né il bersaglio né una biglia di un altro cerchio, allora quella biglia resta sul posto in cui ha terminato la sua corsa (anche se è fuori e lontano dal grande cerchio) ed è pronta, nel turno successivo, per essere di nuovo tirata verso un bersaglio. Se succede che con il lancio si colpisce una biglia lanciata da altro giocatore (e che non è stata messa su una delle quattro linee dei cerchi) allora non succede niente, tutto ritorna al suo posto come prima del lancio, e si perde il turno. Se necessario, un giocatore può chiedere ad altro giocatore di sollevare momentaneamente la sua biglia dal terreno di gioco, se questa intralcia la vista del bersaglio prestabilito.

Quando tutte le biglie che sono sulla linea del quarto cerchio sono state centrate e prese, allora si passa a centrare quelle del terzo cerchio, e così via per il secondo e il primo (il più interno) cerchio.

Attenzione: se si vince una biglia dalla linea del terzo cerchio c'è un extra tiro da fare; se si vince una biglia dalla seconda linea di cerchio ci sono due extra tiri da fare; se si vince una biglia dalla linea del cerchio più piccolo ci sono tre extra tiri.

## ViNCITA:

Vince il giocatore che ha centrato più biglie che sono sulle diverse linee.

# INCREASE POUND il gioco che aumenta le biglie che hai in tasca

## PREPARAZIONE:

In questo gioco il cerchio più largo diventa la linea di lancio delle biglie, mentre nel cerchio più piccolo vengono messe le biglie da centrare; queste biglie vengono depositate dai vari giocatori, in un numero di 3 o 4 ciascuno. I due cerchi intermedi non sono da considerare funzionali per il gioco.

## SVOLGIMENTO:

Nella dinamica del gioco il primo partecipante tira la sua biglia allo scopo di centrare una o più delle biglie che sono nel cerchio più interno, però il bersaglio sarà considerato valido solo se una o più di queste escono dalla linea del cerchio interno. Solo allora si potranno intascare queste biglie e passare il turno ad un altro partecipante.

Se la propria biglia di lancio resta nel cerchio interno (o in una degli altri cerchi) allora è persa, e diventa anch'essa un prossimo bersaglio; se la biglia non colpisce alcun bersaglio e resta nel cerchio grande, allora diventa utile per il prossimo tiro al prossimo turno di gioco, partendo proprio da quella posizione; se invece esce dai quattro cerchi allora il suo proprietario potrà iniziare il nuovo turno da qualsiasi altro punto lo si desidera ma sempre fuori dal quarto cerchio.

## VINCITA:

Il gioco finisce quando non ci sono più biglie nel cerchio piccolo.

## BIBLIOGRAFIA:

- Di Giorgio F. Reali e Niccolò Barbero, IL GIARDINO DEI GIOCHI DIMENTICATI, edizioni Salani - 2002
- Andrea Angiolino e Domenico Di Giorgio, GIOCAE CON FIGURINE, BIGLIE E SCHEDE TELEFONICHE, edizioni Elledici - 1999
- Di Amanda O'Neil MARBLE MADNESS, edizioni Parragon Book - 2001
- di John Cassidy e Roberto Papetti, MERAVIGLIE CON LE BIGLIE, Editoriale SCIENZA - 1996
- di Joanna Cole e Stephanie Calmenson, MARBLES 101 WAYS TO PALY, edizioni Morrow Junior Books - 1998
- Di Elisa Mazzoli e Francesca Carabelli, BIGLIE E CONCHIGLIE, edizioni Giunti - 2015

## **Vi sembra pericolosa questa pista in cemento per i vostri bambini?**

No, direi di no, tutto può diventare pericoloso, ma questa mi sembra che sia una normalissima pista dove la struttura è molto robusta e la sua altezza non è un fattore di rischio per quei bambini che desiderano lanciarsi dall'alto verso il basso o saltarla a piè pari, incorrendo in una eventuale caduta.

## **Come hai scoperto l'esistenza di questa pista?**

Venendo al parco Teodorico per caso, passeggiando, forse perché mi avevano detto che c'era un parco giochi e volevo conoscerlo prima di portarci i miei figli. Poi invece abbiamo visto che c'era anche la pista e l'abbiamo scoperta così praticamente per caso.

## **Per quanto tempo fai giocare tuo figlio o tua figlia?**

Decisamente per quanto vogliono loro. Quando veniamo al parco ci sono tante cose interessanti con cui giocare e a volte anche la pista delle biglie, che prendiamo con noi solo quando veniamo a questo parco. Giocare con le biglie non è un gioco che fanno meno frequentemente.

## **Giochi attivamente con tuo figlio o tua figlia?**

Ovvio, quasi sempre, non solo quando giochiamo con la pista delle biglie, ma anche in altri giochi sono presente sia per giocare assieme e sia se faccio una proposta di gioco, da mostrare e illustrare per spiegare come funziona il gioco stesso. Questo soprattutto le prime

volte che si gioca ad un gioco nuovo, mostrando come si fa, come ci si avvicina al gioco.

Non gioco sempre con loro perché è anche bello che i bambini e le bambine giochino tra loro senza l'adulto, che si sappiano organizzare senza il mio aiuto; anche arrivando ad inventare qualcosa. E comunque gioco anche perché è un piacere tutto mio.

## **Quando avevi l'età dei tuoi figli giocavi con le biglie?**

Sì, ricordo che ero al mare si facevano le classiche piste sulla sabbia e non era tra i miei giochi principali, ma ricordo che ci giocavo usando le palline di plastica. Prima si costruiva la pista e poi ci si giocava.

## **Pensi che le biglie siano un buon passatempo?**

Sì, perché credo che sia un gioco semplice, che si può far avendo una semplice pallina, eventualmente anche con dei sassolini simil sferici. La semplicità ripaga sempre, a parte poi che i bambini hanno già di loro una grande fantasia, per cui si sanno inventare i giochi anche a partire da una semplice biglia in mano, e la sanno utilizzare in tanti modi. La cosa semplice è anche immediata, e questo porta a fare del gioco con le biglie un qualcosa che si può giocare sempre.

# INTERVISTA a...

# Francesco

## **Quando eri piccolo in che modo ti divertivi su questa pista?**

Giocavo sulla pista in modo normale, colpendo la pallina con il piffetto e cercando di completare il giro e superare tutte le difficoltà.

## **C'è una parte di questa pista che hai fatto più fatica di altre parti nel superare la difficoltà?**

Decisamente il Vulcano, è veramente difficile da superare con un tiro.

## **Con cosa giocavi sulla pista?**

Solitamente mi portavo con me delle biglie oppure delle automobiline piccole, soprattutto più queste ultime rispetto alle palline di vetro.

## **Ti piaceva?**

Devo dire di no.

## **Hai seguito o modificato le regole?**

No le ho sempre seguite.

## **Hai inventato qualcosa di nuovo?**

No, nuovi giochi no però cambiavo solo il modo di tirare le biglie.

## **Hai mai preso spunto dai giochi presenti nella bacheca?**

No.

## **Come hai saputo dell'esistenza di questa pista?**

Fin da piccolo venivo qua spesso a giocare, da quando avevo più o meno 5 anni.

## **Se tu avessi un figlio, lo porteresti qui a giocare? e per quanto tempo lo faresti giocare?**

Sì, direi per una mezzoretta.

## **Pensi che il gioco con le biglie sia un buon passatempo?**

Sì, penso che sia un buon passatempo e che si possono divertire molto tra di loro.

## **Li porteresti qui a giocare? E se sì perché?**

Sì, perchè penso che si possono divertire con poco e molto.

## **Se potessi, pensi che modificherei qualcosa della pista? O ritieni che sia bella così com'è?**

Penso che sia giusta così com'è, difficile in alcuni punti e facile in altri.



# INTERViSTA a...

# Chiara

## **Quando eri piccola in che modo ti divertivi su questa pista?**

Quando ero piccola giocavo con la pista e biglie oppure anche correndoci sopra, seguendo a piedi tutto il tracciato, ci salivo sopra e facevo tutto il percorso.

## **Hai mai inventato qualche nuovo gioco in questo luogo?**

A parte salirci sopra e giocare senza usare le biglie, direi di no.

## **E hai mai seguito o modificato le regole di qualche gioco con le biglie?**

No, direi che mi sono attenuta abbastanza alle regole.

## **Hai mai preso spunto dai giochi presenti nella bacheca?**

Direi di no.



## **Come hai saputo dell'esistenza di questa pista?**

L'ho conosciuta perché abitavo qua vicino, e perciò venivo spesso a giocare in questo parco.

## **Per quanto tempo ci giocheresti?**

Direi 10 minuti e poi farei cambio con altro che c'è qui nel parco.

## **Pensi che il gioco con le biglie sia un buon passatempo?**

Sì, certamente per i bambini.

## **Giochi attivamente con altri bambini?**

No.

## **Se potessi, pensi che modifichereesti qualcosa della pista? O ritieni che sia bella così com'è?**

Secondo me per i bambini è adatta questo tipo di pista.



## iNTERViSTA a...

### **Quando eri piccolo in che modo ti divertivi su questa pista?**

Ricordo che quando eravamo piccoli i nostri genitori ci hanno portato in questo parco e abbiamo cominciato a giocare con la pista e le automiline e le biglie.

### **Quando eri piccolo hai mai inventato qualche nuovo gioco in questo luogo?**

Oltre ai giochi di sopra detti e camminare sulla pista no.

### **Hai mai preso spunto dai giochi presenti nella bacheca?**

Si mi sono soffermato a guardare quello che c'era scritto e disegnato

### **Con cosa hai giocato sulla pista?**

Come detto prima ho giocato con le biglie, le automiline e anche con dei sassolini.

### **C'è una parte della pista che era troppo difficile e non sei riuscito a superare?**

## Jacopo

Il Vulcano, come per gli altri bambini era molto difficile e non ci sono mai riuscito.

### **Se potessi, pensi che modificheresti qualcosa della pista? o ritieni che si bella così com'è?**

No, mi piace così.

### **Ci torneresti a giocare?**

Si, mi piacerebbe, perché è una pista costruita molto bene, mi piace molto la sua architettura.

### **Per quanto tempo ci giocheresti?**

Finchè non mi stanco o comincio ad annoiarmi, credo non più di un'oretta.

### **Hai mai modificato le regole o ti sei attenuto ad esse?**

Si, ogni tanto le ho cambiate e devo ammettere che per vincere a volte ho un po' barato, ma così come fanno i bambini, in modo molto semplice.



**Quando aveva l'età dei suoi figli o nipoti, giocava con le biglie?**

Purtroppo molto poco... ricordo tanti bambini che giocavano, ma io non avendo le biglie, materia prima, no. Mi è capitato di giocare, ma non era un mio gioco primario.

**Gioca invece ora alle biglie con suoi nipoti o figli?**

Sì molto e mi diverto tanto anche adesso che sono adulta.

**Secondo lei sono un buon passatempo le biglie, per i bambini?**

Sì, se però vissute in modo attivo e non passivo: il rischio di una pista fissa, venendo a giocare tutti i giorni, è che diventi ripetitiva. Bisognerebbe stimolare i bambini a inventare giochi nuovi e a viverla in modo diverso.

**Come ha scoperto questa pista di biglie?**

Grazie ad una attività informativa nelle scuole, pur essendo di Ravenna non lo avevo mai saputo prima.

**Tornerebbe a giocare alla pista e perchè?**

Assolutamente sì, mi sono divertita molto. Perché è una cosa unica che non tante città hanno e perché è un punto di aggregazione: pure arrivando con un solo bambino si creano legami e dinamiche di gioco di gruppo.

**Pensa che la pista sia da modificare e quale parte ha invece preferito?**

Modificherei l'inizio e la fine del percorso, perchè trovo molto difficile superare il vulcano dal basso, farei iniziare il gioco da esso come se fosse una discesa.

Ho preferito la chiocciola perchè mette in atto diverse dinamiche e capacità.



## INTERViSTA a...

**Quando aveva l'età dei suoi figli o nipoti, giocava con le biglie?**

Sì.

**Per quanto tempo fai giocare i tuoi figli ora?**

Dipende da come sono sistemati con lo studio, da tante cose.

**Pensa che le biglie siano un buon passatempo?**

## UOMO

Certo, molto meglio del telefonino, ad esempio.

**Gioca attivamente con suo figlio?**  
Abbastanza.

**Come ha scoperto l'esistenza della pista di biglie?**

Venivo qui già anni fa, con la mia figlia maggiore, oggi sono qui con mio figlio e suo cugino.

## INTERViSTA a...

## bambino xxx

**Con cosa hai giocato in questa pista? Hai inventato nuovi giochi?**

Ho giocato con le biglie, no non ho inventato giochi nuovi.

**Hai inventato o modificato regole?**  
No.

**Come hai scoperto l'esistenza della pista di biglie?**

Qualche anno fa sono arrivato qui per caso e ci sono sempre tornato da allora.



## Quando eri bambino hai mai giocato con le biglie?

La prima volta che ho giocato a biglie forse avevo 8 o 9 anni, non di più, ed è stato attraverso l'incontro con mio cugino Agostino, a Verona.

Durante le vacanze estive e di Natale andavo spesso in visita ai nonni di Verona; in quelle occasioni mi piaceva molto farmi accompagnare da Agostino, che era più grande di me di qualche anno, e mi insegnava sempre tante cose nuove. In una di queste circostanze lui mi ha inizialmente portato sotto casa e mi ha consegnato un sacchettino di biglie. Il primo gioco che mi ha mostrato è stato veramente inusuale, perché si trattava di giocare con le biglie ad una sorta di "Guardie e ladri", muovendo le biglie all'interno dei rilievi e avvallamenti che caratterizzano il tombino che era sotto casa sua, nei pressi dell'ingresso al condominio di residenza.

Ad osservarli bene, ci sono dei tombini il cui disegno è proprio come un labirinto; i disegni sono fatti della combinazione tra rilievi e depressioni impresse sul tombino, tutti fatti in metallo, alcuni sono molto geometrici altri più casuali e permettono di fare correre le biglie al suo interno.

Il gioco delle "Guardie e ladri con le biglie" è molto semplice: c'è un giocatore che usa una o più delle sue biglie per rincorrere una o più delle biglie del ladro e se le raggiunge "ciccandole", allora il ladro ha perso. Potrebbe avere perso la biglia oppure solo un punto. L'uno e l'altro usano dei "piffetti", o colpi fatti con il dito indice "caricato a molla" per imprimere energia di movimento alla biglia.

C'erano anche altre regole che riguardavano il fatto di dare un colpo alla biglia troppo forte che la faceva andare fuori dal tombino oppure che facevano passare la biglie non nei solchi ma sopra ai rilievi.

Un altro modo di giocare era resistere alla caccia della polizia per un tot

numero di tiri; oppure di riuscire a completare un percorso per raggiungere il punto in cui era partito il poliziotto.

Di quelle belle esperienze di gioco con mio cugino mi è rimasta la passione di fare le foto ai tombini; in ogni luogo in cui vado presto attenzione ai tombini che incontro e li fotografo. Ho una ricca collezione di foto di tombini dei vari viaggi che ho fatto. Il collezionismo è anch'esso un gioco, un gioco di ricerca.

Dopo avermi insegnato a tirare "i piffetti" nei percorsi dei tombini, Agostino mi ha portato in un'area sterrata non molto lontano da casa sua, veramente popolata di bambini di varie età, dietro la chiesa del quartiere, dove si incontrava con i suoi amici per giocare con le piste delle biglie. Ricordo di avere partecipato ad una gara in cui era stata realizzata una pista sul terreno con delle sponde abbastanza approssimate e poi delle buche che dovevano essere evitate, per poter arrivare prima degli altri al traguardo. Si vedeva che era stato fatto tutto a mano, qualche curva, dei dossi, dei rettilinei.

I suoi amici poi mi hanno insegnato altri giochi.

In uno di essi si mettevano delle biglie tutte in fila e poi ad una certa distanza era stata disegnata una linea per terra, su cui si appoggiava la propria biglia. Questa, al proprio turno di gioco, veniva usata per centrare quelle che erano in fila. Se il tuo tiro andava a segno vincevi la biglia che colpivi, se invece non colpivi niente allora perdevi la tua biglia e dovevi tirare fuori dal tuo sacchettino un'altra biglia per giocare e ritentare di nuovo.

Mi fecero fare anche un altro gioco in cui un gruppo di biglie erano state disposte all'interno di un piccolo cerchio; mentre le biglie che venivano usate per centrare le prime venivano posizionate su di un altro cerchio,

molto più grande del primo. Il principio per vincere era simile al precedente: se colpisci le biglie del piccolo cerchio e le mandi fuori dal cerchio stesso, allora vinci tutte quelle che hai colpito; se invece le biglie restano dentro al cerchio piccolo (e anche la tua biglia resta al suo interno) allora tocca tirare al prossimo giocatore.

Comunque si fa un tiro a testa per fare giocare tutti.

Quella prima volta non mi andò tanto bene e persi tutte le biglie una dietro l'altra, del resto ero un principiante.

### **Per quanto tempo faresti giocare i bambini?**

Se siamo a scuola adotterei il principio che ideò Gianfranco Zavalloni, autore del Manifesto dei "Diritti naturali di bimbe e bimbi"; e lui diceva che bisognava ripartire il tempo scolastico in tre parti, cioè un terzo per il curriculum scolastico, un terzo per il gioco, e l'ultimo terzo per le attività manuali (costruzione, decorazione, artistiche, ludiche).

La manualità è un forte stimolo all'intelligenza, è molto legata al problem solving, cioè se devo costruire qualcosa mi devo anche un po' arrangiare a risolvere dei problemi che incontro inerenti l'uso efficace degli strumenti, la trasformazione dei materiali, il loro assemblaggio.

Costruire le piste per le biglie è un po' la stessa cosa, si deve trasformare un'idea che si ha in testa in qualcosa di concreto, e si devono compiere tante operazioni di adeguamento/adattamento in base alle risorse che si hanno a disposizione.

E nel loro tempo libero sono molto propenso a che i bambini spendano tempo nel parco giocando e facendo conoscenza con nuovi bambini, piuttosto che frequentare corsi specialistici di qualsiasi cosa. Ma se il bambino stesso desidera provare a partecipare a qualche corso è bene che gli si dia la possibilità di provare.

Provare, perché tendenzialmente è la natura dei bambini e delle bambine che li porta a "bruciare" le esperienze. La motivazione a frequentare potrebbe non essere genuina, interna, ma semplicemente perché promossa da qualcuno che è influente, o è stata vista in televisione o altro, ma è bene provare se si può.

Penso che sia necessario che comunque il bambino abbia tempo libero per scegliere e anche arrangiarsi a riempire il tempo con ciò che desidera, soprattutto se all'aperto in relazione agli altri, ed il gioco offre il ponte per avvicinare chi non si conosce.

### **Pensi che le biglie siano un buon passatempo per i bambini?**

Si perché intanto è un gioco/giocattolo molto accessibile, un sacchetto di biglie costa relativamente poco e inoltre te le puoi anche fare da solo, se hai accesso a un po' di argilla. Si manipola l'argilla per farne una pallina, la si mette ad essiccare all'ombra e poi la puoi anche colorare. Del gioco con le biglie mi piace anche il fatto che si deve stare a contatto con la terra, giocare sulla faccia della terra e con la terra per costruire il tracciato. Questo era in origine e può essere sempre riscoperto, ed è quello che farebbero i bambini/e di loro spontanea volontà se non vi fosse l'ingiunzione a non giocare così da parte degli adulti, che detestano il tema dello "sporco", delle mani macchiate di terra, dei vestiti impolverati. Di loro istinto, è facile vederli "a contatto di pancia" con la superficie, tanto quando giocano che quando dialogano tra di loro.

È facile giocare a biglie, serve veramente poco, un po' di spazio di una superficie piana, un gesso o un ciottolo per tracciare lo schema della pista, oppure costruire due sponde con la terra. Eventualmente usare una corda per fare le sponde della pista. Nel laboratorio con le magliette

gialle si sono sperimentate le scatole di cartone, fogli di cartoncino bristol, forbici e colla liquida, una semplice tecnica di piegature.

### **Giochi attivamente con i bambini?**

Sono presente quando i bambini giocano, come anche mi piace restare ad osservarli. Se lavoro, e conduco un laboratorio sul gioco o i giocattoli, spesso lavoro affinché si generi un contesto idoneo alla creatività, per cui i bambini e le bambine diventano artefici del loro giocare, sono loro ad inventare giochi oppure stimolano lo scambio, la condivisione di quanto è tra di loro in possesso in termini di cultura ludica, giochi da giocare, facilito le relazioni tra di loro ed eventualmente con l'ambiente in cui si sta giocando, selezionando e adottando ciò che è appropriato al contesto in cui si è.

Ma tendenzialmente i bambini non hanno piacere di stare con gli adulti a giocare, perché spesso gli adulti si vogliono imporre su di loro; raro trovare un adulto che sa tornare bambino nel gioco, in cui vi è espressività, scherzo, anche infrazione alla norma, riformulazione della norma per fare giocare tutti con piacere.

### **Come hai scoperto l'esistenza di questa pista in cemento per le biglie?**

Credo casualmente, sono passato dal parco Teodorico per farvi una visita e riscoprire come era "cresciuto" dopo averlo visto nascere qualche anno prima. C'è stato un periodo che non ero a Ravenna ed avevo perso la frequentazione di molti dei luoghi della città.

### **Torneresti a giocare? E se si perché?**

La pista delle biglie così gigante ed in cemento è come un nuovo monumento per Ravenna che mi è rimasto impresso. Tanto che mi sono reso disponibile ad inventare questo

percorso con le Magliette gialle.

Certo, non è necessario avere una pista tale per imparare e tornare a giocare a biglie, però avere anche questa è uno stimolo in più, è un confronto nuovo con qualcosa che è come se fosse un giocattolo ciclopico, un confronto anche spietato con le proprie abilità: non si può barare, o superi la difficoltà del vulcano o del ponte, o della parabolica o della chiocciola o resti a continuare a ripetere l'errore.

### **Vorresti modificare qualcosa della pista? Se invece no che cosa hai preferito?**

Non vorrei modificare niente della pista, ma mi piacerebbe sapere perché la pista ha preso questa forma. Posso bene comprendere che è stata una scelta avere combinato tra di loro tanti ostacoli diversi e che sono tipici della pista. Ponte, chiocciola, spirale, parabolica sono tutte classiche figure del gioco del tracciato. E se potessi modificare qualcosa ci aggiungerei il trampolino, o ponte senza la sua parte che connette le due salite; quindi, c'è un pezzo di tracciato dove la biglia è in volo. E solitamente sotto a questa parte mancante di pista che connette, scorre un pezzo di pista rettilineo. Come per un ponte con il suo sottopasso.

La modifica, se proprio la si deve fare, la farei per facilitare tutti nel gioco, è di mettere la partenza dopo il vulcano. Oppure ottima l'ipotesi, nata con le Magliette Gialle, di trasformare il vulcano in partenza: alla partenza tutti si fa cadere la propria biglia nel vulcano. In questo modo si risolverebbe la straziante attesa di chi non riesce, in qualche tentativo, a superare l'ostacolo più arduo, che appunto "non è giusto" che sia subito dopo il rettilineo della partenza.

Forse si potrebbe aggiungere lo scivolo, alto e lungo, a cui si accede con delle scale per poi fare cadere la pallina e vedere fino a dove arriva.

# UN MAESTOSO giocattolo

## BIANCO ATTIVAMENTE RIPOSA NEL PARCO

Quest'articolo prende spunto da quanto fu avviato nel tardo pomeriggio di sabato 05 giugno 2021, e cioè il primo breve ciclo di incontri per IMPARARE A GIOCARE CON LE BIGLIE presso la pista delle biglie, in cemento e mattoni, al parco Teodorico di Ravenna, che è stata da poco ristrutturata per merito di un zelante oneroso impegno dell'associazione ANPI di Ravenna, sezione L. Fuschini.

Da subito, l'incontro con questa pista da gioco ebbe un forte impatto su di me, nonostante l'avessi già osservata in varie altre occasioni, riempiendomi di meraviglia e rimanendo sospeso con il fiato. Fu come vederla interamente nella sua maestosità, come ad osservare un colosso che riposa sull'erba, monumentale per la sua "gigantosità". Così completamente vestita di bianco si ergeva e tutt'ora resta come un titano soave che, riposando sdraiato anche offre spunto ai bambini e alle bambine di trasformalo in un giocattolo fuori misura, e questo non sfugge all'attenzione.

La pista, guardata dall'alto, potrebbe ricordare quelle immagini delle linee di Nazca, di cui non si conosce il senso univoco e che a certi rievocano piste di altro genere o simboli e messaggi per chi viene dal cosmo. O forse per HYPERLINK Qfwfq<sup>1</sup>, protagonista di tutti i racconti del libro di Italo Calvino nel libro "Le Cosmicomiche" (personaggio il cui nome impronunciabile e palindromo, richiama un essere bizzarro, misterioso, di una perenne presenza nel cosmo ... e che gioca con i pianeti come se fossero biglie), diventa un richiamo universale al gioco.

Qualche mese fa, l'infaticabile Riccardo, propulsore e carismatico aderente dell'ANPI locale, mi interpellò affinché si potessero elaborare delle modalità per ideare una "scuola delle biglie", affinché quest'alternativa e saltuaria "istituzione del tempo libero" (una luogo-cosa che si occupa dei bambini/e nel loro tempo libero senza nulla chiedere in cambio, affiancata ad altre istituzioni preposte all'educazione come la famiglia e la scuola, lo sport, la parrocchia ...) possa, in qualche modo, "arginare", distogliere, i frequentatori da quell'insieme di comportamenti che poco consonano con le originarie intenzioni dei suoi costruttori, quelle per cui il ciclopico sforzo era stato ideato con l'impegno della Compagnia delle biglie<sup>2</sup> nel lontano 2007, appunto giocare con le biglie.

Un'enormità di giocattolo, che è il suo punto di forza, originalità, attrazione, ed altrettanto di debolezza, oppure in una terza via di "multi-funzionalità".

Negli anni, il solido e robusto tracciato aveva subito l'ingiuria del tempo, comparivano crepe, buchi, croste nell'intonaco, cedimenti strutturali, scoloritura,

<sup>1</sup><https://m-library.weschool.com/lezione/calvino-le-cosmicomiche-riassunto-e-commento-2937.html>

<sup>2</sup><http://www.emiliaromagnamamma.it/2013/11/la-magia-di-una-biglia-che-rotola-e-la-compagnia-che-ha-superato-il-metodo-chiappa>

che l'avevano portata a divenire un quasi rudere. E l'amministrazione comunale non aveva dato il doveroso supporto di manutenzione al "monumento".

Ma nonostante ciò, di fronte alla marcata decadenza dell'opera, il faber ludico del fanciullo continuava a produrre ingegnosità, ed i bambini/e perduravano a giocare sopra, intorno, tra, fra ed in esso, in qualsiasi modo "altro" che non fosse una pista per le biglie, il più delle volte diventando loro stessi "rotolanti, saltellanti e correnti", nel tracciato.

Dopo un'oretta di osservazione e confronto con gli altri del team, mentre si era all'opera per rendere efficace il tradizionale momento di trasmissione del gioco con le biglie ad un nugolo di bambini/e di varie età, mi ritrovai a confermare che desiderare che la pista fosse usata "solo come pista per le biglie", era una pia illusione, ed imporre questo sarebbe deleterio e non rispettoso dell'altrui modo di essere/stare al mondo.

Agli occhi degli adulti essa è "una pista" e come pista diventa facile approcciarla, lasciarsi condizionare per risvegliare memorie dell'infanzia in cui si giocava a "tappini" (tappini a corona per la precisione, quelli ad esempio stappati dalle bottiglie di cedrata, chinotto e gazzosa) e biglie (di vetro o in terracotta come una volta, in marmo e avorio nella storia antica) in ogni spiazzo piano lasciato libero dalle attività degli adulti, e possibilmente pulito, affinché gli intralci (come rametti, foglie sassolini) non impediscano il meraviglioso rullare dei colori della pallina, messi in moto da un iniziale "piffetto".

Ma per i bambini, soprattutto per i più piccoli, questa struttura bianca (autorizzata da chi li accompagna) era, è, sarà un'infinita possibilità di opportunità ludiche nuove; inevitabilmente diventa un maestoso giocattolo pieno di potenzialità per avviare l'attività di esplorazione e sperimentazione.

Mi chiedo, se sia stato proprio l'innato talento ludico che si risveglia senza alcuna preconcetta barriera mentale ("meccanismo" che scatta perché l'evoluzione ha fatto dei cuccioli dell'essere umano dei portatori naturali) la "cosa" che ha messo in crisi la struttura costruita?

Sapendo dell'insieme degli sforzi costruttivi ed ingegneristici che, più di una decade fa, fecero quell'iniziale gruppetto di riscopritori del gioco con le biglie; immaginando delle fatiche burocratiche attraversate per poter piazzare una tale struttura in un parco, e nel trovare le risorse economiche per farlo; ascoltando le nuove fatiche attraversate da Riccardo per fare rete e per trovare le finanze, le energie e competenze umane, allo scopo di ridare vita alla pista per le biglie così propriamente ristrutturata, certo, in empatia, anche mi rattrista e destabilizza vedere che il colosso bianco a fatica riposa sull'erba.

Forse si deve più propriamente parlare che egli sia stato "abbattuto" ed ha ceduto sotto i micro e ripetuti colpi del gioco e del giocare "altro"? Di una causa da attribuire a tutta quella lista – a volte anch'essa originale – di comportamenti che spostano l'attenzione dei più piccoli dal "piffetto ludico" ad una miriade di altre azioni ludiche e non a supporto di queste?

Instancabili e a frotte, questi bipedi in tenera età li vediamo camminare in equilibrio sugli irti bordi della pista e sulla faccia del piatto tracciato; scavalcare, pestare, valicare quest'ostacolo per trasferirsi da un luogo all'altro; oppure fare questo ed altro perchè spinti nella fuga per sfuggire da chi ti rincorre; salire sulle cime della pista e da lì scivolare giù dall'altra parte; correre e pestare sul tracciato per poi fare un salto dall'altra parte; e poi ancora altri ominidi che si susseguono con le loro mini automobili e palline e palloni in giochi del "fare finta di" essere altrove di fantasiosi immaginari...

E in questi sforzi per diventare più abili, più grandi, per crescere nel gioco, li si vede anche accompagnati, con al fianco genitori premurosi che, tenendo per mano, tentano di evitare alla prole cadute rovinose sul duro cemento, comunque liscio ed arrotondato e smussato in ogni suo possibile spigolo a perfezione, perché bianca soffice panna non è.

È mai possibile che questi genitori non abbiano cura del bene comune?

E invece io dico "Consoliamoci e altrettanto rallegriamoci", caro Riccardo, "che non si è notato alcun comportamento vandalico", in cui l'aggressività viene diretta a distruggere piuttosto che a sfidare sé e gli altri nell'agone del gioco.

Molta, forse, "della fame di gioco" che qui si riversa, è più da imputare ad un contesto generale (molto più allargato rispetto a quello che, nel qui e ora, si manifesta e noi ne possiamo vedere solo gli effetti); un contesto socio storico e culturale degli adulti di oggi che poco prende in considerazione il Diritto al gioco in città di bimbe e bimbi, come anche dei ragazzi/e più grandi, come anche delle loro necessità ed esigenze di crescita relative allo sviluppo di competenze verso l'autonomia, la socializzazione e l'indipendenza di movimento. Temi troppo difficili da affrontare nell'attuale "risk averse society"<sup>3</sup>, ma che inevitabilmente cozzano con la natura del gioco: libera scelta del cosa e con chi giocare, per quanto tempo, dove e quando, possibilmente nel proprio legittimo tempo libero.

Una volta – e sembra assurdo dirlo - era così anche prima che la scienza indagasse la natura del gioco, adesso, nella "società moderna", questa ricerca inconsapevole sensibilità verso il gioco sembra dimenticata.

Con forza ritengo che sia giusto preservare la sensibilità e libertà di scelta, il "non vietare", ma di offrire arricchimenti culturali ed alternative (come può essere l'impegno ad insegnare/imparare a giocare con le biglie), ed una più profonda comprensione del fenomeno, guardando il problema anche dal punto di vista dei minorenni di età, e rivedendo il ruolo dell'adulto di fronte al grande giocattolo nel parco. E dunque, e da parte degli adulti appassionati di giochi con le biglie, che restino e si moltiplichino gli sforzi per portare la gente di tutte le età a giocare con queste sfere di colori e a farlo tra loro, valicando "il limite della famiglia" e del bambino/a "di proprietà della famiglia", cioè si promuova giocando l'incontro con l'altro che non si conosce e che potrebbe diventare un nuovo amico/a.

3\_ <https://timrgill.files.wordpress.com/2010/10/no-fear-19-12-07.pdf>



È proprio qui che ci sono i prodromi per instillare la “cittadinanza planetaria”, essere tutti parte di un’unica grande famiglia umana che si preserva nel “restare rispettosamente umani”, al di là delle differenze su cui si può sempre fare ricerca. Come anche invito a vedere l’altro (colui che partecipa all’appuntamento con l’esperto/a) come possibile risorsa per insegnare/imparare diverso e meglio con gli altri/e, andando nella direzione del protagonismo, di una partecipazione attiva che stimola l’inventare giochi con le biglie, e non solo a imparare i giochi della tradizione, e noi adulti a valorizzare questi sforzi.

In questo si è pienamente e legittimamente in sintonia con le indicazioni fornite dal Commento Generale n.17 all’articolo 31 (ovvero il diritto al gioco) della Convenzione dei diritti dell’infanzia/adolescenza, proprio al punto 15 A III in cui, dopo avere annotato che bambini e ragazzi hanno diritto ad accedere alla cultura e all’arte, di partecipare ad attività espressive, comunicative creative, devono anche poter contribuire alla vita culturale “... contribuendo così allo sviluppo e alla trasformazione della società a cui appartengono”.

Se gli incontri trattano di apprendimento di tecniche e abilità per “tirare con le biglie”, che l’esperienza sia fatta senza l’attesa di una prestazione e non sia necessariamente orientata alla competizione; che sia rinforzata nelle piccole conquiste di ciascuno e di ciascuna e non sia giudicata negli errori; che sia avviata in contesti di interazione di un piccolo gruppo, nella possibilità del vivo “viso a viso”.

Ed altrettanto si operi affinché, ogni anno, la pista riceva la manutenzione dovuta, così che risulti più robusta e più duratura, e che possa confermare nel tempo la sua “colossosità” benefica e volta al gioco, quale quella di un generoso corpo di padre e/o madre che, affettuosamente, si lascia sfidare dalla prole restando sdraiato sull’erba.



Così che la si celebri ad ogni inizio di bella stagione con una festa alla pista dedicata, riconoscendola come soggetto dispensatore di buonumore che va ringraziato e rispettato. Credo sia necessario “rinforzare le sponde”, rendendole poco più larghe, perchè queste sono quelle sottoposte a maggiore sforzo nel portare il peso di chi vi ci sale sopra per i tanti svariati motivi.

Necessariamente gli adulti devono assicurare che il grande giocattolo permetta di misurarsi anche con il rischio assicurando che non diventi pericolo; e già molto è stato fatto con una pista che resta di un'altezza in prevalenza sotto al ginocchio e con l'inesistenza di ogni spigolo vivo, e l'estetica delle morbide curve ripaga in bellezza.

Ogni volta che c'è sul posto un incontro programmato, si potrebbero anche affinare le strategie per incrementare il senso di appartenenza all'attività, al gruppo, al luogo ed una sorta di presa in cura dello stesso.

Ad esempio, e ad inizio attività, si potrebbe tutti assieme dare una “lucidatina” alla pista, con uno scopino per togliere sassolini e sabbie, concorrendo così ad assimilare le prime informazioni di base sull'efficacia del tiro della biglia, che dipende anche dal suolo pulito e senza attriti aggiunti alla superficie.

Utile avere a disposizione un set di diverse biglie di legno e di vetro piccole e grandi per allenare progressivamente le abilità per il tiro della biglia, e anche regalare biglie di vetro piccole a fine sessione.

Predisporre una dispensa/quaderno che raccoglie giochi con le biglie, e che sia distribuita gratuitamente ai presenti.

Generare una cornice di senso fatta di rituali e ricorrenze, elementi che si fanno ricordare e che vengono regalati ai partecipanti, come le magliette per chi conduce l'attività, dei cappellini per ripararsi dal sole, spillette con un logo dell'attività.

Molto utile la collezione di biglie in vetrina, dalla più alla meno preziosa ed antica, da mostrare ed illustrare con i nomi delle diverse biglie, magari apposte in bacheche di legno che accostano la pista. E poi delle foto di persone che giocano in vari modi con le biglie.

In aggiunta, altra direzione dell'impegno futuro potrebbe essere quello di costruire altri luoghi di gioco per le biglie e non solo: magari costruire altre piccole simpatiche strutture che richiamano alla “piazzetta piana”, alla pista in terra battuta, al muro, alle mattonelle, potendo esercitare giochi quali: giocare con le righe<sup>4</sup>; buche e mucchio<sup>5</sup>; muro<sup>6</sup>; a contenitori in caduta libera; “bersaglio” a cerchi concentrici<sup>7</sup>...

Penso sia utile che oggi esista un luogo in cui si concentri e si materializzi un sapere ludico; quello stesso che prima era dominio di tutti/e, solo per il fatto che da bambini, qualche generazione fa, si era più liberi di frequentare spazi all'aperto. Era

4\_ <https://www.bing.com/videos/search?q=ciocare+con+le+biglie&docid=608027911632484912&mid=96B794843D9FF3C2E0DE96B794843D9FF3C2E0DE&view=detail&FORM=VIRE>

5\_ <http://www.regoledelegioco.com/giochi-di-abilita/biglie/>

6\_ <https://www.youtube.com/watch?v=T2X8lu7S-XY>

7\_ <https://www.wikihow.it/Giocare-a-Biglie>

una cultura ludica che veniva passata da persona a persona perchè c'era la voglia e le occasioni spontanee di giocare; e questo era sufficiente per farla sopravvivere con il tramando. Anche oggi esiste la voglia di giocare a biglie, e l'esperienza lo dimostra, ma mancano i contesti per la trasmissione libera spontanea diretta di queste pratiche di benessere. Una volta che si apprende qualcosa qui affianco al "monumento ludico al gioco", potrebbe essere più facile che lo stesso gioco diventi trasferibile in altri luoghi per il fatto e per opera dell'autonomo tramando, o per emulazione, che le persone se lo ricordino e se lo passino tra di loro per il piacere del fare.

Forse, nel tempo, con l'aggiunta di nuove e piccole idee, questo luogo di gioco diventerà anche di attrazione per un turismo familiare "slow ludico", che bene si associa alle tante altre attrazioni artistico storico culturali e naturalistiche, con già forte vocazione ciclo turistica, della "città del mosaico" e non solo.

In questo resta pressoché scoperto l'aspetto promozionale, magari in più lingue, del luogo da parte dello stesso Comune di Ravenna. Mezzi e strumenti della promozione, che potrebbero essi stessi diventare oggetto di un progetto con i ragazzi/e che, una volta sensibilizzati al gioco delle biglie con e senza la pista in cemento, elaborano modalità per far conoscere la pista con la loro piena soddisfazione e piacere.

Giugno 2021  
di Renzo Laporta  
ciao@genialidapiccoli.com

[link all'articolo originale](https://www.lungi.it/eventi/un-maestoso-giocattolo-bianco-attivamente-riposa-nel-parco/)

<https://www.lungi.it/eventi/un-maestoso-giocattolo-bianco-attivamente-riposa-nel-parco/>



# CARTOLINE del Progetto



A chiosa del progetto sono state create 8 cartoline collezionabili (una per ogni lettera del logo BIGLIAMO). Ognuna contiene le regole di un gioco della tradizione delle biglie.

## VAI LONTANO

### NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Il gioco può essere fatto in quanti si vuole. Importante è che ogni giocatore abbia lo stesso numero di biglie, (consigliate 7) di un colore diverso dagli altri. Si traccia una linea di partenza.

### SCOPO

Lo scopo è ottenere il maggior numero delle proprie biglie poste il più lontano possibile.

### REGOLE

Ciascun giocatore, a turno, lancia dalla linea di partenza una sua biglia, cercando di mandarla più lontano possibile. Il tiro deve avvenire con la mano posizionata come nella foto accanto: ossia con indice poggiato a terra, ricurvo a sostenere la biglia, e pollice che lancia. Ovviamente è valido sbocciare le biglie (le proprie per avvantaggiarle, o quelle avversarie per mandarle fuori rotta), ed è valido anche "saltare" il mucchio di biglie che man mano si va formando.



BigliAMO:



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)

[@BIGLIAMORavenna](https://www.instagram.com/BIGLIAMORavenna) [lucertolaludens.it](https://www.facebook.com/lucertolaludens.it)



## LA PISTA

### NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Il gioco può essere fatto in quanti si vuole. È il classico gioco da spiaggia o da asfalto che tutti gli adulti ricordano. Fondamentale è costruirsi prima una pista. Se si è in spiaggia la pista viene segnata trascinando per le gambe un bambino che con il sedere traccerà il percorso. Nell'alternativa sulla strada si possono usare i gessetti per disegnare.

### SCOPO

Lo scopo del gioco è di arrivare per primo alla fine della pista o chi termina i giri prestabiliti.

### REGOLE

Ogni giocatore sceglie una biglia precisa, la posiziona sulla linea di partenza e la gara può aver inizio! A turno si lancia la propria biglia. Esistono vari modi per tirare le biglie, sono tutti validi. Oggi questo gioco è stato riscoperto: vengono organizzati veri e propri campionati!



BigliAMO:



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)

[@BIGLIAMORavenna](https://www.instagram.com/BIGLIAMORavenna) [lucertolaludens.it](https://www.facebook.com/lucertolaludens.it)



gioco

## DAMA CINESE

### NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

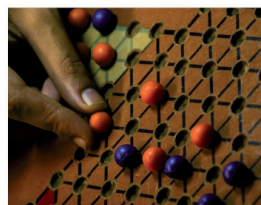
Si gioca in un numero variabile di persone che va da un minimo di due ad un massimo di sei. La scacchiera è composta da una stella a sei punte in cui sono presenti 121 buchi in cui verranno durante il gioco posizionate le pedine colorate.

### SCOPO

Lo scopo del gioco è di riuscire a spostare le proprie pedine da una punta della stella a quella opposta.

### REGOLE

A ciascun giocatore, all'inizio del gioco, vengono distribuite dieci pedine di colore diverso da quello degli avversari. Le biglie vanno sistemate sulle punte della stella. Il gioco consiste nello spostare ciascuna biglia di un buco per turno, oppure di tanti buchi quanti sono i salti resi possibili dalla disposizione delle proprie pedine o di quelle degli avversari, come nella dama tradizionale, ma a differenza di questa ci si muove in diagonale e si può tornare indietro. Non si possono fare, contemporaneamente, spostamenti e salti. Vince chi per primo riesce a portare tutte le proprie biglie sulla punta che sta di fronte alla sua, sistemandole secondo la disposizione di partenza. I giocatori rimasti continuano il gioco per ottenere il secondo ed il terzo posto in classifica.



BigliAMO:



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)

[@BIGLIAMORavenna](https://www.instagram.com/BIGLIAMORavenna) [lucertolaludens.it](https://www.facebook.com/lucertolaludens.it)



lancio

## LE BOCCE

### NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Si gioca in un numero di persone che va da un minimo di due ad un massimo di sei. Il campo da gioco è variabile da campo di terra, asfalto, spiaggia, tappeto o pavimento. Servono una biglia chiaramente riconoscibile che diventa il "boccino" e almeno altre tre/cinque biglie per ogni giocatore, oltre a un pezzetto di nastro adesivo o un gesso per asfalto.

### SCOPO

Avvicinarsi più possibile al boccino con il maggior numero delle proprie biglie.

### REGOLE

Traccia una linea sul campo da gioco con del nastro adesivo o con il gessetto. Il giocatore più giovane lancia il boccino da questa linea di partenza. A turno, ogni giocatore fa rotolare una delle sue biglie dalla linea di partenza, cercando di avvicinarsi il più possibile al boccino. Per ottenere un tiro preciso, l'ideale è colpire la biglia con l'unghia dell'indice. Ovviamente è consentito colpire le biglie degli avversari per allontanarle dal boccino. Vince chi al termine riesce ad arrivare più vicino al boccino con la sua biglia.

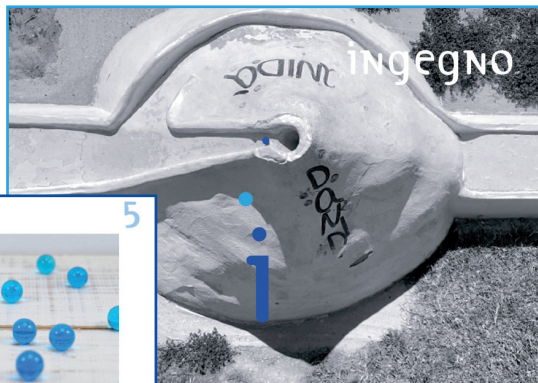


BigliAMO:



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)

[@BIGLIAMORavenna](https://www.instagram.com/BIGLIAMORavenna) [lucertolaludens.it](https://www.facebook.com/lucertolaludens.it)



## LA LINEA

### NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Per questo gioco occorrono un pezzetto di nastro adesivo, una biglia per ogni giocatore e da cinque a dieci altre biglie per comporre la linea. Il gioco funziona meglio se viene effettuato su un tappeto o una coperta di lana per aumentare attrito e difficoltà.

### SCOPO

Vince chi al termine del gioco ha raccolto più biglie.

### REGOLE

Si compone una linea dritta con le biglie apposite, sul pavimento/tappeto/coperta. Mantenendo una certa distanza, si traccia sul pavimento una linea di partenza parallela con il nastro adesivo. Più è distante, più il gioco diventa difficile. A turno, ogni giocatore fa rotolare la sua biglia dalla linea di partenza, cercando di colpire il fronte delle biglie. Le biglie che vengono colpite ed allontanate dal fronte possono essere raccolte da questo giocatore e diventano di sua proprietà.

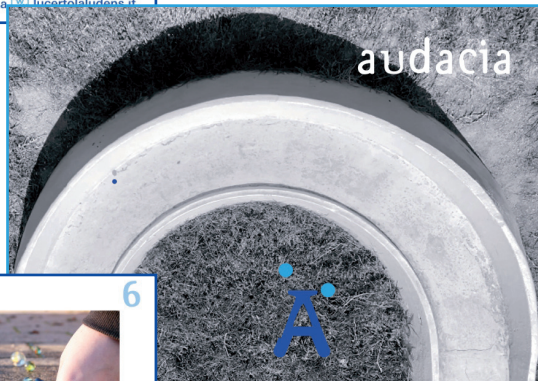


# BigliAMO:



bigliamo.ravenna@gmail.com

@BIGLIAMORavenna | lucertolaludens.it



## LA TANA

### NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Si gioca in un numero variabile di persone che va da un minimo di due ad un massimo di dieci. Bisogna scavare una buca in terra o nella sabbia.

### SCOPO

Il gioco consiste nel colpire le biglie degli avversari diventandone proprietario. Prima di poterle colpire però bisogna centrare una buca (la tana) con la propria biglia. Vince chi ottiene il maggior numero di biglie.

### REGOLE

A turno i giocatori cercano di far entrare la biglia in buca. Quando uno riesce ad entrarci può, con un tiro successivo, mirare con la biglia caduta nella tana, le altre biglie rimaste fuori. Se riesce a colpirne una, guadagna quella biglia avversaria e continua il gioco, in caso contrario passa il turno ad un altro giocatore. Ad ogni tiro si può fare avanzare la biglia un po' in avanti verso la buca.



# BigliAMO:



bigliamo.ravenna@gmail.com

@BIGLIAMORavenna | lucertolaludens.it



## MANCALA

### NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Per 2 giocatori. Il tavoliere è formato da due file (una per giocatore) con 6 buche "CASA" + 2 spazi più grandi, detti "GRANAIA", ai due estremi. Ogni Casa contiene 4 biglie all'inizio del gioco.

### SCOPO

Lo scopo del gioco è avere più punti dell'avversario.

### REGOLE

**Muovere i semi** - Il giocatore di turno sceglie una Casa situata nella riga più vicina a lui che contenga almeno una biglia. Le pedine raccolte, vengono così prelevate dalla Casa di partenza e distribuite, una per ogni Casa successiva, in senso antiorario e comprendendo anche il proprio Granaio. Quando viene collocata una biglia nel proprio Granaio, il giocatore guadagna un punto. È vietato collocare biglie nel Granaio dell'avversario. Se l'ultima biglia, al termine della mossa corrente, viene collocata nel Granaio, il giocatore può effettuare una nuova mossa, scegliendo un'altra Casa da cui prelevare le biglie, facendo, quindi, un secondo turno.

**Catturare i semi** - Se l'ultima biglia (della mossa in corso) viene posta su una Casa vuota (dal lato di chi gioca), tutte le biglie della stessa colonna della linea avversaria saranno catturate e portate nel proprio Granaio. La partita termina quando uno dei giocatori non può più fare mosse, ossia quando non ha più biglie sulla propria linea. Quando questo si verifica, tutte le biglie dell'avversario, che sono ancora sul tavolo, saranno addizionate al suo punteggio.

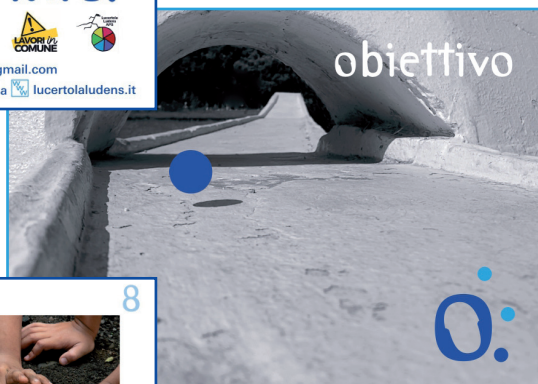


# BigliAMO:



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)

[@BIGLIAMORavenna](https://www.instagram.com/BIGLIAMORavenna) [lucertolaludens.it](https://www.facebook.com/lucertolaludens.it)



## IL CERCHIO

### NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Si gioca in un numero variabile di persone che va da un minimo di due ad un massimo di dieci. Si disegna per terra, con il gesso, un cerchio di circa 30 cm di diametro. Ogni giocatore pone al centro un numero uguale di biglie (2 o 3 a scelta). Disegna poi un altro cerchio, attorno al primo, di due o più metri di diametro.

### SCOPO

Lo scopo del gioco è di raccogliere il più alto numero di biglie. La partita finisce quando non sono rimaste biglie nel centro del cerchio.

### REGOLE

Restando all'esterno del cerchio più grande, ogni giocatore tira una singola biglia, cercando di toccare una qualsiasi di quelle all'interno del cerchio più piccolo. Se il tiro riesce bene, la biglia colpita è sua. Il giocatore che ha conquistato la biglia può continuare a tirare fino a quando, con ogni colpo, tocca una biglia. Quando non tocca nessuna biglia, il turno passa al giocatore alla sua destra.



# BigliAMO:



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)

[@BIGLIAMORavenna](https://www.instagram.com/BIGLIAMORavenna) [lucertolaludens.it](https://www.facebook.com/lucertolaludens.it)

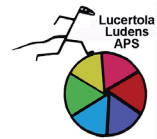
# BigliAMO:

## Progetto CULTURA LUDICA IN BIGLIE

Progetto a cura dell'associazione Lucertola Ludens APS  
Per maggiori informazioni visitare sito internet [www.lucertolalduens.it](http://www.lucertolalduens.it)



Comune di Ravenna

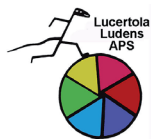


 [bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)  [@BIGLIAMORavenna](https://www.youtube.com/@BIGLIAMORavenna)  [www.lucertolalduens.it](http://www.lucertolalduens.it)





Comune di Ravenna



BigliAMO: