



Associazione Lu(ri)doteca  
www.luridoteca.net - e-mail: info@luridoteca.net

## La Lu(ri)doteca

La *Lu(ri)doteca* è un'associazione che ha lo scopo di utilizzare il gioco, in alcune delle sue molteplici forme, per favorire la crescita sociale e culturale dei propri soci. Noi promotori dell'associazione siamo infatti convinti che il gioco ci consenta *di soddisfare due nostri profondi e contraddittori stimoli sociali: l'uno di stare insieme, l'altro di confrontarci.*

Gli aspetti del gioco in cui la *Lu(ri)doteca* propone e progetta attività spaziano dal gioco da tavolo alle simulazioni storiche tri-dimensionali senza dimenticare i giochi di ruolo o di *improvvisazione teatrale*. Ma l'associazione è attivamente impegnata nell'ideazione, nella progettazione e nella realizzazione di giochi completamente originali, alcuni dei quali sono disponibili sul sito nello spirito di gratuità che anima il nostro statuto ed anche i soci.

## Contatti

Presidente: Fabio Zidaric - [fabio.zidaric@fastwebnet.it](mailto:fabio.zidaric@fastwebnet.it) - 333 2977831

Segreteria: Gualtiero Grassucci - [gualtiero.grassucci@gmail.it](mailto:gualtiero.grassucci@gmail.it) - 333 6116229

Sito web: [www.luridoteca.net](http://www.luridoteca.net) – [info@luridoteca.net](mailto:info@luridoteca.net)

GooglePlus g+: [luridoteca.latina@gmail.com](mailto:luridoteca.latina@gmail.com)

Sito web dedicato alla manifestazione **Eroi per gioco**: [eroipergiochi.luridoteca.net](http://eroipergiochi.luridoteca.net)

Sito web dedicato alla serie di regolamenti *A la guerre...*: [alaguerre.luridoteca.net](http://alaguerre.luridoteca.net)

## Perché il gioco

Beh! Innanzitutto perché è *divertente*. Accingersi a giocare è, in qualche modo, come accingersi ad un bel pranzo, c'è lo stesso tipo di gioiosa partecipazione. Ed in questo senso il gioco non è solo dei bambini ma è degli adolescenti, degli adulti.

In secondo luogo perché il gioco svolge una *naturale* funzione di educazione alla legalità. Infatti un gioco e le sue regole sono la stessa cosa, le regole *sono* il gioco e viceversa. Accingendoci a giocare un gioco dichiariamo di accettarne le regole.

Ma le regole di un gioco non sono immutabili. I giocatori, insieme, possono decidere di modificarle, di migliorarle, se c'è un generale *consenso*. E questa è un'altra, possibile, funzione del gioco: quella di *costringere* i giocatori a osservare la situazione e di porsi in atteggiamento propositivo nei confronti della realtà (simulata oppure no).

E poi c'è la meravigliosa esperienza di *costruire* un gioco<sup>1</sup>. Badate bene: *costruire un gioco* e non *costruire un giocattolo*. Il progetto richiede tempo, capacità di progettazione, incontri, realizzazione degli elementi che costituiranno l'oggetto del gioco. Richiede anche di rivedere spesso i propri convincimenti ed ascolto (delle critiche e dei suggerimenti), richiede attenzione per i bisogni e le aspettative dei giocatori. Insomma, costruire un gioco è un po' come ricostruire un *pezzetto* di realtà, di vita.

---

<sup>1</sup> in un tempo dove molti giochi sono *infiniti*: richiedono continue – e costose – espansioni, dove *il gioco è quello di comprare un altro pezzo del gioco*, questo di costruirsi il proprio gioco non mi sembra affatto cosa da poco.

Contatti:

**Fabio Zidaric** – presidente – 333 2977831 (e-mail: [fabio.zidaric@fastwebnet.it](mailto:fabio.zidaric@fastwebnet.it))

**Gualtiero Grassucci** – segretario – 333 6116229 (e-mail: [gualtiero.grassucci@gmail.it](mailto:gualtiero.grassucci@gmail.it))

**Lu(ri)doteca** (e-mail: [luridoteca.latina@gmail.com](mailto:luridoteca.latina@gmail.com))

La categoria più vicina ai giochi, infatti, è forse proprio il raccontare storie. Anche le storie sono *riproduzioni della vita*. Eventi attentamente selezionati ed organizzati. C'è lo svolgimento di una storia o, in una narrazione più complessa ci possono essere intrecciati gli svolgimenti di più storie. Scenari simulati in cui si fanno accadere le cose. Ma ci sono due elementi fondamentali che mantengono i giochi completamente separati dalle storie.

Uno è l'incertezza. Noi non sappiamo cosa sta per accadere. Questa è l'essenza del nostro godimento in un gioco. L'incertezza è la chiave di ciò che rende il gioco non ripetibile, mai due volte lo stesso.

L'altro elemento è la giustizia. In un gioco deve esserci giustizia, altrimenti non ha senso, non è un gioco. In noi c'è un profondo senso della giustizia, forse innato. I bambini dimostrano presto di possederlo: la prima volta che dicono che qualcosa *non vale*, quello è il momento in cui diventano consapevoli dell'ingiustizia, delle umilianti disuguaglianze della vita. E questo è, ancora, un altro aspetto educativo, culturale, formativo del gioco. E non l'ultimo.

## Il curriculum

- ✚ 25 novembre 2012 – **Ludica Roma, Roma** – Conferenza *Il wargame e l'insegnamento della storia*. Una conferenza per raccontare le esperienze della Lu(ri)doteca nella didattica e la sua opera di *fascinazione storica*. Sulla web-tv di Ludica Gualtiero Grassucci spiega le motivazioni di questi interventi in un'intervista.
- ✚ 2 novembre 2012 – **Lucca Comix&Games, Lucca** – *Premio Conan, wargamer dell'anno*, a Gualtiero Grassucci per la sua opera di diffusione del *wargame*. Il premio è dedicato allo scomparso Valerio *Conan* Laurenzi.
- ✚ 12 maggio 2012 – **Dadi.com 12, San Marino** – Premiato con il *Dadi Award* lo scenario *Dettingen 1743*, realizzato dalla classe 4H del liceo scientifico *G.B. Grassi* di Latina in collaborazione con la Lu(ri)doteca di Latina. Lo scenario ha ottenuto 17 preferenze su 18 votanti. Nella stessa manifestazione gli studenti e la Lu(ri)doteca hanno animato una *conferenza-workshop* per descrivere la genesi del progetto e le fasi della sua realizzazione.
- ✚ Estate 2012 – **Dadi&Piombo** – Pubblicato su *Dadi&Piombo* n.50, estate 2012, una serie di articoli realizzati dalla classe 4H del liceo scientifico *G.B. Grassi*, in collaborazione con la Lu(ri)doteca, relativi al progetto *Dettingen 1743* (*Dettingen 1743* narra gli avvenimenti dal punto di vista storico, *Un armonioso groviglio* descrive la genesi e lo svolgimento del progetto, *Il battle report* racconta la simulazione della battaglia giocata presso la sede della Lu(ri)doteca; i tre articoli sono completati da dettagli ordini di battaglia e mappe).
- ✚ Gennaio-maggio 2012 – **liceo scientifico G.B. Grassi** – Progettazione e realizzazione di *Dettingen 1743* in collaborazione con il consiglio di classe e gli alunni della classe 4H del liceo scientifico *G.B. Grassi* di Latina. Il progetto ha ricostruito la battaglia di Dettingen del 1743 (Guerra di Successione Austriaca) su un tavolo di circa 3,60m x 1,60m con oltre 3.000 miniature partendo dalle fonti storiche originali. Nello svolgimento del progetto si è fatto un intenso uso delle nuove tecnologie (*Google Books, Google Drive, ...*) sia nella ricerca bibliografica che nella stesura degli articoli.

---

Contatti:

**Fabio Zidaric** – presidente – 333 2977831 (e-mail: [fabio.zidaric@fastwebnet.it](mailto:fabio.zidaric@fastwebnet.it))  
**Gualtiero Grassucci** – segretario – 333 6116229 (e-mail: [gualtiero.grassucci@gmail.it](mailto:gualtiero.grassucci@gmail.it))  
**Lu(ri)doteca** (e-mail: [luridoteca.latina@gmail.com](mailto:luridoteca.latina@gmail.com))

- ✚ Gennaio 2011 – **A la Guerre... iiNo queda si no batirnos!!**, Novegro (MI) – Presentazione del regolamento *A la Guerre... iiNo queda si no batirnos!!*, pubblicato a cura di Camelot Games-Milano e scritto da Gualtiero Grassucci. Regolamento per wargame che permette di simulare le battaglie del XVII secolo, dalla *Guerra degli ottanta anni* alla *Guerra della Lega di Augusta*. Il regolamento è supportato da un sito web: [alaguerre.luridoteca.net](http://alaguerre.luridoteca.net).
- ✚ 2 agosto 2009 – **Ayas Game Day 09, Ayas (AO)** – Premiato come *Miglior scenario assoluto* il tavolo a partecipazione *Luzzara 1702*, ricostruzione di una delle battaglie della *Guerra di successione spagnola* combattute in Italia (regolamento *A la guerre ...* progettato e realizzato da Gualtiero Grassucci e dall'associazione *Lu(ri)doteca*).
- ✚ 28-29 novembre 2009 – **Dadi.com 09, Crema (CR)** – Premiato come *Miglior scenario dimostrativo* il tavolo a partecipazione *Fontenoy 1745*, ricostruzione di una delle battaglie cruciali della *Guerra di successione austriaca*.
- ✚ Gennaio 2009 – **A la Guerre... battaglie nell'era dei lumi**, Novegro (MI) – Presentazione del regolamento *A la Guerre... battaglie nell'era dei lumi*, pubblicato a cura di Camelot Games-Milano e scritto da Gualtiero Grassucci. Regolamento per wargame che permette di simulare le battaglie del XVIII secolo, dalla *Guerra di Successione Spagnola* alla *Guerra di Indipendenza Americana*. Il regolamento è supportato da un sito web: [alaguerre.luridoteca.net](http://alaguerre.luridoteca.net).
- ✚ 7-13 aprile 2008 – **Il volo delle aquile, liceo scientifico G.B. Grassi** – mostra realizzata nella biblioteca del liceo scientifico *G.B. Grassi* di Latina, esponendo i diorami della battaglia di Austerlitz e della battaglia di Trafalgar, supportate da pannelli esplicativi, cartine e mappe. Nel corso della mostre visite guidate ed il racconto delle due battaglie.
- ✚ 6 aprile 2008 – **Hellana 07, Agliana (PT)** – Premiato come *Miglior realizzazione delle miniature* il tavolo a partecipazione *Blenheim 1704*, ricostruzione di una delle battaglie cruciali della *Guerra di successione spagnola* (regolamento *A la guerre ...* progettato e realizzato da Gualtiero Grassucci e dall'associazione *Lu(ri)doteca*).
- ✚ 6-7 ottobre 2007 – **Ero<sup>2</sup> per gioco, Latina** – la *Lu(ri)doteca* organizza la seconda edizione della manifestazione dedicata al *boardgame* ed al *wargame* nella nostra città con espositori e giocatori arrivati un po' da tutta Italia. Particolarmente numerosa ed entusiasta, in questa edizione, la partecipazione degli alunni della scuola media *G. Giuliano* e del liceo scientifico *E. Majorana*.
- ✚ 30 aprile 2007 – **Gli eserciti rinascimentali-Basic Impetus a scuola, liceo scientifico G.B. Grassi** – Attività laboratoriale indirizzata alle scuole secondarie (terzo anno della scuola secondaria superiore e secondo anno della scuola secondaria inferiore). Vengono presentate le principali caratteristiche degli eserciti rinascimentali, le condotte, le armi e le tattiche, con l'ausilio di diorami, animazioni e filmati. Al termine è possibile cimentarsi in una battaglia simulata utilizzando il regolamento *Basic Impetus*. L'attività è stata oggetto di un articolo sul n. 30 – estate 2007 – di *Dadi&Piombo* (rivista di riferimento per il settore del wargame).



---

Contatti:

**Fabio Zidaric** – presidente – 333 2977831 (e-mail: [fabio.zidaric@fastwebnet.it](mailto:fabio.zidaric@fastwebnet.it))  
**Gualtiero Grassucci** – segretario – 333 6116229 (e-mail: [gualtiero.grassucci@gmail.it](mailto:gualtiero.grassucci@gmail.it))  
**Lu(ri)doteca** (e-mail: [luridoteca.latina@gmail.com](mailto:luridoteca.latina@gmail.com))

- ✚ 15 aprile 2007 – **Villa San Martino, Isola d'Elba** – allestimento della ricostruzione della *battaglia di Friedland*, 14 giugno 1807, e della *battaglia di Trafalgar*, 21 ottobre 1805. I due diorami sono parte integrante della mostra *I voli delle aquile*, allestita nella Villa Demidoff, Isola d'Elba (l'esposizione è stata oggetto della puntata di *Sereno variabile* andata in onda sabato 30 giugno 2007).
- ✚ 1 aprile 2007 – **Hellana 07, Agliana (PT)** – Premiato come *Scenario più originale* il tavolo a partecipazione *Trafalgar, la battaglia che fermò Napoleone*, ricostruzione dello scontro tra la *linea sopravvento* inglese e il centro della flotta combinata franco-spagnola combattuto il 21 ottobre 1805 al largo di capo Trafalgar (regolamento Signal Close Action-Fast Play).
- ✚ 7-8 ottobre 2006 – **Eroi per gioco, Latina** – la Lu(ri)doteca organizza la prima manifestazione dedicata al *boardgame* ed al *wargame* nella nostra città con espositori e giocatori arrivati un po' da tutta Italia. All'interno della manifestazione l'associazione propone, tra le altre attività, la ricostruzione della *battaglia di Austerlitz* con oltre 2000 miniature su un tavolo di 2.10x3.30 metri.
- ✚ 17 settembre 2006 – **Livorno** – premiato come *Scenario più originale* il tavolo dimostrativo a partecipazione *Rompete il blocco!* ricostruzione del tentativo franco-spagnolo di forzare il blocco inglese intorno al porto di Cadice.
- ✚ 26 marzo 2006 – **Hellana 2006, Agliana (PT)** – premiato come *Best of Show* il tavolo dimostrativo a partecipazione *Marengo, la battaglia che creò il mito di Napoleone*, ricostruzione dell'omonima battaglia combattuta il 14 giugno 1800.
- ✚ 26 novembre 2005 – **La battaglia di Marengo, Dadi.com, Crema (CR)** – la Lu(ri)doteca presenta la ricostruzione della battaglia di *Marengo* nella più importante manifestazione nazionale dedicata al *wargame*.
- ✚ 30 gennaio 2005 – **Hellana 2005, Agliana (PT)** – premiato lo scenario *Verso Mauritius*, simulazione del primo tentativo inglese di impadronirsi di Grand Port nel 1810, ricostruito con il regolamento *Cannoni in Batteria!* della Lu(ri)doteca. Il premio era allo *scenario più originale*;
- ✚ 3 ottobre 2004 – **Premio Archimede** – *Fatocrazia*, di Fabio Chiarello, si classifica quarto al premio per *il gioco dell'anno*.
- ✚ 2 e 3 ottobre 2004 – **Waterloo, la battaglia, Latina** – ricostruzione della battaglia basata sull'omonimo saggio di Alessandro Barbero;
- ✚ 29 gennaio 2004 – **Hellana 2004, Agliana (PT)** – *wargame* tridimensionale, scenario a partecipazione premiato come *miglior scenario napoleonico*;
- ✚ 7 dicembre 2003 – **La storia per gioco, manifestazione organizzata dalla Associazione Romana di Storia Militare Pio Sacco** – *wargame* tridimensionale, scenario a partecipazione;



Contatti:

**Fabio Zidaric** – presidente – 333 2977831 (e-mail: [fabio.zidaric@fastwebnet.it](mailto:fabio.zidaric@fastwebnet.it))  
**Gualtiero Grassucci** – segretario – 333 6116229 (e-mail: [gualtiero.grassucci@gmail.it](mailto:gualtiero.grassucci@gmail.it))  
**Lu(ri)doteca** (e-mail: [luridoteca.latina@gmail.com](mailto:luridoteca.latina@gmail.com))



- ✚ 22 maggio 2003 – La ricostruzione della battaglia di *Quatre Bras* (16 giugno 1815) – *wargame* tridimensionale, scenario a partecipazione.

## Attività

L'associazione è in grado di organizzare e realizzare attività di tipo *ludico-culturale*, in particolare:

- ✚ Ricostruzione, presentazione e simulazione di **battaglie ambientate nel secolo dei lumi** (XVIII secolo) con miniature 6mm e con paesaggistica di elevata qualità. Siamo in grado di allestire sia diorami statici che *tavoli* dimostrativi aperti alla partecipazione del pubblico; ogni tavolo è corredato di pannelli esplicativi e, a richiesta, di computer con animazioni. Per due giorni di esposizione il costo è di 300 euro.
- ✚ Ricostruzione, presentazione e simulazione di **battaglie di epoca napoleonica** (in particolare *Waterloo, Novi, Marengo* ed in generale tutte le principali battaglie delle due *campagne d'Italia, Austerlitz, Friedland*) con miniature 15mm. Siamo in grado di allestire sia diorami statici che *tavoli* dimostrativi aperti alla partecipazione del pubblico; ogni tavolo è corredato di pannelli esplicativi e, a richiesta, di computer con animazioni. Per due giorni di esposizione il costo è di 300 euro.
- ✚ Ricostruzione, presentazione e simulazione di **scontri navali di epoca napoleonica** con navi in miniatura scala 1/1200; in particolare abbiamo realizzato un regolamento che consente di rivivere, in modo estremamente coinvolgente, le atmosfere descritte nei romanzi di *P. O'Brian* e *C.S. Forester*. Siamo in grado di allestire sia diorami statici che *tavoli* dimostrativi aperti alla partecipazione del pubblico. Per due giorni di esposizione il costo è di 200 euro.
- ✚ **Attività laboratoriali di ricerca storica e messa in opera di uno scenario** con la realizzazione di elementi di terreno (costruzioni, alberi, colline, ...) e/o la pittura delle miniature ma anche l'accurata analisi degli eventi e la ricostruzione di situazioni e avvenimenti. Questo tipo di attività ha una durata che dipende fortemente dagli obiettivi che ci si pone, la cui durata può variare da alcuni giorni ad alcune settimane. Il costo è fortemente influenzato dalla durata e dal materiale necessario.
- ✚ **Animazione teatrale**, rivolta ad ogni età, con giochi di ruolo che coinvolgono sia i partecipanti chiamati a improvvisarsi attori che il pubblico presente che può interagire e modificare il corso della storia narrata. Una rappresentazione ha un costo che varia da 200 a 500 euro, a seconda della complessità e del numero di attori impegnati.
- ✚ **Tornei, presentazioni, dimostrazioni di giochi da tavolo (boardgame)** di ogni tipo (di carte, di simulazione, di strategia, ...) sia con giochi in commercio che appositamente progettati, sviluppati e realizzati dalla *Lu(ri)doteca*. Il costo varia a seconda del tipo di manifestazione.
- ✚ **Attività laboratoriali di progettazione, sviluppo e realizzazione di giochi da tavolo (boardgame)** destinati sia a bambini – scuola primaria – che a ragazzi – scuola secondaria. Ogni laboratorio si conclude con la realizzazione del gioco: regolamento, elementi del gioco (plancia, pedine, carte, ...). Il costo varia a seconda del tipo di manifestazione.

---

Contatti:

**Fabio Zidaric** – presidente – 333 2977831 (e-mail: [fabio.zidaric@fastwebnet.it](mailto:fabio.zidaric@fastwebnet.it))  
**Gualtiero Grassucci** – segretario – 333 6116229 (e-mail: [gualtiero.grassucci@gmail.it](mailto:gualtiero.grassucci@gmail.it))  
**Lu(ri)doteca** (e-mail: [luridoteca.latina@gmail.com](mailto:luridoteca.latina@gmail.com))



Presidente dell'associazione *Lu(ri)doteca*  
Tel. 333 2977831 - e-mail: fabio.zidaric@fastwebnet.it

---

Contatti:

**Fabio Zidaric** – presidente – 333 2977831 (e-mail: [fabio.zidaric@fastwebnet.it](mailto:fabio.zidaric@fastwebnet.it))  
**Gualtiero Grassucci** – segretario – 333 6116229 (e-mail: [gualtiero.grassucci@gmail.it](mailto:gualtiero.grassucci@gmail.it))  
**Lu(ri)doteca** (e-mail: [luridoteca.latina@gmail.com](mailto:luridoteca.latina@gmail.com))