

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 nella 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 - 333 2977831

Segreteria: Gualtiero Grassucci - gualtiero.grassucci@fastwebnet.it - 333 6116229

Tesoriere: Andrea Chieruzzi - a.chieruzzi@gmail.com - 347 0943997

Sito web: www.luridoteca.net – info@luridoteca.net

Sito web dedicato alla manifestazione **Eroi per gioco**: eroipergiooco.luridoteca.net

Raccolta fotografica: <http://picasaweb.google.com/luridoteca/>

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 ad 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 gioco¹. 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.

¹ 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)

Gualtiero Grassucci – segretario – 333 6116229 (e-mail: gualtiero.grassucci@fastwebnet.it)

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.

... in lavorazione

- 1805, *l'apice dell'Impero*. Attività laboratoriale indirizzata alle scuole secondarie (quarto anno della scuola secondaria superiore e terzo anno della scuola secondaria inferiore). Sono presentate, con l'aiuto di diorami, animazioni e filmati, le battaglie di *Trafalgar* e di *Austerlitz* e le relative campagne. I partecipanti possono cimentarsi nella simulazione di entrambi gli scontri.

Il curriculum

- 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 dalla *Lu(ri)doteca*).
- 6-7 ottobre 2007 – *Eroi² 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 – liceo scientifico G.B. Grassi – *Gli eserciti rinascimentali – Basic Impetus a scuola*. 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).
- 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

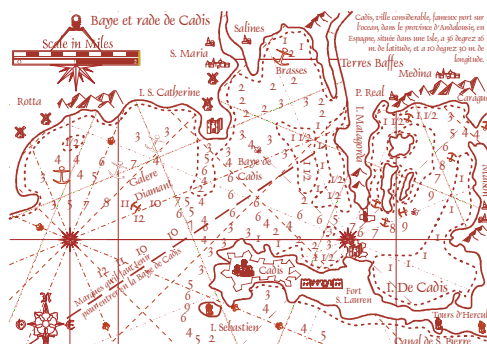


Contatti:

Fabio Zidaric – presidente – 333 2977831 (e-mail: fabio.zidaric@fastwebnet.it)
Gualtiero Grassucci – segretario – 333 6116229 (e-mail: gualtiero.grassucci@fastwebnet.it)

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



Contatti:

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

Gualtiero Grassucci – segretario – 333 6116229 (e-mail: gualtiero.grassucci@fastwebnet.it)

Attività

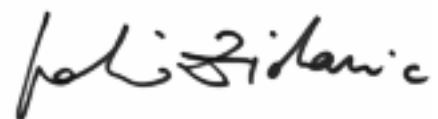
L'associazione è in grado di organizzare e realizzare attività di tipo *ludico-culturale*, in particolare:

- ✚ 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 napoleonico** 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.

Fabio Zidaric

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)

Gualtiero Grassucci – segretario – 333 6116229 (e-mail: gualtiero.grassucci@fastwebnet.it)