

# AICS NAZIONALE DIPARTIMENTO CULTURA

## PROGETTI 2025

*Responsabile Nazionale* – Daniele Lamuraglia

### **Settori**

*Rievocazione storica* – Federico Marangoni

*Beni Culturali* – Elisa Laschi

*Danza* – Paola Sorressa

*Cultura popolare* – Antonio Damasco

*Teatro* – Daniele Lamuraglia

**Settori:**

*Rievocazione Storica – Federico Marangoni*

*Beni Culturali – Elisa Laschi*

**\* LUDICA \***

**FESTIVAL DEI GIOCHI STORICI**

**Le radici della cultura e dello sport**

**Tiro con l'Arco - Scherma storica - Mostra Archeologica**



Periodo: 2<sup>a</sup> metà di Giugno 2025 - Primo week end di Luglio 2025 (?)

Luogo 1<sup>a</sup> edizione:

**Parchi della Val di Cornia** - [www.parchivaldicornia.it](http://www.parchivaldicornia.it)

Parco archeologico di Baratti e Populonia

Parco Archeominerario di San Silvestro

Museo Archeologico del territorio di Populonia

Museo della Rocca Aldobrandesca

MAB – Museo Artistico della Bambola Collezione Maria Micaelli

Museo della Rocca di Campiglia

Mostra Museo Permanente “Carlo Guarnieri”

Museo del Castello e delle Ceramiche Medievali  
Parco Costiero della Sterpaia  
Parco Forestale di Poggio Neri  
Parco Naturale di Montioni

Livorno - Grosseto - Piombino - Populonia

## INTRODUZIONE

L'evento proposto da AiCS Dipartimento Cultura vuole mettere in risalto il filo conduttore che nel corso della storia ha legato i GIOCHI antichi agli SPORT moderni. Il senso di queste competizioni è mutato con le trasformazioni che la società ha compiuto nelle diverse epoche, ma alcune fondamentali caratteristiche accomunano gli uni agli altri.

Un'associazione storica come AiCS, che ha da sempre dato attenzione allo Sport nei suoi aspetti sociali e culturali, vuole dunque dedicare un grande evento per mettere in luce le radici che tengono insieme passato, presente e futuro.

L'evento del FESTIVAL DEI GIOCHI STORICI vedrà la presenza di una gara di Tiro con l'Arco, una di Scherma storica, una Mostra Archeologica sulla Storia del Gioco, e uno spettacolo Teatrale su un testo che illustra l'argomento storico.

I Parchi e i Musei della Val di Cornia rappresentano il contesto ideale nel quale far rivivere e condividere questi aspetti così significativi della nostra storia e della nostra identità collettiva.

## **Proposte settore Rievocazione Storica e Scherma Storica**

L'evento prevede:

- un torneo nazionale di scherma storica
- un torneo nazionale di tiro con l'arco storico
- attività culturali legate alla rievocazione storica ed in particolare in collegamento con il tema proposto.



La proposta, quindi si articola come segue:

- **TORNEO DI SCHERMA STORICA (GIORNO A)**

Si propone di organizzare un cosiddetto **torneo di fanteria** (che nel mondo rievocativo significa un torneo **in abbigliamento storico militare leggero, cioè solo con alcune parti di armatura, utilizzando come armi scudo e randello vedi foto sotto**)

NOTE ORGANIZZATIVE: è abbastanza facile da arbitrare, permette a molti schermidori di partecipare perché non richiede molta armatura, è divertente da guardare per il pubblico.

- **TORNEO DI TIRO CON L'ARCO STORICO (GIORNO B)**

Si propone di organizzare un **torneo di tiro con l'arco storico IN ABITO STORICO** (e sulla qualità dell'abbigliamento saranno messi alcuni paletti, o delle penalità per i costumi molto sbagliati, per mantenere un certo livello di qualità e distinguere il nostro torneo da tanti altri che di storico hanno solo il nome, mi offro disponibile per stilare un regolamento o per giudicare gli arcieri al momento dell'inizio del torneo, ).

NB l'organizzazione di questo torneo dovrà essere coordinata con il responsabile nazionale di tiro con l'arco Folicaldi ed eventualmente con Vittorio Brizzi, esperto di arcieria storica recentemente entrato in AICS per mio tramite da UISP con un considerevole seguito di gruppi di arcieria storica.

NOTE ORGANIZZATIVE: ho già la manifestazione di interesse di gruppi di rievocazione con arcieri storici con buoni equipaggiamenti sia dall'Emilia Romagna che dal sud (Puglia, Campania e Abruzzi) che avrebbero piacere di partecipare a fronte ovviamente di un rimborso del viaggio. Tali gruppi sarebbero anche in grado di mettere in piedi un accampamento e probabilmente hanno soci interessati sia al torneo di scherma che di tiro con l'arco. Ne conosco anche altri dalla Toscana non affiliati nel nostro ente e AICS ne ha altri di cui abbiamo già parlato.

HO INSERITO NEL PIANO 2025 PER IL SETTORE SCHERMA STORICA LA RICHIESTA DI FONDI DA INVIARE AD ASSOCIAZIONI CHE DOVREBBERO ORGANIZZARE TORNEI LOCALI PER CREARE UN CIRCUITO DI TORNEI CHE PORTI POI ALLA GARA NAZIONALE IN VAL DI CORNIA.

- **ACCAMPAMENTO STORICO CON ATTIVITA' DIDATTICHE**

I singoli gruppi storici (almeno quelli con cui ho già parlato, il mio compreso) sono in grado di allestire un accampamento storico con tende e velari che permetta ai rievocatori di mostrare al pubblico le loro attività ma che permetta anche a noi di alloggiare coloro che staranno in loco per due giorni. (i rievocatori solitamente dormono nei loro accampamenti).

Presso gli accampamenti possono essere organizzate anche attività di didattica relative alla vita quotidiana del XIII-XIV secolo e, ovviamente, al gioco in quel periodo.

Si potrebbe anche pensare di organizzare un **TORNEO DI GIOCO MEDIEVALE** scegliendo uno dei molti giochi da tavolo medievali (Backgammon, alquerque, hnefatafl) ma a dire il vero secondo me sarebbe molto divertente per i rievocatori e per il pubblico organizzare un **TORNEO DI KUBB** un gioco praticato in Scandinavia nel medioevo e recentemente divenuto molto popolare.

## **PROBLEMATICHE ORGANIZZATIVE**

I rievocatori che fanno accampamento hanno bisogno di:

- **uno spazio adatto** (dipende quante tende e gruppi abbiamo, ma solo l'accampamento della Società dei Vai occupa circa 150 mq, e non alla sua piena estensione) con tutti i permessi da parte del parco ben chiari (dobbiamo poter bucare il terreno per picchettare le tende e mettere le recinzioni, bisogna sapere se possiamo avere fuochi ma anche se sono permesse candele e lanterne...)
- devono essere forniti:
  - **bagni** a disposizione dei rievocatori in cui potersi anche un po' lavare (non bastano solo bagni chimici)
  - **legna per fare il fuoco** al campo (per la cucina storica e per l'illuminazione notturna- SE FOSSE VIETATO ACCENDERE FUOCHI DEVE ESSERE PREVISTO UN PUNTO RISTORO PER I RIEVOCATORI, con fila separata per loro, perché non possono essere rallentate le attività del campo se c'è molta affluenza di pubblico)
  - cibo da fornire a rievocatori (soprattutto se i rimborsi sono scarsi)
- si calcola in media un **rimborso circa di 500 euro a gruppo** con accampamento (sarà un po' meno per i toscani, un po' di più per i più lontani (poi ovviamente io posso provare a contrattare coi singoli gruppi provando a risparmiare un po', ma quella è la cifra che chiederei io con la Società dei Vai per un impegno del genere.
- bisogna prevedere la possibilità di montare dal venerdì pomeriggio, altrimenti chi viene da lontano non ha tempo di partire sabato mattina e arrivare per tempo. Sarebbe meglio avere le giornate di sabato e domenica piene (domenica però i campi devono essere smontati dal pomeriggio, verso le 17-18 max altrimenti chi viene da lontano arriva a casa troppo tardi, oppure si rischia di dover dar rimborso anche per il lunedì)

## **CONFERENZE SUL MEDIOEVO**

Sono disponibile a tenere una o più conferenze di taglio divulgativo sui temi che possono essere utili (abbigliamento, giochi medievali, armamenti e scherma etc).

Per cui secondo me solo per la parte di rievocazione storica bisogna tenere pronte diverse migliaia di euro (3-4000 per i rimborsi, se si vogliono almeno 6-7 gruppi) più i soldi per la

logistica e per coprire i costi di progettazione (che parte praticamente a inizio anno per fare qualcosa a inizio luglio! E non saranno poche ore di impegno, tra sopralluoghi, contatti e regolamenti da redigere).

PROPONGO IL PRIMO WEEKEND DI LUGLIO COME DATA, ma anche quella va decisa alla svelta per poi "prenotare" i gruppi storici che hanno sempre un calendario molto pieno (io so già che manifestazioni farò da maggio ad agosto circa).

## **Proposte settore Archeologia**

Per completare l'offerta culturale del festival e promuovere la conoscenza del gioco in antico si propongono le seguenti attività:

- **Mostra Barando con le noci**

Riallestimento del pacchetto mostra già realizzato e ristampa del catalogo da distribuire durante il festival.

Da inaugurare all'inizio del festival o un pò prima come evento di anticipazione in uno dei luoghi della cultura del sistema museale dei Parchi della Val di Cornia (i migliori sono il Parco Archeologico e il Museo della Bambola).

Per l'occasione si propone anche la ristampa con isbn del catalogo, a completamento delle attività presentate nel 2023.

- **Visite guidate ai siti e ai musei**

Pensando ad un festival che occupi più giornate e che possa avere eventi inaugurali o di preparazione allo stesso si potrebbe pensare di coinvolgere il personale dei musei o le associazioni locali per organizzare visite a tema gioco e con ingresso agevolato, nei seguenti musei del circuito:

Parco archeologico di Baratti e Populonia

Parco Archeominerario di San Silvestro

Museo Archeologico del territorio di Populonia

MAB – Museo Artistico della Bambola Collezione Maria Micaelli

Museo del Castello e delle Ceramiche Medievali

Nel caso in cui il festival duri più giorni si potrebbe pensare anche ad una visita guidata al giorno, o ad una in apertura e una in chiusura.

- **Libro gioco, presentazione e donazione al sistema museale**

Si propone di realizzare un libro gioco, da mettere a disposizione online, che i bambini, le classi o le famiglie possono consultare durante la visita al Museo o stampare a casa. Il libro potrebbe trattare del gioco in epoca antica e realizzarsi come una "enigmistica" del passato, con terni lapilli (filetti), giochi di parola e scacchiere da stampare.

Potrebbe essere interessante donare al sistema museale o ad uno dei musei un prodotto simile e presentarlo con un appuntamento durante il festival (vi lascio il link per farvi vedere cosa intendo) [Ipogeo-dei-Volumni-kids-pagine-singole-1.pdf](#)

- **Veri ludopatici**

Incontri con influencer dello sport

Tra le attività che potrebbero cadenzare il festival sarebbe interessante organizzare una serie di incontri con Atleti AICS che abbiano conseguito interessanti risultati sportivi. Si potrebbe chiedere loro di aprire un dialogo con il pubblico per testimoniare quale sia stato il ruolo dello sport nella loro vita e crescita professionale.

Limiti:

- andrebbero visitati i musei, soprattutto quelli archeologici, per capire quali sono i reperti esposti che possono sviluppare le tematiche legate al gioco. Sarebbe bello capire se esiste un lotto di materiali non esposto, come ad esempio una tomba, da studiare e poi esporre permanentemente che abbia dei reperti con oggetti che rimandano al gioco
- da verificare la presenza di eventuali associazioni del territorio che possano essere coinvolte per proporre attività

# PROPOSTE PROGETTI 2025

## AICS Dipartimento CULTURA

### Settore DANZA e TEATRO

LABORATORI di DANZA e SPETTACOLI a cura di Paola Sorressa  
all'interno del progetto RIFIUTHLON

#### 1. LABORATORIO di DANZA: da 7/8 anni in poi anche con Famiglie

Partendo dall'osservazione dell'ambiente naturale circostante si affronteranno le tematiche in forma di azione e sperimentazione fisica di quanto proposto nella visione dello spettacolo a seguire.

Obiettivi: stimolare la fantasia e la creatività dei partecipanti e contemporaneamente sensibilizzarli alle tematiche ambientali secondo gli obiettivi prefissati dal progetto.

Nel dettaglio alcuni esempi:

- ACQUA: le qualità di movimento (fluidità, adattabilità ecc...) e le possibili azioni (scorrere, zampillare, gocciare, infrangersi ecc...);
- CICLO EVOLUTIVO PIANTE/FIORI/ALBERI: nella terra lo schiudersi del seme e il radicamento, dalla terra la nascita e lo sviluppo verso l'alto (luce/sole) e il dispiegamento di rami/foglie/fiori;
- ANIMALI: le andature, le qualità di movimento e modi di vivere (solitari o di gruppo) di alcuni animali acquatici, terrestri, volatili.

#### 2. VISIONE SPETTACOLO: adatto a tutte le età

Titolo: **SAVE THE EARTH** [Produzione multimediale\_DITTICO 2021: *Follow Water + HH\_HomoHumus*] di Mandala Dance Company coreografie Paola Sorressa

##### o FOLLOW WATER

L'acqua elemento essenziale per la sopravvivenza umana, è da sempre simbolo di Vita ma anche di conoscenza, saggezza, purificazione e guarigione.

Collegata all'aspetto femminile, è simbolo di mutevolezza e di adattabilità.

In psicologia rappresenta il dualismo dell'Uomo per i suoi numerosi aspetti, dai mari profondi dell'inconscio a all'esuberanza del Vita nascente...perché come diceva Petrarca *attraverso l'acqua tutto fluisce in un divenire luminoso.*

##### o HH\_HOMO HUMUS

Produzione sull'attuale tema dei danni climatici causati dall'inquinamento ambientale a mano dell'uomo ed dall'eccessivo sfruttamento delle risorse del nostro pianeta.

Consapevole dell'immensa bellezza della Terra che ci ospita, HH vuole lanciare un messaggio di sensibilizzazione affinché proprio dall'uomo parta la volontà di cambiamento per una nuova rinascita.

LABORATORI di TEATRO a cura di Daniele Lamuraglia  
*IL GIOCO-TEATRO all'interno del Progetto RIFIUTHLON*

*L'attività viene proposta anche attraverso il metodo del Gioco-Teatro, ovvero quella forma di partecipazione collettiva grazie alla quale le persone vengono coinvolte ricevendo dagli istruttori dei ruoli e dei personaggi presenti in una storia di fantasia, che li vedrà protagonisti di una serie di scelte, decisioni, azioni individuali o di gruppo, riferiti in questo caso alla raccolta dei rifiuti prevista da Rifiuthlon.*

**Il Gioco-Teatro è gestito da due Guide**, che sono due esperti di questo genere di Teatro.

Si inizia instaurando un **dialogo** con tutti coloro che partecipano, a partire dalle presentazioni

reciproche, dove ognuno/a dice il proprio nome e quanti anni ha, e volendo altre informazioni libere.

Il secondo momento è dedicato alla breve e sintetica **narrazione di una storia o una leggenda mitologica o una favola, ma attingendo ad un repertorio già conosciuto**: quindi si tratta in realtà di una **rimemorazione** collettiva delle sequenze nelle quali si divide la vicenda.

Se ad esempio la storia fosse quella de “La Bella Addormentata”, verrebbe rievocata la successione degli eventi: la nascita della bambina-Principessa, la maledizione della strega, l'educazione dalle fate, la ferita con l'ago indotta dalla strega, l'addormentamento del regno, l'arrivo del Principe, il bacio alla Principessa, il risveglio collettivo, il matrimonio finale fra Principessa e Principe.

Il terzo momento è dedicato a **riflettere sulle analogie che inventeremo**: in ogni storia c'è un fatto negativo, che poi i protagonisti devono superare. In questo caso la puntura dell'ago può fare da similitudine con il gesto sconsiderato di gettare un rifiuto nell'ambiente, che viene così “ferito”.

Queste azioni possono essere interpretate da dei **singoli partecipanti scelti dalle Guide, oppure possono essere messe in scena collettivamente, come in una coreografia**.

La storia del Gioco-Teatro prosegue con il quarto momento: dopo la “ferita” all'ambiente, tutto il popolo - interpretato dai partecipanti - si addormenta. La voce della Guida che accompagna e dirige i vari passaggi, qui può sottolineare che **di fronte al problema dell'ambiente ferito potremmo tutti addormentarci, ma ad un certo punto c'è qualcosa o qualcuno che ci fa risvegliare**: nella storia è il Principe, e nella vita reale possiamo ragionare su che cosa ci spinge a muoversi, attivarci, per l'ambiente: un evento che ci ha fatti riflettere, un insegnamento della Maestra, un documentario che abbiamo visto alla Tv, una frase dei genitori, ecc..

Quando il Principe dà il bacio alla Principessa e fa risvegliare tutti, inizia il quinto momento che è quello della **raccolta dei rifiuti, dove a questo punto ci uniamo all'operatore di Rifiuthlon** che guiderà l'azione.

Una volta raccolto tutto quello che è previsto, ci sarà il **matrimonio e la festa finale, con le varie premiazioni ai partecipanti**.

**Questo in sintesi il Gioco-Teatro, che attraverso la rimemorazione collettiva di un racconto e la sua messa in scena psichica e corporea, è capace di creare un alto livello di coinvolgimento emotivo, riflessione razionale e proficuo divertimento.**

Roma, 06 Dicembre 2024

Il Responsabile Nazionale AICS CULTURA  
*Daniele Lamuraglia*

La Responsabile Nazionale AICS Danza  
*Paola Sorressa*



Premio Letterario 2025

# RACCONTARE LO SPORT

**AICS**  
ASSOCIAZIONE ITALIANA CULTURA SPORT - APS  
Dipartimento Cultura





## Premio Letterario 2025

# “RACCONTARE LO SPORT”

*con la collaborazione di associazioni culturali AiCS*

Nell’ambito delle attività del Dipartimento Cultura di AICS – Associazione Italiana Cultura e Sport per l’anno 2024, viene lanciato il Premio Letterario “RACCONTARE LO SPORT”.

Gli obiettivi sono quelli di stimolare al racconto delle emozioni legate agli eventi sportivi, dare maggiore sviluppo alla produzione letteraria di contenuto sportivo, promuovere e rivalutare un genere narrativo poco divulgato, avvicinare e sensibilizzare i giovani alla scrittura e alla condivisione delle esperienze e delle emozioni legate allo sport.

Lo sport oltre ad essere uno strumento importante per favorire il miglioramento della qualità della vita e del benessere psico-fisico, può essere uno strumento per favorire la condivisione, la socializzazione, l'educazione, la formazione della persona.

Lo sport nel suo significato più autentico favorisce i rapporti umani, è veicolo di valori e di emozioni, unisce nelle diversità andando anche oltre le bandiere, può diventare fonte di ispirazione e di preziosi esempi di comportamento.

### ***“Raccontare lo sport”***

Le opere in concorso dovranno essere storie o racconti legati allo sport: dalla cronaca sportiva al racconto creativo, dalle storie di grandi campioni agli eventi particolari, dalle esperienze dirette alle emozioni personali.



# L'Italia dei dialetti

## **L'Italia dialetti**

### **Rete italiana di cultura popolare e Aics nazionale insieme per la cultura popolare**

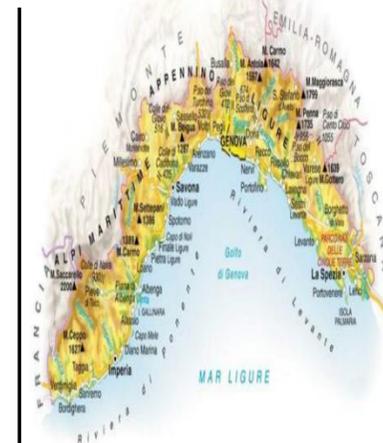
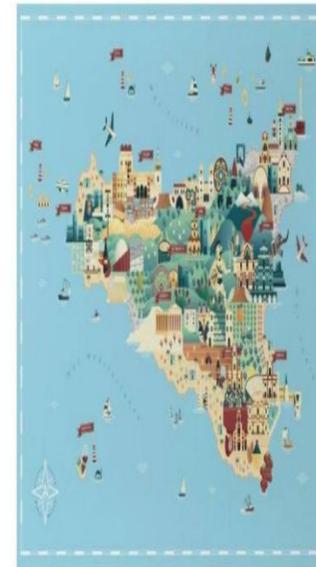
**Il panorama dei dizionari dialettali e delle lingue di minoranza, che rendono viva la lingua italiana, le tradizioni locali e la promozione della cultura popolare, fanno il giro di Italia con una serie di podcast e dirette webradio dedicate alla scoperta dei testi custoditi nella Biblioteca del Fondo Tullio De Mauro di Torino, ormai raddoppiata.**

**Una produzione radiofonica di AiCS e il Aics Cultura Dipartimento Cultura con un ringraziamento speciale a Daniele Lamuraglia, responsabile nazionale con la partecipazione di Patrizia Cupo, Rete italiana di cultura popolare e il coordinamento scientifico di Matteo Rivoira e Antonio Romano dei Dipartimenti di studi umanistici, di lingue e letterature straniere e lingue moderne e il laboratorio di fonetica dell'Università di Torino.**



Una occasione per fare il giro d'Italia e mettere in rete gli innumerevoli dialetti italiani, l'associazionismo, le università e gli appassionati.

Creare un punto di connessione tra le Università e gli esperti locali delle culture popolari dialettali, grazie all'azione delle Aics di tutta Italia, ragionando insieme sui dialetti e l'origine di alcune parole dal punto di vista scientifico e della tradizione popolare portandole a conoscenza di tutte le generazioni grazie allo strumento della web-radio: [www.tradiradio.org](http://www.tradiradio.org).



## PODCAST “L’ITALIA DEI DIALETTI”

N°utenti radio: 1.500

N°reti attivate: 5

(Fondo Tullio De Mauro, Aics nazionale, Aics locali, Università, laboratorio di fonetica)

Puntate realizzate:

**SICILIA**

**LIGURIA**

**PIEMONTE**

**PUGLIA**

**EMILIA ROMAGNA**

**TOSCANA**

**10 uscite social + 10 storie**



<https://www.tradiradio.org/portfolio-articoli/litalia-dei-dialetti/>

# LA MAPPA DEI DIALETTI E LINGUE DI MINORANZA IN ITALIA





RETE ITALIANA  
DI CULTURA POPOLARE

## INFO E CONTATTI



[info@retepop.org](mailto:info@retepop.org)



+39 388 3275068



[www.spacciocultura.it](http://www.spacciocultura.it)



@reteitalianaculturapopolare



@rete.popolare



Rete Italiana di cultura popolare