

INTRODUZIONE

Giocamuseo è un invito a immergerti nel cuore dei Sassi e della comunità rurale di Matera per sentire la ricchezza, la generosità del racconto di un luogo che riemerge negli occhi, tra le mani, di chi se ne prende cura.

Vogliamo che Giocamuseo sia una bussola per far dialogare il Museo Laboratorio della civiltà contadina e la comunità che si prepara ad accogliere il suo patrimonio culturale o a farlo rivivere nella propria quotidianità. Come il tufo che restituisce all'interno delle abitazioni scavate nella roccia le stagioni all'esterno.

Come gli artigiani che sapevano progettare gli strumenti di lavoro prima che realizzare i propri manufatti, vogliamo che Giocamuseo diventi la tua, la nostra cassetta degli attrezzi per condividere e reinventare l'identità di una comunità che crediamo possa ispirarci oggi, come umanità, per costruire luoghi più giusti in cui vivere, modelli relazionali e produttivi più sostenibili dal punto di vista ambientale e sociale.

Giocamuseo è un invito rivolto alla comunità di Matera, della Basilicata e dei viaggiatori di tutto il mondo che attraversano questi paesaggi affinché possano diventare lettori delle possibilità a cui ci aprono i vissuti custoditi in questo Museo. Affinché possiamo impegnarci a conoscere, immaginare e riscrivere insieme racconti di paesi fatti di acqua, terra, cibo genuino, vicinati, tempo, gratitudine, creatività, tenacia.

Giocamuseo nasce all'interno del progetto Educazione al digitale Digitare Cultura, promosso dalla Fondazione Matera Basilicata 2019 con il sostegno della Fondazione Banco di Napoli. L'obiettivo è avvicinare le nuove generazioni al patrimonio culturale in modo creativo, critico e consapevole.

Studentesse e studenti delle scuole superiori e Università Basilicata hanno lavorato sul Museo Laboratorio della Civiltà Contadina di Matera, esplorando strumenti di coinvolgimento, fruizione e accessibilità.

Questo kit è il frutto del loro project work basato sulla narrazione: un gioco di carte per scoprire, imparare e partecipare attivamente alla cultura.

Gli scenari proposti sono il risultato di una riflessione sulla strategia di valorizzazione del Museo, insieme all'immagine di Matera e della Basilicata. I personaggi sono il risultato di un lavoro di ricerca e ascolto di potenziali gruppi di coinvolgimento e quindi frutto di una rielaborazione dei dati qualitativi raccolti.

Il kit di storie Giocamuseo è pensato per famiglie, viaggiatori, innovatori sociali, educatori, ragazzi dai 9 anni in su. Vogliamo affidare a loro, a voi, la responsabilità e la gioia di decidere con quali misure dare valore agli eventi, con quali significati imparare a intravedere l'orizzonte, riscoprendo la meraviglia delle cose prossime, familiari a cui riconosciamo la potenza dell'innovazione. Si consiglia di giocare formando un gruppo minimo di 3 persone con età e esperienze differenti tra loro. E' disponibile anche la versione in lingua inglese del kit sul sito della Fondazione Matera Basilicata 2019: www.matera-basilicata2019.it/it/

Hanno pensato, immaginato e realizzato il gioco FERDINANDO TROTTA

ANTONELLA FEDERICI

NICOLE ALOIA

NICOLA DUBLA

MATTIA SORANNO

ALESSANDRO CALIA

GABRIELE CUSCIANNA

KATIA GENOVESE

MICHELE PIO LAROTONDA

LORIS PIO POSSIDENTE

CHIARA DICHIO

ALBERTO ROMANIELLO

MANUELA PISCIOTTA

MARIAGRAZIA LATERZA

COORDINAMENTO DI GIUSI GIOVINAZZO

SUPPORTO DEI TUTOR E DEI GRUPPI

DIGITARE CULTURA "CATALOGO,

PODCAST, SITO WEB".

Le illustrazioni delle carte jolly sono state realizzate dal gruppo curatela - catalogo e le illustrazioni degli scenari, gli oggetti magici e l'impaginazione del kit sono a cura di Nicole Aloia. Le traduzioni in inglese sono state realizzate da Manuela Piscotta.

COME SI GIOCA ?

Giocamuseo è uno strumento per scrivere storie insieme ispirate dagli oggetti, i vissuti, le esperienze della cultura contadina custoditi nel Museo Laboratorio fondato da Donato Cascione a Matera.

E' composto da **4 set di carte** che guidano i giocatori a intrecciare le informazioni per immaginare nuove soluzioni e punti di vista per affrontare le sfide proposte, per vivere i paesaggi di Matera e della Basilicata.

Il **gruppo di giocatori sceglie** insieme lo **scenario** con cui confrontarsi.

Il **primo giocatore sceglie** poi il **paesaggio con la stagione** in cui ambientare la storia.

Ogni giocatore costruisce un paragrafo della storia partendo dallo scenario e dai paragrafi man mano costruiti dagli altri giocatori. Il paragrafo che il giocatore costruisce è immaginato a partire dalla carta pescata/scelta.

Il **secondo giocatore sceglie il primo personaggio** che diventerà il protagonista della storia.

A turno poi gli altri giocatori scelgono un **oggetto magico** e un **alleato**.

I giocatori possono decidere insieme all'inizio se si pescheranno casualmente o si sceglieranno le carte con cui inventare i paragrafi della storia.

Se si pesca/sceglie la **carta jolly** tra gli Oggetti magici o gli Alleati, il giocatore può lasciarsi ispirare da nuovi indizi per continuare la storia, immergendosi anche nelle puntate del **podcast**, nel Catalogo disponibili sul **sito web della Fondazione Matera Basilicata 2019** o immaginando le descrizioni di nuovi Oggetti e Alleati a partire dalla visita del Museo.

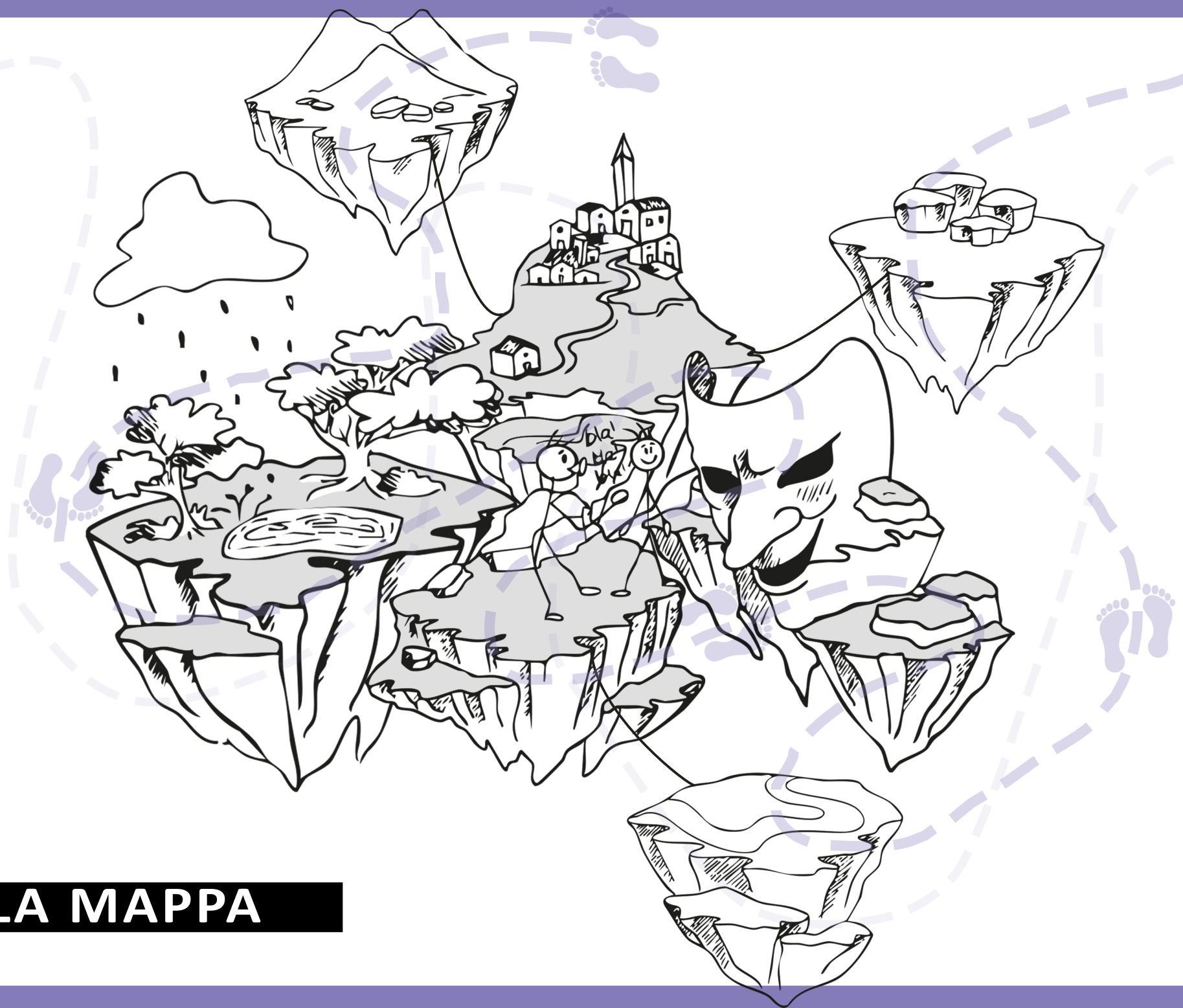
I giocatori potranno decidere per quanti turni far proseguire il gioco in base al punto in cui la storia si accetta da tutti sia giunta al finale.

Scrivete i paragrafi della storia sul foglio disponibile nella scatola del gioco e **inviatela** a una persona, un'organizzazione pubblica o privata per ispirarne le azioni e le finalità. Tracciate uno **schizzo** degli elementi più significativi della vostra storia sulla mappa che trovate nel kit.

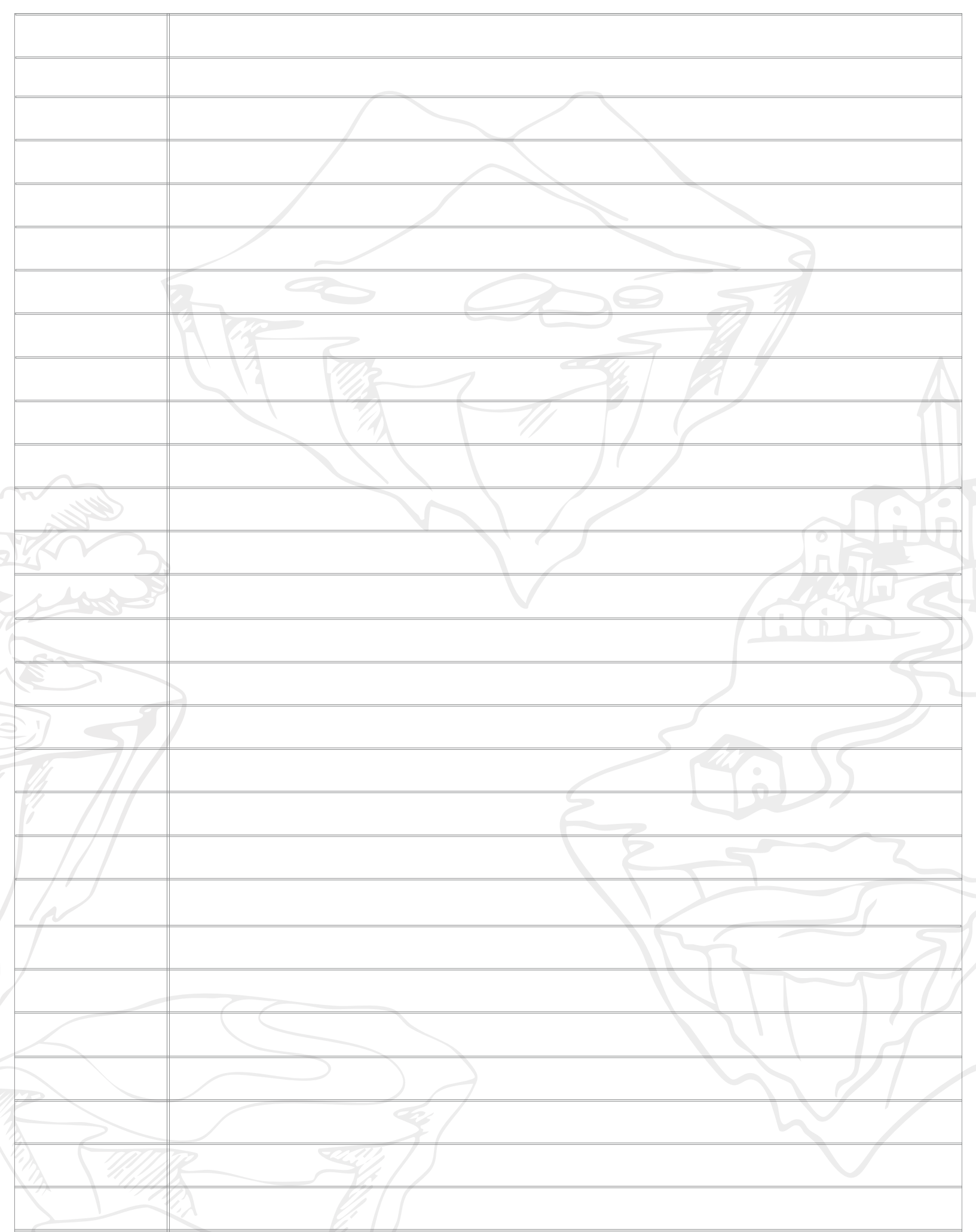
Inviateci, poi, all'indirizzo community@matera-basilcata2019.it le vostre storie, i vostri disegni e le vostre nuove carte per ricevere il kit aggiornato con la versione del gioco che avete contribuito a creare.

Il futuro ha radici antiche. Pronti per riascoltarle? Non ci sono finali già scritti ma solo virgole di tempo, soglie, pause, in cui far fiorire nuovi germogli.

Iniziamo! Grazie per essere qui!



LA MAPPA



4

SCENARI

*Scegli il tuo
scenario...*

Scenario



C'era una volta un paese in cui gli abitanti comunicavano solo sussurrando, a causa di una maledizione che rendeva ogni parola pronunciata troppo forte. Disordine e paura si diffusero tra la comunità, abituando tutti a quella strana convivenza.

Il paese era stato maledetto a causa di una grande incomprensione ma nessuno più ne ricordava il motivo. Gli anziani e i giovani finirono per non parlarsi più, vivendo all'interno di grotte bianche. Aiuta la comunità a scoprire come ascoltare di nuovo le sue storie ...



Scenario



C'era una volta Mateola, un paese sorto sui bordi di profondo Canyon, memoria di un antico mare, fatto di piazze e vicoletti, popolati da numerose botteghe degli artigiani. In paese arrivavano tantissimi viaggiatori, che erano però persone distratte, che attraversavano Mateola senza tempo. Non si fermavano mai nelle botteghe degli artigiani che piano piano iniziavano a chiudere.

A Mateola resisteva ancora un artigiano che un giorno perse le chiavi della sua cassetta degli attrezzi. Come e grazie a chi potrà salvare la sua bottega, riaprire le porte e aiutare i viaggiatori a ritrovare il loro tempo?



Scenario



C'era una volta un paese fatto di acqua e terra. In base alle stagioni, le gocce d'acqua che componevano il paese si aggregavano in forme diverse. C'erano tante forme diverse quanti legami le persone si impegnavano a costruire tra di loro e il paesaggio. Il paese era conosciuto nel mondo per la ricchezza delle sue campagne e la bontà del suo cibo.

Un giorno, le gocce d'acqua che componevano il paese iniziarono ad evaporare. Qualcuno aveva strappato dal terreno i semi che servivano a produrre il buon cibo. Lontani dal terreno, i semi iniziarono a rinsecchirsi. Le radici, senza il nutrimento dell'acqua e dei legami tra le persone, rischiavano di essere dimenticate insieme a tutto il paese

....



Scenario



C'era una volta un paese fatto di luce, governato da Consiglio. In questo paese viveva Elio che creava maschere uniche, ma Consiglio le voleva tutte uguali.

Gli offrirono una macchina per farle perfette, a patto che rinunciassero a progettare per loro l'anima che le differenziava le une dalle altre. Lui rifiutò e fuggì oltre il confine. Scoprì un mondo di ombre e colori che continuò a ispirare la creazione di nuove maschere. Ancora oggi, in paese, uno sguardo attento potrà scorgere frammenti di cartapesta danzare nel vento. Elio ha scelto di fuggire per restare fedele alla sua arte. Potrà ritornare nel paese fatto di luce e ad essere felice? Come farà a ritrovare la strada di casa?



9

PERSONAGGI

*Scegli il tuo
personaggio...*

Personaggio

Stratega astuto, mai si arrende, la gloria è sempre ciò che attende.

Dei suoi salti ne fa un vanto.

Rimarrai affascinato dal suo incanto!

L'Atleta

Forza



Forza



Tenacia



Strategia



Debolezza



Brama di successo



Personaggio

L'apprendista inesperto è veloce d'intelletto
è curioso già d'aspetto
dell'iniziativa è fatto ogni suo gesto.

L'Apprendista

Forza



Curiosità



Velocità nell'apprendimento



Iniziativa



Debolezza



Inesperienza



Personaggio

Se la Saggia ascolterai
la fatica risparmierai
Parla sempre con ardore
la conoscenza è nel suo cuore.

La Saggia

Forza



Conoscenza



Oratoria



Intelligenza



Debolezza



Solitudine e poco ascoltata



Personaggio

Il ramingo solitario che ha esplorato ogni scenario
Con il cuore da temerario
è tornato nei suoi boschi
per narrare nuovi posti.

Il Ramingo Solitario

Forza

Amore per la ricerca



Orientamento



Conosce molte culture



Debolezza

Senza dimora stabile (Apolide)



Personaggio

Il suo mondo è la natura
che trasforma con premura
in intrugli per curare ogni sorta di malanno.
Le sue rime son preghiere da recitare tutte le sere.

Il Mago

Forza

Arti Magiche



Conoscenza forze della natura e erbe



Altruista



Debolezza

Debole fisicamente



Personaggio

Il banditore girapaese porta notizie ogni mese
conosce i posti a tutto tondo.
Dell'innovazione è fatto il suo mondo.

Il Banditore

Forza

Portatore di notizie



Conoscenza dei luoghi



Accesso alle informazioni



Debolezza

A volte incomprensibile agli altri



Personaggio

Portatore di allegria
la sua caratteristica è l'empatia
mangiafuoco d'ironia,
del suo lavoro ne fa poesia.

L'Artista di strada

Forza

Portatore di allegria



Empatico



Ironico



Debolezza

Il suo successo dipende dal pubblico



Personaggio

Nella torre bianca d'avorio
ogni libro catalogato
è un sogno realizzato
gira gira fra gli scaffali
tra mille libri d'animali
cerca dentro ad ogni sala la parola che ti scalda
leggi sempre non ti stancare/
la conoscenza è tutto ciò che devi alimentare.
Se la memoria vuoi rinnarrare è qui dentro che devi
entrare

La giovane Bibliotecaria

Forza

Cultura



Memoria



Ricercatrice



Debolezza

Non conosce il mondo reale



Personaggio

Ha negli occhi la tenerezza
di chi guarda con tristezza
ad un passato di ricchezza
custodito nella lentezza,
per l'amore di chi lo cerca.

Il Custode

Forza

Protegge i luoghi



Memoria delle tradizioni



Debolezza

Solitudine



6

OGGETTI
MAGICI

*Scegli il tuo
oggetto
magico...*

Oggetto Magico



Il Coccio

Frammento di argilla che dona indizi per capire come riutilizzare le cose rotte modellandole. Alla caduta, perde i suoi poteri e serve molto tempo per riattivarli.



Oggetto Magico



La Pialla

Permette di ridimensionare i problemi, facendoceli apparire più piccoli, più semplici da affrontare. Non se ne può fare però un uso eccessivo, ha bisogno di frequente manutenzione.



Oggetto Magico

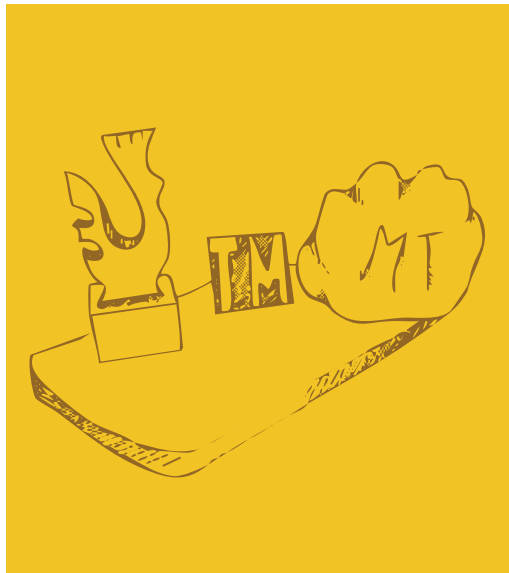


La Sella

Consente di compiere importanti salti, donando forza, velocità, stabilità, senso dell'orientamento. Non sempre riesce a guidare coppie o gruppi; di frequente, può essere utilizzata solamente da una persona.



Oggetto Magico



I Timbri del Pane

Riesce a rendere riconoscibile una situazione, un oggetto, una persona a distanza di tantissimi anni, anche se non li abbiamo mai incontrati prima. Se non sono usati con la giusta cura, il cibo su cui si usa diventa immangiabile.



Oggetto Magico



La Cartapesta

Può creare legami impensabili tra sentieri molto differenti tra loro. Va usata tenendo conto delle stagioni.



Oggetto Magico



Il Piatto Ricucito

Consente di superare un grande dolore o una grande separazione. Si deve imparare però ad usare il torchio a corde chiedendo al suo proprietario di condividerne i meccanismi.

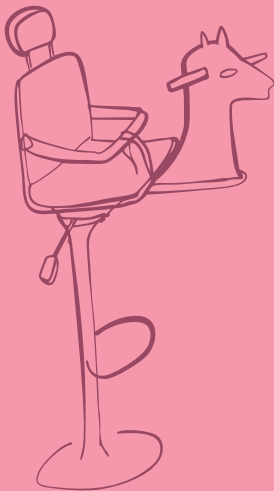


10

CARTE JOLLY

*Scegli la tua
carta jolly...*

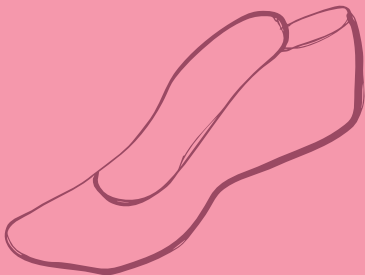
Oggetto Magico



La Sedia da Barbiere per bambini



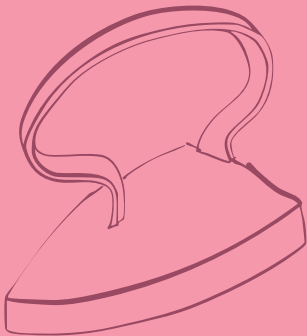
Oggetto Magico



La Forma per Scarpa



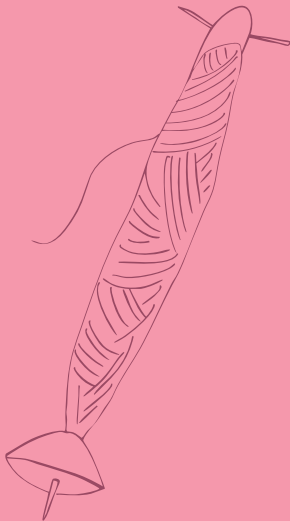
Oggetto Magico



Il Ferro da stiro



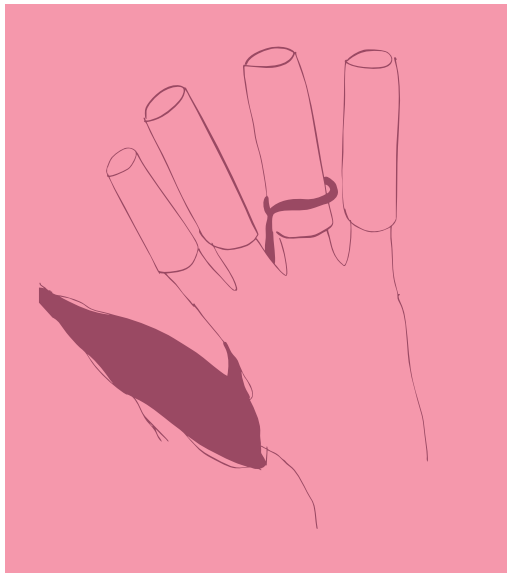
Oggetto Magico



Il Fuso con filo di lana



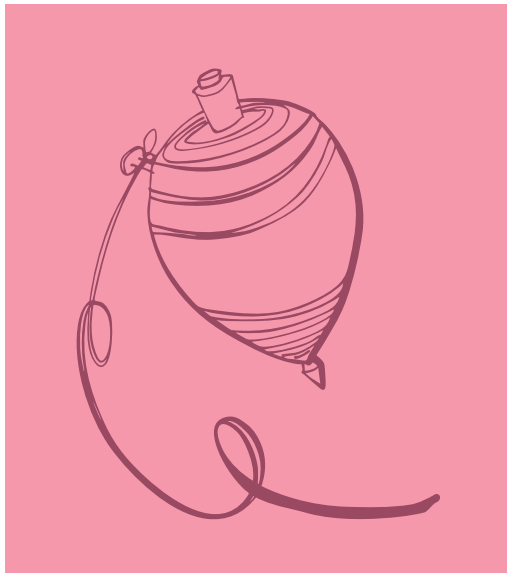
Oggetto Magico



Il Guanto da mietitura



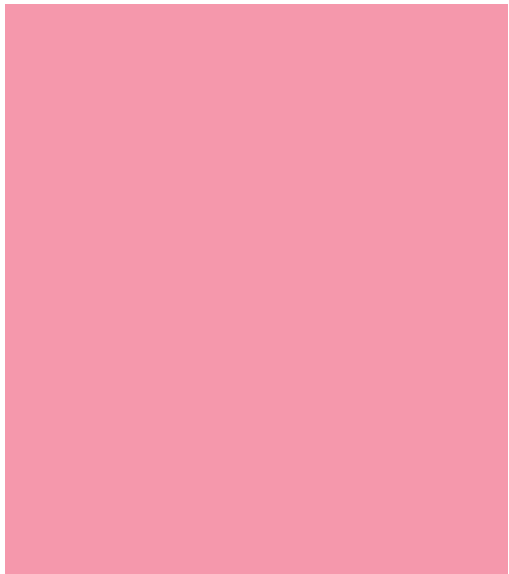
Oggetto Magico



Lo Strummolo



Alleato





Alleato





Alleato





Paesaggio

Scegli il Paesaggio in cui far vivere lo scenario e immagina i colori, i suoni, i profumi che potrai incontrare.

Autunno?
Inverno?
Primavera?
o Estate?

A te la scelta...

10
ALLEATI

*Scegli il tuo
alleato...*

Alleato

Vi aiuteranno a sentirvi dovunque a casa e a scoprire storie nascoste dei luoghi in cui vi trovate.

Anzian*

Alleato

Vi aiuteranno a conoscere i tempi giusti per avere un buon raccolto.

Contadin*

Alleato

Vi aiuterà a credere nella forza del paesaggio .

Falegname

Alleato

Vi aiuterà a ritrovarvi riconoscendo una melodia nascosta.

Barbieri

Alleato

Vi aiuteranno a scoprire il senso di meraviglia.

Bambini

Alleato

Vi aiuterà a non rinunciare alle imprese difficili.

Scalpellino

Alleato

Vi aiuterà a scegliere i tessuti più giusti per voi, con abiti speciali realizzati per riconoscere una misura speciale alle cose, al tempo, alle persone.

Sart*

Alleato

Vi aiuteranno a raccontare al mondo il sapore delle cose buone fatte con amore.

Pastori

Alleato

Vi aiuteranno a orientarvi nelle correnti sfavorevoli.

Costruttori di fischietti

Alleato

Vi aiuterà a ricordarvi la gioia di fare le cose per gli altri.

Comunità

