

GRANDE GIOCO ROBINSONIANO A TEMA

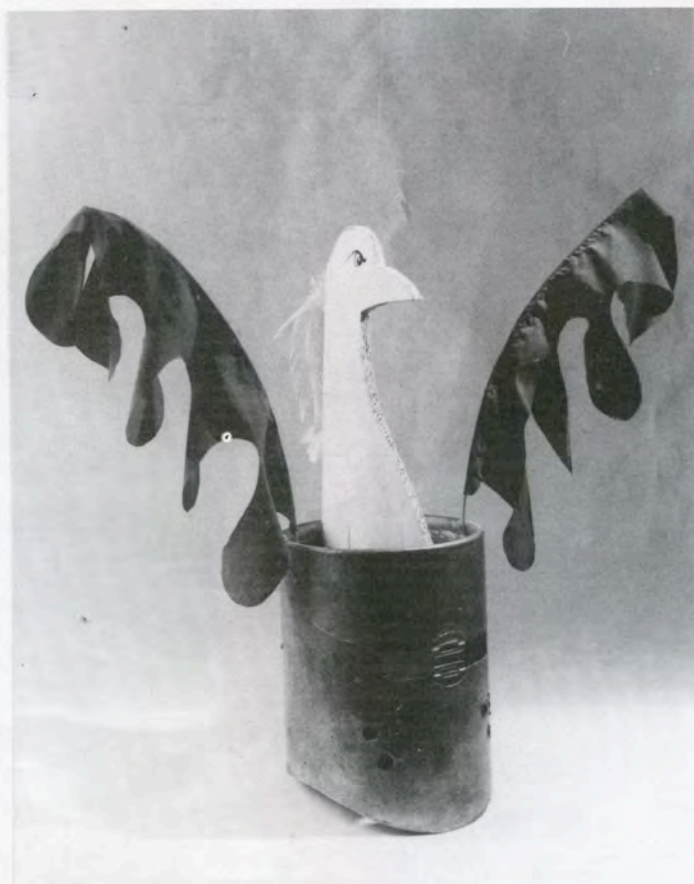
IL MILLETRECENTO



**FOM** FONDAZIONE ORATORI MILANESI  
SETTORE TEMPO LIBERO ● VIA S. ANTONIO 5 ● MILANO ● TEL. 80.84.87



# Il milletrecento



## È un Grande Gioco:

**Innovatore** perchè coinvolge fin dalla preparazione, persone di ogni età e gruppi organizzati, stimolando e valorizzando le loro competenze. Una concezione che non riduce il gioco ad uno spettacolo transitorio ma lo trasforma in uno strumento per educare questo isolato uomo moderno a vivere in comunità. Lavorare per settimane al complesso piano del gioco educa infatti allo spirito di servizio verso gli altri che è alla base di ogni attività comunitaria.

**Spettacolare** perchè i mass media ci hanno abituati a spettacoli sempre più raffinati e fastosi a cui non è possibile contrapporre come richiamo di massa vecchi giochi da cortile. Soltanto la ricerca di temi unici come questo, realizzati con il rigore di uno spettacolo, possono richiamare su di un gioco l'attenzione di un pubblico distratto ed esigente.

**Culturale** perchè la rievocazione dell'ambiente storico in cui è collocato ogni Grande Gioco, presuppone una approfondita ricerca su costumi, scenografie, testi, musiche, danze, ecc. a cui tutti partecipano per interessi a livelli di età.

**Robinsoniano** perchè si ispira a quel metodo che stimola a realizzare con materiale di recupero gli strumenti del proprio gioco.

La F.O.M. ha sviluppato il Robinsonismo arricchendolo delle esperienze acquisite in anni di attività.





---

## PREMESSA

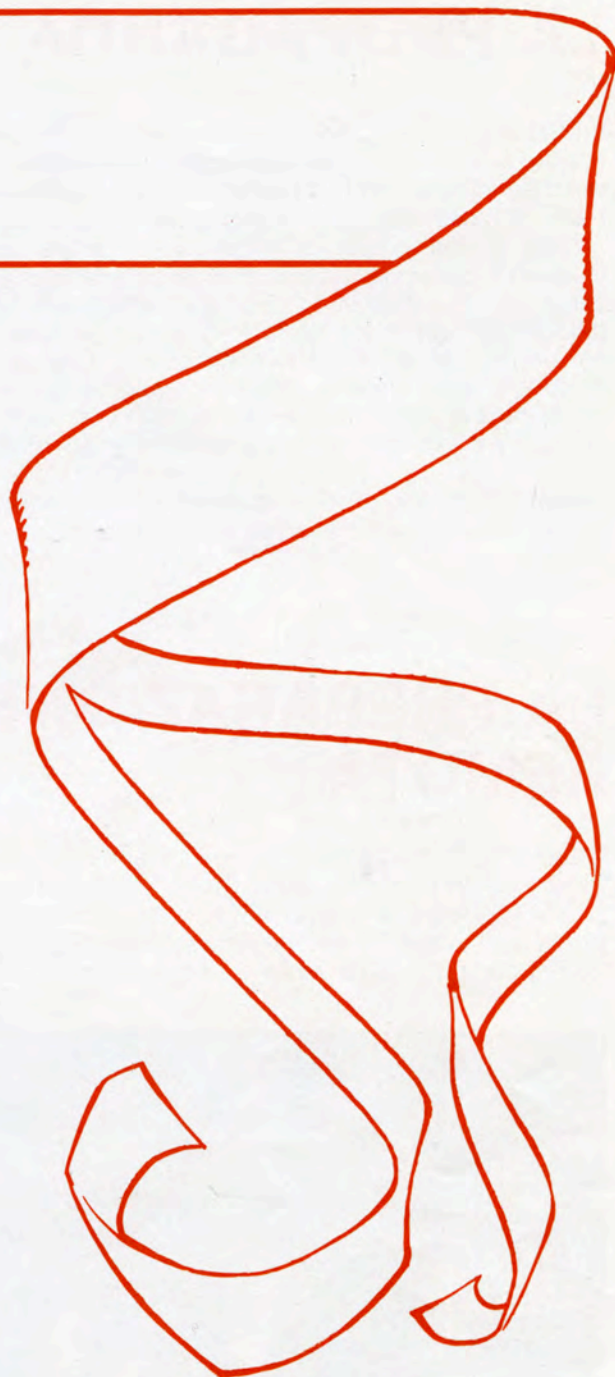
Il Grande Gioco: IL MILLETRECENTO si inserisce con una sua originalità in manifestazioni culturali e folcloristiche largamente diffuse in Italia: i palii e i caroselli medioevali.

Dalla premessa che i costumi e gli arredi di ogni Grande Gioco robinsoniano si realizzano con materiale di recupero, nasce la scelta del momento storico in cui è collocata la manifestazione.

Negli anni a cavallo fra il XIII° e il XIV° secolo, che noi chiamiamo simbolicamente IL MILLETRECENTO, è già esploso, nella fantasia cromatica degli stemmi, delle bandiere, dei costumi, delle cerimonie, un folclore che nasce dalla ritrovata prosperità dei Comuni.

Nello stesso tempo le armature non hanno ancora parti snodate, difficilmente realizzabili e i cavalli sono coperti da gualdrappe che scendono fino a terra e possono nascondere il trucco "dell'uomo cavallo".

IL MILLETRECENTO, che ha il suo momento centrale nella "giostra dei cavalieri" delle contrade, comprende anche spettacoli di musiche, danze, giocolieri, giullari e gare riservate al popolo come: la corsa con le botti, con i trampoli, con i cerchi, il gioco del ponte, il tiro alla fune, la corsa delle oche e, per tutti, i piatti di una cucina d'epoca.





# LA PROPAGANDA

Il MILLETRECENTO è un Grande Gioco particolarmente adatto a radunare Zone territoriali più o meno grandi: quartieri di una città, parrocchie di un decanato, contrade di un paese, ecc. Questo spinge alla emulazione dei singoli gruppi nella preparazione dei costumi. Quando è possibile, gruppi di studio come classi scolastiche o di catechismo, possono effettuare ricerche guidate per verificare se la loro comunità esisteva già nel periodo in cui è ambientato questo Grande Gioco. In questo caso bisogna ricercare l'origine del nome, la struttura politica, sociale economica, le dipendenze da nobili e vescovi, la documentazione su monumenti rimasti.

Questo materiale esposto durante la festa darà un arricchimento culturale alla manifestazione.

# LA PREPARAZIONE REMOTA

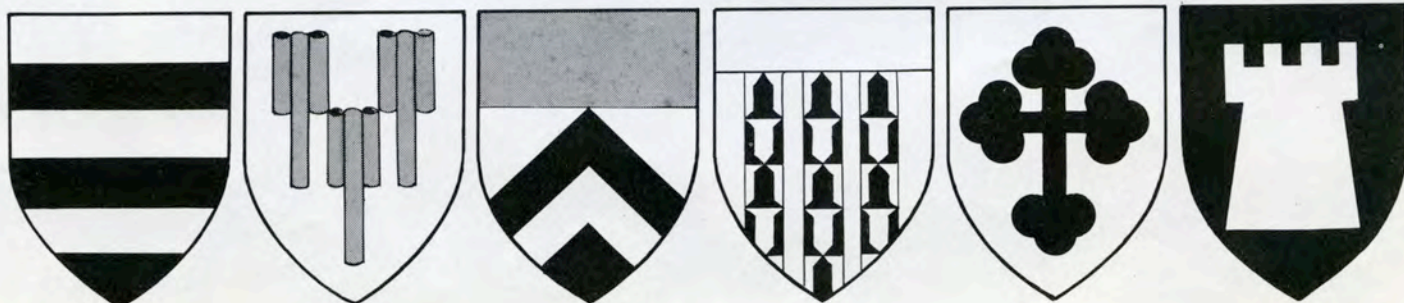
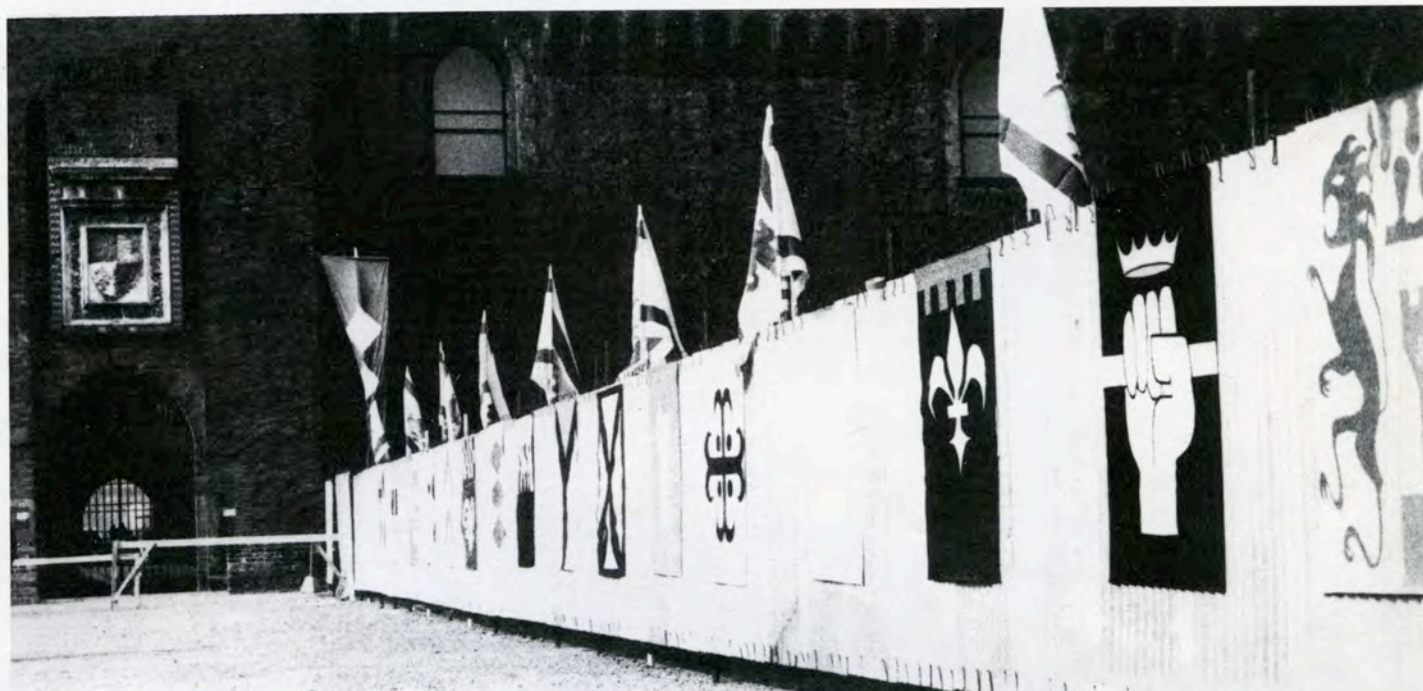
Quanto vi proponiamo è la prassi abituale nella preparazione di ogni Grande Gioco robinsoniano della F.O.M. Formato il gruppo direzionale, almeno tre mesi prima della manifestazione si procede alla suddivisione dei compiti e si dà inizio ai lavori.

**FOM**

ESEMPIO DI UN MANIFESTO PER LA RACCOLTA DEL MATERIALE DI RECUPERO

PER REALIZZARE IL GRANDE GIOCO  
**IL MILLETRECENTO**  
CI OCCORRONO:

LISTELLI DI LEGNO  
MANICI DI SPAZZOLONI  
FUSTINI DI DETERSIVO  
POLISTIROLO ESPANSO  
CALZE LUNGHE E  
CAMICIE COLORATE.  
VINAVIL · SPAGO ·  
CHIODI · ABITI  
COLORATI A TINTA  
UNITA · LENZUOLA ·  
TENDE COLORATE  
CARTA E CARTONI  
SCATOLONI DI  
IMBALLAGGIO





## LA RACCOLTA DEL MATERIALE

Per la realizzazione robinsoniana dei costumi e delle scenografie, raccogliete tessuti a tinta unica ricavati da indumenti, tende, coperte e lenzuola usati, corda e spago, imballaggi di polistirolo espanso, fustini di detergente, scatoloni di imballaggio, carte metallizzate, manici di scopa e spazzoloni, listelli di legno; pali, compensato, faesite, collane e calze lunghe colorate, sonagli, cinture di pelle, pellicce, penne di pavone e di fagiano, feltri, sacchi di juta, gonne di panno a tinta unica, filo di ferro, scarti di falegnameria, vinavil, chiodi, avanzi di colore, carta colorata e bianca, panno lenci, borchie, tubi di cartone e se li trovate, un falco imbalsamato e delle corna di cervo.

I disegni sui tessuti erano tipici dell'epoca ed è quasi impossibile trovarne oggi l'equivalente, perciò scegliete le tinte uniche a colori sgargianti usatissime anche nel medio evo accoppiandole per contrasto fra i diversi capi di vestiario. Per ottenere l'effetto delle calze di colore diverso e contrastante, spaiatele fra persone della stessa taglia.

Da sotto la veste o il farsetto, si vedrà spuntare una calza gialla e una rossa, una bianca e una nera, una azzurra e una verde.

Se avete la fortuna di trovare un liuto e di saperlo suonare, potete aggiungere ai vari personaggi quello del trovatore che canta ballata d'epoca.

Esso è vestito con calzamaglia, farsetto e cappuccio.

Come ogni periodo storico, anche questo presenta varianti nella foggia e nella denominazione dell'abbigliamento, dovute allo sviluppo culturale e commerciale di ogni singola zona. Per semplificare, vi proponiamo alcuni elementi della moda che trattati, codici miniati, dipinti e sculture indicano presenti un pò dovunque. Inoltre, diamo la preferenza a quei capi di vestiario più facilmente realizzabili con materiale di recupero.

## ANTICONSUMISMO: OBBLIGO MORALE

Tranne casi del tutto eccezionali, costumi e scenografie e tutto quanto crea l'esteriorità dello spettacolo deve essere ricavato dalla quantità considerevole di abiti e materiale che scandalosamente la società del benessere scarta. È una grossa stimolazione al fare da sé invece che comperare già fatto. È una risposta nei fatti ai mass-media e ai politici che del consumismo hanno solo parlato.

Con gli attuali mezzi di comunicazione nessuno può ignorare la fame nel mondo di cui ogni anno muoiono milioni di uomini. La fame nel mondo non è nata con i mass-media ma essi l'hanno pubblicizzata. Eppure, proprio alla televisione si vedono giochi dove il cibo viene gettato per fare spettacolo.

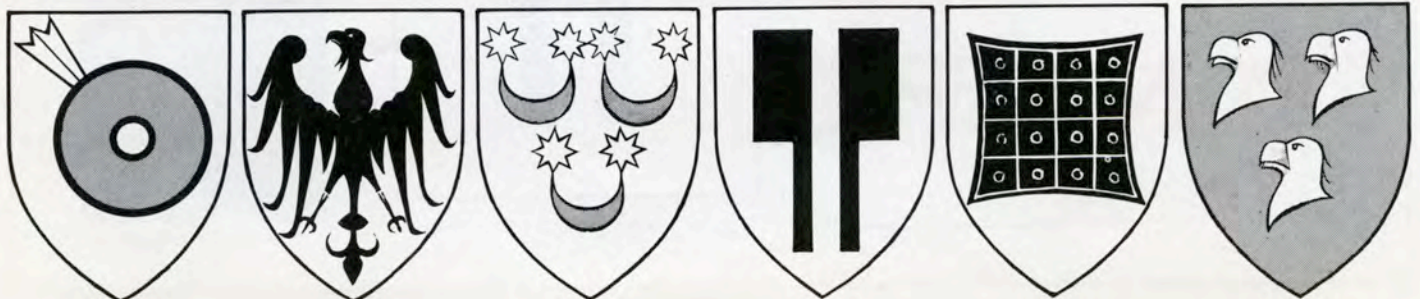
Di solito si obietta che con quel cibo non si risolve il problema della fame.

Se quel cibo sprecato servisse a prolungare anche di un solo giorno la vita di un uomo, gli autori e gli spettatori passivi di queste trasmissioni dovrebbero vergognarsi. La realtà è che questa ignobile abitudine è ampiamente diffusa, a carnevale, negli sposalizi e nelle feste fra i giovani.

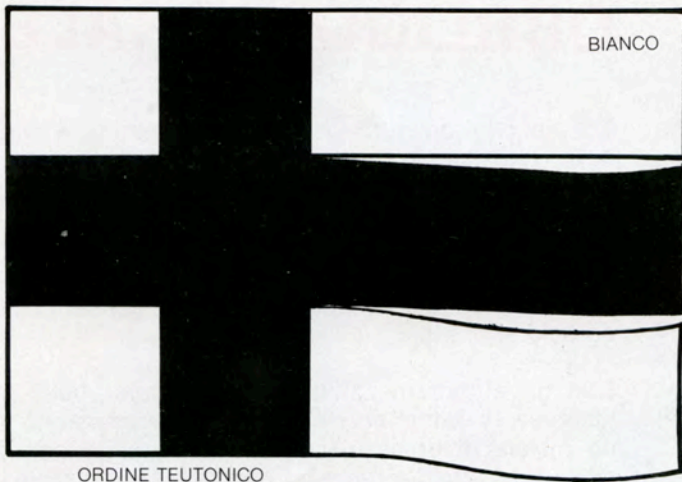
**Da questo nasce l'obbligo morale di bandire dai nostri oratori ogni forma di gioco e spettacolo in cui venga gettato anche in minima parte del cibo: il mondo che ha fame ci guarda e ci giudica.**

Quindi, poichè i nostri Grandi Giochi si caratterizzano anche per il posto di ristoro, è bene che genitori e animatori, trovandosi quella sera, per la verifica del lavoro fatto, consumino in una cena di lavoro quanto è avanzato dal banco di vendita.

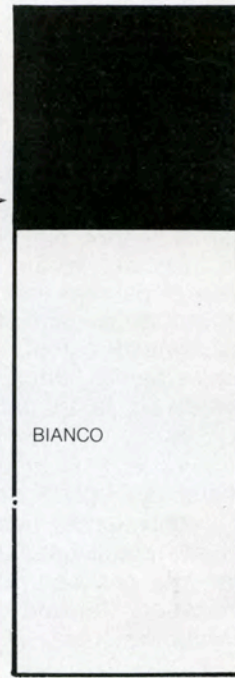
Nel suo impegno pedagogico il settore tempo libero della F.O.M. ha posto da tempo queste scelte qualificanti e irrinunciabili alla base dei suoi Grandi Giochi.







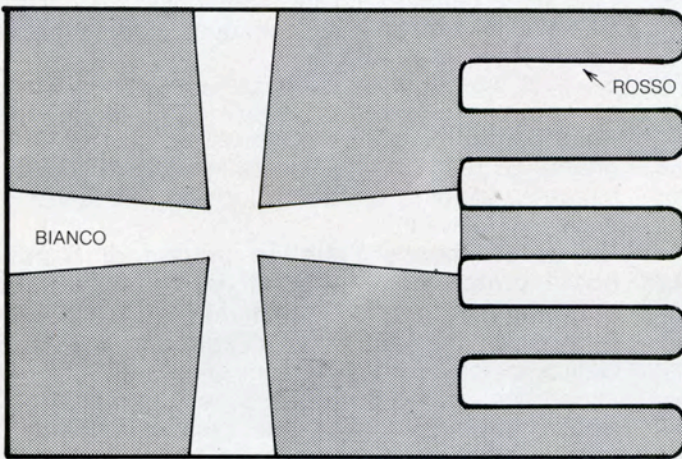
ORDINE TEUTONICO



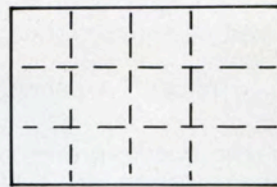
CAVALIERI TEMPLARI



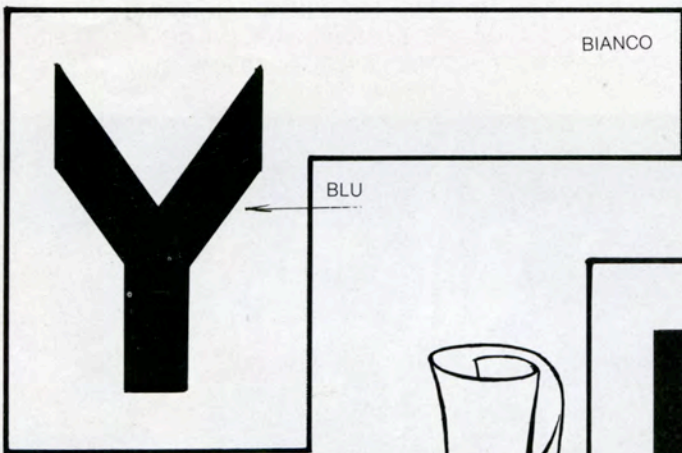
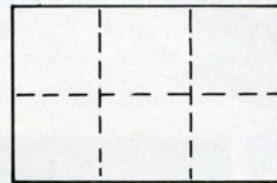
CAVALIERI IBERICI



CAVALIERI DI SAN GIOVANNI

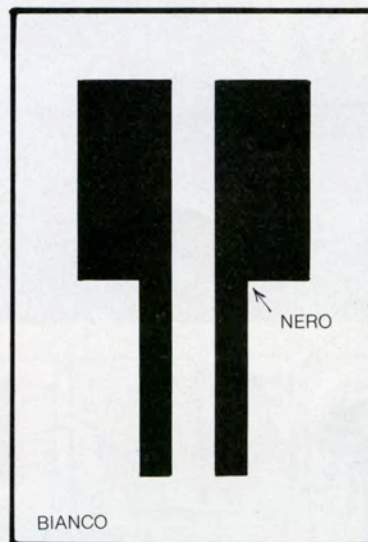


PROPORZIONI IDEALI



BIANCO

BLU



BIANCO

NERO



BIANCO

ESEMPIO DI STENDARDO



LE  
BANDIERE



# LA SCENOGRAFIA

# IL PALCO DELLE AUTORITÀ

Poichè l'Italia è ricca di castelli, rocche, mura di cinta, torri, se avete la fortuna di avere in loco una costruzione medioevale fate il possibile per valorizzarla come elemento scenico.

Realizzare infatti anche la semplice facciata di simili costruzioni è un'impresa quasi impossibile con i mezzi poveri di cui disponiamo per scelta robinsoniana.

Sconsigliamo perciò certe scenografie di castelli di cartone o compensato che, per taglio, miniproporzioni, e trattamento dei materiali, sono solo delle caricature degli originali e tolgono serietà alla ricerca storica del gioco.

In alternativa proponiamo la realizzazione di un campo di gioco di grande spettacolarità con tende, pennoni con stendardi e bandiere, palchi, transenne ed esposizioni di trofei e stemmi araldici.

Per quanto è possibile, gli elementi scenografici devono anche mascherare le strutture fuori epoca vicino al campo della giostra, come: altoparlanti, statue, canestri del basket, ecc.

Per non creare stonature nella magia della ricostruzione storica tutto il personale addetto all'organizzazione che entra nello spazio scenico: fotografi, operatori TV, giudici di gara, giornalisti, dovranno indossare i costumi d'epoca.

Le porte di un campo di calcio possono essere sfruttate come elemento della struttura di due palchi contrapposti che delimitano il campo della giostra.

Ai pali verticali si legano i pennoni porta stendardi e dal palo orizzontale pende una "mantovana".

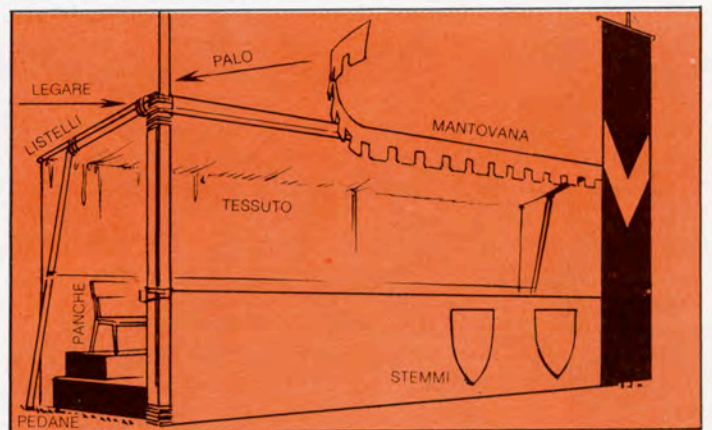
Alla base si costruisce un parapetto con listelli di legno coperto di tessuto o cartone dove sono applicati gli stemmi araldici o di contrade.

È meglio alzare con una pedana le panche degli spettatori che avranno dietro un fondalino di tessuto a tinta unica.

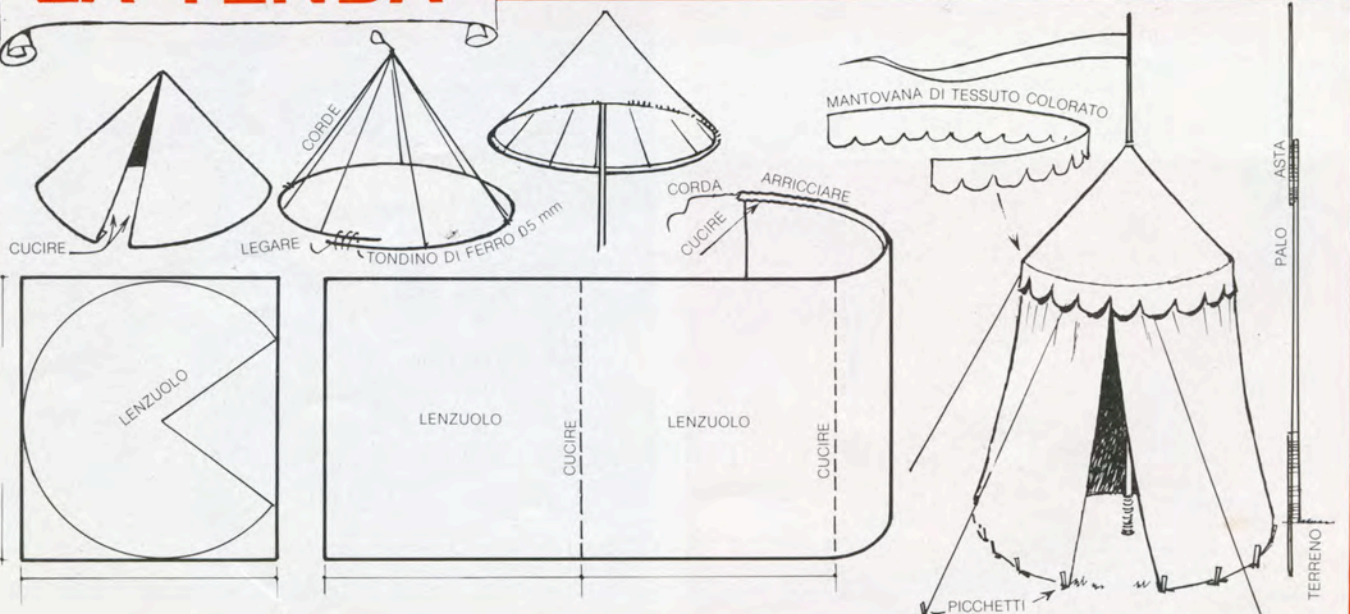
Una o più tende circolari per ospitare i cavalieri sono collocate vicino al campo racchiuse da un recinto di paletti. In esso si muovono scudieri e "cavalli" in attesa della giostra. Di fianco alle tende sono appesi alle aste gli scudi con le insegne araldiche.

Alternati lungo il recinto che racchiude il campo di gioco si alzano le aste con appesi altri stendardi e bandiere.

Se vi sono attorno al campo pareti neutre di costruzioni o muri di cinta possono essere decorati con stemmi su carta tutti delle stesse dimensioni che ripetono i motivi araldici degli scudi, degli stendardi e delle bandiere.



## LA TENDA





# L'ABBIGLIAMENTO MASCHILE

Come all'inizio del 1200 vi è ancora molta uniformità fra gli abiti maschili e femminili, quindi anche gli uomini portano spesso la veste lunga, la sopravveste senza maniche e il mantello con cappuccio d'inverno. Si trovano però anche una tunica a maniche ampie, o un farsetto da portare sopra la camicia e con la calzamaglia.

Acquista sempre più importanza la varietà e l'accostamento dei colori nei singoli capi di vestiario. Si usano già le calze solate che hanno una protezione alla pianta del piede che rende inutile la scarpa. Le calze non devono essere così lunghe da sormontare il braghero e possono essere di colore diverso l'una dall'altra. I bragheri sono alte cinture di cuoio che racchiudono il ventre per fissarvi i panni da gamba (gambali).

Si portano anche gambali di cuoio o di stoffa con o senza piede, degli stivali alti fino al polpaccio o gli zoccoli ad alta suola per salvare le calze dal fango delle strade.

Il viso è rasato, i capelli non sono nè lunghi nè corti, spesso con una frangetta sulla fronte. Come le ragazze, i giovani possono portare le ghirlande di fiori e le corone. Si usano anche cuffie bianche e aderenti portate anche sotto i berretti. Di questi ve ne sono di diversi tipi: lisci come zucchetti aderenti al capo o con piccole tese risvoltate all'insù, con un piccolo taglio da un lato che alleggerisce la linea. Si portano anche cappelli a tese più ampie e spioventi. Il copricapo più comune è però il cappuccio che può essere corto o scendere fino a coprire le spalle. È indispensabile la cintura in pelle da cui pende la borsa attaccata con dei cordoni. I guanti sono quasi sempre di pelle bianca.

Anche se iniziava un risveglio europeo, le novità della moda si diffondevano lentamente per le precarie comunicazioni del tempo.

Una novità poteva giungere in un paese molti anni prima di un altro. Per questo preferiamo presentarvi abiti leggermente superati, ma ancora molto diffusi, piuttosto che capi di vestiario in anticipo sul tempo.

Una novità rivoluzionaria della moda maschile a cavallo del secolo, è il POURPOINT: una giacchetta aderente che sostituisce il vecchio abito (lungo e largo); è parzialmente aperto e si chiude con ganci e occhielli. Lo si porta con la calzamaglia a colori vivaci e la mantellina.

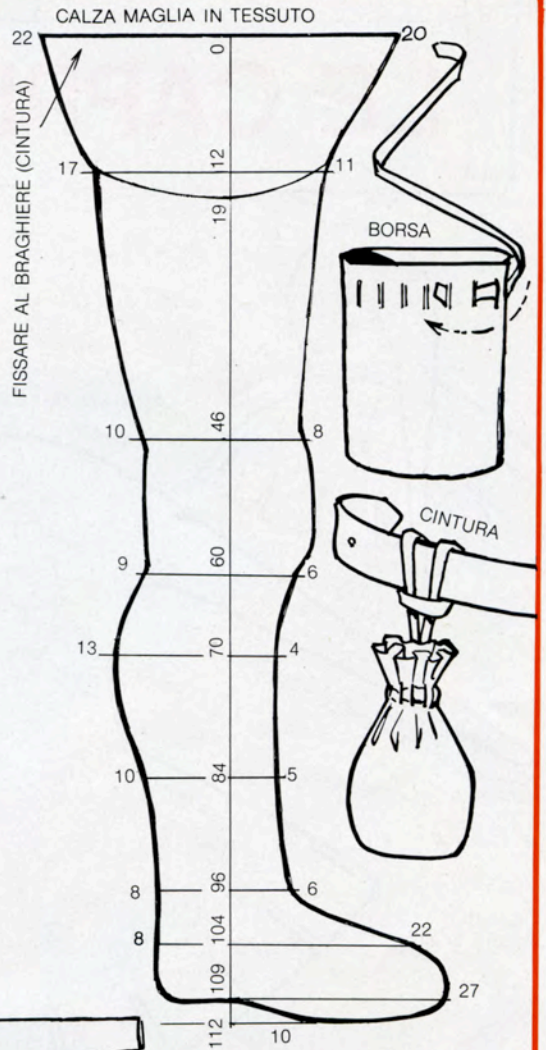




# ABITI MASCHILI



COME RICAVARE IL POURPOINT DA UN SOPRABITO

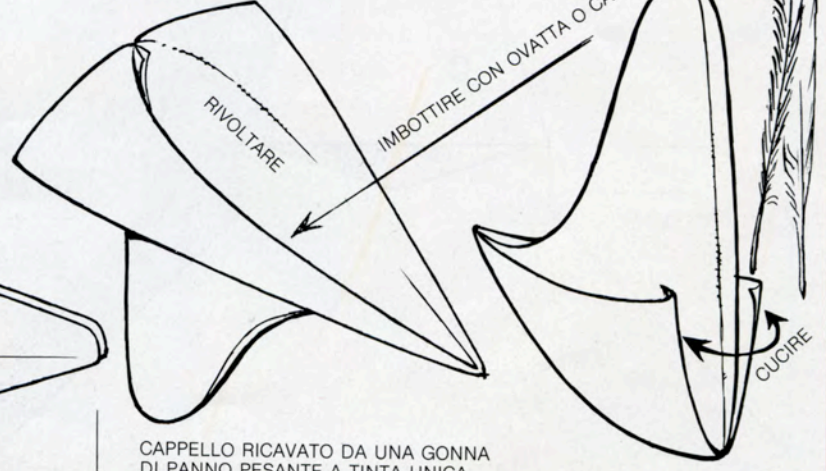
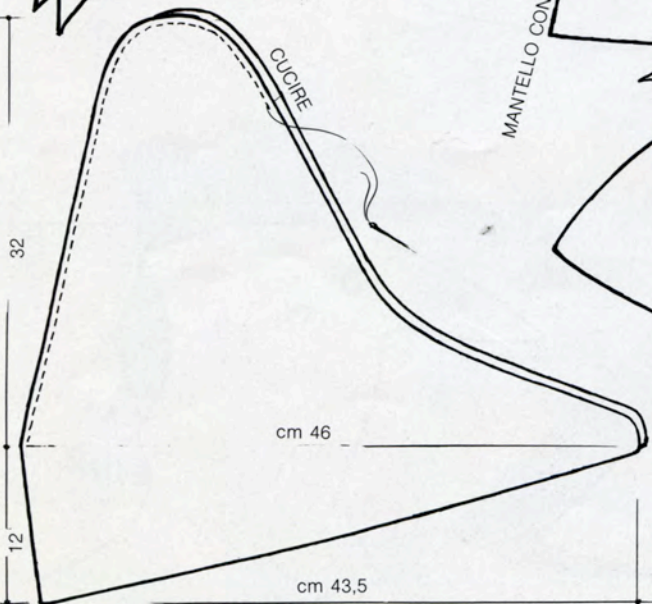
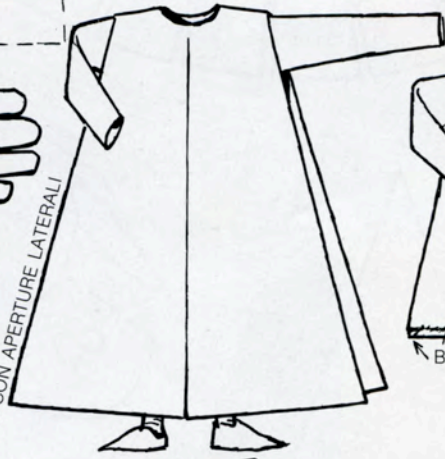


GUANTI BIANCHI



ALLUNGARE IL GUANTO CON TESSUTO O PELLE DELLO STESSO COLORE

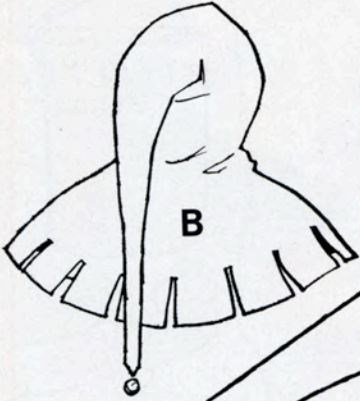
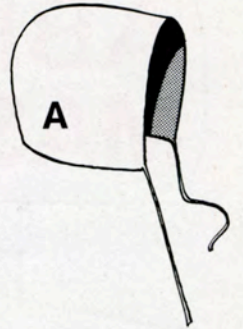
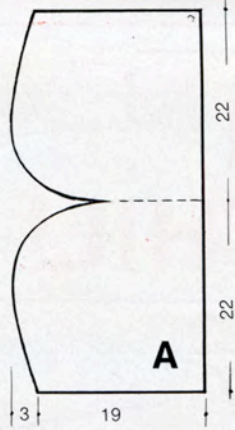
MANTELLINO CON APERTURE LATERALI



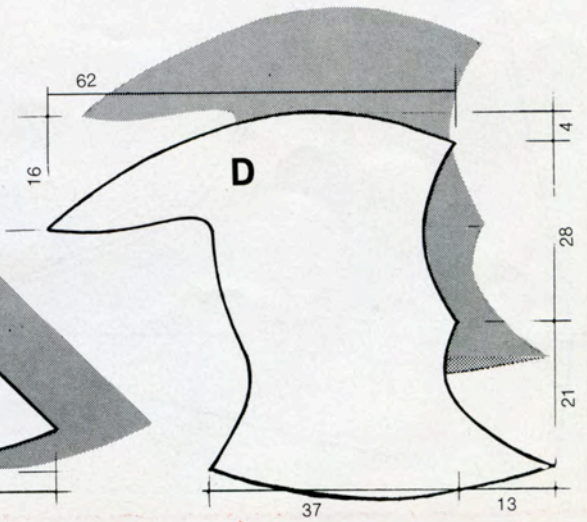
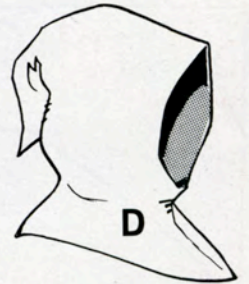
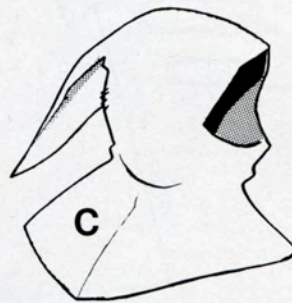
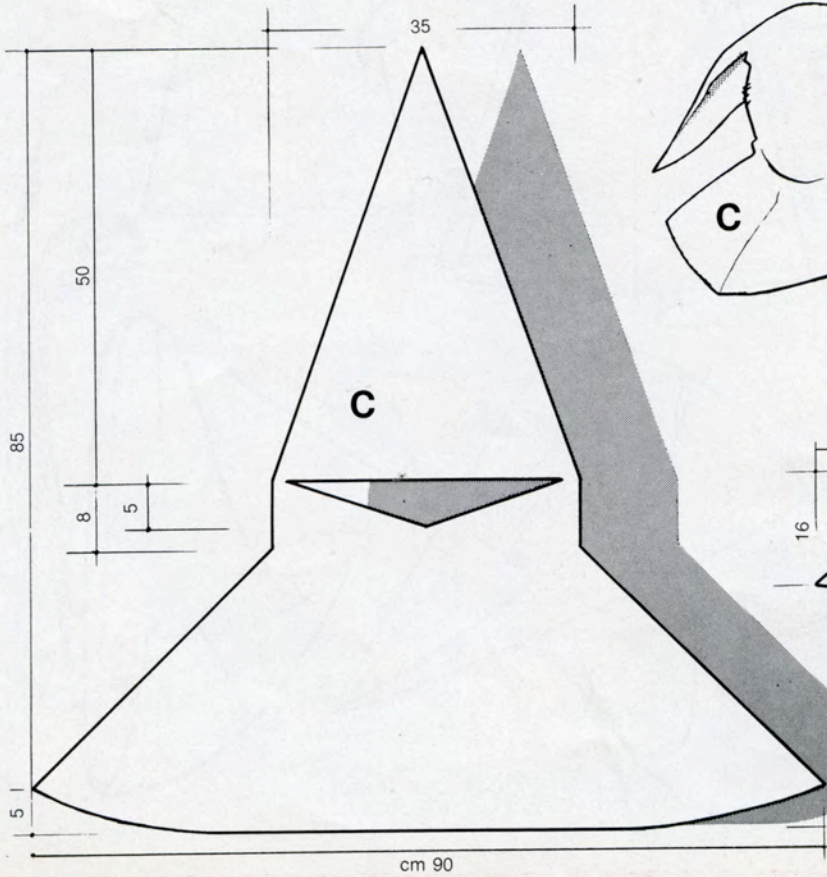
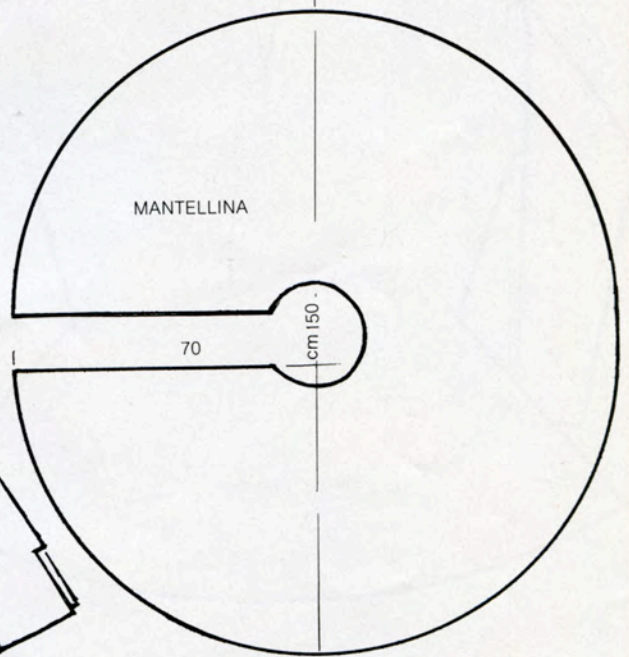
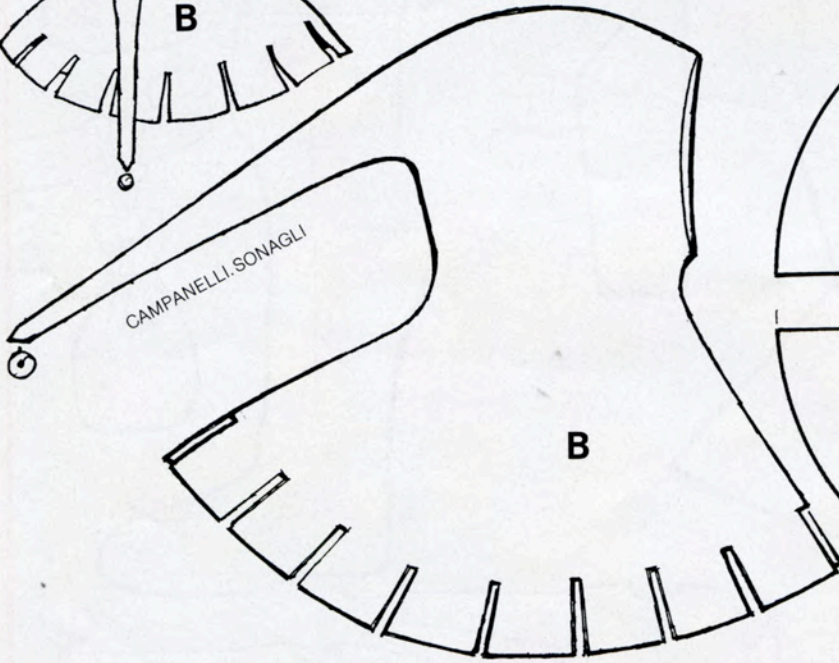
CAPPELLO RICAVATO DA UNA GONNA DI PANNO PESANTE A TINTA UNICA



# LE CAPPE



CAPPA DEL GIULLARE





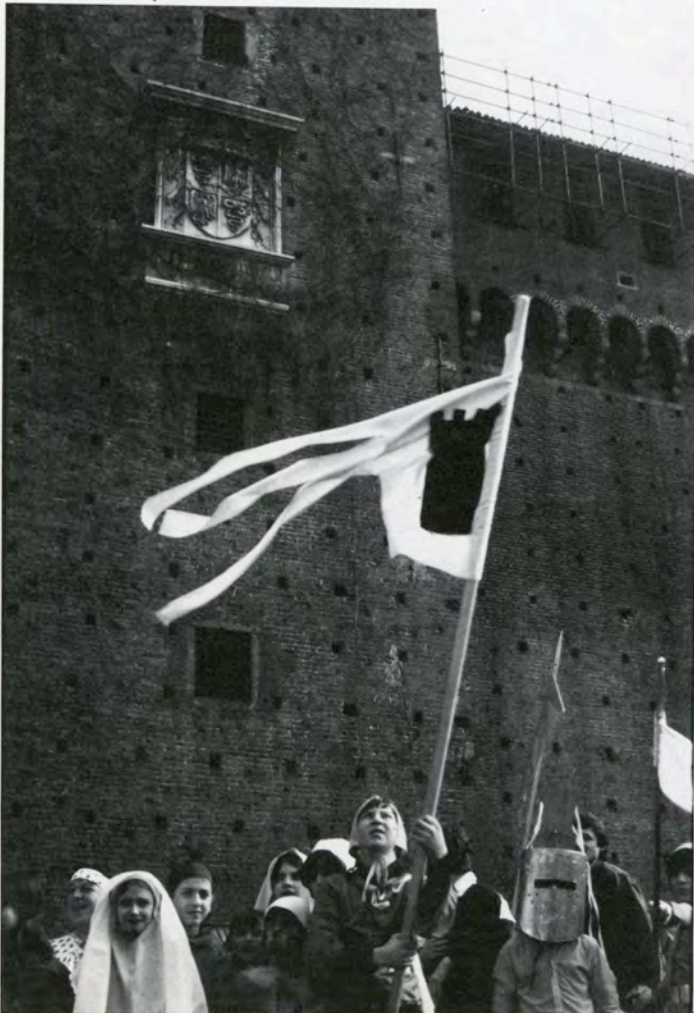
# L'ABBIGLIAMENTO FEMMINILE

L'insieme degli indumenti è detto "la roba" e comprende tre capi: una veste che segue aderente la linea della persona, una sopravveste più larga senza maniche, alle volte aperta sui fianchi e, per l'inverno, il mantello con cappuccio, anche ornato di pelliccia. Gli abiti scendono fino a terra e la dama, camminando, solleva la sopravveste. La veste può essere stretta ai fianchi da una cintura di seta, di argento o di argento dorato. Sulle maniche aderenti, alle volte, appaiono dei bottoni che permettono di aprire la manica, infilarla e abbottonarla stretta. Come motivo ornamentale i bottoni arrivano anche alla spalla.

Le ragazze prima del matrimonio portano in testa una ghirlanda di fiori.

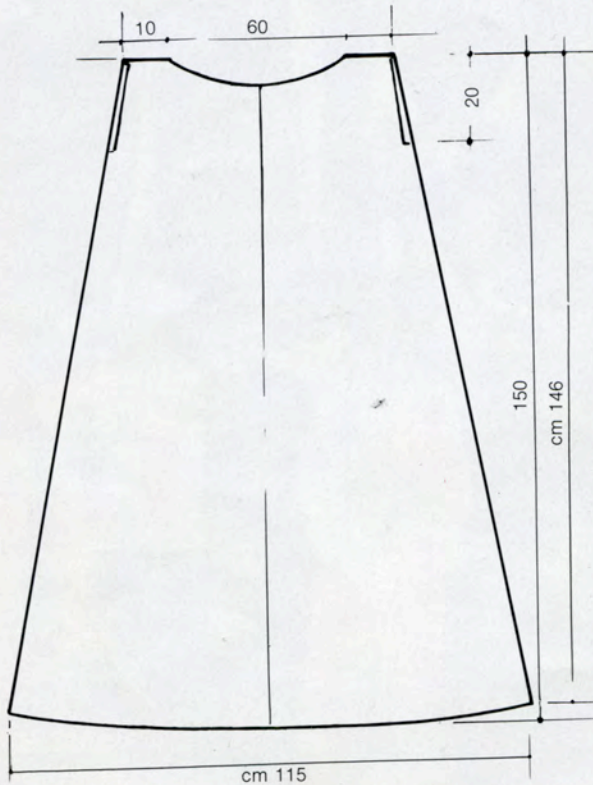
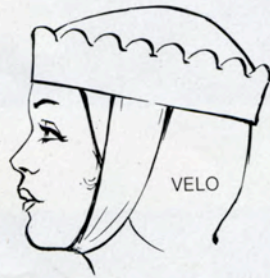
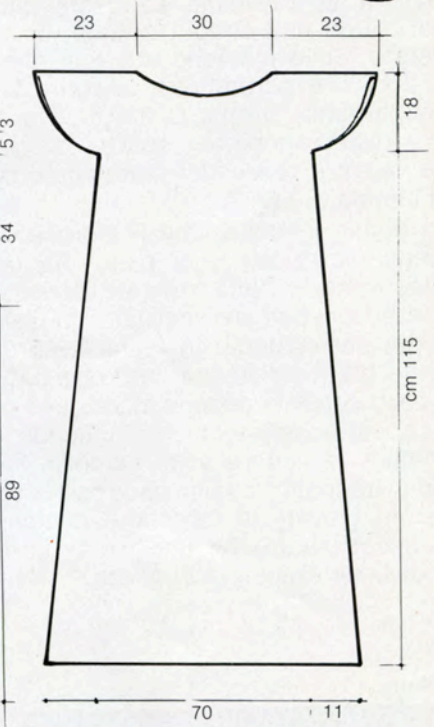
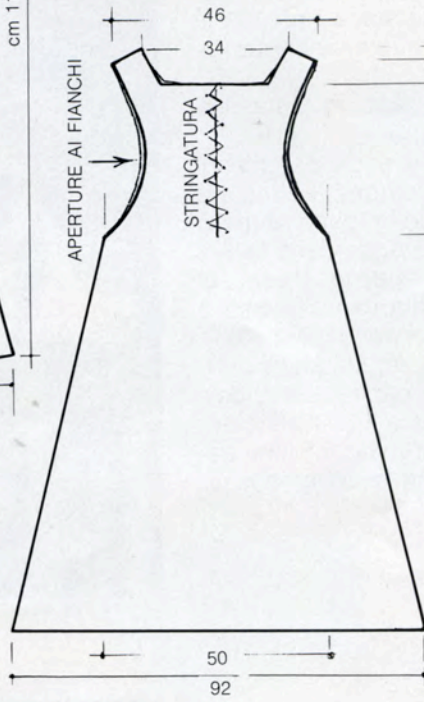
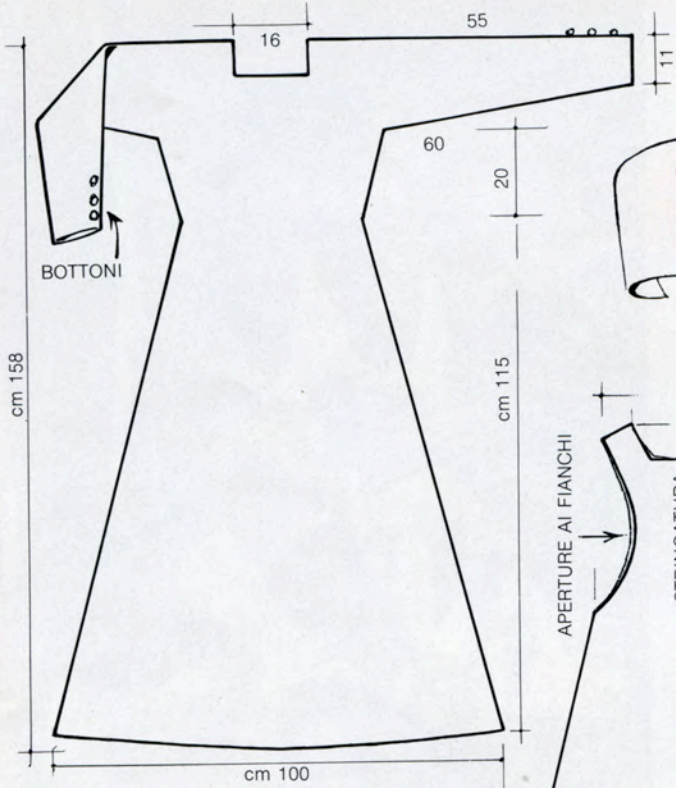
Le donne usano anche la corona che è un cerchio di metallo prezioso o di perle. Se la corona è limitata alla fronte è detta frontale. L'uso delle perle è però spesso proibito dai legislatori per salvaguardare la severità dei costumi. In testa si porta spesso il velo, di solito bianco o trasparente che può attorniare il viso e il collo come le acconciature delle monache.

I capelli sono racchiusi da bende o reticelle. Le pettinature in genere sono semplici e i capelli sono perlopiù raccolti in un nodo sulla nuca o intrecciati. Per le giovani la treccia è qualche volta inframmezzata con nastri. Gli anelli e le corone si sfoggiano in occasione di feste e di nozze.





# ABITI DELLE DAME



INFRAMMEZZARE CON UN NASTRO COLORATO LA TRECCIA DEI CAPELLI



FILO DI METALLO FASCIATO CON FETTUCCIA

CORONCINA DI FIORI

FIORI DI GARZA, TELA O CARTA



# L'ABBIGLIAMENTO MILITARE

Il cavaliere indossa in progressione, brache sopra il ginocchio serrate da una larga cintura, calze nere lunghe, la camicia bianca, un abito leggero lungo fino ai piedi, la tunica a forma di camicia da contadino ma di ricco tessuto, scarpe di stoffa senza tallone chiuse da lacci o con linguette e bottoni a cui si aggiungono gli speroni. Poi il cavaliere infila il giaco, una casacca di maglia di ferro a mezza coscia con maniche e cappuccio.

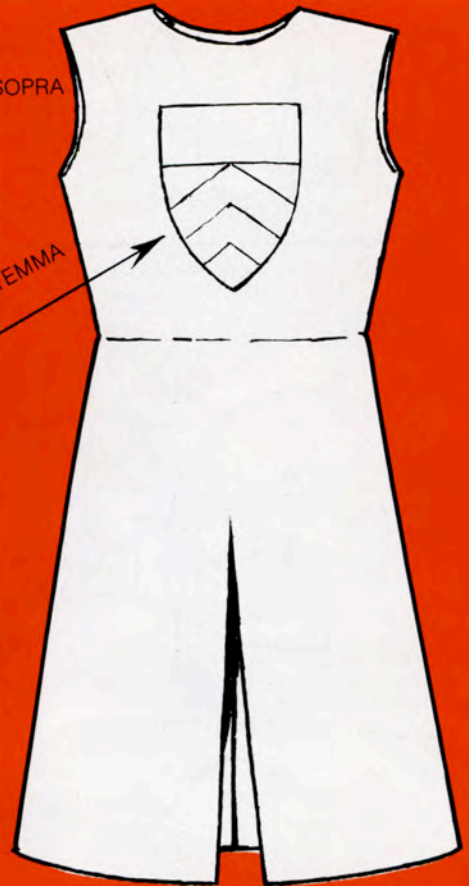
Il giaco e l'abito hanno uno spacco davanti e dietro per facilitare la salita a cavallo. In questi anni si afferma l'elmo a tronco di cono o a cilindro con strette fessure per la vista e fori a presa d'aria sormontato da pittoreschi cimieri con le insegne del cavaliere. Completano l'armamento lo scudo e la lancia. Lentamente però, all'armatura a maglia di ferro, sostituisce quella a piastre, fatta soprattutto di pezzi singoli da collocarsi nei punti meno protetti dalla maglia: gambiere, manopole, ginocchiere, gomitiere, gorgiere, cosciali. I soldati a piedi portano ancora un elmo a forma di calotta terminante a punta e che può avere sul davanti una striscia di ferro per riparare il naso. L'elmo è fissato con lacci al cappuccio del giaco.

Lo scudo di forma oblunga copre quasi tutta la persona.



DA INDOSSARE SOPRA  
IL GIACO

DECORARE LO STEMMA  
GENTILIZIO



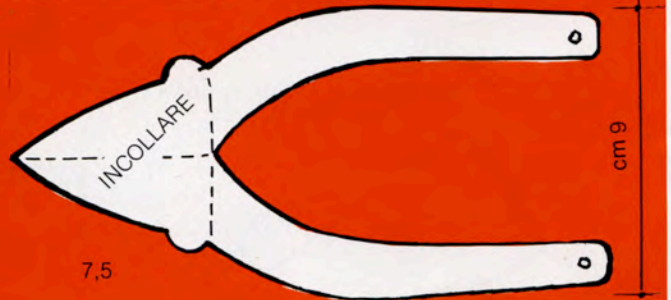
## GLI SPERONI

SECOLO XIII°

SECOLO XIV°



cm 22



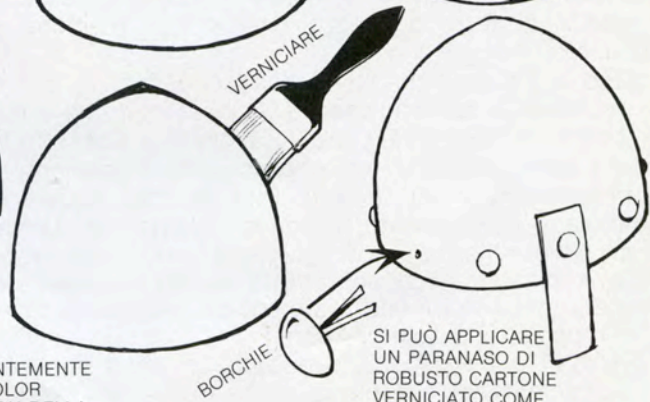
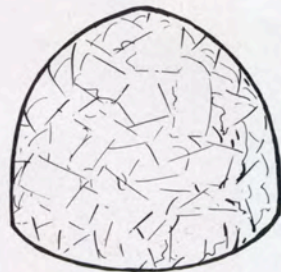
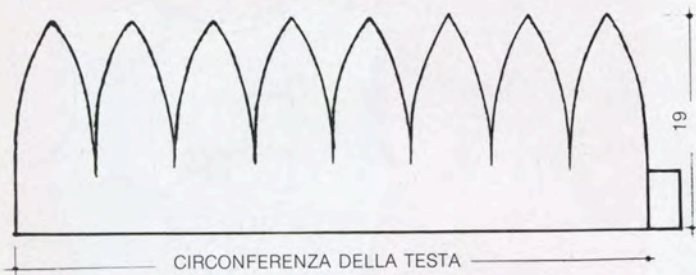
VERNICIARE  
COLOR ALLUMINIO



LEGARE

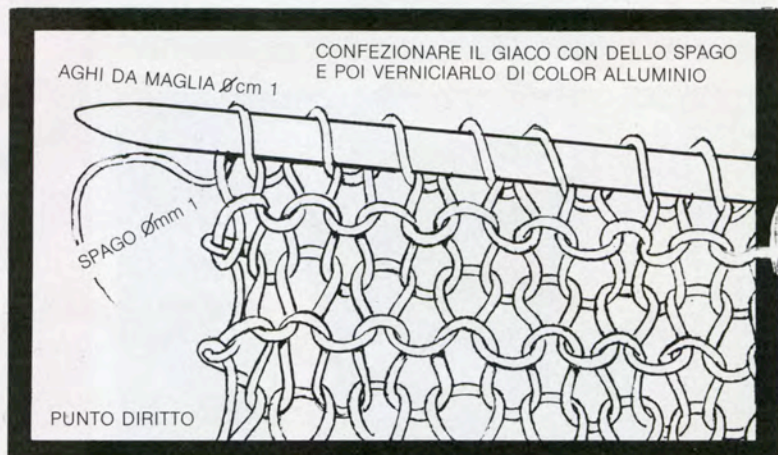




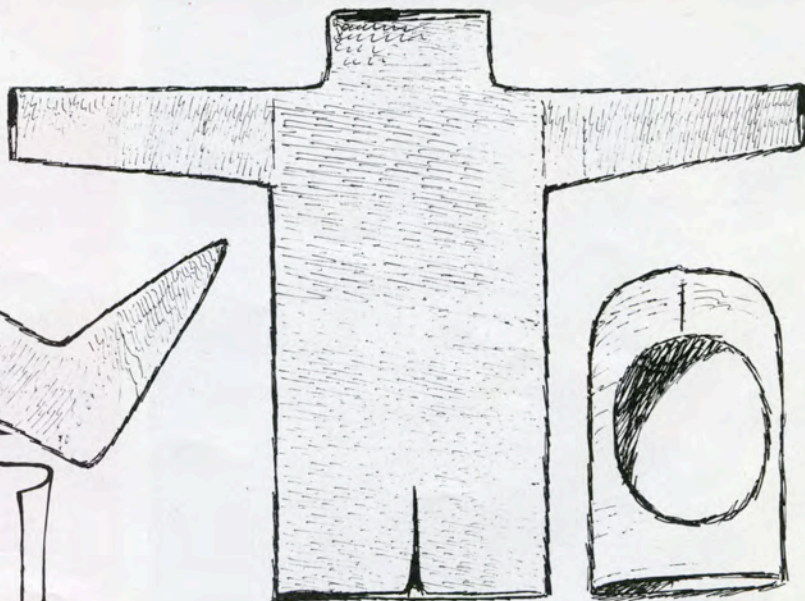
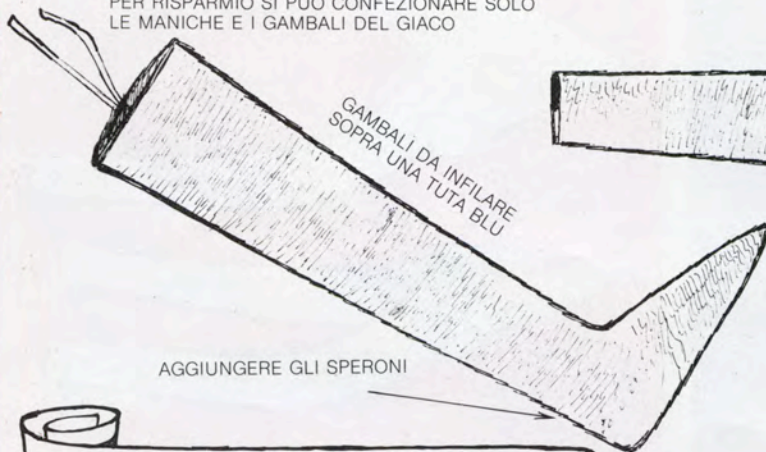


STRAPPARE DELLE STRISCE DI CARTA BIANCA LEGGERA E INCOLLARE CON DEL VINAVIL

QUANDO L'ELMO È SUFFICIENTEMENTE ROBUSTO VERNICIARLO DI COLOR ALLUMINIO, POI PASSARLO CON DELLA VERNICE NERA PER FERRAMENTA DILUITA CON ACQUARAGIA



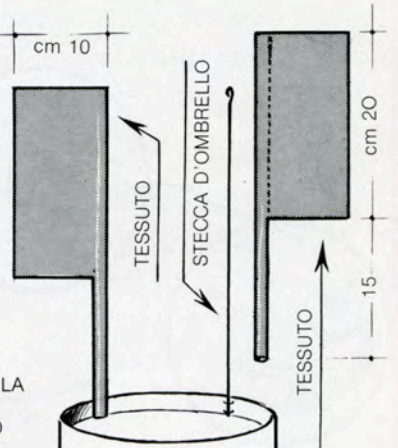
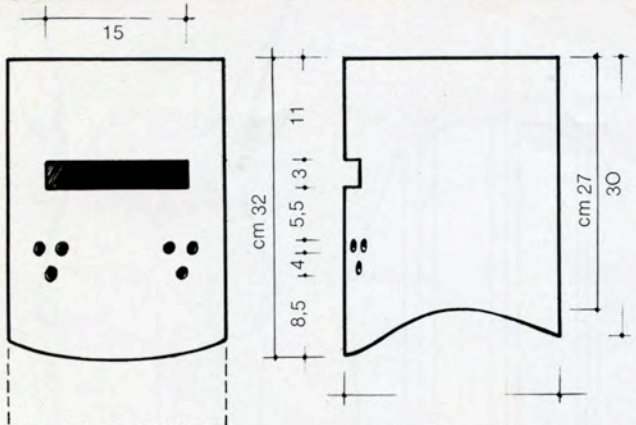
PER RISPARMIO SI PUÒ CONFEZIONARE SOLO LE MANICHE E I GAMBALI DEL GIACO



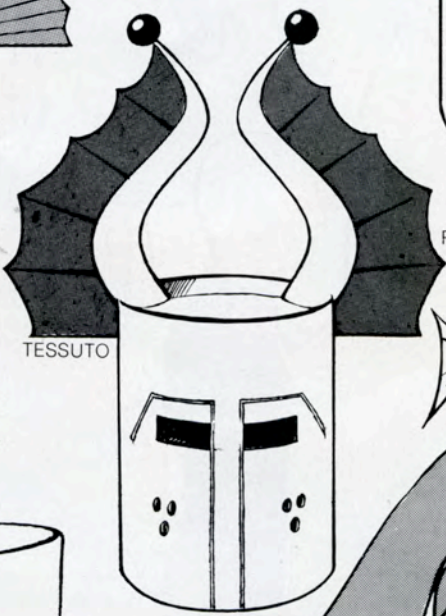
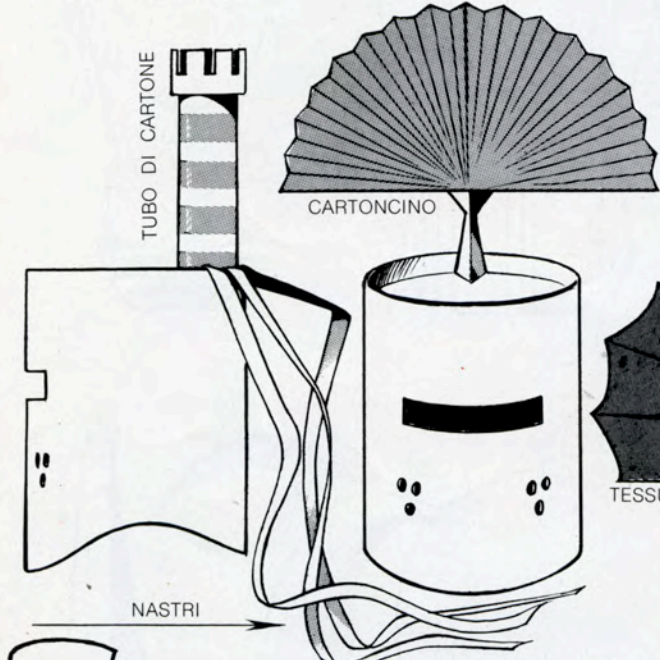
DA INDOSSARE SOPRA UNA MAGLIA GRIGIA AZZURRA

# ELMO E GIACO



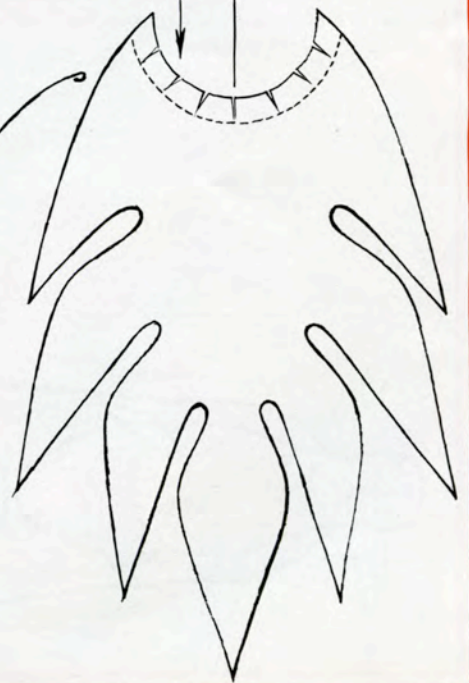
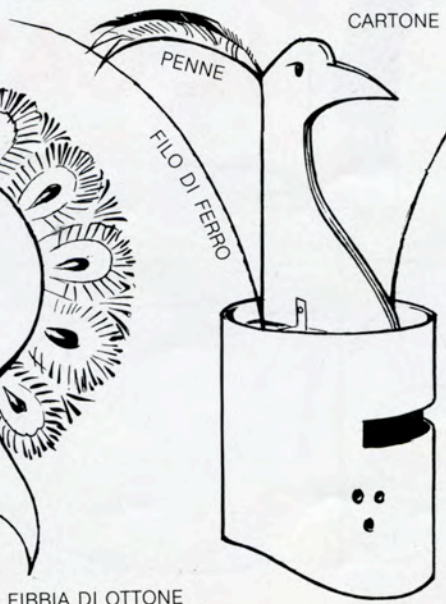
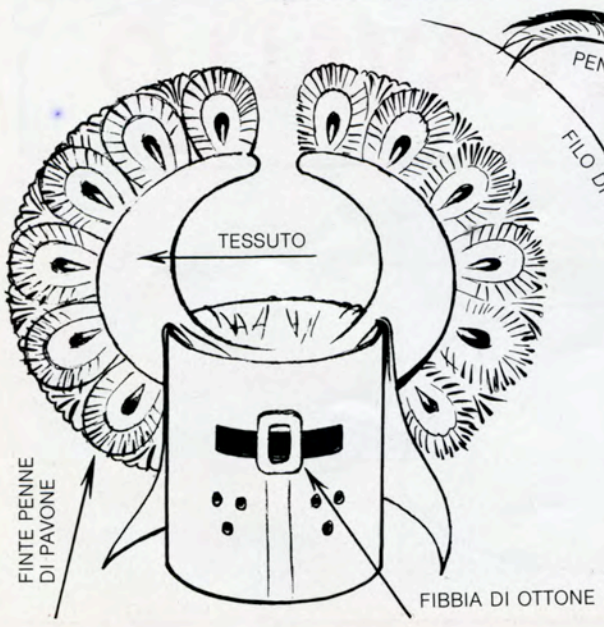


VERNICIARE L'ELMO CON DEL COLORE ALLUMINIO. QUANDO LA TINTA È ASCIUTTA PASSARE CON UNO STRACCIO IMBEVUTO DI VERNICE PER FERRAMENTA DILUITA CON ACQUARAGIA. POI LUCIDARE CON UN PANNO



# L'ELMO

DA UN FUSTINO DI DETERSIVO





SOLO IL MUSO E GLI OCCHI VANNO RIFINITI E COLORATI, TUTTO IL RESTO DEL CAVALLO È COPERTO DALLA GUALDRAPPA.



CALZA-CAPPUCCIO

SELLA

SPALLINE

RINFORZARE CON STRISCIE DI TELA O GARZA

INCOLLARE CON VINAVIL

RICAVARE LA CODA DA UNA MATTASSA DI LANA O COTONE, NERA, BIANCA O MARRONE

GIOVANE (OVVIAMENTE) ROBUSTO  
ALTEZZA cm 170—180

# IL CAVALLO

cm 20

cm 69

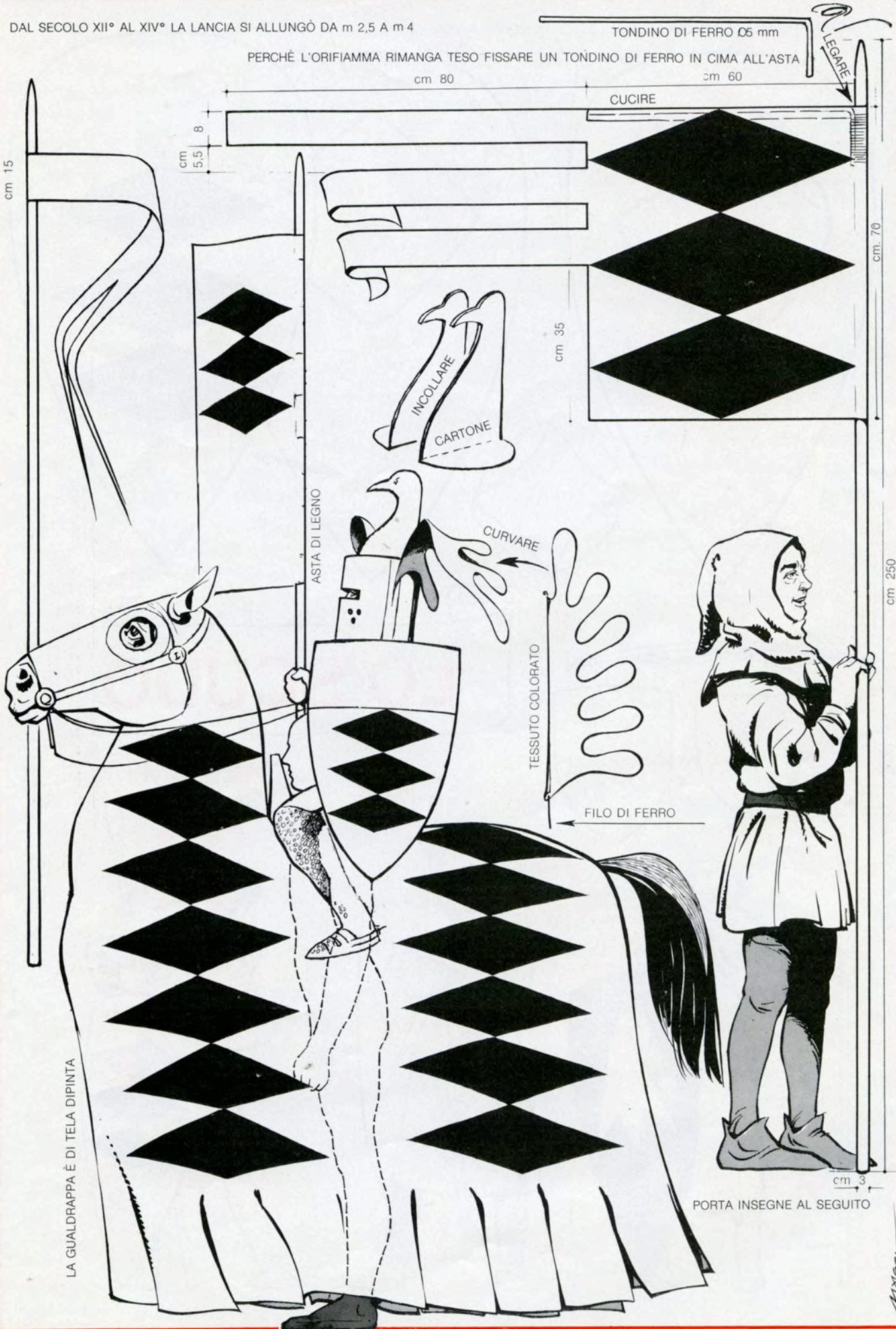
cm 71

cm 50



DAL SECOLO XII° AL XIV° LA LANCIA SI ALLUNGÒ DA m 2,5 A m 4

PERCHÈ L'ORIFIAMMA RIMANGA TESO FISSARE UN TONDINO DI FERRO IN CIMA ALL'ASTA



LA GUALDRAPPA È DI TELA DIPINTA

PORTA INSEGNE AL SEGUITO

Aixee



LA LINEA TRATTEGGIATA INDICA UNA POSSIBILE VERSIONE DELLA SAGOMA

CARTONE

BIANCO

BLU

INCOLLARE

DECORARE

cm 90

12  
cm 36

cm 52

CURVARE

SECOLO XIII°

SECOLO XIV°

# LO SCUDO

PUNTA IN CARTA METALLIZZATA

ELMO

MAGLIA GRIGIA AZZURRA

TUNICA BIANCA

MANICO DI SPAZZOLONE

CALZA MAGLIA A TINTA UNICA

COTTA MAGLIA IN CORDA ARGENTATA

COME VESTIRE I SOLDATI

CAPPA

CASACCA IN TESSUTO A TINTA UNICA CON STEMMA

POLSINI DI CUOIO

CALZAMAGLIA O PANTALONI DELLA TUTA A TINTA UNICA



## I COSTUMI DEL POPOLO

Il senso di immobilità, tipico dell'alto medio evo rimane ancora nell'abbigliamento del popolo composto da: braga o sottana, camicia, zoccoli, cappa, fazzoletto per le donne e mantello per l'inverno. Per l'artigiano e l'addetto alla casa dei ricchi c'è qualche ricercatezza in più nella qualità degli abiti come il cappello e le calze solate.

## L'ABBIGLIAMENTO INFANTILE

Le bambine solitamente portano una veste lunga stretta ai fianchi da una cintura, calze, calzari a punta e la corona di fiori in testa.

I maschietti hanno una tunichetta con cintura, calzamaglia e calzari.

I bambini del popolo vanno a piedi nudi o con gli zoccoli.

## L'ABBIGLIAMENTO RELIGIOSO

I frati francescani portano una tunica grezza color bigio cinta dal tipico cordone e sono a piedi nudi o con zoccoli. I domenicani indossano la tunica bianca e il mantello con cappuccio nero e portano sandali.



## IL VESCOVO CONTE





TAGLIARE IL COLLETO

CAMICIA DA UOMO COLORATA  
A TINTA UNICA

TAGLIARE I POLSINI

STACCARE I BOTTONI E  
CUCIRE QUESTO TRATTO

FETTUCCIA DI  
COLORE VIVACE

CINTURA O CORDONE

CALZA MAGLIA

SUOLA DI LEGNO

ZOCOLO

STRISCIA DI PELLE

# ABITI DEL POPOLO

FAZZOLETTO DI TELA BIANCA

cm 70

cm 100 - 110

CORDONE O CINTURA

VESTE LUNGA

FISSARE CON  
SPILLA DI SICUREZZA

LEGARE ALLA NUCA

cm 90

TELA BIANCA

13

14

13

33

55

22

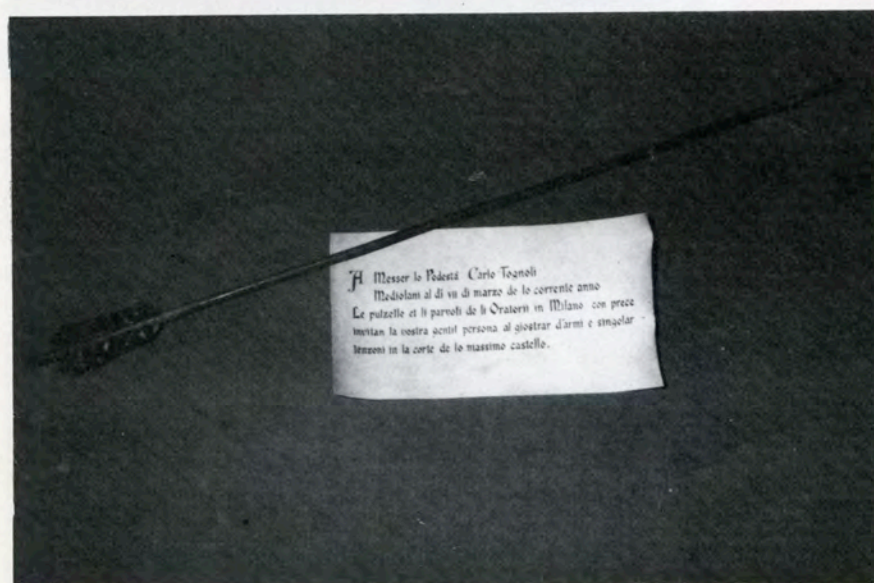
40



# GLI INVITI ALLE AUTORITÀ

L'invito all'autorità religiosa e civile a partecipare alla manifestazione può servire ad una ulteriore ricerca storica. Decorato su vera pergamena, ispirandosi alle miniature, scritto in latino o italiano d'epoca, sigillato con ceralacca sarà consegnato da ragazzi in costume. Vi mostriamo gli inviti all'Arcivescovo Martini e al Sindaco di Milano Carlo Tognoli in occasione del Carnevale Ambrosiano 1981. Il testo in latino è stato scritto da un esperto della Biblioteca Ambrosiana, quello in italiano da una professoressa di lettere. La decorazione è ispirata alle miniature di un manoscritto del XIII° secolo.

Il sigillo impresso sulla ceralacca è stato modellato da un giovane ispirandosi a modelli dell'epoca.





## IL CORTEO

Ogni gruppo partecipante alla giostra (contrada, parrocchia ecc.) ha un nome d'epoca e colori ed insegne araldiche propri, ed è composto da: il castellano o podestà o priore, con la dama, paggi e damigelle, il campione a cavallo, scudieri, armigeri, vessilliferi, sbandieratori, il frate cappellano, i giullari.

Il corteo è seguito dal popolo che si dispone dietro le transenne mentre le autorità e i nobili prendono posto nei palchi.

Dopo varie esperienze di tornei medioevali impostati sullo scontro diretto fra i contendenti abbiamo preferito abbandonare questa formula che può portare, nonostante le cautele, ad una degenerazione per la foga della competizione. Consigliamo quindi una gara di abilità come la "giostra del saracino" di cui abbiamo fatto un'interpretazione nel Carnevale Ambrosiano 1981.

## LA GIOSTRA

In mezzo al campo di gara è piazzato su di un palo il fantoccio che porta sul capo o con braccio teso un anello di circa 10 cm di diametro.

Il cavaliere lanciato in corsa dovrà infilare con la lancia l'anello, che deve essere facilmente staccabile per non provocare incidenti.

La giuria penalizza il cavaliere che rallenta la corsa prima di infilare l'anello. Il numero delle prove di ogni cavaliere è subordinato al numero dei campioni che partecipano alla giostra. Le lance dei campioni devono avere la stessa lunghezza. Il torneo può essere ad eliminazione o a punti.

Realizzare parecchi cavalli non è semplice per una piccola comunità.

In questo caso si tengono le gualdrappe neutre a cui si puntano di volta in volta gli stemmi dei cavalieri che si avvicinano in sella.

Il banditore annuncia con enfasi il nome dei campioni della giostra, precisandone il casato e i titoli. Vi presentiamo alcuni esempi indicativi dello stile con cui erano formulati.

SIGINULFO IL TEUTONE  
SIGNORE DI MAGONZA

GUICCIARDELLO DEI GUICCIARDELLI  
SIGNORE DI PIETRA MELATA

BRUNONE BONIFACIO, IL GUELFO  
CAVALIERE DI S. CASSIANO E SISTO,  
PROTETTORE DI ANTIOCHIA

BOEMONDO IL BORGOGNONE  
BASTARDO DI BELFORT



Gli annunci possono essere preceduti e seguiti da squilli registrati e amplificati di trombe. Il direttore di campo, coadiuvato da una giuria, guida con competenza e sicurezza le varie fasi della giostra e degli spettacoli intermedi; come le danze.

Il vincitore, proclamato dal banditore fa il giro del campo osannato dalla folla e poi si ferma davanti al palco dove riceve in premio dalla sua dama una sciarpa di seta o un palio.











# MUSICA E DANZA

Negli intervalli o alla fine della giostra dei cavalieri, gruppi di giovani addestrati eseguono una "carola", una danza corale d'epoca.

Nella difficoltà di avere strumenti originali, la musica registrata viene trasmessa per amplificazione.

L'illusione può essere data da strumenti finti ricostruiti per l'occasione dagli animatori: il flauto, le nacchere, la cornamusa, i tamburelli, il corno, il salterio e la viella di cui vi mostriamo i disegni.

Vi proponiamo un brano musicale composto da uno studente del conservatorio su motivi d'epoca in occasione del Carnevale Ambrosiano 1981.

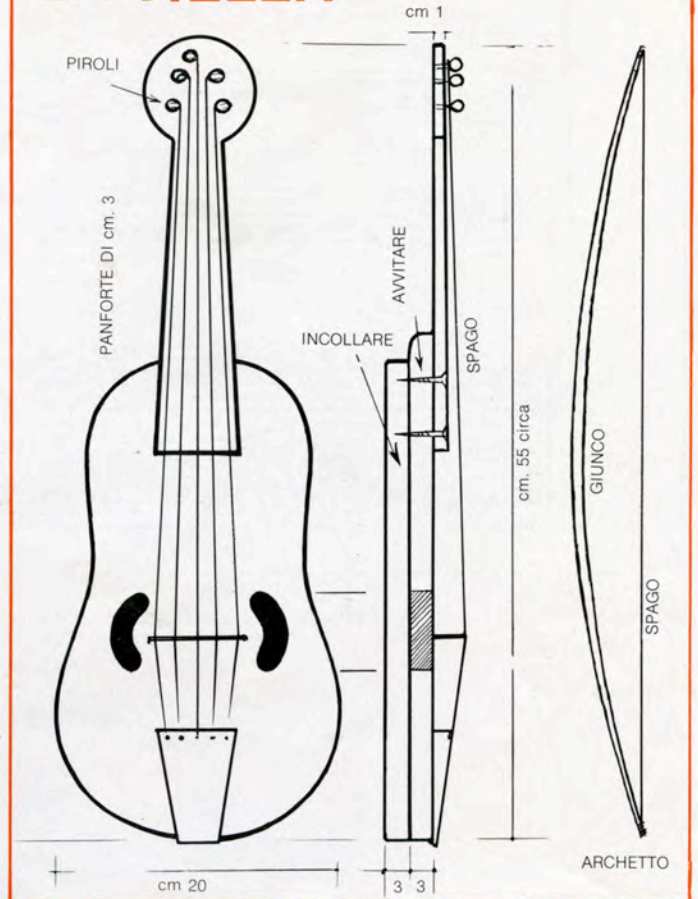
Un esempio di ricerca che può essere imitato.



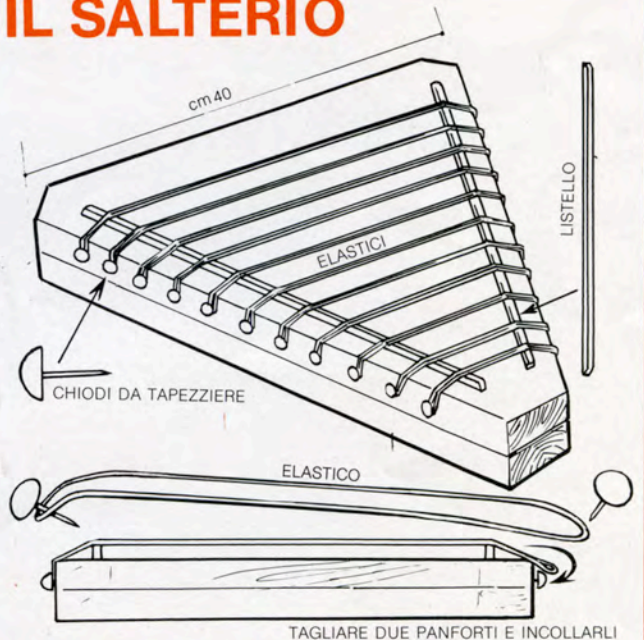
Richiedere la musicassetta con il motivo musicale: IL MILLETRECENTO alla F.O.M.



## LA VIELLA



## IL SALTERIO



## LA CORNAMUSA







allegretto  $\text{C}$  = chiave di DO © c. pisapia

UNA "LONGA" (■) PUÒ ESSERE INDIFFERENTEMENTE SUDDIVISA IN DUE O TRE "BREVI" (■)  
 UNA "BREVE" A SUA VOLTA IN DUE O TRE "MINIME" (◆)

TRASCRIZIONE DI  
 P. GIANCARLO COLOMBO

PRIMO CORO

SECONDO CORO

PRIMO CORO

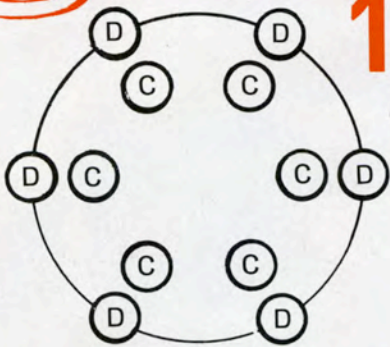
SECONDO CORO

TRASCRIZ.  
 di S. Varnaz



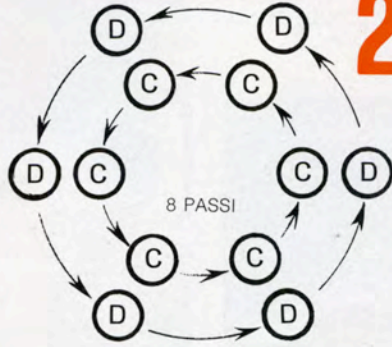
# LA DANZA

IL NUMERO DEI PASSI POTRÀ VARIARE A SECONDA DELLA VELOCITÀ DELLA MUSICA.



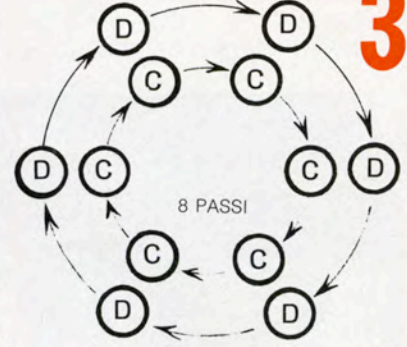
**1**

DISPOSIZIONE INIZIALE A CERCHIO: CAVALLIERI ALL'INTERNO DEL CERCHIO, DAME ALL'ESTERNO, MANO NELLA MANO. CHI È ALL'INTERNO PORGE LA SINISTRA, CHI ALL'ESTERNO VI APOGGIA SOPRA LA PROPRIA DESTRA.



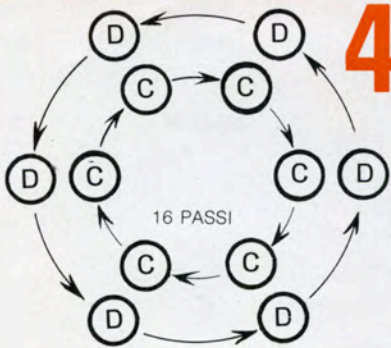
**2**

LE COPPIE CAMMINANO IN SENSO ANTIORARIO A TEMPO DI MUSICA. UN PASSO CON LA DESTRA E RIUNIRE, UN PASSO CON LA SINISTRA E RIUNIRE.



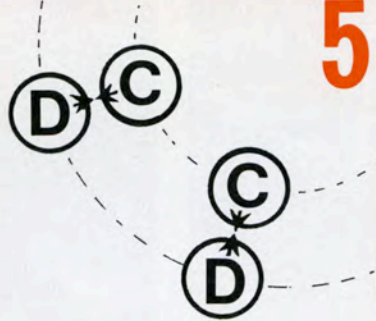
**3**

COME NELLA FIGURA N. 2 MA IN SENSO DI MARCIA OPPOSTO.



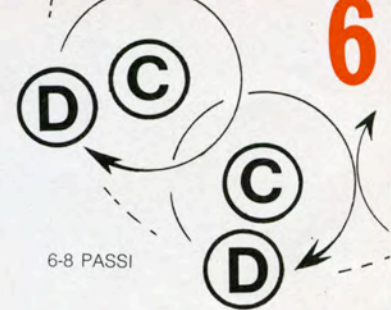
**4**

I DUE CERCHI, INTERNO ED ESTERNO, SEMPRE CON LO STESSO PASSO DI DANZA, CAMMINANO SEPARATAMENTE IN SENSO OPPOSTO. IL CERCHIO INTERNO IN SENSO ORARIO, IL CERCHIO ESTERNO IN SENSO ANTIORARIO.



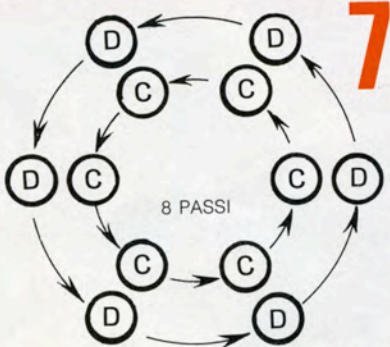
**5**

DAME E CAVALLIERI, CHE NON SARANNO PIÙ LE STESSO COPPIE INIZIALI, SI SCAMBIANO UN INCHINO.



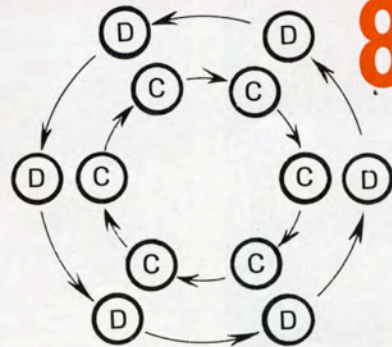
**6**

IL CAVALLIERE ALZA IL BRACCIO DESTRO TENENDO NELLA SUA MANO LA MANO DESTRA DELLA DAMA. LA DAMA, SEMPRE CON LO STESSO PASSO DI DANZA, RUOTA INTORNO AL CAVALLIERE CHE RIMANE FERMO. LA DAMA GIRA IN SENSO ORARIO.



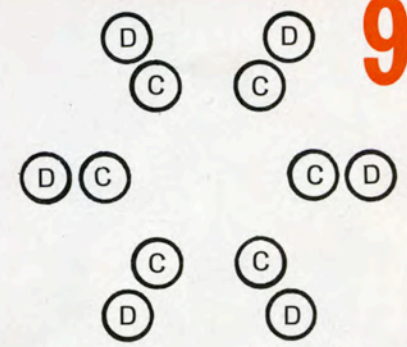
**7**

RIPARTE LA DANZA COME È SPIEGATO NELLA FIGURA N. 2, SOLO PER OTTO PASSI.



**8**

I DUE CERCHI SEPARATI CAMMINANO A PASSO DI DANZA, IL CERCHIO INTERNO IN SENSO ORARIO E L'ESTERNO IN SENSO ANTIORARIO, COME NELLA FIGURA N. 4 FINO AL TERMINE DELLA MUSICA.



**9**

DAMA E CAVALLIERE SI SCAMBIANO UN INCHINO AL TERMINE DELLA DANZA.



## L'ANGOLO DEI GIOCHI DEL POPOLO

Di fianco al campo del torneo vi è lo spazio per i giochi del popolo che si svolgono negli intervalli degli spettacoli nobili. Recintato da una corda per trattenerne il pubblico, il campo ha le linee di partenza e di arrivo segnate con calce o segatura. Il via alle gare è dato con bandiera o campanaccio.



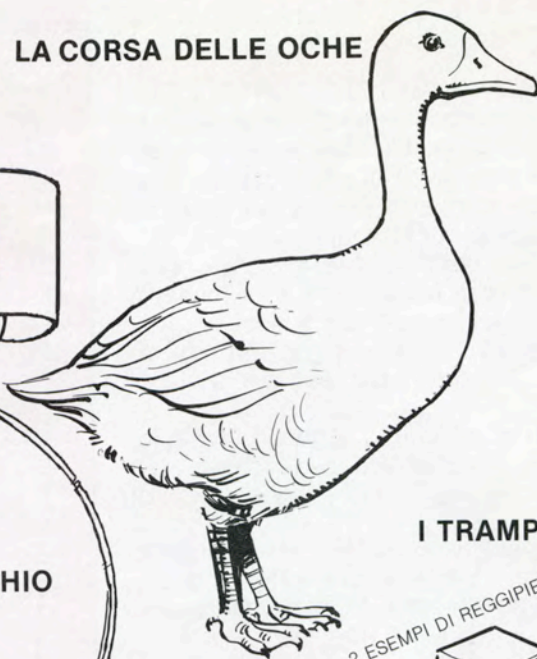
I giullari vanno scelti fra persone con doti mimiche e acrobatiche e si esibiscono con lazzi e piroette per divertire le autorità e il popolo negli intervalli dello spettacolo.



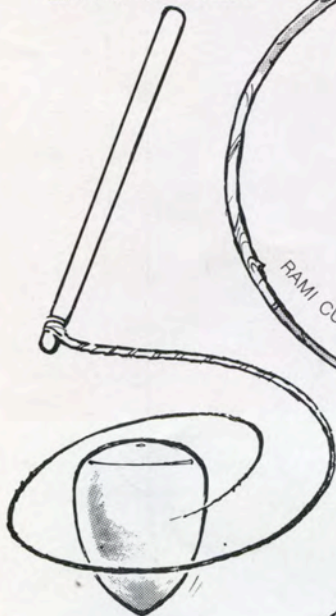


# I GIOCHI POPOLARI

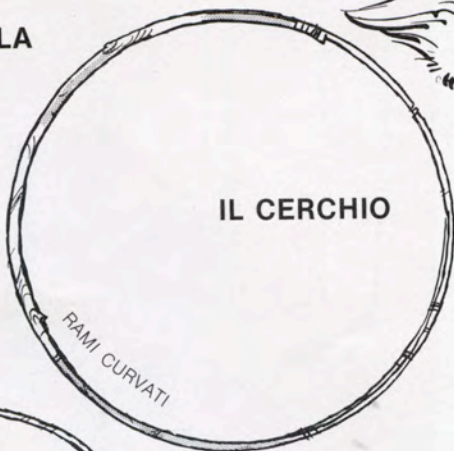
LA CORSA DELLE OCHE



LA TROTTOLA

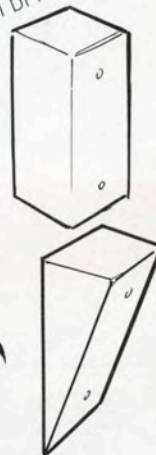


IL CERCHIO



I TRAMPOLI

2 ESEMPI DI REGGIPIEDI



LISTELLI DI LEGNO

AVVITARE CON CURA

CIRCA  
cm 180

LA PALLA DI CORDA



IL PONTE

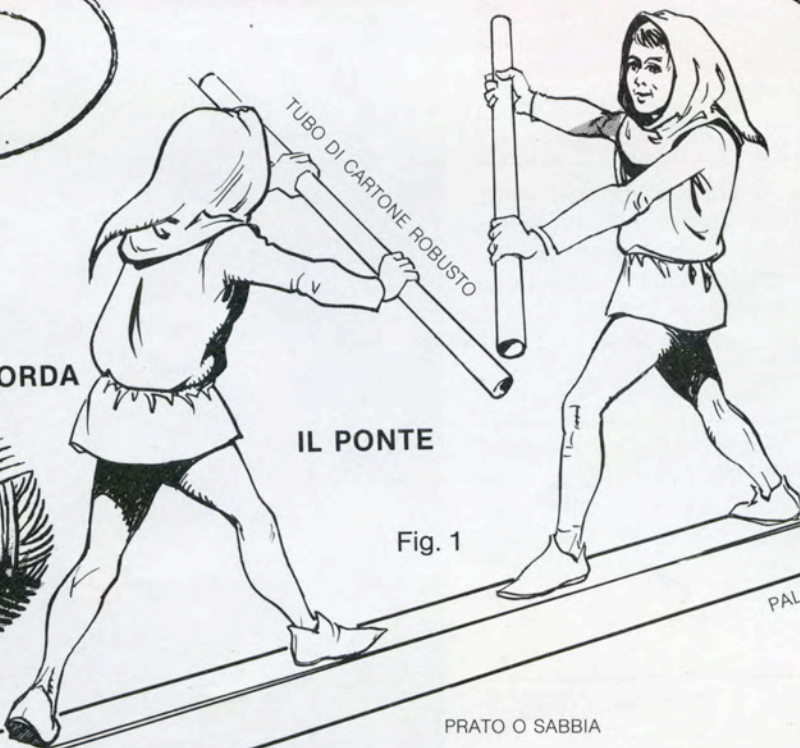


Fig. 1

PALO SQUADRATO

PRATO O SABBIA

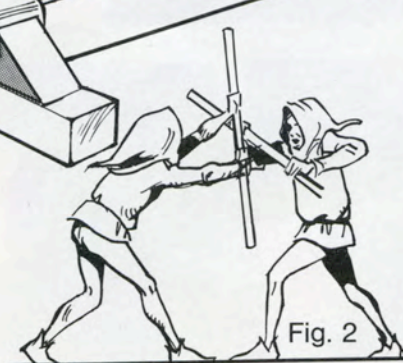


Fig. 2

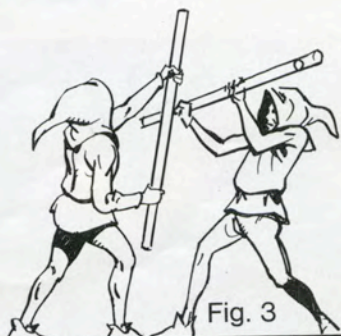


Fig. 3

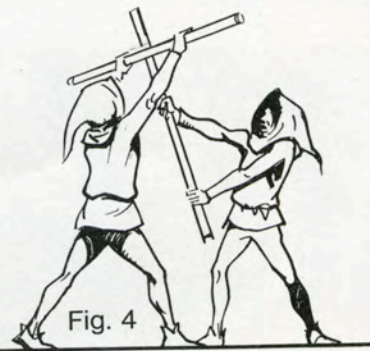


Fig. 4



# LA CUCINA

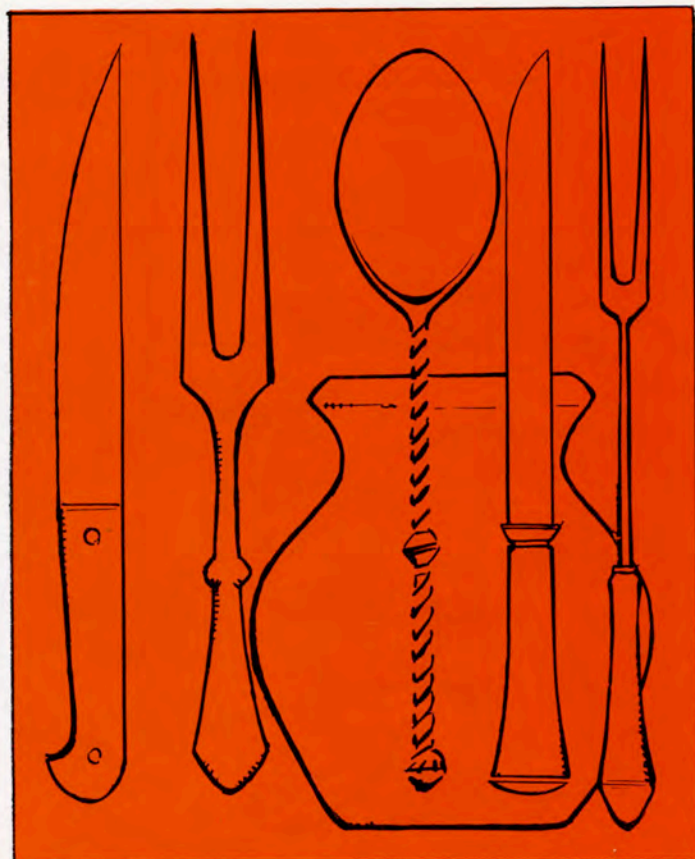
Anche nel Grande Gioco: - IL MILLETRECENTO -, l'angolo di ristoro è un punto qualificante dell'organizzazione e della ricerca culturale. L'ambiente deve essere di rustica semplicità con tavoli grezzi, sgabelli, panche, tavole improvvisate con assi posate su cavalletti e, se le avete, delle corna di cervo appese.

Si usano forchette a due denti, coltelli a punta aguzza con manico di legno o di osso, piatti e brocche di terracotta per vino e acqua, barilotti per il vino.

A parte vi è l'angolo per il girarrosto con spiedi, ganci, soffietto o canna di ferro per soffiare sul fuoco e alimentarlo.

Come menù viene offerto: porchetta, agnello, coniglio, bracciole sbollentate e poi rosolate allo spiedo e 3 ricette d'epoca: farro con brodo di cappone, torta di rape, torta di mele.

Pagnotte di pane integrale, vino rosso, mele cotogne, fichi. Su taglieri di legno viene anche offerto quello che era un pasto dei poveri: una fetta di pane unta di strutto fritto.



## LE RICETTE

### TORTA DI MELE

Mescolate fettine di mele, mele schiacciate sature di vino, fichi, uvetta, cipolle fritte, zafferano, cannella, zenzero bianco, anice. Fate due basi larghe di sfoglia e versate in mezzo l'impasto, sigillandole bene e dorandole di zafferano. Cuocete poi in forno.

### TORTA DI RAPE

Cuocete delle rape sotto la brace oppure lessatele, poi tagliatele a fette sottili. Alternate in una tortiera fette di formaggio fresco e dolce, rape e un miscuglio di miele (o zucchero), cannella, chiodi di garofano, macis e burro, poi cuocete in forno.

### FARRO CON BRODO

Cuocete nel brodo di cappone il farro (o il riso) fino alla cottura, poi aggiungete cannella, zenzero, zafferano e, a chi piace, dei rossi d'uovo. Mescolate bene come un risotto.





# IL RIORDINO E LA PULIZIA

Al termine di un Grande Gioco è inevitabile una certa stanchezza ed un calo dell'entusiasmo. **È il momento in cui i "furbi" e i meno generosi scaricano sugli altri l'impegno di smontare e immagazzinare l'apparato scenico perchè sia riutilizzato. L'impegno di tutti, secondo l'età e le possibilità fisiche è un atto di giustizia e riduce a poco lo sforzo del singolo. Lo stesso vale per la pulizia del terreno di gioco, in particolar modo quando è messo a disposizione dall'ente pubblico.** La nostra epoca sta beatamente affogando nella sua ricca sporcizia, quindi fare pulizia dove si è sporcato non è un obbligo da rimandare ad altri.

Le foto di questa pubblicazione si riferiscono al Grande Gioco: IL MILLETRECENTO realizzato durante il Carnevale Ambrosiano 1981, all'Oratorio Assisi di Milano e al GRAL: concorso degli aspiranti di A.C. al campo Fenaroli di Milano nel 1961.

## BIBLIOGRAFIA

Wolfgang Bruhn - Max Tilke - L'ABBIGLIAMENTO NEI SECOLI - Edizioni Mediterranee.

Carl Köhler - A HISTORY OF CUSTUME - Dover publications, inc. New York.

Terence Wise - MEDEVAL HERALDRY - Ospery Publishing London.

Whitney Smith - LE BANDIERE - STORIA E SIMBOLI - Mondadori Editrice.

Michel Massian - LA CHEVALERIE - Editions J. Dupuis Fils & C.

Piero Antolini - L'UOMO A TAVOLA ATTRAVERSO I SECOLI - Storia Illustrata Mondadori Editore.

Rosita Levi Pisetzky - IL COSTUME E LA MODA NELLA SOCIETÀ ITALIANA - Einaudi Editore.

MEDIAEVAL SCENES AND TRAVESTIES - Edizione British Museum

DIE MINNESINGER - Im Insel Verlag zu Leipzig

Curt Sachs - STORIA DELLA DANZA - Il Saggiatore

Curt Sachs - STORIA DEGLI STRUMENTI MUSICALI - Mondadori Editore.

