MUSEO ETNOGRAFICO
DELL'ALTA BRIANZA

Museo

RegioneLombardia

PARCO
MONTE BARRO

Mostra a cura di **Massimo Pirovano**

TANTI MODI di GIOCARE
ieri e oggi

Museo Etnografico dell'Alta Brianza
Loc. Camporeso Galbiate (LC)
18 giugno 2017 - 25 aprile 2018

Albero della cuccagna. *Cortenuova di Monticello, anni '70* (gf)

Dal museo al gioco: un percorso di ricerca

Il visitatore del Museo Etnografico dell'Alta Brianza, come di molte altre collezioni di oggetti che danno spazio al 'mondo contadino', si trova generalmente circondato da attrezzi agricoli o artigianali, all'interno di ambienti che ci parlano di donne e uomini che "non avevano tempo da perdere": soggetti delle classi popolari, per cui vivere significa dedicare gran parte del proprio tempo al lavoro.

Tiro alla fune a Brivio, *1978* (fb)

È questo l'effetto di una scelta diretta a conservare la memoria di un passato faticoso, lungo di secoli, fondamentale per capire il presente di coloro che oggi vivono nel territorio su cui indaga il museo.

Ma proprio la ricerca e la frequentazione della vita quotidiana delle persone, che lo studioso intende conoscere e comprendere, permettono di scoprire che **accanto al lavoro era ed è fondamentale il gioco**, nelle sue **infinite manifestazioni**, per i bambini come per gli adulti, per i singoli e per i gruppi sociali.

Una mostra che intende documentare la presenza sociale del gioco e riflettere sui suoi significati può proporre, **per cominciare, un'analisi del termine**.

Se da un lato, la parola "gioco" indica **un'attività, una pratica**, che dovrebbe produrre divertimento e qualche forma di piacere per chi vi è impegnato, dall'altro, "gioco" può riferirsi ad **un oggetto o uno strumento impiegato** per svolgere quel tipo di attività.

Gioco della tombola. *Galbiate, 2007* (mgr)

La nostra **ricerca** basata su una **partecipazione sociale** fatta di persone vicine alla vita del **museo** ha consentito una scelta limitata, ma meditata, degli **oggetti esposti**, arrivati al MEAB, negli anni, per le donazioni ricevute e, nel corso della preparazione di questa esposizione, grazie a vari prestiti.

In una mostra ci si attende di vedere esposti esempi di questi giocattoli, che illustrano l'evoluzione **dei materiali**,

le differenze **sociali** cui il loro possesso può ricondurre, associandone l'impiego a persone **di genere** differente e **di età** diversa, ma anche ai **luoghi** in cui questi strumenti potevano essere usati, all'aperto o al chiuso, e pure ai **momenti** in cui potevano più facilmente servire.

Ad ognuno il suo gioco.
Bosisio, anni '50 (fc)

Ma le **ricerche etnografiche** devono soprattutto considerare **le persone con le loro abitudini, le loro idee, i loro ricordi**: ecco perché abbiamo pensato di dare la parola ad alcuni esponenti dell'associazione "Amici del MEAB" con la varietà dei loro componenti: **donne e uomini, giovani e meno giovani, in veste di testimoni**.

Abbiamo chiesto di raccontare le loro esperienze ludiche, a partire da domande volutamente vaghe come queste: "Quali ricordi hai dei giochi che facevi da bambino o da ragazzo? Dove giocavi e con chi? Che giocattoli della tua infanzia ti vengono in mente? Quali giochi ti piace fare da adulto?" Così gli intervistati hanno risposto muovendosi liberamente e insistendo, nelle risposte, su alcuni ricordi e su alcune descrizioni piuttosto che su altre.

Partita a scopa durante l'intervallo.
Lecco, 2017 (mp)

Di tutto questo aspetto fondamentale della ricerca parla **il film che accompagna la mostra**, che costituisce **una base documentaria da ampliare** in vista di un prossimo allestimento di lunga durata, sul tema del gioco, che il MEAB potrà ospitare stabilmente. Ma il museo, che è già un luogo dove si impara a costruire dei giocattoli poveri, può diventare anche **un luogo dove si imparano dei giochi** da fare.

Filastrocca sulle dita.
Brongio, 2017 (gb)

Un repertorio di pratiche

Gioco delle caselle o "del mondo". *Osnago, anni '80* (gf)

Le nostre **videointerviste** hanno fissato le risposte di donne e uomini cresciuti in Brianza, individuati per la specificità delle pratiche di gioco. Alcuni hanno parlato dei loro ricordi; ad altri abbiamo chiesto di passare **dalle parole alle azioni**, per mostrare come si gioca con i bambini utilizzando rime e ritmi per insegnare qualcosa, ma anche come si gioca tra adulti, ad esempio alla morra o alle bocce.

Ci siamo così trovati di fronte ad **una grandissima varietà di giochi e di divertimenti**, a volte molto simili ma definiti anche con espressioni diverse: **filastrocche** per insegnare i numeri o le parti del corpo ai bambini più piccoli, **scioglilingua**, **indovinelli**, **conte** in rima per scegliere i giocatori di due squadre o per determinare i ruoli dei partecipanti, gioco a nascondino (*a cèp*), a bandiera, ai quattro cantoni, alla lippa (*ul léru*), giochi con la palla o con la corda e giri con la bicicletta, scivolate sulla neve con lo slittino, giochi di mira o al bersaglio con i bottoni, le biglie o le figurine, giochi con i soldatini o le macchinine, costruzioni e piste con la terra o la sabbia, giochi basati sul salto in groppa di uno a più altri ragazzi (*giügò a slònza o giügà a óca*). Altri testimoni parlano del *gioco della casella, del mondo* o *a campana*, fatto usando un coccio o un sasso per saltare con un piede tra i diversi spazi del disegno sul terreno. Poi ci sono i **giochi di ruolo**, come quelli con le bambole, fatte di pezza o di carta, oppure di materiali più resistenti, ricevute in regalo e prodotte dall'industria, usate per imitare le mamme con arredi e strumenti domestici in miniatura. Dall'altra parte, per giochi definiti "da maschi", le costruzioni come il Lego e il meccano, pensati per gli apprendisti geometri e ingegneri.

Prove di stiratura. *Galbiate, 1998* (mp)

I **giochi di movimento** si trasformano spesso negli sport praticati a livello agonistico: partendo dal triciclo e dalla bicicletta con le rotelle si arriva al ciclismo, dai giochi con la palla al calcio, ma anche alla pallavolo e al basket, giocati

in un cortile o in un campo, ma anche a scuola e all'oratorio. Qui si trovano attrezzature ingombranti e costose come il calciobalilla (*i marturèi*), il tamtam, il pingpong, il flipper, peraltro presenti anche in diverse case delle famiglie benestanti. Chi ha frequentato le associazioni degli scout parla di giochi di movimento fatti all'aperto o nei boschi.

Calciobalilla. *Inverigo, 2016* (gi)

I ragazzi cresciuti in anni recenti parlano più facilmente di giocattoli, Playstation, con giochi come *Prince of Persia,* Gameboy, giochi al computer come quelli della serie *Age of Empire*. Citano anche i giochi fatti sul telefono cellulare (come *Snake*) e le applicazioni che oggi rappresentano una frontiera del gioco da smartphone, in continua evoluzione.

Come per gli sport, anche l'uso degli strumenti musicali può trasformarsi da gioco a impegno gratificante, che può esprimersi in esibizioni e concerti.

Molto interessanti tra le occasioni di divertimento che i testimoni meno giovani ricordano, c'erano gli scherzi - anche molto pesanti - fatti con furbizia alle persone prese di mira: suonare il campanello di un'abitazione e poi scappare per nascondersi, mandare la vittima in una direzione sbagliata con una bugia, rubare i frutti delle piante del contadino e persino tagliargli l'albero.

Queste imprese rischiose fatte per divertimento, richiamano i giochi per "bande" di una infanzia avventurosa, come quella de *I ragazzi della via Pal*: nei paesi molti ragazzi si raggruppavano in queste compagnie, che sfuggivano al controllo degli adulti impegnati nel lavoro, in cui si entrava imparando dai più grandi. I giochi che si facevano erano spesso pericolosi, come in un rito di iniziazione: si trattava di provare a nuotare dove non si tocca, andando al lago (invece che all'oratorio), di attraversare di scatto la strada prima che l'auto ti investa, di scalare senza ripari il monumento della piazza, di rubare un coltello da una bancarella per costruire la propria capanna nel bosco, base per una "guerra" con le bande vicine e rivali.

"I ragazzi della via Pal" all'oratorio. *Barzago, 1958* (pb)

Tra i giochi collettivi ce ne sono anche di più tranquilli, come i giochi da tavolo, più comuni per le epoche recenti o negli ambienti sociali dove si apprezzavano le doti intellettuali: i giochi in scatola appartengono a questo genere di divertimenti, che attira anche molti adulti.

In altalena. *Valle Aurina, 1993* (mp)

Una proposta di classificazione

Se torniamo alla prima metà dell'800, anche Francesco Cherubini, autore del V*ocabolario milanese–italiano*, vissuto a lungo in Brianza, riflette sugli usi della parola "*gioeùgh*" presso i suoi contemporanei, proponendo una distinzione interessante anche per i nostri testimoni di oggi. Egli scrive di "**giochi di *sorte* o *rischio*** come carte, dadi, ecc.; **di *destrezza* o *abilità*** come pallacorda, maglio, bigliardo, ecc; **di *ingegno***, come scacchi, dama, ecc." considerando tre generi di **mezzi che permettono di vincere una sfida** giungendo al risultato desiderato: la fortuna, l'abilità fisica e l'intelligenza fatta di calcolo delle probabilità nel prevedere le mosse degli avversari. In qualche caso è possibile assegnare un gioco ad ognuna di queste categorie, ma spesso è impossibile.

Giocatori di morra.
Monte di Rovagnate, 2009 (sm)

Si pensi a quello citato dallo studioso e ancora conosciuto, che comincia con le parole *Pin pin cavalìn* in cui "uno mette celato in una mano sola noccioli, noci, danari o checchessia altro, e quindi presenta ambedue le mani serrate all'altro giocatore e gli domanda quale delle due mani egli scelga (...)". Osservando il gioco "a nascondersi", invece, le cose si complicano. Il vocabolario milanese comincia a descriverlo così: "uno si rincantuccia con gli occhi turati, e più altri si nascondono, e nascosti mettono un certo loro grido. Colui che avea gli occhi serrati, esce e va cercando dei nascosti, e trovandone uno resta liberato. Il trovato perde un premio e subentra al primo nel cercare i nascosti". Per riuscire nella ricerca o nello sfuggire alla cattura possono servire la fortuna, come delle abilità fisiche ma anche la furbizia come forma di ingegno.

Piccoli corridori in azione.
Dervio, 2013 (mp)

Anche negli esempi offerti dai nostri giocatori i 'mezzi' citati da Cherubini **difficilmente servono separatamente** l'uno dall'altro. Consideriamo chi gioca a "ruba bandiera". Due squadre di giocatori che formando due linee parallele si fronteggiano stando, in un cortile o su un

Preparativi di un gioco in oratorio. *Barzago, 1964* (pb)

prato, alla stessa distanza da una persona che con una mano regge un fazzoletto (la "bandiera") davanti a sé.
All'interno delle due compagini il capitano assegna un numero ad ogni compagno, in segreto rispetto agli avversari, in modo che in ognuna delle due squadre ci sia un giocatore con il numero uno, con il due ecc. Il gioco prende avvio quando chi regge "la bandiera" chiama un numero qualsiasi della serie, come ad esempio il cinque. I due "cinque" corrono verso "la bandiera" cercando di precedere l'avversario diretto nel prenderla per portarla tra i compagni prima che l'altro giocatore lo raggiunga e lo tocchi. Il punto va a chi ha rubato la bandiera senza farsi prendere o all'avversario se ha toccato chi ha rubato il fazzoletto prima di lui. Vince la squadra che accumula più punti.
Per primeggiare, quindi, il giocatore deve contare su quella che Cherubini definisce destrezza, cioè sulla sua capacità di scatto e di corsa veloce oltre che sulla prontezza di riflessi, ma deve essere stato anche fortunato dalla "sorte" per il numero che gli è toccato, determinando l'abbinamento con un avversario più o meno forte. Per inciso, vale la pena di aggiungere che questo gioco tradizionale, noto anche in Brianza, ha ispirato un videogioco dal titolo *Capture the Flag*, prodotto nel 1983.
Nei giochi delle carte, come "scopa d'assi", diffuso in tutta Italia dal '700 e che abbiamo constatato essere molto praticato tra gli anziani come tra i giovani, la fortuna di ciò che "si pesca" può essere determinante per il punteggio che si ottiene nella sfida: si pensi al giocatore che può avere tutti e quattro gli assi, che permettono di prendere tutte le carte che sono sul tavolo al suo turno di giocata; ma la buona sorte può anche essere un fattore secondario se il giocatore favorito dalla fortuna non sa sfruttare questo vantaggio e non sa ipotizzare di quali carte dispone l'avversario, contando sulla propria memoria e sul calcolo delle probabilità per scegliere la tattica da portare avanti nella partita. Si tratta di concluderla con un maggior numero di punti che derivano dalle carte prese dal giocatore o dalla coppia, "facendo carte, ori, primiera, settebello, napola". "Ingegno" e "sorte" come direbbe il dialettologo milanese devono andare insieme per vincere al gioco.

Giocatori di carte 'sorvegliati'. *Inverigo, 2016* (gi)

I piaceri del gioco

Come scrive Marcel Mauss, nel suo *Manuale di etnografia*, "I giochi sono delle attività tradizionali che hanno **per scopo un piacere sensoriale**, in certa misura estetica. I giochi sono **spesso all'origine dei mestieri e di numerose attività elevate, rituali o profane**, nelle quali inizialmente ci si prova con l'attività pleonastica del gioco" e in cui è importante considerare i "**rapporti tra il corpo e lo spirito nel momento del gioco**".

Corsa sui trampoli. *Brivio, 1978* (fb)

La classificazione che propone Roger Caillois, antropologo e allievo di Mauss, sembra tenere conto degli effetti sensoriali e psicologici dei giochi sui loro protagonisti, nel senso indicato dal maestro, ma anche nel suo invito a considerare "di primaria importanza" i giochi agonistici.
Dunque, considerandoli *dal punto di vista del piacere* che essi possono procurare, si può parlare di quattro categorie: i giochi agonistici, i giochi d'azzardo, i giochi di imitazione e quelli di vertigine.
I **giochi basati sulla competizione** propongono "un cimento in cui l'uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali, tali da attribuire un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore (...) La molla principale del gioco è di vedere riconosciuta la propria superiorità in un determinato campo. Per questo la pratica dell' "*agòn*" presuppone un'attenzione costante, un allenamento appropriato, degli sforzi assidui e la volontà di vincere implica disciplina e perseveranza". È facile pensare agli sport moderni, individuali o di squadra, ma anche ai combattimenti militari, da cui sembrano derivati molti giochi infantili come "guardie e ladri", "bandiera", "castellone" o giochi tradizionali come il tiro alla fune o l'albero della cuccagna.

Albero della cuccagna. *Monte Marenzo, primi anni '80* (gt)

Una seconda categoria individuata dall'antropologo francese raggruppa **i giochi basati sul rischio** (in latino *alea*). La vincita è in questi casi – appunto –

aleatoria e non dipende dalle capacità fisiche o dalle doti mentali del giocatore. Si prova nella speranza, o nell'illusione, di vincere grazie alla fortuna. I giochi di azzardo, come quelli con i dadi o come le lotterie, sembrano giustificati dal piacere di abbandonarsi al caso cioè a fattori incontrollabili. L'osservazione dei comportamenti sociali mostra che sono gli adulti a provare attrazione per questo tipo di giochi o i giovani che aspirano ad essere considerati adulti. Un fattore che incentiva la *passione* per questi giochi è, infatti, la disponibilità di denaro, con cui si spera di incrementare le proprie risorse economiche. Se la passione si trasforma in dipendenza, si parla di *ludopatia*, che in Italia, dal 2013, è stata riconosciuta come una condizione che dà diritto ai livelli essenziali di assistenza (LEA) da parte dello Stato.

Il terzo gruppo che viene considerato riguarda i **giochi mimetici**, ovvero quelli in cui i protagonisti accettano temporaneamente una finzione convenzionale nei propri comportamenti. Possiamo ricordare i giochi infantili in cui si imitano gli adulti, spesso secondo un'affinità di genere nelle società differenziate nei ruoli e nei compiti ritenuti "normali": è quello che notiamo osservando una bambina "giocare alla mamma" o simulare i lavori di casa, oppure un bambino giocare al meccano o al piccolo chimico, ma anche se vediamo imitare un campione dello sport o un personaggio dello spettacolo nelle loro performance.

Gara di salto in lungo all'oratorio. *Barzago, 1965* (pb)

Quando, infine, Caillois ci parla **di giochi "che si basano sulla ricerca della vertigine"** si riferisce a quelle pratiche "che consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e a far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico". Andare in altalena sempre più in alto, salire su certe giostre al lunapark o semplicemente girare vorticosamente su se stessi come fanno i bambini mentre fanno perno sui propri piedi o tenendosi per le mani di fronte ad un compagno, provoca un senso di vertigine e un *turbamento* analoghi a quelli del bambino e dell'adulto che, andando in bicicletta, sperimentano una situazione di rischio controllato, di equilibrio precario e di velocità, o come quando si gode nel fare un'acrobazia o nella simulazione di una caduta.

Cuccagna sul fiume. *Brivio, 1978* (fb)

Giocatori di bocce. *Sirone, 2017* (mp)

Tra futilità e serietà

Leggere il giornale come i grandi. *Bordighera, 1999* (mp)

Il filosofo Eugen Fink scriveva negli anni '50 dell'idea, ancora diffusa tra gli studiosi (ma anche presso le classi popolari), del gioco come di "un fenomeno *marginale* della vita umana, una sua manifestazione periferica, una possibilità di esistenza che si dà solo di quando in quando", definito **per contrasto con la serietà della vita**. Il gioco era spesso concepito – e in parte lo è ancora - come arbitrario e ozioso. D'altra parte, aggiungeva, **"viene apprezzato come forma di educazione 'adatta ai bambini' quando, senza rotture stridenti e aspre, attua la trasformazione dell'individuo che gioca in individuo che lavora"** con "un tipo di gioco metodico e disciplinato, quando se ne lasciano trasparire appena, lentamente, gli aspetti pesanti e oppressivi."
Se da un lato si constata la presenza di giochi anche tra gli animali, sono indubbiamente gli uomini a praticarli normalmente anche da adulti e in una varietà di forme che ci distingue dagli esseri che dipendono in prevalenza dagli istinti. Per questo Johan Huizinga è giunto a considerare **il gioco come fattore importante o addirittura come il fondamento della cultura**: basti pensare al fatto che i giochi possono favorire la libertà, la creatività, l'invenzione, ma anche il riferimento ai limiti e alle regole che il gruppo si dà o si è dato nel proprio agire, giocando.
Anche il **legame storico tra i giochi agonistici e il sacro** sembra nobilitare questa categoria di pratiche.
Le olimpiadi dei Greci, com'è noto, erano feste religiose in cui le gare e le imprese degli atleti erano competizioni accese, dedicate a Zeus: lotta, pugilato, corse e altre 'specialità' dell'atletica. **Nelle feste religiose**, come nei casi di Brivio, di Cortenuova o di Monte Marenzo, il tiro alla fune o la scalata all'albero della cuccagna (in cui eccellevano le squadre della Bergamasca) consistevano in vere e proprie gare per la vittoria e per un premio, grazie alle doti di

Gara di resistenza all'oratorio. *Barzago,1959* (af)

forza, resistenza, abilità, coordinamento. Persino nelle **feste private, con un importante significato sociale**, come il matrimonio ad esempio, si fanno gare come quella del lancio del bouquet della sposa o competizioni tra gli invitati: quiz musicali, sfide di karaoke, persino una caccia al tesoro. Di questi e di altri generi di gioco si trova traccia anche nella rete, strumento potentissimo di diffusione e di 'contaminazione' tra tradizioni locali.
Ha scritto Gregory Bateson, filosofo e antropologo, che tutto può diventare gioco: è la comunicazione "questo è un gioco" a distinguere un comportamento ludico da un'azione simile ma "seria", o immediatamente utilitaristica. Tra due persone che si stanno evidentemente picchiando, infatti, è solo la comunicazione "questo è un incontro di boxe" o il contesto in cui si svolge il match con i suoi segnali visivi, materiali o auditivi, che fa capire che l'intento dei protagonisti non è quello di ferirsi o di uccidersi. **Il gioco** è quindi **riconoscibile grazie al linguaggio**, strumento potentissimo di ogni cultura umana; ma bisogna sottolineare anche lo stretto legame evolutivo tra gioco, utilizzazione degli utensili e sviluppo del linguaggio.
Come afferma Valerio Valeri, "nella specie umana non solo la creatività ludica si prolunga per un periodo più lungo che in ogni altra specie, ma continua durante tutta o gran parte dell'esistenza. In un certo senso, artisti, scienziati, inventori sono gli adulti cui è socialmente permesso di continuare a giocare: cioè di continuare ad **analizzare** e a **sperimentare** le possibili **combinazioni** di idee, di oggetti, di unità di comportamento ecc. Questa combinatoria produce le **innovazioni culturali** che sono selezionate e adottate socialmente".
Forse dobbiamo accettare il paradosso che si ha avvicinando questa constatazione con i pensieri di Pascal sul "divertimento", parola che significa "volgere altrove", "distrarsi" rispetto ad altre occupazioni e ad altri pensieri per noi più impegnativi, preoccupanti, fastidiosi. In tal senso i divertimenti permettono di ritagliare nella nostra giornata degli spazi *spensierati* che come una *ri-creazione* ci aiutano a sopportare anche le fatiche o le angosce che, inevitabilmente, nella condizione umana, ritornano. Scrive il filosofo in un noto aforisma "*Distrazione*. Gli uomini, non avendo potuto guarire la morte, la miseria, l'ignoranza, hanno risolto, **per viver felici**, di **non pensarci**."

Lancio del bouquet della sposa. *Erba, 2010* (gp)

Per saperne di più
La bibliografia sui giochi è sterminata e il lettore troverà rimandi importanti anche nei pochi titoli che riportiamo di seguito:

- Andrea Angiolino e Beniamino Sidoti, *Dizionario dei giochi: da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo*, Zanichelli, Bologna, 2010
- Roger Caillois, I *giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000
- Giampaolo Dossena, *Enciclopedia dei giochi*, UTET, Torino 1999
- Eugen Fink, *L'oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano 2008
- Johan Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1973
- Marcel Mauss, *Manuale di etnografia*, Jaca Book, Milano 1969
- Valentina Rossi, a cura di, *Gioco e giocattolo, Atti del XIII Incontro Museo delle tradizioni popolari di Canepina, 5-6-7 dicembre 2014*, Editrice Silvio Pellico, s.l. 2015
- Italo Sordi, *Cherubini folklorista*, in "La ricerca folklorica", 26, 1992
- Valerio Valeri, *Gioco*, in *Enciclopedia. Volume sesto. Famiglia – Ideologia*, Einaudi, Torino 1979

Visite consigliate
Tra i molti musei che presentano collezioni di giocattoli e di apparecchiature per il divertimento segnaliamo quelli che conosciamo per l'interesse del loro approccio etnoantropologico:
Museo del Giocattolo e del Bambino, Cormano http://www.museodelgiocattolo.it/
Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare (Ro) http://www.museodellagiostra.it/mep/it
Museo delle Tradizioni Popolari, Canepina (Vt) http://www.comune.canepina.vt.it/museo.php

Al MEAB, come in tutti i musei del Sistema Museale della Provincia di Lecco è in vendita il gioco in scatola *Scopri il museo*, simile al Gioco dell'oca.

Progetto e cura: *Massimo Pirovano*
Assistenza tecnica: *Mario Colombo, Marco Longhi, Angelo Panzeri, Maria Giovanna Ravasi*
Grafica: *Daniela Fioroni*
Hanno collaborato: *Felice Baio, Alberto Barizza, Giovanni Bartesaghi, Mariangela Biella, Stefano Brambilla, Francesca Butti,* Circolo Fotografico Inverigo, *Davide Colombini, Alice Corno, Giulia Cuter, Daniela Fioroni, Alberto Frigerio, Giulio Fumagalli, Luigi Fumagalli, Angelo Gandolfi, Piero Ghezzi, Rina Ghezzi, Mario Giussani, Andrea Grillo, Giuseppe Longhi, Marco Longhi, Sandro Maggioni, Fabrizio Mavero, Mario Molteni, Cristina Melazzi, Serena Meroni, Rosalba Negri, Luciana Pagnin, Colomba Panzeri, Natale Perego, Maria Giovanna Ravasi, Renata Ripamonti, Romeo Riva, Domenico Sacchi,* Sironese Bocciofila, *Giorgio Toneatto*

Fotografie di Agostino Fumagalli (af), Angelo Gandolfi (ag), Felice Baio (fb), Franco Corti (fc), Franco Pirovano (fp), Giosuè Bolis (gb), Giulio Fumagalli (gf), Gruppo Fotografico Inverigo (gi), Gianni Peverelli (gp), Giorgio Toneatto (gt), Maria Giovanna Ravasi (mgr), Massimo Pirovano (mp), don Pio Bettega (pb), Sandro Maggioni (sm).

La mostra propone la proiezione del documentario
Tanti modi di giocare: ricordi e pratiche
di Massimo Pirovano e Giosuè Bolis

La mostra è realizzata con

il contributo di

e il patrocinio di

Il Museo Etnografico dell'Alta Brianza è un luogo di incontro e di riflessione sulla vita quotidiana di coloro che sono vissuti e che vivono nella Brianza collinare e nel Lecchese. Il dialogo tra i ricercatori e i portatori della cultura locale permette di illustrare, con un allestimento multimediale, pratiche, modi espressivi, credenze, tradizionali o recenti. Vi si parla di allevamento del baco da seta, di lavori agricoli, di alimentazione, di trasporti rurali, di vinificazione, di uso del flauto di Pan, di uccellagione e caccia. Il museo, inoltre, conserva ambienti significativi della storia del territorio. Ai visitatori, ogni anno, si propongono mostre temporanee su temi specifici, pubblicazioni, documentari, incontri con studiosi e testimoni, performance, corsi di formazione, laboratori per gli studenti.

MUSEO ETNOGRAFICO DELL'ALTA BRIANZA
Località Camporeso - 23851 Galbiate (LC)
Orari di apertura: martedì, mercoledì, venerdì: 9.00-12.30
sabato e domenica: 9.00-12.30 e 14.00-18.00
Il Museo è **chiuso** a Natale, Capodanno e Pasqua; è aperto a Santo Stefano e al Lunedì dell'Angelo
INFO: MEAB tel. 0341.240193 - Parco Monte Barro tel. 0341.542266
http://meab.parcobarro.it/ - Cerca il MEAB su Facebook

In copertina: La conta che precede il gioco a nascondino.
Brongio di Garbagnate Monastero, 2017