

“Ma perché giocare al Pirlì appassiona così tanto? lo ho un'ipotesi.

Non è solo per la competizione.

Ha a che fare con i materiali, legno e cuoio, che profumano di altri tempi.

Con la gestualità e i suoni a cui siamo ancestralmente legati.

E con l'immedesimazione.

Tu diventi quella trottola.

Il Pirlì sei tu.

Che rimbalzi da un punto all'altro e ci provi ad andare a conquistare la tua meta.

Ma per quanto tu infonda energie e abilità in quello che fai, non potrai mai prevedere le traiettorie che prenderà la tua vita.

E ha a che fare con la speranza.

Perché il gioco del Pirlì ci insegna anche che, se non è andata bene la prima volta, puoi sempre riprovare.”

“Pirlì Colleoni, Pirlì Facchinetti, Pirlì Zinetti, Pirlì Deretti, Pirlì Tre Laghi...

C'è questa cosa di dare il nome ai Pirlì, non è un po' esagerato? È solo un gioco!

Eh, no. Il nome si dà alle cose importanti.

Un oggetto, quando ha un nome proprio, inizia ad esistere.

Ad avere una storia.

A raccontarla, quella storia.

In un'era in cui ormai le produzioni in serie hanno standardizzato quasi qualsiasi cosa, ogni singolo esemplare di Pirlì, passato, presente e futuro, è unico.

Non ce ne sarà mai uno uguale ad un altro.

Nessun Pirlì potrà mai raccontare la medesima storia di un altro.

Questo è importante.

Perché poi le storie emozionano.

E alle storie che ci fanno emozionare ci si affeziona.

E delle cose che amiamo, poi, ci si prende cura.”

(Comunità Ludica del Pirlì)

SCOPRI DI PIÙ

www.innesto.org/tutti-in-gioco

Comunità Ludica del Pirlì



CREDITI

GRAFICA

• Cooperativa L'Innesto

FOTO

• Archivio Cooperativa L'Innesto

Le regole del torneo

Il torneo si svolge in ambito interregionale, le fasi di qualificazione si svolgono in undici “piazze” della provincia di Bergamo e una nella città di Verona, all'interno della manifestazione “Tocati - Festival internazionale dei giochi in strada”.

Alle semifinali accedono i quattro migliori punteggi ottenuti nelle singole “piazze”.

Alle finali accederanno i quindici migliori punteggi ottenuti alle semifinali.

Vige il regolamento della Comunità Ludica del Pirlì.



Tutti in Gioco!

Celebrando il **PIRLÌ**
GIOCO TRADIZIONALE
PATRIMONIO DELL'

UMANITÀ



Cultura in Gioco!

Iniziative di ricerca e didattica con i vari ordini della formazione

20 SETTEMBRE 2024 · BERGAMO

Auditorium E. Olmi, via Sora 4

Incontri e riflessioni per approfondire il significato e il valore delle pratiche ludiche tradizionali allo scopo di creare un rapporto più costruttivo con il territorio e le proprie origini culturali.



La Comunità che gioca

Erede dell'antico gioco della trottola e antenato del flipper, il **Pirli** si fa **espressione del gioco tradizionale di tutta la provincia bergamasca**. Il **Pirli** è inserito nel **TOCATI, programma condiviso per la salvaguardia dei giochi e degli sport tradizionali**, riconosciuto dall'**UNESCO** quale **buona pratica per la salvaguardia del Patrimonio Immateriale dell'Umanità**.

Cultura in gioco

Il rapporto con il mondo della formazione è uno stimolo per la riflessione e il confronto tra il gioco tradizionale e i sistemi formativi.

Con **"Tutti in gioco"** si avvia una collaborazione strategica fra l'**Università di Bergamo**, l'**Associazione Giochi Antichi (AGA)** e l'**Innesto** per iniziative di formazione, ricerca e divulgazione.

Il convegno permetterà agli studenti bergamaschi di incontrare l'**Università degli Studi di Bergamo**, il **Ministero della Cultura - Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale** e la **Regione Lombardia - Archivio di Etnografia e Storia Sociale**, impegnati nella ricerca, valorizzazione e salvaguardia dei beni culturali, approfondendo il tema del patrimonio immateriale.

Bergamo · 20 settembre 2024
Auditorium E. Olmi, via Sora 4

Ore 9:00 Arrivo degli studenti

Ore 9:30 Apertura del Convegno

Modera

• **LODOVICO PATELLI**
Presidente de L'Innesto - Coordinatore di Tutti in Gioco

Saluti istituzionali

• **ROMINA RUSSO**
Presidente del Consiglio comunale Città di Bergamo

• **PASQUALE GANDOLFI**
Presidente della Provincia di Bergamo

Relazioni

rivolte alle classi quinte delle scuole secondarie di secondo grado

a cura di:

• **ROSSELLA BARATTA**
Ricercatore universitario presso Università degli Studi di Bergamo

L'impatto sociale del Gioco tradizionale

• **LEANDRO VENTURA**
Direttore dell'Istituto Centrale Per Il Patrimonio Immateriale - Ministero della Cultura

Giochi tradizionali e patrimonio immateriale italiano

• **AGOSTINA LAVAGNINO**
Responsabile Archivio di Etnografia e Storia Sociale - Regione Lombardia

• **VALENTINA LAPICCIARELLA ZINGARI**
Coordinatore scientifico Tocati Buona Pratica UNESCO - Associazione Giochi Antichi (AGA)

In Gioco. Comunità in rete per la salvaguardia del patrimonio ludico lombardo. Viaggio attraverso una regione che gioca.

• **CHIARA PATELLI**
Comunità Ludica del Pirli - Cooperativa Sociale L'Innesto Onlus
Celebrando il Pirli, gioco tradizionale patrimonio dell'umanità

Al termine del convegno dimostrazione della pratica di gioco e apertura "piazza" del torneo al quale potranno partecipare studenti, insegnanti e relatori.

Ma... cos'è il PIRLI?

Un attrezzo di gioco costruito con materiali poveri (legno, vetro, cuoio e spago) che diventava un'**opera d'arte** sotto le **sapienti mani dell'artigiano progettista-costruttore**.

Composto normalmente da una struttura rettangolare, dai lati di circa 150 x 70 cm dove sono inseriti ostacoli di vario genere, cinte murarie, torri, castelli, muniti di piccoli passaggi, a rappresentare a secondo degli esemplari, a secondo delle zone di realizzazione (pianura, montagna, etc.), **un territorio feudale, un borgo fortificato**.

Il piano di gioco (tavoliere) all'origine era in legno o in marmo, nel tempo è stato sostituito dal vetro.

Sul tavoliere sono disposti dei birilli che nell'**immagine allegorica di un feudo** rappresentano l'interazione fra le diverse classi sociali, con relativo punteggio, che aumenta con la vicinanza alla città e al castello, dove risiede il **"Titola"**, ovvero titolare del potere, il Re, il Feudatario, il Governatore, etc. che ha il punteggio massimo. Il gioco consiste nel dare **un colpo secco alla frusta, che avvolge la trottola**, la quale risalirà il campo di gioco abbattendo il maggior numero di birilli, fino a raggiungere il castello, cercando di ottenere il migliore punteggio.

Esemplare: Pirli Facchinetti (anno 1930)

