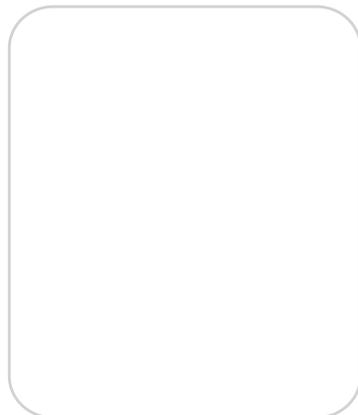


Numero giocatori: **minimo 10**

BANDITI A ORGOSOLO

Epoca: **XX secolo (1962 d.C.)**

Introduzione

Banditi a Orgosolo è un (bel) film di Vittorio De Seta, girato nel 1962 e premiato nello stesso anno come miglior opera prima al Festival del Cinema di Venezia.

Con taglio quasi documentaristico, semplice ed efficace, racconta pochi giorni nella vita del pastore Michele Iossu: da quando, costretto dalle circostanze e dalle convenzioni sociali, è costretto a riparare nel suo ovile alcuni banditi, Michele inizia una progressiva discesa verso la rovina, che lo porterà a diventare bandito a sua volta. Mentre sono nell'ovile di Michele, infatti, i banditi sono sorpresi dai Carabinieri: ne segue un conflitto a fuoco in cui un militare rimane ucciso. Michele, seppure innocente, fugge, e in questo modo conferma il sospetto che sia un complice dei banditi: ma accettare di sottoporsi alla giustizia comporterebbe la rinuncia alla cura delle pecore e, quindi, la rovina della famiglia e insieme il naufragio di tutte le aspirazioni di emancipazione sociale.

È proprio il testardo attaccamento al gregge che finirà per perdere Michele: sfuggire alla caccia dei Carabinieri e insieme curare il bestiame si rivelerà per Michele e Peppeddu, il fratellino, un compito impossibile, e, nonostante l'aiuto dell'amico Gonario e di sua sorella Maria Antonia, alla fine il gregge andrà perduto. Al termine del film Michele, affidati Peppeddu e la madre Maddalena a Gonario, si farà bandito rubando un gregge altrui, completando in questo modo la propria ineluttabile rovina e contemporaneamente avviando alla disperazione un altro pastore (come i latitanti avevano all'inizio rovinato lui): e il ciclo di progressiva dannazione, ci viene suggerito, ricomincia ineluttabile.

Svolgimento del gioco

L'arbitro deve avere, prima di tutto, a portata di mano le schede per i singoli giocatori, già fotocopiate e ritagliate.

Quando i giocatori sono riuniti, prima di cominciare, l'arbitro può spiegare che il gioco è basato sul film *Banditi a Orgosolo* e fare una breve introduzione sul contesto storico in cui si svolgerà la partita (quanto meno dire che l'ambientazione è quella della Sardegna interna degli anni '60). Ovviamente un modo alternativo di prepararsi a questa attività di gioco è quella di vedere insieme il film, e questo è il nostro consiglio per la migliore gestione di questo gioco di comitato: naturalmente, il film può essere visto anche alcuni giorni prima della partita: in questo modo il gioco diventa attività di verifica della visione comune della pellicola.

Al momento di iniziare la partita vera e propria l'arbitro legge (o parafrasa) quanto segue (il **grassetto** identifica i personaggi che saranno i protagonisti del gioco, e che dovrebbero essere enfatizzati nella lettura):

*Fatti tristi e sanguinosi sono avvenuti a Orgosolo, in questo ultimo anno 1962. Alcuni **malviventi** hanno rubato un branco di maiali e, durante la fuga, si sono rifugiati nell'ovile di un pastore, **Michele Iossu**. Michele, per non avere guai, non ha potuto evitare di ospitarli per la notte: purtroppo per lui, però i guai sono arrivati lo stesso, nei panni dei **Carabinieri**. Nel conflitto a fuoco che ne è seguito un militare è rimasto ucciso, e i ladri sono fuggiti. Nell'ovile di Michele sono stati trovati i maiali rubati, e i Carabinieri lo hanno ritenuto complice dei banditi.*

*Michele è fuggito: non tanto perché avesse fiducia nella giustizia, ma soprattutto perché essere arrestato voleva dire abbandonare il gregge, che non può essere lasciato senza essere accudito; pertanto Michele è scappato cercando di portare con sé le pecore, insieme al fratellino **Peppeddu**. Nella latitanza è stato aiutato dall'amico **Gonario** e dalla sorella **Maria Antonia**.*

*Vivere alla macchia e curare il gregge delle pecore, però, è impossibile, e alla fine Michele ha perso il gregge. Per lui si è fatto così impossibile continuare a mantenere Peppeddu, Maria Antonia e l'anziana madre, Maria Maddalena. Perciò, per procurarsi altre pecore, Michele ha rubato il gregge di un altro pastore, **Gavino**.*

*La situazione rischia di avvitarsi in un crescendo di furti reciproci, e la minaccia della violenza grava sul paese. Alcuni anziani **capifamiglia** hanno deciso di prendere in mano la situazione, di fare giustizia e di imporre la pace, costi quel che costi. E costi quel che costi può voler dire di tutto: un accomodamento, certo, ma anche una forma di giustizia privata, definitiva e spietata.*

*Così, una notte, in un casolare di campagna, tutti i protagonisti vengono riuniti. Gli anziani del paese ascolteranno le ragioni di tutti e alla fine emetteranno il loro giudizio, se necessario... definitivo. All'incontro partecipano, oltre ai paesani, anche un **tenente dei Carabinieri** e un **commerciante** di città, verso cui Michele ha un ingente debito.*

Letto questo brano, l'arbitro assegna le schede dei personaggi, leggendo uno per uno i ruoli disponibili. Potete lasciare che chi vuole si offra volontario per svolgere un determinato ruolo, oppure assegnare voi direttamente i personaggi come vi pare meglio. Tenete presente che in questo gioco non ci sono spettatori: dopo avere assegnato i ruoli principali, tutti quelli che rimangono svolgono la funzione di **anziani**.

Se avete meno di dodici giocatori, procedete come segue: con otto, eliminate un anziano, il commerciante e Maria Antonia; con nove, un anziano e Maria Antonia, con dieci inserite anche Maria Antonia. Non è consigliabile scender sotto i dieci giocatori. Se non è la prima volta che giocate e siete già esperti potete provare a variare la composizione dei ruoli in altro modo.

Se siete in più di dodici giocatori, inserite un numero sufficiente di altri anziani del paese.

È opportuno che ogni giocatore abbia appuntato sul petto un pezzo di nastro adesivo con il proprio "nome", come spiegato nella sezione introduttiva di questo volume.

La sequenza consigliata di gioco è indicata qui sotto: l'arbitro dovrebbe controllare che i tempi siano rispettati, per evitare che il gioco si blocchi. Se siete in vena di esperimenti, o se vi sembra che il gioco ne tragga giovamento, potete variare la sequenza consigliata.

- 1 Lettura dello scenario della partita (**3 minuti**).
- 2 Assegnazione delle schede dei personaggi (**5 minuti**).
- 3 Lettura privata delle proprie schede; gli anziani del paese si consultano; gli altri giocatori decidono per conto proprio la propria strategia (**5 minuti**).
- 4 Prima assemblea generale; gli anziani del paese presiedono. Tutti possono intervenire per esporre le proprie ragioni pubblicamente (**15 minuti**; l'arbitro può variare il tempo se la discussione si incaglia o, al contrario, è troppo prolungata).
- 5 Trattative private: tutti possono parlare privatamente con gli altri giocatori, stringere accordi, e così via (**30 minuti**).
- 6 Assemblea finale: tutti possono intervenire. Al termine l'arbitro dovrebbe sollecitare una decisione esplicita sul destino di Michele.

Tracce di Sardegna

Per chi vuole approfondire ovviamente è consigliata la visione del film *Banditi a Orgosolo* (Vittorio De Seta, Italia, 1961). Consigliata è anche la visione dei due documentari girati da De Seta negli anni precedenti: *Un giorno in Barbagia* (Vittorio De Seta, Italia, 1958) e *Pastori di Orgosolo* (Vittorio De Seta, Italia, 1958). Entrambi i documentari sono contenuti nella raccolta *Il mondo perduto. I cortometraggi di Vittorio De Seta 1954-1959*.

Per un confronto fra visioni simili espresse con mezzi differenti, si può leggere *Banditi a Orgosolo*, inchiesta etno-antropologica di Franco Cagnetta, ripubblicata da Ilisso, Nuoro 2003. Il volume è anche disponibile tramite la *Sardegna Digital Library*.

Il nostro gioco di comitato allude, sia pure alla lontana, ai contenuti del codice barbaricino. Il riferimento per chi vuole approfondire è ovviamente l'opera magistrale di Antonio Pigliaru, *Il codice della vendetta barbaricina*, che è disponibile in diverse edizioni: una recente è quella de Il Maestrale, Nuoro 2006.

Schede giocatori

Michele

Tu sei Michele Iossu, l'imputato. Sei innocente del furto dei maiali e dell'omicidio del carabiniere che ne è seguito, ma, ridotto alla disperazione, hai comunque rubato le pecore di Gavino, per saldare il debito che avevi. In questo momento le pecore sono nascoste in un luogo che solo tu conosci, in contrada *Istolo*, in attesa di essere vendute.

Obiettivi

In questo momento sei assolutamente senza prospettive. Non hai denaro e non più un gregge, sei ricercato dalla giustizia e hai un grosso debito con un commerciante di città. L'unica possibilità per evitare che tua madre e tuo fratello siano buttati fuori di casa è quella di vendere le pecore a un ricettatore.

Il tuo obiettivo primario è quello di salvare tua madre e tuo fratello dalla rovina: per il resto stoicamente sei disposto ad assumerti anche responsabilità non tue e affrontare anche la morte, se così decidessero gli anziani. In questo caso però dovresti fare in modo di rivelare prima a qualcuno di fidato dove hai nascosto le pecore, in modo che siano vendute e il ricavato possa andare alla tua famiglia per coprire il debito.

Linee di azione possibili

Se riuscissi a impietosire i giudici e/o il carabiniere, questo sarebbe ovviamente il risultato migliore: appena ti lasciassero potresti vendere le pecore e pagare il debito.

Se ti condannassero oppure se ti consegnassero ai Carabinieri, allora dovresti fare in modo di ottenere da Gonario o da tuo fratello Peppeddu, in un colloquio privato, che vendano le pecore rubate al posto tuo.

Fraasi caratteristiche

«Dopo tutta la fatica che ho fatto per avere un gregge mio, proprio questo guaio mi doveva capitare»

«Io le pecore non le lascio»



Banditi a Orgosolo XX secolo (1962 d.C.)

Maria Antonia

Sei la sorella di Gonario, il migliore amico di Michele, l'imputato. Hai aiutato Michele più volte durante la sua fuga, portandogli cibo e oggetti.

Obiettivi

La volontà di tuo fratello Gonario e la tua è quella di aiutare Michele in ogni modo possibile.

Linee di azione possibili

Coordinati con Gonario per valutare, a seconda dell'evolversi della situazione, come meglio aiutare Michele.



Banditi a Orgosolo XX secolo (1962 d.C.)

Schede giocatori

Peppeddu

Tu sei Peppeddu lossu, il fratellino minore di Michele lossu, l'imputato. La tua ammirazione e il tuo affetto per tuo fratello sono senza confini: tuo fratello rappresenta per te il simbolo di tutto ciò che un bravo pastore e un uomo bravo devono rappresentare.

Obiettivi

Ti senti combattuto tra il desiderio di salvare Michele e il desiderio di obbedirgli. Puoi scegliere tra due obiettivi, secondo le tue preferenze:

- A. **Salvare Michele** a ogni costo, anche disobbedendogli;
- B. **Obbedire agli ordini di Michele**, anche se questo volesse dire la sua condanna.

Linee di azione possibili

In ogni caso, può essere importante la tua testimonianza per dimostrare che Michele non c'entra con il furto dei maiali e con l'omicidio del carabiniere: Michele non è un poco di buono, ma ha dovuto rubare per necessità.

Poi, se scegli la possibilità A devi tentare di convincere Michele a dirti dove ha nascosto le pecore rubate e dirlo al derubato, per convincerlo a perdonare Michele. Se invece scegli la possibilità B, devi solamente cercare di seguire le istruzioni di Michele.

Frase caratteristica

«Michele ha fatto bene a fuggire, altrimenti lo mettevano in prigione per venti o anche trent'anni»

Gonario

Sei il migliore amico e l'unico appoggio di Michele, l'imputato. In questo momento come durante la sua fuga, sei l'unico su cui può contare.

Obiettivi

Devi sostenere Michele in ogni modo. Dovrai soprattutto usare la parola, perché purtroppo, anche se hai qualche piccolo possesso più di Michele, non hai certamente abbastanza denaro per pagare il suo debito o per rifondere il danno al derubato.

Linee di azione possibili

Valuta tu come comportarti a seconda del comportamento degli altri personaggi. Coordinati eventualmente con tua sorella Maria Antonia, che ha aiutato anche lei Michele durante la fuga.

Frase caratteristica

«Michele, cosa posso fare per te?»

Schede giocatori

Tzia Maddalena

Sei la vecchia madre di Michele Iossu, l'imputato. Sei vedova e povera: il tuo unico sostegno è Michele.

Obiettivi

Mantenere in tutti i modi l'unità e il destino della famiglia. Hai due figli: se possibile non se ne deve perdere nessuno. Considera anche che senza Michele, sia tu che Peppeddu siete privi di mezzi. Sei anche la custode della vendetta del clan familiare: se succedesse il peggio, a te spetta di mobilitare parenti e amici perché Michel sia vendicato.

Linee di azione possibili

Commuovere, lamentarsi, strepitare, confondere le acque, non dire mai niente di esplicito.

Fraasi utilizzabili

«'Izzu meu, 'izzu meu!!»



Banditi a Orgosolo XX secolo (1962 d.C.)

Pastore derubato

Sei Gavino, il pastore derubato da Michele. Rubandoti il gregge Michele ti ha condotto alla rovina.

Obiettivi

Il tuo obiettivo primario è riavere le tue pecore, possibilmente con un buon indennizzo. Se questo non fosse possibile, vuoi ottenere vendetta su Michele nel modo peggiore possibile.

Linee di azione possibili

Prova a trattare con Michele perché ti dica dove sono le pecore. Se te le restituisce, cerca di ottenere anche un indennizzo. Se riavere le pecore non fosse possibile, Michele deve morire. Se lui non potesse morire, devi rovinare la sua famiglia.



Banditi a Orgosolo XX secolo (1962 d.C.)

Anziani capifamiglia del paese *(fotocopiare una copia per ciascuno)*

Siete i giudici di questa situazione, chiamati a intervenire perché il dissidio tra Michele, il ladro e Gavino, il derubato, non si estenda.

Obiettivi

Il vostro obiettivo è far prevalere la giustizia, che impone che il furto sia severamente punito, e la pace del paese, perché non vi siano ritorsioni e violenze fuori controllo.

Linee di azione possibili

Secondo il codice di condotta generalmente accettato, se Michele restituisce le pecore ed è disposto a indennizzare Gavino, può essere perdonato. In caso contrario, deve essere punito: e la pena prevista è la morte. Ma il rischio di violenze reciproche può portarvi a soluzioni di pace più miti, o, viceversa, a decisioni ancora più drastiche.



Banditi a Orgosolo XX secolo (1962 d.C.)

Schede giocatori

Il tenente dei Carabinieri

Sei un duro ufficiale dei Carabinieri, chiamato a servire la giustizia in un paese aspro e ostile, pieno di ladri e latitanti.

Obiettivi

Il tuo obiettivo è ottenere la consegna di Michele, perché sia processato secondo le leggi della Repubblica Italiana, non secondo questo processo irregolare.

Linee di azione possibili

Usa il peso della tua autorità e delle forze militari e di polizia che puoi suscitare. Valuta se puoi fidarti di questi sardegnoli dalla lingua incomprensibile e dai modi rozzi.

Frase caratteristica

«Questa gente impara a mentire ancora prima di nascere»



Banditi a Orgosolo XX secolo (1962 d.C.)

Il creditore

Sei l'uomo a cui Michele ha chiesto il prestito per comprare il gregge di pecore originale. Il prestito non è stato ancora restituito e tu cominci a perdere la pazienza.

Obiettivi

Vuoi riavere indietro i tuoi soldi: se Michele puoi darteli, bene; altrimenti gli venderai la casa e ogni altra cosa che possiede.

Linee di azione possibili

Sei in una botte di ferro. Tutto quello che devi fare è aspettare, e in un modo o nell'altro sarai pagato.



Banditi a Orgosolo XX secolo (1962 d.C.)

Il latitante

Sei uno dei tre uomini che originariamente hanno rubato i maiali e che hanno sparato ai Carabinieri.

Obiettivi

Sei semplicemente un testimone al processo. Sei di un altro paese e il tuo furto non ha toccato i beni di orgolesi, quindi gli anziani del paese non possono rimproverarti niente. Ovviamente la presenza del tenente dei Carabinieri per te è una minaccia: stai attento!

Linee di azione possibili

Segui il tuo interesse. Sii cauto e attento.



Banditi a Orgosolo XX secolo (1962 d.C.)