

Introduzione

Questo volume raccoglie una serie di giochi di comitato¹ accomunati tutti dal fatto di essere ambientati in Sardegna, in alcuni momenti caratteristici della sua storia.

I giochi sono stati scritti per ampliare la gamma di strumenti a disposizione di insegnanti e educatori che desiderano lavorare sulla storia e l'identità della Sardegna, secondo gli obiettivi del progetto *Gioca la storia – giochi collettivi per imparare la storia della Sardegna divertendosi* elaborato dall'Associazione culturale Fabbricastorie e finanziato dall'Assessorato della Pubblica Istruzione, Beni Culturali, Informazione, Spettacolo e Sport della Regione Autonoma della Sardegna all'interno del piano straordinario a favore dei giovani e degli adolescenti. Preparando i giochi avevamo perciò in mente principalmente un loro uso all'interno di contesti scolastici o universitari o in altri ambienti educativi (associazioni, oratori...), tuttavia essi sono comunque facilmente utilizzabili ovunque, semplicemente a fini ricreativi e non necessariamente educativi (in ogni caso per una migliore comprensione di che cosa intendiamo per “uso educativo” vi consigliamo di leggere più sotto la sezione intitolata **Chiarimenti sull'uso “educativo” dei giochi**). Abbiamo scelto di lavorare coi giochi di comitato perché non hanno regole lunghe e complicate e richiedono pochissimo materiale di gioco: sono quindi facili da spiegare e imparare e da mettere in opera.

Secondo gli obiettivi del progetto si dà per scontato che i giocatori e gli interpreti siano perlopiù giovani, e spesso useremo “ragazzi” come sinonimo di “giocatori”. In realtà pensiamo che il nostro lavoro possa essere utilizzato con piena soddisfazione anche da giovani e adulti, che sono il nostro ambiente ludico usuale di riferimento. Sugeriamo invece di non utilizzare i giochi con i bambini e i pre-adolescenti: le tematiche presentate, la riflessione sui vari momenti della storia della Sardegna e l'esigenza che i giocatori abbiano almeno una infarinatura di conoscenze della nostra isola e della sua memoria storica suggeriscono un utilizzo dei giochi dai quindici anni circa in su (seconda classe del ciclo delle superiori).

Mentre ci rivolgiamo, per forza di cose, a un pubblico prevalentemente locale, la nostra ispirazione è che il volume possa trovare accoglienza anche fuori della Sardegna, e rappresentare uno strumento interessante per avvicinare alla sua storia chi ancora non la conosce.

¹ I giochi di comitato sono una categoria particolare dei giochi di interpretazione, o, se si preferisce, dei giochi di ruolo. I giocatori simulano la partecipazione a una riunione o altro incontro in cui i partecipanti, partendo da obiettivi differenti, devono giungere a una decisione comune. Comunemente se ne traccia l'origine a esercitazioni svolte in ambienti militari per ricostruire particolari situazioni storiche o immaginarie: vengono citati ad esempio i giochi elaborati da Paddy Griffith all'Accademia militare di Sandhurst per simulare le discussioni in un quartier generale prima di assumere decisioni cruciali; si deve probabilmente allo stesso Griffith l'invenzione dell'espressione *committee games*. In realtà nello stesso periodo giochi simili venivano “inventati” indipendentemente e usati in contesti universitari e aziendali, per esempio per addestrare i manager alla gestione di particolari decisioni strategiche. Come per i *wargames*, sono stati gli appassionati di storia militare a trasferire i giochi di comitato nell'ambito ludico: in Italia la loro diffusione data ai primi anni '90, soprattutto grazie a quel formidabile motore di scambio di esperienze che fu il Festival dei Giochi di Gradara. Dall'ambito ludico, per un curioso meccanismo di retroversione tipico della situazione italiana, i giochi di comitato sono stati riportati ad ambienti professionali di vario genere, dalla scuola alla politica agli esercizi di democrazia partecipativa.

Cos'è un gioco di comitato e come si gioca

Nel gioco di comitato ogni giocatore interpreta un **personaggio** che partecipa a una riunione, un'assemblea o qualcosa di simile in cui si deve prendere una decisione. Normalmente ogni giocatore ha un obiettivo diverso e personale che non è noto agli altri giocatori. Nel gioco di comitato non esistono normalmente pedine, scacchiere, tabelloni o lanci di dado, e tutte le meccaniche di gioco sono affidate semplicemente alla interazione dei giocatori mediante la parola, trattative segrete o pubbliche o altre forme di convincimento reciproco. A partire da queste premesse si può dire che “vincerà” il giocatore o i giocatori che riusciranno a indirizzare la decisione del gruppo in maniera più rispondente ai propri obiettivi o interessi, ma un obiettivo secondario è quello di giocare riuscendo a immedesimarsi con efficacia nel proprio personaggio assegnato.

Nel nostro libro, mentre le meccaniche di gioco rimarranno sempre più o meno le stesse, cambierà lo **scenario**, cioè i ruoli assegnati ai diversi giocatori, che rappresenteranno personaggi all'opera nel momento storico sul quale volevamo concentrare l'attenzione di insegnanti, studenti e appassionati.

Lo spazio di gioco

Per giocare un gioco di comitato serve una sala o un'aula in grado di contenere comodamente tutti i giocatori seduti in cerchio. All'interno del cerchio deve esserci spazio sufficiente perché i giocatori possano interagire, creare capannelli di discussione e avere conversazioni sufficientemente private.

Non è invece opportuno, salvo che sia esplicitamente previsto dallo scenario, che ci siano sale separate: questo infatti favorisce la dispersione, non permette di rintracciare facilmente le singole fazioni quando ci si vuole mettere in contatto con loro e rende più complicato radunare i giocatori per le riunioni plenarie.

Il numero di giocatori

Ogni scenario proposto ha un numero di giocatori predefinito, che va in media dai sette alla quindicina circa (ci sono tuttavia eccezioni). Può capitare che in alcuni casi l'insegnante disponga di meno giocatori di quelli richiesti dallo scenario oppure che i partecipanti siano sensibilmente di più.

Ogni scenario contiene normalmente indicazioni su come comportarsi in queste situazioni: quali personaggi “eliminare” senza squilibrare il gioco se i giocatori sono troppo pochi, o quali personaggi “duplicare” per raggiungere il numero di giocatori presenti. In generale, comunque, non è opportuno avere mai meno di mezza dozzina di giocatori, per evitare che le interrelazioni fra i personaggi siano insufficienti a far progredire il gioco. Al contrario, è sempre possibile aumentare il numero dei giocatori affidando il ruolo di determinati personaggi a più ragazzi insieme uniti in una squadra.

Un'ultima nota: al contrario di altre simulazioni, i giochi che proponiamo hanno una durata medio lunga, circa un'ora e mezza di gioco in media più i tempi di preparazione e di verifica. Sconsigliamo quindi che ci siano persone che non giocano, le quali inevitabilmente finirebbero per annoiarsi e anche per disturbare il gioco.

Le schede giocatore

Se leggete i vari scenari vi renderete conto che normalmente ciascuno contiene un certo numero di “schede”. Si tratta delle istruzioni per i giocatori che contengono la descrizione del singolo personaggio, i suoi obiettivi e, di solito, dei suggerimenti per impostare la propria strategia. La scheda viene consegnata al giocatore dall'arbitro prima dell'inizio del gioco, dopo che è stato spiegato lo scenario e l'argomento della partita. È opportuno, perché il gioco riesca più interessante e divertente, che gli obiettivi previsti dalle schede siano segreti e che ogni giocatore legga solo la propria. Questa segretezza non è assoluta: normalmente il giocatore rivelerà progressivamente i propri obiettivi nel corso della partita; anzi, decidere come e quando scoprire le proprie carte è uno degli elementi strategici fondamentali del gioco; in ogni caso non è mai opportuno che il giocatore faccia leggere la propria scheda agli altri.

Poiché le schede vanno consegnate ai giocatori, per mantenere l'integrità del volume avete il permesso di fotocopiare secondo le vostre esigenze le relative pagine.

Inoltre il volume nella sua interezza è liberamente scaricabile dal sito dell'Associazione culturale Fabbricastorie: www.fabbricastorie.it, sotto licenza **Creative Commons BY-NC-ND 3.0**.

Riconoscibilità dei personaggi

Per un gioco più efficace, è opportuno che il ruolo interpretato da ciascuno sia facilmente riconoscibile da ogni giocatore. Prima di iniziare a giocare l'arbitro dovrà perciò predisporre dei *badge* o del nastro adesivo (se i giocatori si muovono), o un cartello o dei “cavalieri” (nel caso di postazioni fisse) che permettano di identificare facilmente i vari ruoli. In alcuni scenari ci sono inoltre dei suggerimenti specifici.

I giochi di comitato non sono propriamente giochi teatrali, e l'enfasi dovrebbe essere sulla trattativa piuttosto che sull'interpretazione; tuttavia molti giocatori esperti trovano ulteriore soddisfazione nell'introdurre nel gioco elementi tipicamente teatrali, tra i quali costumi e travestimenti. Sentitevi liberi di sperimentare in materia, ma ricordate che i giochi sono perfettamente giocabili anche senza questi accessori.

L'arbitro

Salvo i casi in cui i giocatori siano già particolarmente esperti, è necessario che sia presente un facilitatore del gioco, che d'ora in poi chiameremo sempre “arbitro”. In contesti scolastici sarà presumibilmente l'insegnante, e altrove l'animatore, educatore, capo scout e così via. In ambiti amicali, potrà ricoprire il ruolo di arbitro uno dei partecipanti a turno, magari uno che ha già giocato il gioco in altra occasione.

All'arbitro compete, prima di tutto, di conoscere il gioco: è perciò opportuno che abbia letto a casa l'ambientazione, le istruzioni e magari le schede dei personaggi.

In secondo luogo, spetta all'arbitro di predisporre il luogo della partita in maniera adatta e i materiali di gioco, in particolare le fotocopie delle schede per i giocatori, ciò che servirà a identificare i personaggi e eventuali altri materiali previsti (i nostri giochi, in generale, prevedono comunque solo un minimo di strumentazione e pochi fastidi). Sapendo in anticipo il numero dei giocatori, spetta anche all'arbitro decidere quali eventuali ruoli eliminare o duplicare perché tutti possano giocare.

Quando i giocatori sono radunati, l'arbitro deve spiegare se necessario le meccaniche di gioco (per esempio cos'è un gioco di comitato, eventuali istruzioni particolari previste dal singolo scenario) e magari dire due parole sul periodo storico (suggeriamo che siano veramente due parole, destinate più a evocare il periodo che a descriverlo). Di solito ogni scenario prevede una introduzione che spetta all'arbitro leggere ad alta voce. O subito prima o subito dopo l'arbitro assegnerà ai giocatori le loro schede e quindi il ruolo che devono interpretare.

Durante la partita spetta principalmente all'arbitro di far rispettare i tempi di gioco. In particolare alcuni scenari prevedono anche un alternarsi di momenti di "assemblea plenaria" con altri di trattative private: sarà opportuno che l'arbitro faccia rispettare i tempi previsti per ciascuna fase. Lo stesso vale per particolari meccaniche che possano essere previste, indicate dallo scenario.

Per il resto durante il gioco l'arbitro deve limitarsi a fare l'osservatore e a prendere nota dello svolgimento delle trattative e del comportamento dei giocatori, in modo da essere preparato durante il *debriefing*. Il che ci porta esattamente a...

Chiarimenti sull'uso "educativo" dei giochi

In accordo con la visione esposta da Johan Huizinga nel suo capolavoro *Homo ludens*,² i *Fabbricastorie* credono che il gioco abbia "fine in sé". Detto in altri termini, il gioco non ha uno scopo: si gioca per il piacere di giocare. Se il gioco avesse un "fine" di tipo produttivo, infatti, non sarebbe più gioco, ma... lavoro! Questa impostazione, nel momento in cui proponiamo dei giochi che prevedono un utilizzo di tipo didattico o educativo, richiede che facciamo una serie di avvertenze e specificazioni.

L'attività ludica ha sempre delle ricadute positive: l'interazione con altri, la socializzazione, l'apprendimento di regole, la percezione di dimensioni spaziali o temporali, lo sviluppo delle facoltà intellettive, logico-matematiche o strategiche, lo sviluppo della manualità e dell'uso delle proprie potenzialità fisiche sono le più comuni. Si tratta di ricadute che non devono essere "ricercate": il giocatore ne beneficia per il fatto stesso di partecipare al gioco.

² Johan Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1973, 2002. Il passo rilevante è alle pagg. 10-11: «Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Ogni gioco comandato non è più un gioco...».

Lo stesso accade anche per competenze specificamente culturali: per esempio, chi giocasse al magnifico gioco da tavolo napoleonico *Empires in Arms* ne uscirebbe con una competenza senz'altro approfondita sul periodo, tante sono le meccaniche militari, economiche, politiche e diplomatiche messe in scena nel gioco.³ Sotto questo punto di vista, speriamo che partecipare ai diversi giochi di comitato da noi preparati possa costituire per i giocatori un "punto d'ancoraggio" a cui appoggiare la comprensione delle caratteristiche salienti di alcuni momenti importanti della storia della Sardegna. Capiamo però che questa dimensione "automatica" possa essere considerata un po' poco dalla maggior parte degli insegnanti, soprattutto se si tratta di sacrificare preziose ore di insegnamento che potrebbero essere utilizzate altrimenti. Quello che segue è perciò il suggerimento di come provare a ottenere di più dal nostro lavoro, con una attività più strutturata e con finalità più marcatamente didattiche.

La prima precisazione è che durante il gioco non cambia nulla: l'attività deve comunque essere proposta alla classe come un momento valido in sé stesso, per la bellezza e il piacere del giocare. Questo vuol dire, prima di tutto, che l'attività deve essere del tutto slegata da meccanismi di valutazione del profitto scolastico, sia diretti che indiretti: i ragazzi devono concentrarsi sul gioco, non su ciò che pensano siano le aspettative dell'insegnante. In secondo luogo il flusso del gioco non va mai interrotto con osservazioni didattiche. Ci spieghiamo con un piccolo esempio che racconta spesso il nostro amico Beniamino Sidoti,⁴ uno dei massimi esperti di animazione alla lettura in Italia. Durante una attività in una scuola elementare, Beniamino propose una storia per ragazzi, di genere gradevolmente *horror*. Per creare l'atmosfera, e aiutare gli alunni a "entrare" nella storia, aveva messo i banchi in cerchio, come se fossero una capanna, e lui e i bambini stavano seduti per terra lì sotto, quasi si stessero raccontando una storia attorno al fuoco: l'obiettivo era, ovviamente, di creare un'atmosfera che aiutasse i bambini ad appassionarsi maggiormente. A un certo punto, quando Beniamino lesse ad alta voce: «E d'improvviso spuntò fuori dalla tomba una mummia!», la maestra, che, sia detto per inciso, non era entrata nel cerchio, saltò fuori a dire: «Le mummie, ricordate, ragazzi, le abbiamo studiate nell'Antico Egitto. Erano il risultato di procedimenti di imbalsamazione che...»; ecco, il "clima" del gioco va sempre rispettato e mai interrotto, certamente non come fece quella maestra.

Ma allora, quand'è che si può provare a tirare le somme dell'esperienza? Il momento deputato per questa attività è quello del *debriefing*.

³ Peraltro, una partita di *Empires in Arms* può durare facilmente settimane o mesi! Per chi fosse interessato, *Empires in Arms* è un gioco da tavolo di Greg Pinder e Harry Rowland, pubblicato originariamente dalla Avalon Hill, Baltimore, 1983. Pinder e Rowland hanno successivamente fondato la Australian Design Games, con la quale hanno pubblicato giochi da tavolo pluripremiati. Attualmente distribuiscono una versione per computer di *Empires in Arms*.

⁴ In bibliografia riportiamo alcuni libri di Sidoti, che riguardano l'uso delle storie e dei giochi di ruolo in contesti scolastici.

Il debriefing⁵

Con l'espressione inglese *debriefing* si intende genericamente un'attività di verifica. Nel caso dei giochi l'attività risulta indispensabile perché affinché l'esperienza ludica dispieghi tutte le sue potenzialità educative va sempre analizzata. Si dice con una battuta che la differenza fra una barzelletta e il gioco è che se una barzelletta va spiegata allora è una cattiva barzelletta, mentre un buon gioco richiede sempre una spiegazione a posteriori.⁶ Vi proponiamo quindi uno schema di *debriefing* che aiuti chi ha giocato con voi a farne un bilancio sia come esperienza personale che dal punto di vista della ricostruzione storica. Nella fase del *debriefing* il ruolo dell'insegnante o dell'organizzatore del gioco è essenziale per la conduzione della discussione e per tirare le somme dell'esperienza.

In una prima fase è opportuno verificare l'esperienza del gioco in sé: non si può dare per scontato, infatti, che le persone siano abituate a giocare, tanto più a giochi che richiedono di interpretare dei ruoli in pubblico: i ragazzi possono avere quindi reazioni di imbarazzo o di vergogna, ma lo stesso può capitare anche con gli adulti. È questa quindi la prima cosa da verificare; può bastare, per questo primo giro di opinioni, una domanda semplice quale: «Come vi siete trovati? Come è stata l'esperienza del gioco? È stato difficile interpretare il vostro personaggio?». Normalmente le persone tendono a evadere inconsciamente questa fase, e le risposte si concentrano sulle meccaniche di gioco e non sull'esperienza personale: «Ho cercato di fare... mi sono trovato in difficoltà perché gli altri facevano... il mio obiettivo era...» ma se possibile cercate di concentrarvi su che cosa abbia voluto dire calarsi nei panni di un determinato personaggio "diverso-da-sé" (compreso il giudizio sul personaggio: spesso un giocatore troverà che lui, al posto del personaggio in questione, si sarebbe forse dato obiettivi differenti). La capacità di ragionare in astratto su comportamenti altrui a partire da condizioni date è infatti la prima ricaduta educativa del gioco di comitato, ed è anche il prerequisito per porsi il problema dell'analisi storica successiva.

Un secondo giro di opinioni, a questo punto, può riguardare le meccaniche di gioco: che decisione è stata presa? E quindi chi ha vinto? Perché? Quali sono state le scelte vincenti? Sotto quali condizioni differenti il gioco sarebbe potuto andare diversamente? Normalmente le persone non hanno difficoltà a partecipare attivamente a questo tipo di dibattito, al contrario della fase precedente: tuttavia spesso non hanno coscienza di quali siano state effettivamente le interazioni che si sono stabilite o le alternative che hanno trascurato: se sono stati passivi, se hanno ragionato sulla base di preconcetti...; per far emergere più chiaramente queste meccaniche è fondamentale il ruolo dell'arbitro che, in quanto osservatore esterno, ha potuto osservare con obiettività lo svilupparsi del comportamento di ciascuno.

⁵ Sul *debriefing* si può vedere anche utilmente la sezione ad esso dedicata su Marcato, Giolito, Musumeci, *Benvenuto!*, La Meridiana, Molfetta 1997.

⁶ L'affermazione è di Marcello Bernacchia, nel volume di Marcato e al, citato sopra.

Può essere utile, in questa fase, anche confrontare cosa ciascuno ha capito degli obiettivi degli altri personaggi con quanto effettivamente era indicato sulla scheda di gioco, sia per far emergere pregiudizi e incomprensioni, sia per ragionare se il comportamento del giocatore è stato aderente alle istruzioni ricevute.

In questa fase due sono le dimensioni che vanno assecondate, anche se portano apparentemente fuori tema: da una parte, può emergere che alcuni giocatori abbiano interpretato il proprio ruolo con una certa remissività che non era in realtà prevista dalle istruzioni della propria scheda, anche se sostengono il contrario (il caso di una eccessiva aggressività è più raro). Si tratta di un tentativo di “nascondere il conflitto” giungendo in maniera anticipata a un accomodamento qualunque, purché preventivo: su questo è importante far riflettere i ragazzi, riprendendo, nel caso, quanto emerso nella prima fase: va da sé che una delle idee alla base di qualunque gioco di comitato è che il conflitto è un’opportunità e come tale va agito.

Una seconda dimensione è quella per cui, soprattutto con giocatori attenti, ci si può già cominciare ad aprire a una prima fase di valutazione dal punto di vista storico: normalmente, infatti, ai giocatori non erano aperte tutte le opzioni possibili, a causa dei condizionamenti dati dal particolare periodo di ambientazione. Può qui essere utile cominciare a lavorare per differenze: per esempio, se trasferissimo la vicenda al giorno d’oggi, i giocatori avrebbero maggiore libertà di scelta? Cosa cambierebbe? E se scegliessimo un altro periodo?

Questo conduce direttamente alla terza fase del *debriefing*, che è quella in cui si ragiona in maniera più astratta sul periodo storico e in cui l’insegnante, se lo desidera, può cercare di valutare le competenze acquisite dalla classe sia durante il gioco sia precedentemente, oppure impostare il lavoro futuro. La domanda utile per avviare la discussione può essere quella di valutare la correttezza della ricostruzione storica: sono stati inclusi i personaggi corretti? Ne mancava qualcuno? Gli obiettivi e la descrizione della situazione erano appropriati? Nel caso che la classe non abbia ancora studiato il periodo in questione si può invece esaminare quali sue caratteristiche siano state colte dai ragazzi e che idea si sono fatti dei particolari meccanismi storici che abbiamo cercato di volta in volta di evidenziare. Possono emergere qui eventualmente anche dei percorsi di ricerca, soprattutto se le opinioni sulla affidabilità della ricostruzione storica divergono. Naturalmente, una parola di avviso: se la classe sa che a ogni partita segue un lavoro di ricerca particolarmente impegnativo, la seconda volta giocherà con molto minore entusiasmo...

⁷ Quando si usa il gioco di comitato per l’addestramento lavorativo, infatti, si prevede sempre la presenza di osservatori esterni. Poiché il ruolo dell’osservatore è intrinsecamente poco divertente non ci sembra il caso di costringere alcuni dei ragazzi a svolgere questa funzione invece di giocare. Laddove però gli organizzatori o gli insegnanti fossero più di uno, può essere interessante che si dividano i compiti: uno fa l’arbitro e gli altri osservano dall’esterno le dinamiche di gioco, per riportare le loro osservazioni durante il *debriefing*. *Ça va sans dir* che anche per l’insegnante può essere più divertente giocare che fare l’osservatore...

I Fabbricastorie

L'Associazione culturale Fabbricastorie è costituita da appassionati di giochi che sono da molti anni attivi sulla scena ludica locale e nazionale. L'Associazione è stata fondata nel 2010 per mettere a frutto le competenze dei soci e consentire loro di sviluppare in comune progetti di creazione e diffusione di giochi. I giochi di comitato sono uno dei filoni di attività principali dell'Associazione, anche se non l'unico.

Siamo particolarmente interessati alla sperimentazione dei nostri giochi in ambito scolastico, universitario o associativo: vi invitiamo pertanto a contattarci per ogni chiarimento sull'uso dei giochi contenuti in questo volume, o per organizzare partite dimostrative o di prova, o anche per il supporto ad altre attività ludiche che vogliate organizzare. L'Associazione culturale Fabbricastorie è una associazione di volontariato senza fine di lucro, e le attività di promozione della cultura ludica sono sempre gratuite, anche oltre il termine del progetto *Gioca la storia*. Contattateci a direttivo@fabbricastorie.it

L'Associazione ha un sito (www.fabbricastorie.it) sul quale sono pubblicati i nostri giochi. Durante il progetto *Gioca la storia* saranno anche pubblicati man mano commenti e suggerimenti, nonché la copia elettronica di questo volume, liberamente scaricabile. Potete anche seguirci sulla nostra pagina Facebook: cercate "Fabbricastorie Italia".

Ringraziamenti e riconoscimenti

Il presente volume fa parte del progetto *Gioca la storia – giochi collettivi per imparare la storia della Sardegna divertendosi* finanziato dall'Assessorato della Pubblica Istruzione, Beni Culturali, Informazione, Spettacolo e Sport della Regione Autonoma della Sardegna all'interno del piano straordinario per i giovani (co-finanziamento di proposte progettuali presentate da associazioni di volontariato come la nostra) ed è quindi pubblicato grazie a un contributo della Amministrazione regionale, che ringraziamo.

Tutti i giochi sono stati più o meno testati, riscritti e riorganizzati più e più volte dai *Fabbricastorie* collettivamente. Ad ogni modo l'ideazione e la prima stesura del *Tempio di Antas* è di Andrea Salidu, della *Battaglia del Fangario* di Giorgio Astara, della *Successione* di Agostino "Tino" Dessì, della *Sartiglia* di Mauro Cogoni, di *Sos Novadores* di Alberto Pintus, della *Finanziaria* di Andrea Assorgia, per tutti gli altri giochi di Roberto Sedda. L'impaginazione, la grafica e la copertina sono di Simona Sanna. Desideriamo anche ringraziare Elisabetta Arca, che ha originariamente indirizzato la nostra attenzione verso *Banditi a Orgosolo*, e Simone Masala, Andrea Angiolino e Sidoti per l'amichevole incoraggiamento.