

È

un libro magico, “**Donne in Gioco 2.0 e Legalità**”. Ideato da Elena Luviso, femminista

coraggiosa e giurista informatica da quasi venticinque anni, vi hanno collaborato anche Fiorenza Taricone, docente universitario di Storia delle dottrine politiche, Elena Marinucci, fondatrice della Commissione nazionale per le Pari opportunità, Livia Turco, presidente della Fondazione Nilde Iotti, Maria Pia Garavaglia, presidente dell’Istituto per le analisi dello stato sociale, Franca Pinto Minerva, pedagogista.

Dalle quarantadue donne scelte nel primo volume, “Donne in gioco” (edito da Modiano nel 2016), e che rimandano al 1946, anno del diritto di voto riconosciuto e praticato per il genere femminile, si è passati, in questo secondo volume del 2018, al racconto-descrizione di ventisei nuove personalità femminili, nel 72° anniversario del suffragio universale e nel 70° della promulgazione della Costituzione italiana. Le donne scelte corrispondono, inoltre, ad altrettante identità territoriali, testimonianza di una presenza femminile sia nelle grandi città che nei piccoli centri, dal Nord al Sud.

Raccolto in una scatola-kit contenente dadi, timer, alfabeto e due mazzi di carte, uno pittorico e l’altro biografico, il primo “Donne in gioco” è stato dichiarato Primo Gioco europeo pedagogico sperimentale sulla storia delle donne in chiave giuridica. Oggi, appunto, diventa un libro e si aggiorna per ripercorrere, da un lato, lo spirito e i principi della Costituzione, dall’altro, partendo dalle ventuno donne che hanno fatto parte dell’Assemblea costituente, per mettere in luce in modo originale e innovativo il legame fra le donne citate nel testo e i concetti di identità politica e di legalità con cui sono state identificate e che hanno contraddistinto il loro pensiero e il loro operato.

Un libro che si sfoglia, si ritaglia, si ascolta, si vive in gruppo, si trasforma in gioco da tavolo e in strumento di socialità, oltre che educativo. È tutto questo “Donne in Gioco 2.0 e Legalità”. Un libro dalle vesti tradizionali, inoltre, che si trasforma in digitale. Un libro magico, dicevamo. Sì, perché oltre alla lettura offre la possibilità di giocare, di apprendere giocando, di mettersi in gioco.

Il verbo “giocare”, con la sua ambivalenza, ci aiuta a rendere lievi anche argomenti importanti. Ed è il caso, appunto, della invenzione di Elena Luviso che, attraverso le carte da gioco, rende facile e

divertente conoscere la storia e la vita di queste settantadue donne che hanno lasciato un segno nella storia, da Tina Anselmi a Carla Fracci, a Lella Costa, Alda Merini, Ilaria Alpi.

Nel volume, dunque, sono pubblicate delle carte da gioco, tutte realizzate dalla Casa Modiano. Ogni carta raffigura una personalità femminile ed è completata da una definizione di potere e di legalità, come s'è detto, di cui si sono fatte portavoce. Dove le parole potere e legalità indicano concetti non solo di natura economica, ma anche morale e valoriale di pensiero e azione coerente. Alla giornalista Oriana Fallaci, ad esempio, carta n. 33, sono state abbinare le seguenti definizioni di potere e legalità: passione per la scrittura e anticonformismo delle idee; libertà delle idee come garanzia di libertà. Non solo. Il volume comprende un alfabeto che ci aiuta a comprendere l'evoluzione semantica, declinata al femminile, di alcuni concetti. Anzi, un doppio alfabeto che rimanda al binomio donne e legalità e come questo sia stato interpretato dalle protagoniste. Alla carta n. 29, raffigurante l'astrofisica Masrgherita Hack, è abbinata la lettera "H" a cui corrispondono le parole: "humour" e "handicap". Oppure, all'astronauta Samantha Cristoforetti sono associate le parole "sicurezza sociale" e "straining".

La possibilità, infine, di ritagliare le carte pittoriche che raffigurano le personalità femminili offre l'opportunità di giocare in diverse modalità, da quella più facile a quella più complessa dei due alfabeti.



Gli obiettivi di questo volume/gioco sono molteplici. Voler rappresentare, ad esempio, una

sfida culturale per avvicinare le giovani generazioni a figure femminili importanti della nostra storia più recente, la maggior parte delle quali non sufficientemente conosciuta e valorizzata. Essere di stimolo, anche, alla valutazione critica delle differenze che i vari modelli presentano, individuando la permanenza di stereotipi, sia lessicali che comportamentali, oppure i segni di rottura e di innovazione. Il libro, poi, attraverso la formula del gioco di educazione e formazione, consente di familiarizzare con i concetti richiamati nella Costituzione italiana.

L'uso del QRCode, inoltre, consente, tramite uno smartphone, di ascoltare sul proprio apparecchio il contenuto del libro, con l'evidente finalità antidiscriminatoria di consentire anche ai e alle non

vedenti di fruire del materiale proposto. E, infine, un'ulteriore caratteristica innovativa del volume: una app che offre ai giovani e alle giovani uno spunto per delineare una mappatura geografica, nazionale e locale, delle donne presenti nel libro e individuare coloro che si sono distinte, avendo come esempio e punto di riferimento le battaglie delle nostre Madri della Repubblica.

Il progetto non ha scopo di lucro ed è stato reso possibile, nella sua stesura, dalla collaborazione delle molteplici donne che hanno profuso tempo, energie e saperi. Altre ancora hanno investito economicamente in prima persona insieme ad altri sponsor.



Donne in gioco 2.0 e legalità

sarà presentato il 25 settembre 2018, alle ore 17.00, presso la sala mostre e convegni Gangemi editore di Roma, via Giulia 142