

# SCHEDA

## CD - IDENTIFICAZIONE

TSK - Tipo modulo	MODI
CDR - Codice Regione	20
CDM - Codice Modulo	ICCD_MODI_4048104539541
ESC - Ente schedatore	ICCD
ECP - Ente competente	ICCD
OGM - Modalità di individuazione	documentazioni audio-visive

## OG - ENTITA'

AMB - Ambito di tutela MiC	etnoantropologico
AMA - Ambito di applicazione	entità immateriali
CTG - Categoria	gioco, comunicazione non verbale
OGD - Definizione	Gioco della morra a Jerzu

## LC - LOCALIZZAZIONE

LCS - Stato	ITALIA
LCR - Regione	Sardegna
LCP - Provincia	NU
LCC - Comune	Jerzu
LCL - Località	JERZU

## DT - CRONOLOGIA

DTR - Riferimento cronologico	XXI
-------------------------------	-----

## CM - CERTIFICAZIONE E GESTIONE DEI DATI

CMR - Responsabile dei contenuti	Magnani, Fabrizio (collaboratore al coordinamento del progetto)
CMR - Responsabile dei contenuti	Tucci, Roberta (coordinatore del progetto)
CMR - Responsabile dei contenuti	Vietri, Luisa (collaboratore al coordinamento del progetto)
CMC - Responsabile ricerca e redazione	Di Lella, Rosa Anna
CMA - Anno di redazione	2016
CMM - Motivo della redazione del MODI	Inventario patrimonio culturale immateriale/ ICCD: progetto PCI 500 giovani
ADP - Profilo di accesso	1
OSS - Note sui contenuti del modulo	Temi trattati nell'ambito del progetto PCI: Espressività di tradizione orale

## DA - DATI ANALITICI

Due coppie di giocatori si sfidano alla #murra#. Sono intorno ad un tavolo, circondati da spettatori. La competizione inizia con la sfida tra due giocatori che indicano un numero abbassando simultaneamente e ripetutamente la mano destra segnando con una o più dita. Durante il gioco, gli sfidanti cercano di indovinare la somma delle dita distese, accompagnando le azioni con urla, enunciando il numero pronosticato o esortazioni ed escalamazioni. Quando uno dei giocatori di una

<b>DES - Descrizione</b>	squadra è battuto dal giocatore dell'altra, il gioco passa al secondo giocatore della medesima squadra e così via fino alla fine del gioco. I gesti sono veloci e concitati, a volte uno dei giocatori batte col pugno o con il palmo sul tavolo. Durante il gioco, un arbitro interviene in alcuni momenti a confermare il punteggio. Il gioco va avanti fino alla vittoria di una delle due squadre e diventa sempre più veloce e incalzante, con urla o ritmi cadenzati.
<b>NSC - Notizie storico critiche</b>	La morra è un gioco diffuso in Italia e in Europa in diverse forme e con regole diversificate. Generalmente il gioco vede coinvolti due giocatori o due squadre di più giocatori e consiste in una competizione durante la quale i due sfidanti mostrano simultaneamente uno o più dita della mano, accompagnando i gesti con l'enunciazione di un numero. Obiettivo del gioco è quello di indovinare la somma tra i numeri gettati da entrambi gli sfidanti. Nella morra o #murra# sarda spesso si gioca in squadre composte da due persone. Il giocatore che indovina la somma conquista il punto e conserva il turno, ed affronta quindi l'altro giocatore della squadra avversaria. Il gioco va avanti fino a quando una delle due squadre totalizza un punteggio finale fissato in precedenza, che può essere di 16 o 21 punti. Accanto ai giocatori, si rileva la presenza de #su contadori#, l'arbitro della partita. Il gioco permette di sviluppare e mostrare doti di concentrazione, prontezza di riflessi e velocità e si caratterizza per gli elementi teatrali e musicali che accompagnano la sfida. La sfida documentata nel filmato è la semifinale del Decimo torneo di #murra# tenutosi a Jerzu nel 2013, e vede in campo la squadra di Armungia contro quella di Gairo.

## RI - RILEVAMENTO ENTITA' IMMATERIALI

<b>RIM - Rilevamento/contesto</b>	rilevamento nel contesto
<b>DRV - DATI DI RILEVAMENTO</b>	
<b>DRVL - Rilevatore</b>	NR
<b>DRVD - Data del rilevamento</b>	2013 ca
<b>CAO - OCCASIONE</b>	
<b>CAOD - Denominazione</b>	gioco
<b>ATC - ATTORE COLLETTIVO</b>	
<b>ATCD - Denominazione</b>	giocatori di #murra#

## DO - DOCUMENTAZIONE

<b>FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA</b>	
<b>FTAN - Codice identificativo</b>	PCI_Sardegna_RD_F0001
<b>FTAX - Genere</b>	documentazione allegata
<b>FTAK - Nome file digitale</b>	PCI_Sardegna_RD_F0001.jpg
<b>FTAT - Note</b>	Fermo-immagine tratto da documento video-cinematografico (vedi VDC).
<b>VDC - DOCUMENTAZIONE VIDEO-CINEMATOGRAFICA</b>	
<b>VDCN - Codice identificativo</b>	PCI_Sardegna_RD_V0001
<b>VDCX - Genere</b>	documentazione esistente
<b>VDCP - Tipo/formato</b>	file digitale
<b>VDCA - Denominazione /titolo</b>	Sa murra. Semifinale Armungia v.s. Gairo, 10° torneo a Jerzu
<b>VDCS - Specifiche</b>	Durata: 4'19"

<b>VDCD - Riferimento cronologico</b>	2013/07/23
<b>VDCW - Indirizzo web (URL)</b>	<a href="https://www.youtube.com/embed/9izuIm25giE">https://www.youtube.com/embed/9izuIm25giE</a>
<b>VDCT - Note</b>	Dati disponibili online: "Sa murra. Semifinale Armungia v.s. Gairo, 10° torneo a Jerzu"; durata 4'19"; pubblicato online il 23 luglio 2013.
<b>BIB - BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>BIBR - Abbreviazione</b>	LUIU - MURGIA 2012
<b>BIBX - Genere</b>	bibliografia di confronto
<b>BIBF - Tipo</b>	monografia
<b>BIBM - Riferimento bibliografico completo</b>	Luiu Antonio - Murgia Laura, Gioco della morra, Arcipelago Mediterraneo. La Sardegna, Roma 2012, p. 75.
<b>BIB - BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>BIBR - Abbreviazione</b>	BUSSU 2010
<b>BIBX - Genere</b>	bibliografia di confronto
<b>BIBF - Tipo</b>	rivista
<b>BIBM - Riferimento bibliografico completo</b>	Bussu Tonino, Il gioco della morra: ovvero il fascino del proibito, in Almanacco Gallurese, n. 18 (2010-2011), Sassari 2010, pp. 35-39.