

# SCHEDA



## CD - CODICI

TSK - Tipo scheda	BDM
LIR - Livello catalogazione	P
<b>NCT - CODICE UNIVOCO</b>	
NCTR - Codice Regione	20
NCTN - Numero catalogo generale	00248076
ESC - Ente schedatore	S252
ECP - Ente competente per tutela	S252

## OG - BENE CULTURALE

AMB - Ambito di tutela MiC	demoetnoantropologico
CTG - Categoria	STRUMENTI E ACCESSORI/ LUDICI
<b>OGT - DEFINIZIONE BENE</b>	
OGTD - Definizione	Gioco del cerchio
OGTV - Configurazione strutturale e di contesto	bene complesso/ insieme

## QNT - QUANTITA'

QNTN	2
------	---

## OGC - TRATTAMENTO CATALOGRAFICO

OGCT - Trattamento catalografico	scheda unica
OGR - Disponibilità del bene	bene disponibile

## LC - LOCALIZZAZIONE GEOGRAFICO - AMMINISTRATIVA

### PVC - LOCALIZZAZIONE

PVCS - Stato	ITALIA
PVCR - Regione	Sardegna
PVCP - Provincia	OR
PVCC - Comune	Ales
PVCL - Località	Zeppara

### LDC - COLLOCAZIONE SPECIFICA

<b>LDCT - Tipologia</b>	museo
<b>LDCN - Denominazione attuale</b>	Museo del giocattolo tradizionale della Sardegna
<b>LDCU - Indirizzo</b>	Via Vittorio Emanuele, 10

#### LA - ALTRE LOCALIZZAZIONI GEOGRAFICO - AMMINISTRATIVE

<b>TLC - Tipo di localizzazione</b>	luogo di rilevamento
<b>PRV - LOCALIZZAZIONE</b>	
<b>PRVS - Stato</b>	ITALIA
<b>PRVR - Regione</b>	Sardegna
<b>PRVP - Provincia</b>	OR
<b>PRVC - Comune</b>	Ales
<b>PRVL - Località</b>	Zeppara

#### DT - CRONOLOGIA

<b>DTZ - CRONOLOGIA GENERICA</b>	
<b>DTZG - Fascia cronologica /periodo</b>	XX
<b>DTZS - Specifiche fascia cronologica/periodo</b>	fine
<b>DTS - CRONOLOGIA SPECIFICA</b>	
<b>DTSI - Da</b>	1993
<b>DTSF - A</b>	1996
<b>DTM - Motivazione/fonte</b>	inventario museale

#### DA - DATI ANALITICI

<b>DES - Descrizione</b>	Cerchio di metallo e lunga pertica in canna, suddivisa in due parti all'estremità e con sottile bastoncino di legno infilato perpendicolarmente ai due tronconi.
<b>NSC - Notizie storico-critiche</b>	L'oggetto appartiene alla collezione del Museo del giocattolo tradizionale della Sardegna (deliberazione della Giunta Comunale n. 63 del 21.5.2003), situato a Zeppara, frazione del Comune di Ales (OR) e inaugurato il 14 dicembre del 2002. È riconducibile al nucleo originario della collezione, costituitosi a seguito di un laboratorio didattico della Scuola media di Ales condotto negli anni 1993-1996. Il progetto, svolto in collaborazione con la cattedra di Tradizioni Popolari dell'Università di Cagliari, grazie alle informazioni acquisite durante una ricerca sul campo coordinata dal Professor Nando Cossu (1943-2022), aveva lo scopo di far conoscere ai ragazzi delle scuole medie i giocattoli del passato, le relative tecniche costruttive, modalità e regole d'uso. L'ampia diffusione del gioco del cerchio in tutta la penisola italiana è testimoniata dalle immagini d'epoca, che spesso ritraggono bambini con il cerchio tra le mani. Come per molti giochi della tradizione, anche per il gioco del cerchio si adattavano e reimpiegavano oggetti di uso quotidiano destinandoli al divertimento infantile. Il cerchio veniva, infatti, spesso ricavato da un cerchione di bicicletta o da una vecchia botte.

#### MT - DATI TECNICI

<b>MTC - MATERIA E TECNICA</b>	
<b>MTCP - Riferimento alla parte</b>	cerchio
<b>MTCM - Materia</b>	metallo/ ferro

<b>MTCT - Tecnica</b>	forgiatura
<b>MTC - MATERIA E TECNICA</b>	
<b>MTCP - Riferimento alla parte</b>	bastone
<b>MTCM - Materia</b>	legno/ canna
<b>MTCT - Tecnica</b>	taglio
<b>MIS - MISURE</b>	
<b>MISP - Riferimento alla parte</b>	cerchio
<b>MISZ - Tipo di misura</b>	raggio
<b>MISU - Unità di misura</b>	cm
<b>MISM - Valore</b>	13
<b>MIS - MISURE</b>	
<b>MISP - Riferimento alla parte</b>	bastone
<b>MISZ - Tipo di misura</b>	lunghezza
<b>MISU - Unità di misura</b>	cm
<b>MISM - Valore</b>	105
<b>UT - UTILIZZAZIONI</b>	
<b>UTU - DATI DI USO</b>	
<b>UTUT - Tipo</b>	storico
<b>UTUF - Funzione</b>	ludica
<b>UTUM - Modalità di uso</b>	Il cerchio veniva spinto e fatto rotolare in verticale attraverso l'ausilio del bastone. I ragazzi potevano improvvisare gare di velocità e di abilità e persino scambiarsi i cerchi durante la corsa.
<b>CO - CONSERVAZIONE E INTERVENTI</b>	
<b>STC - STATO DI CONSERVAZIONE</b>	
<b>STCC - Stato di conservazione</b>	buono
<b>TU - CONDIZIONE GIURIDICA E PROVVEDIMENTI DI TUTELA</b>	
<b>CDG - CONDIZIONE GIURIDICA</b>	
<b>CDGG - Indicazione generica</b>	proprietà Ente pubblico territoriale
<b>CDGS - Indicazione specifica</b>	Comune di Ales
<b>BPT - Provvedimenti di tutela - sintesi</b>	no
<b>DO - DOCUMENTAZIONE</b>	
<b>FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA</b>	
<b>FTAN - Codice identificativo</b>	2000248076_FTA_001
<b>FTAX - Genere</b>	documentazione allegata
<b>FTAP - Tipo</b>	fotografia digitale (file)
<b>FTAF - Formato</b>	jpg
<b>FTAA - Autore</b>	Porru Angelica
<b>FTAK - Nome file originale</b>	2000248076_FTA_001.jpg

**BIB - BIBLIOGRAFIA**

<b>BIBR - Abbreviazione</b>	HUIZINGA 2002
<b>BIBJ - Ente schedatore</b>	S252
<b>BIBH - Codice identificativo</b>	BS252003
<b>BIBX - Genere</b>	bibliografia di corredo
<b>BIBF - Tipo</b>	libro
<b>BIBM - Riferimento bibliografico completo</b>	Huizinga Johan, Homo Ludens, Einaudi, Torino 2002 (trad. it. da 1938, Homo Ludens, Leida).

**BIB - BIBLIOGRAFIA**

<b>BIBR - Abbreviazione</b>	ATZORI 1971
<b>BIBJ - Ente schedatore</b>	S252
<b>BIBH - Codice identificativo</b>	BS252009
<b>BIBX - Genere</b>	bibliografia specifica
<b>BIBF - Tipo</b>	contributo in periodico
<b>BIBM - Riferimento bibliografico completo</b>	Atzori Mario, I giochi dei bambini in una comunità sarda, in Uomo & Cultura, IV(1971), pp. 165-211.

**AD - ACCESSO AI DATI****ADS - SPECIFICHE DI ACCESSO AI DATI**

<b>ADSP - Profilo di accesso</b>	1
<b>ADSM - Motivazione</b>	scheda contenente dati liberamente accessibili

**CM - CERTIFICAZIONE E GESTIONE DEI DATI****CMP - REDAZIONE E VERIFICA SCIENTIFICA**

<b>CMPD - Anno di redazione</b>	2022
<b>CMPN - Responsabile ricerca e redazione</b>	Porru, Angelica
<b>RSR - Referente verifica scientifica</b>	Saba, Gianna
<b>FUR - Funzionario responsabile</b>	Saba, Gianna

**AN - ANNOTAZIONI**

<b>OSS - Osservazioni</b>	La campagna di catalogazione è stata finanziata dal Comune di Ales (OR).
---------------------------	--------------------------------------------------------------------------