

NUMERO
123
marzo 2021
ניסן 5781

דאפ דאפ di pagina in pagina דאפ דאפ
IL GIORNALE EBRAICO DEI BAMBINI

giochiamo?



info@dafdaf.it

La festa

Non c'è **Purim** senza **Purim Spiel**. La rivisitazione, in chiave umoristica e liberatoria, dei temi che la **festa delle sorti** pone alla collettività ebraica.

La storia è nota: il perfido Amman, potente ministro del re Assuero, punta ad annientare gli ebrei di Persia. Sembra un destino ineluttabile, senza altro possibile esito che lo sterminio. Determinante si rivela a questo punto la figura del moglie del re, l'ebrea Ester, il cui coraggioso intervento mette in salvo il suo popolo da morte certa.

Il Purim Spiel è un'antica tradizione del mondo

ashkenazita. Si suppone che sia proprio il nucleo artistico da cui ha origine



LUISVALENTI



la fortunata saga del teatro yiddish.

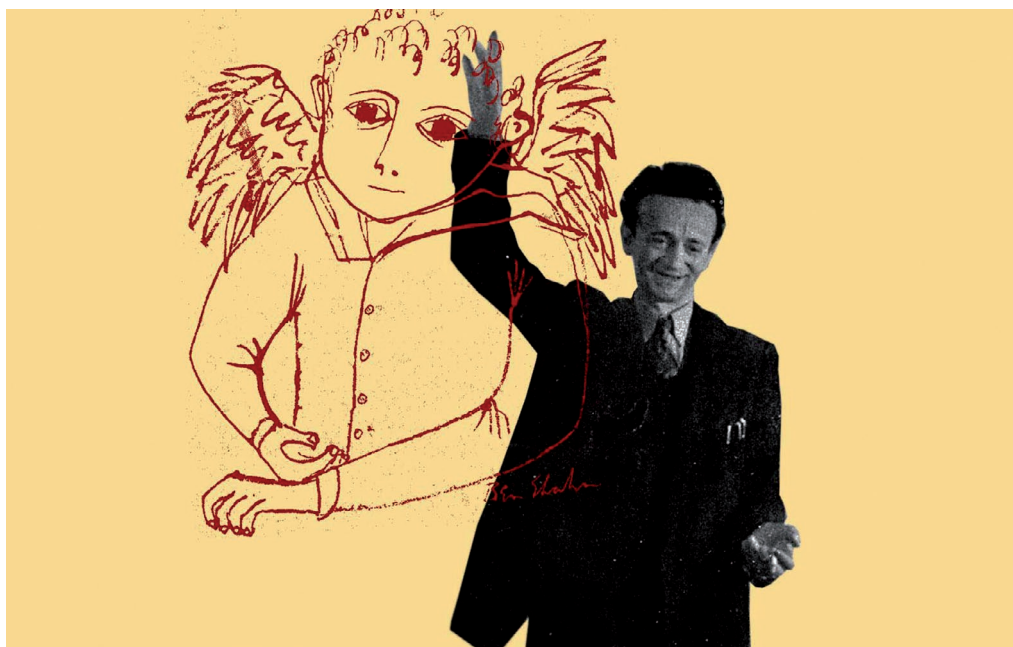
Tra i suoi più apprezzati interpreti

spicca **Itzik Manger** (1901-1969), autore nel 1936 del fortunato "De Megile". Il testo rappresenta una delle rivisitazioni **in rima** più originali della **Megillah, il Libro di Ester**.

Manger, oltre a riproporre i

delle sorti

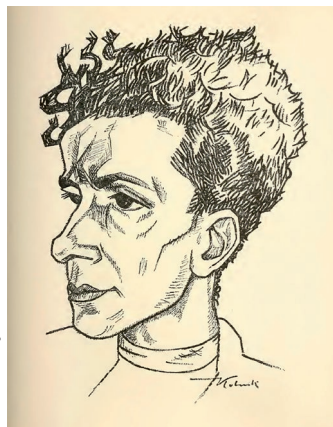
ITZIK MANGER



Nacque nel 1901 a Czernowitz, oggi Ucraina, all'epoca tra i centri culturali più significativi dell'Impero austroungarico.

Il perno della sua attività fu però soprattutto Varsavia, città che lasciò nel 1938 per emigrare prima a Parigi e poi a Londra.

Si trasferì quindi a New York negli Anni Cinquanta. E infine in Israele, dove visse dal 1967 fino alla morte.



Manger è autore di varie liriche, ballate, scritti in prosa e saggi. Oltre che di testi teatrali, naturalmente, come il Purim Spiel.



personaggi classici, da Assuero ad Amman, da Ester al saggio Mordechai, ne inventa uno di pura fantasia:

Fastigrossa il sarto,

perdutamente innamorato della regina e intenzionato a uccidere il re suo marito per conquistarne le attenzioni.

Alcuni anni fa il Purim Spiel di Manger fu reinterpretato dal laboratorio teatrale della Comunità ebraica di Firenze diretto dalla drammaturga Laura Forti.



Nell'adattamento portato in scena due erano le vicende a sovrapporsi: quella ambientata in Persia e quella di una sgangherata compagnia teatrale di ebrei polacchi nei giorni dell'invasione nazista.

UN PICCOLO AIUTO

Notizie Fresche

DafDaf

pag. 5

ping pong

Quando arriva il momento di celebrare una festa, ci sono molte tradizioni da rispettare. A Purim si ascolta la lettura della Meghillat Esther, ci si maschera, si portano i mishloach manot e si mangiano le orecchie di Aman. Però è importante saper distinguere fra le mitzvot comandate per celebrare una festa nel modo giusto e le usanze, per cui per esempio è possibile festeggiare Purim senza alcuna maschera, ma non si può non andare alla lettura della Meghillat.

Mitzvah

Deriva da tzavah, comando, ed è una parola usata sia per indicare i 613 comandamenti dettati nella Torah sia la legge ebraica in generale o il compimento di un'azione caritatevole. Le mitzvot sono 613: numero che somma quelle negative, 365 come i giorni dell'anno solare, e quelle positive, 248 come le parti del corpo umano (come vengono contate nella Torah). Ascoltare la lettura della Meghillat Esther la sera e la mattina di Purim è una delle mitzvot di Purim, insieme ai mishloach manot, alla tzedakah ai poveri, e al pasto festivo, la seudah.



Minhag

È una parola ebraica molto difficile da tradurre che indica l'insieme di tradizioni e norme specifiche di una determinata comunità. Esistono minhagim maggiori e minori. Il minhag italiano, che si differenzia poi ancora in minhagim specifici delle diverse comunità, è molto particolare ed unisce oggi specificità dei minhagim askenazita e sefardita oltre a caratteristiche proprie. L'uso di mascherarsi a Purim è nato in Italia nel 1500 perché nella Meghillat D. non compare mai e dunque "si maschera". In Francia e Germania, nel 1300, si è iniziato a fare rumore per coprire il nome di Aman.



Purim, PurimSpiel, Meghillat Esther... tutte parole che i lettori di DafDaf conoscono bene, ma se qualcuno avesse qualche dubbio può forse andare indietro nel tempo, e sfogliare i vecchi numeri del giornale ebraico dei bambini.

Di Purim, infatti, parliamo tutti gli anni.

La prima volta nel numero 6, a marzo 2011, quando la copertina di Luisa Valenti era dedicata al

personaggio di un racconto scritto da Guido

Vitale, intitolato Gimelkronos.

Vi riproponiamo la rubrica PingPong, che abbiamo dedicato a Purim alcune volte, a partire dal numero 6, ma anche negli anni successivi. Ogni 12 numeri, una volta all'anno, abbiamo dedicato un poco di spazio a una delle feste più amate, cercando di raccontare cose meno note, proponendo ricette, maschere, giochi e approfondimenti. Volete provare a trovare tutte le pagine dedicate Purim, come se fosse una caccia al tesoro? Pronti... via!

PAGINA 5

DafDaf

...Notizie fresche

ping pong

Marzo tempo di maschere? Purim e Carnevale cadono nello stesso periodo e in entrambe c'è l'uso di mascherarsi... Il risultato è che molti fanno confusione e chiamano Purim "il Carnevale ebraico". In realtà sono due feste diversissime!

Purim

Purim celebra la storia della Meghillat Esther. Mascherarsi non è una delle mitzvot di Purim, ma è un uso nato in Italia nel 1500, legato al fatto che nella Meghillat, D-o rimane "mascherato" senza svelarsi. A Purim si mangiano le orecchie (o cappelli) di Hamman (Oznei Hamman in ebraico e Hamantash in yiddish). Provate la ricetta!



Carnevale

Il Carnevale è una festa cristiana. Nella tradizione è un momento di allegria, in cui scompaiono le differenze tra ricchi e poveri e, mascherati, tutti sono uguali. In passato era però un periodo triste per gli ebrei, che diventavano l'oggetto di scherno dei festeggiamenti. Anche Carnevale ha i suoi dolci: le chiacchiere (o bugie, o fritole, o frappe).



Il casto

Che strano nome per questo **dolce a base di farina di castagne** di cui esistono varianti in molte regioni d'Italia: a Lucca lo chiamano **torta di neccio**, ad Arezzo **baldino**, a Firenze **migliaccio**.

Qui trovate la **ricetta piemontese**: pochi ingredienti, facili da trovare, l'esecuzione è semplice e veloce.

Per chi di voi vuole sbizzarrirsi consiglio le decorazioni con **frutta candita o lamponi**.

Le cuoche di campagna usavano **il rosmarino**, e anche a me l'idea piace.

Una sola raccomandazione sempre importante: provate la consistenza con uno stecchino.

Ingredienti:

1/2 kg di farina di castagne
 1 uovo
 20 gr di cacao,
 120 gr di zucchero
 2 cucchiaini di lievito,
 1/2 l di latte
 una manciata di uvetta



una manciata di pinoli
 un rametto di rosmarino
 qualche mandorla
 1 cartina di vaniglia

Procedimento:

Mescolate tutti gli ingredienti e prima di infornare aggiungere l'albume montato a neve.

gnaccio



Versate in una teglia, poi chiedete l'aiuto di un adulto e cuocete in forno a 170° per mezz'ora.

TANTE RICETTE, UNA SOLA IDEA

Il castagnaccio gnaccia, castignà, migliaccio, baldino, ghirighio, patòna, bòle o torta di neccio...

È **una torta originaria della**

CLAUDIA

È la nonna di quattro ragazzini che vivono a Parigi; con loro adora parlare di cibo e di dolcezze.

Dirige il Museo degli Argenti della Comunità ebraica di Casale Monferrato e il dipartimento educativo della Maccabiah che accoglierà gli atleti ebrei di tutto il mondo in Israele a luglio 2022.





Toscana, ma tipica anche di tutti quei posti in cui crescono bene le castagne, come in Corsica, per esempio.

Originariamente si faceva cuocere nel forno un impasto di **farina di castagne, acqua, olio** extravergine d'oliva, **pinoli** e **uvetta**.

Alcune ricette aggiungono altri

ingredienti, come **ramerino, scorze d'arancia, semi di finocchio** o **frutta secca**. Lo si mangia a volte con la ricotta o il miele, di castagno.

Ne esistono almeno **tre diversi tipi**: una torta molto **sottile** chiamata patona o castignà, **una più spessa**, diffusa in Toscana e in particolare a Lucca, dove viene chiamata



Bartolomeo Bimbi "Ramo di castagno con ricci e marroni"



torta di neccio, mentre a Livorno il castagnaccio, alto tre centimetri e denso, è chiamato toppone ed è considerato di qualità inferiore, e ad Arezzo viene chiamata baldino, **e una sorta di polenta dolce** chiamata pattona.

Il castagnaccio più noto è una torta sottile, chiamata migliaccio o ghirighio.

È un piatto povero nel vero senso della parola, diffusissimo

dove **le castagne erano alla base dell'alimentazione** delle popolazioni contadine.

Secondo quanto si legge nel **“Commentario delle più notabili et mostruose cose d’Italia e di altri luoghi”**, di Ortensio Landi (Venetia, **1553**) pare che l’inventore del castagnaccio sia stato un lucchese, un tale **Pilade da Lucca**, che fu **“il primo che facesse castagnazzi e di questo ne riportò loda”**.



di pagina in pagina
IL GIORNALE EBRAICO DEI BAMBINI



DAFDaf
è a cura
di Ada Treves

info@dafdaf.it

Unione delle Comunità
Ebraiche Italiane

Comitato scientifico:



rav Roberto
Della Rocca



rav Elia
Richetti



Sonia
Brunetti



Moria
Maknouz



Giorgio
Albertini



Dora
Fiandra



Chiara
Segre



rav Benedetto
Carucci Viterbi



Odelia
Libermanome



Daniela
Misan



Orietta
Fatucci



Nedelia
Tedeschi



Alisa
Luzzatto



Stefania
Terracina

Hanno collaborato: Adam Smulevich. La testata è di Paolo Bacillieri e l'immagine di copertina di Luisa Valenti, che è autrice anche del Gimmelkronos, a pagina 6. La rubrica "Le ricette di nonna Claudia" è di Claudia De Benedetti, e un ringraziamento speciale va a Daniel Fishman e al maestro Adolivio Capece, autore dello speciale dedicato agli scacchi. Davidino, a pagina 16, è un personaggio di Enea Riboldi, le faccine della gerenza sono di Giorgio Albertini.

Impaginazione: Giandomenico Pozzi

Stampa: CENTRO STAMPA QUOTIDIANI S.p.A. - 25030 Erbusco (BS) - www.csqspa.it

DafDaf - Il giornale ebraico dei bambini - Direttore responsabile: Ada Treves - Redazione: Lungotevere Sanzio 9 - Roma 00153 - Reg. Tribunale di Roma n. 161/2020

Due piccoli

Il **gioco degli scacchi** è nato nel **650 EV in Persia** (l'attuale Iran) durante il regno di Cosroe, che era riuscito a portare pace e benessere al suo popolo per oltre un quarto di secolo.

Pur essendo ricchissimo e possedendo ogni cosa, Re Cosroe si annoiava terribilmente.

Un giorno allora promise di donare qualsiasi cosa a chi fosse riuscito a rendere di nuovo piacevole la sua vita... avvenne che dopo qualche tempo **Sissa**, il più giovane tra i componenti della sua corte, gli portò un **gioco** che simulava una **battaglia tra due eserciti in miniatura**.

Gli eserciti si ispiravano all'esercito persiano: c'erano truppe veloci montate su **elefanti, guerrieri a cavallo, carri** per il trasporto di armi, viveri ecc., e infine la **fanteria**, ovvero i soldati a piedi. In battaglia ovviamente era presente anche il **Re** con il suo **generale**.

Ci sono voluti secoli perché i pezzi del gioco diventassero quello che sono oggi e perché venissero



codificate le regole, che però oggi sono universalmente accettate.

I **nomi dei pezzi** non derivano però dal persiano, ma dall'**arabo**, perché furono gli Arabi a diffondere il gioco

li esercizi



degli scacchi: le truppe su elefante corrispondono agli Alferi - in arabo elefante è 'al-fin' -, e quelle a cavallo ai Cavalli, quelle su carro, in arabo 'ruck', sono diventate le Torri (per assonanza con 'rocca', 'rocco'), quelle a

piedi Pedoni.

La Regina (o Donna) non esisteva, c'era invece il Generale, e la trasformazione in Regina avverrà solamente dopo l'Anno Mille. E poiché in Persia il Re era chiamato **Shah** (Scià), da questo nome derivò 'scacco' e 'scacchi' in italiano, 'schach' in tedesco, 'chess' in inglese, 'echecs' in francese, ecc.

E quando si vinceva e si uccideva il Re avversario si diceva "**Shah mat!**", che vuol dire "il Re è morto" da cui lo "**scacco matto!**".

LE BASI

LA SCACCHIERA

È una tavoletta quadrata formata da **64** caselle **bianche** e **nere**. All'inizio del gioco la casa d'angolo in basso a destra di ciascuno deve essere bianca.

Traverse, colonne, diagonali

Si chiamano **traverse** le otto file orizzontali di caselle che corrono parallele al bordo più vicino ai giocatori.

Si chiamano **colonne** le otto file

verticali di caselle che tagliano perpendicolarmente le traverse.

Si chiamano **diagonali** le file di case dello stesso colore che si toccano con gli angoli. Le diagonali possono avere lunghezze differenti e vengono chiamate, a seconda dei casi, “lunghe” o “corte”.



un numero: traversa 1, 5, 8, ecc. ossia **prima traversa**, quinta traversa... o più semplicemente: la prima, la

Alessandra Fraccon, Adolivio Capece
MATTO PER LA REGINA
 ed. Jouvence, FreeMedia

settima, ecc. Si parla poi di “lato” o **“ala” di Re** e di “lato” o **“ala” di Donna**: sono le due

metà della scacchiera rispetto ad una immaginaria suddivisione verticale. Le quattro case in mezzo alla scacchiera (e4, d4, d5, e5) si chiamano **“centro”**

LA NOTAZIONE SCACCHISTICA

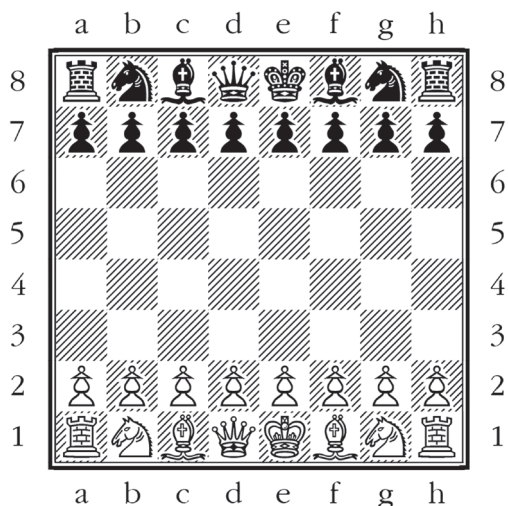
Si indicano le colonne da sinistra a destra con lettere dell’alfabeto dalla “a” alla “h”, le traverse dal basso in alto con i numeri da “1” a “8”. Così ogni casa della scacchiera viene definita dalla combinazione di una lettera e di un numero, un po’ **come a battaglia navale**. Per esempio **a3**. Ogni traversa viene contraddistinta da

I PEZZI E LA LORO DISPOSIZIONE

Ciascun giocatore ha 16 pezzi. Uno i “bianchi” e uno i “neri”. Sono **un Re (R), una Donna (D), due Torri (T), due Cavalli (C), due Alfieri (A), otto Pedoni** (per loro di solito non si usa notazione). La posizione del Re e della Donna è fissa: bisogna collocare sempre la Donna sulla casella centrale del proprio colore e il Re sul colore opposto.

IL MOVIMENTO DEI PEZZI

Inizia sempre la partita il **Bianco**. I due giocatori muovono **a turno, un solo pezzo** (tranne che per l’arrocco). Non si può occupare una casa già occupata da un pezzo del proprio colore, né scavalcare un altro pezzo, sia amico che nemico (tranne nel caso



I pezzi a inizio partita

CIRCOLO MICHAÏL TAL

Ti è venuta voglia di giocare?

Il Circolo Scacchistico Ebraico Michail Tal chiama a raccolta adulti e bambini delle comunità ebraiche italiane, e propone corsi per tutti. Pensati per chi ha dai 9 ai 18 anni, vanno bene per giocatori principianti, intermedi, e anche avanzati.

Contatta Deborah alla sua email e lei ti dirà come partecipare, e quali sono le migliori mosse da fare. per info: debsegre@gmail.com

del cavallo). Se il movimento termina dove si trova un pezzo avversario lo si **cattura** e lo si sposta fuori della scacchiera.

Ogni pezzo può catturare qualsiasi pezzo avversario e dare sia scacco sia scacco matto al Re nemico (ma non è lecito dare scacco al Re con il proprio Re, poiché in tal caso entrambi i Re sarebbero in scacco!)

Quando si tocca un pezzo è obbligatorio muoverlo. Se si toccano più pezzi si muove il primo pezzo

toccato. Il giocatore che tocca un pezzo avversario è obbligato a catturarlo.



LA TORRE

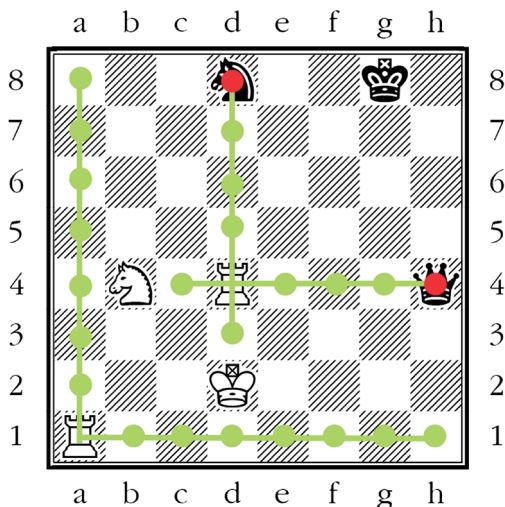
Muove **orizzontalmente** e **verticalmente**, senza limiti nel numero di caselle che può percorrere.



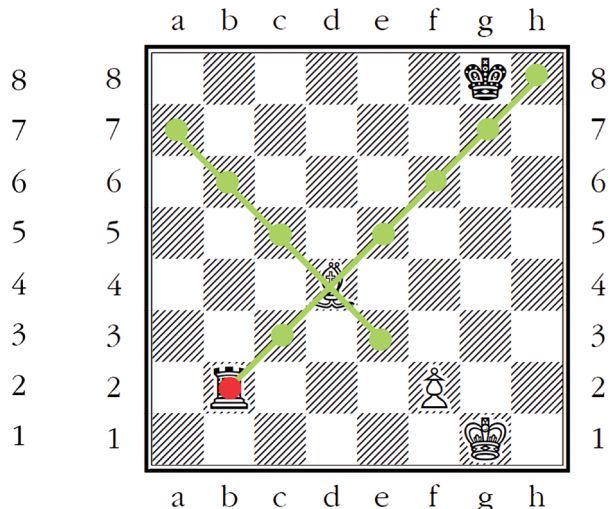
L'ALFIERE

Muove lungo le **diagonali** che passano per la sua casa di partenza, senza limiti, sempre sullo stesso

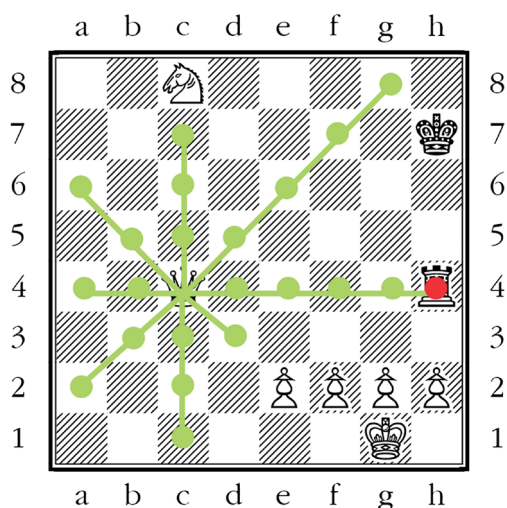
colore.



I movimenti della torre



Movimento dell'alfiere



I movimenti della donna o regina



LA DONNA O REGINA

È il pezzo più potente, e riunisce i movimenti della Torre e dell'Alfiere.



IL CAVALLO

È un movimento caratteristico, il Cavallo salta passando dalla casa in cui si trova a una

di colore opposto immediatamente adiacente. Sempre da casa bianca a casa nera e viceversa.

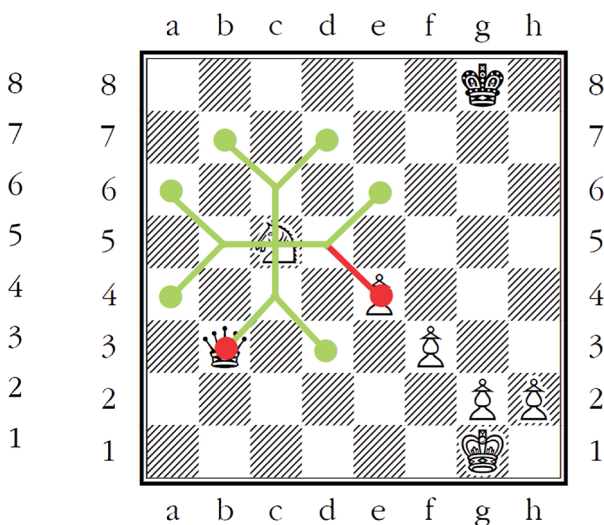
Il Cavallo può scavalcare gli altri pezzi.



IL PEDONE

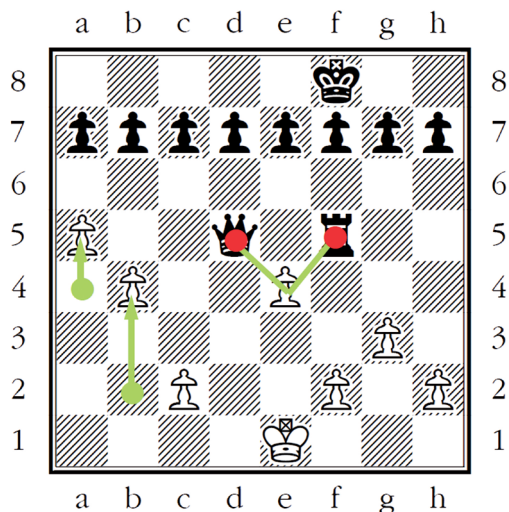
È l'unico pezzo che si muove in maniera differente se muove o effettua una

presa. Quando muove, avanza verticalmente di una casella per volta, con una sola eccezione: quando muove per la prima volta può



Movimento del cavallo

avanzare di due passi. Quando effettua una cattura muove in diagonale, soltanto avanzando, e di una sola casella. Ha anche una particolare possibilità di cattura, detta "presa al passo": quando spinto di due passi dalla sua casa di partenza iniziale si affianca ad un Pedone avversario quest'ultimo lo può catturare come se fosse stato spinto avanti di un solo



Movimento del pedone

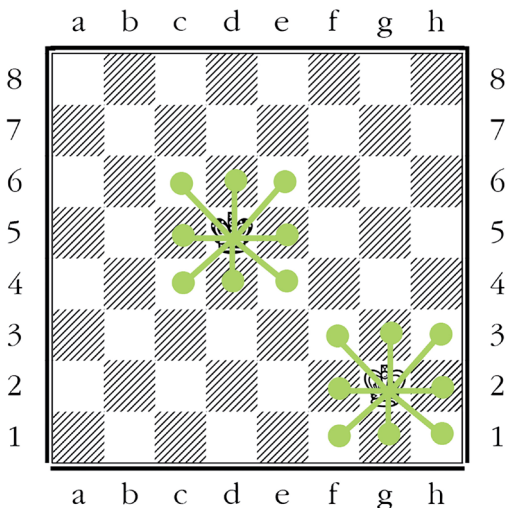
ADOLIVIO

È uno scacchista (ha iniziato a 7 anni) giornalista e scrittore, che ha rappresentato l'Italia al campionato mondiale dei giovani e alle olimpiadi. Scrive di scacchi da sempre e ha mille storie da raccontare. È anche autore di diversi libri, ovviamente sugli scacchi. Adolivio è anche molto fiero del suo nome, che è l'unico al mondo a portare. Nella foto è con Susan Polgar.



passo. La **promozione**: quando raggiunge l'ottava (ovvero prima) traversa deve essere cambiato con un altro pezzo dello stesso colore (ad esclusione del Re).

Si toglie il Pedone dal gioco e lo si sostituisce con il pezzo prescelto.



Movimento del re da solo



IL RE

Può muovere soltanto di una casella, in tutte le direzioni. Non può portarsi in una casa nella quale risulti minacciato di presa, ovvero "sotto scacco".

Il Re è **sotto scacco** quando si trova in una casa controllata da un pezzo avversario, cioè quando un pezzo avversario minaccia di catturarlo. Il Re non può mai rimanere sotto scacco, ci sono solo tre possibilità:

- muovere il Re in una casa in cui non è più sotto scacco
- catturare il pezzo che dà scacco
- mettere un proprio pezzo tra il Re ed il pezzo che dà scacco

Non è obbligatorio dire 'scacco' quando si dà scacco al Re avversario.



noi facciamo
DAFDaf
ci aiuti?

La redazione e il comitato scientifico di DafDaf si ritrovano regolarmente per ragionare su quanto fatto nei mesi precedenti e progettare i numeri che verranno. Avete idee? Suggestimenti? Richieste? Vorreste proporre un nuovo argomento? O qualcosa proprio non vi piace? Scriveteci, noi promettiamo di rispondere a tutti, e saremo felici di leggere le vostre proposte.



DAFDaf / UCEI
LUNGOTEVERE SANZIO 9
ROMA 00153

oppure via posta elettronica, a:
info@dafdaf.it

LO SCACCO MATTO

Quando non è possibile in alcun modo sottrarsi allo scacco la partita finisce, chi lo subisce ha perduto.

L'ARROCCO

È l'unico movimento in cui un giocatore può muovere **due pezzi**. Si può fare una sola volta. Perché si possa "arroccare" è necessario che:
-né il **Re** né la **Torre** siano stati mossi.

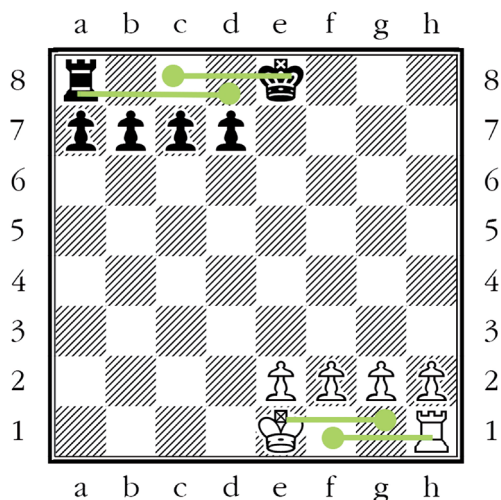
-nessun pezzo deve trovarsi tra il Re e la Torre.

-il Re non deve essere sotto scacco, nel movimento non deve passare sotto scacco, e alla fine non deve trovarsi sotto scacco.

Il Re si sposta di due passi verso destra o sinistra e la Torre si porta nella casella contigua, dopo il Re stesso, scavalcandolo. Il Re nell'arrocco si sposta sempre e soltanto di due caselle.

VALORE DEI PEZZI

Il pezzo più importante è il Re, con la sua cattura finisce la partita. Seconda, grazie alla potenza del proprio movimento, è la **Donna**. Da



Posizione iniziale dell'arrocco

un punto di vista puramente teorico, si può dire che, preso il Pedone come unità di misura, è possibile definire il valore dei singoli pezzi:

Pedone = 1

Alfiere = 3

Cavallo = 3

Torre = 5

Donna = 10

Questa "scala" serve solo a dare un'idea generale dei rapporti di valore tra i vari pezzi. Ovviamente non è compreso il Re, che non può essere scambiato con altri pezzi.