



# Il capodanno degli alberi

Il 25 gennaio 2024 è **Tu Bishvát**, una ricorrenza conosciuta anche come **Capodanno degli alberi**, ovvero **Rosh hashanà lailanòt**.

Tu Bishvát è **una festa stabilita dai Maestri** che non viene menzionata nel Tanakh. I Maestri ne parlano **nella Mishnà** e ne discutono **nel**

**Talmùd** Babilonese, nel trattato di Rosh Hashanà alla pagina 14a-b.

Perché Tu-bishvat capita in un periodo freddo e gelido come quello invernale? Perché le stagioni delle piogge in Israele finiscono il **15 di Shevát**, la linfa dal terreno umido inizia a circolare negli alberi e **la**

**frutta può iniziare a maturare.**

Il simbolo di Tu-bishvat è l'albero del **mandorlo**, è **il primo a fiorire** in primavera.

Tu Bishvát (**15° giorno del mese di Shevát**), il Capodanno degli alberi è l'inizio della stagione primaverile

in Eretz Israel. Anche quegli ebrei che stanno vivendo i giorni più freddi dell'anno, con la pioggia e con la neve, attraverso il **Seder** e la **piantazione di alberi**, si proiettano verso la **fine dell'inverno** e il risveglio della natura, che avviene in un luogo distante ma intimo allo stesso tempo. **Profumi e sapori** annullano le



## I PRECETTI

Anche se non comporta mitzwòt (precetti) vere e proprie, Tu Bishvát è una data fondamentale, importante per sapere quando si possono mangiare i frutti di un albero. Si possono consumare solo quelli maturati dopo il 15 di shevát del quarto anno a partire dalla piantagione. Tu Bishvát è la data che separa i frutti dell'albero un anno dall'altro, importante per calcolare le "decime".

## GLI USI

Sebbene la festa non sia ricordata nel Tanakh, la tradizione ne ha fatto una giornata speciale in cui si rinnova il legame con la terra. Dalla fondazione dello stato di Israele si celebra Chag Haneti'òt, Giorno della piantagione degli alberi. Nel seder si celebrano i frutti, e gli alberi che li hanno prodotti. Si mangiano almeno 12 tipi di frutti delle specie che crescono in Israele e si bevono 4 bicchieri di vino, come le 4 stagioni. Vengono recitate alcune berakhòt per benedire i frutti della terra e dell'albero e alcuni versi del Tanàkh.

distanze spaziali e temporali.

**L'amore per la Terra d'Israele** è uno dei fondamenti del pensiero ebraico, il luogo in cui la natura divina si esprime in modo particolare, come è detto nella Torah, Devarim: 11, 12: "...è il paese che l'Eterno, tuo Signore, ha sempre davanti agli occhi, che sorveglia in continuazione dall'inizio alla fine dell'anno...".

Per il popolo ebraico **è necessario avere un corpo oltre che uno spirito.** La kedushà infatti si completa solo quando il mondo spirituale si congiunge alla vita naturale.

rav Roberto Della Rocca

## ZERAIM, FORMAZIONE PER TUTTI

È un progetto dell'Area Cultura e Formazione dell'Unione delle Comunità Ebraiche Italiane.

Offre percorsi di formazione e materiali di studio a insegnanti, educatori, studenti, ma anche alle famiglie.

A ognuno il suo percorso di approfondimento, con l'idea di essere un luogo di incontro e di scambio, virtuale e reale.

L'obiettivo è favorire la ricerca in ambito educativo ebraico con mezzi di condivisione e trasmissione aggiornati e innovativi.

Zeraim sono i semi: una volta piantati possono crescere e fiorire grazie alle cure di chi vi si dedica.

Quanto più ricche e appassionate saranno queste cure, tanto più dolci e numerosi saranno i suoi frutti. [www.zeraim.it](http://www.zeraim.it)

## IL GIOCO

Dobble è un gioco di osservazione e velocità molto conosciuto. In queste pagine, grazie a Zeraim, ve ne proponiamo una versione modificata, per Tu Bishvat.

**Preparazione:** fotocopiate le pagine, meglio se a colori, incollatele su un cartoncino e ritagliate lungo le linee tratteggiate. Nell'originale le carte sono 55, con 57 simboli, ma queste bastano... potete sempre farne due copie se volete giocare in tanti, funziona lo stesso!

**Il principio:** fra due carte c'è sempre un simbolo comune.

**L'obiettivo:** individuare il simbolo comune nel minor tempo possibile e nominarlo ad alta voce.

**Le regole:** si può giocare in modi diversi, questi sono tre esempi classici:

1. Ogni giocatore riceve una carta, il mazzo resta al centro. Il primo che vede il simbolo in comune tra la propria carta e la prima del mazzo, prende quest'ultima. Vince chi ne conquista di più.
2. Una carta viene posta al centro e le altre vengono divise tra i giocatori. Il primo che individua il simbolo in comune tra la carta al centro e la prima delle proprie, mette la propria in cima alla pila. Vince chi resta per primo senza carte.
3. Ogni giocatore riceve una sola carta, che tiene nascosta. Tutti voltano la propria carta. Chi individua un simbolo in comune con un altro giocatore gli passa la propria carta (o il proprio mazzo se ne ha già avute da altri). Chi resta con tutte le carte in mano perde.



