

*Vivere in comunità sulle rive del Nilo. Questa fu la sorprendente idea di alcuni uomini e donne nel IV secolo, in Egitto.*

*Seguendo l'ispirazione del giovane Pacomio, si stabilirono in un villaggio abbandonato, che a poco a poco riprese vita. Il loro esempio ispirò altri a iniziare a fare la stessa cosa.*

*Nacquero così i primi koinobia: luoghi in cui le persone lasciavano tutto per vivere insieme nel Vangelo. Potrà mai funzionare, per così diversi personaggi, il vivere insieme di così?*

*Le stagioni vanno e vengono.  
Gli stati d'animo cambiano.  
Il rapporto con i vicini diventa difficile.*

*Sarà sufficiente il desiderio di armonia di tutti? La perdita di una persona sarebbe un fallimento per tutti.*

*Sarà un'avventura gioiosa,  
o porterà ad un disastro assicurato?*

*Siamo grati a tutti coloro che a Taizé, nella nostra fraternità di Alagoinhas in Brasile e altrove, ci hanno aiutato a sperimentare versioni di Koinobia!*

**KOINOBIA** LA VITA  
INSIEME



# INTRODUZIONE

*Koinobion* (plurale *koinobia*). Un'antica parola greca che significa «vita in comune». È il nome usato nel IV secolo, nell'Alto Egitto, da gruppi di uomini e donne per descrivere il loro progetto: condividere tutto ciò che possedevano, tutte le loro attività, tutte le loro ricerche... di fatto, tutta la loro vita.

In questo gioco, i giocatori assumono il ruolo di un gruppo di persone che hanno iniziato a vivere in un villaggio sulle rive del Nilo, chiamato Tabbennesi, per perseguire insieme la loro ricerca di Dio.

Ma con l'avvicinarsi delle stagioni, le esigenze individuali cambiano, entrano in contraddizione e portano a delle sorprese. Per andare avanti a lungo termine, avranno bisogno di flessibilità, di vita interiore e di una forte fiducia in uno di loro: l'*abba* o l'*amma*\*.

È così che nasce uno dei primi tentativi di vita comunitaria cristiana, un misto di ferite e di profonda solidarietà.

\* *Abba* significa «padre» e *amma* significa «madre». Questi nomi venivano dati a coloro che avevano la responsabilità di un *koinobion*. Per semplicità, nel resto di queste regole ci riferiremo solo all'*abba*. Ma i giocatori non devono esitare a parlare dell'*amma* e a leggere le informazioni su questo ruolo al femminile, poiché anche a Tabbennesi c'era un'*amma*.

# MATERIALE

6 pedine da  
gioco in legno



cubi  
di legno



il bastone  
di una *amma*  
o di un *abba*



16 carte  
stagionali



10 schede di  
necessità



6 tessere  
giocatore



ferite

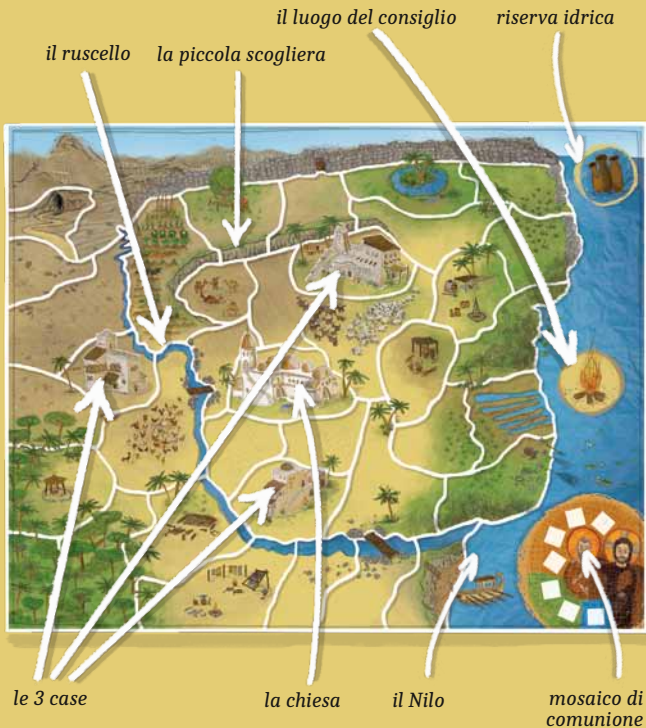
cestino per la raccolta dei cubetti

## una plancia di gioco

6 tavole numerate



6 mini-plance



## SIGNIFICATO DEI CUBI

Il gioco si svolge con cubi di diversi colori:



Cubetti di **Cibo**



Cubetti d'**Acqua**



Cubi collegati al **Lavoro**, al guadagnarsi da vivere e alla creatività



Cubi collegati alla **Contemplazione** della natura e al silenzio



Cubi di **Vita interiore**

I cubetti marroni servono a indicare le **mosse** dei giocatori e le loro **ferite**.



## OBIETTIVO DEL GIOCO

Questo è un gioco cooperativo. I giocatori vincono tutti insieme o perdono tutti insieme (vedi *Fine del gioco*, p. 9).



## IMPOSTAZIONE DEL GIOCO

- 1 | Posizionare la plancia su un tavolo.
- 2 | Prendere le 4 carte stagione in base al numero di giocatori.



*Per una partita con 6 giocatori, prendete le quattro carte con un «6».*

Mescolare le carte e disporle a faccia in giù in un mazzo accanto alla plancia.

- 3 | Mescolare le 10 carte dei bisogni e metterle in un secondo mazzo, sempre a faccia in giù.
- 4 | Ogni giocatore prende una pedina, una tesera dello stesso colore e una mini-plancia.
- 5 | I giocatori scelgono tra loro un *abba*, che riceve il bastone.

*Per la loro prima partita, i giocatori collocano un cubetto d'**Acqua** nella riserva idrica.*

## COME GIOCARE?

Il gioco dura quattro turni (al massimo). Ogni turno rappresenta una stagione. Gli eventi di ogni turno sono i seguenti:

### NUOVA STAGIONE

#### BISOGNI

#### L'ABBA

- ordine di gioco
- tempo di ascolto

#### PIANIFICAZIONE

#### MOSSE

#### RISOLUZIONE

#### CONSIGLIO

- *condivisione dei cubetti*
- *tre decisioni da prendere:*
  - › A chi devono essere consegnati i cubetti di **Lavoro**?
  - › Dovremmo rinunciare a piazzare 2 cubetti e curare una ferita?
  - › Dovremmo scegliere un nuovo abba?

## NUOVA STAGIONE

I giocatori pescano una carta stagione dal mazzo. Posizionano i cubetti sugli spazi della plancia come indicato sulla carta. Questo rappresenta la situazione attuale del villaggio e dell'ambiente naturale



*In questa stagione, c'è molta **acqua** vicino alla riva del Nilo; c'è molto **lavoro** da fare nel laboratorio dei cesti; il sud del ruscello è particolarmente bello da **contemplare**...*

Non appena la carta stagione è visibile, i giocatori mantengono il silenzio e non possono comunicare tra loro.

## BISOGNI

*Nel progetto della koinobion, l'attenzione ai bisogni di tutti è importante.*

Ogni giocatore pesca, a caso, una carta bisogno. Questa mostra ciò di cui ha bisogno in questo momento della sua vita. Ogni giocatore guarda la propria carta e la tiene per sé. Non può mostrarla o comunicare il contenuto agli altri giocatori.

## L'ABBA

*L'abba è al servizio dell'armonia tra tutti. Come tutti i giocatori, deve seguire la regola comune e deve ascoltare tutti.*

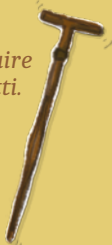
Per mantenere l'armonia nel villaggio, l'abba fa due cose:

Per prima cosa, sceglie l'**ordine di gioco**. Per far ciò, assegna una tavola numerata a ciascun giocatore. Deve sempre dare a se stesso l'ultima tavola (gioca sempre per ultimo).

Poi ascolta. Durante il **tempo di ascolto**, il primo giocatore mostra all'abba la sua carta dei bisogni (condividendo ciò di cui ha bisogno). In cambio, l'abba colloca la pedina del giocatore su **una delle 3 case**.

L'abba fa lo stesso con il secondo giocatore, poi con il terzo, e così via; finendo con l'ascoltare se stesso e ponendo la propria pedina su una delle case.

*Per una partita con 3 giocatori, la casa a sinistra del ruscello non può essere utilizzata.*



## PIANIFICAZIONE

*"Nessuno guardi un fratello mentre tesse una corda o prega, ma gli occhi di ciascuno siano fissi sul proprio lavoro."*

*Regla di Pacomio*

Di nascosto, ogni giocatore pianifica 5 mosse che effettuerà, partendo dalla casa in cui è stato piazzato.

A tal fine, piazza 5 cubetti contrassegno sugli spazi della propria mini-plancia. Uno spostamento può essere effettuato solo da uno spazio a uno adiacente: non è possibile saltare tra gli spazi.

Ogni giocatore tiene la propria mini-plancia nascosta dietro la tavola numerata.



*È anche possibile fare meno di 5 mosse e tornare sui propri passi, ma ogni mossa deve essere indicata da un cubetto. Il ruscello può essere attraversato in qualsiasi punto.*

Si noti che:

- tutti dovrebbero cercare di trovare ciò di cui hanno bisogno
- tutti dovrebbero tenere conto anche degli altri
- il primo giocatore gioca le sue mosse raccogliendo **tutti i cubetti** che si trovano sugli spazi che attraversa, senza poterne lasciare indietro nessuno. A turno gli altri giocatori fanno lo stesso, seguendo l'ordine.
- le eccedenze raccolte possono essere utili in seguito (vedi pag. 8).
- un dettaglio importante: un cubetto **Vita interiore** può soddisfare il bisogno di qualcos'altro (**Cibo**, **Acqua**, ecc.).

## MOSSE

Da questo momento, i giocatori possono tornare a parlare tra loro. Uno dopo l'altro, in ordine, ognuno rivela l'itinerario che ha pianificato, esegue gli spostamenti con la propria pedina e raccoglie i cubetti durante il percorso. Questi cubetti vengono messi nel cestino sulla tessera del giocatore.



## RISOLUZIONE

Ogni giocatore rivela agli altri la propria carta bisogno:

- Ogni cubetto di cui il giocatore aveva bisogno e che è riuscito a ottenere viene scartato (tenendo conto di eventuali cubetti **Vita interiore**).
- Per ogni cubetto mancante, il giocatore riceve una ferita, posizionando un cubetto contrassegno su uno dei tre punti della sua tessera.

*I cubetti che indicano le ferite non vengono presi dai 5 cubetti movimento. Si noti inoltre che i cubetti raccolti per necessità **devono** essere scartati. Non è possibile ricevere una ferita se è possibile evitarla.*

*Tuttavia, un giocatore che non ha abbastanza **acqua** può evitare una o più ferite. Questo è possibile anche se ha già raccolto un cubetto **Vita interiore**. Se più giocatori vogliono attingere all'acqua dalla riserva, i giocatori decidono insieme chi la riceve.*



- I cubetti in eccesso rimangono nel cestino sulla tessera del giocatore.

Se a questo punto un qualsiasi giocatore ha tre ferite, la partita è finita e tutti hanno perso.



## IL CONSIGLIO

*Alla fine di ogni stagione, c'è il consiglio: un momento in cui ci si siede insieme, ci si ascolta, si prendono decisioni e ci si perdona.*





Al consiglio, tutti i giocatori posizionano le loro pedine al posto del consiglio.

Tutti i cubi vengono rimossi dalla plancia (tranne quelli della riserva d'acqua e del mosaico).

I cubetti in eccesso che i giocatori hanno raccolto vengono raccolti accanto al luogo del consiglio.

 I cubetti di **Cibo** vengono scartati (non è possibile conservare il cibo).

 I cubetti d'**Acqua** vengono inseriti nella riserva.

 I giocatori si dividono i cubetti **Lavoro** tra di loro. Ognuno di questi cubetti permetterà al giocatore che ne possiede uno di effettuare un movimento extra nella stagione successiva.

*Ad esempio, un cubetto **Lavoro** può essere dato a un giocatore e il resto ad un altro. Questi cubetti vengono posizionati, per un solo turno, con i cubi movimento sulle mini-plance dei giocatori.*



I cubetti **Contemplazione** e **Vita interiore** sono collocati in uno dei 7 punti del mosaico della comunione.



I giocatori vincono il gioco se completano il mosaico della comunione in questa fase.



Inoltre, i giocatori possono decidere due cose:

– possono decidere di non posizionare **due** cubetti sul mosaico per curare al massimo **tre** ferite.

*Ad esempio, due ferite di un giocatore e una di un altro. Questo può essere fatto solo una volta per turno. Non è possibile utilizzare un cubetto già posizionato sul mosaico per curare le ferite. Non si può curare un giocatore che ha tre ferite (la partita è già persa).*

– se vogliono, possono anche scegliere di designare un nuovo **abba**, passandogli il bastone.



Dopo il Consiglio:

- La carta stagione viene messa da parte.
- Le carte dei bisogni vengono rimesse nel mazzo e mescolate di nuovo.

E inizia una nuova stagione.

## LA FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando i giocatori perdono (vedi *Risoluzione*, p. 7) o quando i giocatori vincono (vedi *Consiglio*, p. 8).

Il gioco finisce e i giocatori hanno perso anche quando alla fine della quarta e ultima stagione i giocatori non hanno terminato il mosaico della comunione.

*Avete perso la prima partita? Non preoccupatevi. Anche il primo tentativo di Pacomio non fu un successo. Si racconta che mandò via da Tabennesi quasi 50 uomini particolarmente indisciplinati!*

*Per descrivere ciò a cui aspiravano, gli abitanti della koinobia parlavano a volte di koinonia, una parola che significa "condivisione", "partecipazione a un'impresa comune", "affiatamento", "comunione" o "comunità". Esprimeva il loro desiderio di rimanere uniti... anche quando la cooperazione tra loro era debole.*

## LIVELLI DE DIFFICOLTÀ

Per variare le partite, i giocatori più esperti possono utilizzare le quattro carte stagione con numeri diversi. Si suggerisce di alternare le stagioni più e meno rigorose secondo l'ordine indicato:

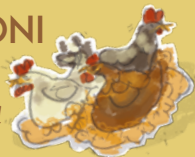
6 giocatori	Medio: 6-5-6-6 Difficile: 6-5-6-5, 6-4-6-6 Molto difficile: 5-6-4-6
5 giocatori	Medio: 5-4-5-5 Difficile: 4-5-4-5, 5-3-5-5 Molto difficile: 4-5-3-5
4 giocatori	Medio: 4-3-4-4 Difficile: 3-4-3-4

Per una partita più difficile a 3 giocatori, si posizionano sulla plancia solo i cubetti a destra del ruscello.



## VARIANTI : NUOVE FONDAZIONI

*Più tardi, nuovi koinobia furono fondati sulle rive del Nilo, secondo il modello di Tabennesi. Ogni villaggio monastico aveva le sue caratteristiche.*



### 1 | P<sup>B</sup>OW – MANDATI ALTERNATI

La parte arancione del mosaico (4 cubetti) può essere costruita solo quando il giocatore arancione è *abba*. La parte verde (2 cubetti) può essere costruita solo quando il giocatore verde è *abba* e la parte blu (1 cubetto) solo quando l'*abba* è il giocatore blu. Se ci sono cubetti **Contemplazione** o **Vita interiore** in eccesso che non possono essere piazzati, devono essere scartati o utilizzati per curare le ferite.

### 2 | T<sup>S</sup>MÎN – TERRENO DIFFICILE

Durante le mosse, la piccola scogliera non può essere attraversata e il ruscello può essere attraversato solo dai due ponti.

### 3 | TH<sup>B</sup>ÊW – UN PASSATO DIFFICILE

Tre dei giocatori iniziano la partita con già una ferita ciascuno.

### 4 | TABENNESI II – COL LEGALITÀ

L'ordine di gioco e il tempo di ascolto si svolgono come segue: L'*abba* sceglie il primo giocatore e lo ascolta in

modo normale (mostrando la carta dei bisogni, ponendo la pedina su una delle case). Poi, il primo giocatore sceglie il secondo e lo ascolta nello stesso modo. Si continua così fino all'ultimo giocatore, che termina ascoltando l'*abba*.

### 5 | PHNOUM – TRASPARENZA

I giocatori vivono tutti insieme nella chiesa e conoscono i bisogni degli altri. A ogni stagione, le pedine di tutti i giocatori vengono collocate nella chiesa, che conta come un unico spazio. I cubetti normalmente posizionati nella chiesa non vengono messi, ma un cubetto **Vita interiore** viene collocato in ciascuna delle due case a destra del ruscello. Ogni giocatore posiziona la propria carta dei bisogni davanti a sé, visibile a tutti. Non c'è un tempo di ascolto; l'*abba* non fa altro che scegliere l'ordine di gioco. (In caso di 5 o 6 giocatori, un cubetto **Vita interiore** viene collocato anche nella terza casa).

### 6 | ŠMIN – ASCETICA CONTEMPLATIVA

Le quattro carte che non hanno il simbolo della **Contemplazione** vengono rimosse dal mazzo delle carte dei bisogni.

### 7 | THMOUŠONS – ANDARE PIANO

I 5 cubetti di **movimento** vengono utilizzati anche per indicare le ferite. Quindi ogni ferita significa che il giocatore effettua un movimento in meno.

### 8 | T<sup>S</sup>Ê – TERRENO ARIDO

I cubetti d'**Acqua** indicati dalle carte stagione non vengono posizionati sulla plancia. All'inizio di ogni

stagione, i giocatori riempiono la riserva d'acqua in modo che contenga un cubetto d'**Acqua** (o due cubetti d'**Acqua** a se i giocatori sono 5 o 6).

## 9 | TSMÎN II – DISCERNIMENTO COMUNITARIO

Ogni giocatore è inconsapevole dei propri bisogni. Per il tempo dell'ascolto, la prima giocatrice chiude gli occhi e tutti gli altri guardano la sua carta dei bisogni (lei è l'unica a non sapere cosa indica). In silenzio, l'*abba* indica uno spazio dove collocare la pedina del giocatore: deve essere una casa o uno spazio senza cubetto accanto a una casa. Gli altri giocatori fanno un segno per indicare se approvano o meno la decisione. L'*abba* può proporre fino a 3 spazi in questo modo prima di decidere definitivamente dove collocare la pedina. Ogni giocatore viene ascoltato allo stesso modo, mentre il processo si ripete. Per finire, tocca all'*abba* chiudere gli occhi e far posizionare la sua pedina dagli altri, seguendo i suggerimenti del primo giocatore.

## 10 | ŠENESÊT – STRUTTURE IMMUTABILI

L'*abba* scelto all'inizio rimane lo stesso per tutto il gioco. Prima della prima stagione, sceglie un ordine di gioco e una distribuzione per case che rimane anch'essa invariata. Il tempo dell'ascolto individuale è sostituito da un tempo di ascolto reciproco: uno alla volta, seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore dice agli altri il tipo e il numero di cubetti che vuole prendere. Ad esempio: "Voglio due cubetti **Vita interiore**". Il numero può essere zero ("Non voglio cubetti **Acqua**"). I desideri possono essere espressi anche in modo più sottile ("Ho fame!"). "Oggi ho voglia di contemplare molto". "Non credo di poter lavorare...").

[www.taize.fr/koinobia](http://www.taize.fr/koinobia)



## L'ICONA DELL'AMICIZIA

Il mosaico della comunione si ispira a un'immagine scoperta nelle rovine di un monastero chiamato Baouit, sulle rive del Nilo a circa 250 km a valle di Tabennesi. Risalente al VI secolo circa, è la più antica icona copta conosciuta. A sinistra è raffigurato un uomo di nome Menas, che probabilmente fu *abba* di Baouit qualche anno prima. In mano tiene un rotolo che potrebbe essere la regola del suo monastero. A destra, con il braccio intorno alla spalla, c'è la figura di Gesù Cristo. Baouit non era una *koinobia* di Pacomio, ma questa icona riflette comunque tutti i progetti di vita comune che fiorirono in questo periodo sulle rive del Nilo.



## LA COMUNITÀ DI TAIZÉ

Questo gioco è stato creato dai fratelli della Comunità di Taizé, fondata nel 1940 da frère Roger e oggi composta da un'ottantina di fratelli, provenienti da diverse chiese e da 25 nazionalità. Impegnati in uno stile di vita semplice e nel celibato, vivono del proprio lavoro. Ogni anno, migliaia di giovani adulti si recano a Taizé per pregare, cercare un senso alla propria vita e prepararsi a essere creatori di fiducia e riconciliazione nei luoghi in cui vivono.



## KOINOBIA?



Tutto ebbe inizio con Pacomio a Tabennesi, nel IV secolo. Quando si stabilì in questo villaggio in rovina, era per vivere da eremita. Ma il suo stile di vita attirò altri, che si unirono a lui. Con loro, immaginò un progetto: tutti avrebbero lasciato le loro terre, le loro famiglie, le loro proprietà, per condividere tutto e formare una *koinobion*.

Ben presto il progetto si espanse. Arrivarono altri uomini. Anche Maria, sua sorella, venne a vivere lì e altre donne si unirono a lei. In totale, durante la sua vita, nacquero nove villaggi monastici di uomini e due di donne. Si stima che ognuno di essi contenesse diverse centinaia di persone! Tutti questi *koinobia*, luoghi di vita comune, formavano una grande famiglia, cercando l'unità all'interno di ogni villaggio, ma anche tra i villaggi.

Tutti seguivano una serie di regole, elaborate con il passare del tempo, che in seguito furono conosciute come "Regola di San Pacomio". Questa regola poteva essere molto rigida, ma aveva anche una certa flessibilità in modo da essere adattabile per ogni persona: per i più deboli, per quelli che avevano bisogno di mangiare di più o per quelli che avevano bisogno di un quadro più chiaro della loro vita. Il lavoro, la preghiera, il servizio agli altri e la disponibilità per il progetto comune erano la base della loro vita.

In pratica, tutti erano assegnati a case diverse, a seconda del loro lavoro, con un *abba* o un *amma* a capo di ogni villaggio. Due volte all'anno, tutti si riunivano per sistemare i conti e per celebrare il perdono reciproco.

Cosa li motivava? Soprattutto una profonda sete di amicizia con Dio. Ma il luogo che sceglievano non era il deserto o una chiesa - come per gli eremiti del tempo - ma la vita in comune, giorno per giorno, a lungo termine, con fratelli o sorelle che non avevano scelto, ma che si sforzavano di amare. Per tutti loro, il *koinobion* era un sostegno stimolante e un modo pratico di vivere il Vangelo.

A volte era terribilmente difficile. Uno dei primi tentativi di Pacomio si concluse con un fallimento e rimandò a casa 50 uomini. Dopo la sua morte, non era chiaro chi gli sarebbe succeduto. Ci furono delle divisioni e, due secoli dopo, questi *koinobia* erano praticamente scomparsi.

Ma la loro storia ha lasciato un'eredità nelle esperienze monastiche dei secoli successivi. Forse oggi potrebbe ispirare più ampiamente tutti coloro che sognano una forma di vita comunitaria?

*Molto più a nord-ovest dei koinobia, c'erano anche i kellia!  
Sempre in Egitto, e sempre nel IV secolo,  
scoprire il gioco cooperativo della vita nel deserto: [www.taize.fr/kellia](http://www.taize.fr/kellia)*

**KELLIA**  
2024