

AIKIDO PER RAGAZZI

Anno 20 (gennaio 2024) ISSN 2284-3973

6 
1964 - 2024
Aikikai d'Italia



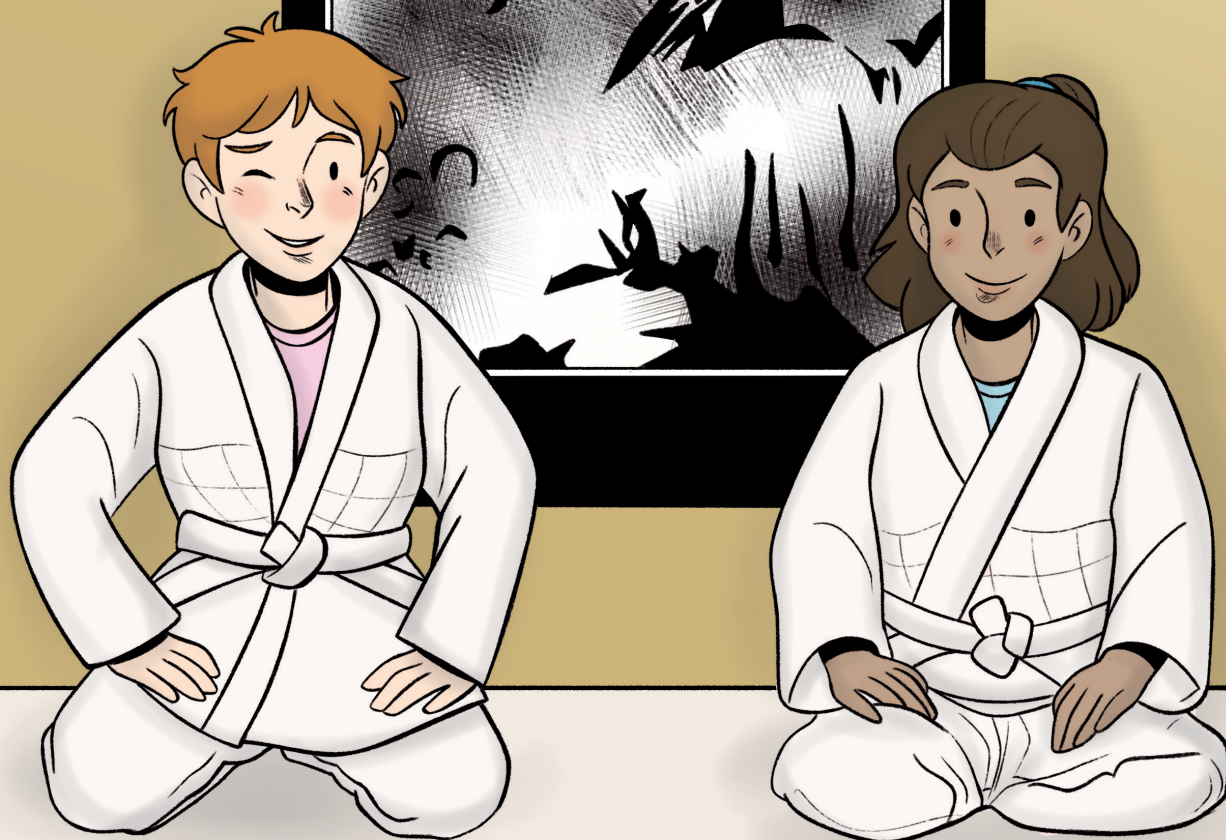
Periodico dell'Aikikai d'Italia

Associazione di Cultura Tradizionale Giapponese

Ente Morale D.P.R. 526 del 08/07/1978

Autorizzazione Tribunale di Roma n°195/2018 del 6/12/2018

子供の合気道



AIKIDO PER RAGAZZI

子供の合気道



Editoriale: un anno speciale

La copertina di *Aikido per ragazzi* 20, ancora una volta splendidamente disegnata da Giulia Campobello, mostra due giovanissimi aikidoka seduti sotto un famoso dipinto di Ō Sensei nella foma del Re drago "Ame no murakumo kuki samuhara ryūō".

Abbiamo scelto questo tema perché questo è un anno speciale per noi aikidoka in Italia. Cade infatti quest'anno il 60° anniversario della nostra associazione fondata dal Maestro Tada.

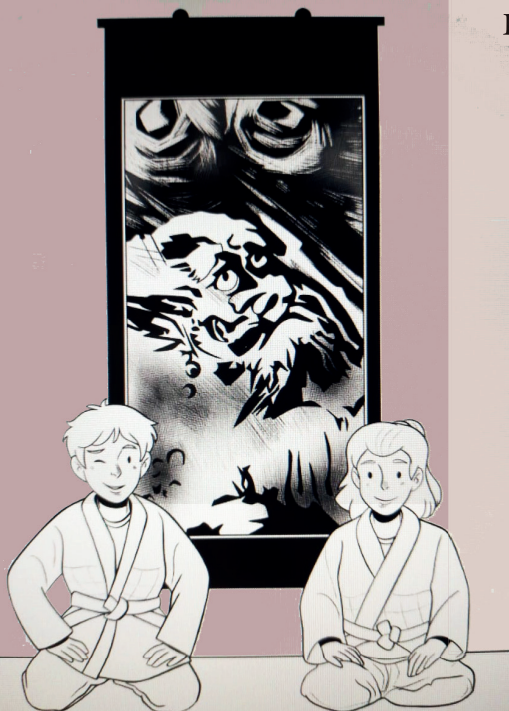
60 anni per il calendario giapponese significa anche tornare al segno (ramo) originario essendo ogni anno caratterizzato da uno dei 12 animali dello zodiaco tradizionale (che come vuole la leggenda fecero a gara per diventare le guardie personali del celestiale Imperatore di Giada) e dai uno dei 5 elementi (terra, metallo, acqua, fuoco, legno) e 12 x 5 fa proprio 60. **Era l'anno del drago di legno** quando l'Aikikai d'Italia fu fondata. Un drago verde che tradizionalmente rappresenta prosperità e risveglio, oltre che la libertà. Quest'anno il drago verde torna e con lui anche il nostro fondatore il Maestro Tada assieme al giovane pronipote di Ō Sensei! Si chiama 植芝 充央, Ueshiba Mitsuteru, è nato nel 1981 ed è figlio del terzo Doshu (attuale guida dell'Aikikai), Ueshiba Moriteru.

Gianna Alice ci dona un *origami* ci dona un drago da costruire con le nostre mani.

Nella nuova puntata della saga di Ō Sensei disegnata da Alessandro Fava il nostro Ueshiba se la vedrà invece con gli orsi dell'Hokkaido...

Buona lettura!

Editoriale	2
L'anno del Drago	3
Il drago verde di Gianna Alice	6
in Hokkaidō	8
Le avventure di Ō Sensei: la foresta degli orsi	9
chindōgu (prima parte)	14





L'ANNO DEL DRAGO

di Francesca Scorretti

In Giappone, secondo l'antico calendario astrologico, il *jikkan-jūnishi*, il 2024 è l'Anno del Drago. Il venerato Tatsu (il drago) è l'unica creatura immaginaria presente in questo zodiaco. Gli altri sono *Nezumi* (topo), *Ushi* (bue), *Tora* (tigre), *Usagi* (coniglio), *Hebi* (serpente), *Uma* (cavallo), *Hitsuji* (capra), *Saru* (scimmia), *Tori* (gallo), *Inu* (cane) e *Inoshishi* (cinghiale).

Tra i 12 importanti animali dello zodiaco manca però il gatto, il preferito dei giapponesi. Come mai proprio lui? Ebbene c'è una leggenda che narra che una volta il gatto chiese al topo di fargli sapere il giorno che l'Imperatore di Giada sarebbe arrivato per portarsi via gli animali della terra. Ma il topo, geloso della sua bellezza, non lo informò. Così al suo posto venne preso il coniglio. Quando il gatto lo venne a sapere si arrabbiò furiosamente con il topo, ma ormai era tardi. Si crede che sia questo il motivo per cui i gatti ancora oggi odino i topi!

Ma torniamo all'anno del Drago. Queste creature sono venerate in Giappone come divinità dell'acqua. Infatti, le feste tradizionali che coinvolgono i draghi nelle comunità agricole, li invocano per avere la pioggia durante la stagione secca. Le comunità di pescatori invece li pregano per avere catture eccezionali. Spesso appaiono come statue con l'acqua che scorre dalle loro bocche nelle vasche purificatrici poste all'entrata dei santuari.

Il loro aspetto ha ispirato addirittura il personaggio del **Drago Shenron**, protagonista di **Dragon Ball!**

Inoltre, si crede che il drago sia una delle creature protettrici del Buddismo.

Esistono cinque tipi di draghi:

il **drago celeste**, guardiano dei kami, gli dei;

il **drago dello spirito**, divinità del vento e della pioggia;

il **drago della terra**, guardiano dei fiumi e degli oceani;

il **drago che difende tesori** e pietre preziose;

il **drago imperiale**, simbolo delle dinastie cinesi.

Il drago personifica la forza, il potere, l'imprevedibilità e porta con sé saggezza, perseveranza ed immortalità oltre ad essere un simbolo di buona fortuna.

Non è quindi un caso che ci siano molte leggende intorno alla sua misteriosa figura. Due di queste sono particolarmente interessanti.

Il primo mito è quello legato a **Yamata no Orochi**. Soprannominato solo Orochi, era una creatura malvagia con otto code e otto teste che vagava vicino al fiume Hi nella città di Izumo. Ciascuna delle sue teste rappresentava elementi naturali come aria, acqua, terra, vento e fuoco, capace di scagliare fulmini e veleno, con i suoi occhi rossi e il suo corpo lungo più di otto montagne dal quale sgorgavano fiumi di sangue, era veramente impressionante! Si dice che questo drago divorasse una fanciulla all'anno e in questo ci ricorda in parte la mitologia greca, uno per tutti il mito in cui Perseo uccide il drago inviato dagli dei a divorare la principessa Andromeda. Il re di Izumo era quindi in procinto di offrire la sua ottava ed ultima figlia al drago ma Susanoo, dio delle tempeste, propose un patto: avrebbe combattuto il drago in cambio della possibilità di sposare la bella principessa Kushinada, figlia del re. Susanoo, con l'aiuto degli abitanti del villaggio, depose otto barili di sake nelle aperture di una gigantesca palizzata che aveva fatto costruire in prossimità del drago il quale, senza sospettare nulla, bevve fino all'ultima goccia, si ubriacò e si addormentò.

Non vi ricorda lo stesso stratagemma utilizzato da Ulisse contro Polifemo? Non trovate meraviglioso come le

4 | Aikido per Ragazzi

leggende di popoli così lontani fra loro come i greci e i giapponesi, siano in realtà spesso molto simili?

Questo ci mostra quanto, in realtà, siamo vicini e anche se le nostre tradizioni sono diverse, i valori in cui crediamo, le idee che ci vengono in mente, i principi che per noi sono importanti, sono in fondo gli stessi. Per questo l'*aikido* è speciale! Ci insegna a rispettare il nostro compagno senza giudicarlo, chiunque esso sia, qualsiasi sia la sua provenienza o cultura e a collaborare con lui per creare la tecnica migliore possibile insieme!

Ma dove eravamo rimasti? Al drago, che giaceva addormentato senza sospettare le intenzioni di Susanoo! Il dio, proprio mentre il drago dormiva si gettò su di lui per tagliare le sue teste una ad una e nel farlo trovò una spada sacra, chiamata Ama no murakumo no tsurugi meglio nota come Kusanagi, all'interno del mostro. Susanoo uccise il drago liberando la città di Izumo e regalò a sua sorella Amaterasu, dea del sole, la spada sacra. Questa spada viene utilizzata durante la cerimonia di incoronazione dell'imperatore e ne simboleggia la natura divina. Viene tramandata di generazione in generazione e fornisce la protezione del *kami* a chi la possiede. In passato è stata utilizzata dal principe Yamato Takeru per sconfiggere i suoi nemici.

Questa storia simboleggia l'importanza del riscatto e del coraggio nel combattere ciò che ci spaventa e che non sappiamo controllare (il drago con la sua immagine terrificante). Susanoo era un dio odiato da tutti in quanto aveva rifiutato le regole e creava continuamente scompiglio, fino al suo scontro con Amaterasu, che aveva causato la caduta del mondo nell'oscurità. Ma sconfiggendo il drago e donando la spada ad Amaterasu, non solo si riconciliò con lei, ma liberò l'intera regione di Izumo salvandone gli abitanti e da allora fu considerato un dio della fertilità e la spada da lui trovata divenne un cimelio sacro.

Il secondo mito è più leggero e riguarda Watatsumi, anche chiamato Ryujin, il grande drago dio del mare e degli oceani. Questo drago è riconoscibile per le sue dimensioni gigantesche e per il lungo baffo. Come padrone delle maree, Watatsumi governava tutte le specie acquatiche oltre ad accogliere con generosità i naufraghi nel suo magnifico palazzo sottomarino. Un giorno una delle sue belle figlie di nome Otohime incontrò Hoori, un essere umano che vagava per il mare cercando un amo da pesca. Dopo essersi innamorati l'uno dell'altra decisero di vivere insieme nel Palazzo di Watatsumi. Dopo diversi anni, Hoori si annoiava e voleva tornare sulla terraferma ma aveva paura che suo fratello si sarebbe arrabbiato, non avendogli portato l'amo da pesca che stava invano cercando. Il premuroso re decise quindi di convocare i servi del suo regno e chiese loro se avessero trovato l'amo che Hoori voleva. Per caso, un pesce lo aveva inghiottito proprio in quel momento così finalmente Hoori poté tornare sulla terraferma con la sua bellissima moglie figlia del drago re del mare.



Susanoo uccide il drago malvagio Yamata no Orochi in una stampa di Utagawa Kunitoku

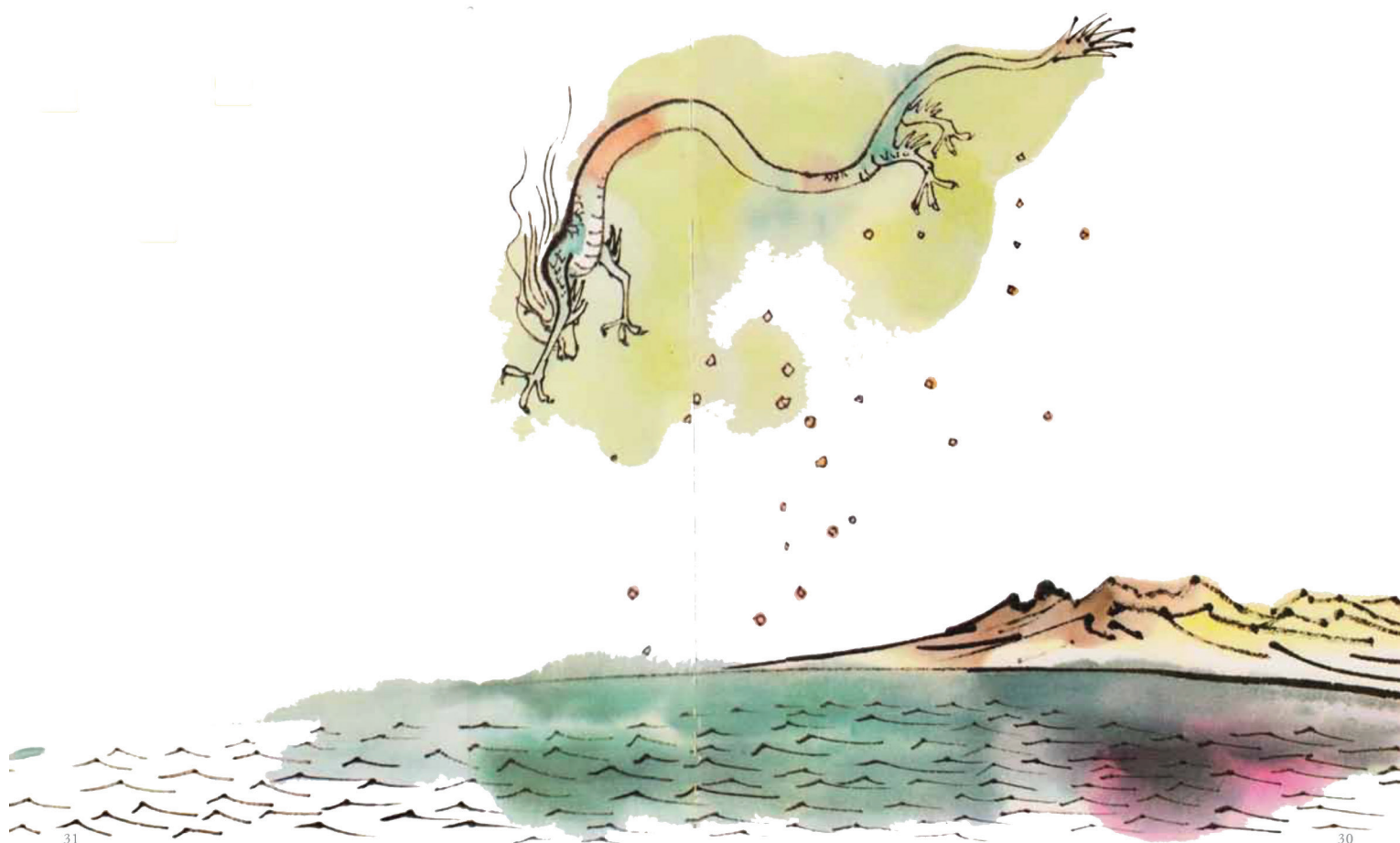


La parata del Dragone d'oro che danza al tempio Senso-ji di Tokyo

Un'altra leggenda, che coinvolge Ryujin, narra la storia di sua figlia affetta da una malattia incurabile e dei disperati tentativi fatti da Ruijin per salvarla. Rendendosi conto che i suoi sforzi erano vani, chiese alla medusa, che all'epoca aveva ancora ossa e zampe, di tentare l'ultima possibilità: portare alla figlia un fegato di scimmia che, se fosse stato mangiato, l'avrebbe guarita. La medusa eseguì prontamente e trovata la scimmia le chiese di darle il suo fegato. La scimmia, furbamente, disse che il suo fegato era stato rubato e la medusa tornò dal re a mani vuote. Il re si rese subito conto che la scimmia si era presa gioco di loro e in uno scatto rabbioso schiacciò la medusa con tutto il suo peso! Da allora la medusa è il mollusco che tutti conosciamo, piatta e senza ossa!

Un'ultima storia, lega al drago un altro animale famosissimo in Giappone, la carpa! Si dice che ogni anno, alla terza luna, migliaia di carpe lascino il mare per nuotare lungo il fiume Giallo. Sbattendo le loro pinne con coraggio, nuotano controcorrente e si incontrano alla cascata della Porta del Drago. Sembra che questa cascata sia così potente da essere più veloce delle frecce di cento guerrieri! Per riuscire nel loro viaggio, le carpe affrontano molte difficoltà, sfidando predatori, la forza della corrente, pescatori e molti altri pericoli. Solo i più temerari riescono a raggiungere la cima di queste violente cascate e una volta lì si trasformano in draghi con magnifiche scaglie d'oro. Coloro che non ci riescono, ripeteranno l'esperienza anno dopo anno!

Questa è una delle leggende che i genitori in Giappone preferiscono raccontare ai loro figli. Simboleggia la forza di volontà e la perseveranza per migliorarsi giorno dopo giorno soprattutto a scuola!!



Sotto: Un drago disegnato da Saitō Hiroyuki nella premiata rivisitazione di Takashi Yoichi del mito dei misteriosi fuochi di Kumamoto (*Shiranui*, Iwasaki shoten, Tokyo 1972)

IL DRAGO VERDE

di Gianna Alice



DRAGO 2024

i draghi di Gianna Alice

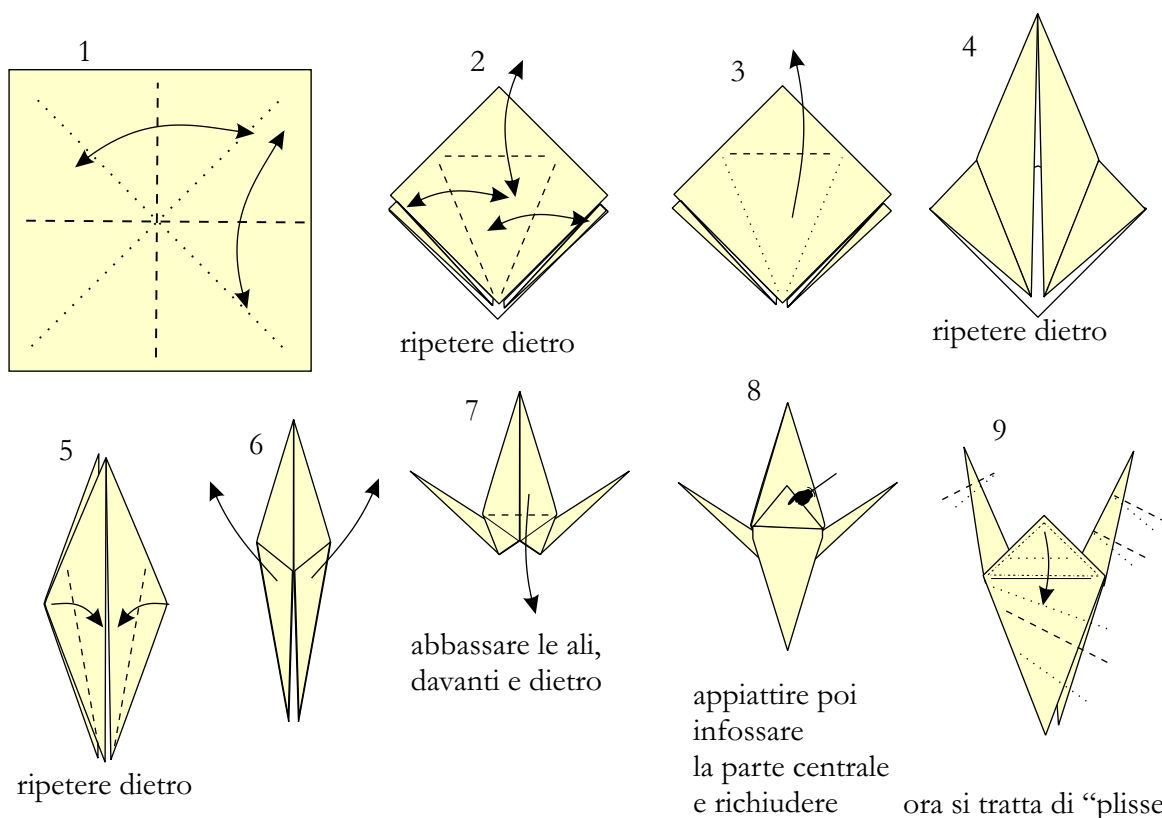
non ho mai pensato di fare un drago prima d'ora poi un giorno mentre stavo piegando una gru e pensavo a voi ho capito che per fare velocemente un drago si può partire dalla base della gru.. poi ...

ad un certo punto si continua schiacciando in dentro "il corpo" centrale , si pieghetta la coda quindi il collo in modo che resti "il corno", e infine si plissettano con cura le ali lasciandole però un pò larghe ...

Se si vuole una facile variante si fa rientrare il corpo centrale poi si capovolge il modello quindi, con alcune varianti si prepara il corpo e si finisce plissettando collo, coda e ali !

Sul web potete trovare anche modelli ultra complessi; sta a voi decidere se diventare degli esperti o meno... ricordando che il drago "arriva" ogni 12 anni...

preparare la base della gru, cioè piegare a monte le mediane e a valle le diagonali quindi richiudere seguendo le pieghe



ora si tratta di "plissettare" il collo, la coda e le ali.... le pieghe sono solo indicative, fate voi le vostre...



**“Non tutti sanno che
Ō Sensei fu anche un ESPLORATORE.**

**Durante il suo soggiorno in Hokkaidō viaggiò studiando e
mappando la Foresta vergine”**

**Così inizia il fumetto di questo numero. Quando vi andò?
Perché? E di che posto si tratta?**

Nel 1907 Morihei Ueshiba divenne responsabile di un gruppo di pionieri del Kishū per la colonizzazione del remoto e selvaggio Hokkaidō e fondò il villaggio di Shirataki. Si impegnò molto nel duro lavoro di disboscamento delle fitte e selvagge foreste in condizioni di freddo estremo, ma sfortunatamente nel 1917 il villaggio che aveva costruito subì un grande incendio che ridusse in cenere tutti i frutti delle sue fatiche. Tuttavia fu proprio in queste lande inospitali che il Fondatore incontrò e ricevette l'insegnamento del Maestro di *Daitō-ryū jūjutsu* Takeda Sōkaku di cui abbiamo parlato nello scorso numero.



Takeda Sōkaku rappresentato nel manga *Daitō ryū Aikijūjutsu*



Anziano capo villaggio Ekashi, con cucciolo d'orso a Shiraoi, Hokkaido, 1953. Fotografia di Fosco Maraini

L'Hokkaidō 北海道 ovvero “Circuito del Mare Settentrionale”, è la più settentrionale delle cinque isole maggiori che formano l'arcipelago giapponese e ancora oggi la più selvaggia e ha ben 60 vulcani. Ai tempi del Fondatore era una landa abitata del popolo Ainu in gran parte ancora da esplorare!

Poco dopo l'avventura di Morihei Ueshiba un antropologo italiano, Fosco Maraini, si recò più volte in Hokkaidō per studiare la cultura indigena e, in particolare, per documentare la cerimonia del “viaggio dello spirito dell'orso”.

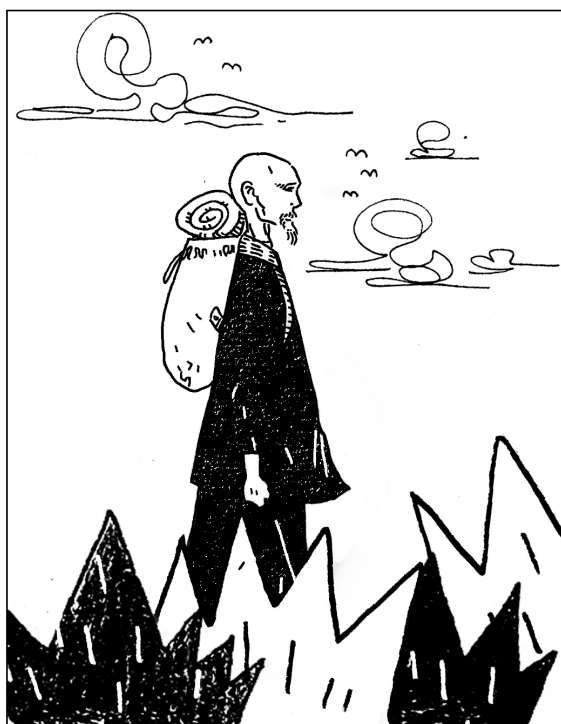
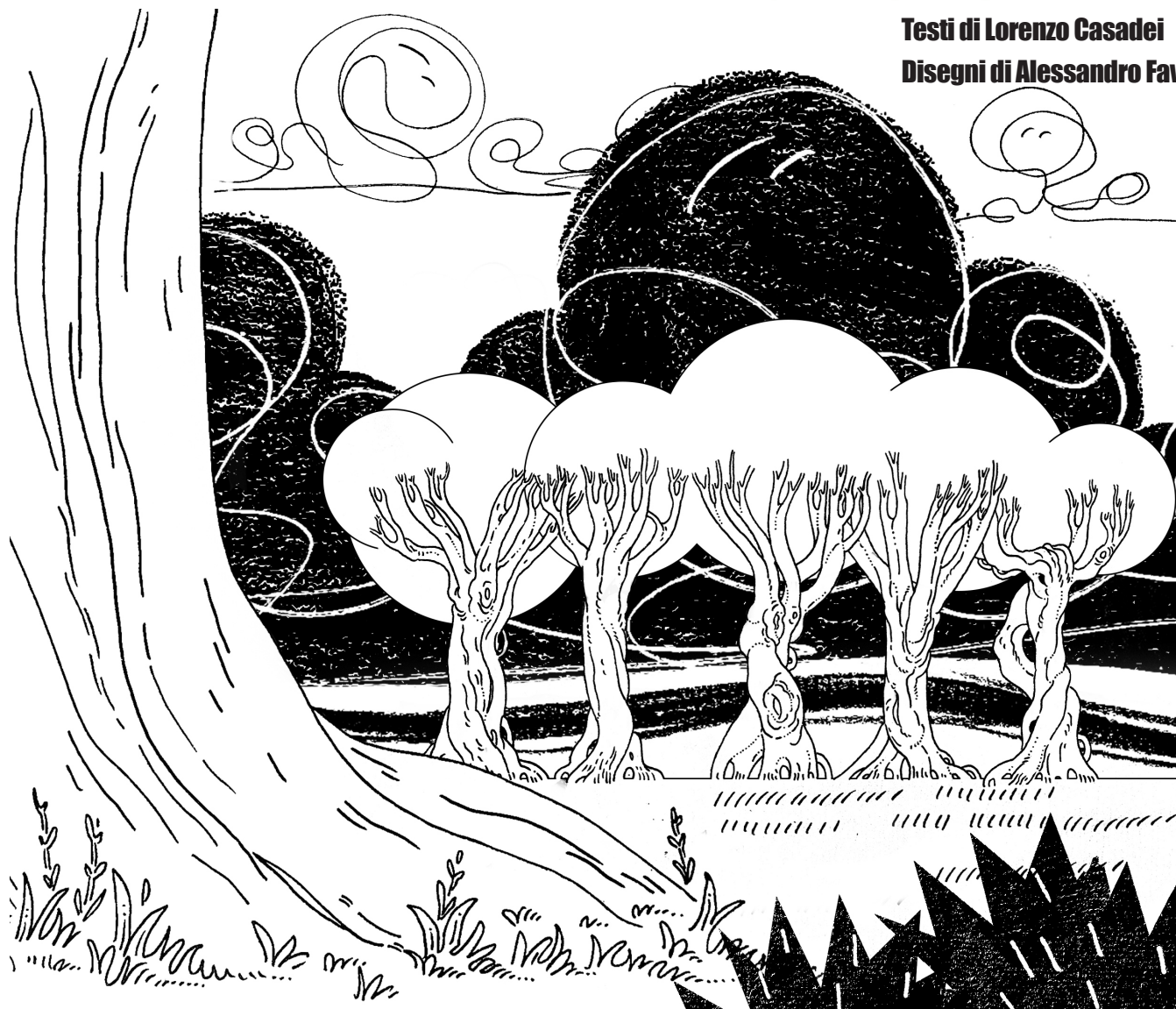
Molti villaggi Ainu hanno, secondo tradizione, una divinità tutelare, in molti casi si tratta di un giovane orso. Un tempo gli abitanti dei questi villaggi adottavano un cucciolo che, dopo essere stato cresciuto amorevolmente, arrivando al punto di essere persino allattato dalle donne del villaggio come se si trattasse di un vero e proprio figlio, veniva sacrificato all'interno di un rituale collettivo conosciuto come Iomante, termine traducibile con “dipartita”, “partenza”. Si riteneva infatti che quando l'orso moriva la sua anima andasse in cielo. Questo rituale che andava estinguendosi già a metà del Novecento, fu vietato dal Giappone, venne descritto dal nostro Fosco Maraini (in *Gli ultimi pagani* pubblicato nel 1954), che fu uno degli ultimi suoi testimoni ed uno dei pochi a poter fotografare alcuni momenti della cerimonia. Ps. al Museo di Antropologia e Etnologia di Firenze potete ancora ammirare le testimonianze della cultura Ainu di Hokkaido, che il Museo deve a Fosco Maraini.

LE AVVENTURE DI
Ō SENSEI

LA FORESTA DEGLI ORSI

Testi di Lorenzo Casadei

Disegni di Alessandro Fava

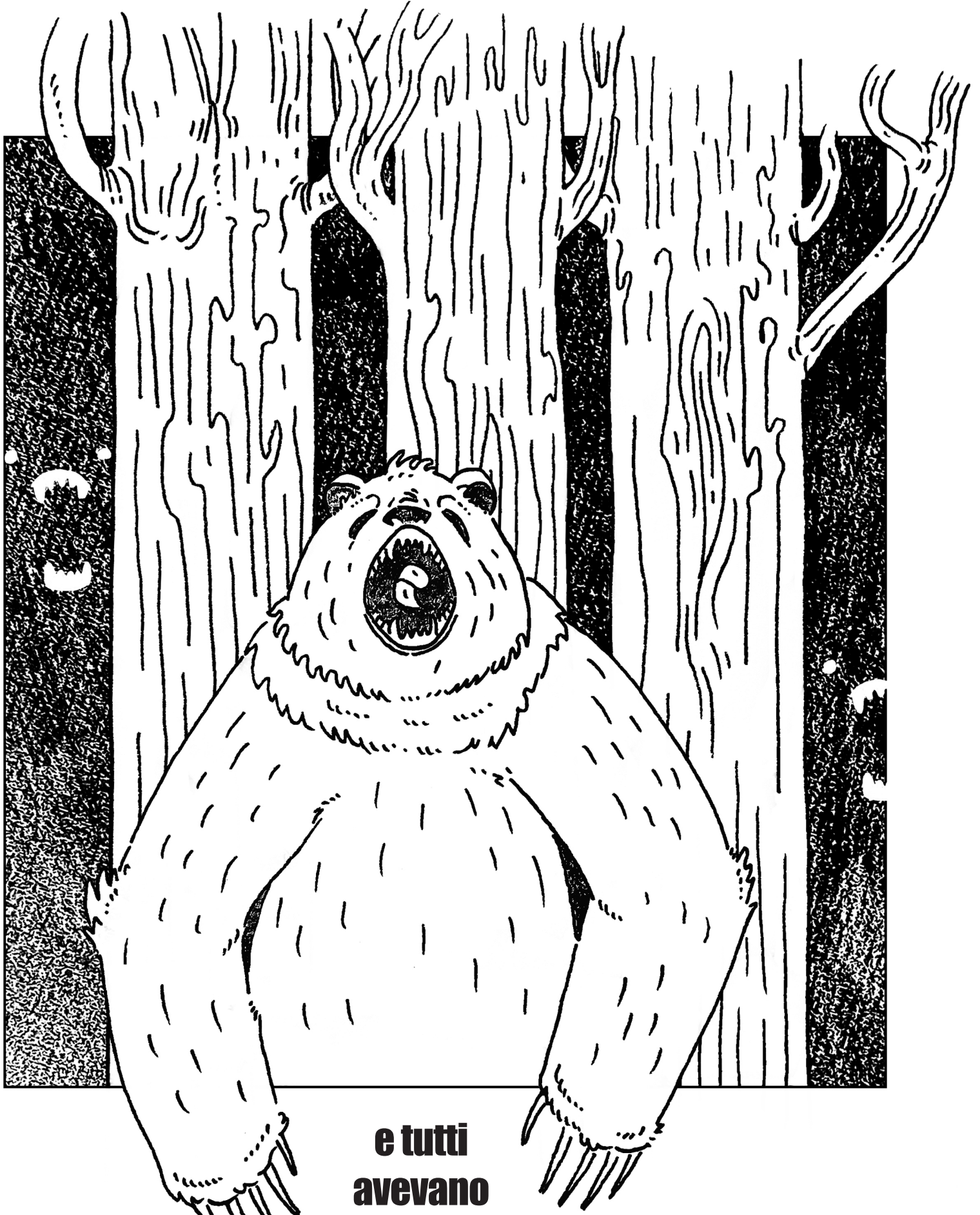


Non tutti sanno che Ō Sensei fu
anche un **ESPLORATORE**



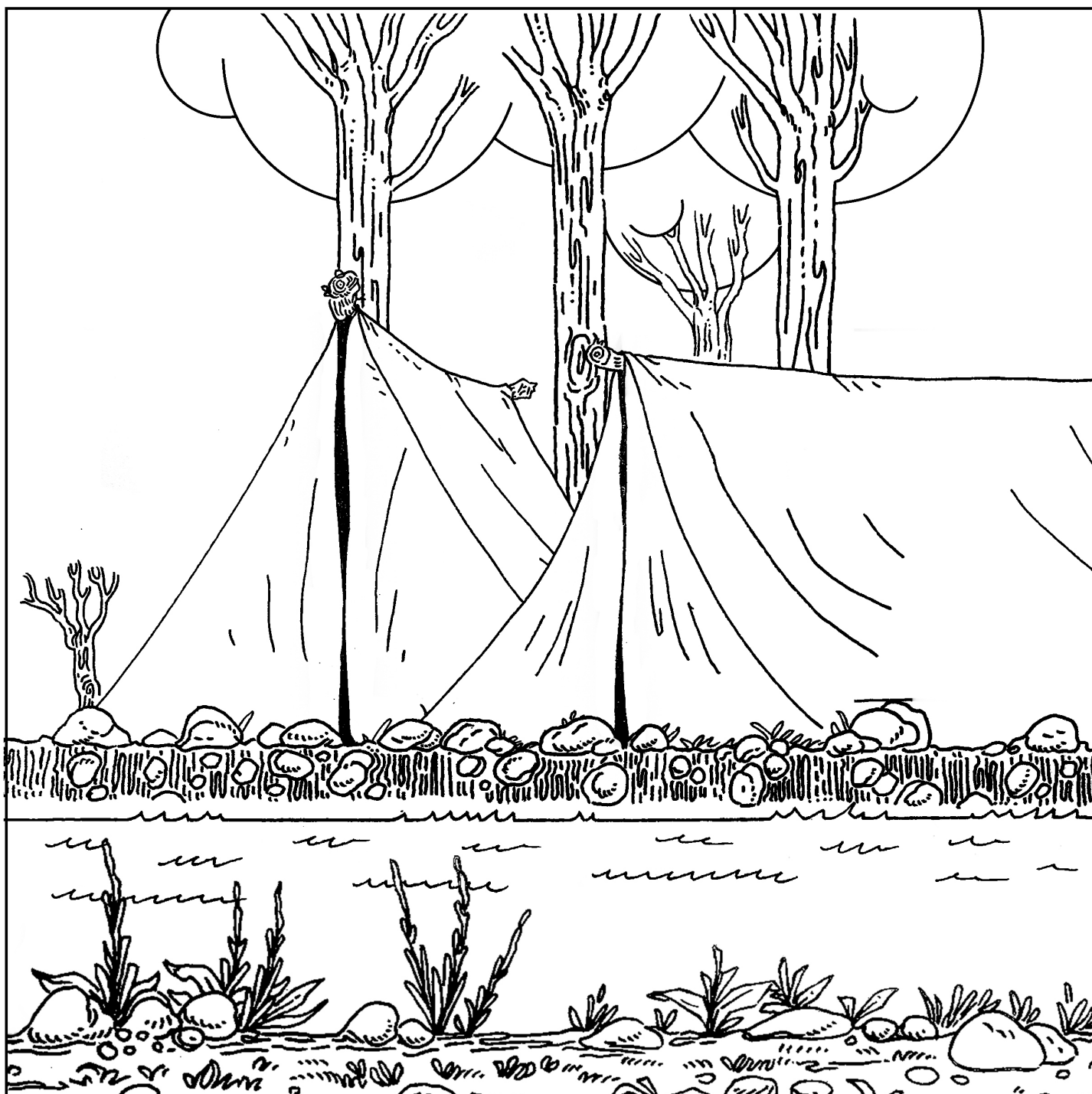
Durante il suo soggiorno in **HOKKAIDŌ** viaggiò
studiando e mappando la Foresta vergine

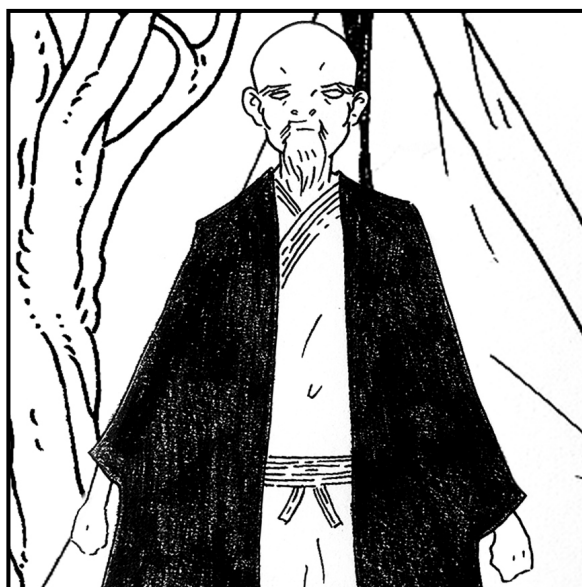
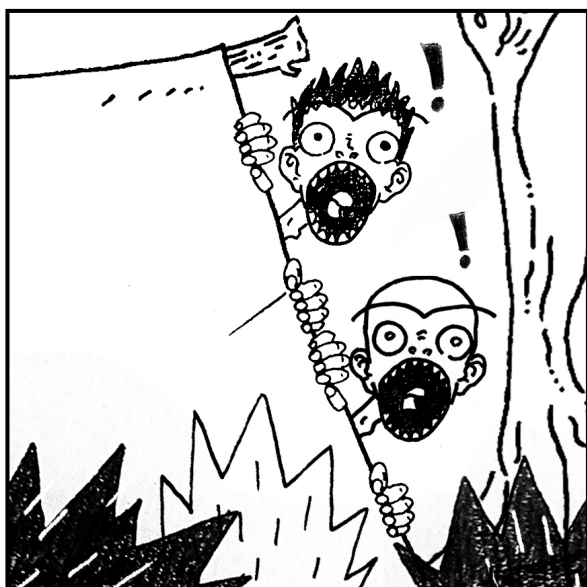
Ma la foresta era piena di FEROCI ORSI



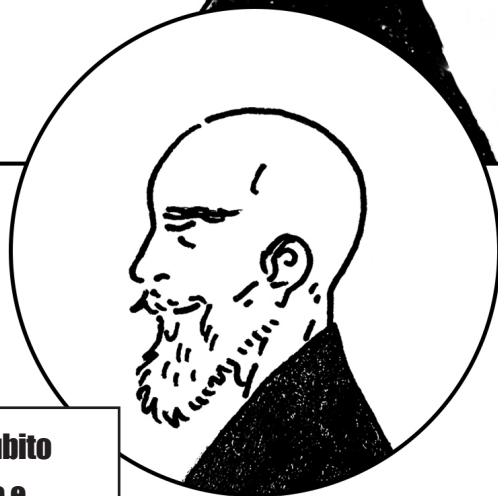
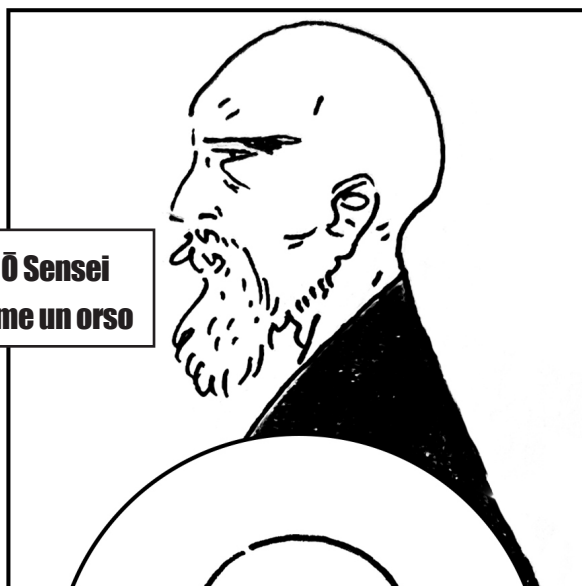
**e tutti
avevano
PAURA
ad avventurarsi al suo interno**

Giunta la sera
MORIHU UESHIBA e i suoi uomini
si accamparono nel folto della FORESTA



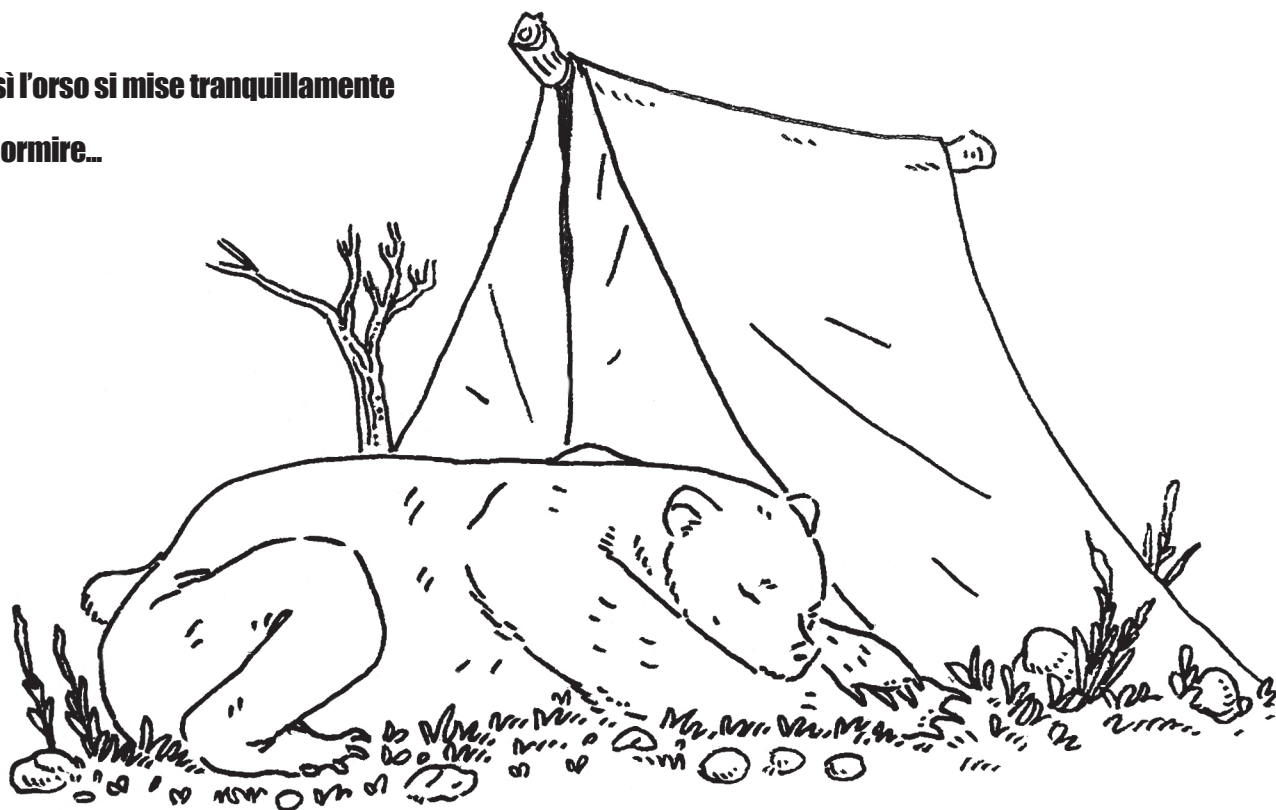


**All'epoca Ō Sensei
era forte come un orso**



**ma l'animale percepì subito
l'atmosfera tranquilla e
e l'assenza di paura del Fondatore.**

Così l'orso si mise tranquillamente
a dormire...



e la notte seguente l'orso portò
con sé un amico

L'ideale dell'arte marziale è
vincere senza combattere,
IL VERO BUDŌ, la via del
guerriero, **È AMORE!**



Gianna Alice desidera stupirvi
e vi presenta il

CHINDŌGU

(prima parte)

珍道具



Il secondo **kanji** lo avete già adocchiato... ma toglietelo dalla testa; qui non significa quello che pensate! Ci sono 3 **kanji**, è vero, ma formano solo 2 parole ...

Chin 珍 = raro, strano, insolito e **dōgu** 道具 = utensile; e quindi...

Chindōgu che letteralmente significa **strani oggetti**.

Mi piace tanto in questo "inventare oggetti utili ma inutilizzabili", il contrasto tra l'utile e il non poterlo usare!!!

Chindōgu ovvero ARTE DELLE COSE STRANE

è un'arte giapponese nata nel 1980 grazie alla fantasia del l'ing. Kenji Kawakami che ha pubblicato diversi libri e fondato la **International Chindōgu Society** che conta decine di migliaia di iscritti perché la chindōgumania è contagiosa...

È bello essere un po' pazzi ed inventare cose che ci danno il senso della libertà, il poter pensare a qualcosa di stupido..... ma se volete sbizzarrirvi anche voi sappiate che **le regole del chindōgu sono 10**, (insomma 2 in più dei precetti del **bushidō**) sono codificate e devono essere assolutamente rispettate!

L'invenzione deve essere possibile, ma non troppo pratica, anzi quasi inutile, deve scaturire dall'ingegno quindi non essere troppo banale, non deve causare danni né essere volgare, non può essere brevettata né essere fonte di lucro, deve passare attraverso una giuria , ecc...

Voi però, anche senza rendervene conto, conoscete senz'altro già il primo oggetto **chindōgu**, l'unico ad essere stato diffuso e commercializzato finora.

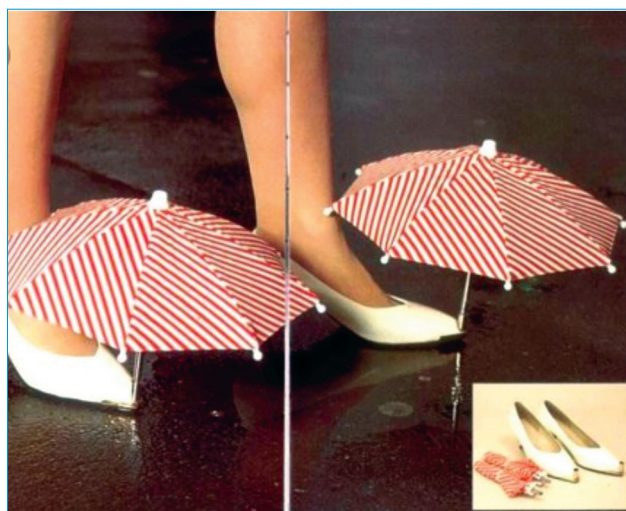
E sapete cos'è? Non è altro che l'asticella che permette di scattarsi i selfies senza dover chiedere aiuto. Il genio che l'ha realizzata è l'ing. Hiroshi Ueda, ma ora vi i presento altri curiosi esempi. Ovviamente solo alcuni perché potete tranquillamente trovare le foto sul web e divertirvi

Uno dei miei preferiti è
**il tubetto che invece
della colla ha il burro...**
così si possono spalmare
i panini più comodamente....
Peccato che non lo vendano!





Questi sono **gli ombrellini** per le signore che non vogliono bagnare le scarpette eleganti...



Spaziale è **la cravatta** che sul retro ha dei taschini **per le carte di credito**

Il **chindōgu** scelto per iniziare il 2024 è invece il **rolo di carta igienica** per i raffreddati....



つづく
continua....

A NOVEMBRE A BOLOGNA



Poster for the 60th anniversary of Aikikai Italia. It features a red and white striped awning at the top. Below it are two circular photos: the left one shows Hiroshi Tada and the right one shows Mitsuteru Ueshiba. In the center is the Aikikai Italia logo. Below the logo is the text "sessantennale 1964 - 2024" with a stylized rose icon. Underneath is the Japanese text "イタリア合気会60周年" and the event details "S.Lazzaro di Savena Bologna - Palasavena 12 3 novembre 2024". At the bottom right, in small text, it says "Associazione di Cultura Tradizionale Giapponese - Ente Noale D.P.R. 8 luglio 1979 n.526".



AIKIDŌ
**LA SAGGEZZA
DEL PASSATO
PER I RAGAZZI
DEL DOMANI**



1964 - 2024

Aikikai d'Italia